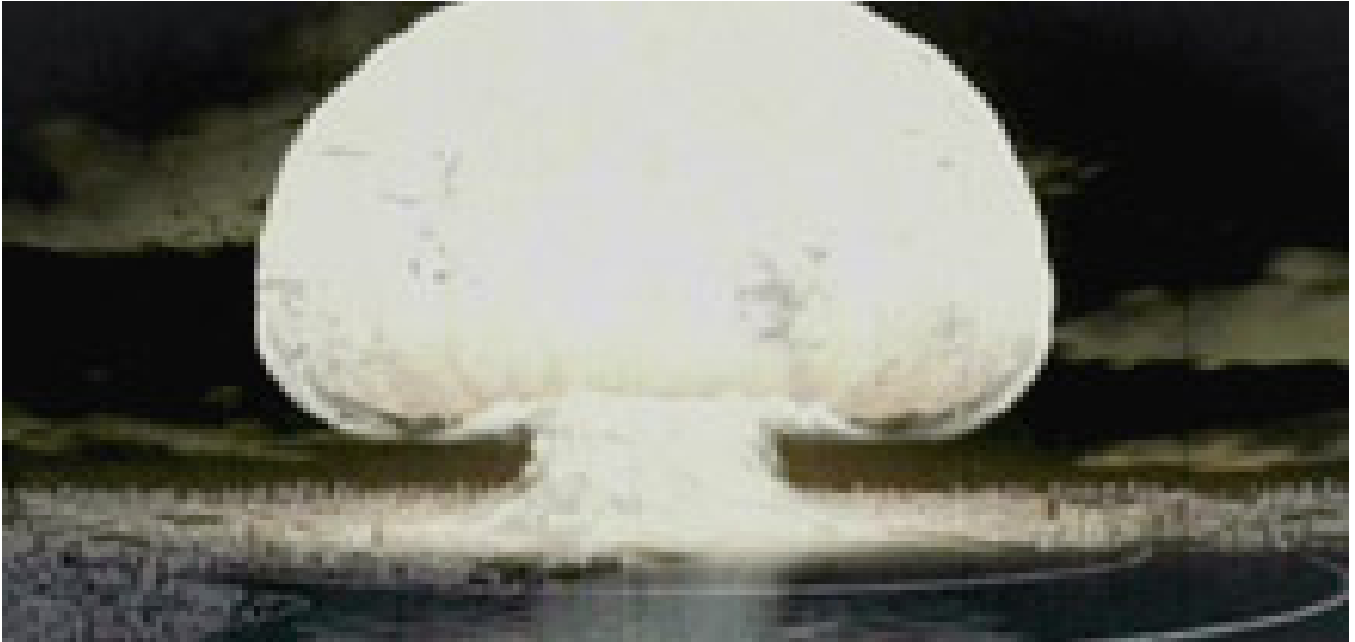


## **INTRODUZIONE**



***Il pianeta era in fiamme... Una rovente massa di calore, rossa come il fiore di loto, spazzò la Terra. Fu questione di un solo istante: l'evoluta civiltà che la abitava fu cancellata, le sue immense ricchezze ridotte a un ammasso di cenere. Una conclusione assurda, voluta dagli stessi stolti esseri viventi che avevano creato dal nulla quella civiltà: gli uomini. Oltre la sfera del fuoco, una spessa coltre di fumo, nero come la pece, oscurò il sole: la Terra sprofondò nelle tenebre di una notte lunga mesi e mesi. Poi i lampi squarciarono il buio e un diluvio scrosciante schiaffeggiò il suolo. Le nuvole si sciolsero in una pioggia nera, che cadde gridando e infuriando. Non era la pioggia che alimenta amorevolmente la vita. Erano gocce di veleno, radioattive, nemiche di ogni forma di vita rimasta. Quando tutto fu finito, il pianeta dell'acqua, che una volta risplendeva di azzurro, si trasformò in una stella senza colore.***

***Alcuni anni dopo...***

***Sul pianeta, sulla Terra, stava per avere inizio un nuovo ordine.***

***Tornava la primitiva legge del più forte, la legge spietata della natura...***

# CAPITOLO 1

# LASTLAND

## L'ULTIMA TERRA

*In un luogo imprecisato del pianeta Terra, ridotto ad un arido deserto dall'Olocausto Nucleare, sorge un Regno chiamato Lastland. Impervio e costituito perlopiù da monti e colline rocciose, questo territorio sembra nascondere molti segreti. Alcuni mercanti viaggianti hanno diffuso voci su questo luogo misterioso. Secondo queste voci, si tratta di un luogo ove scorre abbondante il bene più prezioso per l'umanità: L'acqua!*

*Tuttavia, queste voci non sono mai state confermate, lasciando spazio al dubbio che si tratti delle fantasie di uomini con il bisogno di avere una speranza per andare avanti...*

### **BENVENUTO STRANIERO...**

*"E' un piacere conoscerti, permettimi di presentarmi: io mi chiamo Tobi ma tutti mi conoscono come L'Informatore. Vivo vendendo informazioni e conosco Lastland come le mie tasche. Per il giusto prezzo posso dirti qualsiasi cosa riguardo questi territori. Non spaventarti però, i miei prezzi non sono esosi...Posso parlarti della conformazione del territorio e dei villaggi e delle città che vi si trovano. Oppure posso parlarti di alcuni degli individui che più contano da queste parti e delle loro abitudini. Sì, lo so, ne so una più del Diavolo. Posso parlarti anche di quel misterioso gruppo di assassini che vive su Cliffland (fossi in te ci starei molto lontano comunque). Vedrai, stando con me imparerai tutto quello che devi sapere su Lastland, ma ora vieni, sediamoci e andiamo con ordine..."*



## **GEOGRAFIA E CLIMA**

*Il territorio di Lastland è costituito in gran parte di montagne e colline intervallate da ampie porzioni di deserto sabbioso. In particolare, all'estremo nord del paese, si trova il Deserto del Silenzio, luogo inesplorato e terribile dal quale nessuno è mai arrivato e nessuno, dopo aver provato ad affrontarlo, è mai tornato. Al centro del territorio si trova ancora un'ampia vallata desertica popolata di svariati centri abitati, tra i quali spicca la Capitale di Lastland, l'unico luogo dove sembra scorrere acqua in abbondanza. Tra il Deserto del Silenzio e la vallata appena menzionata, si trova una zona costituita di altissime montagne ribattezzata Cliffland, inaccessibile luogo di dimora di un gruppo di eremiti che eliminano senza pietà chiunque abbia l'ardire di avventurarvisi. Il clima, rispetto a quello del Continente, non è molto diverso, anche se caratterizzato da notti molto più fredde. In alcuni luoghi ci sono vere e proprie piccole oasi dove anche la vegetazione sembra stia tornando all'antico vigore, ma chi ne conosce l'ubicazione sembra tenersi stretta questa vitale informazione.*

### **RISORSE**

*Lastland si regge molto sull'allevamento, in quanto sembra che sui monti ci siano zone dove il bestiame possa ancora pascolare. Il bene più prezioso, l'acqua, è monopolio di Sanga, reggente della Capitale di Lastland e con questo potere sembra aver assoggettato buona parte della popolazione di tutto il territorio. Pochi sono i villaggi che resistono a questo strapotere e alcuni cercano costantemente di trovare nuovi pozzi e sorgenti da cui attingere acqua senza dover sottostare a Sanga. Anche l'agricoltura sembra dare buoni frutti in alcuni posti, regalando raccolti al di sopra delle aspettative dell'epoca. Un'altra fonte di sostentamento sono i corvi: catturati con delle reti tese poste vicino a dei cadaveri, risultano uno dei beni di scambio maggiormente sfruttati come cibo.*

### **RELIGIONE**

*L'unico dio venerato a Lastland risponde al nome di Doha e risiede nella Capitale. Dalle sue mani si dice che sgorghi acqua limpida e spesso dimostra i suoi poteri dalla balconata principale del palazzo di Sanga. Molti anche dai villaggi vicini vanno a vederlo e spesso, alcuni che tornano dalla Capitale, sembrano come cambiati. Coloro che iniziano ad adorare Doha, con il tempo sembrano diventare dei fanatici in grado di dare la propria vita per quel dio che li benedice con il dono dell'acqua. Alcuni si sono allontanati dalle proprie famiglie per stabilirsi alla Capitale e fare la volontà di Doha, diventando soldati al servizio di Sanga o operai addetti*



*all'estrazione dell'acqua. Tuttavia, alcuni sono convinti che quella del dio di Lastland sia una follia e che Sanga se ne serva per soggiogare la popolazione, ma si tengono stretta questa teoria per timore di essere giudicati degli eretici e messi a morte dalla popolazione fedele.*



***“La folla esplose in un enorme boato. Gemevano. Allungavano le braccia verso Doha sul balcone, i corpi tremanti come fossero in preda al delirio, gridando parole e frasi incomprensibili.”***

### **TECNOLOGIA, ARMI E MEZZI DI TRASPORTO**

*Il livello tecnologico di Lastland non è alto. Sorgendo in un luogo in cui prima dell'Olocausto Nucleare vi erano quasi solo monti e valli popolate da pastori e agricoltori, non è facile reperire oggetti che invece sono reperibili più facilmente nel Continente. Questo principio si applica quindi ai mezzi di trasporto e alle armi: completamente inesistenti le armi da fuoco e le relative munizioni, le uniche armi sono quelle da corpo a corpo e da lancio, che invece si trovano più facilmente, in quanto ci sono alcuni abili artigiani e fabbri (molti dei quali reclutati alla Capitale di Lastland) che ancora conservano le conoscenze per costruire ottime spade e altre armi simili. I mezzi di trasporto sono rari e comunque soggetti alla carenza cronica di benzina. In generale si va' a piedi da un luogo a un altro, mentre solo gli uomini di Sanga sembrano disporre di mezzi motorizzati per raggiungere in breve i luoghi in cui vengono inviati a riscuotere le tasse o riportare l'ordine. Raramente, spuntano fuori dei cavalli, probabilmente ancora presenti allo stato brado nel territorio.*



### **COMMERCIO E DENARO**

*Anche qui l'unica forma di commercio è il baratto, in maniera molto simile al Continente. L'unica differenza è che gli uomini di Sanga possono appropriarsi di qualsiasi cosa vogliano giustificandosi con il fatto che sono servitori del dio di Lastland e che eseguono la sua volontà. Ne deriva che spesso, i mercanti viaggianti cercano di tenersi ben lontani dalla Capitale di Lastland, preferendo correre il rischio di venire assaliti dai banditi nel deserto piuttosto che vedersi sottrarre tutta la merce dai soldati del dio. Alcuni mercanti si sono organizzati in carovane per potersi difendere meglio durante i viaggi e Sanga, mal sopportando il fatto che cerchino di evitare la Capitale, a volte manda i suoi uomini ad intercettarli. Molti, si sono anche organizzati per trovare pozzi e sorgenti in modo da rendersi indipendenti dalla Capitale e spesso alcuni gruppi di uomini partono dai villaggi per effettuare degli scavi a tal proposito.*

### **MALATTIE E MUTAZIONI**

*La situazione in questo senso è un po' migliore rispetto a quella del continente. Lastland ha subito di meno le conseguenze delle radiazioni e quindi le mutazioni mostruose sono veramente qualcosa di rarissimo. Anche le malattie e le epidemie sono meno frequenti, tuttavia alcuni, costretti a bere acqua contaminata per sopravvivere, spesso si ammalano e si indeboliscono pian piano fino a morire. Spesso sono i bambini e gli anziani ad accusare per primi questo tipo di patologia, la quale corrode le ossa e spesso danneggia la vista.*

*A volte, donne incinte che hanno assunto acqua contaminata per lunghi periodi, danno alla luce bambini deformati che nascono già morti o che muoiono in pochi attimi perché privi di alcuni organi vitali. Quelli che sopravvivono di più, o vengono soppressi o addirittura abbandonati nel deserto.*

***“La gente del villaggio, troppo debole per poter resistere, aveva scelto la via della sottomissione. Era questa la base del tacito accordo di convivenza, che permetteva al villaggio di sopravvivere.”***

# CAPITOLO 2

## **VILLAGGI E CITTA'**



### **CAPITALE DI LASTLAND**

#### **LA CITTA' STREGATA**

*Si tratta di una città sorta attorno ad un castello antico, situato sul fianco di una montagna. Attualmente è in rapida espansione, grazie al fatto che sempre più persone vi si stabiliscono attratte dai miracoli di Doha. Attorno al perimetro del castello cresce sempre più la baraccopoli di abitanti costretti a lavorare a ritmi disumani per l'estrazione dell'acqua dai pozzi. Infatti, la Capitale di Lastland ha la fortuna di sorgere in un luogo dove sgorga acqua non contaminata in abbondanza, tanto da avere fogne e condutture sotterranee che permettono l'utilizzo di alcuni lussi come l'energia elettrica. Come già detto, la popolazione è assoggettata al volere di Sanga, ufficialmente il portavoce di Doha. I soldati di Sanga, oltretutto, godono di una speciale libertà verso i cittadini, paragonabile a quella degli Shura dell'Isola dei Demoni. Non è raro che si appropriino di beni dei poveri cittadini o addirittura che pretendano prestazioni sessuali da donne anche molto giovani o sposate.*

*Nel sottosuolo della Capitale ci sono delle grotte labirintiche che in passato sono state usate proprio per ripararsi dall'Olocausto Nucleare. Sanga vi ha fatto costruire una prigione con mura e sbarre solidissime, dove vengono rinchiusi coloro che cercano di ergersi a capi di gruppi di rivoltosi. Sanga non li uccide davanti alla popolazione per non trasformarli in martiri, piuttosto cerca di piegarne la volontà attraverso le privazioni in modo da scoraggiare tutti coloro che vorrebbero seguirne l'esempio.*

*Nell'immenso palazzo di Sanga, luogo di opulenza, con pavimenti di marmo levigato e profumo di incenso che si spande nell'aria, trova spazio anche un dojo in cui il dittatore si allena costantemente affrontando i suoi migliori sottoposti. Spesso, in queste occasioni, si sbarazza di quei tirapiedi che sono diventati troppo forti e che potrebbero essere una minaccia per la sua posizione di potere. Dalla balconata principale del palazzo, Doha si esibisce spesso davanti alla popolazione facendo piovere acqua su di loro dalle mani e consolidandone la fede.*



## **SANGA**

*Si tratta di un guerriero Taishan di circa una cinquantina d'anni. In passato è stato coinvolto nelle vicende che hanno portato il mondo verso l'Olocausto Nucleare e ha creato una sua disciplina Shura personale, la disciplina del Lupo Guerriero. Attualmente dittatore di Lastland, ha costruito il suo potere sulla figura di un dio fantoccio completamente inventato da lui. In questo modo riesce ad ottenere l'obbedienza della popolazione che, in cerca di speranza, trova in Doha la risposta. Sanga, a causa della vecchiaia, è diventato molto più lunatico e paranoico, sospettando spesso che i suoi uomini vogliano approfittare dell'avanzare dell'età per ucciderlo e prendere il suo posto. Per questo motivo, spesso affronta i suoi uomini migliori per dimostrare a tutti di essere ancora imbattibile e, come già visto nella sezione precedente, se sospetta che uno di questi è diventato troppo forte, se ne sbarazza senza troppi problemi. Sempre per questo motivo ha disseminato all'interno del castello passaggi segreti e trappole per sorprendere eventuali assalitori.*



**CORPO 6 ISTINTO 6 CUORE 4 MENTE 6**

**PERCEZIONE 5 AZIONE 4 DESIDERIO 4 RESISTENZA 5**

**MINERALE 1 VEGETALE 0 ANIMALE 0 UMANO 2 MECCANICO 2 NULLA -1**

**POTENZA 3 RAPIDITA' 2 PRECISIONE 1**

**ATTACCO 3 DIFESA 3 AURA 1 ONORE -30**

**PV +4 PR 8 PE 8**

**Protezioni: TO 3, BS 2, BD 2, GD 2, GS 2**

**Equipaggiamento: Armatura, coltello da caccia, pugnali nascosti**

**Talenti: Strategia:+2, Vie di Shura:+1, Armi da Corpo a Corpo:+1, Armi da lancio:0, Leadership:0, Insegnamento:0, Spionaggio:+1.**



**Colpi: B\*:+1, SA1-2-6-12:+1, SA7-11:0, SA\*:-X, SMLG\*:-0, SMM05-6:-2;**

***“Sotto le sopracciglia bianche, i suoi occhi grigi ricordavano quelli di un lupo.”***

## **DISCIPLINA DEL LUPO GUERRIERO (Montagna dell'Ovest)**

*Arma Principale: Coltelli e Pugnali*

*Colpi Condivisi: SMM05-6*

*Descrizione:*

*Creata da Sanga, questa disciplina Shura deriva da quella della Montagna dell'Ovest, conservandone le caratteristiche principali ma concentrandosi su alcuni aspetti strategici del combattimento.*

### **SMLG1-Accecamento del Lupo Guerriero**

*Tipo:CO Costo:3 Limitazioni:Attacco 2, Rapidità 1, Precisione 1*

*Effetti:*

*Il guerriero utilizza un coltello per vibrare un una veloce sferzata agli occhi dell'avversario. Il colpo va' sempre a segno alla Testa e infligge (B)PV, ma, se il bersaglio subisce almeno 1PV, resta accecato finchè non cura la ferita.*

*Speciale: Il danno è (D)PV.*

### **SMLG2-Spirito del Lupo Guerriero**

*Tipo:SP Costo:4 Limitazioni: Difesa 2, Rapidità 2*

*Test: Istinto+Percezione+Umano+Difesa*

*Effetti:*

*Il guerriero si concentra sugli attacchi avversari riuscendo ad accompagnarne i movimenti e riducendone la capacità di colpirlo. In termini di gioco, l'avversario subisce un malus pari al valore di PERCEZIONE del guerriero a tutti i suoi test di Attacco per un numero di round pari al Fattore Shura.*



### **SMLG3-Zanne del Lupo Famelico**

*Tipo:P Costo: 3 Limitazioni:Attacco 2, Rapidità 1*

*Effetti:*

*Un colpo veloce portato con le dita della mano che causa (F)PV.*

*Speciale: Lacera la carne causando la perdita di 1PV aggiuntivo ogni Round finchè l'emorragia non viene curata.*

### **SMLG4-Colpo delle Zanne Insanguinate del Lupo**

*Tipo:D Costo:3 Limitazioni: Attacco 2, Rapidità 1*

*Effetti:*

*Il guerriero riesce a lanciare un numero di pugnali pari al suo valore di Rapidità, ognuno dei quali colpisce una locazione differente del bersaglio causando (D)PV. Ogni Pugnale va' schivato separatamente.*

