

KEN

IL GUERRIERO

IL GIOCO DI RUOLO

**VOLUME 3
ESPANSIONE
DELLE
REGOLE**



INTRODUZIONE

*Un luogo orribile, dove la violenza è legge e l'odio soverchia l'amore.
Un'isola totalmente aliena, chiusa verso l'esterno e pronta a minacciarlo in ogni momento.
Eppure è proprio là che i Maestri delle arti marziali sono nati e si sono allenati, fino all'Olocausto.
Ed è da lì che ora potrebbero ritornare...*

Quella che avete fra le mani è la prima espansione completa della Scatola Base di Ken il Guerriero.

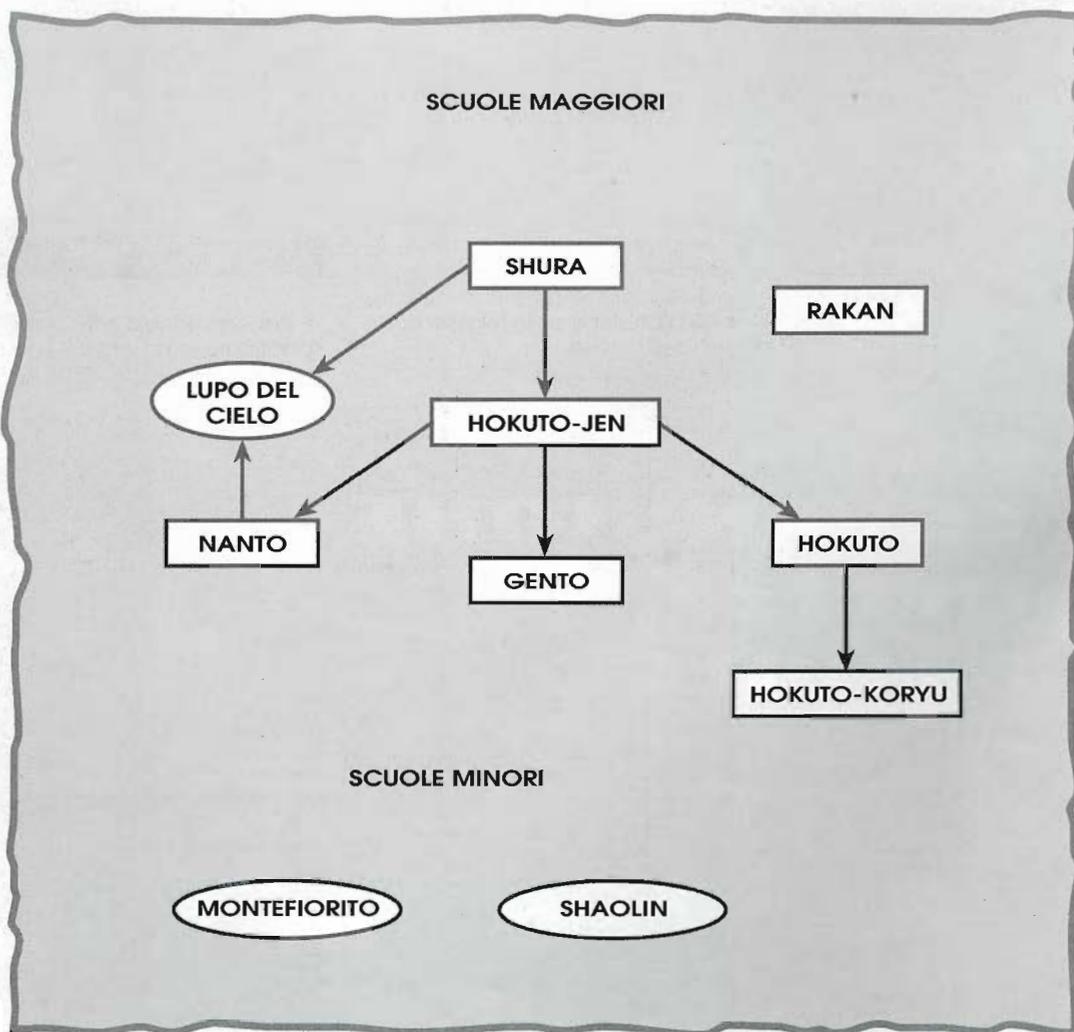
Seguendo la traccia della precedente pubblicazione, questo prodotto è suddiviso in quattro parti: Espansione delle Regole (Volume 3), L'Isola Dei Demoni (Volume 4), le schede dei personaggi e, infine, le figure in cartoncino.

Le nuove regole sono incentrate sull'introduzione di tre nuove arti marziali: si tratta dell'Arcana Arte di Hokuto (nota anche sotto il nome di Hokuto-Jen, o Gemma di Hokuto), della

Santa Scuola di Hokuto-Koryu e, infine, della Sanguinaria Scuola Shura. Le arti sono dettagliate, come negli altri casi, sia dal punto di vista filosofico-spirituale che da quello delle regole (compresa l'introduzione delle nuove Carriere). Anche il sistema di creazione del personaggio è stato integrato da un nuovo metodo, il Metodo di Creazione Alternativo, certamente più lungo e complesso ma che permette di costruire personaggi ogni volta nuovi e originali. Completano questa sezione alcune regole quali l'Onore, l'Aura Omicida, la Dottrina, l'uso dei veicoli, e una nuova sezione di consigli all'Arbitro di

Gioco su come impostare avvincenti e originali campagne.

Il Volume 4 completa la Storia del Mondo già apparsa nel Volume 2 analizzandola dal punto di vista dell'Isola dei Demoni. Al suo interno potrete trovare informazioni complete ed esaurienti e descrizioni di ogni luogo e di ogni personaggio apparso sia nella serie animata che in quella a fumetti. Completano il tutto due avventure, una concepita appositamente per essere giocata da personaggi Shura, la seconda volta ad introdurre i vostri vecchi personaggi alle delizie della nuova ambientazione.



CAPITOLO 1 NUOVE REGOLE

In questo capitolo aggiungeremo ulteriori talenti ai personaggi di Ken il Guerriero e affronteremo il tema della religione e delle dottrine.

NUOVI TALENTI

Alcuni nuovi talenti vengono introdotti in questa espansione. Fra parentesi è indicato il **Livello Iniziale di Esperienza**.

- **Geografia-I (-2)**. Del tutto simile al Talento Geografia, si riferisce però alle conoscenze relative all'Isola dei Demoni. Il Talento Geografia usuale non ha alcuna influenza sull'Isola dei Demoni e viceversa. Se imparato da un personaggio non nativo dell'Isola, il Livello iniziale è -4.

- **Dottrina di Arti Marziali (X)**. Stabilisce il livello di conoscenza delle nozioni teoriche e dei principi religiosi alla base di un'Arte Marziale. È di particolare interesse per i giocatori che intraprendono la carriera di Monaco.

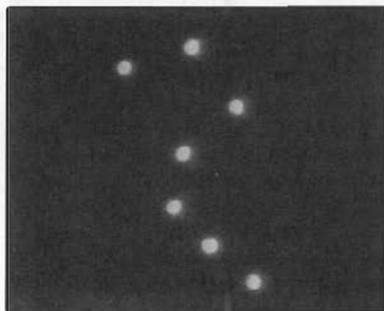
- **Conoscenza Veleni (X)**. Permette di riconoscere i veleni e i loro effetti e, in parte, di creare degli antidoti. Può essere utilizzato sia per veleni di origine naturale che artificiale.

LE DOTTRINE

Le Scuole di arti marziali traggono il proprio fondamento teorico e l'ispirazione per la creazione dei colpi dalla religione cui si ispirano, tramite la conoscenza della relativa Dottrina. Un guerriero di qualsiasi Scuola non può quindi accedere ai livelli più alti della propria carriera se non conosce anche l'impostazione teorica, la Dottrina.

LA RELIGIONE NEL MONDO DI KEN

Nel mondo di Kenshiro la religione è la base per la conoscenza immanente e trascendente della realtà. Essa stabilisce concrete modalità di comportamento, anche nella pratica di tutti i giorni, e favorisce un processo di miglioramento inferiore, basato sull'allenamento fisico e mentale (incentrato talvolta sulla natura e talvolta sull'uomo) al termine del quale si acquista una tale armonia con il cosmo da poter finalmente comprendere la Verità assoluta. Secondo questa concezione, esistono due divinità primeve, Yin e Yang (il



bene e il male, il bianco e il nero, la luce e l'oscurità) da cui hanno origine tutte le varie scuole. Gli uomini, attraverso la purificazione, (codificata nei diversi tipi di comportamento) non fanno altro che cercare di raggiungere e compiacere l'una o l'altra di esse.

Coloro che si preoccupano di conservare, tramandare e diffondere le dottrine sono i **Monaci** (erranti o stabili presso un tempio); spesso veri personaggi chiave dell'intera saga (Ryuken, Liaku, Koryu, ecc.). Per il monaco, le arti marziali, pur se praticate e insegnate, assumono un ruolo secondario rispetto all'approfondimento dei principi religiosi che le ispirano e alla diffusione delle relative dottrine tra gli adepti.



La conoscenza della Dottrina è data nel gioco dal Talento **Dottrina di...**, il cui **Livello di Esperienza Iniziale** è, logicamente, **X**. Compito di ogni adepto di qualsiasi carriera, è quello di approfondire la propria Dottrina e di diffonderla e insegnarla anche agli altri.

Non è detto che nella storia dell'Impero non vi siano state altre dottrine; quelle indicate di seguito sono le più famose: quelle per le quali sono stati eretti templi e studiati modi di combattere!

Le Dottrine principali introdotte nel gioco sono la Dottrina di Hokuto, la Dottrina di Nanto, la Dottrina di Gento e la Dottrina di Shura.

La Dottrina di Hokuto costituisce il fondamento anche della Scuola di Hokuto-Jen e di quella di Hokuto-Koryu (sono più facce di una stessa matrice religiosa - pensate alle guerre di religione in Europa!) anche se, a seconda della variante dell'Arte Marziale intrapresa, vengono approfonditi aspetti diversi... anche contrastanti! La Dottrina di Shura ha una fortissima radice religiosa e nessuno può ottenere livelli superiori senza avere letto e meditato il Manuale dello Shuratan.



Per ogni scuola introdotta, verrà specificato se ha o meno una dottrina di riferimento.

EFFETTI DELLA DOTTRINA

- Un personaggio non può migliorare il proprio Livello di Colpi Esoterici, basati su un approfondita conoscenza della religione, se non possiede la Dottrina della Scuola almeno a Livello -4. Potrà, in ogni caso, impararli a Livello X.

- Un personaggio non potrà diventare Gran Maestro di Hokuto, Shogun di Gento, Sacro Pugno di Nanto o



Guardiano Shura se non possiede la Dottrina almeno a Livello -2.

- Un personaggio non potrà né imparare né migliorare la propria esperienza di Colpi Occulti, se non possiede la Dottrina della Scuola a Livello 0.

- Solo un Unificatore può possedere più di una Dottrina a Livello +1 o superiore

INSEGNAMENTO E CONVERSIONE

Per insegnare la dottrina, il PG deve effettuare un Test: **Insegnamento + Dottrina + Modificatore**. Se il tiro ha successo significa che la sua spiegazione ha colpito l'interlocutore, che però rimane fermo nelle proprie convinzioni. In particolari condizioni come, per esempio, quando si verifica un successo critico o un evento soprannaturale (oppure presso alcuni luoghi sacri) si può compiere una vera e propria conversione. In questi casi, se l'interlocutore fallisce un Confronto Interiore basato sulla Componente Cuore, abbandona la vecchia Dottrina per abbracciare quella del suo insegnante (a Livello X).

Tentare di convertire un personaggio è una pratica estremamente comune tra i Monaci, dato che la diffusione della Dottrina è per loro una fondamentale missione. In generale, ogni personaggio che riesca in una conversione riceve 1PA al termine dell'avventura (per i Monaci, 2PA) che può essere utilizzato, però, solo per l'avanzamento della Dottrina (se a Livello 0 o inferiore) o della propria Arte Marziale (in caso contrario). Se si tenta di convincere un intero gruppo di PNG basta effettuare un solo Test, modificato per il numero dei possibili convertiti (è difficile convincere

1000 persone in un solo colpo, no?).

Ogni PG può tentare di convertire altri personaggi tutte le volte che lo desidera... se però fallisce il Test, non può più ripeterlo sullo stesso soggetto. I Monaci hanno diritto a due tentativi.

MIGLIORAMENTO DELLA DOTTRINA

L'Insegnamento permette di portare la Dottrina solo fino a Livello 0; migliorare necessita tempo, meditazione e pazienza. Di conseguenza, il Livello di Dottrina può aumentare ulteriormente solo con l'apprendimento (vedi a pagina 31 del *Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base*, considerando la Dottrina come un colpo), con la consultazione di Testi sacri o, infine, con periodi di meditazione minimi di un mese.



CONTRASTI TRA LE SCUOLE

Le lotte tra scuole dipendono in gran parte dalle differenze esistenti fra le relative Dottrine. L'eterno contrasto tra Nanto e Hokuto, Gento e Hokuto, e tra Shura e le altre scuole nasce, in ultima analisi, proprio da questo.

I rapporti tra le Dottrine determinano un Modificatore sia ai Test di Insegnamento sia a quelli di comportamento dei personaggi: un guerriero di Hokuto sarà più disposto a credere a una fandonia di un suo compagno che non a una verità di un guerriero Shura!

Nella tabella seguente sono illustrate le principali Dottrine nella storia dei Kuo-hei, fino al termine dell'Impero, e i rapporti reciproci esistenti.

Modificatore al Test: Indifferenza +0; Compatibilità +2; Incompatibilità -2; Opposizione -4.

I Modificatori andranno applicati dall'AdG solo se il personaggio avrà resa pubblica la propria Dottrina o solo se l'interlocutore del personaggio ne è a conoscenza.

INCREMENTATO VANTAGGIO DELL'AURA (REGOLA OPZIONALE)

Ogni volta che un personaggio in possesso di Aura viene attaccato con metodi convenzionali (Colpi Base, armi), bisogna diminuire il danno subito di un numero di categorie pari al valore dell'Aura. Questo vantaggio è considerato in aggiunta al normale vantaggio difensivo dell'Aura e non va applicato nel caso di Colpi di Arte Marziale (per esempio: i Colpi di tipo CO).

Inoltre, un personaggio con Aura 3, riceve sempre la metà del danno subito da tutte le forme di attacco convenzionale, inclusi i Colpi Combinati!

Nota: Questa regola tende a favorire ulteriormente i membri delle Scuole di arti marziali a scapito di personaggi come Miliziani, Ladri e simili.

TABELLA DEI RAPPORTI TRA LE SCUOLE

	Hokuto	Hokuto-Jen	Hokuto-Koryu	Nanto	Gento	Shura
Hokuto	Compatibilità	Opposizione	Compatibilità	Incompatibilità	Compatibilità	Incompatibilità
Hokuto-Jen	Opposizione	Compatibilità	Incompatibilità	Opposizione	Incompatibilità	Compatibilità
Hokuto-Koryu	Compatibilità	Incompatibilità	Compatibilità	Indifferenza	Compatibilità	Incompatibilità
Nanto	Incompatibilità	Opposizione	Indifferenza	*	Indifferenza	Indifferenza
Gento	Compatibilità	Incompatibilità	Compatibilità	Indifferenza	Compatibilità	Incompatibilità
Shura	Incompatibilità	Compatibilità	Incompatibilità	Indifferenza	Incompatibilità	Compatibilità

* Compatibilità per la stessa Disciplina e Incompatibilità fra Discipline diverse.



CAPITOLO 2 NUOVI MECCANISMI DI GIOCO

Non ci stancheremo mai di ripetere che le regole, in un gioco di ruolo, non devono essere una costrizione assoluta; l'Arbitro di Gioco, infatti, ha la facoltà di modificarle in ogni momento per adattare alle proprie esigenze o a quelle dei giocatori.

Ciononostante, per semplificare la vita a tutti gli amanti dei dettagli, in questo capitolo introdurremo una serie di regole che servono ad affrontare alcune situazioni molto particolari che possono verificarsi nell'arco di un'avventura: inseguimenti, combattimenti tra veicoli e, infine, combattimenti tra veicoli e personaggi.

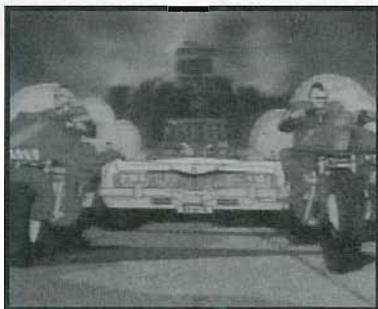
I VEICOLI

Nella saga di Ken il Guerriero gli inseguimenti giocano spesso una parte fondamentale... Quante volte avete visto rappresentata, nella serie animata o nel fumetto, una corsa indemoniata attraverso il deserto alla guida di una rombante jeep e avete pensato di inserirla all'interno delle vostre avventure? Bene, ora potete farlo!

Importante: tutte le regole e le tabelle riportate di seguito integrano e in alcune parti sostituiscono quanto già precedentemente scritto. Ciò vale anche per capitolo "Nuove regole: i veicoli e il deserto" (vedi a pagina 4 del Modulo-Campagna, Il segreto di Nanto).

INSEGUIMENTO E COMBATTIMENTO

Solitamente l'inseguimento avviene tra due o più avversari di potenza (espressa in termini di Velocità e Manovrabilità) vicina tra loro. Per esempio tra due automobili, tra una



moto ed una macchina, o, al limite, tra due persone in corsa. Non è possibile, infatti, presupporre che vi sia un vero e proprio inseguimento quando vi è una netta sproporzione tra le caratteristiche dei due veicoli antagonisti.

VELOCITÀ E MANOVRABILITÀ

La prima cosa da fare è quella di stimare la velocità dei vari mezzi stabilendo, all'interno di una stessa classe di veicoli, qual è il più lento e qual è invece il più veloce. Assegnate il valore +0 a quello più lento e il valore +4 a quello più rapido. Ripetete questo procedimento valutandone

anche la manovrabilità all'interno dello stesso range di valori (+0 per il veicolo meno manovrabile, +4 per quello più maneggevole). Naturalmente la manovrabilità di un qualsiasi mezzo dipenderà anche dal tipo di terreno o di superficie su cui si sta svolgendo l'inseguimento: non è la stessa cosa sterzare bruscamente nel deserto o in una strada asfaltata!

Nella tabella qui sotto troverete tutti i dati relativi ai veicoli di terra e di mare che appaiono nella saga compresa la dimensione ed il danno eventualmente procurabile con il loro utilizzo; siete in ogni caso liberi di modificare questi valori a vostro piacimento.

DIMENSIONI DEI VEICOLI

Le dimensioni di un veicolo sono indicate da due diversi valori espressi in una scala da uno a sei. Il primo indica lo spazio nel quale il veicolo si muove agevolmente; il secondo, lo spazio minimo richiesto per il suo passaggio (vedi anche il paragrafo, *Regole aggiuntive*). Chiaramente un veicolo non può viaggiare su una strada dalle dimensioni inferiori alla propria dimensione minima!

Per le navi tali valori indicano, ol-

TABELLA DELLE CARATTERISTICHE DEI VEICOLI

Veicolo	Velocità	Manovrabilità	Dimensioni	Danno	Protezione
Barca a remi	+0	+3	1/1	(A)PV (B)PR	2/0/0
Barca a vela	+0*	+1	2/2	(C)PV (C)PR	3/0/0
Camion	+1	+0	5/3	(E)PV (D)PR	4/0/1
Carroarmato	+1	+3	5/4	(F)PV (C)PR	4/0/3
Ciclomotore	+0	+3	1/1	(A)PV (A)PR	0/0/0
Galeone	+1*	+2	5/4	(C)PV (D)PR	4/0/1
Jeep/Fuoristrada	+2	+2	4/3	(D)PV (D)PR	2/0/0
Moto	+2	+3	2/2	(C)PV (C)PR	0/0/0
Motoscafo	+3	+3	2/2	(B)PV (C)PR	3/0/0
Peschereccio	+2	+2	5/4	(C)PV (C)PR	2/0/0
Petroliera	+1	+0	6/6	(C)PV (C)PR	4/0/2
Zattera	+0	+1	2/1	(A)PR	0/0/0

* Varia da 0 a 2 a seconda del vento.



tre all'ingombro fisico, anche la profondità dei fondali necessari per la navigazione e il tipo di porto richiesto per l'approdo.

Importante: La scala utilizzata non è proporzionale... sarebbe assurdo pensare che una petroliera sia solo leggermente più grande di un camion! I numeri indicati vanno utilizzati in riferimento alla Tabella delle Dimensioni fornita di seguito.

Esempio

Nel caso di una Jeep (Dimensione 4/3) significa che sarà possibile transitare tranquillamente su una strada a doppia corsia o, al limite, normale mentre non sarà fattibile procedere su una strada piccola. Un ciclomotore (Dimensione 1/1) potrà passare dappertutto.

Un camion (Dimensione 5/3) non passerà né per i vicoli né per le strade piccole, ma cirolerà o sulle strade a doppia corsia o, meglio ancora, sulle autostrade.

Un motoscafo (Dimensione 2/2) navigherà in qualsiasi specchio d'acqua tranne che su una secca e potrà approdare anche in una darsena a causa del suo piccolo pescaggio. Se decideste di muovervi con una petroliera, al contrario, potreste fare scalo solo in un porto industriale e sareste costretti, per evitare rischi, a muovervi attraverso l'oceano. Naturalmente, grazie alle regole aggiuntive, sarà possibile condurre quest'ingombrante natante anche in mare aperto sacrificando però il suo già scarso valore di Manovrabilità.

La tabella a lato indica i valori relativi ai vari ambiti terrestri e marini dove potrete far muovere i vostri mezzi. Sono anche descritti, in riferimento alla profondità dei fondali, diversi tipi di porti e di attracchi.

REGOLE AGGIUNTIVE

Per rendere ancora più verosimili i meccanismi per il calcolo della Manovrabilità e della Dimensione dei vostri mezzi vi consigliamo di utilizzare, in aggiunta alle regole appena esposte, anche i seguenti accorgimenti.

- Se un qualsiasi mezzo terrestre o marino si trova a circolare in un ambito molto angusto, vale a dire in un ambiente la cui Dimensione è pari alla dimensione minima del mezzo stesso, il valore della sua Manovrabilità va ridotto di 1.

- Veicoli che non sono classificabili

come *fuoristrada* devono considerare il valore di dimensione della strada diminuito di 1 o di 2 nel caso di carreggiate non asfaltate o in cattive condizioni.

Esempio

Un camion costretto a circolare su una strada normale (Dimensione 3) avrebbe un valore di Manovrabilità ridotto a -11

Se la strada non fosse neanche asfaltata, la sua Dimensione si considererebbe ridotta di 1 e quindi il camion non potrebbe neppure passare.

l'inseguimento potete utilizzare una mappa, tenendo presente però che la scala utilizzata non sarà, in genere, la stessa dei combattimenti fra personaggi.



L'INSEGUIMENTO

Quando due veicoli s'inseguono, occorre innanzi tutto stimare la loro distanza relativa. Per semplificare le cose, useremo un'unità di misura astratta (anche se voi potreste quantificarla in decine di metri, caselle o qualunque altra cosa vi piaccia). La scala utilizzata andrà da 0 (a contatto) a 15 (molto lontano). Può accadere, se per esempio siete in città o all'interno di una grotta, che l'inseguimento inizi a distanza relativamente vicina.

Per visualizzare meglio le fasi del

A questo punto non resta che chiedere di effettuare un **Test di Inseguimento** (analogo al Test di Guida) ai conduttori dei due veicoli. Il Test andrà eseguito più volte ad un ritmo che dipenderà dalle modalità dell'inseguimento: può essere una volta al minuto tra due macchine oppure una volta all'ora fra due barche a vela.

Il valore del Test è **Corpo (o Mente o Istinto) + Percezione + Meccanico + Talento di Guida Veicoli**. La Componente è il Corpo quando il veicolo reagisce direttamente ai movimenti dei piedi e delle mani del guidatore. È la Mente quando bisogna calcolare una rotta, una traiettoria, o quando si sta utilizzando un mezzo a motore. In casi molto particolari (per esempio evitare all'ultimo momento un'imboscata) si dovrà utilizzare invece la Componente Istinto. Per gli inseguimenti a piedi il Test è **Corpo + Azione (o Resistenza nel lungo periodo) + Umano + Correre**.

Una volta superato il Test, bisogna tirare sulla Tabella degli Effetti (vedi



TABELLA DELLE DIMENSIONI

Dimensione	Strada	Mare/Lago	Tipo d'attracco
1	Stradina, Vicolo	Secca/Palude	Approdo di fortuna
2	Strada piccola	Sottocosta	Darsena
3	Strada normale	Baia	Porto da diporto
4	Strada a doppia corsia	Mare poco profondo	Porto
5	Autostrada	Mare aperto	Porto militare
6	Terreno aperto	Oceano	Porto industriale



a pagina 23 del *Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base*) gli usuali 2d6, al cui risultato va aggiunto il Margine di Successo. La colonna base da consultare è la (C) eventualmente spostata verso destra di tante colonne quanto è alto il Modificatore Velocità del mezzo considerato. Il numero così ottenuto indica di quante unità deve essere aumentata o diminuita, secondo i casi, la distanza tra i due veicoli.

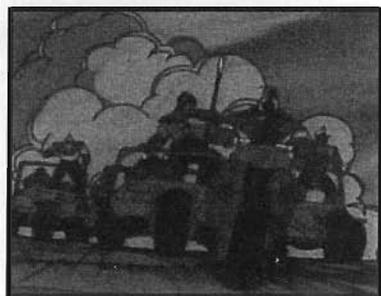
Se, al contrario, il Test fallisce, significa che il veicolo procede a velocità costante, e pertanto la distanza relativa non dovrà essere modificata. Fallimento Critico escluso, s'intende!

Esempio

Ken insegue in moto la banda di Zeta. Poiché l'inseguimento avviene nel deserto, la Manovrabilità non è un fattore importante. Le moto dei banditi sono leggermente truccate, con un valore di Velocità pari a +3, mentre Ken si muove con Velocità standard +2. La banda ha un po' di vantaggio su Ken: la distanza fra gli antagonisti viene stimata in 4 unità. Ken tira Mente (6) + Percezione (4) + Meccanico (2) + Guida Veicoli (0) = 12. Ottiene 8 che è un MS di 4. Lancia 2d6+4 e ottiene 10. Ora dovrebbe consultare la Tabella degli Effetti alla colonna (C) ma poiché la sua Velocità è +2 guarda il risultato nella colonna (E) scoprendo che è avanzato di 3 unità. La banda è formata di PNG deboli, con Talento in Guida Veicoli (+1) e con un Test finale pari a 7. Falliscono comunque il tiro (tirare una sola volta per tutta la banda) e proseguono a velocità normale: il loro incremento è pari a 0. La moto di Ken è ora ad una sola unità di distanza! Tra un minuto, tutti dovranno tirare una seconda volta e, con un po' di fortuna, Ken li raggiungerà...

LE MANOVRE

Ma realizzare un inseguimento è molto di più: sterzare improvvisamente, compiere spericolate evoluzioni, spingere il proprio avversario fuori strada!



Per riuscire a rendere veramente unico e emozionante ogni scontro abbiamo pensato di compilare un elenco di tutte le Manovre possibili per i vari mezzi e personaggi, corredate dall'appropriato livello di Difficoltà (che va sottratto di valore del Test d'Inseguimento richiesto). Per poterle utilizzare è necessario solo rispettare le seguenti regole:

- Le Manovre vanno dichiarate tutte **prima** di tirare i dadi per l'inseguimento.

- Nessun mezzo può tentare una Manovra con difficoltà superiore alla propria Manovrabilità (modificata eventualmente in funzione della Dimensione del luogo).

- **Forzare/Speciale (da 1 a 6):** Consiste in una serie di manovre improvvise e spettacolari che permettono di migliorare le probabilità di riuscita dell'inseguimento (...o della fuga!). Innanzitutto, il giocatore che decide di utilizzare queste manovre deve descrivere esattamente ciò che intende compiere all'AdG e agli altri giocatori. L'AdG assegnerà poi alla manovra stessa un valore di Difficoltà da 1 a 6 che andrà sottratto a quello risultante del Test d'Inseguimento. Le conseguenze sono semplici: se il Test riesce, si deve aggiungere il doppio della Difficoltà della manovra al MS (per esempio, +6 al MS per una difficoltà di 3). Se il Test fallisce, il personaggio che lo ha tirato si allontana dall'avversario (o quest'ultimo gli si avvicina, nel caso fosse lui l'inseguitore) di un numero di unità pari al MI relativo alla colonna (C). Un Fallimento Critico può indicare gravi conseguenze per il guidatore! In caso di azioni altamente spettacolari (per esempio: saltare da una moto all'altra, impennare o compiere attacchi in corsa) le conseguenze del fallimento vengono lasciate alla fantasia dell'AdG!

- **Spingere/Sgomitare (2):** Serve per spingere un altro veicolo o personaggio fuori strada, per fargli compiere un errore decisivo e così via. La manovra può essere tentata solamente quando i due contendenti si trovano a distanza 1 o 0; al Test d'Inseguimento deve essere aggiunto anche il valore della Manovrabilità del mezzo (0 se si tratta di un personaggio). Se il Test ha successo la vittima deve a sua volta riuscire in un Test di Guida (o Scansarsi per i personaggi), modificato dalla Manovrabilità del proprio veicolo e, in difetto, dal MS dell'attaccante, per evitare di subire gli effetti della manovra. Nel caso di due personaggi, se il secondo Test fallisce, significa che l'inseguitore è stato raggiunto e che può essere attaccato in corpo a corpo.

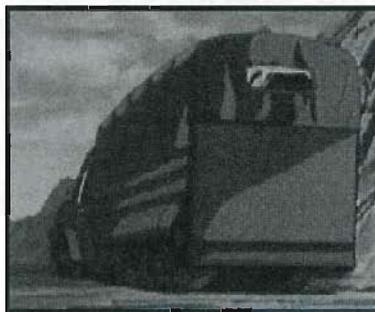
- **Speronare/Investire (1):** Si tratta ancora, come nel caso precedente, di

un confronto diretto fra due o più antagonisti. In caso di riuscita questa Manovra consente di infliggere un certo danno (stabilito in relazione al tipo di mezzo, alla corazzatura e alla velocità relativa) all'avversario. Per maggiori dettagli si veda il paragrafo, *Combattimento tra veicoli*

- **Sterzata improvvisa (2):** È uno stratagemma utile a seminare i propri inseguitori e può servire a cambiare velocemente direzione di marcia o ad addentrarsi in una strada o in un canale laterale. Può essere tentato solo a distanza 5 o superiore e in ambienti adatti. Se il tiro riesce, l'inseguitore deve superare un Test di **Corpo + Percezione + Umano** per mantenere le tracce.

