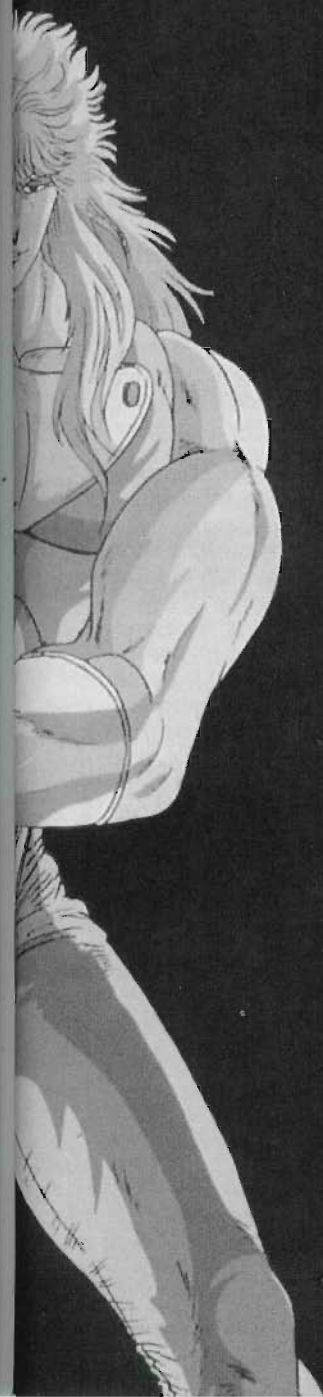


KEN

IL GUERRIERO

IL GIOCO DI RUOLO



VOLUME 4
L'ISOLA
DEI
DEMONI

CAPITOLO 1

LA VERA STORIA DEL MONDO: IL CREPUSCOLO DELLA CIVILTÀ

Alla fine del XX secolo, l'umanità fu quasi spazzata via dall'olocausto nucleare. Molti danno la colpa di quel terribile conflitto a un gruppo di generali pazzi delle grandi potenze mondiali; in realtà, le vere motivazioni sono ben più antiche e si perdono nella notte dei tempi.

LE ORIGINI DELLO SHURATAN

Il corpo di **Arga** giaceva ancora caldo sullo scranno dal quale aveva pronunciato la Rivelazione, ma i **Kuo-hei** non persero tempo a disperarsi inutilmente per la morte di colei che era stata la madre spirituale di tutti loro. Immediatamente, dopo le tristi esequie cui l'intera città prese parte, i Kuo-hei iniziarono a lavorare per gettare le fondamenta di quella che era stata loro rivelata come l'unica possibile salvezza per un'umanità ormai dedita alla violenza e alla follia.

Negli anni che seguirono fu il ricordo del sorriso che appariva anche nella morte sul volto di Arga a dare loro la fiducia e la forza necessarie al perseguimento del Grande Scopo. I sacrifici furono immani e si diceva che il sudore delle loro fronti fosse la fonte da cui nasceva il Fiume della Vita. In realtà l'unica cosa che importava ai Kuo-hei era il Grande Scopo: se l'unica salvezza dell'umanità risiedeva nella **Shasba't**, nessuno sforzo sarebbe stato troppo duro, nessun tentativo sarebbe rimasto intentato e, se era necessario, nessuna delle loro vite sarebbe stata risparmiata.

Ma quale poteva essere la forza irresistibile che avrebbe permesso a **K'un-lun** di primeggiare? Come potevano loro, già in numero esiguo e decimati nel loro primo tentativo di salvare il mondo, affrontare eserciti sterminati? Era impensabile ritentare di convertire altre popolazioni al loro ideale in maniera pacifica: il loro errore iniziale aveva ormai precluso questa possibilità.

Se per salvare l'umanità essi dovevano conquistare il mondo e imporre la loro filosofia, l'unico modo era che ognuno di loro valesse quanto cento, mille avversari. Un Kuo-hei avrebbe dovuto essere superiore nello spirito, nella mente e nel corpo a qualunque avversario: questa era la via! Perciò i Kuo-hei si trasformarono e, da una popolazione di filosofi, divennero una nazione di guerrieri. Ognuno di loro, fin dalla più tenera età, fu addestrato quotidianamente a temprare il proprio corpo, affinché diventasse più forte dell'acciaio, e lo spirito, cosicché l'ideale fosse tutt'uno con la propria esistenza.

Una volta cresciuti, poi, i più capaci venivano inviati in incognito nel mondo esterno a studiare il nemico e ad apprendere le sue tecniche di combattimento. Ogni Kuo-hei aveva un unico ordine: ritornare solo quando avesse imparato qualcosa che fosse utile per il perseguimento del Grande Scopo.

Ben presto i Kuo-hei diventarono una sorta di società militare (o meglio, di preti guerrieri) il cui scopo era quello di aumentare la propria forza grazie a continui allenamenti e a sperimentazioni di tecniche di lotta sempre nuove. Con il passare del tempo, coloro che combattevano assunsero sempre maggior potere tra i Kuo-hei e fu in questo modo che nacquero gli **Shura**: una casta guerriera fondata su una nuova disciplina, lo **Shuratan**. Lo Shuratan, o purezza d'animo, rappresentava la summa di tutte le tecniche marziali che mai fossero state sviluppate nel mondo conosciuto. Gli Shura avevano però rielaborato queste tecniche, integrandole fra loro in modo che esse costituissero un insieme unico: la potenza del tutto era risultata infinitamente superiore alla somma delle singole parti!

Ma ancora non era sufficiente, poiché gli Shura erano pur sempre uomini, per quanto forti fisicamente e spiritualmente. Nonostante ognuno di loro fosse pronto a dare la propria vita, portando con sé centinaia di nemici, era chiaro che neppure questo potere era ancora adeguato al compito prefisso. E il segnale che Arga aveva promesso («Sappiate che una nuova stella nascerà...») non era ancora giunto.

Fu **Kenzabi**, dicono le leggende, a dare ai Kuo-hei l'arma di cui avevano bisogno per poter primeggiare su tutti i loro avversari. Solitario, aveva viaggiato e studiato, allenandosi

per la maggior parte della vita fino a che, afferma sempre la leggenda, Dio stesso gli consegnò la conoscenza suprema: l'**Arcana Arte di Hokuto**. Questa incredibile arte marziale risplendeva sopra le altre per la sua potenza quanto il sole risplende più del fuoco di una misera torcia. **Kenzabi**, grazie all'**Arcana Arte**, era in grado di affrontare e vincere innumerevoli schiere di avversari, senza neppure essere sfiorato dai loro colpi.

Era forse giunto il segnale? Erano finalmente pronti? Il dubbio che così non fosse, purtroppo, non sfiorò nemmeno per un momento l'animo di un solo Kuo-hei. Troppa era la convinzione di essere nel giusto per considerare anche solo l'ipotesi di commettere un errore nel cammino verso la salvezza del mondo.

IL TERRIBILE ERRORE DEI KUO-HEI

Una cosa era certa: la nuova arte marziale era incredibilmente potente. **Kenzabi** poteva affrontare contemporaneamente anche tutti i Kuo-hei e uscirne vincitore. Visto il modo in cui **Kenzabi** aveva ottenuto i segreti dell'**Arcana Arte**, non parve strano a nessuno che solo lui e i suoi ascendenti in linea diretta fossero in grado di padroneggiarne tutti i segreti.



Ben presto fu stabilito che **Kenzabi** e la sua stirpe sarebbero stati i difensori dell'Impero e soprattutto della stessa famiglia imperiale. Il destino dell'Impero e della dinastia di Hokuto (l'**Orsa Maggiore** era il simbolo della casata di **Kenzabi**) erano ormai indissolubilmente legati. Fu così che l'Impero iniziò la sua marcia verso la con-



quista del mondo, una marcia che avrebbe dovuto portare la pace ovunque.

Se la convinzione di essere nel giusto non fosse stata tanto grande, forse i Kuo-hei si sarebbero potuti accorgere della propria superbia.

Se la loro determinazione avesse vacillato anche solo per un momento, forse avrebbero potuto intuire che, invece di portare ai popoli la pace e gli ideali di giustizia che propugnavano, stavano arrecando loro solo morte e distruzione.

Per quasi duemila anni l'Impero continuò la propria espansione, assoggettando intere popolazioni grazie all'invio di pochi uomini che, lontani dagli occhi dell'Imperatore e dei discendenti diretti della dinastia di Hokuto, perpetrarono malvagità incredibili al solo scopo di ottenere più rapidamente i risultati sperati.

Quando l'errore divenne evidente, era ormai troppo tardi. Ubriacati dalla potenza della nuova arte marziale, i Kuo-hei non si erano resi conto che essa influiva malignamente sullo spirito: più veniva utilizzata, più colui che la impiegava diveniva assetato di potere e sempre più irresistibile il suo desiderio di scatenare la propria forza sugli altri.

Solo l'intervento e il sacrificio di **Kendai**, allora Maestro dell'Arcana Arte di Hokuto, permise di scongiurare i malvagi. Ma troppo era stato il tempo impiegato a rendersi conto del diffondersi del male e l'Imperatore stesso ne pagò il prezzo, atrocemente uccisa dai suoi guerrieri impazziti.

LA MIGRAZIONE DA K'UN-LUN

Tutti gli errori compiuti e gli orrori perpetrati apparirono improvvisamente chiari agli occhi dei Kuo-hei, ma era ormai tardi: nulla poteva essere fatto per cancellare il passato! Privi di una guida, poiché l'erede al trono imperiale era ancora solo una bambina, i Kuo-hei videro sgretolarsi tutto quanto era stato costruito in più di due millenni. L'Impero, ora che i terribili guerrieri che lo avevano dominato e lo avevano tenuto unito sotto il feroce giogo della paura e della morte erano scomparsi, iniziò a smembrarsi e ai Kuo-hei, sconfitti e

umiliati, non restò che ritornare a K'un-lun. Nulla, però, fu più come prima. Le stesse mura della città, un tempo splendide e rilucenti di marmi e graniti, sembravano ora divenute scure e opache e parevano riflettere la disperazione che albergava negli animi dei suoi abitanti. Molto tempo fu necessario perché la volontà di riparare al male compiuto avesse il sopravvento sulla vergogna e sulla disperazione.

Con un crescendo di orrore e di distruzione, l'Impero si sfaldò in un'infinità di guerre. I Kuo-hei, battuti sul campo di battaglia, furono perseguitati senza sosta dai nemici, che si riappropriarono rapidamente delle proprie terre. Solo K'un-lun resistette, dopo aver affrontato il lungo assedio descritto nelle Pergamene del Tè.

Quando gli scontri si placarono, l'Arcana Arte di Hokuto cadde in disgrazia e per poco i Kuo-hei non misero a morte l'intera dinastia di Hokuto: solo il ricordo del sacrificio di Kendai la salvò. I suoi membri furono però vincolati al giuramento di non trasmettere a nessuno che non fosse il discendente diretto di **Kenzabi** le tecniche dell'Arcana Arte, giuramento che, sappiamo, non fu sempre onorato.

Fu in questo periodo infelice che un gruppo di Shura, che da tempo avevano denunciato l'Arcana Arte come un'aberrazione, decise di andarsene alla ricerca di una nuova purezza d'animo, per seguire i defunti più veri della dottrina di Arga. Detti i Visionari e guidati da **Honatsu**, uno Shura che non era stato attratto dal richiamo dell'Arcana Arte, contattavano fra le proprie fila più di cinquanta tra i migliori guerrieri superstiti dell'Impero, di cui volevano rifondare le basi: K'un-lun, pensavano, aveva esaurito il suo ciclo. Altri gruppi seguirono il loro esempio, partendo verso luoghi come la Mongolia o l'India. A K'un-lun rimasero solo i più fedeli sostenitori dell'Impero, che continuavano a credere nella Rivelazione di Arga.

Nei secoli successivi nacquero e fiorirono le Scuole Maggiori, gli Shura persero la loro importanza e dei Visionari restò solo un vago ricordo. Inoltre il nuovo entusiasmo per le arti di Gento e Nanto portò sempre più giovani a rinunciare alle fatiche eccessive imposte dalla disciplina dell'equilibrio, tanto che dello Shuratan non rimase che il vuoto nome.

PENGLAI, L'ISOLA DEL DESTINO

La marcia dei Visionari fu lunga e irta di difficoltà, ma la loro speranza non venne mai meno: Honatsu poteva quasi leggere il proprio destino di rifondatore nei fulgidi astri che, nella notte, risplendevano solitari.

Durante il loro cammino, i Visionari



incontrarono altri Kuo-hei, che già da tempo erano lontani da K'un-lun e che avevano deciso di non farvi ritorno, avendo visto nella fine del Primo Impero quella di ogni speranza. Solo in pochi casi riuscirono a convincere i Kuo-hei incontrati a seguirli; molto spesso, invece, i Visionari si imbattono in gruppi di Kuo-hei che avevano costituito forme di società strane ed esotiche, distorcendo lo Shuratan nei modi più impensati. Honatsu e i suoi compagni, data la profonda offesa che questi folli recavano alla filosofia di vita Shura, non poterono che donar loro l'oblio attraverso la morte.

Il tempo passava tiranno e anche fra la fila dei Visionari il dubbio iniziò a insinuarsi, ma non in Honatsu. In un luminoso mattino, un falco solitario si avventò contro di lui, strappandogli il mantello e allontanandosi con esso verso il mare, in direzione contraria a quella che la migrazione stagionale gli avrebbe dovuto imporre. Honatsu comprese allora che il tempo era venuto e che l'uccello non era che un segno del destino. Chiamando a gran voce i suoi compagni, iniziò a spingere in acqua le imbarcazioni e, a coloro che sopraggiungevano chiedendo che cosa mai fosse successo, mostrò il proprio mantello che pareva volare nel cielo, illuminato dai dorati raggi del sole.

Navigarono per giorni e giorni, quindi, colti da una tempesta, furono spinti lontanissimi dalle zone note, naufragando infine su scogli sconosciuti. L'alba luminosa sorprese i sopravvissuti sulle spiagge di quello che pareva essere un piccolo paradiso: finalmente erano giunti! Il terribile fortunale li aveva scagliati sulle coste di una splendida isola, abitata da pochi pastori e agricoltori, del tutto estranei alla violenza e alle guerre poiché da molti secoli separati dal resto del mondo.

Il fatto che solo i più forti dei Visionari fossero sopravvissuti al naufragio, e che coloro che avevano iniziato a nutrire dubbi fossero affogati, era solo il segno finale che il loro destino era vicino al compimento.

Dopo averla chiamata **Penglai**, Isola della Vita Eterna, Honatsu e i suoi discendenti vi posero le fondamenta di una società utopica basata sulla filosofia e sulle tradizioni Shura. Lo Shuratan venne compilato in un unico codice, di cui lo stesso Honatsu fu



l'estensore: memore delle deviazioni che la disciplina Shura aveva subito nelle comunità da loro incontrate, egli pose come fulcro dell'insegnamento durissime regole di comportamento che promuovevano il potenziamento personale, il combattimento, la cura del corpo e della mente. Il codice sanciva, inoltre, che l'unica strada per giungere alla purezza era quella di evitare il più possibile qualsiasi contatto con il mondo esterno: non era forse stato durante il periodo del suo più severo isolamento che K'un-lun aveva brillato maggiormente? Honatsu stabilì anche come norma fondamentale che a capo della società fossero posti tre Guardiani che, possedendo pari dignità e potenza, si sarebbero controllati reciprocamente, vegliando sul bene comune. Fu Honatsu stesso a decretare, nel momento della propria morte, coloro che avrebbero per primi sopportato il peso della carica di Guardiano.

Nel corso dei secoli si venne a costruire una società quasi perfetta basata sullo Shuratan, nella quale i forti facevano parte della élite dominante e i deboli lavoravano e si occupavano dei bisogni generali. Il mondo esterno nulla sapeva di Penglai, che appariva a un'occhiata superficiale come una piccola isola senza interesse. Ma anche questo cambiò.



LA DISTRUZIONE DI K'UN-LUN

Intanto i secoli passarono uno dopo l'altro, senza che il popolo di K'un-lun, ritrovata la fede nella missione da svolgere, venisse meno al proprio impegno. Presto però fu ben chiaro che, prima o poi, il mondo esterno avrebbe scoperto il "Luogo delle Meraviglie", dato che le nuove tecnologie stavano migliorando e si stavano diffondendo sempre di più.

Durante questo periodo **Karachi**, Maestro della Disciplina dello Squale Tigre di Nanto, s'imbatté in Penglai e rimase stupefatto dei progressi di questa società celata al mondo esterno che, seppur dalle leggi dure, appariva perfetta. Quand'ebbe riferito tutto ciò, l'Imperatore prese una decisione che avrebbe avuto tragi-



che conseguenze negli anni a venire: K'un-lun sarebbe stata abbandonata e distrutta, ogni sua traccia cancellata e l'Impero si sarebbe trasferito a Penglai. Qui, installandosi nella società preesistente, sarebbe rimasto nascosto agli occhi del mondo esterno e avrebbe perseguito i dettami di Arga.

IL SEME DELLA DISCORDIA

L'arrivo della corte imperiale a Penglai fu dapprima salutato con gioia, come un riconoscimento della superiorità dello Shuratan rispetto alle altre discipline, ma i cambiamenti che si produssero nella società portarono rapidamente il malcontento. L'Imperatore continuò ad attorniarli di guerrieri di **Gento, Hokuto e Nanto**, mentre il ruolo dei Guardiani divenne quello di meri consiglieri. Le file dei guerrieri Shura si assottigliarono rapidamente, man mano che i migliori soggetti, data l'estrema difficoltà della loro disciplina, sceglievano di entrare a far parte delle Scuole Maggiori. Shura venne così messa in secondo piano e gli uomini orgogliosi che ne facevano parte furono relegati in una posizione subordinata rispetto ai nuovi venuti.

La goccia che fece traboccare il vaso fu però la decisione dell'Imperatore di nominare la Prodigiosa Scuola di Gento primo difensore dell'Impero. In realtà, già da molto tempo Gento aveva di fatto assunto questo importante compito, ma i ruoli che spettavano alle varie scuole erano sempre stati visti come un'equa suddivisione nata dal tacito accordo di tutti: l'ufficializzazione della decisione dell'Imperatore fu perciò interpretata sia da Shura che da Nanto



come un'ingiusta prevaricazione!

Si narra che la notte precedente alla sontuosa cerimonia di investitura avvenne un incontro segreto tra i tre Guardiani per decidere come reagire di fronte a questo grave affronto e che la terribile discussione che ne seguì durò fino alle prime luci dell'alba.

Lo stesso Guardiano **Tamo** si appellò al codice di Honatsu per placare l'ira degli altri e in quella occasione venne aggiunta la regola che le decisioni dovessero essere prese dai Guardiani in completo accordo tra loro. Questa fu anche l'ultima volta di cui si hanno notizie certe del codice originale.

Il giorno seguente i Guardiani si presentarono alla cerimonia completamente vestiti di nero, colore che da allora divenne la loro uniforme ufficiale. Per tutto il tempo non proferirono alcuna parola e negarono la propria presenza con tutta la forza della loro volontà e della loro arte, giungendo addirittura a impedire che gli altri maestri presenti percepissero la loro stessa Aura. Il disagio provocato da quel comportamento, avvertito anche dalla popolazione, fu enorme.

In quel momento, senza che nessuno potesse rendersene conto, il terribile fato del mondo fu deciso: i rapporti tra Shura e l'Impero si erano deteriorati oltre ogni rimedio!

Una sera maledetta, infine, i tre Guardiani si riunirono nuovamente: ai loro occhi era ormai evidente che la dottrina di Arga non poteva che portare a un nuovo fallimento. Nonostante la formidabile potenza ormai acquisita dai Kuo-hei nelle arti marziali, superiore perfino alla disciplina dello Shuratan, il resto del mondo aveva scoperto l'uso delle macchine come strumenti di morte: bombe, fucili e cannoni erano diventati i vessilli della nuova civiltà. Potevano essere degli oggetti migliori degli uomini?

Quanto lontano era l'esterno dalla verità della Shasba'ti! Se prima il mondo era stato da salvare, ora era diventato soltanto un luogo i cui i suoi stupidi abitanti meritavano di essere sfruttati e ingannati. Nella loro follia si erano trasformati in bestie da soma che dovevano servire coloro che, unici, erano rimasti veri uomini: gli Shura! Difatti neppure gli appartenenti alle altre scuole erano meglio di quei pazzi: si trastullavano inutilmente con la propria arte, non volendo approfittare della debolezza del mondo quando invece ciò era proprio il loro scopo. Caduti questi, l'Imperatore non avrebbe potuto far altro che legittimare gli Shura: non si trattava forse di una debole donna, la cui funzione altro non era che quella di dare voce ai "suggerimenti" dei maestri delle grandi scuole? Sì, anche i Kuo-hei erano solo degli sciocchi e come tali andavano trattati. L'Imperatore avrebbe comandato il mondo, ma loro avrebbero



comandato l'Imperatore!

I Guardiani decisero che il momento era giunto. Il mondo doveva essere conquistato, ma alla loro maniera: gli stessi mali che aveva generato gli sarebbero stati rivolti contro. Solo quando le genti fossero affogate nei loro vizi, talmente deboli che anche il potere delle macchine non sarebbe stato sufficiente, l'Impero avrebbe finalmente trionfato. Ma come portare a termine questo piano? Chi avrebbe potuto infiltrarsi tra le popolazioni del mondo e spingerle sempre più nel mare della corruzione che già dilagava?

Era evidente che lo Shuratan non rispondeva più alle mutate necessità. Il codice originale compilato da Honatsu scomparve e, in massimo segreto, venne parzialmente riscritto. Gli adepti Shura si trovarono così a seguire delle regole che nulla avevano a che fare con il vero Shuratan, poiché quello apocrifio era solo un testo che esaltava il tradimento e la doppiezza: una tale filosofia di vita iniziò a modificare, nel profondo, le anime degli Shura.



I GUERRIERI TAISHAN

La **Mano Segreta**, così si denominarono gli Shura rivoltosi, iniziò ad addestrare di nascosto nuovi guerrieri, al di fuori del controllo dell'Impero, e tre Santuari, ognuno dedicato a un particolare aspetto dell'arte Shura, furono costruiti in località segrete. Non appena nuovi adepti erano pronti, venivano inviati ai quattro angoli della Terra: questi guerrieri, che erano chiamati **Taishan**, avevano lo scopo di ottenere posizioni di dominio e di potere dalle quali fosse possibile, al momento giusto, fomentare disordini e guerre. Allo stesso tempo, la Mano cominciò ad agire anche all'interno dell'Impero, per minarne le basi.

Dopo che uomini fidati ebbero occupato cariche importanti nei posti chiave di molte grandi potenze mondiali, i tre Guardiani decisero finalmente che era giunto il momento di agire: era venuta l'ora in cui l'Impero avrebbe dovuto chinare il capo di fronte ai suoi nuovi padroni!

Per mezzo di ferocia, astuzia e

determinazione, l'impresa riuscì.

Nanto fu la prima vittima. Da sempre i suoi adepti erano frazionati in numerosissime fazioni, intenti soprattutto a stabilire quale delle diverse tecniche fosse la migliore.

Fu facile seminare ulteriore discordia, fino a quando gli stessi Maestri di Nanto non parlarono più tra loro per il disprezzo reciproco.

La seconda vittima fu Hokuto. In un primo tempo fu rapito **Diago**, l'allora discendente di Kenzabi, che venne allevato in odio della sua gente. Poi gli Shura fecero in modo che tra la popolazione diventasse sempre più vivo il ricordo delle atrocità commesse un tempo dagli adepti dell'Arcana Arte, da cui la scuola discendeva.

Hokuto venne emarginata e bollata con un marchio di infamia che, anche se non esplicito, pesava come mille parole.

L'ultima vittima fu la scuola di Gen-
to. Con grande abilità i Guardiani la spezzarono in catene gerarchiche e livelli di comando, adducendo il fatto che tale suddivisione fosse necessaria per migliorarne l'efficienza.

I DISCENDENTI DI HOKUTO

I Guardiani agirono con tale sottigliezza che nessuno si accorse di che cosa stesse realmente accadendo. Solo alcuni tra i più lungimiranti uomini di Hokuto, **Ryuken**, **Koryu** e **Jukei**, compresero che qualcosa non andava, ma il loro sguardo attento fu abbagliato dal precipitare della situazione del mondo esterno (indotto per altro dalla Mano stessa tramite i Taishan) e guardando lontano non riuscirono a cogliere completamente il significato di quello che stava succedendo intorno a loro. Cercarono di avvertire l'Imperatore dell'oscurità che si stava addensando su Penglai, ma senza successo.

Infine il giorno giunse. Ryuken, mal sopportando come i Kuo-hei percorrevano il sentiero della distruzione senza nulla fare per prevenirla e il vuoto in cui cadevano le sue parole di avvertimento, decise di agire per



arginare la catastrofe imminente e di attraversare il mare in cerca di un luogo sicuro dove rifondare l'Impero. La sua preveggenza fu però bollata come codardia dalla corte imperiale e parole di disprezzo e derisione si sprecarono alle sue spalle.

Koryu, l'unico che prestasse ascolto ai timori di Ryuken, dal canto suo cercava nuovi mezzi che potessero permettere a Hokuto di rafforzarsi, ma, malauguratamente, incappò in uno degli Tsubo proibiti dell'Arcana Arte di Hokuto. Scoprendo le prove di un tradimento anche tra le file di Nanto, colmo di rabbia affrontò personalmente gli adepti traditori, utilizzando lo Tsubo proibito. Purtroppo, anche se per un solo scontro, egli divenne schiavo dell'Aura Omicida e, una volta tornato in sé, solo la vergogna rimase sua compagna; non gli restò che nascondere l'accaduto e partire insieme a Ryuken, senza che nessuno sapesse che egli aveva assaggiato, seppure per pochi istanti, le tentazioni della follia assassina provocata dall'Arcana Arte. Ma, una volta arrivato a destinazione, neppure la compagnia di Ryuken gli fu di conforto e non poté far altro che partire per la sua solitaria strada.

Si dice che solo il Maestro di Gen-
to, **Nibbio**, si recò a salutare la partenza dei due e che a lungo rimase sulle alte scogliere di Penglai a guardare la nave sparire oltre l'orizzonte.

I pochi che lo videro narrarono ai propri compagni che lacrime scorrevano copiose sulle sue guance e che la sua Aura risplendeva in modo abbagliante a causa della rabbia interiore, dominata probabilmente solo grazie all'intensa disciplina alla



quale Gento si obbligava.

Ancor più triste era la situazione di Jukei, rimasto a vegliare sugli eredi di Hokuto, ancora troppo giovani per affrontare un viaggio dal destino incerto. Bollato di codardia quanto i fratelli, fu allontanato dalla corte imperiale e gli fu imposto di non farvi ritorno. Si ritirò quindi nel **Sacro Palazzo della Dinastia Principale di Hokuto** e rimase, impotente, in attesa degli eventi.

LA RIVOLTA DEGLI SHURA

Quando Jukei rivelò all'Imperatore che, a suo parere, **Hio** non aveva le doti per diventare il nuovo Maestro di Hokuto, i Guardiani videro la possibilità della vittoria finale.

Fu la voce colma di soddisfazione del Guardiano **Kujen**, riunito con gli altri nella sala del trono, a levarsi verso Nibbio e l'Imperatore, dichiarando che sarebbero stati gli Shura a trovare un successore per Hokuto: naturalmente, a loro insaputa, si riferiva a Diago! Ma, a frustrare ancora una volta le speranze della Mano Segreta, proprio in quei giorni nacque il fratello di Hio, **Kenshiro**. I segni erano chiari: quel bambino sarebbe divenuto un grande maestro e quindi fu deciso che sarebbe stato lui il successore di Hokuto.

Sfumata anche questa occasione, infine, la Mano si mosse. I suoi componenti possedevano la forza e l'abilità necessarie a prendere il potere. Ormai inseriti nei governi di molti paesi, le leve del comando erano nelle loro mani. Una volta attuati i loro piani, nulla sarebbe sembrato cambiato, tranne che sarebbero stati loro i veri padroni!

Fu così che, in una terribile notte di fuoco e sangue, la rivolta esplose nel cuore stesso dell'Impero. Due gli obiettivi: la conquista del palazzo imperiale e l'eliminazione di tutte le altre scuole di arti marziali, di cui i Guardiani si occuparono personalmente. La sorpresa del tradimento, il numero degli avversari, la disorganizzazione delle scuole stesse e l'uso di potenti veleni condannarono intere discipline alla scomparsa e molti maestri furono costretti a fuggire.

Quella notte la capitale dell'Impero venne messa a ferro e fuoco



dagli Shura, mascherati e non, che, forti delle terribili armi di distruzione procurati dai Taishan, si scontrarono nelle strade con i guerrieri delle altre scuole. Nessuno di coloro che si frapponeva tra gli Shura e i loro obiettivi venne risparmiato: sia che si trattasse di un potente maestro o di un ignaro e innocuo pescatore, veniva smembrato con gioia selvaggia e crocifisso alle pareti degli edifici. La rabbia covata in segreto dagli Shura era infine esplosa e nulla pareva poterla contenere. Per molti giorni dopo la battaglia l'aria della capitale fu ammorbata dal puzzo delle carni marcescenti dei morti, un fetore tanto forte che solo i guerrieri dalla volontà più feroce potevano aggirarsi liberamente nella città.

Gli Shura presero possesso del palazzo imperiale e diedero fuoco al Sacro Palazzo di Hokuto, ma **Leda**, madre di **Caio**, **Diago**, **Raoul**, **Saiaka** e **Toki**, sacrificò la propria vita per salvare Kenshiro, il diretto discendente di Hokuto. In punto di morte lo affidò a due dei suoi figli, Raoul e Toki, che lo condussero sano e salvo da Jukei. Egli decise di inviarli subito da Ryuken, al di là del mare.

LA PRIGIONIA DELL'IMPERATORE

Per fortuna Jukei e Nibbio (unico dei grandi maestri che ancora osava mantenere rapporti con Jukei), nonostante il divieto imperiale, riuscirono a salvare molti dei guerrieri di Nanto, tra cui quasi tutti i Maestri delle Discipline. In un susseguirsi di tragici eventi le fila di coloro che si opponevano agli Shura si assottigliarono sempre più, fino a che non fu più possibile nemmeno pensare a una difesa delle poche posizioni rimaste. L'unica via di scampo sembrava ormai essere la fuga. Fu così che la Scuola di Nanto abbandonò Penglai, con lo scopo di ricongiungersi con Ryken. Solo Jukei, Nibbio e pochi adepti della Scuola di Gento rimasero, nel tentativo estremo di riuscire a salvare l'Imperatore, caduta quasi subito nelle mani dei rivoltosi.

Intanto i Guardiani incontrarono un ostacolo insormontabile sulla strada verso la realizzazione definitiva dei loro piani. Infatti, quando si presentarono all'Imperatore per costringer-

la a legittimare la rivolta davanti a tutti e a piegare il capo di fronte alla loro forza, capirono quanto si fossero sbagliati: l'Imperatore non era, come pensavano loro, un fantoccio nelle mani dei maestri delle grandi scuole, bensì una donna capace e intelligente, dotata di una forza interiore unica e di una totale fedeltà agli scopi della Rivoluzione. Compresero che l'Imperatore non si sarebbe mai sottomessa a loro e non avrebbe mai legittimato la loro azione; anzi, si sarebbe adoperata in prima persona per sconfiggerli, arrivando ad affrontarli fisicamente uno a uno, se solo ne avesse avuto la forza.

Rabbiosi, i Guardiani la gettarono in cella in un luogo segreto, dove fu costretta a sopportare le più atroci torture fisiche e psicologiche, ma ella non si piegò mai al ricatto, anzi! Ogni giorno non faceva che rinnovare la propria sfida a quelli che ella stessa iniziò a definire **Demoni**.

I Guardiani tentarono di fare intendere al popolo che ella aveva accolto come una liberazione dalla schiavitù il loro intervento, ma pochi vi credettero. Sull'isola scoppiò una guerra civile che sarebbe durata diversi anni. Da una parte gli Shura, con il controllo quasi totale del territorio, e dall'altra Jukei, Nibbio e i loro uomini che, sfuggenti e inafferrabili, ancora cercavano di salvare l'Imperatore.

HOKUTO, NANTO E GENTO UNITE

Per lunghi anni Penglai fu sconvolta da scontri senza quartiere, ma alla fine gli Shura della fazione dei Guardiani sembrarono avere la meglio. Quando tutto sembrava concluso, una insurrezione all'interno delle loro stesse fila rovesciò le sorti dello scontro: un giovanissimo guerriero dotato di grande carisma, inconsciamente arbitro dei destini del mondo e messaggero sulla terra dell'Imperatore del Cielo, decise di schierarsi dalla parte dei rivoltosi. Egli, per valutare correttamente quale sarebbe stata la forza destinata a portare la pace nel mondo, aveva inizialmente abbandonato Nanto e si era schierato con gli Shura. Quando infine fu evidente che Shura in realtà rappresentava il male che doveva essere sconfitto, si adoperò personalmente per la sua distruzione.

Egli riuscì ad ottenere l'insperato aiuto di alcuni Maestri di Nanto e, grazie alla considerazione che gli era stata tributata da Shura, poté farli giungere di nascosto sull'isola. Questo riequilibrò le sorti del conflitto: durante la terribile **Battaglia del Lago di Sangue** due dei Guardiani vennero uccisi da un esercito formato da una coalizione delle tre scuole. Era la prima volta da molti secoli, e forse l'ultima, che le tre grandi scuole com-





battevano assieme per l'Impero.

