

MUTEKI CHOJIN HYPERION

(Il Gigante Invincibile Hyperion)

Concorso "I Corti di LGL" edizione 2011

PROLOGO

“No!” esclama con forza il generale Braddock del New World Order (la confederazione degli stati nordamericani ed europei) battendo il pugno sul tavolo. “Non possiamo restare a guardare mentre gli Annunaki distruggono le nostre nazioni! Dobbiamo fare qualcosa e dobbiamo farlo subito!”.

“Abbiamo provato di tutto” risponde il colonnello Truman. “Non c’è modo di fermarli. L’unica opzione sarebbe lanciare contro quegli esseri giganti le armi atomiche, ma così facendo distruggeremmo anche il nostro pianeta”.

Il Consiglio del NWO era molto teso. In tre settimane i giganteschi Annunaki avevano sterminato metà della popolazione mondiale, e si accingevano a sterminare anche il resto in pochi giorni ancora. Erano i giganti mitici delle leggende egizie, coloro che la bibbia chiamava con il nome di Nephilim, nati dall’unione dei Figli di Dio con le donne umane all’alba dei tempi. Ora, dopo un sonno ultramillenario, erano stati risvegliati da un sacerdote degli antichi faraoni, Yuya III, che li stava guidando alla distruzione e conquista del mondo conosciuto.

Nella cacofonia del vociare confuso dei presenti, una voce cerca di levarsi sopra gli altri: “Noi del Giappone abbiamo la soluzione!”. Al tuo fianco si è appena alzato il prof. Osamu Shirow e la sua esclamazione ha portato l’improvviso silenzio nella sala.

“Il Giappone ha la parola” gli risponde Braddock. “Prego, professore...”.

“Noi per anni abbiamo lavorato al progetto del geniale dottor Ikuto Yamashita, deceduto ormai da cinque anni. Segretamente, in una fortezza costruita all’interno del Monte Fuji, abbiamo costruito l’arma che ci difenderà dagli Annunaki, distruggendoli”.

“Di cosa si tratta?” domanda il generale.

Il professore si volta verso di te e tu, come da accordi, avvii il file dal display di fronte a te. In pochi secondi al centro della sala viene proiettato l’ologramma di una serie di progetti meccanici molto complessi, che il prof. Shirow spiega nel dettaglio, arrivando all’opera nel suo complesso: Hyperion, il robot antropomorfo progettato dal prof. Yamashita.

“Davvero avete costruito un robot del genere?” domanda ancora il generale.

“Certo, ed è già pronto a combattere. Dispone di svariate armi tra cui una Spada Galattica e il devastante Hyper Ray.”.

“E chi lo guiderà?”.

Gonfiando il petto ti alzi in piedi: “Io!” esclami “Katsuya Ayabusa!”.

I membri del consiglio si guardano stupiti: “Ma il ragazzo non avrà più di sedici anni!” commenta il colonnello Truman.

“Sedici e mezzo” puntualizza il professore. “Katsuya sono anni che si addestra per questo giorno. Sin dall’età di tre anni è stato sottoposto a un duro allenamento dal maestro Date che lo ha temprato e formato per il compito affidatogli”.

“Lei professore garantisce che questo Hyperion sia in grado di affrontare e sconfiggere gli Annunaki?”.

“Lo garantisco e lo prometto, in nome dell’Impero del Giappone”.

“D’accordo, professore, avete carta bianca. Che il Signore ci assista, tutta quanti”.



“No!” esclama con forza il generale Braddock del New World Order battendo il pugno sul tavolo “Non possiamo restare a guardare mentre gli Annunaki distruggono le nostre nazioni! Dobbiamo fare qualcosa e dobbiamo farlo subito!”

IN QUESTO LIBRO IL PROTAGONISTA SEI TU

Il libro che hai tra le mani è un libro speciale perché il protagonista sei tu. Seguendo delle semplici regole che troverai tra poco, potrai determinare i punteggi del protagonista della storia, Katsuya Ayabusa, e diventare protagonista in prima persona di una fantastica avventura.

