

LE SCUOLE SEGRETE DI COMBATTIMENTO KARMICO

MARCO DALMONTE



Adattamento alle
regole di
**Advanced Fighting
Fantasy 2ª Edizione**
a cura di
Alessandro Viola



CHIMERA E

ADVANCED FIGHTING FANTASY

SOMMARIO

<p>Autore: Marco Dalmonte www.geocities.com/tomeron2</p> <p>Adattamento alle regole di AFF2: Alessandro Viola</p> <p>Illustrazione di copertina: Benjamin F. Battiste http://elfwood.lysator.liu.se</p> <p>Illustrazioni nel testo: Benjamin F. Battiste (pagg. 4, 8, 60, 64, 68)</p>	<p>INTRODUZIONE 3</p> <p>REGOLE PRATICHE 5</p> <p>Calcolare i Punti Karma 5</p> <p>Come Usare i Punti Karma 5</p> <p>Punti Esperienza e Livello Karmico 9</p> <p>Come Diventare Membro di una Scuola di Combattimento Karmico 9</p> <p>Diventare il Successore della Scuola 10</p> <p>Vantaggi Particolari 11</p> <p>Svantaggi e Restrizioni 13</p> <p>Inventare Nuovi Colpi Speciali 14</p> <p>Inventare una Nuova Scuola 15</p> <p>TABELLE DI RIFERIMENTO 16</p> <p>DIVINA SCUOLA DI HORIA 18</p> <p>SACRA SCUOLA DI NAYAT 27</p> <p>SCUOLA IMPERIALE DI CAERGON 34</p> <p>SCUOLA INFERNALE DI KAAR 38</p> <p>SCUOLA UNIVERSALE DI SARKOM 44</p> <p>SACRA LUCE DI KENTO 58</p> <p>SCUOLA DELLA GEMMA DEI GHIACCI 63</p> <p>NOTE DI TRADUZIONE 70</p>
<p>ADVANCED FIGHTING FANTASY 2nd EDITION ® e AFF2 ® sono marchi registrati di proprietà della <i>Arion Games</i> ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale AFF2 ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.</p>	
<p>Questo manuale è protetto dalle leggi sul diritto di autore. E' proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.</p>	
<p></p> <p>CHIMERA E</p> <p>© 2018 Chimerae Hobby Group www.chimerae.it chimeraehobbygroup@yahoo.it</p> <p>#CHR3aff – 1^a Edizione – Gennaio 2018</p>	

INTRODUZIONE

Ci sono tre tipi di forze principali in natura: quelle magiche, quelle spirituali e quelle mentali.

I maghi e gli stregoni sfruttano e sono in grado di controllare le forze magiche esterne a loro manipolandole tramite formule che richiamano direttamente le essenze magiche dell'universo.

I sacerdoti e tutti coloro che devono i loro poteri alla venerazione di una o più divinità invece fanno appello al legame spirituale che li unisce ai Sommi Poteri e utilizzano le proprie preghiere e il proprio corpo come catalizzatore del potere che perviene loro dalle divinità.

Similmente, i druidi e gli elementalisti fanno appello alla potenza degli elementi e della natura grazie al loro vincolo spirituale con le forze elementari.

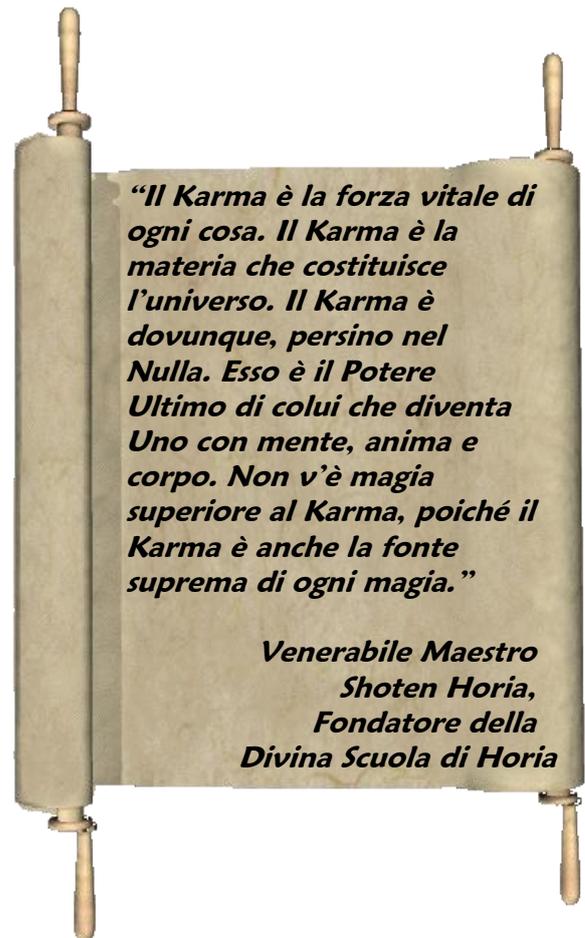
Gli psionici infine sono in grado di sollecitare la propria mente come nessun altro essere per influenzare il mondo circostante a proprio piacimento, sfruttando un'energia in parte magica e in parte mentale.

Ma ci sono anche scuole di combattimento, sviluppatesi nel corso di millenni di guerre e di ricerca spirituale, che non richiedono l'uso di armi, che sono in grado utilizzare contemporaneamente tutte e tre le forze precedentemente menzionate (Magia, Spirito e Mente) e di trarre da esse l'energia mistica che loro usano per combattere: queste sono le Scuole Segrete di Combattimento Karmico.

Queste scuole si sono sviluppate nella dimensione di Draconia, sul pianeta omonimo, e i loro adepti sono avversari davvero potenti e pericolosi quando vengono affrontati in combattimento. Le scuole nate su Draconia sono sette, chiamate le Sette Arti Supreme, ma alcune più oscure e meno famose sono state create da altre razze, in altre parti dell'universo, quando queste hanno

imparato dai maestri di Draconia come usare la forza chiamata *Karma*.

Il Karma è stato così definito dal primo grande maestro che lo ha padroneggiato:



Ogni scuola è basata su differenti caratteristiche e su un diverso modo di utilizzare l'energia karmica, e ognuna possiede dei colpi speciali che la contraddistinguono. Un combattente può appartenere ad una sola scuola di combattimento, poiché la natura delle diverse tecniche è tale da renderle inconciliabili. C'è solo un Successore (Maestro Supremo) per ogni scuola (o uno per ogni ordine in cui è divisa la scuola, come nei casi della Nayat, Caergon e Sarkom). Inoltre, ogni scuola ha il suo codice d'onore e di comportamento, e ogni discepolo deve conoscerlo e giurare di rispettarlo per essere accettato dal maestro della scuola. Chiunque è in grado di imparare ad usare il Karma (non ci



sono limitazioni di classe o razza), anche se alcune scuole hanno le proprie restrizioni a riguardo, dovute al codice d'onore e alle regole interne che gli adepti sono chiamati a seguire. L'unica limitazione è data dal valore del cosiddetto Punteggio Base (vedi la sezione "Regole Pratiche"), che deve essere almeno pari a 7, viceversa l'individuo non è in grado di sfruttare il proprio Karma.

In ordine di fondazione, le Sette Arti Supreme sono le seguenti (tra parentesi viene indicato da quanti anni esiste la scuola, in un ipotetico presente di ciascuna campagna):

Divina Scuola di Horia (3500 anni): la scuola si basa sull'utilizzo del karma per stimolare i punti vitali di pressione esistenti nei vari corpi, al fine di causare determinate reazioni fisiche.