Gli Shura, rimasti senza guida, furono presi dal panico: un piano che aveva richiesto una preparazione di oltre un secolo stava avviandosi al fallimento! Così, diedero l'ordine ai Taishan sparsi per il mondo di passare all'azione. Scoppiarono migliaia di conflitti e la violenza dilagò senza controllo: il terzo conflitto mondiale era iniziato. Infine **Yorio**, l'ultimo Guardiano di Shura superstita, ebbe un'idea sconsiderata: se non era possibile controllare l'Imperatore direttamente, forse avrebbe potuto con maggiore facilità controllarne la prole - specie se lui ne fosse stato il padre. Commise quindi un atto di indicibile orrore e l'Imperatore, da anni in catene nel **Santuario della Montagna dell'Ovest** restò in attesa di due gemelle.

Infanto Nibbio, che non aveva mai smesso di tentare di salvare l'Imperatore, con un colpo d'astuzia riuscì a scoprire il nascondiglio dove era segregata. Solo e in segreto superò le linee nemiche riuscendo ad arrivare nella cella dell'Imperatore. Essa gli consegnò le due bambine, ma, al momento di fuggire, si accorse delle gravissime ferite che Nibbio aveva riportato negli scontri per giungere fin lì. Attrahendo su di sé l'attenzione delle guardie, ordinò allora al Maestro di Gento, di portare in salvo le piccole, garantendone così la salvezza. Nibbio non poté far altro che eseguire l'ordine e quella fu l'ultima volta che qualcuno vide l'Imperatore.

Yorio, sconfitto su tutti i fronti, in punto di morte diede allora l'ordine di distruggere il mondo. Se non poteva essere suo, non sarebbe stato di nessun altro.

A Nibbio, avendo finalmente realizzato il suo scopo, altro non rimaneva che tentare di ricongiungersi a Hokuto e Nanto e, pur con il mondo che stava per essere divorato dalla catastrofe, partì insieme ai pochi fedeli che gli rimanevano e alle due bambine. Invano pregò Jukei di andarsene con lui, ma egli non volle accompagnarli. La superbia, che già in passato aveva provocato a lui stesso gravi lutti, lo aveva indotto a credere che, grazie alla terribile Arcana Arte di Hokuto, gli Shura potevano essere definitivamente eliminati. Per questo egli aveva iniziato ad addestrare ai suoi segreti Caio, Hio e Han. Ma essi, corrotti nell'animo dalle tec-

niche dell'Arcana Arte fecero solo finta di assecondare i suoi piani. Poco dopo la partenza di Nibbio, Caio decise che il momento era venuto: l'Arcana Arte, di cui ormai era divenuto maestro e che avrebbe dovuto distruggere gli Shura, sarebbe diventata l'arma per dominarli. Fu così che con l'inganno attirò Jukei in un'imboscata e dopo averlo sconfitto, reputandolo morto, ne abbandonò il corpo nella **Grande Palude**. Non c'era più alcun ostacolo per il suo folle disegno di potere: Caio, rapidamente, sconvolse le menti di Hio e Han e tutti assieme iniziarono così la loro scaltata della società Shura.

LA COSTRUZIONE DI UN REGNO DEMONIACO



L'azione di Caio e dei suoi compagni fu cauta e astuta. Essi non commisero l'errore di annientare completamente gli Shura. Il loro obiettivo era di dominare.

Se li avessero sterminati tutti, su cosa mai avrebbero potuto esercitare il proprio potere? Fu così, per calcolo e per divertimento, che si aggregarono agli Shura come semplici combattenti. Essi ben conoscevano la struttura della loro società, che, da sempre, poneva ai propri vertici coloro che erano i più forti guerrieri. Con abilità nascosero le tecniche dell'Arcana Arte, non impiegandole mai nei combattimenti, ma usando solo colpi Shura e la loro immensa capacità combattiva per avere la meglio sugli avversari. Dopo breve tempo essi furono rispettati da tutti gli Shura che iniziarono a chiamarli i **Tre Demoni**, per il piacere col quale combattevano e per la facilità con la quale essi avevano la meglio su guerrieri reputati più potenti di loro. Quando giunsero a scontrarsi con i più forti, iniziarono a usare le tecniche dell'Arcana Arte. Grande fu lo stupore degli Shura, ma essi, astutamente, dissero che l'Arcana Arte non era nient'altro che la sintesi delle tecniche di base. Questo fu un grande successo, perché, abbagliando gli Shura con la possibilità di usare le tecniche del-

l'Arcana Arte, distolsero lo sguardo da loro stessi. Facilmente ebbero la meglio sugli ultimi tre Guardiani che si frapponevano fra loro e il potere e, una volta divenuti i dominatori assoluti, si spartirono Penglai. Fu con un certo piacere che Caio stesso ribattezzò l'isola col nome di **Isola dei Demoni**. D'altra parte loro, che erano i depositari dell'Arcana Arte - dono di Dio stesso - non erano forse degni di regnare anche sull'Inferno?

LA LEGGENDA DI RAOUL

Ben poco rimaneva a coloro che si erano opposti agli Shura o che non volevano fare parte del malvagio disegno di Caio e dei suoi compagni. L'unica possibilità era subire senza ribellarsi le angherie che gli Shura stavano commettendo, considerandoli a malapena umani. Del resto cos'altro potevano fare? Il destino di coloro che si opponevano agli Shura era segnato: diventavano dei **Reietti** a cui venivano recisi i tendini delle ginocchia e che erano obbligati a indossare una maschera per dimenticare di essere stati, un tempo, uomini.

Una sola speranza viveva ancora... Si diceva che un giorno il Grande Re, Raoul, sarebbe tornato dall'esilio nella sua terra natia e avrebbe posto fine al regno di terrore dei Tre Demoni, eliminando tutti i malvagi Shura e riportando la pace e la libertà anche in quel martoriato angolo di mondo. Una speranza molto debole, forse, ma anche l'unica rimasta.

L'ARRIVO DELL'UNIFICATORE

Infine, come tutti i peggiori incubi, anche questo finì. Ma non per mano di Raoul. Fu Kenshiro ad affrontare in una sanguinosa sequenza tutti gli Shura più forti e infine i Tre Demoni, ricacciandoli nell'Inferno da cui era scaturita la loro malvagità. In questa crociata contro il male non furono pochi gli uomini valorosi che persero la vita: **Falco**, il **Pirata Rosso**, **Ork** e **Jukei** stesso si sacrificarono perché Ken potesse trionfare sul male. Forse ora una nuova era di pace sarebbe potuta sorgere anche su Penglai.



CAPITOLO 2 L'ISOLA DELLA MORTE

Il Mare di Morte! Un oceano pieno di possibilità per quei pochi che riusciranno a coglierle. Come dicono i marinai, il mare riserva sempre sorprese... peccato che quasi nessuna sia piacevole!

Questa avventura serve per introdurre i vostri personaggi creati sul Continente ai misteri e agli orrori dell'Isola dei Demoni. Tutti i PG, infatti, dovranno essere nativi del Continente e potranno conoscere solo qualche voce sull'Isola dei Demoni. L'avventura è stata concepita per 5-7 PG appena generati - anche se la composizione ideale è di 4-5 personaggi Deboli - e non è adatta a essere giocata con un basso numero di personaggi.

IL LUOGO

I PG cominceranno il loro viaggio a Samovar, città portuale situata sulla costa occidentale del Continente, situata a circa 200 chilometri a nord-ovest da Cassandra, sulle rive del Mare di Morte. Poi l'azione si sposterà sull'Isola dei Demoni, nel piccolo villaggio di Petulia, dove l'obiettivo sarà sopravvivere alla schiavitù, liberarsi e fuggire.

IL PERIODO

L'avventura è ambientata durante l'Era dell'Impero, in un anno qualsiasi successivo al 17 d.O. Con qualche modifica, potreste adattare l'avventura in qualsiasi momento della Prima Era o addirittura nel periodo Prima dell'Olocausto.

IL PROGETTO DI HAROKI

I titoli e i riconoscimenti sembrano non essere mai troppi per Haroki: Vero Shura, Signore di Petulia, Primo



Ammiraglio della Flotta Demone... eppure, il potere acquisito non gli sembra ancora sufficiente per attirare l'attenzione dei Tre Demoni e poter finalmente sfidare e sconfiggere il Governatore Provinciale.

Gli serve qualcosa d'effetto. Qualcosa di davvero eccezionale che possa dimostrare la sua superiorità (già netta nei mari) anche sulla terra!

«Un momento...» il suo pensiero si volge al pennone della nave che spunta nella rada del porto, «se riuscissi a recuperarla dalle nere acque dove riposa, avrei una nave decisamente superiore alle altre: la futura Ammiraglia della flotta! Ma nessuno Shura si abbasserà mai ad un lavoro manuale così infimo, né un Reietto avrà mai la forza per farlo. Gli uomini abili si contano sulla punta delle dita, e sono così fragili... occorrerebbero schiavi robusti, ma dove procurarseli?» Con un sorriso distorto dalla malvagità, i suoi occhi scrutano verso il sole nascente...

SVOLGIMENTO DELL'AVVENTURA

I PG iniziano la loro avventura in una mattina calda e afosa. Sarà compito dell'AdG giustificare la loro presenza a Samovar: potrebbero essere stati attratti dalle ricchezze della zona, potrebbero essere venuti per imbarcarsi, in cerca di avventura, su qualche nave pirata o, ancora, potrebbero aver dato credito a strane voci che parlano di grandi maestri di arti marziali in eremitaggio su piccole isole costiere. Quale che sia la loro motivazione, i PG dovranno comunque arrivare in città motivati e già affiatati fra loro.

1 - L'INGRESSO A SAMOVAR

I personaggi arriveranno in città verso la tarda mattinata. Prendete un po' di tempo per descrivere le imponenti mura, nessuna città dell'Impero è dotata di migliori difese, e poi fateli scontrare con una delle tante seccature di Samovar: la burocrazia. La guardia alla porta, infatti, dirà loro di rivolgersi all'Ufficio Immigrazione, poco distante, per ottenere i permessi d'ingresso. Se i PG chiederanno ulteriori chiarimenti, la guardia dirà loro

che una direttiva del Sindaco limita l'ingresso a non più di 20 stranieri al giorno per ridurre i problemi di ordine pubblico e il numero di persone (perlopiù mendicanti, ladri e fannulloni) presenti per le strade.

All'Ufficio Immigrazione, i personaggi troveranno una persona in fila di fronte ad uno sportello che reca la scritta **TORNO SUBITO**. L'uomo, che risponde al nome di **Hans**, dirà loro di prendersela con comodo: certe volte ha aspettato più di tre ore! L'attesa, sotto il sole cocente, sarà snercante ma fortunatamente, l'impiegato si presenterà con un'ora sola di ritardo. I PG potranno utilizzare questo tempo per sapere da Hans qualche interessante informazione su Samovar e sulle sue delizie.

HANS

Quest'uomo è il classico buon padre di famiglia emigrante che deve arrangiarsi per mantenere una famiglia numerosa. Originario di Polaris è un personaggio che serve per dare un po' di colore all'avventura e può essere usato come fonte d'informazioni per Samovar, Sacafir, Polaris e Town.

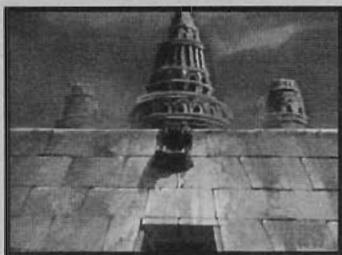
Sposato con cinque figli, si reca da tre anni a Town per lavorare come manovale stagionale. Dotato di un carattere socievole, pensa sempre alla casa lontana lamentandosi continuamente della propria condizione. A volte è un po' malinconico.

La paga per un manovale come lui è di 20 N\$ al giorno (spese escluse), ma le guardie del corpo sono di gran lunga più richieste e meglio pagate. Se interrogato al riguardo, dirà anche che ci sono delle buone offerte di lavoro per quelli disponibili a partire verso Town.

È un **PNG Medio** dotato dei seguenti **Talenti**: Muratore: +2; Correre, Nuotare, Geografia: 0.

Naturalmente Hans sarà servito per primo (se i giocatori vorranno, potranno udire la conversazione tra lui e l'impiegato: Hans si lamenterà del costo dell'ingresso, ma questi

SAMOVAR



È una città ricca e prosperosa grazie ai molteplici rapporti commerciali instaurati, recentemente, dal rinascendo Impero. Naturalmente esistono traffici di vario tipo (alcuni non proprio puliti con pirati e loschi personaggi) e la milizia cittadina è nota per essere corrotta e inaffidabile. Fondata non lontano dal relitto di una nave da guerra russa naufragata durante l'olocausto (l'*Alexandr Lebed*), Samovar è uno dei porti principali del Continente; alte mura la difendono da eventuali attacchi terrestri mentre, verso il mare, sono puntati i cannoni che una volta appartenevano alla nave russa.

Samovar è un porto franco, crocevia di mercanti e avventurieri, ed è facile riuscire a procurarsi di tutto (anche a prezzi vantaggiosi). Gran parte della prosperità della città è dovuta al predone **Jazoki**, che scoprì il relitto della nave e ne trasportò l'intero contenuto nella piccola cittadina, allora poco più che un villaggio di pescatori. Jazoki costruì anche le mura che servono a difendere la città durante la Prima Era e che ora costituiscono l'unico accesso, perennemente sorvegliato, alla città.

Seppur formalmente soggetta all'Impero, Samovar, a causa della sua importanza strategica e commerciale, gode di un elevato grado di autonomia - troppa, secondo alcuni. Anche se in teoria la città è altamente democratica, con un consiglio eletto ogni cinque anni, in pratica il potere è interamente nelle mani del Sindaco, eletto dal consiglio. Il consiglio si riunisce tre volte l'anno, ma si tratta di riunioni prive di valore: **Strata**, il sindaco, può fare quello che vuole, ed è già stato rieletto due volte.

In questa situazione, la corruzione e il malcostume sono dilaganti; fate capire chiaramente ai giocatori che qualsiasi problema (proprio qualsiasi) può essere superato con una bustarella alla persona giusta. L'abitudine si è talmente radicata nella popolazione che tutti lo considerano naturale. Per questo motivo la ribellione all'Impero non ha mai preso piede nel paese; nessuno sa nulla dei Ribelli di Hokuto e le arti marziali, escluso Gento, sono praticamente sconosciute.

sarà inflessibile e lo costringerà a pagare ben 10N\$, ma quando sarà il turno dei PG, il solerte impiegato estrarrà un cartello con la scritta **CHIUSO** e lo appenderà allo sportello. Alle logiche proteste dei personaggi, l'uomo dirà: «Mi dispiace, ma la città, per oggi, è al completo. Ripassate domani. Durante la notte potrete dormire presso l'Area di Attesa».

Con le buone maniere non è possibile ottenere nulla, ma se i PG vorranno *contribuire* in qualche modo al benessere della città (con una bella bustarella di almeno 10 N\$ a testa - oltre al prezzo del biglietto!) l'impiegato riuscirà a trovare ancora qualche permesso non utilizzato in precedenza che aveva *casualmente* messo da parte. Se a nessuno viene in mente di ricorrere alla corruzione, fate fare un Test di Mente + Percezione + Umano + Geografia a un Ladro o un Commerciante. Nel caso, invece, i giocatori decidessero di passare alle maniere forti, verranno subito attaccati dalle guardie che li ingaggeranno in combattimento.

GUARDIE CITTADINE

I PG vengono attaccati da 4 uomini della Guardia Cittadina più altri 4 appartenenti al plotone di guardia alle mura. Il solo fatto di aver ferito una Guardia Cittadina renderà impossibile, ai personaggi, la vita all'interno di Samovar: ogni mezz'ora, infatti, dovranno scontrarsi con altri 5 elementi della Guardia Cittadina fino a quando non lasceranno la città. Dopodiché, se vorranno rientrare *legalmente*, dovranno pagare un sovrapprezzo di 20 N\$ a testa per ogni guardia uccisa.

Sono **PNG Medi** con **Protezioni 2/0/0**, Test di Combattimento 10, Test di Percezione 10 e i seguenti **Talenti**: Armi da fuoco (Fucile, 6 colpi): +1; Armi da corpo a corpo (Sciabola, (F)PV): 0. **Speciale**: le guardie sulle mura, per essere colpite, godono di un Modificatore pari -2.

Se i PG ottengono i biglietti, scopriranno che questi permettono loro l'accesso in città solo per quattro giorni; superato questo limite, dovranno uscire e rientrare. Come bonus, scopriranno che i biglietti sono validi anche per una specie di lotteria che mette in palio vari premi.

Se i PG decidono di aspettare, potranno bivaccare presso l'Area di Attesa situata sul lato occidentale delle mura cittadine. Questa non è altro che una piccola radura di 50 mq delimitata da un cerchio di alberi. Nel bel mezzo della notte, comunque, i PG subiranno l'attacco di una banda di predoni mandati dal-

l'impiegato dell'Ufficio Immigrazione (che ha una quota del 10% su tutta la refurtiva rubata).

Il giorno successivo i PG non avranno alcun problema ad entrare in città... sempre che abbiano ancora soldi a sufficienza!

I PREDONI

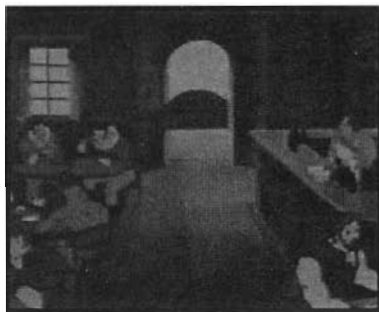
Se i predoni riescono in un Test di Spionaggio, possono effettuare il primo attacco con il vantaggio della sorpresa. Se c'è un PG di guardia, questi dovrà vincere un Confronto sulla Percezione con il Predone che lo sta attaccando. I PG che dormono sono colpiti normalmente, non possono parare o schivare né usare l'Aura per la redistribuzione dei danni. I Predoni attaccano a -1 il primo turno perché vogliono Dossare i Danni, ma su personaggi addormentati le mazze causano (G)PR!

Non appena risulta chiaro che i PG sono superiori, si danno alla fuga.

I predoni sono 6. Si tratta di **PNG Deboli** con Test di Combattimento 8, Test di Percezione 6, e con i seguenti **Talenti**: Armi da corpo a corpo (Mazza, (D)PV (E)PR). Sopravvivenza: +1; Spionaggio, Travestimento: 0.

2 - LE TAVERNE DELLA CITTÀ

In città esistono solo due taverne: il *Lupo di Mare* e il *Kraken*. Utilizzare l'una o l'altra, dal punto di vista dell'avventura è l'identica cosa. Entrambe appartengono a una delle famiglie più in vista della città e i loro prezzi, pur variando a seconda della stagione, oscillano sui 7 N\$ al giorno per un dormitorio da 6 persone (contrattando si potrà ottenere uno sconto). Le camere sono sempre al piano superiore; al piano di sotto, invece, si trova un grande locale usato per la ristorazione. Molti forestieri e marinai, giunti da tutto il continente, stanno cantando, ridendo e bevendo allegramente e così faranno per tutto il giorno e tutta la notte (disturbando non poco gli altri avventori e i PG). Il prezzo comprende la prima colazione; ogni altro cibo e bevanda è disponibile a prezzi standard (vedi pa-



gina 49 del Volume 2, Il Mondo di Ken, Scatola Base).

Tra gli avventori, i PG riconosceranno facilmente il volto di Hans che si sta lamentando con l'oste per gli ultimi aumenti di prezzo. «Per fortuna che domani mi imbarco...» dirà all'oste «sarei rimasto al verde, altrimenti!».

Se qualche PG vorrà trascorrere un po' di tempo nella locanda parlando, ridendo e ascoltando un po' di storie, potrà venire a conoscenza delle seguenti informazioni:

- Si dice che l'isola Sacafir sia molto interessante: per la vita notturna, per le donne, per le conoscenze arcane disponibili e soprattutto per le ricche possibilità di lavoro che offre agli avventurieri. Attenzione: si tratta di una notizia falsa!

- Negli ultimi tempi, ben 5 navi sono scomparse senza lasciare traccia: i marinai sono molto nervosi.

- Le altre isole sono diventate molto

caotiche e offrono scarse possibilità di lavoro.

- L'indomani verranno affissi i risultati della lotteria.

- Alcuni lavoratori riferiscono di aver intravisto un misterioso eremita aggirarsi per Town.

- Nessuno sa nulla di Hokuto, Nanto e delle altre arti marziali. I soldati di Gento sono solo soldati e basta.

Il vostro scopo, come AdG, è quello di riuscire a convincere i personaggi a salpare verso Town o verso qualche altra isola.

3 - AL PORTO

Presumibilmente, il giorno successivo i PG si recheranno al porto. Questo luogo è molto affollato e c'è un continuo via vai di persone urlanti e nervose intente a scaricare la stiva di una nave all'ancora. Oggi è giorno di festa ma, nonostante ciò, l'attività è frenetica e intensa.

Se i PG chiederanno informazioni per un passaggio via mare verranno indirizzati alla Biglietteria del Segretario Portuale, aperta tutti i giorni dalle 6:00 alle 19:00 e situata al centro del porto. La Biglietteria fornisce i seguenti servizi:

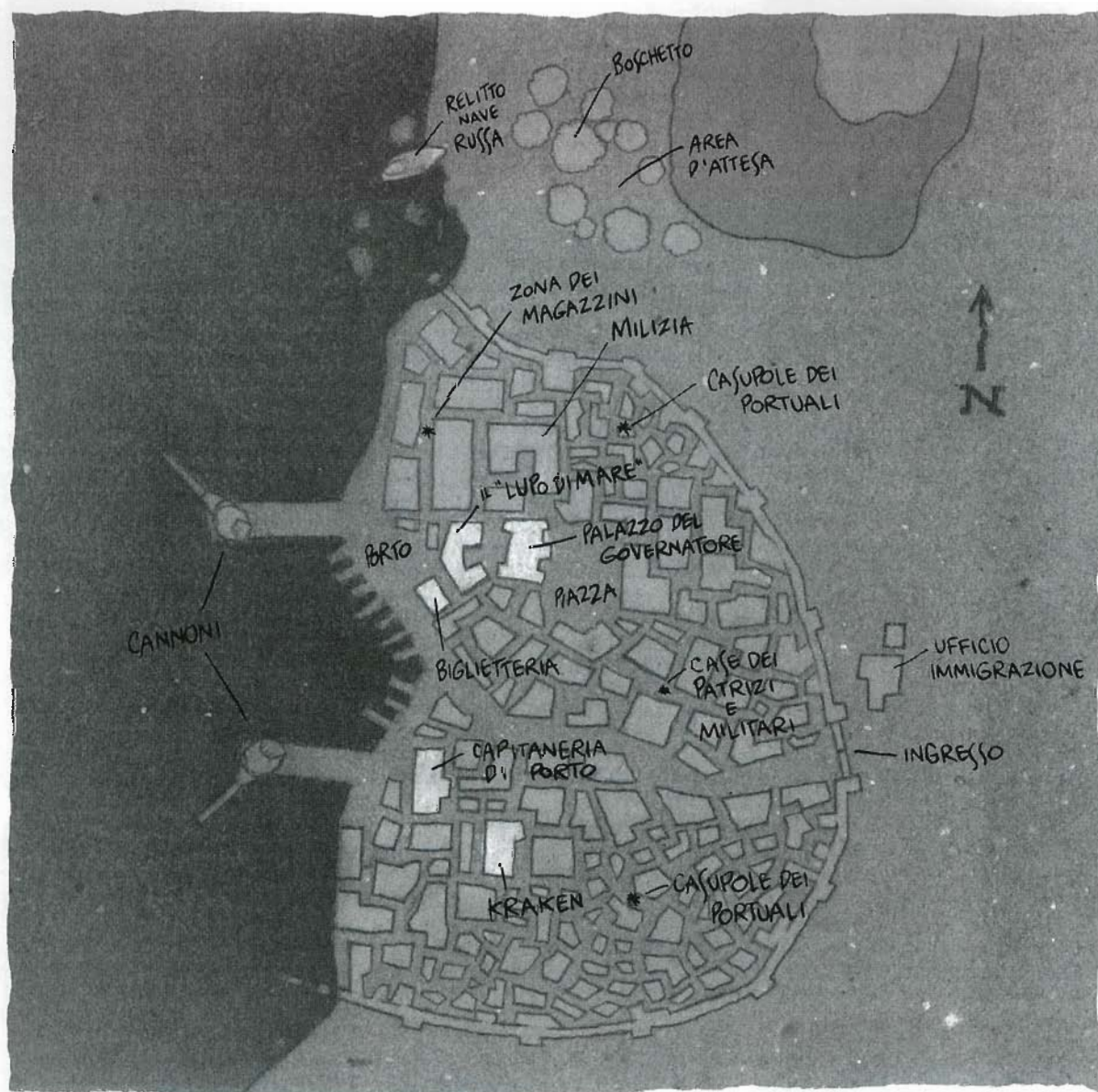
- coordinamento tra tutte le navi del porto.

- biglietteria per gli imbarchi.

- autorizzazioni per il carico e lo scarico delle merci.

Inoltre, sulla porta d'ingresso, si trova il nome del vincitore odierno della lotteria: tirate 1d6 sulla tabella seguente per determinare vincitore e premio. Se i PG esamineranno meglio i vari fogli affissi, comunque, noteranno che 4 volte su 6 il vincitore della lotteria è sempre un certo **Fraud!**

Il Segretario Portuale, guarda caso, è il consigliere Fraud (nominato da Strata e regolarmente in cari-





ca fino alla fine dell'anno), un uomo untuoso ma affabile, responsabile, a riguarda caso, anche dell'estrazione della lotteria.

Fraud fornirà ai giocatori tutte le informazioni relative ai prezzi dei viaggi (rispettivamente: 4N\$ per Town, l'isola più lontana, e 3N\$ per le altre destinazioni) e venderà loro qualsiasi biglietto. Affermerà anche che, al momento, tutte le navi per Town sono già partite e concluderà dicendo: «Oggi è la Festa del Naufragio e i festeggiamenti si protrarranno per diversi giorni... quindi i traghetti sono ridotti al minimo. So però che **Capitan Gredford** dovrebbe fare ritorno stasera al tramonto... provate a ripassare per quell'ora».



Nel caso uno dei PG avesse vinto alla lotteria, Fraud si complimenterà subito con lui, gli offrirà da bere e lo farà accomodare, insieme agli altri, su una panchina posta alla sinistra dell'ingresso. Se il premio è un biglietto di viaggio, glielo consegnerà subito (dopo aver espresso tutte le considerazioni del paragrafo precedente). Se si tratta del buono presso la locanda dirà di affrettarsi, perché lo stesso dev'essere consumato entro mezzogiorno. Se invece si tratta del premio in denaro, tergiverserà un po' cercando di far capire che per poterlo ritirare ci vorranno alcuni giorni. In realtà sta mentendo nella speranza che il permesso per la città scada prima di essere costretto a consegnare la somma (che naturalmente ha intenzione di tenere per sé). Per riuscire a farsi dare il premio basterà comunque, magari su consiglio di Hans, alzare un po' la voce!

Uscendo dalla Biglietteria, i PG s'imbatteranno in due strani individui vestiti di nero, con il volto celato sotto un ampio cappuccio. I due uomini si recheranno da Fraud e acqui-

TABELLA LOTTERIA		
Idé	Vincitore	Premio
1	Un PG	Biglietto A/R per Town
2	Un PG	Buono di 200 N\$ da spendere al Lupo di Mare
3	Un PG	50 N\$
4	Hans	Biglietto A/R per Town
5	Fraud	50 N\$
6	Altro PNG	Biglietto A/R per Sacafir

steranno due biglietti per Town (i PG possono effettuare vari Test di Percezione, notando, ad esempio, il loro modo sbrigativo e sgarbato, il loro accento sconosciuto, le armi che spuntano dal mantello e altro ancora), dopo di che, senza degnare di uno sguardo nessuno dei presenti, usciranno e stazioneranno nel porto fino alla partenza della loro nave. Chiaramente si tratta di due spie inviate da Haroki come basisti sulla nave che intende attaccare. (vedi riquadro).

I PG, comunque, dovranno cercarsi qualcosa da fare per il resto della giornata: potranno ubriacarsi in locanda, chiedere un passaggio per un'altra isola, fare due chiacchiere con gli abitanti del luogo o infine, se ne avessero bisogno, cercarsi un lavoro. C'è sempre bisogno di un paio di braccia robuste in un porto! Se decideranno di guadagnarsi il cibo, potranno essere assoldati come scaricatori (solo i PG con corporatura Robusta). È uno sporco lavoro. Le apparecchiature sono vecchie e consunte: le funi sono logore e le carucole arrugginite; inoltre la paga è una vera misera: solo 3 N\$ al giorno e il lavoro lungo e duro.

D'altronde... cosa si aspettavano: un lavoretto d'ufficio? Al termine del proprio turno (8 ore), ogni PG dovrà tentare un Test Arduo Corpo + Resistenza + Umano: se il Test fallisce il malcapitato si addormenterà subito dopo mangiato e non sarà in grado di fare nient'altro, per un paio d'ore almeno!

4 - L'ARRIVO DELLA RANDOM WIND

La nave del capitano Gredford, la Random Wind, arriverà verso le 17:30 carica di merci e persone (che verranno tutte costrette a pagare il prezzo del permesso d'ingresso).

Appena effettuato l'attracco, Frans Gredford farà cominciare le operazioni di scarico (magari qualche PG potrebbe addirittura lavorare per lui) quindi si recherà dal Segretario Portuale per sbrigare le pratiche burocratiche.

Tutto questo accade, naturalmente, sotto gli occhi attenti dei due

loschi figurini che sembrano osservare con estremo interesse le operazioni di carico e scarico. Fate tirare a un PG Ladro (o comunque a quello con il valore più elevato) un Test di Percezione: se il tiro ha successo il personaggio noterà che uno di loro sta indicando all'altro la nave muovendo, nel contempo, il dito lungo la gola... Dopo pochi secondi i due si allontaneranno dileguandosi nella folla.

5 - IN VIAGGIO

Il mattino successivo, di buon'ora, i PG dovranno mettersi in fila per imbarcarsi sulla Random Wind, l'unica nave in partenza per le isole. Con loro, ci saranno naturalmente i due loschi figurini e, più avanti, anche Hans. Purtroppo una serie di seccanti contrattempi (apparentemente tecnici - c'è una completa bonaccia - ma in realtà burocratici), tratterranno la nave in porto ancora molte ore. Ai passeggeri sarà concesso di scendere, purché restino vicino al porto pronti a salpare. Cercate di far innervosire i giocatori continuando a prolungare il ritardo della nave (il viaggio, in condizioni normali, sarebbe dovuto durare poco più di un giorno) e facendo notare che anche gli altri passeggeri, tranne le due spie, cominciano ad essere esasperati.

Finalmente, verso le 17.30 la nave salperà, in completa assenza di vento, sospinta solo dalle braccia dei vogatori. Sotto l'attenta guida di Capitan Gredford, nello splendore del tramonto, la Random Wind scivolerà verso il mare aperto. I marinai sono tutti nervosi: la bonaccia non promette nulla di buono in questa stagione - come sarà facile apprendere con una breve discussione con un marinaio (o un Test di Navigazione). Il viaggio proseguirà per tutta la notte.

Il giorno successivo le condizioni meteorologiche non saranno migliorate e il comandante comunicherà che il viaggio dovrà proseguire molto lentamente. Gli uomini dell'equipaggio mostrano sempre maggiori segni di tensione e lo stesso Gredford, pur facendo buon viso a cattivo gio-



I LOSCHI FIGURI

In realtà si tratta di due spie Shura addestrate da Haroki per identificare le imbarcazioni contenenti il maggior numero di uomini. Haroki ha bisogno di schiavi e le navi passeggeri che vanno a Town sono zeppe di robusti lavoratori. Questa è la loro terza missione. Il loro compito consiste nel dare il segnale d'attacco, (distruggendo tutte le lampade di navigazione tranne una) e nel mettere fuori combattimento l'equipaggio. Per farlo agiscono in tre fasi:

- 1) durante la notte prima della partenza, salgono sulla nave e rubano tutte le lampade di riserva;
- 2) una volta in navigazione, sempre di notte, distruggono tutte le lampade di navigazione tranne una;
- 3) infine, dopo aver immobilizzato o ucciso il capitano e il timoniere, pilotano la nave verso il luogo dove li attende la flotta di Haroki.

Per loro è di fondamentale importanza non farsi scoprire e quindi non utilizzeranno mai in pubblico le tecniche Shura. Questo, a meno di aver già subito 2 o più PV durante un combattimento oppure di essere stati pesantemente offesi (in ogni caso possono tentare un Test di Percezione per riuscire a mantenere il controllo). Per questi Shura è un grande onore essere stati scelti da Haroki: ciò permette loro di mostrare il proprio volto impunemente pur non avendo ancora un nome... anche se lo avranno presto!

Se i PG affrontano le spie in città, dopo 5 Round saranno separati da una dozzina di lavoratori del porto. Una volta sedata la rissa le due spie si fingeranno vittime innocenti (Test di Oratoria), e incolperanno i PG di averli voluti derubare dei propri biglietti. I marinai (precedentemente corrotte dalle spie) daranno loro man forte e minacceranno di ricominciare a combattere se i PG cercheranno di scappare prima dell'arrivo della Guardia Cittadina. Una volta davanti al Giudice (persona onesta e rispettabile), i personaggi verranno immediatamente rilasciati.

Se i PG affrontano le spie a bordo della Random Wind prima che comincino ad attuare il loro piano, i due Shura andranno a protestare dal comandante.

Le spie sono **PNG Forti** con Test di Combattimento 12, Test di Percezione 11, Onore -10 e **Profezioni** 1/0/0.

