



KEN IL GUERRIERO

IL GIOCO DI RUOLO

VOLUME 2
IL MONDO DI KEN



CAPITOLO I: LA VERA STORIA DEL MONDO

In questo volume troverete tutte le informazioni sul mondo di Ken Il Guerriero di cui avete bisogno per giocare. Nel **primo capitolo** viene narrato da quando nacquero l'Impero del Cielo e le grandi scuole di arti marziali fino agli avvenimenti che funsero da preludio alla fondazione del secondo Impero e alla dittatura del perfido Jako. Nel **secondo capitolo** viene presentata un'appassionante avventura che metterà i personaggi a confronto con alcuni nuovi protagonisti dell'epopea di Ken. Nel **terzo capitolo** viene descritto la situazione che il mondo, ancora segnato dalla catastrofe, ha all'inizio della saga: è questo l'ambiente in cui Kenshiro muove i suoi primi passi alla ricerca di vendetta. Al centro del volume troverete un comodo **inserto da staccare** che include la scheda-personaggio e le mappe esagonate e quadrettate. Nel **quarto capitolo** viene analizzata nel dettaglio la struttura geografica e politica del secondo Impero. Nella **prima appendice** vengono descritte alcune delle creature, con relative regole, che potrebbero venire incontrate dai personaggi. Nella **seconda appendice** vengono fornite informazioni e tabelle su armi, munizioni, protezioni, equipaggiamento vario e medicinali. Nella **terza appendice** viene fornita una cronologia completa della saga di Ken a partire da 5.000 anni fa fino alla definitiva sconfitta degli adepti dell'Arcana Arte di Hokuto. Lungo tutto il volume, infine, troverete le descrizioni, accompagnate dalle caratteristiche di gioco, di tutti i personaggi più importanti incontrati da Ken durante il suo cammino.

Non sempre quello che gli uomini credono di sapere e che viene tramandato nei libri corrisponde a verità: più spesso, si tratta di un velo, costruito ad arte, per celare agli stolli la realtà. L'umanità non si è mai rivelata matura per la conoscenza dei misteri più reconditi della storia: solo leggendo ciò che segue potrete rendervi conto di quanto la storia sia stata manipolata per celare la Verità.

IL LUOGO DELLE MERAVIGLIE

Più di 4000 anni fa, nell'antica Cina, nacque una forza determinata a governare il mondo: l'Impero del Cielo. Già 1000 anni prima, in seguito al crollo del malvagio Regno di Rakan, persone provenienti da tutto il pianeta, disgustate dalla malvagità dell'uomo, si ritirarono sugli altipiani del Tibet. Qui fondarono la favolosa città di K'un-lun, il 'Luogo delle Meraviglie', e chiamarono se stessi Kuo-hei, 'coloro che cercano la pace', mentre il resto del mondo fu detto Kan'then, 'l'esterno'. Nei secoli che seguirono, i Kuo-hei si dedicarono alla cura dello spirito e del corpo, riuscendo a creare una società pacifica e fiorente. La maggiore espressione della loro cultura era rappresentata da una filosofia pacifista chiamata Shasba't, 'la luce che viene da dentro'.

Purtroppo, dopo secoli di vita illuminata e pacifica, si accorsero di non essere riusciti a giungere

alla condizione spirituale a cui aspiravano. La consapevolezza del proprio egoismo gravava sulla loro anima, impedendo di assimilare totalmente i principi della Shasba't.

Fu così che il giorno del cinquecentesimo anniversario della fondazione di K'un-lun partirono abbandonando il Luogo delle Meraviglie e la loro vita dorata, decisi a portare sapienza e pace al resto del mondo.

Fallirono...

LA RIVELAZIONE DI ARGHA

Pur disperdendosi ai quattro angoli della Terra e dedicando decine di anni al proselitismo e alla diffusione della Shasba't, i Kuo-hei non trovarono altro che derisione e morte. I pochi che ritornarono a K'un-lun erano tremendamente provati tanto nello spirito quanto nella fede. Che il mondo perisse affogato nella pozza di odio da cui si dissetava! Che la nube di violenza che ricopriva la Terra soffocasse tutti gli esseri viventi!

Questi erano i pensieri di coloro che tornavano, disillusi, al Luogo delle Meraviglie.

Fu allora che **Arga la Bella** discese dall'eremo in cui si era ritirata in meditazione, fin da quando la sacra missione dei Kuo-hei aveva avuto inizio. Il popolo si radunò intorno a lei nella Piazza del Tè, da quel giorno in poi nota come il **Luogo della Rivelazione**.

Arga parlò del futuro, come se gli astri stessi le avessero rivelato il destino dell'umanità e il ruolo che i Kuo-hei avrebbero avuto. Le sue parole furono in seguito iscritte sulle Pergamene del Tè. Ecco che cosa vi si legge:

«Sappiate che una nuova stella nascerà, offuscando lo splendore delle altre durante la notte e affiancando il Sole durante il giorno. Allora, e solo allora, le genti di Kan'then saranno pronte a ricevere gli insegnamenti della Shasba't e l'umanità potrà essere salvata da se stessa. Ma non dobbiamo stare in ozio: è importante iniziare a prepararsi subito, perché nonostante voi, i vostri figli, i figli dei vostri figli e innumerevoli generazioni ancora a venire non vedranno questo momento. Ogni minuto è prezioso. Dovrete creare un esercito incontrastabile, una forza tale da opporsi a qualunque altra, tanto potente da poter governare tutto il mondo. Un governo saggio e illuminato sarà lo strumento che diffonderà la nostra dottrina. Ma ricordate: la nuova stella dovrà essere la vostra meta e la vostra guida, e non accecarvi nella furia della conquista. Fretta e superbia sono nostre nemiche: dovrete diventare i servitori del mondo, non i suoi padroni, altrimenti il disastro si abatterà su noi tutti.»

Detto questo, Argha scivolò dallo scranno su cui era adagiata, giunta alla fine della sua vita.



LA FONDAZIONE DELL'IMPERO DEL CIELO

I secoli seguenti furono dedicati allo studio della politica e dell'arte militare, alla pianificazione e alle tecniche di combattimento. Fu stabilito che la forma di governo dovesse essere quella dell'Impero, perché si sarebbe potuti giungere alla vera democrazia solo dopo che tutti gli uomini avessero appreso gli insegnamenti della Shasba't, e che l'Imperatore dovesse sempre essere una donna, in modo da temperare l'ardore di conquista con l'amore materno. Fu così che venne proclamata **Imperatore Vella**, figlia della figlia di Argà, non meno splendida e non meno saggia della nonna. Per secoli la sua discendenza sedette sul trono del formato **Impero del Cielo**. Vella fondò l'**Ordine Shura**, un gruppo di potenti guerrieri al servizio dell'Impero, perfettamente addestrati nella lotta corpo a corpo. Con i secoli, l'impegno incessante degli Shura portò allo sviluppo di una terribile arte marziale, l'**Arcana Arte di Hokuto**, la tecnica più mortale mai concepita da mente umana.

ASCESA E CADUTA DEL PRIMO IMPERO DEL CIELO

Fu così che l'Impero del Cielo conquistò porzioni sempre maggiori di territorio, costituendo ciò che fu conosciuto come **Primo Impero**, finché, ventuno secoli fa, la sua travolgente espansione si arrestò improvvisamente. L'**Arcana Arte di Hokuto** si era con il tempo dimostrata inadeguata e pericolosa: le terribili tecniche, basate sullo sfruttamento estremo delle risorse psicofisiche del guerriero, risultarono avere una nefa-

sta influenza su coloro che possedevano uno spirito più debole o che erano maggiormente portati all'ira. Colti da uno stato di folle frenesia, coloro che subivano questo triste destino divenivano assetati di potere, un potere che volevano conquistare con l'uso della loro mortale arte. Eccetto quei pochi che furono ricondotti alla ragione, quasi tutti questi guerrieri dovettero essere uccisi. L'Impero del Cielo perse così gran parte dei suoi uomini migliori.

In quel momento particolarmente oscuro, un gruppo di adepti dell'**Arcana Arte** riuscì in un attentato contro l'Imperatore stesso. Il trono restò così vacante e senza eredi adulti: i Kuo-hei erano senza guida! Fu allora che la gente di K'un-lun ricordò il monito di Argà, comprendendo di essere stata folle e che il tempo della Rivelazione non era ancora giunto.

I discendenti dei Kuo-hei e della famiglia imperiale che ancora rimanevano si ritirarono nuovamente a K'un-lun, dove ripresero a prepararsi: avevano errato per superbia, ma non avrebbero commesso l'errore una seconda volta! Fu solennemente stabilito che l'Impero avrebbe dovuto rimanere nascosto agli uomini, fino a che un segno non fosse finalmente giunto. Avendo capito che l'**Arcana Arte di Hokuto** era ormai troppo pericolosa per l'umanità, la ripudiarono e si impegnarono nello studio di nuove arti marziali che potessero sostituirla.

Intanto, i territori che avevano costituito il Primo Impero, privati di una guida e di una forza che li dominasse, iniziarono a sfaldarsi, disgregandosi ben presto in centinaia di nazioni in continua lotta tra loro, gettando la Terra in un caos peggiore anche a quello precedente.

LA NASCITA DELLE PRIME SCUOLE MAGGIORI

Nel frattempo, a K'un-lun furono intrapresi lunghi e difficili studi per la creazione e l'apprendimento di nuove e più affidabili arti marziali. Da questi studi, basati sulla rielaborazione di tutte le tecniche conosciute, si svilupparono due stili di combattimento, assai dis-

simili nella forma, ma non nella potenza: la **Prodigiosa Scuola di Gento** e la **Divina Scuola di Nanto**.

La Scuola di Gento, la prima a essere fondata e votata a un'assoluta fedeltà alla causa, fu posta a diretta protezione della casa imperiale, con l'imposizione di rimanere nascosta all'umanità in attesa del giorno della Rivelazione.

Ai maestri della Divina Scuola di Nanto, forse la più varia nelle tecniche di combattimento, fu invece ordinato di disperdersi nel mondo.

Camuffandosi sotto le mentite spoglie di comuni insegnanti di arti marziali, i maestri di Nanto avevano il compito di cercare discepoli che potessero, per forza

LA NASCITA DELLA ARCA ARTE DI HOKUTO

La leggenda vuole che, 4000 anni fa, un giovane Shura chiamato **Kenzabi** si rendesse conto che, nonostante tutti i secoli di studio e allenamento compiuti dagli Shura, l'Impero non aveva ancora ottenuto la forza soverchian- te che gli avrebbe permesso di governare il mondo.

Fu così che il giovane Shura abbandonò la favolosa K'un-lun alla ricerca di un 'qualcosa' che desse questa forza. Per vent'anni viaggiò da un angolo all'altro del pianeta, apprendendo le tecniche di combattimento di ogni popolo, ma non riuscì a trovare ciò che cercava. Infine, giunse nel Giappone settentrionale e, ormai disperato, stabilì la propria sede su quella che sarebbe stata chiamata la **Collina Celeste**.

Qui **Kenzabi** si dedicava ogni giorno a durissimi allenamenti e ogni notte elevava una preghiera al suo dio, perché gli fornisse la forza con cui l'Impero avrebbe potuto finalmente portare la pace nel mondo. Dieci anni passò fra allenamenti e preghiere, fino a che in lui non rimase che umiltà: fu allora, dice la leggenda, che il suo dio gli dette la forza che cercava: l'**Arcana Arte di Hokuto**.

Kenzabi ritornò allora a K'un-lun, per diffondere la terribile arte fra le sue genti. I Kuo-hei però si accorsero ben presto che solo **Kenzabi** e i suoi discendenti diretti riuscivano a dominare completamente l'**Arcana Arte di Hokuto**, mentre gli altri trovavano impossibile comprenderne gli insegnamenti finali.

Impressionati dall'incredibile potenza di quest'arte marziale, che aveva nell'**Orsa Maggiore** il suo simbolo, i Kuo-hei credettero che questo fosse il segnale che stavano aspettando: l'Impero aveva finalmente a disposizione una forza invincibile con cui avrebbe cancellato dal mondo la violenza e le ingiustizie. Fu così che i Kuo-hei iniziarono la grande impresa a lungo preparata.





Il Sacro
Condottiero

e per spirito, essere degni di entrare a far parte del grande disegno dell'Impero. Con il tempo la Scuola di Nanto si divise in sei scuole principali, ognuna delle quali si caratterizzava per un diverso aspetto dell'arte combattiva: a loro volta, queste scuole si suddivisero in miriadi di fazioni. I depositari delle sei discipline principali furono denominati **Sacri Pugni** e il capo spirituale di tutta la scuola **Sacro Condottiero**, di cui l'identità doveva rimanere segreta.

LA SACRA SCUOLA DI HOKUTO

Ma, nonostante il comparire delle scuole di Gento e Nanto, l'Arcana Arte di Hokuto non fu dimenticata: i suoi monaci tutelari giunsero alla conclusione che solo un appartenente alla dinastia principale di Hokuto avrebbe avuto i requisiti per dominarne la follia e ricavarne infine una nuova e invincibile arte marziale. Solamente un uomo con tali requisiti avrebbe potuto divenire il **Salvatore del Mondo!**

Purtroppo, proprio in quel periodo, Hokuto mancava di discendenti maschi e solo a due giovani sorelle, **Shume** e **Olga**, era affidata la speranza del proseguimento della dinastia principale. Per somma ironia della sorte, Shume e Olga partorirono due eredi maschi nello stesso giorno. I monaci decisero che i due bambini, di nome **Shuken** e **Ryu**, non avrebbero potuto essere allevati allo stesso modo: sarebbero divenuti entrambi dominatori e «il cielo si sarebbe spezzato in due parti». I monaci tutelari, non potendo o non volendo assumersi la responsabilità della scelta, vollero affidarsi al giudizio del cielo. Con una spedizione, attraverso un lungo viaggio, portarono i due neo-

nati sulla sacra Collina Celeste, per esporli ai lupi affamati: la volontà celeste avrebbe fatto assurgere a fondatore e maestro della nuova arte di Hokuto il bambino sopravvissuto.

La giovane Shume, debole e malata, amava il proprio figlio più di ogni altra cosa al mondo e, cosciente del fatto che la sua malattia l'avrebbe uccisa entro breve, il suo unico desiderio era che suo figlio visse.

La notte del giudizio Shume sparì... La donna era corsa a salvare il suo piccolo Shuken, ma fu scoperta: i monaci decisero così che Ryu, il figlio di Olga, era colui che era destinato a divenire il maestro della nuova arte di Hokuto.

Ma Olga, piena di amore per la propria sorella e per il proprio nipote, parlò: «Desidero che sia il figlio di mia sorella, il prescelto!» e per convincere i monaci sacrificò la propria vita per Shuken, lanciandosi da una rupe.

Scossi profondamente l'animo da questo gesto, i monaci tutelari si pronunciarono: «Sì, abbiamo udito la voce del cielo. Shuken è protetto dal profondo amore di due donne... Sarà lui a portare il bene in questo mondo. I discendenti di Ryu, abbandonato dalla madre, saranno destinati a perdere l'amore e a cercarlo per tutta la vita, mentre i maestri di Hokuto vivranno per difenderlo.» Fu in quel momento che iniziò la storia della **Sacra Scuola di Hokuto**.

A causa dell'enorme dolore provocato dalla scelta del primo **Maestro**, si decise che la Sacra Scuola di Hokuto fosse tramandata a un solo discendente per volta, di padre in figlio: solamente le basi della tecnica avrebbero potuto essere insegnate a una ristretta cerchia di allievi, detti **Pianeti dell'Orsa Maggiore**, che avrebbero avuto il compito di affiancare e proteggere il Maestro. Inoltre, esclusivamente il Maestro sarebbe stato il depositario dei segreti dell'**Arcana Arte**: costui sarebbe però stato legato dal solenne giuramento di non poter divulgare questa letale tecnica a nessun altro.

LA DISTRUZIONE DI K'UN-LUN

Molti secoli passarono uno dopo l'altro, senza che il popolo di K'un-lun perdesse la fede nella propria missione. Quando i Kuo-

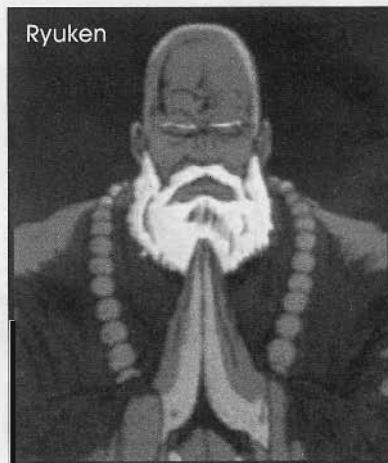
hei capirono che, a causa dell'avanzamento della tecnologia nel mondo esterno, avrebbero potuto celarsi ancora per poco ai suoi occhi, abbandonarono la città, distruggendola per cancellare tutte le tracce dei loro piani, e si rifugiarono nelle parti più nascoste dell'arcipelago giapponese, mischiandosi alle popolazioni dei villaggi della costa.

I contatti tra i sudditi dell'Impero e gli abitanti del resto del mondo così si intensificarono: fu forse questa la causa del disastro che si sarebbe scatenato in futuro.

LO SPERGIURO DI AIKEN

La Sacra Scuola di Hokuto veniva tramandata dal Maestro a quello fra i suoi figli che si era rivelato più forte e coraggioso; gli altri figli erano destinati, assieme alla discendenza diretta di Ryu, a essere i Pianeti dell'Orsa Maggiore.

L'allora Maestro di Hokuto, **Aiken**, ormai sfinito da una grave malattia, fece chiamare i suoi due fratelli minori, **Ryukun** e **Jukei**. Aiken, destinato a morire ben presto, non aveva ancora avuto un erede maschio e non sarebbe riuscito a averne uno nel tempo che gli rimaneva da vivere; inoltre, la sua unica figlia, **Sagga**, era ancora troppo giovane per donargli un nipote. Infrangendo il giuramento millenario di Hokuto, Aiken insegnò ai suoi due fratelli, ben più giovani di lui, le sue tecniche segrete; Ryukun divenne il nuovo **Maestro della Sacra Scuola di Hokuto** e Jukei il **Maestro dell'Arcana Arte**. Aiken fece loro stringere un giuramento secondo cui non avrebbero dovuto trasmettere le loro conoscenze, se non a colui che sarebbe stato il



Ryukun

discendente diretto della dinastia principale di Hokuto, cioè il futuro figlio di Sagga. Affinché non tradissero il giuramento, impose loro di controllarsi a vicenda: Aiken sapeva infatti che i suoi fratelli erano dei deboli, ma null'altro gli rimaneva da fare prima della sua morte, che avvenne poco dopo. Come il tempo ebbe modo di dimostrare, la sfiducia nei suoi fratelli era giustificata: Jukei si rivelò un uomo fragile e insicuro, che cercò quasi subito di trarre forza dall'uso delle tecniche proibite. Ciò lo rese pazzo e solo l'intervento del fratello Ryuken riuscì a ricondurlo alla ragione. Ma era ormai troppo tardi: succube della follia, Jukei aveva ucciso la propria amata moglie e il proprio adorato figlio.

Poco dopo, Sagga diede finalmente alla luce uno splendido bambino: fu chiamato **Hio**.

IL TRADIMENTO DEGLI SHURA

Gli Shura, che avevano proseguito la millenaria tradizione guerriera, rappresentavano ormai una casta minore da cui le Scuole Maggiori ricavano i propri seguaci. Tra gli Shura iniziarono così a diffondersi idee secondo cui la dottrina della Rivelazione era solo una leggenda priva di fondamento e l'Impero avrebbe dovuto sottomettere subito il mondo con la forza... E chi poteva essere più forte di uno Shura, allevato come un guerriero fin dalla più tenera età?

Ryuken fu il primo a capire che la situazione sarebbe ben presto giunta a un livello critico: non fu creduto, anzi, venne sbeffeggiato dai maestri delle altre Scuole Maggiori. Ciò nonostante, seguito solamente dal fratello **Koryu** e dalle loro famiglie, lasciò la sua terra e si recò al di là del mare alla ricerca di un luogo che potesse garantire la protezione ai discendenti dei Kuo-hei.

Jukei rimase a vegliare sull'erede



Raoul

della dinastia di Hokuto, ma ben presto si accorse che Hio non era assolutamente in grado di divenire il nuovo Maestro di Hokuto: già nei suoi primi anni di vita aveva mostrato di possedere troppa benevolenza e troppa pietà. Fortunatamente, Sagga diede alla luce un secondo maschio: la notte in cui la donna partorì, le stelle dell'Orsa Maggiore risplendettero come mai prima. Sagga morì di parto, ma il bambino, **Kenshiro**, era sicuramente destinato a divenire uno dei più grandi Maestri di Hokuto: tutti i segni erano concordi.

Intanto, dopo qualche anno di preparazione, gli Shura stavano passando all'azione, assumendo ruoli di governo, sotto mentite spoglie, in diverse nazioni del mondo. I maestri delle altre Scuole Maggiori si accorsero di che cosa stava succedendo quando ormai era troppo tardi: il dissenso si era propagato anche all'interno delle Scuole Maggiori stesse. A poco valse ricordare la preveggenza di Ryuken...

Jukei vide chiaramente come la scalata al potere degli Shura sarebbe stata il preludio a un conflitto di grandi proporzioni e, preoccupato per il continuo aggravarsi della situazione, inviò immediatamente Kenshiro da Ryuken, in modo che il bambino cominciasse l'apprendimento delle tecniche della Sacra Scuola. Insieme a Ken, mandò anche due discendenti diretti di Ryu, chiamati **Toki e Raoul**: avrebbero dovuto accompagnare Ken nel suo viaggio, apprendere anch'essi le tecniche di Hokuto e servirlo fedelmente. Se il conflitto fosse veramente scoppiato, il periodo che sarebbe seguito avrebbe avuto bisogno di campioni.

LA FUGA DEI MAESTRI DI NANTO

Quando si verificò il tradimento degli Shura, la Divina Scuola di Nanto ne fu travolta: tali erano i contrasti interni che molti dei suoi componenti affiancarono addirittura i traditori.

Akenai, l'allora Sacro Condottiero, rivelò la sua identità agli altri Sacri Pugni: insieme a loro stabilì che coloro rimasti fedeli a Nanto avrebbero dovuto raggiungere i membri della Sacra Scuola di Hokuto, al di là del mare. Così fecero. Purtroppo, durante la tra-



Kenshiro

versata, lo stesso Akenai cadde vittima di un attentato e i **Cinque Astri in Cerchio**, protettori del Sacro Condottiero, si ritrovarono a dover decidere chi sarebbe stato il suo successore.

Liaku il Mare, il più saggio dei Cinque Astri, disse di avere avuto una visione secondo cui, affinché la giustizia avesse in futuro il sopravvento sulla violenza, era necessario che Sacro Condottiero fosse eletta la sua giovanissima figlia, **Julia**.

L'amore e il rispetto che univano i Cinque Astri in Cerchio erano tali che nessuno mise in dubbio le sue parole, anche se Julia era solo una bambina e si trovava dalla nascita in uno stato di catatonìa, dal quale, probabilmente, non si sarebbe mai svegliata. Julia fu quindi nominata Sacro Condottiero e Liaku la condusse presso Ryuken, sperando che con le tecniche di Hokuto fosse possibile in un qualche modo guarirla. Ma prima ancora che Ryuken potesse valutare le condizioni della bambina, Julia fu destata dall'incontro con Raoul e Kenshiro.

Allora Liaku, sempre guidato dalle sue premonizioni, decise di lasciare Julia presso Ryuken, così da poterne meglio garantire la sicurezza.

IL PRELUDIO ALLA FINE

Durante i suoi ultimi anni, Ryuken, dopo aver reciso ogni legame con il fratello Koryu che riteneva troppo avido di potere, si costruì una grande dimora chiamata



Toki





Palazzo dell'Aura Combattiva di Hokuto, conscio che la Sacra Scuola avrebbe potuto resistere solo nella nuova terra. Qui accolse Kenshiro, Toki e Raoul con amore e li allevò come se fossero figli propri, provocando il risentimento di uno dei suoi precedenti figli adottivi, **Jagi**. Ma anche Ryuken infine si rivelò debole: i tre ragazzi dimostravano tutti un'incredibile forza e una predisposizione innata alle arti marziali. Raoul e Toki, inoltre, sembravano essere spinti da una volontà e un'ambizione incredibili, qualità che forse avrebbero permesso loro di superare lo stesso Ken. Ryuken decise quindi che avrebbe trasmesso a tutti e tre le tecniche di Hokuto e che solo una volta che fossero cresciuti avrebbe stabilito chi di loro sarebbe divenuto il nuovo Maestro di Hokuto: in seguito avrebbe cancellato definitivamente dalla memoria degli altri ogni ricordo relativo alle tecniche segrete. Temendo che la conoscenza della propria discendenza potesse generare in Kenshiro un complesso di superiorità nei confronti dei suoi fratelli adottivi, Ryuken gli tenne nascoste le sue origini, vincolando in un giuramento anche Toki e Raoul. Intanto, i maestri di Nanto si erano stabiliti nel **Palazzo della Grande Croce**, non lontano dal Palazzo dell'Aura Combattiva di Hokuto. I rapporti tra Nanto e Hokuto erano buoni e frequenti: infatti ogni anno, a primavera, si tenevano i combattimenti rituali tra le due scuole, in un'arena fatta predisporre allo scopo da Ryuken stesso. In breve tempo, tutti conobbero la splendida Julia, che diventava sempre più bella; il suo fascino e la sua bontà fecero innamorare tutti e quattro i figli adottivi di Ryuken e **Shin**, la Stella della Consacrazione di Nanto. Ciò fu la causa di una parte degli eventi che sarebbero seguiti:

fu per amore di Julia che Ken, Toki e Raoul diedero il massimo di loro stessi durante gli allenamenti, divenendo tutti degni di essere maestri della Sacra Scuola di Hokuto, e fu il non essere corrisposto che aggravò la follia di Jagi e che in seguito lo spinse a far rivoltare Shin contro Kenshiro.

Contemporaneamente, le reazioni a catena innescate dal tradimento degli Shura giunsero al punto del non ritorno. Gli innumerevoli conflitti, che già da tempo stavano martoriando incessantemente il mondo, esplosero in una nuova e terribile guerra mondiale, che si scatenò bruciando nel fuoco atomico la maggior parte del pianeta.

IL DESTINO DELLA SCUOLA DI GENTO

Fin dall'inizio gli Shura traditori avevano creduto che l'Imperatore avrebbe legittimato le loro azioni, ma ben presto si resero conto che così non sarebbe mai stato: l'Imperatore e **Nibbio**, l'allora Maestro della Prodigiosa Scuola di Gento, si opposero loro con tutte le forze, scatenando una terribile lotta tra gli adepti di Gento e i traditori. Purtroppo i membri della Scuola di Gento, sebbene potentissimi, erano pochi e ben presto furono sopraffatti dal numero dei traditori. Nibbio fu costretto a fuggire per salvare la propria vita e quella della propria famiglia, rimanendo nascosto in attesa del momento in cui avrebbe potuto liberare l'Imperatore, caduto nelle mani dei traditori. Per molti anni, insieme a Jukei, costituì una spina nel fianco degli Shura, ma non riuscì mai a scoprire il luogo di prigionia dell'Imperatore. Quando finalmente lo individuò, era troppo tardi: l'Imperatore era morto. Lei (infatti secondo le antiche leggi l'Imperatore doveva essere sempre una donna) si era sempre opposta alle richieste dei traditori, che per piegarne la volontà l'avevano gettata in una segreta insieme al marito; qui, nonostante gli stenti e le privazioni, aveva dato alla luce due splendide bambine gemelle, **Lynn e Lea**. Ottenuto un erede che potevano allevare piegandolo al loro volere, i capi degli Shura decisero di uccidere i coniugi, apprestandosi a eliminare anche una delle bambine. Fu in quel momento che interven-

ne Nibbio, che riuscì a fuggire portando in salvo le due bambine. Purtroppo, si stava apprestando a riattraversare il mare per ricongiungersi con le altre Scuole Maggiori, quando esplose il conflitto nucleare. Solo dopo molti pericoli, Nibbio raggiunse la nuova terra, ma non riuscì in nessun modo a ristabilire i contatti con Nanto e Hokuto: l'Impero del Cielo e gli ideali che difendeva sembravano destinati a scomparire! La Prodigiosa Scuola di Gento però esisteva ancora e Nibbio riuscì, grazie alla sua grandi doti, a condurre le due eredi imperiali e i pochi discendenti dei Kuo-hei rimasti fedeli attraverso gli orrori e le privazioni del periodo successivo al grande conflitto, lontano dalle lotte per la sopravvivenza che stavano insanguinando il resto del mondo. Esse a sua nuova dimora un piccolo villaggio e, quando poco tempo dopo morì, lasciò a suo figlio **Falco** il ruolo di Maestro della Prodigiosa Scuola di Gento e il compito di proteggere la dinastia imperiale.

IL TRADIMENTO DI RAOUL

Anche dopo il conflitto nucleare, Ryuken continuò a rimandare continuamente la decisione su chi tra Raoul, Kenshiro e Toki sarebbe divenuto Maestro della Sacra Scuola, fino a quando il loro addestramento non fu completo. Anche allora la sua decisione non fu facile: colui che più eccelleva nella tecnica era Toki, ma purtroppo il giovane era destinato a morire presto per avvelenamento radioattivo; il più forte era sicuramente Raoul, ma la sua anima era consumata da un'ambizione troppo grande; quindi Kenshiro gli parve la scelta più giusta e comunicò questa sua decisio-



ne ai propri figli. Ciò gli costò la vita: Raoul infatti non era disposto a rassegnarsi al fatto che fosse Kenshiro il designato e uccise il patrigno prima che questi potesse privarlo della memoria e rivelare a Kenshiro le sue origini.

A questo punto Shin, sobillato da Jagi, agì: affrontò Ken, privo della protezione di Ryuken e dei fratelli e della determinazione necessaria a un grande guerriero, lo sconfisse e gli portò via Julia, la donna che amava e che lo ricambiava, ignorando si trattasse del Sacro Condottiero. Shin, in seguito, recise ogni legame con Nanto e si dedicò alla creazione di un regno che avrebbe voluto donare a Julia, come segno del suo amore. Ken fu abbandonato nel deserto, creduto morto.

Raoul intravide così la possibilità di realizzare quello che riteneva il suo destino. Jagi non rappresentava certo un pericolo, avendo solo una scarsa conoscenza delle tecniche di Hokuto (Ryuken non gli aveva insegnato praticamente nulla, dopo essersi reso conto della sua instabilità mentale), ed era un docile strumento nelle sue mani. Toki, destinato a morire presto, se ne era andato alla ricerca di un luogo dove passare i suoi ultimi anni di vita. Kenshiro, infine, era stato eliminato da Shin prima ancora che avesse il tempo di farlo Raoul stesso. Nessuno si frapponeva più tra lui e le sue ambizioni. Dopo aver distrutto il Palazzo dell'Aura Combattiva di Hokuto e autoproclamatosi Grande Re, iniziò il suo cammino verso la «conquista del cielo», inconsapevole del fatto che Ken era sopravvissuto.

IL SECONDO SPERGIURO

Nel frattempo Jukei, scampato al tradimento degli Shura insieme a Han, suo figlio adottivo, Caio, fratello di Raoul e Toki, e Hio, nipote di Ryuken, decise di trasmettere l'Arcana Arte di Hokuto ai tre ragazzi, senza attendere l'ascesa di Kenshiro a Maestro della Sacra Scuola di Hokuto. Jukei violò così il giuramento fatto al fratello Ryuken e questo spergiuro ebbe effetti terribili: Han, Caio e Hio lasciarono che la loro anima impazzisse, ubriaca della potenza dell'Arcana Arte. Fu l'odio che Caio aveva maturato nei confronti del

ramo principale della dinastia di Hokuto, colpevole, secondo lui, di aver provocato la morte di sua madre e averlo costretto più volte a umiliazioni scottanti, a provocare il disastro. Caio riuscì a tenere questo sentimento nascosto e, una volta impadronitosi di tutte le tecniche mortali, approfittando dello scoppio del conflitto nucleare e della partenza di Nibbio, sconfisse Jukei e lo abbandonò credendolo morto. Dopodiché, insieme ai suoi due compagni, che l'amavano come un fratello, cominciò l'ascesa fra gli Shura, affrontando e sconfiggendo tutti coloro che erano stati membri della Sacra Scuola di Hokuto e delle altre Scuole Maggiori, affinché nessuno potesse più divulgarne i segreti. Infine, rimasti gli unici a conoscere le tecniche delle Scuole Maggiori, ben presto divennero i capi degli Shura.

A Jukei non rimase che fuggire in attesa che la dinastia principale di Hokuto venisse a reclamare le conoscenze che le spettavano di diritto e a riportare l'ordine. Ma le notizie che gli giunsero lo gettarono nello sconforto più totale: Ken era morto e Raoul si apprestava a conquistare il mondo.

IL GROLLO DELLA DIVINA SCUOLA DI NANTO

Il tradimento di Shin scatenò moltissime lotte all'interno della Divina Scuola di Nanto, poiché le fazioni che dipendevano da lui si ritrovarono all'improvviso senza una guida. Molte di queste vennero completamente sterminate nei terribili scontri che ne seguirono e quelle che rimasero, non potendo eleggere una nuova Stella della Consacrazione prima della morte di Shin, decisero di aggregarsi a Rey, Sacro Pugno della Stella della Giustizia.

L'aumentato potere di Rey fu causa di invidia e di forti tensioni



Souther

all'interno della scuola. Occorreva decidere quale sarebbe stato il ruolo della Divina Scuola nella nuova era: una parte della scuola voleva divenire dominatrice del mondo prima di Raoul, l'altra voleva aiutare l'umanità a riorganizzarsi e cercare l'Imperatore che si supponeva sopravvissuto alla guerra, ma di cui si erano perse le tracce.

Fattori della conquista erano Yuda, la Stella della Rivelazione, e Souther, la Stella della Sovranità.

A loro si opponevano Rey, Shew, la Stella della Benevolenza, e i Cinque Astri in Cerchio, in nome del Sacro Condottiero. Poiché il gruppo che voleva la pace era predominante, Yuda chiese aiuto a Raoul, per sterminare le fazioni comandate da Rey. Raoul, allora appena all'inizio della sua scalata al potere, capì che l'alleanza poteva tornargli utile e accettò, affidando il compito omicida a suo fratello Jagi. In una sola notte Jagi, Yuda e i loro uomini sterminarono quasi un migliaio tra i migliori guerrieri di Nanto, colti nel sonno indotto da una droga somministrata da Yuda. Ma la sorte peggiore toccò ai maestri delle varie discipline: furono imprigionati da Raoul tra la mura della torre carceraria di Cassandra e torturati fino a che non gli rivelarono le loro tecniche segrete. Yuda ormai era al servizio del Grande Re.

Rey, da quel momento, si dedicò solo alla ricerca della vendetta, mentre i Cinque Astri in Cer-



Rey



Yuda



chio sembravano essere scomparsi. Infine Shin, intento alla costruzione della città chiamata **Croce del Sud**, non pareva più interessato alle sorti di Nanto. Allora Souther prese il potere e si autoproclamò **Sacro Imperatore**, cosciente del fatto che Raoul non avrebbe mai potuto sconfiggerlo a causa del suo segreto che sembrava renderlo immune alle tecniche di Hokuto. L'unico che ancora si opponeva a Souther era la Stella della Benevolenza, Shew.

LA GUERRA PER LA CONQUISTA DEL CIELO

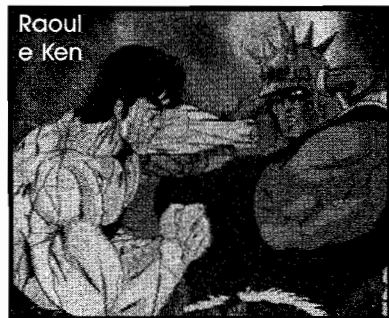
Il periodo che seguì è noto a tutti come la Guerra per la Conquista del Cielo. Per ironia della sorte, mentre tutti dedicavano i propri sforzi a radunare e addestrare ingenti armate, il conflitto fu deciso da un uomo solo, Kenshiro. Lentamente, ma inesorabilmente, Ken eliminò tutti i comandanti degli eserciti, vincendo una guerra che non voleva nemmeno combattere.

