

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.

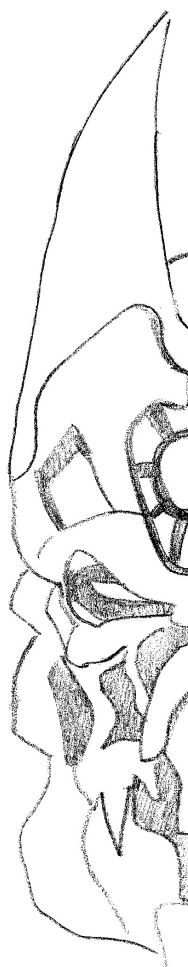
COMBATTIMENTO

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.

1

Spegni il collegamento virtuale con la sala del consiglio del NWO e accendi le luci. Non fate in tempo a uscire dalla stanza che la porta si apre di colpo, l'avvenente dott.ssa Motoko Tsurugi, assistente del professore, vi raggiunge allarmata: "Presto, professore, è stato avvistato un Annunaki a Hokkaido!".

"Era solo questione di tempo" commenta a bassa voce, poi ti guarda "Katsuya, è il tuo momento. Sei stato addestrato per anni a questo giorno, noi sappiamo che non ci deluderai".

Fai un inchino al professore poi guardi la dottoressa, più grande di te di quattro anni ma della quale sei perdutoamente innamorato: "Non si preoccupi, dottoressa, ci penso io".

La dottoressa sorride e ti bacia sulla guancia: "Torna vincitore".

Dopo un ultimo inchino esci dalla sala mentre l'allarme rosso comincia a echeggiare nella fortezza.

Col cuore in gola per l'emozione ti lanci giù per lo scivolo che ti conduce direttamente nell'abitacolo del Falcon Breast. In pochi secondi indossi il casco e ti metti ai comandi del velivolo. Con l'allarme che risuona nell'hangar, la pista di decollo viene liberata. Dal comando ti danno il via libera e con il fuoco che brucia dentro, spingi la cloche in avanti, attivando i razzi del Falcon. In pochi secondi sbuchi all'esterno del Monte Fuji. Un cielo plumbeo sovrasta la capitale, mentre il vento sembra accompagnare la tempesta che giunge da Yokohama: fumi, esplosioni ed alte fiamme si levano all'orizzonte. "Katsuya, fa attenzione!" ti avverte Motoko dal centro di comando "L'Annunaki non è solo, c'è uno stormo di Scarabei che lo accompagnano nella sua opera di distruzione".

Gli Scarabei sono delle creature grandi come un'automobile di media dimensione, volano e sparano raggi laser. Si muovono in stormo e anticipano l'arrivo dell'Annunaki.

Se vuoi chiamare subito Hyperion vai al **22**, se invece vuoi prima andare a vedere di persona la situazione con il Falcon Breast vai al **14**

2

Mangi guardando il notiziario alla televisione dove ovviamente non si fa che parlare del mostro Annunaki, della distruzione che ha portato e del robot Hyperion, proveniente dalla Fortezza della Difesa Terrestre e guidato da Katsuya Ayabusa. Il bilancio è comunque tragico: decine di morti, centinaia i feriti, migliaia gli sfollati, interi quartieri distrutti. E siamo solo all'inizio. Vai a dormire pensando all'accoglienza che ti riserveranno domani a scuola i tuoi compagni. Recuperi un altro Punto Vita.

Se hai combattuto sulla spiaggia vai al **12**, se hai combattuto in mare vai al **25**

3

Varchi l'ingresso, pronto ad affrontare la folla, quando da dietro senti prenderti la mano: "Sei impazzito? Presto, usciamo dal cortile posteriore, quello del campo da calcio". Mai ti trascina verso il retro dell'edificio. Correte a perdifiato nel cortile del campo da calcio e poi attraversate l'uscita sul retro.

"Vieni, a casa mia non verranno a cercarti".

"Ehi, io non voglio nascondermi" protesti.

"Sciocco, la tua vita è troppo preziosa. Non ho passato l'intera infanzia a vederti sopportare prove durissime perché tu ti conosci al nemico. Andiamo".

Vi dirigete verso casa del maestro Date e nel giro di una decina di minuti entrate nel giardino della villa, tirando un sospiro di sollievo.

Il professore ti chiama ancora: "Dove sei, Katsuya?".

"A casa del maestro Date, sembra sia partita una caccia all'uomo nel mio quartiere".

"Sta venendo la dottoressa Tsurugi a prenderti".

"Bene. Chiudo".

Nel frattempo Mai ha preparato un po' di tè.

"Bevi, ti calmerà un poco" ti dice versandolo in una tazza.

Ringrazi la ragazza mentre siedi ad un tavolino.

"Oggi ho un'emicrania pazzesca" sospiri "Ci mancava anche questa folla di scalmanati".

"Katsuya" dice la ragazza guardando la tazza "è da tanto che devo chiederti una cosa".

"Cosa?" chiedi temendo sia una domanda imbarazzante.

"Tu ti ricordi cosa è accaduto tre anni fa? Qui, in questa casa?"

Scuoti la testa: “A cosa ti riferisci?”

“All'incidente, dopo il quale mio padre ed il professor Shirow hanno deciso che dovevi essere affidato ai tuoi genitori adottivi”.

“Ti riferisci a quando ho affrontato tuo padre?”

La ragazza annuisce.

“Ricordo solo che era ubriaco e che stava picchiando violentemente un mio fratello con il bastone di bambù davanti a tutti. Allora io sono intervenuto per difenderlo...”

“...e poi?”

“Non ricordo...credo che il maestro mi abbia colpito, devo aver picchiato la testa ed ho perso i sensi. Ma perché me lo chiedi?”

“Perché io...tutti noi che eravamo qui presenti...ti abbiamo visto morire...”

Il cuore di manca di un colpo: “Che...che vuoi dire...non sono morto...mi vedi, no?”

“È questo che non capisco. Mio padre ti colpì con il bastone e tu cadesti all'indietro picchiando la nuca contro la roccia del giardino, fracassandotela. Mio padre rimase pietrificato, tutti noi gridammo per l'orrore. Il professor Shirow mandò immediatamente un'equipe medica che venne a prenderti e ti portò alla base, ma tu eri morto. Metà del tuo cervello era rimasta sul terreno insieme ad un lago di sangue. Eri morto, Katsuya, morto!”

“Io non...”

Senti il clacson di una macchina fuori dal giardino, salti in piedi ed esci dalla casa. Fuori dal cancello c'è Motoko ad aspettarti: “Muoviti Katsuya, ti stanno cercando dappertutto, polizia ed esercito inclusi!”.

Ti volti verso Mai: “Continuiamo il discorso un'altra volta. Grazie”.

Esci dal cancello e sali in macchina. Motoko parte a tutta velocità e raggiungete la base, ma le parole di Mai continuano a rimbombarti in testa.

Vai al **6**

4

Ti sposti dalla baia per evitare di scatenare una battaglia in mezzo alla città. Vedi sulla cima di una collina uno strano individuo vestito come gli antichi sacerdoti egizi, con il cranio innaturalmente oblungo, che solleva un bastone cerimoniale incitando il guerriero Annunaki: “Avanti Eltanin! Distruggi quell'ammasso di rottami! Mostra la potenza dell'impero Annunaki!”

Il mostro interrompe la sua opera distruttiva e si invola verso di te, pronto a colpirti con la sua falce ciclopica.