Hanno i seguenti **Talenti**: Armi da corpo a corpo, Armi da lancio, Navigare, Nuotare, Vie di Shura, Spionag-



gio; 0; Oratoria: -2 e i seguenti **Colpi**: B*, SA1,2,5,6,7,11,12: 0; SMMO2,3: -2; SMMO4,6, SMPN2: -4. Inoltre sono dotate del seguente **Equipaggiamento**: Lancia d'Argento (smontabile, (E)PV (B)PR), Manganello (E)PR, Nunchaku (nascosto sotto il mantello, (B)PV (D)PR), Pugnali da lancio (Modificatore: +1 se lanciati, -1 in corpo a corpo, (C)PV).

Strategia: Durante l'attacco definitivo, assieme alla flotta di Haroki, cercheranno semplicemente di sfordire i propri avversari per poi catturarli. Se sorpresi, o spinti comunque a combattere prima di quel momento, cercheranno di mantenere la propria copertura usando solitamente i Nunchaku o una normale tecnica base (preferiscono la Testata). Quando devono dare il massimo, invece, esordiscono con una Combinazione di tre Colpi: Calcio con Salto (B1), Grande Spazzata Mortale (SA7) e Penetrazione della Lancia d'Argento (SMMO2). Il Colpo Combinato riesce con un Test pari a 9 o meno e richiede la spesa di 1 + 2 + 4 + 2 = 9 PM (lasciandone 1 solo per il resto del Round). L'attacco ha un Test complessivo di 8 (Test di Attacco 12, Livello del colpo -2, Combinazione di 3 colpi -2) che portano a 9 spendendo 1PR, oltre a quello necessario per attivare il colpo mortale. Se il colpo riesce, il danno risulta di (D) + (F) + (H)PV. (B) + (C) + (B)PR, inoltre (F)PV (C)PR vanno a segno anche sui personaggi vicini, fortunatamente in locazioni differenti. Il secondo turno optano per la Rapidità dello Shura (SA6), Penetrazione dell'Aura (SA1) e un attacco a 4 avversari contemporaneamente. Il Terzo turno, uno di loro attaccherà un guerriero di Hokuto, se presente, con il Colpo dell'Artiglio dell'Orso che Ghermisce la Tigre (SMMO4), l'altro, invece, lancerà la Poggia di Morte di Shura (SA5) sui restanti.

I giocatori dovranno essere molto attenti: pur essendo solo in due si tratta di personaggi molto potenti che potrebbero spazzare via un intero gruppo in un attimo. La chiave del combattimento consiste nel riconoscere gli Shura come PNG privi di Onore: in questo caso, concentrando gli attacchi prima sull'uno e poi sull'altro sarà relativamente facile annientarli.

co, appare molto agitato. Nel pomeriggio si leverà una leggera brezza ma, nel contempo, inizierà anche a piovere. Fate fare un Test Difficile Cuore + Percezione + Umano ai giocatori. Chi ottiene un risultato valido può ascoltare dei brani di conversazione tra i marinai che evidenziano il loro malumore: i vogatori sono ormai allo stremo delle forze. La notte si preannuncia carica di tensione e sventura.

6 - LA MISTERIOSA CONVERSAZIONE

Questo evento ha luogo solo se i PG hanno già avuto modo di scontrarsi sulla nave contro le spie di Haroki. Se ciò non è ancora successo, passate direttamente al punto 7.

Nella tarda serata del secondo giorno di navigazione, mentre il vento inizia a soffiare più forte (anche se nella direzione sbagliata), i PG noteranno un inquieto Gredford aggirarsi tra i passeggeri con aria indagatrice. Dopo alcuni minuti un mozzo li convocherà proprio al cospetto del capitano.

Espletati alcuni brevi convenevoli, Gredford chiederà ai PG la loro versione della rissa con le spie. Se la spiegazione sarà convincente (Test Facile su Cuore + Azione + Umano + Oratoria), il marinaio confiderà loro di nutrire forti sospetti nei confronti di "quegli strani individui" a causa delle recenti sparizioni di navi.

Inoltre, rivelerà che, durante la mattinata, tutte le lanterne (tranne quella di prua) si sono improvvisamente rotte... mentre quelle di riserva sono scomparse!

Gredford, sorseggiando un bicchiere di ottimo whisky, si dirà molto preoccupato della situazione del mare e infine, deducendo dalla prestanza fisica dei PG che si tratta di guerrieri, offrirà 70 NS\$ a testa per scoprire le intenzioni dei due misteriosi individui.

Appena scesa la notte, le spie si ritireranno nella loro tenda. Chiaramente si tratta di una copertura: i due Shura sanno che Haroki sta per sferrare il suo attacco e anzi, sono un po' innervositi dal ritardo che ha accumulato la nave pirata.

Se i PG visiteranno la tenda delle due spie (durante il giorno) troveranno alcuni microscopici frammenti di vetro (sono piccole schegge delle lanterne) e altri indizi compromettenti (a scelta dell'Arbitro di Gioco). Se, infine, i PG accuseranno direttamente i due uomini, mettendoli di fronte all'evidenza dei fatti, questi si scaglieranno contro di loro ingaggiando un combattimento all'ultimo sangue.

7 - UNA RISPOSTA ESAGERATA

Uno dei PG, separato dagli altri, assisterà ad una scena molto significativa: un uomo dell'equipaggio verrà incidentalmente urtato da uno dei due loschi individui.



LA RANDOM WIND

Capitano: Frans Joordan Gredford.

È un **PNG Medio** dotato dei seguenti **Talenti:** Navigazione: +1; Armi da corpo a corpo, Armi da fuoco (Pistola cal. Medio, 12 colpi), Commerciale, Geografia, Nuotare: 0.

Primo ufficiale: Lucas Steven George.

È anch'egli un **PNG Medio**.

Equipaggio: 18 uomini, di cui 12 vogatori.

Sono tutti **PNG Medi**.

Passeggeri: 18 compresi i PG, le due spie e Hans.

Gli altri sono **PNG Deboli**.

La propulsione della Random Wind, normalmente, è a vela. In assenza di vento, suppliscono i 12 vogatori disposti in due file parallele da sei lungo il ponte inferiore dell'imbarcazione. Sul ponte superiore, al centro della nave, sono allestite le tende per i passeggeri e lungo le murate si trovano le 8 lanterne (4 per ogni lato dell'imbarcazione) che servono sia come illuminazione che per la navigazione notturna.

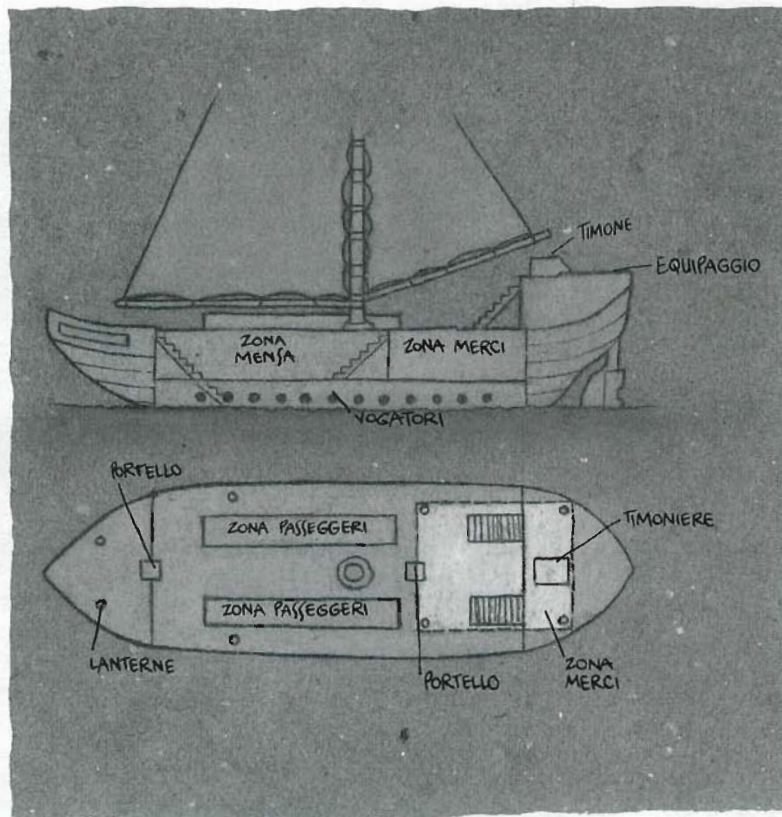
«Attento a dove vai, cretino!» sbotterà. Per tutta risposta, l'insultato reagirà con un fulmineo Colpo di un'arte marziale sconosciuta e si allontanerà dopo aver lasciato il marinaio in fin di vita sul ponte.

L'incidente, di per sé, dovrebbe già far nascere nei giocatori alcuni dubbi sulla reale identità dei due uomini e sull'opportunità o meno di tenerli sotto controllo.

Se ciò non avvenisse, comunque, fate intervenire Hans che dirà: «Io non mi fido di quelli! Forse sarebbe meglio avvisare qualcuno che li tenga d'occhio».

8 - L'ATTACCO DELLA TERROR

Comunque vadano le cose, i PG dovranno essere tutti catturati. Potete rendere lo scontro estremamente rapido oppure più complesso e divertente ma, in ogni caso, i giocato-



ri non riusciranno a resistere all'attacco coordinato di Haroki e dei suoi sgheri. Per loro fortuna, comunque, tutti gli Shura sono costretti inizialmente ad attaccare con l'opzione Dossare i Danni (vedi a pagina 25 del *Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base*) infliggendo perciò soltanto PR... ma solo verso chi non contrattacca.

Quella che segue è la cronologia dell'attacco.

Potete far intervenire i PG nel momento e nei modi che riterranno più opportuni (avvertendo il capitano, eliminando le spie, distruggendo anche l'ultima lanterna) ma alla fine i Demoni cattureranno la nave, con le buone o le cattive. Così vuole la Stella del Destino!

Durante la notte, con i remi fasciati per attutirne il rumore, due scialuppe si staccheranno dalla Terror, la nave di Haroki, dirette verso la Random Wind.

Sotto la pioggia battente 8 Shura, forti dell'esperienza di decine di battaglie, saliranno velocemente a bordo uccidendo il timoniere e due marinai di ronda.

A quel punto, faranno un fischio (il segnale che le due spie stavano aspettando) e poi scenderanno nel ponte inferiore dove, con la massima efficienza, stordiranno i 12 vogatori semiaddormentati, sfiniti dalla fatica del giorno.

Le spie, nel frattempo, avranno preso il controllo del ponte superiore e avranno segnalato alla Terror (con l'unica lanterna rimasta) di avvicinar-

HAROKI

CORPO	6	PERCEZIONE	3
ISTINTO	4	AZIONE	3
CUORE	3	DESIDERIO	2
MENTE	5	RESISTENZA	2
MINERALE	0	UMANO	2
VEGETALE	0	MECCANICO	1
ANIMALE	0	NULLA	-1
POTENZA	2	AURA	1
RAPIDITÀ	2	AURA OMICIDA	2
PRECISIONE	2	ONORE	-40
ATTACCO	2	DIFESA	2

IPV +3 PR 6 PE 5

Protezioni: TO 3, Gamba L (non quando è in mare).

Equipaggiamento: Tricente (F)PV (A)PR, Sciabola (F)PV, Manganello (G)PR Rete Uncinata, Lame da Polso.

Talenti: Armi da corpo a corpo, Armi da lancio, Leadership, Navigazione, Nuotare, Strategia, Vie di Shura: 0.

Colpi: B*, SA*, SMMO 1, 2, 3, 4, 6; Q SMMO 5, 7; SMPN 3, 5; SMPS 5: -2



si. In pochi minuti le due imbarcazioni verranno a contatto e il resto degli invasori salirà sulla Random Wind. Tutti gli occupanti del traghetto verranno neutralizzati e trasferiti sulla nave demone, dove saranno incatenati e drogati, poi la Random Wind verrà affondata. Haroki e il suo nuovo gruppo di schiavi inizierà così il lungo viaggio verso l'Isola dei Demoni!

9 - SCHIAVI SULL'ISOLA DEI DEMONI

Al risveglio i PG si ritroveranno sot-

to una tettoia all'aperto, legati con una lunga catena che unisce per i piedi tutti i presenti.

Tra essi, i PG potranno riconoscere i compagni di viaggio ma anche altre persone con il volto e il corpo sfigurato da sforzi e fatiche indicibili.

Qui, finalmente, verranno informati sul loro terribile destino da Trex, unico sopravvissuto di un precedente carico di schiavi: tutti gli uomini catturati sono destinati a lavorare per i demoni con turni massacranti di 18

ore al giorno e con poco cibo e ancora meno acqua come ricompensa. Trex consiglierà ai PG di non ribellarsi e di lavorare duro: chi ha tentato di ribellarsi o fuggire è finito nella Fossa dei Guerrieri - dalla quale non c'è scampo o, peggio ancora, in prigione.

Con un dito indicherà poi, incisi nel legno della tettoia, i nomi di non meno di cinquanta prigionieri morti solo nell'ultimo mese.

Dopo qualche tempo, si avvicine-

PETULIA

Petulia è un piccolo villaggio costiero, posto nella parte meridionale dell'Isola dei Demoni. Abitato principalmente da contadini e pescatori, da qualche commerciante e da una nutrita pattuglia di giovani Shura, alle dirette dipendenze di Haroki.

Tre sono le principali località della città: il porto, attualmente trasformato in un immenso cantiere per il recupero del Galeone, la vecchia fabbrica, ora adibita a campo di reclusione per gli schiavi e, infine, la Fossa dei Guerrieri, dove si svolgono i combattimenti.

Vi è un'unica strada effettivamente definibile come tale nella zona del porto - dove ha luogo il tradizionale mercato del pesce - per il resto ci sono solo piccole viuzze polverose. Sepolte da qualche parte, nei vecchi archivi della città, sarà possibile trovare le mappe della zona costiera e alcune planizie del villaggio.

A - Il porto

È un vero e proprio centro di aggregazione, per quanto può esserlo insieme di moli di legno e di squallide banchine, dove a qualsiasi ora del giorno e della notte è possibile incontrare marinai e altri abitanti di Petulia.

Alle prime luci dell'alba i pescatori vengono a sedersi sui moli o a gettare le reti e mentre il sole sorge sull'acqua infuocata, gli schiavi cominciano la loro triste processione diretti al cantiere.

Tutt'intorno al porto sorgono le abitazioni dei pescatori, case in legno o bambù addossate l'una all'altra e intervallate da vicoli sterrati nei quali è facile perdere l'orientamento.

B - Il mercato

Il mercato si svolge una volta al mese e rappresenta il momento di massima allegria e confusione per tutta Petulia.

In quel giorno i lavori al cantiere vengono sospesi e lungo la strada si riuniscono i pescatori, con le loro ultime prede, i mercanti, con le loro cianfrusaglie e i contadini venuti a



barattare il proprio raccolto. È possibile trovare anche degli artigiani con le loro mercanzie ordinatamente disposte sui banchi, ben in vista.

Gli Shura sfilano nella mattinata e ciascuno di loro, in rigoroso ordine gerarchico, sceglie quello che desidera.

Poi se ne vanno e lasciano il posto al popolo comune perché anch'esso, per una giornata, possa godersi un po' di festa. La notte, dopo il tramonto, i Reietti raccolgono i resti e ripuliscono la strada per l'indomani.

C - Il palazzo di Haroki

È un pacchiano casermone rosso a cui si accede da un pesante doppio portone posto sul lato sud. Dopo l'olocausto è stato riorganizzato e trasformato in un santuoso palazzo per Haroki, ma se le sue austerità geometriche non sono state sufficientemente mascherate.

L'edificio si affaccia direttamente sulla piazza principale e dalle sue finestre è possibile godere di un'ottima vista sulla Fossa dei Guerrieri.

D - La prigione

Dato l'ordine ferreo imposto da Haroki, Petulia è praticamente una città senza crimine.

La prigione è diventata quindi un luogo dove gli schiavi più riottosi vengono trasferiti per poi essere utilizzati come cavie per le nuove tecniche di tortura. Di notte, le urla dei prigionieri giungono sino alla vecchia fabbrica.

Dall'esterno è possibile vedere, nelle grigie mura, alcune feritoie alle quali si affacciano i pochi detenuti. L'ingresso principale è una semplice doppia porta di ferro e, all'interno dell'edificio, si trovano solo le celle e alcuni uffici dove stazionano almeno un guardiano e un gruppo di secondini.

Nessuno può parlare con i detenuti senza permesso.

E - La vecchia fabbrica

Facilmente raggiungibile dalla piazza principale, si presenta come un largo spiazzo di terreno spianato e delimitato da una rete. Al suo interno si trova lo stabilimento vero e proprio, circondato da grosse cisterne piene di liquidi vari collegate all'edificio principale con tubi di metallo. Nella zona a nord e in quella a est sono state erette due lunghe tettoie dove, di notte, vengono alloggiati alla bell'e meglio gli schiavi (e naturalmente i PG).

Ogni mattina, all'alba, tutti i prigionieri vengono fatti uscire e guidati dalle guardie verso il porto, fino al cantiere.

F - La Fossa dei Guerrieri

Nella piazza principale - nonché l'unica - è stata scavata una sorta di anfiteatro, chiamato semplicemente la Fossa dei Guerrieri, che ospita sia i combattimenti rituali, Sha'dong (vedi Capitolo 4, *Paragrafo: Cerimonie*), che i combattimenti veri e propri. In questo luogo si trova anche il Centro di Addestramento degli Shura per cui ad ogni ora del giorno e della notte tranne durante il mercato, è possibile incontrare qualche guerriero. La domenica è giorno degli Sha'dong e l'intero villaggio, compreso lo stesso Haroki, si riunisce per assistervi.

G - Il resto del villaggio e i dinnorni

Spostarsi nel villaggio è molto facile, si riesce ad attraversarlo tutto in pochi minuti. Oltre ai luoghi descritti è possibile incontrare solo piccole casette di pescatori e artigiani e qualche abitazione Shura. Spostandosi verso la piazza cominciano a comparire delle vere e proprie case circondate da giardino oppure degli edifici a due piani occupati dai pochi individui in possesso di un Reietto personale. La città è circondata da una doppia palizzata in bambù e legno, normalmente gli ingressi non sono sorvegliati.

Petulia è circondata da fattorie e campi di agricoltori dove per tutto il giorno è possibile incontrare contadini intenti a lavorare.





ranno al gruppetto dei nuovi, 15 Shura con il viso coperto da una maschera. Gli Shura li obbligheranno prima ad alzarsi per poi scortarli, sempre legati, verso il porto.

Durante il percorso, un vecchio (oppure Hans, a scelta dell'AdG) inciampierà cadendo a terra e rallentando la marcia; una delle guardie - senza dire una parola - gli taglierà la gamba incatenata con un secco colpo di frusta lasciandolo a marciare sul suolo polveroso.

Nel tratto di mare davanti al porto è stato costruito un immenso cantiere attorno ad un alto pennone incrostato dall'acqua. Ad ognuno dei PG verrà assegnato un compito spe-

EQUIPAGGIO DELLA TERROR

Si tratta di una squadra specializzata in assalti marini, formata e addestrata da Haroki per la cattura di ostaggi e schiavi. Al contrario delle spie, questi Shura portano sempre la maschera, ma nera per meglio nascondersi nella notte.

Sono **PNG Medi** con Test di Combattimento 11, Test di Percezione 11 e Onore -10.

Hanno i seguenti **Talenti**: Armi da corpo a corpo (Mazza da baseball, (B)PV (F)PR), Nuotare, Vie di Shura: 0 e i seguenti **Colpi**: B*, SA1,2,6,7,11, SMMO2,3: -2.

Strategia: Tutti i demoni, incluso Haroki, combattono con un Modificatore di -1 (dovuto alla scelta di

Dosare i Danni) fino a quando non subiscono almeno 2PV. In ogni caso, infliggono al massimo 1 PV per colpo: il loro obiettivo è quello di stordire equipaggio e passeggeri, non di uccidere.

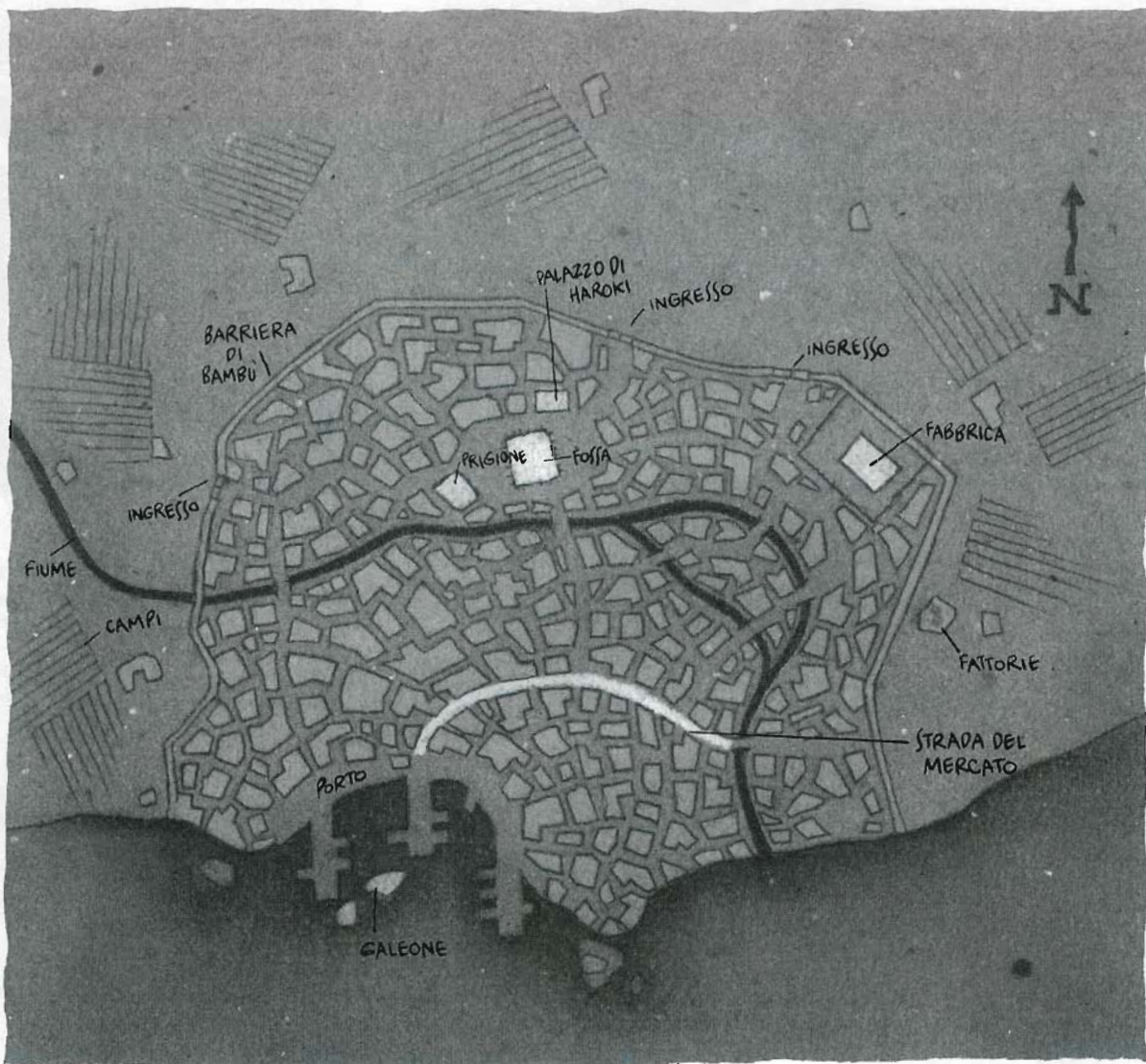
Durante il combattimento, inciteranno i loro nemici ad arrendersi dicendo che non verrà loro fatto alcun male; ciò corrisponde - stranamente - al vero.

Se i PG decideranno di arrendersi, verranno prima legati e poi tramortiti con una mazzata. Nel caso in cui almeno un demone venisse ucciso dai giocatori, quelli superstiti comincerebbero a combattere senza alcun freno. Evitate che ciò accada: il solo Haroki dovrebbe essere in grado di uccidere 1 PG a round!

cifico: svuotare l'acqua dal cantiere per far emergere la nave, riparare lo scafo nei punti che già affiorano, costruire le nuove vele, ecc. I lavori proseguono lentamente, ma non conoscono interruzioni di sorta.

Dovrete far capire chiaramente ai giocatori che non esiste alcuna possi-

bilità di fuga e che ogni personaggio sarà costretto a lavorare duramente per poter rimanere in vita! Fate eseguire a tutti i PG un Test di Corpo + Resistenza + Umano. Il MS ottenuto rappresenta il numero di settimane per le quali il personaggio può riuscire a lavorare a pieno ritmo



prima di crollare. Un eventuale insuccesso significa che il PG è debilitato. In questo caso riceve 1 Punto Dolore e deve effettuare un Test analogo al precedente il giorno successivo per vedere se può continuare a lavorare. Un ulteriore insuccesso costringerà le guardie Shura ad accompagnare il malcapitato in prigione.

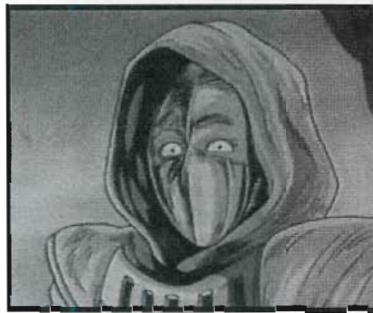
Naturalmente anche il duro lavoro ha le sue ricompense: per ogni mese passato al cantiere, ogni PG può aumentare di 1 Livello, a giudizio dell'AdG, in uno dei seguenti **Talenti** (fra parentesi i valori massimi): Artigiano/Falegname (+2), Atletica (+1), Nuotare (0), Pronto Soccorso (0), Riparazioni (+2), Scienze/Nautica (0).

10 - UNA NUOVA SPERANZA

Lasciate che i giocatori pensino di non avere più scampo. Lasciate che lavorino per molte settimane al Galeone, senza speranza di affrancarsi da quella umiliante schiavitù. Lasciate che organizzino almeno un piano di fuga, e fateglielo fallire senza gravi conseguenze. La loro vita dovrà essere un grigio tran-tran: ogni mattina il duro lavoro, ogni notte un po' di riposo, ogni giorno la morte di un compagno, ogni mese un nuovo carico di schiavi...

Tutto dovrà continuare così fino a quando almeno un PG, per qualsiasi motivo, non verrà sbattuto in prigione, pronto per essere sacrificato, la successiva domenica, nella Fossa dei Guerrieri. Naturalmente la triste sorte del personaggio dovrebbe rivitalizzare un po' gli altri giocatori, anche perché Trex, tristemente, comincerà a incidere il suo nome sulla tettoia assieme a quello di tutti gli altri caduti. Improvvisamente, però, accadrà un fatto nuovo. Uno dei PG superstiti sentirà come un bisbiglio provenire da un punto del recinto vicino a Trex. Guardando con attenzione, potrà notare un Reietto, con in mano un simbolo luccicante, parlottere con il loro compagno di sventura.

Terminato il furtivo colloquio, Trex chiamerà vicino a sé tutti i prigionieri e con una luce di speranza negli occhi dirà: «Domani è l'occasione giusta! È domenica, ed è anche giorno di mercato. Ci sarà confusione e potremmo scappare. La Stella del Destino brillerà su di noi!». Naturalmente solo pochi uomini, quelli ancora in forze, concederanno un minimo credito a queste parole mentre gli altri si allontaneranno a testa china scuotendo il capo. Trex allora si rivolgerà ai PG rinnovando l'invito a unirsi a lui e promettendo anche, in tal caso, la liberazione del compagno imprigionato.



L'indomani mattina, quando tutti gli Shura si recheranno al mercato, un reietto eluderà il controllo delle poche guardie rimaste e riuscirà a passare ai rivoltosi, attraverso un piccolo varco nella recinzione, un pacchetto contenente alcuni utensili (pinze, tronchesi, martelli, ecc.). L'uomo, poi, si allontanerà velocemente. Ai PG non rimane altro da fare che ingrandire il varco e scappare cercando di non attirare l'attenzione delle guardie. Per ogni personaggio (o ogni PNG) che tenta la fuga è necessario un Test Corpo + Percezione + Meccanico + Riparazioni/Spionaggio da parte del giocatore (o dell'AdG) e un Test di Percezione da parte delle guardie. Anche se que-

ste ultime dovessero accorgersi dell'evasione, comunque, fortunatamente sono solo in 4 e i PG, adesso, sono liberi dalle catene!

Una volta all'esterno della vecchia fabbrica, Trex mostrerà ai giocatori l'ingresso per il Sotterraneo, una rete di tunnel fognari, dove i Reietti si nascondono e vivono. Poi si avvierà con passo deciso, scomparendo nel pozzo maleodorante.

All'interno del Sotterraneo, tutti gli scampati verranno riforniti dai Reietti di coltelli e di mazze e, soprattutto, di abiti con cui travestirsi (sempre da Reietti naturalmente). Trex, invece, verrà ricevuto con tutti gli onori dato che si tratta di un amico di Rok e gli sarà consegnata la mitica "God Zilla", la sua mitragliatrice. Trex ha proiettili soltanto per 3 raffiche, ma dovrebbe essere sufficiente per il suo scopo: uccidere Harok!

GUARDIE

Sono 4 **PNG Medi** con Test di Combattimento 11, Test di Percezione 12, Onore 0 e **Protezioni** 2/0/0.

Hanno i seguenti **Talenti**: Armi da corpo a corpo, Corriere: 0 e i seguenti **Colpi**: B*, SA3: 0; SA1,2,4: -2. Infine, come **Equipaggiamento**, dispongono di Frusta, Lancia e Rete Uncinata.

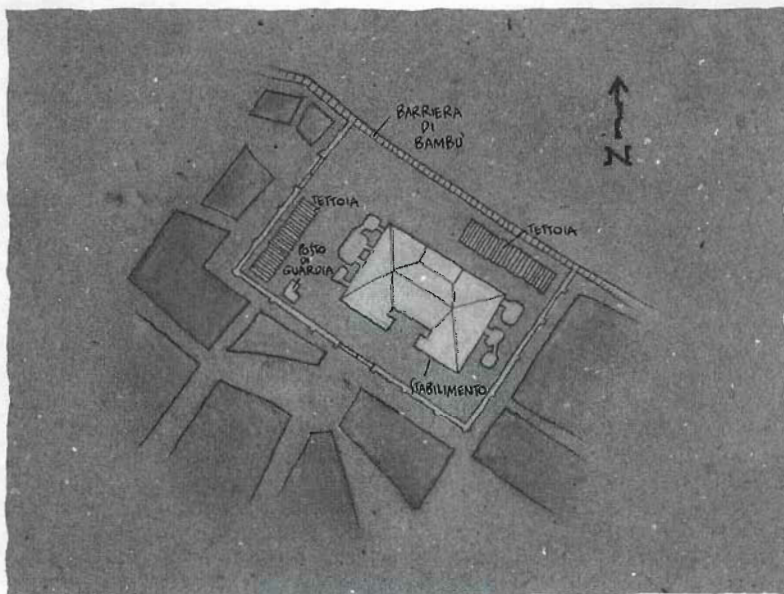
TREX

Com'è facile intuire, Trex è un **PNG Eccezionale**. Per giocarlo utilizzate la Scheda di Rok equipaggiandolo, naturalmente, con la mitragliatrice (Talento Armi da fuoco:+3) e 50 colpi.

A causa della debilitazione ha un Modificatore pari a -1 nei Test di attacco.

11 - NELLA PRIGIONE

Come promesso, il primo luogo dove si dirigerà Trex sarà la prigione (per non far annoiare il giocatore il cui PG è momentaneamente recluso, potete dargli il personaggio di Trex). Tutti gli altri PNG eventualmente evasi, invece, si daranno alla macchia. Poiché oggi è giorno di mercato, eventuali spari non dovrebbero allarmare gli Shura presenti in città e quindi i PG dovrebbero riuscire a raggiungere la prigione indisturbati. Purtroppo, nessun cunicolo del Sotterraneo conduce direttamente all'edificio e quello più vicino sbucca proprio all'interno della Fossa dei Guerrieri. Appena uscito all'aria aperta, Trex estrarrà una pistola di segnalazione e, prima che i PG possano impedirglielo, sparerà in aria un appariscente razzo rosso.



«Non preoccupatevi» dirà rivolto agli attoniti compagni «so quello che faccio! Andiamo!».

A - Ingresso

È una stanza spoglia, fatta eccezione per una panca e una scrivania in un angolo, dove staziona permanentemente un giovane secondino intento a controllare la zona delle celle. L'uomo è separato dalla prigione vera e propria da una grata in ferro chiusa da un grosso lucchetto (di cui, naturalmente, ha la chiave). Pur non essendo uno Shura, il secondino ha comunque iniziato l'addestramento obbligatorio e, se si accorgerà del gruppetto in armi, darà l'allarme agli Shura che si trovano nell'ufficio.

Secondino: Shura non addestrato, **PNG Debole**.

B - Ufficio

Più che un ufficio vero e proprio è il luogo dove le guardie si trovano per chiacchierare, per giocare d'azzardo o per torturare i prigionieri. Sul tavolo che capeggia in mezzo alla stanza, infatti, è possibile individuare facilmente tracce di sangue rappreso e segni di arnesi puntuti e taglienti come quelli appesi in gran numero alle pareti della stanza. Adesso, però, il tavolo è utilizzato e 2 guardie dall'aspetto brutale si stanno accanendo contro il malcapitato PG precedentemente incarcerato. Il personaggio ha già perso 1 PV in ogni locazione e 1 Punto Equilibrio: se i suoi compagni non interverranno velocemente, questo potrebbe essere il suo ultimo giorno!

Guardie Shura: hanno le stesse caratteristiche delle spie ma preferiscono attaccare con colpi singoli.