Sacra Scuola di Nayat (3400 anni): la scuola utilizza il karma per potenziare la velocità del combattente, in modo da poter creare vuoti d'aria in grado di tagliare qualsiasi cosa.

Scuola Imperiale di Caergon (3200 anni): la scuola utilizza l'energia spirituale per influenzare la materia, disgregandola tramite un processo di accelerazione e rallentamento degli atomi.

Scuola Infernale di Kaar (3000 anni): la scuola si basa sull'utilizzo del karma per distruggere i punti vitali esistenti nei vari corpi, facendone defluire l'energia vitale e assorbendola.

Scuola Universale di Sarkom (2800 anni): la scuola trae forza dallo sfruttamento del karma del combattente per manipolare le energie elementari presenti in natura.

Sacra Luce di Kento (2500 anni): la scuola utilizza l'energia spirituale per recidere il legame tra l'anima e il corpo materiale delle vittime.

Gemma dei Ghiacci (1000 anni): la scuola si basa sull'utilizzo del karma per evocare e controllare le energie fredde che scorrono nell'universo e negli esseri che lo popolano.





REGOLE PRATICHE

CALCOLARE I PUNTI KARMA

Il combattente che entra in una Scuola Segreta impara ad usare e controllare il Karma per aumentare la sua forza combattiva, che viene misurata in Punti Karma (PK) e che viene “spesa” durante i combattimenti per eseguire mosse particolari, come verrà spiegato in dettaglio più avanti.

I PK disponibili dipendono inizialmente dal livello di Abilità Speciale Combattimento Karmico (detto anche Livello Karmico, abbreviato con “LK”) sommato ai livelli di alcune particolari Abilità Speciali che, a seconda della Scuola scelta, possono essere complementari a Combattimento Karmico e per questo motivo utilissime da sviluppare: ogni Scuola si basa dunque su una combinazione differente per calcolare i PK.

La seguente lista spiega quali punteggi di Abilità Speciali devono essere sommati al livello di Combattimento Karmico per calcolare i PK iniziali del combattente, ovvero per determinare il suo Punteggio Base di PK a Livello Karmico uno (nota che per questo calcolo il punteggio di Conoscenza si riferisce a quella con il punteggio più alto del Personaggio, non alla somma delle sue eventuali Conoscenze di tipo differente).

Il punteggio della prima caratteristica elencata, sommato alla ABILITÀ come al solito, è chiamato Abilità Primaria (o AP), e la sua importanza verrà spiegata più avanti:

1. **Horia** = Acrobazia + Percezione
2. **Nayat** = Acrobazia + Forza
3. **Kaar** = Forza + Percezione
4. **Caergon** = Forza + Conoscenza
5. **Kento** = Guarire + Conoscenza
6. **Sarkom**
 - Terra** = Conoscenza + Forza
 - Acqua** = Conoscenza + Guarire
 - Aria** = Conoscenza + Acrobazia
 - Fuoco** = Conoscenza + Percezione
 - Luce** = Conoscenza + Convincere
 - Tenebre** = Conoscenza + Convincere

7. **Gemma** = Guarire + Acrobazia

Nota: questa espansione richiede un uso spesso estensivo delle Abilità Speciali e per questo ricordiamo con un pratico esempio le linee guida del regolamento riguardanti ai casi in cui venga chiesto un test di una Abilità Speciale che non si possiede: se per esempio non abbiamo l'Abilità Speciale Nuotare, ma vogliamo lo stesso nuotare in un lago tranquillo e dal basso fondale, che ci permetta di toccare se ci sentiamo in difficoltà, possiamo eseguire l'azione senza alcun tiro di dado. Se vogliamo, per esempio, eseguire un'azione un po' più complicata in questo laghetto tranquillo, tipo per esempio cercare una spada magica sul suo fondo, senza particolari pressioni, possiamo eseguire un semplice tiro di ABILITÀ (considerando l'Abilità Speciale Nuotare =0). Se invece di un laghetto tranquillo abbiamo un fiume profondo e impetuoso, oppure dobbiamo eseguire l'operazione in tempi strettissimi o magari siamo sotto attacco, allora dovremo eseguire un tiro di ABILITÀ/2 (arrotondato per difetto). Se poi l'azione che vogliamo fare è di fatto impossibile per una persona che non ha un addestramento estremamente specifico (per esempio l'oggetto da recuperare si trova a trenta metri di profondità), l'azione fallisce automaticamente senza tiri di dado.

COME USARE I PUNTI KARMA

Il combattente può usare i suoi Punti Karma in sei modi differenti:

1. Attacco Normale
2. Aura
3. Colpo Speciale
4. Parata
5. Potenziamiento
6. Schermo di protezione

Attacco Normale

Questo tipo di attacco è un semplice colpo sferrato con calci o pugni, che però viene potenziato attingendo all'energia karmica del personaggio. Oltre al normale danno che i



pugni o i calci infliggerebbero, il combattente aggiunge ad essi anche tutti i PK che decide di utilizzare in ogni singolo colpo (il numero di PK da utilizzare va scelto prima del Tiro per Colpire). Per colpire il bersaglio, dunque, il combattente deve eseguire un normale Tiro per Colpire contro l'avversario (usando i punteggi di ABILITÀ + Abilità Speciale Combattimento Karmico + eventuali modificatori come in tutti i combattimenti) e con questo colpo inferto causa i normali danni di un attacco senza armi, quindi (se il precedente colpo "fisico" è andato a segno) esegue un **Tiro Abilità Primaria (TAP) con 2d6, sotto il valore di detto punteggio** per causare ulteriori danni karmici a seconda del numero di PK deciso prima del lancio dei dadi (un danno di RESISTENZA extra per ogni PK utilizzato) Se ha di nuovo successo, il bersaglio può comunque tentare un Tiro Karma per dimezzare le ferite ulteriori dovute al danno karmico, mentre, se il TAP fallisce, il bersaglio subisce solo un quarto dei danni karmici determinati dai PK decisi prima di effettuare il colpo, con la possibilità di eseguire un TK per non subire alcun ulteriore danno karmico! Nota che nei Combattimenti Karmici gli arrotondamenti dei danni sono sempre per difetto, ma ogni colpo andato a segno causa comunque per lo meno un danno di RESISTENZA.

Il Tiro Karma è del tutto simile nella sua meccanica ad una prova di FORTUNA (con l'unica differenza che il TK non si riduce progressivamente dopo ogni test come la FORTUNA) ed è basato sul Livello Karmico del bersaglio (vedi Tabella 1).

Nota: un individuo incapace di usare il Karma ha un TK "naturale" pari a 3.

Aura

Usando questo potere il personaggio è in grado di generare un campo di energia psichica attorno a sé, il quale può influenzare le reazioni delle persone vicine a lui. Il raggio dell'Aura (calcolato collocando il suo centro ideale nel plesso solare del combattente) dipende dal Livello Karmico, aumenta dunque con l'esperienza (vedi Tabella 1), e influenza tutte le persone nel suo raggio d'azione. Il raggio definito nella Tabella 1 è quello massimo: questo significa che il combattente

può anche decidere di influenzare con la sua Aura una zona di raggio minore.