L'esercito di Shin cadde per primo, assieme a una serie di eserciti più piccoli e grosse bande. Lo scontro con Souther e i suoi uomini costò quasi la vita a Ken, ma all'ultimo il giovane riuscì a sconfiggere il Sacro Imperatore. In una grande battaglia finale, le forze di Raoul e quelle radunate dai Cinque Astri in Cerchio si scontrarono, mentre Ken affrontava Raoul stesso: la lotta fu terribile, ma alla fine la vittoria arrise a Kenshiro.

L'esito dello scontro fu salutato dalla nascita di una nuova stella, Nova, un segno, forse, che i tempi bui stavano per terminare.

LA RINASCITA DELL'IMPERO

Falco, ereditata dal padre, più per valore che per discendenza, la carica di Maestro della Prodi-



Raoul e Ken

giosa Scuola di Gento, iniziò a riunire un gran numero di persone sotto la propria protezione con l'intento di rifondare una nuova K'un-lun, dove l'Impero del Cielo avrebbe potuto ricominciare a prepararsi per il momento della Rivelazione. La sua abnegazione e la sua forza lo resero amato da tutti i suoi protetti e il modo in cui affrontò Raoul non fece che rafforzare questo sentimento. Con molta tristezza Falco, dopo l'incontro con Raoul, si rese conto che non avrebbe più trovato degli alleati nelle altre Scuole Maggiori e che Gento era l'unica a essere rimasta fedele all'Imperatore.

Ma poi, come a premiare Falco per essere stato forse il migliore e il più coraggioso tra i maestri di Gento, il segnale per tanto tempo atteso arrivò: Falco stava scrutando le stelle, quando il cielo d'improvviso s'illuminò, abbagliandolo. Non appena fu nuovamente in grado di vedere, una nuova stella, incredibilmente luminosa, brillava alta nel cielo. La mattina seguente Falco si rese conto che questa stella, Nova, era visibile anche nella luce diurna e ciò stava a significare una sola cosa: l'Impero doveva rivelarsi al mondo per condurlo verso la pace.

GLI ANNI DELLA SPERANZA INFRANTA

La morte di Raoul coincise con il ritorno delle piogge e del ciclo delle stagioni. Una nuova era di pace e prosperità sembrava essere iniziata, ma le stelle avevano un diverso destino in serbo per l'umanità: una terribile epidemia, seguita da una grave carestia, spazzarono via gran parte delle riconquiste di quegli anni. Solo poche città, sotto la guida di illuminati e saggi capi, riuscirono a evitare i danni di tali calamità, sopra a tutte la florida **Blue Town**. Questa cittadina, che avrebbe rivestito un ruolo fondamentale nella storia di questa terra desolata, cadde nelle mani di un abietto individuo, **Marlowe**, che riuscì ancora una volta a imporre il proprio volere con l'inganno e la slealtà, dando il via a una devastante guerra di conquista. Ma il tempo di questo aguzzino fu limitato: infatti, nel frattempo, l'Impero del Cielo con a capo il fra-

tello adottivo di Falco, il malvagio **Jako**, autoproclamatosi Viceré, si era lentamente riorganizzato e, una volta portata a termine la conquista del territorio a meridione, in poco tempo riunì questi piccoli centri sotto il suo controllo... Ancora si narra dell'ultimo, memorabile scontro che oppose l'esercito imperiale comandato da Falco alle forze di Marlowe: la leggendaria battaglia del **Muro Meridionale**.

UN'ISOLA IN UN OCEANO IN TEMPESTA

L'unico centro degno d'importanza che riuscì in parte a sfuggire alle devastanti conseguenze dell'epidemia e della carestia fu **Blue Town**, forte di un grande bacino d'acqua e d'ingenti scorte alimentari. **Jade**, vecchio generale che era stato alle dipendenze di Yuda, aveva retto con giustizia e determinazione il governo della città, imponendo un ferreo controllo delle persone da ammettere con un lungo periodo di 'quarantena' in baracche poste al di fuori delle mura.

Quando la terribile forza del morbo finalmente si esaurì, pochi furono quelli che ripresero a coltivare la terra: i campi erano abbandonati, devastati e solo con grandi sforzi era possibile trarne sostentamento. I più preferirono arraffare tutto ciò che potevano, trasformandosi in ladri e predoni. La notizia che **Blue Town** fosse riuscita a superare quasi indenne le terribili calamità la fece diventare l'obiettivo di tutte le bande, che la misero sotto assedio: soltanto il grande valore di **Jade** riuscì a sventare tutti i tentativi di saccheggio. Infine, purtroppo, il tradimento riuscì là dove la forza bruta aveva fallito.

L'EFFIMERO REGNO DI MARLOWE

La notte che seguì a un attacco particolarmente cruento, i capi delle quattro più feroci bande che assediavano **Blue Town** riuscirono a introdursi nella città e, grazie all'aiuto di **Marlowe**, un mercante privo di scrupoli, a cogliere **Jade** di sorpresa. Lo scontro che seguì fu terribile e, anche se il vecchio fece scempio di tutti gli avversari, senza più forze si accacciò a terra, svenuto. L'abietto



mercante non perse tempo e, fatto sparire il corpo quasi privo di vita di Jade nelle segrete del palazzo, comunicò alla popolazione la sua morte, assumendo contemporaneamente il comando della città. La gente di Blue Town, frastornata dalla notizia, non si oppose, ma ben presto si pentì di tanta fiducia. Marlowe infatti si accordò con le quattro bande i cui capi erano morti per costituire uno speciale reparto della milizia. Ai cittadini raccontò che in questo modo sarebbero stati molto più protetti da attacchi esterni, disponendo anche loro di guerrieri forti e feroci: il sistema funzionò e gli attacchi diminuirono. Marlowe istituì anche delle forze di Sicurezza Sociale, che avevano il compito di mantenere l'ordine con qualunque mezzo; l'inizio di una ribellione fu soffocato nel sangue e da quel giorno i cittadini furono trattati come schiavi. Le pubbliche esecuzioni dei «nemici della città» divennero uno spettacolo fin troppo frequente e i giorni del buon governo di Jade erano ormai solo un lontano ricordo.

Marlowe, però, era un uomo avido e assetato di potere e ben presto la sola Blue Town non gli bastò più. Strinse allora accordi con altre bande di criminali, che entrarono a fare parte del suo esercito di conquista, divenendo in breve una vera e propria forza militare. Con grande astuzia fece in modo che le varie bande fossero sempre in contrasto tra loro, per evitare che si rivoltassero contro di lui. Partendo da Blue Town, quindi, Marlowe iniziò la sua guerra di conquista: negli anni che seguirono, tutti i centri abitati, piccoli o grandi che fossero, provarono la ferocia del suo esercito di assassini.

In ogni città o villaggio conquistato lasciava un gruppo di guerrieri scelti, detti **Pacificatori**, agli ordini di un **Sindaco**, con il compito di sopprimere ogni velleità di giustizia e libertà; in più, la metà di tutti i raccolti doveva essere destinata al mantenimento del suo vasto esercito.

LA CORRUZIONE DEL GRANDE IDEALE

Figlio adottivo di Nibbio, Jako, roso dall'invidia e dal risentimento nei confronti del fratello Falco



e del mondo intero, aveva influenzato la decisione sulla sorte di una delle due gemelle, Lynn e Lea, a cui era affidato il destino della casa imperiale: infatti sosteneva che, fino a che fossero esistite due eredi di pari grado alla carica di Imperatore, il destino non avrebbe potuto compiersi e che anzi una situazione simile avrebbe condotto alla distruzione definitiva dell'Impero. Jako riuscì a convincere della verità delle sue parole la maggioranza dei restanti discendenti dei Kuo-hei e manovrò gli animi in modo che fosse affidata a Falco, in quanto protettore della casa imperiale, l'eliminazione dell'infante scomodo. La sorte stabilì che a Lynn sarebbe toccato quel crudele destino e con enorme tristezza Falco si apprestò a compiere l'atroce atto cui il suo dovere lo obbligava, ma fu commosso dalla dolcezza della bambina e gli venne a mancare la determinazione. Decise quindi di portar via Lynn di nascosto e di affidarla a una famiglia di sconosciuti, affinché l'allevassero come una figlia propria. Quando, alcuni anni dopo, Falco vide Nova e capì la sorte dell'Impero, Jako rapì l'Imperatore, nascondendolo dove nessuno potesse più trovarlo. Minacciando di vita l'Imperatore, Jako piegò Falco al proprio volere e con lui tutta la Prodigiosa Scuola di Gento, poi si autoproclamò Viceré e impose al fratello di uccidere tutti coloro che gli si opponevano. Una volta certo del suo potere su Falco, Jako si servì



di lui per conquistare con forza inarrestabile tutto il sud e dare nuova vita all'Impero.

L'IMPERO DEL CIELO SI MANIFESTA

In pochi anni la poderosa macchina da guerra di Marlowe si impadronì di tutto il settore centro settentrionale, da Madison City a Abalon: il suo dominio era così totale che nessun villaggio, per quanto piccolo fosse, si trovava sprovvisto di Sindaco.

Nonostante tutti i successi ottenuti, la brama di potere di Marlowe non si era ancora placata e così rivolse la sua attenzione verso sud. Una storia raccontava che in passato il Grande Re Raoul si fosse spinto oltre il passo che valica il Muro Meridionale, trovando numerosi villaggi e città, e che al suo ritorno avesse quasi distrutto l'ampio valico per motivi solo a lui noti. Marlowe riteneva che lo avesse fatto per impedire a qualche suo avversario di conquistare le terre a sud. Allora, sicuro della potenza del suo esercito, Marlowe marciò verso sud e in breve tempo arrivò al passo. Il suo stupore fu enorme quando un malridotto guerriero lo avvertì che tutta l'avanguardia dell'esercito era stata distrutta da un solo uomo, Falco, che presidiava il valico. Colto da una furia incontenibile, Marlowe fece schierare il grosso delle sue forze e ordinò alle guardie di fare venire il suo campione, **Enka**, a cui promise che lo avrebbe liberato insieme alla sorella **Anita**, se avesse sconfitto il guerriero che sbarrava loro la via. Le leggende narrano che le montagne attorno al passo tremarono per la potenza dei colpi sferrati dai due. Alla fine, sebbene Enka lottasse per la vita della sorella, fu sconfitto.

Intimandogli la resa, il biondo guerriero disse a Marlowe che si sarebbe dovuto sottomettere al potere dell'Imperatore, di cui non era che un servitore; in cambio, Marlowe avrebbe avuto salva la vita, mantenendo il controllo di tutti i territori già conquistati, ma solo in veste di amministratore, mentre l'esercito gli sarebbe stato completamente tolto.

L'Impero era nato, ma la morsa del vile Jako non sarebbe stata affatto tenera: per tutta l'umanità, le sofferenze continuavano...



CAPITOLO 2: IL LEONE E IL SERPENTE

Quando Marlowe rivolse le sue truppe alla conquista del sud del paese, scoprì inaspettatamente di essere stato preceduto dal nascente Impero del Cielo. Ancora si narra che, sul passo del Muro Meridionale, un solo guerriero affrontò e sconfisse il potente esercito di Marlowe e il suo campione, Enka.

Lo scontro fu terribile: i cieli furono pervasi da immagini di serpenti e da lampi di luce dorata, visibili da miglia di distanza, e le montagne stesse tremarono per la potenza dei colpi. Alla fine, l'Impero trionfò.

Questa avventura è concepita per un gruppo di 4-6 personaggi appena generati. Se preferite, potete farla giocare a un solo personaggio di elevata potenza (in grado di sferrare diversi Colpi Mortali, qualche Colpo Esoterico e con Aura 1). *Il Leone e Il Serpente* rappresenta un ottimo punto di partenza per introdurre i giocatori nelle complesse manovre politiche e militari dell'Era dell'Impero. Si consiglia all'arbitro di leggere con attenzione, se non l'ha già fatto, la parte finale del capitolo precedente dal paragrafo *Gli Anni della Speranza Infranta* in poi, periodo durante il quale la città di Blue Town giocò un ruolo determinante.

NOTA - Se i PG hanno il *Talento Geografia* almeno a Livello 0, saranno in qualche modo a conoscenza degli avvenimenti dell'ultimo periodo; in caso contrario, procederanno senza alcuna tipo d'informazione.

IL PERIODO

L'avventura si svolge durante l'Era dell'Impero, nel febbraio dell'anno 17 d.O., poco dopo lo scontro tra l'esercito di Marlowe e Falco al passo del Muro Meridionale. Naturalmente è possibile riadattare questo scenario cambiando città, periodo e personaggi, ma così facendo potreste perdere una po' del fascino epico della situazione.

IL LUOGO

L'avventura si svolge a Blue Town, piccola città già centro focale insieme ad Angel Town del potere di Yuda. Nel momento attuale questa zona è divenuta di capitale importanza in seguito all'ascesa al potere di Marlowe, trasformatosi in pochi anni nel dominatore assoluto del quadrilatero Blue Town, Madison City, Croce del Sud e Abalon.

BLUE TOWN DOPO LA SCONFITTA

Quando Falco intimò a Marlowe la resa, il vile dittatore non esitò un secondo a prostrarsi al cospetto del formidabile guerriero: in cambio della sua totale sottomissione, Marlowe, oltre alla vita, avrebbe mantenuto il controllo di tutti i territori sotto il suo dominio, però in veste di Governatore Distrettuale dell'Impero del Cielo, mentre il suo grande esercito sarebbe stato smembrato: ormai sconfitto e prostrato, non poté fare altro che ritornare a Blue Town...

La città è tuttora sotto la dittatura assoluta di Marlowe, che con regolarità usa delle pattuglie della Sicurezza Sociale (SS, in breve) per prelevare e introdurre all'interno di Blue Town tutti coloro che possono essere utili come forza lavoro, nonché per effettuare rappresaglie sulla popolazione inerme.

Generalmente viene permesso l'ingresso in città solo a coloro che possono provvedere al proprio sostentamento, come mercanti o possessori di oggetti di valore, oppure a persone dall'aspetto sano e robusto, che possano essere impiegate come braccianti nei campi. Non esiste nessun tipo di legge al di fuori delle mura della città e il sopruso domina l'esistenza degli sventurati che vivono nella baraccopoli attorno a questo centro.

Ogni persona ammessa a Blue Town riceve un «permesso di entrata» (vedi immagine sotto), a seconda che si tratti di un bracciante o di un mercante: i mercanti devono pagare una tassa, di solito molto elevata, sia per entrare che per uscire, mentre i braccianti vengono introdotti gratuitamente, ma il salario che sono destinati a ricevere è appena sufficiente per sopravvivere: questi disgraziati vengono sfruttati finché le forze non li abbandonano e quindi ricacciati fuori dalle mura. Questi permessi sono revocabili immediatamente da qualunque membro della SS o della Milizia (per le statistiche di questi PNG, vedi oltre i riquadri relativi), per qualsiasi motivo.

IMPERO DEL CIELO - DISTRETTO DELL'OVEST

Con la presente si concede a _____ di poter entrare a Blue Town per poter esercitare l'attività di mercante/bracciante per un massimo di giorni ____.

S.E. Governatore
Marlowe

S.M.I Il Viceré
Jako





Stella della Giustizia

NUOVE DISCIPLINE DELLA DIVINA SCUOLA DI NANTO

Introduciamo in questa avventura due nuove Discipline della Divina Scuola di Nanto.

DISCIPLINA DEL SERPENTE MARINO

NESM1 - Spire del Serpente Marino

Tipo: P

Limitazioni: Attacco 1, Difesa 1, Aura 2, Vie di Nanto: 0.

Regno e Difficoltà: Animale (1).

Effetti: Il corpo dell'avversario viene afferrato e stretto in una morsa mortale, che infligge (G)PV e (E)PR per Round. Se l'attaccante riesce a mantenere il *Contatto con la Natura*, può continuare a tenere automaticamente la presa il Round successivo. La vittima può liberarsi solo vincendo un Confronto Corpo+ Azione+ Umano con un Modificatore di -4.

Speciale: La zona colpita viene stritolata completamente dalla forza della pressione.

NESM2 - Movimento Sinuoso del Serpente Marino

Tipo: SM

Limitazioni: Attacco 2, Difesa 1, Aura 1, Vie di Nanto: 0.

Regno e Difficoltà: Animale (1).

Effetti: Grazie a un movimento rapido e imprevedibile, l'attaccante sferra colpi in tutte le direzioni, infliggendo (G)PV. E' possibile attaccare bersagli multipli senza penalità alcuna; inoltre, tutti gli avversari hanno un Modificatore addizionale di -2 sia a difendersi che a colpire nello stesso Round.



Stella dell'Amore Materno

Speciale: La zona colpita viene separata in diversi brandelli sanguinolenti.

NESM3 - Occhi del Serpente

Tipo: SP

Limitazioni: Attacco 1, Difesa 1, Aura 2, Vie di Nanto: +1, Test: Mente+ Desiderio+ Umano.

Regno e Difficoltà: Animale (2).

Effetti: L'attaccante fissa intensamente l'avversario, che deve immediatamente effettuare un Test: Mente+ Resistenza+ Umano+ Aura- MS dell'attacco. Se la vittima fallisce, resta paralizzato per un numero di Round pari al MI. Se la paralisi riesce, nello stesso Round l'attaccante può far seguire un colpo, che va a segno automaticamente infliggendo (C+3)PV in una locazione a scelta.

Speciale: La durata della paralisi è doppia.

DISCIPLINA DEL LEONE INDOMITO

NEL1 - Ruggito del Leone Indomito

Tipo: SP

Limitazioni: Difesa 1, Aura 1, Vie di Nanto: 0, Test: Istinto+ Desiderio+ Umano.

Regno e Difficoltà: Animale (0).

Effetti: Funziona come la *Luce di Nanto* (NA9), ma il Modificatore per gli avversari è di -2 anziché -1.

Speciale: Il Modificatore è di -3 e influenza anche quelli di pari Aura.

NEL2 - Balzo del Leone Indomito

Tipo: SN

Limitazioni: Attacco 1, Difesa 1, Aura 1, Vie di Nanto: 0, Test: Istinto+ Desiderio+ Umano.



Stella della Benevolenza

Regno e Difficoltà: Animale (1).
Effetti: L'attaccante si raccoglie e poi balza fulmineamente contro l'avversario, sferrando un unico colpo che infligge (G)PV e inoltre al MS va aggiunta la Componente Corpo.

Speciale: La zona colpita viene strappata dal colpo.

NEL3 - Colpo Ingannatore del Leone che Insegue la Preda

Tipo: P

Limitazioni: Attacco 2, Aura 1, Vie di Nanto: +1.

Regno e Difficoltà: Animale (2).

Effetti: L'attaccante si getta sugli avversari, che devono essere necessariamente due o più, compiendo una serie di movimenti che impediscono di comprendere a chi sarà rivolto realmente l'attacco. Il colpo infligge (H)PV e inoltre tutti i difensori ricevono una penalità di -2 al Movimento e ai loro Test difensivi per il resto del Round.

Speciale: La zona colpita viene strappata dal corpo.

NEL4 - Attacco Artigliato del Leone di Nanto

Tipo: P

Limitazioni: Attacco 2, Aura 2, Vie di Nanto: +2.

Regno e Difficoltà: Animale (3).

Effetti: L'attaccante si getta contro i nemici muovendo le mani come fossero gli artigli di un leone e lanciando feroci ruggiti. Questo colpo permette di attaccare più avversari senza alcuna penalità e infligge (J)PV a ogni bersaglio.

Speciale: La zona colpita viene strappata dal corpo.



Stella della Consacrazione



Stella della Sovranità



Stella Rivelatrice o Traditrice



LA CITTA' DI BLUE TOWN

FUORI LE MURA

A - Il canale

Questo lunghissimo canale fu fatto costruire tempo addietro da Yuda, prima del recente ritorno delle piogge, per rifornire Angel Town. Il canale, però, è ora in secca: la carestia prima e la guerra poi hanno minato le capacità produttive di Blue Town, che solo ora si sta riprendendo. Qua e là, sulle rive del canale, ci sono chiatte e barconi abbandonati.

B - La baraccopoli

E' il primo impatto con la città: una lunga sequenza di baracche, catapecchie, resti di edifici pre-Olocausto, tutto ridotto in uno stato spaventoso. La gente vive in condizioni quasi disumane: a quelli che stanno qui non è permesso né l'accesso ai campi, né alla città. Spesso le forze della Sicurezza Sociale compiono scorriere nella baraccopoli, perpetrando atrocità inimmaginabili su chiunque capiti loro a tiro solo per il desiderio di violenza.

C - I campi

La fonte principale del benessere di Blue Town è l'agricoltura. I campi coltivati si estendono oltre le mura della città e sono irrigati con un complesso sistema di canalizzazione. Tutti i campi, interamente circondati da un fossato pieno d'acqua profondo una decina di metri e largo altrettanto, ultimo residuo dell'originale bacino sulle cui rive è nata Blue Town, sono presidiati da forti contingenti della Milizia, che fungono sia da controllori dei braccianti (è frequente che i contadini più malridotti finiscano misteriosamente uccisi nel fossato) che da difesa contro attacchi esterni, talora provenienti dagli abitanti della baraccopoli (i Miliziani ricevono un premio per ogni 'invasore' ucciso). La chiusa (vedi punto F sulla mappa) permette, volendo, di inviare parte dell'acqua del bacino nel canale.

D - Le mura

Blue Town è circondata da mura alte una quindicina di metri, costruite con i detriti degli antichi edifici crollati della città. Arrampicarle non è impossibile, ma le mura sono sempre controllate da

pattuglie, che ricevono sostanziosi premi per l'uccisione di coloro che tentano di scalarle: per questo motivo non è raro che vengano uccisi anche quei poveretti che vi si avvicinano inavvertitamente.

E - La porta

Per entrare a Blue Town bisogna attraversare l'unica porta che interrompe le mura, punto più presidiato della città, se si esclude il palazzo di Marlowe. La porta è dotata di un robustissimo cancello metallico, irto di punte d'acciaio, e molto spesso i «nemici della città» vengono impalati su queste punte e lasciati a decomporsi come monito per chiunque avesse intenzioni ribelli. La porta viene sempre chiusa al calare della notte e riaperta verso la metà della mattinata.

DENTRO LE MURA

La città è bellissima, grazie alle manie di grandezza di Marlowe che la voleva capitale del suo regno, e ricorda una città mitteleuropea (tipo Vienna, Budapest o Praga, tanto per intendersi) prima dell'Olocausto: i PG dovrebbero rimanere estremamente colpiti dalla sua descrizione.

L'interno della città è diviso rigidamente in zone pattugliate dai gruppi della SS. I confini tra le diverse zone sono netti, anche se i vari gruppi si comportano come bande criminali che si contendono le influenze sui quartieri, dando così vita a continui scontri territoriali. Il palazzo di Marlowe e la piazza centrale sono considerati 'zona franca' e pertanto vi sono vietati i combattimenti fra le SS.

1 - Il bar

E' situato nella piazza centrale di Blue Town, di fronte al palazzo di Marlowe. Rappresenta il nucleo della vita cittadina, infatti nei suoi locali è possibile trovare e scambiare di tutto: informazioni, merci di qualsiasi tipo, perfino schiavi. Il barista, **Josh**, che assomiglia a un orso sia nell'aspetto che nel carattere, si interessa solo ai suoi affari e non si immischia in cose che potrebbero provocargli dei fastidi, ma, se vi è costretto, per sedare le risse usa una mazza da baseball irta di chiodi arrugginiti. Josh è un **PNG medio**, con i seguenti **Talenti**: Armi da corpo a corpo, Contrattare: +1.



2 - Il bordello

E' situato subito dietro il bar. Di guardia, sia dentro che fuori, ci sono sempre un paio di rappresentanti della SS e al suo interno è ammessa qualunque turpitudine, compreso l'omicidio: basta che ne venga pagato il giusto prezzo! La gestione del bordello è affidata a **Wendy**, una matrona grassa e untuosa, che riceve i clienti e riscuote il denaro; le due guardie della SS eseguono ogni suo ordine.

Wendy è un **PNG debole**, con il **Talento** Oratoria: +1.

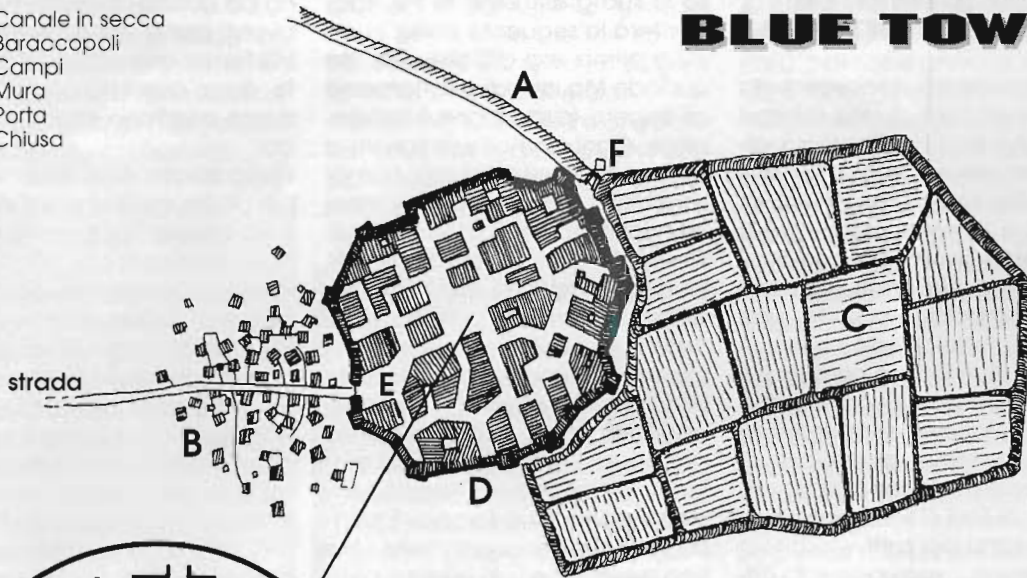
3 - Il Winston Palace, la residenza di Marlowe

Costruito attorno al 1830 e situato nella piazza centrale di Blue Town, questo palazzo ha resistito molto bene alle ingiurie del tempo e alla guerra nucleare. Non appena lo ha visto, Marlowe lo ha eletto subito a sua residenza e l'unica modifica apportata di recente è stata l'ampliamento delle cantine, trasformate in segrete. Il Winston Palace è presidiato da guardie appartenenti a tutti i gruppi della SS e, oltre a Marlowe, vi vivono circa una trentina di guardie, più una ventina fra schiavi e concubine.



BLUE TOWN

- A Canale in secca
- B Baraccopoli
- C Campi
- D Mura
- E Porta
- F Chiusa

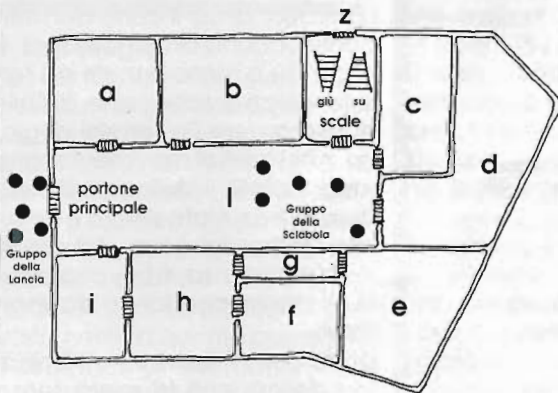


- 1 Bar
- 2 Bordello
- 3 Winston Palace (residenza di Marlowe)

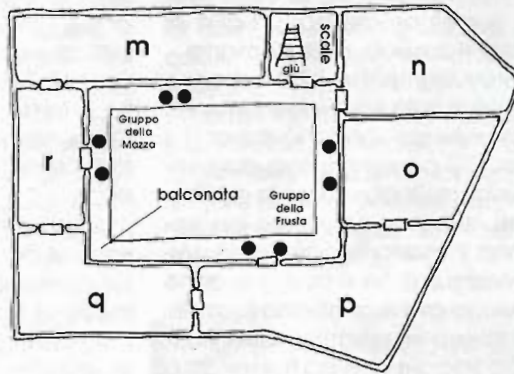


WINSTON PALACE

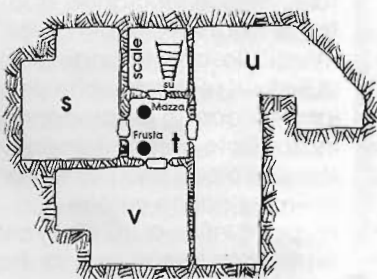
PIANO TERRA



PIANO SUPERIORE



SEGRETE



LEGENDA

- | | | | |
|---|-------------------|---|-------------------------------|
| a | Posto di guardia | o | Stanza concubine |
| b | Camerata | p | Stanza concubine |
| c | Magazzino | q | Sala da pranzo |
| d | Refettorio | r | Studio di Marlowe |
| e | Camerata servi | s | Cella |
| f | Dispensa | t | Atrio |
| g | Corridoio | u | Cantina |
| h | Cucine | v | Sala torture |
| i | Atrio | z | Porta laterale usata da Anita |
| l | Salone | ● | Guardie |
| m | Camera di Marlowe | | |
| n | Bagni | | |



SVOLGIMENTO DELL'AVVENTURA

I PG dovrebbero conoscersi da un po' e godere di una minima fiducia reciproca. Spetterà all'AdG decidere che cosa li spinge ad affrontare questa missione: la ricerca di un posto migliore dove vivere, la sete di conquista, il desiderio di migliorare le proprie abilità combattive o, forse, una miscela di tutto questo.

Il nome di Blue Town è comunque piuttosto famoso e si vocifera che il regno di Marlowe, seppur di breve durata, deve avere certamente portato ricchezza alla città e che quindi ci sono occasioni di guadagno per tutti.

Il viaggio per raggiungere la città deve essere faticoso, ma non pericoloso: quando i PG vedranno un canale in secca e, in lontananza, un alto muro di cinta, capiranno di essere in prossimità della meta.

1. Violenza inumana

Prima di raggiungere la città vera e propria, i PG faranno conoscenza con la baraccopoli. Descrivetela in tutta la sua miseria, non tralasciando i particolari più raccapriccianti: il degrado dell'ammasso di baracche e dei suoi abitanti, i cadaveri che adornano il paesaggio ai lati della strada e che ammorbano l'aria di odori nauseabondi di morte... Improvvisamente, i PG udranno rumori di folla e schiocchi violenti provenire da una zona davanti a loro (i PG possono tranquillamente evitare l'incontro, se lo desiderano, ma in questo caso ignoreranno importanti particolari dell'avventura). Se si avvicineranno al luogo ove si originano i rumori, vedranno un membro della Sicurezza Sociale che sta frustando a sangue un vecchio contadino. La ferocia dell'uomo è senza limiti, poiché il vecchio è accasciato a terra, sporco di sangue e fango, ma questi continua a frustarlo, sbraitando:

«Tu! Hai osato sottrarre due ciotole di riso senza autorizzazione! Tu e la tua famiglia di bastardi verrete scorticati vivi!»

La scena è così toccante che si rende necessario un Conflitto Interno (senza Modificatore) basato sulla Componente Cuore: chi fallisce è costretto a intervenire in favore del contadino. Se questi verrà salvato, dopo aver espres-

so la sua gratitudine ai PG, racconterà la seguente storia:

«Già prima era difficile, ma, da quando Marlowe si è sottomesso all'Impero, la situazione è insostenibile. Ogni giorno i suoi sgherri ci perseguitano, i turni nei campi sono diventati inumani, le razioni per noi braccianti sono diminuite. Ogni settimana Marlowe preleva due persone dalle segrete del suo splendido palazzo e ne ordina la pubblica esecuzione, facendola eseguire da colei che una volta ritenevamo nostra amica: Anita, un tempo nota come Angelo del Mare per la sua bellezza, chiamata ora Angelo Maledetto per la sua ferocia. E pensare che Enka, suo fratello, era uno dei guerrieri più buoni e gentili che avessimo mai conosciuto. Ah! Potesse il cielo ridarci un governante della bontà di Jade: fu lui a salvare la città dall'epidemia e dalla carestia, solo per essere tradito dall'astuzia di un malvagio commerciante. Ma è inutile parlare dei tempi passati... L'unico modo che ho per ricompensarvi per ciò che avete fatto per me è questo: ecco, è il mio permesso di entrata come bracciante. In queste condizioni ormai io non posso più usarlo...»

Detto questo, il vecchio donerà immediatamente ai suoi salvatori il proprio permesso di lavoro, anche se ovviamente i PG sono liberi di non accettarlo. Infine, il vecchio li consiglierà di andarsene in fretta, prima che qualcuno al servizio di Marlowe riferisca della sorte dell'uomo della Sicurezza.

L'uomo della SS e il contadino sono al centro di un crocchio di folla pressoché circolare, del diametro di qualche metro. Il vecchio contadino è un PNG debole, mentre per le caratteristiche della SS vedi il relativo riquadro, sotto *Gruppo della Frusta*.

2. Un mercante in difficoltà

Più avanti, il centro della strada è occupato da un carro fermo, con un bue aggogato. Il carro è attorniato da sei delinquenti armati di mazza, mentre sopra il carro un uomo con un bastone in mano sta gridando qualcosa. I delinquenti intimano al mercante di andarsene e cedere loro il carro e tutto il suo carico per avere salva la vita, ma il mercante rifiuta, chiedendo aiuto ai passanti che, attratti dalle urla, comincia-

no ad affluire; nessuno però si fa avanti per aiutarlo. Se neppure i PG faranno qualcosa, il mercante, dopo averli notati, si rivolgerà a loro con tono seccato, dicendo:

«Bella scorta che siete. Vi pago per proteggere le mie mercanzie e voi vi sedete a riposare, lasciandomi nei pasticci!»

Poi, rivolgendosi ai delinquenti con aria di sfida, esclamerà:

«Se siete in grado di sconfiggerli, potrete prendervi il carro con tutto quello che c'è sopra.»

I delinquenti a questo punto si guarderanno tra di loro, disorientati dalle parole del mercante, e lo stesso probabilmente faranno i PG, che sono stati coinvolti loro malgrado. Dopo qualche attimo di esitazione, i delinquenti attaccheranno i PG, senza prestare alcuna attenzione a eventuali repliche verbali.

DELINQUENTI (6)

Sono **PNG medi**, armati di mazze da (D)PV e (D)PR, indossano **Protezioni** varie per un totale di 1/1/0 e hanno il **Talento** Armi da corpo a corpo: 0 e il **Colpo** B10: -2.

La strada, di cui il carro del mercante occupa circa i due terzi, è larga più o meno 3 metri e il terreno ai lati è scosceso e difficile da percorrere (in termini di gioco, tutti i costi di movimento sono raddoppiati). I delinquenti sono disposti tre sul lato sinistro e tre sul lato destro del carro. Ad alcuni metri di distanza, si trovano alcuni contadini che fanno da spettatori.

Dopo che i PG avranno eliminato i delinquenti (si spera senza troppi problemi, ma, nel caso che i vostri giocatori abbiano eccessive difficoltà, non esitate ad aiutarli, magari ignorando qualche tiro di dadi favorevole ai PNG), il mercante, che risponde al nome di Katu, si recherà subito verso di loro, cercando di spiegare il suo inaspettato comportamento:

«Ho agito così solo per salvare la pelle, mi capite vero?»

Proporrà infine ai PG di diventare realmente la sua scorta: ha un estremo bisogno di guerrieri capaci per sopravvivere in questa insidiosa città. Fate presente ai giocatori che ciò permetterebbe



loro di entrare liberamente a Blue Town e, magari, di guadagnare qualche soldo. Se i PG, irritati dal comportamento di Katu, lo attaccano o lo ignorano, allora passate al paragrafo successivo.