C - Ripostigli

Sono due stanze comunicanti adibite a ripostigli per scope, stracci, secchi e attrezzi da lavoro. Una lampada, un tavolo e una sedia costituisco-

no l'attrezzatura utilizzata dalle guardie per interrogare, o meglio *ripassare*, gli inermi paesani colpevoli di avere reagito alle prepotenze.

D - Celle

Sono stanze di dimensioni diverse ma sostanzialmente uguali nella descrizione. Un palo sono dotate di anguste feritoie attraverso le quali i prigionieri possono guardare fuori e lanciare i propri lamenti; per il resto sono assolutamente vuote. Le porte sono uguali a quella di accesso alla zona, cioè sbarre d'acciaio chiuse da un catenaccio con chiavistello. L'illuminazione del corridoio è garantita da alcune lampade a petrolio appese alle pareti, che impregnano fra l'altro l'aria di un forte odore di benzina.

Al loro interno, in questo momento, si trovano altri 4 condannati a morte che imploreranno i PG di liberarli.

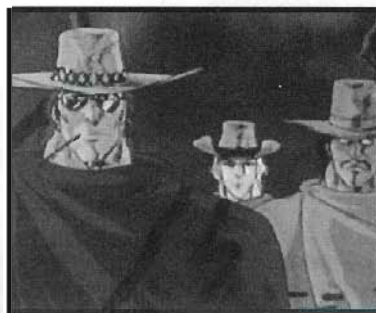
12 - LA FUGA

Una volta liberato il PG e, eventualmente, gli altri reclusi, giungerà il momento di andarsene. Purtroppo, l'unica uscita della prigione conduce proprio sulla piazza principale dove ha appena fatto il suo ingresso trionfale lo stesso Haroki.

Il Vero Shura, insospettito dal razzo lanciato da Trex, ha radunato attorno a sé un piccolo esercito composto da 26 guardie armate e sta per lanciarsi all'attacco della prigione per uccidere tutti i rivoltosi e usare i loro corpi come monito per gli altri schiavi.

Improvvisamente, da dietro alcune case spunterà, l'esercito di Rok, anch'egli richiamato dal bengala di Trex. Una pioggia di bombe fumogene e di colpi di bazooka (di cui uno colpirà in pieno Haroki) cadranno sugli attoniti Shura che si disperderanno cercando riparo per potersi riorganizzare.

È ora di levare le tende! I PG, se vogliono, possono seguire Trex, Rok e



i loro compagni per continuare la guerriglia sulle montagne, oppure possono scappare verso il porto e cercare di rubare una nave per tornare sul Continente.

13 - EPILOGO

Se i PG scelgono la vita della guerriglia, entreranno a fare parte della banda di Rok. Verrà loro insegnato a cavalcare, a usare le armi più letali (compreso il bazooka) e la loro vita consisterà nell'organizzare e realizzare feroci scorribande contro le città abitate dai demoni. Ottimi spunti per ulteriori avventure!

Se invece i PG decidono di scappare, una volta al porto, verranno avvicinati da alcuni Reietti che si offriranno di procurare loro un'imbarcazione in cambio di un passaggio. Il viaggio di ritorno sarà lungo e pericoloso, specie se nessuno dei PG ha il Talento Navigare.

In quest'ultimo caso, purtroppo la nave verrà investita da una violenta tempesta e naufragherà depositando i corpi contusi degli incoscienti PG su qualche spiaggia piena di nuovi pericoli.

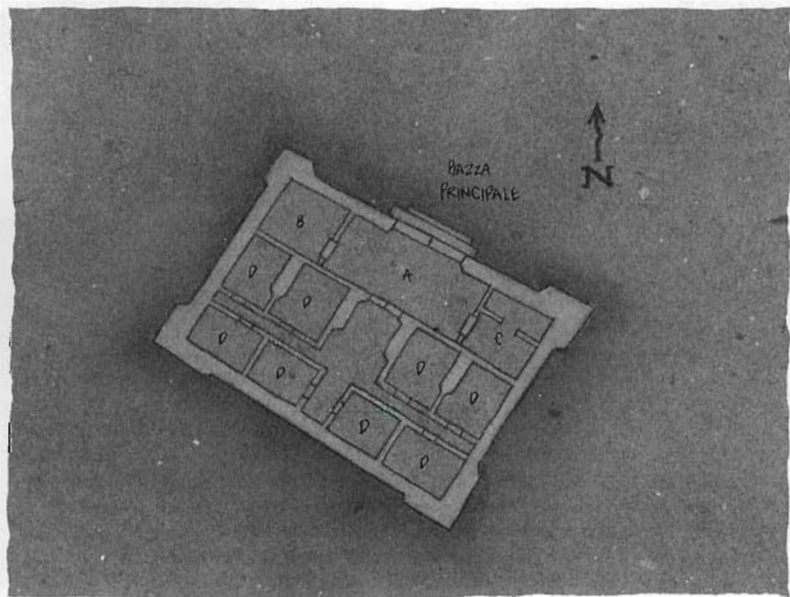
Magari a Town, indietro sull'Isola dei Demoni o forse in qualche altro luogo selvaggio e inesplorato!

PUNTI AVVENTURA

L'avventura ha una struttura molto flessibile e, soprattutto durante la sessione di gioco a Samovar, può prendere aspetti decisamente diversi a seconda delle abilità investigative dei giocatori. I PG potrebbero identificare le spie subito, durante il furto delle lanterne di riserva, oppure non appena salpati.

Potrebbero perfino accordarsi con altri capitani e con la guardia portuale per tendere una trappola ai predatori. Ancora, potrebbero ignorare l'intrigo completamente! In buona sostanza, l'AdG dovrà ripartire da un minimo di 5 a un massimo di 15 PA a seconda del comportamento dei PG.

La sezione sull'Isola dei Demoni, invece, è più orientata al combattimento: ripartite dai 5 agli 8 PA a seconda dei risultati. Oltre ai PA, comunque, non dimenticate di aumentare i talenti indicati durante il periodo di schiavitù!



CAPITOLO 3 L'ANIMA NERA DI SHURA

Avete da poco acquisito il diritto di portare la maschera per dimostrare tutto il vostro valore di guerrieri, ma quando il Capo villaggio vi convoca per una semplice missione di ricognizione, il sangue vi si gela nelle vene: che tranello si cela dietro le sue parole?

Questa avventura è concepita per introdurre i giocatori alla violenta realtà della società dell'Isola dei Demoni, alle insolite modalità di combattimento Shura e alle regole sull'Onore.

Tutti i PG dovranno essere necessariamente degli Shura nativi dell'Isola, dovranno indossare sempre la maschera, e nessuno di loro potrà conoscere Colpi di Hokuto-Jen, neppure a livello X. È adatta per 5 personaggi appena generati o 3-4 personaggi Deboli.

IL LUOGO

Il villaggio di Animuri fa parte del distretto controllato da Caio e si trova nella parte più settentrionale dell'Isola dei Demoni. È popolato da una decina di Veri Shura, comandati da Animuri, da una trentina di guerrieri Shura e da un centinaio tra uomini, donne e reietti.

IL PERIODO

L'avventura si può giocare in un qualsiasi periodo compreso tra l'anno 5 e l'anno 18 d.O. In effetti la data più indicata è quella del 15 d.O., poco prima dell'arrivo di Ken. La società demone è completamente radicata e Caio domina l'isola indisturbato assieme ai suoi compagni.

ANTEFATTO

Quando il Cielo si aprì e il Fuoco si riversò sulla Terra, anche buona parte degli Shura che si trovavano nel mondo esterno perì. Solo i migliori Taishan sopravvissero riorganizzandosi nuovamente pieni di rancore verso la patria lontana che li aveva dimenticati. Cercando di migliorarsi sempre di più nello studio delle arti marziali, decisero di Impadronirsi degli insegnamenti impartiti dall'Unico Shura e cominciarono la ricerca del mitico luogo dove si svolge il primo scontro tra le Scuole di Hokuto-Jen e di Shura: l'Antro delle Quarantasette Vergini Urlanti. Finalmente le loro indagini diedero i frutti sperati e una

piccola spedizione di controllo fu inviata a verificarne l'esattezza.

SVOLGIMENTO DELL'AVVENTURA

I PG si conoscono e sono relativamente amici - per quanto possa esistere il sentimento di amicizia tra persone in cui il sospetto e l'odio sono elevate a forma d'arte. Quando Animuri, il terribile capo villaggio che ha assistito a tutti i loro scontri li convoca nella propria casa, un senso di irrazionale terrore si diffonde fra loro: è noto che quelli che Animuri convoca, spesso vengono smembrati senza alcun motivo!

1 - KATANGU! LA CONVOCAZIONE È FORIERA DI MORTE

La residenza del Capo villaggio è sfarzosa: piena di mobili pregiati, oro, gioielli, e con la tavola imbandita a ogni ora. Animuri, questo è il suo nome, riceverà i PG seduto su uno scranno il cui schienale è formato da una grande A di legno intarsiato, ricoperta di madreperla.

Con modi bruschi e scostanti, Animuri dirà al PG che si sta profilando una splendida occasione per dimostrare il loro valore: alcuni incauti invasori starebbero per sbarcare, o forse sono già sbarcati, presso la baia Yajutsu, uno dei pochi approdi dell'isola. Non volendo occuparsi di una cosa tanto misera, nella sua magnanimità, ha deciso di lasciarla ai PG perché si svaghino un po' dalla noiosa routine degli allenamenti: il loro ordine è quello di eliminare gli aggressori ed eventualmente scoprire cosa erano venuti a fare sull'isola.

Se i PG dovessero rifiutare verrebbero immediatamente attaccati da Animuri e da 8 guardie Shura nascoste fra le ombre della casa. Ma anche una lieve contraddizione provocherà una dura reazione: il personaggio riottoso, infatti, verrà colpito a una gamba da un lungo coltello lanciato prontamente dallo stesso Animuri. «In altre occasioni non avrei esitato ad ucciderti!» dirà al PG sanguinante «ma oggi mi sento particolarmente di buonumore. Vedi di non farmi cambiare idea!».

Se a uno dei giocatori dovesse riuscire un Test di Mente + Desiderio +

Umano sarà possibile dedurre che la decisione di Animuri di non affrontare gli invasori è un chiaro indice di invecchiamento: presto qualcun altro diventerà Capo villaggio, magari proprio uno dei PG!

ANIMURI



Animuri è un Vero Shura, molto grosso, con dei folti baffi neri e un'accentuata stempiaia. Pur essendo di considerevole potenza (soprattutto nei confronti dei PG), nell'ultimo periodo ha disdegnato gli allenamenti ed è considerevolmente ingrassato. Mantiene il proprio potere soprattutto grazie ai propri fidati alleati, ma non è detto che questi non decidano un giorno di prenderselo il posto!

CORPO	5	PERCEZIONE	4
ISTINTO	3	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	0
RAPIDITÀ	1	AURA OMICIDA	0
PRECISIONE	2	ONORE	-45
ATACCO	2	DIFESA	1

PV +2 PR 6 PE 5

Protezioni: TO 2, Braccia 1

Equipaggiamento: Coltello (B)PV, Spada Seghettata (F)PV (A)PR

Talenti: Dottrina Shura, Oratoria, Strategia: +1; Armi da corpo a corpo, Armi da lancio, Leadership, Vie di Shura: 0

Colpi: B11, 12, 13: +1; B1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, SA3, 5, 8; 0; SA1, 2, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 13: -2; SMMO4: -4



GUARDIE

Sono 8 Shura acquattati negli angoli bui della casa. Entreranno in azione solo dopo un eventuale attacco di Animuri o se i PG si mostreranno troppo poco remissivi di fronte al Capo villaggio.

Sono **PNG Forti** con Test di Combattimento 11, Test di Percezione 9, Onore -15 e **Protezioni** 1/0/0.

Hanno i seguenti **Talenti**: Spionaggio: +1; Armi da corpo a corpo (Mezzelune ai polsi, (B)PV (A)PR), Vie di Shura: 0 e i seguenti **Colpi**: B*: 0; SA3, 6, 8: -2; SMMO4: -4.

2 - XIANIJUTSU! UNA BREZZA DI MORTE GIUNGE DAL MARE

La baia Yajutsu si trova solo ad una decina di minuti di cammino dal villaggio. Non appena i PG arriveranno in prossimità dell'approdo avviseranno la pattuglia degli esploratori Taishan e verranno a loro volta individuati. Purtroppo il terreno, pianeggiante e sabbioso, non consente di tendere agguati. Gli stranieri non sembrano minimamente intimoriti dalla presenza dei PG, anzi cominciano ad avanzare spavaldi nella loro direzione. Una volta giunti a portata di voce, quello più vicino dirà: «Grazie per essere venuti. Il viaggio è di una noia mortale, abbiamo giusto bisogno di uccidere qualcuno per



TAISHAN



Sono un gruppo di esploratori (in numero inferiore di due rispetto a quello dei PG) inviati in ricognizione dal Continente per verificare l'esistenza dell'Antro delle Quarantasette Vergini Urlanti.

Hanno l'ordine di non lasciare testimonianze del loro passaggio.

Si tratta di **PNG Forti** con Test di Combattimento 9, Test di Percezione 10 e Onore -10.

Hanno i **Talenti**: Armi da corpo a corpo, Navigazione, Pronto Soccorso, Riparazioni, Torturare: 0, Vie di Shura: -2 e si servono dei **Colpi**: B*, SA1, 2: 0; SA3, 4, 5, SMPN1: -2, SA6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13: -4. Inoltre dispongono del seguente **Equipaggiamento**: Chiòdi, Fioretto molto affilato (F)PV.

Strategia: Durante il primo attacco cercheranno di colpire, con un'elegante Becco Aducco del Falco Rostrato (SMPN1), il nemico che reputano più potente. Il Test di Combattimento risulterà pari a 9+ il numero di Taishan che partecipano al Colpo. Nei round successivi continueranno con questa tattica, attaccando però un altro personaggio e, quando li avranno colpiti tutti, si separeranno per combattere singolarmente.

divertirci un po'!». Poi comincerà l'attacco. Durante il combattimento i PG avranno modo di notare che gli invasori utilizzano tecniche Shura, cosa molto strana per gente che non è dell'Isola, e non porta maschera o altri segni della società dei demoni.

I Taishan combatteranno fino alla morte e nessuno si sottrarrà a quel triste destino. Terminato il combattimento, su uno dei cadaveri verrà rinvenuta una vecchia pergamena consunta sui cui sono disegnati una mappa e molti ideogrammi rappresentanti le costellazioni, la luna e alcuni simboli di potere. Occorrerà un Test di Lettura (Mente + Percezione + Umano + Leggere) per identificare con sicurezza lo scritto.

La pergamena è autentica e sembra stata vergata di pugno dallo stesso **Honatsu**, il Primo Shura.



Un Test Facile di Mente + Percezione + Nulla permetterà di stabilire che la notte in questione si verifica due volte l'anno, durante l'equinozio di primavera e quello d'autunno (quest'ultimo distante appena 6 giorni). I personaggi conoscono pressappoco il luogo indicato nella pergamena e un Test Normale di Geografia (I) rivelerà che il viaggio per raggiungerlo richiede circa tre giorni, passando dal villaggio di Tzufushi, oppure cinque giorni, evitandolo.

Se i PG controlleranno l'imbarcazione rimarranno estremamente sorpresi: è un motoscafo a motore di ul-

"Sto morendo, ma la suprema conoscenza delle antiche tecniche Shura che ho acquisito e sviluppato non deve scomparire con me. Lo scontro con Mayzen ha risvegliato nel mio profondo l'Anima Nera di Hokuto-Jen, che avevo sempre aborrito, e, con essa, la sacra potenza di Hokuto. So che pochi tra quelli che verranno saranno degni di ricevere questo sapere, ma non dimeno ho deciso: infonderò il mio essere nelle lacrime della polla dell'Antro delle Quarantasette Vergini Urlanti e lascerò che i miei discendenti possano reclamarlo. Costoro, nella notte in cui la Luna si troverà esattamente a metà del cammino fra le costellazioni dell'Orsa Maggiore e della Croce del Sud, dovranno entrare pententi nell'antro recando con loro una giovane vergine da sacrificare. Poi dovranno sottoporsi alle dure prove che gli saranno imposte e solo allora, se le supereranno, saranno degni di ricevere l'arcano potere!"





timo modello dotato di congegni tecnologici incomprensibili (le conoscenze tecniche sull'Isola dei Demoni sono considerate inutili se non dannose e le uniche imbarcazioni presenti sono barche da pesca o galeoni). I personaggi non riusciranno in alcun modo ad utilizzare la barca; anzi, nel caso riuscissero a metterla in moto, saranno spaventati dal rombo possente che si sprigionerà dal suo motore!

Nel caso i PG fossero indecisi sul da farsi, fate eseguire loro un Conflitto Interiore sulle le Componenti Mente e Istinto (vedi a pagina 13 del Volume 1, *Regole di Gioco, Scatola Base*). Se prevale la prima, i PG decideranno di tornare al villaggio come nulla fosse successo; se prevale la seconda, invece, guarderanno con bramosia il foglio ingiallito e si incammineranno in direzione dell'Antro delle Quarantasette Vergini Urlanti... d'altronde nessuno Shura può resistere alle lusinghe del potere!

3 - KOTZUIE! LA MINACCIA SI STRINGE! PUÒ LA MORTE ESSERE EVITATA?

Questo evento si verifica solo se i PG decidono di ritornare al villaggio. Se ciò non avviene, passate direttamente al punto 4.

Non appena i personaggi arriveranno al villaggio, le guardie di Animuri li convocheranno nuovamente al palazzo. Dopo una lunga e noiosa attesa, verranno ricevuti dal grosso Shura che, con aria distratta, chiederà loro notizie sulla missione. Animuri farà finta di ascoltarli sbocconcellando un grosso pezzo di carne ma, quando udrà che gli invasori padroneggiavano tecniche Shura, un boccone gli si piacerà di traverso nell'esofago. «Ma come!» Urlerà mentre violenti accessi di tosse gli infiammeranno il viso. «Tutti gli Shura nel mondo esterno sono morti durante l'Olocausto!»

Se i PG, nel tentativo di convincerlo, gli mostreranno la pergamena o ne parleranno, Animuri, capirà subito il valore di quella mappa e darà ordine alle guardie di ucciderli. Il Capo villaggio non è uno stupido e conosce perfettamente la leggenda dell'Antro delle Quarantasette Vergini Urlanti. Lui stesso, in gioventù, era andato più volte alla sua ricerca e, in questo momento, le antiche conoscenze di Honatsu potrebbero per-

mettergli di rinsaldare la propria leadership in evidente declino. Durante il colloquio, prima che degenere, permettete ai giocatori di effettuare un Test di Cuore + Percezione + Umano e, in caso di riuscita, fate loro notare come lo sguardo del Vero Shura sia diventato attento e indagatore - qualcosa bolle in pentola!

Non esiste trattativa: i PG dovranno sopravvivere allo scontro eliminando tutte le guardie e lo stesso Animuri. Purtroppo però, poiché non si è trattato di un combattimento uno contro uno (apertamente dichiarato come sfida), non sarà possibile per loro avanzare successive pretese sulle donne e sugli gli averi dello scomparso Capo villaggio. Tutti i beni disponibili verranno quindi messi, assieme alla stessa carica, in palio in un successivo torneo che si svolgerà da lì a 20 giorni e al quale gli stessi personaggi potranno partecipare. Nella società dei demoni, il concetto di reato è pressoché inesistente e tutto rientra nella logica del perseguimento del potere personale: i PG non verranno accusati di alcunché e potranno andarsene liberamente. Anzi, dopo l'uccisione di Animuri, saranno guardati con maggiore rispetto!

Se i PG sono venuti al villaggio per rapire una vergine, avranno seri problemi. Infatti, l'unica vergine in età da marito del villaggio è la sorella di Animuri e il suo rapimento presupporrebbe uno scontro mortale con il Capo villaggio e le sue guardie. Una volta ucciso Animuri, comunque, i PG sarebbero liberi di andarsene con la loro preda.

4 - TZUFUSHI! NON SEMPRE UN VILLAGGIO È INNOCUO COME SEMBRA!

Dopo un paio di giorni di cammino (durante i quali potranno recuperare qualche PV) i PG arriveranno al villaggio di Tzufushi che, stando alla mappa, è l'unico sulla strada per la grotta. I PG potranno rifocillarsi senza alcun problema pretendendo cibo e acqua da uno qualsiasi dei pochi abitanti: gli ordini di uno Shura non possono essere ignorati!

Durante il pranzo, la loro attenzione verrà attirata dall'apparizione di una stupenda ragazza, una vera perla per quel villaggio, che sta portando una brocca d'acqua verso una capanna. A prima vista, data la sua bellezza e la sua età, sembra proprio che il destino stia per regalare ai PG l'occorrenza per il sacrificio! Anche la ragazza noterà il gruppo e se ne terrà alla larga. Se verrà chiamata, la giovane dapprima fingerà di non aver sentito ma poi si avvicinerà a loro. Parlando velocemente e con gli occhi bassi si scuserà umilmente, dicendo che deve assolutamente assolvere ad un compito e non può fermarsi per eseguire i loro comandi... né tantomeno seguirli (se glielo avranno detto).

Mentre l'attenzione del gruppo sarà sulla donna, un uomo si avvicinerà

KOBAYASHI



Pur essendo già un Vero Shura, Kobayashi è ancora relativamente giovane ed irruento. È alto, con una scura barba a punta, intelligente ed ama combattere con la lancia, tecnica in cui è molto esperto.

Si tratta di un **PNG Eccezionale** con Test di Combattimento 12, Test di Percezione 11, Onore -22 e **Protezioni** 0/-1/1.

Ha i seguenti **Talenti**: Lancia: +1; Armi da corpo a corpo, Armi da lancio, Vie di Shura: 0 e i seguenti **Colpi**: B*, SA3, 8:0; SA1, 2, 5, 6, 7, 9, 12, 13, SMMO1, 2, 3, SMPN3: -2. Inoltre è dotato del seguente **Equipaggiamento**: Lancia d'Argento (smontabile, (E)PV (B)PR), Mezzelune ai polsi (B)PV (A)PR, Ramo di Salice, Ventiagli d'Acciaio.

Strategia: Solitamente preferisce esordire con il Colpo della Rapidità dello Shura (SA6) ed affaccare almeno tre bersagli contemporaneamente con il Colpo delle Due Lune Rosse di Sangue (SA9). Il round successivo, invece, utilizza l'Artiglio dell'Aquila Uccisore del Drago (SMPN3) e poi prosegue a seconda delle circostanze.

nerà silenziosamente alle loro spalle. Solo un Test Difficile di Percezione potrà rivelare la sua presenza. Una volta giunto a contatto, lo sconosciuto colpirà direttamente tre personaggi (a scelta dell'AdG; vedi riquadro) invece contro gli altri. «Piccoli bastardi,» urlerà «come osate distogliere questa donna dai compiti che io le ho assegnato? Lei non è roba per voi. Vi farò sputare l'anima per questo affronto!»

Naturalmente non si tratta di un contadino qualsiasi, bensì di **Kobayashi**, un Vero Shura che ha il compito di portare la ragazza da uno dei Comandanti delle Tenebre. Il combattimento, naturalmente all'ultimo sangue, non può essere evitato. Se i PG riusciranno a sconfiggere Kobayashi potranno proseguire il viaggio portandosi dietro la ragazza che non opporrà più alcuna resistenza.





In fondo fa tutto parte del gioco della vita: il premio deve andare ai vincitori!

5 - MIKAYAGO! L'ANTRO DELLE QUARANTASETTE VERGINI URLANTI!

Lasciato il villaggio, il cammino dei PG proseguirà per tutto un giorno, lungo uno stretto e tortuoso sentiero di montagna (evidentemente inutilizzato da anni) dall'aspetto infido e pericoloso. A mano a mano che la sottile linea di terra si inerpica verso la cima, la vegetazione diminuisce fino quasi a scomparire; facendo attenzione è possibile individuare solo qualche traccia di muschio e qualche basso cespuglio contorto.

Il paesaggio è brullo e desolato e una sensazione di disagio e di attesa permea l'aria. Anche la ragazza sembrerà percepire qualcosa, diventando via via più apprensiva e guar-

dandosi intorno di continuo.

Dopo alcune ore, i PG giungeranno nel luogo indicato dalla mappa. Di fronte alla nuda parete di roccia i giocatori rileveranno un'intensa sensazione di orrore e potenza e capiranno di essere arrivati. Purtroppo per loro, però, non sarà possibile scoprire alcun accesso alla caverna fino alla notte dell'equinozio quando, improvvisamente, l'ingresso dell'Antro delle Quarantasette Vergini Urlanti si materializzerà magicamente davanti ai loro occhi. Si tratta di un'oscura fenditura nella parete, larga poco più di un metro ed alta due, che sembra inghiottire la luce delle stelle per poi masticarla lentamente nei propri misteriosi recessi. Il gruppo dovrà superare un attimo di meraviglia frammista a paura prima di potersi avventurare al suo interno.

La grotta non è altro che una caverna circolare del diametro di una ventina di metri al cui centro si trova una strana roccia nera immersa fino al basamento in una polla d'acqua cristallina. Fissate alle pareti ci sono quarantasette paia di catene e tutto è avvolto in una penombra quasi oppressiva. La ragazza, alla vista dei lugubri ferri penzolanti inizierà a tremare visibilmente presagendo il proprio destino poi, inorridita, si girerà verso la grande roccia nera e si prosterà davanti ad essa ripetendo tristi litanie e implorando i PG di non



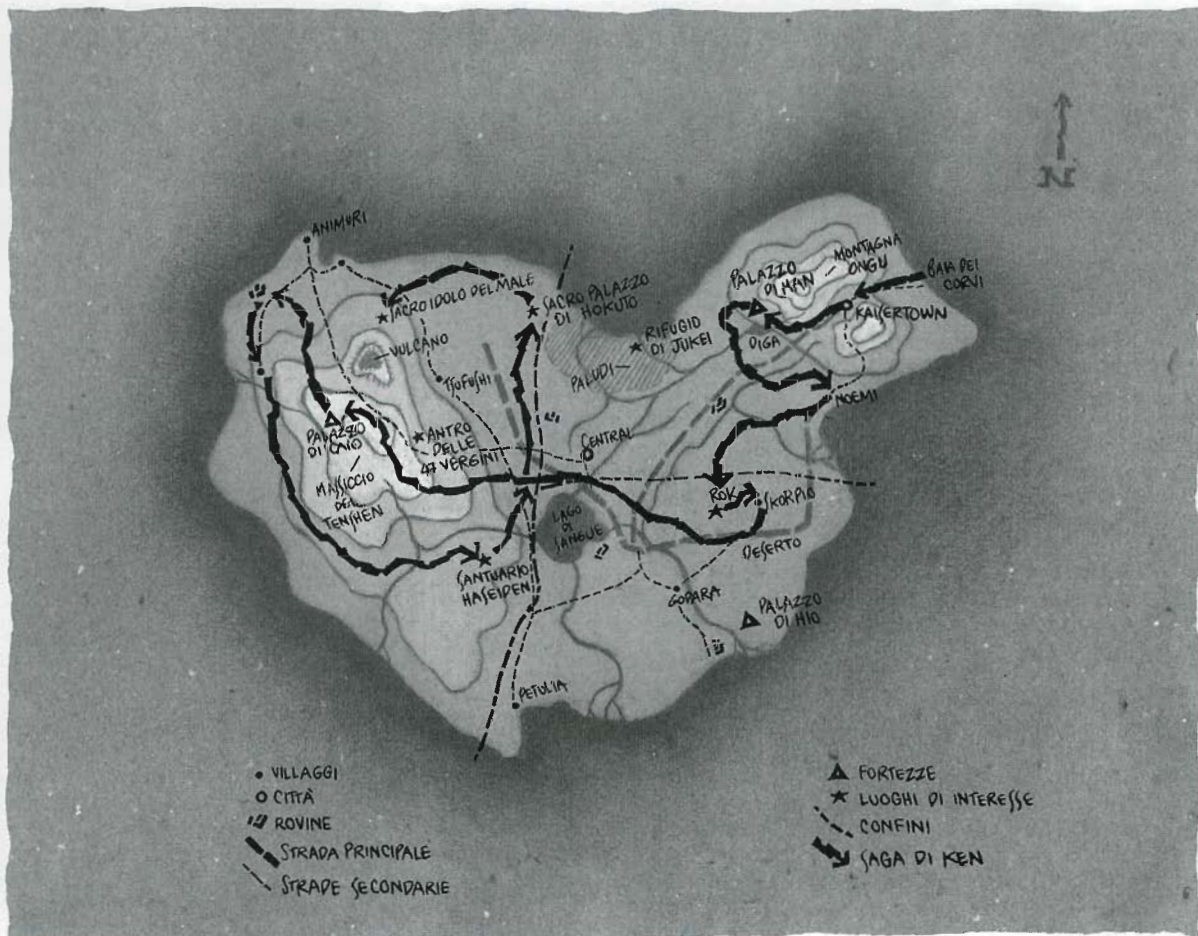
farle alcun male. È evidente che è completamente terrorizzata.

Durante lo svolgimento delle prove è impossibile entrare o uscire dall'Antro delle Quarantasette Vergini Urlanti (è come se una barriera di luce nera chiudesse il passaggio). È possibile andarsene tra una prova e quella successiva ma, per chi lo farà, l'oscuro sapere sarà precluso per sempre!

PRIMA PROVA

Mentre i PG staranno valutando il da farsi, la giovane, improvvisamente, muterà la monotona nenia in un raschio sovrumano. Poi si alzerà in piedi e fronteggiando i presenti dirà: «Tutti si inchinano alla potenza dell'Unico Shura». È evidente che la ragazza è posseduta!

I PG avranno pochi secondi di tempo per capire che è meglio sot-



ISOLA DEI DEMONI (Mappa storica per l'AdG con i viaggi di Ken).

tostare a quell'ordine, dopodiché coloro che non si saranno ancora inchinati verranno colpiti al petto da un fascio di luce nera scaturita dalla roccia. Il fascio provoca (E)PV calcolati con un Margine di Successo di 8 ma è possibile tentare una Schivata. Gli altri, invece, non subiranno alcun danno. Senza proferire più alcuna parola la ragazza si accascierà al suolo. Superare la prima prova è facile, ma può essere più o meno doloroso.

SECONDA PROVA

Non sarà neanche possibile soccorrere i compagni eventualmente feriti che, dopo alcuni attimi di silenzio, una nuova voce ancora più presente si diffonderà per la caverna.

«Tutti donano la vita a Shura.» Dirà. «Tutti prendono la vita da Shura. La vita è rossa come un tramonto sul mare, ma anche pura e cristallina come le lacrime. Solo l'unione porta alla vita. Chi non si nutre dell'unione trova la morte!»

Il messaggio è molto enigmatico ma un Test di Mente + Azione + Umano potrà far intuire ai giocatori che la voce si riferisce alla vita sia sotto forma di sangue che sotto forma di acqua. A questo punto tutto diventa più semplice: l'unione è quella fra il sangue e l'acqua (la polla delle lacrime) e il nutrirsi dell'unione significa logicamente bere l'acqua misciata al sangue. I PG dovranno quindi ferirsi, anche senza perdere PV, e far cadere il proprio sangue nella polla, dove comincerà a turbinare incessantemente emettendo riflessi rossastri. Poi dovranno bere un sorso dell'unione risultante e solo a quel punto avranno superato la prova.

Se i PG non dovessero comprendere, nonostante l'aiuto, cosa devono fare, un nuovo raggio di luce nera si sprigionerà dalla roccia colpendoli ad un arto e infliggendo loro, in quella locazione, (B) PV. Il turno successivo, le ferite subite si aggraveranno inesorabilmente (1 PV ogni due turni) e il sangue che ne scaturirà zampillerà direttamente nella polla. Non c'è alcuna spiegazione per quello che sta avvenendo e, a questo punto, il significato della parola *unione* dovrebbe essere chiaro a tutti. È sufficiente che un solo membro del gruppo beva l'acqua mista al sangue perché anche gli altri superino la prova.

TERZA PROVA

Dimenticata per terra, la giovane lancerà improvvisamente un urlo sovrumano richiamando così l'attenzione del gruppo. Sul suo corpo delicato si stanno aprendo delle profonde ferite, simili a quelle provocabili con delle lame sacrificali, ma vicino a lei non è possibile scorgere alcun assillatore! Quando anche l'ultima stilla di vita abbandonerà la ragazza, davanti ai PG si materializzeranno degli oscuri nemici con il volto nascosto da

una lucida maschera nera sulla cui superficie le immagini si riflettono come su di uno specchio deformante. Rapidi e silenziosi, gli sconosciuti attaccheranno ognuno un PG e combatteranno solo contro di lui. Se uno di loro venisse attaccato anche da un giocatore contro il quale non si è impegnato, i Colpi di quest'ultimo lo attraverserebbero come farebbero con un fantasma. Un eventuale Test di Istinto+ Percezione+ Nulla permetterà di capire che ogni PG può combattere solo contro il proprio avversario e non contro quelli degli altri (e viceversa).

6 - EPILOGO

Terminato il combattimento solo il corpo della giovane donna giacerà a terra. Non ci sarà più traccia, invece, né dei combattenti oscuri né dei PG eventualmente sconfitti durante lo scontro. Nella mente dei sopravvissuti, d'un tratto, cominceranno ad accalcarsi conoscenze nuove e micidiali. Colpi terribili e mortali sembreranno conosciuti da sempre e la forza che all'inizio temevano ora risiede direttamente nei loro cuori. Istintivamente sapranno che è giunto il momento di andarsene ma la loro anima, avvelenata da questa esperienza, li condurrà sicuramente verso un crudele destino. Ora la loro ambizione non conosce più ostacoli!

A proposito, tra qualche giorno dovrebbe cominciare un torneo per il nuovo Capo villaggio... ma questa è un'altra storia!