LE CARATTERISTICHE

KATSUYA AYABUSA

Nonostante la tua giovane età sei pronto per il compito di pilotare Hyperion, l'unica speranza rimasta al genere umano. Sin da bambino hai ricevuto un addestramento estremamente severo, un'infanzia fatta di privazioni, di umiliazioni, di punizioni corporali, di combattimenti con i tuoi confratelli e con bestie feroci. Una rigida disciplina che oltre a rafforzare il tuo corpo ha ampliato la tua mente. Seguendo i precetti del bushido, il tuo maestro, Eyachi Date, ti ha addestrato ad accettare la morte, purché essa possa avvenire con onore, in battaglia, combattendo per il proprio ideale. Ma soprattutto che non può esservi onore senza sacrificio.

In questo librogame sei Katsuya Ayabusa, il giovane che, tra mille, è riuscito a guadagnarsi l'onore di pilotare il robot Hyperion.

Due sono le caratteristiche del tuo personaggio, dalle quali dipendono la tua vita e quelle dell'umanità:

- **Spirito di sacrificio:** nel corso delle tue avventure dovrai mettere la tua vita a repentaglio per portare a termine la tua missione; vi saranno situazioni difficili, scelte che richiederanno un sacrificio enorme. Il punteggio di questa caratteristica determina quanto è forte il tuo animo e fermi i tuoi propositi. Lancia un dado e aggiungi 6, riporta poi il risultato nella scheda del personaggio che troverai più avanti
- **Punti Vita:** questa caratteristica determina il tuo punteggio di salute e scenderà ogni volta che verrai ferito o che Hyperion verrà colpito. Nel corso dell'avventura ci sarà la possibilità, attraverso delle cure, di recuperare alcuni punti, ma non potrai mai superare il punteggio iniziale. Lancia un dado e aggiungi 12, riporta poi il risultato nella scheda del personaggio che troverai più avanti

HYPERION

Il tuo robot ha due caratteristiche fondamentali: Energia e Punti Strutturali. La prima è la forza che permette a Hyperion di combattere, volare, muoversi e usare le armi; la seconda è il suo "livello di vita". Entrambi i valori partono da un punteggio iniziale di 70: se l'Energia dovesse raggiungere 0 punti Hyperion si spegnerà automaticamente, se i Punti Strutturali dovessero scendere a 0 il robot andrà distrutto.

Hyperion è alimentato da una fonte di energia nucleare che dà energia a tutti i suoi circuiti e dispositivi. Possiede otto tipi diversi di armi più uno scudo. A ogni combattimento sarai tu a decidere che arma utilizzare. Ogni arma ha un punteggio minimo da ottenere ai dadi perché il colpo vada a segno. Possiede un bonus da aggiungere al danno arrecato (vedi il paragrafo "combattimento") e una quantità di energia necessaria al suo utilizzo. Che il colpo vada a segno o meno, l'Energia di Hyperion calerà di conseguenza. Lo scudo invece può essere utilizzato per parare il colpo dell'avversario: in tal caso se il lancio riesce, lo scudo assorbirà un certo numero di danni causati dal nemico e destinati al robot. Ovviamente lo scudo ha anch'esso un numero limitato di Punti Strutturali. Tutti i punteggi e l'elenco delle armi sono riportati nella scheda del personaggio che troverai più avanti.

FALCON BREAST

Il Falcon Breast è il tuo caccia personale. Con esso sei in grado, inserendoti nel petto di Hyperion, di entrare nel tuo robot e comandarlo. Il Falcon è equipaggiato con missili esplosivi. Anch'esso è dotato di Energia e Punti Strutturali.

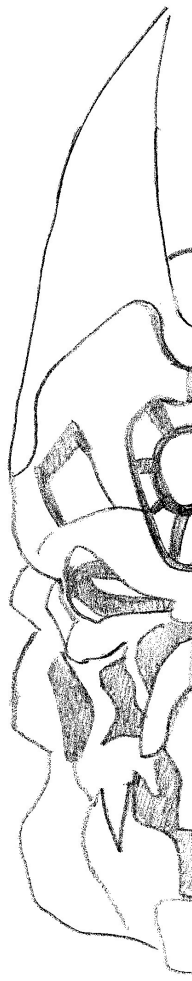
COMBATTIMENTO

Nel corso dell'avventura dovrai utilizzare Hyperion per combattere gli Annunaki. Anche loro, come il tuo robot, possiedono delle armi con lo stesso sistema di punteggi delle tue e che ti verranno descritte all'inizio di ogni combattimento.