KATU, IL MERCANTE

E' un mercante che viaggia in lungo e largo per tutto il paese. Era un grande amico di Jade e ne rimpiange la morte. Odiava Marlowe, poiché sospetta che sia stato l'artefice della scomparsa del suo amico, e aiuta quelli che si vogliono ribellare al giogo dell'Impero fornendo loro le poche armi che riesce a trovare. Katu può procurare in breve tempo armi di vario tipo, sebbene a prezzi molto alti.

E' un **PNG medio**, con **Protezione** 1/0/0, e ha i seguenti **Talenti**: Armi da fuoco: +1; Commerciale, Oratoria: 0; inoltre, nascosta abilmente sotto i vestiti, porta una pistola di medio calibro munita di silenziatore (usarlo però diminuisce il danno di una Categoria) e ha anche un paio di caricatori, da 7 colpi ognuno.

3. La pattuglia

Se i PG rifiutano l'offerta di Katu, o se stanno per attaccarlo, arriverà dalla città una pattuglia di una trentina di uomini della SS, del Gruppo della Lancia (vedi il relativo riquadro). La pattuglia sederà immediatamente ogni rissa in corso e scorderà Katu alle porte della città. La pattuglia, contrariamente a quanto possa sembrare in un primo momento, è venuta per reclutare nuovi braccianti: infatti tutti i miserabili della baraccopoli si accalcheranno attorno agli uomini della SS per essere scelti e potere entrare.

Se i PG sono in discrete condizioni fisiche (almeno Corpo 5 e senza ferite evidenti), potranno essere reclutati come braccianti. L'unico altro mezzo per entrare dentro Blue Town è quello di corrompere una guardia per ottenere un permesso di entrata (ma occorreranno circa 40 N\$!). Non c'è altra via per entrare in città: il tentare di scalare le mura o d'attraversare il fossato che circonda i campi porterà i PG dritti tra le

braccia di pattuglie di guardia (vedi prima nella sezione *La Città di Blue Town*, sotto i paragrafi *C - I campi* o *D - Le mura*).

Cercate di sconsigliare ai giocatori lo scontro diretto con una pattuglia di guardia: per i PG potrebbe essere fatale...

LA SICUREZZA SOCIALE

In origine i membri della SS facevano parte delle varie bande che contribuirono alla conquista della città sotto la guida di Marlowe. Il loro potere è ora legittimato dall'autorità imperiale e non disdegnano di servirsene in ogni momento per qualsiasi loro capriccio.

Sono divisi in quattro gruppi (corrispondenti alle bande originali), frazionati territorialmente, e ogni gruppo è identificabile da una spilla appuntata al bavero della camicia e dal berretto. I quattro gruppi sono i seguenti (i Test sono comprensivi delle modifiche delle Protezioni, ma non di quelle dei Talenti):

- **Gruppo della Frusta: PNG medi**, con Test di Combattimento 7, Test di Percezione 9, **Protezioni** 1/0/1, armati di fruste e con i seguenti **Talenti**: Armi da corpo a corpo: +1; Vie di Nanto: -2.

- **Gruppo della Lancia: PNG forti**, con Test di Combattimento 7, Test di Percezione 9, **Protezioni** 0/1/1, armati di lance e giavellotti e con i seguenti **Talenti**: Armi da corpo a corpo, Armi da Lancio: +1; Leadership: 0.

- **Gruppo della Mazza: PNG medi**, con Test di Combattimento 7, Test di Percezione 8, **Protezioni** 2/1/0, armati di mazze e con i seguenti **Talenti**: Armi da corpo a corpo: +1; Spionaggio: -2; Vie di Nanto: -4.

- **Gruppo della Sciabola: PNG medi**, con Test di Combattimento 9, Test di Percezione 8, **Protezioni** 1/0/0, armati di sciabole e con i seguenti **Talenti**: Armi da corpo a corpo: +1; Correre: 0.

4. All'interno di Blue Town

Se i PG si sono messi al servizio di Katu, trascorreranno la loro giornata al seguito del mercante, assistendo, durante gli spostamenti, a numerose scene di violenza. Di tanto in tanto, Katu cercherà di saggiare le reazioni dei PG di fronte a tali scene, per capire quanto può fidarsi di loro. Se i PG volessero intervenire in aiuto di qualche cittadino inerme, Katu cercherà con ogni mezzo di impedirlo, spiegando che l'unico risultato sarebbe la morte sicura per tutti, soprattutto se vengono usate armi da fuoco: il loro rumore richiamerebbe tutta la SS di Blue Town.

Se invece i PG sono stati reclutati come braccianti, passeranno la giornata lavorando duramente nei campi (dovranno quindi riuscire tutti in un Test: Corpo+ Resistenza+ Umano per evitare di perdere 1 PE per la fatica). Nei campi conosceranno Hector, il capo segreto dei cospiratori che vogliono riportare pace e giustizia a Blue Town. Anche Hector studierà le reazioni dei PG alle svariate scene violente che si verificheranno ai danni dei braccianti meno 'produttivi': per esempio, un bracciante-schiavo verrà frustato a sangue e infine ucciso sotto gli occhi dei PG da parte di uno della Milizia. Hector cercherà comunque di impedire ai PG qualunque reazione contro la Milizia.

Sia che i PG siano con Katu che con Hector, prima della fine della giornata verrà loro proposto di entrare a fare parte dei cospiratori, facendo appello ai più alti e nobili sentimenti dei PG.

LA MILIZIA DI BLUE TOWN

Una volta normali cittadini di questa fiorente città, i membri della Milizia sono stati corrotti dal potere facile e senza controllo. Ora si trovano al diretto servizio di Marlowe, ma si comportano in modo molto indisciplinato, poiché nel complesso quasi tutti non sono altro che gradassi maleducati e violenti, vestiti di stracci e dotati di rozze armi da corpo a corpo.

Sono **PNG deboli**, con **Protezioni** 2/0/0, e hanno il **Talento** Armi da corpo a corpo: 0.



5. Incontro serale

Quest'incontro si verifica solo se Katu o Hector sono certi dei buoni sentimenti dei PG. In caso contrario, passate al paragrafo successivo.

Giunta la sera, i PG dovrebbero recarsi al bar. In seguito arriveranno Katu e Hector, più altri braccianti che hanno lavorato nei campi, e verranno fatte le presentazioni. Il tavolo a cui il gruppo si riunisce, per scelta di Katu e di Hector, si trova in un angolo della sala, nei pressi di una finestra. Hector allora prenderà la parola e, a voce bassa ma sicura, dirà:

«Voi, che siete giunti in questa città di barbarie e di violenza solo oggi, sappiate che abbiamo visto che sulle vostre teste brilla la Stella della Giustizia. Forse il momento è giunto, il momento di muoversi e di porre fine al dominio del grasso e malvagio Marlowe. Volete unirvi al nostro gruppo nel tentativo di riportare un po' di giustizia a Blue Town? Grazie a voi, forse, potremmo sperare di contrastare la potenza dell'Angelo Maledetto, una potente guerriera di Nanto al servizio di Marlowe!»

Al termine di questo accorato discorso, e prima che i PG possano replicare, dall'esterno giungerà un richiamo sommesso. Una figura completamente ammantata, situata fuori dalla finestra, sta facendo dei gesti in direzione del tavolo. Non è possibile capire di chi si tratti, ma sia Katu che Hector reagiranno con grande stupore, affrettandosi a uscire e invitando i PG a rimanere seduti per non destare troppi sospetti.

Se invece i PG decideranno di seguire i due cospiratori, un Test: **Mente+** **Percezione+** **Umano+** **Spionaggio** con un **Modificatore** di -4 permetterà loro di riconoscere una guardia della SS, incaricata di «tener d'occhio stranieri sospetti», che li ha seguiti per tutto il giorno; mentre la spia si alza da un tavolo vicino, i PG potranno notare la spilla distintiva del Gruppo della Mazza, che si intravede sotto il travestimento da bracciante. La spia lascerà il bar da una porta laterale pochi attimi dopo il gruppo di cospiratori (sempre che i PG decidano di uscire anch'essi dal bar, visto che l'uomo della SS deve seguire i PG e non sa che Katu e Hector sono dei cospiratori).

HECTOR

È il capo dei cospiratori. Si sta impegnando per liberare i cittadini dalle angherie sempre più efferate di Marlowe, ma purtroppo è conscio di non avere le capacità necessarie per guidare la rivolta da solo. Rimpiange profondamente la scomparsa di Jade, per la giustizia del suo operato e per le sue capacità di condottiero. Soffre profondamente per la sorte della moglie, Lisa, che viene costretta a lavorare nel bordello (vedi prima nella sezione *La Città di Blue Town*, sotto il paragrafo 2 - *Il bordello*), ma non può fare nulla per cambiare le cose. Finge di essere scontroso e di sostenere Marlowe, ma lo fa solo per studiare le reazioni di chi gli è di fronte, poiché in realtà è onesto e coraggioso. Possiede una katana originale giapponese, priva di qualsiasi imperfezione, che sa usare abbastanza bene.

È un **PNG forte**, che ha i seguenti **Talenti**: **Armi da corpo a corpo**, **Concentrazione**: +1; **Correre**: 0; **Vie di Nanto**: -4; inoltre possiede tutti i **Colpi** **Basici**: 0.

Nel vicolo a fianco del bar, il gruppo incontrerà la figura intravista attraverso la finestra. Si tratta di Lisa, la moglie di Hector.

LISA

È la moglie di Hector ed è costretta a lavorare al bordello per via della sua bellezza, sotto la minaccia di essere uccisa assieme al marito. Questa sua posizione però le ha consentito di apprendere da una delle guardie del palazzo di Marlowe che Jade è ancora in vita. Ama profondamente il marito e solo questo le consente di sopportare i soprusi che subisce quotidianamente. All'occorrenza, si difende con due lunghi spilloni d'acciaio (causano (B)PV), che porta sempre tra i capelli. È un **PNG medio** e ha i seguenti **Talenti**: **Oratoria**, **Seduazione**, **Spionaggio**: 0.

Correndo gravi rischi per uscire di nascosto dal bordello, la coraggiosa donna ha voluto incontrare Hector per metterlo al corrente di una notizia importantissima: Jade è ancora vivo e giace prigioniero nelle segrete del palazzo di Marlowe! Lisa, dopo aver dato la notizia, tornerà indietro di fretta e Katu e Hector rientreranno all'interno del bar, visibilmente emozionati.

Se i PG avranno notato l'uomo della SS che li segue e lo diranno ai loro compagni, Katu e Hector consiglieranno di andarsene immediatamente: la riunione quindi proseguirà in una casa abbandonata.

Se i PG avvicineranno la spia con intenzioni minacciose, ma senza riuscire a sopprimerla all'istante, le daranno modo di fischiare per richiamare immediatamente una pattuglia della SS (vedi dopo), che attaccherà senza alcuna esitazione i PG. Scongiorando i PG di non usare armi da fuoco, poiché far ciò attirerebbe di sicuro altri rinforzi, anche Katu e Hector prenderanno parte al combattimento. Se, nonostante le richieste, verranno usate armi da fuoco (esclusa chiaramente la pistola con il silenziatore di Katu), prima della fine dello scontro arriveranno molte altre pattuglie e non rimarrà altra via di scampo che la fuga (esiste un'uscita posteriore del bar che potrebbe servire allo scopo).

LA SPIA DELLA SS

Il locale non è molto grande (la sala, circa 10 metri di lato, ospita sette tavoli tondi) e la spia, appartenente al Gruppo della Mazza, siede a un tavolino accanto ai PG.

È un **PNG forte**, con **Test** di **Percezione** 10, e ha i seguenti **Talenti**: **Armi da corpo a corpo**, **Correre**, **Spionaggio**: 0.

L'eventuale pattuglia che interverrà, richiamata dalla spia o messa in allarme dal rumore di spari, apparterrà sempre al Gruppo della Mazza e sarà formata da un numero di componenti pari a quello dei PG. Le caratteristiche sono le stesse riportate nel riquadro *La Sicurezza Sociale* (vedi prima), fatta eccezione per quelle del capo.



CAPO PATUGLIA

È un **PNG eccezionale**, con una **Profezione** 3/0/0, e ha i seguenti **Talenti**: Armi da corpo a corpo, Leadership: +1; Vie di Nanto: -2; Vie di Gento, Vie di Hokuto: -4. Inoltre conosce i **Colpi**: B*: 0; NA6: -2; NA7, 12: -4.

Sia che l'incontro con una o più pattuglie si sia verificato o meno, Hector chiederà ai PG di sorvegliare il palazzo di Marlowe per controllare i turni delle guardie. Katu e Hector informeranno gli altri cospiratori della notizia su Jade appena appresa e inizieranno a distribuire le armi introdotte in città dal mercante. Verrà poi fissato un luogo di incontro, che potrà essere indifferentemente l'abitazione di Katu o di Hector.

Se i PG chiederanno chiarimenti sull'Angelo Maledetto, gli altri cospiratori li informeranno che si tratta di Anita, sorella di Enka, che dalla morte del fratello si è votata senza speranza alla causa del malvagio Marlowe; gira voce che sia addirittura una delle sue concubine personali.

6. Verso la mezzanotte

NOTA - Questo combattimento con i Miliziani è lasciato alla totale discrezione dell'AdG, soprattutto nel caso in cui i suoi PG non abbiano avuto ancora occasione di 'muovere un po' le mani'. L'incontro con Wulf potrà verificarsi anche nel paragrafo successivo.

Dirigendosi verso il palazzo di Marlowe, i PG verranno sorpresi da un gruppo di Miliziani ubriachi. Questi dapprima chiederanno di vedere i loro permessi, poi attaccheranno briga solo per divertirsi. Non sono molto pericolosi presi singolarmente, ma sono una ventina!

MILIZIANI UBRIACHI (20)

Sono **PNG medi**, che attaccano a mani nude o con armi improvvisate, e hanno come unico **Talento**: Rissare: 0; inoltre, a causa della sbornia, combattono con un Modificatore di -2.

Se in combattimento i Miliziani vengono soverchiati dai PG (per esempio, se ne cadono almeno cinque nei primi due Round), si ritireranno tutti subito a gambe levate, senza dare più alcun fastidio. In tal caso i PG si accorgeranno che uno straccione (Wulf) ha seguito la scena. Lo sconosciuto dirà:

«La vostra potenza combattiva ricorda quella di Enka nel giorno della battaglia del Muro Meridionale. Io c'ero e posso affermare che, se esistono ancora persone come voi, c'è un'ultima speranza per questa città!»

Se i PG chiederanno informazioni sulla battaglia del Muro Meridionale, lo sconosciuto racconterà la seguente storia:

«Quando un biondo guerriero sbarrò la strada al possente esercito di Marlowe, questi si rivolse a Enka e gli promise che, se avesse eliminato questo ostacolo, avrebbe liberato sua sorella Anita, altrimenti l'avrebbe uccisa. Da lungo tempo, infatti, Enka era costretto a servire la volontà di Marlowe che teneva la sorella come ostaggio. Con la morte nel cuore, Enka si diresse verso il suo avversario per ucciderlo. Le leggende narrano che le montagne attorno al passo tremassero per la potenza dei colpi che si infliggevano i due contendenti... Ma, alla fine, sebbene Enka lottasse con tutte le sue forze per salvare la vita dell'amata sorella, fu battuto e il suo corpo occultato dai seguaci di Marlowe per la vergogna della sconfitta. Da allora non c'è stata più pace in questa città: Anita, che non è stata uccisa, pare essere divenuta incredibilmente malvagia.»

WULF

Vestito di stracci e dall'aspetto miserabile, questo misterioso individuo è Wulf, che, a differenza delle sue condizioni attuali, una volta è stato un fiero ufficiale agli ordini di Jade. Per questo motivo ora è costretto a nascondersi alla Milizia, che lo caccerebbe immediatamente dalla città, e vive di espedienti.

È un **PNG medio** e ha i seguenti **Talenti**: Leadership, Strategia: 0; Vie di Nanto a -2.

7. Un angelo nella notte

Poco dopo mezzanotte, da una porticina segreta posta su un lato del palazzo di Marlowe, esce una figura completamente ammantata. Si tratta di Anita, sorella di Enka e concubina (suo malgrado) di Marlowe. Dopo un attimo di esitazione, la figura inizierà a percorrere una serie di vicoli bui, rimanendo il più possibile tra le ombre. In mano tiene un involto e, osservandone l'andatura e la sagoma, si può intuire che si tratta di una donna (Test di Percezione con Modificatore di +2). Passato qualche minuto, Anita si fermerà davanti alla porta sgangherata di una stamberga; una volta posato a terra l'involto, busserà, per poi correre via prima che le venga aperto.

All'interno della catapecchia abitano alcuni vecchi e un paio di bambini, nascosti in questo luogo per evitare di essere cacciati da Blue Town perché troppo deboli e quindi inutili.

Se i PG entreranno nella casa, la reazione dei suoi occupanti, che supplicheranno i loro scopritori di non ucciderli, sarà di estremo terrore. Anche se interrogati, nessuno di loro conosce l'identità della persona che li aiuta: l'unica cosa che possono riferire è che si tratta quasi certamente di una donna, poiché una volta l'hanno vista di sfuggita mentre si allontanava. Dentro l'involto, come immaginabile, si trovano dei viveri.

Intanto Anita si sarà dileguata agilmente, facendo ritorno al palazzo di Marlowe e rientrando per la stessa porta da cui era uscita. Nel caso in cui venga fermata dai PG, Anita non mostrerà paura, ma chiederà loro di dimenticarsi di averla vista; indossa una maschera e non mostrerà per nessun motivo il suo volto. Una volta all'interno del palazzo chiuderà la porta di legno (ma rinforzata in ferro) in modo che non sia possibile aprirla dall'esterno.

Se i PG non hanno incontrato ancora Wulf, lo faranno ora. L'ex ufficiale li sta seguendo da un po' e attaccherà discorso così: «La Stella della Giustizia non brilla più su questa città maledetta!»

Poi, se i PG glielo permetteranno, Wulf racconterà ciò che sa (vedere il paragrafo precedente), ma neanche lui riuscirà a



identificare la figura uscita dal palazzo di Marlowe. Neppure una volta tornati al luogo dell'incontro con Katu e Hector qualcuno dei cospiratori saprà dire loro chi sia questa persona. La notte, o quel che ne rimane, trascorrerà senza ulteriori avvenimenti.

ANITA

E' la sorella di Enka, morto nella battaglia del Muro Meridionale. Marlowe la usava come ostaggio per costringere il fratello a combattere per lui. Ignara della sorte toccata al fratello, Anita esegue qualunque ordine e soddisfa qualsiasi desiderio di Marlowe, che le continua a far credere che il fratello si trovi rinchiuso in un luogo solo a lui noto. Nonostante la sua apparente fragilità, Anita combatte egregiamente, usando le tecniche apprese dal fratello: infatti è una delle poche rappresentanti rimaste della Disciplina del Serpente Marino di Nanto. Tra la popolazione è nota come l'Angelo Maledetto, sia per la sua bellezza, che per la ferocia che Marlowe le impone di usare quando le fa compiere le esecuzioni pubbliche. In realtà ha un carattere dolce e gentile, ma pur odiandolo difenderà Marlowe, fino alla morte se necessario, perché teme per la sorte del fratello. Spera così ardentemente che Enka sia ancora in vita che difficilmente potrà essere convinta del contrario.

Corpo 5 Istinto 4
Cuore 6 Mente 3
Percezione 2 Azione 3
Desiderio 3 Resistenza 2
Minerale 0 Vegetale 0 Animale 1
Umano 2 Meccanico 1
Attacco 2 Difesa 1 Aura 1
Potenza 0 Rapidità 1 Precisione 1
PV +1 PR 5 PE 4

Talenti: Vie di Nanto: +1; Corriere: 0; Vie di Hokuto: -2

Colpi: B 2, 4, 6, 7, 10, 11, NA6; 0; NA1, 2, 10: -2; NM1, 3, 4, 9, NAE1, NESM1, 2: -4; NESM3: X

NOTA - SM sta per Serpente Marino, Disciplina di Nanto i cui colpi sono descritti nelle prime pagine dell'avventura.

8. La ronda

La mattina successiva, appena usciti dal loro alloggio, i PG verranno immediatamente fermati da una quarantina di uomini del Gruppo della Sciabola, che si stanno dirigendo ai campi: è impossibile fuggire, sono troppi e troppo pronti a qualsiasi tipo d'azione. Le caratteristiche di questi PNG sono le stesse riportate nel riquadro *La Sicurezza Sociale* (vedi prima).

La pattuglia esaminerà i permessi di entrata: se qualche PG ne è sprovvisto, verrà immediatamente catturato e portato nelle segrete del palazzo (se volete essere veramente perfidi, anche nel caso che tutti i PG siano riusciti a procurarsi un permesso, fate in modo che qualcuno lo abbia perso). Se invece verrà trovato tutto in regola, la pattuglia, dopo qualche commento pesante sui nuovi arrivati, lascerà andare i PG senza problemi.

9. L'esecuzione

Oggi è giornata di pubbliche esecuzioni. Recatisi nella piazza centrale con Hector e Katu, i PG la troveranno gremita di gente: al centro della piazza, su un grande carro circondato da una cinquantina di guardie della SS che impediscono a chiunque di avvicinarsi troppo, è legato un uomo che implora pietà.

Improvvisamente, le porte del Wiston Palace, la residenza di Marlowe, si aprono e la folla si ritrae. Dal palazzo esce Marlowe, accompagnato da una donna bellissima, vestita di veli attraverso cui si intravedono le sue forme stupende: è Anita. I due salgono sul carro, mentre tra la folla intorpidita serpeggia un nome: Angelo Maledetto!

Dopo essersi brevemente guardato attorno, Marlowe inizia a parlare, con tono trionfante:

«Cittadini di Blue Town, quest'uomo ha tramato contro le leggi che regolano la nostra città. Ora pagherà per la sua colpa e la sua esecuzione sarà di monito per tutti coloro che intendono macchiarsi dello stesso crimine.»

A un suo cenno, la donna prende da un braciere un ferro incandescente e lo conficca nel ventre dello sventurato. Marlowe emette un sonoro mugolio di gioia, mentre Anita ha uno sguardo impenetrabile (ma chi riuscisse in un Test: Cuore+ Percezione+

Umano capirà che in realtà la donna sta soffrendo interiormente). La folla rimane impietrita a guardare la scena, mentre il condannato si contorce e urla per il dolore. Poi il carro inizia a percorrere le vie della città, accompagnato dalle grida del morente. Hector, ripresosi per primo da quella vista, esorterà i PG a un'azione immediata: il suo piano è di approfittare della momentanea assenza di una parte delle guardie e della confusione creata dall'assembramento per introdursi nelle segrete del palazzo e liberare Jade. In questo modo il poveretto non sarà morto invano!

MARLOWE

Mercante di pochi scrupoli, non ha esitato a tramare contro Jade, tradendo la propria città e alleandosi con le bande dei più spregevoli criminali, per prendere il controllo di Blue Town. Ha conquistato quasi tutto il territorio conosciuto con il grande esercito che era riuscito a formare, ma è stato bloccato al Muro Meridionale da Falco, primo Shogun dell'Imperatore. Ricatta Anita con la minaccia di uccidere il fratello Enka (che, in realtà, è già morto nel combattimento contro Falco) e la costringe a fare ciò che vuole. E' il responsabile di tutte le violenze commesse in città.

Corpo 4 Istinto 5
Cuore 3 Mente 6
Percezione 4 Azione 2
Desiderio 3 Resistenza 2
Minerale 0 Vegetale 0 Animale 0
Umano 1 Meccanico 2
Attacco 0 Difesa 2 Aura 0
Potenza 0 Rapidità 2 Precisione 0
PV +1 PR 5 PE 4

Equipaggiamento: vestiti, pistola automatica di medio calibro con 3 caricatori, da 7 colpi ciascuno, coltello da caccia

Talenti: Torturare: +1; Armi da fuoco, Commerciale, Leadership, Vie di Nanto: 0; Armi da corpo a corpo: -2; Vie di Gento: -4

Colpi: B*, NA10, 12: 0; NA2, 7, 9, HA3, 9, GA4, 7, 10, GM8: X



10. Nelle segrete

Approfondendo della diminuzione della sorveglianza dovuta all'esecuzione, il gruppo tenterà di introdursi nel palazzo di Marlowe (riferitevi alla mappa del Winston Palace per questo incontro). Fare ciò è possibile solo utilizzando la porta usata la notte precedente da Anita (z), in quanto il portone principale è sorvegliato da 5 guardie del Gruppo della Lancia. Per aprire la porta è necessario scassarla (Test: Mente+ Azione+ Meccanico e occorre uno strumento adatto, altrimenti bisogna applicare un Modificatore di -2) o sfondarla (la porta ha solo 8 PS, ma consideratela con una Profezione di 1/0/3), ma questa seconda possibilità potrebbe attirare l'attenzione delle guardie del palazzo: in tutto ve ne sono ben venti (per le loro posizioni esatte fate riferimento sempre alla mappa del Winston Palace), ripartite equamente fra i vari Gruppi, più le tre guardie del corpo di Marlowe (vedi oltre).

Una volta aperta la porta, il gruppo si troverà in una stanza di servizio con di fronte due rampe di scale che, in salita, conducono al piano superiore, mentre, in discesa, portano alle segrete. In fondo a questa stanza, attraverso una porta, si giunge in un vasto salone (l).

Salire al piano superiore non è affatto una buona idea: vi è presente un gran numero di guardie sulla balconata (4 del Gruppo della Frusta e 4 del Gruppo della Mazza), di domestici e di concubine, per cui i PG verranno quasi sicuramente scoperti e attaccati. Notate bene che i rumori di uno scontro o un combattimento sulla balconata o nel salone faranno accorrere tutte le rimanenti guardie del palazzo, eccetto un paio che rimarranno a vigilare il portone principale e le due che sorvegliano le segrete.

Entrare nel salone non è ugualmente consigliabile: avverrà immediatamente uno scontro con 5 guardie del Gruppo della Sciabola, che si stanno riposando qui. Se invece il gruppo scende verso le segrete, troverà al termine delle scale una porta che dà su un piccolo atrio (f). Solitamente 2 guardie sorvegliano le segrete, ma, approfittando dell'esecuzione, hanno preferito effettuare una visita alla cantina (u). Sbirchiando attraverso la porta della

cantina, che sarà rimasta aperta, si potrà assistere all'indecoroso spettacolo delle guardie, ormai ubriache, che cantano sedute per terra tra le bottiglie (appartengono una al Gruppo della Frusta e l'altra al Gruppo della Mazza, ma tutti i loro Test sono ridotti di 3 a causa dell'ubriacatura). Se i PG passano di qui non durante l'esecuzione, i due uomini saranno al loro posto, completamente sobri. Una volta sopraffatti, si potranno trovare loro addosso le chiavi che aprono la cella (s) e la sala delle torture (v) (che hanno porte con caratteristiche uguali a quella usata da Anita, ma con soli 4 PS).

L'umida e malsana stanza si aprirà e la luce delle torce fenderà l'oscurità. L'unico occupante della cella, un vecchio dalla lunga capigliatura oramai bianca, è incatenato al muro: si tratta, naturalmente, di Jade. Dapprima l'anziano condottiero coprirà di insulti i nuovi arrivati, ma poi, riconosciuto il suo vecchio amico Katu, verrà sopraffatto dall'emozione e dal sollievo. Stranamente, il suo stato di salute sembra buono, per un uomo tenuto prigioniero in quelle condizioni; se interrogato riguardo a ciò, riferirà di avere ricevuto spesso le visite di una donna mascherata, che gli portava del cibo all'insaputa di Marlowe, però non ha idea di chi possa essere la sua misteriosa benefattrice (Anita, chiaramente). Dopo averlo liberato dalle catene, Katu inciterà tutti ad affrettarsi a uscire prima del ritorno di Marlowe.

NOTA - Se qualcuno dei PG fosse stato catturato in precedenza (per esempio, al punto 8. La ronda) si troverà qui e avrà già fatto conoscenza con Jade.

11. Il Leone Indomito

Giunto fuori dal palazzo, Jade si ergerà in tutta la sua imponente statura, traendo un profondo respiro: i lunghi capelli bianchi che incorniciano il suo volto dai tratti fieri gli danno realmente l'aspetto di un leone! Katu insisterà per affrettarsi a raggiungere un nascondiglio sicuro, ma i suoi incitamenti verranno bruscamente troncati da Jade. Infatti, con una sola occhiata, il vecchio condottiero si è subito reso conto che la folla, che ancora staziona nella piazza dove è avvenuta l'esecuzione, è agitata e basterebbe un niente per scatenare la ribellione;

invierà quindi Katu e Hector tra la gente, per aiutarlo a prenderne il controllo. I PG potranno restare al fianco di Jade.

Dopo alcuni istanti, giungerà il carro con Marlowe e Anita. Inutile preoccuparsi per il condannato a morte: trafitto da Anita, giace privo di vita sotto gli occhi di tutti. Quando il carro si fermerà presso il palazzo, Jade vi si porrà di fronte. Marlowe e Anita resteranno esterefatti, mentre dalla folla si leverà un terribile ruggito di esultanza. I PG potranno agire come vogliono, ma un loro schieramento con Jade sarebbe più spettacolare. Rivolgendosi alla folla, il vecchio condottiero dirà: «Uomini e donne di Blue Town, questo scarafaggio ha portato morte e desolazione nella nostra città. Sarà ripagato con la stessa moneta!»

Fate un Test: Cuore+ Azione+ Uomo+ Oratoria per Jade: se riesce, la gente reagirà immediatamente a quelle parole e assalterà il carro, incurante delle guardie che lo proteggono. In un attimo, gli uomini della SS saranno fatti a pezzi. I PG potranno notare che Wulf è alla guida della rivolta, mostrando la fiera dei tempi passati. Nel caso, però, che Jade ottenga un Fallimento Critico nel Test, la folla resterà incerta a guardare e i PG dovranno affrontare 5 guardie del Gruppo della Sciabola che cercheranno di attaccare il vecchio condottiero. Poi Jade tenterà ancora di scatenare la reazione della folla e stavolta ci riuscirà automaticamente.

Approfondendo della confusione e trascinando con sé Anita, Marlowe riuscirà a rifugiarsi all'interno del suo palazzo. Entrerà dal portone principale e salirà fino al suo studio (r) e vi si barricherà dentro. Jade e i PG, presumibilmente, lo inseguiranno. Se i PG saranno abbastanza rapidi, potranno entrare un attimo prima che il portone principale (che ha 10 PS) venga chiuso dalle guardie del corpo di Marlowe, le ultime rimastegli fedeli: infatti gli uomini della SS del palazzo, visto come sono stati trucidati i loro compagni dalla folla in rivolta, hanno pensato bene di darsi tutti alla fuga. Le guardie di Marlowe sono solo tre, ma di eccezionale stazza fisica, e si getteranno immediatamente sui PG per fermarli. Lo scontro avverrà nel vasto salone.



GUARDIE DEL CORPO

Sono **PNG forti**, armati di sciabole spesso usate con la Tecnica delle Spade (B10), indossano Protezioni 0/1/2, hanno i seguenti **Talenti**: Armi da corpo a corpo: +1; Correre, Vie di Nanto: 0; Vie di Gento, Vie di Hokuto: -4 e i seguenti **Colpi**: B6, 7, 10, 12: 0; NA 4, 6: -2.

Appena eliminate le guardie, Jade, con un salto mortale, giungerà sulla balconata del piano superiore e inizierà a sfondare la porta dello studio di Marlowe.

JADE

Jade è l'uomo che governava Blue Town prima di Marlowe. Tutti hanno rimpianto la sua scomparsa, a causa di un'umanità e di un carisma non comuni con cui amministrava la città. Anche se molto vecchio, Jade è sempre un Maestro del Leone Indomito, una delle 108 Discipline di Nanto. Tradito da Marlowe, è stato per anni rinchiuso nelle segrete del Winston Palace. Ha un carattere riflessivo e deciso, ma ora il suo unico desiderio è quello di uccidere Marlowe e tutti i suoi sgherri per riportare pace e giustizia a Blue Town. Jade, a causa della barba ormai lunghissima, appare più vecchio dei suoi cinquant'anni, ma nonostante l'età la sua potenza come guerriero è immutata.

Corpo 5 Istinto 6
Cuore 5 Mente 4
Percezione 2 Azione 2
Desiderio 4 Resistenza 2
Minerale 0 Vegetale 0 Animale 1
Umano 2 Meccanico 1
Affetto 2 Difesa 2 Aura 2
Potenza 1 Rapidità 0 Precisione 0
PV +2 PR 5 PE 5
Talenti: Oratoria, Vie di Nanto: +2; Leadership: +1; Vie di Gento, Vie di Hokuto: 0

Colpi (Disciplina del Leone Indomito): B*, NA*, NM1, 4, 5, 6: 0; NE1, NEL1, 2: -2; NEL3, 4: -4
NOTA - *Li sta per Leone Indomito, Disciplina di Nanto i cui colpi sono descritti nelle prime pagine dell'avventura.*

12. Il Leone e il serpente

A Jade occorreranno ben due Round per buttar giù la porta rinforzata che dà accesso allo studio. Oltre la soglia, si trovano Anita e Marlowe, che si difenderà sparando a volontà con la pistola, fino a esaurimento di tutti i suoi caricatori (dato il terrore che prova, il vile dittatore non avrà una mira precisa).

Finiti i colpi, Jade si avvicinerà con decisione a Marlowe, ma prontamente Anita si frapperà tra i due e, se i PG tenteranno di intervenire, verranno fermati da Jade, che dirà solennemente:

«Spostati e lasciami fare ciò che devo, donna. Tu mi hai salvato quando ero prigioniero, ti riconosco, e so che non sei un'assassina. Vedo nei tuoi occhi che la tua anima è gentile e non voglio battermi con te per fare giustizia! Tu mi hai donato la vita e io non voglio ripagarti con la morte!»

«Io sono Anita, sorella di Enka, Maestro del Serpente Marino di Nanto,» replicherà Anita, «e combatterò contro di te perché sono costretta e non per salvare questo abietto individuo. Il destino ci costringe a batterci, Leone Indomito, ma sappi che preferisco incontrare la morte per mano tua piuttosto che per quella di un vile. La gente mi chiama l'Angelo Maledetto: purtroppo è proprio quello che sono!»

Effettuate lo scontro, che però non dovrebbe durare non più di qualche Round, dato che Jade è molto più esperto di Anita.

Vi sono comunque due modi per impedire il sacrificio della donna: - Sferzare un micidiale attacco a Marlowe, uccidendolo. L'attacco deve avvenire durante il combattimento perché, se Anita si accorgerà di quanto sta per avvenire, farà da scudo e subirà il colpo al posto di Marlowe.

- Capire che Anita combatte solo per la salvezza del fratello. Tale intuizione richiede un Test: Mente+ Azione+ Umano+ Difficile.

Se i PG hanno già parlato con Wulf, dovrebbero sapere dai suoi racconti che Enka è morto per mano di Falco, ma per convincere Anita di ciò occorre vincere un Confronto Cuore+ Azione+ Umano+ Oratoria con Marlowe, che sosterrà di tenere ancora prigioniero il Maestro di Nanto.

Potrebbe anche darsi che i PG si siano portati con loro Wulf, che è stato testimone della battaglia

del Muro Meridionale. Alle parole di Anita, Wulf ribatterà raccontando in modo convincente i particolari della sconfitta di Enka, compresa la sparizione del suo corpo: in tal caso, ogni tentativo per convincere Anita della vera sorte del fratello godrà di un Modificatore di +2.

Non appena capirà che la situazione si volge al peggio e che nessuno può più difenderlo, poiché Anita è morta oppure ha creduto alla storia della battaglia del Muro Meridionale, Marlowe si butterà dalla finestra, nel tentativo di sfuggire alla furia di Jade e dei PG:

«Nooo! Non può finire così! Sono io a comandare! Tutti voi dovete inchinarvi al mio volereeeeeee...» Naturalmente questo disperato tentativo gli costerà la vita.

13. Epilogo

Se Anita, grazie all'intervento dei PG, sarà ancora viva, ringrazierà tutti e partirà alla ricerca del corpo del fratello, passando dalla porta laterale per evitare di essere vista dalla folla in rivolta: per i cittadini di Blue Town rimane sempre l'Angelo Maledetto e nulla potrà cambiare questa opinione.