*Speciale: I pugnali restano conficcati nella carne causando 1PD per ogni locazione colpita.*

### **SMLG5-Balzo del Lupo Guerriero**

*Tipo:SN Costo:4 Limitazioni: Attacco 2, Difesa 2, Rapidità 1*

*Effetti:*

*Un calcio volante che infligge (F)PV e (B)PR. Può essere effettuato senza bisogno della rincorsa.*

*Speciale: L'avversario subisce una penalità di -2 alla Parata.*



## **GYTH**



*Comandante della Pattuglia Motorizzata, Gyth è un gigante che in passato militava nell'esercito del Grande Re Raoul. Dopo la disgregazione dell'esercito di quel grande conquistatore, questo criminale ha deciso di cercare altri posti in cui opprimere i deboli e, assieme ad un manipolo di uomini si è messo in viaggio imbattendosi poi in Lastland. Qui, all'inizio ha cercato di stabilire il suo dominio, ma si è poi trovato ad affrontare Sanga, il quale gli ha mandato contro i fedeli di Doha, dimostrandogli che con la sola forza non avrebbe mai potuto regnare in quel luogo. Da allora, Gyth si è messo al servizio di Sanga, facendo quello che gli riusciva meglio: Opprimere la popolazione e diffondere il terrore. Essendo stato al servizio del Grande Re, millanta spesso di conoscere la Sacra*

*Scuola di Hokuto per fare il gradasso davanti ai suoi uomini e ai nemici, ma ciò non è assolutamente vero.*

**CORPO 7 ISTINTO 5 CUORE 3 MENTE 4**

**PERCEZIONE 2 AZIONE 3 DESIDERIO 3 RESISTENZA 3**

**MINERALE 0 VEGETALE 0 ANIMALE 0 UMANO 2 MECCANICO 2 NULLA -1**

**POTENZA 3 RAPIDITA' 0 PRECISIONE 0**

**ATTACCO 2 DIFESA 1 AURA 0 ONORE 0**

**PV +4 PR 6 PE 4**

**Protezioni: TE 2**

**Equipaggiamento: Artigli d'acciaio giganti  
(F)PV-(C)PR**

**Talenti: Armi da Corpo a Corpo:+1,  
Guidare:0, Sopravvivenza:0, Leadership:0;**

**Colpi: B6-7-9-10:+1, B\*:-2, MA5-6-9:0;**



***"La guerra è una prova di forza, e la forza viene dal corpo! Nello scontro finale vince chi ha il corpo più possente!" –Gyth-***

## **CHES**

*Comandante dei Soldati del Dio e specializzato nell'uso delle Sciabole. Si tratta di un lurido verme capace di passare velocemente al servizio del nemico senza farsi troppi scrupoli. E' un PNG FORTE con i seguenti Talenti: Armi da Corpo a Corpo:+2, Torturare:0; e armato di due Sciabole (F)PV. Ha ONORE 0 e possiede i seguenti Colpi: B10-12:+1, B2-3:0, B\*-2; COA2-3:0;*



## **SOLDATI DEL DIO DI LASTLAND**

*Sono uomini selezionati tra la peggiore feccia di Lastland. Si sono sottomessi volontariamente a Sanga perché nel nome di Doha possono fare il bello e il cattivo tempo, appropriandosi di tutto quello che vogliono. Senza alcun'Onore, sono PNG DEBOLI con i Talenti: Armi da Corpo a Corpo e Armi da Lancio a 0. Sono armati con Lance, Spade, Manganelli, Balestre e altre armi da corpo a corpo e da lancio.*



## **PATTUGLIA MOTORIZZATA**

*Si tratta di un nucleo dell'esercito di Sanga dotato di veicoli a motore e specializzato nelle spedizioni punitive ai danni dei villaggi che si sono ribellati al volere del Dio di Lastland. Si tratta di PNG MEDI con i Talenti: Guidare Veicoli, Armi (da Corpo a corpo e da Lancio) a 0. Alcuni di loro posseggono anche il talento Armi da Fuoco a -2 e sono dotati di Lanciafiamme che usano per incendiare i villaggi e le vittime innocenti. Hanno Fuoristrada e Moto di prima scelta e sono equipaggiati con le stesse armi dei Soldati del Dio di Lastland. Non hanno alcun Onore.*



## **L'ECCELLO DOHA**



*Il cosiddetto dio di Lastland, in realtà è solo un ragazzino di nome Bista, il quale ha perso la memoria e vive in una specie di stato di autismo. Sanga lo trovò per caso fra le macerie di quella che poi divenne la capitale. Il ragazzino eseguiva giochetti di prestigio in cambio di un po' di cibo e acqua. Il guerriero rimase stupito della sua abilità e lì per lì lo prese con se solo per divertimento. Poi, l'idea di sfruttarlo come dio fantoccio si fece largo nella sua mente e creò la figura di Doha. In breve, Sanga eresse un vero e proprio regno incentrato sulla figura del dio bambino, accumulando ricchezze e ottenendo il sostegno incondizionato delle masse di fedeli che giungevano da ogni dove.*

*Bista è un PNG DEBOLE con test di 4 e il Talento: Prestidigitazione a +2.*

***"Ah ah... E' un gioco di prestigio! Chiunque può farlo conoscendo il trucco"  
- Sanga -***

## **CITTADINI DELLA CAPITALE**

*Come detto in precedenza, i cittadini della Capitale sono molto diversi da quelli di altri villaggi e città di quest'epoca. Si tratta di persone oneste che ripongono fede in Doha, fede che Sanga cerca di incrementare ogni giorno di più con i finti miracoli che Bista esegue dalla balconata principale del suo Palazzo. Queste persone sono disposte a sacrificare la propria vita per eseguire la volontà di Doha e accettano di buon grado i soprusi di Sanga e dei suoi uomini. Lavorano fino a morire per l'estrazione dell'acqua dai pozzi o per costruire armi per l'esercito di Sanga. A volte, i più fanatici tra di loro vengono reclutati come carne da macello per le incursioni nei villaggi ribelli, arrivando a macchiarsi di crimini orribili in nome del proprio dio.*

*Nella maggioranza dei casi si tratta di PNG DEBOLI con i Talenti: Artigianato, Agricoltura e Sopravvivenza a livello +2. Con loro non sono applicabili le regole sull'Onore e, se vengono impiegati come esercito, il loro fanatismo da solo è in grado di raddoppiarne il valore di attacco globale dimezzando quello di difesa (vedi regole alle p.14-15 del Volume 3).*

***“Vengono all’attacco senza paura di morire né volontà di ammazzare, come se non avessero l’anima!” –Kenshiro-***

## **VILLAGGIO DI LIBERTA'**

*Posto ai piedi di Cliffland, proprio al confine con il Deserto del Silenzio, questo villaggio è protetto dalle pareti di un canyon e il suo nome deriva proprio dal fatto che i suoi abitanti hanno scelto di sottrarsi volontariamente al dominio di Sanga, rifiutando l'acqua non contaminata che sgorga nella Capitale e scegliendo di cavarsela da soli. Dal canto suo, Sanga non ha alcun interesse verso questi poveracci e, almeno fino ad ora, non ha mai preteso la loro sottomissione. In effetti, il villaggio non ha molto da offrire, non disponendo di un pozzo proprio e reggendosi a malapena solo grazie alla cattura dei corvi come cibo commestibile e qualche piccolo orto. Qui, molti hanno sacrificato la loro salute, bevendo acqua contaminata, in ragione della libertà. Vi si trovano anche alcuni allevatori che posseggono ancora due o tre capi di bestiame, ma, a conti fatti, la situazione del villaggio è davvero precaria. I cittadini sono tutti PNG DEBOLI con i seguenti Talenti: Agricoltura, Artigianato e Sopravvivenza a +2.*



## **MAYN**

*Si tratta di una bambina del villaggio che, a causa dell'acqua contaminata, è costretta a camminare con le stampelle. Infatti le sue ossa si sono indebolite molto e, proprio per questo motivo il padre è partito tempo addietro assieme ad altri abitanti del villaggio alla ricerca di un pozzo. Mayn, nonostante la malattia, riesce ad infondere coraggio e speranza anche agli altri abitanti del Villaggio di Libertà. E' un PNG DEBOLE con test di 3 e 2PV/PR. Non ha Talenti particolari ma parlare con lei dona un Modificatore positivo di +1 ai test che coinvolgono la Componente CUORE per un numero di ore pari al MS di un Test: CUORE+PERCEZIONE+UMANO*



## **SARA**

*E' il medico del villaggio e, oltre ad essere una donna bellissima, ha un dono miracoloso: Riesce a guarire gli infermi con il solo tocco della mani. In realtà, questo dono non è altro che una tecnica insegnatagli da suo nonno, l'Ijutsu.*



**CORPO 4 ISTINTO 5 CUORE 6 MENTE 6**

**PERCEZIONE 4 AZIONE 3 DESIDERIO 2 RESISTENZA 1**

**MINERALE 0 VEGETALE 0 ANIMALE 0 UMANO 3 MECCANICO 1 NULLA -1**

**POTENZA 0 RAPIDITA' 0 PRECISIONE 1**

**ATTACO 0 DIFESA 0 AURA 0**

**PV +0 PR 4 PE 4**

**TALENTI: Medicina:+2, Ijutsu:+2,  
Concentrazione:+2, Pronto Soccorso:+2,  
Leadership:0;**

**Tenketsu: HET2-6-11-22-26-27-28-32-36-39-48-49:0**



### **IJUTSU**

*Si tratta di un Talento speciale che rappresenta un'Arte Medica basata sui punti segreti di pressione (che i praticanti di questa tecnica chiamano Tenketsu invece di Tsubo). Il Talento deve essere insegnato da qualcuno e, per incrementarne il livello, bisogna parimenti incrementare i livelli di Medicina, Pronto Soccorso e Concentrazione.*

*Permette di raggiungere e utilizzare determinati tsubo solo su personaggi consenzienti o immobilizzati, senza dover necessariamente conoscere colpi Avanzati e Mortali di Hokuto (o scuole derivate).*

*I Tenketsu che si possono raggiungere sono:HET2-6-11-22-26-27-28-32-36-39-48-49.*

*Il livello di Vie di Hokuto richiesto è ovviamente sostituito da un pari livello di Ijutsu.*



## **TOBI, L'INFORMATORE**

*Abita in una capanna a qualche chilometro dal Villaggio di Libertà. Vive vendendo informazioni in cambio di cibo, acqua o benzina per il suo fuoristrada (indispensabile per girare il territorio in cerca di notizie). In realtà, questo "mestiere", nasce dal desiderio di Tobi di rintracciare suo fratello minore, scomparso durante l'Olocausto Nucleare. Tuttavia, quello che ancora non ha scoperto è che suo fratello altri non è che Doha, il dio fantoccio di Sanga. Tobi, è un ragazzo di buon cuore, tanto che, in buona fede, ha diffuso la notizia dei miracoli di Sara in modo da*

## KEN IL GUERRIERO- IL GIOCO DI RUOLO

*poter aiutare sia il villaggio a crescere sia le persone che cercano una cura per i loro mali. Ultimamente, comunque, inizia a pensare che forse non è stata del tutto una buona idea fare tanta pubblicità. In ogni caso, Tobi soffre molto per le ingiustizie che si compiono ai danni dei deboli da parte di Sanga e dei suoi uomini, e la sua mente non riesce ad accettare che ai prepotenti sia tutto permesso mentre alle persone oneste spetti solo una vita di disgrazie e sottomissione. Ha sempre pensato che, avendone il potere, metterebbe lui le cose a posto togliendo di mezzo ogni ingiustizia. E' un PNG DEBOLE con Test di combattimento 6 e Test di percezione 11. Possiede i seguenti Talenti: Spionaggio:+2, Cercare:+2, Geografia (L):+2, Commerciale:+1, Guidare Veicoli:0, Oratoria:+1, Raggiare:0; Ha Onore: 40.*

*Ha un Fuoristrada, 40 litri di benzina, diverse cartine del territorio di Lastland e 500 UBS.*

**“Noi non dobbiamo desiderare la felicità? A noi non è permesso?” –Tobi-**

### SHARIL

*Si trova nella parte occidentale di Lastland ed è governata da Adelsen, uno dei peggiori tirapiedi di Sanga che si proclama sacerdote del culto di Doha. Il villaggio si regge sull'agricoltura e possiede un pozzo proprio, tuttavia, essendo soggetto al culto di Doha, gli abitanti non hanno libero accesso all'acqua, la quale viene razionata da Adelsen e i suoi uomini in quanto dono del dio.*



### ADELSEN



*Si tratta di un ex-commerciante molto avido che ha deciso di mettersi al servizio di Sanga improvvisandosi Sacerdote del culto di Doha e tenendo sotto scacco Sharil, uno dei pochi villaggi con un pozzo proprio. Spesso, per rafforzare la fede degli abitanti, organizza dei veri e propri pellegrinaggi alla Capitale di Lastland per osservare il miracolo di Doha. A volte capita che venga a sapere che in qualche villaggio c'è qualcosa che gli interessa in particolar modo (Benzina, viveri, medicinali...) e arriva al punto di sfruttare i cittadini di Sharil per organizzare delle crociate contro tali villaggi, dicendo alla popolazione che si tratta del volere di Doha e che devono sterminare gli eretici. Tutto questo, al solo scopo di arricchirsi. E' un PNG DEBOLE con Test di combattimento 5 e Test di percezione 9. Ha i seguenti Talenti: Commerciale:+2, Oratoria:+2, Raggiare:+2, Leadership:+1, Geografia (L):0, Strategia:0 e possiede 2000 UBS. Ha Onore:-20.*

**Speciale:** *Con un test riuscito di Oratoria, può aizzare la folla contro chiunque in nome del dio di Lastland. I singoli individui godranno anche di un bonus ai test di attacco di +2, per via del fanatismo. Tuttavia non si difenderanno.*

### GAORON

*Il braccio destro di Adelsen. Ama abusare delle donne e, se qualcuno si ribella, è ben lieto di bruciarlo vivo con “Il Purificatore”, un Lanciafiamme che si porta sempre dietro. E' un PNG ECCEZIONALE con i seguenti Talenti: Leadership, Tortura, Schiavismo, Armi da Corpo a Corpo e Armi da Fuoco a livello:0; Possiede un Lanciafiamme e una Mazza Chiodata. Colpi:B\*:0. Ha Onore:0.*



## **UOMINI DI ADELSEN**

*Si tratta di 40 uomini selezionati tra quelli della Capitale di Lastland e hanno le medesime attitudini e caratteristiche. Anche loro sottostanno volentieri agli ordini di Adelsen perché possono avere quello che vogliono dalla popolazione inerme e senza faticare.*

## **CITTADINI DI SHARIL**

*Identici a quelli della Capitale, hanno un'unica differenza: Alcuni di loro si rendono conto dei soprusi che devono sopportare e non credono alla storia del dio di Lastland. Tuttavia, fin'ora pochi sono usciti allo scoperto e sono stati subito messi a morte per eresia. Adelsen sospetta che qualcuno di loro stia segretamente organizzando una ribellione e, per questo motivo, ultimamente ha richiesto a Sanga di inviare il **Grande Inquisitore** (vedi p.53) per stanare qualsiasi ribelle.*

**“Ah ah ah, è un gioco da ragazzi... Chi agisce in nome di Dio riesce ad avere tutto ciò che vuole...donne, cibo, qualsiasi cosa...” –Soldato del Dio-**

## **KAITOS TOWN**



*Sorge ai piedi della parte meridionale di Cliffland ed è tenuta sotto controllo da Daki, altro sottoposto di Sanga. Il villaggio non ha un pozzo proprio e quindi è interamente dipendente dalla Capitale di Lastland. In cambio dell'acqua necessaria a sopravvivere, gli abitanti del villaggio sono costretti a lavorare a ritmi massacranti nelle miniere che si trovano a pochi km di distanza dal villaggio, sempre ai piedi dei monti di Cliffland. Non sono rari gli incidenti sul lavoro e, manco a dirlo, non c'è alcuna premura da parte degli uomini di Daki ad aiutare gli operai.*

## **DAKI**

*E' un guerriero Taishan che è sempre stato in "affari" con Sanga, sin dai tempi dell'addestramento. Maestro nell'uso di una coppia di Manganelli, Daki è un bastardo di prima scelta: Una volta ha causato un incidente in miniera per eliminare un suo sottoposto che lo aveva battuto...giocando a carte!*



**CORPO 6 ISTINTO 5 CUORE 3 MENTE 4**

**PERCEZIONE 3 AZIONE 3 DESIDERIO 2 RESISTENZA 3**

**MINERALE 0 VEGETALE 0 ANIMALE 0 UMANO 2 MECCANICO 2 NULLA -1**

**POTENZA 2 RAPIDITA' 2 PRECISIONE 0**

**ATTACCO 2 DIFESA 2 AURA 0**

**ONORE: -15**

**PV +3 PR 6 PE 5**

**Equipaggiamento: Coppia di Manganelli**

**Protezioni: TE 1, TO 3;**

**Talenti: Armi da Corpo a Corpo:+2, Vie di Shura:+1, Leadership:0;**

**Colpi: B10:+1, B\*:0, SA1-2:0, COA1-2-3-4-5-8:0; SMPN7:0, COM1:0;**

## **RYOMA**

*E' il capo delle guardie delle miniere. Il suo passatempo preferito è trovare nuovi modi per angariare i poveri abitanti di Kaitos Town già costretti a lavorare in condizioni disumane nelle miniere. Si tratta di un perfetto idiota, incapace di prendere anche le decisioni più semplici. In combattimento non eccelle sicuramente in strategia ma attacca a testa bassa sottovalutando spesso il suo avversario.*



**CORPO 6 ISTINTO 6 CUORE 3 MENTE 3**

**PERCEZIONE 2 AZIONE 3 DESIDERIO 2 RESISTENZA 3**

**MINERALE 0 VEGETALE 0 ANIMALE 0 UMANO 2 MECCANICO 2 NULLA -1**

**POTENZA 1 RAPIDITA' 0 PRECISIONE 1**

**ATTACCO 1 DIFESA 1 AURA 0 ONORE 0**

**PV +2 PR 5 PE 4**

**Equipaggiamento: Frusta**

**Protezioni: TO 2**

**Talenti: Armi da Corpo a Corpo:+1, Torturare:0;**

**Colpi: B\*:0, SA1-2-3:0;**

## **SOLDATI DI KAITOS TOWN**

*Sono forse i soldati più scansafatiche tra tutti i distaccamenti dell'esercito di Sanga. Si limitano a sorvegliare i lavori alle miniere e a fare ronde nel villaggio. Ogni tanto si ubriacano e danno luogo a risse, ma in definitiva sembrano così svogliati da evitare anche di opprimere gli*