ELTANIN				
DADO	ARMA	COLPISCI CON	BONUS AL DANNO	ENERGIA
2	PRESA D'ACCIAIO*	7	+5	4
3, 9	MORSO MORTALE	7	+5	4
4, 10	ALITO GLACIALE**	6	+3	5
5, 11	OCCHI DI FUOCO	6	+5	5
6, 12	ARTIGLI	5	+2	4
7	FALCE	5	+4	5(x scontro)
8	MEZZE LUNE	6	+4	4
*	Per liberarsi è necessario lanciare un 8 con i dadi, altrimenti la morsa persiste infliggendo +5 danni			
**	Se l'attacco va a segno, Hyperion avrà un malus di -1 per colpire al turno successivo			
	CARATTERISTICHE	INIZIALI	ATTUALI	
	ENERGIA	50		
	PUNTI STRUTTURALI	50		

Se vinci vai al **10**

La ragazza ti porta un po' di tè e capisce che qualcosa ti ha sconvolto: “Katsuya, cosa hai? Non ti ho mai visto così”.

“Il prof. Shirow mi ha mostra una sala della fortezza con decine di serbatoi criogenici, dentro i quali ci sono in animazione sospesa dei cloni di me stesso. Capisci?”.

“Oh Dio...” Mai fa cadere la tazza di tè, scossa dalla notizia.

“Mi hanno clonato perché se mi dovesse succedere qualcosa in combattimento, avrebbero pronto un altro Katsuya. E nessuno di loro sa di essere un clone. Durante le visite mediche quotidiane fanno una sorta di travaso dei miei ricordi, di modo che il nuovo clone abbia tutta la mia conoscenza.”

“No...non è possibile...” Mai è sbiancata di colpo.

“Invece è così, li ho visti con i miei occhi”.

“Ma allora tu...tu non sei il vero Katsuya...”

“Cosa stai dicendo?” le parole della ragazza ti gelano il sangue. “Io sono Katsuya”.

“Oh mio Dio, allora è andata proprio così...”

“Di cosa stai parlando? Mi stai spaventando!”

“Tu ti ricordi cosa è accaduto tre anni fa? Qui, in questa casa?”.

Scuoti la testa: “A cosa ti riferisci?”.

“All'incidente, dopo il quale mio padre ed il professor Shirow hanno deciso che dovevi essere affidato ai tuoi genitori adottivi”.

“Ti riferisci a quando ho affrontato tuo padre?”.

La ragazza annuisce.

“Ricordo solo che era ubriaco e che stava picchiando violentemente con il bastone di bambù uno dei miei fratelli davanti a tutti a noi. Lo stava letteralmente ammazzando e sono intervenuto per difenderlo...”

“...e poi?”.

“Non ricordo...credo che il maestro mi abbia colpito, devo aver picchiato la testa ed ho perso i sensi. Ma questo cosa centra?”.

“Perché io...tutti noi che eravamo qui presenti...ti abbiamo visto morire...”

Il cuore di manca di un colpo: “Che...morire?”.

“Mio padre ti colpì con il bastone e tu cadesti all'indietro picchiando la nuca contro la roccia del giardino, fracassandotela. Mio padre rimase pietrificato, tutti noi gridammo per l'orrore. Il professor Shirow mandò immediatamente un'equipe medica che venne a prenderti e ti portò alla base, ma tu eri morto, metà del tuo cervello era rimasta sul terreno insieme ad un lago di sangue. Eri morto, Katsuya, morto!”

“Io non...” ora è tutto chiaro, ora i pezzi del puzzle sono stati incastrati “...io sono un clone...” mentre lo dici le lacrime di cadono nella tazza del tè.

“È...è terribile. Non è giusto...” piagnucola Mai.

“Questo è il mio destino, non posso farci nulla”.

“Un momento...hai detto di aver visto decine di cloni”.

“Sì, in animazione sospesa dentro i serbatoi criogenici”.

“Perché così tanti cloni? Un incidente può anche capitare, un Annunaki potrebbe anche sconfiggerti, ma decine di cloni non sono un po' troppi?”.

Mai non ha tutti i torti, forse il professore non ti ha ancora detto tutto.

Accendete la televisione, ovviamente non si fa altro che parlare di te, polizia ed esercito ti stanno dando la caccia, se non verrai consegnato entro le 12, gli Annunaki colpiranno.

Se fai ritorno alla Fortezza vai al **16**, se preferisci restare nascosto qui vai al **21**.

“Cosa hanno intenzione di fare quegli stupidi?” tuona il professor Shirow quando arrivi alla fortezza “Vogliono consegnarti al nemico?”.

“Sono disperati, professore” interviene Motoko “crederebbero a qualunque cosa. Yuya ha promesso loro la pace in cambio di Katsuya, a loro interessa questo e nient'altro”.

“Questa mattina pensavo di ricevere ovazioni ed applausi” dici amareggiato “ma ho ricevuto solo insulti e sputi, non è questo che mi aspettavo”.

“Avresti dovuto, invece. Fa parte del tuo ruolo. Il pilota di Hyperion non può essere un ragazzo comune, e deve sopportare qualunque cosa”.

“Sì,” sbuffi “è vero. Ma non credo che mi ci abituerò mai”.

“Inoltre consegnarti agli Annunaki sarebbe un sacrificio inutile”.

“Che significa?” domandi, intuendo che il professore ti stia nascondendo qualcosa “Solo io posso pilotare Hyperion”.

“Non è esatto” interviene Motoko “Tu ti sei dimostrato il più meritevole ed il più adatto al nostro scopo, ma non potevamo intraprendere un simile progetto senza preventivare che ti capitasse qualcosa. Hyperion può essere riparato e ricostruito, ma tu...”

“Cosa avete fatto?” insisti.

Il professor Shirow preme un pulsante su uno dei computer e l'immagine che compare sul monitor ti raggela il sangue: si tratta di una enorme stanza con decine, anzi no... centinaia di tuoi cloni dentro dei serbatoi criogenici.

“Ognuno di loro possiede le tue capacità, i tuoi ricordi, persino i tuoi sogni, e nessuno di loro è consapevole di essere un tuo clone”.

“Sto per vomitare...” d'un tratto le parole di Mai riemergono raggelandosi il sangue nelle vene “Oddio...io...io sono già morto...”.

Il professore aggrotta le sopracciglia: “Non dire sciocchezze”.

“Tre anni fa, prima che venissi affidato ai miei genitori adottivi, il maestro mi colpì. Picchiai violentemente la nuca contro una roccia in giardino, rompendomi la testa. Tutti i miei compagni hanno assistito, tutti hanno visto che ero morto. Me lo dica, professore, chi sono io?”.

Sia il professore che Motoko ti guardano con il volto contratto, poi il professore abbassa lo sguardo: “Non avresti mai dovuto saperlo”.

“Allora è vero, sono un clone!”.

“Sì, è così, ma questo non ti rende meno umano, Katsu. Tu sei e resti il pilota dell'Hyperion”.

“Allora sono solo carne da macello” sospiri con le lacrime agli occhi.

Aggiungi 1 punto allo Spirito di Sacrificio.

D'un tratto squilla il telefono della stanza. Motoko risponde e capisci che chiedono di te.

“Una folla di persone ha preso d'assalto il ristorante del padre di Katsu” dice allarmata.

Tu scatti in piedi: “Cosa?! Papà! Mamma!” scatti verso la porta ma il professore ti ferma.

“No, Katsuya, fermo!”.

“Che problema c'è professore” domandi “se mi dovesse succedere qualcosa avete già il rimpiazzo, no?”.

Esci dalla stanza e di corsa raggiungi l'hangar dove prendi in prestito dai meccanici una motocicletta ed in pochi minuti sei sulla strada di casa.

Se ti dirigi subito al ristorante vai al **18**.

Se invece vai a casa vai al **27**.

