AGON WAR

X ANNUAL

AGON WW2

Autore

Marzio Morganti

A cura di Edizioni Acchiappasogni

Grafica e Impaginazione: Luca De Marini e Davide Quaroni
Editing: Francesco Raimondi

Illustrazione di copertina

Copertina: Daniele Orlandini. **Personaggi sul retro:** Davide Quaroni

Character Design

Marzio Morganti e Davide Quaroni

Illustrazioni interne

Daniele Orlandini, Davide Quaroni, Roman Roland Kuteynikov, Matteo Spirito.

Ringraziamenti

Musha Shugyō RPG è stato rilasciato in occasione di Lucca Comics & Games 2014 e, da allora, ha riunito attorno a sé una enorme quantità di fan, giocatori, appassionati di Giochi di Ruolo e da Tavolo, autori. Amici. Acchiappasogni vuole ringraziare tutti voi che riuscite a vedere al di là dell'ordinario e del già visto. Tutti voi che ci avete dato fiducia, primo tra tutti GGStudio, per aver permesso la nascita di MS. Grazie a tutti i giocatori, tester e soprattutto a Marzio: sei il primo autore di questa nostra associazione editrice! Ed è molto bello vedere realizzato il sogno di un altro autore.!

WWW.MUSHASHUGYORPG.COM

Visita la pagina web di AgonWWII e scarica tutti i contenuti gratuiti, compresa la QuickStart Guide di Musha Shugyō RPG.

http://goo.gl/Hrwlix

AgonWWII è pubblicato da:
Acchiappasogno di Luca De Marini e Davide Quaroni - Via Leonardo da vinci 30
27020 TRAVACO' SICCOMARIO (PV) - ITALIA

Tutti i diritti sono riservati.
La riproduzione di qualsiasi materiale di quest'opera senza il permesso scritto degli editori è espressamente proibita.
Questa è un'opera di fantasia. Qualsiasi riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è da ritenersi puramente casuale.
Prodotto in Italia. Prima edizione limitata.
Finito di stampare nel mese di Aprile 2015.
Per qualsiasi informazione scrivete a:
pinguino@acchiappasogni.org
info@jollytroll.it

AGON WWII

Contenuti di Agon WWII

Quello che state leggendo è un documento dimostrativo di Agon WWII, un Gioco di Ruolo di Marzio Morganti che sfrutta il sistema di Musha Shugyo RPG.

In questo documento troverete il capitolo Introduttivo completo e una porzione del primo capitolo sull'Ambientazione. Potete anche scaricare le Schede dei Personaggi di Agon WWII che, sul resto, riportano un riassunto della loro storia: un breve Incipit. La storia completa dei Personaggi, i Ruoli dei loro comprimari e tante altre informazioni le trovate solo nel manuale completo.

Il Manuale

Agon WWII è un libro brossura formato A5, lungo 120 pagine, tutto a colori, copertina morbida. Il formato è piacevole e tascabile, ma contiene davvero tutto quello che vi serve per vivere un'esperienza di GDR completamente inedita sfruttando il regolamento di Musha Shugyo RPG!

Il costo del manuale è di 19,90€, nelle ultime pagine sono presenti le schede degli undici Personaggi pregenerati: nove Personaggi Giocanti e due Boss. Separatamente, sono anche disponibili le Schede dei Personaggi a colori stampate su carta di alta grammatura, acquistabili separatamente e distribuite con il comodo raccoglitore di Acchiappasogni, al costo di 2€ aggiuntivi.

E ora passiamo a un breve riassunto dei contenuti del manuale completo di Agon WWII.

Ambientazione

Il primo capitolo, del quale potrete leggere un estratto più avanti, descrive il mondo alternativo di Agon WWII. Conoscerete il misterioso Popolo, leggerete delle usanze di queste creature aliene, delle loro convinzioni, le caratteristiche che li contraddistinguono.