*abitanti di Kaitos Town. Ciò non significa che siano buoni nei confronti della popolazione, bensì che dopo tanto tempo, hanno perso anche il "divertimento" derivante dalle loro prepotenze...*

*Hanno le medesime caratteristiche dei loro colleghi della Capitale di Lastland.*

### **CITTADINI DI KAITOS TOWN**

*I cittadini di questo villaggio sembrano meno soggetti al cieco fanatismo che sembra aver investito gli abitanti di Lastland. Essi si sottopongono a Sanga solo perché sanno che non hanno scelta se vogliono sopravvivere. Si tratta di persone ragionevoli che continuano a sperare nell'arrivo di un Salvatore, come diceva loro il defunto capovillaggio Kaitos.*

### **SOUTH CITY**

*Come il nome lascia intendere, si trova nella parte meridionale di Lastland. Sorge sui resti di una grande città e sembra che resista ancora alle mire di Sanga. In pratica è un covo di banditi dove gli abitanti sono ridotti al ruolo di schiavi. La città non ha una sorgente o un pozzo, ma dispone di qualcosa di altrettanto prezioso che fa gola a molti: scorte di benzina. In passato vi era infatti una raffineria di petrolio che Garuda sembra aver rimesso in funzione obbligando gli abitanti a lavorarvi in condizioni abominevoli. Ovviamente il processo di lavorazione è molto primitivo, ma sembra che basti per ottenere la benzina desiderata. Sanga, che vuole evitare un confronto a viso aperto con Garuda, è attualmente costretto a barattare l'acqua con il suo avversario per ottenere la benzina. Anche perché, resta ancora da svelare il mistero sulla provenienza del petrolio che Garuda utilizza per la lavorazione...*



### **GARUDA**

*Si tratta di un potente Adepto di Nanto (Nuova Carriera) che in passato ha militato nell'esercito di Souther. E' un ottimo stratega, tanto che lo stesso Sanga lo ammira nonostante sia suo nemico. Ultimamente, sembra abbia saputo che prima dell'Olocausto Nucleare, nei territori che ora sono chiamati Cliffland, ci fosse un deposito di armi nucleari. Per questo motivo sembra stia organizzando una spedizione in modo da appropriarsene...*

**CORPO 6 ISTINTO 6 CUORE 3 MENTE 5**

**PERCEZIONE 4 AZIONE 4 DESIDERIO 4 RESISTENZA 4**

**MINERALE 0 VEGETALE 0 ANIMALE 0 UMANO 2 MECCANICO 2 NULLA -1**

**POTENZA 2 RAPIDITA' 0 PRECISIONE 0**

**ATTACCO 2 DIFESA 2 AURA 1**

**PV +4 PR 7 PE 6**

**Equipaggiamento: 2 Mazze Chiodate (E)PV-(G)PR**

**Talenti: Leadership:+1, Strategia:+1, Armi da Corpo a Corpo:+1, Geografia (L):+1, Vie di Nanto:0, Commerciare:0, Spionaggio:0;**

**Colpi: B\*:0; NA6-9-13-14:0, NM4-9:0; MA2-4-6-10:-2, MM1-8:-2;**



## **UOMINI DI GARUDA**



*Sono un gruppo di banditi senza scrupoli. Oltre a sorvegliare il lavoro dei cittadini nella raffineria, diversi di loro vengono impiegati per incursioni nei villaggi di Lastland, seminando orrore e morte e destando le ire di Sanga. Sono PNG MEDI con i Talenti Guidare Veicoli, Armi da Corpo a Corpo, Armi da Lancio a livello: 0. Dispongono di motociclette e fuoristrada in ottime condizioni e sono armati di Mazze Chiodate, Catene, Balestre da Polso e Spade. Hanno Onore:0.*

## **TOKAI**

*Si occupa delle operazioni di "estrazione" del petrolio. In pratica, Garuda ha trovato una petroliera nel Deserto del Silenzio e Tokai è incaricato di dirigere i lavori di recupero del petrolio in essa contenuto. A questo scopo vengono impiegate delle autocisterne che attraversano tutto il territorio di Lastland da South City fino al Deserto del Silenzio.*

*E' un PNG DEBOLE con il Talento Geografia (L):+2. Non ha alcun Onore.*



### **DONOVAN**



*Dirige le incursioni nei villaggi e la scorta che accompagna le autocisterne. Prende il suo "lavoro" molto seriamente, tanto da aver spesso eliminato personalmente e sul posto qualcuno dei suoi subalterni giudicati incompetenti. Garuda conosce il suo carattere e la sua lealtà, per questo motivo gli ha affidato tante responsabilità. E' un PNG ECCEZIONALE con i Talenti: Armi da Corpo a Corpo:+2, Guidare Veicoli:+1, Geografia(L):0, Leadership:0. Possiede una motocicletta corazzata ed è armato di Spadone a 2 Mani, Spada Corta e Catena. Conosce i seguenti Colpi:B\*:0; MA2-6:0.*

*Protezioni: TO 2*

*Ha Onore: 40*

### **WHITE CITY**

*Formalmente sottoposta alla Capitale di Lastland, questa città ha la fortuna di essere nelle mani di un reggente illuminato di nome Ryan. White City è un crocevia di mercanti che vengono da ogni parte di Lastland e che sono ben felici di pagare una piccola tassa per poter scambiare tranquillamente le proprie merci senza il terrore che uno degli uomini di Sanga si appropri di tutti i loro beni. La conseguenza è che pian piano, la città si sta arricchendo e Ryan non ha alcuna difficoltà a dare a Sanga il ricavato delle tasse per ottenere l'acqua necessaria alla sopravvivenza della comunità.*





### **RYAN**

*E' un commerciante che ha messo la sua intelligenza al servizio della comunità. Grazie ai suoi metodi, gli abitanti della città riescono a mantenere una certa autonomia rispetto alla Capitale e a ottenere comunque l'acqua per sopravvivere. E' un grande amico di Tobi e spesso riesce a fare grandi affari grazie alle sue informazioni. Non ama i soprusi e sembra che sia invischiato in una sorta di movimento ribelle. E' un PNG MEDIO con i Talenti Commerciale, Leadership, Cercare a livello:+2. Possiede 4000 UBS e ha Onore: 50.*

*Ultimamente, da quando ha subito un tentativo di omicidio, gira sempre assieme ad una guardia del corpo di nome Jonathan.*

### **JONATHAN**

*E' la guardia del corpo di Ryan e esperto di combattimento da strada. Personaggio piuttosto impulsivo e irruento, per darsi un tono ama dichiarare di essere stato addestrato dai Clifflanders nell'arte dell'assassinio anche se questo non è vero.*

*E' un PNG FORTE con test di 10 e i seguenti Talenti: Armi da Corpo a Corpo:+1, Rissa:+1, Guidare Veicoli:0; Colpi: B\*:0; Onore: 30. Possiede una Mazza da Baseball e due Tirapugni.*



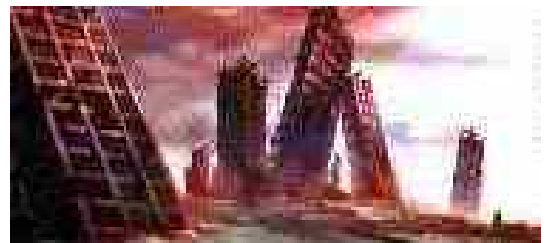
### **MILIZIA DI WHITE CITY**

*Sono semplici cittadini che, armati di buona volontà e poco altro, hanno formato un corpo di guardia efficiente. Si tratta di PNG DEBOLI con il Talento Armi da Corpo a Corpo a livello:0. Sono armati di svariate armi da taglio e da botta. Il loro comandante si chiama Karl ed è un PNG MEDIO veterano delle guerre pre-Olocausto.*



### **ALTRI VILLAGGI E CITTA'**

*Fin qui abbiamo descritto i villaggi e le città più importanti di Lastland, per quanto riguarda il resto delle zone popolate di questo territorio si può dire che rientrano nella definizione di "villaggi satelliti" della Capitale, dove il culto di Doha viene accettato e vengono pagati tributi in cambio dell'acqua. Molti di questi villaggi non sono nemmeno presidiati dagli uomini di Sanga, il quale si limita a mandare i suoi esattori regolarmente e a punire ogni atto di ribellione.*



# CAPITOLO 3

# CLIFFLAND

*Cliffland è un territorio off-limits in cui dimorano degli eremiti dotati di una formidabile tecnica di assassinio che gli abitanti di Lastland hanno imparato a temere e rispettare. E' risaputo che chiunque violi quei monti è condannato a essere ucciso senza pietà dai Clifflanders. Costoro, in realtà, non sono altro che un gruppo di monaci depositari di una tecnica di combattimento derivata dalla Sacra Scuola di Hokuto: L'Illuminata Scuola di Hokumon.*

## **CLIFFLANDERS**

*Chiamati così dagli abitanti di Lastland, i Monaci i Hokumon sono degli asceti che cercano l'Illuminazione perfezionando corpo e mente con la pratica del Kempo. Sono uomini irripetibili che hanno rinunciato alla propria vita per raggiungere uno stato di coscienza superiore. Questa rinuncia è simboleggiata da un tatuaggio caratteristico che può assumere diversi significati a seconda della zona del corpo in cui si trova.*

***-Fronte/Testa:** Indica che la propria mente è completamente dedicata alla ricerca dell'Illuminazione.*

***-Mano (Dorso o Palmo):** Indica che il proprio pugno e/o le proprie azioni saranno sempre al servizio della Scuola di Hokumon.*

***-Torso (Schiena, Cuore...):** Indica che tutta la propria vita è interamente dedicata agli interessi della Scuola di Hokumon.*

### **REGOLA OPZIONALE**

***A discrezione dell'AdG, un Monaco di Hokumon potrebbe perdere Onore se non tiene fede ai principi espressi dal suo tatuaggio. Se si usa questa regola, alla creazione del personaggio avrà il valore iniziale di Onore aumentato di 10.***

*Oltre a ciò, i Monaci di Hokumon hanno anche altre limitazioni da rispettare:*

***Solo il Successore designato della Scuola può usare i Colpi di Gerarchia 2 o più al di fuori del Tempio. Chiunque violi questa regola vede il suo Onore scendere automaticamente a 0, divenendo un rinnegato della Scuola. Da quel momento in poi, tutti gli altri Monaci sono obbligati ad eliminarlo senza pietà e non perdono Onore anche se lo attaccano in superiorità numerica.***

*Alla regola summenzionata ci sono comunque delle eccezioni, in quanto al Successore spetta il diritto di autorizzare alcuni Monaci a praticare i Colpi fuori dal Tempio, nel caso che questi debbano dare la caccia a un rinnegato, eseguire una missione particolare, andare in ritiro su altri eremi e cose simili (a discrezione dell'AdG).*





## **IL TEMPIO**

*Situato tra i monti di Cliffland, il Tempio dei Monaci di Hokumon è un luogo pressoché inaccessibile. Eretto solo qualche anno dopo l'Olocausto Nucleare, sorge sui resti di una base militare in cui erano custoditi ordigni atomici in gran quantità. Quando il Maestro è giunto in questo luogo e ha deciso di erigere il Tempio, ha fatto voto di proteggere queste armi di distruzione dalle mani dei malvagi, chiudendo l'accesso ai monti di Cliffland.*

## **MAESTRO**

*E' il Successore dell'Illuminata Scuola di Hokumon. Ha rinnegato completamente la sua vita in favore degli interessi della Scuola, tanto da rinunciare perfino al suo nome, facendosi chiamare solo Maestro. E' specializzato nelle tecniche di difesa.*



**CORPO 5 ISTINTO 4 CUORE 6 MENTE 6**

**PERCEZIONE 3 AZIONE 3 DESIDERIO 1 RESISTENZA 3**

**MINERALE 0 VEGETALE 0 ANIMALE 0 UMANO 2 MECCANICO 2 NULLA -1**

**POTENZA 1 RAPIDITA' 1 PRECISIONE 2**

**ATTACCO 3 DIFESA 3 AURA 2**

**ONORE: 90**

**PV +0 PR 4 PE 8**

**Talenti: Vie di Shugen:+3, Concentrazione:+2, Insegnamento:+2, Leggere:+1, Leadership:+1, Sopravvivenza:+1, Dottrina di Hokuto:0, Armi da Corpo a Corpo:0;**

**Colpi: B2-4-6-9:+1, B\*:0; PA1-2-4:+1, PA3:0; HA16:+1, HA1-2-3-4-6-7-8-9-11-13-14-17-18-21-22:0; PM2-3:+1, PM1-4:0; HM5-7:+1, HM1-2-6-8-9-10-11-12-15-16-17-19-20-21:0; PE1\*:+1; HET1-2-4-6-14-15-17-22-24-25-26-27-28-32-34-35-36-37-38-39-41-42-43-47-48-49-50:0;**

## **JIN HON**



*E' il maestro favorito alla successione. Specializzato nei colpi portati in rapida sequenza (Come il Sacro Colpo dei Cento Pugni Devastanti), Jin Hon è molto saggio e coraggioso. Benchè non sia il più forte tra i guerrieri del Tempio, gode di molto rispetto e ammirazione da parte di tutti i Monaci per via del suo carattere umile e mai arrogante.*

**CORPO 6 ISTINTO 5 CUORE 6 MENTE 5**

**PERCEZIONE 4 AZIONE 4 DESIDERIO 1 RESISTENZA 3**

**MINERALE 0 VEGETALE 0 ANIMALE 0 UMANO 2 MECCANICO 2 NULLA -1**

**POTENZA 1 RAPIDITA' 2 PRECISIONE 2**

**ATTACCO 2 DIFESA 2 AURA 2**

**ONORE: 60**

**PV +3 PR 6 PE 5**

**Talenti: Vie di Shugen:+2, Concentrazione:+1, Armi da Corpo a Corpo:0, Sopravvivenza:0, Leggere:0, Dottrina di Hokuto:-2;**

**Colpi: B\*:0; PA1-2-3:0, HA1-2-3-4-6-7-8-9-11-13-14-16-17-18-21-22:0, PA4:X; PM2:0, HM10-11-17:0, PM1-3:-2, HM1-2-5-6-7-9-12-15-16-19:-2, PM4:X; PE1-2:0, PE3:X; HET1-2-4-14-15-17-22-24-25-26-27-28-32-34-35-36-37-38-39-41-42-43-47-48-49-50:0;**

## **SEIJI**

*Abbandonato al suo destino dal padre Sanga, Seiji ha vissuto diversi anni della sua giovinezza lottando per sopravvivere. Ha sempre covato un grande risentimento nei confronti del padre, tanto da dedicare la sua vita alla vendetta.*

*Accolto presso il Monastero del Portale del Nord, in soli due anni è riuscito a penetrare i segreti dell'Illuminata Scuola Hokumon, dimostrandosi ben presto uno dei più talentuosi allievi della Scuola stessa. In realtà è stata proprio l'immensa tristezza del suo cuore a renderlo così forte, permettendogli di scoprire la vera potenza di Hokuto celata nella Scuola di Hokumon.*

**CORPO 6 ISTINTO 6 CUORE 4 MENTE 5**

**PERCEZIONE 4 AZIONE 4 DESIDERIO 5 RESISTENZA 5**

**MINERALE 0 VEGETALE 0 ANIMALE 0**

**UMANO 2 MECCANICO 1 NULLA -1**

**POTENZA 3 RAPIDITA' 2 PRECISIONE 2**

**ATTACCO 3 DIFESA 2 AURA 2**

**ONORE: 20\***



**PV +4 PR 7 PE 5**

**Protezioni: T0 2**

**Talenti: Vie di Shugen:+2, Concentrazione:+1, Sopravvivenza:+1, Dottrina di Hokuto:-2, Leggere:0;**

**Colpi: B\*:0; PA1-2-3:0; PM2-3-4:0; HA1-2-3-4-6-7-9-11-13-14-16-17-18-21-22-23:0; HM1-2-5-6-7-9-10-11-12-15-16-17-19:0; PE1-2:0; PE3:X; HET1-2-4-14-25-26-27-28-32-34-35-36-37-38-39-41-42-47-48-49-50:0;**

*\*: Si tratta dell'Onore che Seiji ha finché non fugge dal Tempio.*

**“Kenshiro ebbe un momento di paura. La spinta che alimenta il ken non è l'ambizione. Il ken che si allena con l'ambizione ha un limite. La tristezza che si impadronisce dell'uomo costruisce il vero ken. Raoh, Toki, Rei, Shew...nel cervello di Kenshiro passavano le immagini degli amici e nemici che avevano alimentato il suo ken.”**

## **LIVELLI DEI MONACI**

*I Monaci del Tempio si possono suddividere in almeno tre categorie:*

**-Adepti (PNG MEDI/Vie di Shugen:0):** Sono i novizi della Scuola, ancora non abbastanza addentrati nei segreti della stessa da limitarsi a usare al massimo Colpi di Gerarchia 2. In generale sono dotati di 4 Colpi Avanzati a livello:0 e 2 Mortali a livello:-4; Hanno **ATTACCO** e **DIFESA 1**.

**-Esperti (PNG FORTI/Vie di Shugen:+1):** Dotati di **AURA 1**, gli Esperti si distinguono per il fatto di ricorrere ai Colpi di Gerarchia 3, dimostrando un'ottima conoscenza della Scuola di Hokumon. Hanno 8 Avanzati a livello:0/-2 e 4 Mortali almeno a livello:-2.

**-Maestri (PNG ECCEZIONALI/Vie di Shugen:+2):** Come dice il nome, sono dotati di **AURA** almeno a livello 2. Ognuno di essi dovrebbe essere sviluppato dal'Adg con caratteristiche peculiari, ma in linea di massima, posseggono sicuramente la maggioranza dei Colpi Avanzati e Mortali della Scuola. In più, sono in possesso di almeno un Colpo Esoterico e di alcuni Tsubo (minimo 4).

**NOTA:** Ovviamente, l'Adg può spaziare di molto all'interno di queste categorie, in quanto si tratta più di punti di riferimento per la creazione dei PNG che di standard da rispettare obbligatoriamente.