- **Tallonare (0):** Se l'inseguitore è a distanza 3 o meno, può cercare di 'sfruttare la scia' dell'inseguito. Se egli riesce in un tiro di **Istinto + Percezione + Meccanico (o Umano)** se si tratta di due personaggi che si stanno rincorrendo) otterrà un bonus di +2 nel successivo Test di Inseguimento.

- **Testacoda (2):** È il tentativo di fare un'inversione a 180° verso l'inseguitore e può essere arrischiato solo a distanza 2 o inferiore. Se il Test riesce, i veicoli si sfioreranno provenienti dalle due direzioni opposte e la loro distanza relativa sarà automaticamente portata a 0. A questo punto l'inseguitore potrà a sua volta tentare un Testacoda e se anche questo avrà successo l'inseguimento proseguirà in direzione contraria a quella iniziale con i due antagonisti separati da una distanza pari alla differenza dei loro MS. Nel caso di un insuccesso, con MI pari o superiore a 4, i due veicoli invece di sfiorarsi si scontreranno (vedi la manovra *Speronare/Investire*)!



VELOCITÀ DI CROCIERA

Quando due veicoli sono molto lontani l'uno dall'altro (distanza superiore a 15 unità), non è più necessario eseguire il Test di Guida: è sufficiente far avanzare i mezzi di un numero d'unità pari alla loro Velocità (vedi, Tabella delle Caratteristiche dei Veicoli).

In relazione alla fretta dei gioca-

tori e alla loro disponibilità di carburante, sono comunque possibili tre diverse Velocità: economica, di crociera e di punta.

AUTONOMIA E CONSUMI

Un trattamento serio e completo dell'autonomia e dei consumi dei veicoli non sarebbe pertinente all'ambientazione: nella saga, tutti usano liberamente i veicoli senza farsi troppi problemi e quando non c'è più benzina si va a piedi.

In pratica, la presenza o meno di benzina, così come la sua eventuale ricerca, non è altro che un ulteriore strumento narrativo nelle mani dell'AdG. I personaggi vivono in un mondo nel quale le risorse sono limitate e razionate e quindi valgono le comuni regole del buon senso.

Un autocarro è il mezzo ideale per viaggiare nel deserto, dotato di grande autonomia e limitati consumi, ma un fuoristrada, pur avendo un serbatoio meno capiente, è sicuramente più veloce. Le moto, invece, potenti e flessibili soffrono di una forte limitazione nel carico trasportabile... e così via!

Alcuni veicoli (mezzi corazzati, enduro, ecc.) potrebbero inoltre essere stati modificati e avere prestazioni completamente diverse dallo standard.

Naturalmente, nulla vi impedisce di dotarvi di regole più precise e schematiche...l'AdG siete voi!

- **Velocità economica.** Si va meno veloci, ma si risparmia il carburante. Calcolate circa 1/2 velocità e risparmio di 1/3 del carburante.

- **Velocità di crociera.** È la velocità normale.

- **Velocità di punta.** Si va più forte ma si consuma di più e si rischia di rompere il motore. Calcolate 1/3 di velocità in più e 1/2 di consumo in più; inoltre eseguite un Test di Guida addizionale modificato dalla Manovrabilità, di norma 24 ore di viaggio, per verificare se ci sono incidenti. In certi casi, soprattutto su terreni acciden-



FALLIMENTO DEL TEST DI GUIDA

Risultato	Effetto
Quasi	Leggero contrattempo: velocità dimezzata per la prossima ora.
Male	Errore di guida: Buca presa con difficoltà, uscita di strada, Testacoda. Perdita di un'ora.
Pessimo	Guasto o lieve incidente: Gomma bucata, semiasse rotto, rottura della coppa dell'olio. Danni lievi ai passeggeri che subiscono (A)PV (B)PR.
Critico	Grave incidente: veicolo inutilizzabile. I passeggeri ricevono (A+M)PV (C+M)PR.

tati, l'AdG potrà richiedere al guidatore di effettuare il Test più spesso (ogni 6 ore, ogni 2 ore, ogni ora). Se il Test fallisce fate riferimento alla tabella Fallimento Test di Guida per valutare il danno subito, tenendo conto del margine d'Insuccesso.

COMBATTIMENTO TRA VEICOLI

Quando due veicoli sono a distanza 0 possono cercare di colpirsi l'un l'altro.

Il tutto assume le caratteristiche di un confronto tra le abilità di Guida Veicoli dei due guidatori, modificate dalla Manovrabilità e dalla Velocità (che sarà automaticamente ridotta di 1 se i due veicoli procedono nello stesso senso e di marcia e aumentata di 1 se procedono in senso contrario) dei mezzi utilizzati. Chi vince il confronto, naturalmen-

te, infligge il danno all'avversario.

Per trovare il numero dei Punti Struttura inflitti basta fare riferimento alla Tabella delle Caratteristiche dei Veicoli (utilizzando i valori relativi ai PV) dopo aver lanciato 2d6 e aggiunto al risultato il MS, la Dimensione del veicolo che impatta (raddoppiata) e, infine, la sua Velocità (raddoppiata).

Attenzione: 1/4 dei danni inflitti (per difetto) vanno assegnati anche al veicolo che ha condotto l'attacco! In questa forma di combattimento non esiste parata o schivata.

COMBATTIMENTO TRA VEICOLI E PERSONE

Un guidatore, al comando di un qualsiasi mezzo, può tentare di attaccare direttamente un giocatore svolgendolo.

L'attaccante deve decidere la velocità dell'attacco (0, +1, +2, +3 o +4) relativamente alla Velocità massima del veicolo che ha a disposizione. Ciò aumenta la sua probabilità di infliggere danno ma, nello stesso tempo, riduce il controllo che ha del mezzo.

Il Test d'Attacco con Mezzo è dato da **Corpo + Percezione + Meccanico + Guida Veicoli + Manovrabilità**. Il bersaglio può difendersi solo Schivando.

Se l'attacco riesce l'entità del danno causato è data dal valore della colonna Danno della Tabella delle Caratteristiche dei Veicoli aumentato del fattore di Velocità utilizzato, il tutto raddoppiato.

Dopo l'attacco, il guidatore deve effettuare un secondo lancio di dadi, per verificare se è riuscito o meno a mantenere il controllo del veicolo, tirando un Test **Corpo + Azione + Meccanico + Manovrabilità - Velocità x2**. In caso di fallimento gli effetti sono

Esempio

Ken e Jagi si inseguono. Il primo guida il fuoristrada di Burt; il secondo viaggia su una moto. Sono quasi a contatto e così Jagi decide di speronare Ken. Il suo Test di Guida è complessivamente 10, modificato, grazie alla Manovrabilità della moto, a 13. Tira e ottiene un MS di 4. Ora tocca a Ken che ha un tiro di 12 +2 (Manovrabilità)= 14. Purtroppo al lancio ottiene solo 11 e quindi un MS di 3: Ken ha la peggio nello scontro!

La velocità con cui procedeva Jagi era +2, ridotta a +1 perché entrambi viaggiavano nella stessa direzione. Jagi tira 2d6 +4 (MS) +4 (Dimensione x2) +2 (Velocità x2) = 19, infliggendo (D)PS, 5PS al veicolo di Ken e, di conseguenza, 1PR alla sua moto. L'auto, anche se non molto danneggiata, rimane ammaccata!

gli stessi descritti nella tabella Fallimento del Test di guida, peggiorati di una categoria.



CASI PARTICOLARI

- Se un bersaglio si trova a sua volta all'interno di un mezzo, questo può fornire protezione solo fino a quando risulta ancora operativo (ovvero, ha ancora almeno 1 PS). In generale, nei veicoli con abitacolo, sono protette solo le parti inferiori degli occupanti a meno che questi non siano sdraiati sul fondo del veicolo stesso. Se sono presenti finestrini questi conferiscono una protezione di solo 1/0/0. Veicoli non cabinati, come moto o scooter, non forniscono, di norma, protezione alcuna ai loro occupanti.

Nei veicoli in cui il passeggero è completamente coperto dal metallo (per esempio nei carriarmati) non è mai possibile colpirlo direttamente. Eventuali danni al personaggio possono derivare solo da danni critici o da attacchi all'intero veicolo.

- Attaccare dall'interno di un veicolo in corsa può comportare penalità aggiuntive dovute al movimento, a limitazioni relative alle armi utilizzabili, ecc. Per esempio, chiunque si trovi alla guida di un mezzo può utilizzare solo Colpi Base con un Modificatore negativo di -4 (-2 se si tratta di un passeggero).

- Scendere da un veicolo (o salirvi)

Esempio

Un guerriero di Nanto (PNG forte), su di una moto, attacca Ken. Il guerriero decide di andare alla massima velocità possibile (+2) e il suo Test di Attacco con Mezzo, risulta pari al Test base, 9, +3 (Manovrabilità) = 12. Ottiene 5 e quindi un MS di 7!

Tirando i dadi per il danno aggraverà a 7 anche il doppio del fattore di velocità e cioè 4. Subito dopo dovrà effettuare un Test di $9 + 3 - 4$ (Velocità $\times 2$) = 8 per mantenere il controllo del veicolo. Riuscitogli, salterà a terra (spendendo 2PM) e si dirigerà verso Ken... Ignaro del destino che lo attende.

TABELLA DEI DANNI CRITICI

Su 2d6	Mezzi terrestri	Mezzi Marini
2	Serbatoio	Motore/Vele
3	Coppa dell'olio	Motore/Vele
4	Impianto di trasmissione	Motore/Vele
5-6	Sterzo	Falla allo Scafo
7	Impianto elettrico	Falla allo Scafo
8	Impianto di raffreddamento	Timone
9-10	Pneumatico	Timone
11	Impianto frenante	Grave danno agli occupanti
12	Grave danno agli occupanti	Grave danno agli occupanti

comporta una spesa di 2 PM per le moto e i fuoristrada e di 4 PM per i veicoli con sportelli. Quando si compiono queste operazioni non è possibile correre.

- In linea di massima queste regole non si applicano nel caso di veicoli marini.

DANNI A VEICOLI (ED EQUIPAGGIAMENTO)

La maggior parte degli equipaggiamenti e dei veicoli sono caratterizzati da un valore che indica il numero di Punti Struttura (PS) che essi possono sopportare prima di venire distrutti e, di conseguenza, le condizioni in cui si trovano dopo aver subito incidenti o rotture. Un'auto malandata non ha le stesse prestazioni di una nuova fiammante!

Pertanto, se un oggetto ha perso almeno il 50% dei PS sopportabili, bisogna applicare una penalità di -1 a qualsiasi Test ad esso relativo. La penalità sale a -2 se il danno subito è pari al 75% dei PS iniziali.

In certi casi è possibile danneggiare seriamente un mezzo, un apparecchio, un oggetto, anche senza distruggerlo completamente; pensate; per esempio; ad un colpo di fucile nel serbatoio di un'auto!

Tutte le volte che l'attaccante ottiene un Successo Critico, oppure in corrispondenza di un attacco riuscito ad una parte specifica dell'equipaggiamento, si verifica un danno che può compromettere il funzionamento dell'oggetto colpito.

- **Serbatoio.** Il serbatoio esplose e l'auto inizia a bruciare: gli occupanti subiscono (A) danni in tutte le locazioni, ogni turno. Il veicolo perde il 20% dei PS (riferiti a quelli iniziali) per ogni Round in cui il veicolo continua a bruciare.

- **Coppa dell'olio.** Il motore fonde dopo 3 Round: il veicolo è costretto a fermarsi ed è inutilizzabile.

- **Impianto di trasmissione.** La macchina si blocca immediatamente per un danno al cambio o alla trasmissione.

- **Impianto elettrico.** Il veicolo inizia a perdere velocità e dopo 15 Round si spegne senza più poter essere riacceso.

- **Impianto di raffreddamento.** Se non ci si ferma entro 5 Round il motore fonde. Il vapore che si sprigiona dal cofano riduce la Manovrabilità del veicolo di 1 a causa della ridotta visibilità.

- **Pneumatico.** La macchina sbanda (Test di Guida ogni turno per continuare la corsa). La Velocità e la Manovrabilità vengono ridotte di 2.

- **Impianto frenante.** Non è più possibile frenare: la Manovrabilità è ridotta di 1.

- **Danno agli occupanti.** Il colpo ha raggiunto uno degli occupanti.



Nel caso di mezzi terrestri o marini potete utilizzare la **Tabella dei Danni Critici** qui riportata, ma potete anche pensare a tabelle equivalenti per armi, apparecchi elettronici o altro ancora.

È sempre possibile mirare ad un veicolo per colpire uno dei suoi punti vitali (quelli indicati dalla tabella). In generale il tiro subisce una penalità standard di -4, ma questa può essere ulteriormente aumentata dall'AdG in relazione alla Dimensione del veicolo o alla sua Velocità (per esempio: colpire il radiatore di una moto da strada che passa a 100 km/h è molto difficile, e quindi la penalità totale assegnata sarà -8!).

RIPARAZIONI E MODIFICHE A VEICOLI

Ogni veicolo può essere riparato... se si ha il tempo necessario e il materiale occorrente per farlo! In linea di massima, spetta all'AdG valutare l'entità del danno subito e i

mezzi necessari per ripararlo ma, comunque, può essere utile seguire lo schema che vi proponiamo.

• **Entità del danno:** in linea di massima, un oggetto che ha perso meno

del 25% dei propri PS è come se avesse subito un danno lieve, fino al 50% un danno medio e fino al 75% un danno grave. Oltre il 75% l'oggetto può essere riparato solo in casi eccezionali. Comporta un Modificatore da 0 a -3.

• **Strumenti e materiali:** occorre decidere quali strumenti e materiali sono necessari per effettuare la riparazione e se si tratta di oggetti facilmente recuperabili oppure rari e introvabili. Comporta un Modificatore da 0 a -3.

• **Tempo necessario:** non c'è bisogno di spiegazioni! Per esempio, sostituire una gomma bucata richiede almeno mezz'ora, riaffilare un coltello 10 minuti, mentre aggiustare un motore almeno un paio di giorni! L'AdG deve stabilire il tempo medio sufficiente per riparare il danno ma l'entità del Modificatore dipende esclusivamente dalla fretta del giocatore... vedi Tabella Tempi di Riparazione!

In definitiva, la penalità può variare da +3 (un ciclomotore con il filtro dell'aria sporco riparato da un meccanico autorizzato nell'officina della concessionaria con una settimana a disposizione) a -9 (lo stesso ciclomotore, grippato, che sta lentamente affondando nelle sabbie mobili).

A questo punto è finalmente possibile eseguire il Test di Riparazione: **Mente + Azione + Meccanico + Talento Riparazione + Modificatore**. Per verificare l'esito dei vostri sforzi, consultate l'apposita tabella.



TABELLA TEMPI DI RIPARAZIONE

Tempo a disposizione del personaggio	Modificatore
Più del triplo del tempo sufficiente	+3
Il triplo del tempo sufficiente	+2
Il doppio del tempo sufficiente	+1
Pari al tempo sufficiente	0
La metà del tempo sufficiente	-1
Un terzo del tempo sufficiente	-2
Un quarto del tempo sufficiente	-3

TABELLA RIPARAZIONI

Risultato	Effetto
Successo Critico	Oggetto perfettamente funzionante (efficienza perfino superiore) e riparato in circa 1/4 del tempo.
Eccellente	Oggetto riparato in 1/2 del tempo.
Molto Buono	Oggetto riparato e perfettamente efficiente.
Buono	Oggetto riparato quasi perfettamente. Ogni sua successiva utilizzazione, comprese eventuali riparazioni, comporta un Modificatore di Test di -1.
Normale	Oggetto riparato quasi perfettamente pur con qualche difficoltà (1/2 del tempo in più). Ogni sua successiva utilizzazione, comprese eventuali riparazioni, comporta un Modificatore di Test di -1.
Quasi	Oggetto riparato male e nel doppio del tempo. Ogni sua successiva utilizzazione, comprese eventuali riparazioni, comporta un Modificatore ai Test di -2.
Male	Oggetto non riparato a causa della rottura di uno strumento o materiale. Una volta recuperato è possibile spendere altro tempo e rieseguire il Test.
Pessimo	Oggetto non riparabile. Alcune sue parti, però, possono essere riutilizzate.
Fallimento critico	Oggetto inservibile sotto ogni aspetto. Il riparatore può perfino subire danni fisici a causa di esplosioni, bruciature o altri eventi simili, a giudizio dell'AdG.



CAPITOLO 3 IL RUOLO DELL'ARBITRO

Riprendiamo il discorso interrotto nel Volume 1 sulle responsabilità dell'Arbitro di Gioco e sul tipo di condotta che deve essere tenuta durante le partite di Ken il Guerriero. In particolare in questo capitolo approfondiremo le questioni relative alla strutturazione di una campagna e allo sviluppo dei personaggi.

LA CAMPAGNA

L'unico principio, che va sempre tenuto ben presente è che state giocando! Di conseguenza, e non ci stancheremo mai di ripeterlo, siete liberi di fare tutto quello che volete. Potete decidere di non applicare alcune regole, di modificarne o stravolgerne altre; potete addirittura bruciare queste pagine (scelta non molto economica né saggia) se lo riterrete opportuno! Si gioca per divertirsi, non per imporre o subire regole e leggi.



COS'È UNA CAMPAGNA

In generale possiamo definire **campagna** un insieme di avventure che un gruppo di personaggi affronta una di seguito all'altra senza soluzione di continuità. Rispetto ai moduli singoli, che vengono collegati fra loro dall'AdG solo se i personaggi che li giocano non cambiano e unicamente per giustificare alcuni aspetti limitati della trama, le avventure di una campagna sottintendono una storia comune e un obiettivo unico.

È il caso, tanto per fare un esempio, del modulo-campagna *Il Segreto di Nanto*, nel quale eventi e incontri che accadono nel corso di diverse sotto-avventure hanno una influenza rilevante nel finale.

A prima vista potrebbe sembrare che la differenza tra **campagna** e **storia** sia minima o addirittura irrilevante: in realtà esiste ed è di grande importanza! La campagna è quella che abbiamo appena definito; la storia è l'insieme degli eventi che possono accadere indipendentemente dalle azioni dei personaggi.

Esempio

Nell'avventura *Il Leone e il Serpente* (vedi pagina 10 del Volume 2, *Il Mondo di Ken, Scatola Base*) Anita, mossa dal suo animo gentile, si reca di notte a portare del cibo ad alcune persone.

Se i PG compiranno determinate azioni potranno incontrarla, o perlomeno accorgersi che Anita è una persona costretta ad agire in un determinato modo dalle circostanze.

La differenza sostanziale sta proprio qui: Anita porterà comunque il cibo. Questa è la storia. I PG potranno vederla o meno: questa è l'avventura.

C'È STORIA...

Nella progettazione di una campagna, la parte più importante riguarda proprio la costruzione della storia. Dato che i fattori che intervengono durante questo processo sono praticamente infiniti, sarebbe assurdo tentare di analizzarli tutti (dopotutto dovremmo divertirvi, non studiarli!); alcuni, però, vanno visti un po' più in dettaglio.

L'**idea** è certamente importantissima. Spunti interessanti possono essere presi sia dai fumetti di Ken che dalla serie televisiva; non sono poche, infatti, le situazioni lasciate volutamente in sospeso attorno alle quali è possibile inventare storie molto belle (tra l'altro questo è il metodo che usiamo noi!). Esistono comunque tantissime altre fonti meno specifiche; basta spulciare qualche libro di fantascienza o qualche film (un esempio per tutti: la serie cinematografica di *Mad Max*) per essere letteralmente sommersi da trovate ingegnose e da trame originali.

Un fattore da non sottovalutare è la **complessità** dell'intreccio. Per sua stessa natura, Ken il Guerriero non è un gioco investigativo e quindi le storie non devono essere eccessivamente complesse. Questo non significa che bisogna banalizzare le avventure, tutt'altro, ma solo che è necessario spostare l'attenzione dei giocatori su **eventi** di differente natura: combattimenti, inseguimenti, ricerche, ecc. Ricordate che i perso-

naggi non sono dei novelli Sherlock Holmes, che devono prestare attenzione anche al più piccolo particolare per risolvere una situazione, bensì degli eroi che lottano per cambiare il destino del Mondo... perlomeno che cercano di sopravvivere in un mondo devastato e violento!

Ma cosa sono gli eventi? Con questo termine, vogliamo indicare quegli avvenimenti che hanno rilevanza all'interno della storia e sui quali vanno costruite le avventure che compongono una campagna. Gli eventi sono un po' come i capitoli di un romanzo: in ognuno di essi accadono fatti minori che però, tutti assieme, creano la trama del gioco.

Adesso proviamo a costruire assieme una storia! Questa è l'idea di partenza: un cercatore, di ritorno da un lungo viaggio, riferisce ai giocatori la notizia di una strana città, in pieno deserto, che riesce a sopravvivere grazie all'estrazione del petrolio da un pozzo ancora attivo. Il capo del villaggio in cui vivono i personaggi decide di inviare qualcuno (provate a indovinare chi!) per controllare il racconto del cercatore ed eventualmente, intraprendere una serie di fruttuosi scambi commerciali. La stessa idea, è però venuta anche a un importante membro del consiglio il quale, desideroso di arricchirsi e di prendere il potere, decide di accordarsi con una banda di predoni per sabotare la missione.

Per complicare ancora un po' le cose, e quindi per aggiungere mordente alla campagna, quando i personaggi arriveranno alla città si troveranno coinvolti in una furiosa battaglia tra gli esausti abitanti e un gruppo di perfidi invasori attirati anch'essi dal miraggio della ricchezza. Chi siano realmente gli attaccanti



(predoni, sgherri di qualche signorotto locale, abitanti dei paesi limitrofi) sarà possibile scoprirlo solo al termine del combattimento. A patto di uscirne vittoriosi!

Già così, senza aggiungere altro, c'è materiale sufficiente per un paio d'avventure. Nella prima i personaggi dovranno prepararsi per il viaggio, partire e infine scontrarsi con gli uomini dell'invidioso membro del consiglio; nella seconda i nostri eroi si troveranno coinvolti nell'attacco e dovranno decidere da che parte schierarsi.

Analizzando l'esempio si può vedere che l'idea c'è (la città col petrolio), che la complessità non è eccessiva e che i vari eventi si susseguono l'un l'altro in modo tale da costruire la storia. Abbiamo quasi tutto quello che ci serve... Quasi?!



...E STORIA!

E già! Ci manca ancora una componente fondamentale: bisogna integrare la nostra campagna all'interno della *Storia del Mondo* di Ken il Guerriero! Anche la saga di Ken, infatti, vista in chiave di gioco, non è altro che un'unica campagna nella quale il nostro eroe vive una serie di avventure (la sconfitta di Raoul, il ritrovamento di Julia, lo scontro con gli Shogun delle Tenebre, ecc.).

La *Storia del Mondo* è quindi il background sul quale tutte le campagne che inventeremo si muoveranno e col quale dovremo necessariamente confrontarci.

È dunque necessario (al di là dell'ovvia decisione se ambientare la campagna all'Epoca dell'Impero o prima) considerare quali eventi sono già accaduti e quali devono ancora succedere per evitare di costruire avventure in contrasto fra loro o con gli episodi della saga. Tanto per fare un esempio, pensate alla differenza che ci sarebbe nel visitare Cassandra prima o dopo il passaggio di Ken (se non vi viene in mente nulla, discutatele con Wiggle!)

È sempre possibile, in ogni caso, creare campagne ed avventure completamente slegate dalla *Storia del Mondo*, ambientandole in luoghi lontani o irraggiungibili. Naturalmen-

te questa soluzione non consentirà ai vostri giocatori di interagire con i grandi (Ken, Toki, Rey, Shew, ecc.) e gran parte del divertimento verrà così rovinato. Un consiglio disinteressato: perdetevi un po' di tempo a studiare l'ambientazione delle vostre campagne e cercate di *incastrarle* all'interno dei momenti importanti della serie. I vostri giocatori saranno molto più attenti e vi seguiranno col fiato sospeso!

I PERSONAGGI

Quando un Arbitro di Gioco scrive una campagna si pone sempre una domanda: devo creare dei personaggi nuovi o permettere ai giocatori di usare i propri? La risposta non è semplice e dipende da una serie di fattori concomitanti. Ecco qualche suggerimento per aiutarvi a trovare la giusta soluzione!

PERSONAGGI NUOVI

Ci sono degli evidenti vantaggi nel fare questa scelta. Quello principale è che l'arbitro ha la possibilità di calibrare meglio le potenzialità del gruppo. In sostanza, conoscendo a priori gli eventi e le difficoltà delle avventure, si potranno creare dei personaggi che abbiano i requisiti necessari per superare gli ostacoli.

Esempio

Se il gruppo viene inseguito da una banda troppo numerosa per essere sconfitta e ha a disposizione un veicolo col quale ritirarsi (a volte capita) sarebbe opportuno che almeno uno dei personaggi avesse il Talento Guidare Veicoli! Ciò eviterebbe la fine prematura di una campagna che, magari, ha richiesto un sacco di tempo per essere progettata!

È importante sottolineare che l'arbitro, usando questo metodo, offre soltanto la possibilità di superare determinati svantaggi; non regala la soluzione!

Dal punto di vista dei giocatori esiste invece un problema di tipo psicologico: è arcinoto che dopo un certo numero di avventure alcuni si affezionano al proprio personaggio (chi non lo fa?) e che altri riescono solo con difficoltà a calarsi nei panni di un PG che non hanno creato da soli...

Questo comportamento può comportare una sotto-utilizzazione delle potenzialità del nuovo personaggio! Bisogna ricordare invece che giocare ad un gioco di ruolo vuol dire proprio calarsi in personaggi sempre diversi e lontanissimi tra loro

(e da se stessi). Anzi, spesso si ha più soddisfazione nel fare piccole cose ritenute impossibili con un personaggio che sembra poco potente piuttosto che sconfiggere un avversario fortissimo, magari sganciandogli sopra una bomba atomica!

PERSONAGGI VECCHI

In questo caso, i giocatori sono avvantaggiati dall'utilizzo dei propri personaggi poiché ne conoscono a fondo le potenzialità, il carattere e il ruolo all'interno del gruppo. Inoltre, la prospettiva di poter aumentare l'esperienza del proprio eroe, e di conseguenza le sue caratteristiche, costituisce sempre una spinta molto allettante!

Per contro, non sempre l'idea di base sviluppata nella campagna si adatta a ciò che i personaggi sono o possono fare. Immaginatevi cosa succederebbe se i vostri giocatori non avessero, in partenza, alcuna possibilità di sopravvivere agli eventi della storia; oppure se uno solo di loro fosse sufficiente a risolvere tutti i problemi relegando gli altri al ruolo di testimoni passivi delle proprie gesta!

E ALLORA?

Potrà sembrare banale ma, com'è logico, non esiste un'unica soluzione per questo problema. L'arbitro dovrà quindi verificare di volta in volta (chiaramente con l'aiuto di tutti) la disponibilità dei giocatori a intraprendere una campagna con nuovi personaggi. In caso contrario dovrà invece prepararsi a riadattare la storia, nel caso si rendesse necessario, alle caratteristiche del vecchio gruppo.



PERSONAGGI NON GIOCATORI

I personaggi non giocatori (PNG) rivestono nelle avventure e nelle campagne un ruolo forse più importante di quello degli stessi PG. Senza di loro, infatti, non sarebbe possibile giocare e le storie non esisterebbero nemmeno. I PNG vivono all'interno della storia e della campagna, inseguendo i propri obiettivi, con le qualità e le paure che li contraddistinguono (come dimostra la storia di Raoul e Fudo) e quindi, durante la

loro creazione, è di fondamentale importanza, avere ben presente il background nel quale si muovono e agiscono e il tipo di rapporto che hanno con i giocatori.

A nostro avviso un AdG dovrebbe creare e far agire ogni PNG così come i giocatori fanno con i propri personaggi: nessun giocatore considera il proprio eroe carne da macello e quindi questo errore non deve essere fatto neppure dall'arbitro (dopotutto i PNG sono i suoi personaggi!). Se un PNG combatte fino alla fine, è perché ha i suoi buoni motivi (onore, vendetta, odio, ecc.) e non perché «tanto deve morire!»

Attenzione: un buon Arbitro di Gioco deve sempre ricordarsi che le conoscenze che lui ha della trama e dello sviluppo dell'intreccio non sono le stesse a disposizione dei vari PNG. Se così fosse i PG non avrebbero più alcuna possibilità di successo!

In una campagna ci si pone spesso il problema della potenza dei PNG nei confronti del gruppo dei personaggi.

La soluzione è, normalmente, quella di calibrare i PNG proprio sulla base delle caratteristiche dei PG. Tanto per chiarire: la campagna non deve essere una passeggiata per i giocatori (che rischierebbero di annoiarsi), ma neanche un gioco al massacro (che avrebbe conseguenze ancora più deleterie). Ci possono essere PNG anche molto più potenti dei PG del gruppo ma, in questo caso, sarà bene lasciare aperta qualche soluzione alternativa alla distruzione... starà poi alla bravura dei giocatori riuscire a trovarla!

PERSONAGGI MORTI...

Eh sì, a volte capita, specie nel mondo di Ken, che i personaggi muoiano! Può essere una fatalità, un colpo di sfortuna o ancora un errore del giocatore, ma la fine è sempre in agguato. Noi non crediamo che i PG debbano sopravvivere a tutto solo perché altrimenti i giocatori non si divertono più.

Anzi, come abbiamo già detto (vedi a pagina 17 del *Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base*) se muoiono i grandi personaggi, perché non



devono farlo anche i PG? Compito dell'AdG è quello di divertirsi e di far divertire (e la morte non è molto divertente) offrendo ai giocatori tutte le chances possibili per rimanere in vita... ma se il Fato è contrario, non resta che rassegnarsi!

...E RISORTI!

Quando muore un PG, il risultato più immediato, oltre a quello di avere un giocatore triste e infuriato, è che la campagna può risultare squilibrata. Prove e pericoli creati per un certo numero di PG con determinate abilità diventano molto più difficili da superare... senza contare quel povero giocatore che, mentre arbitrate, continua a guardarvi con i suoi occhioni lucidi rendendo l'atmosfera un tantino deprimente.

Com'è possibile riequilibrare il gruppo senza perdere la faccia e, soprattutto, senza rimetterci un amico? Semplice: basta creare un personaggio nuovo!

Naturalmente tutta l'operazione va fatta con una certa intelligenza:

- Il nuovo personaggio dovrà essere inserito nell'avventura senza traumi e con un barlume di motivazione (niente di troppo impegnativo: un incontro, una vecchia conoscenza, ecc.).

- Il nuovo personaggio non potrà in alcun modo essere più forte dei PG già esistenti... anche se probabilmente dovrete permettere al giocatore di usare diversi Punti Avventura in di quelli consentiti nella descrizione della creazione del personaggio (vedi a pagina 60 del *Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base* e anche il presente Volume).

- Il carattere, gli obiettivi e le capacità del nuovo personaggio dovranno essere profondamente legate alla zona e all'avventura che si sta giocando (se siete in un atollo in mezzo al mare potrete fare un pirata, non un alpinista!).

Un'altra possibilità non trascurabile è quella di far diventare PG un PNG precedentemente incontrato dal gruppo.