Jade esprimerà tutta la sua riconoscenza ai PG per l'aiuto e offrirà loro qualunque cosa di cui possano avere bisogno, nel caso in cui intendano proseguire il viaggio, altrimenti proporrà loro di restare a Blue Town, con la possibilità di entrare a fare parte della nuova milizia di difesa della 'rinata' città.

Mentre il gruppo esce dal Winston Palace, stanno portando via i morti dalla piazza e i PG non potranno fare a meno di notare Lisa in lacrime sul corpo esanime del marito Hector: la libertà è tornata a Blue Town, ma è stata pagata a caro prezzo.

PUNTI AVVENTURA

Concludere l'avventura, liberando Blue Town dal giogo di Marlowe, vale 5 PA a testa. In aggiunta, se i PG hanno salvato Anita, otterranno altri 2 PA a testa. L'AdG potrà abbassare i PA in caso di azioni particolarmente insensate da parte dei giocatori, come violenza gratuita su cittadini indifesi, uso sconsiderato di armi da fuoco, aver corso pericoli non necessari e così via.



CAPITOLO 3: LA PRIMA ERA O IL TEMPO DELLA VIOLENZA CIECA

L'inferno nucleare ha cancellato la civiltà, ma non la malvagità degli uomini...

L'OLOCAUSTO

Ci vollero pochi secondi perché la guerra nucleare si abbattesse sulla Terra, dando vita all'Olocausto tanto temuto. Le calotte polari e i ghiacciai eterni si sciolsero, il terreno si squarciò, i mari evaporarono e parte del vapore acqueo fu scagliata al di fuori dell'atmosfera, lasciando il pianeta quasi completamente privo d'acqua. Terribili furono le eruzioni e le tempeste che sconvolsero la geografia e il clima del mondo. Il 'fall-out' radioattivo e l'inverno nucleare che seguirono completarono la catastrofe, uccidendo il 99% delle specie viventi. L'uomo rischiò l'estinzione: a un anno dal conflitto, non più di 500 milioni di esseri umani popolavano il pianeta.

UN NUOVO INIZIO

L'umanità era ritornata a uno stadio primitivo: un periodo di completa anarchia seguì i primi anni dopo l'Olocausto. Fortunatamente, la radioattività diminuì d'intensità in breve tempo e il ritorno delle prime piogge fu visto da tutti come la possibilità di un nuovo inizio. A poco a poco, cominciarono a riorganizzarsi alcune comunità, ma concetti come stato, razza e identità culturale non avevano più alcun significato: esisteva una sola forma di raggruppamento sociale, il villaggio patriarcale. Purtroppo, tali villaggi, paragonabili a microscopiche città-stato, erano in

costante guerra gli uni contro gli altri per un pezzo di terra ancora fertile, per una sorgente d'acqua o anche per una sola vacca. A tutto ciò si aggiungevano le numerose bande di predoni, sempre in cerca di cibo e di donne...

GEOGRAFIA E CLIMA

Attualmente il volto della Terra è profondamente cambiato: molte regioni sono ridotte a terribili deserti, in cui nessuna forma di vita può sperare di sopravvivere. I mari in alcune zone si sono ritirati, mentre in altre hanno inondato le terre, creando immense e putride paludi. Molti dei territori abbandonati dalle acque sono inabitabili, essendo in pratica immensi deserti salati su cui nulla potrà mai più crescere. Le grandi esplosioni pressoché simultanee delle testate nucleari hanno causato lo spostamento dell'asse di rotazione terrestre, provocando immense catastrofi telluriche da cui sono nate nuove e altissime catene montuose, incredibili vulcani e profondissime spaccature della crosta terrestre, talvolta lunghe anche migliaia di chilometri. Le calotte polari si stanno lentamente riformando, ma il ciclo delle stagioni è stato quasi completamente cancellato: periodi di estrema calura e periodi di freddo tagliente si alternano a intervalli irregolari e imprevedibili. Le scarsissime piogge vengono sempre accolte come una benedizione dai pochi sopravvissuti. All'atto pratico, a circa due anni dalla guerra atomica, appena un 10% della superficie terrestre è ancora vagamente adatto alla vita umana e animale. Pian piano, comunque, sembra che la natura riesca a guarire le proprie ferite e alcuni fiumi hanno ricominciato nei periodi freddi dell'anno la loro corsa verso il mare, per poi prosciugarsi completamente durante le terribili calure. La situazione è comunque in lento, ma continuo, miglioramento.

TECNOLOGIA ED ECONOMIA

Il mondo post-nucleare ha ben poco a che vedere con quello che conosciamo oggi: la distruzione è pressoché totale, le scienze sono state dimenticate, le arti sono scomparse. Solo in alcuni tra i villaggi più grandi ci sono ancora persone che si dedicano a tramandare le conoscenze del passato: qui è possibile trovare fabbri, falegnami o carpentieri, ma la scarsità degli attrezzi e delle materie prime è cronica.

Non è difficile trovare tra le rovine delle antiche città apparecchiature e macchine della precedente civiltà, ma le capacità di riparare e, soprattutto, quella di produrre sono quasi del tutto scomparse: coloro che hanno le conoscenze tecniche necessarie per mettere le mani anche su una semplice motocicletta sono rari e di solito fanno pagar care le proprie prestazioni. Le limitazioni dovute alla mancanza di energia elettrica e alla scarsità di carburanti rendono inutilizzabile la maggior parte delle apparecchiature recuperabili. Tutto ciò che viene rinvenuto, se giudicato non immediatamente utilizzabile, viene smontato e i suoi pezzi adattati come ricambio per ciò che ancora si riesce a far funzionare.

Il carburante è, insieme all'acqua, uno dei beni considerati più preziosi. Dato che l'industria estrattiva e quella chimica si sono totalmente estinte, le riserve ancora presenti di carburanti e minerali vengono difese strenuamente da chi le controlla. Vere e proprie guerre sono state com-



battute per una cisterna di benzina o per qualche sacchetto di fertilizzante chimico. Ciò nonostante, ogni tanto saltano fuori oggetti altamente tecnologici funzionanti, ma nessuno sembra in grado di stabilire da dove provengano.

I MEZZI DI TRASPORTO

La scarsità di carburante consente solo a pochissimi di utilizzare un mezzo di trasporto con motore a scoppio. Automobili e motociclette sono reperibili tra le macerie delle città, ma, nella maggior parte dei casi, completamente inutilizzabili.

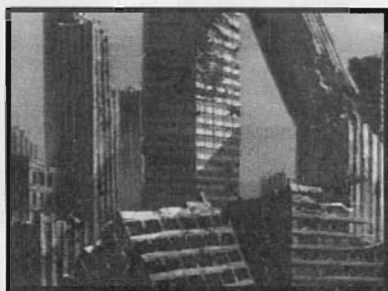
Gli animali da sella sono praticamente scomparsi: un cavallo è considerato una ricchezza degna di un re. Talvolta è possibile vedere carri e aratri trascinati da coppie di buoi, ma molto più spesso vengono trainati dagli uomini stessi.

LE ARMI

Archi, fiocche, lance, accette e bastoni sono le armi più comuni, poiché sono strumenti che con un minimo di perizia è possibile costruirsi da sé. Spade e balestre sono meno comuni, ma pur sempre diffuse. Molto spesso, nel caso delle spade, si tratta in realtà di sbarre di ferro malamente ribattute e nemmeno temperate. Non è raro neanche trovare individui dotati di armi da fuoco. Il problema maggiore è reperire le munizioni, ormai quasi introvabili, poiché non si conosce nessuno in grado di fabbricarne. Tuttavia, scavando tra le macerie delle città, è ancora possibile trovare armi e munizioni.

LA RELIGIONE

Dimenticate quasi del tutto le religioni del passato, molti si sono rivolti all'animismo tribale e non si conoscono culti che siano anco-



ra praticati al di là dell'ambito locale. Imbroglioni e millantatori, spacciandosi per maghi della pioggia e venditori di prodotti miracolosi, hanno comunque trovato facili prede nelle genti ridotte alla disperazione. Solo alcune leggende, diffuse dai rari viaggiatori, costituiscono patrimonio comune. Una, in particolare, riscuote molto credito tra la gente e afferma: «Un salvatore verrà presto...»

MALATTIE E MUTAZIONI

All'Olocausto nucleare e alle terribili privazioni seguenti sono sopravvissuti, di norma, solo gli individui più forti. Per questo motivo, qualsiasi epidemia di solito si risolve con una febbre alta e solo i più deboli, come vecchi e bambini, non sempre riescono a superare queste crisi. Oltre alla scarsità di farmaci, pochissime sono le persone che hanno conoscenze mediche e che le mettono a disposizione degli altri.

Le radiazioni hanno lasciato un po' ovunque la loro disgraziata eredità: le donne sono meno fertili e non sono infrequenti le nascite di creature mostruose e deformi. Nei villaggi si tende a sopprimere questi poveri disgraziati prima che diventino adulti, ciò nonostante sono frequenti i casi di devastanti mutazioni: giganti, mostri e uomini fortissimi non sono affatto rari.

COMMERCIO E DENARO

Pochi sono i beni ritenuti veramente di valore: principalmente l'acqua, il cibo, gli schiavi e i manufatti del periodo precedente alla guerra che possano risultare di una qualche utilità, ma anche la benzina, le armi e le munizioni sono molto ricercate. Non esistono più veri e propri mercati, poiché i pallidi tentativi di ricrearli sono falliti a causa delle bande di razziatori e fanno eccezione solo i mercati delle città dotate di un forte presidio militare. Sono pertanto ricomparse le carovane e i commercianti ambulanti, che talvolta assolvono anche funzioni di messaggeri e postini. La professione del commerciante ambulante è però molto pericolosa, poiché si è sempre esposti alle imboscate di



predoni. Un tipo di commercio fiorente e assai comune è quello degli schiavi. Infatti la schiavitù, riapparsa in tutta la sua drammaticità, non scandalizza più nessuno e viene anzi vista come una dolorosa necessità. Vari centri basano tutta la loro economia sul commercio degli schiavi: il prezzo di un uomo valido può andare da una scatola di proiettili fino a una tanica di benzina e una donna molto bella è merce ben più preziosa, che può valere anche quanto una moto o un fuoristrada funzionanti.

Un altro mestiere, forse ancor più remunerativo, è quello di 'cercatori di tesori', ossia chi fruga tra le rovine per trovare oggetti ancora utili da rivendere poi nei villaggi o direttamente alle bande, a seconda della convenienza. Proprio grazie ai rapporti con le bande, i cercatori possono, di solito, muoversi molto liberamente.

Il denaro non ha più valore alcuno e il commercio si basa ora esclusivamente sul baratto. Ciò non impedisce che un oggetto abbia un valore molto elevato in una città e molto basso in un'altra, a seconda della sua disponibilità: è questo che stimola sempre più spesso gli scambi tra i villaggi e induce i venditori ambulanti ad affrontare i pericoli della loro professione.

LA SITUAZIONE

Le notizie portate dai viaggiatori negli ultimi mesi fanno pensare che ormai il periodo di anarchia stia per finire. Si dice che due eserciti molto potenti si stiano organizzando, quello del Grande Re a nord e quello del Sacro Imperatore a sud, che avrebbero inglobato nel proprio organico gli uomini di molte bande, piegandone al loro volere i capi.

Chi poi siano il Grande Re e il Sacro Imperatore o che cosa questi due individui abbiano intenzione di fare, in realtà, nessuno lo sa con esattezza.



LE BANDE CRIMINALI

Come spesso accade dopo i grandi disastri, i primi gruppi organizzati sono formati da uomini estremamente violenti e aggressivi, che scorrazzano per le terre martoriate vivendo di furti e sciacallaggio. Piuttosto che dedicarsi al duro lavoro della ricostruzione, questi preferiscono rubare il frutto delle fatiche altrui. Molti predoni con il tempo si sono riuniti in grosse bande sotto il comando di crudelissimi capi, formando dei veri e propri piccoli eserciti che cercano di imporre il proprio potere in zone sempre maggiori di territorio. Rubando e massacrando, queste bande sono riuscite a entrare in possesso di una grande quantità di mezzi e di armi, ottenendo così una netta superiorità sugli abitanti dei villaggi.

Ogni banda ha con il tempo assunto caratteristiche proprie che la differenziano profondamente dalle altre, sia nel tipo di azioni che è portata a compiere, sia nella struttura di comando, ma una cosa che le accomuna tutte è la ferocia. Occupazione principale di queste bande è la razzia di provviste, carburanti, armi e donne, ai danni della gente più indifesa, però non sono rari gli scontri tra bande rivali che abbiano addocchiato la stessa preda. A volte questi scontri hanno come unico scopo il controllo di un singolo villaggio e ogni volta che un centro abitato passa sotto il controllo di una banda diversa subisce la rabbia e le angherie dei nuovi padroni. Anche nei periodi di pace, la vita in questi villaggi non è delle migliori: i tributi in cibo e donne vengono richiesti dalle bande 'protettrici' con continuità assillante e ben poco, o nulla, del già magro raccolto rimane per sfamare gli abitanti. Pochi sono i villaggi che decidono di resistere e di sottrarsi a queste vessazioni, ma quando lo fanno sono condannati a uno stato di guerra permanente, finendo spesso distrutti.

Esaminiamo ora alcune delle bande più feroci e numerose tra quelle che infestano il mondo di Ken. Esistono probabilmente molte altre bande in attività, comunque quelle qui elencate rappresentano ottimi archetipi da sfruttare come basi per crearne di nuove nate dalla vostra fantasia.

IL POKER DI JACK

Con questo nome sono universalmente conosciuti i gruppi di predoni riuniti sotto il comando di quattro spietati criminali che si fanno chiamare Cuori, Quadri, Fiori e Picche. Le quattro bande godono di ampia libertà, pur dipendendo direttamente da Shin e costituendo collettivamente il gruppo d'azione del suo esercito, e hanno la loro base nella città chiamata Croce del Sud (vedi oltre, nella sezione *Villaggi e Città*). Non corre buon sangue tra i quattro ed è solo il terrore che nutrono per Shin a costringerli alla collaborazione. Non sono rare risse, spesso mortali, tra i membri dei diversi gruppi.

I QUATTRO JACK

Sono i comandanti delle quattro bande più importanti tra quelle che costituiscono l'esercito di Shin. Ognuno di loro porta una 'J' tatuata sulla fronte, con il seme distintivo della propria banda.

- **Quadri** ama truccarsi in modo 'clownesco' e predilige come arma una lunga asta.

- **Fiori** è un efferato assassino che usa dei bracciali dotati di lame lunghe e affilate con cui squarta le sue vittime.

- **Picche** è il capo di una temibile banda di predoni motociclisti, nonché primo luogotenente del Re Shin. Picche porta una benda che gli copre un occhio, perso a causa di una punizione inflittagli da Shin stesso.

Le caratteristiche di Quadri, Fiori e Picche sono uguali per tutti.

Corpo 6 Istinto 5
Cuore 3 Mente 3
Percezione 2 Azione 3
Desiderio 3 Resistenza 2
Minerale 0 Vegetale 0 Animale 0
Umano 2 Meccanico 2
Attacco 2 Difesa 2 Aura 0
Potenza 2 Rapidità 2 Precisione 2
PV +1 PR 4 PE 4
Protezioni: BS 2, BD 2, TO 1



Picche

Equipaggiamento: veicoli vari, bastone (Quadri), guanti artigliati (Fiori, infliggono (E) PV), ascia (Picche)

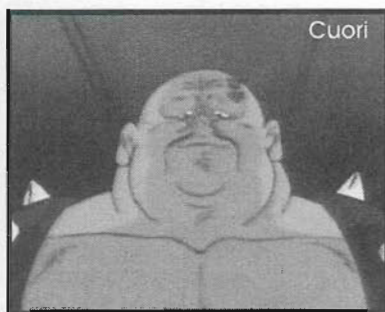
Talenti: Leadership: +1; Armi da corpo a corpo, Guidare veicoli, Schiavismo, Correre: 0; Vie di Nanto: -4

Colpi: B10, 11, 12: 0

- **Cuori** è un gigante estremamente grasso che si serve della sua mole per schiacciare gli avversari. Non sopporta la vista del proprio sangue e, nel caso si ferisca, la sua furia distruttrice non si ferma finché non ha ucciso tutti coloro che si trovano nei dintorni. Se colpito al Torso, grazie alla sua incredibile obesità, Cuori è in grado di 'inglobare' l'arma usata contro di lui, strappandola dalle mani del nemico, per poi rilanciarla violentemente al mittente con una semplice rilassamento muscolare della pancia.

Corpo 7 Istinto 5
Cuore 3 Mente 3
Percezione 2 Azione 2
Desiderio 3 Resistenza 2
Minerale 0 Vegetale 0 Animale 0
Umano 2 Meccanico 2
Attacco 2 Difesa 2 Aura 1
Potenza 3 Rapidità 0 Precisione 1
PV +2 PR 4 PE 4
Protezioni: ovunque 6
Talenti: Leadership: +1; Armi da corpo a corpo, Schiavismo: 0; Vie di Nanto: -2; Correre: X
Colpi: B6, 7: +1; B10, 11, 12: 0





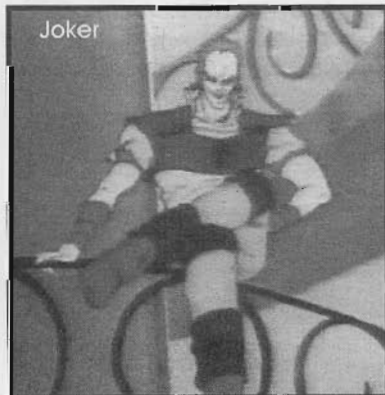
Cuori

Speciale: Cuori ha un corpo mutante: ha un Valore di Protezione di 6 in ogni locazione, ma non se attaccato da colpi di Nanto. Inoltre può trattenere armi e attacchi all'interno del corpo (come il *Blocco Penetrante di Hokuto-HA1*), ma si applica anche a proiettili di armi da fuoco e non che possono essere rispediti al mittente (trattare come il *Doppio Rimando di Nanto-NA8*)

JOKER

Fu una pedina importante durante il crollo della Divina Scuola di Nanto: le sue insolite abilità gli permettevano di sgusciare indisturbato e carpire i segreti dei nemici. Ora è il capo delle spie dell'esercito di Shin.

Corpo 4 Istinto 6
Cuore 3 Mente 3
Percezione 4 Azione 3
Desiderio 2 Resistenza 2
Minerale 1 Vegetale 0 Animale 2
Umano 2 Meccanico 2
Attacco 1 Difesa 3 Aura 1
Potenza 1 Rapidità 2 Precisione 2
PV +0 PR 5 PE 4
Protezioni: TO 2
Equipaggiamento: tanica di benzina, 3 bombe a mano, aquila gigante ammaestrata, coltello
Talenti: Spionaggio: +2; Vie di Nanto: +1; Addestrare animali, Correre, Oratoria: 0
Colpi: B*, NA9, 10, 12, 13, NM4, 6, 7, 9: 0; NE1, NEOC1, 2, 3, 4, NEID2: -4



Joker

I MEMBRI DEL POKER DI JACK

Ogni membro di ognuna di queste quattro bande porta un tatuaggio sulla fronte, rappresentante uno dei semi delle carte, a indicare qual è il suo gruppo di appartenenza. Il tatuaggio è seguito anche da una lettera, che indica il grado ricoperto all'interno della banda: più il numero è alto, più il grado è elevato. Il simbolo 'J' è tatuato sulla fronte dei quattro capi, mentre quello di 'Q' è riservato all'attuale donna del capo; con 'K', ovviamente, è indicato Shin, il Re. Praticamente tutti i membri di questi gruppi hanno in dotazione una moto, con cui conducono attacchi utilizzando grosse asce o catene. Sono tutti **PNG medi**, con **Protezione 0/0/1**, un veicolo a testa, asce, catene e, più raramente, armi da fuoco.

I GOLAN

I Golan sono feroci guerrieri, ex-militari dei Berretti Rossi, che risiedono nella città chiamata Terra di Dio (vedi oltre, nella sezione *Villaggi e Città*). Escono dalle mura fortificate della città solo per razziare dai territori vicini il cibo e le materie prime di cui hanno immediata necessità. Si dedicano alacremente alla cattura di schiavi per far loro compiere i lavori più umili e pesanti. Le loro prede preferite sono comunque le donne più belle, con le quali sperano di dar vita alla Razza Eletta. Non esitano a massacrare tutti coloro che contrastino il loro cammino.

IL COLONNELLO

È il comandante supremo di un gruppo di truppe speciali, i Berretti Rossi, addestrate a compiti di incursione in profondità tra le linee nemiche. Ha un progetto folle e ambizioso: creare la «Terra di Dio», un luogo abitato da una razza prescelta, i Golan. Prima dell'Olocausto, la dedizione del Colonnello al proprio paese era altissima, ma, disilluso dalla scarsa considerazione che i suoi capi avevano di lui e dei suoi uomini, il Colonnello si rese conto che coloro che erano al comando erano degli inetti completi. Quando scoppiò la guerra nucleare, lui e i suoi uomini sopravvissero grazie



Il Colonnello

al loro perfetto allenamento e ciò li convinse di essere stati scelti da Dio per formare una nuova razza di superuomini destinata a dominare la Terra.

Il Colonnello predilige l'uso di alcuni piccoli boomerang estremamente taglienti. E' inoltre dotato di poteri parasensoriali, che gli permettono di prevedere le mosse degli avversari dal movimento degli occhi e dei muscoli.

Corpo 6 Istinto 4
Cuore 4 Mente 6
Percezione 4 Azione 3
Desiderio 2 Resistenza 2
Minerale 0 Vegetale 0 Animale 0
Umano 2 Meccanico 2
Attacco 2 Difesa 2 Aura 0
Potenza 0 Rapidità 2 Precisione 2
PV +1 PR 5 PE 4
Equipaggiamento: 6 boomerang d'acciaio (danni (D) PV), pistola di grosso calibro
Talenti: Armi da lancio (Boomerang): +2, Armi da fuoco, Correre, Vie di Nanto, Armi da corpo a corpo, Vie di Hokuto: -2
Colpi: B4, 5, 10, 11: +2, B*: +1; A4, 5, 13: 0
Speciale: Il colonnello è uno Psicoguerriero. Come tale, riesce sempre a vincere l'iniziativa, a meno che all'avversario non riesca un Test: Mente+ Percezione+ Umano+ Molto difficile

IL SERGENTE PAZZO

Folle addestratore dei Berretti Rossi, secondo in grado solo al Colonnello, insegna ai propri uomini tutte le tecniche più mortali di combattimento a mani nude e con le armi. Fedelissimo al suo superiore fin da prima dell'Olocausto, ha condiviso con lui atroci crudeltà ed efferatezze e insieme hanno sviluppato la folle teoria della Razza Eletta. Predilige l'uso della frusta, del coltello e di aghi cavi, che lanciati contro l'avversario ne provocano il dissanguamento.



il Sergente
Pazzo

È un **PNG forte** e porta sempre con sé un coltello, una pistola di grosso calibro e numerosi aghi da lancio ((A) PV e (A) PR per Round, finché non vengono estratti). Possiede i seguenti **Talenti**: Armi da fuoco e da lancio: +1; Armi da corpo a corpo, Corriere: 0. Inoltre conosce tutti i **Colpi** Base a Livello 0.

LA TRUPPA DEI GOLAN

I Golan sono ciò che rimane del battaglione dei Berretti Rossi comandato dal Colonnello. Hanno aderito con entusiasmo all'idea di costituire la Razza Eletta e dedicano tutto il loro tempo a durissimi allenamenti che li rendono effettivamente superiori agli altri esseri umani. Sono espertissimi nella lotta corpo a corpo (pur non essendo a conoscenza di alcun colpo delle Scuole Maggiori) e nell'uso di armi di qualsiasi tipo. I Golan hanno a disposizione un buon numero di veicoli militari, con cui si spostano per compiere le loro razzie.

Sono tutti **PNG forti**, con una **Protezione** di 1/0/0, un'arma da fuoco, un'arma da lancio o da corpo a corpo e un veicolo. Hanno i seguenti **Talenti**: Armi da fuoco: +1; Armi da corpo a corpo, Guidare veicoli a 0.

IL GRUPPO DELLA ZANNA

Atti atroci sono stati commessi dai membri di questa banda, che non disdegnano il cannibalismo e amano giocare con le proprie vittime come il gatto con il topo per poi ucciderle tra enormi tormenti. L'uccisione di un membro del gruppo è sempre seguita da una cruenta rappresaglia sui responsabili, oltre che su persone innocenti. I guerrieri della Zanna non cercano di creare una loro zona di dominio, ma sterminano sistematicamente chiunque si trovi sulla sua strada, donne e bambini inclusi, depredando e stu-



Padre

prando. Il capo unico e assoluto della banda si fa chiamare Padre e chiama i membri del gruppo «figli». Padre, però, non esita a servirsene per lavori pericolosissimi, oppure a ucciderli se disobbediscono, o per puro divertimento. Il Gruppo della Zanna non ha una base fissa e si accampa di solito nelle vicinanze del loro prossimo bersaglio.

PADRE

Folle ex lottatore di sumo, scacciato da tutti i circuiti di lotta internazionali per la sua brutalità e la sua scorrettezza, ha intravisto nel disordine del periodo post-atomico la possibilità di vendicarsi nei confronti del mondo intero. Trovato Madara e sottomesso con la forza, si è ispirato alle sue caratteristiche bestiali per dar vita al Gruppo della Zanna. La sua banda non è mai riuscita comunque a crescere d'importanza, data la scarsa disciplina a cui sono sottoposti gli accoliti che raduna attorno a sé. Padre è praticamente l'unico membro del gruppo dotato di una tecnica di combattimento personale che non sia basata sulla pura brutalità. Rielaborando in mille scontri le tecniche di sumo di cui è padrone, ha ampiamente approfondito la Scuola di Montefiorito.

Corpo 7 Istinto 4
Cuore 3 Mente 5
Percezione 2 Azione 3
Desiderio 2 Resistenza 4
Minerale 2 Vegetale 0 Animale 1
Umano 2 Meccanico 1
Attacco 2 Difesa 2 Aura 1



Figlio

Potenza 3 Rapidità 0 Precisione 0
PV +1 PR 8 PE 4
Protezioni: TO 2
Equipaggiamento: coltello da caccia, spada
Talenti: Armi da corpo a corpo, Armi da lancio, Leadership: 0
Colpi: B*, MA2, 3, 4, 5, 7, 9: 0; MM1, 4, 5, 6: -2

MADARA

Nulla si sa di Madara fino al momento del suo incontro con Padre. C'è chi ritiene che sia uno dei frutti del folle lavoro di Amiba (vedi oltre, nella sezione *Villaggi e Città*, sotto *Abalon*) nella sua ricerca di nuovi Tsubo. Evidenti sono solo la sua completa follia, la sua tremenda natura bestiale e il suo corpo deforme, dotato di zanne e artigli affilatissimi. Non ha idea di che cosa siano le arti marziali, ma il suo istinto bestiale gli consente però di percepire il pericolo quasi istantaneamente. Il terrore che prova per Padre rappresenta il suo unico sentimento.

È un **PNG eccezionale** con 7 PV, 7 PR, un Test di Combattimento di 12 (le sue zanne causano (F)PV (C)PR) e una **Protezione** di 1/0/1; inoltre ha il **Talento** Corriere: +1.

I MEMBRI DEL GRUPPO DELLA ZANNA

Sono esseri spregevoli, molto spesso deformati, pazzi furiosi ed estremamente vendicativi. Il loro unico sentimento è l'odio, verso tutti gli esseri umani normali e verso chi è più forte. Sono incredibilmente codardi: agiscono solo se in grado di soverchiare numericamente gli avversari, attaccando contemporaneamente come un branco di bestie affamate le proprie vittime. Non esitano a massacrare anche donne e bambini. Il Gruppo della Zanna comprende anche un certo numero di nani deformati, non meno feroci dei loro compagni, che vengono chiamati «cuccioli del Padre».



Madara





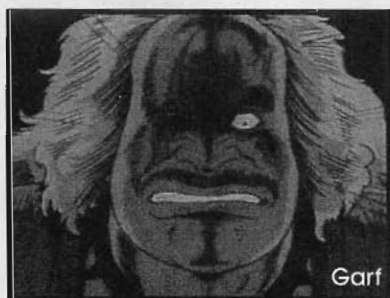
Sono vestiti di pelli animali, come copricapo indossano teste di lupo e portano bracciali a cui sono attaccate lame taglienti (da considerare come coltelli), che utilizzano quando attaccano con il *Colpo del Branco Assassino* (che altro non è che un attacco di massa in forte vantaggio numerico). Sono tutti **PNG medi**, armati con coltelli e bastoni.

LA BANDA DEI CANI

È una delle tante bande che sono riunite sotto il comando del Grande Re, Raoul. Non è composta da individui particolarmente potenti e deve la sua fama, principalmente, alle fissazioni del suo capobanda, Garf. La banda è stata incaricata da Raoul di controllare Madison City (vedi oltre, nella sezione *Villaggi e Città*) e le zone circostanti. Tanta è la paura che Garf e i suoi uomini hanno di Raoul che raramente qualcuno di loro abbandona il proprio incarico per compiere scorriere nei dintorni. Per la frustrazione, sfogano la propria rabbia sugli abitanti della cittadina e su tutti coloro che attraversino incautamente la loro zona. Mantengono Garf come capo, nonostante sia un folle, perché nessuno degli altri avrebbe il coraggio di incontrare Raoul di persona.

GARF

Già capo di una banda di razziatori molto attiva negli anni immediatamente successivi allo scop-



pio della guerra nucleare, ha fatto l'errore di incappare in Raoul: in breve si è trovato con la maggior parte della banda distrutta. Per salvarsi la vita è stato costretto a giurare eterna fedeltà al Grande Re. La mente di Garf, già instabile di natura, a causa del terrore che prova per Raoul, ha ceduto definitivamente. Ha un amore folle per i cani: se ne circonda, li vizia, li adora e non si sposta mai senza il suo amato bulldog, Seki. La sua pazzia è giunta a un punto tale che non è raro vederlo rosicchiare gli ossi e chiedere consiglio a Seki per decisioni di primaria importanza, soprattutto in materia di condanne a morte. È un individuo tanto crudele quanto pavido, sempre pronto a strisciare davanti ai più forti.

È un **PNG medio**, con una **Protezione** di 1/0/0, porta sempre con sé una frusta e un guinzaglio e ha il **Talento** Addestrare animali: +2.

I MEMBRI DELLA BANDA DEI CANI

Si tratta di bruti di scarso valore, perlopiù fanfaroni, codardi scansafatiche. Non hanno a disposizione alcun mezzo motorizzato e sono equipaggiati più che altro con armi di scarsa fattura. Sono aggressivi solo nei confronti dei più deboli, ma estremamente pavidi con chi è evidentemente superiore. Amano tingersi i capelli con colori bizzarri.

Sono tutti **PNG deboli**, con Test di Combattimento 7, muniti di mazze chiodate, coltelli, fruste, archi primitivi e spade arrugginite.

LA BANDA DI JAKKAR

Numeroso gruppo di motociclisti, sempre alla ricerca di qualcuno da depredare o semplicemente da uccidere. La loro base è un villaggio situato 3 km a est di Amity Ville. Unico motivo per cui gli sgherri di Jakkar non si sono ancora occupati di Amity Ville (vedi oltre, nella sezione *Villaggi e Città*) è perché non c'è nulla, a parte Nonna Toyo e i suoi bambini, nonostante questi farabutti si divertano molto a massacrare i bambini uno alla volta, man mano che questi cercano di sottrarre di nascosto un po' d'acqua



dal loro pozzo. Hanno occupato il villaggio dove risiedono attualmente, uccidendone tutti gli abitanti, per avere una sicura base d'appoggio e una scorta d'acqua potabile. Sono assidui frequentatori dei bar di Kitty Town (vedi oltre, nella sezione *Villaggi e Città*).

JAKKAR

Ha conquistato la sua posizione facendo letteralmente 'esplodere' i suoi rivali, grazie alla sua abilità di dinamitardo, molto apprezzata dalle bande criminali anche nel periodo precedente all'Olocausto. Sempre all'erta, teme che qualcuno dei suoi possa fargli lo stesso 'scherzetto' ed è per questo che va sempre in giro imbottito di dinamite. «Sono sempre pronto a portarvi con me,» dice spesso ai suoi uomini. Più che le minacce, finora è sempre stata la sua intelligenza superiore alla media dei suoi sgherri a salvarlo da possibili tradimenti.

Corpo 5 **Istinto** 4
Cuore 6 **Mente** 6
Percezione 4 **Azione** 2
Desiderio 3 **Resistenza** 2
Minerale 1 **Vegetale** 0 **Animale** 0
Umano 2 **Meccanico** 2
Attacco 1 **Difesa** 2 **Aura** 0
Potenza 1 **Rapidità** 1 **Precisione** 2
PV +1 **PR** 4 **PE** 4

Protezioni: BS 2, BD 2, TO 2, GS 1, GD 1

Equipaggiamento: 50 candelotti di dinamite, coltello, moto

Talenti: Demolizione: +1; Armi da corpo a corpo, Chimica, Geografia, Guidare veicoli, Oratoria: 0

FOX

Lanciatore di coltelli e acrobata in un circo, durante l'Olocausto fu esposto a radiazioni che gli sconvolsero la psiche, stimolando i suoi istinti più bassi. Ossessionato dalle lame e dalla violenza, è





divenuto rapidamente il braccio destro di Jakkar. Codardo e infido, la sua strategia preferita è quella di fingersi morto e attendere che la preda si avvicini, per poi attaccarla di sorpresa.

Corpo 4 Istinto 3
Cuore 3 Mente 3
Percezione 2 Azione 3
Desiderio 1 Resistenza 2
Minerale 0 Vegetale 0 Animale 0
Umano 1 Meccanico 1
Attacco 1 Difesa 0 Aura 0
Potenza 1 Rapidità 1 Precisione 1
PV +0 PR 4 PE 4

Protezioni: BS 1, BD 1, TO 1

Equipaggiamento: falcetti da lancio (danni (E) PV)

Talenti: Armi da corpo a corpo, Armi da lancio: +1; Corriere: 0; Vie di Nanto: -2

Colpi: B*: 0; NA4: -2; NA5, 8, 13: X
Colpi Personali: Salto da Terra (Tipo: SP; Costo: 4; Limitazioni: Attacco 1, Test: Corpo+ Azione+ Umano; Effetti: raddoppia la distanza copribile con un salto che può essere fatto anche da fermo; viene seguito di solito da un altro colpo). *Colpo Rovesciato delle Lame Volanti* (Tipo: CO; Costo: 3; Limitazioni: Attacco 1; Effetti: infligge (E)PV)

I SEGUACI DI JAKKAR

I membri di questa banda sono ciò che rimane di alcune gang di motociclisti, sfuggiti al 'fall-out' per la protezione delle mura di Villany Prison (vedi oltre, nella sezione *Villaggi e Città*) in cui erano rinchiusi, e, data la loro natura di vagabondi e il loro passato di criminali, dopo l'Olocausto si sono immediatamente dedicati allo sciacallaggio. Sono, come del resto anche il loro capo, abituali frequentatori del Robs Bar e soprattutto dell'attiguo Kitty Club (vedi oltre, nella sezione *Villaggi e Città*, sotto *Kitty Town*). Sono tutti **PNG medi**, con una moto a testa, coltelli, mazze e, più di rado, spade e lance.

LA BANDA DELL'APOCALISSE

Banda di feroci motociclisti comandati dal crudele Zeta, a sua volta alle dipendenze del Re Shin. Ottenuto il permesso di agire con la massima libertà, l'unico compito affidato loro è stato quello di mettere a ferro e fuoco tutto il territorio circostante sotto l'influenza di Shin, in preparazione della conquista. Raramente fanno ritorno a Croce del Sud (vedi oltre, nella sezione *Villaggi e Città*) per rifornirsi o per fare rapporto, sia perché si procurano ciò di cui hanno bisogno con le loro scorrerie, sia perché Zeta stesso non è ben visto dai Quattro Jack. Spesso molte razzie vengono condotte per iniziativa personale di qualche membro della banda, ma Zeta non sembra preoccuparsi di questo, a patto che una parte del bottino venga divisa con lui.