PUNTI AVVENTURA

Grazie all'acquisizione delle arcaiche conoscenze, ogni PG sopravvissuto ha la possibilità di sviluppare un aspetto diverso della potenza dell'anima dell'Unico Shura scegliendo come ricompensa due fra le seguenti alternative.

1) Aumento di una caratteristica (Componenti, Mezzi, Regni, Energie) senza superare i massimi naturali. Questo rappresenta la *Potenza dell'Anima Nera*.

2) Aumento di 1 PR o di 1 PE oppure di 6 PV (uno per locazione). Questo rappresenta la *Resistenza dell'Anima Nera*.

3) Acquisizione di 15 PA da spendere immediatamente nelle proprie tecniche di combattimento. Questo rappresenta la *Capacità di Combattimento dell'Anima Nera*.

4) Conoscenza di 8 colpi, precedentemente sconosciuti, a scelta fra le Scuole Shura, Hokuto, Hokuto-Jen. Questo rappresenta la *Perfezione dell'Anima Nera*.

5) Acquisizione delle conoscenze di Hokuto e Hokuto-Jen. I PG potranno ottenere il Prerequisito Vie di Hokuto oppure Vie Oscure di Hokuto-

I COMBATTENTI OSCURI



Non si tratta di uomini in carne e ossa ma solo di emanazioni dell'Anima Nera dell'Unico Shura. Richiamato dal sangue sacrificale della giovane, e da tutte le turpitudini compiute in quel luogo durante i millenni, ognuno di questi esseri incarna la parte più oscura e terribile dello Shura contro il quale combatte. In definitiva ha le stesse caratteristiche del PG che sta affrontando (tranne l'PR e i PE) e può essere sconfitto solo da lui. Il combattente oscuro ignora tutti i danni ricevuti a PR e PE e attacca sempre per secondo utilizzando lo stesso Colpo usato dal proprio alter ego (anche se, naturalmente, non può aumentare i punteggi o gli effetti del Test facendo ricorso alle Energie). Se il PG decide di usare un colpo che non causa danno fisico, come contrattacco riceverà con un Pugno Marziale (E6).

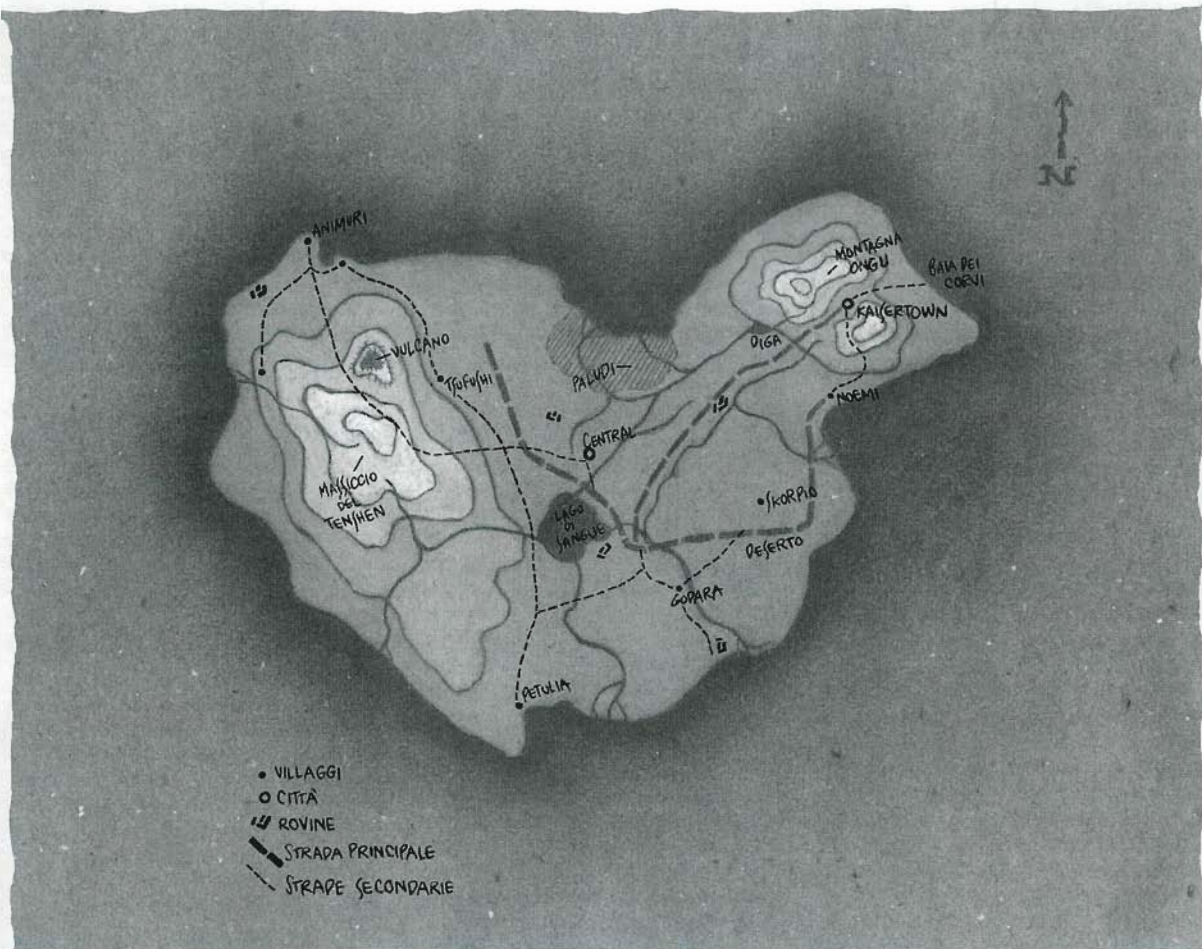
Vista la condizione di evidente parità è possibile che qualche giocatore decida di non attaccare. In questo caso il personaggio potrebbe riuscire a dominare la potenza dell'Anima Nera. Fate eseguire un Test Fattore Shura + Desiderio + Umano; se il Test riesce, il combattente oscuro viene sconfitto e scompare; se il Test fallisce il combattente oscuro colpirà in una locazione a caso (senza possibilità di Parata) con un MS pari al MI del tiro e infliggendo un danno pari a (D)PV.

Se uno Shura viene ucciso dal proprio avversario, la sua anima verrà divorata dall'Anima Nera e il corpo si scioglierà in un liquido putrescente che svanirà inghiottito dalle fessure fra le rocce. Se accade il contrario, lo Shura vittorioso sverrà per qualche minuto.

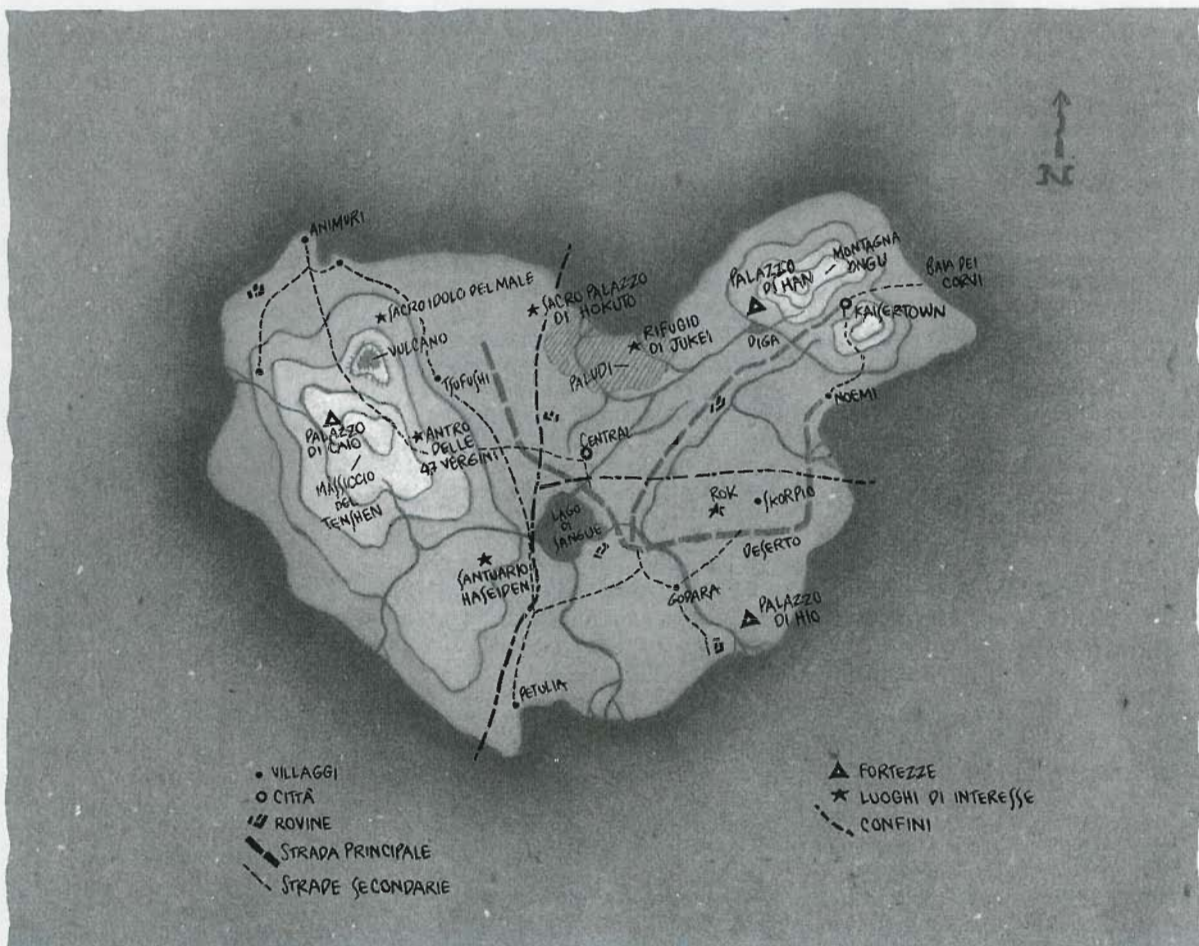
Jen a livello -2 senza alcuna penalità tranne 1 punto di Aura Omicida. Questo rappresenta il *Tocco dell'Anima Nera*.

Infine, tutti i personaggi dovranno diminuire di 15 punti il valore del proprio Onore e riceveranno 2 PA aggiuntivi.





ISOLA DEI DEMONI (Mappa per i giocatori).



ISOLA DEI DEMONI (Mappa per l'AdG).

CAPITOLO 4 L'ISOLA DEI DEMONI

«... Si dice che al di là del mare si trovi un paese dove non esistono che conflitti. Un paese governato dalla sola disciplina del combattimento! Una terra rossa di sangue, dove regnano crudeltà e ferocia. Un paese dove solo l'uno per cento dei maschi riesce a raggiungere l'età adulta e dove tutti i giovani entro i 15 anni sono chiamati a combattere ben cento combattimenti mortali. È l'Inferno!»

PRIMA DELL'OLOCAUSTO

L'isola dell'Impero Celeste, come venne chiamata Penglai dopo il trasferimento della corte imperiale e dopo la distruzione di K'un-lun, aveva una società molto ben strutturata, quasi utopica.

Sopra tutti, com'è logico, si trovava l'Imperatore, che pur dotata di un potere praticamente assoluto sapeva esercitarlo con naturale saggezza e temperanza. Ai suoi ordini, come consigliere privilegiato e di fiducia, c'era il Gran Maestro della Scuola di Gento (scuola storicamente fedele all'Impero) e, un gradino sotto, si trovava un gruppetto di persone, formato dai quattro Generali di Gento, dai tre Guardiani Shura e da un rappresentante di Nanto (solitamente il Sacro Pugno della Dominazione, oppure uno dei Cinque Astri in Cerchio) ai quali l'Imperatore si rivolgeva per avere un parere consultivo. Il Consiglio, così era chiamato, non poteva in nessun caso prendere decisioni di politica generale, ma reggeva da solo l'intera amministrazione dell'Impero. Non esistevano infatti sindaci, giudici o altre figure di rilievo e tutte le funzioni erano esercitate dai membri del Consiglio.

Trattandosi di una società guerriera, gli altri livelli sociali erano rappresentati, nell'ordine, dai Soldati di Gento, (le Guardie dell'Impero), dai combattenti Shura, (una casta di guerrieri esperti nelle antiche tecniche) e infine dalla popolazione civile (senza distinzione di razza, sesso o altro).

L'arrivo della corte imperiale su Penglai fece salire, gradualmente ma inesorabilmente, il malumore tra gli Shura finché, alla fine, i tre Guardiani Tamo, Kujen e Yorio diedero il via alla rivolta.

IL FOLLE PIANO

Il piano dei Guardiani consisteva nell'infiltrare nei governi di tutte le grandi potenze del mondo uomini fedeli alla causa Shura per poterne prendere, segretamente, il controllo. Poi avrebbero ucciso l'Imperatore,

ritenuta inadatta alla guida del mondo. Distaccarono così, in segreto, un gruppo di giovani Shura specializzati nel sotterfugio e nello spionaggio, ai quattro angoli del mondo. Essi furono chiamati Taishan, in onore della grande montagna che dominava la piana di K'un-lun. Quando fu evidente che il piano sarebbe riuscito, Tamo decise di muovere le proprie truppe e, con grande dispiego di mezzi, uomini e tecnologie, iniziò la battaglia contro l'Impero.

Il primo attacco ebbe luogo di notte: ogni angolo di Penglai venne messo a ferro e fuoco per placare la sete di vendetta degli Shura. Ci furono migliaia di morti e di feriti e neppure i valorosi guerrieri di Gento riuscirono a difendere la capitale che venne occupata. Nel tentativo di liberarsi di Ken e Hio, due tra i presunti Unificatori indicati dalle profezie, gli Shura non risparmiarono nemmeno il Sacro Palazzo della Dinastia Principale di Hokuto. Impreparato alla rivolta, l'Impero venne travolto e l'Imperatore stesso, stordito dalla sottigliezza degli intrighi orditi, fu catturato... ma non abdicò. Anzi, in tutta Penglai iniziò subito una dura lotta di resistenza guidata da Jukei e Nibbio. Anche se il Palazzo Imperiale era caduto e i Guardiani Shura regnavano indiscussi su Penglai, la speranza non era ancora morta! Dopo alcuni anni di crudeltà indicibili, nel 3 a.O., fu infine combattuto lo scontro decisivo: la battaglia del Lago di Sangue. In essa persero la vita due dei Guardiani e le oscure ambizioni degli Shura vennero completamente annientate. Incredulo davanti alla sorte ormai segnata dell'insurrezione, Yorio, l'unico Guardiano rimasto, non ebbe esitazioni e diede il fatale ordine: la guerra termonucleare globale doveva iniziare! A nulla servirono i tentativi di rintracciare gli Shura dispersi nel mondo e i Taishan vennero abbandonati al loro destino. Il prezzo della follia di un uomo furono 6 miliardi di vite umane!

IL NUOVO ORDINE

Usciti decimati dal conflitto, gli Shura si resero subito conto di essere troppo pochi per proseguire nel proprio visionario disegno di conquista.

Decisero così di aspettare tempi più propizi e cominciarono a riorganizzarsi plasmando la propria società in una sorta di piramide guerriera dove al vertice si trovava il combattente più forte e sanguinario. La disciplina Shuratan venne completamente distorta e la ferocia e l'abiezione elevate a criteri positivi. Fortunatamente, sull'isola l'impatto dell'Olocausto

IL DESTINO DEI TAISHAN

Dopo l'Olocausto, i pochi Taishan superstiti si trovarono dispersi nel Continente. La loro follia aveva portato morte e distruzione su tutto il pianeta, ma ancora non si rendevano conto di ciò che avevano fatto e imputavano tutte le responsabilità agli Shura di Penglai.

Per un periodo di tempo vagarono senza meta per le lande desolate e distrutte, sopravvivendo grazie al proprio fisico addestrato e alla conoscenza dello Shuratan. Alcuni di loro formarono bande di predoni, altri divennero Capi città o Capi villaggio, ma molti ancora cominciarono a riunirsi. A poco a poco la vita stava tornando nel mondo e con essa arrivavano anche notizie sull'antica patria. Appresero così che Penglai era stata colpita in modo relativamente leggero dalle devastazioni che si erano abbattute sulla Terra e la consapevolezza delle traversie subite e del dolore patito fece nascere in loro un sentimento di rabbia e vendetta nei confronti degli antichi fratelli.

In quel periodo stava nascendo una nuova forza e i Taishan compresero immediatamente che un altro conflitto si stava profilando all'orizzonte. Questa volta non si sarebbero fatti sorprendere. Avrebbero aspettato, nascosti, che i due contendenti si fossero distrutti a vicenda e poi sarebbero intervenuti loro: li avrebbero sconfitti facilmente e poi avrebbero preso il controllo del mondo.

Bastava solo sapersi nascondere... e aspettare!

era stato meno violento che altrove e così gli Shura cominciarono lentamente a rimpolpare le proprie fila preparandosi per il conflitto finale. Penglai non esisteva più: al suo posto ora c'era l'Isola dei Demoni!

Caio, Han e Hio iniziarono in questo scenario la propria vertiginosa ascesa e, grazie alle superiori conoscenze delle arti marziali, divennero ben presto i tre nuovi Guardiani. I loro unici obbiettivi erano il predominio sul mondo e l'affermazione definitiva del Male!

GEOGRAFIA E CLIMA

L'Isola dei Demoni è una grande isola che sorge a occidente del Continente. Posta decisamente più a nord, e fortunatamente scampata all'impatto distruttivo dell'Olocausto, l'isola mantiene un clima temperato, dove l'acqua abbonda ed è ancora percepibile l'alternarsi delle stagioni.

La presenza di due catene montuose (di cui una contenente un vulcano ancora attivo) e di forti venti, fanno sì che sull'isola convivano tantissimi climi differenti anche a poca distanza l'uno dall'altro.

Inoltre, il Mare di Morte (con le sue acque continuamente agitate da terribili tempeste e i suoi letali scogli affioranti) e la carenza di porti naturali (solo in un paio di baie è possibile approdare senza pericolo) la rendono praticamente inaccessibile... senza considerare il carattere poco socievole degli abitanti!

Il territorio dell'isola non è mutato neanche da prima dell'Olocausto, anche se il ritirarsi del mare ne ha esteso la superficie inglobando anche qualche isoletta vicina: diversi fiumi portano acqua un po' ovunque, vi sono montagne soprattutto nel settore occidentale - il massiccio del Tenshen - e un vasto tratto paludoso a nord-est. La vegetazione è abbondante anche se non lussureggiante.

Nella parte più interna, l'influenza dagli Shura è meno forte.

Bande di esploratori guidate da ambiziosi comandanti cercano di estendere il dominio dei demoni anche in quelle zone, ma ben poche spedizioni sono coronate da successo: ciò che si cela in realtà all'inter-

no resta, al momento, un mistero.

AMMINISTRAZIONE E LEGGI

L'Isola dei Demoni è divisa in tre regioni differenti ognuna delle quali è governata da uno dei Tre Demoni delle Tenebre. Ogni città di grandi dimensioni è sottoposta al controllo di un Governatore Provinciale (solitamente un Vero Shura, nominato direttamente dal Demone della regione corrispondente) al quale spettano mansioni burocratiche e di controllo.

Le tre regioni sono alquanto diverse tra loro: la regione occidentale è montagnosa e, seppur piacevole, ben poco abitata; quella nord-orientale comprende un'ampia zona paludosa, ma ha anche la più ricca concentrazione di acque; infine, la regione meridionale comprende sia le fertili pianure sia il terribile deserto, ed è sicuramente la più abitata.

Sparsi in tutto il territorio si trovano piccoli paesi nei quali si praticano l'agricoltura e le altre professioni necessarie al sostentamento della società demone. Questi luoghi sono governati in modo sadico e feroce dai vari Capi villaggio.

Non esistono vere e proprie leggi nell'Isola dei Demoni; al massimo si può parlare di pochi precetti:

1. Produrre una schiera infinita di Shura. A questo scopo ogni Shura è tenuto alla massima procreazione e all'addestramento della prole.

2. Limitare al massimo i contatti con l'esterno. Per questo motivo i visitatori che non ottengono un permesso (cioè quasi tutti) vengono sistematicamente massacrati.

3. Provvedere alla sussistenza dei superiori. Ogni Shura fa in modo (se non direttamente, attraverso i reietti o i propri sottoposti) che ogni superiore abbia cibo ottimo e abbondante in ogni momento. In particolare, i Capi villaggio inviano spesso lunghe carovane di vettovaglie alle città maggiori.

«La chiusura di quel paese verso l'esterno è totale... I suoi abitanti non tollerano intrusi»

Falco

TECNOLOGIA

La tecnologia sull'isola è, per certi versi, a un livello superiore che sul Continente. Infatti le moto, i camion e i carri armati sono presenti in grande quantità. Per contro però, quando si rompono, nessuno è in grado di ripararli. Naturalmente solo gli Shura sono autorizzati a utilizzare tali macchinari: se un contadino fosse trovato alla guida di un'automobile, per

esempio, verrebbe immediatamente giustiziato.

Merci come benzina o munizioni si riescono a trovare con grande facilità (anche se non è chiaro da dove provengano, dato che tra gli Shura ben pochi sono propensi a studiare la scienza o la tecnologia).

Di tutto il resto si occupano le donne e i civili, ma soprattutto i Reietti, considerati veri e propri schiavi: coltivano i campi (riuscendo a malapena a ricavare dalla terra il necessario per il proprio sostentamento), forgiavano le armi e le armature degli Shura in grandi fucine alimentate a legna e, infine, estraggono i minerali dalle due grandi miniere che si trovano nella regione governata da Caio.

COMMERCIO E DENARO

Il commercio e il denaro non esistono nella società demone. Il sistema a caste permette a chiunque appartenga a una casta superiore di appropriarsi di tutti i beni di coloro che appartengono alle caste inferiori. A parità di casta, se non si trova un accordo, è sempre uno scontro a stabilire la proprietà di un oggetto o di una persona. Questo combattimento prende il nome di Sha'dong. Un qualsiasi Shura può entrare in una capanna di una donna, esigere da mangiare, privarla di qualsiasi bene, giacere con lei e quindi andarsene tranquillamente. Chiunque non sia almeno uno Shura non ha diritto a possedere nulla, non può avere figli e non può nemmeno reagire ai soprusi.

Diverso è il discorso per i Demoni veri e propri, tra i quali vige una sorta di accordo. Ognuno di loro è padrone assoluto nella propria regione e non pretende nulla in quelle degli altri (tranne rari casi). Anche se teoricamente i Tre Demoni delle Tenebre sono padroni di tutto, difficilmente sfruttano questo loro diritto.

Nei pochi villaggi al di fuori dell'autorità demone vige invece il baratto.

STRUTTURA DELLA SOCIETÀ

Nonostante il primo precetto fondamentale della società dei demoni riguardi proprio la procreazione, sono ben pochi (solo l'uno per cento) i bambini che riescono a diventare Shura a tutti gli effetti. Un altro 20 per cento va ad ingrossare la fila dei Reietti, mentre per tutti gli altri c'è solo la morte in uno degli infiniti combattimenti in cui devono cimentarsi. D'altro canto, la scarsità del numero è compensata dalla forza: uno Shura che non si è ancora guadagnato il nome è di gran lunga superiore alla



maggior parte dei guerrieri che è possibile trovare nel Continente.

La struttura a caste sovrapposte della società Shura è formata da svariati livelli.

LIVELLO 0



Casta dei Reietti. Sono uomini che sono stati sconfitti, ma non uccisi perché ritenuti indegni di una morte da veri guerrieri. I tendini delle gambe sono loro stati recisi e sono quindi costretti a muoversi sulle ginocchia, completamente nascosti da lunghe tuniche scure. Hanno una vita scialba e misera: vivono in un condizioni al limite della sopravvivenza, devono eseguire i compiti più umili, non possono avere né moglie né figli e non sono nemmeno considerati esseri umani. Secondo la filosofia Shura, infatti, l'uomo che in essi viveva è morto, sconfitto in combattimento. Di questa casta fanno parte anche le donne anziane e quelle sfiancate dalle continue gravidanze.

I Reietti nutrono un odio profondo nei confronti degli Shura e nascondono i bimbi e le donne che cercano di fuggire dalla società demone in piccoli villaggi situati in strette vallate. Ogni volta che uno di questi luoghi viene scoperto dagli Shura, gli abitanti vengono massacrati e infinite rappresaglie dimostrative vengono attuate nei confronti di tutti gli altri membri della casta. Infine, se un Reietto contravviene ad una regola, non viene ucciso ma torturato, mentre tutti i suoi amici sono massacrati.

LIVELLO 1

Casta delle Donne e dei Bambini. In realtà, le donne non contano molto di più dei Reietti: appena raggiunta la pubertà, sono destinate a sposarsi con uno Shura e a partorire continuamente i suoi figli. Appena nati, i bambini vengono tolti alle cure della madre e affidati, fino all'età di dodici anni, ai Reietti. In questo modo non possano sviluppare alcun tipo di legame familiare. Quando raggiungono il dodicesimo anno di vita devono cominciare il cammino dello Shura presso una Palestra d'Addestramento situata in una delle città più grandi. Se si rifiutano, sono costret-



ti a fuggire e a nascondersi e, se vengono catturati, subiscono il triste destino dei Reietti.

LIVELLO 2

Casta degli Uomini. Gli uomini presenti sull'Isola dei Demoni sono soprattutto anziani oppure persone poco robuste che non hanno mai partecipato agli addestramenti. Vengono tollerati dagli Shura solo perché si occupano dei lavori di fatica per i quali le donne e i Reietti non possono essere utilizzati (agricoltura, artigianato, ecc.). Non appena diventano inadatti al ruolo loro assegnato vengono immediatamente relegati alla condizione di Reietti. Il risentimento che essi provano nei confronti degli Shura esplose talvolta in aperte rivolte che però vengono solitamente soffocate nel sangue. In alcune città esiste un vero e proprio movimento sotterraneo di resistenza.

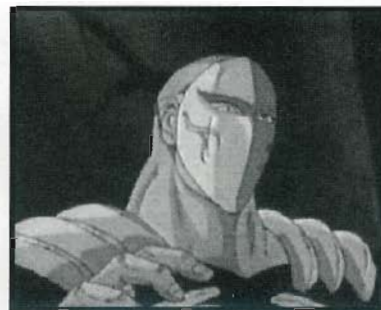


Ben diversa è la situazione nei villaggi più interni, dove i demoni non esercitano una completa influenza: quei paesi, infatti, sono organizzati in maniera tribale e formati per lo più da uomini liberi.

LIVELLO 3

Casta degli Shura Inferiori. Raggiunti i dodici anni ai bambini viene imposto di iniziare un durissimo addestramento. Quelli che si dimostrano troppo deboli molto presto cadono vittima dei loro stessi compagni o della perfidia degli istruttori.

A questo livello, gli Shura non hanno ancora un nome e, poiché sono considerati solo una via intermedia tra l'uomo e il bambino, vengono costretti a indossare una maschera che ricopre completamente il loro viso. Entro i 15 anni sono obbligati a scon-



figgere cento avversari in altrettanti combattimenti mortali: chi non vi riesce è condannato a subire la sorte dei Reietti. A quei pochi che superano questa tremenda prova è concesso di diventare dei veri uomini.

LIVELLO 4



Casta degli Shura. Quando uno Shura Inferiore ha ucciso in combattimento cento avversari può affrontare la Cerimonia della Consacrazione del Sangue. Con questo rito, egli diventa Shura a tutti gli effetti (abbandona completamente la giovinezza), può togliersi la maschera ed entra di diritto al servizio di uno dei Veri Shura che governano i villaggi. Inoltre, gli viene affidata una moglie ed è obbligato a mettere al mondo non meno di un figlio l'anno e a continuare i propri allenamenti.

I più dotati fra i giovani Shura vengono sottoposti, dopo un certo periodo, a qualche test da parte dei Capi villaggio o degli stessi istruttori. La prova può variare da una semplice conversazione a una complessa missione e, se superata, consente di aspirare al titolo di Vero Shura. Naturalmente la ricompensa per il fallimento è la morte.

*«Non ho più desideri... ho già raggiunto il mio scopo!»
Uno Shura
«Allora non ha più senso per te continuare a vivere!»
Han*

LIVELLO 5

Casta dei Veri Shura (o Shura con Nome). Chi supera la prova ha diritto ad avere un nome (molti combattenti scelgono quello di un animale al quale si ispirano durante i combattimenti - per esempio: Granchio,



Squalo, Vipera) e a essere così un Vero Shura. Questi eccezionali individui solitamente diventano, in breve tempo, Capi villaggio oppure iniziano ad addestrare un esercito personale di fedeli adepti. In qualche modo, riescono anche a procurarsi equipaggiamento ad alta tecnologia, solitamente armi o armature. I migliori tra essi vengono infine convocati alla corte dei Tre Demoni.

LIVELLO 6



Casta dei Comandanti delle Tenebre (o dei Governatori Provinciali).

I Comandanti delle Tenebre sono i Governatori Provinciali che amministrano tutte le città di dimensione maggiore. Essi vengono nominati direttamente da uno dei Tre Demoni delle Tenebre (quello nella cui regione si trova la città) e sono superiori a qualsiasi altro Shura (ad eccezione del Demone, naturalmente). Quando un Governatore Provinciale muore o viene ucciso, nella sua città viene organizzato un grande torneo al quale possono partecipare tutti gli Shura di qualsiasi grado. Il torneo ha la durata di tre ore ed è presenziato, solitamente, dallo stesso Demone: sarà egli, infatti, che al termine della sfida nominerà come nuovo Governatore colui che avrà ucciso più nemici.

I Comandanti dipendono solo dai Tre Demoni delle Tenebre e sono agli ordini diretti di uno di loro, a seconda della regione. Un Comandante delle Tenebre non ha diritto di sfidare un Demone, ma è tradizione che lo stesso Demone delle Tenebre sfidi il Comandante da lui ritenuto più forte, per dargli almeno una possibilità. Il risultato comunque è sempre lo stesso: la sconfitta del Governatore. Raramente lo scontro è mortale e il Comandante sconfitto mantiene il

proprio grado: essere vinto da uno degli Dèi della Battaglia non è considerato un disonore, anzi l'esserne sfidato è forse l'onore più ambito da qualsiasi Shura.

LIVELLO 7



Casta dei Demoni delle Tenebre. I Demoni delle Tenebre costituiscono l'élite della società Shura. Sono i guerrieri più potenti di tutta la Terra e vengono addirittura venerati come divinità: gli Dèi della Battaglia. I Tre Demoni sono Maestri dell'Arcana Arte di Hokuto e, proprio per questo, infinitamente più forti di tutti gli altri guerrieri dell'isola. Fra loro sembra che ci sia un amore fraterno e si trattano l'un l'altro come pari (anche se tutti

sanno che Caio è sicuramente il più forte).

Ogni giorno vengono convocati alla Corte dei Tre Demoni molti fortissimi Shura, di cui poi non si hanno più notizie. Circolano voci discordi sul destino di questi combattenti: alcune dicono che vengono uccisi dai Demoni perché troppo potenti, altre affermano che Caio sta organizzando un invincibile esercito per andare alla conquista del mondo.

Solo il tempo permetterà di scoprire la verità!

SPOSTARSI SULL'ISOLA

Gran parte degli spostamenti avviene, come sul Continente, a piedi. Pur essendo un'isola, i porti sono scarsi e ben pochi superstiti hanno conservato le conoscenze necessarie alla navigazione.

Sono presenti cavalli allo stato selvaggio, ma il domarli richiede una pazienza e una costanza ormai lontana dall'attuale filosofia Shura.

Solo in pochi casi, e solo se realmente necessario, uno Shura può utilizzare uno dei mezzi di trasporto a motore (soprattutto jeep di tipo militare o camion) che ogni Governatore conserva gelosamente.

Di particolare importanza è Menmei, la strada principale che prima dell'Olocausto collegava i tutti i centri principali. Ancora oggi, pur notevolmente deteriorata, è di gran lunga la più utilizzata.

RELIGIONE E LEGGENDE

«Questi uomini non muoiono completamente.. Una parte del loro sangue rivive nel sangue del vincitore»
Lynn

La religione, in tutte le sue forme, è bandita dall'isola. Esiste, però, la credenza in una forma di reincarnazione dello spirito del guerriero sconfitto nel corpo di colui che lo ha battuto. Non ci sono prove a sostegno di questa teoria, ma, ciononostante, alcuni combattenti asseriscono di sentire nel proprio sangue fluire la forza dei nemici uccisi.

Ci sono, in compenso, moltissime leggende a cui gli Shura danno più o meno credito.

LA LEGGENDA DELLE QUARANTASETTE VERGINI

La Leggenda delle Quarantasette Vergini è forse quella contenente il maggior numero di riferimenti alla realtà (vedi *Capitolo 3*). Essa viene

LE CATEGORIE DEI PNG SHURA

Le normali classificazioni dei PNG (vedi a pagina 16 del *Volume 1, Regole di Gioco, Scatola Base*) mal si adattano alla reale potenza degli Shura. Non esistono Shura *Deboli*, per esempio, e i Veri Shura sono sempre PNG Eccezionali.

Durante le vostre sessioni di gioco potete fare riferimento alle seguenti caratteristiche indicative, per i PNG appartenenti alla classe degli Shura Inferiori e a quella degli Shura.

Per descrizioni più dettagliate, vi rimandiamo agli esempi forniti nelle avventure di questo volume.