Ma scoprirete anche cosa sia la Lancia d'Argento, come sia strutturata e quali spunti di gioco potrete ottenere viaggiando su di essa. Quale misteriosa tecnologia si nasconde dietro questo prodigio della tecnologia e cos'è veramente la Sublime Porta, il magico passaggio che conduce a Dio, all'Infinito o a chi sa quale universo parallelo?

Scoprirete anche i segreti del Khan Shao, l'ordine monastico oscuro che ha imparato a padroneggiare il potere spirituale dei combattenti marziali e tanto altro ancora.

Regolamento

Agon è un Gioco di Ruolo molto particolare. I Personaggi non fanno parte di un party di avventurieri. Ognuno di essi è il protagonista di una sua storia a personale e, a turno, vivrà le sue esperienze mentre gli altri Giocatori interpreteranno i Ruoli della delegazione che accompagna il Campione sulla Lancia d'Argento.

In Agon WWII il vero scopo del gioco è quello di affrontare l'evoluzione psicologica ed emotiva del Campione, man mano che il torneo andrà avanti ed egli si avvicinerà alla vittoria o alla sconfitta definitiva per sé stesso e per la sua nazione.

In questo capitolo imparerete a giocare una partita ad Agon WWII, scoprendo nuove Regole Interpretative che porteranno vantaggi ai Personaggi ogni qual volta tenteranno di spaventare i loro nemici, collaborare per raggiungere un obiettivo comune, cercare il proprio Io interiore e affrontare i propri Demoni.

Le nuove Caratteristiche Volontà ed Equilibrio servono anche a questo e, oltre a fornire vantaggi in combattimento, determinano anche quello che accadrà nel momento in cui il Campione arriverà ad affrontare il passaggio per la Sublime Porta.

Personaggi

Un capitolo interamente dedicato ai Personaggi protagonisti di Agon WWII. Conoscerete non solo la loro storia ma anche tutto ciò che riguarda i loro obbiettivi, ascesi, quello che pensano delle altre nazioni. Imparerete anche a conoscere i Ruoli degli appartenenti alla loro delegazione.

Ma non dimenticate che potete anche creare il vostro Campione, seguendo le linee guida proposte da questo manuale e ispirandovi a quanto leggerete in questo capitolo.

Consigli per la Guida

La Guida, in Musha Shugyo RPG, è l'equivalente del Master di un altro GDR tradizionale. I compiti della Guida in questo gioco sono simili a quelli del regista di un film. Egli governerà tutti i Personaggi non Giocanti che non vengono gestiti dai Giocatori e che non sono parte della Delegazione dei Protagonisti.

Creare trame interessanti e spettacolari per Agon WWII non è difficile, ma in questo capitolo troverete decine di spunti, approfondimenti e consigli. Approfondirete la conoscenza del Popolo, dei possibili Ruoli secondari, dei Patroni alieni che si prendono cura della crescita personale dei Campioni.

Ma in questo capitolo si parla persino della musica consigliata per le vostre partite, come colonna sonora, nonché dei possibili spunti cinematografici. Lo scopo, insomma, è quello di permettere alla Guida di avere in testa mille modi diversi per gestire le partite di Agon WWII.

Conclusione

In questo capitolo sono presenti alcune note conclusive dell'editore, dell'autore di Musha Shugyo RPG (Luca De Marini) e dell'autore di questo manuale, Marzio Morganti. Qui sono anche presenti le Schede dei Personaggi con il loro Incipit, nonché le schede extra, come quella per i Ruoli delle Delegazioni dei Campioni.

Non mi sono fatto sfregiare da una granata inglese per vedere quel patetico ometto di Hitler e i suoi lacchè portare la Germania alla distruzione. Non ho accettato che mi togliessero il diritto di nascita e i titoli della mia famiglia per la sua falsa rivoluzione. Non ho preso la Croce di Ferro per vedere il degrado morale e lo scempio umano in Germania. Non ho visto tutti i miei ragazzi morire per questo.

Hans, per sette anni ho viaggiato fino alla cima di monasteri solitari con la Ahnenerbe, ho ascoltato la saggezza dei Lama tibetani e ho meditato sotto la tempesta di ghiaccio a tremila metri di altezza.