ZETA

Finito da giovane in carcere per omicidio, Zeta è stato protagonista di una spirale di violenze indicibili, fino a che non è stato condannato all'ergastolo e rinchiuso a Villany Prison (vedi oltre, nella sezione *Villaggi e Città*). Tra i primi a evadere dopo l'Olocausto, è riuscito in breve tempo a formare una banda di motociclisti assassini, che ha presuntuosamente denominato l'Apocalisse, attirando così l'attenzione di Shin, che lo ha voluto alle sue dipendenze. Shin gli ha affiancato alcuni dei suoi uomini migliori, lasciandogli al contempo molta libertà di azione nel compimento delle missioni affidategli. Zeta porta una cresta colorata e un tatuaggio sul lato sinistro della fronte, con la scritta Z-666.

Corpo 5 Istinto 4
Cuore 4 Mente 3
Percezione 2 Azione 3

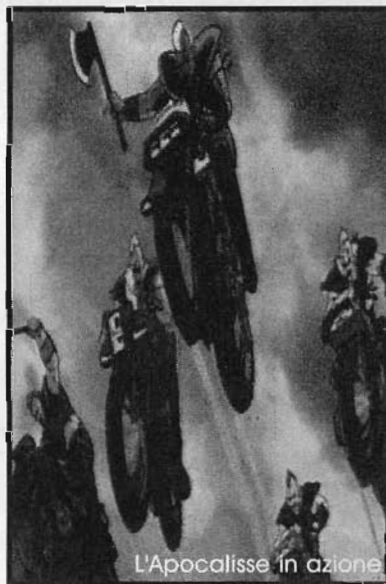


Banda dell'Apocalisse

Desiderio 2 Resistenza 4
Minerale 1 Vegetale 0 Animale 0
Umano 2 Meccanico 2
Attacco 2 Difesa 1 Aura 0
Potenza 1 Rapidità 2 Precisione 1
PV +0 PR 4 PE 4
Protezioni: TO 1, GS 2, GD 2
Equipaggiamento: mazza chiodata e moto
Talenti: Armi corpo a corpo: +1; Guidare veicoli, Leadership, Sopravvivenza: 0; Vie di Nanto: -4
Colpi: B1, 5, 6, 10, 12: 0

I MEMBRI DELL'APOCALISSE

Come segno distintivo, questi sgherri hanno una pettinatura a cresta e un tatuaggio sui lati della testa raffigurante la lettera 'Z'. Non conoscono la pietà e massacrano con gusto sadico anche donne e bambini. Molti di questi individui provengono dall'esercito di Shin, poiché quest'ultimo, desideroso di avere un gruppo d'azione in grado d'introdursi nei territori controllati da altri, ha scelto alcuni dei suoi uomini più crudeli per farli unire alla banda comandata da Zeta. Sono tutti **PNG medi**, con **Protezione 1/0/0** e hanno in dotazione una motocicletta a testa, asce e catene.



L'Apocalisse in azione



VILLAGGI E CITTÀ

La maggior parte delle metropoli, obiettivi primari delle testate nucleari, è oramai scomparsa e le uniche forme di agglomerati umani sono i villaggi e le piccole città, con non più di qualche migliaio di abitanti.

I villaggi sono organizzati secondo un regime dispotico o patriarcale, a seconda dei casi, e solo alcuni dei più popolosi tra quelli liberi si sono dati una struttura vagamente democratica: qui, a scadenze più o meno fisse, viene eletto un capo o una specie di consiglio, a cui spetta il compito di prendere le decisioni più importanti.

Molti dei centri abitati sono sorti sui resti di piccole città, cercando di ricavare dalle rovine il necessario per la sopravvivenza: per esempio, alcuni villaggi sono stati fondati su ciò che rimaneva di immensi centri commerciali.

La popolazione dei villaggi, oltre che alla ricerca di risorse risalenti al periodo precedente la guerra, si dedica solamente all'agricoltura, provando a strappare miseri raccolti a una terra quasi completamente sterile e improduttiva. Essendo oramai l'agricoltura l'unica forma di produzione, è chiaro che ciò che accomuna tutti i villaggi è l'esistenza di una sorgente d'acqua: senza non sarebbe possibile né alcun tipo di coltivazione, né la sopravvivenza degli abitanti stessi e, di conseguenza, l'esaurimento di una scorta d'acqua o di un pozzo è sempre accompagnato dal disgregarsi del villaggio. Non è raro vedere carovane in viaggio nel deserto alla ricerca di una nuova fonte, presso cui riorganizzare la comunità, ma molte di queste carovane, piccole o grandi che siano, finiscono nelle grinfie delle bande di razziatori, sempre a caccia di facili bersagli.

Alcuni villaggi che si trovano ai piedi delle montagne annoverano tra la popolazione anche alcuni cacciatori, ma la selvaggina è ormai scarsissima e molte volte sono i cacciatori stessi a finire preda di qualche branco di lupi affamati.

Dato l'arretramento del mare, i villaggi costieri hanno mutato le proprie tradizioni, dato che oggi-giorno trovano la loro maggiore fonte di sostentamento, invece che dalla pesca, dallo sfrutta-

mento del sale, che barattano con i villaggi dell'entroterra in cambio di provviste e materiali da costruzione.

Spesso, ogni villaggio che non sia controllato direttamente da qualche banda di criminali dispone di una milizia armata, con il compito di proteggere gli abitanti e i campi dalle razzie. Tale milizia è costituita da un numero variabile di uomini: si va dalle poche decine, per i villaggi più piccoli, fino alle centinaia, per quelli molto grandi. L'armamento a disposizione di questi miliziani è altrettanto vario e, in molti casi, l'ammissione alla milizia cittadina dipende proprio dal possesso di un'arma. Per aumentare le possibilità di sopravvivenza ai continui attacchi dall'esterno, i villaggi che ancora non sono controllati da una banda stanno cercando di dotarsi di mura perimetrali di legno, cemento o mattoni, a seconda del materiale a loro disposizione.

Quando poi un villaggio cade sotto il controllo di una banda, il suo destino è praticamente segnato: le continue angherie e le violenze che i cittadini devono subire e il fatto che le bande si appropriano della maggior parte del raccolto, lasciando agli abitanti solo le briciole, molto spesso causano fughe massicce e rapidi spopolamenti.

Rari sono i viaggiatori solitari che non abbiano un buon motivo per spostarsi, dal momento che tutte le piste più battute sono infestate da predoni. Comunque, un viaggiatore dall'aspetto pacifico è solitamente bene accolto nei villaggi, poiché può riferire notizie di luoghi lontani e sconosciuti e anche perché un paio di braccia in più possono far sempre comodo, sebbene solo per qualche giorno. Può succedere, però, che questi tranquilli viandanti siano in realtà spie, inviate da qualche capobanda per studiare la situazione al fine di preparare un attacco al villaggio.

Qui di seguito vengono descritti i villaggi e le città riportate sulla mappa (vedi oltre) ritrovata sul cadavere di un venditore ambulante poco lontano da Belan City. In realtà si tratta di una mappa poco accurata, poiché indica solo alcuni degli insediamenti esistenti e, inoltre, le strade e le piste, seppur a tratti presenti, non sono quasi per niente riportate.

ABALON, IL VILLAGGIO DEI MIRACOLI

Non si sa perché i malati e gli storpi del dopo-Olocausto avessero iniziato a radunarsi in questo villaggio per aspettare la morte; fatto sta che quando Toki, uno dei grandi maestri di Hokuto, vi giunse alla ricerca di un luogo in cui trascorre i suoi ultimi anni di vita, questi disgraziati erano ormai alcune centinaia, sebbene ogni giorno ne perissero molti. Toki decise quindi di mettere in pratica le sue conoscenze per portare sollievo e guarigione a questi derelitti, abbandonati altrimenti a loro stessi. Grazie a lui, il villaggio di Abalon riprese a poco a poco vigore, diventando in breve meta di frequenti pellegrinaggi, nonché un fiorente centro di commercio. Questo fatto attirò l'attenzione di alcune bande di predoni che una notte, mentre Toki era in viaggio, attaccarono il villaggio, sterminando la maggior parte della popolazione e rubando tutto ciò che riuscirono a trovare.

AMIBA

È un vecchio compagno di allenamenti di Rey. È un uomo molto presuntuoso, convinto di essere un genio e di poter apprendere qualsiasi tecnica di combattimento con estrema facilità. Sostituitosi a Toki (che è stato catturato da Raoul e tenuto prigioniero a Cassandra) nel suo ruolo di guaritore del villaggio, sfruttando sia una vaga somiglianza naturale, sia la sua capacità di modificare i tratti somatici del viso, ha incominciato a condurre esperimenti sull'arte di Hokuto e in particolare sui punti di pressione. Utilizza gli abitanti di Abalon come cavie, premendo indiscriminatamente gli Tsubo da lui scoperti, creando dei mostri o, molto più spesso, uccidendoli fra atroci dolori.



Amiba



Quando le persone del villaggio hanno cominciato ad andarsene, ha formato una schiera di guardie per impedire il rapido spopolamento del villaggio e, contemporaneamente, per catturare nuove 'cavie' di passaggio. Amiba è uno degli sgherri del Grande Re, Raoul.

Corpo 5 Istinto 5
Cuore 3 Mente 4
Percezione 3 Azione 3
Desiderio 3 Resistenza 2
Minerale 1 Vegetale 0 Animale 1
Umano 2 Meccanico 1
Attacco 2 Difesa 1 Aura 1
Potenza 2 Rapidità 2 Precisione 0
PV +1 PR 5 PE 4

Talenti: Travestimento: +2; Medicina: +1; Raggiare, Vie di Nanto: 0; Vie di Hokuto: -2

Colpi (Disciplina dell'Ombra del Camaleonte): B*: 0; NA*, NM1, 4, 6, 9, NE1, NEO1, 3: -2

Colpo Personale: *Colpo del Punto Segreto* (Tipo: P; Costo: 2; Limitazioni: Attacco 2; Effetti: infligge (C) PV e permette di raggiungere uno Tsubo casuale o a discrezione dell'AdG). Livello del Colpo: -2

AJIT

Ajit è una vera e propria fortezza, fatta costruire sui resti di una caserma dal capo di una delle prime bande che imperversavano in questa zona. In verità, poco si sa su questo luogo e sul suo fondatore, ucciso poco dopo l'inizio dei lavori di costruzione dall'attuale padrone, J.J., individuo altrettanto misterioso. Si dice che siano morti centinaia di schiavi durante la sua edificazione, peraltro mai del tutto completata, e che nei suoi sotterranei siano custodite tutte le ricchezze che J.J. ha accumulato. Viaggiatori e mercanti sono spesso ben accolti ad Ajit e pare che siano sempre richiesti nuovi uomini per la sua milizia. J.J. si è rivelato essere migliore come governatore



J.J.

che come capobanda e nei dintorni di Ajit si sono pian piano radunati gruppi di braccianti che si dedicano a dissodare il terreno, forti della protezione che J.J. fornisce loro in cambio di un onesto tributo in vivande.

J.J.

J.J. è una strana persona, capace di grande crudeltà e, allo stesso tempo, ad atti pietà e giustizia, a seconda dell'umore momentaneo. Questo infastidiva notevolmente i suoi uomini, che avevano ormai cominciato ad abbandonarlo per cercarsi un capo meno volubile, quando J.J. si impadronì di Ajit, uccidendone il precedente proprietario. Rimasto ad Ajit con solo qualche decina di uomini, ha abbandonato qualsiasi velleità di conquista, limitandosi a difendere ciò che ancora è sotto il suo dominio. Si vanta di essere il campione delle bande dell'entroterra, ma non si sa quando mai si sia tenuto il torneo di cui si vanta di aver vinto il titolo.

È un **PNG medio**, possiede 2.000 UBS in equipaggiamento vario e ha i seguenti **Talenti:** Leadership +1; Commerciale, Geografia, Oratoria, Sopravvivenza: 0.

AMITY VILLE

È uno dei villaggi fondati nel periodo immediatamente successivo all'Olocausto, situato sulle rovine di una grossa cittadina. Purtroppo, con il tempo, il pozzo su cui si fondavano la vita e l'agricoltura del villaggio si è esaurito. Le ricerche di un nuovo pozzo hanno portato qualche risultato, ma occorre scavare attraverso uno strato di roccia durissima e, non essendovi strumenti adatti per raggiungere l'acqua, tutti gli abitanti del villaggio se ne sono andati, chi alla ricerca di un nuovo posto dove stabilirsi, chi di qualche macchina che permettesse la trivellazione. Nessuno, dopo molti mesi, è ancora tornato. Al villaggio sono rimasti, con una ridotta scorta d'acqua, Nonna Toyo e un gruppo di orfani. Nonna Toyo non ha il coraggio di abbandonarli e sa di non poter far loro affrontare un viaggio nel deserto che li ucciderebbe tutti. Non le resta, quindi, che rimanere e continuare a scavare, cercando di far affiorare l'acqua.



Nonna Toyo

NONNA TOYO

Questa vecchietta, dall'apparenza dolce e indifesa, è in realtà una donna molto determinata. Prima della guerra faceva l'insegnante, dedicandosi esclusivamente al suo lavoro e ai suoi amati bambini. Sopravvissuta all'Olocausto in un rifugio anti-atomico, Nonna Toyo trascorre ora tutto il suo tempo ad accudire il gruppo di bambini rimasti orfani a Amity Ville. Tiene sempre a portata di mano una doppietta, pronta a tutte le evenienze; per fortuna, ancora nessuno si è interessato a questa vecchia e ai suoi bambini.

È un **PNG debole** e, oltre alla sua doppietta, possiede un'esigua scorta di cartucce.

BURT

Burt, il più grande dei bambini di Nonna Toyo, se ne è andato ben presto da Amity Ville: non potendo essere di nessun aiuto e pensando di essere solo un peso, ha preferito affrontare il deserto in età ancora giovane. Da quel momento ha vissuto di espedienti e di piccoli furti, fino all'incontro con Ken, avvenuto in una cella. Burt, abituato a sbrigarcela quasi sempre da solo nel crudele mondo post-Olocausto, mette in mostra un notevole cinismo e un'incredibile faccia tosta: si tratta però solo di una maschera, che nasconde in realtà un animo leale e buono.

È un **PNG debole**, possiede una



Burt



fuoristrada, una pistola di calibro medio con qualche munizione e ha i seguenti **Talenti**: Guidare veicoli: +1; Oratoria, Spionaggio: 0.

ANGEL TOWN

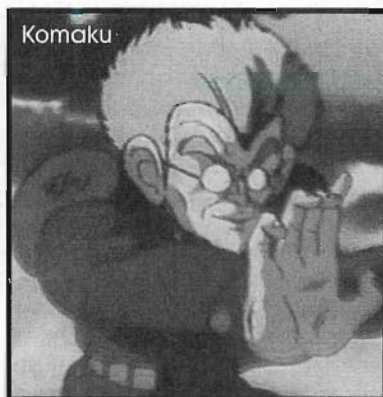
E' il centro focale del potere di Yuda. Qui, circondato dalle caserme dei suoi sgherri, si trova il palazzo del traditore di Nanto, forse la più splendida costruzione della nuova era. Si racconta che, rinchiuso tra quelle magnifiche mura, oltre che a ricchezze inimmaginabili, si trovino le più belle donne del mondo, di cui Yuda ama circondarsi. La zona circostante la città è molto fertile, grazie a un laghetto formato da una vecchia diga che si trova nel vicino villaggio di Blue Town; da questa diga Yuda ha fatto scavare un canale che arriva fino ad Angel Town. Yuda però non permette che la terra venga coltivata: vuole che il suo palazzo sia circondato unicamente da cose belle, perciò sfrutta decine di schiavi per abbattere i vecchi palazzi semidistrutti della zona, trasformando il terreno circostante in un bellissimo giardino. Il canale è presidiato lungo tutto il suo corso da pattuglie di uomini, che impediscono a chiunque di attingervi l'acqua.

KOMAKU

Spia al servizio di Yuda, aspira a diventarne il suo vice, ma i suoi propositi sono ostacolati dalla presenza di Dagar (vedi oltre, sotto *Blue Town*). Yuda, comunque, si fida di lui, sapendo che è un essere troppo abietto e servile per tentare una qualsiasi forma di ribellione e lo usa pertanto anche per controllare le attività di Dagar stesso. E' un esperto di veleni e non esita a mostrare a Yuda le sue nuove scoperte nel campo della chimica, facendo dimostrazioni direttamente sugli schiavi. E' un **PNG medio**, ha a sua dispo-



Angel Town



Komaku

sizione un laboratorio chimico e possiede i seguenti **Talenti**: Chimica: +3; Ingegneria: +1; Strategia: 0.

BELAN CITY

E' uno dei villaggi più popolosi e organizzati. Fondato dai genitori di Mamiya (vedi relativa scheda-personaggio), in una zona particolarmente ricca d'acqua presso le rovine di un centro commerciale, è sempre stato oggetto di numerose incursioni di bande. Grazie alla sua milizia altamente organizzata, comandata con inflessibilità dalla stessa Mamiya, Belan City ha sempre respinto tutti gli attacchi, riuscendo spesso a distruggere anche intere bande. Purtroppo lo stato di guerra continua impedisce al villaggio di espandersi e di poter aiutare le popolazioni vicine. La gente è comunque molto ospitale nei confronti degli stranieri: a chiunque abbia un po' di pratica nelle arti marziali o sappia usare un'arma, è riservato un posto nella milizia cittadina; ogni altro nuovo arrivato può sempre dare una mano a coltivare i campi.

SHINOBI

Il decano di Belan City è da sempre il vecchio Shinobi, uomo molto saggio che predilige la non violenza e che sa essere allo stesso tempo consigliere e amico. Nul-



Belan City



Shinobi

la sfugge al suo occhio vigile e perfino l'umore dei singoli cittadini non gli è ignoto. In passato era un professore di letteratura e tuttora si adopera affinché la cultura scritta non scompaia. Consocio com'è dell'importanza di conservare tutto lo scibile del periodo pre-Olocausto, ha creato una grande e varia biblioteca in un magazzino del vecchio centro commerciale. Per molte migliaia di distanza tutti sanno che Shinobi è sempre disposto a concedere un buon pasto e un giaciglio in cambio di un testo di qualsiasi tipo e sono molti quelli che si recano a Belan City per effettuare questo tipo di baratto.

E' un **PNG debole** e possiede i seguenti **Talenti**: Letteratura: +2; Oratoria: 0.

BLUE TOWN

E' una piccola città situata a sud del territorio sotto il controllo di Yuda, non lontano da Angel Town (vedi prima). E' un villaggio di agricoltori, sorto sulle rive di ciò che resta di un bacino artificiale. Gli abitanti sono costituiti in buona parte da soldati dell'esercito di Yuda, con il compito di non permettere a nessuno di utilizzare l'acqua rimasta. Il resto della popolazione di Blue Town è formato da centinaia di schiavi, che vivono in misere baracche controllate giorno e notte dalle guardie. Questi schiavi sono obbligati a lavorare nei campi dall'alba al tramonto, per produrre il cibo necessario agli sgherri di Yuda, e i più forti sono stati in passato impegnati nella costruzione del canale, regolato da una chiusa primitiva, che collega Blue Town a Angel Town. Lo scopo di questo canale è, oltre all'invio di acqua necessaria al giardino di Yuda, permettere il trasporto di alcune chiatte per il trasporto di viveri e





uomini fino al palazzo di Yuda. Ora gli schiavi sono impegnati nella costruzione di una grande muraglia attorno al villaggio, al bacino e ai campi coltivati, trasformando così Blue Town in una vera e propria fortezza. Il comando della città è affidato a Dagar, vice di Yuda e comandante in capo delle sue truppe.

DAGAR

Attualmente spietato vice di Yuda, prima del conflitto nucleare faceva il mercenario ed era famoso per la sua ferocia in battaglia. Da sempre legato alla Divina Scuola di Nanto, dopo l'Olocausto è diventato un fedele servitore del maestro di Nanto che più si addice alla sua indole perfezionista e malvagia: Yuda. E' un **PNG forte**, porta sempre con sé una spada e una pistola di grosso calibro, e possiede i seguenti **Talenti**: Armi da corpo a corpo, Armi da fuoco: +1; Leadership, Sopravvivenza: 0; Vie di Nanto: -4.

CASSANDRA, LA CITTÀ DEI DEMONI URLANTI

E' un'immensa torre carceraria, protetta da fortificazioni perimetrali a più livelli. Si dice che un tempo, prima che facesse ritorno al Palazzo dell'Aura Combattiva di Hokuto, fosse la sede del del palazzo del Grande Re. Qui ora vengono fatti rinchiodere tutti



coloro che Raoul non desidera vedere mai più e che non si degnava di uccidere immediatamente. Questa città-prigione deve il suo nome alle urla di disperazione dei prigionieri che, unendosi al sibilo del vento che s'insinua tra i corridoi della torre, danno vita a un suono simile a un gemito continuo. Tra le centinaia di celle si percepisce sempre un tremendo odore di morte e, nonostante l'ombra perenne in cui sono immerse, è facile accorgersi che le pareti di molte sale sono ricoperte da macchie di sangue rappreso. Una sala, in particolare, pare che sia lorda del sangue dei maestri di arti marziali uccisi da Raoul in persona, nel tentativo di estorcere con la forza le loro tecniche segrete. Le guardie di Cassandra sono molto spesso scelte tra i criminali più efferati rinchiusi nella prigione stessa, ma la libertà di cui godono nei confronti dei prigionieri è pressoché totale, salvo disobbedire agli ordini del direttore della prigione, Wiggle, il Carceriere. Ai prigionieri viene concessa, una volta ogni due o tre mesi, un'uscita all'aria aperta nel un cortile interno, circondato da mura altissime. Questa pausa d'aria è, in realtà, un ulteriore momento di terrore per i prigionieri, per via delle improvvise e frequenti esecuzioni, spesso senza motivo alcuno, effettuate in pubblico. Accanto al cortile interno, centinaia di lapidi segnano le fosse comuni dove giacciono i corpi dei prigionieri condannati a morte dal Carceriere.

WIGGLE, IL CARCERIERE

Wiggle è un bieco individuo asservito al Grande Re, molto crudele, privo della minima pietà e sordo a qualsiasi tipo di supplica. Ex direttore del penitenziario, rinchiuso a sua volta per aver ucciso con le proprie mani un gruppo di prigionieri, si è liberato durante il conflitto nucleare. Raoul non ha esitato a dargli il comando di Cassandra e il Carceriere si è dedicato con zelo particolare alla sua mansione, divenendo, se possibile, ancora più crudele di prima. Le sue abilità combattive derivano anche dalle tecniche di tortura e sono legate all'uso della frusta e del gatto a nove code. Wiggle si vanta addirittura di essere il fondatore di una scuola di



arti marziali, la Scuola del Monte Taishan.

E' un **PNG eccezionale**.

Protezioni: TE 2, BS 1, BD1

Equipaggiamento: garrota ((B) PV e (C) PR; strangola come la frusta e la catena)

Talenti: Armi da corpo a corpo: +2; Leadership: +1

Colpi: B*: 0

Colpo Personale: *Via Diretta della Mongolia* (Tipo: SP; Costo: 4F; Limitazioni: Attacco 2, Aura 1, rincorsa in linea retta di almeno 2 caselle; Effetti: infligge (H) PV e (F) PR localizzati sempre al Torso, inoltre l'attaccante gode di un Valore di Protezione di 3 nel Round in cui effettua il colpo). Livello del Colpo: -4.

CROCE DEL SUD

Fatta costruire da Shin, il Re, per amore di Julia, la città sorge sui resti di una metropoli parzialmente risparmiata dalle esplosioni nucleari. Qui il maestro di Nanto aveva fatto ricavare da un altissimo grattacielo, ancora in buono stato, uno splendido palazzo che costituiva la sua dimora reale; da una terrazza posta all'ultimo piano, si poteva ammirare tutta la maestosità della Croce del Sud. Purtroppo, il destino volle che Julia preferisse la morte piuttosto che rinnegare il suo amore per Kenshiro e da quella terrazza si lanciò nel vuoto. Dopo la morte di Julia (presunta, in realtà, poiché la ragazza fu salvata dai Cinque astri in Cerchio), una spaventosa furia, provocata dal dolore e dalla disperazione, s'impadronì di Shin che la rivolse contro la città e i suoi abitanti. Ben presto la Croce del Sud venne abbandonata da tutti, eccetto che dagli uomini più fidati del Re. Ormai i campi, un tempo coltivati e floridi, non sono altro che terra arida e i giardini sono invasi dalle erbacce. Quasi a coronare





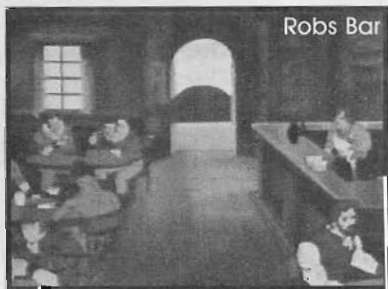
la follia distruttiva di Shin, uno spaventoso incendio, causato da uno scontro tra alcune delle bande rivali alle sue dipendenze, ha distrutto la maggior parte degli edifici. Ora la Croce del Sud è abitata da ciò che rimane dell'esercito personale di Shin.

HEMIMEROS

È il luogo dove Souther, il Sacro Imperatore, sta concentrando le sue forze e addestrando il suo esercito per partire alla conquista del mondo. È una delle zone con maggiore densità di popolazione, anche se quasi tutti gli abitanti non sono altro che schiavi costretti a lavorare per erigere la follia personificata del Sacro Imperatore: un'enorme piramide ottagonale di pietra, simbolo del suo immenso potere. Attorno alla piramide si trovano molte altre costruzioni e una baraccopoli adibita all'addestramento militare. Gran parte delle popolazioni circostanti sono costrette a occuparsi dell'approvvigionamento alimentare dell'esercito.

KITTY TOWN

È un piccolo centro che si trova nel punto d'incontro dei territori di varie bande. Ha il suo centro focale nel Robs Bar e nell'annesso bordello, il Kitty Club (da cui, come si può intuire, questo villaggio prende nome), gestiti entrambi da Aaron Johnes, detto Johnny. Essendo una zona considerata terra di nessuno, è frequentata da delinquenti di tutte le risme e gli abitanti, molto pochi in real-



tà, hanno capito subito come trarre vantaggio dalla situazione: a Kitty Town vengono condotti tutti gli affari più turpi, quindi non è difficile trovare mercenari e assassini prezzolati, così come ladri e truffatori. Sono frequenti risse per strada e dopo il tramonto nessuno è al sicuro.

AARON 'JOHNNY' JOHNES

Individuo ipocrita ed egoista, mantiene il suo bar aperto grazie ai baratti con i viaggiatori e gli abitanti del luogo: in cambio di cibo e di qualsiasi altro bene, cede un liquore da lui prodotto o le prestazioni delle «sue» ragazze. C'è chi sostiene che distilli il suo famoso 'torcibudella' dal catrame delle strade, ma lui si limita a negare. Non disdegna neppure il traffico degli schiavi e, sebbene non ami le bande di assassini che frequentano il suo locale, riesce benissimo a fare buon viso a cattivo gioco: gli affari, come sostiene lui, sono affari. Grazie a piaceri vari fatti ai capobanda della zona, è riuscito a garantirsi una certa libertà d'azione e a far dichiarare Kitty Town territorio neutrale. Ha ricavato il suo bar dal 'caveau' di una banca, nella cui cassaforte custodisce i suoi averi: si dice che qui dentro ci sia ogni tipo di ricchezza, ma è evidente che chi dovesse attaccare il bar subirebbe le ritorsioni delle bande che gravitano intorno a Kitty Town. Le ragazze di Aaron sono sempre disponibili, ma nient'affatto economiche.

È un **PNG debole**, che dispone di circa 5.000 UBS in equipaggiamento vario e possiede i seguenti **Talenti**: Commerciale: +1; Oratoria: -2.

MA' ROSE

All'apparenza è solo una megera che non si fa problemi a colpire chicchessia con il suo bastone da passeggio. Socia di Johnny, si occupa della gestione del bordello: chiunque entri nella 'reception' deve prima superare il suo controllo. Nel Kitty Club non sono ammesse armi, inoltre tutti sanno che chi dovesse fare del male alle ragazze farebbe probabilmente una brutta fine. Con le sue ragazze, Ma' Rose ha un rapporto di grande affetto e qualche parola di conforto non le manca



mai, ma guai a cercare di fuggire!

È un **PNG debole**, che porta sempre con sé il suo bastone da passeggio e possiede il **Talento Commerciale**: +1.

JIMMY

Questo pestifero ragazzino è il figlio di Ma' Rose. Il suo passatempo preferito è tormentare il povero Johnny con scherzi a volte molto pesanti. L'unico motivo per cui Johnny non se ne è ancora sbarazzato è l'incredibile abilità di Jimmy nelle trattative commerciali. Johnny gli ha infatti affidato la gestione del banco dove si baratta l'equipaggiamento.

È un **PNG debole**, porta in tasca la sua fionda e ha il **Talento Commerciale**: +2.

MADISON CITY

È una piccola cittadina sotto il controllo di Raoul. Qui, prima della guerra nucleare, aveva sede una grande industria farmaceutica ed è per questo che non è difficile, scavando tra le rovine, ritrovare medicinali di ogni tipo. Il Grande Re però non permette a nessuno di sfruttare questo vero e proprio 'tesoro chimico' e ha posto la Banda dei Cani a guardia della città. La popolazione è sottoposta a pesanti angherie da parte degli sgherri di Garf, capo della banda, ciò nonostante sono sempre in arrivo nuove persone per abitarvi. Le droghe e i medicinali più efficaci hanno un alto valore di scambio: questo fatto attira molti viaggiatori, che, cercando tra le rovine, sperano d'impadronirsi di qualche preziosa scatola di farmaci e di scappare inosservati, per poi poterle scambiare con cibo o altri oggetti necessari, ma in realtà, nella maggior parte dei casi, questi sciagurati trovano solo sofferenza e morte per mano degli sgherri di Garf. Non sono rare le esecuzioni pub-





bliche di coloro che sono stati sorpresi a scavare o a fuggire dalla città con dei medicinali; molte delle esecuzioni vengono compiute nella piazza principale, dove è stata allestita una serie di pali a cui vengono legati e torturati i prigionieri. I medicinali sono tenuti in grossi magazzini corazzati, ben sorvegliati giorno e notte. La città, data la fissazione di Garf per i cani, è appunto invasa da cani randagi, che, godendo di una totale protezione da parte sua, non hanno più timore neanche ad attaccare gli uomini. Infatti, chi fosse scoperto anche solo a maltrattare un cane verrebbe immediatamente condannato al palo.

TERRA DI DIO

Questa città è stata occupata dal Colonnello dei Berretti Rossi e dal suo battaglione, che in breve tempo hanno asservito tutti gli abitanti riducendoli in schiavitù. Nei sogni del Colonnello, la Terra di Dio doveva diventare un luogo abitato dai componenti della «Razza Eletta», da lui chiamata Golan. Questo posto, in realtà, è molto più simile a una base militare che a un normale villaggio: palestre, camerate e poligoni sono disseminati un po' ovunque; inoltre è circondato da un alto muro, controllato da uomini armati che vigilano lungo tutto il suo perimetro. I Golan rapiscono le donne più belle per accoppiarsi e incrementare il proprio numero, secondo il folle progetto razziale del Colonnello, e hanno intenzione, con il tempo, di sterminare tutti coloro che non appartengano alla Razza Eletta. Hanno accesso alla città solamente i mercanti di schiavi con donne al loro seguito.

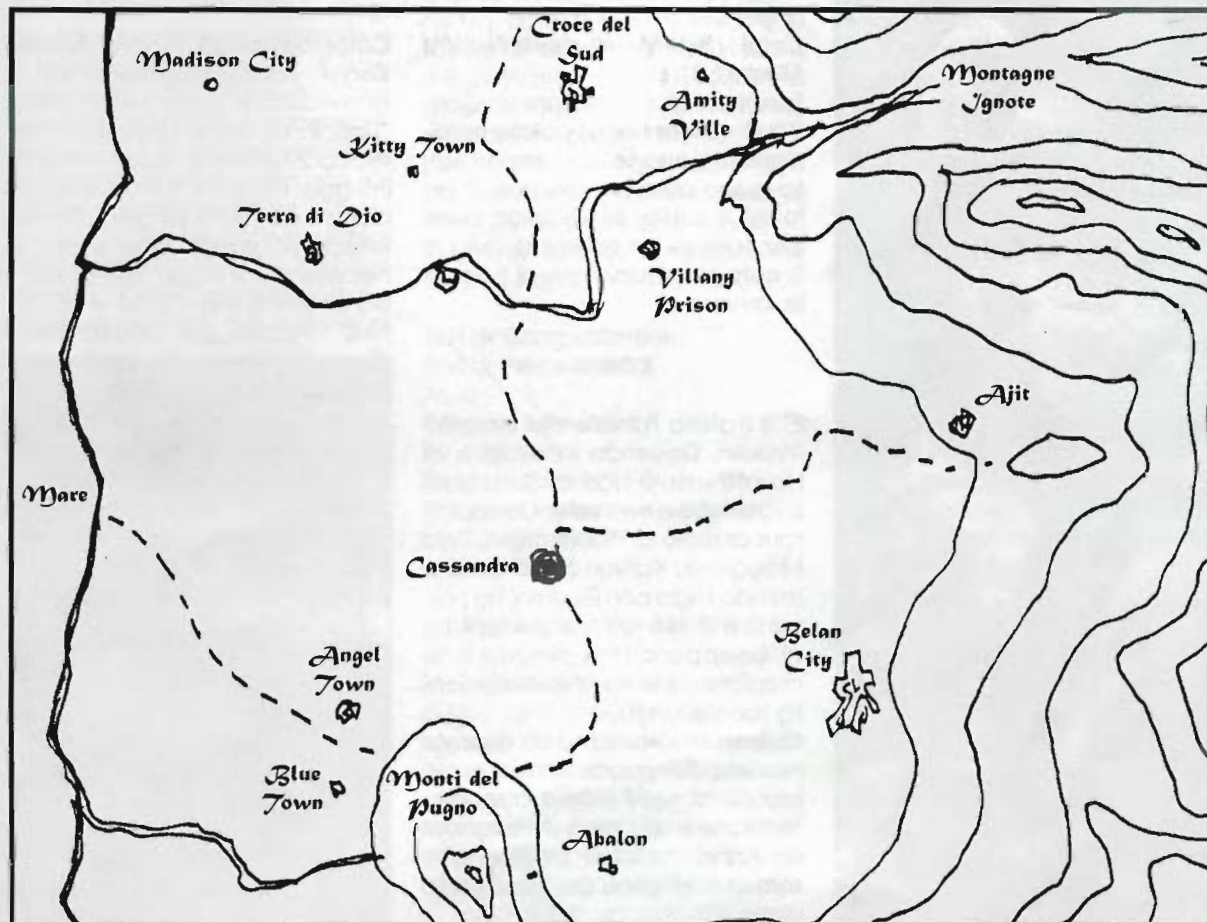
VILLANY PRISON

È una vecchia prigione federale di massima sicurezza. Ironia della sorte, le spesse mura di questa prigione, studiate per impedirne la fuga, hanno permesso ai criminali più sanguinari di salvarsi dal 'fall-out' radioattivo. Nel periodo immediatamente successivo alla guerra, molti di questi sono riusciti a fuggire, finendo per ingrossare le fila delle bande di predoni. Per alcuni dei criminali peggiori, rinchiusi nel braccio di massima sicurezza, non è stato però possibile scappare, pertanto si trovano ancora chiusi nelle loro celle, guardati a vista dagli sgherri del Re Shin.



LA MAPPA

Questa mappa, che si dice sia stata ritrovata addosso al corpo ormai esanime di un venditore ambulante, riporta le località in cui si svolgono i fatti salienti della saga di Ken. Naturalmente, i luoghi indicati non sono gli unici esistenti e potrete facilmente aggiungerne di nuovi.



