LA CITTA' DEI PUPAZZI

La Città dei Pupazzi

di Francesco Raimondi

AMBIENTAZIONE

Nel 1994, piogge di fulmini hanno colpito ogni deposito di armi e di petrolio sul pianeta, distruggendoli. La civiltà è crollata. I morti sono stati innumerevoli. Il mondo è senza legge, ordine, pietà.

Ma La Città si è salvata.

Una misteriosa organizzazione segreta, con uomini in posizioni chiave dell'economia e politica mondiale, si è imposta e ha mantenuto l'ordine, impiegando le gang di bikers come polizia privata e rimettendo in funzione una vecchia centrale a carbone in disuso, subito dopo le Piogge.

Come se già da tempo sapessero cosa stava per accadere, e si fossero preparati.

Queste figure si fanno chiamare Tutori. E richiedono un prezzo per la loro legge, per l'ordine e la sicurezza: i bambini.

Ogni bambino dai 3 anni in su viene preso alla famiglia e portato a Cittàlta, il quartiere più ricco, dove svettano i grattaceli pieni di uffici e di immensi e costosissimi loft... e i Collegi in cui ogni giovane è sottoposto a un indottrinamento continuo, e a test competitivi fino allo spasimo, che sgretolano ogni innocenza sotto un oceano di stress e ansie. Chi non resiste, viene sbattuto fuori, reso alla Città, oramai spezzato, a faticare nelle immense fabbriche di Cittàbbrica, o a vivere come reietto nella bidonville di Ciscarica. Chi riesce a resistere, invece, può lavorare negli uffici e negozi di Cittàdini, o come inservienti presso le decadenti ville dei ricchi e potenti di un tempo, a Centrittà. Dell'ex-area militare, Abandon, e della misteriosa Cisotto, nessuno parla.

Ma c'è qualcuno che si oppone ai Tutori. Qualcuno che si batte per sottrarre e nascondere i Bambini, e farli crescere liberi con le loro famiglie, insegnando loro la vera storia e spingendoli a pensare con la propria testa. Costoro sono i Tati. E anche se non hanno armi e mezzi come i Tutori, detengono un sapere antico e perduto, conservato nel segreto più assoluto per secoli e rivelato solo dopo le Piogge, come se un momento a lungo atteso fosse infine arrivato: l'Arte Psichica.

I Tati sono in grado di non farsi vedere, di confondere le menti con le parole e i gesti, di trasformarsi nei grandi eroi delle storie. E alcuni tra loro hanno appreso una particolare arte marziale, lo Shindo, che combinata con le loro capacità li rende più forti, veloci, agili, reattivi... fino ai limiti del corpo umano.

Tutori contro Tati: armi, soldi, potere, contro magia, furbizia, atletica. Ciascuno ha le sue vittorie, ciascuno ha le sue sconfitte; in una bilancia perennemente in bilico, in cui basterebbe la spinta giusta per farla piombare improvvisamente da una parte o dall'altra.

E questa spinta può darla solo la Bambina.

La Bambina ha 3 anni. Ed è contesa tra Tati e Tutori da mesi. Secondo profezie mistiche e avanzati calcoli probabilistici, lei è l'ago della bilancia, il ricettacolo più potente che la Luce abbia mai trovato in questo mondo. Ed è una bambina. Di soli 3 anni.

Ed è in fuga.

Fin da appena nata, un Tato di nome Jonata è stato al suo fianco. E ha cercato in ogni modo di salvarla sia dall'avidità dei Tutori che dal destino messianico cui la destinerebbero i Tati. Vuole che la sua Aly sia libera, e farà di tutto per riuscirci. Un viaggiatore li accompagna: Simòn, il leggendario fondatore dello Shindo, considerato un eccezionale campione, il combattente letale e perfetto, da molti. E un perfetto imbecille dagli altri!

E poi, naturalmente, ci sono i Pupazzi. Con i loro strabilianti Poteri, originati dalla Luce che scorre impetuosa in essi.

Gli Orsi, in grado di manipolare l'energia in mille modi, da sempre alleati dei Tati.

E i Perduti, tutti diversi, in grado di piegare la materia come vogliono, il potere occulto dietro ai Tutori.

Ma i più subdoli sono i Felini, in grado di annullare i poteri altrui; indipendenti, aiutano chi gli pare, quando gli pare.

La Storia dei Pupazzi è antica quanto quella di Tati e Tutori. Secondo la leggenda, i Tati crearono i Pupazzi, ma i Tutori rubarono il segreto e lo sfruttarono per i propri fini. Eppure, dicono le storie, a istruire i Tati fu un Pupazzo. Un circolo impossibile, destinato a rimanere irrisolto.

Nella Città, i Pupazzi combattono gli Incubi che i Tutori inducono con la loro avanzata tecnologia nei Bambini per piegarne la volontà e controllarli; e allo stesso tempo si scontrano tra loro, Orsi contro Perduti, per impedire che la fazione avversa prevalga.

I Pupazzi sono fatti di pelo e imbottitura; eppure vivi. Ma la loro vita segue delle regole inderogabili:

- Si muovono e vivono 5 volte più velocemente dei Grandi (Velocità Pelouche);
- Se si bagnano, perdono la loro Velocità Pelouche;
- I loro Poteri sono efficaci contro Pupazzi e oggetti, ma non contro i Grandi: un raggio energetico di un Pupazzo contro un altro Pupazzo lo ferirà, mentre contro un Umano non causerà alcun danno. Tuttavia, lo stesso raggio contro un palazzo lo farà crollare addosso all'Umano! :D
- Per quanto ferito, un Pupazzo può sempre essere riparato da un Tato o da un Tutore... ma il fuoco lo uccide completamente, poiché bruciano in un istante!
- Infine, se possono essere visti o uditi da qualcuno, si bloccano e sono impossibilitati a muoversi; naturalmente, a meno che Aly non sia nei paraggi! La sua Luce è talmente potente da permettere ai Pupazzi di muoversi liberamente!

Come se tutto questo non bastasse, nei luoghi più oscuri, reconditi e dimenticati della Città giacciono nascosti i Caduti... Pupazzi impazziti il cui Potere è cresciuto enormemente, e che sono diventati aggressivi verso qualunque cosa, Grandi, Pupazzi... persino Bambini. E sono talmente forti da potersi muovere davanti ai Grandi, e da poterli persino ferire... e uccidere.

Sono solitari ed evitati... ma il loro Re, il temuto Sacre-Bleu, si sta risvegliando da un lungo sonno. E lui vuole una sola cosa: vendetta. E distruzione.

Secondo la Profezia, solo un'Orsacchiotta lo può fermare: Giada, l'unica SoulMaster di quest'Epoca. Il Potere più potente di tutti, eccezionalmente raro, che è comparso in una manciata di Orsi in tutta la Storia. Ma Giada se n'è andata anni fa, ed ora Aly - la Bambina - la cerca disperatamente, assieme ai suoi Tati protettori Jonata e Simòn, e assieme a un gruppo di Pelouche misto di Orsi e Perduti, il famigerato Gruppo dei Cinque, che mille mirabolanti imprese ha compiuto negli anni.

Riusciranno a trovare Giada prima che Sacre-Bleu si risvegli? E prima che i Tati o i Tutori trovino loro? Senza dimenticare gli imprevedibili Felini e i terribili Caduti! Tutto è in mano vostra... e nella vostra abilità di combattenti!

REGOLE SPECIALI

Volontà ad Equilibrio

La Città dei Pupazzi (LCdP) usa le nuove statistiche di Volontà ed Equilibrio presentate in Agon WW2 by Marzio Morganti.

Personaggi Iniziali

Tutti i personaggi partono con 7 pallini da distribuire tra Rapidità, Attacco e Difesa (minimo 1 in ogni statistica), + altri 5 da distribuire tra Volontà ed Equilibrio.

Tuttavia, mentre i Grandi (Tati e Tutori) partono con 3 Tecniche + 1 Super Mossa, i Pupazzi hanno 1 Sola Tecnica + 1 Super Mossa. Per la loro creazione e personalizzazione si applicano le normali regole di MS base.

Questo mini-setting nasce per giocare i compagni di Aly, nella loro lunga ricerca di Giada; ma nessuno vi impedisce di crearvi i vostri PG e interpretare Tati, Tutori e Pupazzi a scelta! Soltanto i Caduti non sono mai giocabili: troppo potenti e folli!

Esperienza

Essendo i personaggi costantemente in fuga, non esiste qualcosa di simile all'Allenamento. Inoltre, se l'intero gruppo perde lo scontro in cui è coinvolto, la storia finisce! La fazione avversaria ha vinto. Pertanto, in LCdP si apprende più dalle vittorie che dalle sconfitte.

Inoltre, per i Pupazzi è impossibile aumentare la propria Luce, e dunque le proprie statistiche; possono solo apprendere come usarla meglio.

Per tutte queste ragioni nella modalità Gioco di Ruolo, a differenza di MS base, si guadagnano 2 punti esperienza per ogni scontro vinto, e 1 per ogni scontro perso.

Inoltre, Tati e Tutori acquistano un nuovo livello nelle statistiche con 10 PX, una nuova tecnica con 15 PX e una nuova Super Mossa con 20 PX; mentre i Pupazzi guadagnano un nuovo livello nelle statistiche con 20 PX, una nuova Tecnica con 5, e una nuova Super Mossa con 10.