Sono uno Junker la cui famiglia ha origini nell'Impero degli Ottoni, i miei antenati combattevano sotto le insegne dei Cavalieri Teutonici e hanno schiacciato le truppe papiste durante la Riforma che ci ha liberati dal giogo del Vaticano: ogni generazione di Von Stein ha versato il suo sangue per la Germania e ogni nemico della Germania ha una cicatrice con la firma dei miei padri sopra.

Questa guerra non è la mia...

Ora arrivi tu, a dirmi che hanno scoperto che la mia Elsa, la nobile Hanna Elsa Von Stein, non è "ariana", che la sua famiglia ha origini ebraiche. Arrivi qui a dirmi che "generosamente" il partito ha deciso che possono

"chiudere un occhio", vista la sua sterilità e il mio trascorso di alto livello nei ranghi militari.

Devo solo accettare di rappresentare "il mio paese" in quel torneo.

Accettare di uccidere o essere ucciso nel loro nome.

Sai chi era il mio miglior sottoposto quando ero tenente in Francia?

Il sergente Otto Rosenberg. Era ebreo, un vero tedesco. Mi ha salvato la vita molte volte. Non so dove sia finito, dove l'abbiano portato. Ma so cosa succede agli ebrei: li mandano nei Campi a crepare come animali per quei porci nazisti e per dare armi alla loro "Grande Germania".

La mia Elsa è fragile, malata... Loro lo sanno. Per questo hanno mandato te.

Hanno mandato te perché sapevano che siamo amici da così tanto tempo che non ti avrei sparato seduta stante per queste parole. Hanno mandato te perché sanno che non sei uno di loro, ma un vero soldato tedesco, come me. E hanno mandato te perché sapevano già che avrei accettato.

Ma avvertili, Hans.

Digli che schiaccero' sotto il mio tallone il cranio infranto di qualsiasi avversario fino a quando non avro' vinto il favore che tanto desiderano, digli che uccidero' tutti i poveri bastardi che si metteranno fra me e la vittoria e che insegnero' al mondo che la Germania è la più grande e gloriosa nazione del mondo. Digli che avro' un particolare piacere a strangolare con le mie mani i porci che attentano alla libertà del popolo tedesco.

Digli che non avro' pietà alcuna per nessuno...

E se torceranno un capello ad Elsa, digli che non ne avro' nemmeno per loro.

Conte Lars Von Harrer-Stein
Campione del III Reich

AGON WWII

Introduzione

Musha Shugyō RPG è stato presentato in occasione di Lucca Comics & Games 2014, dopo un crowdfunding di grande successo che ha totalizzato un traguardo del 250% rispetto all'obiettivo iniziale. Un picchiaduro di ruolo che ha conquistato moltissimi appassionati, creando una community attiva e frizzante.

Proprio da questa community sono emersi una serie di progetti che verranno sicuramente, con il tempo, trasformati in prodotti finiti. Tra questi si è distinto sia come completezza che come originalità Agon WWII, il libro che stringete tra le mani. Un Gioco di Ruolo di Marzio Morganti, che utilizza il sistema di Musha Shugyō come base per la fase di combattimento, ma costruisce attorno ad esso una struttura totalmente originale ed estremamente interessante.

Come autore di MS mi sento veramente felice di aver trovato tante persone, tra cui lo stesso Marzio, che sono state in grado di cogliere al volo il sasso lanciato con il rilascio di questo GDR. Un sistema di base sul quale possono essere costruite un'infinità di opere differenti. Un seme, dal quale possono nascere stupendi germogli, ognuno diverso dall'altro.

Agon WWII fa proprio questo. Pur sfruttando il sistema di combattimento di MS, lo amplia tramite l'introduzione di due nuove Caratteristiche e ne esplora le potenzialità interpretative, espandendole e ritagliandole attorno ad un approccio al GDR completamente differente dal semplice gioco d'azione. Agon si concentra moltissimo sulla vita degli eroi, sulla loro crescita spirituale ed emotiva. Il combattimento è solo il momento della verità. Ma l'esperienza di gioco, così originale e suddivisa in scene nelle quali le luci della ribalta si focalizzano sempre su di un solo Campione alla volta, è completamente differente da quella base di Musha Shugyō.