**“Il nostro ken non si può portare fuori dal Tempio, questo è il nostro regolamento!” – Monaco di Hokumon -**

# CAPITOLO 4

## NUOVE ARTI MARZIALI

### **ILLUMINATA SCUOLA DI HOKUMON**

#### **(SCUOLA DEL PORTALE DEL NORD)**

**Prerequisito:** *Vie di Shugen*

**Componente Principale:** *Cuore*

*Questa scuola venne fondata 500 anni or sono da un monaco di Hokuto di nome Shugen. Questi, scartato per la successione, autosigliò il suo pugno ritirandosi in eremitaggio e praticando la scuola di Hokuto come esercizio fisico teso a raggiungere l'Illuminazione. Ben presto, la notizia di un forte asceta che viveva fra i monti attirò l'attenzione di coloro che desideravano apprendere i segreti delle arti marziali. Shugen, visti i suoi doveri verso la sacra scuola di Hokuto, non poteva insegnarne i colpi ad altri. Fu allora che decise di creare una propria tecnica personale basata sull'Hokuto ma diametralmente opposta nei principi: se da un lato la sacra scuola basava la sua forza sulla rabbia, il dolore e gli altri sentimenti per rendere il guerriero forte come l'acciaio, dall'altro, l'Illuminata scuola di Hokumon basava le sue tecniche sul controllo e la repressione dei sentimenti in modo da ottenere il distacco necessario dal mondo materiale e raggiungere l'Illuminazione. Oltretutto, coloro che sceglievano di entrare a far parte della scuola, una volta oltrepassato il portale, rinunciavano alla propria vita e dovevano fare voto di non praticare assolutamente i colpi della scuola al di fuori del tempio. L'unico autorizzato a praticare l'Hokumon fuori dalle mura del Tempio era il successore designato, il quale aveva anche il compito di permettere ad altri discepoli di fare altrettanto nei casi in cui fosse necessario.*



### **IL PREREQUISITO VIE DI SHUGEN**

*Si tratta di un Prerequisito molto diverso dagli altri: Avendo Shugen fondato la sua Scuola esclusivamente a scopo monastico, rinunciando ad ogni ambizione, chi ne apprende le Vie, deve fare altrettanto. In termini di gioco, chiunque abbia il Prerequisito Vie di Shugen, non ha vere proibizioni nell'uso dei colpi di altre Scuole, tuttavia, se usa una Tecnica nel cui test di attivazione compare il Mezzo **DESIDERIO**, vede il suddetto Prerequisito scendere di un livello, in quanto si allontana dal "sentiero" tracciato dal Fondatore della Scuola di Hokumon. Questa limitazione non ha più effetto nel momento in cui il personaggio diventi un Unificatore.*

## **COLPI AVANZATI**

La Scuola di Hokumon condivide con Hokuto i Colpi Avanzati: **HA1-2-3-4-6-7-8-9-11-13-14-16-17-18-21-22**

In più ha i propri Colpi Avanzati:

### **PA1-PRESA DI CONTROLLO DEL RITORNO AL CIELO DI HOKUMON**

Tipo:SP Costo:XF Limitazioni:Concentrazione+1 Test: CUORE+RESISTENZA+UMANO

Effetti: Il guerriero si concentra e rimuove dal suo cuore la paura di morire. Il risultato è un modificatore positivo da tirare sulla tabella (C) a tutti gli attacchi portati entro (CUORE) Round. Lo stesso valore va' però sottratto ai test di difesa.

Speciale: Rende il guerriero immune alle tecniche basate sulla paura (HA5, ecc.).



### **PA2-CONTROLLO DEL DOLORE DELL'ASCETISMO SHUGEN**

Tipo:SP Costo:XF Limitazioni: Aura 1, Concentrazione +1 Test: CORPO+RESISTENZA+UMANO

Effetti:Annulla gli effetti dei PD subiti e permette di restare automaticamente coscienti per un numero di Round pari al doppio del MS del test.

Speciale:Il personaggio subisce 1PV e 1PR in meno da ogni colpo subito.

### **PA3-PUGNO DELL'EREMITA DEL PORTALE DEL NORD**

Tipo:P Costo:3 Limitazioni:Attacco 2, Aura 2, Vie di Shugen +2

Effetti: Un pugno diretto capace di sfondare la zona colpita. Causa (C)PV e ignora qualsiasi tipo di protezione fisica.

Speciale:La locazione colpita e' incurabile ed inutilizzabile.



### **PA4-TECNICA DELL'ASCETISMO SHUGEN**

Tipo:SP Costo:XF Limitazioni:Aura 2, Concentrazione +2 Test: CUORE+RESISTENZA+UMANO

Effetti: Tecnica di meditazione che permette di recuperare velocemente le energie sgombrando la Mente ed il Cuore da ogni pensiero. Similmente all'Enigma di Nanto, il personaggio non può ne' vedere ne' sentire cosa accade attorno a lui. Dura un numero di ore pari al Talento Concentrazione, durante le quali il personaggio recupera 1 PE ogni ora.

Speciale: Al "risveglio", il personaggio avrà un Bonus di +1 su tutti i test per un'ora.



## **COLPI MORTALI**



*I Colpi Mortali condivisi con Hokuto sono: HM1-2-5-6-7-9-10-11-12-15-16-17-19-20-21, più i seguenti:*

### **PM1- ANNIENTAMENTO OSCILLANTE DELL'ENERGIA BIANCA**

*Tipo: P Costo: XF Limitazioni: Aura 2, Vie di Shugen +2, Concentrazione +1, ONORE 60+, Test: CUORE+RESISTENZA+NULLA+ATTACCO*

*Effetti:Il guerriero si concentra e rimuove ogni sentimento negativo dal suo cuore. La sua aura diviene bianco lucente e colpisce ogni bersaglio nel raggio di (concentrazione) x 2 metri. Il danno e' (CUORE) PV ad ogni bersaglio. L'avversario puo' tentare di "parare" il colpo solo con un test CUORE+RESISTENZA+NULLA che abbia un MS pari o superiore a quello dell'attacco. Sugli oggetti inanimati, il danno viene moltiplicato per il MS.*

*Speciale: La locazione colpita si disgrega in migliaia di pezzi.*



### **PM2- BLOCCO DEI COLPI CONSECUTIVI DELL' EREMITA DEL PORTALE DEL NORD**

*Tipo:SP Costo:4 Limitazioni: Difesa 2, Aura 1, Vie di Shugen +1, Test: CORPO+RESISTENZA+UMANO+DIFESA*

*Effetti:Una parata che blocca gli arti dell'avversario rendendogli impossibile l'esecuzione di colpi multipli (HM10-11, ecc.). In sostanza, il personaggio che esegue questa tecnica effettua un solo test per difendersi dagli attacchi multipli dell' avversario. Se riesce annulla anche i colpi successivi al primo, se fallisce li subisce tutti. L'avversario si libera automaticamente dal blocco dopo che il suo attacco viene parato.*

*Speciale: L'avversario resta con l'arto (o gli arti) immobilizzato finchè non riesce in un confronto CORPO+AZIONE+UMANO.*

### **PM3- PUGNO SPIRITUALE DELL'ASCETISMO SHUGEN**

*Tipo: P/D Costo: 3F Limitazioni: Attacco 2, Aura 1, Concentrazione +1, Vie di Shugen +1,*

*Effetti: un attacco che causa (B)PV e (D)PR più un numero di PV e PR pari al valore del talento Concentrazione.*

*Speciale: La locazione colpita si gonfia orribilmente ed esplose.*

### **PM4- COLPO DIROMPENTE DELLE SETTE STELLE DI HOKUMON**

*Tipo: P Costo: 5 Limitazioni: Attacco 3, Aura 2, Vie di Shugen +2*

*Effetti: Un colpo portato con il taglio della mano che causa (H)PV e (F)PR e va' localizzato con la tabella della testata. Se la locazione colpita ha delle protezioni artificiali, queste vengono distrutte.*

*Speciale: Il colpo frattura la zona colpita dall'interno, sbriciolandone le ossa e rendendola incurabile ed inutilizzabile.*

## **COLPI ESOTERICI**

### **PE1- PUGNO DEL PORTALE DEL NORD**

*Tipo: P Limitazioni: Attacco 1, Vie di Shugen +1 Costo: 1*

*Effetti: L'esatto equivalente del colpo HE1.*

### **PE2- CALCIO DEL PORTALE DEL NORD**

*Tipo: C Limitazioni: Attacco 1, Difesa 1, Vie di Shugen +2, Costo: 1*

*Effetti: L'esatto equivalente del colpo HE2.*

### **PE3- COLPO DEL PORTALE DEL NORD**

*Tipo: P Limitazioni: Attacco 2, Vie di Shugen +1, Concentrazione +2, Costo: 3*

*Effetti: Causa (C)PV e (B)PR e riesce a raggiungere gli tsubo ignorando qualsiasi protezione di arti marziali.*

## **TSUBO**

*Nella loro ricerca dell'Illuminazione, i Monaci di Hokumon hanno affinato la conoscenza dei soli Tsubo che non fanno perno sul mezzo DESIDERIO:*

**HET1-2-4-6-14-15-17-22-24-25-26-27-28-32-34-35-36-37-38-39-41-42-43-47-48-49-50.**



### **COLPI OCCULTI**

*Non esistono Colpi Occulti nella Scuola di Hokumon, tuttavia, se si viene a conoscenza di Colpi di tale Gerarchia appartenenti alla Sacra Scuola di Hokuto, li si può utilizzare sostituendo il proprio valore di Vie di Shugen a quello di Vie di Hokuto richiesto.*

### **NOTE SULLO SVILUPPO DEI COLPI**

*Nel corso dei secoli, i Monaci di Hokumon si sono sempre limitati a utilizzare i Colpi della Scuola per allenare il corpo e la mente, quindi non hanno approfondito e accresciuto il parco dei Colpi a disposizione. Da notare che la Scuola di Hokumon difetta di ogni Colpo basato sui sentimenti (come il Sacro Furore di Hokuto) e di tutte quelle Tecniche sviluppate da Hokuto per i campi di battaglia (come il Circolo Segreto del Divino Pugno di Hokuto). Questo è ovviamente dovuto alla scelta del Fondatore di votare i praticanti dell'Hokumon alla ricerca dell'Illuminazione e non di renderli dei potenti guerrieri. Per queste ragioni, sviluppare nuovi Colpi della Scuola deve avere come obiettivo non il combattimento fine a se stesso ma l'elevazione spirituale.*

***“ Lo scopo del ken deve essere di elevare il proprio valore con l'esercizio del corpo e della mente. Sai bene che la pratica del ken è solo una parte della disciplina” – Monaco di Hokumon -***

### **TECNICHE COMBinate**

**Prerequisito:** Nessuno

**Componente Principale:** Corpo

*Non si tratta di una vera e propria Scuola Minore, ma di un elenco di colpi combinati con le armi che spesso vengono insegnati in tutte le scuole di lotta, in maniera simile ai colpi base. Questi colpi si basano esclusivamente sulla conoscenza delle armi, quindi sono utilizzabili tanto dai guerrieri di Scuole Maggiori e Minori che fanno uso dell'Aura, tanto dagli Shura. Sempre in maniera simile ai colpi base, sono considerati della propria Scuola, ma, a differenza di essi, non possono superare il livello del talento relativo all'arma utilizzata. I guerrieri Shura possono anche combinare questi colpi considerando i Mortali come appartenenti ad un'ulteriore disciplina.*



### **COLPI AVANZATI**

#### **COA1 - COLPO DIRETTO**

**Tipo:** CO      **Costo:** 2      **Limitazioni:** Attacco 1, Armi da corpo a corpo: 0

**Effetti:** Permette di effettuare un attacco con l'arma che può essere solo schivato ( A meno che non si usino tecniche particolari come HA4). Il danno è quello dell'arma utilizzata.

**Speciale:**L'attacco è tanto veloce da dare un ulteriore -2 alla schivata.

## **COA2 - TAGLIO VERTICALE**

*Tipo: CO Costo: 3 Limitazioni: Attacco 1, Armi da corpo a corpo: 0*

*Effetti: Un fendente verticale che colpisce con la tabella della testata e da' un malus di -2 alla parata. Il danno e' quello dell'arma utilizzata.*

*Speciale: Il danno aumenta di una categoria (solo PV).*

## **COA3 - TAGLIO ORIZZONTALE**

*Tipo: CO Costo: 5 Limitazioni: Attacco 1, Armi da corpo a corpo: 0*

*Effetti: Permette di colpire tutti i bersagli posti attorno al guerriero (fronte e lati) senza alcuna penalità. Il danno è quello dell'arma utilizzata.*

*Speciale: Il guerriero ruota su se stesso e colpisce anche i bersagli posti alle sue spalle.*

## **COA4 - TAGLI A RAFFICA**

*Tipo: CO Costo: XF Limitazioni: Attacco 2, Armi da corpo a corpo +1*

*Effetti: Permette di effettuare una raffica di attacchi velocissimi. Il danno aumenta di 2 Categorie (solo PV), ma va' ripartito equamente tra 3 locazioni distinte. Il malus alla parata e' -4 e non può essere mirato.*

*Speciale: Il danno aumenta di 3 Categorie.*

## **COA5 - DOPPIO ATTACCO DELLE ARMI GEMELLE**

*Tipo: CO Costo: 4 Limitazioni: Attacco 2, Armi da corpo a corpo +2*

*Effetti: Utilizzando armi corte da corpo a corpo (manganelli, spade corte, artigli...) è possibile effettuare 2 attacchi nello stesso round su un singolo bersaglio, oppure colpire più avversari con la metà delle normali penalità.*

*Speciale: Il danno aumenta di una Categoria (solo PV).*

## **COA6 - ASSALTO DI FUOCO**

*Tipo: CO Costo: XF Limitazioni: Attacco 2, Armi da fuoco +2*

*Effetti: Utilizzando due armi da fuoco leggere (Pistole, mitragliette...) è possibile attaccare un singolo bersaglio aumentando il danno di 2 Categorie (Sia PV che PR), oppure colpire tutti i bersagli attorno senza penalità.*

*Speciale: Viene spesa la metà dei PM necessari.*

## **COA7 - TECNICA AVANZATA DEI PROIETTILI**

*Tipo: CO Costo: 4 Limitazioni: Attacco 2, Armi da lancio +1*

*Effetti: Utilizzando questa tecnica, il guerriero può raddoppiare la gittata di un'arma da lancio (come arco, giavellotto, ascia da lancio, ecc...) e aumentarne il danno di una Categoria, sia in PV che in PR.*

*Speciale: La gittata viene triplicata.*

## **COA8 - PARATA DELLE ARMI GEMELLE**

*Tipo: SP Costo: 2 Limitazioni: Difesa 1, Armi da corpo a corpo +1*

*Effetti: Se si utilizzano due armi uguali, si può parare un colpo portato con un'altra arma con un bonus di +2.*

*Speciale: Il bonus è +4.*

## **COLPI MORTALI**

### **COM1 - AFFONDO MORTALE**

*Tipo: CO Costo: 3 Limitazioni: Attacco 2, Armi da corpo a corpo +2*

*Effetti: Un potente attacco che aumenta il danno di 2 Categorie, sia in PV che in PR e ignora le protezioni convenzionali.*

*Speciale: Ignora anche le protezioni di Arti Marziali.*

### **COM2 - TECNICA MORTALE DEI PROIETTILI**

*Tipo: CO Costo: 5 Limitazioni: Attacco 2, Armi da lancio +2*

*Effetti: Questa tecnica quadruplica la gittata di un'arma da lancio e ne aumenta il danno di 2 Categorie (sia PV che PR).*

*Speciale: Il danno aumenta di 3 categorie.*

### **COM3 - TECNICA MORTALE DEL MURO DI SPADE**

*Tipo: SP Costo: XF Limitazioni: Difesa 2, Armi da corpo a corpo +2*

*Effetti: Simile a B12, permette di intercettare anche i proiettili delle armi da fuoco e di infliggere (F)PV all'arto o all'arma usati per l'attacco.*

*Speciale: Si ottiene un bonus di +1 sull'Iniziativa nel round successivo.*

### **COM4 - TECNICA DEFINITIVA DELLE SPADE**

*Tipo: CO Costo: 4 Limitazioni: Attacco 2, Armi da corpo a corpo +1*

*Effetti: Permette di aggiungere un numero di PV e PR di danno pari al proprio valore di Armi da corpo a corpo.*

*Speciale: Dà un malus di -2 alla difesa avversaria.*

### **COM5 - ATTACCO MULTIPLO DEI PROIETTILI**

*Tipo: D Costo: 3 Limitazioni: Attacco 2, Armi da lancio +2*

*Effetti: Il guerriero può colpire tutte le locazioni del bersaglio con piccole armi da lancio (pugnali, shuriken..), infliggendo il danno dell'arma in ognuna di esse. L'attacco, anche se combinato, ai fini della difesa avversaria è da considerare a Distanza.*

*Speciale: La gittata viene raddoppiata.*

## NUOVI COLPI DI HOKUTO

Tra gli innumerevoli colpi sviluppati nei 1800 anni di storia della Sacra Scuola di Hokuto, ve ne sono alcuni noti soltanto ai grandi Maestri (Aura 2, Vie di Hokuto +2) e che a volte godono di una fama leggendaria tra gli stessi esponenti della Scuola. In questa sezione presentiamo alcuni di questi colpi, sottolineando ancora che un personaggio appena creato non potrà assolutamente accedervi (a discrezione dell'AdG, un personaggio appartenente alla Stirpe Principale di Hokuto potrebbe rappresentare un'eccezione alla regola) e dovrà vederli utilizzare o farseli insegnare da un Maestro per apprenderli.



## COLPI AVANZATI

### HA19 - "Juuji Zan" La Croce Mortale di Hokuto

Tipo: P      Costo: 6      Limitazioni: Attacco 2, Vie di Hokuto +2, Vie di Nanto: 0

Effetti: Causa (E)PV al Torso ma, se l'avversario sta usando o ha usato, nello stesso round, un colpo della Divina Scuola di Nanto, il MS è raddoppiato.

Speciale: La Categoria di danno aumenta di un numero pari alle Vie di Nanto del bersaglio. Se il Torso scende a 0 PV, gli organi interni della vittima iniziano a crollare e muore entro Resistenza Round.



### HA20 - Parata Assoluta del Dominatore del Cielo

Tipo: SP      Costo: 2      Limitazioni: Difesa 3, Aura 3, Test di Parata

Effetti: Grazie a questa tecnica, il guerriero può parare attacchi di armi da fuoco, esplosivi, e attacchi a Distanza di Arti Marziali (noti) come se fossero semplici attacchi in corpo a corpo, creando una specie di scudo di vento con la sua Aura.

Speciale: L' attacco viene rispedito all'avversario con lo stesso MS.

### HA21 - Sagome Gemelle in un Solo Corpo

Tipo: SP      Costo: 4      Limitazioni: Attacco 1, Difesa 1      Test: Corpo+Percezione+Umano

Effetti: Si tratta di una tecnica che, nel corso dei secoli, è caduta in disuso nella Sacra Scuola ma che è stata rivalutata dai Monaci di Hokumon. Due guerrieri sincronizzano i movimenti in maniera tale che all'avversario sembra di avere un nemico con 4 braccia e 4 gambe. Questo colpo può essere usato solo contro avversari di Aura superiore e solo da chi possiede al massimo Aura 1, altrimenti si va' contro l'etica di combattimento. Dura un numero di Round pari al MS (il minore tra i due) e permette ad UNO dei due guerrieri di attaccare mentre l'altro distrae l'avversario dandogli una penalità di -4 ad ogni azione difensiva.