7

Mentre sei in piedi in corridoio vedi arrivare in tutta fretta una ragazza, la riconosci subito perché si tratta di Mai. “In ritardo anche tu?” le domandi.

“Una folla di gente inferocita ostruiva l'ingresso” commenta ansimante.

Entra in classe per uscirne dopo mezzo minuto e così vi trovate entrambi in piedi con i secchi pieni d'acqua.

“Sembra che l'intera città ce l'abbia con te, Katsu” ridacchia la tua amica.

“L'ho notato”.

“Non crederai che la strada dell'eroe si lastricata d'oro, vero?”.

“Non l'ho mai pensato. Ma addirittura questo...” ti siedi in terra appoggiando i secchi “Sono pronto a lottare contro gli Annunaki, ma non contro la mia stessa gente. Sono qui per proteggerli, per difenderli, come fanno a non capirlo?”.

“Non possono sfogare la loro rabbia sugli Annunaki e così se la prendono con te ed il tuo gigante di acciaio”.

“Ma non è giusto”.

“Ieri queste persone hanno visto qualcosa di incomprensibile, che ha scatenato l'apocalisse. Non sanno chi o cosa siano gli Annunaki, loro sanno solo che il nostro paese è stato nuovamente coinvolto in una guerra terribile e che saranno loro a farne le spese”.

“Non sono io ad avere voluto questa guerra”.

“Nessuno di noi l'ha voluta e nessuno la vuole accettare ora che è iniziata. Nemmeno tu”.

Sbuffi, la conversazione sta diventando noiosa.

D'un tratto il tuo orologio da polso comincia a suonare.

“È il professor Shirow” esclami spingendo il pulsantino sul quadrante: “Mi dica professore”.

“Guarda la televisione sulla Quarta Rete, presto!”.

Senza perdere altro tempo corri di sotto al piano terra dove c'è la guardiola del custode. Trovi un gruppo di inservienti accalcati davanti alla televisione. Quando riesci finalmente a farti largo il cuore ti manca di un battito: è Yuya e sta minacciando il Giappone.

“...attacheremo il Giappone in massa con la nostra forza” tuona, “distruggeremo ogni cosa, l'intera isola verrà inghiottita”.

dalle profondità dell'oceano come è già accaduto ad Atlantide. Tutto questo avverrà se non ci verrà consegnato il pilota del robot Hyperion. Viceversa il Giappone verrà risparmiato e non dovrà temere alcun male”.

In questi casi si dice che la situazione si complica...

Lancia due dadi: se il punteggio è inferiore al tuo Spirito di Sacrificio vai al **26**, altrimenti vai al **17**.

8

Ti lasci alle spalle la nube di fuoco degli Scarabei che precipitano a terra, mentre ormai hai raggiunto la costa. Il colpo d'occhio è terrificante: case che bruciano, aziende che esplodono, macchine che si scontrano lungo la strada, persone che fuggono a piedi, in bicicletta o sui carrettini, mentre alle loro spalle ecco arrivare il colossale Annunaki che, con un solo soffio, incendia interi quartieri.

Il mostro è alto quasi 30 metri, la sua pelle è coloro del bronzo, in mano stringe una grossa falce e indossa le vesti multicolori delle antiche guardie del faraone. Il suo volto è una maschera inespressiva, i suoi occhi sono vitrei, senza alcuna umanità. Con un solo battito di palpebra spara un raggio che fa esplodere un camion cisterna abbandonato lungo la strada. Queste creature millenarie stanno distruggendo l'intero pianeta, ma ora hanno trovato pane per i loro denti. Senza alcun timore ti lanci contro il mostro Annunaki, ma l'emozione del primo combattimento non deve distrarti: devi decidere se è il caso di attaccare immediatamente (**28**) oppure se spostarti in mare aperto (**4**). A te la scelta.

9

Ormai l'Annunaki è ai tuoi piedi. Non ti resta che dargli il colpo di grazia, ma proprio mentre stai per finirlo ti sembra di vederlo sghignazzare. D'un tratto i tuoi comandi rilevano l'accensione di un meccanismo all'interno del mostro, il cuore di manca di un battito quando ti accorgi che si tratta di un ordigno nucleare, pronto ad esplodere in pochi secondi.

Lancia due dadi: se il punteggio è inferiore al tuo Spirito di Sacrificio vai al **31**, altrimenti vai al **23**.

10

L'Annunaki cade col corpo a metà tra la spiaggia ed il mare, sollevando un'alta onda che arriva fino alla strada. Sei molto provato, ma soddisfatto. Senti il sacerdote egizio, certamente Yuya, che ti ammonisce: “Questa volta ti è andata bene, Hyperion, ma presto dovrai affrontare l'intero esercito degli Annunaki!” poi svanisce in una nuvola di fumo.

Dalla radio ricevi le congratulazione del professor Shirow, di Motoko e di tutto lo staff. Rientri alla base sorvolando l'incendio che ancora sconvolge gran parte della baia. Riesci a vedere pompieri, ambulanze e polizia che fanno il possibile per soccorrere i feriti e spegnere i fuochi e le esplosioni che divampano in tutto il distretto.

Torni alla Fortezza della Difesa Terrestre e vieni accolto come un eroe, tra scrosci di applausi e complimenti. Il professor Shirow ti stringe la mano: “Complimenti Katsuya, sei stato all'altezza del compito ma questo è solo l'inizio”.

“Sì, lo so”.

Anche Motoko vuole complimentarsi con te, ma il suo bacio di stima ti causa un'improvvisa epistassi...

Mentre Hyperion viene affidato subito alla cura dei meccanici per le riparazioni e la ricarica di energia, vieni condotto in infermeria dove recuperi un numero di Punti Vita pari al lancio di un dado.

È quasi il tramonto e il professor Shirow ti fa accompagnare a casa, raccomandandoti un bel riposo. Con l'adrenalina che ancora hai in corpo per l'eccitazione, saluti il professore e tutto lo staff di scienziati della Fortezza e fai ritorno a casa.

Non appena entri, tua madre ti abbraccia calorosamente. Tre anni fa fosti affidato alle cure sue e del marito. Entrambi sanno benissimo chi sei e per quale compito sei stato addestrato, ma non si sono ancora abituati a questa idea.

Tuo padre, Hiracu Ayabusa, ha una piccola tavola calda a poche decine di metri da casa vostra e quando puoi, vai a dargli una mano, ma questa sera sei proprio distrutto.

“Ha chiamato il maestro Date” ti dice tua madre mentre si mette ai fornelli per preparare la cena “Dice di raggiungerlo appena puoi” Bofonchi un “d'accordo” ed esci subito di casa.

La casa del maestro non è molto lontana e la raggiungi a piedi. È una bella villa, con un grande giardino zen dotato di uno stagno con i pesci; c'è anche la palestra con il dormitorio per gli allievi. Qui, insieme ai tuoi fratelli, hai passato la maggior parte della tua vita, trascorrendo momenti terribili e dolorosi, che ti hanno temprato per farti arrivare dove sei ora. Quando arrivi sulla soglia ti togli le scarpe ed entri domandando permesso. L'interno della casa è buio, c'è solo una debole illuminazione dovuta alla luce del tramonto che entra da fuori. D'improvviso senti un rumore, scatti in avanti rotolando mentre tre shuriken si piantano nella parete mobile alle tue spalle.

“Ottimo”. Riconosci al buio la voce del tuo maestro, che accende la luce. Lo vedi nel suo tradizionale abito giapponese.

Fai un inchino di salute: “Onorevole maestro, ho ricevuto il suo messaggio”.