Si intravedono molte fonti d'ispirazione ludica, tutte mixate in modo egregio e divertente. Ma Agon WWII è un GDR originale e non una semplice espansione di Musha Shugyō RPG.

Ed ora buona lettura, con la speranza che questo splendido GDR possa stregarvi, come ha fatto con noi di Acchiappasogni.

Powered by MS

Questo GDR funziona sfruttando le regole di Musha Shugyō RPG: per giocare, è necessario possedere la scatola di Musha Shugyō base, la sua versione elettronica o quanto meno la Guida Rapida reperibile gratuitamente in formato elettronico nell'area download del sito web: *www.mushashugyorpg.com*

Prologo

La Storia dell'Umanità non è solamente la mera susseguenza di avvenimenti inevitabili e nulla di quanto accade è scritto o predeterminato nella mente o nelle pagine di qualche mistica entità universale.

Sebbene a noi oggi gli eventi possano sembrare il normale e graduale procedere di una serie di cause ed effetti, nei campi di battaglia della Storia, nelle vittorie strappate per un soffio, nelle sconfitte dovute ad un caso fortuito, nel crollo improvviso di potenze apparentemente invincibili e nello stupefacente trionfo di contendenti senza speranza, questa certezza meccanicistica è la prima ad infrangersi.

La Storia non segue il caso crudele o il destino, capriccio di una Dea volubile.
La Storia segue solo Agon.

Il più grande ed antico Torneo di Arti Marziali, una tradizione arcaica di millenni, tenuta segreta dalle elité del potere di generazione in generazione, rispettando un voto con il Popolo delle Stelle, antico quanto l'uomo.

Chiamati nelle tradizioni del mondo e nelle religioni con migliaia di nomi diversi, *Angeli, Annunaki, Tengu, Daeva, Aesir e Djinn*, i figli del Popolo volgono le prue delle loro **Lance d'Argento** verso la Terra con il volgere degli strani eoni della Storia, per portare la loro sfida e il loro favore a tutte le nazioni coinvolte tramite le imparziali arene di Agon.

Il perché di tutto questo lo scoprirete solo combattendo contro voi stessi e contro i vostri avversari, sfruttando le nuove meccaniche aggiuntive, create per donare uno spessore ulteriore al meraviglioso mondo di Musha Shugyō.

Ambientazione

Agon WWII è modificabile per qualsiasi epoca storica, con un minimo di ricerca da parte della Guida, e si presta per qualsiasi Modalità di Gioco. In questo documento forniremo il setting e i personaggi precostruiti (utilizzabili anche in combattimenti ufficiali, ignorando Volontà ed Equilibrio) per un'ambientazione a noi tanto vicina quanto fertile dei dilemmi morali e delle tematiche etiche più importanti della nostra storia recente: la Seconda Guerra Mondiale.

Senza voler rendere apologia a nessuna delle deliranti ideologie che hanno insanguinato il Novecento, questo lavoro non è solo nato per intrattenere, ma anche per far discutere, assieme ai giocatori, i motivi e le ragioni che hanno spinto così tante persone a rinunciare alla propria umanità durante il conflitto più sanguinoso della Storia. Le meccaniche aggiuntive vi aiuteranno a scoprire nuovi lati caratteriali del vostro personaggio, a dare risposta alle sue domande interiori, a forgiare nuove alleanze o atroci inimicizie con gli altri e da questi rapporti di conflitto e creazione trarrete potere, sapienza e crescita.

Non scriveremo qui un'enumerazione degli eventi dettagliati della Seconda Guerra Mondiale: qualunque libro di storia farebbe un lavoro migliore del nostro. Ci interessa invece lo spirito e l'atmosfera terribile che si respiravano in quegli anni atroci, utile per calare i Giocatori e la Guida nel contesto del Torneo e per alimentare i rapporti fra i Personaggi con i grandi ideali della Storia, oscuri e terribili quanto talvolta meravigliosi e altruistici.