Speciale: Se tutti e due guerrieri riescono ad attivare l'effetto speciale, riescono a sommare la propria Aura entrando in perfetta sincronia, con tutti i vantaggi che ciò comporta.

## **HA22 - "Soryu Ha" Onda dei Dragoni Gemelli di Hokuto**

*Tipo: P Costo: 4 Limitazioni: Attacco 2, Aura 1, Vie di Hokuto +2, mani libere*

*Effetti: Un colpo portato con entrambe le mani al Torso (colpo mirato -3), che causa (H)PV.*

*Speciale: Le mani perforano il petto dell'avversario e l'energia rilasciata fa' implodere i polmoni.*

## **HA23 - "ShichiShi Kihei Zan" I 7 Colpi al Cavaliere di Hokuto**



*Tipo: SM Costo: 3 Limitazioni: Attacco 2, Aura 1, Difesa 2, Vie di Hokuto +1*

*Effetti: Un colpo studiato per i campi di battaglia che causa (D)PV in 3 locazioni distinte ma, se l'avversario si trova a su una moto o su una cavalcatura, aumenta di 2 Categorie.*

*Speciale: Il bersaglio viene disarcionato e le locazioni colpite, se scendono a 0 PV, sono incurabili.*

## **COLPI MORTALI**

### **HM16 - "Musou Insatsu" Calcio Senza Ombra di Pensiero**

*Tipo: C Costo: 4F Limitazioni: Attacco 1, Difesa 2, Aura 2, Vie di Hokuto +1 Test: Istinto+Percezione+Nulla+Aura*

*Effetti: Se il test riesce si puo' effettuare subito un test di attacco e sferrare un calcio che causa (F)PV e ignora i modificatori di Colpi come NM4, NEOC1 e 2 e altri.*

*Speciali: Si riceve un +2 su tutti i test di Iniziativa per (D) round.*

### **HM17 - "Hyakuretsu Dan" I Cento Calci Devastanti di Hokuto**

*Tipo: C Costo: 5 Limitazioni: Attacco 2, Difesa 2, Aura 1*

*Effetti: Simile al Colpo HM11, infligge gli stessi danni ma è capace di colpire più bersagli, anche attorno al guerriero, senza penalità.*

*Speciale: Le zone colpite esplodono.*

### **HM18 - Colpo del Cerchio Magico di Hokuto**

*Tipo: P/SP Costo: 3 Limitazioni: Difesa 3, Attacco 2, Aura 1, Vie di Hokuto +2, Vie di Gento: 0*

*Test: Corpo+Desiderio+Umano+Aura*

*Effetti: Il guerriero colpisce descrivendo dei cerchi di luce e causando (H)PV a tutti i bersagli adiacenti senza penalità. Se, nello stesso round, non si usano altre tecniche, è possibile utilizzare questo colpo per annullare automaticamente gli attacchi a distanza di qualsiasi tipo, anche quelli noti di altre arti marziali.*

*Speciale: Le locazioni colpite esplodono fragorosamente.*

### **HM19 - "Shichi Ten Sho" Sette Punti delle Mani di Hokuto**

*Tipo: P Costo: 3F Limitazioni: Attacco 2, Difesa 2, Aura 2, Vie di Hokuto 0, entrambe le mani libere*

*Effetti: Si colpiscono sette punti vitali dell'avversario dando l'illusione del moltiplicarsi del numero delle mani (-2 al test di parata); con questo colpo non si può mirare, dato che i sette punti si trovano in più locazioni, e si infliggono (I)PV da distribuire su tutte le locazioni in modo uniforme.*

*Speciale: I danni possono essere distribuiti in modo non uniforme.*



### **HM20 - "Gosho Ha" Colpo a Ondate dei Palmi di Hokuto**

*Tipo:D Costo: 3F Limitazioni: Attacco 3, Aura 2, Vie di Hokuto +2 Test:Corpo+Desiderio+Umano+Attacco*

*Effetti: Concentrando tutta la sua energia nelle mani aperte, il guerriero provoca uno spostamento d'aria che investe l'avversario con effetti letali: infligge (F)PV e (B)PR.*

*Speciale: La zona colpita va in frantumi e il danno diviene (H)PV e (F)PR.*

### **HM21- Colpo dell'Onda Improvvisa del Mare Calmo di Hokuto**

*Tipo: P Costo: 2 Limitazioni:Attacco 2, Difesa 3, Vie di Hokuto +3, mani libere*

*Effetti: Portato con le mani giunte, causa (H)PV in una locazione. Se nei round precedenti, il guerriero si è limitato a difendersi senza attaccare, ottiene un Modificatore di +1 sul test di attacco di questo colpo per ogni round (massimo +6).*

*Speciale: La locazione colpita viene perforata e risulta inutilizzabile.*

## **ULTERIORI TSUBO**

### **HET23 - Shinketsushu, La Morte in Tre Giorni**

*Posizione: TO Limitazioni: Vie di Hokuto +2, 1PE Test: Corpo+Desiderio+Umano*

*Effetti: Premendo questo tsubo, il corpo della vittima inizia inesorabilmente a crollare. La vittima morirà entro tre giorni, durante i quali perderà 1PD, 1PR, 1PE ed 1PV in ogni locazione al giorno. Durante questo periodo potrà solo cercare di limitare il dolore usando, ad esempio, degli antidolorifici per curare i PD. Tutte le perdite saranno permanenti e, l'unico rimedio applicabile sarà lo tsubo HET9, capace di allungare la vita della vittima (sospendendo gli effetti dello tsubo) per un altro giorno.*



## **HET24 - Kensei della Pietà**

*Posizione: TO*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +2, 2PR/PE*

*Test: Istinto+Percezione+Umano*

*Effetti: La vittima di questo tsubo muore orribilmente esplodendo entro 2 round mentre i suoi arti e la sua testa si deformano in maniera mostruosa. Tuttavia, durante la morte, invece di provare dolore, prova le stesse sensazioni che si provano in Paradiso.*

## **HET25 - Shintanchu delle Catene Invisibili**

*Posizione: TO*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +2, 1PE*

*Test: Corpo+Azione+Umano*

*Effetti: Il corpo della vittima viene completamente bloccato per un numero di ore pari alla Componente Cuore dell'attaccante. Durante questo periodo, la vittima può tentare di sbloccarsi solo effettuando un test di Resistenza all'Effetto Speciale con un MS di 6 o più (un tentativo ogni round), altrimenti deve attendere che qualcun'altro lo sblocchi premendo HET26.*



## **HET26 - Teiketsu, La Vita delle Membra**

*Posizione: GD/GS*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +3, 2PR/PE*

*Test: Corpo+Resistenza+Umano*

*Effetti: Permette di sbloccare qualsiasi tsubo che influisce sul movimento del corpo.*

## **HET27 - Zuseku dell'Equilibrio Mentale**

*Posizione: TE*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +2, 2PR/PE*

*Test: Mente+Resistenza+Umano*

*Effetti: La pressione di questo tsubo accelera il processo di recupero della mente, cancellando stress e stanchezza. In termini di gioco, si recupera 1PE ogni giorno per un numero di giorni pari al MS del test di attivazione. Può essere utilizzato per rimuovere gli effetti causati da traumi mentali (Come la perdita della voce da parte di Lynn).*

## **HET28 - Meitsu del Vigore**

*Posizione: TO*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +2, 2PR/PE*

*Test: Corpo+Resistenza+Umano*

*Effetti: Elimina immediatamente la stanchezza e il dolore, ripristinando tutti i PR del bersaglio. Annulla, in alternativa, gli effetti dei PD per un numero di ore pari al MS del test di attivazione (non di quelli causati da Effetti Speciali di Colpi di Arti Marziali). Può essere usato solo una volta al giorno.*

## **HET29 - Daikyokin delle Fibre Muscolari**

*Posizione: TE*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +2, 2PR/PE*

*Test: Corpo+Desiderio+Umano*

*Effetti: Raggiunge i centri nervosi che controllano i muscoli del corpo e ha due applicazioni: Può annullare gli effetti delle protezioni di arti marziali (solo quelle fisiche) oppure rendere il proprio corpo più resistente fornendo 2PV di assorbimento per un numero di Round pari al MS del Test di attivazione.*

## **HET30 - Shiourin, Il Sigillo delle Parole**

*Posizione: TE*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +2, 1PE*

*Test: Mente+Desiderio+Nulla*

*Effetti: Permette di decodificare ogni tipo di testo semplicemente effettuando un test **Mente+Percezione+Umano+Leggere**, modificato dal MS del test di attivazione dello tsubo. Permette di apprendere colpi di arti marziali da pergamene e documenti segreti con lo stesso bonus.*

## **HET31 - Kotetsu, Il Balzo della Tigre**

*Posizione: Gambe*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +2, 2PR/PE*

*Test: Corpo+Desiderio+Umano*

*Effetti: Premendo questi tsubo sulle cosce, il guerriero aumenta incredibilmente la potenza delle gambe, riuscendo ad effettuare Salti e Salti Mortali senza bisogno della rincorsa per un numero di round pari alla RESISTENZA.*

## **HET32 - Senken dell'Albero Maestro**

*Posizione: T0*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +2, 1-2 PR/PE*

*Test: Corpo+Azione+Umano*

*Effetti: Questo Tsubo può avere due effetti, tutto dipende dall'energia con cui viene colpito; se il colpo è dosato (1PR/PE) può ridare energia ad un arto, rendendolo di nuovo curabile (nel caso di Colpi che lo abbiano reso incurabile) e ripristinando subito 2 PV. Se il colpo è violento (2PR/PE) invece spezza in due la colonna vertebrale dell'avversario.*

## **HET33 - Shiseitsu, La Maschera della Morte**

*Posizione: T0*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +1, 1PR/PE*

*Test: Corpo+Resistenza+Umano*

*Effetti: Causa sul bersaglio gli stessi effetti del colpo HM3, ma la durata è decisa da chi attiva lo tsubo. Se usato su se stessi attiva l'Effetto Speciale del Colpo HM3.*

## **HET34 - Gakuchu, La Frantumazione del Nucleo**

*Posizione: TE*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +2, 1PR/PE*

*Test:*

*Corpo+Azione+Umano*

*Effetti: Posto al centro della fronte, questo tsubo causa l'esplosione totale della vittima.*



## **HET35 - Heikesshu, La Stella del Cuore**

*Posizione: T0*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +2, 1PR/PE*

*Test:*

*Cuore+Azione+Umano*

*Effetti: Si tratta di uno tsubo particolare che causa la morte soltanto ai bersagli con Onore 0 o meno. Il cuore della vittima può, a scelta di chi attiva lo tsubo, rallentare i battiti fino alla morte oppure gonfiarsi orribilmente ed esplodere.*

## **HET36 - Akkeshu, I Fiumi della Vita**

*Posizione: Qualsiasi*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +1, 1 PR/PE*

*Test: Corpo+Azione+Umano*

*Effetti: Premendo questo tsubo si bloccano le emorragie ripristinando subito 1PV nella locazione desiderata.*

## **HET37 Shinfukumen, La Morte dei Sogni**

*Posizione: TE*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +2, 2PR/PE*

*Test: Corpo+Azione+Umano*

*Effetti: Una volta premuto questo tsubo, l'avversario può agire normalmente, come se non fosse sottoposto ad alcun effetto speciale, tuttavia, chi lo attiva può decidere che la sua testa esploda nel caso che compia azioni particolari legate al movimento del corpo (Attaccare qualcuno, correre, ecc...).*

## **HET38 - Domei del Buio Completo**

*Posizione: TE*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +2, 2PR/PE*

*Test: Mente+Azione+Umano*

*Effetti: Distrugge completamente il nervo ottico della vittima, rendendola cieca in maniera permanente.*

## **HET39 - Kenmei, La Luce della Speranza**

*Posizione: TE*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +2, 2PR/PE*

*Test: Corpo+Resistenza+Umano*

*Effetti: Ripristina la vista perduta in seguito all'attivazione di HET38 o a causa di ferite fisiche.*



## **HET40 - Toshinmei, La Condanna del Burattino**

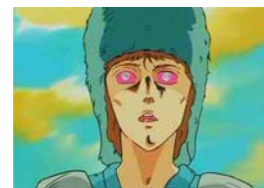
*Posizione: TE*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +1, 1PE*

*Test:*

*Mente+Desiderio+Umano*

*Effetti: Posto sulla sommità del cranio, permette di impartire un ordine alla vittima che, sotto ipnosi, cercherà in tutti i modi di portarlo a termine. Se la vittima non porta a termine il suo compito, la sua testa esplode.*



## **HET41 - Kyosetsu dei Muscoli Liberi**

*Posizione: TE*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +1, 1PR/PE*

*Test: Mente+Percezione+Umano*

*Effetti: Il corpo della vittima non risponde più agli stimoli del cervello, muovendosi in maniera indipendente per un numero di round pari al MS del Test di attivazione. In linea di massima, il corpo della vittima si comporta in maniera opposta a quelli che sono i pensieri della stessa.*

## **HET42 - Senyo, Il Blocco della Vita**

*Posizione: TO*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +1, 1PR/PE*

*Test: Corpo+Azione+Umano*

*Effetti: Paralizza l'avversario per un numero di Round pari al MS del test.*



### **HET43 - Shitsugen, I Passi del Pentimento Recondito**

Posizione: T0

Limitazioni: Vie di Hokuto +1, 1PR/PE

Test: Corpo+Azione+Umano

Effetti: La vittima comincia a camminare all'indietro, senza potersi fermare, per un numero di Round pari al suo Onore (se negativo).

### **HET44 - Kyomei, Gli Specchi di Vita**

Posizione: Braccia

Limitazioni: Vie di Hokuto +2, 1PR/PE

Test: Corpo+Desiderio+Umano

Effetti: Si tratta di due tsubo localizzati sulle spalle che causano l'esplosione di entrambe le mani della vittima. Questa perde 1/3 dei PV di ogni braccio e non può più utilizzare le mani a meno che non vengano rigenerate da apposite tecniche o tsubo.

### **HET45 - Kyoteishu, Lo Specchio Interiore**

Posizione: T0

Limitazioni: Vie di Hokuto +2, 2PR/PE

Test: Corpo+Desiderio+Umano

Effetti: La pressione di questo tsubo fa gonfiare enormemente le vene e le terminazioni nervose della vittima, rendendo più facile localizzare i suoi punti segreti. L'effetto dura MS round, durante i quali, chiunque cerchi di colpire gli tsubo della vittima non avrà bisogno di mirare il colpo.

### **HET46 - Shoukokiban, La Fiamma Estinta**

Posizione: TE

Limitazioni: Vie di Hokuto +1, 1PR/PE

Test: Mente+Desiderio+Umano

Effetti: Premendo questo tsubo localizzato sotto la nuca, si riducono le ambizioni della vittima e i suoi desideri. Bisogna lanciare sulla colonna (E): Il risultato sono i punti che la vittima perde nel Mezzo DESIDERIO. Questi effetti non sono permanenti, ma la vittima dovrà comunque riacquistare i punti persi con la normale spesa di PA. L'unica alternativa è quella di curarlo con HET6.

### **HET47 - Shinichi, L'Incitamento al Dialogo**

Posizione: TE/T0

Limitazioni: Vie di Hokuto +2, 2PR/PE

Test: Mente+Azione+Umano

Effetti: Si tratta di una coppia di tsubo con effetti simili ma diversi: Se viene premuto quello dietro la schiena (T0), si ottengono effetti analoghi a HET3. Se viene premuto quello dietro il collo (TE), la vittima può evitare di dire la verità, ma subisce la lacerazione delle membra e la perdita di 1 PV per locazione ad ogni risposta sbagliata.

### **HET48 - Ochu, Il Tocco Miracoloso**

Posizione: Qualsiasi

Limitazioni: Vie di Hokuto+1, 1PR/PE

Test: Corpo+Azione+Umano

Effetti: Permette di rigenerare (D)PV nella locazione desiderata istantaneamente. Rende curabili le ferite incurabili e si può usare una sola volta al giorno per ogni locazione.