“Vieni, ti devo parlare”. Segui il maestro in una piccola stanza dove, seduti sul pavimento attorno ad un tavolo, ti serve del tè. “Ho visto la tua impresa in televisione, sei stato molto bravo. Mi auguro tu ora possa comprendere il motivo di tanta

severità nel tuo addestramento”.

“Sì maestro, lo capisco, ma tanti miei compagni...”

“È stato per un bene superiore” dice sorseggiando il tè. “Dovevamo trovare l’unico tra mille che sarebbe stato in grado di fronteggiare una simile minaccia. Non tutti erano fatti per questo compito, purtroppo. Tu sei quello che più di tutti si è dimostrato meritevole di pilotare quel robot”.

“Sì maestro, lo so”.

Bevi il tuo tè senza aggiungere altro. Il maestro si alza, apre la porta scorrevole che dà sul giardino e guarda il tramonto: “Non puoi distrarti un solo secondo, figlio mio” dice “Quegli esseri malvagi non si fermeranno mai e ora che hai distrutto il primo mostro, arriveranno in tanti per misurarsi con te. Il destino del Giappone e del genere umano è nelle tue mani”.

“Una bella responsabilità” sospira, alludendo che ne avresti volentieri fatto a meno.

“Tu non sei come gli altri ragazzi, Katsu!” esclama il maestro voltandosi verso di te. “Tu sei il futuro degli eroi. Non puoi pensare ti avere anche un solo giorno libero, di potere uscire a fare baldoria con gli amici o di permetterti il lusso di giocare nella squadra di baseball della scuola... La tua è stata e sarà sempre una vita di sacrificio, di duro addestramento e di lotta. Non dimenticarlo mai”.

“No, maestro”.

D’un tratto la porta sul corridoio si apre: “Buona sera, padre” dice Mai, la figlia del maestro, tua compagna d’infanzia e di classe. Hai sempre considerato Mai come una sorella più che un’amica, ma tre anni fa qualcosa dopo che tu fosti affidato alle cure dei signori Ayabusa, molte cose sono cambiate. È ormai ora di cena e ti alzi in piedi, saluti con riverenza sia il maestro che Mai e poi fai ritorno a casa.

Vai al 2.

11

La folla agitata e determinata fa nuovamente ingresso nel cortile della scuola, tu però non ti muovi e li aspetti. Stai per fermarli alzando la mano, quando senti un rombo di motore ed uno stridore di freni improvviso. Dalla strada vedi sterzare bruscamente un’automobile che fa ingresso dentro al cortile obbligando la folla a sparpagliarsi. La macchina sterza di colpo fermandosi davanti a te, la portiera si apre: “Avanti, sciocco! Salta su!” dice Motoko, che sembra piuttosto agitata.

Sali nel posto del passeggero e la dottoressa parte a razzo, mentre la folla vi lancia contro di tutto.

Voltandoti, vedi attraverso il lunotto anche Mai, in piedi all’ingresso della scuola, visibilmente preoccupata.

“Cosa avevi intenzione di fare?” tuona il professor Shirow quando arrivi alla fortezza. “Volevi consegnarti al nemico?”

“Forse. Io non scappo dalle mie responsabilità” rispondi senza timore.

“Appunto, la tua responsabilità è pilotare Hyperion e difendere il Giappone!” continua battendo i pugni sul tavolo “Non consegnarti al nemico! Credi forse che Yuya manterrà la parola? Credo che sia un nemico leale e sincero?! No! Non lo è!”.

“Ma qualcosa dovremo pur fare” ribatti.

“Certo, affrontarli a viso aperto. Distruggerli, combatterli, fino a quando non li avremo definitivamente sconfitti”.

“Questa mattina pensavo di ricevere ovazioni ed applausi ma ho ricevuto solo insulti e sputi, non è questo che mi aspettavo”.

“Avresti dovuto, invece. Fa parte del tuo ruolo. Il pilota di Hyperion non può essere un ragazzo comune, e deve sopportare qualunque cosa”.

“Sì” sbuffi “è vero. Ma non credo che mi ci abituerò mai”.

“Inoltre consegnarti agli Annunaki sarebbe un sacrificio inutile”.

“Che significa?” domandi, intuendo che il professore ti stia nascondendo qualcosa “Solo io posso pilotare Hyperion”.

“Non è esatto” interviene Motoko “Tu ti sei dimostrato il più meritevole ed il più adatto al nostro scopo, ma non potevamo intraprendere un simile progetto senza preventivare che ti capitasse qualcosa. Hyperion può essere riparato e ricostruito, ma tu...”

“Cosa avete fatto?” insisti.

Il professor Shirow preme un pulsante su uno dei computer e l’immagine che compare sul monitor ti raggela il sangue: si tratta di una enorme stanza con decine, anzi no... centinaia di tuoi cloni dentro dei serbatoio criogenici.

“Ognuno di loro possiede le tue capacità, i tuoi ricordi, persino i tuoi sogni, e nessuno di loro è consapevole di essere un tuo clone”.

“Sto per vomitare...”

D’un tratto nella stanza squilla un telefono. Motoko risponde e capisci che chiedono di te.

“Una folla di persone ha preso d’assalto il ristorante del padre di Katsu” dice allarmata.

Tu scatti in piedi: “Cosa?! Papà! Mamma!” scatti verso la porta ma il professore ti ferma.

“No, Katsuya, ferma!”.

“Che problema c'è professore” domandi “Se mi dovesse succedere qualcosa avete già il rimpiazzo, no?”.

“Sì, ma tutti sanno che le copie non sono come gli originali”.

Esci dalla stanza e di corsa raggiungi l'hangar dove prendi in prestito dai meccanici una motocicletta ed in pochi minuti sei sulla strada di casa.

Se ti dirigi subito al ristorante vai al **18**.

Se invece ti dirigi verso casa vai al **27**.

12

Al mattino di svegli con una terribile emicrania, fai una rapida colazione a base di riso e latte, esci di casa in tutta fretta con addosso i tipici abiti scolastici invernali. Non vedi l'ora di arrivare a scuola, pregustando ovazioni e applausi, e magari che qualche ragazza carina ti chieda un appuntamento (e il solo pensiero ti fa sanguinare ancora il naso). Quando arrivi però, ti aspetta tutt'altro...

Una folla inferocita di persone e di ragazzi si è data appuntamento nel cortile della scuola ed è proprio il tuo arrivo a dare il via allo scontro. Vieni accolto da una pioggia di sassi, pomodori e mandarini andati a male, conditi da insulti di varia natura, mentre i più facinorosi (come un falegname con i chiodi stretti tra i denti ed un grosso martello) si fanno avanti per colpirti. Li eviti saltando di qua e di là sopra le loro teste e atterrando su un alto ramo di un albero.

“Siete impazziti?!” urla alla folla.

“Ci hai distrutto la casa! Non abbiamo più nulla!” strilla il falegname.

“L'azienda dei nostri mariti non c'è più, è crollata a causa del vostro combattimento!” gridano delle donne di robusta corporatura con dei marmocchi nello zaino.

Insomma sembra che tutti incolpino te della devastazione di Hokkaido.

“È stato il mostro Annunaki!” gridi “Io vi ho salvato la vita! Ho distrutto il mostro!”.

“Sei tu che lo hai attirato qui!” urla la folla “Tu e quei pazzi della Fortezza! Ora ne arriveranno altri e distruggeranno tutto quanto!”.

Questi non vogliono sentire ragioni, ti reputano responsabile dei disastri passati, presenti e futuri, una cosa a cui il maestro Eyachi non ti aveva preparato. Al di là della rabbia, questa gente è disperata: hanno perso la casa, il lavoro, parenti e amici. È quello che succede quando si è in guerra, ma anche questa guerra, come tutte le altre, colpisce in maggior parte i deboli e non riserva onori per nessuno, né per i vincitori né per i vinti.