Velocità Pelouche

All'inizio di uno Scontro, ogni giocatore che controlla un Pupazzo acquisisce tanti Dadi Rapidità quant'è il suo valore di RA. Durante lo scontro può tirarne quanti vuole, fino ad esaurimento; se il risultato è superiore alla RA del PG, per quel turno il PG ottiene PA in base al risultato anziché a RA.

Ad es.: ho RA 2, perciò ogni turno ottengo 2 PA. Tuttavia essendo un Pelouche ottengo anche 2 Dadi Rapidità: al terzo turno, PRIMA di pescare i miei PA ne lancio uno e ottengo 4; pesco ben 4 PA per questo turno! Al prossimo pescherò i soliti 2. Il Dado è eliminato, fino al prossimo combattimento.

Fuoco, Oggetti, Permanente

Alcuni Tutori vanno in giro armati di benzina e accendino per meglio distruggere i Pupazzi! Nelle loro schede ci sono pertanto Tecniche con il descrittore "+1 Fuoco" al posto di un Simbolo. Ciò significa che quella tecnica non solo aggiunge +1, ma che è efficace anche contro i Pupazzi (che sono altrimenti inattaccabili dai Grandi)!

Allo stesso modo, alcuni Pupazzi possono rompere l'ambiente circostante per ferire i Grandi! Nelle loro schede ci sono quindi Tecniche con la dicitura "+1 Oggetto": oltre ad aggiungere +1, è anche efficace contro i Grandi (altrimenti invulnerabili per i Pupazzi)!

Infine, alcuni Tati possono aumentare le proprie capacità fisiche o mentali oltre misura... per questo alcune loro Tecniche hanno la dicitura "+1 Permanente": una volta attivata la Tecnica, la Statistica indicata ottiene un bonus di +1 fino alla fine dello scontro! Nessuna Statistica può aumentare più di una volta in questo modo: se la Tecnica viene nuovamente utilizzata, si calcola il +1 solo al Test e ai Danni!

Quartiere Cittadino

I Personaggi viaggiano continuamente per La Città, e il luogo in cui si trovano può influenzare anche di parecchio l'esito dello scontro!
Perciò, a inizio gioco si prepara il mazzo di carte di MS togliendo le Figure (Jack, Donna e Re) mettendole da parte in un nuovo mazzo, che viene mescolato; le altre verranno usate come di consueto per tenere conto di PA e SP.

All'inizio di ogni combattimento si estrae dal mazzo Figure una carta; in base alla tabella seguente si scopre in quale parte della città si sta comattendo.
Questa meccanica mi è stata suggerita da Marzio Morganti: grazie!

D♡	Cittàdini	Gli Orsi guadagnano per la durata dello scontro +1 a VO o EQ a scelta.
J♡ K♡	Centrittà	I Tati Magi guadagnano per la durata dello scontro +1 a VO o EQ a scelta.
J♢ K♢	Ciscarica	I Tati Marziali guadagnano per la durata dello scontro +1 a VO o EQ a scelta.
J♣ D♣ K♣	Cittàlta	i Tutori Armati guadagnano per la durata dello scontro +1 a VO o EQ a scelta.
D♠	Cittàbbrica	I Perduti guadagnano per la durata dello scontro +1 a VO o EQ a scelta.
J♠ K♠	Abandon	i Tutori Bikers guadagnano per la durata dello scontro +1 a VO o EQ a scelta.
D♢	Cisotto	I Felini guadagnano per la durata dello scontro +1 a VO o EQ a scelta.

Naturalmente, nel caso in cui si stia applicando la modalità Gioco di Ruolo, il luogo in cui si combatte dipenderà dalla storia e dalla strada percorsa dai Personaggi!

Avversari

Dal momento che ogni Tutore, Tato e Pupazzo ha delle capacità e poteri specifici, giocando in modalità GdR sarebbe difficile per il Master creare e gestire molti nemici tutti insieme; pertanto si può assegna-

re un pool di Simboli e punti bonus da impiegare per attivarli una volta a turno, come illustrato in Hyper Armor o ne L'Incubo di Gaia by Luca De Marini; per quanto riguarda Tati e Tutori si consigliano 5 punti, per i Pupazzi 3.

Nel caso in cui si voglia determinare casualmente il tipo di nemico, sia nella modalità classica che in quella GdR, basterà pescare dal secondo mazzo (quello senza le figure) tante carte quanti sono i nemici desiderati, e fare riferimento alla tabella sottostante, che riporta anche i Simboli consigliati per ogni genere di nemico.

da 2 a 9	♡	Orsi	Simboli consigliati: Spinge, Ultra Agilità, +1 Oggetti
numeri pari	♢	Tati Magi	Simboli Consigliati: Cade, Riflette, +1 Permanente
numeri dispari	♢	Tati Marziali	Simboli Consigliati: Combo, +1 Counter, +1 Permanente
da 2 a 9	♠	Perduti	Simboli Consigliati: Trasla, Ultra Durezza, +1 Oggetti
numeri pari	♣	Tutori Armati	Simboli Consigliati: Distanza, Schianta, +1 Fuoco
numeri dispari	♣	Tutori Bikers	Simboli Consigliati: Trasla, Salto OK, +1 Fuoco
10	♡ ♢ ♣ ♠	Felini	Simboli Consigliati: Distanza, Riflette, +1 Counter
1	♡ ♢ ♣ ♠	Caduti	Se esce un Asso, siete nei guai: un Caduto appare, i vostri avversari fuggono e vi tocca combatterlo! Simboli Consigliati: Possente, Schianta, Scaglia
Jolly		SACRE-BLEU!	Peggio di così non poteva andare. E' apparso il Re dei Caduti, la nemesi oscura della Città si è risvegliata definitivamente: unite le forze coi vostri nemici, e sperate di riuscire a sconfiggerlo!

Eventi

Quando ci sono in ballo grandi Poteri, gli imprevisti sono dietro all'angolo. Ora che sapete dove combattete e contro chi, c'è da determinare come reagirà il famoso ago della bilancia… la Bambina!
Tirate i 2 dadi da 6 di MS e vedete cosa esce!

1: Aly incita i Pupazzi! La sua Luce si fa' più forte del normale, e tutti i Pupazzi guadagnano +1 AT o DE (a scelta) temporaneo, fino alla fine dello scontro!
2: Aly scappa! Se ci sono Grandi (Tati o Tutori) presenti, tutti i Pupazzi si immobilizzano bloccandosi, senza più la sua Luce a sostenerli!
3: Zona ingombra di detriti ed edifici da poter sfruttare. +1 Oggetti per tutti i Pupazzi (si somma a eventuali Tecniche con questo Descrittore).

4: Aly si esalta! E' tutta presa dallo scontro, e senza che se ne accorga sta' aumentando la Luce in tutta l'area. Tutti i Personaggi guadagnano il doppio dell'Esperienza, sia che vincano sia che perdano!

5: Aly piange! Il suo desiderio di salvare tutti i Pupazzi fa' sì che non siano attaccabili dal descrittore +1 Fuoco fino alla fine dello scontro!

6: Divide et Impera! I nemici tendono un agguato al Party, sparpagliandolo! Sono possibili solo scontri singoli, i PG non possono aiutarsi l'un l'altro, e sono i nemici a scegliere il proprio avversario!

7: Piove! Tutti i Pupazzi sono zuppi e appesantiti, e non possono usare la Velocità Pelouche.

8: Zona deserta, non è rimasto nulla in piedi. Non ci sono Oggetti da sfruttare, pertanto i Grandi sono inattaccabili dal Descrittore +1 Oggetti.

9: Sfida letale! Se i nemici sono scelti casualmente, guadagnano +1 Punto Bonus da sfruttare per i loro Simboli; in ogni caso, al termine di questo Scontro ogni PG guadagna 1 Punto Esperienza in più!

10: Aly s'infuria! La sua rabbia esplode, e la sua Luce si fa così intensa che i Pupazzi perdono ogni limite e sono in grado di combattere e ferire i Grandi senza bisogno di alcun Descrittore apposito!

11: Una conduttura del gas è saltata! +1 Fuoco per i Tutori (si somma a eventuali Tecniche con questo Descrittore).

12: Arrivano i rinforzi! Al quarto turno di combattimento, numerosi Tati o Tutori sciamano nel quartiere: il combattimento è interrotto, gambe in spalla! Se tutti i PG non avevano terminato i loro scontri, nessuno guadagna punti esperienza.

Gestire i Caduti*: Hyper Armor e i Simboli Avanzati*

Per farla breve i Caduti sono Pupazzi che, in seguito a un fortissimo trauma emotivo, sono impazziti e diventati assolutamente malvagi e incontrollabili… ma anche eccezionalmente ultra-potenti.

In LCdP, i Caduti sono la sfida più ardua possibile, - non a caso l'avversario più potente di tutti è il loro Re, Sacre-Bleu - al punto che un solo Caduto dovrebbe essere in grado di tenere testa a un gruppo di sette personaggi almeno!

A livello di meccaniche, per rendere il feeling di un tale livello di potere soverchiante, LCdP sfrutta il Modulo Opzionale Hyper Armor e alcuni Simboli Avanzati, entrambi creazioni della community di Musha Shugyo. Le regole sono le stesse presentate sul Blog di Musha Shugyo, ma l'interpretazione delle Hyper Armor è diversa: anziché come armature, possiamo vederle invece come una potentissima aura di Luce che avvolge i Caduti rafforzandoli oltre misura! Il progressivo danneggiarsi attraverso le meccaniche Struttura/Danno rappresentano bene il consumarsi sempre più delle risorse vitali dei Caduti man mano che lo scontro prosegue. Le Auree dei Caduti in genere sono equiparabili alle Armature Avanzate; Sacre-Bleu invece è come se indossasse un'Armatura Ultra. Qualunque altro Pupazzo non potrà mai, per nessuna ragione, raggiungere questo livello di Potere (neppure emulando un'Armatura Base).