Per influenzare un soggetto, il combattente deve spendere almeno un ammontare di PK pari alla ABILITÀ (+LK, se presente) della vittima, e tutte le persone che hanno meno punti ABILITÀ + LK dei PK usati sono automaticamente influenzate; coloro che hanno più punti non ne subiscono gli effetti. Ci sono due tipi di Aura:

- **Terrore:** tutte le creature nel raggio dell'Aura hanno paura del combattente e devono effettuare un test di PK o di FORTUNA (a loro scelta) o fuggire per 2d6 round dalla zona a tutta velocità. Coloro che superano i loro test non fuggono, ma hanno comunque una penalità di -1 ai loro Tiri per Colpire, per Causare Danni e ai test di FORTUNA quando combattono contro il personaggio fintanto che l'Aura resta attivata.
- **Rispetto:** tutte le creature nel raggio dell'Aura sentono che il combattente è rispettabile, degno comunque di onore, e i loro tiri Reazione sono modificati in positivo di una categoria. Inoltre non lo attaccheranno se non saranno prima sfidati o minacciati pesantemente (senza possibilità di tiri per difendersi da questo effetto). Questo non è applicabile alle creature che provano già un odio inveterato verso il personaggio: gli effetti per loro saranno dunque uguali a quelli di Terrore.

Colpo Speciale

Man mano che avanza di Livello Karmico, il combattente impara ad usare nuove tecniche di combattimento karmiche specifiche della scuola a cui appartiene. Queste tecniche particolari vengono chiamate Colpi Speciali, e sono ciò che rende una Scuola di Combattimento Karmico veramente unica. Ovviamente, più alto è il Livello Karmico, più potente e pericoloso sarà il Colpo Speciale. Esistono diversi colpi speciali, ma non è infrequente il caso in cui due o più scuole possiedano lo stesso tipo di colpo, per quanto leggermente modificato nei dettagli della sua esecuzione.

Ogni Colpo Speciale può essere lanciato solo quando il combattente raggiunge il Livello



Karmico appropriato, e solo se utilizza i Punti Karma Minimi richiesti dal colpo (ciò significa che può usarne anche di più, ma mai meno di quelli indicati).

Quando si effettua un Colpo Speciale, occorre far riferimento alla sua descrizione per comprendere come deve essere portato e quali sono i suoi effetti. In generale, a meno che non sia diversamente indicato, il combattente deve sempre effettuare un Tiro per Colpire contro l'avversario come al solito (utilizzando i punteggi di ABILITÀ + Abilità Speciale Combattimento Karmico + eventuali modificatori come in tutti i combattimenti), poi deve effettuare un Tiro Abilità Primaria (TAP) e se il bersaglio effettua il TK con successo, egli dimezza i danni subiti. Se poi il TAP fallisce, il bersaglio subirà solo un quarto dei danni, oppure nessun danno se effettua con successo il TK.

Parata

Usando la parata il combattente si pone in una buona posizione per intercettare e parare a mani nude l'attacco dell'avversario, riducendo così il danno provocatogli. Ovviamente ha senso parlare di parata e riduzione del danno solo dopo che l'avversario ha effettuato con successo un TpC, altrimenti il suo colpo è già andato a vuoto e non ha causato alcun danno.

Per parare un attacco fisico, il combattente che è stato colpito deve ripetere l'ultimo lancio di dadi (quello che ha appena fallito quando è stato colpito) e subito dopo deve effettuare un TAP: se anche uno solo dei tiri fallisce, egli non riesce a intercettare il colpo e subisce normalmente i danni. Se entrambi riescono, allora il combattente detrae un numero di PK pari a 1/3 del danno subito dal suo attuale ammontare di PK e il danno è ridotto a 1/3 (sempre arrotondando per difetto, ma considerando che non si può ridurre il danno subito a meno di un punto RESISTENZA)! Se il combattente che para non ha sufficienti PK, il danno è ridotto comunque ad 1/3, però i suoi PK vanno a zero (le

conseguenze dell'esaurimento di tutti i PK sono spiegate più avanti).

Esempio: *Sieger viene attaccato da un drago che lo colpisce con una zampata che gli causerebbe 10 danni. Sieger decide di Parare: esegue con successo un TpC e un TAP, per cui subisce solo 3 danni anziché 10 e perde 3 PK.*

La parata può essere anche usata allo stesso modo per parare un colpo a distanza portato con il Karma, però in questo caso il difensore deve decidere in anticipo quanti PK vuole usare per parare. Se ha successo con i due lanci di dadi e impiega almeno 1/3 dei PK usati dall'attaccante, allora il difensore subisce solo 1/3 dei danni di RESISTENZA. Se l'attaccante fallisce il TAP e la Parata riesce, il combattente subisce solo 1/3 della metà dei danni, ma se la metà dei danni risulta inferiore ai PK usati nella Parata, allora non subisce alcuna ferita!

Esempio: *Shen si scontra con Pikkolu. Pikkolu gli lancia contro un'Onda Energetica e Shen sceglie di pararla. Shen utilizza 8 PK per parare (senza sapere quanti ne ha usati Pikkolu) ed effettua un TpC, poi un TAP: entrambi riescono. Pikkolu ha colpito Shen utilizzando 20 PK, ma Shen è riuscito a parare l'Onda: subisce quindi solo $20/3 = 6$ danni. Se Pikkolu avesse sbagliato il TAP, Shen avrebbe subito $10/3 = 3$ danni (e in questo caso non avrebbe subito nulla se avesse usato 11 PK nella Parata).*

Il combattente può parare ogni round, senza consumare attacchi, un numero di colpi pari al proprio livello della Abilità Speciale Acrobazia + 1 (il numero non aumenta anche se il personaggio è velocizzato). Nel caso pari, l'individuo non può lanciare incantesimi (se ne è capace), se non da oggetti. Tuttavia, il combattente può anche decidere di usare alcuni dei suoi attacchi per parare (per ogni tentativo di parata perde un attacco). Ovviamente solo gli attacchi che il personaggio riesce a vedere o sentire possono essere parati.



Potenziamento

Il combattente può usare il suo Karma per aumentare una sola delle seguenti Abilità Speciali per un solo round (o per un solo test, se questo si sviluppa nell'esecuzione di un'azione che richiede più un round): Forza, Acrobazia, Guarire, Percezione, Convincere e Conoscenza (un unico campo di Conoscenza in ogni round). Egli può aumentare la caratteristica scelta di 1 punto per ogni 2 PK usati per 1 solo round, semplicemente concentrandosi (nessun tiro è richiesto): il combattente mantiene tutti gli attacchi o azioni di cui dispone. In questo modo è possibile portare il punteggio di una Abilità Speciale anche al di sopra del sei.

Esempio: Shen –Acrobazia (4)- spende 6 PK e così aumenta la sua Acrobazia a 7 punti, ottenendo tutti i relativi bonus e vantaggi per questo round.

Schermo di protezione

Quando il combattente usa questa opzione, egli crea attorno a sé uno schermo di energia invisibile che può assorbire i danni che

normalmente subirebbe a causa di uno o più attacchi (magici o normali che siano), anche quando essi non sono visibili e quindi non possono essere bloccati con una Parata. Egli deve dichiarare che vuole usare lo schermo all'inizio del round, e deve specificare quanti PK intende usare per lo schermo: lo schermo si attiva automaticamente all'inizio del round di combattimento (prima che possa essere utilizzato qualunque tipo di attacco) e rimane attivo fino alla fine del round.