Consigliamo comunque caldamente a chiunque di studiare e leggere attentamente degli orrori che si susseguirono ininterrottamente in quegli anni atroci, affinché nessuno debba più dimenticare quanto accaduto al popolo ebraico e a quello gitano, ai milioni di omosessuali e a masse innocenti di dissidenti politici sotto il pugno di ferro dell'orrore nazifascista e sovietico, e alle terrificanti tragedie di Hiroshima e Nagasaki.

Epoca

L'unica nota che ci teniamo a specificare è che il periodo in cui si svolge Agon WWII è la **primavera inoltrata del 1942**, il periodo da molti definito come precedente la svolta vera e propria della guerra, prima della sconfitta italiana ad El Alamein contro i britannici e del trionfo sovietico a Stalingrado contro i nazisti, prima dello sbarco americano in Normandia e delle due bombe atomiche sul Giappone.

Un periodo di totale equilibrio di forze, dove l'Asse e gli Alleati sembravano poter dominare l'una sull'altra in qualsiasi momento e per qualsiasi stravolgimento storico.

Nel nostro racconto sarà senza mezzi termini il vincitore del Torneo ad ottenere la possibilità di determinare la sconfitta o la gloria della sua fazione in guerra, tramite il favore concesso dal Popolo e le rivelazioni che la sua anima riceverà durante le prove a cui dovrà sottoporsi.

Sorrido a mia moglie, la vista mi si annebbia mentre la testa mi gira ad una velocità impossibile. Sono a terra, il mio avversario ride di me. Lei che è tutto quello che ho, piange.

« Primo! Amore! »

Mi grida qualcosa che non capisco, cerco di ricordarmi... sono Primo Montani, il Campione del Regno d'Italia in questa assurdità che chiamano Agon. Il mio avversario mi ha appena sparato addosso un fascio di fulmini neri e non riesco a rialzarmi. C'è puzza di cane bruciato ovunque.

Mi volto lentamente, non voglio vederla piangere per me.

Guardo il mio avversario: sta ridendo con il viso rivolto al soffitto, sembra completamente pazza con quei denti limati che le fanno un sorriso da serpente... mentre quei maledetti monaci continuano a riempirmi le orecchie col canto sordo delle loro ossessive preghiere.

Inizia a camminare nella mia direzione.

Devo fare qualcosa, qualsiasi cosa... non voglio morire dannazione, questo non è un ring normale!

Pianto a terra un piede, la gamba sinistra mi sembra coperta di ustioni e bruciature ma non riesco a sentire il dolore: ha bruciato troppo a fondo.

Il mostro mi colpisce al volto con un calcio che non avrei mai potuto nemmeno vedere.

Sento le ossa lamentarsi come un ramo spezzato mentre crollo nuovamente a terra e sputo sangue e denti.

E' finita, la vedo avvicinarsi e puntarmi sul viso la mano avvolta di quelle terrificanti scariche... non riesco nemmeno ad alzare la mano per arrendermi, penso mi abbia bruciato anche i nervi del braccio, dannazione...

« Papà! »

I miei... bambini? Cosa ci fanno qui?

Li vedo urlarmi dagli spalti, mia moglie correre verso di loro e tentare di coprirgli gli occhi.

« PAPA'! »

Non voglio che mi vedano morire.
Non voglio!

Il mio avversario salta indietro quando pianto un'altra volta il piede a terra e mi rialzo. Sibila qualcosa in una lingua che non comprendo, il suo sorriso questa volta mi sembra meno sicuro di prima. Devo essere ridotto proprio male per farle questa impressione. Tanto meglio.

I fulmini colpiscono la mia carne quando mi rialzo completamente. Lei urla contro di me, ma questa volta non cado. In mezzo al dolore lancinante che mi avvolge inizio a mettere un piede davanti all'altro, urlando tutto il male per far si che sanguini via assieme alla carne.