PNG Shura Inferiore

Test di Combattimento 12

Test di Percezione 10

PV 7 PR 5 PE 4

Talenti: Nascondersi: 0; Armi da corpo a corpo, Vie di Shura: -2

Colpi: B*, 4 Colpi Avanzati: -2; 2 Colpi Mortali (di una sola Disciplina): -4

PNG Shura

Test di Combattimento 13

Test di Percezione 11

PV 9 PR 5 PE 4

Talenti: Armi da corpo a corpo, Vie di Shura: 0

Colpi: B*, 8 Colpi Avanzati, 4 Colpi Mortali (di una sola Disciplina): 0; 5 Colpi Avanzati: -2



tramandata solo quando le orecchie dei Demoni delle Tenebre si trovano a una discreta distanza!

Molto tempo prima dell'Olocausto esisteva uno Shura di nome Mayzen. Fin da giovanissimo, Mayzen dimostrò qualità uniche anche per gli standard Shura tanto che, a soli 15 anni, poteva già fregiarsi del titolo di Vero Shura. A mano a mano che il tempo passava, la sua ambizione cresceva di pari passo con la sua sete di potere e con il desiderio di diventare il più forte guerriero Shura di Penglai (e quindi del mondo intero). Questa ambizione divenne l'unico scopo della sua vita. Non smetteva mai di pensarci e la sua bramosia veniva placata, per poco tempo, solo dalle crudeli torture che infliggeva alle proprie concubine.

Mayzen decise allora che avrebbe sconfitto il più potente guerriero dell'isola e, sapendo che tutti gli altri esponenti delle scuole di arti marziali erano rimasti a K'un-lun, decise di sfidare lo stesso Honatsu.

Naturalmente Mayzen ne fu sconfitto, ma Honatsu, riconoscendo in lui un valoroso guerriero, lo risparmiò. La vita di Mayzen a quel punto era praticamente distrutta e gli altri Shura ne approfittarono per cercare di ucciderlo. Mayzen, però, sopravvisse e le ferite ricevute nello scontro con Honatsu si rimarginarono. Solo il grande odio che provava per tutto e per tutti lo sostenne in quel periodo e, quando alla fine si fu ristabilito, decise che avrebbe saputo frarre insegnamento anche dalla sconfitta subita.

Iniziò così a percorrere l'isola in lungo e in largo e in breve tempo radunò 47 schiave. Con loro si ritirò in una sperduta caverna per meditare e affinare la propria tecnica. Incatenò alle pareti le donne e le sottopose a torture indescrivibili, tanto che le loro urla riecheggiavano perennemente e le loro lacrime si raccoglievano in una polla cristallina che era al centro della caverna. Mayzen beveva ogni giorno quelle lacrime e meditava al suono di quei lamenti. Da quel giorno quel posto fu chiamato l'Antro delle Quarantasette Vergini Urlanti.

Passò molto tempo prima che lo Shura uscisse dalla caverna, ma quando lo fece era diventato completamente diverso. Molti, dopo averlo visto, giurarono che aveva stretto un patto con il diavolo, tanto la sua personalità era crudele e terrificante. E così, in effetti, era: Mayzen aveva trovato il nucleo oscuro che alberga dentro ogni anima umana e da lì aveva attinto gli insegnamenti che ora si accingeva a mettere in pratica. La sua sete di potere si era trasformata nel piacere della malvagità e lui stesso era diventato il Male.

Honatsu, seppur molto vecchio, ascoltò attentamente le parole del messaggero che Mayzen gli aveva

inviato e decise che era giunto il momento di uccidere quell'uomo la cui bramosia era diventata troppo pericolosa. Partì quindi subito per il luogo indicatogli, ma, una volta all'interno dell'antro, capì che non aveva più a che fare con un uomo, bensì con la stessa sostanza della malvagità.

Il loro colpo fu contemporaneo e tremendo e la forza che da quell'urto si sprigionò permise che le stesse essenze dei due combattenti si fondessero per qualche istante in un unico nucleo. Entrambi crollarono a terra, ma i loro destini furono diversi. Honatsu, il cui essere era guidato dalla mano invisibile del Fato e dall'aquila, assorbì il male e lo fece diventare, assieme al bene, parte del suo essere. Mayzen, invece, non sopportò il peso di quel contatto così profondo e fu trasformato in una nera roccia al centro della Polla di Lacrime.

Si narra che da allora la roccia stessa urlò nel ricordo di quello scontro e delle giovani vite rubate alle 47 vergini e che lo stesso Honatsu abbia trasfuso in quel luogo le arcane conoscenze acquisite durante il fuggitivo contatto con l'essenza del male. Si narra ancora che se uno Shura fra quelli più degni riuscisse a introdursi nell'Antro delle Quarantasette Vergini Urlanti e a dissetarsi alla Polla delle Lacrime, allora anche lui potrebbe avere accesso a quel terribile sapere!

Un'altra leggenda narra che il Guardiano Yorlo, vista la sconfitta della Rivolta degli Shura, abbia osato attingere lui stesso a quelle oscure conoscenze per cercare di ribaltare le sorti della battaglia. Purtroppo però il suo essere, per quanto forte, non era preparato a tali rivelazioni ed egli impazzì completamente. Forse fu proprio a causa di ciò che Yorlo diede il folle ordine di distruggere il mondo!

LA LEGGENDA DEL SALVATORE DELL'ISOLA

I Reietti, nei loro cuori, nutrono la speranza che un giorno un uomo, dopo aver attraversato il Mare di Morte, approderà sulle sponde dell'Isola dei Demoni per distruggere la società Shura. Egli abatterà i Tre Demoni delle Tenebre e riporterà la pace e la giustizia. Quando le acque dei flu-

mi diverranno rosse, quello sarà il segnale che il Salvatore è arrivato: allora anche i Reietti dovranno ribellarsi ai propri persecutori per combattere l'ultima battaglia.

Da qualche tempo, comunque, qualcosa di strano sta effettivamente accadendo: quando nel cielo brillano le sette stelle dell'Orsa Maggiore, Lucifero, il Mostro Divoratore di Demoni, compare e uccide tutti gli Shura che incontra. Nessuno sa chi esso sia né dove si nasconda e le rappresaglie condotte nei confronti dei Reietti non hanno sortito alcun risultato dato che, in effetti, neanche loro conoscono la sua vera identità.

LA LEGGENDA DEL MANUALE DI SHURATAN

È il fondamento della dottrina Shuratan, le cui origini si perdono nella notte dei tempi, quando i Kuo-hei compresero di non poter raggiungere la Shasba't. Gli Shura allora posero mano alle loro vaste conoscenze per elaborare nuova dottrina: «La tranquillità assoluta è impossibile», conclusero, «perché ogni uomo è preda delle emozioni. Cerchiamo allora di controllarle, di bilanciarle senza che nessuna componente prevalga. Useremo l'allenamento e l'applicazione per ottenere questi risultati, e mostreremo la strada alle genti corrotte di Kan'then».

Da queste considerazioni derivò la dottrina Shuratan, la base della filosofia Shura, che venne costantemente aggiornata, e migliorata, da ogni successivo Guardiano. Purtroppo però i tempi volgevano al peggio, così Honatsu, capo del gruppo dei Visionari, decise di abbandonare K'un-lun. Grazie all'esperienza maturata durante il lungo viaggio verso Penglai, nonché alle dure condizioni in cui venne compiuta la colonizzazione dell'isola, Honatsu fu in grado di redigere sotto forma scritta la dottrina Shuratan, manuale in cui vennero riportate con precisione le tecniche più complesse. La Scuola Shura fu così elevata al rango di Scuola Maggiore, e i suoi Colpi vennero suddivisi in tre differenti Discipline: la Disciplina della Montagna dell'Ovest, la Disciplina delle Paludi del Nord e, infine, la Disciplina delle Pianure del Sud (in onore delle tre regioni di cui è composta Penglai). Pur mantenendo intatta l'unità dello Shuratan, ogni Disciplina venne adattata alle particolari condizioni ambientali in cui doveva essere utilizzata.

Alla sua morte, Honatsu, venne avvolto in un manto di rispetto sacrale e c'è chi dice che non fu sepolto né bruciato, ma che, semplicemente, scomparve in una nuvola di stelle. Il Manuale assunse, di conseguenza, il ruolo di testo sacro e da allora solo ai Guardiani fu concesso di consultarlo; chiunque altro l'avesse toccato, si ammoniva, sarebbe morto fra atroci sofferenze.



Purtroppo, il festo un triste giorno scomparve. Shura venne praticamente regredita al rango di Scuola Minore e i Guardiani, per affermare il proprio potere, decisero di redigerne loro stessi una copia, naturalmente incompleta e corrotta, che contribuì ulteriormente al degrado dell'arte. Alcune leggende asseriscono con convinzione che il vero Manuale si trovi ancora sull'isola nascosto in qualche luogo imprecisato e che, se qualcuno riuscisse a recuperarlo, allora e solo allora lo Shuratan potrebbe tornare a brillare fra le altre stelle del firmamento!

LA LEGGENDA DELLA STELE DI HOKUTO



La stele rappresenta uno dei misteri più inquietanti dell'Isola dei Demoni. Le leggende tramandano che tutta la conoscenza di Hokuto si trova racchiusa in essa e che tale conoscenza verrà trasfusa nell'animo della persona, purché degna, che riuscirà ad aprire i Sigilli.

In termini di gioco, la Stele di Hokuto permette l'apprendimento del Colpo Fulminante dell'Eremita Soprannaturale di Hokuto (o di una qualsiasi altra tecnica occulta a scelta dell'AdG).



MALATTIE E MUTAZIONI

Dato che l'Olocausto, sull'isola, ha avuto conseguenze di gran lunga inferiori a quelle riscontrabili sul Continente, qui non si sono verificate grandi carestie e la radioattività si è mantenuta a livelli di poco superiori al normale. Di conseguenza le mutazioni sono molto rare.

Inoltre, la terribile selezione ope-

rata dalla società demone fra i propri membri ha avuto l'effetto di forgiare uomini molto resistenti alle malattie. Ai fini del gioco si può considerare che tutti gli appartenenti alle classi di livello pari o superiore al tre sono praticamente immuni alle normali affezioni (non ai veleni, chiaramente!).

EDUCAZIONE

Nella società demone, il termine *educazione* è sinonimo di *addestramento*, con tutte le conseguenze di cui è già stato discusso. A livello teorico, durante gli addestramenti, viene insegnato che quella Shura è la disciplina assoluta, la più potente dell'universo. Solo proseguendo negli studi viene nominata l'Arcana Arte di Hokuto, mentre delle altre scuole non si fa alcuna menzione.



Al di là di questo, ben poco viene insegnato. Gli antichi precetti della Shasba't e di Shuratan sono dimenticati se non addirittura vietati. Chi propaga sentimenti positivi è punito con la morte, e perfino parole come amore, amicizia, fratellanza o compassione sono aborrite. Ciò nonostante, alcune persone coraggiose tramandano oralmente le antiche tradizioni, nella speranza che il futuro sia migliore.

CERIMONIE

Per essere una società che pone al di sopra di tutto la forza bruta, gli Shura mantengono moltissime tradizioni cerimoniali, certamente retaggio del periodo d'oro nel quale la vita a Penglai era giusta e ben regolata dall'occhio vigile dei Guardiani. Attualmente, però, questi riti vengono svolti quasi esclusivamente per spezzare la monotonia dei continui allenamenti e per scandire il passaggio del tempo.

LA CERIMONIA DELLA SFIDA

La Cerimonia della Sfida si celebra non appena l'istruttore del giovane Shura ritiene che il suo allievo possa passare dal semplice allenamento ai veri e propri combattimen-

ti mortali. Lo Shura che affronta la Sfida si pone al centro della piazza degli allenamenti e, davanti ai compagni e a tutti gli Shura di casta superiore presenti, grida una formula rituale con la quale afferma la raggiunta maturità dichiarando al contempo di non avere paura né degli uomini, né del mondo, né delle forze della natura.

Infine si dichiara pronto alla conquista e, solo a quel punto, riceve dal Capo villaggio la maschera rituale, un'arma e le vesti che dovrà indossare da quel momento in poi.

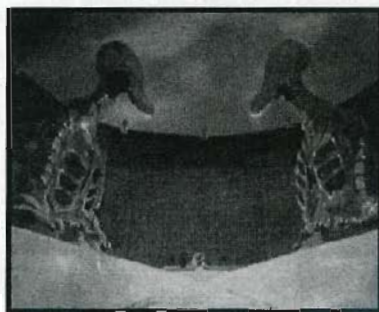
LA CERIMONIA DELLA CONSACRAZIONE DEL SANGUE

La Cerimonia della Consacrazione del Sangue, detta anche semplicemente la Consacrazione, viene svolta quattro volte l'anno al cambio delle stagioni. Lo Shura, per potersi essere ammesso, deve avere raggiunto l'età di 14 o 15 anni e aver ucciso almeno cento uomini in combattimento.

Tutti gli aspiranti vengono disposti in cerchio in una notte di plenilunio e frustati cento volte, una per ogni nemico vinto, al fine di risvegliare in loro la giusta potenza combattiva. Se uno Shura, durante la cerimonia, si lascia sfuggire anche solo un lamento, viene immediatamente giustiziato. Al termine della fustigazione, gli Shura che sono sopravvissuti devono rompere la maschera e urlare con quanto fiato hanno in corpo la loro sfida al mondo.

LA CERIMONIA DELLA SELEZIONE

I Tre Demoni delle Tenebre sono sempre alla ricerca di individui forti, potenti e ambiziosi ai quali insegnare le misteriose e proibite tecniche di Hokuto-Jen. Per questo, quando uno Shura si è particolarmente distinto in un'azione o durante un combattimento, può trovare al ritorno, sul proprio giaciglio, una gemma azzurra. Egli allora deve festeggiare per una settimana e un giorno nel modo che preferisce senza che nessuno, in quel lasso di tempo, possa combatterlo, ucciderlo, o semplicemente contraddirgli (o i Demoni stenderanno la loro mano su quell'essere irrispettoso). Al termine del periodo di festa, e dopo



aver distribuito a chi preferisce tutti i propri averi, lo Shura deve infine recarsi al castello del Demone della regione di appartenenza.

Nessuno fra i Prescelti ha mai fatto ritorno e pare che si allenino giorno e notte nei sotterranei dei castelli per prepararsi alla conquista del mondo.

Strane voci, comunque, giurano che i malcapitati vengono invece uccisi per consentire a Caio, Hio e Han di conservare il proprio potere!

LA CERIMONIA DELLO SHA'DONG

Si tratta di un combattimento rituale che avviene dopo una pubblica sfida e che ha la durata massima di un'ora. Durante il suo svolgimento è permesso qualsiasi Colpo; lo scontro deve essere effettuato di fronte a un pubblico e all'interno di un'area appositamente designata. Al termine dell'ora, lo sconfitto offre tutti i propri beni, titoli e anche la vita al vincitore, che può anche rifiutarsi di esigerla. Caso unico nella società demone, lo sfidato non è obbligato a combattere. Naturalmente se non lo fa perde tutto il proprio prestigio.

«Il rischio è alla base della vita»

Motto demone

LE SQUADRE SPECIALI

Quasi tutti gli Shura hanno bisogno di un gruppo di sottoposti relativamente fedeli (non esiste la fedeltà assoluta nella società demone) che li aiutino a mantenere col terrore e la forza il potere che hanno raggiunto. Si tratta di una sorta di polizia segreta che tiene sotto controllo tutto e tutti e che uccide a tradimento qualsiasi avversario.

Anche i Tre Demoni hanno ognuno la propria squadra speciale che solitamente utilizzano in quelle missioni che sarebbe *sconveniente* portare a termine personalmente.

SQUADRA DELLA TRIPLICE FIAMMA

È composta da tre Veri Shura dotati, ognuno, di lanciafiamme e tuta ignifuga. Viene generalmente impiegata da Caio per distruggere i villaggi dei quali ha decretato la fine. Alcune volte la squadra agisce autonomamente, incendiando qualche villaggio, solo per mantenersi in allenamento.

SQUADRA DEL DRAGONE DELLE FALCI

È una Squadra Speciale, da non confondersi con la Squadra della Falce Animata, al servizio diretto di

Caio. Il compito delle guardie che la compongono è quello di controllare l'ingresso alla grotta del Sacro Idolo del Male e di uccidere chiunque vi si avvicini. Sono sei Veri Shura armati con falci, nunchaku e lance.

SQUADRA DEL SOLDATO LEALE

È un gruppo di cinque Shura fedeli ad Hio e a lui soltanto. Qualsiasi ordine il Demone impartisca viene eseguito senza alcuna esitazione. Questi uomini, guidati dal Comandante Nagato, sono tra i pochi Shura dotati di Onore e riconoscono in Hio un uomo giusto per il quale combattere fino alla morte.

SQUADRA DELLA FALCE ANIMATA

Sono dieci combattenti privi di scrupoli al servizio di Han. Non sono particolarmente forti, almeno rispetto agli Shura appartenenti alle altre Squadre Speciali, ma la loro particolarità è costituita dalla capacità di attaccare tutti contemporaneamente come se si trattasse di un solo uomo. Il loro Colpo preferito è la Piramide di Sangue (SMMO1) che eseguono con rara maestria grazie anche alle letali falci che hanno in dotazione.

I TRE CASTELLI DEI DEMONI

Quando i Tre Demoni delle Tenebre sconfissero gli ultimi tre Guardiani di Shura, ognuno di essi si impossessò della relativa dimora e la trasformò nella propria fortezza. È da là, ora, che Caio, Hio e Han governano le tre regioni in cui è divisa l'Isola dei Demoni.

L'ubicazione esatta dei castelli è tenuta segreta a tutti tranne che ai Veri Shura e ognuno dei palazzi ospita, oltre al Demone, anche la relativa Squadra Speciale e parecchi servitori di fiducia.

AVERNUS

È il palazzo di Caio, Primo Demone delle Tenebre, ed è situato in una gola del massiccio del Tenshen.



NAGATO



Abile guerriero, è divenuto Comandante delle Tenebre e, come tale, Governatore Provinciale della città che si trova nei pressi del castello di Hio. È un uomo fondamentalmente buono e corretto, che però ha dovuto accantonare la propria natura per permettere a sé stesso e alla propria famiglia di sopravvivere. Ha scelto di seguire Hio e di donargli tutta la propria fedeltà perché in lui riconosce l'unico possibile salvatore dell'isola e attende che arrivi il giorno in cui comincerà la lotta di liberazione contro Caio. Hio ricambia l'affetto e il rispetto del suo Governatore Provinciale, ma purtroppo non è cosciente di ciò che Nagato vede in lui.

◯ CORPO	5	◀ PERCEZIONE	3
≡ ISTINTO	5	▶ AZIONE	3
♥ CUORE	5	🔥 DESIDERIO	2
✱ MENTE	5	🛡️ RESISTENZA	3
🏠 MINERALE	0	👤 UMANO	2
🌿 VEGETALE	0	🔧 MECCANICO	1
🐾 ANIMALE	0	🎯 NULLA	-1
👑 POTENZA	1	🌀 AURA	0
⚡ RAPIDITÀ	1	🔪 AURA OMICIDA	0
🎯 PRECISIONE	2	👑 ONORE	10
🗡️ ATTACCO	3	🛡️ DIFESA	2

PV +2 PR 5 PE 6

Profezioni: TO 3, Gambe 2

Equipaggiamento: Balestra (F) PV (B) PR, Jasp Militare

Talenti Strategici: +1; Armi da corpo a corpo, Armi da lancio, Guidare veicoli, Leadership; Vie di Shura: 0; Vie Oscure di Hokuto-Jen: -2

Colpi: B* +1; SA*, SMMO1, 2: 0; SMPN4, 6, 7, SMP5*: -2; HA1, 3, 6, 8, 9, 10, 13, 17: X

Quando un visitatore giunge in cima all'ultimo passo che lo separa dalla meta, non può fare a meno di sentirsi schiacciato dalla potenza di questo oscuro complesso: diversi spuntoni di roccia nera s'innalzano sfidando il cielo ai bordi di una profonda vallata dove, davanti a un ampio spiazzo, sorge la fortezza. La sola via d'accesso al tenebroso castello, le cui mura nere sembrano assorbire la luce, passa al di sotto di un'antica arcata di pietra dove migliaia di im-



boscate si sono susseguite nei secoli. Splendida gemma in questo triste luogo è Saiaka, sorella di Caio.

La sua presenza è forse l'unico motivo che ancora trattiene i pochi Shura che vi prestano servizio dal fuggire lontano da Avernus e dal suo terribile padrone.

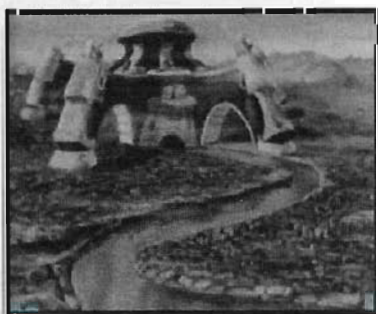
SAIAKA



Sorella minore di Caio, vive con lui nella sua fortezza, Avernus. Ha un'indole estremamente diversa da quella del fratello e mal sopporta il clima di violenza che la circonda. Sogna di poter, un giorno, sposare Hio di cui è innamorata fin dall'infanzia.

Si tratta di un **PNG Debole**.

ACHERON



Hio, Secondo Demone delle Tenebre, ha fatto di questa splendida costruzione dotata di guglie e torrette la propria dimora. Il castello sorge in un'ampia e fertile vallata attraversata da un fiume impetuoso pieno di anse. Ai suoi piedi si stende una immensa città dove vivono, in migliaia, Shura e Reietti che hanno deciso di

mettersi al servizio di Hio. Gli Shura di Acheron possono essere riconosciuti dalle piume che inseriscono nel proprio vestiario.

Hio si è rivelato il più benevolo dei Tre Demoni delle Tenebre e non passa giorno senza che qualcuno dei suoi sottoposti chieda di essere ricevuto a palazzo per portargli dei doni, gli stessi doni che poi Hio regala a Sakaia, il suo unico amore.

HEL



Hel è il palazzo di Han, Terzo Demone delle Tenebre. È una costruzione meravigliosa, posta alle pendici della montagna Ongu, non lontano dal mare; le sue mura sono ricoperte interamente di metallo e chi vi si avvicina durante il giorno ha l'impressione di trovarsi di fronte a un edificio completamente d'oro. Al tramonto, però, quando il sole si tinge di rosso, le mura metalliche sembrano ricoperte di sangue e molti, anche tra gli Shura, non riescono a sopportare quella vista. Di conseguenza nessuno vuole abitare in prossimità del castello.

Nelle segrete dell'edificio sono conservate ricchezze inimmaginabili il cui splendore è offuscato solo dalla bellezza delle donne che vi vivono. Inoltre, tutti i servitori e gli attendenti di Han, compresa la Squadra della Falce Animata, sono sempre vestiti di rosso. Una diga, infine, regola l'afflusso dell'acqua alla valle consentendo al Demone, nel contempo, alcuni lussi come, per esempio, la corrente elettrica.

LE CITTÀ

Mentre i villaggi non hanno una struttura ben definita, tutte le città sono invece organizzate in maniera assai simile. L'edificio centrale è il palazzo del Governatore Provinciale e, di fianco ad esso, si trova la Palestra d'Addestramento. Quest'ultima è un'immensa costruzione dotata di un'alta balconata dalla quale il Comandante delle Tenebre può assistere agli allenamenti; nei suoi sotterranei, inoltre, si trovano le cellette in cui vivono gli Shura Inferiori. All'interno del palazzo del Governatore, sempre perfettamente tenuto da stuoli di Reietti, si trova la Sala del Co-

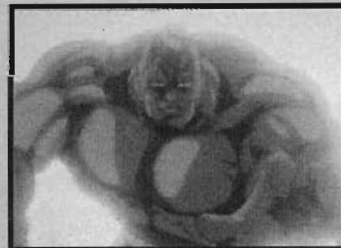
mando, nella quale, alla presenza del Comandante, vengono convocati gli Shura più meritevoli o quelli la cui fine è stata già decisa.

Davanti alla Palestra d'Addestramento, solitamente, è posta un'arena (a volte chiamata anche Fossa dei Guerrieri) dove vengono svolte tutte le cerimonie, i vari tornei e gli Sha'dong. Queste tre costruzioni sono circondate da edifici in pietra che costituiscono le abitazioni degli Shura e dei Veri Shura, mentre non ci sono tracce di fortificazioni o di mura perimetrali: d'altronde nessuno oserebbe attaccare un'intera città! Fuori dal perimetro cittadino, infine, si trovano le capanne dei Reietti.

CENTRAL

Questa città era molto importante prima dell'Olocausto poiché in essa risiedeva l'intera corte imperia-

ARASHOKON



È un brutale guerriero il cui record è quello di aver ucciso 155 avversari in tre soli minuti. In realtà si tratta di un vigliacco in grado di affrontare unicamente nemici più deboli. Divenuto Vero Shura a 19 anni ha continuato a nascondere la propria codardia grazie all'immensa ferocia che lo contraddistingue. Arashokon non si limita ad uccidere l'avversario, ma, letteralmente, ne maciulla il corpo fino a renderlo un'inferna massa sanguinolenta. Non esita a divertirsi trucidando qualche Reietto.

CORPO	6	PERCEZIONE	2
ISTINTO	3	AZIONE	2
CUORE	3	DESIDERIO	2
MENTE	5	RESISTENZA	4
MINERALE	0	UMANO	2
VEGETALE	0	MECCANICO	2
ANIMALE	0	NULLA	-1
POTENZA	3	AURA	0
RAPIDITÀ	1	AURA OMICIDA	0
PRECISIONE	1	ONORE	-45
ATTACCO	2	DIFESA	2

PV +2 PR 6 PE 4

Equipaggiamento: Rete Uncinata, Shuriken. **Talenti:** Oratoria: +2; Aumento corpo a corpo, Spionaggio; Vie di Shura: 0. **Colpi:** B*: 0; SA1, 2; 4, 5, 6, 7, 10, 13; -4



ALF DELLA CLESSIDRA



Finora abbattuto 122 avversari di cui 105 entro due minuti. È diventato Vero Shura a 17 anni vantandosi di avere sempre scelto i propri avversari tra quelli più potenti.

Quando sconfigge un nemico, immerge le mani nel suo sangue e poi traccia tre linee rosse sul proprio petto per nutrirsi della forza combattiva dell'altro. È sempre accompagnato da un Reietto che ha il compito di reggere il suo magnifico bastone d'oro nel quale è incastonata una clessidra che gli serve per controllare la durata degli incontri.

CORPO	6	PERCEZIONE	3
ISTINTO	5	AZIONE	4
CUORE	3	DESIDERIO	1
MENTE	4	RESISTENZA	1
MINERALE	0	UMANO	2
VEGETALE	0	MECCANICO	2
ANIMALE	0	NULLA	-1
POTENZA	1	AURA	0
RAPIDITÀ	2	AURA OMICIDA	0
PRECISIONE	2	ONORE	-30
ATTACCO	3	DIFESA	2

PV +2 PR 5 PE 5

Equipaggiamento: Mantello Avvelenato

Talenti: Armi da corpo a corpo, Strategia, Vie di Shura: 0; Chimica: -2

Colpi: SMPN5, Colpo Personale: +1; B*: 0, SA*: 0, SMPN1, 2, 3, 6, 7: -2

Colpo Personale - Mantello Avvelenato di Alf

Tipo: SP.

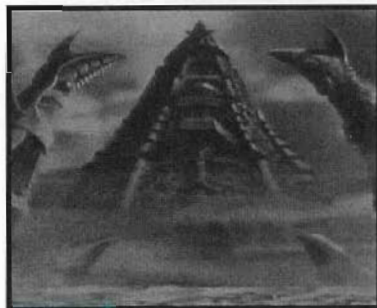
Costo: 3.

Effetti: Viene utilizzato al posto di una normale Parata. Se l'avversario non sta colpendo con un'arma, il veleno contenuto nel mantello entra immediatamente in azione (funziona a contatto). La vittima, se fallisce un Test Molto Difficile di Corpo+ Resistenza+ Minerale rimane praticamente accecata per MI Round durante i quali ha una penalità di -4 ai Test.

Speciale: L'avversario risulta accecato per Mix2 Round.

le. Oggi, pur non essendo stata distrutta completamente né dalla Rivolta né dall'Olocausto, ha però perso gran parte della propria attrattiva ed è rimasta praticamente solo un centro di smistamento per le merci che, dalle campagne, arrivano agli Shura. La qualità delle sue strade, comunque, è di gran lunga la migliore dell'intera isola.

KAISERTOWN



Kaiser è, tra i Governatori Provinciali, quello che ha il compito più difficile: deve difendere i confini orientali dell'isola dove si trovano gli approdi più agevoli. Egli mantiene costantemente un servizio di guardie Shura pronte a riferire l'arrivo di eventuali intrusi, ma, oltre a ciò, la sua massima preoccupazione è quella di organizzare frequenti tornei, ai quali viene invitata tutta la popolazione.

PETULIA

Petulia è una città portuale posta a guardia di uno dei pochi approdi naturali dell'Isola dei Demoni. Per ulteriori dettagli fate riferimento al Capitolo 3.

I VILLAGGI

NOEMI

Questo villaggio è uno dei più popolati, principalmente in virtù della importante Palestra d'Addestramento che, pur non essendo una città, vi si trova.

È governata da Kuzon, uno dei più feroci e perfidi aguzzini dell'Isola dei Demoni, ed è qui che Laila e Ork sono cresciuti.



LAILA

Laila si preoccupa di insegnare ai bambini, in gran segreto, sentimenti proibiti come l'amore e l'amicizia. In questo modo, spera che, quando verrà il momento, essi si rifiutino di seguire i tremendi allenamenti che dovrebbero renderli degli Shura. Pur innamorata di Ork, ha deciso di ripudiare i propri sentimenti nei suoi confronti da quando egli è diventato un crudele adepto dell'Arcana Arte di Hokuto. Questa decisione, per quanto giusta, le procura una terribile sofferenza interiore.

Si tratta di un PNG Medio, dotato dei seguenti **Talenti:** Insegnamento: +1.

KUZON

È un Vero Shura crudele e spietato. La sue armi preferite sono una serie di boomerang (con i quali ha acquisito una notevole esperienza) e due corte spade gemelle.

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

PV +3 PR 5 PE 5

Equipaggiamento: Boomerang (D)PV, Spade Gemelle (F)PV.

Talenti: Boomerang: +3; Vie di Shura: +1; Armi da corpo a corpo, Leadership: 0.

Colpi: B*: 0; SA1, 2, 3, 6, 7, 8, 10, 12, 13, SMPN2, 4, 6, 7: 0; SMMO1, 2, 3, 6, 7: -2.

VILLAGGIO DI ROK

Situato in una posizione strategica e protetto dal deserto e da una serie di burroni e crepacci, questo villaggio è riuscito a rimanere abbastanza isolato dall'influenza dei Demoni.

Ciò a permesso a Rok di organizzare in questo luogo un proprio piccolo esercito personale formato da fratelli e amici.

Il villaggio è molto piccolo e si mantiene prevalentemente grazie all'agricoltura e alla pastorizia.





ALTRI LUOGHI D'INTERESSE

BAIA DEI CORVI



È uno dei pochi punti in cui è possibile attraccare con una grossa nave e, di conseguenza, è anche uno dei luoghi più sorvegliati dell'intera isola (è possibile incontrare sempre almeno due Shura Inferiori e uno Shura).

È qui che Ork fu abbandonato da suo padre, il Pirata Rosso, mentre la sua ciurma veniva massacrata da un unico Shura Inferiore, ed è sempre lo stesso luogo dove, in momenti diversi, approderanno anche Falco e Kenshiro.

RIFUGIO DI JUKEI



Creduto morto da Caio, Jukei fu abbandonato nella palude dove tuttora vive. Da quel giorno il suo unico scopo è quello di plasmare nuovi guerrieri per contrastare l'inarrestabile potere dei Tre Demoni delle Tenebre.

È per questo motivo che ha accettato di insegnare a Ork le tecniche l'Arcana Arte.

ROVINE

Purtroppo quello che non era riuscito a distruggere l'Olocausto, è stato spazzato via dalla Rivolta degli Shura. Intere città, villaggi e fortezze sono state annientate assieme ai propri occupanti e ora anche il loro ricordo comincia a sbiadire nella mente dei superstiti. Alcune rovine sparse un po' ovunque testimoniano l'esistenza di grandi torri di guardia e di diversi castelli, ma cosa si celi oggi al loro interno è un mistero che pochi Shura vorrebbero indagare!

SACRO IDOLO DEL MALE



All'interno di una caverna di origine vulcanica piena di esalazioni velenose e di lava, si trova il Sacro Idolo del Male. Da questo luogo nefando Caio trae la vera forza del proprio odio. Qui riposano anche le spoglie mortali di sua madre, Leda.

Caio ha messo di guardia alla caverna una Squadra Speciale, il Dragone delle Falci, è ha dato ordine che chiunque vi si avvicini troppo venga fatto a pezzi. Le stesse guardie non possono entrare nella grotta, pena la vita!

SACRO PALAZZO DELLA DINASTIA PRINCIPALE DI HOKUTO

Questa meravigliosa costruzione, sorta per accogliere i Maestri che giungevano dalla lontana K'un-lun, è ora semidistrutta e ignorata dal popolo che evita accuratamente di avvicinarsi troppo alla sua caratteristica struttura a stella.

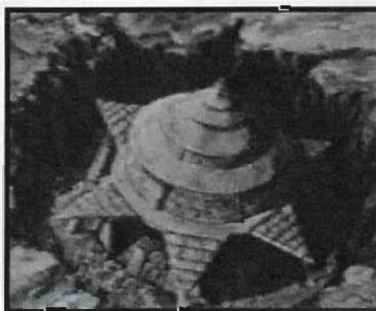
Al suo interno, una volta, venivano istruiti i futuri Maestri della Scuola di Hokuto, ed è qui che Hio e Ken vennero allevati fino allo scoppio



della sanguinosa Rivolta degli Shura.