Lo schermo non è dissolvibile perché non è magico, né è influenzato da alcun tipo di Anti-Magia (aura o raggio). Se il combattente usa lo schermo però non può usare la Parata, e l'attivazione dello scudo conta come un attacco, per cui può effettuare ulteriori attacchi o qualche altra azione (se ne ha la capacità) entro la fine del round.

Lo schermo blocca un danno di RESISTENZA inflitto al combattente per ogni PK usato, e quando si esauriscono i PK, il combattente



può essere normalmente ferito. Lo schermo scompare comunque a fine round.

Quando un incantesimo colpisce un combattente che usa lo schermo, i PK vanno dunque sottratti dal totale dei danni, e se rimangono dei danni ulteriori si può fare l'eventuale test di FORTUNA per evitare anche quelli. Infine, se il combattente possiede l'Abilità Speciale Evitamento o sta usando un'armatura, prima si scalano i danni che si evitano, poi quelli che assorbe l'armatura, e infine quelli che assorbe lo schermo.

Esempio: *Sieger dichiara uno Schermo da 10 PK ed è colpito dalle due frecce scagliate da due guerrieri e da due Palle di Fuoco (1) scagliate da due maghi: seguendo l'ordine di risoluzione degli eventi (vedi AFF2, pag. 58) la prima freccia infligge 3 danni e la seconda infligge 2 danni (entrambe dopo aver sottratto gli eventuali effetti di Evitamento o Armatura) - Sieger è ancora sano e gli restano 5 PK nello schermo. La prima Palla di Fuoco (1) infligge 3 danni e la seconda 6 danni, perciò egli sottrae ai 5 PK rimanenti dello scudo i 9 danni: il risultato è che subirebbe 4 danni: egli può ora effettuare test di FORTUNA o di Evitamento (se ha appreso questa Abilità Speciale) per evitare anche questi danni.*

Nota che, usando lo Schermo di Protezione, Sieger non ha subito nessuna penalità legata al fatto che ha subito Attacchi Multipli e non avrebbe subito penalità nemmeno se avesse tenuto gli occhi chiusi.

È importante notare che lo schermo protegge il combattente solo dagli attacchi che possono causare danni di RESISTENZA e non dagli attacchi speciali (lo sguardo ipnotico dei vampiri, la paralisi dei ghouls, e così via). Inoltre è del tutto inefficace contro quegli incantesimi che non causano danni diretti.

PUNTI ESPERIENZA E LIVELLO KARMICO

Il combattente può aumentare il suo punteggio di Abilità Speciale Combattimento Karmico, ovvero Livello Karmico (LK), acquisendo Punti Esperienza (PX) usando le sue abilità di combattente karmico. Questi PX verranno tenuti separati da quelli che normalmente utilizzati per migliorare le caratteristiche di base, oppure per acquisire

Abilità Speciali e Talenti. Ogni combattente karmico avrà così due diversi punteggi di PX: quello normale riguardante il proprio miglioramento personale, e quello specifico della propria scuola di combattimento, che permetterà di incrementare il suo LK. Il combattente ovviamente aumenta i PX per il suo LK solo quando risolve le situazioni usando i PK, oppure quando compie azioni incredibili grazie alla sua maestria del Karma. Nessun PX guadagnato in altro modo può essere aggiunto ai PX che riguardano il LK del combattente, ma, volendo, i PX associati al LK possono essere utilizzati per migliorare altri punteggi non correlati.

Il combattente può anche guadagnare PX nel Karma allenandosi. In questo caso egli acquista 10 PX per ogni Livello Karmico per ogni mese di allenamento, durante il quale egli non può fare altro che rinforzare le sue capacità psico-fisiche grazie ad allenamenti estenuanti e non può semplicemente fermarsi dopo due settimane, ottenendo solo 5 PX per ogni Livello Karmico, e poi iniziare un'avventura: deve completare l'allenamento!

Inoltre, quando il combattente completa con successo un'avventura usando sia PK che altri metodi (con la magia o con le armi), guadagna una parte di PX nel Livello Karmico in percentuale del totale decisa del Regista a seconda di quanto prevalente o meno nella soluzione dell'avventura siano stati i poteri karmici.

I Livelli Karmici si incrementano dunque con le stesse modalità e gli stessi PX di tutte le altre Abilità Speciali, ma si possono usare a tal fine solo i PX acquisiti usando i poteri karmici come precedentemente menzionato.

COME DIVENTARE MEMBRO DI UNA SCUOLA DI COMBATTIMENTO KARMICO

Solo individui molto capaci possono entrare in una scuola segreta di arti marziali, e per essere ufficialmente accettati devono dimostrare al maestro che sono meritevoli di apprendere i suoi insegnamenti. Perciò solo persone che hanno ABILITÀ almeno pari a 7 e un Punteggio Base (somma delle due Abilità



Speciali caratteristiche della scuola) di almeno 4 punti possono essere iniziate alle arti segrete del karma, ma chiunque voglia entrare nella scuola deve trascorrere almeno un mese di pre-allenamento con un esperto di quella scuola prima che il giudizio sia pronunciato. Dopodiché, se il giudizio è positivo, i veri allenamenti possono iniziare e ogni nuovo discepolo ha differenti probabilità di imparare ad usare il Karma come il suo maestro gli ha insegnato, acquisendo quindi l'Abilità Speciale Combattimento Karmico (O), ovvero il Livello Karmico (LK) 0. La probabilità dipende dal Livello dell'insegnante, dalla Percezione e dalla Conoscenza sia del maestro che dell'allievo (vedi Tabella 2). Il tempo impiegato nell'addestramento dipende invece esclusivamente dal Livello Karmico dell'insegnante (vedi Tabella 2). Se alla fine del periodo di addestramento l'allievo non ha imparato l'arte del Karma, progredendo al livello successivo dopo aver acquisito l'esperienza necessaria, egli può ricominciare daccapo l'addestramento anche con lo stesso insegnante, ma le probabilità non cambiano (ovviamente si può rivolgere ad un maestro più esperto).

Un combattente può cercare di insegnare le tecniche della propria scuola contemporaneamente ad un numero di allievi uguale alla somma dei suoi livelli di Conoscenza e Percezione +1.

DIVENTARE IL SUCCESSORE DELLA SCUOLA

Il Successore di una Scuola di Combattimento Karmico è colui sulle cui spalle pesa l'intero futuro della Scuola stessa. Sarà lui che avrà il compito di istruire i nuovi maestri e portare avanti con onore la reputazione della Scuola. Ciò significa che, anche se gli altri combattenti possono insegnare le arti karmiche a nuovi adepti, solo il Successore può decretare con assoluta certezza quali sono i maestri qualificati e riconosciuti della sua scuola.

Solo i maestri con ABILITÀ minima pari a 11 e un Punteggio Base (somma delle due caratteristiche della scuola) di 9 punti o più possono diventare il nuovo Successore: se più di una persona con questi requisiti è presente

all'interno della scuola al momento della scelta per la successione e tutti aspirano a diventare il nuovo Successore, essi devono combattere tra di loro per vincere il titolo di Gran Maestro della Scuola. A volte, il precedente Successore decide chi sarà il prossimo Successore della Scuola (Successore Designato), ma se non vuole decidere è necessario un combattimento tra gli aspiranti Successori per risolvere la controversia: chi vince diverrà il nuovo Successore, mentre lo sconfitto dovrà riconoscere la superiorità dell'avversario e rinunciare alle sue aspirazioni. Coloro che non accettano queste condizioni sono destinati ad essere uccisi per mano degli altri combattenti della scuola o del Successore stesso, oppure, se si sottraggono, vengono banditi dalla Scuola e viene loro tassativamente proibito di insegnare, usare o anche solo di parlare delle tecniche segrete di combattimento apprese. Di solito la Sfida per la Successione è all'ultimo sangue, ma può anche concludersi quando uno dei due contendenti si ritira: se i pretendenti sono più di due di solito si indice un torneo incrociato, e il vincitore diventa quello che ha ottenuto il maggior numero di successi.