Nel caso in cui temeste di complicarvi troppo la vita, potete sempre evitare di integrare queste nuove meccaniche nella vostra Partita: basta non considerare la seconda parte della Scheda dei Caduti, che per l'appunto indica le proprietà delle Auree e i Simboli ad esse collegati. In questo caso, per rendere il PNG sfidante, vi consiglio di aumentarne le Statistiche base (3 Pallini in più dovrebbero bastare) e di aumentarne semmai i PV, dai canonici 30 a 60. Magari fate qualche prova e poi fatemi sapere!

Un'ultima cosa: un Pupazzo che Cade impazzisce irriversibilmente, e appena lo fa andrà in berserk e ucciderà tutto ciò che ha intorno, Grandi o pelouche che siano. Un Caduto pertanto avrà molti punti in Volontà, e sempre e comunque zero in Equilibrio.

Jonata

Tato Mago (NarraStorie)

Jonata ha perso i genitori nella tragedia delle Piogge, appena quindicenne, e ha vissuto per strada lavorando come poteva per mantenersi. Già troppo vecchio per i Tutori, non ha mai avuto noie particolari da loro, ma un senso di rabbia profonda lo coglieva ogni volta che li vedeva portare via bambini alle proprie famiglie… volevano farli soffrire come aveva sofferto lui?!

Il suo senso di giustizia l'ha portato ad aiutare uno di loro a scappare, ma la sua inesperienza stava per costargli la vita… quando sono intervenuti i Tati. Jonata ha insistito per unirsi a loro, e nel dubbio è stato condotto davanti alla Tata Elisa, capo putativo della Scuola; ha insistito per essere ammesso, e per imparare da loro… con scarsi risultati. Non è mai riuscito a legare realmente con Marzialisti e Magi, e l'unico talento che abbia mai dimostrato era di saper calmare i bambini leggendo o raccontando vecchie Storie.

Finalmente, un giorno gli è stato affidato un incarico: una neonata senza madre e col padre perennemente assente per lavoro; una storia d'altri tempi, bizzarra al mondo d'oggi. Nel corso dei successivi tre anni curò e crebbe la bimba, Alyssa, come se fosse sua, amandola come una figlia… finché il padre non si svelò come Tutore, ordinando che fosse condotta al Collegio. Jonata rifiutò e si rivelò come Tato, e il padre di Aly, impazzito, cercò di sparare a entrambi. Ma per la prima volta i Poteri sia di Jonata che della piccola si risvegliarono, permettendo a entrambi di salvarsi… mentre la loro vecchia casa andava a fuoco. Circondati dai Pupazzi risvegliatisi grazie ad Aly, riunirono il Gruppo dei Cinque e incontrarono Simòn, per mettersi alla ricerca della mitica Giada, l'unica SoulMaster di quest'epoca. E la storia parte proprio da qui...

TECNICHE e POTERI

Aly! Vieni qui!: lo scopo principale di Jonata è sempre proteggere la sua Bambina, dando tutto sé stesso nel tentativo! All'inizio studierà l'avversario per un po', ma quando si sente pronto non lo ferma nessuno!

Scappate! Guadagnerò tempo!: piuttosto che lasciar cadere Aly nelle mani dei Tutori, Jonata è pronto a sacrificarsi affidandola ai Cinque o a Simòn; data la sua scarsa forza, il ragazzo cerca di sfruttare l'impeto e la sensazione di superiorità del nemico per spiazzarlo e bloccarlo il tempo necessario!

NON toccherai quella bambina.: come ogni Tato, Jonata non può restare indifferente davanti a chi fa soffrire i piccoli. Quando mostra tutta la sua risolutezza e decisione, può prendere di sorpresa anche l'avversario più tosto, spingendolo via senza dargli tregua!

Personificazione del Narrastorie: il Potere unico e creduto da tempo perduto dei Tati NarraStorie: Jonata diventa in tutto e per tutto il personaggio di una Storia letta o conosciuta! Le sue capacità aumentano di colpo, e cambia tanto da prendere di sorpresa ogni nemico!

Simòn

Tato Marziale (Shindoka)

La cosa più vecchia che Simòn ricorda, sono le Piogge. Si risvegliò sotto una tempesta di fulmini, nudo e affamato, e per giorni non fece che vagare alla stregua di un animale… poi lentamente ritrovò consapevolezza di sé stesso, e si presentò alla Scuola dei Tati. Rimase con loro per cinque anni, apprendendo ma soprattutto insegnando loro lo Shindo, la bizzarra arte marziale da lui stesso - così dice - inventata. Un insieme di tecniche tanto per il benessere personale quanto di lotta, che funzionano con meno della metà dei soggetti che le praticano.

Il suo modo di fare grandioso e fanfarone non hanno aiutato a dipanare l'arcano: genio del combattimento o perfetto e completo coglione? Ai posteri l'ardua sentenza… anche perché alla lunga, Simòn si è trovato stretto nei ranghi dei Tati, e anelando più libertà ha girovagato in proprio per la città - tornando ogni tanto con gruppi di ragazzetti sottratti ai Tutori, soprattutto di Ciscarica.

Il suo nome è oramai noto anche ai Bikers e alle alte sfere di Cittàlta, ma nessuno riesce ad acchiapparlo: chi dice per le sue eccezionali qualità, chi per semplice culo… e un carisma inossidabile.

Alto e solido, ma non particolarmente muscoloso, i capelli grigi contrastano con un volto non così vecchio… e con occhi fin troppo profondi e antichi. Indossa sempre un lungo impermeabile, che faccia caldo o freddo, in cui nasconde il proprio bastone da combattimento, lungo circa un metro e mezzo. Neppure lui sa come sia arrivato qua, o quando se ne andrà… ma quando ha saputo di Jonata e Aly si è parato davanti a loro per proteggerli e scortarli: per la prima volta, sembra sapere cosa deve fare nella vita!

TECNICHE e POTERI

Tecniche Shindo per Vivere Meglio: un insieme di principi presi a caso dallo yoga, dalla new-age e dai… cartoni anni '80. In qualche modo, crederci sembra essere la chiave per farle funzionare, e in effetti Simòn diventa improvvisamente più veloce quando le usa.

Primo Chakra: Omblelico. Generando nuovo Ki, Simòn è in grado di sferrare una miriade di colpi veloci e potenti. O così almeno sostiene lui.

Terzo Chakra: Piedi. Concentrando il Ki nei piedi, Simòn ottiene un equilibrio e un'agilità che gli permettono balzi sovrumani e di evitare ogni attacco!

Sesto Chakra: Cuore. La Tecnica più difficile e rischiosa che Simòn sia in grado di padroneggiare al momento: spingendo il suo corpo oltre i limiti fisici, lo Shindoka diventa in grado di ritorcere ogni attacco contro il nemico, migliorando inoltre la propria difesa e moltiplicando a dismisura il danno! Una mossa finale, che lascia Simòn stremato ogni volta.

Dorothy

Gruppo dei Cinque (Orso, 3 anni)

Dorothy è come la maggior parte degli Orsi attuali figlia di Pippo (attuale capostipite della Famiglia degli Orsi)... e della Guerra. Tre anni fa infatti si svolse una sanguinosa battaglia che coinvolse Pupazzi di ogni genere, Tati e Tutori. Alla fine, tutto terminò in un momento quando il terrificante Sacre-Bleu si destò, distruggendo Grandi e Pupazzi con la stessa facilità; Pippo, il tato di Dorothy, lo combattè e riuscì a sigillarlo… pagando la sua vitalità come prezzo: da allora dorme continuamente, e non riesce a svegliarsi che per pochi istanti.

Dorothy è anche la sorella gemella di Giada: nacquero insieme, e avevano gli stessi genitori. Tuttavia, mentre Giada con gli anni diventava sempre più potente e capace, ammirata e idolatrata da tutti come unico SoulMaker di quest'epoca, Dorothy non ha mai imparato a usare i suoi Poteri - che dovrebbe avere per natura, come ogni Orso.

Per questo ha sviluppato un caratteraccio ombroso e aggressivo… e la tendenza a prendere a pugni le cose e le persone. La sua forza fisica è eccezionale, rendendola probabilmente in grado di rivaleggiare con i Perduti più potenti; cosa che, tanto per cambiare, la fa passare male visto che gli Orsi in teoria dovrebbero avere Poteri energetici e non materici!

Gli unici pupazzi con cui va d'accordo sono sua sorella maggiore Isabella, un'eroina rispettata da tutti e membro dell'originale Gruppo dei Cinque, che Dorothy ha voluto copiare riunendo intorno a sé altri coraggiosi… ed emarginati… come lei. In particolare ascolta Pac (il che non è difficile, visto che sa dire solo "bau"), verso cui ha sentimenti contrastanti; e naturalmente, come tutti anche lei adora Giada, e ha sofferto molto quando è sparita.