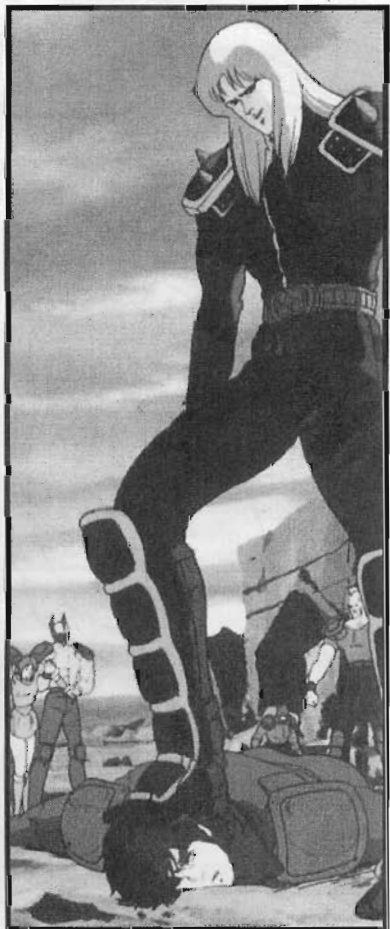
ALTRI PERSONAGGI IMPORTANTI DI QUEST'ERA

JULIA (IL SACRO CONDOTTIERO)

Da sempre innamorata di Ken, da cui era ricambiata, a causa della sua gentilezza e della sua bellezza rapì il cuore di tutti i figli adottivi di Ryuken e quello di Shin. Per salvare la vita di Kenshiro fu costretta a giurare fedeltà a Shin, ma, non potendo sopportare tale convivenza e credendo che Ken fosse morto, si tolse apparentemente la vita, lasciando Shin nella più profonda disperazione (apparentemente poiché la giovane fu trovata dai Cinque Astri in Cerchio, che la portarono in salvo).

Julia inoltre custodisce un grande segreto: in realtà è il Sacro Condottiero di Nanto, il più misterioso dei sei Sacri Pugnì di Nanto, oltre a rappresentare la Stella dell'Amore Materno e a essere la depositaria della Disciplina della Natura Madre.

Questo vitale segreto è noto solamente a pochissimi al mondo, nemmeno a Kenshiro.



Corpo 4 Istinto 7
Cuore 6 Mente 5
Percezione 4 Azione 2
Desiderio 4 Resistenza 1
Minerale 1 Vegetale 1 Animale 2
Umano 3 Meccanico 0
Attacco 0 Difesa 1 Aura 2
Potenza 0 Rapidità 1 Precisione 1
PV +0 PR 4 PE 6

Protezioni: se indossa l'armatura del Sacro Condottiero, 6 in ogni locazione

Equipaggiamento: sementi

Talenti: Medicina, Oratoria: +1; Agricoltura, Vie di Nanto: 0; Vie di Hokuto: -2

Colpi (Disciplina della Natura Madre): B*: 0

Speciale: a) Può forzare un Conflitto Interiore per addolcire e calmare le persone; b) Persone sotto le sue cure recuperano a velocità doppia; c) Quando cura, considerare un potere di cura di 8 categorie superiore al normale, ovvero (J)

KORYU

È il fratello minore del maestro Ryuken. Dovendo la tecnica di Hokuto essere tramandata a un solo allievo e non volendosi adattare al ruolo di Pianeta dell'Orsa Maggiore, Koryu, dopo un tremendo litigio con Ryuken, ha preferito mettersi da parte e tentare di sviluppare una propria arte marziale, che ha chiamato Santa Scuola Koryu.

Questa scuola conta un discreto numero di seguaci, sempre in aumento, date le ottime capacità tecniche e umane dell'insegnante. Koryu ha contatti frequenti solo con le genti dei villaggi più vicini.

Corpo 5 Istinto 5
Cuore 5 Mente 4
Percezione 4 Azione 3
Desiderio Resistenza 2
Minerale 1 Vegetale 0 Animale 0
Umano 2 Meccanico 0
Attacco 2 Difesa 2 Aura 2
Potenza 2 Rapidità 1 Precisione 1
PV +2 PR 5 PE 5

Protezioni: TE 1, TO 1

Talenti: Vie di Koryu: +2; Spionaggio, Vie di Hokuto: +1; Leadership: 0; Geografia, Vie di Gento, Vie di Nanto: -2

Colpi: B*, HA*, HM3, 9, 11: -2; HM*: -4

Colpi personali (Santa Scuola Koryu - Scuola Maggiore): KM1 - *Eliminazione delle Sette Stelle* (Tipo: P; Costo: 4; Limitazioni: Attacco 2, Difesa 2, Aura 1; Effetti: infligge (E)x2 PV all'avversario, ma anche (E) PV all'attaccante; ferisce sempre il Torso e non è necessario mirare; Speciale: i danni inflitti sono (E)x4 e (E)x2). KM2 - *Parata dell'Ottava Stella* (Tipo: SP; Costo: 3F; Limitazioni: Difesa 2, Aura 2; Effetti: parata aggressiva che permette di difendersi anche da colpi non noti e contemporaneamente di infliggere (D) PV all'avversario nell'arto o nell'arma con cui viene sferzato il colpo; Speciale: l'arto o l'arma dell'attaccante esplode)





LYNN

Bambina salvata dalle grinfie di Picche e della sua banda da Kenshiro, grazie al maestro di Hokuto ha riacquisito la parola che aveva perso, a quanto sembra, per il trauma causato dalla morte dei suoi genitori adottivi. Dopo essere stata nuovamente salvata dalle grinfie dei Golan, non ha mai smesso di seguire Ken e Burt (vedi prima, nella sezione *Villaggi e Città*, sotto *Amity Ville*) nel loro peregrinare.

E' un **PNG debole**, con 3 PV, ma Aura 1, porta delle sementi nelle tasche del suo abito e ha il **Talento** Agricoltura: +1.

RE NERO

Re Nero nacque tre anni prima del conflitto nucleare nelle stalle del Palazzo dell'Aura Combattiva di Hokuto. Venne partorito al contrario e ciò, unito alla conseguente morte della madre, fu considerato segno di grandi sventure. Sembrava che il puledro non sarebbe sopravvissuto all'estate: era tanto debole da non potersi alzare da solo. Raoul si incaricò allora di dare all'animale una fine rapida e indolore, ma, mentre gli



si avvicinava, vide nel suo sguardo una strana luce che fermò la sua mano. Sembrava quasi che l'animale avesse compreso qual era il dono che il ragazzo gli portava e che volesse lanciare la sua sfida alla morte incombente. Lentamente, ma inesorabilmente, Re Nero iniziò a sollevarsi sulle zampe, facendo ricorso alla forza di volontà per compensare le sue scarse energie fisiche, come per affrontare uno scontro impari in modo onorevole. Raoul, colpito da tale volontà, decise che solo quell'animale sarebbe stato degno di portarlo. Dedicò quindi ogni suo momento libero alla cura e all'addestramento del cavallo, che crebbe maestoso e possente come mai altro cavallo era stato. Re Nero, vero gigante tra i suoi simili, a chi lo guardava la prima volta appariva come l'incarnazione di una forza della natura, una forza tanto primordiale e selvaggia da non poter essere tenuta a bada né, tanto meno, domata. Alla sconfitta del Grande Re, lo stallone elesse a suo nuovo padrone Kenshiro, l'uomo che aveva sconfitto il Dominatore del Cielo. Pochi altri furono coloro che trovarono il coraggio di montarlo e ancor meno quelli che sopravvissero all'esperienza: oltre a Raoul e Ken, infatti, solo un'altra persona è riuscita a cavalcarlo, Juza (in termini di gioco, solo persone con Aura 2 o più possono riuscire in questa impresa). Durante il periodo di ritiro dal mondo di Kenshiro e Julia, Re Nero perse un occhio salvando la donna del suo nuovo padrone da una frana.

Test di Combattimento: 10

Test di Percezione: 11

Aura 1

Potenza 1 **Rapidità** 1

PV 6 **PR** 6 **PE** 2

Danni: (D) PV (C) PR

Valore di Protezione: se bardato, armatura 1/0/2

Talenti: Correre: +3

RYUGA, IL LUPO DEL CIELO

Misterioso guerriero alle dipendenze di Raoul. Pur essendogli sempre stato fedele, è sempre parso evidente che Ryuga in realtà segua un suo secondo fine sconosciuto. Raoul lo tiene con sé più per averlo sotto controllo che per altro: Ryuga infatti è il fratello di Julia ed è un adepto della

Scuola di Nanto, addirittura maestro di una delle 108 Discipline.

Corpo 5 **Istinto** 5

Cuore 4 **Mente** 4

Percezione 4 **Azione** 4

Desiderio 3 **Resistenza** 3

Minerale 0 **Vegetale** 0 **Animale** 2

Umano 2 **Meccanico** 2

Attacco 2 **Difesa** 1 **Aura** 1

Potenza 1 **Rapidità** 1 **Precisione** 2

PV +1 **PR** 5 **PE** 5

Protezioni: ovunque 1

Equipaggiamento: arco e lancia

Talenti: Vie di Nanto: +1; Vie di Hokuto, Cavalcare: 0

Colpi: B*, NA*: 0; NM 1, 4, 5, 9; -2; NE1, NELC1, 2, 3; -4; NM*: X

Colpi personali (Disciplina del Lupo del Cielo): NELC1 - *Montagna di Ghiaccio del Lupo del Cielo* (simulabile con UA1); NELC2 - *Ghiaccio Aguzzo* (simulabile con UA2); NELC3 - *Occhi del Lupo* (Tipo: SP; Limitazioni: Aura 1, Vie di Nanto +1; Test: Istinto+ Percezione+ Umano; Regno, Difficoltà: Animale, 2; Effetti: permette di vedere più lontano, come se il personaggio fosse dotato di un binocolo, per un numero di Round pari all'Istinto; Speciale: la durata è doppia)

SICAR

Sicar è il comandante del servizio di spionaggio del Grande Re. Essere abietto, non esita a strisciare ai piedi dei suoi superiori per ottenere qualche favore. Ama agire nell'ombra; la sua passione sono i pugnali lanciati nella schiena. Se esce allo scoperto è solo perché l'avversario è evidentemente inferiore a lui. Ama spaventare e molestare le donne. Viene spesso inviato da Raoul a verificare cosa succede nelle terre più lontane dalla sua zona d'influenza.

E' un **PNG medio**, porta sempre con sé una decina di coltelli da lancio e un binocolo, e possiede i seguenti **Talenti:** Spionaggio: +2; Leadership: 0.



CAPITOLO 4: L'ERA DELL'IMPERO

Quando Nova, la Stella dell'Imperatore, prese a rifulgere nel cielo, Falco capì che era giunto il momento che l'Impero risorgesse, per portare al mondo quella pace che non aveva mai avuto.

UN NUOVO OPPRESSORE

Sotto la direzione esperta di Falco e degli altri quattro Shogun dell'Imperatore, nel giro di pochi anni l'esercito imperiale riunì la maggioranza delle terre conosciute in un unico grande regno: la sconfitta di Marlowe, seguita dall'indolore conquista dei suoi territori, non fu che l'atto finale di una rapida azione militare. La forza dell'Impero non stava solo nel suo esercito, ma anche nella sua organizzazione e, soprattutto, nelle capacità di comando di Falco. Agli inizi della conquista, quando il nascente Impero non aveva ancora né la forza, né gli uomini sufficienti per imporre il suo dominio su di un territorio sterminato quale era quello che si proponeva di assoggettare, Falco orchestrò le cose in modo che una semplice dimostrazione della potenza della Prodigiosa Scuola di Gento o un duello fossero sufficienti a assicurarsi la fedeltà anche dei più riottosi.

Molte popolazioni salutarono i conquistatori con gioia, pensando che questi avrebbero finalmente posto termine alle razzie e alle ingiustizie, ma si dovettero presto ricredere. Gli Imperiali risultarono non essere migliori dei loro predecessori: le angherie continuarono come prima, se non peggio, anche perché molti dei nuovi Governatori Distrettuali erano spesso gli stessi farabutti che già comandavano in precedenza e che ora erano stati investiti di tale carica dall'Imperatore. La ribellione iniziò in sordina, ma crebbe ben presto d'intensità. Dapprima furono alcuni singoli villaggi a rivoltarsi; poi piccoli gruppi organizzati, guidati da guerrieri appartenenti ai grandi eserciti del passato (di Shin, di Raoul, di Souther); dopo qualche tempo, i ribelli furono chiaramente identificabili in due grandi gruppi: i **ribelli di Hokuto**, più organizzati, sotto la guida di **Burt e Lynn**, e i **ribelli di Nanto**, più numerosi, ma molto meno coordinati fra loro, per via dei contrasti ancora esistenti tra le antiche fazioni.

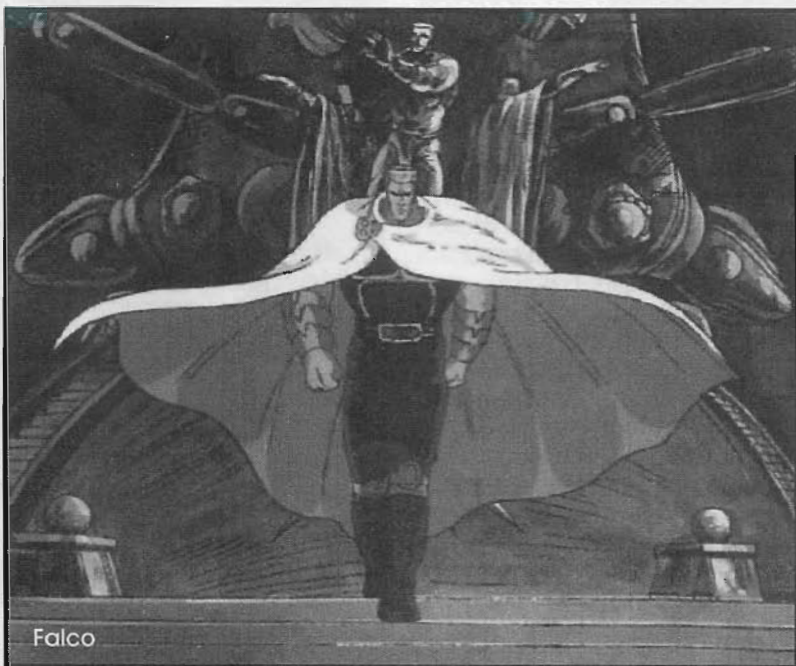
L'Imperatore ha di recente affidato ai suoi generali il 'sacro' compito di sterminare tutti i gruppi ribelli, ma la cosa pare più difficile del previsto.

STRUTTURA DEL GOVERNO IMPERIALE

Solo le esigenze nate dall'ordine di estirpare tutto ciò che rimane delle grandi Scuole di Hokuto e Nanto hanno rallentato la rapida espansione dell'Impero. Ormai, comunque, solo più remote zone settentrionali non sono ancora asservite al suo dominio.

Il governo dell'Impero ha una struttura piramidale ben definita. Il centro del potere si trova a sud, nella città di **Ade, la Fortezza del Governo Centrale**, dimora del **Viceré Jako**, a cui l'Imperatore stesso pare (per sapere come stanno in realtà le cose, vedi il *Capitolo 1: La Vera Storia del Mondo*, sotto *La Corruzione del Grande Ideale*) abbia delegato il potere di governare in sua vece. Da Jako dipendono i tre **Governatori Distrettuali**, ciascuno dei quali è a capo di una grossa fetta di territorio, che sono sottoposti unicamente al Viceré e solo a lui devono fedeltà. Il compito principale di questi Governatori è, oltre al reperimento delle materie prime più utili come metalli, carburanti e proiettili, la cattura di schiavi da destinare alla Fortezza del Governo Centrale. Ogni Governatore Distrettuale ha poi il potere di nominare i **Sindaci** delle varie città, che molto spesso non sono altro che individui privi di scrupoli, che si limitano a spremere le ultime risorse della popolazione. Questo tipo di struttura è stata ricavata da Jako da quella che Marlowe aveva imposto ai territori da lui conquistati, ritenendo che una struttura rigidamente gerarchica basata sulla forza fosse quella più adatta per mantenere il potere.

La struttura piramidale dell'amministrazione si riflette anche sulla struttura dell'esercito imperiale. Dal diretto comando del Viceré dipendono molte guarnigioni di truppe scelte, dotate di mezzi estremamente sofisticati quali cingolati e lancia-balliste semoventi, mentre alle dipendenze di ogni Governatore Distrettuale si trova un piccolo esercito di uomini, cui è affidato il compito di



Falco



Bolts

occuparsi di tutte le crisi e le ribellioni che si verificano nel suo territorio. Unica eccezione sono gli eserciti dei cinque Shogun dell'Imperatore: si tratta di truppe sceltissime, fedeli solo al proprio comandante e all'Imperatore, che costituiscono come tali il cuore della Prodigiosa Scuola di Gento. Falco è considerato da tutti, in virtù della sua forza, del suo coraggio e della sua lealtà, il capo indiscusso di tutti gli Shogun, sebbene due di questi, **Bolts della Luce Blu** e **Tiger della Luce Verde** (vedi relative schede-personaggio), non consapevoli di quanto successo all'Imperatore e credendo che il potere di cui Jako è investito sia legittimo, appoggino il Viceré anche contro la volontà di Falco. Gli altri due Shogun, **Sean della Luce Rossa** e **Soria della Luce Viola** (vedi relative schede-personaggio), e i soldati a loro sottoposti provano invece una sorta di venerazione per Falco e sarebbero disposti a seguirlo in ogni impresa, eseguendo i suoi ordini senza avere la minima esitazione. Gli Shogun sono stati recentemente inviati, sotto espresso ordine di Jako, ai quattro capi dell'Impero per eliminare una volta per tutte gli adepti di Hokuto e di Nanto.

I DISTRETTI

Il territorio governato dall'Impero è diviso in tre grandi Distretti, ciascuno retto da un Governatore Distrettuale, nominato direttamente dal Viceré. Oltre a questi tre Distretti, nella zona meridionale dell'Impero, una piccola por-



Tiger

zione di territorio ricade sotto la diretta giurisdizione di Jako: qui sorge Ade, la temuta Fortezza del Governo Centrale. Vediamo le caratteristiche di questi territori singolarmente.

CONTEA DI ADE

Il territorio è brullo e roccioso, i pochi campi sono totalmente incolti. Un tempo vi sorgevano diversi villaggi, ma ora la maggior parte degli abitanti è stata catturata e costretta alla schiavitù nella Fortezza. I pochi che sono riusciti a fuggire hanno sparso la voce sul destino che subiscono coloro che vengono catturati dai soldati imperiali. Attualmente Jako è costretto a servirsi dei Governatori Distrettuali per procurarsi gli schiavi di cui ha costantemente bisogno.

DISTRETTO DELL'EST

Non è che un unico grande deserto, inabitabile per via del clima e delle radiazioni mortali ancora presenti. Le città che sorgono nelle rare oasi sono in continua guerra tra loro e, pur essendo formalmente sottoposte al dominio dell'Imperatore, non sono rari i casi in cui l'esercito del Distretto deve intervenire per ridimensionare le mire espansionistiche di qualche Sindaco troppo 'intraprendente'. La carica di Governatore Distrettuale di questo settore non è molto ambita, dal momento che, a causa delle rivolte, ne sono morti ben sette negli ultimi due anni. L'attuale Governatore, **Aslade**, pare aver deciso di porre fine agli scontri e ha richiesto l'intervento degli eserciti degli Shogun per ristabilire l'ordine. Comunque, da quando sono state rase al suolo la città di Dara e quella di Trephe, i disordini sembrano essersi acquietati.

DISTRETTO CENTRALE

E' un territorio quasi completamente montuoso. Vette altissime si ergono in tutto il territorio, costellato qua e là da immensi vulcani, le cui eruzioni sono udibili da centinaia di chilometri di distanza. Le città si trovano nelle poche valli accessibili, in cui sia possibile la coltivazione del terreno o in cui si trovino giacimenti minerali. Il Distretto Centrale è forse quello che crea più problemi di controllo al Governo Centrale. La difesa naturale fornita dalle aspre mon-



Sean

tagne ha convinto i Sindaci di essere in una posizione inespugnabile e l'esercito del Distretto è stato più volte costretto a intervenire per ristabilire le gerarchie. Jako è stato molte volte tentato dall'idea di radere al suolo la maggior parte delle città, ma la difficoltà oggettiva di tale impresa lo ha sempre fatto desistere; la sua azione si è pertanto limitata a sterminare le famiglie dei Sindaci rivoltosi. Il Distretto Centrale è attualmente governato da **Karim**, un astuto ex fuorilegge che è riuscito a prendere il controllo in brevissimo tempo, avvelenando tutti i suoi diretti superiori.

DISTRETTO DELL'OVEST

Sottoposto al governo di **Brackar**, è il Distretto che ha fatto da teatro agli eventi della Guerra per la Conquista del Cielo. Brackar ha attualmente eletto a sede del suo governo e dell'esercito Cassandra, un tempo chiamata la Città dei Demoni Urlanti. Al sicuro tra le sue mura, infierisce crudelmente sulla popolazione.

I PACIFICATORI E LA GIUSTIZIA

Agli ordini dei singoli Sindaci, i Pacificatori, in genere guerrieri molto forti e con una discreta conoscenza delle arti marziali, sono uomini estremamente corrotti e incredibilmente violenti, che non esitano a compiere omicidi dimostrativi come mezzo deterrente contro le ribellioni. Essendo molti Sindaci ex capobanda impadronitisi delle città con la violenza e, solo successivamente, sottomes-



Soria



si dall'Impero, spesso le forze dei Pacificatori sono composte dagli ex scagnozzi dei Sindaci stessi. I Pacificatori non hanno una vera e propria uniforme: unico simbolo di riconoscimento è quello dell'Impero, che portano inciso sugli elmetti o tatuato sulla fronte. Sfoggiare il simbolo imperiale senza fare parte dei Pacificatori è considerato un reato grave e viene punito con l'amputazione immediata di tutti gli arti: tali vittime vengono chiamate «heinnar», cioè i morti viventi. Unici reparti dei Pacificatori a essere dotati di un'uniforme, ricalcante quella delle truppe scelte del Viceré, sono quelli destinati alla guardia personale dei Sindaci. L'uniforme comune è caratterizzata da spalliere in metallo, ampio elmetto riportante il simbolo dell'Impero in rilievo e occhiali protettivi. Le truppe della guardia personale, formate da pochi uomini, sono in realtà alle dipendenze dirette del Viceré: in verità il loro compito è, più che quello di proteggere il Sindaco, di ricordargli chi ha davvero il potere nelle mani.

Pur avendo praticamente potere di vita e di morte all'interno delle città, solo di rado e in gruppi abbastanza numerosi i Pacificatori si spingono oltre il perimetro cittadino, soprattutto dal momento in cui è comparso l'Esercito Rivoluzionario di Hokuto.

Il sistema legislativo imposto dal Governo Centrale può essere riassunto in poche parole: morte a tutti gli oppositori. Molto spesso, invece di consegnare i 'criminali' ai giudici, le forze dei Pacificatori applicano sommariamente e immediatamente la pena capitale per tutti i reati, dal più lieve al più grave. L'unico modo per sfuggire alla morte o, nel peggiore dei casi alla schiavitù, è la corruzione, in generale accettata da chiunque sia al potere.

La 'giustizia' viene amministrata da funzionari incaricati dai Sindaci, ma tali giudici non sono certo immuni al clima di corruzione generale e dispensano le pene in base a quanto ciascuno può permettersi di pagare e al loro umore del momento. Anche le pene inflitte dopo un 'regolare' processo sono sostanzialmente solo di due tipi: morte o deportazione. I deportati vengono utilizzati come forza lavoro per i campi, per le miniere o, peggiore dei casi, per la Fortezza del Governo Centrale; incredibile a dirsi, il reato punito più gravemente è il tentativo 'insufficiente' di corruzione.

L'ESERCITO RIVOLUZIONARIO DI HOKUTO

Sono passati circa dieci anni dalla conclusione della Guerra per la Conquista del Cielo e le speranze che i grandi eroi del passato avevano infuso nel genere umano ormai sono state tutte tradite. Lynn e Burt (vedi relative schede-personaggio) hanno di recente deciso di lasciare l'isolamento pacifico in cui vivevano, nel tentativo di cercare di aiutare la povera gente contro lo strapotere del Governo Centrale: per questo motivo hanno cominciato a organizzare la ribellione. L'Esercito Rivoluzionario non ha ancora una struttura ben definita: Lynn ne è il capo indiscusso, aiutata dal fedele Burt, sempre al suo fianco, e dai consigli del vecchio Liaku, ex capo del Cinque Astri in Cerchio di Nanto; mancano purtroppo i livelli di comando intermedi e spesso le azioni sono lasciate in mano a eroici, quanto inesperti, comandanti.

Gira voce che la base principale dell'Esercito Rivoluzionario di Hokuto si trovi da qualche parte tra le montagne del Distretto Centrale, sebbene questa notizia non abbia mai avuto conferma. L'Impero ha scoperto alcune basi minori dei ribelli anche nei villaggi più prossimi alle città, basi che vengono utilizzate all'occorrenza come rifugi e quartier generali temporanei, ma piccole 'cellule' sono attive un po' in ogni città. In realtà, l'area d'azione dei ribelli è ancora limitata più che altro al

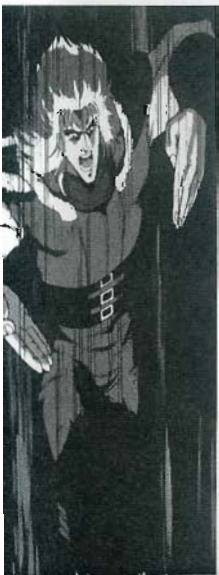
solo Distretto dell'Ovest, soprattutto a causa della cronica scarsità di mezzi di trasporto e all'ineadeguatezza delle strade. Grazie ad accordi con alcuni capi delle compagnie commerciali (vedi oltre), i ribelli riescono comunque a spostarsi agevolmente da un punto all'altro del Distretto, spacciandosi per mercenari addetti alla protezione delle carovane; riescono così a colpire a sorpresa, in luoghi privi di sorveglianza e a procurarsi beni materiali e preziose informazioni.

LIAKU, IL MARE

Liaku, ormai vecchio, si era ritirato dal mondo e viveva sulle montagne disgustato dagli uomini. Solo l'insistenza e la determinazione di Lynn sono riuscite a scuotere la sua disillusione, facendo riaffiorare il grande guerriero che non aveva mai smesso di essere.

Corpo 4 Istinto 5
Cuore 5 Mente 6
Percezione 4 Azione 2
Desiderio 4 Resistenza 2
Minerale 2 Vegetale 0 Animali 0
Umano 2 Meccanico 1
Attacco 2 Difesa 2 Aura 2
Potenza 1 Rapidità 1 Precisione 1
PV +2 PR 5 PE 5
Talenti: Vie di Nanto: +2; Armi da corpo a corpo, Geografia, Guidare veicoli, Leadership, Raggiare, Strategia, Vie di Gento, Vie di Hokuto: 0; Vie Oscure di Hokuto-Jen: -4
Colpi (Disciplina del Mare): B*, NA*, NM*: -2, NE1, NEAC*, NEID*, NEOC*: -4

38



Burt, Liaku
e Lynn

I RIBELLI DI NANTO

Essendo comunque lo scontento diffuso dappertutto, non mancano coloro che cercano di incitare alla ribellione anche negli altri Distretti, indipendentemente dall'azione dell'Esercito Rivoluzionario di Hokuto. Molti gruppi di ribelli, capitanati da adepti della Divina Scuola di Nanto, non hanno ancora dimenticato gli antichi rancori e tendono a essere tuttora in continua guerra gli uni contro gli altri, contendendosi i territori appena liberati. Questi piccoli gruppi, quindi, mancano completamente di qualsiasi organizzazione e sono facile preda delle forze imperiali, che tendono a fare immediatamente giustizia sommaria.

L'Esercito Rivoluzionario di Hokuto ha più volte cercato di stabilire contatti e di collaborare con i ribelli di Nanto, ma la cosa è risultata molto difficoltosa per la naturale diffidenza tra le due scuole; inoltre, non mancano spie e infiltrati, inviati dal Governo Centrale nel tentativo di scoprire gli appartenenti ai gruppi di ribellione.

BOZ E GIL DI HAAN

Maestri della Disciplina dei Falchi Gemelli di Nanto, questi due fortissimi fratelli sono forse tra i più grandi guerrieri della Scuola di Nanto.

Alla fine della Guerra per la Conquista del Cielo, Boz e Gil decisero di non combattere più e di cercare di farsi una nuova vita. Sfortunatamente per loro, qualcuno del Governo Centrale li conosceva di fama e i due fratelli iniziarono a ricevere messaggi che intimavano loro di inchinarsi al potere del governo e di porsi al suo servizio. Visti i loro continui dinieghi, il governo inviò più e più volte soldati e cacciatori di taglie per cercare di catturarli, senza mai ottenere alcun risultato. Infine il più forte degli Shogun del-



l'Imperatore, Falco, con la 'collaborazione' del cacciatore di taglie chiamato Ain (vedi relativa scheda-personaggio), riuscì a sconfiggerli.

Alcune notizie non troppo certe vogliono che Boz e Gil attualmente si trovino nel Campo di Concentramento Centrale, imprigionati insieme in un blocco di cemento e sottoposti alla tortura della goccia.

Corpo 6 Istinto 5
Cuore 5 Mente 4
Percezione 3 Azione 4

I CACCIATORI DI TAGLIE

Alcuni dei guerrieri che facevano parte delle forze coinvolte nella Guerra per la Conquista del Cielo hanno intrapreso la pericolosa professione del cacciatore di taglie.

La maggior parte dei loro incarichi riguarda la cattura di membri di qualche banda criminale organizzata ancora in circolazione, ma le taglie più consistenti pendono sul capo dei guerrieri di Nanto e di Hokuto, di cui i Pacificatori non sono in grado di occuparsi, o perché considerati troppo pericolosi, o perché nascosti troppo lontano dalle città.

A volte, i cacciatori di taglie accettano incarichi anche da semplici contadini, per far fuori qualche Pacificatore o qualche funzionario troppo opprimente. Molti di loro trovano occasionalmente lavoro come mercenari, assoldati per proteggere lungo il percorso le carovane delle compagnie di commercio.

Da quando l'Esercito Rivoluzionario di Hokuto ha iniziato a operare, la professione del cacciatore di taglie ha avuto un nuovo impulso. Il numero di coloro sulla cui testa pende una taglia si è moltiplicato esponenzialmente e i compensi, soprattutto quelli relativi ai capi ribelli, sembrano aumentare di giorno in giorno.

Alcuni cacciatori di taglie, infine, non disdegnano di lavorare neppure per i rivoluzionari, affiancandoli nelle azioni di guerriglia o di spionaggio, purché siano ben retribuiti.

Desiderio 2 Resistenza 6
Minerale 1 Vegetale 0 Animali 1
Umano 2 Meccanico 1
Attacco 1 Difesa 1 Aura 1
Potenza 1 Rapidità 2 Precisione 3
PV +2 PR 5 PE 6

Equipaggiamento: una bomba ad alto potenziale

Talenti: Vie di Nanto: +1; Correre: 0; Vie di Hokuto: -2; Vie di Gento: -4

Colpi (Disciplina dei Falchi Gemelli): B*, NA*: 0; NM*, NE1: -2

Colpi Personali: NEFG1 - Colpo Distruttore degli Artigli in Picchiata (simulabile con NEUA3): -2

BUZORI IL BRUTO

Buzori è un orrendo e gigantesco cacciatore di taglie al servizio dei vari governi locali. Grazie alla sua forza, è riuscito a catturare alcuni dei ribelli più famosi, anche se ci ha già rimesso un occhio e tutti gli incisivi.

Buzori porta una dentiera di metallo dotata di zanne estremamente affilate e appuntite, con cui non disdegna di tranciare gli arti dei ricercati più bellicosi. La benda che gli copre l'occhio non contribuisce certo a migliorare il suo già terribile aspetto.

Corpo 7 Istinto 4
Cuore 3 Mente 3
Percezione 2 Azione 2
Desiderio 1 Resistenza 3
Minerale 0 Vegetale 0 Animale 0
Umano 2 Meccanico 1
Attacco 1 Difesa 1 Aura 0
Potenza 2 Rapidità 1 Precisione 0
PV +1 PR 4 PE 4

Protezioni: GS 1, GD 1

Equipaggiamento: mazza chiodata enorme ((E) PV e (H) PR), frusta, catene

Talenti: Armi da corpo a corpo, Schiavismo: +1; Tortura: 0

Colpi: B*: 0, MA2, 3, 5: -2



I NUOVI DOLLARI

Con il ristabilirsi di un potere centrale, ben presto fu reintrodotta la moneta come mezzo di scambio. I Nuovi Dollari (in sigla N\$) vengono prodotti nelle grandi fucine elettriche della Fortezza del Governo Centrale e portano su di un lato il simbolo dell'Impero e sull'altro il valore. Essendo coniate in acciaio temperato con un metodo che si ritiene riproducibile solo nelle grandi fucine elettriche di Ade, il governo ritiene che la loro falsificazione sia pressoché impossibile; gira però voce che tra le montagne potrebbero essere nascoste alcune piccole fucine, controllate da Sindaci locali, capaci di forgiare Nuovi Dollari molto simili agli originali. I Nuovi Dollari vengono solitamente accettati in tutte le città sotto la giurisdizione dell'Impero, sebbene alcuni mercanti preferiscano ancora il baratto. Al di fuori delle città, invece, nessuno è disposto a dare nulla in cambio di inutili dischetti di metallo.

LE COMPAGNIE COMMERCIALI

Negli ultimi anni i gruppi di mercanti ambulanti si sono organizzati in vere e proprie compagnie. Spesso facili prede di briganti e predoni, nonché malvisti dal Governo Centrale, l'unica cosa che spinge questi uomini a continuare la loro professione sono gli alti guadagni e la maggiore libertà di cui godono rispetto ad altre categorie di cittadini.

Le compagnie commerciali riescono a sopravvivere e a conservare la loro indipendenza grazie a una corruzione sapientemente mirata dell'amministrazione locale; grazie a regali di ogni tipo, i mercanti riescono a garantirsi la protezione di cui necessitano, almeno quando viaggiano nei territori più civilizzati. Non disdegnano inoltre di affidarsi a nutriti gruppi di mercenari come scorta nei territori più selvaggi. Alcune compagnie collaborano addirittura

con l'Esercito Rivoluzionario di Hokuto e con Ribelli di Nanto, trasportando in incognito alcuni loro uomini da una zona all'altra del paese. Le carovane di mercanti si spostano su camionette o, in mancanza di veicoli a motore, su grandi carri trainati da animali. Le compagnie trattano qualsiasi tipo di bene che abbia un valore e quindi possa essere acquistato e rivenduto: merci di ogni genere, armi, schiavi... Le compravendite possono venire effettuate in Nuovi Dollari o perfino in natura, se non c'è nient'altro di meglio.

AARON 'JOHNNY' JOHNES

Johnny, durante la grande carestia, ha visto tutti i suoi averi andare letteralmente in fumo: il suo bar è stato bruciato durante una rissa tra bande rivali e tutte le sue ragazze lo hanno abbandonato; sepolta Ma' Rose, ha quindi ricominciato tutto da capo. La sua abilità di commerciante ha cominciato ben presto a dare i suoi frutti e, in breve tempo, partendo dalle poche cose che aveva salvato dall'incendio, è riuscito a crearsi una nuova ricchezza. Ora dirige una delle più grandi compagnie commerciali esistenti, insieme a Jimmy, divenuto ormai suo braccio destro. Sia Johnny che Jimmy hanno spesso contatti diretti con Burt e, tramite lui, con l'Esercito Rivoluzionario di Hokuto. E' un **PNG medio**, che può disporre di una gran varietà di equipaggiamento pari a circa 3.000 N\$, e possiede i seguenti **Talenti**: Commerciale: +2; Oratoria: 0.