Solo il Successore può apprendere ed usare il Colpo Segreto Finale della Scuola, che di solito gli viene insegnato dal precedente Successore o viene appreso leggendo rune o pergamene antiche che spiegano come focalizzare le energie mistiche del combattente per produrre il colpo più micidiale mai esistito per quella scuola. Nessun altro combattente può impararlo o adoperarlo, anche se gli altri combattenti possono comunque avanzare oltre il 5° Livello Karmico proprio come il Gran Maestro. Il Colpo Finale può essere padroneggiato dal Successore solo al 6° Livello, anche se egli può essere scelto come Successore Designato anche prima (di solito dal 4° livello in poi). Può capitare quindi che esistano due Successori contemporaneamente: il Successore Regnante e quello Designato. In questi casi il potere resta sempre nelle mani del Successore Regnante, e l'erede della scuola acquista di fatto il potere di dirigere la scuola solo dopo la morte del Successore Regnante (è proibito dalla legge di ogni scuola che esistano contemporaneamente due uomini in grado di padroneggiare il Colpo Finale).



Il potere del Successore si basa esclusivamente sul concetto di rispetto dell'onore e delle regole di secoli di tradizione, e per questo gli altri maestri e adepti della Scuola gli devono obbedienza: lui è l'emblema di quanto per loro c'è di più importante e grandioso nel mondo. Non sono mancati tuttavia nei secoli passati episodi di scontri tra maestri che non accettavano la supremazia del Successore e questo di solito ha portato a spaccature nella Scuola, alla morte degli sfidanti o alla fondazione di nuove scuole di combattimento. Se un Successore venisse sconfitto in seguito ad una di queste sfide, questo genererebbe il caos e l'anarchia nella Scuola, che rischierebbe di sfaldarsi e di perdere per sempre il segreto del Colpo Finale. Questo equivarrebbe alla dissoluzione di secoli di tradizione e sarebbe molto difficile riuscire a rimettere ordine nella scuola.

VANTAGGI PARTICOLARI

Oltre alla capacità di utilizzare le proprie energie interiori e quelle del mondo esterno attraverso i Punti Karma, un Combattente Karmico viene anche addestrato a fortificare il proprio corpo e il proprio spirito e a sviluppare riflessi e velocità fuori dal comune. Queste capacità speciali sono comuni a tutti gli individui che appartengono a qualsiasi scuola di combattimento karmico, e vengono insegnate dai maestri fin dalle prime lezioni. Tuttavia, solo con la pratica e l'esercizio (ovvero con l'avanzamento di livello) si riescono a padroneggiare totalmente.

Reattività (Livello Karmico 0)

Appena impara ad utilizzare la propria energia per richiamare il karma, il combattente acquisisce anche una sorta di sesto senso che gli permette di evitare di essere preso di sorpresa e di reagire a qualsiasi attacco senza perdere tempo (come il Talento Reattività).

Robustezza (LK 1)

Grazie all'incredibile allenamento che l'individuo sostiene per padroneggiare il proprio karma, egli diventa più resistente delle persone comuni, e riesce a recuperare gli sforzi con maggiore facilità. In termini di gioco

egli acquista dal 1° LK l'equivalente del Talento Robusto.

Movimento Incrementato (LK 1)

Man mano che il combattente padroneggia le energie karmiche aumentano la sua forza fisica e la sua agilità, permettendogli di muoversi (correndo e camminando) più velocemente di un uomo normale. Il bonus al Modificatore di Movimento (che cresce col livello karmico - vedi Tabella 1) rappresenta questo aumento (vedi AFF2, pag. 48) e ha un effetto permanente.

Salto Potenziato (LK 2)

A questo livello di esperienza il combattente è in grado di sfruttare la propria agilità e i propri muscoli per riuscire a saltare ben oltre le normali capacità umane. È sufficiente un semplice tiro Acrobazia per riuscire a saltare fino a 4 metri per livello karmico sia in alto o in basso che in lungo, senza subire danni. Se il tiro Acrobazia non riesce, il salto sarà solo di 2 metri per livello karmico. Il Salto in alto e in lungo può essere ulteriormente aumentato spendendo 1 PK per ogni ulteriore metro che si desidera percorrere. Il salto viene considerato come il normale movimento del personaggio per decidere quali azioni possa compiere nello stesso round.

Percezione dell'Aura (LK 2)

Impraticandosi nell'utilizzo del karma, l'individuo diventa anche in grado di percepire la potenza degli altri individui che lo circondano, sondando le energie che emanano. Il raggio d'azione di questo suo potere è di 10 metri per livello karmico, e grazie ad esso il combattente può captare (Tiro Conoscenza, eseguibile 1 volta al round, impiega tutto il round concentrandosi) il Livello Karmico di tutte quei soggetti che entrano nel suo raggio d'azione (sa con esattezza qual è il loro LK se esso è inferiore al suo, viceversa sa solo che è superiore al proprio). Inoltre egli è in grado di percepire il livello psico-fisico di ogni creatura. Il Livello Psicofisico (LP) è determinato dalla somma di ABILITÀ, RESISTENZA, FORTUNA, MAGIA e degli eventuali PK dell'individuo. In base alla somma dei punteggi sopraccitati, il LP di un individuo può variare all'interno di questa scala:



Punteggio Livello Psicofisico	Descrizione Livello Psicofisico
1-20	Infimo
21-25	Basso
26-30	Mediocre
31-35	Discreto
36-40	Buono
41-45	Alto
46-50	Altissimo
51-55	Eccezionale
56+	Praticamente Divino

Chiunque sappia percepire l'aura degli altri individui, sa però anche mascherare la propria energia karmica, in modo da ingannare altri individui in grado di percepire l'aura. Per far questo occorre spendere ogni round in cui si vuole mascherare la propria aura un numero di PK pari al proprio livello karmico ed effettuare un TAP al momento di iniziare questa procedura. Il tentativo iniziale di mascherare la propria potenza karmica impiega un intero round, mentre nei round successivi è necessario semplicemente spendere i PK appropriati, senza che ulteriori impedimenti per il combattente. Mascherando la propria aura karmica, il Livello Psicofisico del combattente viene quindi rilevato senza conteggiare i PK.

Occorre infine puntualizzare che il combattente non è in grado di rilevare le aure psico-fisiche di individui invisibili o non presenti sullo stesso piano di esistenza del combattente, e che egli saprà solo con vaga approssimazione il punto in cui si trova ciascuna aura psico-fisica che avverte.

Bonus Difensivo (LK 3)

Con l'aumentare dell'esperienza in combattimento, il maestro di karma diventa più agile e può prevedere le mosse dell'avversario più facilmente. Diventa quindi sempre più difficile per i nemici riuscire a colpirlo. Il bonus alla Abilità Speciale Evitamento (che migliora col livello karmico - vedi Tabella 1) rappresenta l'abilità di schivare e prevedere gli attacchi dell'avversario e dovrebbe essere considerato solo contro quegli attacchi che il combattente è in grado di vedere.