L'immenso vantaggio rispetto alla creazione di un personaggio ex novo è che questo PG sarà necessariamente già ambientato nella storia e nella zona e, inoltre, avrà le potenzialità necessarie per aiutare il gruppo ed inserirsi ottimamente... oltre ad essere praticamente già pronto da giocare!

IL GRUPPO

Questa sezione si occupa di ciò che davvero determina il successo o meno di una campagna: il gruppo dei giocatori. Sono molti i fattori

da valutare quando dobbiamo prendere delle decisioni sui giocatori o sui loro personaggi.

LA PARTECIPAZIONE

Film e libri possono contenere grandi storie, ma il ruolo dello spettatore e del lettore è unicamente quello di fruitore passivo. Nel Gioco di Ruolo, invece, la partecipazione assume un ruolo fondamentale. Naturalmente il livello di partecipazione varia da persona a persona. Molti giocatori vogliono essere presenti in tutti gli aspetti della storia; alcuni si accontentano di seguire il leader; altri ancora preferiscono rimanere nel gruppo; i più timidi, infine, possono richiedere particolari incoraggiamenti.

Un bravo AdG dovrebbe controllare il livello di partecipazione dei propri giocatori fornendo piccoli consigli, esche ed eventi che mantengano alto il loro interesse. Un background dettagliato e completo, la conoscenza di una Tecnica unica e segretissima sono solo alcuni esempi di ottimi metodi per assicurarsi l'attenzione del gruppo.



LA PERSONALITÀ

Anche la personalità dei giocatori svolge un ruolo fondamentale nella progettazione delle nuove campagne.

L'AdG deve cercare di capire i bisogni e le necessità di quelli che giocano con lui inserendo elementi che verranno sicuramente apprezzati ed evitando situazioni che, al contrario, potrebbero distogliere l'attenzione o influenzare negativamente la partita.

Esempio

Se un giocatore non riesce a gestire le situazioni in cui vi è un qualche genere di fallimento, cercate di evitare che quel giocatore fallisca sempre. Eventualmente, se siete abbastanza bravi, potete concedergli di sbagliare, solo per poi rivelargli che quello che reputava un errore si è invece trasformato in un successo... magari completamente insperato!



CAPITOLO 4 IL COMBATTIMENTO

Non vi preoccupate: sappiamo già che tutte le regole di combattimento individuale sono state ampiamente studiate e utilizzate da qualsiasi giocatore degno di questo nome. Questo capitolo serve a introdurre una nuova serie di regole e di tabelle utili in caso di scontri contro gruppi di nemici o, addirittura, d'interi eserciti!

COMBATTIMENTI DI MASSA

Dalla collina, Raoul osservava le manovre del proprio esercito. Il nemico era in rotta... Raoul si girò verso Borge e disse: «Manda un rinforzo alla 2ª Brigata: hanno bisogno d'aiuto... perfino contro quei dilettanti». «Sarà fatto, Grande Re!»



Gli scontri campali non sono infrequenti nel mondo di Ken il Guerriero: pensate alle battaglie di Raoul contro i Cinque Astri, a quelle dell'Impero contro i Ribelli di Hokuto e così via. Gestire un combattimento fra pochi personaggi è un conto, ma risolvere una battaglia tra decine di guerrieri è enormemente più impegnativo e difficile. Per questo motivo vi proponiamo un metodo facile e veloce per

risolvere lo scontro, grazie a un solo, semplice, Confronto.

Punto primo: Calcolate i **Valori di Attacco e di Difesa di ogni personaggio**. Questi sono dati dai Valori Base di Attacco più i relativi Modificatori, moltiplicati per i valori degli eventuali Moltiplicatori.

I valori possono essere modificati,

eccezionalmente, da particolari condizioni: armature mistiche, armi eccezionali, tecniche di combattimento segrete, ecc.

Punto secondo: Sommate tutti i valori individuali dei personaggi delle diverse fazioni. In questo modo si otterranno, per ogni gruppo di contendenti, i relativi **Valori Totali di Attacco e di Difesa**.

Nota: Se non si tratta di un esercito, sommate solo i valori dei primi venti partecipanti.

Punto terzo: Designate il **Leader**: colui che guiderà l'esercito. La scelta deve ricadere sul personaggio dotato del maggior valore di Leadership; oppure, in caso di parità, del valore più elevato nel talento: Strategia Militare. Eventualmente è possibile utilizzare come ulteriore discriminante il Valore di Attacco precedentemente calcolato.

Valori Base

Valore Base di Attacco: 1 + Attacco
Valore Base di Difesa: 1 + Difesa

Modificatori - Tutti cumulativi

Ben Armato: Attacco +1
Conoscenza di un Colpo Base a Livello +1: Attacco +1
Conoscenza Colpi Avanzati di arti marziali a Livello -2 o superiore: Attacco +1
Conoscenza Colpi Avanzati di arti marziali a Livello -2 o superiore: Difesa +1
Conoscenza Colpi Mortali di arti marziali a Livello -2 o superiore: Attacco +2
Conoscenza Colpi Mortali di arti marziali a Livello -4 o superiore: Difesa +2
Conoscenza Colpi Esoterici di arti marziali a Livello -2 o superiore: Attacco +3
Conoscenza Colpi Esoterici di arti marziali a Livello -4 o superiore: Difesa +3
Conoscenza Colpi Occulti di arti marziali a Livello -2 o superiore: Attacco +2 (per Colpo)
Conoscenza Colpi Occulti di arti marziali a Livello X o superiore: Difesa +2 (per Colpo)
Corazzato: Difesa +2
Shura: Attacco +2

Moltiplicatori - Tutti cumulativi*

Aura 1: Attacco x 2/Difesa x 2
Aura 2: Attacco x 4/Difesa x 4
Aura 3: Attacco x 8/Difesa x 8
Aura Omicida 1: Attacco x 3
Aura Omicida 2: Attacco x 9/Difesa x 2
Aura Omicida 3+: Attacco x 27/Difesa x 3
Demoralizzato: Difesa x 1/2
Non addestrato: Attacco x 1/2

STRATEGIA E ORGANIZZAZIONE DELLE UNITÀ

Un esercito non è composto solo da un ammasso di persone che combattono alla rinfusa ma da soldati addestrati che uniscono all'affiatamento reciproco determinazione e coordinazione. Nel mondo di Ken il Guerriero, le forti capacità individuali minano alla base questa impostazione spingendo i vari personaggi a riunirsi in piccole unità di combattimento piuttosto che in anonimi plotoni da battaglia.

Ogni singolo gruppo è raramente formato da più di cento uomini, in generale dotati di caratteristiche simili e guidati da un Leader carismatico (dotato cioè del Talento Leadership almeno a Livello 0), che non rispettano alcuna disciplina tranne la forza. Per questo motivo solo alcuni di loro, i più valorosi o motivati, partecipano attivamente al combattimento mentre gli altri si disperdono intralciandosi a vicenda. Un esempio di questo tipo di unità potrebbe essere la banda di Zeta, un assembramento di contadini, un commando di forze di Souther.

*Il giocatore dotato anche di Aura Omicida può utilizzare, a proprio piacimento, solo un tipo di Aura. Le due Auro non possono mai essere attive contemporaneamente.

Nota: Se preferite far condurre l'esercito a un personaggio non adatto (che cioè non soddisfa le condizioni di cui sopra) dovete togliere dal Valore Totale di Attacco la somma di tutti i Valori di Attacco dei personaggi che sono stati, per così dire, scavalcati.

Punto quarto: Ogni Leader deve tirare segretamente un Test di Strategia: **Mente + Azione + Umano + Strategia**. Se i personaggi non possiedono il Talento Strategia, considerate un Modificatore relativo pari a -6. Per modificare il valore del Test è possibile far ricorso solo all'Energia Precisione, investendo Punti Equilibrio psichico (vedi a pagina 12 del Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base).

Nota: L'Arbitro di Gioco può applicare al Test eventuali modificatori aggiuntivi dovuti a fattori ambientali o di altro tipo: pioggia, vento, fatica, armi particolari, esperienza acquisita, ecc.

Punto quinto: confrontate i risultati ottenuti con la seguente tabella.

Risultato	Modificatore
Fallimento critico	-50%
Pessimo	-30%
Male	-20%
Quasi	-10%
Normale	+0%
Buono	+10%
Molto buono	+20%
Eccellente	+20%
Successo critico	+50%

Punto sesto: Modificate il Valore Totale di Attacco di entrambe le fazioni in base alla percentuale risultante dalla tabella. Se la percentuale è positiva il Leader di ogni gruppo, può decidere di modificare il proprio Valore Totale di Difesa ottenendo così un *bonus difensivo*.

Nota: Il Leader è libero, in ogni caso, di ripartire come preferisce, tra attacco e difesa, il modificatore ottenuto grazie al Test.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Punto settimo: Risolvete lo scontro. Ogni esercito infligge all'altro un numero di **Punti Attacco** pari al proprio Valore Totale di Attacco!

• Se il Valore Totale di Difesa è inferiore ai Punti Attacco subiti, significa che l'esercito è stato spazzato via.

• Se il Valore Totale di Difesa è superiore ai Punti Attacco subiti, la differenza deve essere ripartita dal Leader fra i propri uomini, in ordine di Aura, per determinare i superstiti.

Esempio

Un esercito di 50 Shura, guidati da un Vero Shura, sfida un esercito dei Cinque Astri, composto da 100 guerrieri normali, guidato da Hyui.

I guerrieri Shura hanno Attacco 2, Difesa 1; inoltre conoscono ciascuno un Colpo Avanzato a Livello 0 e un Colpo Mortale a Livello X. Il Vero Shura ha Attacco 2, Difesa 2, Aura 1; diversi Colpi Avanzati a Livello 0 e alcuni Colpi Mortali a Livello -2.

Shura

Valore di Attacco: $1 + 2$ (Attacco) $+ 1$ (Colpi Avanzati) $+ 2$ (Shura) = 6
Valore di Difesa: $1 + 1$ (Difesa) $+ 1$ (Colpi Avanzati) = 3

Vero Shura

Valore di Attacco: $(1 + 2$ (Attacco) $+ 1$ (Colpi Avanzati) $+ 2$ (Colpi Mortali) $+ 2$ (Shura)) $\times 2$ (Aura) = 16
Valore di Difesa: $(1 + 2$ (Difesa) $+ 1$ (Colpi Avanzati) $+ 2$ (Colpi Mortali)) $\times 2$ (Aura) = 12

Esercito Shura

Valore Totale di Attacco: 50×6 (soldati Shura) $+ 16$ (Vero Shura) = 316
Valore Totale di Difesa: 50×3 (soldati Shura) $+ 12$ (Vero Shura) = 162

L'esercito di Hyui è formato da 100 guerrieri aventi Attacco 1 e Difesa 1. Inoltre tutti conoscono Colpi Avanzati a Livello -2. Hyui è un Gran Maestro e come tale ha Attacco 2, Difesa 2, Aura 2; Colpi Avanzati a Livello 0, Colpi Mortali a Livello -2 e Colpi Esoterici a Livello -4.

Soldati

Valore di Attacco: $1 + 1$ (Attacco) $+ 1$ (Colpi Avanzati) = 3
Valore di Difesa: $1 + 1$ (Difesa) $+ 1$ (Colpi Avanzati) = 3

Hyui

Valore di Attacco: $(1 + 2$ (Attacco) $+ 1$ (Colpi Avanzati) $+ 2$ (Colpi Mortali) $+ 3$ (Colpi Esoterici)) $\times 2$ (Aura) = 18
Valore di Difesa: $(1 + 2$ (Difesa) $+ 1$ (Colpi Avanzati) $+ 2$ (Colpi Mortali) $+ 3$ (Colpi Esoterici)) $\times 2$ (Aura) = 18

Esercito di Nanto

Valore Totale di Attacco: 100×3 (soldati) $+ 18$ (Hyui) = 318
Valore Totale di Difesa: 100×3 (soldati) $+ 18$ (Hyui) = 318

L'esercito Shura designa come Leader il Vero Shura, che ha il Talento Strategia pari a +1. Hyui non ha mai condotto una campagna e quindi ha un Modificatore di -6.

Il Vero Shura lancia l'attacco. Dato che lo scontro avviene sull'Isola dei Demoni e che nel terreno sono state disseminate delle trappole, i guerrieri Shura hanno il morale elevato (cosa che l'AdG valuta con un bonus al Test pari a +3). Il valore finale del Test è 12 e il risultato del tiro 7. Il MS è pari a 5 (Molto Buono) corrispondente ad un modificatore di +30%. L'esercito Shura, in onore alla propria filosofia, decide di utilizzare l'intero bonus in attacco. I guerrieri di Nanto, invece, pur essendo ben allenati, sono appena sbarcati da una lunga traversata. Nonostante, Hyui ottiene ai dadi un Successo Critico e di conseguenza un +50% che decide di sommare alla difesa

I valori definitivi d'attacco dei due eserciti sono quindi:

Esercito Shura

Valore Totale di Attacco: $316 + 30\% = 411$. Valore Totale di Difesa: 156

Esercito di Nanto attacco 324, Difesa 324 + 50% ; 324/486.

Valore Totale di Attacco: 318. Valore Totale di Difesa $318 + 50\% = 477$

I danni causati da Nanto sono sufficienti ad annientare l'esercito Shura (Punti Attacco 318 contro Valore Totale di Difesa 156). Al contrario, i 411 Punti Attacco di Shura non bastano (fortunatamente) a schiacciare l'esercito di Hyui. Più precisamente, rimangono 66 punti che devono essere distribuiti per determinare i superstiti. Hyui ha Valore di Difesa 18 (è l'unico che possiede l'Aura) e i restanti 48 punti possono essere utilizzati per salvare altri 16 uomini (ogni soldato ha Valore di Difesa 3).

Hyui, alla fine della battaglia, si ritroverà, assieme ad un piccolo manipolo di 16 sopravvissuti, circondato dai corpi dei soldati caduti e, forse, ripenserà ai motivi di quell'assurda invasione!



CAPITOLO 5

LE NUOVE ARTI MARZIALI

Le scuole di Hokuto, Nanto, Gento e Montefiorito non sono naturalmente le uniche a contendersi il predominio del mondo. Anche Shura e Hokuto-Jen vogliono la loro parte mentre Hokuto-Koryu gli si oppone con fierezza. In questo capitolo troverete nuove caratteristiche e regole per giocare a Ken Il Guerriero interpretando personaggi appartenenti al complesso universo dell'Isola dei Demoni.

L'ONORE

Il concetto di onore è stato già brevemente illustrato nelle regole base (vedi a pagina 34 del Volume 1, *Regole di Gioco, Scatola Base*). Ora però, quella definizione non è più sufficiente.

Sull'Isola dei Demoni è fondamentale, infatti, intuire velocemente quale livello di abiezione e slealtà abbia raggiunto il proprio contendente prima di affrontarlo: sottovalutare questo fattore potrebbe rivelarsi un errore mortale. D'altronde, per gli stessi abitanti dell'isola, il numero di nemici uccisi, specie se con l'inganno, è una vera e propria misura della popolarità raggiunta!

Le seguenti regole risolvono quest'apparente contraddizione introducendo una nuova caratteristica dei personaggi: il valore di **Onore** (ON).

Nota: Il contenuto di questo capitolo riveste una particolare importanza per tutti gli appartenenti alla Scuola di Hokuto-Jen e per gli abitanti dell'Isola.

Ogni PG parte con un numero di



punti **Onore** iniziali, corrispondenti alle potenzialità dello spirito, alla purezza della mente e alla nobiltà delle azioni, pari a **(Cuore + Aura) x 10**. Come conseguenza di azioni e comportamenti non in sintonia con l'Etica del personaggio (o addirittura criminale), il valore di Onore dovrà essere diminuito di tanti punti quanti l'AdG, anche in relazione alla Scuola di appartenenza, reputerà necessario. Come pura indicazione si può fare riferimento alla tabella che segue.

- Se il valore di Onore è positivo, il personaggio gode di tutti i vantaggi citati nel paragrafo *L'Etica di Combattimento* (vedi a pagina 34 del Volume 1, *Regole di Gioco, Scatola Base*); inoltre, tanto maggiore è il valo-

re, tanto più fulgida è la sua Aura. Il livello massimo di Onore è quindi il limite di lucentezza e splendore che può assumere l'Aura di un personaggio.

Con un Onore massimo inferiore a 20, l'Aura sarà esclusivamente della sua colorazione naturale mentre con un valore superiore potrà diventare molto più chiara.

A livelli elevati di Onore (superiori a 50) è associata un'Aura che, nei momenti di massima concentrazione del PG, può essere addirittura splendente. Un valore di Onore vicino a quello massimo fa sentire il personaggio in armonia con se stesso e con il prossimo, e viceversa.

- Se il valore di Onore scende a Zero o meno, il personaggio diventa un rinnegato e le persone che lo circondano possono avvertire direttamente la sua cattiveria e la sua ferocia. Tutti i PG o PNG dotati di Onore positivo si sentiranno moralmente motivati ad eliminarlo. Se possiede un'aura, questa assumerà tonalità scure e opache e, al limite, potrà manifestarsi come assenza di luce.

- Il valore minimo di Onore è pari a -100.

TABELLA PERDITA PUNTI ONORE

Esecuzione di un Colpo Esoterico di Shura	-3*
Esecuzione di un Colpo proibito di Hokuto Jen	-2*
Esecuzione di uno Tsubo proibito	-2*
Omicidio non motivato	-5
Tortura; Saccheggio; Violenza gratuita	-2
Tradimento di un giuramento	-4
Trasgressione all'Etica di un'arte marziale (involontario)	-5
Trasgressione all'Etica di un'arte marziale (volontario)	-10
Uccisione di un amico	-10
Uccisione di un parente di sangue	-20

* Solo se il valore attuale di Onore è positivo.



All'interno della Società dei Demoni, possedere Onore negativo è un grande vanto.

Quando si cerca di intimidire qualcuno si può sostituire il valore corrispondente (diviso per 10, eventualmente arrotondato per eccesso, e cambiato di segno) alla componente Cuore nel relativo Test. In questo modo lo si utilizza come una specie di *carisma negativo*.

Esempio

Kazan il Duro ha Cuore 3 e Onore -58. Dato che si trova nel deserto assieme a Rugak il Forte decide di intimidire il compagno, piuttosto che combatterlo, per prendergli l'unica razione d'acqua rimasta.

Normalmente il Test sarebbe 3 (Cuore) +2 (Azione) +2 (Umano) = 7 con scarse possibilità di successo; sfruttando invece il valore Onore il Test diventa 6 (Onore) +2 (Azione) +2 (Umano) = 10. Kazan tira e ottiene 8; Rugak, intimidito, decide *spontaneamente* di consegnare la borraccia e di allontanarsi velocemente!



Arte di Hokuto, la possiedono. Al contrario delle altre Tecniche non si ottiene spendendo Punti Avventura, ma solo per aver compiuto azioni efferate o perché il destino, (sotto le vici dell'AdG) ha deciso così. Una volta acquisita, comunque, non può più essere perduta. L'Aura omicida non ha uno spazio specifico nel foglio del personaggio ma viene indicata con dei circoletti all'interno dei Punti Equilibrio. Può quindi raggiungere valori più elevati dell'Aura convenzionale (fino a un massimo di 6) ma è meno stabile e duratura!

Nei PNG, L'Aura Omicida è indicata a fianco dell'Aura normale, separata da una barra.

della propria Aura Omicida al costo di un solo PR (o PE).

• **Non può essere sostituita all'Aura convenzionale** nelle regole che consentono a chi ha Aura 2 di imparare ed effettuare Colpi appartenenti ad altre Scuole, e a chi ha Aura 3 di diventare un Unificatore (vedi a pagina 32 del *Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base*).

• **Non può essere sacrificata per annullare un Effetto Speciale.** Questo se si fa uso della Regola Opzionale descritta a pagina 34 del *Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base*.

Importante: Le due forme di Aura sono incompatibili: in uno stesso momento può essere utilizzato un solo tipo di Aura, quella con il valore più elevato, mentre l'altra è considerata 0 a tutti gli effetti. A parità di valore, è l'Aura Omicida che deve essere usata dal giocatore. L'attivazione della forma di Aura con valore inferiore richiede un Test: **Cuore + Desiderio + Nulla** all'inizio di ogni Round.

Il valore Onore può aumentare solo in particolari circostanze: periodi di meditazione (minimo un mese) presso un tempio, contatti con persone di rara bontà oppure aumenti dell'Aura o della Componente Cuore. Ogni volta che il personaggio si trova in una di queste condizioni può spendere 1 PA per incrementare il valore Onore. L'entità esatta dell'incremento dipende sempre dall'AdG.

Ecco il valore di Onore di alcuni personaggi

Falco	90
Toki	80
Ken	70
Shew, Rey	60
Ryuga	40
Souther	30
Raoul	20
Shin	15
Jagi	-5
Zeta	-10
Padre Kobra	-20
Yuda	-30
Hio	-80
Caio, Han	-100

Esempio

L'Eccelso Caio, il Primo Demone delle Tenebre, ha i seguenti punteggi nelle Tecniche: Attacco 3; Difesa 3; Aura 2/6. Dove 2 è il valore dell'Aura convenzionale e 6 quello dell'Aura Omicida.

Gli utilizzi e gli effetti dell'Aura Omicida sono analoghi a quelli dell'Aura convenzionale per le seguenti applicazioni (vedi a pagina 28 del *Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base*):

• **Come forma limitata di precognizione, in modo da prevedere gli attacchi** (vedi anche a pagina 21 del *Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base*).

• **Per avere maggiore libertà di movimento.**

• **Per sfruttare al meglio le risorse del corpo.**

Al contrario di essa, però:

• **Penalizza le possibilità di resistere agli Effetti Speciali inflitti.** Il valore dell'Aura Omicida dell'attaccante diventa un ulteriore Modificatore negativo, da parte di chi subisce il colpo, quando si cerca di resistere agli Effetti Speciali delle arti marziali.

• **Migliora l'efficacia dei Successi Critici.** In caso di successo critico, il personaggio aggiunge al MS un numero di dadi aggiuntivi pari al valore

Esempio

Caio attacca Ken con il Colpo della Bianca Rete che Soffoca l'Anima. Ottiene 2: un Successo Critico! Sulla Tabella degli Effetti tirerà dunque 2d6 (il numero di dadi standard)+ 1d6 (dovuto al Successo Critico)+ il Margine di Successo. Caio decide però di spendere 1 PR ulteriore e di rovesciare la potenza dell'Aura Omicida sul guerriero di Hokuto: ben 6d6 da aggiungere al MS. Ken, fortunatamente, può ridurre il numero di dadi di 3 (il valore della sua Aura) ma comunque si prepara a subire un colpo devastante: ben 6d6+ MS!

IL PREZZO DELLA FOLLIA

Come abbiamo accennato, l'Aura Omicida non può essere acquistata tramite la spesa di Punti Avventura, ma solo nei seguenti casi:

• Ogni volta che un personaggio compie un atto di atroce viltà (a discrezione dell'AdG) e se fallisce conseguentemente un Conflitto Interiore basato sulla Componente Cuore.

• Ogni volta che un personaggio è esposto all'influenza di un essere di grande malvagità (cioè con Aura Omicida 2 o superiore) e se fallisce conseguentemente un Conflitto Interiore basato sulla Componente Cuore.

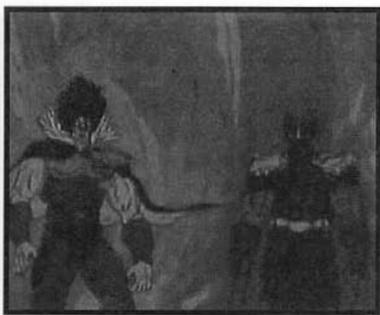
LE TECNICHE

Alle tre tecniche classiche (Attacco, Difesa, Aura) se ne aggiunge ora una quarta, perversione dell'Aura e misura della corruzione e della malvagità dell'anima. È l'**Aura Omicida**, personificazione stessa del Demonio!

AURA OMICIDA

L'Aura Omicida è un flusso energetico potente quanto l'Aura, ma spiegabile solo in termini di furia malvagia e distruttrice. In quanto tale, influenza gravemente il cuore e lo spirito di chi ne fa uso; solo gli uomini particolarmente corrotti e malvagi, tra cui tutti gli adepti dell'Arcana





• Ogni volta che un personaggio effettua un Colpo proibito; così come specificato più avanti nel paragrafo *Follia Omicida*.

MANCANZA DI CONCENTRAZIONE

L'Aura Omicida è potente, ma ha anche lati negativi. Un personaggio corrotto dalla follia di Hokuto-Jen, perde la capacità di concentrazione a causa dell'inquietudine della propria anima.

Egli non è più in grado di applicarsi per lunghi periodi e di conseguenza la sua velocità di accrescimento nel Livello dei Talent e dei Colpi ne risulta penalizzata.

In termini di gioco, i PA ricevuti alla conclusione di un'avventura da un PG dotato di Aura Omicida devono essere diminuiti, per ogni punto della stessa, del 10% (arrotondato per eccesso).

Esempio

Al termine di una campagna Kanturo e Rangan ricevono dall'AdG 8 PA a testa. Jakai, però, ha un valore di Aura Omicida pari a 2 e riceve di conseguenza solo 6 PA (il 20% di 8 è 1,6, arrotondato a 2).

PERDITA DELL'AURA OMICIDA

Un giocatore che, durante l'utilizzo di un Colpo di Hokuto-Jen, ottiene un Fallimento Critico perde temporaneamente l'uso della propria Aura Omicida.

È come se l'anima del personaggio si stesse liberando della malvagità che la opprime prosciugandola dall'interno.

In termini di gioco, l'Aura Omicida non ha più alcun effetto e verrà lentamente riattivata, nei giorni successivi, al ritmo di un punto al giorno. Naturalmente tutto ciò si ripercuote sulla capacità di portare colpi offensivi, difensivi, ecc.

Importante: Anche se l'Aura Omicida non può essere usata, mantiene inalterato il proprio valore.

Esempio

Caio è in procinto di portare l'assalto finale a Ken e a Ork, che giace ferito al suolo, utilizzando la Morsa dell'Anima Assassina. Ottiene 12, un Fallimento Critico... improvvisamente le forze lo abbandonano mentre la sua Aura Omicida svanisce! Disperato, cerca allora di attivare l'Aura convenzionale: il suo Test è pari a 2 (Cuore)+ 5 (Desiderio)- 1 (Nulla)= 6. Lancia i dadi: 8. Ancora un risultato sfavorevole! In queste condizioni è troppo vulnerabile e frettolosamente decide di ritirarsi. Lo scontro è solo rimandato!

«La tecnica di Hio è cambiata, ora. Non è più l'Arcana Arte!»

Yak Shah

FOLLIA OMICIDA

L'uso delle arti marziali proibite porta, lentamente ma inesorabilmente, alla perversione dell'anima. Non è un passaggio diretto, comunque, ma un susseguirsi di stati di coscienza diversi sempre più alterati e contorti di cui, forse, il più evidente e pericoloso è quello della Follia Omicida. Si tratta di una condizione temporanea nella quale il personaggio perde totalmente qualsiasi parvenza di umanità e razionalità e cerca di uccidere chiunque gli si pari davanti... nemici o amici!

«Che... che è successo? Dove sono?»

«Sei ritornato in te, Jukei. Il potere demoniaco dell'Arcana Arte ti aveva tolto la ragione!»

Jukei e Ryuken

Perché un PG venga colpito da un attacco di Follia Omicida, occorre che egli abbia effettuato con successo un Colpo proibito, ovvero:

- un colpo proibito di Hokuto-Jen;
- un colpo Esoterico di Shura;
- uno Tsubo proibito.

In quest'ultimo caso il personaggio deve immediatamente riuscire in



un Test **Cuore + Resistenza + Nulla + Aura - Aura Omicida + Modificatore** (pari a 1/10 dell'Onore), per riuscire a resistere al raptus omicida. Se il valore del Test è 13 o più, il Test riesce automaticamente.

Nota: Anche se il tiro riesce devono essere logicamente tolti i punti Onore relativi.

Se il test fallisce, invece, il PG acquista immediatamente un punto di Aura Omicida e comincia a sfogare la propria brama di sangue su chiunque si trovi vicino a lui, con l'esclusione di altri personaggi dotati di Aura Omicida più elevata. La condizione di Follia Omicida dura un numero di ore, pari al valore dell'Aura Omicida, durante le quali il valore di Onore del personaggio viene automaticamente portato a 0.

Importante: Quando un PG raggiunge il valore massimo di Aura Omicida durante un attacco di Follia Omicida, impazzisce completamente e diventa un PNG gestito dall'AdG. Analoga sorte avviene ad un personaggio che ha raggiunto Aura Omicida 6 in altro modo ma subisce, in queste condizioni, un ulteriore attacco di Follia Omicida.

Esempio

Krugan ha appena utilizzato lo Tsubo Shao-fu, portando il proprio Onore da -38 a -40. Il suo test è 5 (Cuore) +3 (Resistenza) -1 (Nulla) +1 (Aura) -1 (Aura Omicida) -4 (Modificatore) = 3. Tira 2d6 e ottiene 7! La sua anima viene ulteriormente corrotta: l'Aura Omicida passa a 2, l'Onore cade a 0 ed egli rivivisce la furia dei propri attacchi contro il nemico, con la mente sconvolta dal demone della follia!

Nota: I discendenti della Dinastia Principale di Hokuto hanno notevoli vantaggi nel controllo della propria Follia Omicida, tanto che Kenzabi fu tratto in inganno dalle potenzialità di quest'arte. Gli appartenenti alla Dinastia, quando devono effettuare il Test di controllo, raddoppiano infatti il valore della Componente Cuore.

LE SCUOLE DI ARTI MARZIALI

In questa sezione vengono presentate alcune forme di combattimento fra le più malvagie e letali di tutto l'universo di Ken il Guerriero: le Scuole Oscure. In realtà le tecniche

e le caratteristiche che descriveremo, si adattano maggiormente a dei PNG, piuttosto che a dei PG, ma chissà... forse qualcuno riuscirà a piegare l'Arte al proprio volere!



LE SCUOLE OSCURE

Le Scuole di Hokuto-Jen e di Shura vanno sotto il nome collettivo di Scuole Oscure.

Questo perché queste forme di combattimento, seppure più antiche e forse anche più efficaci delle scuole classiche, sono intrinsecamente malvagie. La loro filosofia di base è tale da spingere i propri adepti, lentamente ma inesorabilmente, verso la follia e la violenza fine a se stessa: per questo motivo furono bandite anni fa!

I PREREQUISITI

Naturalmente le nuove Scuole di arti marziali, richiedono ciascuna il proprio Prerequisito. Vediamoli assieme:

- **Vie di Koryu**, per la Scuola di Hokuto-Koryu
- **Vie Oscure di Hokuto-Jen**, per l'Arcana Arte di Hokuto
- **Vie di Shura**, per la Scuola Shura

Rispetto ai Prerequisiti già presentati (vedi a pagina 30 del *Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base*) esistono importanti differenze.