### **HET49 - Tsuishin, I Segreti del Corpo**

Posizione: T0

Limitazioni: Vie di Hokuto +1, 1PR/PE

Test: Corpo+Azione+Umano

*Effetti: Due punti segreti che si trovano sui fianchi. Se premuti, dimezzano il Movimento della vittima, la quale non può correre e ottiene un Modificatore di -2 su tutti i test fisici per MS round.*

## **HET50 - Jikykyo della Distanza**

*Posizione: TE*

*Limitazioni: Vie di Hokuto +1, 1PR/PE*

*Test: Mente+Percezione+Umano*

*Effetti: La vittima non è più in grado di percepire le tre dimensioni e la distanza con l'ausilio della vista. Ciò comporta un Modificatore di -2 a tutti i suoi test di combattimento per un numero di round pari alla Componente CUORE dell'attaccante.*

## **NUOVI COLPI DI MONTEFIORITO**

*Benché la Poderosa Scuola di Montefiorito (Kazan Saigoku Ken) sia ormai completamente degradata e praticata solo da rozzi giganti che ne hanno storpiato le tecniche per adattarle al loro stile di combattimento da lottatori di Sumo o di Wrestling, bisogna ricordare che le origini di quest'arte marziale sono nobili e vanno ricercate nell'Arte Marziale Simbolica Cinese. Esistono quindi altri colpi meno noti appartenenti alla Scuola di Montefiorito, che aspettano solo di essere riscoperti. Eccone alcuni:*

## **COLPI AVANZATI**

### **MA10 - Poderoso Colpo Segreto di Montefiorito**

*Tipo: P*

*Costo: 3*

*Limitazioni: Attacco 2*

*Effetti: Una violenta gomitata che causa (F)PV e (C)PR. Se l'avversario si trova alle spalle o ad un lato dell'attaccante, riceve un Modificatore negativo di -2 a difendersi dal colpo. Non può colpire le gambe.*

*Speciale: Il Modificatore alla difesa è -4.*

### **MA11 –“Kazan Gunro Ken” Colpo del Branco Assassino**

*Tipo: CO*

*Costo:2*

*Limitazioni: Attacco 1, uso di armi da taglio corte*

*Effetti: Un semplice attacco portato con armi da taglio corte (Coltelli, artigli, ecc...) che aumenta il danno dell'arma di 2 categorie (solo PV). Se questo colpo viene eseguito da più attaccanti contemporaneamente, chi si difende dai loro attacchi raddoppia i malus per le parate successive multiple. Se usato in questo modo i personaggi che la eseguono perdono 1 punto di Onore.*

### **MA12 - Proiezione di Montefiorito**

*Tipo: P*

*Costo:4F*

*Limitazioni: Attacco 2, eseguibile solo su avversari immobilizzati*

*Effetti: L'avversario viene scagliato a (I) metri di distanza e subisce (J)PV da ripartire in tutte le locazioni e (E)PR.*

*Speciale: L'avversario deve spendere 6PM per potersi rialzare.*

### **MA13 - Poderoso Pugno di Montefiorito**

*Tipo: P*

*Costo: 5*

*Limitazioni: Attacco 2, Aura 1*

*Effetti: Un potente colpo dato con il taglio della mano che causa (E)PV e (D)PR.*

*Speciale: Se l'avversario para il colpo, subisce comunque 1PV nella locazione usata per parare.*

### **MA14 - Poderoso Calcio di Montefiorito**

*Tipo: C                      Costo: 3                      Limitazioni: Attacco 2, Difesa 2, Aura 1*

*Effetti: Un possente calcio diretto che causa (D)PV e (E)PR. Sposta il bersaglio di (D) metri.*

*Speciale: Il bersaglio viene spostato di (C) metri.*

## **COLPI MORTALI**

### **MM11 –“Kazan Gokuaku So” Artigli Infernali di Montefiorito**

*Tipo: P                      Costo: 4F                      Limitazioni: Attacco 2, Difesa 2, Aura 1, rincorsa di almeno 4 metri*

*Effetti: Il guerriero, dopo una breve rincorsa, si lancia contro l'avversario afferrandolo al petto con la mano atteggiata ad artiglio e inizia a girare vorticosamente su se stesso, perforando la zone colpita: Infligge (H)PV al torso e, al MS va aggiunta la Componente Corpo. E' un colpo perforante.*

*Speciale: Ignora ogni tipo di protezioni.*



# CAPITOLO 5

## ESPANSIONE DELLE REGOLE



*In questo capitolo verranno presentate diverse regole aggiuntive **opzionali** che ampliano quelle già esposte nel manuale base e nei supplementi dell'Isola dei Demoni. Lo scopo è quello di fornire idee all'Adg per la gestione di alcune situazioni peculiari e di dare anche nuove variabili alle situazioni di combattimento. Vengono anche presentate 3 nuove Carriere e un approfondimento sul Talento Rissare. Buona lettura!*

### **PESO SOLLEVABILE**

*Ogni personaggio può sollevare senza sforzo un peso pari a **(CORPO+RESISTENZA)x 10Kg**. Se il personaggio possiede dell'Aura (o dell'Aura Omicida), **raddoppia** il valore di Kg sollevabili per ogni punto posseduto nella stessa. Lo stesso effetto si può ottenere per ogni punto di **Potenza** speso.*

#### **Esempio:**

*Raoul ha **CORPO 7** e **RESISTENZA 5**: In base ad un rapido calcolo può sollevare 120Kg di peso, ma, avendo **Aura 3**, questo valore viene raddoppiato per ben 3 volte diventando ben 960Kg! (Aura 1=240, Aura 2=480, Aura 3=960). Se Raoul avesse bisogno di sollevare un peso maggiore, potrebbe comunque ricorrere ai suoi punti di **Potenza**, spendendo **PR/PE** per ottenere: **Potenza 1=1920, Potenza 2=3840, Potenza 3=7680Kg!***

### **MANIFESTAZIONE INVOLONTARIA DELL'AURA OMICIDA**

*Quando il valore di **Aura Omicida** di un personaggio è **pari o superiore** al valore della Componente **CUORE**, questa risulta sempre visibile a tutti, anche se il personaggio non vorrebbe manifestarla. L'unica soluzione al problema è di spendere **1PE** per trattenerla per un numero di ore pari al valore della Componente **MENTE**. Se l'avversario prova a rilevare l'Aura, avrà un **Malus** pari al valore del Talento **Concentrazione** nel suo test.*

### **OCCULTARE L'AURA**

*Mentre i Guerrieri di Gento riescono automaticamente ad occultare la propria Aura, gli appartenenti alle altre Scuole possono ricorrere ad un test: **MENTE+RESISTENZA+NULLA+CONCENTRAZIONE** per occultarla. L'effetto dura per un numero di ore pari al MS del Test e non si applica all'Aura Omicida, troppo carica di energia negativa per essere occultata.*

### **EFFETTI DELL'AURA NEI DANNI AGLI OGGETTI**

*Quando un personaggio dotato di Aura colpisce un oggetto inanimato utilizzando un Colpo di Gerarchia 2 o più, al MS del colpo effettuato si aggiunge 1d6 per ogni punto di Aura (o Aura Omicida) posseduto, come se si trattasse di Punti di Potenza.*

### **SALTI E SALTI MORTALI**

*-Per ogni livello del Talento Atletica, si sottrae una casella (2 metri) alla rincorsa necessaria a salti e salti mortali, e si aggiunge 1 metro in altezza ed in lunghezza in più per ogni livello.*

*-Si può decidere anche di impiegare la Potenza ottenendo gli stessi effetti sopracitati: ogni punto speso equivale ad un livello di atletica. In questo caso però, occorre affaticarsi spendendo Energie.*



### **SENSO DEL COMBATTIMENTO**

*Prima dell'Inizio del combattimento, un personaggio dotato del Talento Strategia almeno a +1, può effettuare un test: **MENTE+PERCEZIONE+UMANO+STRATEGIA***

*Se il test riesce, significa che applica un'ottima tattica di combattimento e ottiene un bonus pari al valore del Talento che può applicare (anche ripartito) all'Iniziativa, all'Attacco o alle Difese. Dura tutto il combattimento.*

### **KARMA POSITIVO E KARMA NEGATIVO**

*Al Test per L'ULTIMA POSSIBILITA' (p.26 vol.1) di Cuore+Desiderio+Nulla, va aggiunto/tolto 1/10 dell'Onore. Ad esempio, un personaggio con Onore 20 avrà un bonus di +2 al test, mentre un personaggio con Onore -20 avrà -2.*

### **MAESTRIA NELL'ATTIVARE GLI TSUBO**

*Quando viene attivato un punto di pressione Tsubo, al test di Resistenza all'Effetto Speciale bisogna applicare un Modificatore Negativo pari al valore di Vie di Hokuto (o altro prerequisito equivalente come Vie Oscure di Hokuto-Jen, Vie di Shugen, ecc...) di chi lo attiva.*

**"Se fosse stato il vero Toki a colpirmi, non avrei potuto sbloccare l'effetto dei suoi colpi sui miei tsubo" – Kenshiro -**

## ***NUOVE CARRIERE***

### ***ADEPTO DI NANTO (Combattente)***

**TECNICHE:** Attacco

**COLPI:** 3 Avanzati della Divina Scuola di Nanto

**TALENTI:** Armi da corpo a corpo, Armi da fuoco, Conoscenza Veleni, Demolizione, Guidare Veicoli, Rissa, Sopravvivenza, Spionaggio, Travestimento, Vie di Nanto.

**EQUIPAGGIAMENTO:** Un'arma da corpo a corpo, 3 punti di protezione da distribuire, 40 N\$/UBS.



### ***GUARITORE (Studioso)***

**TECNICHE:** Nessuna

**COLPI:** 4 tsubo a scelta tra quelli disponibili per l'Ijutsu

**TALENTI:** Ijutsu, Medicina, Pronto Soccorso, Leggere, Concentrazione

**EQUIPAGGIAMENTO:** Nulla

**NOTE:** Il Guaritore non può mai avere un livello di Ijutsu superiore a quelli di Medicina, Pronto Soccorso e Concentrazione.

### ***MONACO DI HOKUMON (Studioso)***

**TECNICHE:** Difesa e Aura

**COLPI:** 4 Avanzati e 1 Mortale (tra Hokuto e Hokumon)

**TALENTI:** Artigianato, Armi da Corpo a Corpo, Concentrazione, Insegnamento, Leggere, Vie di Shugen, Dottrina di Hokuto, Pronto Soccorso, Sopravvivenza.

**EQUIPAGGIAMENTO:** Saio

**NOTE:** Un Monaco di Hokumon deve avere Leggere a livello:0 e Dottrina almeno a livello:4. Alla creazione deve decidere dove ricevere il tatuaggio caratteristico e il suo significato. Se si usa la regola opzionale riportata a P.19, il suo Onore iniziale viene incrementato di 10 punti.



## **NUOVI TALENTI**

**Geografia (L):** Indica ovviamente la conoscenza del territorio di Lastland. Tutti coloro che vi abitano posseggono il Talento automaticamente a livello:0.

**Ijutsu:** Vedi la descrizione a p. 11.

**Vie di Shugen:** Vedi descrizione a p. 23.



## **MODIFICA ALLA CARRIERA DEL MONACO**

A p. 35 del Volume 3, si parla del Monaco, rettificando quanto già esposto a p. 62 del Volume 1. Alle caratteristiche del Monaco si potrebbero apportare ulteriori modifiche tenendo presente che chi appartiene a questo tipo di Carriera rispecchia un tipo di personaggio più spirituale rispetto ai classici Guerrieri. Pur continuando a non avere lo sconto sui Colpi, il Monaco potrebbe essere avvantaggiato riguardo all'acquisizione dell'Aura. Ecco una possibilità:

**-Un Monaco può acquisire Aura pagandola al normale costo in PA di Attacco e Difesa, quindi 5PA per Aura 1, 10PA per Aura 2 e 20PA per Aura 3.**



## **PUNTI DESTINO**

Già nel Volume 1, a p.59, si parla del Destino e dei suoi possibili rapporti con l'Aura del pg. Ampliando il concetto possiamo stabilire che ogni pg o png con onore positivo (superiore allo zero) ha un numero di **Punti Destino** pari al suo valore di Aura (non Aura Omicida).

Questi punti permettono di:

**-Annullare un tiro sfavorevole e ritirare i dadi**

**-ottenere un successo automatico (con MS Normale)**

**-Annullare un Effetto Speciale**

**-Attivare l'Effetto Speciale di un Colpo di Arti Marziali.**

Ovviamente, bisogna spendere un Punto Destino per ognuna delle suddette azioni, e, **per riacquistarli bisogna spendere un numero di PA pari a 10 - il valore della componente CUORE.** Se un personaggio passa da Aura 0 ad Aura 1, dovrà spendere i punti necessari ad acquisire il suo primo punto destino, lo stesso dicasi per i passaggi successivi.

Questa regola non sostituisce l'**ULTIMA POSSIBILITA'**, la quale può generare effetti ben diversi (come visto nel manuale base).

## LOCALIZZAZIONE DEI PV NEI PNG

La seguente tabella permette di localizzare i PV dei PNG che normalmente vengono presentati con un solo valore di PV complessivo, generando problemi quando vengono colpiti da attacchi particolari come HA3 (Cinque Dita che si Spezzano) e quando si vanno a considerare le protezioni.



Categoria PNG	Descrizione	TO	TE	B	G	PR	PE	TEST P.	TEST C.
<b>Debole</b>	<i>Gente Comune</i>	2	2	2	2	2	2	6	6
<b>Debole</b>	<i>Allenato</i>	3	3	3	3	3	3	6	7
<b>Medio</b>	<i>Predone</i>	4	3	3	3	4	4	8	8
<b>Forte</b>	<i>Capobanda</i>	5	3	3	4	4	4	9	9
<b>Forte</b>	<i>Capo Esperto</i>	5	3	3	4	5	5	9	10
<b>Eccezionale</b>	<i>Boss Finale</i>	6	4	4	5	6	5	11	11
<b>Shura Inferiore</b>	<i>Mascherato</i>	6	4	4	5	5	4	10	12
<b>Shura</b>	<i>Senza Maschera</i>	8	6	6	7	5	4	11	13

## TABELLE ARMI DA CORPO A CORPO E DA LANCIO DI LASTLAND

Come già evidenziato a p. 4, nel territorio di Lastland sono molto diffuse le Armi da Corpo a Corpo e da Lancio, e queste sono a volte migliori rispetto a quelle rintracciabili nel Continente. Ecco 2 tabelle sostitutive...

Arma	PV	PR	UBS	Disponibilità
<i>Alabarda</i>	I	B	18	Non Comune
<i>Ascia, 1 mano</i>	F	B	8	Comune
<i>Ascia, 2 mani</i>	G	B	13	Comune
<i>Bastone</i>	B	E	1	Molto Comune
<i>Catena</i>	B	E	3	Molto Comune
<i>Coltello piccolo</i>	B	-	3	Molto Comune
<i>Coltello da caccia</i>	D	-	5	Comune
<i>Fioretto</i>	E	-	20	Molto Raro
<i>Frusta</i>	A	A	3	Molto Comune
<i>Katana</i>	H	-	25	Raro
<i>Lancia da fante</i>	E	B	5	Comune
<i>Manganello</i>	A	F	4	Comune
<i>Martello</i>	C	D	2	Molto Comune
<i>Mazza</i>	D	E	1	Molto Comune
<i>Mazza chiodata</i>	F	G	3	Comune
<i>Mazza da baseball</i>	B	F	3	Comune
<i>Nunchaku</i>	C	D	10	Non Comune
<i>Picca</i>	F	B	15	Non Comune
<i>Rasoio</i>	C	-	2	Comune
<i>Sciabola</i>	F	A	10	Non Comune
<i>Spada corta</i>	F	-	10	Comune
<i>Spada lunga</i>	G	A	12	Comune
<i>Spadone a 2 mani</i>	H	B	18	Comune
<i>Spranga</i>	C	D	1	Molto Comune
<i>Uncino</i>	E	-	4	Non Comune
<i>Tirapugni</i>	-	-	4	Non Comune

Arma	PV	PR	Gittata	UBS	Disponibilità
<b>Arco corto</b>	E	-	8/16/32	50	Comune
<b>Arco lungo</b>	E	A	16/32/64	30	Non Comune
<b>Arpione</b>	E	B	3/5/10	10	Comune
<b>Ascia, 1 mano</b>	E	B	3/5/8	8	Comune
<b>Balestra da polso</b>	D	-	5/10/20	5	Raro
<b>Balestra leggera</b>	F	-	10/20/40	20	Comune
<b>Balestra pesante</b>	G	B	16/32/64	40	Non Comune
<b>Biglie (10)</b>	-	-	-----	1	Molto Comune
<b>Boomerang</b>	B	E	5/10/20	20	Raro
<b>Coltello da lancio</b>	C	-	4/6/8	10	Non Comune
<b>Dardi (10)</b>	-	-	-----	2	Comune
<b>Fionda</b>	B	C	10/20/36	2	Molto Comune
<b>Frecce (10)</b>	-	-	-----	2	Comune
<b>Giavelotto</b>	E	A	4/8/16	6	Comune
<b>Shuriken</b>	C	-	3/4/8	18	Non Comune

## REPERIBILITA' DELLE ARMI DA FUOCO

Come già spiegato sempre a p. 4, le Armi da Fuoco sono praticamente irreperibili a Lastland. Ci sono solo delle piccole eccezioni che riguardano le armi riportate nella seguente tabella. Si tratta di armi che spesso sono molto meno avanzate di quelle del Continente e quindi hanno caratteristiche peggiori. La loro disponibilità è sempre **Molto Rara**. Per quello che riguarda le munizioni, considerare lo stesso indice di Rarità delle Armi da Fuoco e **raddoppiare il costo in UBS**.

Arma	Cittata	PV	PR	UBS
Dinamite	4/6/10	H	H	80
Doppietta	8/16/40	H	E	140
Lanciafiamme	3/6/10	I	F	500
Pistola cal. piccolo	5/10/20	E	C	120
Pistola cal. medio	8/16/30	F	D	160

## RISSARE

### -L'ARTE DEL COMBATTIMENTO DA STRADA-

Andremo ora ad illustrare alcune Manovre di Combattimento che si possono effettuare utilizzando il Talento **Rissare**. Non si tratta di Colpi di Arte Marziale, ma piuttosto di **azioni particolari classificabili comunque come attacchi**, quindi costano sempre **1PM** e non permettono di effettuare altri tipi di attacchi nel corso del Round di Combattimento. Per i **Guerrieri di Arti Marziali**, usare simili Manovre è un disonore verso la propria Scuola di appartenenza (Maggiore o Minore che sia) quindi, ogni volta che ricorrono a questo tipo di attacchi **perdono un numero di Punti Onore pari al proprio valore di Aura (Convenzionale)**. La perdita di Onore ha luogo solo finché il personaggio ne ha un punteggio superiore allo 0. Ogni Manovra ha una difficoltà espressa tra parentesi di fianco al nome: Tale modificatore va sottratto al test di Attacco **Corpo+Azione+Umano/Meccanico+Rissare**.

**Utilizzare Armi non Convenzionali (-1):** Questa Manovra prevede l'uso di bottiglie rotte, sedie e oggetti vari come armi per ferire il nemico. Il Regno utilizzato è ovviamente il Meccanico e sta all'AdG decidere l'eventuale categoria di danno dell'Arma non Convenzionale usata, tenendo presente che una bottiglia rotta non farà tanto più danno di un rasoio e una sedia potrebbe arrecare danno in base al materiale di cui è fatta.

**Afferrare dai capelli (\*):** Si ottengono gli stessi effetti del Colpo Base "Immobilizzare" con in più **1PD** finché il bersaglio non si libera. Oltretutto, chi riesce in questa Manovra, porta tutti i suoi successivi attacchi al bersaglio con un **Bonus di +4**. In condizioni normali, effettuare questa Manovra comporta lo stesso Modificatore di un colpo mirato alla Testa (-4) ma, a seconda delle condizioni, l'AdG può decidere che la Manovra sia impossibile (avversario calvo!), oppure che l'azione sia eseguibile molto più facilmente del normale (attaccare alle spalle un avversario che ha i capelli molto lunghi).

**Accecare (-4):** Un attacco con due dita mirato agli occhi che causa **1PD** e acceca il bersaglio per un numero di Round pari al **MS utile** (cioè il MS che riesce a superare la difesa avversaria). Il bersaglio perde automaticamente l'Iniziativa e ha un **Malus di -4** in tutti i test di Combattimento.

**Sabbia negli occhi (-4):** Simile alla precedente Manovra, si può effettuare solo in presenza di sabbia, terriccio e altro. Il Regno da usare è il Minerale e acceca l'avversario finché questi non spende un totale di **8PM** (anche ripartiti in più Round) per pulirsi gli occhi.

**Calcio nei "paesi bassi" (-4):** Causa (B)PV-(D)PR e **2PD** per tutto il combattimento.

**Finta (-2):** Si tratta dell'unica Manovra che va' eseguita in combinazione con un attacco: Effettuandola, si confonderà l'avversario, il quale potrà Parare o Schivare il successivo attacco solo con un Modificatore Negativo pari al livello del Talento Rissare dell'attaccante. Non ha effetto contro avversari di Aura superiore.