Con fatica gli inservienti della scuola con l'aiuto della polizia riescono a liberare il cortile e puoi entrare nell'edificio mentre suona la campana.

Fai uno scatto verso la classe, ma quando arrivi l'insegnante non vuole sentire ragioni e ti manda fuori in corridoio, in piedi, con secchi d'acqua in mano.

Vai al **7**.

13

Proprio mentre ti stanno per caricare in auto, dai uno strattone ai due agenti e ti divincoli. Salti sulla motocicletta e parti a razzo, mentre dietro le macchine della polizia si mettono al tuo inseguimento.

Nel dedalo di vicoli e viottoli del tuo quartiere riesci in fretta a seminare la polizia e quando ti fermi, ti accorgi che sei nei pressi della casa del maestro Date.

“Katsu!” Mai ti vede da dietro il cancello “Entra, presto!”.

Entri nel cortile della villa del maestro e Mai, dopo aver controllato che nessuno ti abbia visto, richiude il cancello e ti fa entrare in casa.

Se sei già stato a casa di Mai questa mattina, vai al **29**. Altrimenti vai al **5**.

14

Sei ormai arrivato in prossimità di Hokkaido quando un primo stormo di Scarabei ti viene incontro. Dovrai combatterli come fossero un unico avversario.

STORMO	ENERGIA: 20	PUNTI STRUTTURALI: 20	
Armi	Colpisce con	Bonus al danno	Energia

Laser	8	+1	1
Difese	Para con	Riduzione al danno	Punti strutturali
Campo di forza	Sempre attivo	-1	10

Se vinci vai al **19**.

15

Richiami tutta l'energia a disposizione per un ultimo assalto, urla come una furia scatenata mentre lanci Hyperion contro l'Annunaki. Lo scontro è devastante, riesci ad afferrarlo e portarlo in alto, sempre più su, mentre il nucleo del motore a fusione dell'Hyperion sta letteralmente per esplodere.

Rastaban cerca di divincolarsi mentre tu lo porti più in alto che puoi, ignori il countdown dell'allarme che rimbomba nella tua cabina ed è con lacrime di sangue a solcarti il viso che compi il tuo ultimo gesto eroico: il motore di Hyperion esplose con la potenza di una bomba H. Sia tu che l'Annunaki venite disintegrati all'istante mentre le nubi attorno a voi prendono fuoco. Tokyo è stata ferita gravemente, ma si riprenderà. L'Annunaki è stato sconfitto grazie al tuo immenso coraggio. Altri ne arriveranno, ma per ognuno di loro ci sarà sempre un Katsuya Ayabusa ad aspettarlo.

16

“Devo tornare alla Fortezza” dici a Mai “tra poco ci sarà bisogno di Hyperion.”

“Fai attenzione”.

Annuisci, ma sai bene che comunque vada, farai ritorno a casa.

Riprendi la motocicletta e parti verso il Monte Fuji. Il trasferimento non è facile a causa dei numerosi blocchi della polizia e dell'esercito, ma riesci a raggiungere la Fortezza in breve tempo.

Quando arrivi in sala comandi trovi il professore intento a dare istruzioni a tutto lo staff; manca poco più di un'ora alle 12 e l'esercito sta già bussando alla porta.

“Non mi ha detto tutta la verità, professore” gli dici, affrontandolo a viso aperto.

“Non ora, Katsuya. L'esercito sta circondando la Fortezza e ci minaccia con la forza. Pretendono di entrare e rastrellare tutto l'edificio”.

“Uscirò con il Falcon Breast, ma prima mi deve dire tutta la verità: ho visto decine di cloni in quella sala. Perché così tanti?”

“Katsuya ha ragione” dice la dottoressa Tsurugi “Ha il diritto di sapere la verità, giunti a questo punto deve sapere tutto quanto”.

“Ci pensi lei, dottoressa, io non ho tempo”.

Motoko annuisce e ti porta con un ascensore alcuni livelli sottoterra, fino alla sala dei serbatoi criogenici. Vedere tante copie di te stesse ti mette i brividi.

“C'è un motivo per cui abbiamo così tante copie di te, Katsu. Recentemente hai delle forti emicranie, vero?”.

“Sì, da ieri sono sempre più intense, ma questo cosa centra?”.

Motoko va al computer e fa comparire sul gigantesco monitor una radiografia di un cranio umano.

“Questo è il tuo cervello. La vedi quella zona del cervelletto più scura?”

“Sì”.

“E' una metastasi”.

“Cosa?!”.

“Mi dispiace. L'energia di Hyperion ha la stessa dinamica delle esplosioni nucleari che avvengono sul sole: nonostante tutta la nostra tecnologia, non siamo in grado di proteggere completamente il pilota dalle radiazioni emesse durante l'utilizzo del robot”.

“Questo vuol dire che se non saranno gli Annunaki, sarà Hyperion ad uccidermi”.

“Mi dispiace”.

“E quanto...quanto a lungo vivrò?”.

“Dipende da quanto utilizzi Hyperion. Ma...non molto”.

Sconvolto da questa rivelazione ti porti le mani al volto: “Non è giusto! Non è giusto!” urla disperato.

D'improvviso l'allarme rosso risuona nella base: “Gli Annunaki sono arrivati” dice Motoko tornando all'ascensore “Avanti, Katsuya, c'è bisogno di te”.

Annuisci, sai che non puoi sottrarti al destino, in pochi minuti raggiungi il Falcon Breast e poi, uscendo in volto, chiami Hyperion.

Vai al **20**.

L'orologio suona di nuovo. È sempre il professor Shirow: "Hai sentito quel maledetto? Ti mando un'auto a prenderti, resta lì".

"No, professore, non mandi nessuno" dici, mentre guardi gli inservienti che ti stanno fissando. Dietro di te arriva Mai: "Katsuya, cos'è successo?".

"Yuya. Risparmierà il Giappone se mi consegnerà a lui".

"Oh no" ragazza porta le mani alla bocca, spaventata "Che...che cosa farai?".

Incroci nuovamente gli sguardi spaventati degli inservienti e delle altre persone che si stanno radunando all'ingresso dell'edificio.

"Per prima cosa è meglio allontanarsi da qui, tra poco quella folla tornerà ed io non voglio che mi trovino".

"Usciamo dal cortile posteriore, quello del campo da calcio".

Mai ti prende per mano e ti trascina verso il retro dell'edificio. Correte a perdifiato nel cortile del campo da calcio e poi attraversate l'uscita sul retro.

"Vieni a casa mia, lì non verranno a cercarti".

Vi dirigete verso casa del maestro Date e nel giro di una decina di minuti entrate nel giardino della villa, tirando un sospiro di sollievo.

Il professore ti chiama ancora: "Dove sei, Katsu?".

"A casa del maestro Date, sembra sia partita una caccia all'uomo nel mio quartiere".

"Sta venendo la dottoressa Tsurugi a prenderti".

"Bene. Chiudo".

Nel frattempo Mai ha preparato un po' di tè.

"Prendi, ti calmerà un poco" ti dice, versandolo in una tazza.

Ringrazi la ragazza mentre siedi ad un tavolino.

"Oggi ho un'emicrania pazzesca" sospiri "e ci mancava anche questa folla di scalmanati".

"Katsuya" dice la ragazza guardando la tazza "è da tanto che devo chiederti una cosa."

"Cosa?" chiedi temendo sia una domanda imbarazzante.

"Tu ti ricordi cosa è accaduto tre anni fa? Qui, in questa casa?".

Scuoti la testa: "A cosa ti riferisci?".