Il combattimento si svolge in questo modo:

1. Si lanciano due dadi a testa. Chi ha il punteggio più alto colpisce per primo
2. Scegli l'arma con cui vuoi colpire il tuo nemico. Ogni arma ha un punteggio minimo per colpire. Lancia due dadi e se superi il punteggio minimo, hai colpito l'avversario
3. Per calcolare il danno inflitto, somma al bonus del danno dell'arma che hai utilizzato i punti in più hai che fatto rispetto al punteggio minimo per colpire
4. Sottrai il danno totale ai Punti strutturali del nemico
5. Se il punteggio scende sotto il 5, l'avversario non è più in grado di muoversi e può essere finito. Se il punteggio scende direttamente a 0 punti l'avversario viene distrutto
6. Dopo il tuo attacco, toccherà al tuo avversario colpire, seguendo il tuo medesimo procedimento. Per stabilire quale arma userà, lancia due dadi e utilizza l'arma corrispondente nella tabella del nemico

Ricordati sempre di sottrarre i rispettivi punteggi di Energia e Punti Strutturali a ogni attacco per entrambi. **IMPORTANTE:** per ogni 5 punti sottratti ai Punti Strutturali di Hyperion o del Falcon Breast, dovrai sottrarre 1 punto dai Punti vita di Katsuya.



HYPERION			
ARMA	COLPISCI CON	BONUS AL DANNO	ENERGIA
LAME ROTANTI	4	+2	5
MISSILI DISINTEGRATORI (1-5)*	4	+1	2 (ognuno)
HYPER RAY	8	+20	20
SOFFIO DI FUOCO	7	+3	6
PUGNO D'ACCIAIO	6	+3	5
SPADA GALATTICA	6	+5	5 (x sconto)
TESLA CANNON	6	+4	6
PUGNO IONICO ROTANTE	7	+4	6
*puoi lanciare a ogni attacco un numero di missili da 1 a 5, decidendo tu quanti spararne			
DIFESE	PARA CON	RIDUZIONE AL DANNO	PUNTI STRUTTURALI
MEGA SCUDO	6	-5	Iniziali: 50
			Attuali:
CARATTERISTICHE	INIZIALI	ATTUALI	
ENERGIA	70		
PUNTI STRUTTURALI	70		
FALCON BREAST			
ARMA	COLPISCI CON	BONUS AL DANNO	ENERGIA
MISSILI (1-5)	5	+1	1
CARATTERISTICHE	INIZIALI	ATTUALI	
ENERGIA	30		
PUNTI STRUTTURALI	30		
KATSUYA			
	INIZIALI	ATTUALI	
SACRIFICIO			
RESISTENZA			

Scheda tecnica di Hyperion

- Altezza: 30 m
- Peso: 280 t
- Potenza: 1.800.000 CV
- Velocità al passo: 75 km/h
- Velocità in volo: 700 km/h
- Velocità in acqua: 45 nodi
- Salto in elevazione: 1.000 m
- Composizione: iperlega
- Alimentazione: energia nucleare

TABELLA DEI COMBATTIMENTI

Hyperion/Falcon Breast Energia:	Nemico: Energia:	Hyperion/Falcon Breast Energia:	Nemico: Energia:
Punti Strutturali:	Punti Strutturali:	Punti Strutturali:	Punti Strutturali:
Hyperion/Falcon Breast Energia:	Nemico: Energia:	Hyperion/Falcon Breast Energia:	Nemico: Energia:
Punti Strutturali:	Punti Strutturali:	Punti Strutturali:	Punti Strutturali:

Vai al paragrafo **1** per cominciare l'avventura.