• **Hokuto-Koryu** non è altro che una lieve variante di Hokuto. Un Guerriero Koryu può apprendere tutti i Colpi non proibiti di Hokuto con le usuali modalità (i Colpi proibiti, con una penalità di -2).

• **Hokuto-Jen**, la madre di tutte le moderne arti marziali, permette di imparare senza penalità (ossia, usando il Prerequisito Vie Oscure di Hokuto-Jen) i Colpi di Hokuto e Hokuto-Koryu.

Permette inoltre di imparare, con una penalità di -2 (oltre a tutti gli altri modificatori), anche i Colpi delle arti marziali in qualche modo derivanti dalla tradizione di Kenzabi, ovvero Nanto e Gento. Naturalmente, anche un guerriero di

Hokuto potrà imparare i colpi della Scuola di Hokuto-Jen, con una penalità di -2 (oltre a tutti gli altri modificatori), utilizzando il Prerequisito Vie di Hokuto. Analogamente, per i Colpi di Hokuto-Koryu.

• **Shura** non è più la Scuola raffinata del passato ed è ora equiparabile a una Scuola Minore.

I suoi Colpi, però, hanno la caratteristica di essere portati con estrema precisione ed abilità e quindi la loro esecuzione è particolarmente complessa.

Per questo motivo, i guerrieri che desiderano impararli e non possiedono il Prerequisito Vie di Shura devono aggiungere un Modificatore di -4 ai Test. L'unica eccezione è quando viene utilizzata l'Ombra Riflettente di Hokuto.

L'abilità di osservazione degli Shura viene ulteriormente ripagata: ogni Shura è talmente abituato al combattimento che può tentare di imparare un Colpo sconosciuto di una qualsiasi Scuola con un Modificatore pari al valore del Prerequisito Vie di Shura (con una penalità di -2 se si tratta di una Scuola Maggiore).

Esempio

Alf, che possiede Vie di Shura a Livello +1, osserva Ken mentre effettua il suo Colpo HA2. Il colpo riesce con margine di 2, ma Alf ha un Test di Percezione pari a 4 (Mente) +3 (Percezione) +2 (Umano) +1 (Vie di Shura) -2 (Hokuto è una Scuola Maggiore) -2 (MS) = 6. Se Alf tirerà un 6 o meno, avrà imparato il colpo costringendo Ken, al turno successivo, a variare la propria tecnica.

TEST DI PARATA SHURA (REGOLA OPZIONALE)

In aggiunta alla caratteristica precedente, uno Shura può tentare di parare anche un colpo non noto, con una Test pari al normale Test di Parata diviso per due.

Nota: questa regola tende a rendere gli Shura molto potenti e, di conseguenza, va utilizzata con estrema cautela.



LO STUDIO DELLE ARTI MARZIALI

Tutte le arti marziali introdotte in questo volume hanno modalità particolari d'insegnamento. In questo paragrafo introduciamo anche la regola per la Specializzazione in Nanto e alcuni chiarimenti sulla Scuola di Hokuto.



SACRA SCUOLA DI HOKUTO

Pur essendo una fra le Scuole più giovani, Hokuto è dotata della struttura d'insegnamento più completa. Gli allievi sono selezionati con cura, e solo i migliori sono destinati, un giorno, a diventare dei Successori della Scuola. Chi si rivela inadatto può scegliere tra due diversi destini: o diventare un Pianeta dell'Orsa Maggiore, al servizio del Successore come un pianeta che ruota attorno al sole; oppure allontanarsi liberamente dalla Scuola... a patto di permettere la cancellazione dalla propria memoria di tutte le tecniche avanzate (Colpi Esoterici e Occulti)! Alternativamente può passare a un'altra Scuola di arti marziali, senza penalità di sorta.

Nella tradizione millenaria, al solo Koryu è stato concesso di ritirarsi senza perdita di memoria.

Il nuovo Successore della Scuola di Hokuto può derivare solo da un discendente diretto della Dinastia, pertanto, quando si verifica una nuova nascita, al neonato viene assegnato un Monaco Tutelare che ha il compito di proteggerlo e di guidarlo nelle varie scelte della vita. In realtà questa tradizione è stata bruscamente interrotta dalla partenza di Ryuken per il continente al di là del mare: dato che la maggior parte dei Monaci Tutelari rimase sull'isola, attualmente solo i Guerrieri di Hokuto nati prima dell'Olocausto hanno un Monaco Tutelare.

DIVINA SCUOLA DI NANTO

I guerrieri della Scuola di Nanto sono caratterizzati da una profonda irrequietezza. Ben pochi hanno la pa-



zienza di imparare e approfondire i Colpi Mortali, che in questa scuola sono decisamente impegnativi, mentre i più decidono di *specializzarsi* nelle Tecniche Esoteriche delle varie discipline (vedi il paragrafo *Migliorare i propri Colpi*, a pagina 33 del *Volume 1, Regole di Gioco, Manuale Base*).

Se un adepto della Scuola di Nanto opera questa scelta, considera i Colpi Esoterici della propria Disciplina (Incluso il Colpo NE1 - Contatto con la natura) e solo di quella - a tutti gli effetti del gioco - come se si trattasse di Colpi di Gerarchia 3 anziché 4. Naturalmente ciò comporta che il guerriero, finché non si adegnerà nuovamente alle normali restrizioni, non potrà più beneficiare dello **sconto** di 1PA su ogni avanzamento per i Colpi della propria Scuola.



SANTA SCUOLA DI HOKUTO-KORYU

Non tutti possono entrare a far parte della scuola di Hokuto-Koryu. Innanzitutto, date le comuni origini, il personaggio deve possedere Vie di Hokuto almeno a Livello 0; secondariamente, solo i personaggi con Onore minimo 40 saranno considerati per l'ammissione e, infine, è necessario spendere 5 PA. Koryu è molto selettivo e vuole solo persone fidate!

Contrariamente ad altri casi, il Prerequisito Vie di Hokuto non viene perso, ma non potrà essere più aumentato finché il personaggio non diverrà un Unificatore.

Abbandonare la scuola è facilissimo: basta commettere un atto malvagio o usare un colpo proibito. In questo caso il Prerequisito Vie di Koryu cade immediatamente a X.

Note: Sarà compito dell'AdG stabilire se è possibile diventare guerrieri di Hokuto-Koryu anche dopo la morte del maestro (dopo il 7 d. O.).

ARCANA ARTE DI HOKUTO

Lo studio non è per nulla diverso da quello delle altre arti marziali, tranne forse per la difficoltà di trovare maestri. Jukei e i tre Shogun delle Tenebre, sono i soli in grado di insegnare le tecniche dell'Arcana Arte.



SANGUINARIA SCUOLA SHURA

Il passaggio dalla Scuola Shura a un'altra qualsiasi Scuola Maggiore è molto semplice e spesso favorito dalle circostanze... anche se si tratta di una strada quasi senza ritorno!

Nel momento in cui inizia l'addestramento nella nuova arte marziale, l'adepto ne acquisisce il Prerequisito a Livello -4. Pur mantenendo la conoscenza di tutti i Colpi Shura precedentemente appresi, il guerriero perde immediatamente la capacità di combinazione, quella di imparare facilmente i Colpi non noti e la possibilità di aumentare il Livello dei Colpi della vecchia arte.

Inoltre, a causa della sconvolgimento dell'equilibrio che è alla base della filosofia Shura, perde un Livello di esperienza in Vie di Shura, ogni volta che aumenta il Prerequisito della nuova arte marziale. In ogni caso, quando quest'ultimo raggiunge Livello +1, Vie di Shura crolla immediatamente a Livello X. Neppure un Unificatore può avere il Prerequisito Vie di Shura a livello superiore a X.

Il passaggio inverso, invece, è molto più complesso e, spesso, poco conveniente. Infatti, tutti gli Shura iniziano l'addestramento in tenera età, quando la mente e il corpo sono più ricettivi. Farlo in età adulta richiede incredibili sforzi per riuscire a dimenticare quanto già imparato e per recuperare l'equilibrio interiore che le altre Arti mettono a repentaglio.

Ai fini del gioco, si applicano le normali regole per il passaggio di Scuola (vedi a pagina 31 del *Volume 1, Regole di Gioco, Manuale Base*), con le seguenti differenze:

- Il Livello di tutti i Colpi non Shura noti si riduce immediatamente di 1, e comunque nessuno può essere a livello +1 o superiore;

- Se il personaggio convertito possiede Aura o Aura Omicida, in netto contrasto con la filosofia Shuratan, ha la possibilità di convertire immediatamente i punti accumulati in PA per poi incrementare il Prerequisito Vie di Shura o i Colpi Shura già noti. Se ha Aura 1, ha a disposizione 4 PA, se ha Aura 2, 7 PA, infine, se ha Aura 3 o più, 10 PA. L'Aura Omicida non viene però ri-

dotta costituendo un impaccio non trascurabile per l'esecuzione dei Colpi Shura (come si vedrà in seguito).

- Il costo per il passaggio dalla Scuola di appartenenza alla Scuola Shura non è 5 PA, ma un numero di PA pari alla metà dell'età del personaggio (rappresenta la difficoltà che incontra quest'ultimo a dimenticare le tecniche precedentemente acquisite),



L'ETICA DELLE ARTI OSCURE

L'Arcana Arte di Hokuto e la Sanguinaria Scuola Shura sono totalmente aliene al concetto di Etica (vedi a pagina 34 del *Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base*); anzi, ne hanno invertito i principi: attaccare avversari deboli, oppure in netta inferiorità numerica, non viene considerato un atto di codardia, ma un segno di intelligenza tattica! Anticamente, l'arte del combattimento serviva come via per il raggiungimento della perfezione, ora l'importante è che il più forte si imponga sul più debole, a qualsiasi costo.

Gli Shura e i Demoni incoraggiano la slealtà e utilizzano qualsiasi trucco o scorrettezza pur di ottenere la vittoria; il non attenersi a questo comportamento potrebbe comportare un aumento dell'Onore... una grave onta per gli abitanti dell'Isola dei Demoni!

«...Per gli uomini di questo paese conta una sola cosa: battere altri uomini. Quando uno Shura vince, si nutre della vita e dello spirito dell'avversario»

Falco



CAPITOLO 6 I COLPI

All'interno del presente capitolo troverete la descrizione dei nuovi Colpi introdotti in questa espansione.

Si tratta, nell'ordine, dei nuovi Colpi di della Sacra Scuola di Hokuto, dei Colpi della Santa Scuola di Hokuto-Koryu, di quelli dell'Arcana Arte di Hokuto e, infine, dei Colpi della Sanguinaria Scuola Shura. A ogni Scuola è dedicata una sezione specifica, comprendente una breve storia, l'esposizione di eventuali regole particolari e la lista dei Colpi, suddivisa per gerarchie.

Le voci presenti in questa sezione seguono le convenzioni precedentemente stabilite (vedi a pagina 35 del Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base). Viene comunque introdotto, ad uso esclusivo della Scuola Shura, un nuovo tipo di Colpi: i **Colpi di Massa (M)**.

SACRA SCUOLA DI HOKUTO

Prerequisito della Scuola:
Vie di Hokuto
Componente principale:
Cuore

I Colpi di Hokuto, sviluppati durante la tradizione plurimillennaria della Scuola, sono innumerevoli. Finora (vedi a pagina 37 del Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base) erano stati introdotti solo alcuni tra i principali; adesso è giunto il momento di utilizzarne anche altri, magari meno conosciuti ma non per questo meno efficaci!

Di norma, questi Colpi sono noti soltanto ai Grandi Maestri di Hokuto (cioè personaggi con il Prerequisito Vie di Hokuto a Livello +2) ma ci possono essere eccezioni.

COLPI AVANZATI DI HOKUTO

HA14

Sacro Colpo del Salto Assassino

Tipo: SM.

Costo: 3.

Limitazioni: Attacco 1, Difesa 1, Aura 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Il guerriero si libra nell'aria voltando le spalle alla vittima per poi atterrare su di essa con il taglio di entrambe le mani. A seconda della locazione colpita il danno può essere più o meno grave. Se il Colpo arriva alle braccia, la vittima subisce (C)PV (su entrambe), al torso (D)PV, alla testa (E)PV. Non è possibile colpire le gambe; se ciò avvenisse bisogna tirare nuovamente il dado sulla Tabella della Localizzazione.

Speciale: Il Colpo viene eseguito con tale maestria e rapidità che il dan-



no inflitto aumenta di due Categorie.

HA15

Sacro Colpo del Vento Mortale di Hokuto

Tipo: DI.

Costo: 4F.

Limitazioni: Attacco 2, Aura 1.

Test: Corpo + Desiderio + Umano + Attacco; rincorsa di almeno 4m.

Effetti: Il Colpo si ottiene convogliando la forza del proprio movimento in un pugno che crea uno spostamento d'aria, anch'esso a forma di pugno, del colore dell'Aura del combattente che lo effettua. Colpisce solo coloro che sono ad una distanza maggiore di 2m dall'attaccante (con una penalità di -1 sul MS per ogni casella di distanza). Infigge (G)PV e (C)PR.

Speciale: Il pugno raddoppia di efficacia colpendo due locazioni adiacenti: se la tabella indica che è stato colpito un arto o la testa, viene colpito anche il torso; se indica il torso, bisogna tirare nuovamente per stabilire la seconda zona colpita.

HA16

Sacro Calcio del Fantasma Dormiente di Hokuto

Tipo: C.

Costo: 4F.

Limitazioni: Attacco 1, Aura 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: È un calcio effettuato con il tacco dello stivale. Dato alla base del collo, questo Colpo ha come obiettivo il mettere fuori combattimento l'avversario senza ucciderlo; infatti, infigge (C)PV e (F)PR. Il calcio può essere mirato, con le

dovute penalità, solo alla testa (in questo caso causa +1 PR aggiuntivo).

Speciale: La vittima sviene immediatamente (i suoi PR scendono a 0).

HA17

Grande Zampata della Tigre di Hokuto

Tipo: C.

Costo: 4F.

Limitazioni: Attacco 1, Difesa 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Il guerriero compie una violenta scivolata sulle gambe dell'avversario causandogli (D)PV per gamba e facendolo cadere. Va sempre mirato alle gambe (-2).

Speciale: Il Colpo infligge (H)PV per gamba.

HA18

Triplo Calcio Assassino di Hokuto

Tipo: C.

Costo: 6.

Limitazioni: Attacco 2, Aura 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Il Colpo consiste nello sferrare rapidamente tre potenti calci, uno di seguito all'altro, ognuno in una locazione diversa dell'avversario, causando (C)PV in ognuna di esse. Il Colpo non può mai essere mirato. Il tiro per Colpire è unico, ma l'avversario può tentare di parare tre volte (ogni parata elimina un Colpo).

Speciale: Il danno è (E)PV. Se le zone Colpite scendono a 0 PV esplodono.

COLPI MORTALI DI HOKUTO

HM14

Furia del Ciclone Devastante di Hokuto

Tipo: SP.

Costo: XF.

Limitazioni: Attacco 1, Aura 2; Vie di Hokuto 0.

Test: Cuore + Desiderio + Umano.

Effetti: Il guerriero cade in meditazione per tutto il Round di attacco, materializzando un vortice alto e largo 2m per ogni punto della propria Aura, che avanza inesorabilmente per 6m inghiottendo qualunque cosa si trovi sul suo cam-



mino. Al termine dei 6m, il ciclone si dissolve nel nulla. Procura una perdita di (C)PV e (D)PR per ogni locazione e può essere Schivato.
Speciale: La vittima viene scaraventata a MS metri di distanza, perdendo 1 PE (per la confusione creata dal Colpo) e ulteriori (C)PR in ogni locazione.

HM15
Sacro Colpo delle Sette Stelle Penetranti

Tipo: P.
Costo: 4F.
Limitazioni: Attacco 2; Vie di Hokuto +2; 1PR/PE.
Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.
Effetti: Il guerriero si concentra a tal punto da sferrare un pugno di potenza incredibile contro l'avversario (usare la Tabella della Localizzazione, Testata). Il danno è di (F)PR e vanno considerate solo le protezioni di Colpi di arti marziali.
Speciale: Il Colpo centra la Testa dell'avversario ignorando qualsiasi tipo di protezione.



TSUBO DI HOKUTO

HET15
Zusetsu della Psiche
Limitazioni: 2 PR/PE; Vie di Hokuto +2.
Test: Mente + Azione + Umano.
Posizione: TE.
Effetti: Causa la perdita completa di uno dei sensi o della memoria.

HET16
Teinen dei Movimenti
Limitazioni: 1 PR/PE; Vie di Hokuto +1.
Test: Corpo + Desiderio + Umano.
Posizione: GS oppure GD.
Effetti: Questo Tsubo riduce il valore di Movimento di un personaggio a 1/3 di quello normale. La sua durata è pari a MSx2 Round, durante i quali non è possibile né correre né schivare.

HET17
Tabaku della Confusione
Limitazioni: 1 PR/PE; Vie di Hokuto +1.
Test: Mente + Percezione + Umano.
Posizione: TE.
Effetti: La pressione di questo Tsubo agisce a livello mentale. Il giocatore che lo subisce è come stordito e non si ricorda più le tecniche di esecuzione dei Colpi di arti marziali, incluso quelle base, per

un numero di ore pari al MS. Se riesce a resistere parzialmente all'effetto dello Tsubo perde, in ogni caso, 1 PE. L'AdG può, a seconda del MS ottenuto, caratterizzare ulteriormente lo stato mentale del giocatore.

HET18
Shensei dei Sensi
Limitazioni: 1 PR /PE; Vie di Hokuto +1.
Test: Corpo + Desiderio + Umano.
Posizione: TE.

Effetti: Permette di accentuare o attenuare uno dei sensi (compreso il sesto senso). In pratica, permette di aumentare/diminuire (di un valore pari al MS x 2) tutti i Test legati al senso che è stato dichiarato prima dell'attivazione dello Tsubo. La durata dell'effetto è pari, in Round al valore della Componente Cuore.

HET19
Shurato della Costrizione
Limitazioni: 1 PR/PE; Vie di Hokuto+1.
Test: Corpo + Desiderio + Umano.
Posizione: Un arto (va comunque mirato).
Effetti: Riduce gradualmente (2 PV a Round) le dimensioni dei muscoli della zona colpita, infliggendo 1 PD. Quando l'arto raggiunge 0 o -1 PV, l'effetto dello Tsubo cessa e i muscoli rimangono in quello stato per un numero di mesi pari al MS.

HET20
Shinabu o Tenebre Distruttrici di Hokuto
Limitazioni: 1 PE; Vie di Hokuto +1.
Test: Mente + Desiderio + Umano.
Posizione: GD.
Effetti: Causa la paralisi completa del corpo per un'intera giornata. Al calare del sole, la vittima subisce 3PV in ogni locazione e poi, se sopravvive, è considerata libera.

HET21
Shuhen della Guarigione
Limitazioni: 2 PR/PE; Vie di Hokuto +2.
Test: Corpo + Desiderio + Umano.
Posizione: Qualsiasi (va comunque mirato).
Effetti: Guarisce ogni tipo di ferita nella zona dove viene attivato. L'effetto è immediato.

HET22
Sendote della Selezione della Memoria
Limitazioni: 1 PR/PE; Vie di Hokuto +1.
Test: Mente + Azione + Umano.
Posizione: TE.

Effetti: Causa la perdita di 1 PR a Round, lasciando la vittima svenuta per MS ore. Durante questo periodo, chi effettua il Colpo può agire sulla memoria della vittima, indicando quali eventi o circostanze dovranno essere dimenticati, oppure inserendo memorie e nozioni che verranno poi ricordate come proprie. Può essere utilizzato per rimuovere JET4 e HET15.



COLPI OCCULTI DI HOKUTO

HO6
Colpo della Trasmigrazione Attraverso Satori (Ken)
Tipo: SP.
Costo: XF.
Limitazioni: (vedi Effetti); 2 PE.
Test: Corpo + Desiderio + Nulla.
Effetti: Questo Colpo, in realtà, non

può essere insegnato ma viene eseguito in un momento di perfezione mistica e interiore detto Satori. Da più di 2.000 anni si narra della sua esistenza anche se nessuno, finora, è mai riuscito a realizzarlo. Data la sua enorme potenza, chi lo usa deve aver conosciuto e dominato le sei emozioni dell'animo umano (Paura, Coraggio, Amore, Odio, Gioia, Tristezza), avere una conoscenza profonda delle arti marziali maggiori (di cui questo Colpo è una sintesi) e, infine, aspirare a un grande obiettivo (da utilizzare come catalizzatore). Sarà compito dell'AdG stabilire quali sono le esatte condizioni per l'esecuzione del Colpo, ma certamente alcuni requisiti minimi sono: la conoscenza, a Livello 0, di almeno due Scuole Maggiori. Nel corso della saga, Ken usa il Colpo della Trasmigrazione Attraverso Satori nello scontro finale con Raoul e, una volta, contro Caio. Gli effetti del Colpo sono lasciati alla fantasia dell'AdG; per esempio infliggere (K)PV in ogni locazione, teletrasportarsi alle spalle dell'avversario per poi Colpirlo di sorpresa, ecc. Non può essere parato in alcun modo e, a causa dello stato di profonda confusione in cui lascia chi lo esegue (il personaggio perde temporaneamente la memoria ed è costretto a vagare in uno stato di semi incoscienza per un lungo periodo), è spesso il "Colpo finale" di un combattimento.
Speciale: Non si verifica perdita di PE.
Nota: Pare che esistano varianti similari di questo Colpo, anche per le Scuole di Nanto e Gento.

HO7
Colpo Fulminante dell'Eremita Sopranaturale di Hokuto (Ryuken)
Tipo: P.
Costo: 3.
Limitazioni: Attacco 2, Aura 2, Aura Omicida 0; Vie di Hokuto +2.



Test: Cuore + Desiderio + Nulla; 2 PR/PE.

Effetti: Se utilizzato contro un avversario in preda alla Follia Omicida, quest'ultimo deve effettuare un Test Cuore + Resistenza + Umano. Se il tiro ha successo, il raptus viene immediatamente calmato e il PG ritorna nello stato usuale. Se invece è usato in combattimento, infligge (E)PV in ogni locazione.

Speciale: La Follia Omicida viene bloccata automaticamente, senza bisogno del Test.

SANTA SCUOLA DI HOKUTO-KORYU

Prerequisito della Scuola:

Vie di Koryu

Componente principale:

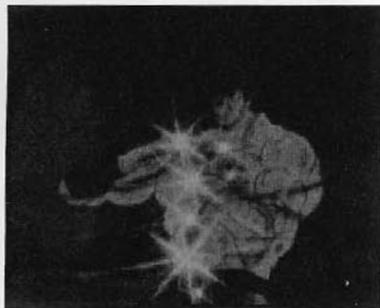
Cuore

Anche lo stesso Koryu fu toccato dalla Furia Omicida e quella tremenda esperienza maturò in lui la decisione della creazione della Santa Scuola di Hokuto-Koryu. Non fu una scelta facile ma il risultato di un lungo periodo di meditazione e introspezione durante il quale egli smise perfino di allenarsi giurando a se stesso e agli altri che avrebbe rinunciato a qualsiasi forma di malvagità. Koryu, comunque, non per questo dimenticò gli antichi doveri verso la Scuola di Hokuto rimanendovi fedele per tutta la vita e manipolando indirettamente gli avvenimenti del continente a favore della Scuola dell'Orsa Maggiore.

Alcuni degli allievi scartati da Hokuto, quelli più puri di cuore, vengono reclutati da Koryu o da uno dei suoi seguaci e portati al santuario segreto della Scuola dove iniziano i duri allenamenti. La Scuola di Hokuto-Koryu è una variante della scuola di Hokuto che, pur mantenendone le peculiarità, ne accentua al massimo le caratteristiche difensive.

Un adepto di Koryu può attaccare soltanto se corre il rischio di ricevere dolore, danni o di subire trasformazioni; in tutti gli altri casi si limita a difendersi.

Inoltre, non può mai utilizzare i Colpi proibiti di Hokuto e Hokuto-Jen (tranne nel caso diventi un Unificatore) e viene immediatamente espul-



so dalla scuola se commette atti malvagi o contrari all'Etica.

COLPI AVANZATI DI HOKUTO-KORYU

Dato che l'addestramento è simile, un Guerriero di Hokuto-Koryu ha a disposizione tutti i Colpi avanzati di Hokuto più, in aggiunta, quelli della propria Scuola.

KA1

Colpo dell'Onda Impetuosa dell'Orsa Maggiore

Tipo: DI.

Costo: 6F.

Limitazioni: Attacco 1, Aura 1; Vie di Koryu +0.

Test: Corpo + Percezione + Umano + Attacco.

Effetti: Il guerriero genera, grazie alla propria Aura, l'illusione di una mostruosa onda marina che si abbatte sull'avversario infliggendogli (D)PR.

Speciale: Il nemico viene spinto indietro di (F)x2 metri.

KA2

Cappa Avvolgente dell'Orsa Maggiore

Tipo: SP.

Costo: 3.

Limitazioni: Difesa 1; Vie di Koryu +1.

Test: Corpo + Desiderio + Nulla.

Effetti: Il guerriero entra in sintonia con le forze dell'Universo. Il suo corpo diventa progressivamente sempre più trasparente fino a risultare invisibile. Crea una protezione aggiuntiva di 2 in tutte le locazioni e comporta una penalità di -2 agli attacchi degli avversari. Il personaggio può mantenere questo stato fino a quando rimane concentrato senza attaccare.

Speciale: Il personaggio può anche attaccare, ma l'effetto del Colpo svanisce dopo un numero di Round pari al valore della Componente Cuore.

KA3

Morsa Stordente di Hokuto-Koryu

Tipo: P.

Costo: 3.

Limitazioni: Attacco 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Classico esempio della filosofia Koryu: il Colpo, portato col pugno, infligge esclusivamente Punti Resistenza. Il danno provocato varia a seconda della zona colpita: (D)PR sugli arti, (E)PR sul torso e (F)PR in testa.

Speciale: Il danno causato viene aumentato di +1PR; inoltre, se la vittima fallisce un Test Difficile di Sopravvivenza sviene immediatamente (portare i PR a 0).

KA4

Vista della Stella Polare

Tipo: SP.

Costo: 1.

Limitazioni: Difesa 1.

Test: Cuore + Percezione + Nulla.

Effetti: Facendo appello alla propria forza interiore, il guerriero Koryu può guardare nello spirito dell'avversario per cercare di prevederne le mosse. Questa tecnica può essere utilizzata per parare un Colpo anche se non lo si conosce.

Speciale: Il valore della Iniziativa è aumentato di 4 per il resto dello scontro.

COLPI MORTALI DI HOKUTO-KORYU

Oltre a quelli della propria Scuola, il guerriero Koryu può utilizzare alcuni dei Colpi Mortali di Hokuto (solo HM3, HM6, HM9, HM11, HM13) ma nessuno di quelli di Hokuto-Jen.

KM1

Eliminazione delle Sette Stelle

Tipo: P.

Costo: 4.

Limitazioni: Attacco 2, Difesa 2, Aura 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Infligge (E) x 2PV al torso dell'avversario. Contemporaneamente, causa (E)PV all'attaccante, che però il giocatore può ripartire come meglio crede.

Speciale: I danni subiti sono dimezzati.

KM2

Parata dell'Ottava Stella

Tipo: SP.

Costo: 3F.

Limitazioni: Difesa 2, Aura 2.

Test: Corpo + Azione + Umano + Difesa.

Effetti: Si tratta di una tecnica di parata che permette di difendersi anche da Colpi non noti (Test di Parata) e, contemporaneamente, di infliggere (D)PV all'avversario nell'arto, o sull'arma, utilizzato per il Colpo.

Speciale: L'arto, o l'arma, esplosione.

KM3

Compassione Celeste di Hokuto-Koryu

Tipo: SP.

Costo: XF.

Limitazioni: Difesa 2, Aura 2.

Test: Cuore + Desiderio + Umano.

Effetti: Il guerriero si pone in sintonia con un'altra persona e, tramite un contatto fisico, instaura con essa un flusso di energia vitale (positiva o negativa). Esistono due diverse applicazioni di questa tecnica: per curare o per infliggere danni. Nel primo caso il personaggio può trasferire 1 PR/PV/PE dal proprio corpo in quello dell'altro per ogni punto del Margine di Successo. Nel secondo, la vittima deve realizzare un Confronto eseguendo un Test Cuore + Desiderio + Umano. La differenza fra i MS, se positiva, determina il numero di PR/PV/PE che vengono inflitti (in una sola



locazione, a scelta).
Speciale: Non ci sono limiti al trasferimento.

KM4

Santo Colpo dell'Aura che Distrugge

Tipo: P.

Costo: XF.

Limitazioni: Attacco 2, Difesa 2, Aura 2; Vie di Koryu +2; 2 PR/PE.

Test: Corpo + Azione + Nulla.

Effetti: Il guerriero riesce a proiettare la propria Aura colpendo, senza penalità, tutti gli avversari che si trovano attorno a lui. Il MS del Colpo va ridotto di 1 ogni 2 metri di distanza e infligge danno fino a quando rimane superiore a 0. Il Colpo causa (E + Aura)PV e (E + Aura)PR in ogni locazione, ignora le protezioni naturali e non può essere parato ma solo schivato. Se il personaggio che esegue la tecnica fallisce il Test, riceve (B)PV; (D)PV in caso di fallimento critico.

Speciale: Il danno inflitto è (E + Aura x2)PV (E + Aura x2)PR.

COLPI ESOTERICI DI HOKUTO-KORYU

Koryu non si è dedicato molto alla ricerca sugli Tsubo, preferendo invece raffinare le tecniche più classiche. Per questo motivo il guerriero di Hokuto-Koryu ha a disposizione solo il Colpo KE1 e, eventualmente, gli Tsubo HET2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22.

KE1

Colpo Inibitore dell'Orsa Maggiore

Tipo: P.

Costo: 5.

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

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: È un Colpo mirato, portato con le dita direttamente alla testa. È usato per raggiungere i centri nervosi Tsubo senza penalità. Non infligge danni.

L'ARCANA ARTE DI HOKUTO

Prerequisito della Scuola:

Vie Oscure di Hokuto-Jen

Componente principale:

Cuore

È la variante perversa della Sacra Scuola di Hokuto. A testimonianza della comune radice gli insegnamenti di base e i Colpi più semplici sono gli stessi ma, al contrario della Sacra Scuola, l'Arcana Arte si basa sulle emozioni negative come l'odio e la furia omicida.

I Maestri più forti e potenti, infatti, fanno ampio uso dell'Aura Omicida e possono utilizzare ben 1109 Tsubo (contro i 708 di Hokuto) proprio perché hanno recuperato anche quelli



banditi millenni fa. Coloro che praticano l'Arcana Arte sono pochissimi e il prezzo che pagano è estremamente elevato: più i segreti di cui vengono a conoscenza sono profondi e nascosti più il loro sangue brucia per l'ambizione e la loro mente è turbata dalla Follia Omicida.

Neppure le persone più forti si salvano da questo orribile destino e, spesso, sono le prime vittime della furia assassina. Quando la Follia Omicida scende sul guerriero, il demone stesso sembra materializzarsi accanto a lui mentre l'orrore che gli alberga nel cuore si materializza in oscure linee crepitanti di energia.