Corro verso quel mostro mentre ora il suo viso è terrorizzato, punta entrambe le mani e la scarica di dolore raddoppia. Ma ancora una volta, non cado. Un passo dopo l'altro le sono sempre più vicino, posso vedere il panico nei suoi occhi. I miei bambini non mi vedranno morire.

Carico un montante, urlando. Per un secondo il tempo si ferma. Non saro' io a cadere oggi.

CAPITOLO 1

Ambientazione

Maggio 1942

Il Secondo Conflitto Mondiale è in una situazione di instabile equilibrio: l'Asse sta terminando il suo slancio di distruzione, mentre la riscossa degli Alleati è ancora una dubbia eventualità.

Nel fronte del Pacifico le forze giapponesi e alleate combattono fino all'ultimo uomo sui mari e nelle giungle dimenticate di un continente distrutto, in nord-Africa le forze italiane e britanniche tingono di rosso le sabbie roventi dei deserti, mentre sul fronte russo i nazisti e i sovietici travolgono nel sangue la neve sporca di polvere da sparo. Il più grande macello della storia dell'Umanità si appresta ad una svolta, ma nessuno dei contendenti possiede ancora la fortuna e la potenza necessarie per schiacciare definitivamente l'avversario. Fino ad ora.

Contatto

Comunicata dai terrorizzati equipaggi della marina e dell'aeronautica agli stati maggiori delle nazioni in guerra, la notizia dell'apparizione della titanica **Lancia d'Argento del Popolo** nel centro dell'Oceano Atlantico viene immediatamente vincolata dal segreto militare, con ogni mezzo necessario. Nei palazzi del potere appaiono i **Patroni**, trasportati da lucenti raggi di luce che creano il panico e lo stupore negli addetti ai lavori.

Le loro parole sono chiare:

« Un'Era di questo mondo è trascorsa, Agon deve ricominciare. »

Nella confusione generale i grandi leader della Terra si riappropriano dell'eredità dei loro progenitori e tornano, come sempre, ad eleggere i loro Campioni.

Le Olimpiadi e i Campionati mondiali di Boxe facilitano l'Unione Sovietica e il Regno d'Italia, i loro Campioni sono già stati incoronati fra i migliori praticanti delle loro arti: per gli altri popoli occidentali si rende necessario recuperare guerrieri dimenticati di arti sconosciute, mentre le nazioni del mistico oriente, figlie di una tradizione antica, richiamano alla guerra giovani che, consapevoli o meno, per questo scopo sono stati addestrati per tutta la vita.

« Noi siamo il Popolo.

Siamo i Viaggiatori delle Stelle, nomadi negli spazi siderali. Contempliamo immortali il volgere delle ere del cosmo alla ricerca di qualcuno come noi per combattere una solitudine inconcepibile e millenaria.

Una ricerca tanto infruttuosa per così tanto tempo, che incontrarvi fu per noi la gioia più grande.

Vi ritenete barbari e spietati assassini, odiandovi a vicenda per questioni che i più saggi fra voi ritengono ininfluenti: potere, fede o denaro... ma dove voi vedete crudeltà verso i vostri simili, noi vediamo forza e passione, spinte forse verso eccessi che non possiamo capire, ma proprio per questo così affascinanti da ricordarci emozioni che la nostra vita di serenità contemplativa non riesce più a darci.

Poiché ogni nostro istante si ripete identico a se stesso, animato per pochi momenti dallo spettacolo accecante della nascita di una stella o dal tuono cangiante di una galassia che implode... ma è forse esistenza questa?

Che senso ha essere immortali e invincibili, quando non esiste più niente per cui vivere o qualcosa per cui combattere?

Per questo noi vi amiamo.

Vi abbiamo amato fin dal primo istante: siete gli unici figli dell'Universo dopo di noi, almeno da quanto nei nostri viaggi siderali i nostri occhi hanno potuto testimoniare.

Vi amiamo perché siete mortali, come noi eravamo un tempo, e ogni vostro respiro ha un senso che i nostri hanno perso.

Vi amiamo perché siete capaci di atti di crudeltà inimmaginabili e terribili, ma anche di gesti di altruismo ed eroismo in grado di muovere alle lacrime i nostri cuori.