"All'incidente, dopo il quale mio padre ed il prof. Shirow hanno deciso che dovevi essere affidato ai tuoi genitori adottivi."

"Ti riferisci a quando ho affrontato tuo padre?".

La ragazza annuisce.

"Ricordo solo che era ubriaco e che ti stava picchiando con il bastone di bambù davanti a tutti a noi. Allora io sono intervenuto per difenderti...".

"...e poi?".

"Non ricordo...credo che il maestro mi abbia colpito, devo aver picchiato la testa ed ho perso i sensi. Ma perché me lo chiedi?".

"Perché io...tutti noi che eravamo qui presenti...ti abbiamo visto morire...".

Il cuore di manca di un colpo: "Che...che vuoi dire...non sono morto...mi vedi, no?".

"È questo che non capisco. Mio padre ti colpì con il bastone e tu cadesti all'indietro, picchiando la nuca contro la roccia del giardino, fracassandotela. Mio padre rimase pietrificato, tutti noi gridammo dall'orrore. Il professor Shirow mandò immediatamente un'equipe medica che venne a prenderti e ti portò alla base, ma tu eri morto, metà del tuo cervello era rimasta sul terreno insieme ad un lago di sangue. Eri morto, Katsuya, morto!".

"Io non..."

Senti il clacson di una macchina fuori dal giardino, salti in piedi ed esci dalla casa. Fuori dal cancello c'è Motoko ad aspettarti: "Muoviti, Katsuya, ti stanno cercando dappertutto, polizia ed esercito inclusi".

Ti volti verso Mai: "Continuiamo il discorso un'altra volta. Grazie".

Esci dal cancello e sali in macchina. Motoko parte a tutta velocità e raggiungete la base, ma le parole di Mai continuano a rimbombarti in testa.

Vai al **6**.

Il timore che possano prendersela con la tua famiglia ti angoscia. Quando arrivi davanti al ristorante, senti un fracasso infernale provenire dall'interno. Lasci la motocicletta e ti precipiti dentro: vedi diverse persone in preda alla furia che stano distruggendo tutto con mazze e bastoni, mentre tuo padre è rannicchiato in un angolo, spaventato.

"Maledetti figli di puttana!" gridi "Se è me che volete fatevi sotto!". Ti levi il giubbino e ti lanci contro quei vandali,

urlando tutta la tua rabbia. Ne metti al tappeto otto prima che la polizia intervenga in massa per sedare la rissa e separarvi. “Non vedete che ci stanno mettendo uno contro l'altro?!” urli mentre ti portano via a forza, con tuo padre che piange disperato. “Non sono io il nemico! Non sono io il nemico!”, le tue ultime parole vengono soffocate non appena entri in una delle macchine della polizia. “Calma, figliolo” al tuo fianco riconosci un ufficiale di polizia “Sono l'ispettore Mishima, dobbiamo fare una chiacchierata”. “Hanno appena distrutto il ristorante di mio padre e voi portate via me?!” protesti, ancora infuriato. L'ispettore comanda all'agente di guida di partire. “Il ristorante è l'ultimo dei tuoi problemi, ci sono delle persone che ci aspettano al commissariato”. Sbuffi: “State facendo un errore”. “Ne facciamo così tanti, uno più, uno meno”. Vai al **32**.

19

Ti lasci alle spalle la nube di fuoco degli Scarabei che precipitano a terra, mentre ormai hai raggiunto la costa. Il colpo d'occhio è terrificante: case che bruciano, aziende che esplodono, macchine che si scontrano lungo la strada, persone che fuggono a piedi, in bicicletta o sui carrettini, mentre alle loro spalle ecco arrivare il colossale Annunaki che, con un solo soffio, incendia interi quartieri.

Il mostro è alto quasi 30 metri, la sua pelle è coloro del bronzo, in mano stringe una grossa falce ed indossa le vesti multicolori delle antiche guardie del faraone. Il suo volto è una maschera inespressiva, i suoi occhi sono vitrei, senza alcuna umanità e con un solo battito di palpebra spara un raggio che fa esplodere un camion cisterna abbandonato lungo la strada. Queste creature millenarie stanno distruggendo l'intero pianeta, ma ora hanno trovato pane per i loro denti. Senza indugiare oltremodo urli il comando vocale che chiama il tuo robot: “Muteki Chojin Hyperion! Contatto!” e schiacci il pulsante dorato di fronte a te. Mentre senti una musicchetta in sottofondo compi una virata con il tuo Falcon Breast e vai incontro al robot. Lanciato da un'uscita segreta della base ecco arrivare il tuo guerriero d'acciaio: 35m di altezza, 2000 tonnellate di titanio, acciaio e una speciale lega inventata dal dott. Ikuto Yamashita chiamata Iperlega; missili ionici, raggi magnetici, disintegratori, distruttori e altre armi eccezionali che fanno di Hyperion un avversario da non prendere alla leggera. La corazza che protegge il petto del robot si solleva permettendo al tuo velivolo di entrare ed agganciarsi, la tua cabina ruota e sale mediante dei propulsori fino alla testa del robot, da dove prendi in mano i comandi ed urli al tuo avversario la tua furore di battaglia: “HY-PE-RY-ON!!” punti il dito del robot contro l'Annunaki. “Sferra il tuo colpo più duro, mostro, non mi fai paura!”. L'emozione del primo combattimento sta per distrarti oltremodo però: devi decidere se è il caso di attaccare immediatamente l'Annunaki (**28**) oppure se spostarti in mare aperto (**4**). A te la scelta.

20

Il mostro Annunaki e gli Scarabei stanno distruggendo la città, l'esercito si oppone come può ma senza particolare efficacia, ma ora tocca a te...

Nuovamente ai comandi del tuo robot di lanci contro l'Annunaki, intento a mettere a ferro e fuoco l'intera Tokyo, con tutto il furore che hai dentro ti tieni pronto al combattimento.

RASTABAN				
DADO	ARMA	COLPISCI CON	BONUS AL DANNO	ENERGIA
2	PRESA D'ACCIAIO*	6	+5	4
3, 9	MORSO MORTALE	6	+6	5
4, 10	ALITO GLACIALE**	6	+5	6
5, 11	OCCHI DI FUOCO	5	+5	5
6, 12	ARTIGLI	5	+4	4
7	MAGLIO	5	+4	5(x sconto)
8	DISINTEGRATORI	6	+6	5
*	Per liberarsi è necessario lanciare un 8 con i dadi, altrimenti la morsa persiste infliggendo +5 danni			
**	Se l'attacco va a segno, Hyperion avrà un malus di “1 per colpire al turno successivo			

	CARATTERISTICHE	INIZIALI	ATTUALI	
	ENERGIA	80		
	PUNTI STRUTTURALI	80		

Se i Punti Strutturali di Hyperion scendono sotto i 10 prima dell'Annunaki, oppure i tuoi Punti Vita scendono sotto i 5, vai al **30**.

Se invece è l'Annunaki a scendere sotto i 10 Punti Strutturali prima di te, vai al **9**.

21

Il professore ti chiama nuovamente: “Katsuya, dove ti trovi? Ti stanno cercando tutti, compresi polizia ed esercito, hanno circondato l'ingresso della fortezza. Ti vogliono consegnare”.

“Sì, lo so” rispondi con tono rassegnato, mentre senti le sirene della polizia avvicinarsi.

“Mando Motoko a prenderti. Dove ti trovi?”.

“Sono a casa del maestro Eyachi. Ma ormai è troppo tardi, la polizia è già qui fuori”.

“Nasconditi, Katsuya” Mai di prende per una mano, ma tu la fermi. “No, scappare non serve a nulla e poi... non ne ho bisogno”.