L'Arcana Arte permette di utilizzare solo Colpi marziali d'attacco, che scaricano sul nemico la violenza dello spirito combattivo del guerriero, e impedisce l'uso di Colpi marziali di difesa passiva come le cadute o le parate. La Sacra Scuola invece, sviluppatasi sui campi di battaglia, comprende anche questo tipo di Colpi per dare modo al guerriero di studiare e comprendere i punti deboli dell'avversario. L'Arcana Arte di Hokuto è conosciuta da pochi maestri; fra essi Jukei che, contravvenendo alla proibizione, la insegnò a quelli che poi sarebbero diventati i tre Grandi Demoni: Han, Hio e Caio. Anche Ork ne conosce i Colpi base.

«L'ultimo segreto della Divina Arte di Hokuto è l'amore... quello dell'Arcana Arte è il male!»

Caio

COLPI AVANZATI DI HOKUTO-JEN

Come già affermato, i Colpi Avanzati dell'Arcana Arte di Hokuto sono gli stessi della Sacra Scuola di Hokuto.



È chiaro che per imparare questi Colpi si potrà usare tanto Vie di Hokuto quanto Vie Oscure di Hokuto-Jen senza penalità alcuna.

COLPI MORTALI DI HOKUTO-JEN

Pochi sono i Colpi Mortali noti di Hokuto-Jen: i guerrieri, infatti, preferiscono deliziarsi con i Colpi superiori, che permettono l'accumulo di Aura Omicida.

JM1

Bianca Rete che Soffoca l'Anima

Tipo: P.

Costo: 2F.

Limitazioni: Difesa 1, Aura 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Unendo le mani e focalizzando in esse la propria energia, il guerriero colpisce al petto l'avversario soffocandone la vita stessa e infliggendogli (H)PV. Il Colpo ignora le protezioni naturali.

Speciale: Toglie, in aggiunta, un eguale valore di PE. Chi effettua la tecnica guadagna 1PR.

JM2

Colpo del Grido Penetrante dell'Arcana Arte di Hokuto

Tipo: P.

Costo: 3.

Limitazioni: Attacco 1, Aura 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Si tratta di un Colpo portato con entrambe le mani poco al di sopra del centro vitale della zona centrata, che infligge (F)PV e fa scaturire un fiotto continuo di sangue che causa 1PV supplementare a Round fino a quando non viene bendato.

Speciale: Il fiotto di sangue si trasforma in una vera e propria fontana vermiglia, mentre il corpo della vittima si affloscia come un sacco improvvisamente svuotato.

JM3

Danza del Turbine Volante

Tipo: SM.

Costo: 2.

Limitazioni: Attacco 2, Difesa 1, Aura 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: L'attaccante corre attorno alla vittima eseguendo cerchi concentrici e sferrando attacchi imprevedibili. I punti movimento, in questo Round, sono raddoppiati. Il danno è di soli (E)PV, ma il difensore ha un Modificatore ulteriore di -4 se tenta di parare.

Speciale: La vittima riceve anche 1PE

JM4

Dito Penetrante del Diavolo

Tipo: P.

Costo: 3.

Limitazioni: Attacco 1, Aura 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + At-



tacco.

Effetti: È un Colpo che deve essere mirato alla testa e va portato con un dito teso che, inflato nell'occhio della vittima, arriva al cervello. Infligge (D)PV e (D)PR e provoca gravi problemi alla vista per Cuore Round (-2 ai Test).

Speciale: Dal dito scaturisce una scarica di energia che fa esplodere il cranio dell'avversario fra lancinanti dolori.

JM5

Melodia delle Diecimila Mani

Tipo: SP.

Costo: 3F.

Limitazioni: Attacco 2, Difesa 1, Aura 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Il guerriero attacca con una serie di Colpi, portati ripetutamente, a una velocità tale da creare degli effetti visivi che traggono in inganno l'avversario. Per il resto è simile al Sacro Colpo dei 100 Pugni Devastanti di Hokuto, ma il numero di attacchi è pari al valore di Aura Omicida moltiplicato per quello della Tecnica Attacco.

Speciale: La zona colpita esplose.

JM6

Rondine Tagliente del Vento dell'Arcana Arte di Hokuto

Tipo: P.

Costo: 4.

Limitazioni: Attacco 2, Aura 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: È un attacco, sferrato con le dita, che provoca la lacerazione delle membra. Infligge (C)PV in tutte le zone e (C)PS a tutte le protezioni indossate.

Speciale: L'arto viene staccato dal resto del corpo.

JM7

Tecnica del Doppio Rimando Mortale di Hokuto-Jen

Tipo: SP.

Costo: 3.

Limitazioni: Difesa 1, Aura 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Difesa.

Effetti: Consente a un guerriero di afferrare tra le dita i proiettili a lui indirizzati e di rimandarli contro l'aggressore. Per ogni punto del MS, un proiettile potrà essere rispe-

dito all'attaccante che dovrà, a sua volta, scansarlo o rimanere colpito.

Speciale: Tutti i proiettili vengono automaticamente intercettati e rispediti.

COLPI ESOTERICI DI HOKUTO-JEN

Gli Tsubo funzionano analogamente a quelli di Hokuto; il guerriero di Hokuto-Jen ha però a disposizione ben 1109 Tsubo, compresi i più letali.

JE1

Pugno Infernale del Diavolo

Tipo: P.

Costo: 1.

Limitazioni: Attacco 1; Vie Oscure di Hokuto-Jen 0.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Perfettamente equivalente al Pugno dell'Orsa Maggiore.

JE2

Calcio Infernale del Diavolo

Tipo: C.

Costo: 1.

Limitazioni: Attacco 1, Difesa 1; Vie Oscure di Hokuto-Jen 0.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Perfettamente equivalente al Calcio dell'Orsa Maggiore.

JE3

Gemma del Distruttore delle Tenebre

Tipo: DI.

Costo: 1.

Limitazioni: Attacco 1; Vie Oscure di Hokuto-Jen +1.

Test: Corpo + Percezione + Umano + Attacco.

Effetti: Dalle mani dell'attaccante si sprigiona un fascio luminoso di energia che trafigge il corpo dell'avversario permettendo di toccare gli Tsubo. Se utilizzato come Colpo normale, infligge (C)PV. Modificare il tiro per la distanza.

TSUBO PROIBITI DI HOKUTO-JEN

JET1

Jiung-qu o Tenebre Distruttrici di Hokuto-Jen

Limitazioni: 1 PR/PE; Vie Oscure di Hokuto-Jen +1.

Test: Mente + Desiderio + Umano.

Posizione: GD.

Effetto: Causa la paralisi completa della vittima e (D)PR. Al primo apparire, in una notte stellata della costellazione dell'Orsa Maggiore in cielo, il corpo esploderà.

JET2

Tai-bai o Occlusione Temporanea della Trachea

Limitazioni: 1 PR/PE; Vie Oscure di Hokuto-Jen +2.

Test: Corpo + Resistenza + Umano.

Posizione: TE.

Effetto: Con questo Colpo il guerriero cessa temporaneamente di respirare, attingendo alle riserve interne del proprio corpo per continuare a combattere. Serve per evitare avvelenamenti da gas o da sostanze volatili. L'azione cessa dopo un numero di Round pari al valore della Componente Corpo, ma è possibile sospenderla anticipatamente premendo un Tsubo alla base del collo che, però, è di dimensioni tali da non poter essere colpito con le dita (occorre un ago, una pagliuzza o un oggetto simile).

JET3

Shang-yang o Distruzione dell'Aura

Limitazioni: 2 PR/PE; Vie Oscure di Hokuto-Jen +2.

Test: Cuore + Azione + Nulla.

Posizione: TO.

Effetto: Premendo questo Tsubo, il guerriero di Hokuto-Jen attacca direttamente l'Aura della vittima utilizzando la propria Aura Omicida. Se l'attacco riesce, vengono persi (C) punti di Aura che saranno recuperati dopo un numero di Round pari al valore della Componente Cuore; né l'Aura né le protezioni possono nulla contro questo Colpo.

JET4

Wai-guan o Controllo della Psiche

Limitazioni: 2 PR/PE; Vie Oscure di Hokuto-Jen +2.

Test: Mente + Desiderio + Umano.

Posizione: TE.

Effetto: Causa la perdita completa di un senso o della memoria. Permette a chi lo effettua di esercitare forti condizionamenti della mente della vittima, come la paralisi completa o l'ipnosi istantanea con tanto di suggestioni post-ipnotiche. Difficile, ma non impossibile, da rimuovere.

JET5

Yin-gu o Bianca Morte Sognante dell'Arcana Arte di Hokuto.

Limitazioni: 3 PR/PE, Vie Oscure di Hokuto-Jen +2.

Test: Mente + Desiderio + Umano.

Posizione: TO.

Effetto: Premendo questo Tsubo, che si trova nella schiena, si confondono i sentimenti e si offusca la vista. La vittima sviene per il terribile dolore e riceve (J)PE, ma non impazzisce: rimarrà in coma fino a quando non rientrerà in possesso di almeno un PE (o dopo un giorno se ha già un PE) e quando riaprirà gli occhi si innamorerà perdutamente della prima persona che vedrà.

ULTERIORI TSUBO

Quelle che seguono sono le Componenti proibite degli Tsubo dell'Arcana Arte. Naturalmente, nulla impedisce a un Guerriero di Hokuto di uti-



lizzare questi Tsubo tranne il Rischio di essere sopraffatti dalla Follia Omicida.

COLPI OCCULTI DI HOKUTO-JEN

I Colpi Occulti di Hokuto-Jen sono a disposizione dei soli guerrieri dotati di Aura Omicida e permettono di attaccare senza problemi un gran numero di nemici dato che ad essi non si applicano i Modificatori per i bersagli successivi. Quando si ottiene un Successo Critico possono causare un aumento dell'Aura Omicida (vedi Capitolo 5).

JO1 Colpo della Pazzia del Diavolo Rosso (Caio, Han)

Tipo: P.

Costo: 4F.

Limitazioni: Aura Omicida 2; Vie Oscure di Hokuto-Jen +1; 2 PR/PE.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Questo Colpo segreto dell'Arcana Arte consente di portare un pugno distruttivo all'avversario senza che questi possa reagire efficacemente, come se cercasse di fermare una raffica di vento. La tecnica infligge (H)PV in ogni locazione e può solo essere schivata solo con una penalità aggiuntiva di -2.

Speciale: Il corpo è avvolto da un turbine distruttivo e si disintegra.

JO2 Globo Rotante di Fuoco (Caio)

Tipo: DI.

Costo: 2.

Limitazioni: Aura Omicida 3; Vie Oscure di Hokuto-Jen +2; 3 PR/PE.

Test: Corpo + Percezione + Umano + Attacco.

Effetti: Dalle mani congiunte dell'attaccante si sprigiona un globo crepitante di energia che colpisce l'avversario con lo stesso effetto di una granata: (K*)PV e (K)PR.

Speciale: Il corpo si disintegra senza lasciare traccia alcuna.

JO3 Mistica Tecnica delle Mani Incandescenti dell'Arcana Arte di Hokuto (Caio, Jukei)

Tipo: P.

Costo: 3F.

Limitazioni: Aura Omicida 1; Vie Oscure di Hokuto-Jen +1; 1 PR/PE.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Il Colpo basa la propria potenza su un insieme di formule mistiche e di gesti arcani di origine demoniaca: le mani, infatti, emanano un calore tale da fondere in pochi istanti qualsiasi metallo... o essere vivente! Il danno è (I)PV, ma se utilizzato su materiali infligge un numero quadruplicato di PS.

Speciale: Il bersaglio si liquefa immediatamente.

JO4 Nero Colpo di Satana (Caio)

Tipo: P.

Costo: 2.

Limitazioni: Aura Omicida 4; Vie Oscure di Hokuto-Jen +3; 4 PR/PE.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Si tratta di un Colpo che concentra tutte le energie interiori dell'attaccante contro l'avversario. Il danno infero è di (H)PV in tutte le locazioni.

Speciale: La vittima si disintegra.

JO5 Scarica Distruttrice (Caio, Han, Hio, Ork)

Tipo: DI.

Costo: 2.

Limitazioni: Aura Omicida 1; Vie Oscure di Hokuto-Jen +1; 1 PR/PE.

Test: Corpo + Percezione + Azione + Attacco.

Effetti: Dalle dita del guerriero fuoriesce una scarica di energia che infligge (E)PV al Round per tre Round consecutivi nella stessa locazione, ignorando le protezioni

TABELLA DI LOCALIZZAZIONE DEGLI TSUBO PROIBITI

Zona bersaglio	Componente	Locazione
Vista o altri sensi	Corpo	TE
Memoria o altre funzioni mentali	Mente	TE
Sentimenti	Cuore	TO
Dolore	Istinto	TO
Movimento	Corpo	TO
Organi interni	Corpo	TO
Arto	Corpo	Arto in questione
Aura	Cuore	TE
Linea di energia	Mezzo	
Espandi - Aumenta	Desiderio	
Resisti	Resistenza	
Contrai - Diminuisci	Desiderio	
Ripristina	Resistenza	
Muovi - Blocca	Azione	
Confondi	Percezione	
Proietta all'esterno	Desiderio	
Uccidi	Desiderio	
Domina	Desiderio	
Modifica	Azione	
Punto focale	Limitazioni	
Massimamente	Vie Oscure di Hokuto-Jen +1, Aura Omicida 1, 1PR/PE	
Massimo	Vie Oscure di Hokuto-Jen +2, 2PR/PE	
Normalizza	Vie Oscure di Hokuto-Jen +2, 3PR/PE	
Azzera	Vie Oscure di Hokuto-Jen +2, 2PR/PE	



naturali. Il difensore può tentare di schivare il Colpo nei Round successivi solo se non è più a contatto. Può essere utilizzato anche a distanza, ma in questo caso l'effetto dura un solo Round.

Speciale: Il corpo viene carbonizzato dalle scariche.

JO6

Spazio Oscuro del Cielo Distrutto (Caio, Hio)

Tipo: SP.

Costo: 2.

Limitazioni: Aura Omicida 2; Vie Oscure di Hokuto-Jen +2; 2 PR/PE.

Test: Istinto + Azione + Umano.

Effetti: Il guerriero che lo utilizza crea attorno a sé una piccola barriera formata da schegge di oscurità. Il colpo può essere usato in qualsiasi momento del Round, anche più volte (come se si trattasse di una parata), e viene annullato solo da un attacco nemico andato a segno. In pratica un guerriero che sta per essere colpito può eseguire la tecnica e circondarsi con la barriera; quest'ultima assorbirà completamente l'attacco ma, a causa dell'impatto, si distruggerà.

Speciale: La barriera sopporterà un numero di attacchi nemici pari al MS.

JO7

Tecnica dello Spazio Oscuro (Caio, Hio)

Tipo: SP.

Costo: 3.

Limitazioni: Aura Omicida 2; Vie Oscure di Hokuto-Jen +1; 2 PR/PE.

Test: Mente + Percezione + Aura.

Effetti: Tramite la propria energia, e le formule dell'Arcana Arte, il combattente distorce lo spazio che lo circonda per un raggio di 6 metri, annullandone la gravità. Tutti i nemici che si trovano all'interno di questa regione perdono il senso dell'orientamento e la percezione della propria posizione. Inoltre, ricevono 2 Punti Dolore e dimezzano i propri Punti Movimento. Dura un numero di Round pari al valore della Tecnica Aura Omicida e può essere annullato solo da JO9.

Speciale: I Punti Movimento delle vittime sono ridotti a 1/4.

JO8

Turbine di Fuoco dell'Arcana Arte di Hokuto (Caio, Han)

Tipo: SN.

Costo: 2.

Limitazioni: Aura Omicida 2; Vie Oscure di Hokuto-Jen +2; 2 PR/PE.

Test: Corpo + Azione + Umano.

Effetti: Si tratta di una specie di danza mortale nella quale il guerriero inizia a saltare e a roteare su se stesso. Raggiunta una sufficiente velocità, l'attaccante colpisce l'avversario a piedi uniti infliggendogli, sia per la forza che per il

calore sprigionato, ben (H)PV nella zona colpita e (D)PV in tutte le altre locazioni. Può essere utilizzato come forma di attacco multiplo contro tutti i nemici, senza penalità, nel raggio di un metro dal guerriero.

Speciale: Il corpo dell'avversario viene avvolto dalle fiamme e incendiato.

JO9

Hanyu-ten o Colpo Multiplo del Demone Nero (Yak Shah)

Tipo: SP.

Costo: 2.

Limitazioni: Attacco 2, Difesa 2, Aura 2, Aura Omicida 1; Vie di Hokuto +2; 2PR/PE.

Test: Corpo + Azione + Nulla.

Effetti: La vittima viene circondata e colpita contemporaneamente da una serie di immagini dell'attaccante. Il danno totale subito è (E)PV e (B)PR, ma deve essere aumentato di due Categorie se la vittima sta a sua volta utilizzando Colpi di Hokuto-Jen. Data la particolare natura, il Colpo è estremamente difficile da Parare (Modificatore -4).

Speciale: Causa il Prosciugamento dell'Aura Omicida e infligge un ulteriore PE.

LA SANGUINARIA SCUOLA SHURA

Prerequisito della Scuola:

Vie di Shura

Componente principale:

Fattore Shura (S)

Anche se in realtà non esiste né un momento preciso né un uomo a cui far risalire la fondazione della Scuola Shura, le sue origini sono antichissime. Più che di una vera e propria Scuola si può parlare di una filosofia, di una scelta di vita, dedicata interamente ad apprendere e perfezionare l'arte del combattimento: fu solo grazie ad un affinamento dei Colpi Shura, infatti, che le Scuole Maggiori videro la luce.

La disciplina Shuratan comporta l'armonica fusione della "Massima Precisione" di Hokuto, della "Concentrazione dell'Energia" di Gento e del "Rapido Movimento" di Nanto. Il suo credo viene magistralmente sintetizzato dalle parole di Honatsu, il Primo Shura: «assorbire l'energia circostante, concentrarla in un punto del proprio corpo con il quale colpire l'avversario liberandola nell'ambiente o nel suo corpo, prima che essa ci consumi».

Le tecniche Shuratan attingono energia dall'ambiente circostante, in netto contrasto con le altre tecniche che mettono invece a fuoco l'energia interiore: il maestro Shura dev'essere in grado di dominare perfettamente le proprie fibre per indiriz-

zare i flussi energetici che lo attraversano nel punto preciso del corpo che utilizzerà per attaccare. La sua abilità consiste nel rilasciare tutta l'energia al termine del Colpo sfruttando così contemporaneamente sia l'effetto della scarica che quello dell'impatto. Per questo motivo i guerrieri Shura hanno l'insolita e unica capacità di combinare l'effetto di vari Colpi tra di loro in un unico, mortale, attacco: è la Combinazione, la radice più profonda di Shura!

Purtroppo, l'odierna Scuola Shura non ha più nulla a che vedere con ciò che era anticamente: la sua base filosofica è mutata e gli antichi Colpi sono stati sostituiti da altri. Non c'è alcuna tattica, alcuna legge, alcun onore: qualunque espediente o trucco che possa dare un vantaggio sull'avversario è ammissibile. Affrontare uno Shura sul suo territorio significa rimanere vittima di una delle sue astute trappole: ogni guerriero, infatti, è perfettamente addestrato in tattiche di guerriglia, nella costruzione di trappole, nella produzione di veleni, ecc.



LA COMBINAZIONE

Le tecniche Shura non hanno la devastante potenza di Hokuto, la varietà di Nanto o la capacità di danno di Gento, ma una cosa, però, le rende altrettanto mortali in combattimento: la Combinazione.

Un guerriero Shura può combinare più Colpi della Sanguinaria Scuola Shura grazie a questa procedura:

- Si selezionano i Colpi da combinare con la seguente limitazione: al massimo un solo Colpo per Gerarchia (Colpi appartenenti a diverse Discipline Shura si considerano di Gerarchie diverse).

- Si controlla che le condizioni richieste da ciascuno dei Colpi siano soddisfatte.

- Si spendono i relativi Punti Movimento.

- Si esegue il Test di Combinazione (SA2).



• Si esegue il normale Test di Attacco, prendendo come Livello del Colpo Combinato il Livello più basso fra i Livelli dei Colpi che lo compongono.

Importante: Un Colpo Combinato può essere parato se almeno uno dei Colpi che lo costituiscono è noto all'avversario.

Esempio

Halkante effettua una Combinazione Shura sferrando un Colpo della Frusta Assassina assieme al Colpo della Gloriosa Mano che Penetra la Carne dritto nel petto dell'avversario. Le due tecniche possono essere combinate poiché appartengono a Gerarchie differenti: SA3 e SMMO5.

Per prima cosa, il guerriero verifica le limitazioni delle due tecniche, poi spende i 6 PM (1 + 5) richiesti e infine effettua il Test di Combinazione, riuscendovi.

Dato che conosce SA3 a livello 0 e SMMO5 a livello -2 dovrà eseguire il Colpo Combinato a Livello -2; se andrà a segno, però, potrà infliggere contemporaneamente i danni sia di SA3 che di SMMO5.

FATTORE SHURA E AURA

Dato che nessuna Componente è predominante sulle altre, quando è necessario effettuare un Test relativo alla Scuola Shura si utilizza il cosiddetto **Fattore Shura (S)**.

Il Fattore Shura non è altro che la media dei valori di Mente, Cuore e Istinto, cioè le tre Componenti base delle Scuole Maggiori, arrotondata per difetto.

La filosofia Shura, però, prevede lo sfruttamento dell'energia esterna al guerriero, e ciò è in totale contraddizione con le filosofie delle altre Scuole che si basano sull'energia interna e quindi sull'Aura.

Per questo motivo, al valore della media va sottratto quello dell'Aura (se il personaggio è dotato sia di Aura che di Aura Omicida, va considerato il valore più alto). Per contro, ogni Shura conosce un Colpo particolare in grado di penetrare l'Aura dell'avversario.

Nel caso di PNG, considerate il Fattore Shura pari a 3 per i PNG Deboli e Medi, 4 per i PNG Forti e 5 per gli Eccezionali.

Anche se per un guerriero Shura possedere l'Aura può essere considerato come un volersi allontanare dalla propria filosofia, leggende che si tramandano di generazione in generazione narrano l'esistenza di Colpi potentissimi e letali di questa Scuola

che, invece, necessitano proprio di questa Tecnica.

Importante: Il costo di incremento dell'Aura di un guerriero Shura è il doppio di quello standard.

COLPI DI MASSA

È davvero sorprendente come in un'arte marziale così votata all'odio reciproco si sia sviluppata e mantenuta l'arte del combattimento coordinato fra vari individui. Alcuni Colpi, infatti, possono essere eseguiti solo da più guerrieri contemporaneamente, risultando praticamente impossibili da parare.

A parte le diverse modalità, descritte direttamente all'interno dei Colpi che presentano questa caratteristica, ci sono delle regole comuni da tenere in considerazione:

- Uno Shura (se possibile, un Vero Shura) deve essere designato come coordinatore del gruppo.
- Il coordinatore deve riuscire nel Test specificato nelle *Limitazioni* del Colpo che richiedono il Talento Leadership. In caso contrario, tutti i guerrieri possono comunque attaccare singolarmente, nello stesso Round, anche se con la metà dei rispettivi Punti Movimento.

• Ogni partecipante al Colpo di Massa deve avere la stessa arma degli altri, essere in contatto fisico, anche indiretto, con il coordinatore e conoscere il Colpo almeno a Livello -4.

• Il coordinatore effettua il consueto Test di Attacco, aggiungendovi però un Modificatore di +1 ogni due guerrieri con i quali è in contatto.

Gli Shura più abili nei Colpi di Massa, sono in genere, le guardie del corpo di un Demone. I Colpi di Massa, indicati di tipo M, pur avendo Categorie di Danno basse possono ottenere Margini di Successo formidabili.

Esempio

Granchio conduce l'attacco dei suoi sei fedeli, tutti PNG Forti, eseguendo una manovra a tenaglia contro il nemico e utilizzando il Colpo della Piramide di Sangue. Effettua il Test Fattore Shura + Azione + Umano + Leadership riuscendovi e poi sferra il Colpo vero e proprio aggiungendo al valore base un Modificatore di +3 dovuto alla presenza dei 6 guerrieri. Il valore del Test è quindi: 6 (Corpo) +3 (Azione) +2 (Meccanico) +2 (Attacco) +1 (Talento) +3 (Modificatore) = 17: Granchio si trova alla testa dei propri uomini con un Test di Attacco pari a 17!

FRENESIA COMBATTIVA

L'adepto della Sanguinaria Scuola Shura è votato alla Morte: il suo obiettivo non è tanto la sopravvivenza quanto la distruzione fisica dell'avversario. Per questo motivo, ogni guerriero Shura può applicare il proprio valore del Prerequisito Vie di Shura a tutti i Test di Attacco a patto che dichiari questa intenzione prima di impegnarsi in combattimento e che sottragga lo stesso valore ai Test di difesa.

Ma non è tutto: se il guerriero si trova in una situazione disperata o senza apparente via d'uscita, può tentare, sempre prima del combattimento, un Test **Fattore Shura + Azione + Umano + Vie di Shura**. Se il Test riesce, i suoi bonus e le sue penalità (come spiegato sopra) risultano raddoppiati per un numero di Round pari al valore di Fattore Shura. Questo stato, chiamato Frenesia Combattiva, non può essere interrotto per nessuna ragione e costringe lo Shura ad attaccare anche i propri alleati, se necessario. Se si ottiene un Successo Critico, il bonus di attacco viene ulteriormente raddoppiato! In caso di fallimento (anche di Fallimento Critico), invece, il guerriero percepirà l'energia dell'ambiente circostante come densa di presagi negativi: i suoi Test di Attacco rimarranno inalterati, mentre quelli di Difesa saranno dimezzati (per eccesso).

Esempio

Krka lo Shura ha i Test di Attacco e di Difesa pari a 11 e un Valore del Prerequisito Vie di Shura di +2. In ogni caso può portare il suo Test di Combattimento a 13 e i Test di Difesa (parate, schivate) a 9. Prova il Test di Frenesia Combattiva e vi riesce: il Test di combattimento è ora 15 e quello difensivo 7. Se avesse ottenuto un successo critico il suo Test offensivo sarebbe stato di ben 19, mentre quello difensivo sarebbe rimasto 7. Se Krka avesse fallito, invece, si sarebbe ritrovato con il Test di Attacco a 11 e con il Test di Difesa a 6... magari completamente circondato!

IL TERRENO

Se uno Shura sa di dover combattere in una determinata area, di solito la studia nei minimi particolari, fa esperimenti, nasconde trappole e adatta le proprie tecniche alla conformazione del terreno. In termini di gioco, se un guerriero Shura osserva un particolare luogo per 24 ore, e riesce in un Test di Strategia (Mente + Azione + Umano + Strategia), potrà avere, a discrezione dell'AdG, notevoli vantaggi nel combattimento. Per

esempio, potrà imporre una penalità di -2 ai propri nemici nei Test di Parata o di Schivata, avere +1 PM a disposizione, preparare 2 o 3 trappole, ecc. Ogni Shura può mantenere questo bonus per un numero di giorni e per un numero di luoghi pari al valore della Componente Mente.

TRASMIGRAZIONE DELL'ANIMA (REGOLA OPZIONALE)

Se pensate che la credenza della trasmigrazione dell'anima che circonda la religione Shura sia vera, applicate la seguente regola: ogni Shura che sconfigge un avversario in singolar tenzone, purché quest'ultimo sia più famoso o più forte di lui (l'AdG terrà conto dei Colpi noti e dell'Onore), ottiene 1 Punto Avventura aggiuntivo che potrà spendere immediatamente. È l'anima dello sconfitto che rivive in lui!

COLPI AVANZATI SHURA

Nei Colpi avanzati non vi è ancora un vero e proprio assorbimento di energia dall'ambiente; il guerriero si limita a utilizzare le proprie risorse interne colpendo con precisione assoluta.

Questi Colpi, se appresi da guerrieri Shura o da personaggi nativi dell'Isola dei Demoni, partono da Livello -4; se appresi da chiunque altro (Taishan inclusi), da Livello X.

SA1 Penetrazione dell'Aura

Tipo: SP.

Costo: 1.

Limitazioni: Difesa 1.

Test: Istinto + Desiderio + Nulla.

Effetti: Questa tecnica può essere utilizzata solo a contatto dell'avversario, o comunque a non più di due metri di distanza, e può essere abbinata a un qualsiasi altro tipo d'attacco. A seconda del Margine di Successo ottenuto sul Test, la vittima è costretta a perdere, temporaneamente, 1 punto (MS: Normale, Buono) o 2 punti (MS: Molto Buono, Eccellente), a scelta dell'attaccante, fra Aura o Aura Omicida. La durata è pari a un Round completo; quindi se uno Shura esegue una Penetrazione dell'Aura al termine del Round 1, la vittima rimarrà senza Aura, con tutto ciò che comporta, per tutto il Round 2 fino al momento in cui non toccherà nuovamente allo Shura... che potrebbe rieseguire un'altra volta il Colpo! L'avversario, può comunque provare a resistere come se si trattasse di un Effetto Speciale, ovvero con un Test Mente + Resistenza + Nulla + Aura (vedi a pagina 34 del Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base). Per tutti gli Shura PNG, il Test di Penetrazione dell'Aura è pari al valore del Test di Combattimento più un Modificatore pari a -4.



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

SA2 Combinazione Shura

Tipo: SP.

Costo: 1.

Limitazioni: Nessuna.

Test: Fattore Shura + Desiderio + Uomo + Vie di Shura.

Effetti: La tecnica consente di fondere armonicamente diversi Colpi, appartenenti a gerarchie differenti, in un Colpo unico. Il Test va modificato con -1 per ogni Colpo che si desidera combinare oltre al primo. Se il Test fallisce il PG può attaccare solo con un Colpo base.

Speciale: Fino a quando il guerriero non cambia bersaglio o combinazione di Colpi, può continuare ad attaccare, nei Round successivi, senza eseguire nuovamente il Test.

SA3 Colpo della Frusta Assassina

Tipo: CO.

Costo: 2.

Limitazioni: Attacco 1.

Test: Corpo + Azione + Mente + Attacco.

Effetti: Usando una frusta l'attaccante può afferrare, amputare parti del corpo o strangolare l'avversario. La sferzata è così veloce da risultare quasi invisibile e ciò comporta un Modificatore negativo, per Parare, pari a -2. È possibile scegliere la locazione del Colpo senza penalità. Il danno inflitto è (D)PV (D)PR.

Speciale: Il danno è aumentato a (E)PV E(PR).

SA4 Tecnica della Rete di Sangue

Tipo: CO.

Costo: 2.

Limitazioni: Attacco 1.

Test: Corpo + Percezione + Mente + Attacco.