Vi amiamo perché siete tutto quello che noi eravamo, figli di errori che abbiamo già compiuto: ma non siamo qui per insegnarvi alcunché, non ne siamo degni. Non sappiamo se esista un Dio al di là dei cieli o un demonio nel cuore di ognuno, non vogliamo cambiare quello che siete, poiché quello che siete è il frutto di una Perfezione che la nostra può solo distruggere.

Per questo abbiamo creato Agon: può esistere un momento più alto nella vita dell'istante feroce dello scontro? Dove si impara di più sulla Verità dell'anima di qualcuno, Uomo o Immortale che sia, se non nel fatale istante della battaglia?

Noi non vogliamo che la vostra esistenza sia nelle mani di un caso crudele e incerto, vogliamo concedere gloria e pace, vittoria e prosperità alle genti in grado di forgiare il combattente migliore e quindi l'anima più grande, nel bene o nel male.

Poiché sappiamo che la guerra è inevitabile nel vostro cuore, così come lo era anche nel nostro.

Tuttavia noi non avevamo nessuno a guidarci e a concederci la possibilità di scegliere il nostro destino e, forse, di limitare la sofferenza dei nostri figli.

Chiameremo a raccolta tutte le famiglie in cui siete divisi, le "nazioni" e le "genti" in cui avete spezzato la vostra stirpe, e insieme canteremo un inno di passione e distruzione creativa nell'arena: noi impareremo nuovamente il significato autentico dell'esistenza e per ringraziarvi concederemo a voi molti doni.

Potrete conoscere voi stessi e il vostro nemico in una terra neutrale e, speriamo, imparerete ad amare voi e i vostri fratelli come noi abbiamo faticosamente imparato a fare.

Al Campione sarà concesso tutto quello che egli desidera, senza alcun limite. Ma badi ai desideri che animano il suo cuore, poiché troppi ne vidi bruciarsi da soli alla luce della Sublime Porta.

Alla nazione del Campione sarà concessa la nostra benevolenza e una goccia della nostra potenza, affinché questa terribile guerra che strazia il vostro mondo possa essere finalmente portata a termine, sperando che un simile e terribile dono cada nelle mani migliori.

Per questo vi abbiamo invitato qui, guerrieri dell'Umanità: siete le anime più grandi della vostra era, dotate del cuore possente e del perfetto connubio di Volontà ed Equilibrio, scelti dai vostri fratelli per rappresentare tutti i loro sogni e speranze, un peso insopportabile per qualsiasi altro mortale.

Preparate il corpo, la mente e l'anima, domani inizierà l'Ascesi di uno solo di voi e la caduta di tutti gli altri, poiché noi amiamo tutto ciò che siete, tutto ciò che rappresentate nei miliardi di sfaccettature del vostro essere, dalla gloria della vittoria fino alla disperazione della sconfitta.

Vi amiamo perché siete umani.
E vi ameremo per sempre. »

Alathfar, Alta Signora Aristocrate
e Suprema del Popolo in Agon

X ANNUAL

Powered By

Musha Shugyo

La Via del Guerriero

Nel calderone di sangue della seconda guerra mondiale è il giugno del 1942. L'Asse ha ormai terminato il suo slancio di distruzione, ma gli Alleati faticano a prendere la strada della riscossa finale, mentre i pochi paesi rimasti neutrali tentano di cogliere ogni vantaggio dall'instabile equilibrio che è venuto a crearsi.

Questa bolla di indecisione viene infranta quando sui cieli al centro dell'Oceano Atlantico una nave stellare viene rilevata dagli stati maggiori di tutto il globo: è la Lancia d'Argento del Popolo e porta con se la gloria della vittoria.

Si aprono le catene del Torneo di Arti Marziali più antico del mondo: Agon. Un solo Campione per Nazione, una sola Arena, un solo Giudice per concedere al vincitore la forza necessaria per il trionfo finale!

€19,90

978-88-98328-06-2

Acchiappa Sogni
Dipingiamo nuovi MONDI