Ha un legame fortissimo anche con Aly e Jonata, essendo da sempre il pupazzo preferito della bambina; per lei Dorothy farebbe qualunque cosa, e di certo non permetterà a qualche puzzoso petulante Perduto di allungare le zampacce sulla SUA Aly! L'idea di cercare Giada è stata proprio di Dorothy, e Isabella l'ha poi confermata, permettendo loro di imbarcarsi in quest'impresa.

TECNICHE e POTERI

Cazzottone Fortissimo!: Dorothy tira un pugno davvero molto, molto forte contro il suo nemico, lanciandolo lontano (sì, non era difficile da capire). Tipicamente Dorothy tende ad abusare un filino della sua spropositata forza fisica, dando pugni a caso alle cose ogni volta che è frustrata per qualcosa (cioè spesso), sfasciandole o facendole crollare.

Calcione Pupazzesco!: Dorothy salta e attacca il nemico in una perfetta imitazione di Bruce Lee in Dalla Cina con Furore (film che adora). Prende la rincorsa, si dà la spinta e ci mette tutta la forza che ha. Gli edifici della Città hanno un sacro terrore di questo colpo, e non solo loro.

Pac

Gruppo dei Cinque (Cane, 3 anni)

Pac era il membro più giovane dell'originale Gruppo dei Cinque, che compì molte imprese contro i Perduti e i Tutori, e si dice che in un'occasione abbiano persino sconfitto un Caduto… anche se nessuno di loro ne parla. Di sicuro non Pac: quando la loro ricerca di Sacre-Bleu finì male, anche lui pagò un prezzo molto alto, perdendo la parola. Da allora Pac si esprime solo abbaiando (o meglio, pronunciando solo la parola "Bau", e non è mai stato chiaro quanto sia profondo il trauma, in lui.

Pac infatti essendo un Cane - e non uno dei Perduti - non possiede alcun Potere speciale, salvo… il suo cervello. L'intelligenza e la capacità tattica di Pac salvarono più volte il vecchio Gruppo dei Cinque nelle situazioni più disperate, al punto che fu proprio lui, assieme al leader Rosìn, a pianificare e condurre l'infiltrazione nel covo segreto di Sacre-Bleu. Il piano avrebbe anche funzionato… se non avessero sottovalutato così tanto il loro nemico. Quando l'enorme Pupazzo aprì un occhio, e cominciò ad alzarsi dal suo giaciglio, fu subito chiaro che avevano fatto il passo più lungo della zampa, e che nessun piano, per quanto buono, avrebbe potuto salvarli. Unendo le loro forze riuscirono a fuggire più morti che vivi, tutti menomati per la vita, e solo grazie a Isabella furono ritrovati e salvati.

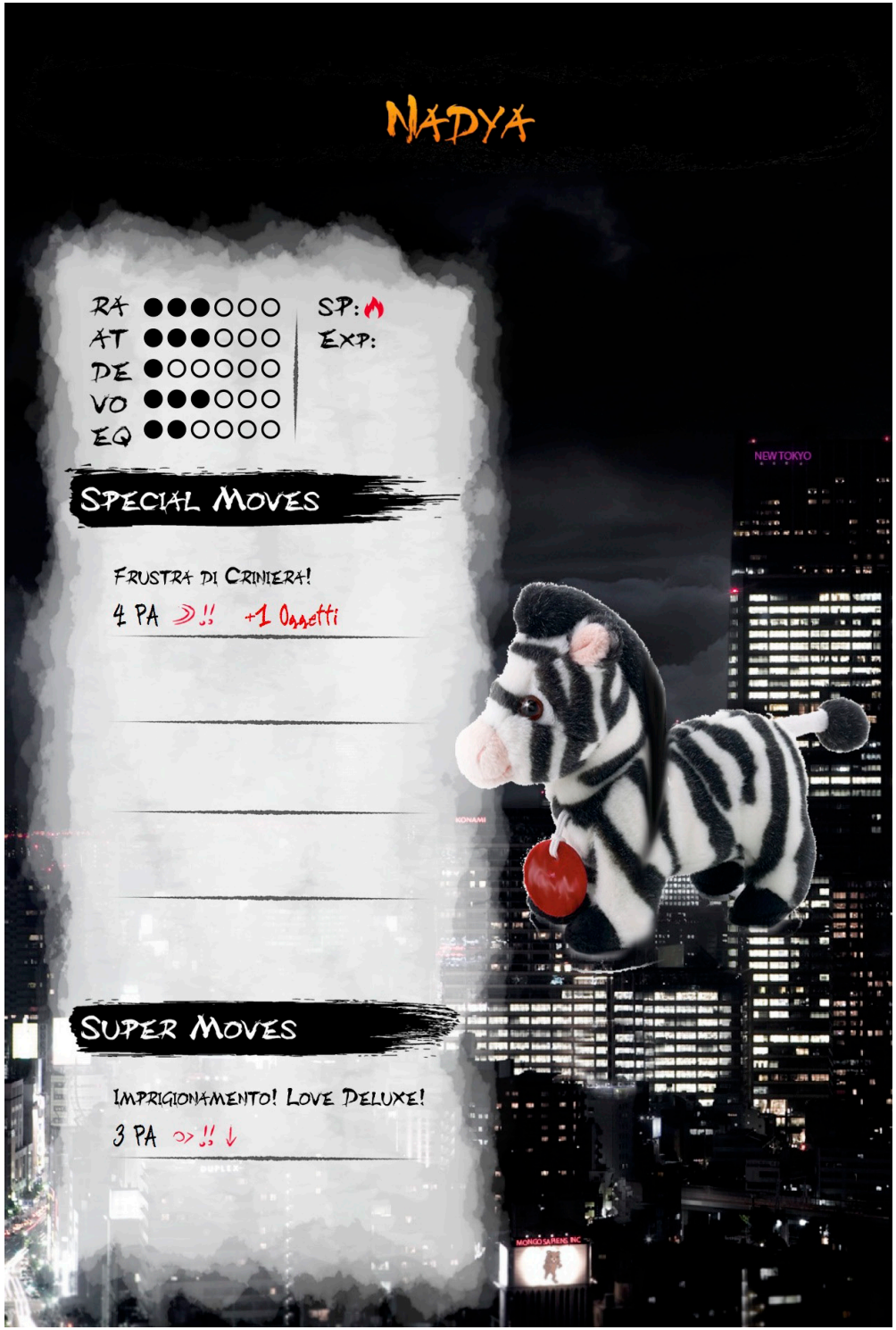
Mentre tutti gli altri sono diventati cupi e malinconici, Pac si è invece scrollato di dosso quella serietà fissa e talvolta eccessiva che lo caratterizzava, e sembra tornato un cucciolo, sempre pronto a giocare e saltare di qua e di là… il che è visto da chi lo conosceva come la prova che la sua mente è stata ferita profondamente, e che non c'è speranza che torni come prima.

Dorothy però non lo rivuole come prima: a lei va benissimo così. Lo accetta com'è, e forse è questo che innesca, talvolta, qualcosa dentro il cane di pelouche, facendolo tornare per brevi periodi quello di un tempo, capace di trovare soluzioni impreviste a difficoltà insormontabili! Per quanto incostante è un elemento fondamentale anche del nuovo Gruppo dei Cinque, e di sicuro il più entusiasta!

TECNICHE e POTERI

Bau!: Pac abbaia! E poi… fa qualcosa di strano e bizzarro. Sì. Usando quello che trova lì intorno. Hmmm. Bè, in genere nessuno capisce bene cos'ha fatto finché la gente non casca per terra tenendosi il malleolo. O il femore. O la tromba d'eustachio. Qualche volta non si capisce neanche dopo.

Ba ba ba bauu!: Pac torna quello di un tempo, spiega il suo piano dettagliatamente (abbiaiando, perciò lo capisce solo Dorothy, che per spiegarlo agli altri in genere ripete solo la parte in cui deve rompere cose) e si slancia all'attacco, colpendo il nemico con una tale quantità di trucchi inaspettati da lasciarlo esanime e disorientato!



Nadya

Gruppo dei Cinque (Perduto, 3 anni)

Nadya è la migliore amica di Blondie, ed uno dei rari Pupazzi non legata direttamente alle Quattro Principali Famiglie ad aver sviluppato indipendentemente il proprio Potere latente… come spesso accade, in seguito a un trauma.

La piccola zebra viveva serenamente con il suo Bambino, ma come spesso succede col tempo fu abbandonata assieme ai vecchi giochi, e dimenticata. Questo è normale per un Pupazzo; nessuno se la prenderebbe. Tuttavia qualche tempo dopo il bambino fu portato al Collegio, e Nadya soffrì molto per non poterlo neppure più vedere. In fondo un Pupazzo si aspetta di vederlo crescere, no? Ed essere messo da parte dopo qualche anno.

Facendosi coraggio, Nadya pensò di ritrovarlo raggiungendo il Collegio… ma per un piccolo pelouche senza Poteri, attraversare tutta la Città senza farsi vedere e senza neppure conoscerla con precisione è un'impresa impossibile. Girovagando nei pressi della stazione di Centrittà si perse, e fu trovata da un altro Pupazzo… un Caduto! Terrorizzata, Nadya implorò e pianse e cercò di fuggire, ma la mostruosa pantera si gettò su di lei per finirla. E in quel momento, col cuore in pezzi perché non avrebbe mai più rivisto il suo bimbo, Nadya si Risvegliò, e allungò a dismisura la sua criniera, agganciando un palo e tirandosi via appena in tempo! Il Caduto la inseguì, ma lei fuggì senza voltarsi indietro, e alla fine seminò il potente e malvagio Pupazzo.