Livello Magico del Colpo (LK 3)

Ad alti livelli l'energia karmica diventa talmente potente da permettergli di ferire persino creature immuni alle armi normali. Quando infatti colpisce utilizzando l'energia karmica, i suoi colpi possono danneggiare perfino creature che possono essere colpite solo con un'arma magica dotata di un certo bonus, in base al suo LK (vedi Tabella 1).

Immunità (LK 4)

più il combattente diventa esperto nell'arte del combattimento con il karma, più la sua pelle e i suoi muscoli riescono a sopportare meglio il danno. In pratica, il combattente ispessisce la propria pelle e i muscoli a tal punto da costituire una vera e propria corazza corporea. L'immunità è la quantità di danno che la pelle e i muscoli del personaggio riescono ad assorbire per OGNI colpo subito senza che il combattente ne risenta, una specie di armatura dermale che protegge il combattente. Come regola, ogni volta in cui si effettuano test di FORTUNA o Tiri Karma, prima si sottrae l'Immunità dal danno totale, poi si tira per dimezzare (se è possibile). Se viene usato anche uno Schermo di Protezione, prima si detraggono i PK dello Schermo dal danno totale, poi l'Immunità, e poi si procede con il Tiro Salvezza o il TK (se è permesso).

Esempio: *Sieger, un combattente di 4° Livello Karmico, è colpito da due goblin armati di spade: il primo infligge 3 PF di danno, il secondo solo 2. Grazie alla sua immunità, Sieger subisce solo 1 PF di danno dal primo attacco e non è minimamente ferito dal secondo: la spada non riesce a scalfire la sua pelle.*

Meditazione (LK 4)

Il combattente è in grado di entrare in uno stato di trance meditativo molto profondo, durante il quale è assolutamente immune alla fame, alla sete, al caldo e al freddo normali. Ogni ora di meditazione ininterrotta vale quanto due ore di sonno (durata max della Meditazione: 1 ora per livello karmico al giorno). Durante la meditazione il combattente non è totalmente tagliato fuori da ciò che succede intorno a lui, ma i suoi tiri basati sulla percezione subiscono una penalità di -1.



Resistenza Mentale (LK 5)

Allenando la mente insieme col corpo, il combattente riesce a padroneggiare meglio le proprie emozioni e ad affinare le proprie capacità di percezione della realtà. Questo fa sì che la sua mente diventi più impervia alle illusioni e a qualsiasi effetto che influenzi la mente, rispetto alla gente comune. In termini di gioco questo si traduce in un bonus di +1 a LK 5, +2 a LK 6, a qualsiasi tiro contro effetti magici o normali che influenzano la mente.

Trance Curativo (LK 5)

A questi livelli di padronanza del karma, il combattente è in grado di controllare il proprio corpo e il ritmo di rigenerazione dei tessuti. Per fare ciò egli entra in uno stato di catalessi autoindotta durante il quale la sua mente dirige le operazioni di tutti i muscoli, i capillari e i tessuti corporei al fine di accelerare la propria guarigione. Per ogni mezz'ora trascorsa in trance il combattente rigenera 1 punto RESISTENZA, per un massimo giornaliero di punti RESISTENZA recuperabili pari a tre volte il suo livello karmico. Il combattente può anche scegliere di neutralizzare un veleno o una malattia invece di recuperare PF: in tal caso può effettuare un TK per ogni turno di trance (+ eventuali modificatori). Durante la trance il combattente è totalmente indifeso da qualsiasi attacco, ma si risveglia automaticamente se viene ferito. Questo potere non è in grado di far ricrescere arti mozzati né di recuperare punti ABILITÀ perduti in seguito a ferite (per esempio dovuti a colpi critici).

Supervelocità (LK 6)

Arrivato a questo grado di padronanza del karma, il combattente è divenuto un Maestro al punto che i suoi movimenti ed i suoi colpi sono talmente veloci da essere praticamente invisibili ai comuni mortali. In effetti, egli agisce così velocemente che solo altri individui sotto l'effetto di un incantesimo che raddoppi la velocità oppure di LK 5 riescono a vederlo bene e a contrastarlo efficacemente. In termini di gioco, la Supervelocità si traduce in un bonus di +2 ai TpC usando il karma, e nella capacità di sferrare colpi talmente veloci che se l'avversario non ha i requisiti di cui sopra e vuole pararli o schivarli, deve prima riuscire a vederli (vincendo un tiro contrapposto di

Percezione con penalità di -3 contro il Maestro). Infine la Supervelocità consente al combattente di aumentare di + 6 punti il proprio Modificatore di Movimento (vedi AFF2, pag. 48) per un massimo di 1 round per livello karmico ogni ora, senza subire conseguenze negative, grazie alla sua grande resistenza fisica.

SVANTAGGI E RESTRIZIONI

Tiro Karma

Un risultato di 2 naturale su 2d12 per il Tiro Karma significa che **il bersaglio non subisce alcun danno, incluso quello del colpo fisico** (ma l'attaccante consuma comunque i PK impiegati nel colpire). Il Tiro Karma non viene influenzato da oggetti di protezione, nemmeno magici.

Armatura e PK

Solitamente i combattenti della Scuole Segrete fanno affidamento solo sulle loro capacità combattive per affrontare le situazioni difficili e per questo sono restii ad usare armature. Questo non significa che non possono indossarle, ma esse interferiscono con la loro abilità di utilizzare al meglio il loro Karma, poiché ogni armatura assorbe alcuni PK quando indossata da un combattente di una scuola segreta, rendendoli inutilizzabili (i PK ci sono ancora ma il personaggio non può usarli finché indossa l'armatura). Ogni armatura assorbe un differente ammontare di PK come descritto nella Tabella 3 (vedi più avanti).

Esaurimento PK

Qualora un combattente usi tutti i suoi PK (cioè arriva a 0 PK), egli raggiunge lo stremo delle forze e sviene per 1d4 minuti, durante i quali non rigenera PK.

Limiti al Livello Karmico

Un combattente può appartenere solo ad una scuola di combattimento karmico. Inoltre, egli non può superare col suo Livello Karmico + 4 il suo livello di ABILITÀ (es: un combattente ha ABILITÀ 7, non può avanzare al 4° Livello Karmico finché non guadagna abbastanza PX per arrivare a ABILITÀ 8. Questo non significa che perde l'esperienza accumulata usando i PK, ma che anche se in teoria avrebbe sufficienti PX per imparare ed usare tutte le



abilità del 4° Livello Karmico, in pratica non riesce a usarle, benché possa continuare a guadagnare PX per il Livello Karmico).

Karma e Anti-Magia

Un Raggio Anti-Magia, una Barriera Anti-Magia o un Controincantesimo non influenzano il Karma in alcun modo. Visto che il Karma è molto di più della semplice Magia, essa non protegge totalmente né annulla il Karma stesso, così come accade con eventuali anelli magici di protezione.

Corpo e Karma

Siccome le capacità acquisite sfruttando il karma sono intimamente legate al corpo e all'anima dell'individuo che si addestra in tal modo, se per qualche motivo il combattente dovesse modificare drasticamente il proprio corpo o la propria anima, o alterare l'energia che lo alimenta (es: reincarnazione in una razza diversa, transpossessione dell'anima in un altro corpo, alterazione radicale del corpo attraverso una metamorfosi, oppure alterazione delle energie che dettano il rapporto anima-corpo, come nel passaggio alla non-morte), egli non beneficerebbe più di alcun vantaggio speciale associato al karma. Conserverebbe ancora le sue conoscenze di base, ma fino a quando non ripristinasse il vecchio legame corpo-anima, egli sarebbe solo un combattente di livello 0. Naturalmente potrebbe sempre ricominciare ad avanzare nel suo livello karmico dall'inizio, addestrando il nuovo corpo alle energie karmiche come aveva fatto precedentemente.