Effetti: L'attacco viene portato lanciando una rete con dei pesi ai lati, contenente una moltitudine di affilatissimi uncini, sull'avversario. Se il tiro riesce, gli uncini si conficcano nelle carni della vittima immobilizzandola e infliggendo (C)PV in tre diverse locazioni. Per liberarsi, l'unica possibilità è quella di spendere 2 PM a Round per 3

Round (cercando di togliere lentamente la rete); qualsiasi altra attività causa (B)PV (oltre a un Modificatore ai Test di -2), mentre lo strapparsela di dosso provoca altri (C)PV a locazione.

Speciale: La rete uncinata s'infiltra nelle carni causando (D)PV in quattro locazioni.

SA5 Pioggia di Morte di Shura

Tipo: CO.

Costo: 1.

Limitazioni: Attacco 1; Precisione 1.

Test: Corpo + Percezione + Mente + Attacco.

Effetti: La tecnica consiste nel lanciare al di sopra dei nemici una grande quantità di affilatissimi chiodi a tre punte. Questi, ricadendo, colpiscono tutti gli avversari in un'area di 4 metri di raggio, senza penalità di sorta, colpendo sulla colonna Testata, della Tabella della Localizzazione. I chiodi infliggono (C)PV soltanto, ma possono essere schivati solo con un Modificatore aggiuntivo di -4.

Speciale: I chiodi colpiscono tre zone contemporaneamente infliggendo (B)PV in ciascuna.

SA6 Rapidità dello Shura

Tipo: SP.

Costo: 3.

Limitazioni: Difesa 1; Rapidità 1.

Test: Fattore Shura + Desiderio + Uomo.

Effetti: Il guerriero, durante il Round successivo, avrà a disposizione i Punti Movimento della corsa, senza le relative limitazioni.

Speciale: L'effetto dura per un numero di Round pari al valore di Resistenza.

SA7 Grande Spazzata Mortale

Tipo: C.

Costo: 4F.

Limitazioni: Attacco 1, Difesa 1; rincorsa di almeno 6 metri.

Test: Corpo + Azione + Uomo + Attacco.

Effetti: Lo Shura si lancia in scivolata verso il nemico sferrandogli, con la gamba libera, un violentissimo calcio. Questo Colpo infligge (F)PV e (C)PR alla zona colpita e a tutti i personaggi che si trovano nel raggio di 2 metri, senza penalità alcuna. Al termine del Colpo, l'attaccante si trova in posizione sdraiata.

Speciale: Lo Shura, compiuto l'attacco, esegue un acrobatico salto mortale e atterra in piedi davanti ai suoi avversari.

SA8 Mijitsuma! Il Salice che Perfora

Tipo: CO.

Costo: 4.

Limitazioni: Attacco 1; Precisione 1.

Test: Corpo + Azione + Mente + At-



tacco.

Effetti: Questo Colpo viene portato utilizzando un lungo ramo di salice appuntito: l'attaccante conficca il ramo nel terreno con un'angolazione e una forza tale da far sì che questo fuoriesca, quasi magicamente, vicino al nemico che viene, quindi, ferito dal basso. Infigge (D)PV, colpendo sulla colonna Calcio della Tabella della Localizzazione. Non può essere utilizzato in luoghi chiusi o edifici, a meno che non si tratti di terreni appositamente preparati.

Speciale: Il salice trapassa l'arto colpito, incastrandosi nella carne ed infliggendo 2PV aggiuntivi.

SA9

Colpo delle Due Lune Rosse di Sangue

Tipo: P.

Costo: 1.

Limitazioni: Attacco 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Si tratta di un pugno sferrato con due affilatissime mezzelune fissate al polso. Consente di infliggere (D)PV e (D)PR.

Speciale: Il danno diventa (F)PV e (D)PR.

SA10

Magia delle Girandole

Tipo: DI.

Costo: 2F.

Limitazioni: Attacco 2; Precisione 1.

Test: Corpo + Percezione + Mente + Attacco.

Effetti: Il guerriero lancia alcune Shuriken imprimendo loro un effetto tale da farle deviare prima verso il basso e poi, improvvisamente, verso l'alto e verso il bersaglio. La tecnica infligge (G)PV e (C)PR. Gli Shura più esperti (con un Livello pari a 0 o più) sono in grado di fare penetrare le Shuriken nel terreno e di farle poi sbucare verso l'ignara vittima con un'angolazione inaspettata; ciò comporta una penalità di -4 al Test di Parata o di Schivata.

Speciale: La penalità sale a -6.

SA11

Rosa di Pugnali

Tipo: DI.

Costo: 3.

Limitazioni: Attacco 2.

Test: Corpo + Percezione + Mente + Attacco.

Effetti: L'attaccante lancia diversi pugnali contemporaneamente imprimendo loro traiettorie tali da colpire la vittima, nello stesso momento, in tutte le locazioni. Il Colpo infligge (D)PV in ogni zona.

Speciale: I coltelli restano infilati nella carne, infliggendo 1 Punto Dolore.

SA12

La Parata Assoluta del Primo Shura

Tipo: SP.



Costo: XF.

Limitazioni: Difesa 2.

Test: Fattore Shura + Desiderio + Nulla.

Effetti: Tirate sulla tabella (C). Il valore ottenuto rappresenta il numero di Round nei quali lo Shura può parare automaticamente qualsiasi Colpo noto e, con le normali probabilità, anche quelli non noti.

Speciale: Lo Shura para automaticamente qualsiasi Colpo.

SA13

Vento di Morte di Shura

Tipo: CO/SP.

Costo: 3.

Limitazioni: Attacco 1, Difesa 1.

Test: Corpo + Azione + Mente + Attacco/Difesa.

Effetti: Questa tecnica prevede l'uso di ventagli d'acciaio affilatissimi, che vengono agitati rapidamente sul corpo dell'avversario, per squarciarne e lacerarne le carni. Il Colpo infligge (E)PV. Se durante il Round non vengono effettuate altre tecniche, è possibile utilizzare il Vento di Morte anche per parare attacchi di proiettili con un Modificatore di +4.

Speciale: Si Colpiscono due locazioni anziché una.

SA14

Shanekada! L'impossibile Attacco che Viene dal Nulla

Tipo: SP.

Costo: XF.

Limitazioni: Difesa 2; Precisione 2.

Test: Fattore Shura + Percezione + Minerale.

Effetti: Consente al guerriero di modificare la colorazione della propria pelle e di assumere le tonalità dell'ambiente circostante. La tecnica rende lo Shura praticamente invisibile, consentendogli di attaccare senza essere individuato.

Speciale: Fornisce una Protezione pari a 10 per tutto il Round successivo.

COLPI MORTALI SHURA

Nei Colpi Mortali, il guerriero assorbe l'energia circostante rilasciandola proprio nel punto esatto in cui termina il suo movimento. Tipici effetti di queste tecniche sono una maggiore penetrazione rispetto ai Colpi normali e la capacità di frantumare le

ossa e gli organi interni della vittima, senza provocare ferite in superficie. Chi subisce i Colpi, oltre all'impatto, percepisce una grande energia che si libera dentro di lui.

Data la loro complessità, i Colpi Mortali hanno un Livello iniziale pari a X e presuppongono un ottimo controllo del proprio corpo.

LE DISCIPLINE SHURA

La Scuola Shura, avendo originato le tre Scuole Maggiori, contiene già al proprio interno i semi di questa suddivisione. Infatti, la Sanguinaria Scuola Shura si divide a sua volta in tre differenti Discipline: la Disciplina delle Montagne dell'Ovest, la Disciplina delle Paludi del Nord e la Disciplina delle Pianure del Sud.

Ognuna di queste Discipline è specializzata nell'uso di un'arma e favorisce (pur senza contravvenire ai dettami della filosofia Shura) una diversa Componente fra Cuore, Istinto e Mente... risultando quindi particolarmente efficace nei confronti di una delle tre arti marziali figlie di Shura! Inoltre, ognuna di esse si basa su un aspetto principale e su un animale di riferimento.

Al momento del passaggio al rango di Shura inferiore, il personaggio deve scegliere di quale Disciplina vorrà fare parte. A questo punto può imparare 2 Colpi della Disciplina prescelta e un ulteriore Colpo fra le due rimanenti.

Inoltre, le Discipline sono considerate di "Gerarchie differenti" ai fini della Combinazione. Questi sono gli unici effetti delle Discipline: Shura rimane una scuola unitaria e monolitica.



DISCIPLINA DELLA MONTAGNA DELL'OVEST

Arma principale:
Lancia (spesso d'argento)

Componente favorita:

Istinto (Nanto)

Aspetto principale:

Movimento

Animale:

Orso, Drago

SMMO1

Piramide di Sangue

Tipo: M.

Costo: 1F.

Limitazioni: Attacco 2; Rapidità 1.
Test: Fattore Shura + Azione + Umano + Leadership.

Effetti: Alcuni guerrieri Shura assalgono in squadra, in perfetta sincronia, diventando praticamente invincibili. La tattica di combattimento prevede la formazione di una piramide umana, seguita, a velocità inimmaginabile, dall'accerchiamento del nemico e dal successivo attacco che deve essere portato con lunghe alabarde rostrate, falcetti o altre armi simili. Le vittime vengono letteralmente fatte a pezzi. Pur non trattandosi di una formazione mobile, la piramide può raggiungere considerevoli dimensioni, creando estensioni umane lunghe 1 metro ogni 8 persone che la compongono. Il danno inflitto è di (B)PV (B)PR in ogni locazione.

SMMO2

Penetrazione della Lancia d'Argento

Tipo: CO.

Costo: 2.

Limitazioni: Attacco 2; Rapidità 1.

Test: Corpo + Azione + Mente + Attacco.

Effetti: Lo Shura riesce a ruotare la lancia su se stessa ad una tale velocità che questa penetra nelle carni dell'avversario con estrema facilità, ignorando completamente qualsiasi protezione naturale. Il danno inflitto è pari a (H)PV (B)PR.

Speciale: La ferita non può essere curata.

SMMO3

Taglienti Artigli dell'Orso Uccisori della Tigre

Tipo: P.

Costo: 3.

Limitazioni: Attacco 2; Rapidità 2.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Muovendo rapidamente le mani, il personaggio infligge tagli multipli in tutto il corpo dell'avversario causando (D)PV in ogni locazione. Se però la vittima sta eseguendo (o ha eseguito il Round precedente) una tecnica Hokuto o Hokuto-Jen e la sua Aura è attualmente 0, l'effetto è devastante: il danno è portato a (G)PV in ogni locazione.

Speciale: L'Aura della vittima, se appartiene alla Scuola di Hokuto, cade a 0 per il resto del combattimento.

SMMO4

Artiglio dell'Orso che Ghermisce la Tigre

Tipo: P.

Costo: 3.

Limitazioni: Attacco 2, Difesa 1; Potenza 2.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Il guerriero colpisce il nemico



con la mano atteggiata ad artiglio, come un orso che si batte contro una tigre. La tecnica ferisce automaticamente il torso, causando (G)PV (D)PR e immobilizzando l'avversario in due locazioni a scelta.

Speciale: Il Colpo infligge (I)PV (E)PR; inoltre, l'avversario ottiene Modificatore di -4, il Round successivo, per liberarsi.

SMMO5

La Gloriosa Mano che Penetra la Carne

Tipo: P.

Costo: 5.

Limitazioni: Attacco 3, Difesa 1; Rapidità 2, Precisione 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Questo Colpo, di chiara origine mongolica, permette di penetrare attraverso la carne della vittima fino a raggiungerne gli organi interni o le ossa. Data l'incredibile velocità di esecuzione, l'attaccante può estrarre dal corpo del nemico ciò che si trova al suo interno senza lacerarne la pelle. Il Colpo richiede molta concentrazione, risultando quindi parabile con relativa facilità (+2). Se però riesce, infligge (C) x 3PV!

Speciale: Il Colpo infligge (C) x 4PV.

SMMO6

Batsudara! L'Imprevedibile Mano che Strazia la Carne

Tipo: P.

Costo: XF.

Limitazioni: Attacco 2, Difesa 1; Rapidità 2.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: L'attaccante afferra un lembo di carne dell'avversario e lo lacerava di netto causando un dolore terribile. L'uso di questa tecnica è ampiamente conosciuto sui Reietti giudicati insolenti, ai quali venivano strappati gli occhi. L'effetto è pari a (F)PV (F)PR. Dato che occorre colpire una zona priva di Protezioni, nei Test di Parata bisogna raddoppiare il relativo valore (solo di quelle fisiche).

Speciale: Si ignorano le protezioni di qualsiasi tipo, provocando 1 PD aggiuntivo.

SMMO7

Onda Proibita del Soffio del Drago

Tipo: DI.

Costo: 2.

Limitazioni: Attacco 2, Difesa 1; Rapidità 2.

Test: Corpo + Percezione + Umano + Attacco.

Effetti: Muovendo rapidamente le mani, il guerriero crea un potente mulinello d'aria che infligge (G)PV (E)PR all'avversario sospingendolo, nel contempo, all'indietro di MSx2 metri.

Speciale: L'avversario è scaraventato a terra dall'impatto e riceve 1 PR addizionale.

DISCIPLINA DELLE PALUDI DEL NORD

Arma principale:

Mazza (spesso con marchingegni meccanici)

Componente favorita:

Mente (Gento)

Aspetto principale:

Danno

Animale:

Ragno, Aquila

SMPN1

Becco Adunco del Falco Rostrato

Tipo: M.

Costo: 3.

Limitazioni: Attacco 2; Potenza 2.

Test: Fattore Shura + Azione + Umano + Leadership.

Effetti: Ogni Shura che prende parte all'attacco si lancia contro un unico bersaglio brandendo la propria arma. L'assalto avviene con perfetta sincronia e tutti i guerrieri colpiscono sempre la stessa locazione a intervalli di tempo microscopici. Il danno è di (E)PV. Data la particolarità di questa tecnica, essa non può mai essere utilizzata contro più di un avversario per volta.

Speciale: L'arto Colpito riceve un ulteriore danno di 2 PV.

SMPN2

Distruzione della Mazza Assoluta

Tipo: CO.

Costo: XF.

Limitazioni: Attacco 2; Potenza 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Il Colpo richiede che lo Shura utilizzi tutte le fibre del proprio essere per porsi in sintonia con l'arma. Quando colpisce il danno è impressionante: (H)PV e (G)PR! L'attacco non può mai essere mirato o usato su più avversari contemporaneamente.

Speciale: La ferita inflitta non può essere curata.

SMPN3

Artiglio dell'Aquila Uccisore del Drago

Tipo: P.

Costo: 6.

Limitazioni: Attacco 2; Potenza 2.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.



Effetti: Il pugno dell'attaccante sembra espandersi in una massa energetica crepitante che si scarica su tutti gli avversari presenti nel raggio di 2 metri scarnificandone i corpi e infliggendo loro (H)PV.

Se però la vittima sta eseguendo (o ha eseguito il Round precedente) una tecnica Nanto e la sua Aura è attualmente 0, l'effetto è devastante: il danno è portato a (K)PV e (C)PR.

Speciale: L'Aura della vittima, se appartiene alla Scuola di Nanto, cade a 0 per il resto del combattimento.

SMPN4

Danza Acrobatica dei Distruttori coi Bastoni

Tipo: SN.

Costo: 3.

Limitazioni: Attacco 1; Potenza 1.

Test: Corpo + Azione + Mente + Attacco.

Effetti: L'attaccante si serve di lunghi bastoni per spiccare ampi salti e colpire dall'alto l'avversario, o con un calcio o con gli stessi bastoni. La tecnica infligge (D)PV e (C)PR e permette di muoversi come se si trattasse di un salto mortale.

Speciale: I bastoni causano (E)PV e (D)PR.

SMPN5

Danza dei Rossi Cerchi dell'Invito alla Lotta

Tipo: P.

Costo: 3.

Limitazioni: Attacco 2, Difesa 2; Potenza 2.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Il guerriero muove la mano in cerchio creando dei circoli di luce rossastra grazie ai quali disorienta l'avversario che poi colpisce con un potente pugno. La tecnica causa (I)PV e può essere parata solo con una penalità di -4.

Speciale: La vittima rimane disorientata (Modificatore di -4 ai Test) per tutto il Round successivo.

SMPN6

Artiglio del Ragno Velenoso

Tipo: P.

Costo: 3.

Limitazioni: Attacco 2, Difesa 1; Potenza 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: La mano dell'attaccante si carica di energia che può essere scagliata, a contatto, contro l'avversario. Quando ciò accade, la vittima viene interamente ricoperta da scintille e fiamme verdastre che, spesso, ne provocano lo svenimento. Il Colpo infligge (D)PV (G)PR a chi lo subisce e (A)PR a chi lo esegue.

Speciale: La tecnica infligge (E)PV (H)PR a chi lo subisce e nulla a chi lo esegue.



SMPN7

Harahamida Abutetora! La Via Nascosta di Shura! Il Magico Ragno della Sabbia

Tipo: SP.

Costo: XF.

Limitazioni: Difesa 2; Potenza 1, Rapidità 1.

Test: Fattore Shura + Azione + Umano.

Effetti: Questo è uno dei Colpi che meglio rispecchiano la filosofia Shura e va utilizzato nel deserto o in presenza di sabbia. Il guerriero inizia a girare vorticosamente su se stesso, scomparendo nella nube di sabbia che egli stesso ha sollevato e ricomparendo, in un qualsiasi momento del Round successivo, per poi sorprendere l'avversario. Può essere utilizzato anche per passare inosservato tra la folla, agendo come una sorta di invisibilità psichica.

Speciale: Lo Shura, nel Round successivo, può colpire senza rivelare la propria posizione continuando a nascondersi nella nube di polvere. L'avversario dovrà aggiungere a tutti i propri Test di Parata (o eventualmente di Attacco) un Modificatore negativo pari a -4.

DISCIPLINA DELLE PIANURE DEL SUD

Arma principale:

Frustra (e varianti: gatti a nove code, ecc.)

Componente favorita:

Cuore (Hokuto)

Aspetto principale:

Difesa

Animale:

Tigre

SMPS1

Pugno Fulminante dei Mille Venti Sacri

Tipo: M.

Costo: 3.

Limitazioni: Attacco 2; Precisione 2.

Test: Fattore Shura + Azione + Umano + Leadership.

Effetti: I guerrieri Shura che portano l'attacco riescono a sommare armoniosamente la propria forza e a colpire, come un tutt'uno, una singola zona del corpo dell'avversario. La tecnica permette di mirare senza alcuna penalità e infligge (D)PV e (B)PR.

Speciale: Il personaggio viene sospinto all'indietro di MS metri.

SMPS2

Doppia Frustra Fluttuante

Tipo: CO.

Costo: 2.

Limitazioni: Attacco 2; Precisione 1; due fruste.

Test: Corpo + Azione + Mente + Attacco.

Effetti: Lo Shura fa roteare tanto rapidamente le proprie due fruste da rendere il loro movimento praticamente invisibile. L'effetto è quasi ipnotico, tanto che la vittima è costretta a superare un Test Mente + Resistenza + Umano per evitare d'avere Iniziativa dimezzata il Round successivo. Il Colpo causa (E)PV (C)PR in due differenti locazioni ed è possibile solo schivarlo (non pararlo), anche se con una penalità di -4.

Speciale: Le due fruste si stringono sull'avversario immobilizzandolo.

SMPS3

Carica della Tigre che uccide l'Aquila

Tipo: DI.

Costo: 3F.

Limitazioni: Attacco 2; Precisione 2.

Test: Corpo + Percezione + Umano + Attacco.

Effetti: Grazie a movimenti precisi e veloci, il guerriero Shura riesce a far sgorgare dal terreno un flusso d'aria e di energia che colpisce l'avversario come un maglio d'acciaio infliggendogli (F)PV in due diverse locazioni. Se però la vittima sta eseguendo (o ha eseguito il Round precedente) una tecnica Gento e la sua Aura attualmente è 0, l'effetto è devastante: il danno è portato a (H)PV (C)PR.

Speciale: L'Aura della vittima, se appartiene alla Scuola di Gento, cade a 0 per il resto del combattimento.

SMPS4

Le 1000 Fruste Fluttuanti

Tipo: CO.

Costo: 3.

Limitazioni: Attacco 2; Precisione 2; due fruste.

Test: Corpo + Azione + Mente + Attacco.

Effetti: Le fruste vengono fatte roteare in modo fulmineo, tanto che tutti gli avversari attorno al guerriero sono attaccabili senza penalità. Il danno inflitto è pari a (F)PV (D)PR e vengono colpite contemporaneamente tre locazioni distinte.

Speciale: Le fruste iniziano a stringere il corpo dell'avversario, immobilizzato, che riceve 1 PV aggiuntivo in una locazione a scelta dell'attaccante.

SMPS5

Via Diretta dalla Mongolia

Tipo: SP.



Costo: 4F.

Limitazioni: Attacco 2; Precisione 2; rincorsa in linea retta di almeno 4 metri.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: Il guerriero trasforma il proprio corpo in un'unica massa di energia per poi scagliarsi contro l'avversario. La tecnica causa (H)PV e (F)PR direttamente al torso; inoltre l'attaccante gode di una Protezione aggiuntiva pari a +3 per tutto il Round.

Speciale: Il valore di Protezione è pari a +5 e dura per l'intero combattimento.

SMPS6

Taglio Incrociato delle Mani Adirate

Tipo: P.

Costo: 4.

Limitazioni: Attacco 3, Difesa 2; Precisione 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: L'attaccante compie un movimento simile ad una normale presa al petto ma con le mani atteggiate ad artigli. Il torso dell'avversario viene orribilmente tranciato e subisce (J)PV. Non occorre mirare.

Speciale: Il danno inferto sale a (K)PV.

SMPS7

Mikujoshi! Pace Interiore che Precede la Morte

Tipo: SP.

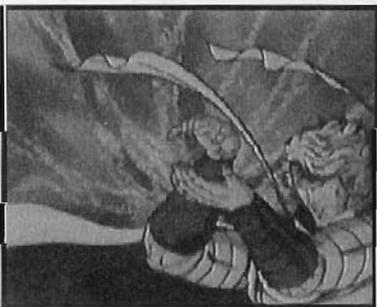
Costo: XF.

Limitazioni: Attacco 2, Difesa 2; Precisione 2.

Test: Fattore Shura + Desiderio + Umano.

Effetti: Questa tecnica rivela ancora una volta l'essenza della filosofia Shura. Concentrandosi e creando il vuoto interiore, il guerriero impedisce alla mente dell'avversario di considerarlo un nemico o anche solo un potenziale pericolo. L'effetto dura (C) Round durante i quali l'avversario può parare i Colpi dell'attaccante solo superando ogni volta un Test di Concentrazione Molto Difficile.

Speciale: L'effetto dura (D) Round.



I COLPI ESOTERICI

Il Manuale di Shuratan riporta, al

capitolo finale, alcune tecniche esoteriche studiate dallo stesso Honatsu. Per eseguirle è necessario però assorbire completamente l'energia dell'avversario per poi liberargliela contro, diffondendola contemporaneamente nell'ambiente circostante.

Bisogna quindi possedere dell'Aura (di solito nera o grigia) e, a causa di tale requisito, lo studio delle tecniche esoteriche è normalmente riser-

vato ai Guardiani... i più forti fra i lottatori Shura! Quando il Manuale scomparve e fu riscritto, di queste tecniche non rimase traccia.

L'esecuzione di questi Colpi richiede 2 PR/PE e non possono essere parati, a meno che non siano conosciuti, neanche da guerrieri dotati di un valore di Aura superiore: in pratica, penetrano automaticamente l'Aura dell'avversario.

IL LUPO DEL CIELO

La Scuola del Lupo del Cielo rappresenta un insolito punto di contatto tra la Sanguinaria Scuola Shura e la Divina Scuola di Nanto in quanto combina la Disciplina del Lupo del Cielo (Nanto) con quella della Montagna dell'Ovest (Shura). Fu lo stesso Ryuga, il Lupo del Cielo, che inventò questi 4 nuovi Colpi, unici sotto molti aspetti, dopo essere rimasto insoddisfatto degli insegnamenti parziali ricevuti in giovane età in entrambe le Scuole.

In pratica si tratta di Colpi di Gerarchia 3, anche se vengono realizzati come Colpi Mortali, che per essere appresi necessitano di due Test differenti: uno per imparare la parte Nanto e l'altro per quella Shura. Possono essere eseguiti solo da guerrieri che abbiano ricevuto un addestramento Shura ed è per questo motivo che sono stati inseriti in questa sezione.

LC1

Colpo della Grande Montagna e del Lupo del Cielo

Tipo: P.

Costo: 1.

Limitazioni: 1 PR/PE; Attacco 2, Aura 1.

Test: Corpo + Azione + Umano + Attacco.

Effetti: L'attaccante colpisce con estrema velocità e potenza, provocando nell'avversario una sensazione di gelo tale da far letteralmente ghiacciare il sangue nelle vene. Causa (E)PV in due diverse locazioni.

Speciale: Il Colpo strappa brandelli di carne dal corpo dell'avversario facendogli perdere definitivamente 1PV in una locazione a scelta. La ferita non può essere curata.

LC2

Ghiaccio Aguzzo della Grande Montagna

Tipo: DI.

Costo: 2F.

Limitazioni: 2 PR/PE; Attacco 1, Difesa 1, Aura 1.

Test: Corpo + Percezione + Umano + Attacco.

Effetti: Il guerriero colpisce l'avversario nella locazione prescelta, senza penalità per il Colpo mirato, infliggendo (G)PV.

Speciale: La vittima subisce un Modificatore negativo pari a -2 nei Test di Parata e Schivata.

LC3

Occhi del Lupo

Tipo: SP.

Costo: XF.

Limitazioni: 1 PR/PE; Difesa 2, Aura 1.

Test: Fattore Shura + Percezione + Umano.

Effetti: Permette al guerriero che lo utilizza di vedere più lontano, come se fosse dotato di un binocolo, ampliando la sua percezione e consentendogli di percepire anche gli effetti soprannaturali e le emozioni delle persone. L'effetto dura un numero di Round pari al valore della Componente Istinto.

Speciale: La durata dell'effetto è raddoppiata.

LC4

Corso Cieca del Lupo Furioso

Tipo: P.

Costo: 4.

Limitazioni: 1 PR/PE; Attacco 2, Difesa 1, Aura 1.

Test: Fattore Shura + Azione + Umano + Corriere.

Effetti: Il guerriero si lancia in una corsa forsennata, attaccando chiunque, amico o nemico, gli si pari davanti. L'attacco causa (H)PV e non subisce Modificatori nel caso di bersagli multipli.

Speciale: L'intero corpo della vittima si congela ricevendo (K)PV.



CAPITOLO 7

LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

In questa sezione presentiamo le nuove Carriere introdotte in questo volume, integrando e correggendo il metodo già presentato a pagina 60 nel Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base. Chiunque desideri un metodo di creazione più approfondito e dettagliato può servirsi del metodo alternativo qui descritto.

LE NUOVE CARRIERE

Tutte le carriere presentate nel primo volume restano valide senza modifiche anche se, per comodità, verrà riscritta quella del Monaco (già oggetto di revisione grazie agli errata corrette alla prima edizione pubblicati a pagina 32 del modulo *Il Segreto di Nanto*). Se decidete di utilizzare la regola sulle Religioni, aggiungete alla lista dei talenti ammessi al Guerriero di Hokuto, di Nanto e Imperiale le Dottrine di Hokuto, Nanto e Gento, rispettivamente (vedi alle pagine 61 e 62 del Volume 1, *Regole di Gioco, Scatola Base*). I Ribelli di Hokuto e Nanto, invece, ignorano le Dottrine.

FINTO REIETTO

I terribili Demoni ti credono storpio, ma in realtà stai benissimo. Lascia che t'insultino... lascia che ti deridano: di notte il paese e l'intera isola sono a tua disposizione e tu ti puoi intrufolare dovunque. Sei tu il vero signore del villaggio!

Tecniche: Difesa.

Colpi: 2 Colpi Avanzati Shura (a Livello X).

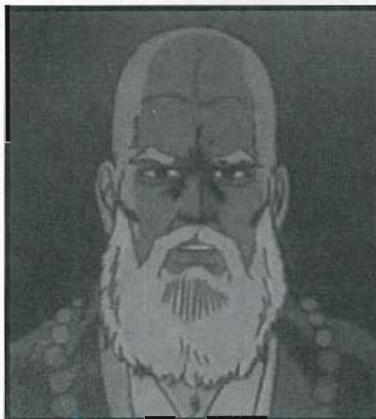
Talent: Atletica, Cercare, Corriere, Geografia-I, Nuotare, Oratoria, Pronto Soccorso, Riparazioni, Raggiare, Sopravvivenza, Spionaggio, Travestimento.

Equipaggiamento: Vestiti, 2 armi a scelta, 30 UBS, materiale necessario per l'effettuazione dei colpi che conosce.

Nota: Non può avere Costituzione Robusta. Il Talento Travestimento deve essere almeno a Livello 0.

GUERRIERO KORYU

Il tuo signore ti addestra da anni in una grotta, perfezionando le tecniche di difesa, di cura, potenziando il tuo spirito nella forza della comprensione e dell'amore. Ma la popolazione soffre là fuori ed è ormai



giunto il momento di agire.

Tecniche: Difesa e Aura.

Colpi: 3 Colpi Avanzati di Hokuto, 1 Colpo Avanzato o Mortale di Hokuto-Koryu.

Talent: Artigianato, Atletica, Concentrazione, Corriere, Dottrina di Hokuto, Insegnamento, Medicina, Pronto Soccorso, Spionaggio, Vie di Hokuto, Vie di Koryu.

Equipaggiamento: Vestiti, 2 Punti Protezione da distribuire a scelta, 1 arma da corpo a corpo, 10 UBS/NS.

Speciale: Un guerriero Koryu deve avere il Prerequisito Vie di Hokuto almeno a Livello 0.

GUERRIERO OSCURO

Qualcuno ha osato insegnarti le tecniche proibite... presto sarai più potente di chiunque altro su quest'isola e l'odio che porti dentro di te potrà finalmente esplodere!

Tecniche: Attacco e Difesa.

Colpi: 4 Avanzati (della Sacra Scuola di Hokuto) e 2 Mortali (della Scuola di Hokuto-Jen).

Talent: Armi da corpo a corpo, Corriere, Concentrazione, Dottrina di Hokuto, Sopravvivenza, Strategia, Travestimento, Vie Oscure di Hokuto-Jen.

Equipaggiamento: Vestiti, 2 Punti di Protezione da distribuire a scelta.

GUERRIERO SHURA

Sei appena uscito dalla cerimonia che ti ha permesso di diventare un Vero Uomo: dovrai portare la maschera che ti orna il volto fino a quando non sarai talmente potente da vedere prostrato ai tuoi piedi colui che oggi te l'ha consegnata.

Tecniche: Attacco e Difesa.

Colpi: SA1, SA2, 3 Colpi Shura (al massimo 1 non appartenente alla propria Disciplina), 1 Colpo Avanzato di una qualsiasi Arte Marziale Maggiore.

Talent: Armi da corpo a corpo, Armi da fuoco, Conoscenza Veleni, Corriere, Dottrina Shura, Rissa, Spionaggio, Strategia, Vie di Shura.