Durante quella terribile notte un violento incendio distrusse completamente il palazzo dove viveva, per l'antica amicizia che la legava a Sagga (madre di Hio e Kenshiro), anche Leda, madre di Diago (purtroppo scomparso), Raoul, Toki, Caio e Saiaka. La donna, dopo essere riuscita a portare in salvo i propri figli si accorse che Hio e Kenshiro mancavano ancora all'appello e, senza pensarci un attimo, si precipitò all'interno dell'edificio in fiamme. Purtroppo questo suo eroico gesto le costò la vita, ma Leda morì proteggendo con il proprio corpo i due bambini e riuscendo così a salvarli dall'orrenda fine a cui erano destinati. Gli eventi successivi impedirono che il palazzo venisse ricostruito integralmente e ora solo i fantasmi dei discendenti dei Maestri di Hokuto si aggirano fra quelle spoglie vestigia. Fantasmi che potrebbero però rivelare importanti segreti...

SANTUARIO DELL'ARCANA ARTE DI HOKUTO



Haseiden è il nome del Santuario dell'Arcana Arte di Hokuto. Costruito anch'esso, come il Sacro Palazzo di Hokuto, a forma di stella, è situato al termine di un lungo canyon scavato nella roccia. Presso il Santuario, Jukei ha condotto l'addestramento delle Stelle Neglette, gli adepti dell'Arcana Arte, e dall'interno delle sue mura ha diretto gran parte delle proprie battaglie contro gli Shura.

Al piano inferiore, nella cripta, si trovano i corpi di tutti i Successori dell'Arcana Arte di Hokuto. Ognuno di essi è sepolto sotto una lapide in roccia portata dal luogo natio. Poiché a ognuno di essi fu negata la conoscenza della Divina Arte, il loro risentimento e il loro odio aleggia ancora su questo luogo come un'opprimente cappa nera. Al termine della Rivolta degli Shura, il Santuario venne sigillato e così è rimasto fino ad oggi.

ALTRI PERSONAGGI IMPORTANTI

CHAMELION

Vero Shura alle dipendenze di Caio, Chamelion è un uomo dal ca-



rattere instabile e pericoloso. Grazie alla particolare armatura cibernetica che indossa, è in grado di mimetizzarsi perfettamente nell'ambiente circostante. Questa caratteristica lo rende prezioso agli occhi del Primo Demone delle Tenebre che lo utilizza come spia per controllare amici e nemici.

CORPO	5	PERCEZIONE	3
ISTINTO	5	AZIONE	4
CUORE	3	DESIDERIO	4
MENTE	6	RESISTENZA	3
MINERALE	0	UMANO	3
VEGETALE	0	MECCANICO	2
ANIMALE	0	NULLA	-1
POTENZA	1	AURA	0
RAPIDITÀ	1	AURA OMICIDA	0
PRECISIONE	2	ONORE	-15
ATTACCO	2	DIFESA	3

PV +2 PR 5 PE 3

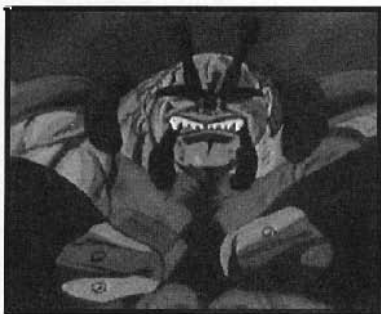
Protezioni: TO, TE, Braccia e Gambe: 1.

Equipaggiamento: Armatura Cibernetica. Se attivata (con la spesa di 1 PR) fornisce un ulteriore +4 in tutti i Test relativi al Talento Nascondersi.

Talenti: Spionaggio: +3; Nascondersi: +1; Armi da corpo a corpo, Vie di Shura: 0.

Colpi: B*: SA*: +1.

GRANCHIO



Questo Vero Shura usa nei combattimenti alcuni dei trucchi più abietti che mai siano stati concepiti dalla mente umana: trucchi tanto subdoli e pericolosi che alcuni di essi

sono entrati a fare parte degli insegnamenti che vengono impartiti ai giovani Shura nelle Palestre d'Addestramento.

Ha una speciale corazza cibernetica, che gli protegge tutto il corpo, le cui braccia terminano in due grosse chele affilatissime con le quali ama tagliare a metà gli avversari.

Granchio, inoltre, è dotato dell'insolita capacità di *nuotare* nella sabbia.

CORPO	6	PERCEZIONE	2
ISTINTO	4	AZIONE	3
CUORE	3	DESIDERIO	1
MENTE	3	RESISTENZA	2

MINERALE	0	UMANO	3
VEGETALE	0	MECCANICO	2
ANIMALE	0	NULLA	-1

POTENZA	1	AURA	0
RAPIDITÀ	1	AURA OMICIDA	0
PRECISIONE	2	ONORE	-30

ATTACCO	2	DIFESA	3
---------	---	--------	---

PV +1 PR 5 PE 4

Protezioni: TO, TE, Braccia e Gambe: 4.

Equipaggiamento: Armatura con Chele (F)PV (A)PR, Balestra (E)PV, Binocolo, Materiale per Trappole.

Talenti: Strategia: +2; Leadership, Nascondersi: +1; Armi da corpo a corpo, Oratoria Vie di Shura: 0.

Colpi: B*: 0; SA*, SMMO1,2,5,6,7: -2.

OSUKI



Al servizio di Caio da diverso tempo, Osuki è un Vero Shura che usa la propria mole imponente per schiacciare, letteralmente, i nemici. Il suo compito è quello di scortare i generi alimentari inviati dalle province lontane.

Da quando Caio lo ha chiamato *grasso porco* teme di venire convocato al palazzo per poi essere arrotinato come un maiale e questa fobia è talmente accentuata che un qualunque accenno alla sua grassezza lo manda su tutte le furie.

Non sono rari i casi in cui Hosuki, divorato dalla rabbia, ha ucciso i propri stessi subalterni.

CORPO	7	PERCEZIONE	2
ISTINTO	4	AZIONE	1
CUORE	3	DESIDERIO	2
MENTE	6	RESISTENZA	1

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

POTENZA	3	AURA	0
RAPIDITÀ	0	AURA OMICIDA	0
PRECISIONE	0	ONORE	-10

ATTACCO	2	DIFESA	2
---------	---	--------	---

PV +3 PR 8 PE 4

Protezioni: TO, TE, Braccia e Gambe: 3 (se non viene attaccato con Colpi di Nanto).

Talenti: Armi da corpo a corpo, Guidare Veicoli, Riparazioni, Torturare, Vie di Shura: 0.

Colpi: B*: +1; SA 1, 2, 12: -2; SA3, 4, 7, 9 SMPN1, 2, 3: -4.

Speciale: Osuki è un mutante.

NUMARI

Anche Numari è un Governatore Provinciale al servizio di Caio.

Famoso per la crudeltà e per l'uso di armi avvelenate, non nasconde minimamente questo aspetto della propria tecnica e, anzi, se ne vanta pubblicamente. Numari ricava i veleni che utilizza da piante medicinali segrete che cerca personalmente tra le montagne: prima della Rivolta, infatti, era solo uno studente di farmacologia appassionato di arti marziali.

Sul petto ha tatuato un cobra nell'atto di attaccare e i suoi subalterni giurano che il suo attacco è veloce proprio come il morso del cobra.

CORPO	6	PERCEZIONE	2
ISTINTO	4	AZIONE	3
CUORE	3	DESIDERIO	4
MENTE	5	RESISTENZA	1

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

POTENZA	1	AURA	0
RAPIDITÀ	1	AURA OMICIDA	0
PRECISIONE	2	ONORE	-45

ATTACCO	2	DIFESA	2
---------	---	--------	---

PV +1 PR 5 PE 4

Protezioni: TO: 6.

Equipaggiamento: Armi Avvelenate di vario tipo (a giudizio dell'AdG).

Talenti: Armi da corpo a corpo: +1; Chimica, Vie di Shura: 0.

Colpi: B*: +1; SA 1: 0; SA3, 4, 5, 6, 8: -2.

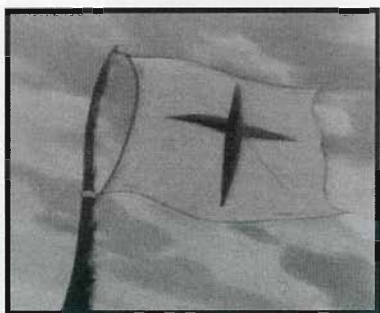
APPENDICE 1 GLI ESERCITI DELLA NUOVA ERA

Con la potenza messa a disposizione degli uomini dalla ricomparsa delle antiche arti marziali, c'è da chiedersi che senso abbiano, nel nuovo mondo, gli eserciti tradizionali. Eppure, il territorio è vasto, e i poteri di ogni individuo, seppur immensi, non sono inesauribili. Ogni uomo potente, o ricco, ha la tendenza a circondarsi di soldati che proteggano lui e i suoi interessi, ma sono pochi quelli che possono permettersi un vero esercito.

GLI ESERCITI DEL CONTINENTE

I grandi eserciti presenti sul Continente sono solo quattro: quello di Shin, di Souther, di Raoul e l'Esercito Imperiale. Caso a parte è quello rappresentato dall'esercito del Sacro Condottiero.

ESERCITO DI SHIN



L'esercito di Shin, anche se non ufficialmente, era suddiviso in due gruppi principali: l'**armata irregolare** e l'**armata regolare**. L'armata irregolare era composta da molte bande diverse di guerrieri dotate ognuna di una propria identità. Non era un vero contingente, dato che le finalità di ciascun gruppo erano completamente diverse, ma i vari Capi banda, pur mantenendo ciascuno la propria indipendenza, erano agli ordini diretti di Shin. Egli si serviva di questi uomini soprattutto per depredare i territori vicini, alla ricerca di oggetti da regalare al suo unico amore: Julia.

L'armata regolare, al contrario, era un blocco omogeneo nel quale un **Consiglio di Generali** (probabilmente derivanti dai vecchi eserciti appartenuti alle grandi potenze del passato) aveva ai propri ordini diverse truppe, non addestrate nelle discipline orientali, ma ben allenate ed equipaggiate con aerei, carriarmati e i mitici **Cannoni Nanto**.

Oltre a questi due gruppi, Shin si serviva a volte (per compiti di polizia) anche del perfido **Colonnello dei Berretti Rossi** e della sua **armata dei Golan**.

L'esercito di Shin riuscì a conquistare la zona più a nord del Conti-

nente, da Amity Ville fino a Madison City, ma, alla morte del suo condottiero, si disgregò rapidamente. D'altronde questo era, fra tutti, l'esercito meno organizzato: Shin, infatti, non ambiva alla conquista del mondo e il suo unico desiderio era quello di offrire a Julia un piccolo regno da governare!

ESERCITO DI SOUTHER

Quando si accorse che era giunto il momento di realizzare le proprie ambizioni, Souther iniziò a fregiarsi con il titolo di Sacro Imperatore e a organizzare un grande esercito.

Dopo avere sconfitto i capi di alcune bande, le sciolse e obbligò gli uomini che le costituivano a mettersi al suo servizio raggruppandoli, a gruppi di quattrocento, in contingenti armati che chiamò **squadroni**. La decisione di formare delle unità composte dagli appartenenti alle diverse bande non era casuale: Souther riteneva infatti che le tensioni che sarebbero inevitabilmente nate al loro interno sarebbero sfociate poi in una maggiore violenza e ferocia durante i combattimenti. Il comandante del contingente, chiamato **Gran Cavaliere dello Squadrone**, era deciso da un tremendo scontro uno contro tutti al quale assisteva lo stesso Souther. Chi si rifiutava di combattere veniva mandato come schiavo, insieme ai bambini, a costruire la Grande Piramide. Col tempo, all'interno degli squadroni apparvero delle unità più piccole (le **schiere**) formate da alcune decine di persone, che altro non erano che le antiche bande riorganizzate. Souther sopportava la cosa, perché, apparentemente, l'efficienza dell'esercito ne guadagnava.

Tutti gli squadroni, a gruppi di die-



ci, erano poi riuniti in **coorti** comandate da uno **Shah** alle dirette dipendenze di Souther. Non è chiaro se questa organizzazione funzionasse realmente: l'esercito non ebbe mai modo di provare il proprio valore in uno scontro frontale contro l'unico avversario realmente degno: l'esercito di Raoul. La mancanza di coesione e le spinte individualistiche delle varie bande provocarono, alla morte del Sacro Imperatore, la completa disgregazione dell'esercito che, comunque, era riuscito a vincere abbastanza facilmente le battaglie in cui era stato impiegato. Il centro organizzativo e logistico dell'Impero di Souther era situato ad Hemimeros e, nel momento della massima espansione, le coorti di Souther riuscirono a conquistare tutta la zona meridionale del Continente sino a lambire Cassandra stessa.

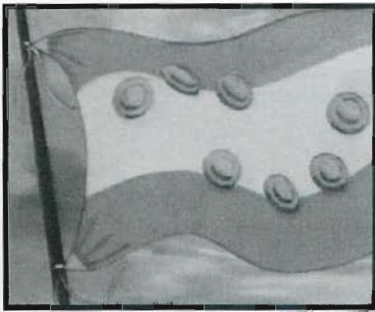
ESERCITO DI RAOUL

Quando iniziò la conquista del mondo, Raoul era perfettamente conscio che da solo non ci sarebbe mai riuscito. Il territorio era troppo vasto e le comunità troppo distanti tra loro perché un solo uomo, per quanto forte, potesse farcela! Decise allora di perseguire il proprio obiettivo in due fasi.

Nella prima, sfruttando la propria assoluta superiorità, Raoul assunse il controllo di alcune bande di criminali con le quali costituì il primo nucleo del suo esercito. Villaggio dopo villaggio, città dopo città le sue conquiste si ampliarono sempre di più, comprendendo parti sempre più vaste di territorio. Sfruttando tutte le risorse disponibili, egli riuscì a fare in modo che i suoi uomini fossero i meglio nutriti e organizzati del Continente.

A questo periodo risalgono la conquista di Cassandra, utilizzata poi come carcere per tutti coloro che non uccideva immediatamente, e la sistematica soppressione dei Maestri di arti marziali (dai quali, grazie alle torture, imparava sempre nuove tecniche).

Nella seconda fase, infine, costituì un vero e proprio esercito. Raoul, infatti, si rese conto che la struttura utilizzata fino ad allora doveva cambiare radicalmente: la paura della popolazione verso le bande a lui asservite contribuiva alla sottomissione,



ma generava anche un odio verso la sua persona che diventava di giorno in giorno più forte e radicato. Come miglior guerriero della Terra doveva essere lui, e non le sue bande, a dettare legge nei territori controllati! Il Grande Re allora, ispirandosi alle armate esistite prima della guerra nucleare, inquadrò uomini che non appartenevano a nessuna banda in **compagnie** di circa 150/200 persone con a capo un **comandante**. Prestò inoltre molta attenzione al fatto che ognuna di esse fosse autosufficiente, dato che le enormi distanze rendevano quasi impossibile creare una rete di rifornimenti. Le compagnie, a gruppi di sette, costituivano poi i **battaglioni**. E sette battaglioni, infine, componevano un'**armata**. Ognuna delle armate portava il nome di una stella della costellazione dell'Orsa Maggiore.

Dopo aver ristrutturato le proprie forze, Raoul lasciò alcuni contingenti a proteggere le popolazioni già conquistate e rivolse la propria attenzione verso nuove terre. La sua tecnica di conquista era semplice ed efficace: prima venivano inviati alcuni reparti dei corpi speciali (come i **Servizi di Spionaggio** comandati dal famigerato Sicar, oppure da Ryuga stesso) poi, dopo aver eliminato i principali nuclei di resistenza, arrivava il grosso dell'esercito. I corpi speciali, oltre ai Servizi di Spionaggio, erano composti dalla **Brigata Motorizzata**, dal **Gruppo Kamikaze** e dalla **Cavalleria**. Il primo due, unici reparti mobili, erano impiegati quando la rapidità di intervento era essenziale. Il terzo interveniva quando era necessario sferrare attacchi frontali di inaudita violenza.

Yuda (che in cambio del proprio tradimento aveva ottenuto una grande libertà d'azione) e altri grossi personaggi, pur dipendendo formalmente da Raoul stesso, non trovarono però mai una collocazione fissa nella struttura militare del Grande Re. Ma non c'era solo il Continente fra gli interessi di Raoul: anche l'Isola dei Demoni (con il suo trio di Demoni delle Tenebre) sarebbe entrata a far parte dei suoi possedimenti! Non prima però, di aver organizzato quella flotta che purtroppo non riuscì mai a creare.

Nel periodo di massima estensione, il suo regno occupava tutta la pianura centrale compresa tra i due

ESERCITO DI SHIN

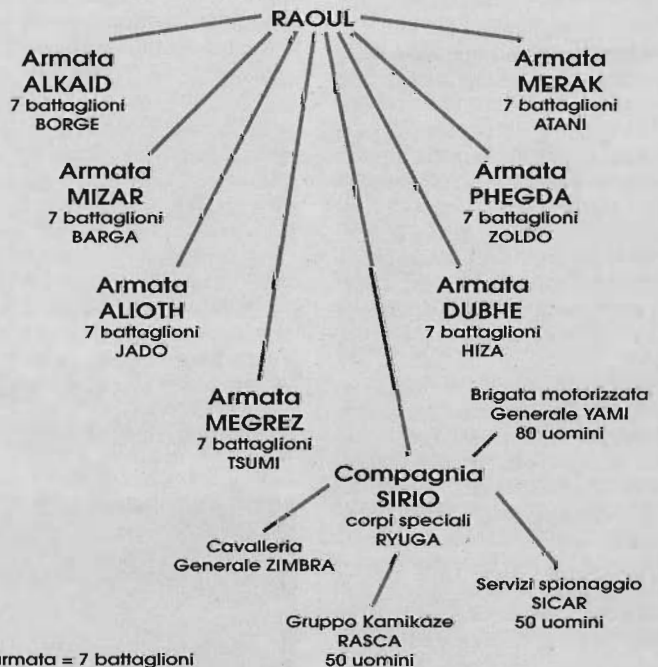


ESERCITO DI SOUTHER



1 squadrono (comandato da un Gran Cavaliere) = 10 schiere
1 schiera (comandata da un Capo) = 40 uomini

ESERCITO DI RAOUL



1 armata = 7 battaglioni
1 battaglione = 7 compagnie
1 compagnia = 150/200 uomini

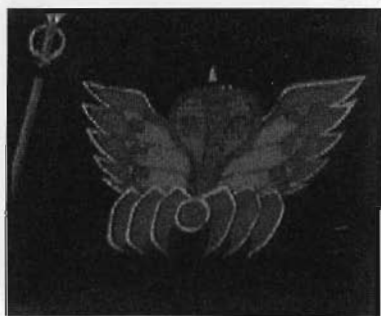


grandi fiumi (anche se l'esercito del Sacro Condottiero opponeva ancora una strenua resistenza). Data la grande cura riposta nell'organizzazione delle truppe e la competenza degli uomini che le componevano, alla morte di Raoul, molti degli effettivi si trasferirono negli altri eserciti esistenti e successivamente nell'esercito Imperiale.

ESERCITO DEL SACRO CONDOTTIERO

A causa della stringente necessità di mantenere nascosta l'identità del Sacro Condottiero non fu mai possibile, al suo interno, sviluppare realmente una struttura militare. Gli effettivi, per la maggior parte, erano solo dei membri entusiasti delle scuole dei Cinque Astri in Cerchio, con morale scaldissimo, buona tecnica ma scarsissima compattezza e disciplina. Come risultato gli scontri, anche se vinti, lasciavano sul campo sempre un numero altissimo di combattenti. Ciononostante, la loro protervia e la strenua resistenza che opposero all'armata del Grande Re contribuirono a proteggere la vita del Sacro Condottiero e aiutarono Kenshiro a rallentare l'avanzata di Raoul.

Sebbene il Sacro Condottiero fosse formalmente il comandante dell'esercito, era Liaku che teneva nella sue mani il comando pratico e tecnico di tutte le unità, ognuna delle quali, al servizio diretto di uno dei Cinque Astri in Cerchio, era composta da un centinaio di uomini tranne l'unità di Fudo "composta" da bambini. Nei periodi di relativa calma, le unità erano nascoste nei vari villaggi, pronte ad essere richiamate in combattimento.



ESERCITO IMPERIALE

Al contrario dei precedenti, l'esercito Imperiale era una struttura organizzata per funzionare sia in tempo di guerra che in tempo di pace.

Originariamente, Falco fu messo a capo dell'esercito centrale e Jako di quello provinciale, ma dopo l'auto nomina di quest'ultimo a viceré le cose cambiarono. Ogni Shogun direttamente controllato da Falco, era a capo di due **armate**, ciascuna composta da quattro **falangi** di circa 64 uomini l'una. L'esercito provinciale

aveva una struttura simile, ma era assai più limitato, dato che ogni **Daymio**, sottoposto all'autorità di Chino, disponeva di due **armate minori**, dotate di due sole Falangi. L'esercito Imperiale era così preparato sia per situazioni di crisi continuata (l'esercito provinciale) sia per quelle in cui era richiesto un intervento improvviso (il dinamico esercito centrale). Completava la struttura la **polizia segreta** istituita da Jako per rafforzare il proprio potere e capeggiata dal figlio Jusk.

Alla caduta di Jako, l'esercito fu fortemente riorganizzato e ridimensionato e gli effettivi vennero ridotti alla metà. Nella sua massima espansione l'Impero copriva tutto il Continente fino a Kitty Town, e nella parte meridionale, fino ad Hemimeros. Successivamente i suoi confini combaciarono con la parte del Continente delimitata, a nord e a sud, dai due grandi fiumi.

L'ESERCITO DELL'ISOLA DEI DEMONI

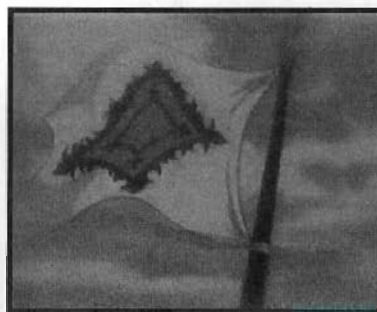
Sull'isola dei Demoni, gli Shura sono un unico, potentissimo esercito... anche se fortemente disorganizzato!

Solo i Tre Demoni delle Tenebre sono riusciti a costituire delle vere e proprie unità militari. Ogni Demone, infatti, ha a disposizione un piccolo esercito personale composto da circa 200 Shura perfettamente armati e addestrati, dotati di possenti armature e di scudi. Questi Shura sono fra i più forti di tutta l'isola (quelli che hanno ricevuto la gemma azzurra) e alloggiavano direttamente nelle segrete dei tre castelli, dove proseguono gli allenamenti.

Fra gli Shura, la disciplina viene mantenuta esclusivamente con il terrore mentre mancano totalmente strutture logistiche e di comando - anche se la grande abilità e ferocia dei combattenti supplisce in qualche misura a queste lacune. Alcune voci narrano l'esistenza di un'unità segretissima formata da Shura in grado di padroneggiare anche alcune tecniche di Hokuto-Jen. La Guardia dei Demoni, questo è il suo nome, si nasconderebbe all'interno del Massiccio del Tenshen, preparandosi e addestrandosi per lo scontro finale.

GLI ESERCITI PRIMA DELL'OLOGAUSTO

Durante la guerra che insanguinò Penglai a partire dall'anno 11 a.O. due grandi eserciti si fronteggiarono: da una parte l'esercito degli Shura ribelli, dall'altra quello delle Scuole di Hokuto e Gento.



ESERCITO DEGLI SHURA

I tre Guardiani agirono sempre sotto il comune denominatore dello Shuratan. Pur avendo ognuno le proprie forze e i propri guerrieri fidati non formarono mai tre eserciti separati. I vessilli e le divise, in battaglia, furono sempre gli stessi.

Il rango più basso dell'esercito Shura erano i **soldati**, poco più che allievi con un'unica, grande forza, quella di credere nei principi della loro disciplina. Vestiti con divise rosse e mantelli bianchi, formavano piccoli **drappelli** comandati da un **capo**. A coordinare almeno un centinaio di soldati, e quindi solo nelle fazioni più grandi, poteva trovarsi un **Ministro**, caratterizzato dal mantello azzurro. Spesso uomini fidati dei Guardiani, i Ministri erano rinomati per la loro ferocia e per le loro capacità strategiche. Al comando supremo degli eserciti si trovavano direttamente i tre Guardiani, riconoscibili dal mantello nero come la notte.

Pur agendo ognuno dai rispettivi santuari, distanti centinaia di chilometri, i Guardiani mantennero i contatti per tutta la durata della guerra utilizzando i Ministri o dei messaggeri appositamente allenati per sopravvivere ai pericoli dei viaggi.

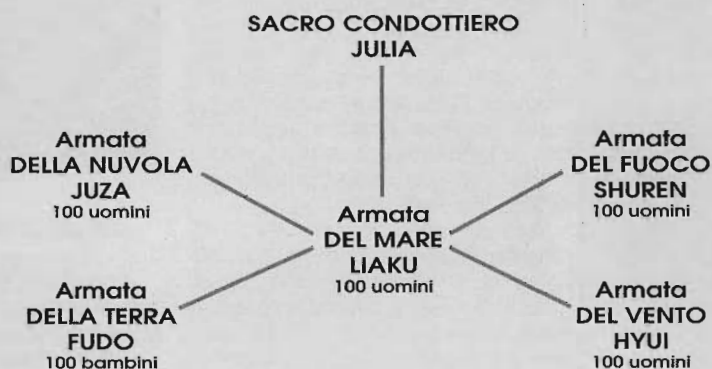
ESERCITO DELLA RESISTENZA

Separati per gran parte della guerra, gli Shogun dell'Imperatore riuscirono finalmente a riunirsi e a ricostituire il temibile esercito Imperiale. Ognuno di essi vi fece confluire i propri uomini e ad questi si aggiunsero subito i guerrieri della Sacra Scuola di Hokuto, contattati da Jukei, e i Maestri della Divina Scuola di Nanto, rimasti nonostante la volontà di Akenai. In poco tempo l'isola si trovò a essere percorsa da una delle più poliedriche e devastanti forze mai esistite il cui comando spettò, per tutta la durata del conflitto, a Nibblo e a Jukei (coadiuvati dagli Shogun, Mantra e Talmò).

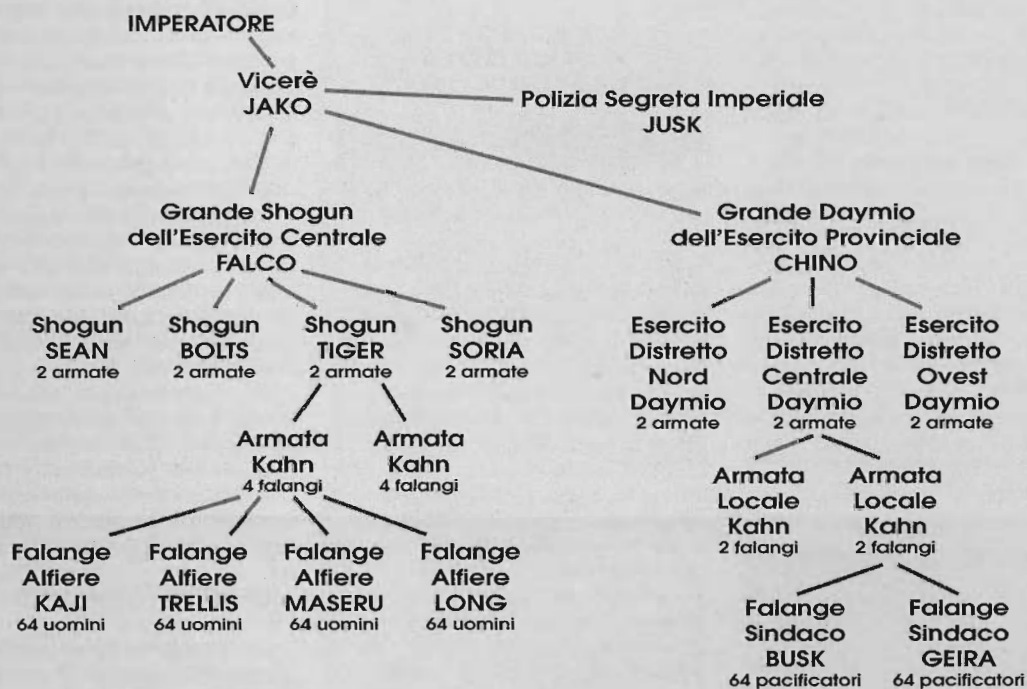
Non vi erano, come negli Shura, gradi intermedi: i soldati di Gento e gli allievi di Hokuto facevano direttamente riferimento ai maestri della rispettiva Scuola. I più forti guerrieri di Hokuto e Nanto, pur non essendo a capo di nessun plotone, si univano spontaneamente alle forze leali all'Imperatore alla vigilia degli scontri.



ESERCITO DEI 5 ASTR



ESERCITO IMPERIALE DI GENTO



ESERCITO DEI DEMONI



APPENDICE 2 L'EQUIPAGGIAMENTO

Pur disponendo naturalmente di una terrificante potenza offensiva, derivante dai tremendi allenamenti a cui si sottopongono, anche gli Shura e i Demoni usano armi, veicoli e utensili di ogni tipo. In questa sezione troverete come adattare le informazioni presentate per il Continente (vedi da pagina 47 a pagina 49 del Volume 2, Il Mondo di Ken, Scatola Base) all'Isola dei Demoni.

I COSTI

Come si è visto, nell'Isola dei Demoni il concetto di proprietà non ha alcun senso... figuriamoci quello di commercio!

Per questo motivo, un oggetto è dotato di *valore*, solo in base alla difficoltà di reperimento che presenta. Un oggetto **comune** avrà ben poco valore o interesse anche per gli Shura più avidi; viceversa, difficilmente si potrà passare inosservati sfoggiando



materiale **raro** o **molto raro**.

Fate dunque riferimento alle Tabelle già presentate, applicando le eventuali modifiche indicate qui di seguito.

ARMI



Sull'Isola dei Demoni le armi e le munizioni sono facilmente reperibili. Utilizzate la Tabella relativa, declassando la colonna Disponibilità, di una categoria.



Per esempio, una Katana avrà Disponibilità: **Raro**.

PROTESI CIBERNETICHE

Nessuno sa da dove vengano e chi le costruisca; anche chi ne fa uso sembra non ricordare come le ha recuperate... Però esistono! Queste protesi meccaniche sono il prodotto di una tecnologia avanzatissima e permettono a chi ne è fornito di re-

PROTESI CIBERNETICHE

Protesi	Costo	Descrizione
Arma Nascosta	1 PV	Permette di nascondere un'arma (un pugnale, una piccola mitragliatrice, una balestra) all'interno di una parte del corpo. Il Pirata Rosso, per esempio ha una mitragliatrice ad aghi inserita nell'occhio.
Arto Posticcio	2 PV	Va innestato su un arto amputato del quale ripristina appieno le potenzialità. Purtroppo tutte queste protesi dispongono solo di 2 PV.
Braccio Estensibile	2 PV	Nella maggior parte dei casi si tratta di una catena (ma può assumere altre forme) innestata nell'arto, che può essere estesa fino a 4 - 6 metri di distanza.
Corazza Cibernetica	Variabile	Ogni PV investito in questa particolare protesi consente al personaggio di dotarsi di 2 Punti Profezione senza alcuna forma di limitazione. Granchio utilizza proprio una di queste protesi.
Veleno	1 PV	Questo innesto permette al corpo di sintetizzare un veleno di potenza variabile (da -2 a -6) che può essere iniettato in una vittima. Il veleno è sufficiente per 4 - 5 utilizzi e si riforma nel corso di una Notte.
Visori/Sensori	1 PV	Permettono di estendere l'arco sensoriale del personaggio. Ce ne sono a raggi infrarossi, per la visione telescopica, ecc.

cuperare funzionalità in quegli arti danneggiati o amputati che altrimenti non riuscirebbe più a utilizzare. Naturalmente c'è un *piccolo* costo da pagare e solo i pirati o gli Shura più potenti (e ricchi) possono permetterselo.

Una protesi può essere impiantata in qualsiasi parte del corpo (eventualmente anche sana!) ma tutta la zona interessata dev'essere precedentemente *preparata*. Occorre sacrificare parte della propria umanità e quindi, in termini di gioco, un certo numero di PV dev'essere permanentemente tolto dalla locazione dove verrà praticato l'innesto. Non c'è limite al numero di protesi che possono essere impiantate in una qualsiasi locazione, a patto però che in essa rimanga almeno 1 PV. A volte, la protesi può essere innestata in zone precedentemente *morte* per altri motivi (ferite, colpi d'arte marziale, ecc.); in questo caso non è necessaria alcuna perdita ulteriore di PV.

Durante i combattimenti, il giocatore che subisce il colpo può decidere se lo stesso è andato a segno sulla protesi (eventualmente neutralizzandola) o su ciò che rimane della locazione interessata - tranne nel caso di Colpi mirati. Una protesi danneggiata può essere riparata come un qualsiasi altro pezzo di equipaggiamento, utilizzando il Talento Riparare.

MEZZI DI TRASPORTO

Questa Tabella presenta una serie di informazioni aggiuntive, rispetto a quanto precedentemente scritto, sui mezzi di trasporto più comuni utilizzati nella saga. Naturalmente tutte le indicazioni fornite, compresa evidentemente la Disponibilità, fanno riferimento ai mezzi presenti sull'Isola dei Demoni - spesso molto arretrati rispetto a quelli analoghi del Continente. Sentitevi liberi di modificare i valori proposti (puramente indicativi) adattandoli alle vostre esigenze o alle regole e alle considerazioni specifiche espresse nel *Capitolo 2 del Volume 3: Nuovi Meccanismi di Gioco*.