Muovendosi molto più agilmente, e determinata a non sentirsi mai più così impotente e inutile, si diresse a Cittàlta, dove venne intercettata dai Perduti, e convinta a unirsi a loro. Ai loro ordini si scontrò alcune volte con gli Orsi, finché Dorothy non le diede una lezione che la spinse a ragionare sulla forza, sul combattere e su se stessa. Cominciò a guardarsi intorno, e ciò che scoprì non le piacque; soprattutto le ricerche di Aaron, il boss dei Perduti, sui Grandi e i Pupazzi. In particolare conobbe Blondie, perennemente triste e consumata dagli innumerevoli esperimenti, e decise di liberarla. Fuggirono insieme, chiedendo asilo agli Orsi, e da allora Nadya vive con loro, decisa a combattere attivamente contro i Perduti… e a far crollare quel dannato Collegio con le sue stesse zampe! Anzi, coi suoi stessi capelli!!

TECNICHE e POTERI

Frusta di Criniera!: Nadya può allungare la sua criniera a dismisura, colpendo con essa Pupazzi e oggetti intorno con traiettorie imprevedibili e precisissime anche da lontano.

Imprigionamento Love Deluxe: sfruttando ogni goccia di Potere in lei, Nadya può far crescere la criniera tanto da avvolgere e immobilizzare qualunque altro Pupazzo in una gabbia impenetrabile!

Blondie

Gruppo dei Cinque (Bambola di pezza, Perduto, 2 anni)

Blondie non ricorda granché sul proprio passato, ma è sicura di aver vissuto coi genitori un tempo; il che è inquietante, visto che i Pupazzi vengono covati dal loro tato e ne prendono l'aspetto… e non conoscono quasi mai il padre e la madre che si sono scuciti una parte della propria imbottitura per consegnarla a un tato di propria fiducia. Naturalmente si parla di tati Pelouche, non di Tati.

Blondie ricorda cose come la colazione e la scuola… e le Piogge. Il che è impossibile, visto che sono passati 7 anni e lei ne ha 2. O almeno così pare. E così dice.

Nadya ha fatto fuggire Blondie da un misterioso laboratorio nascosto da qualche parte sotto Cittàlta, e diretto da Aaron in persona, il capofamiglia - e tato - di tutti i Perduti. Dopodiché si sono rifugiati dagli Orsi, alla Casa di Pippo, e finalmente Blondie aveva trovato la pace e la serenità, e aveva ricominciato a sorridere.

Ma poi è arrivata Dorothy con Jonata e Aly, con quella storia di riformare il Gruppo dei Cinque, e Nadya è stata l'unica volontaria oltre a Pac. Blondie sarebbe rimasta volentieri lì, ma come poteva dire di no alla sua migliore amica? Nadya aveva rischiato la vita per salvarla! E per farle compagnia durante i mesi prigioniera in quel lab… quel posto brutto.

Così, pur timorosa di tutto, Blondie si è unita al gruppo. O meglio, a Nadya, come sempre. Nella speranza di riuscire a tenere sotto controllo, per una volta, il suo, ah… piccolo… problema, ecco.

TECNICHE e POTERI

Non voglio picchiare nessuno!: Blondie ha paura di qualunque cosa, e detesta la violenza e i litigi. Vorrebbe andare d'accordo con tutti, o perlomeno essere lasciata in pace. Vuole solo serenità e un posticino tranquillo, davvero! Quando qualcuno l'assale cerca di scappare. O al massimo gli da' una botta cercando di spingerlo via.

Gigantic Berserk Transformation: Blondie odia davvero questo. Non sa perché ha questo potere. Di certo non l'ha mai voluto! E' solo un problema caratteriale, davvero. Niente di serio. Basta non darle noia, ecco. Non farle del male. Non stressarla. Non farla piangere… insomma, tutto quello che succede normalmente in un combattimento!

Quando arriva al limite, Blondie perde il controllo e… cresce. Esteriormente è identica, solo che diventa alta quanto una bambina di 5 o 6 anni. MOLTO più grossa di un qualunque Pupazzo! E soprattutto, diventa in grado di colpire sia gli altri pelouche che i Grandi! Il problema è che impazzisce, e non riconosce più amici e nemici! In genere comunque darà uno schiaffone a mano aperta contro l'ultimo che le ha messo le mani addosso… e poi tornerà normale a piangere e lamentarsi perché l'hanno fatta litigare!! Nel frattempo, il disgraziato atterrerà contro qualcosa rompendosi ove possibile.

Fragoloso / Frygol

Gruppo dei Cinque (Orso, 4 anni)

Frygol era il membro più cool dell'originale Gruppo dei Cinque. Era un figo, uno tosto, uno cioè troppo cisti raga, if u 'now wat I mean, do ya, righ'? So cool, ICE COLD baby. E tutti stravedevano per lui. Cani, Orsi, Felini… tutti amici suoi. Rosìn lo rispettava, a Pippo piaceva, e… tenetevi forte… Isabella era, tipo raga, cioè, LA SUA RAGAZZA! Proprio così gente, la Miss Number One, l'orsachiotta più bella e dolce della Città, che da quando Pippo dorme è il cuore dell'intera Famiglia degli Orsi. E stava con FRYGOL! Il grande Frygol. Il fichissimo Frygol! Le orsacchiotte gli lasciavano i cuoricini di cioccolato davanti alla porta… nel senso!!

E non era solo FICO. Era anche FORTE. E CORAGGIOSO. Il suo Potere - una velocità supersonica - atterrava i nemici con potentissime onde d'urto, e lui era il primo a gettarsi a capofitto nelle imprese più spericolate! Persino durante la Guerra… e anche dopo, quando Pac ordiva uno dei suoi piani incasinati, Frygol era sempre quello in prima linea, quello pronto, quello…! Sì vabbè, avete capito il tipo.

Poi ci fu la ricerca di Sacre-Bleu. E il Re dei Caduti gli asportò il petto e il ventre, lasciando a terra solo una testa e 4 zampe. Si dice che quando Isabella li trovò e li salvò riportandoli a casa, deglutì una sola volta mentre metteva i pezzi del suo fidanzato in un sacchetto di plastica. Riuscì a non scoppiare a piangere, nonostante fossero tutti convinti che Frygol fosse morto per sempre. Perché Isabella è così. E' quel tipo di Pupazza, ci siamo capiti no?

Uno dei Tati Magi, un Giocattolaio, riuscì a riparare Frygol; sfilò delicatamente parti di imbottitura dagli arti e li cucì assieme tenendoli uniti con un vestitino fantasia fragole. Qualcuno trovò persino un nuovo paio d occhiali da sole - Frygol li adorava. Ma quando il pelouche si risvegliò, fu chiaro che Sacre-Bleu si era preso qualcos'altro oltre al suo corpo. Il coraggioso, forte, fighissimo Frygol non esisteva più. Dopo qualche tempo, chiese di venire chiamare Fragoloso. E cominciò ad evitare Isabella. Non la meritava più, diceva. Si vergognava. Non era più quello di prima.

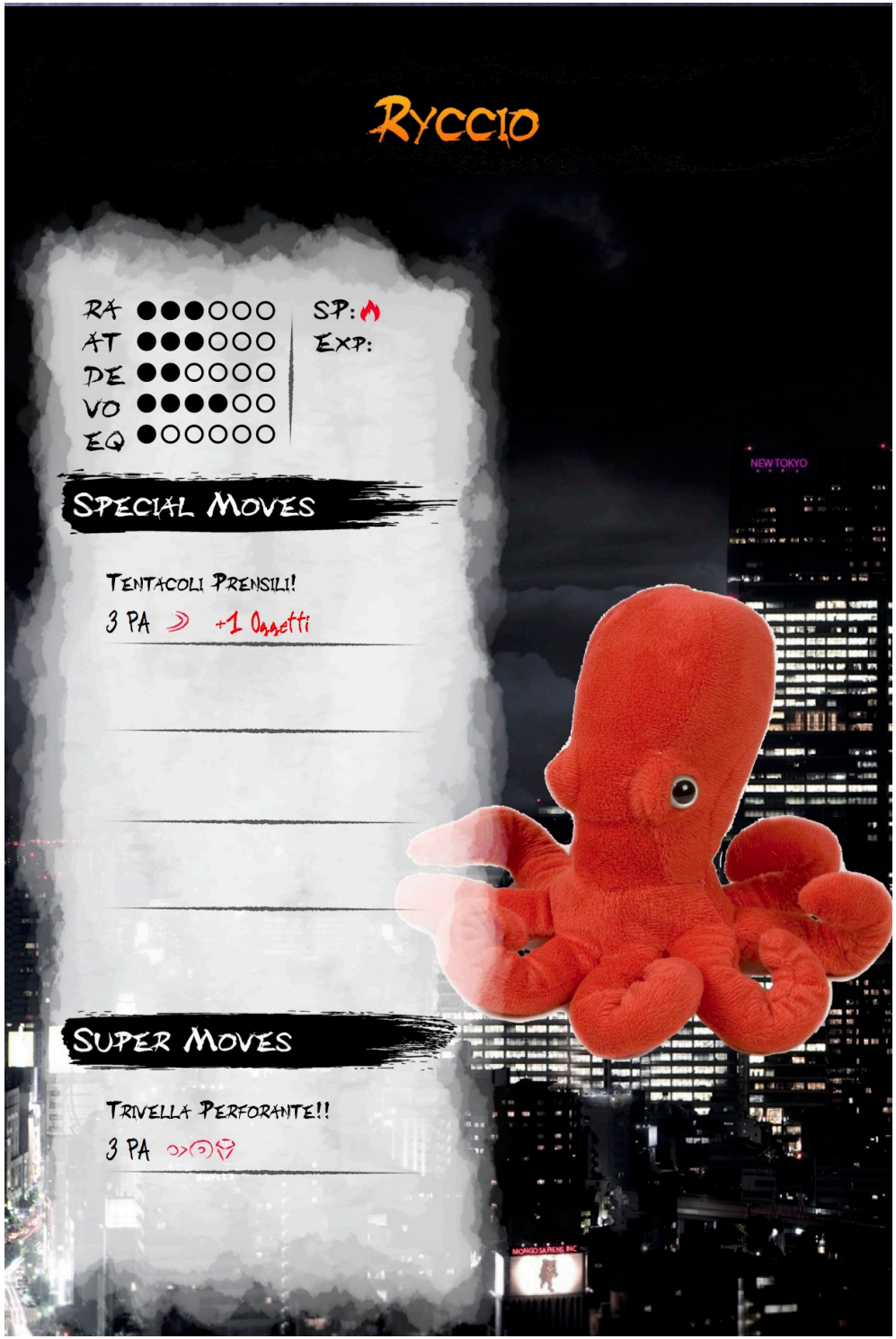
Isabella provò, ma non poteva. Non riuscì. Quando glielo disse, era già finita da un pezzo in realtà. Wolf, il cane-lupo fratello maggiore di Pac, la aiutò a uscirne. Si sono sposati da poco.