TECNOLOGIA, ARMI ED ECONOMIA

La tecnologia ha avuto un nuovo impulso: il Viceré ha infatti costretto tutti coloro ancora in possesso di conoscenze relative al periodo pre-Olocausto a lavorare per il governo, ma si guarda bene dal diffondere queste conoscenze e le usa, anzi, per aumentare il potere nelle proprie mani.

Negli ultimi tempi Jako ha dato ordine di costruire una lunghissima ferrovia che collegherà la Fortezza del Governo Centrale con i tre Distretti, in modo da poter spostare velocemente uomini e merci. Nel Distretto dell'Ovest, però, i lavori procedono a rilento, a causa delle incursioni di sabotaggio dell'Esercito Rivoluzionario di Hokuto.

Le armi da fuoco, oltre ad avere dei valori estremamente elevati, spesso sono pressoché inutilizzabili, dato che la scarsità di proiettili è ormai divenuta cronica; inoltre, la mancanza di materiali e macchinari rende praticamente impossibile la produzione di nuove armi o delle relative munizioni. Nelle grandi città è possibile trovare fabbri discretamente abili, ma questi, di solito, sono costretti a lavorare esclusivamente per i Sindaci o direttamente per l'esercito imperiale. I fabbri migliori, infatti, vengono spesso deportati alla Fortezza del Governo Centrale, dove sono costretti a fabbricare spade e lance per l'esercito nelle grandi fucine elettriche di Ade (vedi oltre, nella sezione *Villaggi e Città*).

La carenza di benzina rimane, comunque, il problema principale. L'unico modo per procurarsela è acquistarla da alcune compagnie commerciali che, incredibilmente, sembrano averne a disposizione una quantità illimitata; nonostante le scorte siano praticamente esaurite in tutti i villaggi, il prezzo d'acquisto presso tali compagnie non pare aumentare. Lo stesso Viceré Jako si è interessato alla cosa, ma, per quanti sforzi abbia fatto, non è riuscito a ottenere nessuna informazione utile, solamente un mucchio d'ipotesi e voci incontrollate. Fino a oggi, unicamente il timore di una scomparsa totale del carburante ha trattenuto Jako dal torturare i mercanti, per estorcere loro delle notizie precise relative alla provenienza della benzina.

CLIMA

Il clima è ora più mite e umido: le piogge non sono più una rarità e il ciclo delle stagioni ha ripreso il suo corso. Grazie a ciò, l'agricoltura adesso è fiorente e l'impiego di mulini a vento ha permesso di pompare acqua dalle falde più profonde.

L'oceano non è più venefico come prima e lentamente la pesca sta riprendendo vigore.



VILLAGGI E CITTÀ

La vita nelle città è terribile: la popolazione è sottoposta alle continue vessazioni e umiliazioni che i Pacificatori non mancano di infliggere, e la disperazione e la rassegnazione sembrano gli unici sentimenti che i cittadini siano in grado di provare. L'agricoltura è l'attività primaria, che viene svolta nelle campagne al di fuori delle mura, ma la maggior parte dei raccolti viene incamerata dal Governo Centrale, per il mantenimento dell'esercito. Alla gente non resta che subire in silenzio, perché cercare scampo nella fuga o, peggio, protestare significa senz'altro andare incontro a un destino ben più sciagurato.

Le persone che hanno preferito abbandonare le città vivono in piccole comunità nelle brulle campagne e praticano l'agricoltura, anche qui primaria fonte di sopravvivenza; godono pertanto di una maggiore libertà rispetto alla gente di città, libertà che si garantiscono pagando fortissime tasse, sotto forma di raccolto, ogni qual volta ricevono la visita degli agenti fiscali dell'Impero. Questi piccoli villaggi sono abbastanza comuni nel territorio, ma, purtroppo, sono sottoposti alle incursioni delle bande di criminali ancora esistenti e degli schiavisti, molto spesso al soldo del governo. Molti, sia nelle città che nelle campagne, hanno inizialmente guardato con favore all'Esercito Rivoluzionario di Hokuto, ma la repressione, i continui controlli e la paura di rappresaglie hanno ben presto smorzato in loro i sentimenti rivoluzionari.

Qui di seguito descriviamo alcune delle città più importanti del Distretto dell'Ovest governato da Brackar, durante il dominio dell'Impero del Cielo. Il destino che hanno subito le città della Prima Era è descritto brevemente nel paragrafo successivo; spesso, queste città hanno cambiato il nome che avevano in precedenza con quello del Sindaco che le comanda.



LE CITTÀ DELLA PRIMA ERA

Di Ajit non restano che macerie, mentre Belan City ha praticamente subito la stessa sorte di Blue Town (vedi oltre), ma Mamiya e gli altri hanno preferito nascondersi fra la popolazione per continuare a mantenere viva la speranza, in attesa del giorno della liberazione. Cassandra, un tempo terribile prigioniera, è ora un'immensa caserma da cui Brackar governa l'intero Distretto. Kitty Town adesso è chiamata Geira City, mentre il villaggio di Abalon è stato raso al suolo da Marlowe e ormai il deserto l'ha completamente cancellato dalla faccia della Terra. Le altre città non hanno subito un destino tanto differente e molte sono attualmente ridotte a piccoli villaggi.

ADE, LA FORTEZZA DEL GOVERNO CENTRALE

Questa città, che si trova al centro di una zona disabitata, in cima a una collina rocciosa, non ha un nome preciso e, anche se lo avesse avuto in passato, nessuno lo ricorda più: la popolazione tende a riferirvisi come all'Inferno, Ade cioè, e con altri mille appellativi, ma nessuno si questi si avvicina a definire l'orrore che provano coloro che vi vengono rinchiusi. Si tratta di una vera e propria fortezza, circondata da più cerchi di spesse, altissime mura; una recinzione ad altissimo voltaggio, in grado di fulminare all'istante chiunque la tocchi, è collocata tra la prima e la seconda cinta muraria.

Un gruppo di soldati scelti, noti in tutto il paese per la propria forza e per le incredibili armi che hanno in dotazione, è a protezione delle mura più interne. Tra i tanti mezzi di distruzione a disposizione di questa guardia speciale, spiccano più di venti mezzi cingolati, armati anteriormente di grosse punte di acciaio: nulla resiste loro!

L'imponente città, su cui svetta la cima della torre dell'Imperatore, incute già grande terrore a quanti la osservano con la luce del sole, ma la vista è ancora più spaventosa di notte: Ade e la zona circostante sono completamente illuminate a giorno, come a indicare che la potenza dell'Imperatore è in grado di vincere il buio stesso.

Ade è dotata di una serie di po-



terribili generatori di corrente elettrica, che centinaia di schiavi sono condannati ad azionare fisicamente tanto di giorno quanto di notte: la maggior parte di questi poveretti muore per lo sforzo dopo pochi giorni, e rari sono i casi in cui qualcuno sopravvive più di un anno a queste disumane condizioni. I generatori producono l'illuminazione e l'energia necessaria al funzionamento delle grandi fucine sotterranee della città, ove si forgiavano in acciaio temprato le armi dell'esercito e i Nuovi Dollari.

Dalla collina rocciosa, all'interno delle mura della città, sgorga un fiume sotterraneo che, percorse alcune centinaia di metri, torna sottoterra nei pressi del palazzo reale; vi si può accedere direttamente dal palazzo, attraverso una fitta rete di gallerie naturali che si trova al di sotto della collina, ma attualmente solo una parte ne è stata esplorata. Il fiume torna a cielo aperto ad alcuni chilometri dalla città, trascinandoci con sé una lunga serie di cadaveri: schiavi morti per la fatica, ribelli, avversari politici...

Un proverbio della città dice: «Se sei uno schiavo alle fucine, l'unica strada concessa per andarsene è il fiume. Se sei nel fiume, però, non sei più uno schiavo».

BLUE TOWN

NOTA - La situazione descritta in questo paragrafo è quella successiva a una conclusione positiva dell'avventura Il Leone e il Serpente (vedi prima). Se non avete giocato l'avventura o non intendete giocarla, fatevi comunque riferimento per la descrizione della città.

In Blue Town la situazione della popolazione era migliore rispetto alle altre città: Jade, dopo la morte di Marlowe, governava la città con giustizia e i Pacificatori gli erano estremamente fedeli. Il Governatore Distrettuale Brackar, non vedendolo di buon occhio, stava meditando da tempo di 'sostituirlo', ma Jade aveva convinto la popolazione che solo



soddisfacendo l'ingordigia del governo era possibile mantenere quel minimo di libertà di cui godevano: quindi, in poco tempo, Blue Town era divenuta la città da cui provenivano la maggior parte dei rifornimenti per l'esercito del Distretto.

Quando però è divenuto chiaro che il governo aveva scatenato una crociata contro coloro che avevano rapporti con Nanto e Hokuto, a Jade e a molti dei suoi uomini non è rimasto che unirsi all'Esercito Rivoluzionario. La città è ora stretta in un giogo da cui non sembra esservi via di scampo.

BUSK CITY

Cittadina un tempo fiorente, adesso è nella morsa ferrea di Busk, uno dei Sindaci più crudeli in assoluto, e la maggior parte della gente, anche se formalmente libera, è sottoposta in realtà a semi-schiavitù. Tutti gli uomini sono costretti a lavorare nelle miniere situate ai piedi delle vicine montagne per l'estrazione di carbone e alcuni minerali preziosi, come il ferro e il rame, ma la situazione peggiore è quella delle donne: costrette a lavorare dall'alba al tramonto nelle nuove fabbriche di armi o nelle falegnamerie, sono comunque sempre soggette alle 'attenzioni' dei Pacificatori o di chiunque abbia un minimo di potere. Non di rado, alcune giovani scompaiono nel nulla, mentre stanno ritornando alle proprie case.

Tra i giovani hanno sempre più seguito le idee di pace e uguaglianza dell'Esercito Rivoluzionario di Hokuto; inoltre gira voce che nei quartieri più poveri i ribelli abbiano diverse basi e godano di molti appoggi. Se però ai Pacificatori giunge sentore che qualcuno si è unito alle armate di Hokuto o le aiuta attivamente, allora tutti i suoi familiari vengono trucidati senza pietà.

BUSK

Il Sindaco di Busk City è uno dei peggiori tagliagole emersi negli anni successivi alla Guerra per la Conquista del Cielo. Mantiene un controllo totale sulla città e sulle zone limitrofe, facendo un uso spietato dei soldati a propria disposizione. Uomo di fiducia di Marlowe durante la sua guerra di conquista, non ha faticato a rinnegare il proprio vecchio padrone per giurare fedeltà all'Impero. La sua crudeltà e spietatezza,



Busk

però, fanno aumentare di giorno in giorno lo scontento della gente e chi ancora ne ha le forze non tarda a unirsi alle forze ribelli di Hokuto, molto attive nella zona. Busk ha piena fiducia nel suo vice, Barona che, oltre a ricoprire il ruolo di capo dei Pacificatori, viene spesso incaricato dallo stesso Sindaco di compiere alcuni 'lavoretti particolari'. Nelle moltissime battaglie a cui ha partecipato, Busk ha affinato una certa maestria nelle arti marziali e sfrutta al meglio la propria potenza fisica.

Corpo 6 Istinto 4
Cuore 3 Mente 4
Percezione 3 Azione 3
Desiderio 3 Resistenza 3
Minerale 0 Vegetale 0 Animali 0
Umano 2 Meccanico 2
Attacco 2 Difesa 2 Aura 1
Potenza 2 Rapidità 0 Precisione 1
PV +2 PR 6 PE 5
Protezioni: TO 5, GS 1, GD 1
Equipaggiamento: spada
Talenti: Leadership, Armi da corpo a corpo: +1; Schiavismo, Vie di Gento, Vie di Hokuto, Vie di Nanto: -4
Colpi: B*, GA*: 0; GM7, 9: -2; GM1, GE1: -4; GE11: X
Colpi Personali (Scuola del Re Guardiano Rakan): Artigli Infernali del Monte Kazan (simulabile con NEUA1): 0

BARONA

Tirapiedi di Busk da sempre, Barona, o Mr. B per gli amici, è stato elevato al rango di capo dei Pacificatori. Dotato di scarsa in-



Barona

telligenza, questo spietato energumeno ha in compenso un'incredibile forza bruta, di cui fa sfoggio in ogni occasione. Ha un debole particolare per le belle donne e si dice che la maggior parte delle fanciulle che scompaiono in città finisca tra le sue braccia; purtroppo, nessuna di loro è però mai stata ritrovata e quindi queste voci non hanno mai potuto avere una conferma. Ama bazzicare per le taverne, dove si ubriaca quasi ogni notte, provocando molto spesso risse, a volte addirittura con i suoi uomini.

Corpo 7 Istinto 3
Cuore 3 Mente 3
Percezione 2 Azione 3
Desiderio 0 Resistenza 4
Minerale 0 Vegetale 0 Animali 0
Umano 2 Meccanico 1
Attacco 1 Difesa 1 Aura 0
Potenza 2 Rapidità 1 Precisione 1
PV +2 PR 4 PE 4
Protezioni: BS 2, BD 2, GS 1, GD 1
Equipaggiamento: ascia
Talenti: Leadership, Armi da corpo a corpo: +1; Vie di Gento: -2; Vie di Nanto, Vie di Hokuto: 0
Colpi: B9, 10: +1; B*: 0; GA1, 2, 7, 10: -4

GEIRA CITY

Questa città, come la maggior parte delle altre in quest'epoca, prende il nome dal suo Sindaco, ma Geira City va oltre: sembra una vera e propria immagine della sozza anima corrotta di Geira. Qui non c'è nulla che non sia possibile comprare o vendere: prostituzione, assassinio, droga, schiavi o gioco d'azzardo sono solo alcune delle 'attrazioni turistiche' della città. Il furto e l'assassinio sono di casa nei vicoli stretti e oscuri e chi viene da fuori per tentare la fortuna ai tavoli da gioco cade regolarmente vittima di agguati. Volendo, inoltre, in qualsiasi taverna è possibile trovare facilmente cacciatori di taglie, ladri o tagliagole disposti a svolgere qualsiasi lavoro, dal più



Geira City



Geira



semplice al più pericoloso, per pochi soldi. Quindi Geira, più che nelle mani dei Pacificatori, è in quelle di alcuni organizzati 'racket', che ne controllano le attività criminali. Non è un mistero che il Sindaco stesso sia a capo del più potente di questi sindacati criminali, di cui si serve anche per ottenere informazioni e per controllare la città con il terrore.

GEIRA

Geira è forse il più corrotto dei Sindaci. Il suo smodato amore per il cibo e per il vino lo hanno condotto in pochi anni a divenire incredibilmente grasso per un uomo di bassa statura come lui, talmente grasso da non riuscire quasi ad alzarsi sulle proprie gambe; è perciò costretto a sedere su un trono dotato di tre ruote e spinto da due dei suoi più fidati sgherri; per questo motivo non abbandona quasi mai il suo palazzo. Geira non è dotato di nessuna forza fisica, ormai, e l'unico mezzo che gli permette di mantenere il potere, e quindi di restare in vita, sono alcune erbe dal potere ipnotico che mangia in continuazione. Ormai Geira ha sviluppato un'immunità ai loro effetti, ma l'odore del suo alito ha capacità stordenti, anche a una certa distanza. Con questo mezzo, unito a una certa abilità da ipnotizzatore, è riuscito a condizionare i suoi sottoposti con comandi post-ipnotici, in modo da mantenerne il controllo.

Corpo 3 Istinto 5
Cuore 4 Mente 6
Percezione 2 Azione 1
Desiderio 2 Resistenza 1
Minerale 0 Vegetale 0 Animali 0
Umano 2 Meccanico 2
Attacco 0 Difesa 0 Aura 0
Potenza 0 Rapidità 1 Precisione 2
PV +0 PR 4 PE 4
Talenti: Oratoria: +1; Ipnotismo, Chimica: 0
Colpi: B*: X
Colpi Personali: Ipnotismo (trattare come un Confronto Interiore)

ZACK CITY

Centro di scarse dimensioni situato nel nord del paese, si tratta più che altro di un avamposto di confine, una postazione di guardia a quelle poche terre montuose che l'Impero non ha ancora esplorato. La maggioranza dei suoi occupanti, se si escludono pochi contadini e cacciatori che hanno il compito di fornire il cibo necessario, è costituita dalle truppe alle dipendenze del Sindaco Zack. A queste truppe sono affidati per la maggior parte compiti di 'routine', che però raramente vengono adempiuti: Zack City, infatti, è più una caserma punitiva per soldati fannulloni e indisciplinati che un posto di guardia vero e proprio.

Da qualche tempo, è stata segnalata la presenza di un uomo che vive tra le montagne in solitudine. Dalle descrizioni e dalle storie raccontate dai cacciatori risulta chiaro che si tratti di un esperto di arti marziali, forse un maestro di Nanto o Hokuto. Zack spera che, catturando quest'uomo misterioso, riuscirà a farsi assegnare una città più ricca da governare e perciò sta organizzando una spedizione per dirigersi sulle montagne.

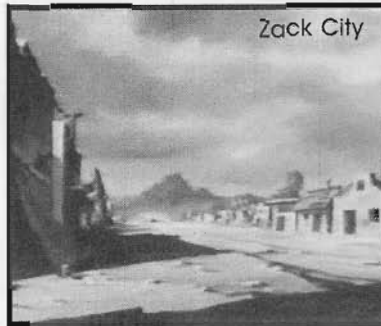
ZACK

Zack è un personaggio di secondo piano, in tutti i sensi: non è abbastanza crudele o affidabile per concedergli il governo di una città più importante e non è neppure abbastanza coraggioso o scaltro da potere servire sul campo di battaglia. A causa delle sue continue lamentele e delle sue sordide trame prive di qualsiasi intelligenza tattica, ma non potendolo far fuori, dato che Zack è un lontano cugino del Viceré, si è pensato di allontanarlo inviandolo in questo sperduto avamposto. Ora Zack passa le sue giornate a imprecare contro coloro che lo hanno relegato in questo luogo isolato e giurando vendetta.

Zack



Zack City



Corpo 4 Istinto 4
Cuore 3 Mente 4
Percezione 4 Azione 2
Desiderio 4 Resistenza 1
Minerale 0 Vegetale 0 Animali 1
Umano 2 Meccanico 2
Attacco 0 Difesa 1 Aura 0
Potenza 1 Rapidità 1 Precisione 1
PV +0 PR 4 PE 4
Protezioni: TE 4, TO 4, BS 2, BS 2
Talenti: Leadership: 0; Spionaggio, Vie di Gento: -2
Colpi: B6, 7, 8: 0; GA1, 2, 8: -4

I CAMPI DI PRIGIONIA

Queste strutture, frequenti in tutti i Distretti, sono state create per 'ospitare' gli oppositori dell'Impero: qui la durezza del lavoro e la scarsità del cibo fornito sono causa di morte per moltissimi prigionieri, ma la cosa, naturalmente, non pare interessare né il governo né tantomeno i sorveglianti, scelti spesso in base alla loro crudeltà. In alcuni di questi campi si trovano anche fortissimi guerrieri o spietati assassini, che non si sono inchinati al Governo Centrale e di cui si tenta di piegare la volontà con torture continue.

Il più famoso di questi orribili luoghi è sicuramente il **Campo di Concentramento Centrale**: la crudeltà di colui che lo comanda, conosciuto semplicemente come il Direttore, è senza limiti, una crudeltà che spesso viene dimostrata con esecuzioni di massa. In questo campo pare che siano tenuti prigionieri i fratelli Boz e Gil di Haon, Maestri della Disciplina dei Falchi Gemelli di Nanto.

IL MARE DI MORTE

Nonostante le vastità marine siano ora conosciute globalmente con il nome di Mare di Morte, piano piano la vita ha iniziato a rifiorirvi: perciò è ricomparso il mestiere di pescatore, le compagnie commerciali si servono spesso di barche e chiatte per trasportare le proprie mercanzie e nuove città portuali si sviluppano con rapidità. Chiaramente tutto questo ha anche provocato il ritorno della **pirateria**, divenuta un'occupazione particolarmente redditizia.

Nelle taverne dei porti gira voce che molti dei pirati dipendano in realtà dai Governatori, che se ne servono per deprezzarsi l'un l'altro.



ALTRI PERSONAGGI IMPORTANTI DI QUEST'ERA

CHINO

Figlio minore di Jako, ama usare una lancia dotata di quattro punte ricurve verso il basso, situate alla base della lama, per martoriare le proprie vittime, arma divenuta simbolo di crimini efferati nell'immaginazione del popolo. Chino porta una specie di maschera che gli copre il volto per nascondere una tremenda cicatrice lasciata dal padre in un momento di rabbia: si dice che Jako con un colpo di mazza ferrata gli abbia strappato la carne dalla parte inferiore del viso, lasciando a nudo la mascella. Pur essendo estremamente crudele, Chino è succube del padre e dell'altro fratello, Jusk, sicuramente più dotato sia a livello fisico che mentale.

Corpo 5 Istinto 4
Cuore 3 Mente 3
Percezione 2 Azione 2
Desiderio 2 Resistenza 3
Minerale 0 Vegetale 0 Animali 0
Umano 2 Meccanico 2
Attacco 1 Difesa 1 Aura 0
Potenza 1 Rapidità 0 Precisione 1
PV +0 PR 4 PE 5
Equipaggiamento: spada, lancia
Talenti: Armi da corpo a corpo: 0; Vie di Gento: -2; Vie di Hokuto: -4
Colpi: B*: 0

JAKO, IL VICERÉ

Pervaso dal rancore nei confronti del fratellastro Falco, che fin da piccolo ha odiato con tutte le forze, per impadronirsi del potere ha rapito e segregato in un luogo a solo lui noto l'Imperatore, di cui minaccia la vita per tenere sotto controllo Falco. Jako afferma che Hokuto e Nanto siano la causa dei mali del mondo e una minaccia per l'Impero, ma in realtà è schiavo delle proprie paure, poiché Raoul in passato, durante un loro incontro, lo ha terrorizzato a morte. Per questo motivo Jako ha inviato i suoi Shogun alla ricerca di tutti i restanti adepti delle due Scuole Maggiori, in modo da cancellarli dalla faccia della Terra e dal ricordo della gente. Nell'oscurità, ogni notte, quest'uomo malvagio e sprezzante affronta nuovamente nei propri sogni l'ombra di Raoul e ogni volta ne viene terrorizzato. E' sua



Il Viceré Jako

la voce implorante più luce che è possibile sentire dagli altoparlanti di Ade. Questa sua paura è talmente grande che non esce mai all'esterno di notte e, quando vi è costretto, porta sulla schiena uno zaino con una batteria a cui sono collegati tre fari, in grado d'illuminare tutta la zona intorno a lui. Ha due figli, Chino e Jusk, che non sono meno perfidi e malvagi del padre.

Corpo 4 Istinto 5
Cuore 3 Mente 5
Percezione 3 Azione 2
Desiderio 4 Resistenza 3
Minerale 0 Vegetale 1 Animale 0
Umano 2 Meccanico 2
Attacco 0 Difesa 1 Aura 0
Potenza 1 Rapidità 1 Precisione 0
PV +1 PR 4 PE 4
Profezioni: TO 5
Equipaggiamento: spada
Talenti: Armi da corpo a corpo, Spionaggio: +1; Armi da lancio, Oratoria, Strategia: 0; Vie di Gento: -2
Colpi: B*: 0

JUSK

Figlio maggiore di Jako, è un essere spregevole che asseconda le manie del padre solamente perché soddisfano la sua smania di potere e perché nella veste di incaricato speciale del Viceré è nella posizione di compiere tutte le malefatte che desidera. Ha una passione sfrenata per le donne e si diverte a torturarle a morte, dopo averne abusato; queste poverine finiscono per andare a allungare la fila di cadaveri che il fiume trascina via con sé. Jusk è spietato soprattutto nelle sue sanguinarie vendette e qualsiasi affronto riceva, reale o solamente immaginato dalla sua mente malata, viene da lui ripagato con una ferocia spaventosa:

sa: si dice addirittura che pur di vendicare uno sgarbo sarebbe anche disposto a morire.

Corpo 5 Istinto 4
Cuore 3 Mente 3
Percezione 2 Azione 2
Desiderio 2 Resistenza 3
Minerale 0 Vegetale 0 Animali 0
Umano 2 Meccanico 2
Attacco 1 Difesa 1 Aura 0
Potenza 1 Rapidità 0 Precisione 1
PV +0 PR 4 PE 5
Equipaggiamento: arco, balestra leggera, lancia
Talenti: Spionaggio: +1; Armi da corpo a corpo, Armi da lancio: 0; Vie di Gento: -2; Vie di Hokuto: -4
Colpi: B*: 0

MIOU

Cortigiana della Fortezza del Governo Centrale, Miou è segretamente l'amante di Falco. Per amore del biondo guerriero, cerca di venire a conoscenza di qualche informazione su dove il Viceré tenga prigioniero l'Imperatore, ma per far ciò è costretta a soggiacere ai desideri di Jako. In qualche caso riesce a convincerlo perché venga fatta giustizia a qualcuno. E' un **PNG debole** e possiede il **Talento** Spionaggio: 0.

SAIYA

Giovane attendente di Miou e fedelissimo anche di Falco, è forse l'unico che conosce la passione che lega i due amanti. Quando si trovano lontano, Falco e Miou lo usano per mantenere i contatti tra di loro. Falco gli vuole bene quasi quanto un figlio e ha notato in lui una grande predisposizione per le arti marziali. E' un **PNG debole** e possiede il **Talento** Armi da lancio: 0.



APPENDICE 1: LE CREATURE

In una partita di Ken Il Guerriero le interazioni non avvengono unicamente tra Personaggi Giocatori e Personaggi Non Giocatori, ma anche tra personaggi e creature. In questa appendice vengono presentate alcune delle creature che è possibile incontrare, ma ne potrete inventare di nuove con facilità, basandovi sulle caratteristiche di quelle qui elencate.

Con il termine «creatura» si indica comunemente un tipo di PNG non umano, come per esempio gli animali o i mutanti regrediti a uno stadio bestiale.

Dato che le creature di solito possiedono un'intelligenza molto limitata e quasi sempre sono prive della capacità di parlare, la gamma di reazioni possibili di questi particolari PNG è di molto inferiore a quella della maggior parte dei PNG umani; molto spesso, infatti, le reazioni delle creature sono dettate dalla pura e semplice istintualità.

Come i PNG secondari (vedi a pagina 16 del *Volume 1*, sotto il paragrafo *I Personaggi Non Giocatori*), le creature hanno anche loro caratteristiche semplificate, di cui diamo spiegazione qui di seguito:

• **Ambiente:** il tipo di luogo dove è più facile incontrare la creatura; in ogni ambiente diverso da quello indicato, è meno probabile incontrare la creatura.

• **Frequenza:** indica genericamente quanto è probabile incontrare la creatura nel suo proprio ambiente; «molto comune» significa che trovare la creatura sarà quasi automatico, mentre «molto rara» significa che anche una ricerca specifica non è detto che dia frutti.



• **Test di Combattimento:** è un valore compreso tra 3 e 15 (in genere inferiore a 12), che deve essere usato per tutti i Test necessari per combattere, sia di attacco che di difesa, ma anche per tutte le situazioni che abbiano prevalentemente a che fare con azioni fisiche. Se questo valore supera 12, significa che la creatura in questione combatte meglio di qualunque normale essere umano.

• **Test di Percezione:** è un valore compreso tra 3 e 15 (in genere inferiore a 12), che deve essere utilizzato per tutti i Test in cui è necessario reagire, rilevare qualcosa e, in genere, usare le capacità intellettive e percettive della creatura. Se questo valore supe-

ra 12, vuol dire che la creatura in questione ha una percezione superiore a quella di qualunque normale essere umano.

• **Punti Vita e Punti Resistenza:** vengono gestiti in modo assolutamente identico a quello dei PNG secondari, poiché non sono localizzati (vedi a pagina 24 del *Volume 1*, sotto il paragrafo *Localizzazione di un Colpo*).

• **Punti Energia:** data la loro intelligenza limitata, le creature non hanno Punti Equilibrio Psicico, ma possono utilizzare alcune delle Energie attraverso i Punti Energia; se presenti, fra le caratteristiche vengono riportate le Energie di cui la creatura dispone. Le creature utilizzano le Energie allo stesso modo dei personaggi.

• **Danni:** indica la Categoria di Danno che la creatura infligge quando colpisce l'avversario.

• **Valore di Protezione:** funziona in modo uguale a quello dei PNG secondari (vedi a pagina 25 del *Volume 1*, sotto il paragrafo *Le Protezioni*). Ricordiamo che il primo valore, se presente (per esempio, 2/0/0 del Topo), indica il Modificatore negativo da applicare all'attaccante ed è dovuto quasi sempre alla piccola taglia.



AQUILA (E ALTRI GRANDI RAPACI)

Ambiente: montagna
Frequenza: rara
Test di Combattimento: 7
Test di Percezione: 9
Punti Vita: 3
Punti Resistenza: 3
Punti Energia: 2
Precisione: 1
Rapidità: 1
Danni: (C)PV
Valore di Protezione: 1/0/0

BUE

Ambiente: campagna, città
Frequenza: rara
Test di Combattimento: 6
Test di Percezione: 4
Punti Vita: 4
Punti Resistenza: 5
Punti Energia: 0
Danni: (B)PV e (A)PR
Valore di Protezione: 0/0/1

CANE, TAGLIA MEDIA

Ambiente: campagna, città, montagna, steppa
Frequenza: molto comune
Test di Combattimento: 8
Test di Percezione: 8
Punti Vita: 2
Punti Resistenza: 3
Punti Energia: 0
Danni: (B)PV
Valore di Protezione: 0/0/0

CANE, TAGLIA GROSSA

Ambiente: campagna, città, montagna, steppa
Frequenza: molto comune
Test di Combattimento: 9
Test di Percezione: 8
Punti Vita: 3
Punti Resistenza: 4
Punti Energia: 0
Danni: (C)PV
Valore di Protezione: 0/0/0

CAVALLO

Ambiente: campagna, città, steppa
Frequenza: molto rara
Test di Combattimento: 8
Test di Percezione: 7
Punti Vita: 5
Punti Resistenza: 5
Punti Energia: 0
Danni: (C)PV e (B)PR
Valore di Protezione: 0/0/1

ELEFANTE

Ambiente: savana
Frequenza: rara
Test di Combattimento: 10
Test di Percezione: 5
Punti Vita: 10
Punti Resistenza: 10
Punti Energia: 3
Potenza: 2

Danni: (D)PV e (D)PR
Valore di Protezione: 1/0/5

IENA

Ambiente: deserto, steppa
Frequenza: comune
Test di Combattimento: 7
Test di Percezione: 8
Punti Vita: 2
Punti Resistenza: 3
Punti Energia: 0
Danni: (B)PV
Valore di Protezione: 0/0/0
Nota: attacca esclusivamente in gruppo.

LEONE

Ambiente: savana
Frequenza: rara
Test di Combattimento: 10
Test di Percezione: 7
Punti Vita: 6
Punti Resistenza: 5
Punti Energia: 2
Potenza: 1
Rapidità: 1
Danni: (E)PV
Valore di Protezione: 0/0/1

LUPO

Ambiente: montagna, steppa
Frequenza: comune
Test di Combattimento: 9
Test di Percezione: 9
Punti Vita: 4
Punti Resistenza: 4
Punti Energia: 1
Rapidità: 1
Danni: (C)PV
Valore di Protezione: 1/0/0

ORSO

Ambiente: montagna
Frequenza: rara
Test di Combattimento: 11
Test di Percezione: 6
Punti Vita: 8
Punti Resistenza: 8
Punti Energia: 3
Potenza: 1
Danni: (F)PV
Valore di Protezione: 0/0/1

RATTO

Ambiente: campagna, città, deserto, montagna, steppa
Frequenza: molto comune
Test di Combattimento: 5
Test di Percezione: 7
Punti Vita: 2
Punti Resistenza: 2
Punti Energia: 0
Danni: (B)PV
Valore di Protezione: 2/0/0

RINOCERONTE

Ambiente: savana
Frequenza: rara
Test di Combattimento: 9
Test di Percezione: 4

Punti Vita: 7
Punti Resistenza: 4
Punti Energia: 2
Potenza: 1
Danni: (D)PV
Valore di Protezione: 3/0/0

SAURO GIGANTE

Ambiente: savana
Frequenza: rara
Test di Combattimento: 9
Test di Percezione: 4
Punti Vita: 7
Punti Resistenza: 4
Punti Energia: 2
Potenza: 1
Danni: (D)PV
Valore di Protezione: 3/0/0

SCORPIONE

Ambiente: campagna, deserto, steppa
Frequenza: comune
Test di Combattimento: 6
Test di Percezione: 7
Punti Vita: 1
Punti Resistenza: 2
Danni: (A)PV+veleno (vedi nota)
Valore di Protezione: 2/0/0
Nota: se si fallisce un Test Corpo+ Resistenza+ Animale-2, il veleno infligge (D) PV e (B) PR.

TORO

Ambiente: campagna, città, steppa
Frequenza: rara
Test di Combattimento: 8
Test di Percezione: 6
Punti Vita: 6
Punti Resistenza: 5
Punti Energia: 0
Danni: (F)PV
Valore di Protezione: 0/0/1

TIGRE (E ALTRI GRANDI FELINI)

Ambiente: montagna, steppa
Frequenza: molto rara
Test di Combattimento: 10
Test di Percezione: 9
Punti Vita: 5
Punti Resistenza: 5
Punti Energia: 1
Rapidità: 1
Danni: (D)PV
Valore di Protezione: 0/0/1

UMANO MUTANTE GIGANTE-SCO (ALTEZZA OLTRE 4 METRI)

Ambiente: qualsiasi
Frequenza: rara
Test di Combattimento: 8
Test di Percezione: 6
Punti Vita: 6
Punti Resistenza: 6
Punti Energia: 1
Potenza: 1
Danni: (D)PV e (B)PR
Valore di Protezione: 0/0/2



APPENDICE 2: L'EQUIPAGGIAMENTO

Nel mondo di Ken Il Guerriero, per quanto devastato da una guerra nucleare globale, è possibile trovare svariati oggetti, tra cui armi, veicoli e attrezzi dei più disparati. In questa appendice sono elencati e descritti molti di questi oggetti, che possono rivelarsi utili per lo svolgersi di una partita.

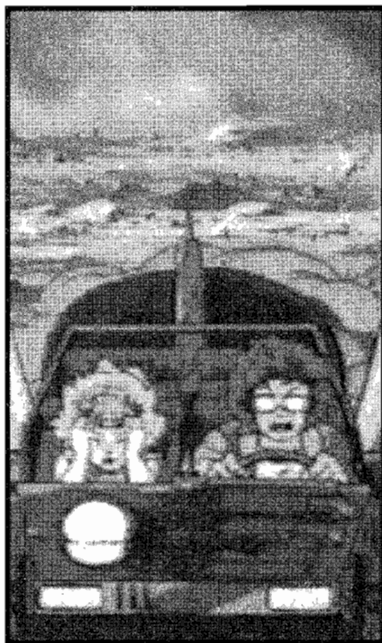
I COSTI

Nella prima parte della saga di Ken (quella che abbiamo chiamato Prima Era) non esiste più una valuta corrente degna di questo nome o, per lo meno, le persone non attribuiscono più alcun valore al denaro... L'unica forma di commercio possibile è perciò il baratto.

Per semplicità di gioco, ogni oggetto qui presentato è stimato in **Unità di Baratto Standard** (in breve **UBS**), ma i costi indicati nelle varie tabelle sono puramente indicativi, in considerazione del fatto che il valore di un qualsiasi oggetto varia in funzione della sua utilità in un dato contesto e viene pertanto concordato di volta in volta.

L'AdG tenga sempre conto delle capacità contrattuali del personaggio (Talent come **Commerciare** o **Raggiare**), modificando di conseguenza la valutazione di un oggetto. Qualora sia indicato che nella sua Carriera un personaggio ha a disposizione un certo numero di **UBS** iniziali, il giocatore dovrà scegliere dalle tabelle oggetti per un valore equivalente o inferiore agli **UBS** a sua disposizione (gli **UBS** non spesi, non essendo denaro, non possono essere utilizzati in seguito e vanno quindi persi). Se il giocatore ritiene indispensabile acquistare per il suo personaggio un oggetto non indicato nelle tabelle, sarà l'AdG a doverne determinare l'eventuale disponibilità e stimarne il valore.