MEDICINALI E DROGHE

Sull'isola i medicinali sono considerati inutili e le droghe dannose - solo Alf della Clessidra sembra farne un qualche uso. Il livello di Disponibilità di tali oggetti, quindi, va aumentato di una categoria rispetto alla Tabella già pubblicata. Per esempio, un Antidolorifico avrà Disponibilità: *Raro*.

CIBI E BEVANDE

In generale (con l'eccezione della parte più occidentale, arida e vulcanica) è difficile morire di fame in qualunque parte dell'isola. L'acqua abbondante e così anche la vegetazione e il pesce.



CIBI E BEVANDE

Alimento	Disponibilità
Acqua, 1 litro	Comune
Carne salata, 1 chilo ...	Non Comune
Latte, 1 litro	Non comune
Pasto	Comune
Pesce	Comune
Uovo	Non Comune
Vino/Liquore, 1 litro	Non Comune

MEZZI DI TRASPORTO

Oggetto	PS	Velocità di Crociera	Consumo	Serbatoio	Disponibilità
Automobile	50	90 km/h	10 Km/l	40 l	Raro
Barca a remi	30	4 km/h	-	-	Comune
Barca a vela	50	3 - 6 km/h	-	-	Comune
Camion	100 - 150	40 km/h	3 Km/l	150 - 300 l	Non Comune
Carroarmato	800	60 km/h	3 Km/l	300 - 500 l	Molto Raro
Ciclomotore	10	30 km/h	18 Km/l	5l	Raro
Fuoristrada	75	80 km/h	5 Km/l	40l	Raro
Galeone	400	2 - 7 km/h	-	-	Molto Raro
Motocicletta	25	80 km/h	7 Km/l	35l	Non Comune
Motoscafo	50	10 km/h	8 Km/l	10l	Raro
Peschereccio	100	4 km/h	6 Km/l	100 - 500l	Molto Raro
Petroliera	2000	7 km/h	2 Km/l	3000l	Molto Raro
Treno a vapore	200	80 km/h	-	-	Molto Raro
Benzina, 1 litro	-	-	-	-	Non Comune
Pezzo di ricambio	-	-	-	-	Molto Raro
Pneumatico	-	-	-	-	Molto Raro



APPENDICE 3 CRONOLOGIA

In questa appendice è presentata la cronologia completa della saga di Ken, dalla fondazione di K'un-lun fino alla conclusione della serie a dei fumetti. Così potrete scegliere più facilmente il periodo in cui ambientare le vostre avventure!

PRIMA DELL'OLOCAUSTO

- 5000 a.O.** Crollo del regno di Rakan. Fondazione di K'un-lun.
- 4500 a.O.** Verso la fine del secolo, i saggi di K'un-lun iniziano a diffondere la propria filosofia pacifista nel mondo.
- 4400 a.O.** Ritorno dei saggi. Rivelazione di Arga. Nascita della Scuola Shura.
- 4000 a.O.** Nascita dell'Arcana Arte di Hokuto. Inizia l'espansione del Primo Impero.
- 2200 a.O.** Assassinio dell'Imperatore. Ritorno a K'un-lun delle sue genti. Inizio del crollo del Primo Impero. Honatsu e i suoi *Visionari* partono alla volta di Penglai dove, una volta giunti pongono le basi di una società perfetta.
- 2100 a.O.** Nascita della Prodigiosa di Gento.
- 2000 a.O.** Nascita della Divina Scuola di Nanto.
- 1900 a.O.** Nascita della Sacra Scuola di Hokuto.
- 1800 a.O.** La Scuola Shura si riduce al rango di Scuola Minore.
- 200 a.O.** Distruzione di K'un-lun. L'Impero si trasferisce a Penglai, non lontano dalle coste giapponesi. Gli Shura di Penglai perdono prestigio di fronte ai rappresentanti delle Scuole Maggiori e l'odio s'insinua nei suoi cuori.
- Anno 20 a.O.** Alla Prodigiosa Scuola di Gento viene ufficialmente affidata la difesa dell'Imperatore. I Guardiani iniziano i preparativi per la Rivolta degli Shura. Vengono costruiti i tre palazzi dei Guardiani e istituito l'Ordine dei Taishan.
- Anno 19 a.O.** Leda mette al mondo tre gemelli: Caio, Diago e Raoul. Iniziano i primi attriti tra le varie Discipline di Nanto.
- Anno 18 a.O.** Aiken, violando il giuramento, trasmette l'Arcana Arte a Jukei e la Sacra Scuola a Ryuken. Diago viene rapito e non sarà mai ritrovato. Nascita di Han. Nascita di Shin. Nascita di Ryuga.
- Anno 17 a.O.** Nascita di Rey
- Anno 16 a.O.** Morte di Aiken. Nascita di Toki. Han, rimasto orfano, viene adottato da Jukei. Nascita di Falco.
- Anno 15 a.O.** Nascita di Hio. Jukei, impazzito, uccide la moglie e il figlio. Ryuken adotta due trovatelli: Jagi e Kim.
- Anno 14 a.O.** Ryuken confida i propri timori di una possibile Rivolta degli Shura ai Maestri delle varie Scuole ma non viene creduto. Koryu, dopo aver provato l'ebbrezza dell'Aura Omicida, ne resta sconvolto e decide di non combattere più. Ryuken e Koryu si trasferiscono al di là del mare.
- Anno 13 a.O.** Nascita di Kenshiro. Saggia muore di parto. Nascita di Julia. Nascita di Saiaka. Koryu e Ryuken, dopo una furiosa lite, si separano. Nascita di Mamiya.
- Anno 11 a.O.** Scoppio della Rivolta degli Shura. Leda muore salvando Ken e Hio dalle fiamme del Sacro Palazzo della Dinastia Principale di Hokuto. Jukei invia Kenshiro, Raoul e Toki da Ryuken e decide di tenere con sé Caio e Hio. L'Imperatore viene catturato dagli Shura traditori.
- Anno 10 a.O.** Nibbio e Jukei iniziano la loro lotta contro gli Shura. Fuga dei Maestri di Nanto e ricongiungimento con Ryuken nella nuova terra. Assassinio di Akenai per mano degli Shura. Julia viene nominata Sacro Condottiero di Nanto. Penglai è sconvolta dalla guerra civile.
- Anno 9 a.O.** Julia si desta dallo stato di catatonìa in cui si trovava dalla nascita.
- Anno 8 a.O.** Souther uccide Ogai. Kim, ritenuto indegno, viene scacciato da Ryuken.
- Anno 7 a.O.** Jukei comincia l'insegnamento dell'Arcana Arte a Caio, Hio e Han. Fudo terrorizza Raoul. Julia riesce a rapire il cuore di Fudo. Nascita di Ork.



- Anno 4 a.O.** Nascita di Burt. Jukei tenta di forzare il cervello di Hio per apprendere il colpo segreto.
- Anno 3 a.O.** Shew dona la sua vista perché Ken possa continuare a vivere. Viene combattuta la battaglia del Lago di Sangue. Yorlo ordina ai Taishan di provocare la guerra termonucleare.
- Anno 2 a.O.** Sono eletti Sacri Pugnì Rey, Shin, Shew, Souther e Yuda. Fudo, Hyul, Juza e Shuren diventano Astri in Cerchio.
- Anno 1 a.O.** Scoppio della IIIa Guerra Mondiale. Su Penglai si svolge la battaglia della Montagna dei Cadaveri.
- Anno 0** Yorlo dà l'ultimo ordine: utilizzo delle armi atomiche. La guerra nucleare devasta il pianeta. Toki rimane esposto al *fall-out* radioattivo. Nascita di Lynn e Lea. Nibbio salva le bambine e tenta di ricongiungersi a Nanto e Hokuto. Caio affronta Jukei.

LA PRIMA ERA

- Anno 1 d.O.**
gennaio Nibbio elegge a propria dimora un piccolo villaggio nella parte meridionale del Continente.
- Anno 2 d.O.**
febbraio Morte di Nibbio. Falco diviene Maestro della Prodigiosa Scuola di Gento e affida Lynn a una famiglia di sconosciuti. Ryuga approda nel Continente e segue gli insegnamenti della Divina Scuola di Nanto.
giugno Penglai viene ribattezzata l'Isola dei Demoni. Caio, Hio e Han iniziano la propria scalata alla società demone.
- Anno 4 d.O.** Ryuga abbandona la Divina Scuola di Nanto e inizia la ricerca del Vero Condottiero.
- Anno 5 d.O.**
febbraio Ken diviene Successore della Sacra Scuola di Hokuto. Toki decide di dedicare la sua breve vita alla cura dei malati. Raoul uccide Ryuken. Ken affronta Jagi, ferendolo gravemente, quindi viene assalito da Shin, che lo lascia morente e rapisce Julia. Burt lascia il villaggio di nonna Toyo.
aprile Caio, Hio e Han sconfiggono i tre Guardiani di Shura e diventano i Tre Demoni delle Tenebre.
maggio Yuda, con l'aiuto di Raoul, tradisce i propri compagni. Shew inizia la sua guerriglia contro Souther che si dichiara Sacro Imperatore. Aily viene rapita. Rey inizia la ricerca dell'uomo dalle sette cicatrici. I genitori adottivi di Lynn vengono barbaramente uccisi e, a causa dello shock, la bambina perde la parola.
luglio Ryuga incontra Raoul e diventa uno dei suoi uomini più fidati.
- Anno 6 d.O.**
gennaio Ken si scontra con la Banda dell'Apocalisse, incontra Burt e Lynn e si scontra con Picche. Julia si getta nel vuoto, lasciando Shin nella disperazione, ma viene salvata dai Cinque Astri in Cerchio. Toki arriva ad Abalon. Raoul inizia a radunare il suo esercito e ad affrontare i Maestri delle arti marziali per carpirne i colpi segreti. Mamiya viene rapita da Yuda.
febbraio Ken combatte con Quadri, Fiori e Cuori, poi si scontra con Shin, dal quale apprende che Julia è morta. Shin si uccide, gettandosi nel vuoto.
aprile Lynn viene rapita dai Golan. Ken distrugge la Terra di Dio e uccide il terribile Colonnello dei Berretti Rossi. Mamiya ritorna al suo villaggio.
settembre Ken è al villaggio di Nonna Toyo. Distruzione della banda di Jackal e scontro con Diavolo. Jagi inizia a spacciarsi per Ken. Giungono le prime notizie su un grande esercito che sta arrivando da nord, con a capo il Grande Re.
ottobre Ken, Burt e Lynn arrivano al villaggio di Mamiya, a cui affidano i bambini di Nonna Toyo. Ken incontra Rey. Ken, Rey e Mamiya affrontano e distruggono il Gruppo della Zanna, liberando Aily, sorella di Rey. Amiba si sostituisce a Toki. Souther inizia la costruzione della sua piramide.
novembre Ken e Rey iniziano la caccia all'uomo dalle sette cicatrici.
dicembre Ken uccide Jagi, da cui viene a sapere che anche gli altri suoi due fratelli sono ancora vivi.
- Anno 7 d.O.**
gennaio Ken arriva ad Abalon, dove affronta Amiba. Raoul dà avvio alla propria campagna di conquista. Incontro tra Raoul e Falco. Ork, ancora giovanissimo, incontra con suo padre Raoul restando affascinato dalla personalità del Grande Re.
febbraio Ken scopre che Toki è tenuto prigioniero a Cassandrà, uccide il Carceriere e libera Toki. Toki gli conferma che il Grande Re in realtà è Raoul. Toki, Rey e Mamiya vedono la Stella della Morte. Ken affronta Sicar, membro dell'avanguardia dell'esercito di Raoul. Raoul si reca sull'Isola dei Demoni e incontra Caio. Il Pirata Rosso e i suoi uomini sbarcano sull'Isola dei Demoni dove vengono annientati da un unico Shura Inferiore. Ork rimane sull'isola.
marzo Rey affronta Raoul e viene ferito mortalmente: gli restano tre giorni di vita. Ken si scontra con Raoul e scopre che Raoul ha ucciso il maestro Ryuken. Toki affronta Raoul. Nuovo scontro tra Ken e Raoul, che si conclude in parità, ma l'avanzata dell'esercito del Grande Re si arresta. Mamiya si reca a Madison City alla ricerca di medicine che possano alleviare le sofferenze di Rey ma viene catturata dalla Banda dei Cani. Mamiya viene liberata da Ken e Rey che scoprono su di lei il marchio di Yuda. Ken viene a conoscenza dei particolari riguardanti la crisi della Divina Scuola di Nanto. Rey, prima di morire, affronta e uccide Yuda per vendicare Mamiya. Grazie al sacrificio di Rey, Mamiya non vede più la Stella della Morte.

- giugno** Ken si reca nei territori controllati dalla Divina Scuola di Nanto, dove affronta Shew e ne diviene amico. Ken si scontra una prima volta con Souther, ma viene sconfitto. Ken è imprigionato nelle segrete del palazzo della Grande Croce di Nanto ma riesce a fuggire grazie all'aiuto di Shiba, figlio di Shew. Svenuto nel deserto, Ken viene salvato da Raoul. Shew attacca Souther, ma viene sconfitto. Ken affronta Souther e stavolta riesce a batterlo.
- luglio** Raoul affronta Koryu, Raoul e Toki si scontrano. Raoul riprende il comando dell'esercito e ricomincia l'avanzata verso i territori controllati dalla Divina Scuola di Nanto. Ken affronta Ryuga.
- agosto** Toki muore per il cancro e per l'attacco di Raoul. Il padre di Rok, sfidando il Mare della Morte, si reca a parlare con Raoul e riceve dal Grande Re la promessa della liberazione dell'Isola dei Demoni.
- settembre** Raoul attacca il cuore di Nanto: inizia il suo scontro con i Cinque Astri in Cerchio, che cercano di proteggere il Sacro Condottiero di Nanto. Ken incontra Fudo della Montagna che gli rivela che il Sacro Condottiero di Nanto in realtà è Julia. Ken rifiuta di fuggire con Julia e si appresta ad affrontare Raoul. Ken sta per sconfiggere Raoul, ma un crollo separa i due contendenti. Raoul rapisce Julia e la porta al Palazzo dell'Aura Combattiva di Hokuto.
- ottobre** Raoul, per vincere le proprie paure, affronta Fudo, ma nello scontro si accorge che non riuscirà mai più a fuggire il timore che ormai gli è entrato nell'anima. Raoul abbandona il suo desiderio di conquista e si prepara a battersi con Ken. Ken sconfigge Raoul e, dopo averlo sepolto accanto al fratello, se ne va con Julia, a cui rimangono solo due anni di vita. Nova, una nuova stella, inizia a risplendere nel cielo. Burt e Lynn vengono affidati alle cure di Liaku. Falco scorge Nova.

L'ERA DELL'IMPERO

- Anno 8 d.O.**
maggio Il mondo pare essere nuovamente in pace. Sean offre rifugio a Ken e Julia; Falco inizia la conquista nel Sud del Continente.
luglio Jako rapisce l'Imperatore e si proclama Viceré.
- Anno 9 d.O.**
maggio Morte di Julia. Ken scompare.
- Anno 11 d.O.**
aprile Il mondo è colpito da un'epidemia e da una grande carestia. Jade chiude l'accesso a Blue Town.
- Anno 13 d.O.**
gennaio Fine della carestia. Jade viene tradito da Marlowe. Marlowe prende il potere in Blue Town e assume il controllo di alcune bande.
aprile Marlowe inizia la costruzione del proprio Impero. Falco termina la conquista della parte sud e si rivolge a quella centrale. Miou diviene cortigiana di Jako, con l'intento di scoprire dove sia nascosto l'Imperatore.
- Anno 14 d.O.**
gennaio Jukei accetta come adepto Ork.
- Anno 16 d.O.**
dicembre L'esercito di Marlowe viene attaccato da Falco, nella battaglia del Muro Meridionale. Enka muore. Marlowe torna a Blue Town.
- Anno 17 d.O.**
febbraio Morte di Marlowe.
luglio Lynn e Burt organizzano il primo nucleo dell'Esercito Rivoluzionario di Hokuto.
agosto Jako scatena gli eserciti degli Shogun dell'Imperatore contro i superstiti delle Scuole di Nanto e Hokuto. Distruzione di Dara e Trephe.
settembre A Zack City girano voci su un esperto di arti marziali che si aggira sulle montagne: Ken è tornato.
- Anno 18 d.O.**
febbraio Ken attacca Zack City.
marzo Ken attacca Busk City e si ricongiunge con Burt e Lynn. Shinobi, decano di Belan City, viene ucciso da Soria.
aprile Ken attacca Geira City. Ain si unisce all'Esercito Rivoluzionario di Hokuto.
maggio Ken affronta Falco. Morte di Ain e Jako. Liberazione dell'Imperatore. Ken parte per l'Isola dei Demoni. Ken incontra il Pirata Rosso e la sua banda di pirati.
giugno Ken giunge sull'Isola dei Demoni. Morte di Falco. Scontro con Kaiser. Scontro con Han. I Reietti, che attendono l'arrivo di Roul, confondono Ken con Roul e danno erroneamente inizio alla Rivolta degli Uomini Liberi. La rivolta viene soffocata nel sangue. Lynn è in mano a Caio. Primo scontro tra Ken e Caio. Ken, in fin di vita, viene liberato dal Pirata Rosso e da Ork. Jukei cerca di far recuperare la memoria a Hio, ma fallisce ed è sconfitto.
luglio Ken recupera le forze. Scontro con Hio. Morte del Pirata Rosso e di Ork.
agosto Ken si scontra per la seconda volta con Caio e lo uccide. Ken si allontana verso Nord.
settembre Ken incontra Ryu, figlio di Raoul. Scontro con Koketsu.
dicembre Lea sposta la Capitale dell'Impero a Cassandra.
- Anno 19 d.O.**
febbraio Ken e Ryu raggiungono Sawa.
marzo Ken visita Barranca, e lascia Ryu sotto la tutela di Barga
giugno Ken incontra Mamiya, ma perde la memoria. Scontro tra Burt e Borge. Ken salva Burt e uccide Borge. Ken cura Burt e lo affida a Lynn, poi riprende il proprio viaggio.



APPENDICE 4

IL POTERE DELLA PAROLA

Il problema della traduzione nella saga di Ken il Guerriero è stato fortemente aggravato dalla difficoltà della lingua giapponese, nonché dalla tendenza, di chi ne ha curata l'edizione italiana, a tradurre i nomi di volta in volta. Ciò ha generato un insieme di incongruenze non solo tra la serie animata e quella a fumetti, ma perfino tra un episodio e l'altro della stessa serie (per esempio, Hokuto viene definita a volte Divina e a volte Sacra).

La lista che segue contiene i nomi più significativi apparsi nella saga di Ken il Guerriero. La maggior parte di essi è di derivazione cinese e, in molti casi, ogni diversa sillaba ha un proprio significato. Spesso l'interpretazione della sillaba cinese è molto ambigua e probabilmente Bronson indicherebbe dei significati differenti da quelli effettivamente attribuiti!

Alcuni nomi risultano completamente inventati mentre altri invece hanno un significato. Infine, a titolo di precauzione, è bene tener presente che ci sono molti ideogrammi cinesi che, in giapponese, hanno la stessa pronuncia.

Quindi una stessa sillaba potrebbe originare ancora differenti interpretazioni.

LE ARTI MARZIALI

Tutte le scuole maggiori, a eccezione dell'Arcana Arte di Hokuto-Jen (a volte indicata con Hokuto-Jenni) hanno un aggettivo associato al termine *pugno* e al nome di una costellazione. Di seguito sono elencati alcuni nomi di Scuole e di colpi.

Nome Originale	Nome Adottato	Traduzione Letterale	Significato
Arhat Ni-ou-ken	Colpo del Re Guardiano Rakan	Arhat Benevolente-Re-Pugno	Colpo Benevolo del Re Arhat
Gen-to Kou-ken	Prodigiosa Scuola di Gento	Originale-Costellazione Imperiale-Pugno	Pugno Imperiale della Costellazione Originaria
Hoku-to Ryuu-ken	Arcana Arte di Hokuto	Nord-Costellazione Lapislazzuli-Pugno	Pugno di Lapislazzuli dell'Orsa Maggiore
Hoku-to Shin-ken	Sacra Scuola di Hokuto	Nord-Costellazione Divino-Pugno	Divino Pugno dell'Orsa Maggiore
Ka-zan Gun-rou-ken	Scuola di Montefiorito	Fiore-Montagna Branco-Lupi-Pugno	Pugno del Branco di Lupi della Montagna di Fiori
Mouko-ha-kyoku-dou	Via Diretta della Mongolia	Mongolo-Dominazione-Assoluta-Via	Via della Dominazione Assoluta della Mongolia
Nan-to Go-sha-sei	Cinque Aste in Cerchio	Sud-Costellazione Cinque-Carri-Stelle	-
Nan-to Roku Sei-ken	Sei Sacri Pugni di Nanto	Sud-Costellazione Sei Sacro-Pugno	Sei Sacri Pugni della Costellazione del Sud
Nan-to Sei-ken	Divina Scuola Di Nanto	Sud-Costellazione Sacro-Pugno	Sacro Pugno della Croce del Sud
Shura Nin-dou	Dottrina Shura	Caos/Demoni Ninja-Via	Via Ninja dei Demoni
Tai-zan ten-rou-ken	Colpo della Grande Montagna e del Lupo del Cielo	Grande-Montagna Paradiso-Lupo-Pugno	-
Tai-zan-ryuu sou-jou-ben	Pugno del Monte Taizan	Grande-Montagna-Scuola Gemelle-??-Fruste	-

I PERSONAGGI

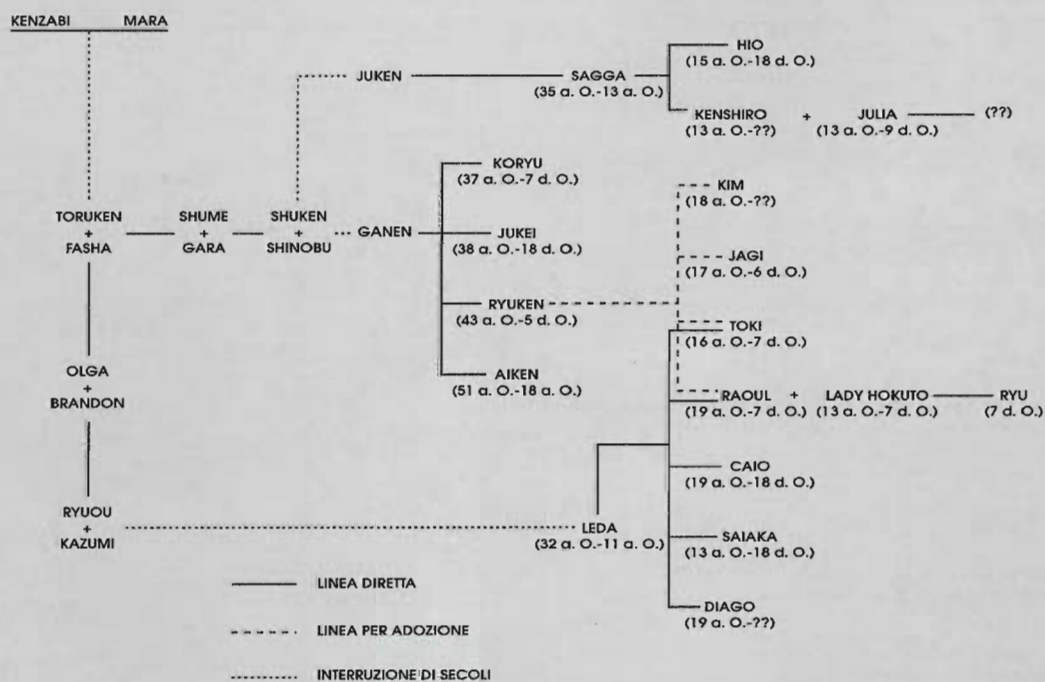
I nomi dei personaggi sono spesso di derivazione cinese e, in rari casi, giapponese. Quando non sono scritti in cinese, però, risultano spesso ambigui. Infatti, in giapponese esistono tre alfabeti: lo Hiragana (fonetico, corsivo), il Katakana (stampatello) e il Kanji (di derivazione cinese). Que-

sta distinzione che ha una notevole importanza, si perde completamente nella trascrizione dei nomi nella grafia occidentale. Per esempio, tutti i nomi in Ken sono scritti in Katakana; per i lettori giapponesi corrisponde a riscontrare nel testo una chiara impronta *futuribile* e *occidentalizzata*. Per dare un'idea, sarebbe come se in Italia scrivessimo Mikele, con la *k*, al posto di Michele. Lo stes-

so autore ha commentato questa scelta spiegando che la saga, infatti, si svolge nel futuro. Negli primi episodi, invece, il nome di Ken era scritto in Kanji dando così ai lettori una sensazione di *tradizionale* e quindi di *orientale*. Alcuni critici hanno utilizzato questa differenza per giustificare l'ipotesi che Ken non sia del tutto asiatico, ma che in lui scorra anche una parte di sangue occidentale.

Nome Originale	Nome Adottato	Traduzione Letterale	Significato
Fu-dou	Fudo	Non-Muove	Uomo dai fermi principi
Han	Han	?	-
Hyou	Hio	Pantera/Soldato	-
Hyyu-i	Hyui	Vento-?	-
Ja-gi	Jagi	Malvagio-morale	Uomo abietto
Juda	Yuda	Perverso/Traditore	Deriva da Giuda
Juu-kei	Jukei	?-?	-
Juu-za	Juza	?-?	-
Kai-ou	Caio	Mondo-Re	Re del mondo
Ken-shi-rou	Kenshiro	Pugno-Quattro-Figlio	Quarto figlio del pugno
Konjiki no Faruko	Falco	Oro-Falco	-
Kou-ryuu	Koryu	Luce-Drago	-
Nan-to Mu-on-Ken	Colonnello	Nanto-Non-Sonoro-Pugno	-
Ra-ou	Raoul	Rete del Paradiso-Re	Re dell'universo
Rei	Rey	Bellezza	-
Ri-haku	Liaku	?-Mare	-
Ryuu-ken	Ryuken	Drago-Pugno	-
Sei-tei	Souther	Sacro-Imperatore	-
Shachi	Ork	Balena Assassina	-
Shikou no Soria	Soria	Porpora-Luce-Soria	-
Shin	Shin	Verità/Fiducia/Dio/Nuovo	-
Shou-ki	Sean	Giusta-Energia	Dalla mente salda
Shu-ren	Shuren	Principale-Fornace	Flamma vivida che arde dall'interno
Toki	Toki	Nessuna	Grido di battaglia giapponese

DINASTIA DI HOKUTO



INDICE

CAPITOLO 1
LA VERA STORIA DEL MONDO: IL CREPUSCOLO DELLA CIVILTÀ pag. 2

LE ORIGINI DELLO SHURATAN pag. 2
 IL TERRIBILE ERRORE DEI KUO-HEI pag. 2
 LA MIGRAZIONE DA K'UN-LUN pag. 3
 PENGLAI, L'ISOLA DEL DESTINO pag. 3
 LA DISTRUZIONE DI K'UN-LUN pag. 4
 IL SEME DELLA DISCORDIA pag. 4
 I GUERRIERI TAISHAN pag. 5
 I DISCENDENTI DI HOKUTO pag. 5
 LA RIVOLTA DEGLI SHURA pag. 6
 LA PRIGIONIA DELL'IMPERATORE pag. 6
 HOKUTO, NANTO E GENTO UNITE pag. 6
 LA COSTRUZIONE DI UN REGNO DEMONIACO pag. 7
 LA LEGGENDA DI RAOUL pag. 7
 L'ARRIVO DELL'UNIFICATORE pag. 7

CAPITOLO 2
L'ISOLA DELLA MORTE pag. 8

IL LUOGO pag. 8
 IL PERIODO pag. 8
 IL PROGETTO DI HAROKI pag. 8
 SVOLGIMENTO DELL'AVVENTURA pag. 8

1. L'Ingresso a Samovar pag. 8
 Hans pag. 8
 Samovar pag. 9
 Guardie Cittadine pag. 9
 I Predoni pag. 9
 2. Le Taverne della Città pag. 9
 3. Al Porto pag. 10
 4. L'Arrivo della Random Wind pag. 11
 5. In Viaggio pag. 11
 I Loschi Figuri pag. 12
 6. La Misteriosa Conversazione pag. 12
 7. Una Risposta Esagerata pag. 12
 La Random Wind pag. 13
 8. L'Attacco della Terror pag. 13
 Haroki pag. 13
 9. Schiavi sull'Isola dei Demoni pag. 14
 Petulia pag. 14
 Equipaggio della Terror pag. 15
 10. Una Nuova Speranza pag. 16
 Guardie pag. 16
 T rex pag. 16
 11. Nella Prigione pag. 16
 12. La Fuga pag. 17
 13. Epilogo pag. 17
 PUNTI AVVENTURA pag. 17

CAPITOLO 3
L'ANIMA NERA DI SHURA pag. 18

IL LUOGO pag. 18
 IL PERIODO pag. 18
 ANTEFATTO pag. 18
 SVOLGIMENTO DELL'AVVENTURA pag. 18

1. Katangu! La Convocazione è Forlora di Morte pag. 18
 Animuri pag. 18
 Guardie pag. 19
 2. Xianijutsu! Una Brezza di Morte Giunge dal Mare pag. 19
 Taishan pag. 19
 3. Kotziue! La Minaccia si Stringe! Può la Morte Essere Evitata? pag. 20
 4. Tzufushi! Non Sempre un Villaggio è Innocuo Come Sembra! pag. 20
 Kobayashi pag. 20
 5. Mikayagol L'Anfro delle Quarantasette Vergini Urlanti pag. 21
 6. Epilogo pag. 22
 PUNTI AVVENTURA pag. 22
 I Combattenti Oscuri pag. 22

CAPITOLO 4
L'ISOLA DEI DEMONI pag. 26

PRIMA DELL'OLOCAUSTO pag. 26
 IL FOLLE PIANO pag. 26
 IL NUOVO ORDINE pag. 26
 Il Destino dei Taishan pag. 26
 GEOGRAFIA E CLIMA pag. 27

AMMINISTRAZIONE E LEGGI pag. 27
 TECNOLOGIA pag. 27
 COMMERCIO E DENARO pag. 27
 STRUTTURA DELLA SOCIETÀ pag. 27
 Le Categorie dei PNG Shura pag. 29
 SPOSTARSI SULL'ISOLA pag. 29
 RELIGIONE E LEGGENDE pag. 29

La Leggenda delle Quarantasette Vergini pag. 29
 La Leggenda del Salvatore dell'Isola pag. 30
 La Leggenda del Manuale di Shuratan pag. 30
 La Leggenda della Stele di Hokuto pag. 31
 MALATTIE E MUTILAZIONI pag. 31
 EDUCAZIONE pag. 31
 CERIMONIE pag. 31
 La Cerimonia della Sfida pag. 31
 La Cerimonia della Consacrazione del Sangue pag. 31
 La Cerimonia della Selezione pag. 31
 La Cerimonia dello Sha'Dong pag. 32

LE SQUADRE SPECIALI pag. 32
 Squadra della Triplice Fiamma pag. 32
 Squadra del Dragone delle Falci pag. 32
 Squadra del Soldato Leale pag. 32
 Squadra della Falce Animata pag. 32
 I TRE CASTELLI DEI DEMONI pag. 32
 Avernus pag. 32
 Nagato pag. 32
 Saika pag. 33
 Acheron pag. 33
 Hel pag. 33

LE CITTÀ pag. 33
 Central pag. 33
 Arashokon pag. 33
 Alf della Clessidra pag. 34
 Kaisertown pag. 34
 Petulia pag. 34
 I VILLAGGI pag. 34
 Naomi pag. 34
 Laila pag. 34
 Kuzon pag. 34
 Villaggio di Rok pag. 34

ALTRI LUOGHI D'INTERESSE pag. 35
 Baia dei Corvi pag. 35
 Rifugio di Jukei pag. 35
 Rovine pag. 35
 Sacro Idolo dei Male pag. 35
 Sacro Palazzo della Dinastia Principale di Hokuto pag. 35
 Santuario dell'Arcana Arte di Hokuto pag. 35
 ALTRI PERSONAGGI IMPORTANTI pag. 35
 Chamelon pag. 35
 Granchio pag. 36
 Osuki pag. 36
 Numari pag. 36

APPENDICE 1
GLI ESERCITI DELLA NUOVA ERA pag. 37

GLI ESERCITI DEL CONTINENTE pag. 37
 Esercito di Shin pag. 37
 Esercito di Shouter pag. 37
 Esercito di Raoul pag. 37
 Esercito del Sacro Condottiero pag. 39
 Esercito Imperiale pag. 39
 L'ESERCITO DELL'ISOLA DEI DEMONI pag. 39
 GLI ESERCITI PRIMA DELL'OLOCAUSTO pag. 39
 Esercito degli Shura pag. 39
 Esercito della Resistenza pag. 39

APPENDICE 2
L'EQUIPAGGIAMENTO pag. 41

I COSTI pag. 41
 ARMI pag. 41
 PROTESI CIBERNETICHE pag. 41
 MEZZI DI TRASPORTO pag. 42
 MEDICINALI E DROGHE pag. 42
 CIBI E BEVANDE pag. 42

APPENDICE 3
CRONOLOGIA pag. 43

PRIMA DELL'OLOCAUSTO pag. 43
 LA PRIMA ERA pag. 44

L'ERA DELL'IMPERO pag. 45

APPENDICE 4
IL POTERE DELLA PAROLA pag. 46
 LE ARTI MARZIALI pag. 46
 I PERSONAGGI pag. 46

CREDITS

KEN IL GUERRIERO IL GIOCO DI RUOLO

Volume 4 L'ISOLA DEI DEMONI

Allegato indivisibile
 alla confezione
 L'ISOLA DEI DEMONI



Testi: Marcello Manicardi, Marcello Missiroli, 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 *Stimulacri* 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.