Equipaggiamento: Vestiti, 3 Punti Protezione da distribuire a scelta, 2 armi a scelta, materiale necessario per l'effettuazione dei Colpi che conosce, maschera.

Nota: Un guerriero Shura deve avere Costituzione Robusta e quindi inizia con 4 PV in tutte le locazioni e 5PV nel torso. Inoltre ha solo 5 PA da spendere per migliorare le proprie abilità.

GUERRIERO TAISHAN

Sei stato abbandonato: i Grandi Guardiani credevano di avere il dominio della terra e invece l'hanno distrutta. Ora sei solo in un mondo ostile e selvaggio che aspetta solo che il più forte si faccia avanti e lo conquisti.

Tecniche: Attacco e Difesa.

Colpi: SA1, SA2, 2 Colpi Shura (al massimo 1 non appartenente alla propria Disciplina), 3 Colpi Avanzati di una qualsiasi Arte Marziale Maggiore.

Talent: Armi da corpo a corpo, Armi da fuoco, Armi da lancio, Conoscenza Veleni, Corriere, Rissa, Spionaggio, Strategia, Vie di Shura.

Equipaggiamento: Vestiti, 2 armi a scelta, 30 UBS/NS, materiale necessario per l'effettuazione dei Colpi che conosce.

Nota: Un guerriero Taishan deve avere Costituzione Robusta e quindi inizia con 4 PV in tutte le locazioni e 5PV nel torso.

MONACO (DI HOKUTO, NANTO, GENTO, HOKUTO-JEN)

Sei stato addestrato per controllare che gli insegnamenti della tua Arte marziale siano utilizzati correttamente: tu sei il depositario delle Verità della Dottrina.

Tecniche: Difesa e Aura.

Colpi: 2 Avanzati (della Scuola scelta).

Talenti: Artigianato, Armi da corpo a corpo, Concentrazione, Insegnamento, Leggere, Prerequisito (Vie di Hokuto, Nanto, Gento, Oscure di Hokuto-Jen), Dottrina (di Hokuto, Nanto, Gento), Pronto soccorso, Scienze.

Equipaggiamento: Saio.

Nota: Un monaco deve avere i Talenti Leggere e Dottrina a Livello 0. Può avere, se vuole, un secondo Prerequisito, ma questo viene preso a Livello -4 anziché 0. Un Monaco di Hokuto nato sull'Isola dei Demoni è invariabilmente un Monaco Tutelare a cui viene assegnato un discendente della Sacra Scuola.



SOLDATO DI RAOUL

Raoul arriverà. Sbarcherà sul suo cavallo nero come la notte e porterà la distruzione tra i Demoni e i loro alleati. Il tuo compito è quello di combattere per lui, preparando il suo ingresso trionfale.

Tecniche: Attacco.

Colpi: Nessuno.

Talenti: Armi da corpo a corpo, Armi da fuoco, Armi da lancio, Cavalcare, Geografia-I, Guidare veicoli, Sopravvivenza, Strategia.

Equipaggiamento: 5 Punti di Protezione da distribuire a scelta, 1 arma da fuoco a scelta, 1 arma da lancio a scelta.

ERE E LOCALITÀ

Per avere informazioni più precise sui luoghi e sulle ere in cui possono essere utilizzate le varie Carriere, si veda al Punto 9.

LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO (METODO ALTERNATIVO)

Uno dei momenti più interessanti e divertenti fra quelli preliminari alla sessione di gioco vero e proprio è la creazione del personaggio.

Durante questa fase il giocatore costruisce un suo alter ego ludico con il quale vivrà (si spera!) moltissime avventure.

È fondamentale, quindi, che il personaggio corrisponda il più possibile alle aspettative e capacità di colui che lo ha creato, per evitare momenti di crisi o pericolose disaffezioni: «Basta, non gioco più: ho un personaggio che non vale niente! Figuriamoci non può nemmeno saltare solo 11 metri senza rincorsa... e si che era stato campione di salto in lungo durante le gare annuali di Busk City!».

Il metodo di creazione base, infatti, garantisce personaggi equilibrati e realistici (alla Bronson-Hara, naturalmente) ma, allo stesso tempo, forse un po' troppo simili fra loro.

Il metodo alternativo risolve questo particolare aspetto consentendo una maggiore caratterizzazione della personalità del PG e del suo vissuto precedente. Il momento della creazione diventa così un vero e proprio *gioco nel gioco*, durante il quale l'AdG e il giocatore collaborano per creare un personaggio completo, ben caratterizzato e interessante... Naturalmente tutto ciò ha un piccolo costo in termini di tempo, ma i risultati che potrete ottenere vi ripagheranno sicuramente dell'*immane* sforzo!

Seguite il metodo di creazione passo per passo. In alcuni punti vi sarà richiesto di tirare un tratto di Personalità Positivo, Nullo o Negativo: fate riferimento alla Tabella Personalità (vedi Punto 16) per determinare di quale caratteristica si tratta. Ricorda-

tevi comunque che ogni personaggio può avere complessivamente, massimo 3 tratti differenti.

Importante: quando vi verrà indicato di aumentare il Livello di un determinato Talento, ciò equivarrà, in pratica, ad annettere una casella sulla Scheda del Personaggio. Non è mai possibile, in ogni caso, raggiungere nei Talenti lo stesso Livello posseduto in una Specialità. Se ciò dovesse accadere, il giocatore può rinunciare all'incremento oppure pagarne il normale costo.

1) Sesso. Non cominciate a lustrarvi gli occhi! Vi stiamo solo chiedendo di scegliere se preferite giocare con un personaggio di sesso maschile o femminile!

2) Epoca. Stabilite, in accordo con l'AdG e con il gruppo, in quale periodo intendete giocare. Una volta effettuata la scelta applicate il Modificatore Era (ME) ottenuto, ogni volta che vi sarà richiesto.

3) Potenza. Dato che nella saga raramente si incontrano gruppi formati da tanti eroi (uno fra i più numerosi è quello di Ken, Rey e Mamiya), il sistema di gioco di Ken il Guerriero funziona al meglio con PG di potenza medio-bassa.

In alcuni casi (per esempio, avventure eroiche o missioni uno contro uno) è conveniente, invece, creare fin da subito personaggi di elevata potenza.

Dal punto di vista del gioco, la potenza è indicata dal numero di Punti Avventura disponibili al momento della creazione.

4) Età. L'età determina la quantità di Eventi che si sono verificati nell'Infanzia, in Gioventù e nella Maturità del personaggio (vedi Punto 14), l'esperienza acquisita (misurata dal Livello dei Talenti) e il numero massimo di Specialità eventualmente possedute (per il loro costo, in termini di PA, si veda più avanti).

Scegliete direttamente l'età del vostro personaggio; se siete indecisi, tirate 1d6 e confrontate il risultato

TABELLA DELL'EPOCA

Epoca	Dal	Al	Modificatore
Prima dell'Olocausto	19 a. O	0	-1
Prima Era	1 d. O	7 d. O	0
Era dell'Impero	8 d. O	18 d. O	+1



TABELLA DELLA POTENZA

Tipo di Personaggio	Punti Avventura	Esempio
Nuovo	30	Garf
Debole	40	Burt (1° Serie)
Medio	50	Dagar
Robusto	60	Zeta
Forte	70	Mamiya

sulla tabella qui di seguito.

Naturalmente più un personaggio è giovane, maggiore sarà la sua capacità di apprendimento (misurata dall'incremento dei PA a disposizione) anche se, logicamente, avrà delle Componenti a Livello più basso rispetto a PG più navigati.

*** Nota:** In circostanze normali nessun personaggio può iniziare con un'età superiore ai 40 anni. Solo in casi speciali e con l'approvazione dell'AdG, il PG potrà diventare un Saggio (età minima, 50 anni) e avere una Specialità a Livello +2.

Per avere una maggiore varietà di età, potete aggiungere o togliere 2 anni a quella indicata nella tabel-

TABELLA DELL'ETÀ

1d6	Età	Infanzia	Gioventù	Maturità	Specialità	Esperienza acquisita	Effetti Aggiuntivi
1	15	1	0	0	0	+1 Livello in 1 Talento	+10 PA
2	20	1	1	0	0	+1 Livello in 2 Talenti	+7 PA
3	25	1	1	0	1	+1 Livello in 3 Talenti	+5 PA
4	30	1	1	1	1	+1 Livello in 3 Talenti	Nessuno
5	35	1	1	1	2	+1 Livello in 4 Talenti	Nessuno
6	40	1	1	2	2	+1 Livello in 4 Talenti	-5 PA
* Vedi Nota	50 o più	1	1	3	3	+1 Livello in 5 Talenti	-5 PA

TABELLA DELLE ORIGINI

2d6	Origini	Effetti Aggiuntivi
2	Stirpe Imperiale	Aura +1; Tirare un tratto di Personalità Positivo
3	Stirpe di Gento	Vie di Gento (+1 Livello)
4	Stirpe di Hokuto	Vie di Hokuto (+1 Livello), Mentore
5	Stirpe di Nanto	Vie di Nanto (+1 Livello)
6/10	Nessuna stirpe particolare	Tirare un tratto di Personalità Neutro
11	Stirpe di una scuola Minore	Tirare un tratto di Personalità Neutro
12	Stirpe di Shura/Taishan	Onore -20; Tirare un tratto di Personalità Negativo



la senza cambiare di categoria. Inoltre, l'Esperienza Acquisita deve essere necessariamente utilizzata prima della spesa dei PA (vedi Punto 15) e solo relativamente a Talenti in armonia con il vissuto del PG.

5) Componenti e Mezzi. Assegnate il valore 3 a tutte le Componenti (Corpo, Istinto, Cuore, Mente) e ripartite 10 punti tra i Mezzi (Percezione, Azione, Desiderio, Resistenza): in questo modo otterrete le Caratteristiche Base connotate al personaggio.

6) Regni Energie e Tecniche. Distribuite ulteriori 8 punti tra Regni e Energie.

7) Origini. Le origini sono molto importanti, costituiscono le motivazioni profonde dei PG e permettono all'AdG di sviluppare nuove e interessanti variazioni all'interno della trama generale del gioco.

Nel mondo di Ken il Guerriero non è la stessa cosa avere discendenza imperiale o essere figli di persone normali!

Per stabilire le origini del vostro personaggio tirate 2d6.

Se il personaggio è di Stirpe Imperiale significa che ha una qualche forma di parentela con Lynn, Lea o altri nobili figli dell'Impero Celeste: la discendenza esatta verrà concordata con l'AdG. Naturalmente di tratta di una condizione privilegiata che avrà notevoli conseguenze sulla vita e sul comportamento del PG.

Se il personaggio è il discendente di una particolare famiglia di arti marziali, probabilmente ha rapporti di parentela (o adozione) con qualche famoso Maestro; ciò gli consente di

TABELLA DELLA CULTURA		
1d6 + ME	Tipo di Cultura	Effetti Aggiuntivi
0-1	Cittadina	Leggere (+1 Livello)
2-3	Cittadina decadente	Tirare un tratto di Personalità Negativo
4-5	Rurale	Agricoltura (+1 Livello), Artigianato (+1 Livello)
6-7	Nomade	Sopravvivenza (+1 Livello)

avere il Livello del Prerequisito della Scuola aumentato di 1 Livello. Inoltre, se si tratta di Hokuto, il giocatore dovrà scegliere se appartenere al ramo della Divina Arte o a quello dell'Arcana Arte. In entrambi i casi, comunque, gli verrà affidato un particolare mentore, solitamente un Monaco, che ne sorveglierà i movimenti e le azioni.

Infine, nel caso il fato decretasse la nascita di un nuovo Shura o Talshan, questi comincerà il proprio cammino terreno con l'anima già corrotta dalla malvagità degli antenati e il suo Onore iniziale diminuito di 20.

8) Cultura. Per verificare in quale tipo di cultura è cresciuto il vostro personaggio, tirare 1d6 e sommate al risultato il valore ME.

9) Famiglia. Anche se il personaggio è di nobili origini, è molto importante sapere l'ambiente familiare effettivo in cui è vissuto. Per determi-

narlo, tirate 1d6 + ME e verificate il risultato ottenuto sulla tabella.

Le informazioni risultanti (a parte la colonna *Effetti Aggiuntivi*) dovranno essere valutate, o anche modificate, segretamente dall'AdG che potrà metterle completamente o parzialmente (a proprio giudizio) a disposizione del giocatore: la famiglia è sempre un ottimo espediente per introdurre imprevisti in un Gioco di Ruolo (chi sono i fratelli, quanti sono, in che rapporti si trovano, dove sono gli altri parenti, ecc.) e non è detto che il personaggio sia al corrente di tutti i retroscena esistenti...

La saga di Ken ne è un fulgido esempio!

Nota: Se la famiglia a cui appartiene il PG è ricca (eventualità molto remota ma possibile per chi è nato prima dell'Olocausto) il suo patrimonio iniziale, in UBS/NS\$, deve essere raddoppiato.

TABELLA DELLA FAMIGLIA			
1d6 + ME	Tipo di famiglia	Composizione	Effetti Aggiuntivi
0	Famiglia ricca	Padre, Madre, 1d2 fratelli	Tirare un tratto di Personalità Positivo
1	Famiglia normale	Padre, Madre, 1d6 fratelli	Tirare un tratto di Personalità Positivo
2	Famiglia normale	Ignota (a scelta dell'AdG)	Tirare un tratto di Personalità Neutro
3	Figlio adottivo	Zii o Cugini	Tirare un tratto di Personalità Neutro
4	Figlio illegittimo	Madre o Tutore	Tirare un tratto di Personalità Neutro
5	Figlio di violenza	Tutore	Tirare un tratto di Personalità Negativo
6	Figlio di Schiavi	Ignota (a scelta dell'AdG)	Tirare un tratto di Personalità Negativo
7	Figlio di Pirati	Solo Tutore	Tirare un tratto di Personalità Negativo



10) Carriera. Eccoci finalmente arrivati in uno dei punti più importanti di tutta la creazione: la scelta della Carriera. In Ken il Guerriero esiste una grande varietà di luoghi e tempi in cui è possibile ambientare le proprie avventure (l'Isola dei Demoni, il Continente, la Prima Era, ecc.) e ciò, naturalmente, influenza più o meno pesantemente la possibilità che un personaggio intraprenda una certa Carriera al posto di un'altra: sull'Isola dei Demoni essere un Guerriero Shura è praticamente la norma... così non è

se si vuole diventare un Guerriero Nanto o Gento! La Tabella delle Carriere, a fronte, riassume la diffusione delle varie professioni nei diversi periodi storici e nelle due località considerate.

A seconda che la Carriera scelta risulti Molto Comune, Comune, Rara, Molto Rara o Inesistente (—), il PG riceverà o sottrarrà rispettivamente +2 (MC), +1 (C), -2 (R), -4 (MR) ulteriori Punti Avventura. Una Carriera inesistente, scusate la precisazione, non può essere scelta!



Per comodità, d'ora in poi, tutte le Carriere appena descritte verranno raggruppate in 4 grandi classi: Guerriero di Arti Marziali (Guerriero di Hokuto, Guerriero Koryu, Guerriero Imperiale, Guerriero di Nanto, Guerriero Oscuro, Guerriero Shura, Guerriero Taishan), Combattente (Gigante, Guerriero della Zanna, Miliziano, Pacificatore, Soldato di Raoul), Studioso (Monaco di Gento, Monaco di Hokuto, Monaco di Hokuto-Jen, Monaco di Nanto, Medico/Scienziato), Errante (Commerciante, Finto Reietto, Ladro, Pirata, Ribelle di Hokuto, Ribelle di Nanto, Selvaggio).

11) Studio e Addestramento. È sempre la volontà che guida lo sviluppo di un individuo. Durante la propria vita, il personaggio ha la possibilità di conoscere e imparare decine di nozioni e tecniche di combattimento: ciò si traduce, ovviamente, nella possibilità di aumentare le proprie Componenti in funzione dell'età raggiunta (vedi Tabella a lato).

12) Tecniche. Se la Carriera da voi scelta prevede la conoscenza di alcune Tecniche (Attacco, Difesa, Aura) potete aggiungere un punto alle Tecniche per ogni punto che sot-

TABELLA INCREMENTO COMPONENTI

0-17	Il personaggio può aumentare le Componenti di 3 punti con un incremento massimo, per Componente, di 2
18-22	Il personaggio può aumentare le Componenti di 3 punti, oppure di 4 ma solo se l'incremento è uniforme (ovvero tutte le Componenti sono aumentate di 1 punto)
23-27	Il personaggio può aumentare le Componenti di 4 punti con un incremento massimo, per Componente, di 2
28-32	Il personaggio può aumentare le componenti di 5 punti con un incremento massimo, per Componente, di 2
33-37	Il personaggio può aumentare le Componenti di 5 punti
38-42	Il personaggio può aumentare le componenti di 5 punti con un incremento massimo, per Componente, di 2
43 o più	Il personaggio può aumentare le Componenti di 4 punti con un incremento massimo, per Componente, di 2

TABELLA DEGLI ISTRUTTORI

1d6 + ME	Hokuto	Hokuto Koryu	Nanto	Gento	Hokuto Jen	Shura	Taishan
0	Akenai	Akenai	Ogai	Nibbio	Akenai	Jazen	Jazen
1	Koryu	Koryu	Liaku	Nibbio	Azenai	Halikante	Halikante
2	Ryuken	Ryuken	Shin	Falco	Yak Shah	Kujen	Halikante
3	Ryuken	Ryuken	Enka	Falco	Jukei	Yorio	Wiggle
4	Ryuken	Ryuken	Souther	Falco	Jukei	Kaiser	Wiggle
5	Raoul	Raoul	Shew	Bolts	Caio	Kuzon	Wiggle
6	Toki	Toki	Rey	Sean	Hio	Skorplo	Ryuga
7	Ken	Ken	Gil/Boz	Tiger	Han	Granchio	Ryuga



TABELLA DELLE CARRIERE

Carriera	CONTINENTE			ISOLA DEI DEMONI		
	Prima dell'Olocausto	Prima Era	Era dell'Impero	Prima dell'Olocausto	Prima Era	Era dell'Impero
Commerciante	MC	C	MC	R	MR	-
Finto Reletto	-	-	-	-	C	MC
Gigante	MR	C	R	MR	MR	MR
Guerriero di Hokuto	MR	R	R	MR	-	-
Guerriero Koryu	MR	R	MR	-	-	-
Guerriero Imperiale	-	R	MC	MC	-	-
Guerriero di Nanto	C	C	R	C	-	-
Guerriero della Zanna	-	C	MR	-	-	-
Guerriero Oscuro	-	-	-	MR	MR	R
Guerriero Shura	-	-	-	C	MC	MC
Guerriero Taishan	MR	R	MR	-	-	-
Ladro	MC	MC	MC	R	-	-
Monaco (Gento)	-	-	MR	R	-	-
Monaco (Hokuto)	MR	R	MR	C	MR	MR
Monaco (Hokuto-Jen)	-	-	-	MR	MR	R
Monaco (Nanto)	R	MR	-	MR	-	-
Medico/Scienziato	MC	R	MR	MR	-	-
Miliziano	MR	C	MR	-	-	-
Pacificatore	-	C	R	-	-	-
Pirata	MR	R	C	R	MR	MR
Ribelle (Hokuto)	-	-	R	-	-	-
Ribelle (Nanto)	-	-	C	-	-	-
Selvaggio	-	C	MR	-	MR	-
Soldato di Raoul	-	-	-	-	MR	R





tre i valori dei Regni e delle Energie non possono mai scendere sotto lo 0.

13) Istruttori e Mentori. Ogni Guerriero di Arti Marziali (così come ogni Ribelle di Hokuto e di Nanto) ha bisogno di un Istruttore o di un Mentore che lo indirizzi e lo segua nello studio delle arti marziali. L'AdG è libero di assegnarne al personaggio uno di proprio gradimento. Per comodità, comunque, è possibile anche tirare 1d6 + ME nella tabella appropriata e lasciare decidere al caso.

traete dai Regni o dalle Energie.

Importante: Il punteggio di ciascuna Tecnica, in questa fase, non può mai superare 1 men-

Nota: I Maestri, per ogni Scuola, sono stati elencati in ordine cronologico. Fate attenzione al

periodo in cui sta vivendo il personaggio e a quello nel quale è vissuto il Mentore assegnatogli. Se ci fossero delle incongruenze, potete ritirare il dado o lasciare scegliere all'AdG.

14) Eventi. La vita di un individuo è soggetta a fortune alterne, esperienze ed eventi che forgianno la personalità o imprimono ferite indelebili sul corpo e nell'anima. Anche il vostro personaggio ha avuto una vita personale prima d'iniziare la propria Carriera; il numero di Eventi che egli ha subito o affrontato è legato all'età (vedi Punto 4), ma la loro natura, invece, dipende esclusivamente dal risultato di un dado!

Importante: Ogni categoria di Carriere prevede, oltre ai tiri Eventi normalmente derivanti dall'età, anche un tiro ulteriore specifico che si riferisce al periodo dell'addestramento. In particolare se siete un Guerriero di Arti Marziali, dovete effettuare un tiro anche sulla Tabella Addestramento Arti Marziali, se siete un Combattente su quella Militari, se siete uno Studioso su quella Esperienze e, infine, se siete un Errante, su quella Oggetti.

TABELLA DEGLI EVENTI

1d6 + ME	Infanzia	Gioventù	Maturità
0	Oggetti	Oggetti	Lavoro
1	Legami	Eventi militari	Oggetti
2	Esperienze	Esperienze	Lavoro
3	Legami	Legami	Legami
4	Tragedie	Lavoro	Eventi Militari
5	Eventi Militari	Oggetti	Segni Distintivi
6	Segni Distintivi	Tragedie	Legami
7	Oggetti	Segni Distintivi	Segni Distintivi

ADDESTRAMENTO ARTI MARZIALI

Anche se questo tiro è riferito all'adolescenza del personaggio, non è detto che già in quella fase, non fossero presenti in lui grandi potenzialità o risorse o che egli non abbia imparato in quel periodo nozioni importantissime o Colpi micidiali. Per stabilirlo con precisione, è sufficiente tirare il solito dado da 6.

TABELLA ADDESTRAMENTO ARTI MARZIALI

1d6	Evento	Effetti Aggiuntivi
1	Il personaggio non è dotato per lo studio delle arti marziali e viene cacciato dalla Scuola	Il personaggio passa alla categoria di Carriera Combattente (può scegliere la Carriera specifica)
2	Il personaggio non è dotato per lo studio delle arti marziali ma si applica con impegno	Impara due Colpi Base a Livello -2
3	Il personaggio è normalmente dotato per lo studio delle arti marziali	Impara un Colpo Avanzato della Scuola a Livello -2
4	Il personaggio è normalmente dotato per lo studio delle arti marziali e si applica con impegno	Impara un Colpo Avanzato della Scuola a Livello 0
5	Il personaggio è molto dotato per lo studio delle arti marziali	Impara un Colpo Avanzato della Scuola a Livello -2 e un Colpo Mortale a Livello X
6	Il personaggio è naturalmente dotato nell'apprendimento dell'arte marziale	Impara un Colpo Avanzato della Scuola a Livello 0 e un Colpo Mortale a Livello -4



Importante: Tutte le varie possibilità indicate nella Tabella si riferiscono, naturalmente, alla Scuola di arti marziali scelta dal giocatore.

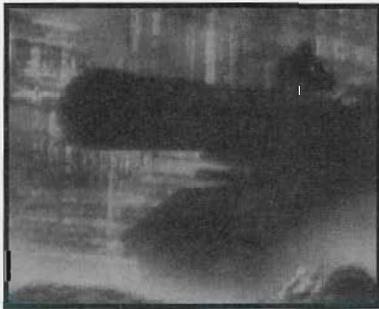
ESPERIENZE

Le esperienze che un personaggio può fare nella sua vita sono diverse e dipendono soprattutto dal tipo di Carriera scelta. Per determinare quali situazioni ha vissuto il vostro PG, tirate 1d6 e confrontate il risultato sulla tabella qui di seguito.

EVENTI MILITARI

Guerre e battaglie sono presenti in ogni momento della saga di Ken il Guerriero.

Per determinare se l'evento che il PG ha vissuto è legato all'incontro con una Scuola di arti marziali o con un esercito, lanciate 1d6. Se il risultato è 1, 2, 3 consultate il Riquadro Scuole di Arti Marziali, altrimenti quello Eserciti.



SCUOLE DI ARTI MARZIALI

Il personaggio è venuto in contatto con una Scuola di arti marziali: forse ha assistito ad un combattimento, forse un grande maestro lo ha notato... chissà! Tirare 2d6 + ME e verificate il risultato sulla tabella seguente.

2d6+ME	Scuola
1	Shura/Taishan
2	Tradizionale
3	Tradizionale
4	Nanto
5	Hokuto
6	Nanto
7	Montefiorito
8	Altra Scuola Minore
9	Hokuto
10	Hokuto-Koryu
11	Gento
12	Shura
13	Hokuto-Jen

Se la Scuola con la quale siete entrati in contatto è proprio quella a cui appartenete (se siete un Guerriero di Arti Marziali), imparate automaticamente un Colpo Mortale a Livello X. In tutti gli altri casi tirate 1d6 sulla Tabella Avvenimenti Arti Marziali per determinare quale tipo di evento vi ha unito alla Scuola.

Se si tratta di Scuola Marziale Tradizionale (Karate, Tae-Kwon-Do), scegliere 1 colpo base e portarlo a 0.

Se si tratta altra Arte, scegliere 1 colpo (Avanzato o Mortale, NON esoterico) e segnarlo a livello X.

ESERCITI

Per stabilire con quale esercito il vostro personaggio è entrato in contatto, tirate 1d6 + ME sulla Tabella Esercito; per determinare cosa è accaduto, invece, tirate 1d6 sulla tabella successiva. Sempre nella Tabella Eventi Militari, alla colonna *Effetti Aggiuntivi*, è possibile inoltre scoprire quali ripercussioni l'evento in questione ha avuto sulla vita del PG.

Importante: I personaggi femminili aggiungono +1 al secondo tiro.

1d6+ME	Esercito
0	Gento
1	Shin
2	Souther
3	Raoul
4	Marlowe Gento
5	Ribelli Nanto Altri maestri di Nanto
6	Taishan Shura
7	Ribelli Hokuto Shura



TABELLA ESPERIENZE

1d6	Guerriero di arti marziali	Combattente	Studioso	Errante
1	Il Livello del Prerequisito di arti marziali aumenta di 1	Il Livello del Talento Armi da fuoco aumenta di 1	Il Livello del Talento Scienza aumenta di 1	Tirate sulla Tabella Oggetti - Armi
2	Il Livello del Talento Dottrina aumenta di 1	Tirate sulla Tabella Oggetti - Armi	Il Livello del Talento Leggere aumenta di 1	Il Livello del Talento Correre aumenta di 1
3	Impara un Colpo Avanzato della Scuola	Il Livello del Talento Armi da corpo a corpo aumenta di 1	Il Livello del Prerequisito di arti marziali aumenta di 1*	Il Livello del Talento Sopravvivenza aumenta di 1
4	Impara un Colpo mortale della Scuola	+1 PV in 1 locazione a scelta	Il Livello del Talento Insegnamento aumenta di 1	Il Livello del Talento Geografia aumenta di 1
5	Impara un Colpo Avanzato della Scuola	Il Livello del Talento Strategia aumenta di 1	Il Livello del Talento Geografia aumenta di 1	Il Livello del Talento Commerciale aumenta di 1
6	Tirate sulla Tabella Segni Distintivi	Tirate sulla Tabella Segni Distintivi	-1 PV in una locazione a scelta	Tirate sulla Tabella Segni Distintivi

* Se si tratta di un Medico/Scienziato il Livello del Talento Pronto Soccorso aumenta di 1.



TABELLA AVVENIMENTI ARTI MARZIALI

1d6	Evento	Effetti Aggiuntivi
1	Il personaggio conosce casualmente un appartenente alla Scuola	Impara un Colpo Base della Scuola a Livello -2
2	Il personaggio cerca di assistere di nascosto agli allenamenti della Scuola ma viene scoperto e cacciato	L'Onore iniziale viene ridotto di 10
3	Il personaggio è amico di un Maestro della Scuola (l'AdG stabilisce quale)	Impara un Colpo Avanzato della Scuola a Livello -2 e un Colpo Mortale a Livello -4
4	Il personaggio è interessato agli insegnamenti filosofici dell'arte marziale	Il Talento Dottrina della Scuola (se esiste) aumenta di 1 Livello
5	Il personaggio viene, suo malgrado, coinvolto in un combattimento e sviluppa un odio profondo verso la Scuola	Il Talento Sopravvivenza aumenta di 1 Livello, perde 1 PV in una locazione a scelta.
6	Il personaggio ha avuto nell'infanzia qualche tipo di contatto, tuttora ignoto, con la Scuola	Scuola a scelta dell'AdG

TABELLA EVENTI MILITARI*

1d6	Evento	Effetti Aggiuntivi
1	Il personaggio serve con onore al servizio dell'esercito e viene promosso al grado di Capitano	L'età iniziale aumenta di 5 anni; il Talento Leadership aumenta di 1 Livello
2	Il personaggio assiste ad una battaglia campale	Aumentano di 1 Livello i Talenti Geografia - o Geografia-I - e Strategia
3	Il personaggio impara a maneggiare gli esplosivi	Il Talento Demolizioni aumenta di 1 Livello, il PG recupera 3 granate
4	Il personaggio fugge durante la battaglia: considerato un disertore diventa un ricercato	L'Onore iniziale viene ridotto di 10
5	Il personaggio viene utilizzato come spia	Aumentano di 1 Livello i Talenti Spionaggio e Travestimento
6	Il personaggio viene reso schiavo dall'esercito e sviluppa un odio furioso contro tutti i membri dello stesso	Il Talento Sopravvivenza aumenta di 1 Livello, perde 1 PV in una locazione a scelta.
7	Il personaggio viene obbligato a diventare l'amante di uno dei Generali dell'esercito	L'Onore iniziale viene ridotto di 5, l'età iniziale aumenta di 2 anni, aumentano di 1 Livello i Talenti Raggiare e Sedurre

* Tutti gli eventi descritti, al momento della creazione del personaggio, si considerano come già conclusi.

LAVORO

Per tutti quelli che pensano che la parola lavoro sia sinonimo solo di fatica e sudore, ricordiamo che nel mondo di Ken il Guerriero ogni pretesto è buono per fare nuove esperienze e, inoltre, che non esistono solo mestieri legalmente riconosciuti!

Provate a vedere la ex professione del vostro personaggio tirando 2d6 + ME sulla tabella che segue!

LEGAMI

Nella vita, molto spesso dietro ad atti di infinito altruismo, di subdola meschinità o di ardente eroismo, si nascondono motivazioni legate all'amicizia o all'amore. Nella saga di Ken il Guerriero i legami affettivi fra i vari personaggi determinano l'evolversi della storia e la risoluzione delle battaglie. Non sottovalutate questo aspetto: potrebbe essere la vostra carta vincente... oppure condurvi alla dannazione!