Fragoloso è tutto l'opposto di Frygol. Ha sempre paura, di tutto. E il suo Potere funziona a sprazzi, quando gli pare. E nessuno lo apprezza più molto. Tranne Dorothy, che ricorda com'era ma insiste che lui va bene anche così. Anzi, da super-figo non lo reggeva proprio. E l'ha praticamente costretto a unirsi alla squadra. E Fragoloso che poteva fare? C'è Nadya. E lui è stracotto di Nadya, lo sanno tutti. Tranne lei. O sì…?

TECNICHE e POTERI

Ho Pauura!: il Potere di Fragoloso ormai si attiva solo quando è davvero terrorizzato. In quel caso però corre addosso al nemico investendolo come un jet e sbalzandolo lontano!

Frygol Charme!: nei momenti più estremi, può succedere che Fragoloso torni per un momento quello di un tempo… affascinante E supersonico! E il nemico non capirà neppure cosa gli è successo…!!



Ryccio

Perduto, 4 anni

Ryccio è il tipico Perduto: quando il suo Bambino stato prelevato dai Tutori, lui è stato portato da Aaron, il Capofamiglia dei Perduti, che ha risvegliato in lui i suoi Poteri di manipolazione della materia; nell'agiata ma cinica vita di Cittàlta, Ryccio si è dimostrato fin da subito coraggioso e spietato al punto giusto, divenendo in breve un leader tra gli altri suoi compagni. Il suo nome è rispettato persino dai Tutori, specialmente dato che ha combattuto nella Seconda Guerra dei Grandi (anche detta Guerra dei Pupazzi), ed è sopravvissuto mentre tantissimi altri sono morti.

Ryccio ha una rivalità accesissima da anni con Dorothy: lei in passato è riuscita persino a strappargli un tentacolo (poi ricucito), proprio a lui che è in grado di indurirli come l'acciaio! Da allora gliel'ha giurata, e cerca di fargliela pagare in ogni modo possibile!

Ryccio ama comandare, ma anche combattere: non solo non è un codardo, ma addirittura a volte agisce da prepotente e in maniera troppo avventata pur di buttarsi nella mischia! Più combatte più si foga e si carica, riuscendo coi suoi tentacoli a prodursi in serie incessanti di affondi, frustate, imprigionamenti dell'avversario!

TECNICHE e POTERI

Tentacoli Prensili!: il Potere di Ryccio consiste nell'estendere contemporaneamente tutti i suoi tentacoli, attaccando l'avversario - Pupazzo o Grande che sia - da più parti e anche da lontano, per poi ritirarli velocissimamente: questo rende difficile averci a che fare, visto che tipicamente non sono molti i Pupazzi in grado di usare i loro Poteri anche a distanza!

Trivella Perforante!: la forma finale dei tentacoli di Ryccio è riunirli tutti insieme in un solo mega-tentacolo, che ruotando velocissimo è in grado di perforare anche il cemento! L'arma segreta del Pupazzo, grazie alla quale ha sconfitto così tanti Perduti e Orsi in egual misura!

Il Misterioso Leopardo Senza Nome

...detto IMLSN per fare prima (Felino Leopardo, 4 anni)

IMLSN è una figura enigmatica, specialmente perché non parla mai. Non che non possa farlo, semplicemente non vuole. Come tutti i Felini il suo Potere gli permette di annullare alcuni Poteri dei Pupazzi avversari, ma essendo discendente di Leo'Pard, il ramo della famiglia più vicino ai Perduti, ha una predilizione nel combattere contro gli Orsi.

In realtà le alleanze dei Felini non sono mai state molto chiare a nessuno - forse neanche a loro stessi - ma generalmente i leopardi si oppongono ai leoni (discendenti di LeoPoldo), e poiché quest'ultimi sono amici degli Orsi, i leopardi si alleano spesso coi Perduti. O forse è il contrario, chi può dirlo? Non sono dei gran chiacchieroni.

I Felini sono comunque una delle P4F, le Principali Quattro Famiglie di Pupazzi nella Città: Orsi, Perduti, Pesci e appunto Felini. Nessuno ha mai visto o conosciuto un Pesce di Pelouche, o comunque mai uno che si fosse Risvegliato e non fosse un semplice giocattolo di pezza. Secondo la leggenda, le P4F discenderebbero dai primi quattro Pupazzi, cui i primi Tati diedero la vita con le loro arti magiche - oggi perdute. Ma si dice anche che dopo un breve periodo di pace e gioia, la prima Felina impazzì, e quasi distrusse col suo Potere sia i Tati che i Pupazzi esistenti. Questo potrebbe essere alla base dell'inimicizia tra Orsi e Perduti, così come della divisione tra Leoni e Leopardi... e persino della scissione tra Tati e Tutori!

Il Potere di IMLSN gli consente di evitare o annullare la maggior parte degli attacchi che gli vengono rivolti. Ma quando vuole può contrattaccare con incredibile forza, persino rimandando indietro il Potere avversario!

TECNICHE e POTERI

Non Toccarmi: IMLSN non parla mai, ma le poche volte che lo fa è per avvertire il malcapitato nemico. La sua volontà è tanto forte da potersi proiettare anche a distanza, paralizzando il nemico e facendogli sprecare l'attacco!

È PROIBITO!: molto raramente, IMLSN s'infuria. Scordatevi di potergli parlare o faro ragionare in quei momenti: il suo ruggito miagolante e dissonante distorcerà la Luce e vi rifletterà addosso il vostro stesso Potere... senza curarsi della distanza e travolgendo le vostre difese! Per voi è finita!

Tato (Mago)

RA ●●●●○○
AT ●○○○○○
DE ●○○○○○
VO ●●○○○○
EQ ●●●○○○

SP:
EXP:

Special Moves

Non sono loro. Quelli che cercate
4 PA

Riposati... rilassati... dormi.
3 PA

Protezione dei Tati!
3 PA

Super Moves

Richiamo della Luce dei Tati!
2 PA +1 Permanente RA

Tato (Marziale)

RA ●●●●○○
AT ●○○○○○
DE ●●○○○○
VO ●●●○○○
EQ ●●○○○○

SP:
EXP:

Special Moves

Parkour Attack!
3 PA

Breakdance Defense!
3 PA +1 Permanente DE

Shindo Combo Fighting!
4 PA +1 Permanente VO + EQ

Super Moves

Giusta Lotta dei Tati!!
3 PA

Tutore (Armato)

RA ●●●●○○ | SP: ✕
AT ●●○○○○ | Exp:
DE ●○○○○○
VO ●●●●○○
EQ ●○○○○○

Special Moves

Questa bambina ci appartiene.
2 PA

Vattene, se ci tieni alla pelle.
4 PA ×2

I soldi non sono un problema.
3 PA ×2

Super Moves

Portate la benzina!
3 PA +1 Fuoco

Tutore (Biker)

RA ●●●●○○ | SP:
AT ●○○○○○ | Exp:
DE ●●○○○○
VO ●●●●●○
EQ ○○○○○○

Special Moves

Date gaaaaaassss!!
3 PA

Neeeeessun ostacolooo!
2 PA

Inzuppateli per bene!
2 PA +1 Fuoco

Super Moves

Svuotate i serbatoi!
4 PA +1 Fuoco

Tati

(Magi e Marziali)

I Tati salvano molti bambini dalle grinfie dei Tutori, da molto tempo; ma non solo: i Tati si prendono cura anche di orfani, degli scappati da famiglie violente, dalla guerra... o dalla miseria. Talvolta alcuni di questi, crescendo, decidono di consacrare la propria vita ad aiutarne altri come sono stati aiutati loro. Le Tradizioni dei Tati si perpetuano così di generazione in generazione... anche se ultimamente i numeri diminuiscono sempre più. Molti anziani si ritirano dall'attività sul campo, così pericolosa, e di contro la Scuola dei Tati che ha sede a Centrittà, la parte antica della Città, non ha i fondi per mantenere chi va' in pensione, anche se vorrebbe rimanere come insegnante - privilegio che dunque viene accordato solo ai più noti e abili.