Rispetto della Gerarchia

Tutti i combattenti di una stessa scuola devono obbedienza ai maestri di livello superiore al proprio. Obbedienza implica che il combattente di livello karmico inferiore rispetti quello superiore, anche se può dissentire dalle sue opinioni e rifiutare di eseguire i suoi ordini (specie se suicidi o contro la morale della scuola). Nel caso che il motivo del rifiuto sia giustificato, il combattente non deve temere nulla; in caso invece venga trovato colpevole di mancato rispetto della gerarchia dai suoi pari o dal Successore, egli dovrà pagare il prezzo della sua sfacciataggine (di solito punizioni corporali, mentre l'espulsione dalla scuola o il

divieto di utilizzare la tecnica vengono sentenziate solo nei casi più gravi).

Duelli Karmici

Qualora un combattente venga sfidato da un altro ad un regolare duello karmico, il primo è obbligato ad accettare la sfida, che dovrà svolgersi secondo le regole della Scuola di appartenenza dei due. Se i due appartengono a Scuole differenti, le regole non prevedono l'utilizzo di magie di alcun genere, e i due combattenti possono fare uso di altre armi oltre alle mani nude e al karma solo se entrambi concordano su questo punto. Chi viola le regole di un duello karmico è passibile di essere espulso dalla Scuola o ucciso dai suoi stessi compagni per il disonore arrecato alla Scuola stessa.

INVENTARE NUOVI COLPI SPECIALI

Per quanto molto difficile, il combattente può anche progettare e inventare nuovi colpi speciali quando è sufficientemente esperto (LK 4 o superiore). Per fare questo, egli deve pensare ad una tecnica basata sul suo modo di combattere e di usare il karma (cioè collegata alla sua scuola) e poi allenarsi per un certo periodo di tempo, alla fine del quale si determina se è riuscito o meno a sviluppare la tecnica designata.

In termini di gioco, il tempo passato ad inventare la tecnica è di una settimana per ogni PK minimo (i PK minimi sono il minimo di PK che il combattente deve spendere per utilizzare la tecnica speciale - ogni Colpo Speciale ha i suoi PK minimi). La percentuale base di successo è:

(Punteggio Base + LK) - PK minimi colpo

Se il tiro con d100 ha successo (risultato minore del punteggio sopra indicato), il combattente ha inventato un nuovo colpo speciale e lo può usare liberamente seguendo le regole previste dalla sua scuola e dal suo colpo. Egli guadagna inoltre 25 PX per ogni PK minimo richiesto dalla tecnica.



Se il tentativo fallisce, l'individuo può ricominciare tutto daccapo e ritentare (il tempo impiegato è lo stesso, ma la probabilità aumenta del 2%, cumulativo per ogni volta che si tenta). Il combattente può in teoria "reinventare" un Colpo Speciale che esiste già in un'altra scuola, ma in questo caso tutti gli appartenenti dell'altra Scuola in genere lo considereranno automaticamente un nemico giurato da uccidere quanto prima per evitare che insegni a qualcun altro il colpo, ma non può ovviamente inventare un Colpo Speciale che richieda più PK minimi di quelli del Colpo Speciale associato al suo livello karmico (es: inventare un colpo di 5° livello karmico quando lui è solo di 4° LK).

Mentre sta tentando di inventare un nuovo Colpo Speciale, il combattente non può distrarsi per più di 10 ore al giorno, altrimenti deve ricominciare tutto dall'inizio.

INVENTARE UNA NUOVA SCUOLA

Il combattente può anche creare una nuova Scuola di combattimento karmico, ma questa è un'impresa assai difficile. Questi sono i requisiti che devono essere soddisfatti ancora prima di iniziare:

Il Maestro deve essere di 6° livello karmico.

Il Maestro deve avere ABILITÀ pari a 12.

Il Maestro deve avere una Conoscenza correlata ai dogmi della nuova Scuola pari a 6 punti.

Il Maestro deve avere un Punteggio Base di 12 rispetto alle due caratteristiche richieste dalla nuova scuola.

Una delle Abilità Speciali richieste dalla nuova scuola deve essere per forza una delle due della Scuola a cui apparteneva precedentemente il Maestro.

Se i cinque requisiti sono soddisfatti, allora il maestro inizia ad elaborare i dogmi della nuova Scuola, in particolare il modo in cui intende attingere al karma e sfruttarlo per influenzare l'ambiente circostante (deve essere

ovviamente un'innovazione rispetto alle Scuole già esistenti).

In termini di gioco, il tempo impiegato in questa elaborazione teorica, tra meditazioni e allenamenti, è pari a 20 anni meno la somma dei bonus Conoscenza e Percezione del Maestro. La probabilità che il Maestro riesca in questa titanica impresa è tanto maggiore quanto più alti sono i valori della sua Percezione, Conoscenza e del Requisito Primario della nuova scuola:

(Percezione + Conoscenza + Requisito Primario Scuola) x 5 = % di riuscita

Successivamente occorre creare i nuovi colpi speciali che saranno ciò che contraddistinguerà la Scuola e i suoi discepoli (vedi sezione precedente su come si crea un colpo). È consentito riutilizzare e rielaborare in parte fino a quattro colpi appartenenti alla Scuola di provenienza del Maestro senza nuocere all'originalità della nuova Scuola e senza offendere la Scuola di provenienza (come di fatto è successo per tutte le Sette Scuole di Draconia), ad eccezione dei colpi degli ultimi due livelli della tecnica (LK 5 e 6).

Occorre ricordare che non è possibile per nessun essere inventare più di una Scuola di questo genere nella sua vita, e che una volta inventata una nuova Scuola egli perde automaticamente tutte le capacità e i Colpi Speciali legati alla Scuola a cui egli originariamente apparteneva, poiché di fatto ora utilizza il karma in modo completamente diverso. Il Maestro ha concepito un nuovo modo di sfruttare le energie karmiche, un metodo che secondo lui è migliore del precedente (altrimenti non l'avrebbe inventato), e dunque rifiuta tutto ciò che ha appreso fino ad allora.

Il Maestro naturalmente sarà il primo nuovo Successore, oltre che Fondatore della scuola, anche se nel processo perde un Livello Karmico di esperienza.



TABELLE DI RIFERIMENTO

TABELLA 1

TABELLA GENERALE PER L'AVANZAMENTO DI LIVELLO KARMICO

Livello Karmico	Punti Karma bonus (a)	Rigener. PK (b)	Tiro Karma (c)	Abilità Speciali	Aura (raggio in cm)	Immunità	Bonus Difensivo	Modif. Mov.	Arma Magica (d)
0	-	1/giorno	4	Reattività	50	-	-	-	-
1	+4	1/ora	6	Robustezza Movim. Increment.	100	-	-	+1	-
2	+8	1/turno	7	Salto Potenziato Percezione Aura	150	-	-	+2	-
3	+12	1/round	8	Bonus Difensivo Liv. Mag. Colpo	200	-	-1	+3	+1
4	+16	2/round	9	Immunità Meditazione	250	1 PF	-2	+4	+2
5	+20	3/round	10	Resist. Mentale Trance curativa	300	2 PF	-3	+5	+3
6	+24	5/round	11	Supervelocità	350	3 PF	-4	+6	+4

(a) Questi sono i PK aggiuntivi guadagnati ad ogni livello e da sommare ai PK del Punteggio Base (il quale è la somma delle due Caratteristiche Principali usate dai combattenti di una Scuola Segreta).