Per determinare se l'evento che il PG ha vissuto è legato a fatti d'amore o di amicizia, lanciate 1d6. Se il risultato è 1, 2, 3 consultate la Tabella Amicizia, altrimenti quella Amore.

AMICIZIA E INIMICIZIA

Se siete capitati qui vuol dire che avete conosciuto un personaggio particolare e che fra voi due, a tutt'oggi, esiste ancora un qualche legame. Per sapere di che tipo di PNG si tratta, tirate 2d6 e confrontate il risultato sulla prima tabella. Per vedere quale rapporto si è instaurato, ti-

rate invece 1d6 sulla tabella successiva.

Nota: L'inimicizia, a volte, può sfociare nell'odio. Spetta all'AdG valutare eventuali evoluzioni del rapporto.

TIPO PERSONAGGIO

2d6	Personaggio
2	Medico
3	Ragazzo/a
4	Soldato Miliziano Pacificatore
5	Sindaco Capo villaggio Politico
6	Bambino/a
7	Maestro d'arti marziali
8	Delinquente Pirata
9	Misterioso eremita
10	Parente
11	Miliziano Pacificatore
12	Demone

LEGAME AMICIZIA E INIMICIZIA

1d6	Tipo di legame
1	Amicizia: lo avete aiutato in un momento di particolare bisogno.
2	Amicizia: gli dovete un favore per un piacere che vi ha fatto.
3	Inimicizia: è invidioso di voi per qualche motivo.
4	Inimicizia: vi siete accapigliati in passato per motivi futili.
5	Amicizia: vi deve un favore per un piacere che gli avete fatto.
6	Inimicizia: siete invidiosi di lui per qualche motivo.

AMORE E ODI

A quanto pare avete provato l'ebbrezza dell'innamoramento... ma vi siete mai sentiti traditi? Questo è il momento di scoprirlo! Per comodità, salvo rare eccezioni valutabili dall'Arbitro di Gioco, si presume che al momento attuale il vostro partner non sia più accanto a voi. Per scoprire qual è stato il suo destino, tirate semplicemente 1d6 e confrontate il risultato sulla tabella seguente.

Importante: I personaggi femminili aggiungono +1 al tiro.

TABELLA LAVORO

2d6+ME	Professione	Effetti Aggiuntivi
0	Scienziato	Il Talento Scienza aumenta di 1 Livello
1	Tecnico	Il Talento Scienza (specifico della disciplina studiata?) aumenta di 1 Livello
2	Studente	+2 Punti Avventura
3	Mercante	Il Talento Commerciale aumenta di 1 Livello
4	Miliziano	Il Talento Armi da corpo a corpo aumenta di 1 Livello
5	Contadino	Il Talento Agricoltura aumenta di 1 Livello
6	Girovago	Il Talento Geografia aumenta di 1 Livello
7	Soldato	Il Talento Armi da corpo a corpo aumenta di 1 Livello
8	Pacificatore	Il Talento Armi da fuoco a corpo aumenta di 1 Livello
9	Medico	Il Talento Medicina aumenta di 1 Livello
10	Schiavo	+1 Resistenza,
11	Cacciatore di taglie Ribelle	Il Talento Sopravvivenza aumenta di 1 Livello
12	Delinquente Razziatore	Il valore di Onore diminuisce di 15; +2 Punti Protezione
13	Pirata	I Talenti Nuotare e Navigare aumentano di 1 Livello

LEGAME AMORE E ODI

1d6	Tipo di legame
1	Lei è stata rapita o venduta come schiava da qualcuno d'importante (un capobanda, un generale o altro): non avrete pace finché non la ritroverete.
2	Avete nascosto il vostro partner in un luogo sicuro e lontano per proteggerlo.
3	Vi siete lasciati dopo una violenta lite: l'amate ancora ma nel vostro cuore si agitano sentimenti di rippica.
4	Il vostro amore è scomparso senza motivo.
5	Il vostro amore è morto di morte violenta.
6	Siete stati traditi dal partner e adesso lo odiate con tutte le vostre forze.
7	Il vostro uomo ha subito una Tragedia: tirate sulla tabella apposta per scoprire di cosa si tratta.



OGGETTI

Un personaggio può aver recuperato, nel corso di una vita, molto materiale che potrebbe tornare utile per le sue prossime avventure. Eseguite un primo tiro con 1d6 + ME per individuare la classe dell'oggetto e un secondo, sulla seconda tabella con 2d6, per determinare di quale si tratta.

Importante: Possedere un oggetto implica anche il conoscerlo e il saperlo usare. Per esempio, se si ottiene uno Shuriken bisogna annerire una casella nel Talento Shuriken, se si ottiene un Walkie-Talkie una nel Talento Elettronica e così via.

CLASSE OGGETTI	
1d6+ME	Classe
0	Tecnici
1	Tecnici
2	Veicoli
3	Veicoli
4	Armi o Protezioni
5	Armi o Protezioni
6	Viveri o Animali
7	Varie

SEGNI DISTINTIVI

L'esposizione all'ambiente radioattivo e alla vita dura e spietata del dopo Olocausto possono cambiare violentemente l'aspetto fisico e psicologico di un personaggio. Per sapere esattamente quali sono le Ca-

ratteristiche mutate nel vostro PG tirate una prima volta 1d6 + ME sulla Tabella Segni Distintivi e una seconda volta, sempre 1d6, sulla corrispondente sotto-tabella.

Importante: Subire una Mutilazione comporta sempre l'acquisizione di un tratto di Personalità Negativo!

SEGNI DISTINTIVI	
1d6+ME	Classe
0	Fisici
1	Psicologici
2	Mutilazioni
3	Psicologici
4	Fisici
5	Mutazioni
6	Mutilazioni
7	Mutazioni

TRAGEDIE

Come non mettere in preventivo tutta una serie di eventi nefasti assolutamente possibili in un mondo dilaniato e corrotto come quello di Ken il Guerriero? Anche la persona più dolce e gentile convive costantemente con gli orrori perenni delle battaglie e con la non remota possibilità che, un giorno, qualcosa possa accadere... figuriamoci cosa potrebbe essere successo al vostro personaggio! Anzi, invece di starci a pensare, andate subito a verificarlo tirando 1d6 sulla Tabella delle Tragedie!

Importante: Subire una Tragedia comporta sempre l'acqui-



sizione di un tratto di Personalità Negativo.

15) Punti Avventura. Potete ora spendere i PA a vostra disposizione (derivanti dal valore corrispondente alla Potenza scelta per il personaggio eventualmente modificato durante la creazione).

Importante: Tutti i PA devono essere utilizzati in questo momento o verranno persi!

Per stabilire le regole necessarie all'acquisto di Talenti, Specialità, Caratteristiche, ecc. fate riferimento alla Tabella Spesa Punti Avventura riportata qui di seguito. In essa sono riportate inoltre le seguenti informazioni:

- Quale Componente del personaggio deve essere automaticamente aumentata di 1. In questo caso è possibile superare la soglia del 6.
- Il costo, in PA, necessario per comprare un 1 punto di, rispettivamente, Punti Vita, Punti Resistenza e Punti Equilibrio. I valori indicati sono riferiti solo alla creazione del personaggio; per gli ulteriori incrementi, valgono quelli indicati a pagina 57 del Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base.

TABELLA OGGETTI*					
2d6+ME	Armi o Protezioni	Tecnici	Varie	Veicoli	Viveri o Animali
1	Mitra (100 colpi)	Computer	Cicatrizante (10 dosi)	Fuoristrada	Acqua (4 litri)
2	1 Punto Protezione	Veleno	10 Candele	Benzina (10 litri)	Carne Salata
3	Carabina (6 colpi)	Torcia Elettrica	2 Coperte	Automobile	Latte (2 litri)
4	Coltello	Walkie-Talkie	Antidolorifico (6 dosi)	Moto	Vino (1 litro)
5	Mazza Chiodata	Binocolo	Accendino	Bicicletta	Acqua (1 litro)
6	2 Punti Protezione	Bussola	Sacco a Pelo	Carretto	Acqua (2 litri)
7	Pistola (6 colpi)	2 Razzi Fumogeni	20 Sigarette	Fuoristrada	6 Uova
8	Arco (6 frecce)	Batteria (12 ore)	Tenda	Moto Enduro	Pollo
9	Spada	Accendino	4 Bende o Garze	Camion	Farina (1 sacco)
10	2 Granate	Radio da Campo	Martello	Tiratore	Sementi (1 sacco)
11	3 Punti Protezione	4 Batterie (6 ore)	Corda (10 metri)	Limousine	Cane
12	Balestra (6 dardi)	Protesi Cibernetica base	Zaino	Motoscafo	Acqua (20 litri)
13	5 Punti Protezione	Protesi Cibernetica evoluta	Sonnifero (2 dosi)	Fuoristrada	Cavallo

* Tutti gli oggetti elettrici ed elettronici sono dotati di una batteria (funzionante per 6 ore consecutive). Nel caso di Protesi Cibernetiche, la loro natura deve essere discussa con l'AdG.



TABELLA SEGNI DISTINTIVI

1d6	Segni Distintivi	Effetti Aggiuntivi
FISICI		
1	Viso deturpato.	Nessuno.
2	Capelli dal colore insolito (Bianco, Viola, Verde).	Nessuno.
3	Pelle dal colore insolito (Blu, Indaco, Marrone).	Nessuno.
4	Molto alto.	Il Talento Atletica aumenta di 1 Livello.
5	Molto basso.	Il Talento Atletica diminuisce di 1 Livello.
6	Molto grasso.	Il valore di Corsa va dimezzato.
MUTAZIONI		
1	Il personaggio diventa un gigante dal corpo enorme ma con funzioni mentali ridotte.	Corpo +2, Mente -1; Azione -1; Potenza +1, Rapidità -1, Precisione -1.
2	I sensi del personaggio si acutizzano ma il suo organismo diventa più fragile.	Percezione +1; Resistenza -1.
3	Il personaggio subisce una mutazione fisica e il suo corpo assume caratteristiche animali (le braccia diventano chele di granchio, si sviluppa la coda di uno scorpione, ecc.).	Umano -1; altre Caratteristiche da concordare con l'AdG.
4	Il personaggio diventa uno psicoguerriero in grado di percepire i pensieri degli avversari (spesso è calvo).	Istinto +1, Cuore -1; Azione +1, Desiderio -1, Resistenza -1; vince automaticamente l'Iniziativa tranne quando si confronta con personaggi dotati di Aura maggiore.
5	Il personaggio diventa un nano dal corpo piccolo ma molto robusto.	Corpo -1; Desiderio -1, Resistenza +1; +1 PV in ogni locazione.
6	Mutazioni esotiche.	Tirare sulla tabella relativa.
MUTAZIONI ESOTICHE		
1	Robustezza: il personaggio ha la pelle molto dura e più resistente del normale (le armi che lo colpiscono possono subire dei danni).	2 Punti Protezione aggiuntivo in ogni locazione; Modificatore di -2 per parare i colpi di Hokuto.
2	Mollezza: il corpo del personaggio è molle e, in caso di parate critiche, può trattenere armi o arti al suo interno.	1 Punto Protezione aggiuntivo in ogni locazione; Modificatore di -2 per parare i colpi di Nanto; Modificatore di +1 per resistere agli Effetti Speciali.
3	Rapidità: il personaggio è in grado di compiere le normali azioni molto più velocemente, ma si stanca anche prima.	Resistenza -1; Rapidità +1, -1 Punto Resistenza; il Talento Correre aumenta di 2 Livelli.
4	Deformità: un arto, a caso, ha un'orribile deformità.	Umano -1; +2 PV nella locazione interessata.
5	Genialità: la mente del personaggio diventa più veloce e pronta.	Mente +1; Azione -1, Desiderio +1; +1 PE.
6	Mutazione completa: il personaggio, a causa delle radiazioni, assume caratteristiche uniche (Borge e Diavolo).	L'AdG stabilirà le peculiarità del personaggio assegnando almeno un vantaggio fisico e uno svantaggio mentale o psicologico.
MUTILAZIONI		
1	Marchiatura a fuoco.	Nessuno.
2	Cicatrice in una locazione a scelta.	Nessuno.
3-4	Mutilazione lieve (un dito, un orecchio).	Nessuno.
5	Mutilazione rilevante (un occhio, una mano).	Modificatore di -1 in tutte le attività connesse.
6	Mutilazione grave (gamba, braccio, entrambi gli occhi).	Modificatore di -2 in tutte le attività connesse, -1 PV nella zona considerata.
PSICOLOGICI		
1	Odia la violenza.	Nessuno.
2	Ama la violenza.	Nessuno.
3	Molto obbediente: soldato perfetto.	Nessuno.
4	Rifiuta l'autorità: non accetta ordini.	Nessuno.
5	Soffre di una fobia (a scelta dell'AdG).	Nessuno.
6	È muto a causa di un grave shock.	Nessuno.



• Il costo, in PA, necessario a incrementare di 1 Livello un Talento. Vengono forniti tre valori: il primo si riferisce ai Talenti indicati nella descrizione

ne della Carriera, il terzo a quei Talenti giudicati in contrasto con la Carriera scelta (per logica e a giudizio dell'AdG) e il secondo a tutti gli altri.

• Il costo, in PA, necessario a trasformare un Talento a Livello 0 in una Specialità a Livello +1. Il numero massimo di Specialità che il personaggio può avere al termine della creazione, è dettato dalla sua età e, in alcuni casi, dalla carriera intrapresa.

• Il costo, in PA, necessario per imparare i Colpi di arte marziale a Livello Iniziale (-2, -4, o X a seconda dei casi). Vengono forniti due valori: il primo si riferisce ai Colpi della propria arte marziale (e della stessa Disciplina), il secondo ai Colpi di altre arti marziali (o altre Discipline).

• Il costo, in PA, necessario per incrementare il Livello dei Colpi di arte marziale già noti. Anche in questo caso non è possibile superare il Livello 0 e si è soggetti alle limitazioni dovute alla Gerarchia (vedi a pagina 33 del Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base). Non sono concessi sconti. I quattro valori forniti sono riferiti al costo d'incremento dei Colpi di Gerarchia 1/2/3/4, rispettivamente.

• Il costo, in PA, necessario all'acquisto di ulteriori 20 UBS/N\$ di Equipag-

TABELLA DELLE TRAGEDIE

1d6	Evento	Effetti Aggiuntivi
1	Il personaggio viene imprigionato e reso schiavo	Tirate sulla Tabella delle Mutilazioni
2	Il personaggio viene rapito a scopo di ricatto	Nessuno
3	I genitori (o tutori) vengono uccisi e il personaggio rimane orfano	Nessuno
4	Il villaggio nel quale vive il personaggio viene distrutto da una banda di razziatori o da un esercito nemico	Nessuno
5	Il personaggio viene espulso dalla comunità in cui vive	Il valore di Onore diminuisce di 10
6	Una persona cara al personaggio (a scelta dell'AdG) muore di malattia	Nessuno

TABELLA SPESA PUNTI AVVENTURA

	Guerriero di Arti Marziali	Combattente	Studioso	Errante
Componente	Corpo o Componente Principale	Corpo	Mente	Istinto
PV/PR/PE (creazione)	3/8/10	3/9/12	6/12/8	5/8/12
Incremento Talenti	1/2/3	1/2/3	1/1/2	1/2/3
Costo specialità	3	4	3	4
Conoscenza Colpo	2/3*	3/3	2/3	3/4
Incremento Colpo	2/1/2/2	1/2/-/-	2/3/4/4	2/4/-/-
Costo di 20 UBS/N\$ Equipaggiamento	3/2/4	1/2/3	4/2/3	1/2/2

* Shura e Taishan: 2/2

TABELLA TRATTI DI PERSONALITÀ

1d6	Positivo	Neutro	Negativo
1	Ottimista	Umile	Egoista
2	Altruista	Curioso	Sospettoso
3	Onesto	Preciso	Irriverente
4	Sicuro	Misterioso	Dubbioso
5	Coraggioso	Materialista	Insicuro
6	Fantastico	Freddo	Pessimista

giamento. Il primo valore si riferisce ad un equipaggiamento di tipo militare (armi, protezioni, proiettili), il secondo a razioni di viveri e il terzo, infine, a qualsiasi altro tipo di oggetti.

Importante: I Punti Avventura non possono essere utilizzati, salvo esplicito permesso dell'AdG, per modificare Componenti, Mezzi, Energie o Tecniche.

16) Personalità. Ogni personaggio deve possedere almeno 3 tratti caratteristici di personalità. A meno che non li abbiate già assegnati tutti e tre, tirate sulla tabella seguente per determinare quelli mancanti. Potete scegliere la colonna su cui effettua-

re il tiro, purché cerchiate di rispettarle, compatibilmente con gli eventi già stabiliti, il principio del possedere un tratto di Personalità Positivo, uno Neutro e uno Negativo.

A questo punto non vi resta che riorganizzare tutte le informazioni raccolte sulla Scheda del Personaggio magari scrivendo a parte un piccolo resoconto di tutti gli eventi e le peripezie affrontate nel corso degli anni. Il vostro PG acquirerà sicuramente una dimensione più completa e un maggiore spessore e, finalmente, sarà pronto ad affrontare i terribili pericoli del mondo di Ken il Guerriero!

Che le Stelle del Cielo illuminino il cammino del nuovo Eroe!

ESEMPIO DI CREAZIONE

Franco chiede a Marco, il suo AdG, di potersi inserire, con un nuovo personaggio, in una campagna già avviata che si svolge nell' Era dell'Impero. Dato che gli altri giocatori hanno già effettuato diverse avventure, Marco consente a Franco una dotazione iniziale di 40 PA permettendogli di creare PG Debole. Franco decide che il sesso del personaggio sarà maschile, ma per la scelta dell'età, preferisce affidarsi al caso. Tira e ottiene 4: il personaggio ha quindi 30 anni al momento del suo ingresso nella campagna.

Distribuisce quindi le caratteristiche in questo modo:

CORPO	3	PERCEZIONE	2
ISTINTO	3	AZIONE	3
CUORE	3	DESIDERIO	3
MENTE	3	RESISTENZA	2
MINERALE	0	UMANO	2
VEGETALE	0	MECCANICO	2
ANIMALE	0	NULLA	-1
POTENZA	2	AURA	0
RAPIDITÀ	1	AURA OMICIDA	0
PRECISIONE	1	ONORE	0

Dalle sue origini risulta fare parte di una Scuola Minore e ciò comporta l'acquisizione di un tratto di Personalità Neutro (Misterioso). La sua cultura di base è di tipo Nomade, quindi aumenta di un Livello il Talento di Sopravvivenza passando da -2 a 0. La sua Famiglia risulta essere di tipo normale, formata da Padre, Madre e 1 Fratello (Marco decide che il padre e la madre sono già morti e che suo fratello è misteriosamente scomparso). Ottiene un nuovo tratto di personalità Neutro (Materialista).

È il momento di scegliere la Carriera. Franco decide di diventare un Ribelle di Hokuto, anche se questo gli

costa ben 2 PA nel processo di Creazione, lasciandolo a 38. A questo punto Franco ha elementi sufficienti per modificare le Componenti (5 punti) e le Tecniche (Attacco e Difesa) in questo modo:

CORPO	5	PERCEZIONE	2
ISTINTO	4	AZIONE	3
CUORE	4	DESIDERIO	3
MENTE	4	RESISTENZA	2
MINERALE	0	UMANO	2
VEGETALE	0	MECCANICO	1
ANIMALE	0	NULLA	-1
POTENZA	1	AURA	1
RAPIDITÀ	1	AURA OMICIDA	0
PRECISIONE	1	ONORE	0
ATTACCO	1	DIFESA	1

Il personaggio, che Franco battezza Najikase, è affidato alle cure di Koryu per il suo addestramento iniziale (cosa che fra l'altro ben si concilia con il suo tratto di personalità Misterioso). Ora è il momento di controllare gli eventi:

Evento 1: Infanzia (Segni distintivi/Fisici): Najikase ha la pelle dal colore insolito. Ottiene un tratto di personalità Negativo (Irriverente). Poiché è già il terzo non deve più aggiungerne altri!

Evento 2: Gioventù (Lavoro): Ha avuto esperienza come Cacciatore di Taglie e inoltre aumenta di un Livello il Talento Sopravvivenza che diventa quindi l'unica Specialità permessagli dall'età.

Evento 3: Maturità (Legami/Amicizia): Risulta legato a un Misterioso eremita che è invidioso di lui.

Evento 4: Specifico per la Categoria (Addestramento Arti Marziali): È molto dotato, tanto da imparare senza fatica i colpi HA4 e HM9.

A questo punto bisogna spendere l'esperienza accumulata. Dato il suo background, Marco consente a Franco di aumentare di un Livello in: Correre (da -4 a -2), Armi da Corpo a Corpo (da -4 a -2) e Pronto Soccorso (da -2 a 0). Franco avrebbe preferito aumentare di 1 Livello in Medicina, ma non c'è nulla nel suo passato che lo giustifichi! Non rimane, ora, che utilizzare la PA a disposizione nei Colpi e nei Talenti tipici di un Ribelle di Nanto. Dopo aver Aumentato l'Istinto di 1, Franco spende i rimanenti PA nel seguente modo:

+1 PR (Punti 8); +3 Livelli Vie di Hokuto (Punti 3); +1 Livello Armi da Corpo a Corpo (Punti 1); +1 Livello Correre (Punti 1); +1 Livello Riparazioni (Punti 1); +1 Livello Vie di Nanto (Punti 1); 4 Colpi Avanzati Hokuto (Punti 12); +1 Livello in 2 Colpi avanzati (Punti 8); +1 Livello in 1 Colpo base (Punti 2); 20 N\$ di equipaggiamento militare (Punti 1). Ecco come risulta il personaggio nella sua fase finale.

CORPO	5	PERCEZIONE	2
ISTINTO	5	AZIONE	3
CUORE	4	DESIDERIO	3
MENTE	4	RESISTENZA	2
MINERALE	0	UMANO	2
VEGETALE	0	MECCANICO	2
ANIMALE	0	NULLA	-1
POTENZA	2	AURA	1
RAPIDITÀ	1	AURA OMICIDA	0
PRECISIONE	1	ONORE	40
ATTACCO	1	DIFESA	1

PV +0 PR 5 PE 4

Talenti: Sopravvivenza: +1; Armi da Corpo a Corpo, Correre, Pronto Soccorso, Sopravvivenza, Vie di Hokuto: 0; Spionaggio: -2; Riparazioni, Vie di Nanto: -4

Colpi: B4: 0; HA9, HA3: -2; HA9: -4
Equipaggiamento: Vestiti, Ascia 1 mano, Tirapugni, 5N\$

Infine, con tutti gli elementi a disposizione, vengono elaborate personalità e storia di Najikase:

Personalità: È poco propenso a tollerare l'Autorità in ogni sua forma. Il suo motore primario è l'avidità anche se, in fondo, non è cattivo: va solo adeguatamente spinto e motivato. Potrebbe reagire in modo molto positivo a una dimostrazione d'affetto.

Storia: Nato prima dell'Olocausto da una famiglia normale, Najikase, crebbe in un ambiente felice e tranquillo. Dopo lo scoppio della guerra nucleare, a causa delle radiazioni, mutò il colore della propria pelle in una tinta violacea e, con i genitori e il fratello, fu esiliato dalla comunità nella quale viveva cominciando così una vita nomade. Suo padre era un grande lottatore di arti marziali e rimase ucciso, assieme alla madre, nel tentativo di difendere i propri figli da un attacco di mercanti di schiavi. Purtroppo solo Najikase riuscì a salvarsi mentre il fratello venne catturato e scomparve. Da quel momento in poi riuscì a sopravvivere grazie alla propria forza, imparò a usare le armi, e ammassò una notevole quantità di beni, diventando capo di una piccola banda di cacciatori di taglie. Un giorno l'intero gruppo venne sbaragliato da un misterioso individuo, un certo Koryu, che utilizzava un'arte marziale potentissima. Najikase rimase stordito dalla personalità di Koryu e decise di entrare a far parte della sua scuola. Nonostante fra loro non corresse buon sangue, Najikase apprese da Koryu i fondamentali della Scuola di Hokuto e, quando il vecchio morì, decise di unirsi ai ribelli di Hokuto, più per opportunismo che per convinzione!

Ora Najikase è pronto e può essere inserito nella campagna per lottare contro le oscure trame dell'Impero!



INDICE

INTRODUZIONE pag. 2

CAPITOLO 1

NUOVE REGOLE pag. 3

NUOVI TALENTI pag. 3

LE DOTTRINE pag. 3

La Religione nel Mondo di Ken pag. 3

Effetti della Dottrina pag. 3

Insegnamento e Conversione pag. 4

Miglioramento della Dottrina pag. 4

Contrasti tra le Scuole pag. 4

Incrementato Vantaggio dell'Aura

(Regola Opzionale) pag. 4

CAPITOLO 2

NUOVI MECCANISMI DI GIOCO pag. 5

I VEICOLI pag. 5

Inseguimento e Combattimento pag. 5

Velocità e Manovrabilità pag. 5

Dimensioni dei Veicoli pag. 5

Regole Aggiuntive pag. 6

L'INSEGUIMENTO pag. 6

Le Manovre pag. 7

Velocità di Crociera pag. 7

Autonomia e Consumi pag. 8

COMBATTIMENTO TRA VEICOLI pag. 8

COMBATTIMENTO TRA VEICOLI E

PERSONE pag. 8

Casi Particolari pag. 9

Danni a Veicoli

(ed Equipaggiamento) pag. 9

Riparazioni e modifiche a veicoli pag. 10

CAPITOLO 3

IL RUOLO DELL'ARBITRO pag. 11

LA CAMPAGNA pag. 11

Cos'è una Campagna pag. 11

C'è Storia? pag. 11

... e Storia! pag. 12

I PERSONAGGI pag. 12

Personaggi Nuovi pag. 12

Personaggi Vecchi pag. 12

E Allora? pag. 12

Personaggi non Giocatori pag. 12

Personaggi Morti pag. 13

... e Risorti! pag. 13

IL GRUPPO pag. 13

La Partecipazione pag. 13

La Personalità pag. 13

CAPITOLO 4

IL COMBATTIMENTO pag. 14

COMBATTIMENTI DI MASSA pag. 14

Strategia e Organizzazione delle

Unità pag. 14

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO pag. 15

CAPITOLO 5

LE NUOVE ARTI MARZIALI pag. 16

L'ONORE pag. 16

LE TECNICHE pag. 17

Aura Omicida pag. 17

IL PREZZO DELLA FOLLIA pag. 17

Manca di Concentrazione pag. 18

Perdita dell'Aura Omicida pag. 18

Follia Omicida pag. 18

LE SCUOLE DI ARTI MARZIALI pag. 18

Le Scuole Oscure pag. 19

I Prerequisiti pag. 19

Test di Parata Shura

(Regola Opzionale) pag. 19

LO STUDIO DELLE ARTI MARZIALI pag. 19

Sacra Scuola di Hokuto pag. 19

Divina Scuola di Nanto pag. 19

Santa Scuola di Hokuto-Koryu pag. 20

Arcana Arte di Hokuto pag. 20

Sanguinaria Scuola Shura pag. 20

L'ETICA DELLE ARTI OSCURE pag. 20

CAPITOLO 6

I COLPI pag. 21

SACRA SCUOLA DI HOKUTO pag. 21

Colpi Avanzati di Hokuto pag. 21

Colpi Mortali di Hokuto pag. 21

Tsubo di Hokuto pag. 22

Colpi Occulti di Hokuto pag. 22

SANTA SCUOLA DI HOKUTO-KORYU pag. 23

Colpi Avanzati di Hokuto-Koryu pag. 23

Colpi Mortali di Hokuto-Koryu pag. 23

Colpi Esoterici di Hokuto-Koryu pag. 24

L'ARCANA ARTE DI HOKUTO pag. 24

Colpi Avanzati di Hokuto-Jen pag. 24

Colpi Mortali di Hokuto-Jen pag. 24

Colpi Esoterici di Hokuto-Jen pag. 25

Tsubo Proibiti di Hokuto-Jen pag. 25

Uteriori Tsubo pag. 25

Colpi Occulti di Hokuto-Jen pag. 26

LA SANGUINARIA SCUOLA SHURA pag. 27

La Combinazione pag. 27

Fattore Shura e Aura pag. 28

Colpi di Massa pag. 28

Frenesia Combattiva pag. 28

Il Terreno pag. 28

Trasmigrazione dell'Anima

(Regola Opzionale) pag. 29

Colpi Avanzati Shura pag. 29

Colpi Mortali Shura pag. 30

Le Discipline Shura pag. 30

Disciplina della Montagna dell'Ovest pag. 30

Disciplina delle Paludi del Nord pag. 31

Disciplina delle Pianure del Sud pag. 32

I Colpi Esoterici pag. 33

Il Lupo del Cielo pag. 33

CAPITOLO 7

LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO pag. 34

LE NUOVE CARRIERE pag. 34

Finto Reietto pag. 34

Guerriero Koryu pag. 34

Guerriero Oscuro pag. 34

Guerriero Shura pag. 34

Guerriero Taishan pag. 34

Monaco (di Hokuto, Nanto, Gento,

Hokuto-Jen) pag. 35

Soldato di Raoul pag. 35

Ere e Località pag. 35

LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

(METODO ALTERNATIVO) pag. 35

ADDESTRAMENTO ARTI MARZIALI pag. 40

ESPERIENZE pag. 41

EVENTI MILITARI pag. 41

Scuole di Arti Marziali pag. 41

Eserciti pag. 41

LAVORO pag. 42

LEGAMI pag. 42

Amicizia e Inimicizia pag. 42

Amore e Odio pag. 43

OGGETTI pag. 44

SEGNI DISTINTIVI pag. 44

TRAGEDIE pag. 44

ESEMPIO DI CREAZIONE pag. 47

CREDITS

KEN IL GUERRIERO IL GIOCO DI RUOLO

Volume 3 ESPANSIONE DELLE REGOLE

Allegato indivisibile
alla confezione
L'ISOLA DEI DEMONI



Testi: Marcello Manicardi, Marcello Missirolli, Paolo Poli e Beppe Reina. Contributi addizionali: Fabio Rossi Berluti, Matteo Caretta, Stefano Ferrotti, Fabio Giannelli, Alessandro La Spada e Marc Miyake (consulenza linguistica). Grafica, impaginazione e disegni addizionali: Roberto Ghiddi. Editing e supervisione: Arthur McAdam e Simone Peruzzi. Mappe: M. K. Coordinamento: Roberto Di Meglio.

Il sistema di gioco *Simulacri* è © 1998 P. Rosenthal/Excelsior Publications; tutte le immagini, i nomi e i personaggi di *Ken il Guerriero* © 1987/1998 Bronson e Tetsuo Hara/Shueisha/Toei Animation; per l'edizione completa © 1998 Nexus Editrice.



Edito da Nexus Editrice,
via Rosmini 16,
55049 Viareggio (LU),
tel. 0584/325901,
fax. 0584/944765,
e-mail nexus.rdm@caen.it.

Stampato da Grafiche G.A. Perugia.