## **REGOLE PER L'INVECCHIAMENTO**

*Benché nel Mondo di Ken il Guerriero sia ben difficile sia invecchiare che morire di vecchiaia (soprattutto per i PG), potrebbe verificarsi che l'AdG sviluppi una Campagna che copre un periodo di tempo molto ampio, in cui i PG magari iniziano le proprie gesta sulla Penglai Pre-Olocausto, saltando poi un tot di anni per ritrovarsi nella Prima Era e poi nella Seconda. In casi del genere, potrebbe essere utile avere delle linee guida per gestire l'invecchiamento dei PG. Ecco:*

**50 anni:** Il personaggio perde la possibilità di incrementare il valore della Componente **CORPO** tramite la spesa di PA.

**60 anni:** Il personaggio perde la possibilità di incrementare **PV** e **PR** tramite la spesa di PA.

**65 anni:** Il personaggio perde la possibilità di incrementare i **Mezzi** tramite la spesa di PA.

**70 anni:** A partire da quest'età, il personaggio tira **1d6** ogni 5 anni di età: Il risultato determinerà la **caratteristica in cui perderà 1 Punto** in maniera **permanente** (1=Nessuna, 2=Desiderio, 3=Azione, 4=Percezione, 5=Resistenza, 6=Corpo).

**N.B.:** Al decrescere della somma di **CORPO+RESISTENZA**, anche la Costituzione va' modificata.

**80 anni:** Il personaggio tira **1d6** ogni 5 anni: 1=Nessun effetto, 2=-1PV, 3=-2PV, 4=-1PR, 5=-3PV, 6=-1PE. Il valore minimo di PR e PE è 2. I PV vanno localizzati con la tabella degli **attacchi a Distanza**. Quando le locazioni giungono a 0 PV, nel caso degli arti significa che diventano inutilizzabili (paralisi o altro), mentre nel di Testa o Torso, significa... la morte (Ictus cerebrali, Infarti...).

**85 anni:** Il personaggio spende **1d6** di PA in più (da tirare ogni volta) per gli incrementi di ogni tipo.

**P.S.:** Tutti i summenzionati effetti sono ovviamente cumulativi.



## DOCUMENTI SEGRETI

Mentre le Scuole Maggiori, vista la loro potenza, si guardano bene dal lasciare tracce scritte dei loro segreti, le Scuole Minori si affidano spesso a rotoli di pergamena, chiamati **DOCUMENTI SEGRETI**, per tramandare Colpi e Tecniche. Nella Prima Era, vediamo Raoul estorcere con la forza tali documenti ai Maestri delle Scuole Minori che poi rinchiude all'interno della torre carceraria di Cassandra. In termini di gioco, il test di apprendimento per chi si affida a questi mezzi è: **MENTE+PERCEZIONE+UMANO+LEGGERE+MODIFICATORI**. Naturalmente, il personaggio deve possedere il Talento **Leggere** almeno a livello:0 (o anche di più nel caso di Documenti che siano scritti in lingue molto antiche). Per quanto riguarda i Modificatori e i tempi di apprendimento sono gli stessi descritti a p. 31 del Volume 1. Il massimo livello raggiungibile studiando un documento segreto è 0. Per migliorare ulteriormente il Colpo servirà l'esperienza diretta. Una menzione speciale, in tal senso, va' fatta per il **Manuale di Shuratan**: Composto da una serie di rotoli di cui non si conosce l'esatta ubicazione, richiede un livello appropriato nel Talento Leggere in base alla Gerarchia del Colpo riportato sul singolo rotolo: **Avanzati: 0, Mortali: +1, Esoterici: +2**. Su alcuni dei rotoli che lo compongono, sono riportate anche le verità Dottrinali della Scuola Shura così come furono messe per iscritto dallo stesso Honatsu. In questo caso, chi studia i rotoli può incrementare il livello di Dottrina Shura di un livello per ogni rotolo acquisito.



## COMBATTIMENTO CIECO E AURA

Quando un personaggio è privo della vista, subisce sempre un Modificatore Negativo pari a -4 su tutti i test relativi, inclusi quelli di combattimento e Iniziativa. La penalità può comunque essere diminuita di un punto per ogni punto di Aura (non Aura Omicida) posseduta dal personaggio.

## REGOLE AGGIUNTIVE SULL'ONORE

Ecco una tabella che presenta altri presupposti su cui un Guerriero può perdere o guadagnare Onore.

Causa	Onore	
Essere battuti da un avversario di Aura inferiore*	-3/-2	*= Il secondo valore si applica quando l'avversario ha usato con noi il suo Colpo più forte.
Essere battuti da un avversario di pari Aura*	-1/0	
Essere battuti da un avversario di Aura superiore*	-0/+1	
Battere un avversario di Aura inferiore**	+0/-1	**= Il secondo valore si applica quando per sconfiggere l'avversario dobbiamo ricorrere al nostro colpo più forte.
Battere un avversario di pari Aura**	+1/+0	
Battere un avversario di Aura superiore**	+3/+2	
Onorare la propria Scuola di appartenenza sfruttando solo i colpi della medesima	+2	***= A discrezione dell'AdG può riguardare l'uso della stessa Arte Marziale, della stessa arma o delle stesse condizioni fisiche.
Combattere un avversario ad armi pari***	+3	
Risparmiare la vita di un avversario con Onore positivo	+10	
Utilizzare Armi da Fuoco in uno scontro di Arti Marziali (se si ha Onore positivo)	-2	
Risparmiare la vita di un malvagio con Onore negativo	-10	

Oltre a ciò, apportiamo una modifica all'etica di Combattimento.

**E' possibile attaccare in superiorità numerica un avversario solo se questi:**

**-Ha Onore 0 o meno**

**-Ha Aura o Aura Omicida superiore di almeno 2 punti alla somma delle Aurre degli sfidanti (in questo caso non si ricevono Punti Onore per la sua sconfitta).**

## MODIFICA AI COLPI

Ecco alcune modifiche apportate a particolari Colpi. Anche queste sono opzionali e sta all'AdG stabilire se usarle o meno.

### HA1 - Blocco Penetrante di Hokuto (p.37, Vol.1)

Tipo: SP Costo: 3F Limitazioni: Difesa 2  
Test: **Corpo+Resistenza+Umano**

Effetti: Il personaggio può bloccare nel proprio corpo arti o armi che abbiano inflitto un colpo 'perforante' (in alcuni casi, come quello di un pugno, spetta all'AdG decidere se un colpo andato a segno sia o no perforante) a **Torso, Braccia o Gambe**. L'attaccante non potrà portare successivi colpi con l'arma o l'arto intrappolato finché non lo avrà liberato, vincendo un confronto di **Corpo+Azione+Regno** contro **Corpo+Resistenza+Umano** del Difensore.

Speciale: Con un **Successo Critico**, il Test per liberarsi ha un **Modificatore di -2**, e l'attaccante, se è una parte del suo corpo ad essere intrappolata anziché un'arma, subisce (C+4)PV alla locazione intrappolata.



### HM4 - "Tensho Honretsu" Colpo della Violenza Impetuosa del Dominatore del Cielo (p.39, Vol.1)

Tipo: P/D Costo: 4F Limitazioni: Attacco 2, Aura 3

Effetti: Con questo colpo l'energia del corpo viene concentrata e liberata dalle mani sotto la forma apparente di una folata di vento. Può essere usato anche come attacco a distanza, ma non può essere parato, solo schivato. Infligge (H)PV e (C)PR, e sposta l'avversario di (K) metri. E' una tecnica che talvolta viene usata per muovere, fermare o spingere oggetti, anche di grandi dimensioni.

Speciale: Il danno fa esplodere immediatamente la zona colpita, prosciugando dal torso 1 PV ulteriore a causa del sangue risucchiato dal vento.

### SA1 - Penetrazione dell'Aura (p.29, Vol.3)

Tipo: SP Costo: 1 Limitazioni: Difesa 1, Test: **Istinto+Desiderio+Nulla**

Effetti: Questa tecnica può essere utilizzata solo a contatto dell'avversario, o comunque a non più di 2 metri di distanza, e può essere abbinata a un qualsiasi tipo d'attacco. Se il test riesce, l'avversario **perde temporaneamente (C) punti di Aura o Aura Omicida** (a scelta dell'attaccante). La durata è pari a un Round completo, quindi se uno Shura esegue una Penetrazione dell'Aura al termine del Round 1, la vittima rimarrà senza Aura, con tutto ciò che comporta, per tutto il Round 2, fino al momento in cui non toccherà di nuovo allo Shura... che potrebbe rieseguire un'altra volta il colpo! L'avversario, può comunque provare sempre a resistere con un Test:

**Mente+Resistenza+Nulla+Aura, il cui MS va' sottratto al MS del test avversario come se si trattasse di una parata.** Per tutti gli Shura PNG il test di Penetrazione dell'Aura è pari al valore del Test di Combattimento più un Modificatore pari a -4.

Speciale: La vittima subisce un vero e proprio prosciugamento dell'Aura (tanto quella normale quanto quella Omicida).

# CAPITOLO 6

# AVVENTURE



## **CREARE PERSONAGGI DI LASTLAND**

*Nel processo di creazione di Personaggi "nativi" di Lastland, ci sono molte differenze rispetto a quelli del Continente. Innanzitutto, le uniche Carriere disponibili per chi vuole iniziare le sue gesta in questi territori sono le seguenti: **Adepto di Nanto** (Molto Raro), **Commerciante** (Molto Comune), **Gigante** (Comune), **Guaritore** (Molto Raro), **Guerriero Taishan** (Comune), **Ladro** (Molto Comune), **Monaco di Hokumon** (Comune), **Medico/Scienziato** (Raro), **Miliziano** (Molto Comune), **Selvaggio** (Molto Comune). Qualsiasi altra Carriera al di fuori di quelle elencate, si ritiene "esterna" a Lastland: Ciò significa che si tratterà di viaggiatori che inizieranno senza alcuna conoscenza del territorio e con un Malus sui PA per la Creazione (3 con il Metodo Base, 6 con il Metodo Alternativo). Anche la Tabella degli Istruttori riportata a p. 38 del Volume 3 va' ampiamente riconsiderata: l'AdG e il giocatore dovranno stabilire insieme chi è il Maestro del personaggio appena creato invece di affidarsi al tiro di dado. Per quello che riguarda poi i vari eventi della vita del personaggio, sarà l'AdG a stabilire come considerare ogni cosa. Sarebbe inutile creare altre tabelle quando basta il buon senso a mettere le cose a posto.*

## **SIAMO ALLA FINE DEL VENTESIMO SECOLO...**



*(Suggerimenti per l'ambientazione di campagne nell'universo di Hokuto No Ken)*

*Spesso, la parte più difficile della gestione di un Gioco di Ruolo, non è tanto quella che concerne le idee per le avventure, quanto più il riuscire a ricreare la giusta atmosfera. Ora vedremo più nel dettaglio alcuni elementi da tenere in considerazione per rendere al meglio le avventure sotto quest'aspetto.*

### **...IL MONDO INTERO E' SCONVOLTO DALLE ESPLOSIONI ATOMICHE**

*Già dall'introduzione dell'anime di HNK, ci vengono forniti diversi elementi che ci aiutano a visualizzare la condizione degli uomini nel Mondo di Ken il Guerriero: Oceani prosciugati, pianure ridotte a desolati deserti... e così via. Condizioni proibitive per ogni forma di vita esistente... eppure... "La razza umana era sopravvissuta"! Se ne deduce subito che coloro che sono scampati all'Olocausto Nucleare, vivono in condizioni tali da dover invidiare gli uomini primitivi. Immaginate per un attimo che vi tolgano l'energia elettrica e pensate a quante cose essenziali verrebbero a mancare. Non parliamo poi dell'acqua... divenuta ormai di valore più alto dell'oro e delle pietre preziose. In uno scenario del genere, l'AdG deve immedesimarsi nei panni dei sopravvissuti e pensare come penserebbero loro. Già questa cosa fornisce molto materiale per le avventure e aiuta i giocatori a capire quali sono i valori del Mondo in cui si muovono. Un esempio è un PNG che riesce a sottrarre un'autocisterna piena di benzina a un gruppo di banditi per poterla scambiare con abbastanza acqua da aiutare la gente del suo villaggio. Magari i PG si troveranno in mezzo e dovranno combattere per aiutare qualcuno che, nel nostro mondo reale, in realtà sarebbe accusato di furto.*

### **LO "SPAGHETTI-WESTERN"**

*Per stessa ammissione di chi ha curato la serie televisiva, Ken il Guerriero si rifà molto alle atmosfere dei film di Sergio Leone. I vari Guerrieri di Hokuto, di Nanto e altre Scuole, sono come i pistolieri di quei film. Quando arrivano in un villaggio sono gli "stranieri" che sfidano lo "sceriffo" o il signorotto locale, questi ultimi impersonati dai loro avversari, che spesso sono altrettanto abili nell'uso della "pistola" (o nel nostro caso, delle Arti Marziali). E' interessante notare come spesso, nei summenzionati film, prima di arrivare allo scontro finale, i due avversari hanno modo di incontrarsi varie volte senza toccarsi e limitandosi a giochi di sguardi o discorsi su chi comanda in quel villaggio. L'AdG potrebbe cogliere con successo questi aspetti per creare avventure dove non venga tutto risolto subito con un faccia a faccia tra il Boss Finale e i PG, ma ci sia un evolversi della vicenda che porti pian piano al clou dello scontro finale.*

*Da non sottovalutare, sempre sotto quest'aspetto, sono le frasi a effetto che sia i PG che i PNG dovrebbero essere in grado di sfornare per rendere l'atmosfera ancora più eroica: Ricordatevi quando Ken affronta Raoul al palazzo del Sacro Condottiero. Kenshiro manifesta di aver raggiunto La Trasmigrazione Attraverso Satori e, mentre Raoul resta impietrito, conclude la scena dicendo: "**Raoul... Toki ti sta aspettando...**". Anche se queste frasi non hanno un effetto diretto sul gioco, rendono la sessione di gioco davvero epica e degna di essere ricordata.*

### **LE MOTIVAZIONI E GLI OBIETTIVI**

*Uno degli aspetti che più risalta in HNK è che tutti i cosiddetti "nemici" di un certo livello (Souther, Raoul, Yuda, ecc..) in realtà hanno sempre delle motivazioni profonde per le azioni che compiono. A volte si tratta di veri e propri traumi infantili, mentre in altre si tratta di destini particolari. Molti di essi si prefiggono degli obiettivi e, in base a questo si muove l'intero Universo di Ken il Guerriero. Lo stesso dovrebbe accadere sia per i PG che per i PNG creati dall'AdG: le avventure e le campagne dovrebbero essere "cucite addosso" ai personaggi che le interpretano, seguendo un filo logico. Pensate per un attimo a Raoul e a come si svolge la prima serie di HNK: Buona parte della trama include l'analisi di questo nemico dell'eroe e la sua crescita, facendo notare quanto le sue azioni siano*



*influenzate dagli eventi accaduti nella sua infanzia. Ora pensate di voler inserire un PNG davvero memorabile nella vostra Campagna di Ken il Guerriero: Se si tratta di uno spietato dittatore, perché agisce in quel modo? Chi sono le persone a cui tiene di più? Qual' è il suo obiettivo? Sono tutte domande le cui risposte contano molto più della lunghezza della sua lista di Colpi di Arti Marziali. Creare degli avversari con un solido background caratteriale contribuisce alla riuscita di una Campagna più di qualsiasi altra cosa.*



### **LA MORTE DI UN PERSONAGGIO**

*Quando un PG affronta numerose Avventure, diventa un eroe. Quando muore, **deve** morire da eroe. L'AdG, dovrebbe sforzarsi di creare Avventure dove i nemici minori servano magari a sfiancare il personaggio e a metterlo in difficoltà, ma mai ad eliminarlo come un idiota (a meno che il personaggio non lo meriti). Le occasioni in cui dovrebbe invece essere "contemplata" la possibilità che i PG ci lascino le penne, dovrebbero essere quelle in cui si trovano faccia a faccia con avversari di un certo calibro e magari debbano sacrificarsi per salvare gli altri. Ricordate Rei contro Raoul, il sacrificio di Shew, Laiga e Fuga, Fudo e tutti gli altri Astri in Cerchio: Tutti esempi di personaggi che hanno concluso la loro esistenza in maniera memorabile e non eliminati da quattro punk armati di asce e catene. Certamente il tiro di dado sfortunato è sempre dietro l'angolo, ed è per questo che esortiamo gli AdG a sfruttare la regola sui **Punti Destino** esposta a p.42.*

### **LA FAMA DEGLI EROI**

*Man mano che i PG aiutano le popolazioni oppresse liberando villaggi e città dai loro crudeli governanti, le voci sulle loro gesta dovrebbero aumentare e diffondersi nel territorio in cui operano. Senza voler stabilire regole al riguardo, l'AdG potrebbe sfruttare la cosa addirittura per dar vita a intere Campagne: Pensate per un attimo a Ork che conoscendo la fama di Kenshiro organizza il suo piano per diventare il signore incontrastato dell'Isola dei Demoni, portando Lynn da Han e provocando quindi lo scontro tra Ken e il Terzo Demone. A volte, i PG potrebbero addirittura essere riconosciuti grazie a particolari segni distintivi (come le sette cicatrici di Ken) o all'Arte Marziale praticata (come i Sei Sacri Pugni di Nanto).*

### **L'ARTE MARZIALE ASSASSINA**

*Un'altra cosa da tenere sempre a mente per rispettare lo spirito dell'opera è che Hokuto, Nanto, Gento e tutte le altre Scuole di Arti Marziali presenti in Ken il Guerriero sono tecniche di combattimento votate all'**eliminazione** degli avversari e, nel caso delle tre principali Scuole Maggiori, l'eliminazione dei nemici dell'Imperatore del Cielo (che è il simbolo della Pace). Si tratta di Scuole che sono occultate ai semplici mortali e tramandate solo ad un ristretto numero di eletti. Ne deriva che il loro scopo primario non è quello di tante altre Arti Marziali odierne, cioè il semplice allenamento fisico o l'autodifesa, ma quello di uccidere. I praticanti di tali Scuole, sono veri e propri "giudici" del bene e del male e possono disporre della vita altrui in qualità di emissari dell'Imperatore del Cielo. Proprio questa è poi la chiave di lettura attraverso la quale possiamo vedere diversi Maestri delle Arti Marziali Maggiori sentirsi come esseri superiori (Souther, Yuda, Raoul, Kaioh...) e legittimati a governare sulle popolazioni inermi. Ovvio che non vedremo mai i protagonisti del GDR andare in giro in cerca di tornei di Arti Marziali come degli Street Fighters .*

## LA LEGGE DEL CONTRAPPASSO

Spesso, nel manga e nella serie animata, vediamo che il “giudizio” che Kenshiro da ai suoi avversari, termina con una “pena” che questi devono scontare, che in genere è proporzionale e inversa ai crimini di cui si sono macchiati. Pensate a Jagi che deve subire dolori atroci per provare ciò che ha inflitto alle vittime delle sue macchinazioni. Oppure Amiba che, dopo essersi erto a genio dell'Hokuto, è costretto a camminare all'indietro verso la morte senza poter sbloccare lo tsubo premuto da Ken. I Giocatori dovrebbero essere incoraggiati a fare lo stesso nei confronti dei loro nemici, magari ricompensandoli con 1-2PA ulteriori a fine Avventura.