Durante l'Era dell'Impero, il Governo Centrale ha però reintrodotto una nuova moneta, il **Nuovo Dollaro** (in breve **N\$**). Nelle tabelle, quindi, accanto al valore in **UBS** è riportato sempre anche il valore in **Nuovi Dollari**, ma tenete ben presente che il baratto è tutt'altro che scomparso durante questo periodo: fuori dalle città sotto il controllo dell'Impero, infatti, quasi nessuno accetta i **Nuovi Dollari**.



PUNTI STRUTTURA DEGLI OGGETTI

I **Punti Struttura** (in breve **PS**) sono l'esatto equivalente dei **Punti Vita** degli esseri viventi per gli oggetti inanimati.

Ricordate che quando un dato oggetto ha perso metà dei suoi **PS** è gravemente danneggiato, mentre quando raggiunge **0 PS** è completamente distrutto o comunque inutilizzabile.

DISPONIBILITA' DEGLI OGGETTI

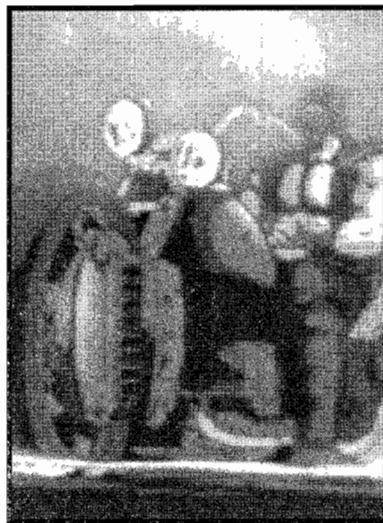
L'ultima indicazione è quella della disponibilità dei vari oggetti. In linea generale, un oggetto **comune** ha il 60% di probabilità di essere trovato e possibilmente acquistato o scambiato, un oggetto **non comune** il 40%, un oggetto **raro** il 20%, un oggetto **molto raro** il 10%.

Queste percentuali, comunque indicative, sono valide solo nei centri urbani più grossi e quindi l'AdG ha il compito di modificarle in relazione ad ambienti diversi, come oasi, città deserte, piccolissime comunità...

MEDICINALI E DROGHE

Con l'avvento dell'Olocausto nucleare, la maggior parte della popolazione mondiale perì a causa delle radiazioni e delle privazioni successive alla catastrofe. I sopravvissuti sono uomini più forti e più resistenti alle malattie di quanto non lo fosse l'individuo medio di prima della guerra e molte malattie non hanno più gli effetti devastanti che avevano in precedenza: nella maggioranza dei casi l'ammalato se la cava con una grossa febbre che non lascia conseguenze di rilievo. Molti medicinali sono quindi ormai inutili, ma nel contempo molti altri sono divenuti estremamente preziosi: quelli che servono al trattamento di escoriazioni e ferite sono certamente i più ricercati, ma ritenute alquanto importanti sono anche le droghe dagli effetti particolari e i veleni.

Nel mondo di Ken è estremamente difficile riuscire a creare medicinali e droghe. Anche se esistono ancora alcune piante mediche, una delle conoscenze ormai praticamente scomparsa è la farmacologia che comunque, insieme alla chimica, è complicata da mettere in pratica a causa della mancanza di mezzi tecnici adeguati.



ARMI DA CORPO A CORPO

Questa categoria accoglie indifferentemente armi da taglio e armi contundenti: in generale si tratta di armi che non possono essere lanciate contro l'avversario. Sotto le colonne PV e PR sono indicate le Categorie di Danno.

Arma	PV	PR	UBS	N\$	Disponibilità
Alabarda	H	B	20	30	Raro
Ascia, 1mano	E	B	10	10	Non comune
Ascia, 2 mani	H	B	15	15	Non comune
Bastone	A	E	2	2	Comune
Catena ⁽¹⁾	B	E	4	4	Comune
Coltello piccolo	B	-	5	5	Comune
Coltello da caccia	D	-	7	10	Non comune
Fioletto	E	-	20	30	Molto raro
Frusta ⁽¹⁾	A	A	5	5	Non comune
Katana	G	-	30	50	Molto raro
Lancia da fante	E	B	10	15	Non comune
Manganello	A	F	5	6	Non comune
Martello	C	D	3	3	Comune
Mazza	D	E	3	3	Comune
Mazza chiodata	E	G	4	4	Non comune
Mazza da baseball	B	F	5	5	Non comune
Nunchaku	B	D	10	10	Raro
Picca	F	A	20	30	Raro
Rasoio	C	-	3	6	Non comune
Sciabola	F	-	15	35	Raro
Spada corta	E	-	15	30	Non comune
Spada lunga	F	A	15	30	Non comune
Spadone a 2 mani	G	B	20	50	Non comune
Spranga	C	D	1	1	Comune
Uncino	E	-	5	5	Non comune
Tirapugni ⁽²⁾	-	-	5	5	Raro

Nota (1): possono essere anche usate per legare o strangolare l'avversario, ma si deve dichiarare questo particolare utilizzo prima di effettuare il Test per colpire. Per legare l'avversario, immobilizzandolo, è necessario un MS di 3 o più. Per strangolarlo, invece, è necessario un tiro mirato alla testa (-4): l'azione di strangolamento inizia dal Round successivo. Con un Test: Corpo+ Azione+ Umano- MS dell'attacco, o infliggendo 4 PS alla frusta o 8 alla catena, è possibile liberarsi.

Nota (2): permette di aumentare i danni dei pugni di una Categoria, sia in termini di PV che di PR, ma solo per i colpi di Gerarchia 1.

ARMI DA LANCIO

In questa categoria sono elencate le armi che in generale non hanno alcuna utilità in uno scontro corpo a corpo, ma che vengono usate a distanza. Sotto le colonne PV e PR sono indicate le Categorie di Danno.

Arma	PV	PR	UBS	N\$	Disponibilità
Arco corto	D	-	60	70	Raro
Arco lungo	D	A	40	20	Raro
Arpione	E	B	20	20	Non comune
Ascia, 1 mano	D	B	10	10	Non comune
Balestra da polso ⁽¹⁾	C	-	10	50	Molto raro
Balestra leggera ⁽¹⁾	E	-	30	20	Non comune
Balestra pesante ⁽¹⁾	F	B	50	30	Raro
Biglie, 10	-	-	2	1	Comune
Boomerang	B	E	30	40	Molto raro
Coltello da lancio	C	-	20	10	Raro
Dardi, 10	-	-	3	2	Non comune
Fionda ⁽²⁾	B	C	5	5	Comune
Frecce, 10	-	-	3	2	Non comune
Giavelotto	D	A	10	5	Non comune
Shuriken	B	-	20	10	Raro

Nota (1): possono sparare un Round sì e uno no.

Nota (2): usando biglie di ferro, anziché pietre, la Categoria di Danno aumenta di 1, sia in PV che in PR.

ARMI DA FUOCO E MUNIZIONI

In questa categoria vengono elencate solo alcuni tipi di armi da fuoco, senza addentrarsi troppo nello specifico. Il numero fra parentesi, accanto al nome dell'arma, indica la capacità del caricatore. Sotto le colonne PV e PR sono indicate le Categorie di Danno.

Arma	PV	PR	UBS	N\$	Disponibilità
Bazooka	K	K	250	300	Molto raro
Bomba a mano	G	F	80	120	Raro
Carabina (6)	I	E	150	200	Raro
Dinamite ⁽¹⁾	H	H	40	60	Raro
Doppietta (2)	H	F	70	70	Non comune
Fucile automatico (12)	J	F	100	120	Non comune
Lanciafiamme (10)	I	F	250	300	Molto raro
Mitragliatrice (50)	K	H	300	400	Molto raro
Pistola cal. piccolo (6)	F	C	60	80	Non comune
Pistola cal. medio (8)	G	D	80	100	Non comune
Pistola cal. grosso (8)	I	E	150	200	Raro

Nota (1): il danno indicato è per 1 candelotto: raddoppiando il numero di candelotti, il danno aumenta di una Categoria.

Le munizioni sono merce rara nel mondo post-Olocausto e rappresentano pertanto il problema principale per l'uso delle armi da fuoco. Ricordiamo che in genere le pistole usano i proiettili corrispondenti al loro calibro, i fucili automatici e le mitragliatrici quelli di calibro medio, mentre le carabine quelli di calibro grosso. Il costo è fornito per 10 munizioni.

Munizione	UBS	N\$	Disponibilità
Cariche per lanciafiamme	150	300	Molto raro
Cartucce da caccia	50	100	Non comune
Proiettile cal. piccolo	50	100	Raro
Proiettile cal. medio	75	150	Raro
Proiettile cal. grosso	100	200	Molto raro

PROTEZIONI

Sono qui elencati alcuni materiali con i relativi Valori di Protezione, calcolati con uno spessore variabile da un millimetro a un centimetro circa e adatti quindi per essere usati come armatura personale.

Materiale	Valore di Protezione
Acciaio	7
Ferro	6
Kevlar	5
Maglia metallica/Vetro antiproiettile	4
Vetroresina	3
Cuoio/Pelle/Plastica dura	2
Legno/Pelliccia	1

Ecco alcuni esempi di capi di vestiario e di armature, con i relativi Valori di Protezione (VP) e le locazioni (LC) che proteggono. Per ogni personaggio dovete sempre calcolare l'ingombro, sommando le protezioni di tutte le locazioni: per ogni 6 punti di protezioni, applicate un Modificatore di -1 a tutti i Test fisici; se il totale di questo Modificatore supera -3, applicare -1 anche a tutti gli altri Test. Nella seguente tabella le locazioni sono così indicate: TE=testa, B=braccia, TO=torso, G=gambe, O=ovunque.

Protezione	VP	LC	UBS	N\$	Disponibilità
Armatura medievale	4	O	400	400	Molto raro
Casco da motociclista	3	TE	70	70	Non comune
Elmetto militare	4	TE	60	60	Raro
Giubbotto antiproiettile	4	TO	300	300	Raro
Giubbotto di kevlar	5	TO	500	500	Molto raro
Giubbotto di pelle	2	B/TO	150	150	Non comune
Pantaloni in pelle	1	G	100	100	Non comune



EQUIPAGGIAMENTO

ANIMALI DA LAVORO/DA CORTILE

Animale	UBS	N\$	PS	Disponibilità
Cane da lavoro	350	100	-	Raro
Cavallo da sella	15000	1500	-	Molto raro
Cavallo da tiro	8000	300	-	Molto raro
Gallina	250	50	-	Molto raro
Mucca	9000	100	-	Molto raro
Mulo	7000	80	-	Molto raro
Piccione viaggiatore	100	30	-	Molto raro

CIBI E BEVANDE

Alimento	UBS	N\$	PS	Disponibilità
Acqua, 1 litro	10	2	-	Raro
Carne salata, 1 chilo	50	25	-	Molto raro
Latte, 1 litro	15	7	-	Non comune
Pasto	20	6	-	Comune
Uovo	7	1	-	Raro
Vino/Liquore, 1 litro	5	5	-	Non comune

COLTIVAZIONE

Oggetto	UBS	N\$	PS	Disponibilità
Attrezzi (ciascuno)	4	1	5	Comune
Fertilizzante, 1 chilo	20	10	-	Raro
Pianta	100	10	-	Molto raro
Seme di pianta	10	1	-	Non comune

EQUIPAGGIAMENTO DA VIAGGIO

Oggetto	UBS	N\$	PS	Disponibilità
Binocolo	5	10	2	Non comune
Borraccia	3	1	2	Comune
Bussola	5	5	1	Raro
Coperta	6	6	-	Comune
Pentola	1	1	2	Comune
Sacco a pelo	20	20	-	Raro
Tenda	8	8	-	Non comune
Zaino	3	3	-	Non comune

MEZZI DI TRASPORTO

Mezzo	UBS	N\$	PS	Disponibilità
Automobile	800	800	50	Raro
Benzina, 1 litro	10	15	-	Raro
Camion	3000	4000	100	Molto raro
Fuoristrada	2000	2500	75	Molto raro
Motocicletta	800	1000	25	Non comune
Pezzi di ricambio	100	120	5	Non comune
Pneumatico	30	40	3	Molto raro

OGGETTI VARI

Abiti	UBS	N\$	PS	Disponibilità
Scarpe	8	8	1	Non comune
Vestiti eleganti	20	20	-	Non comune
Vestiti normali	10	10	-	Comune
Illuminazione	UBS	N\$	PS	Disponibilità
Accendino	2	2	1	Non comune
Batteria	3	5	3	Raro
Candela di cera	1	2	-	Non comune
Lampada a petrolio	8	8	2	Comune
Torcia di legno	3	3	1	Comune
Torcia elettrica	20	30	2	Raro
Istruzione	UBS	N\$	PS	Disponibilità
Penna/Matita	2	2	-	Non comune
Quaderno	1	2	-	Non comune
Manuale scolastico	1	1	1	Non comune
Varie	UBS	N\$	PS	Disponibilità
Barile	5	5	5	Comune
Bende, 1 metro	3	3	-	Comune
Cavo elettrico, 10 metri	10	15	5	Non comune
Chiodi, 10	1	1	1	Comune
Corda, 10 metri	5	5	2	Comune
Fumogeno/Lacrimogeno	8	10	1	Molto raro
Occhiali da sole	8	8	-	Non comune
Sigaretta	20	40	-	Non comune
Tanica	4	8	2	Comune
Walkie-Talkie	40	80	1	Molto raro

MEDICINALI E DROGHE

Qui di seguito elenchiamo alcune delle categorie di medicinali più ricercati e più preziosi. L'impiego di certi medicinali può richiedere il Talento Pronto Soccorso o Medicina. Sotto l'elenco sono indicati gli effetti di una singola dose di medicinale.

Medicinale	UBS	N\$	Disponibilità
Antidolorifico	50	50	Non comune
Antidoto (generico)	60	60	Raro
Droga debilitante	40	40	Non comune
Droga defatigante	55	55	Non comune
Droga potenziante	65	65	Raro
Droga stimolante	50	50	Raro
Linimenti/Cicatrizzanti	40	40	Non comune
Sonnifero	20	20	Comune
Veleno (alimentare)	40	40	Non comune
Veleno (da inoculazione)	70	70	Raro

Antidolorifici: l'uso di una dose di questi medicinali consente di eliminare gli effetti di 1 Punto Dolore per 2 ore. Riuscendo in un Test di cura, un medico può riuscire a prostrarne gli effetti per (B) ore.

Antidoto: elimina o diminuisce gli effetti di molte sostanze tossiche. Alcuni veleni però richiedono l'utilizzo di antidoti specifici. Nel caso un antidoto sia somministrato a un personaggio colpito da un veleno mortale, questo può effettuare un Test: Corpo+ Resistenza+ Umano+ 2 per sopravvivere, restando in uno stato di profonda prostrazione fisica per un giorno intero o più, a seconda della potenza del veleno.

Droga debilitante: provoca grande debolezza (dimezza i PR) per un giorno intero.

Droga defatigante: permette di non sentire la stanchezza, consentendo per esempio di rimanere svegli fino alla fine dell'effetto (un giorno per dose). I PR aumentano temporaneamente di 3, ma bisogna togliere 1 PE per dose. Passato l'effetto, occorre riposo assoluto per almeno un giorno per ogni dose assunta.

Droga potenziante: permette di incrementare le proprie capacità fisiche per breve tempo (di solito non più di due ore). I PR aumentano di 2 e la Componente Corpo di 1. Al termine dell'effetto bisogna togliere 1 PE.

Droga stimolante: permette di eliminare gli effetti di una dose di sonnifero oppure per aumentare di 1 tutti i Test per un numero di ore pari alla Resistenza. Al termine dell'effetto bisogna togliere 1 PE.

Linimenti/Cicatrizzanti: accelerano il processo di guarigione. Chi ha il Talento Pronto Soccorso o Medicina con questi medicamenti può effettuare un Test di cura per guarire un numero di ferite da tirarsi sulla Tabella degli Effetti, colonna (C).

Sonnifero: induce sonno a chi lo ingerisce (8 ore), a meno che non si riesca in un Test: Corpo+ Resistenza+ Minerale- 2.

Alcuni sonniferi hanno un effetto immediato a cui non si può resistere, mentre altri inducono uno spossamento fisico che aumenta gradualmente fino a far cadere addormentati. Se il Test di cui sopra riesce, si soffrono comunque effetti simili a quelli di una droga debilitante.

Veleni: vengono di solito ricavati da piante, animali o insetti velenosi. Pochi sono mortali: la maggior parte di questi ha un effetto simile alle droghe debilitanti e anche nel caso di quelli mortali spesso occorrono diverse ore perché un uomo sano muoia.

I veleni alimentari devono essere ingeriti per fare effetto, mentre quelli da inoculazione devono essere iniettati nella vittima. Per resistere agli effetti di un veleno a un personaggio può venir concesso un Test: Corpo+ Resistenza+ Minerale+ Modificatore, in cui il Modificatore è sempre proporzionale all'effetto del veleno: veleni estremamente mortali hanno sempre Modificatori -4 o -6.



APPENDICE 3: LA CRONOLOGIA

In questa appendice viene presentata la cronologia completa della saga di Ken, dalla fondazione di K'un-lun fino alla fine della serie televisiva. Potrete così scegliere più comodamente il periodo in cui ambientare le vostre avventure.

PRIMA DELL'OLOCAUSTO

5000 a.O.	Crollo del Regno di Rakan. Fondazione di K'un-lun.
4500 a.O.	Verso la fine del secolo, i saggi di K'un-lun iniziano a diffondere la loro filosofia pacifista nel mondo.
4400 a.O.	Ritorno dei saggi. Rivelazione di Arga. Fondazione dell'Ordine Shura.
4000 a.O.	Nascita dell'Arcana Arte di Hokuto. Inizia l'espansione del Primo Impero.
2200 a.O.	Assassinio dell'Imperatore. Ritorno a K'un-lun delle sue genti. Inizia il crollo dell'Impero.
2100 a.O.	Nascita della Prodigiosa Scuola di Gento.
2000 a.O.	Nascita della Divina Scuola di Nanto.
1900 a.O.	Nascita della Sacra Scuola di Hokuto.
200 a.O.	Distruzione di K'un-lun. L'Impero si trasferisce in Giappone.
Anno 19 a.O.	Leda mette al mondo tre gemelli: Raoul, Caio e Diago.
Anno 18 a.O.	Aiken trasmette l'Arcana Arte a Jukei e la Sacra Scuola a Ryuken. Diago viene rapito e non sarà mai ritrovato. Nascita di Han. Nascita di Shin. Nascita di Ryuga.
Anno 17 a.O.	Nascita di Rey.
Anno 16 a.O.	Morte di Aiken. Nascita di Toki. Han rimane orfano e viene adottato da Jukei. Nascita di Falco.
Anno 15 a.O.	Nascita di Hio. Jukei impazzisce e uccide moglie e figlio. Ryuken adotta due trovatelli: Jagi e Kim.
Anno 14 a.O.	Ryuken e Koryu lasciano la loro terra. Ryuken inizia la costruzione del Palazzo dell'Aura Combattiva di Hokuto.
Anno 13 a.O.	Nascita di Kenshiro. Sagga muore di parto. Nascita di Julia. Nascita di Saiaka. Ryuken e Koryu si separano. Nascita di Mamiya.
Anno 11 a.O.	Tradimento degli Shura. Leda muore salvando Ken e Hio dalle fiamme del Sacro Palazzo della Dinastia Principale di Hokuto. Jukei invia Kenshiro, Raoul e Toki da Ryuken. L'Imperatore viene catturato dagli Shura traditori.
Anno 10 a.O.	Nibbio e Jukei iniziano la lotta contro gli Shura. Fuga dei maestri di Nanto e ricongiungimento con Ryuken nella nuova terra. Assassinio di Akenai. Julia viene nominata Sacro Condottiero di Nanto.
Anno 9 a.O.	Julia si desta dallo stato di catatonìa, in cui si trovava dalla nascita.
Anno 8 a.O.	Souther uccide Ogai. Kim, ritenuto indegno, viene scacciato da Ryuken.
Anno 7 a.O.	Ryuken inizia a insegnare l'Arcana Arte a Caio, Hio e Han. Fudo terrorizza Raoul. Julia riesce a rapire il cuore di Fudo. Nascita di Orca.
Anno 4 a.O.	Nascita di Burt.
Anno 3 a.O.	Shew dona la sua vista, perché Ken possa continuare a vivere.
Anno 2 a.O.	Sono eletti Sacri Pugnì Souther, Rey, Shin, Shew e Yuda. Fudo, Juza, Hyui e Shuren divengono Astri in Cerchio.
Anno 1 a.O.	Scoppio della III Guerra Mondiale.
Anno 0	Il conflitto degenera in una guerra nucleare, che devasta il pianeta. Toki rimane esposto al 'fall-out' radioattivo. Nascita di Lynn e Lea. Nibbio salva le bambine e tenta di ricongiungersi a Nanto e Hokuto. Caio affronta Jukei.

LA PRIMA ERA

Anno 1 d.O. gennaio	Nibbio elegge a propria dimora un piccolo villaggio nella nuova terra.
Anno 2 d.O. febbraio	Caio, Hio e Han iniziano la scalata fra gli Shura. Morte di Nibbio. Falco diviene Maestro della Prodigiosa Scuola di Gento. Falco risparmia la vita di Lynn.
Anno 5 d.O. febbraio	Ken diviene successore della Sacra Scuola di Hokuto. Toki decide di dedicare la sua breve vita alla cura dei malati. Raoul uccide Ryuken. Ken affronta Jagi, ferendolo gravemente, quindi viene assalito da Shin, che lo lascia morente e rapisce Julia. Burt lascia il villaggio di nonna Toyo.
Anno 5 d.O. maggio	Yuda tradisce i propri compagni con l'aiuto di Raoul. Shew inizia la sua guerriglia contro Souther, che si dichiara Sacro Imperatore. Caio, Hio e Han divengono Demoni delle Tenebre. Aily viene rapita. Rey inizia la ricerca dell'uomo dalle sette cicatrici. I genitori adottivi di Lynn vengono uccisi e, a causa dello shock, la bambina perde la parola.
Anno 6 d.O. gennaio	Ken si scontra con la Banda dell'Apocalisse, incontra Burt e Lynn e combatte con Picche. Julia si getta nel vuoto, lasciando Shin nella disperazione, ma viene salvata dai Cinque Astri in Cerchio. Toki arriva ad Abalon, il villaggio dei miracoli. Raoul inizia a radunare il suo esercito e ad affrontare i maestri di arti marziali per carpirne i colpi segreti. Mamiya viene rapita da Yuda.
Anno 6 d.O. febbraio	Ken combatte con Quadri, Fiori e Cuori, poi si scontra con Shin, da cui apprende che Julia è morta. Shin si uccide, gettandosi nel vuoto.
Anno 6 d.O. aprile	Lynn viene rapita dai Golan e Ken distugge la Terra di Dio e il terribile Colonnello. Mamiya ritorna al suo villaggio.



- Anno 6 d.O. settembre** Ken è al villaggio di Nonna Toyo. Distruzione della banda di Jackal e scontro con Diavolo. Jagi inizia a spacciarsi per Ken. Arrivano le prime notizie su un grande esercito che sta arrivando da nord, con a capo il Grande Re.
- Anno 6 d.O. ottobre** Ken, Burt e Lynn arrivano al villaggio di Mamiya, a cui affidano i bambini di Nonna Toyo. Ken incontra Rey. Ken, Rey e Mamiya affrontano il Gruppo della Zanna, liberando Aily, sorella di Rey. Amiba si sostituisce a Toki. Souther inizia la costruzione della sua piramide.
- Anno 6 d.O. novembre** Ken e Rey iniziano la caccia all'uomo dalle sette cicatrici.
- Anno 6 d.O. dicembre** Ken uccide Jagi, da cui viene a sapere che anche gli altri suoi due fratelli sono ancora vivi.
- Anno 7 d.O. gennaio** Ken arriva ad Abalon, dove affronta Amiba. Raoul dà infine inizio alla sua campagna di conquista. Incontro tra Raoul e Falco.
- Anno 7 d.O. febbraio** Ken scopre che Toki è tenuto prigioniero a Cassandra, uccide il Carceriere e libera Toki. Toki gli conferma che il Grande Re in realtà è Raoul. Toki, Rey e Mamiya vedono la Stella della Morte. Ken affronta Sicar, membro dell'avanguardia dell'esercito di Raoul. Il Pirata Rosso giunge all'Isola dei Demoni e viene sconfitto da un unico Vero Shura. Orca rimane sull'isola.
- Anno 7 d.O. marzo** Rey affronta Raoul e viene ferito mortalmente: gli rimangono tre giorni di vita. Ken si scontra con Raoul, scoprendo che Raoul ha ucciso il maestro Ryuken. Toki affronta Raoul. Nuovo scontro tra Ken e Raoul, che si conclude in parità, ma l'avanzata dell'esercito del Grande Re si arresta. Mamiya si reca a Madison City, alla ricerca di medicine che possano alleviare le sofferenze di Rey. Mamiya viene catturata dalla Banda dei Cani e salvata 'in extremis' da Ken e Rey, che scoprono su di lei il marchio di Yuda. Ken viene a conoscenza dei particolari che riguardano la crisi della Scuola di Nanto. Rey decide di affrontare Yuda e vendicare Mamiya prima di morire. Rey uccide Yuda. Grazie al sacrificio di Rey, Mamiya non vede più la Stella della Morte.
- Anno 7 d.O. giugno** Ken si reca nei territori controllati dalla Scuola di Nanto, dove affronta Shew e ne diviene amico. Ken si scontra una prima volta con Souther, ma viene sconfitto. Ken è imprigionato nelle segrete del Palazzo della Grande Croce di Nanto, da cui riesce a fuggire grazie all'aiuto di Shiba. Svenuto nel deserto, Ken viene salvato da Raoul. Shew attacca Souther, ma viene sconfitto. Ken affronta Souther e stavolta riesce a batterlo.
- Anno 7 d.O. luglio** Raoul affronta Koryu. Raoul e Toki si scontrano. Raoul riprende il comando dell'esercito e ricomincia l'avanzata verso i territori controllati dalla Scuola di Nanto. Ken affronta Ryuga. Toki muore per il cancro e per l'attacco di Raoul.
- Anno 7 d.O. agosto** Raoul attacca il cuore di Nanto: inizia il suo scontro con i Cinque Astri in Cerchio, che cercano di proteggere il Sacro Condottiero. Ken incontra Fudo della Montagna, che gli rivela che il Sacro Condottiero è in realtà Julia. Ken rifiuta di fuggire con Julia e si appresta ad affrontare Raoul. Ken sta per sconfiggere Raoul, ma un crollo separa i due contendenti. Raoul rapisce Julia e la porta al Palazzo dell'Aura Combattiva di Hokuto.
- Anno 7 d.O. settembre** Raoul, per vincere le proprie paure, affronta Fudo, ma nello scontro si accorge che non riuscirà mai più a fuggire il timore che ormai gli è entrato nell'anima. Raoul abbandona il suo desiderio di conquista e si prepara a battersi con Ken. Ken sconfigge Raoul e, dopo averlo sepolto accanto al fratello, se ne va con Julia, a cui rimangono solo due anni di vita. Nova, una nuova stella, inizia a risplendere nel cielo. Burt e Lynn vengono affidati alle cure di Liaku. Falco scorge Nova.
- Anno 7 d.O. ottobre**

L'ERA DELL'IMPERO

- Anno 8 d.O. maggio** Il mondo pare essere nuovamente in pace. Sean offre rifugio a Ken e Julia. Falco inizia la conquista del sud.
- Anno 8 d.O. luglio** Jako rapisce l'Imperatore e si proclama Viceré.
- Anno 9 d.O. maggio** Morte di Julia. Ken scompare.
- Anno 11 d.O. aprile** Il mondo è colpito da un'epidemia e una grande carestia. Jade chiude l'accesso a Blue Town.
- Anno 13 d.O. aprile** Fine della carestia. Jade viene tradito da Marlowe. Marlowe prende il potere in Blue Town e assume il controllo di alcune bande.
- Anno 13 d.O. gennaio** Marlowe inizia la conquista del proprio impero. Falco termina la conquista della parte sud e si rivolge a quella centrale. Miou diviene cortigiana di Jako, con l'intento di scoprire dove sia nascosto l'Imperatore.
- Anno 16 d.O. dicembre** L'esercito di Marlowe viene attaccato da Falco, nella battaglia del Muro Meridionale. Morte di Enka. Marlowe torna a Blue Town.
- Anno 17 d.O. febbraio** Morte di Marlowe.
- Anno 17 d.O. luglio** Lynn e Burt organizzano il primo nucleo dell'Esercito Rivoluzionario di Hokuto.
- Anno 17 d.O. agosto** Jako scatena gli eserciti degli Shogun dell'Imperatore contro i superstiti delle Scuole di Nanto e Hokuto. Distruzione di Dara e Trephe.
- Anno 17 d.O. settembre** A Zack City girano voci su un esperto di arti marziali che si aggira sulle montagne. Ken è tornato.
- Anno 18 d.O. febbraio** Ken attacca Zack City.
- Anno 18 d.O. marzo** Ken attacca Busk City e si ricongiunge con Burt e Lynn. Shinobi, decano di Belan City, viene ucciso da Falco.
- Anno 18 d.O. aprile** Ken attacca Geira City. Ain si unisce all'Esercito Rivoluzionario di Hokuto.
- Anno 18 d.O. maggio** Ken affronta Falco. Morte di Ain e Jako. Liberazione dell'Imperatore. Ken parte per l'Isola dei Demoni.
- Anno 18 d.O. giugno** Ken giunge sull'Isola dei Demoni. Morte di Falco. Morte di Han. Primo scontro con Caio. Morte di Jukei.
- Anno 18 d.O. luglio** Scontro con Hio. Morte del Pirata Rosso. Morte di Orca.
- Anno 18 d.O. agosto** Secondo scontro con Caio. Morte di Hio e Caio.

LEGENDA: a.O. = avanti Olocausto, d.O. = dopo Olocausto.



SOMMARIO

CAPITOLO 1: LA VERA STORIA DEL MONDO	pag. 2
CAPITOLO 2: IL LEONE E IL SERPENTE	pag. 10
Il Periodo	pag. 10
Il Luogo	pag. 10
Blue Town Dopo la Sconfitta	pag. 10
Nuove Discipline della Divina Scuola di Nanto	pag. 11
Disciplina del Serpente Marino	pag. 11
Disciplina del Leone Indomito	pag. 11
La Città di Blue Town	pag. 12
Mappa di Blue Town e Winston Palace	pag. 13
Svolgimento dell'Avventura	pag. 14
Punti Avventura	pag. 20
CAPITOLO 3: LA PRIMA ERA O IL TEMPO DELLA VIOLENZA CIECA	pag. 21
L'Olocausto	pag. 21
Un Nuovo Inizio	pag. 21
Geografia e Clima	pag. 21
Tecnologia ed Economia	pag. 21
I Mezzi di Trasporto	pag. 22
Le Armi	pag. 22
La Religione	pag. 22
Malattie e Mutazioni	pag. 22
Commercio e Denaro	pag. 22
La Situazione	pag. 22
Le Bande Criminali	pag. 23
Il Poker di Jack (Quadri, Fiori, Picche, Cuori, Joker)	pag. 23
I Golani (Il Colonnello, Il Sergente Pazzo)	pag. 24
IL Gruppo della Zanna (Padre, Madara)	pag. 25
La Banda dei Cani (Garf)	pag. 26
La Banda di Jakkar (Jakkar, Fox)	pag. 26
INSERTO CENTRALE	Insero Centrale
Scheda Personaggio	Insero Centrale
Mappa Esagonata	Insero Centrale
Mappa Quadrettata	Insero Centrale
La Banda dell'Apocalisse (Zeta)	pag. 27
Villaggi e Città	pag. 28
Abalon, il Villaggio del Miracoli (Amiba)	pag. 28
Ajit (J.J.)	pag. 29
Amity Ville (Nonna Toyo, Burt)	pag. 29
Angel Town (Komaku)	pag. 30
Belan City (Shinobi)	pag. 30
Blue Town (Dagar)	pag. 30
Cassandra, la Città dei Demoni Urlanti (Wiggie)	pag. 31
Croce del Sud	pag. 31
Hemimeros	pag. 32
Kitty Town (Aaron 'Johnny' Johnes, Ma' Rose, Jimmy)	pag. 32
Madison City	pag. 32
Terra di Dio	pag. 33
Villany Prison	pag. 33
La Mappa	pag. 33
Altri Personaggi Importanti di Quest'Era (Julia, Koryu, Lynn, Re Nero, Ryuga, Sicar)	pag. 34
CAPITOLO 4: L'ERA DELL'IMPERO	pag. 36
Un Nuovo Oppressore	pag. 36
Struttura del Governo Imperiale	pag. 36
I Distretti	pag. 37
I Pacificatori e la Giustizia	pag. 37
L'Esercito Rivoluzionario di Hokuto (Liaku)	pag. 38
I Ribelli di Nanto (Boz e Gil di Haan)	pag. 39
I Cacciatori di Taglie (Buzori)	pag. 39
I Nuovi Dollari	pag. 40
Le Compagnie Commerciali (Aaron 'Johnny' Johnes)	pag. 40
Tecnologia, Armi ed Economia	pag. 40
Clima	pag. 40
Villaggi e Città	pag. 41
Le Città della Prima Era	pag. 41
Ade, la Fortezza del Governo Centrale	pag. 41
Blue Town	pag. 41
Busk City (Busk, Barona)	pag. 42
Geira City (Geira)	pag. 42
Zack City (Zack)	pag. 43
I Campi di Priglonia	pag. 43
Il Mare di Morte	pag. 43
Altri Personaggi Importanti di Quest'Era (Chino, Jako, Jusk, Miou, Salya)	pag. 44
APPENDICE 1: LE CREATURE	pag. 45
APPENDICE 2: L'EQUIPAGGIAMENTO	pag. 47
I Costi	pag. 47
Punti Struttura degli Oggetti	pag. 47
Disponibilità degli Oggetti	pag. 47
Medicinali e Droghe	pag. 47
Tabelle: Armi da Corpo a Corpo, Armi da Lancio, Armi da Fuoco e Munizioni	pag. 48
Tabelle: Equipaggiamento, Medicinali e Droghe	pag. 49
APPENDICE 3: LA CRONOLOGIA	pag. 50
Prima dell'Olocausto	pag. 50
La Prima Era	pag. 50
L'Era dell'Impero	pag. 51

CREDITS - SISTEMA ORIGINALE DI SIMULACRI: Pierre Rosenthal. **SISTEMA MODIFICATO:** Marcello Missiroli, Marcello Manicardi, Beppe Reina. **SVILUPPO E CONTRIBUTI ADDIZIONALI:** Marcello Missiroli, Marcello Manicardi, Paolo Poli, Beppe Reina, Simone Gatti, Simone Peruzzi, Roberto Di Meglio. **PROGETTO GRAFICO:** Fabrizio Roscini. **IMPAGINAZIONE:** Fabrizio Roscini, Simone Peruzzi, Roberto Di Meglio. **ELABORAZIONE IMMAGINI VIDEO:** Marcello Missiroli, Marcello Manicardi, Fabrizio Roscini. **DISEGNI ORIGINALI:** Andrea Accardi. **MAPPE:** Roberto Gigli. **SUPERVISIONE ED EDITING:** Roberto Di Meglio, Simone Peruzzi.

Per l'edizione completa © Nexus Editrice 1995. Simulacri © P. Rosenthal/Excelsior Publications.
Tutte le immagini, i nomi e i personaggi di Ken il Guerriero © Buronson & Tetsuo Hara/Shueisha/Toei Animation 1987, 1995.
Edito da Nexus Editrice, Via Piemonte 5, 55043 Lido di Camaiore (LU), tel. 0584/617696, fax 0584/618588.
Edizione in astuccio: ISBN 88-86149-13-1. Stampato da Edicarton, Milano nel maggio 1995.