La polizia entra in casa mentre tu vai incontro agli agenti. Con loro c'è anche una piccola folla di persone che ti insulta e ti lancia pomodori ed ortaggi.

“Non vedete che ci stanno mettendo uno contro l'altro?!” urla mentre gli agenti ti portano via, con Mai che piange sconsolata. “Non sono io il nemico! Non sono io il nemico!” le tue ultime parole vengono soffocate non appena entri dentro una delle macchine della polizia.

“Calma, figliolo” al tuo fianco riconosci un ufficiale di polizia. “Sono l'ispettore Mishima, dobbiamo fare una chiacchierata”. L'ispettore ordina all'agente alla guida di partire.

“Ci sono delle persone che ci aspettano al commissariato.”

Sbuffi: “State facendo un errore”.

“Ne facciamo così tanti, uno più, uno meno”.

Vai al **32**.

22

Senza indugiare oltremodo, urla il comando vocale che chiama il tuo robot: “Muteki Chojin Hyperion! Contatto!” e schiacci il pulsante dorato di fronte a te. Mentre senti una musicchetta in sottofondo, compi una virata con il tuo Falcon Breast e vai incontro al robot. Lanciato da un'uscita segreta della base, ecco arrivare il tuo guerriero d'acciaio: 30 metri di altezza, 2000 tonnellate di titanio, acciaio e una speciale lega inventata dal dott. Ikuto Yamashita chiamata Iperlega; missili disintegratori, raggi magnetici, disintegratori, distruttori e altre armi eccezionali che fanno di Hyperion un avversario da non prendere alla leggera. La corazza che protegge il petto del robot si solleva, permettendo al tuo velivolo di entrare ed agganciarsi; la tua cabina ruota e sale mediante dei propulsori fino alla testa del robot, da dove prendi in mano i comandi ed urla il tuo furore di battaglia: “HY-PE-RY-ON!”.

Sei ormai arrivato in prossimità di Hokkaido quando un primo stormo di Scarabei ti viene incontro. Dovrai combatterli come se fossero un unico avversario.

STORMO	ENERGIA: 20	PUNTI STRUTTURALI: 20	
Armi	Colpisce con	Bonus al danno	Energia
Laser	8	+1	1
Difese	Para con	Riduzione al danno	Punti strutturali
Campo di forza	Sempre attivo	-1	10

Se vinci vai al **8**.

23

Prima che sia troppo tardi, rientri con la cabina all'interno del Falcon Breast e ti lanci fuori dal robot. Dall'alto vedi l'Annunaki esplodere con la potenza di una bomba H che distrugge l'intera città, il tuo velivolo viene investito dall'onda

d'urto (perdi 2 Punti Vita), ma riesci a mantenerlo in volo.

Ti sei salvato per un pelo, ma Tokyo è stata distrutta, i suoi abitanti, i tuoi amici, i tuoi genitori, Mai e tutti gli altri sono stati spazzati via.

Quando rientri alla basa trovi tutti profondamente rattristati per la catastrofe a cui hanno assistito, ma anche per il tuo comportamento da codardo. Il professor Shirow è profondamente deluso da te e non ti rivolge la parola; la stessa Motoko volge lo sguardo altrove, mentre i tecnici, gli scienziati e i meccanici ti guardano con disprezzo. Hai preferito la fuga al tentativo disperato di salvare la città a costo della vita, andando contro i dettami del bushido a cui sei stato addestrato e questa sarà un'onta che ti porterai dietro fino alla fine dei tuoi giorni.

25

Al mattino ti svegli con una terribile emicrania e dopo una rapida colazione a base di riso e latte, esci di casa in tutta fretta con addosso i tipici abiti scolastici invernali. Non vedi l'ora di arrivare a scuola, pregustando ovazioni e applausi e magari qualche ragazza carina ti chiederà addirittura un appuntamento. Il solo pensiero ti fa sanguinare ancora il naso. Quando arrivi però ti aspetta tutt'altro...

Una folla inferocita si è data appuntamento nel cortile della scuola ed è proprio il tuo arrivo a dare il via allo scontro. Vieni accolto da una pioggia di sassi, pomodori e mandarini andati a male, accompagnati da insulti di varia natura, mentre i più facinorosi (come un falegname con i chiodi stretti tra i denti ed un grosso martello) si fanno avanti per colpirti.

Li eviti saltando di qua e di là sopra le loro teste, atterrando su un alto ramo di un albero.

“Siete impazziti?!” urla alla folla.

“Quel mostro mi ha distrutto la casa! Non abbiamo più nulla!” strilla il falegname.

“L'azienda dei nostri mariti non c'è più, è crollata a causa di quel mostro!” gridano delle donne di robusta corporatura con dei marmocchi nello zaino.

“E ve la prendete con me?!” protesti. “Io vi ho protetti, ho evitato che quel mostro devastasse tutta Tokyo”.

“Voi lo avete attirato qui!” urla qualcuno tra la folla. “Ora ne arriveranno altri e distruggeranno tutto!”.

Insomma, sembra che tutti incolpino te per la devastazione di Hokkaido.

Questa gente non vuole sentire ragioni, ti reputano responsabile dei disastri passati, presenti e futuri, una cosa a cui il maestro Eyachi non ti aveva preparato. Al di là della rabbia, questa gente è disperata: ha perso la casa, il lavoro, i parenti, e gli amici. È quello che succede quando si è in guerra, ma anche questa guerra, come tutte le altre, colpisce in maggior parte i deboli e non riserva onori per nessuno, né per i vincitori né per i vinti.

Con fatica, gli inservienti della scuola, con l'aiuto della polizia, riescono a liberare il cortile e puoi entrare nell'edificio mentre suona la campana. Fai uno scatto verso la classe ma quando arrivi l'insegnante non vuole sentire ragioni e ti manda fuori in corridoio, in piedi e con secchi d'acqua in mano.

Vai al 7.

26

L'orologio suona di nuovo. È sempre il professor Shirow: “Hai sentito quel maledetto? Ti mando un'auto a prenderti, resta lì”.

“No, professore, non mandi nessuno”. Guardi gli inservienti che ti stanno fissando, dietro di te arriva Mai: “Katsuya, cos'è successo?”.

“Yuya. Risparmierà il Giappone se mi consegnerà a lui”.

“Oh no” dice ragazza mentre porta le mani alla bocca, spaventata “Che...che cosa farai?”.

Incroci nuovamente gli sguardi spaventati degli inservienti e delle altre persone che si stanno radunando all'ingresso dell'edificio.

“Mi consegnerò all'esercito, se questo salverà il paese è mio dovere farlo”.

“Ma perché non chiedere Hyperion invece del suo pilota?”.

“Hyperion si può sempre ricostruire: ci sono i progetti del dott. Ikuto Yamashita, i prototipi negli hangar, i modelli, i componenti e tutto il resto. Mentre di pilota... beh, c'è n'è uno solo”.

“Qualunque cosa tu voglia fare, è meglio che la tu la faccia in fretta. Hanno sentito tutti quel comunicato, fra poco verranno a prenderti”.

Mai ha ragione: non appena metti il naso fuori dalla porta d'ingresso senti un vociare confuso e veemente provenire dalla strada. Questa volta la folla non se ne andrà senza di te e non puoi rimanere su un albero per tutta la giornata.

Se scappi vai al 3, se vuoi affrontare la folla vai a 11,

28

Non perdi altro tempo e ti lanci contro il terribile mostro, mentre vedi sulla cima di una collina uno strano individuo vestito come gli antichi sacerdoti egizi, con il cranio innaturalmente oblungo, che solleva un bastone cerimoniale incitando il guerriero Annunaki: “Forza Eltanin! Distruggi quell'ammasso di rottami, mostra la potenza dell'impero Annunaki!”.