## TRACCE PER AVVENTURE

### “LA NOTTE DEL GIUDIZIO”

**TIPO DI GRUPPO:** Monaci di Hokumon appena creati

#### TRAMA



I protagonisti sono un gruppo di Monaci di Hokumon che si trovano in ricognizione fra i monti di Cliffland per accertarsi che non vi siano intrusi. Durante l'ispezione, trovano un ragazzino ferito e privo di sensi, decidono quindi di portarlo al Tempio per dargli le cure necessarie. Al risveglio, il ragazzino dirà di chiamarsi **Jido** e di essersi spinto in quei territori proprio in cerca dei Clifflanders. Essendo il gruppo noto come una setta di assassini spietati, il ragazzino vuole che lo aiutino a vendicare i suoi genitori e la gente di **Roan**, il suo villaggio, la cui popolazione è stata spazzata via dai seguaci di **Adelsen** (vedi p.p. 12-13 per i dettagli). In cambio egli è deciso a offrire la sua stessa vita. Il Maestro accetterà la richiesta del ragazzino chiedendogli se è veramente certo di voler rinunciare alla vita. Questi dirà di sì senza indugio. Il Maestro, guardandolo negli occhi scorderà la sua grande forza di volontà e dirà: **“E sia... quando i miei allievi torneranno con la prova che la vendetta**

**è compiuta, allora prenderò la tua vita”**, e senza altro indugio manderà gli stessi PG che hanno trovato Jido ad eseguire il giudizio su Adelsen e i suoi sottoposti. Durante il loro viaggio verso Sharil, i PG si imbattono in ciò che resta di Roan: un cimitero di cadaveri carbonizzati senza pietà per donne e bambini. Giunti a Sharil, i PG si renderanno subito conto di che aria tira: Magari assisteranno all'esecuzione di un eretico o a una predica dello stesso Adelsen. Agire di giorno sarebbe difficile, visto che la popolazione difenderebbe il sacerdote del culto di Doha anche a costo della vita (potrebbe essere utile, magari, far vedere un qualche esempio di linciaggio da parte della popolazione aizzata da Adelsen). La vendetta avrà quindi luogo di notte (per le modalità lasciamo ai vari AdG il gusto di stabilire come si svolgerà). Tornati al Tempio, i PG assisteranno alla cerimonia con la quale Jido riceverà il tatuaggio della Scuola di Hokumon sul petto rinunciando alla sua precedente esistenza e divenendo un nuovo allievo della Scuola...

**Note:** Nella parte iniziale, se l'AdG lo ritiene opportuno, si possono inserire degli allenamenti con altri allievi della Scuola. Potrebbe essere una buona idea mettere in risalto le figure di Jin Hon e Seiji facendoli interagire con i PG.

**Ulteriori sviluppi:** Dopo quest'avventura, i PG potrebbero aver dimostrato di essere affidabili e magari impiegati ancora per particolari missioni da parte del Maestro. In genere la Scuola di Hokumon non interferisce con il mondo esterno, ma se il segreto che custodiscono (le armi nucleari) venisse minacciato in qualche modo...

## “GLI SCORPIONI NERI”

**TIPO DI GRUPPO:** Un gruppo appena creato dedito al combattimento che preveda carriere come Adepto di Nanto, Gigante, Guerriero Taishan e Miliziano.

### TRAMA

I protagonisti sono tutti personaggi giunti a **White City** (vedi p.p. 17-18) perché hanno saputo che il sindaco **Ryan** cerca valide guardie del corpo. Sembra infatti che ultimamente abbia subito degli attentati e tema per la sua incolumità. Giungeranno tutti contemporaneamente all'ufficio di Ryan mentre questi sembra essere in affari con **Tokai** e **Donovan** (vedi p.p. 16-17) per un carico di benzina. Assieme a loro ci sono anche **Jonathan** e **Tobi** (p.p. 11-12). Quando l'affare sarà concluso, i PG vedranno Ryan ringraziare Tobi per la “soffiata” e pagarlo con una buona scorta di medicinali: “Grazie, Ryan... sono per una mia amica...” dirà l'Informatore. Finalmente, i PG potranno chiedere di essere “assunti” come guardie del corpo dal sindaco. Questi, dopo averli squadriati per bene, vedendoli robusti e atletici li affiderà a Jonathan, il quale si occuperà di portarli ai loro alloggi e spiegargli come funzionano le cose a White City. Ryan intanto resterà in ufficio a controllare alcuni conti. Mentre si trovano nella piazza principale dove Jonathan li ha condotti per illustrare su cosa si regge l'economia di White City e su quali benefici abbia portato il modo di governare di Ryan, manco a dirlo vedranno giungere un **nucleo di banditi vestiti in maniera strana. Hanno corazze nere, sono mascherati e tutti rasati con una sola treccia di capelli. Ai polsi hanno delle lame a forma di mezzaluna. Si tratta degli “Scorpioni Neri”**,(vedi p.) e i PG si troveranno a doverne affrontare un numero pari al loro doppio. Una volta sconfitti, verranno a sapere che nessuno conosce questo gruppo di banditi. L'unica spiegazione possibile è che si tratti di un gruppo giunto da poco a Lastland. In ogni caso, passeranno alcuni giorni (abbastanza per guarire eventuali ferite dei PG), poi, una mattina, a White City arriveranno Donovan, Tokai e un piccolo gruppo di uomini tutti feriti. Il gruppo è stato attaccato durante le operazioni di estrazione nella petroliera situata nel **Deserto del Silenzio**. Sotto ordine di Donovan, comunque, nessuno parlerà della petroliera: rivelare una cosa del genere sarebbe un grosso problema. Donovan chiede solo di poter ricevere delle cure per se e per i superstiti e di poter poi ripartire per **South City**. Qui però ci sarà un piccolo colpo di scena: Ryan sembra conoscere il segreto della petroliera che Donovan vorrebbe custodire così gelosamente e gli assicurerà che non ha alcun interesse a far concorrenza a **Garuda** per quanto riguarda la benzina. Ryan suggerirà a Donovan di tornare a South City e chiedere aiuto a Garuda per mandare dei rinforzi ad eliminare questi “nemici comuni”. Mentre i PG attenderanno il ritorno di Donovan con i rinforzi, White City subirà un nuovo attacco da parte degli **Scorpioni Neri**: Un gruppo ben più nutrito del primo e determinato a vendicare i membri della banda precedentemente uccisi dai PG. Sarà uno scontro molto difficile. Passato quest'altro pericolo, finalmente Donovan tornerà con i rinforzi da South City, rinforzi che comprendono la presenza dello stesso Garuda, intenzionato a riappropriarsi della sua fonte di guadagno primaria. Questo gruppo, affiancato dai PG, partirà verso il Deserto del Silenzio: In primis libereranno la petroliera “occupata” da un nucleo degli **Scorpioni Neri**, riuscendo magari a farsi dire da questi dove si trova il covo della banda. Ottenuta quest'informazione, potranno tutti recarsi al covo e finalmente eliminare la banda e il loro capo. In questo caso potrebbero tornare molto utili le regole sul **combattimento tra eserciti** (Vol.3, p.p.14-15).



**Note:** Benché studiata per un gruppo di personaggi appena creati, l'avventura può essere sfruttata anche per PG “esterni” a Lastland che abbiano alle spalle diverse avventure nel Continente. In questo caso, basta apportare le dovute modifiche alle caratteristiche dei PNG avversari e magari cambiare qualcosa della trama (forse si troveranno a White City per caso piuttosto che in cerca di occupazione).

**Ulteriori sviluppi:** I PG potrebbero continuare la loro vita a White City come guardie del corpo di Ryan, scoprendo magari chi sta complottando alle spalle del sindaco e quali sono i suoi rapporti con un movimento ribelle oppure, su richiesta di Garuda (che li ha visti combattere) accettare di partecipare ad una certa spedizione che ha in mente...

## ALTRI PERSONAGGI IMPORTANTI



### TORUKEMADA, IL GRANDE INQUISITORE

Si tratta di uno speciale "ispettore" che Sanga invia nei luoghi in cui sospetta si nascondano i ribelli. E' un individuo sadico che ama sottoporre le sue vittime o orrende torture, anche quando sa benissimo che non c'entrano nulla con i ribelli.

**PNG ECCEZIONALE** con **Test di 12, Aura 1** e con i Talenti **Vie di Nanto, Armi da Corpo a Corpo, Torturare, Leadership** tutti a livello: +1. Possiede i Colpi: **B\*:0, NA6-7-8-9-12-13:0;**

E'armato di una **Katana (H)PV.**

### LO SPETTRO DI LASTLAND

Viene chiamata così da chi l'ha vista aggirarsi nei bassifondi della Capitale coperta di stracci. In realtà è la sorella di Sanga, la quale non accetta il modo di governare del fratello e ha deciso di piuttosto di vivere da stracciona piuttosto che sfruttare il desiderio di speranza della povera gente per arricchirsi.

E' un **PNG DEBOLE** con i seguenti Talenti: **Sopravvivenza:+1, Cercare:+1.** Conosce molti segreti riguardo a Sanga e alla Capitale.



### GLI SCORPIONI NERI

Un gruppo di banditi raccolti e addestrati da **Grande Scorpione.** Sono **PNG FORTI** con i Talenti **Armi da Corpo a Corpo e Sopravvivenza** a livello: +1. Posseggono armi avvelenate con il mortale veleno degli scorpioni del deserto: Se un personaggio subisce almeno 1PV di danno, deve effettuare un test **CORPO+RESISTENZA+ANIMALE-2**. Se il test fallisce, subisce (D)PV(ripartito tra le locazioni) e (B)PR. Il test va' ripetuto ogni round tranne nel caso si riesca in un ulteriore test di Sopravvivenza. Se anche questo fallisce, l'unica soluzione resta quella di somministrare velocemente un antidoto alla vittima. Hanno i seguenti Colpi: **B2-5-9-10:0, B\*:-2, SA9:0.** Sono equipaggiati con diverse armi da taglio (Coltelli da caccia, Spade corte...) e hanno le seguenti protezioni: **TE 1, TO 2, BD 1, BS 1.**

### GRANDE SCORPIONE

E' un Taishan che ha raccolto attorno a se un gruppo di criminali e ne ha fatto dei discreti guerrieri. Giunto da poco a Lastland assieme ai suoi sgherri, ha stabilito il suo covo nel Deserto del Silenzio. E' un **PNG ECCEZIONALE** con test di **Combattimento 13** e i seguenti Talenti: **Vie di Shura:+1, Sopravvivenza:+2, Armi da Corpo a Corpo:0, Addestrare Animali:+2, Leadership:+1, Insegnamento:0.** Possiede i Colpi: **B\*:0, SA1-2-6-7-9-12:0, SMPNT:0; Colpo Personale:0.** Le sue lame sono avvelenate tanto quanto quelle dei suoi sottoposti.

**Colpo Personale: Colpo Segreto dello Scorpione** (Tipo: CO, Costo: 3, Limitazioni: Attacco 1, Rapidità 1)

Effetti: Una ginocchiata portata con l'ausilio di una lama a scatto che fuoriesce dallo stivale e causa (D)PV sulla Tabella del Calcio. Se il colpo è portato in **combinazione** con **SA9,** l'avversario ottiene un **-4** a tutti i test di difesa.

**Speciale:** Colpisce automaticamente il Torso.

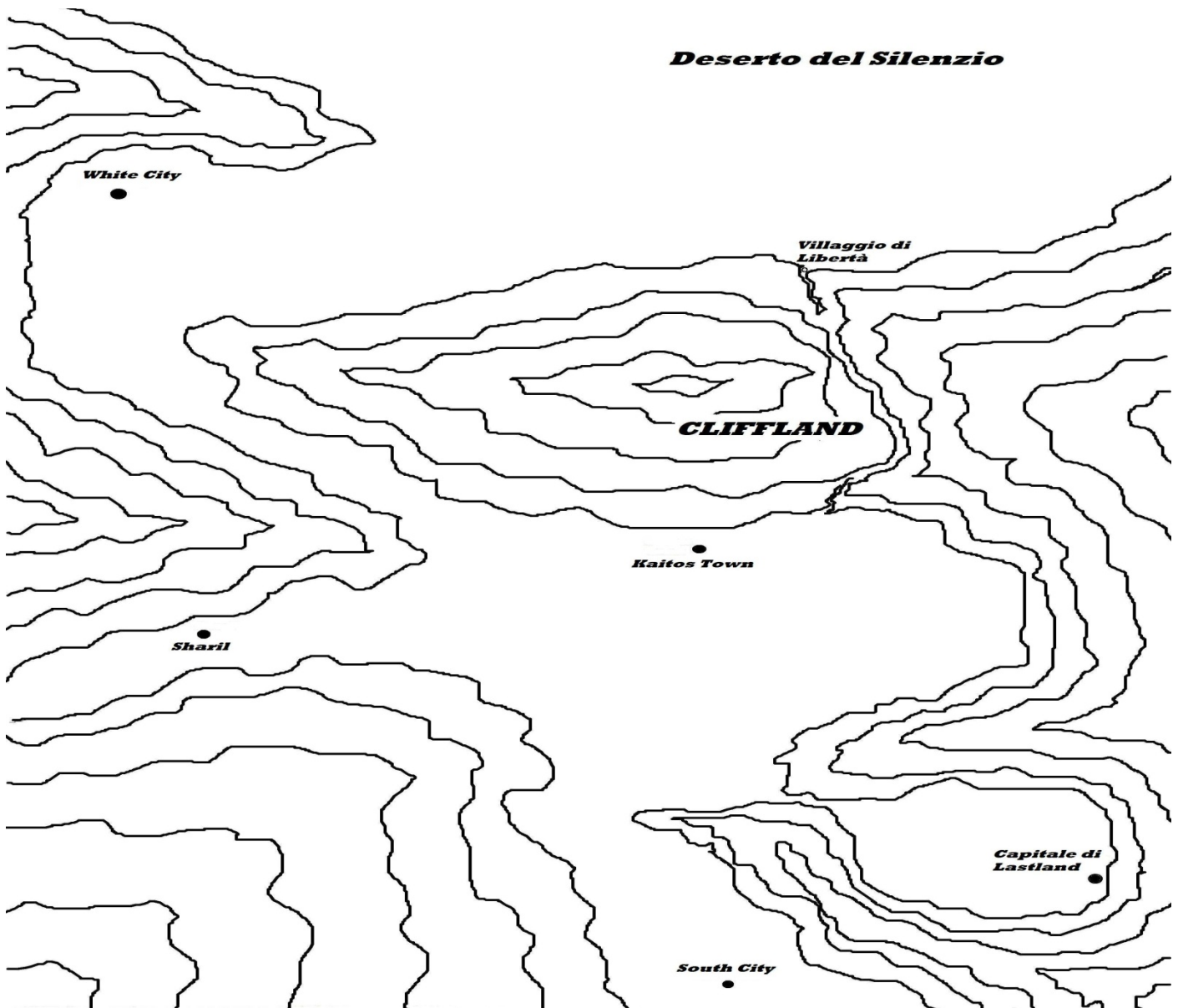


## **Mr. UNCINO**

*E' uno Scorpione Mutante Gigante addestrato da Grande Scorpione. Ha Test di Combattimento 10, Test di Percezione 11, PV 12, PR 8, Punti Energia 4. Con le chele può immobilizzare e stritolare un bersaglio infliggendo (G)PV (ripartiti tra le locazioni intrappolate) e (D)PR. Il suo pungiglione causa (F)PV - (B)PR e colpisce con la Tabella della Testata, inoculando un veleno molto più letale di quello di un normale scorpione che causa (H)PV e (D)PR dando un Malus di -6 al Test per resistere. Ha un valore di Protezione naturale di 3/0/2.*

## **MAPPA DI LASTLAND**

*La mappa di Lastland riporta solo i luoghi più importanti del territorio e non ogni singolo centro abitato. La scelta è voluta per lasciare all'AdG la piena libertà sulla creazione di villaggi, città e PNG adatti alle sue Avventure. Per quello che riguarda le distanze, possiamo assumere che ad ogni millimetro corrisponda 1Km. Anche l'esatta ubicazione del Tempio dei Clifflanders non è stata inclusa per lasciare all'AdG la libertà di inserirlo dove ritiene più opportuno tra i monti di Cliffland.*



## **SOMMARIO**

<b>INTRODUZIONE.....</b>	<b>P.1</b>
<b>CAPITOLO 1: LASTLAND.....</b>	<b>P.2</b>
<b>CAPITOLO 2: VILLAGGI E CITTA'.....</b>	<b>P.5</b>
<b>CAPITOLO 3: CLIFFLAND.....</b>	<b>P.19</b>
<b>CAPITOLO 4: NUOVE ARTI MARZIALI.....</b>	<b>P.24</b>
<b>CAPITOLO 5: ESPANSIONE DELLE REGOLE.....</b>	<b>P.39</b>
<b>CAPITOLO 6: AVVENTURE.....</b>	<b>P.48</b>
<b>CREDITS.....</b>	<b>P.55</b>

## **CREDITS**

**IDEA, TESTO E REGOLAMENTO AGGIUNTIVO:** Tommaso Lo Squalo

**IMMAGINI:** [www.hokutonoken.it](http://www.hokutonoken.it), hokuto destiny.

### **HANNO COLLABORATO:**

*Toshiro (Adelsen, gli Scorpioni e la petroliera)*

*Musashi Miyamoto (delucidazioni sull'Ijutsu e i Tenketsu)*

### **RINGRAZIAMENTI:**

*La Signora Squalo (per la pazienza)*

*Catenarolo (per avermi rotto le bolas con la storia della colonna chiodata e avermi spinto a creare la regola per il sollevamento dei pesi)*

*Baracus (per il carisma intrinseco)*

*Jhun (per lo sclero positivo)*

*Garai (per chiedermi ogni volta di poter ottenere Aura 3)*

*Pakaccio (perché esiste)*

*Gargo (per i frasoni da duro)*

*Pierre Rosenthal (per aver creato Simulacri)*

*Tetsuo Hara e Buronson (per aver creato Hokuto no Ken)*

*La Nexus (per aver fuso le due cose precedenti)*