Anticamente esistevano quattro Ordini nella Scuola: i Magi, i Giocattolai, i Protettori e i NarraStorie. Col tempo, i loro grandi Poteri si persero sempre più, così come l'addestramento guerresco di alcuni di loro. I Magi divennero illusionisti e ipnotizzatori, i Giocattolai dimenticarono come creare i Pupazzi e si limitano a ripararli quando restano feriti; i Protettori scomparvero, e i NarraStorie finirono per essere bibliotecari e archivisti, perlopiù vecchi accidiosi.

Le Piogge cambiarono improvvisamente tutto. Alcuni riuscirono a sviluppare veri poteri magici, e il ritorno di Simòn pose nuova enfasi sull'addestramento marziale dei Tati più giovani, che si fecero chiamare "Marziali" da quel momento...

TECNICHE e POTERI dei Tati Magi

Deboli fisicamente, i Tati Magi necessitano di tempo per compiere i loro incantesimi... durante il quale vengono puntualmente feriti, ma ciò non fa altro che aumentare la loro determinazione! **Non sono loro quelli che cercate**: una leggera ipnosi per depistare il nemico. **Rilassati... dormi:** un'ipnosi vera e propria per addormentare l'avversario! **Protezione dei Tati:** uno scudo magico in grado di riflettere qualunque attacco, persino i proiettili! **Richiamo della Luce dei Tati!:** un vero e proprio collegamento del Tato alla Luce, che sbalza indietro i nemici e li ferisce anche se sono lontani... e aumenta il Potere del Tato da lì in poi!

TECNICHE e POTERI dei Tati Marziali

I Tati Marziali odierni sono discepoli direttamente di Simòn o dei soi allievi, e sfruttano il "suo" Shindo... senza però capirlo fino in fondo; per questo lo integrano con altre abilità, tipiche del contesto urbano pre-Piogge. Più volteggiano di qua e di là evitando gli avversari più li snervano... riuscendo a colpire nel preciso momento in cui hanno la guardia abbassata! **Parkour Attack:** il Tato arriva sul nemico con una capriola e lo lancia in aria da sotto! **Breakdance Defense:** una serie di movimenti a terra rapidissimi e imprevedibili che sfruttano lo slancio avversario e aumentano riflessi e scioltezza muscolare! **Shindo Combo Fighting:** applicando alcune basi dello Schindo, il Tato rafforza il suo fisico e contemporaneamente colpisce l'avversario! **Giusta Lotta dei Tati:** l'unico lascito degli antichi Protettori giunto fino ad oggi, una mistica tecnica di combattimento che sfrutta in parte la Luce per portare un singolo, devastante colpo contro il nemico.

Tutori

(Armati e Bikers)

Anticamente i Tati non erano molto diversi da ora, ma la loro conoscenza superiore (oltre alla "Magia") gli dava una particolare influenza sia sul popolino che, talvolta, sui potenti dell'epoca. La persecuzione religiosa contro maghi e streghe tuttavia portò alla tortura e al rogo molti dei loro... e forse fu proprio questo che fece divampare in una parte di essi il desiderio di abbandonare il misticismo ereditato dal Gatti Azzurri e di affidarsi maggiormente al controllo delle persone attraverso la politica e l'economia.

Alcuni Tati dissidenti - forse seguaci dei famigerati Gatti Blu - rubarono i segreti dei Creatori dei Pupazzi, e ne seguì una frattura insanabile, che si risolse nella Prima Guerra dei Grandi, in cui tali misteri finirono per sempre distrutti; ma ormai il danno era fatto, e gli Incubi erano stati creati.

Attraverso sogni spaventosi, basati sui sensi di colpa e sulla vergogna, i Tutori volevano controllare i bambini attirandoli a sé e condizionandoli attraverso l'educazione... per poi infiltrarli nelle corti e nelle posizioni chiavi della società. A lungo i Tati si opposero, e per molto tempo le forze rimasero alla pari... finché recentemente il denaro non acquistò un tale peso da sollevare i Tutori sempre più in alto e sprofondare i Tati sempre più in basso nella scala sociale.

Dopo il cataclisma i Tutori hanno preso in mano la Città, riavviato una vecchia centrale a carbone ristrutturata anni prima e dato protezione e lavoro a una comunità sull'orlo dell'anarchia. Poiché le sedi di polizia e la caserma locale dell'esercito (l'odierna Abandon) sono state rase al suolo dalle Piogge, i Tutori hanno assoldato le gang locali di bikers per proteggere l' "ordine"... il LORO ordine ovviamente!

TECNICHE e POTERI dei Tutori Armati

Nonostante il vero potere dei Tutori risieda nei soldi, la maggior parte di loro è ben addestrato nell'uso di pstole a gas o ad aria compressa...dolorose e comunque letali a breve distanza e con le munizioni giuste. Specialmente dato l'alto rateo di fuoco e la loro mira perfetta! **Questa bambina ci appartiene**: l'ordine primario di ogni Tutore è recuperare Aly... e prenderla come ostaggio è sempre la soluzione migliore! **Vattene, se ci tieni alla pelle:** meglio fare come dice, se non si vuole rischiare una raffica di piombo! **I soldi non sono un problema:** un tentativo di corruzione che può far vacillare... o infuriare... chiunque. In ogni caso, i Tutori si avvantaggiano anche di una distrazione minima! **Portate la benzina!:** il crimine peggiore dei Tutori... bruciare i Pupazzi!

TECNICHE e POTERI dei Tutori Bikers

Bande sgangherate di motociclisti, i Bikers della Città ora lavorano per i Tutori... pagati col carburante per le loro lunghissime sgasate che li proiettano in avanti come razzi! **Date gas!:** investire il nemico, che si trova a dover saltare via... o venire arrotato! **Nessun ostacolo:** piombare in volo addosso all'avversario! **Inzuppateli per bene:** ogni Biker ha sempre così una bottiglia di benza nel caso incontri degli Orsi! **Svuotate i serbatoi:** saltando sopra i Pupazzi, i Bikers aprono i bocchettoni... e lasciano cadere uno zippo acceso.

GUS

RA ●●●○○○
AT ●●●○○○
DE ●●●○○○
VO ●●●●●○
EQ ○○○○○○

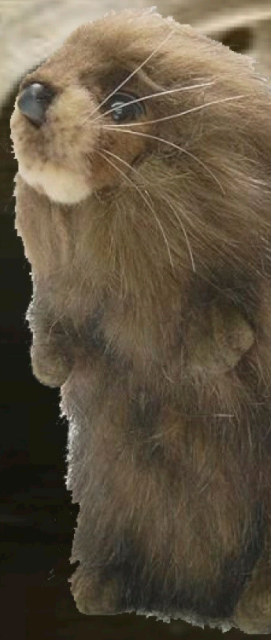
SP: ⚡
EXP:

Special Moves

Squittio del Profeta
3 PA

Super Moves

Morso. Graffio. Codata
2 PA => +1 Oggetti



(Caduto)

Type:

RA ●●○○○○
AT ●○○○○○
DE ●○○○○○

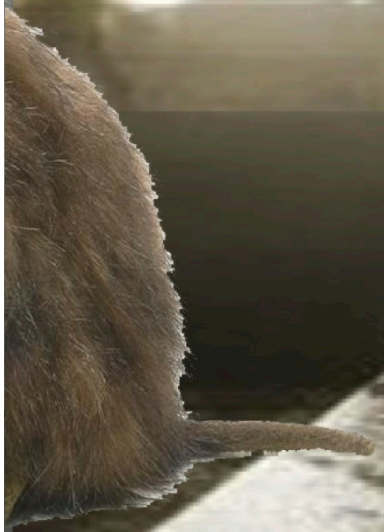
EXP:

Structure: ●●●●●○○
Damage: ○○○○○○○

Abilities

Esalazione Gassosa Suicida

Parola del Profeta



SACRE

RA ●●●●○○
AT ●●●●○○
DE ●●○○○○
VO ●●●●●●
EQ ○○○○○○

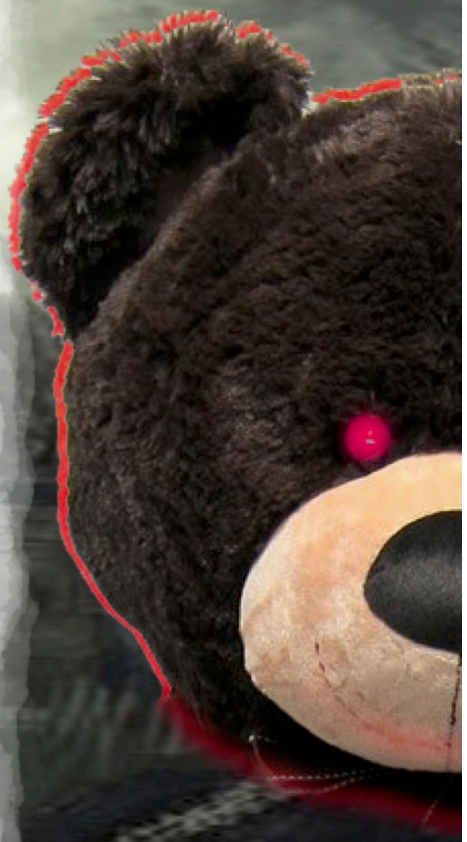
SP:
EXP:

SPECIAL MOVES

MO FAME!
4 PA

SUPER MOVES

ASSORBIMENTO PELOUCHE
4 PA



BLEU

TYPE:

RA ●●●○○○
AT ●○○○○○
DE ●●○○○○

EXP:

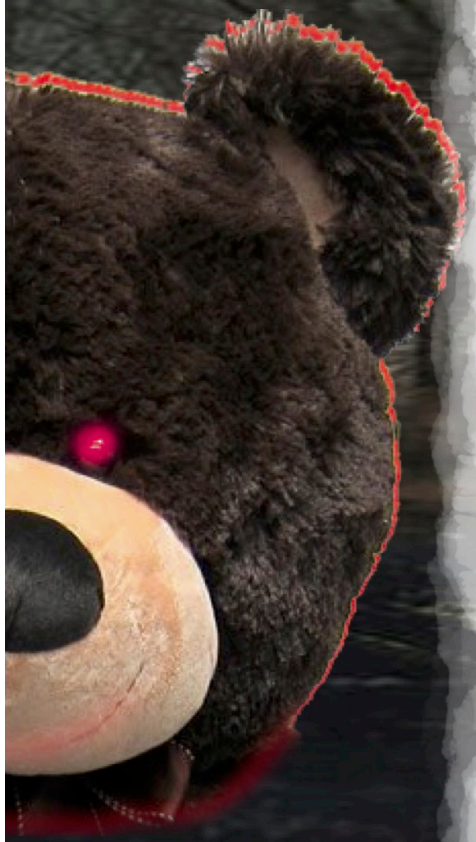
STRUCTURE: ●●●●●●●
DAMAGE: ○○○○○○○

ABILITIES

DEBILITAZIONE PELOUCHE

OLTRAGGIO AL RE
+1 counter

ASSORBIMENTO DELLA LUCE
+1 Oggetti



Gus

Caduto - forse ex-Perduto? età ignota

La storia di Gus è ambigua e piena di punti oscuri. Sappiamo che vive a Cisotto, la rete di fognature e antiche catacombe che corre sotto la Città, e a quanto pare i reietti di Abandon che vivono sopra quella zona lo considerano una divinità... che solo il suo Profeta eletto è degno di incontrare. Tuttavia quando torna dai loro colloqui, costui riporta sempre con sé cibo, vestiti, medicine... da dove Gus li prenda non si sa, ma il fatto che una voce disincarnata regali beni di prima necessità a quanto pare è sufficiente in quest'epoca per farsi adorare.

Solo pochi Tati sanno che in realtà questo "dio" è un Caduto... un Pupazzo impazzito, probabilmente affetto da megalomania, e in realtà un pericolo per tutti coloro che gli stanno intorno... e che credono in lui.

La Caduta infatti, che sovviene in certi Pupazzi quando subiscono un trauma emotivo troppo forte, per via della Luce e della natura stessa dei pelouche amplifica i loro Poteri oltre ogni limite, rendendoli in grado di interagire con i Grandi senza Aly nei paraggi, e di poterli persino ferire e uccidere con il loro Potere! Neppure l'acqua gli fa niente.

Ma attenzione: al contrario dei normali pelouche, più i Caduti usano il proprio Potere, e più si consumano, avvicinandosi alla morte. Per questa ragione tendono a nascondersi da qualche parte e dormire per anni, indifferenti al mondo esterno… salvo quando qualche stolto si avvicina troppo, svegliandoli!

Quale sia il trauma che ha fatto Cadere Gus non è dato sapere... ma alimentare il suo folle ego adorandolo non è di certo la cosa più furba da fare, e se questa gente non si sveglia rapidamente, saranno guai per tutti!

TECNICHE e POTERI

Squittìo del Profeta: quando Gus comanda, la gente trema! E il suo verso... terrorizza chi lo sente facendolo fuggire!

Morso, graffio, codata: il "dio" si scaglia contro il nemico, Grande o Pupazzo che sia, con tre improvvisi attacchi in un solo fulmineo momento!

SACRE-BLEU

Re dei Caduti (Orso, 3 anni)

Le origini di Sacre-Bleu sono avvolte nel mistero. Pippo dorme sempre, e non può parlarne neanche se volesse; mentre Isabella e Rosìn, che forse sanno qualcosa in merito, non vi diranno neanche una parola. Bé, Rosìn è sordomuto, ma avete capito cosa intendo.

Di certo si sa che Sacre-Bleu è apparso la prima volta al termine della Guerra; la Seconda Guerra dei Grandi ovviamente, ovvero la Guerra dei Pupazzi. Era già Caduto? E' successo in quel momento? Nessuno lo sa. L'unica cosa che è certa e che in pochi minuti ha estinto la Luce che animava metà dei pelouche presenti, uccidendoli sul colpo… in un modo che nessuno aveva mai creduto anche solo possibile. Si sa anche che la guerra finì in quel momento: tutti fuggirono via, Orsi, Perduti, Felini, Cani, Delfini… tutti.

Tranne Pippo. Pippo affrontò Sacre-Bleu, creò la sua leggendaria Lancia SoulMaker, e lo trafisse, sigillandolo lì dove si trovava… per sempre, si pensava. Ma la Lancia durerà soltanto fino a quando Pippo sarà in vita, narra la storia. E lo scontro l'ha quasi ucciso, reciso quasi completamente dalla Luce. Per questo dorme tanto: per prolungare la sua esistenza - e la prigionia di Sacre-Bleu - il più possibile. Fino a quando non nascerà qualcuno in grado di affrontare e sconfiggerlo.

Fino ad oggi, l'autoproclamato Re dei Caduti - nessuno è mai andato a chiedere agli altri suoi simili se ne riconoscano l'autorità, ma in genere tra quelle teste calde il più forte domina, e Sacre-Bleu è senz'altro il PIU' forte e basta - si è destato, in parte, una volta sola. E ha quasi ucciso gli Orsi più potenti di quest'epoca, tra cui Rosìn, leader del primo Gruppo dei Cinque, erede designato di Pippo al ruolo di Capofamiglia degli Orsi e unico Pupazzo mai esistito in grado di usare la Magia, dotato di Poteri vari e multiformi, incomprensibili per qualunque altro Pupazzo. Eppure a Sacre-Bleu, si dice, è bastato aprire un occhio. Un solo occhio.

TECNICHE e POTERI

Ho fame: quando si sveglia, Sacre-Bleu ha SEMPRE e solo FAME. E un suo attacco diretto può smembrare qualunque Pupazzo. Senza pietà.

Assorbimento Pelouche: se riuscite a farlo veramente arrabbiare siete dei folli! Magari coraggiosi eh, ma totalmente folli. Basta che Sacre-Bleu spalanchi gli occhi e la bocca, e la Luce vi verrà strappata di dosso, uccidendovi in un istante! Questo Potere è talmente letale che le vostre difese non servono a nulla, e fuggire lontano non servirà: la volontà del Re dei Caduti arriva dovunque!

Nel caso in cui voleste giocare i Caduti così come sono stati congeniati - sfruttando il modulo Hyper Armor e i nuovi Simboli Avanzati - nella seconda parte delle rispettive Schede trovate tutto il necessario. In alternativa, ricordate che potete limitarvi a raddoppiare i loro PV e ad aumentare le loro Statistiche di 3 Punti totali. Inoltre, potreste voler usare le Abilità qui descritte come loro Poteri, semplicemente sostituendo i Simboli Avanzati presenti con quelli di vostro gusto!

TECNICHE e POTERI extra di Gus

Esalazione Gassosa Suicida: il vero Potere di Gus è questo... trasformare il suo stesso corpo in gas acido e venefico in grado di uccidere sia Grandi che Pupazzi! Chi aspira il gas comincia a soffocare, subendo ingenti danni continuati nel tempo.

Parola del Profeta: anche parlando, Gus può soffiare il suo gas velenoso in faccia all'avversario, interrompendo il suo attacco e causandogli un pesante danno!

TECNICHE e POTERI extra di Sacre-Bleu

Debilitazione Pelouche: il vero Potere di Sacre-Bleu, quello che ha ucciso così tanti Pupazzi durante la Guerra, e che ha quasi fatto fuori l'originale Gruppo dei Cinque: consumare progressivamente la Luce dei suoi avversari, nutrendosene e rinforzandosi nel frattempo, e facendoli crollare a terra inermi.

Oltraggio al Re: il suo Potere rende di fatto inutili gli attacchi contro di lui... e come se non bastasse, nel frattempo continuerà a risucchiarvi la vita.

Assorbimento della Luce: la Luce scorre potente e ampia nei Pupazzi... ma permea anche i Grandi. Sacre-Bleu non fa differenze. Lui consumerà tutti.

Discorso a parte merita la scheda qui a fianco, che rappresenta invece il genere di avversario più debole di LCdP: gli Incubi, esseri artificiali creati dai Tutori per controllare i bambini. Qualunque Pupazzo viene preso dallo sdegno in presenza di queste... cose schifose... e sono pensati come nemici introduttivi all'avventura vera e propria, o per essere pericolosi solo in vasto numero (evento più unico che raro comunque).

TECNICHE e POTERI degli Incubi

SSSSssss!: l'Incubo può essere visto solo dai Pupazzi, e solo loro possono interagirvi, pertanto non può danneggiare i Grandi in alcun modo. Semplicemente saetta verso il pelouche cercando di morderlo, per poi ritrarsi immediatamente.