Il mostro interrompe la sua opera distruttiva e si volta verso di te, pronto a colpirti con la sua falce ciclopica.

ELTANIN				
DADO	ARMA	COLPISCI CON	BONUS AL DANNO	ENERGIA
2	PRESA D'ACCIAIO*	7	+5	4
3, 9	MORSO MORTALE	7	+5	4
4, 10	ALITO GLACIALE**	6	+3	5
5, 11	OCCHI DI FUOCO	6	+5	5
6, 12	ARTIGLI	5	+2	4
7	FALCE	5	+4	5(x sconto)
8	MEZZE LUNE	6	+4	4
*	Per liberarsi è necessario lanciare un 8 con i dadi, altrimenti la morsa persiste infliggendo +5 danni			
**	Se l'attacco va a segno, Hyperion avrà un malus di -1 per colpire al turno successivo			
	CARATTERISTICHE	INIZIALI	ATTUALI	
	ENERGIA	50		
	PUNTI STRUTTURALI	50		

Se vinci vai al **10**.

30

L'ultimo colpo inferto da Rastaban si sta rivelando fatale. Sei distrutto e stremato, alcuni comandi del robot non rispondono più, alcune valvole sono saltate e devi far fronte anche ad alcuni principi di incendio in cabina causati da sovraccarichi e cortocircuiti. L'Hyperion è gravemente danneggiato.

Il mostro Annunaki è pronto a darti il colpo di grazia, ma tu non puoi morire in questo modo.

Lancia due dadi: se il punteggio è inferiore al tuo Spirito di Sacrificio vai al **15**, altrimenti vai al **24**.

31

Se esplodesse in mezzo alla città la distruggerebbe completamente, causando milioni di morti. Devi fare qualcosa. Richiami tutta l'energia a disposizione per un ultimo assalto, urli come una furia scatenata mentre lanci Hyperion contro l'Annunaki. Lo scontro è devastante, riesci ad afferrarlo e portarlo in alto, sempre più su, mentre il countdown dell'esplosione dell'ordigno nel petto di Rastaban è ormai agli sgoccioli.

Rastaban cerca di divincolarsi mentre tu lo porti più in alto che puoi ed è con lacrime di sangue a solcarti il viso che compi il tuo ultimo gesto eroico: la bomba atomica dentro all'Ananuki esplose, sia tu che il mostro venite disintegrati all'istante mentre le nubi attorno a voi prendono fuoco.

Tokyo è stata ferita gravemente, ma si riprenderà. L'Annunaki è stato sconfitto grazie al tuo immenso coraggio. Altri ne arriveranno, ma per ognuno di loro ci sarà sempre un Katsuya Ayabusa ad aspettarlo.

32

Ti calmi, capisci che lottare ora non servirebbe a nulla.

Dieci minuti dopo sei al commissariato.

Sei seduto in una stanza e oltre all'ispettore Mishima ci sono anche il sindaco di Tokyo, Mr.Tezuka, il Ministro della Difesa, Mr.Matsumoto e il generale a tre stelle Mimashi.

“Manca solo l'imperatore” sogghigni.

L'ispettore batte una mano sul tavolo: “Non fare lo spiritoso! Siamo nella merda fino al collo e tu potresti essere la chiave per tirarci fuori”.

“Vero, ma non nella maniera che pensate voi” protesti. “C'è solo un modo per affrontare gli Annunaki ed è Hyperion!”.

“Potremmo dare il ragazzo agli Annunaki” interviene il generale Mimashi “e se ci fregano, siamo pronti a bombardarli con un paio di atomiche”.

“Un momento” lo interrompe il sindaco “Nessuno si azzardi a parlare di bombe atomiche sulla mia città”.

“In questo momento i nostri delegati stanno prendendo contatto con Yuya” dice il ministro “L'accordo è che consegneremo il ragazzo entro le dodici. A consegna avvenuta, Yuya lascerà immediatamente il Giappone e gli intenti distruttivi mostrati nella giornata di ieri”.

“E voi gli credete? Questi maledetti hanno distrutto metà del pianeta, cosa vi fa credere che risparmierà solo il Giappone?”.

“Niente” risponde il ministro “Ma non possiamo non tentare.”

“E se mi rifiutassi?”.

“Non puoi. Sei sotto la custodia dello Stato adesso. La tua opinione ci è indifferente”.

Guardi l'orologio: manca poco più di un'ora alle 12.

Sospiri, sei in un vicolo cieco.

“D'accordo” rispondi. “Se credete che consegnandomi il Giappone sarà salvo, non mi tirerò indietro”.

“Bravo, è così è che parla un vero patriota” commenta il generale.

Un'ora più tardi, scortato da decine di autocarri ed elicotteri dell'esercito, ti trovi alla baia di Tokyo. Accanto a te c'è il generale Mimashi che sta scrutando l'orizzonte con il binocolo. “Eccoli, stanno arrivando”.

Dall'oceano vedete arrivare in volo un Annunaki, all'apparenza più grande di quello di ieri; insieme a lui, stormi di Scarabei ed un velivolo a forma di scorpione.

Sulla spiaggia regna un silenzio irreale. Tu ed il generale siete al limite della battaglia, mentre l'esercito vi copre le spalle alcune decine di metri più indietro. “Coraggio figliolo, pensa che lo fai per la nazione”.

“Lo sa che mi sta condannando ad una morte orribile, vero?”.

“Lo so, ma ne condannerei altri mille, se questo salvasse il mio Paese”.

L'Annunaki si ferma ad un centinaio di metri dalla riva seguito dallo stormo, mentre il velivolo a forma di scorpione viene avanti e si ferma a mezz'aria. Vedete Yuya spuntare dalla sua sommità e puntare il bastone contro di voi: “È questo il pilota dell'Hyperion?”.

“È lui. Katsuya Ayabusa, la sua foto ha già fatto il giro del mondo”.

“Bene” dice il sacerdote, voltandosi verso l'Annunaki. “Rastaban! Prendi il ragazzo!”.

L'Annunaki si avvicina facendo sollevare le onde, poi si china e allunga un braccio verso di te. Il generale arretra e tu chiudi gli occhi, certo di essere ormai alla fine.

Rastaban ti afferra e ti stringe nel suo pugno, poi si risollewa.

“Bene. Ora distruggete il Giappone!” esclama Yuya soddisfatto.

In un batter d'occhio si scatena l'inferno: gli stormi di scarabei bombardano Tokyo, mentre i carri armati e gli elicotteri dell'esercito rispondono al fuoco. Rastaban avanza sulla città, sparando raggi disintegratori dagli occhi, mentre tu rimani sempre stretto nella sua mano, impossibilitato a muovere un solo muscolo.

Stai osservando la distruzione di Tokyo, quando nel cielo in fiamme vedi arrivare due missili che colpiscono l'Annunaki al polso. Per un attimo questi apre la mano e tu scivoli nel vuoto. Pensi che sia ormai la fine, ma sotto di te sbucca il Falcon Breast con la carlinga spalancata. Cadi dentro all'abitacolo e ti allontani.

“Ti abbiamo mandato un piccolo aiuto” dice la voce del professor Shirow. “Abbiamo guidato il Falcon da qui, sapevamo che Yuya non avrebbe mantenuto la parola”.

“Me la sono vista brutta” commenti, mentre ti infili la tuta “Ora mandatemi Hyperion.”

“È già sulla strada”.

Infatti pochi secondi più tardi vedi la sagoma del tuo robot avvicinarsi sempre più. Senza indugiare ti lanci con il Falcon incontro al robot per l'aggancio.

Vai al **20**.