Esempio: Shuren appartiene alla Divina Scuola di Horia (Acrobazia + Percezione) e ha Acrobazia (2) e Percezione (3): il suo Punteggio Base è di 2+3=5 PK; al 1° Livello egli guadagna altri 4 PK, raggiungendo quota 9 PK, al 2° Livello si aggiungeranno altri 4 PK per un totale di 13 PK e così via fino a LK6, che è il massimo raggiungibile da un essere umano.

(b) Questa è la quantità di PK automaticamente rigenerati dal combattente nel tempo. Egli rigenera sempre i PK all'inizio del round, indipendentemente da ciò che ha fatto nel round prima o da quello che intende fare in quello che sta per iniziare (a meno che egli non abbia usato tutti i suoi PK prima - vedi Svantaggi Particolari); ovviamente i PK rigenerati non possono far superare al combattente il massimo dei PK che possiede.

(c) Questo è il Tiro Karma necessario quando il combattente viene attaccato col Karma (è normalmente usato per dimezzare o ridurre ad 1/4 il danno ed è sempre permesso, a meno che l'attacco usato non specifichi diversamente - vedi Attacchi Speciali). Ogni persona che non si è allenata ad usare il Karma ha un TK pari a 3). **NOTA:** un 2 "puro" indica che il bersaglio non subisce NESSUN DANNO, nonostante il combattente perda i PK usati nell'attacco (vedi Svantaggi Speciali). Protezioni magiche non influenzano minimamente il Tiro Karma!

(d) Questo valore si riferisce all'arma magica a cui il combattente può essere comparato ed è usato solo per determinare quali mostri siano da lui veramente danneggiabili (il Bonus non deve essere aggiunto al tiro per colpire o ai danni). Da notare che finché il combattente non raggiunge il 3° Livello Karmico, i suoi attacchi non possono ferire una creatura immune alle armi normali, e che il bonus magico deve essere preso in considerazione solo quando si utilizzano i PK (se attacca a mani nude ma **SENZA** spendere PK, non danneggia nessun creatura immune alle armi normali nemmeno se è di 6° Livello Karmico!).



TABELLA 2
TEMPO E PROBABILITÀ DI RIUSCITA DELL'ADDESTRAMENTO

<i>Livello Maestro</i>	<i>Tempo (settimane)</i>	<i>Punteggio Base Allievo¹</i>	<i>Probabilità di successo (d%)</i>
1	29	4-5	20%
	28	6-8	30%
	27	9-11	40%
	26	12	50%
2	25	4-5	30%
	24	6-8	40%
	23	9-11	50%
	22	12	60%
3	21	4-5	40%
	20	6-8	50%
	19	9-11	60%
	18	12	70%
4	17	4-5	50%
	16	6-8	60%
	15	9-11	70%
	14	12	80%
5	13	4-5	60%
	12	6-8	70%
	11	9-11	80%
	10	12	90%
6	9	4-5	70%
	8	6-8	80%
	7	9-11	90%
	6	12	100%

(1) Solo personaggi con un punteggio di ABILITÀ superiore o uguale a 7 e un Punteggio Base (somma delle due Abilità Speciali caratteristiche della Scuola) di almeno 4 punti possono essere accettati nella Scuola segreta: quelli con un punteggio minore sono automaticamente rifiutati dopo 1 settimana di pre-allenamento.

TABELLA 3
ARMATURA E PUNTI KARMA

<i>Tipo di Armatura</i>	<i>PK assorbiti*</i>
Scudi	1
Armature di Cuoio	2
Armature di Maglia	4
Armature di Piastre	8

* Indica il numero di PK che un individuo che indossa un certo tipo di armatura non riesce ad usare rispetto al totale dei propri PK.



DIVINA SCUOLA DI HORIA

La tecnica della Divina Scuola di Horia si basa sulla conoscenza e sull'uso dei punti segreti di pressione del corpo. Essa usa il karma per manipolare i punti di pressione che controllano le varie parti di qualsiasi corpo vivente, controllando e stimolando i centri nervosi e le cellule per produrre gli effetti desiderati (accelerando il processo distruttivo e degenerativo delle cellule, o influenzando il ritmo biologico del corpo). Le vittime uccise da un colpo Horia esplodono in seguito alla distruzione a catena di tutte le cellule del loro corpo, senza alcuna possibilità di salvezza.

Deriva da quanto detto sopra che la tecnica Horia è totalmente inefficace contro quasi tutti i Costruiti (le cui cellule non degenerano biologicamente), gli Elementali, i Protoplasmatici (il cui corpo funziona secondo altre leggi biologiche) e gli Incorporei. Inoltre, la tecnica Horia causa ai Non-Morti e ai Golem di carne (la cui biologia è parzialmente diversa da quella dei viventi) automaticamente la metà dei danni come base e non è possibile controllare i centri nervosi del loro corpo. Infine, la tecnica e i colpi più comuni non possono influenzare oggetti o piante, ma è possibile danneggiare creature non umanoidi con semplici colpi e con vari colpi speciali (vedi elenco).

COLPIRE PUNTI DI PRESSIONE (PK MIN: 2)

Come menzionato sopra, la tecnica Horia non è solo distruttiva, ma anche manipolativa: un combattente Horia è infatti capace di individuare nel corpo di un umanoide i vari centri che influenzano la mente, il movimento e i muscoli e stimolarli per produrre effetti da lui desiderati. Colpire i punti di pressione non è tuttavia così semplice come sembra: il combattente deve infatti dichiarare un TpC mirato a mani nude alla parte del corpo dove si trova il centro che vuole influenzare e impiegare un minimo di 2 PK. Il TpC mirato subisce le seguenti penalità (ma, se il TpC va a segno, il TAP non subisce penalità):

<i>Dimensioni del bersaglio Inferiori di 1 o 2 taglie*</i>		<i>Dimensioni del bersaglio Uguali</i>		<i>Dimensioni del bersaglio Superiori di 1 o + taglie</i>	
<i>Parte del Corpo</i>	<i>Malus</i>	<i>Parte del Corpo</i>	<i>Malus</i>	<i>Parte del Corpo</i>	<i>Malus</i>
Braccio	-3	Braccio	-2	Braccio	-1
Busto	-2	Busto	-1	Busto	0
Gamba	-2	Gamba	-1	Gamba	0
Testa	-4	Testa	-3	Testa	-2

* Se le dimensioni del bersaglio sono più piccole di due taglie rispetto all'attaccante non è possibile fare un mirato. Non esistono colpi critici quando si tenta di colpire un punto di pressione con la tecnica Horia.

Se il combattente colpisce (TpC e TAP entrambi riusciti), la vittima può fare un TK per dimezzare i danni, e se in seguito al tiro è ancora viva, può tentare di opporsi alla stimolazione dei suoi nervi con un altro TK o un test di FORTUNA (a scelta del bersaglio): se ha successo subisce altri 1d3 danni per lo sforzo, ma resiste alla stimolazione dei suoi nervi, se invece fallisce l'attaccante riesce nel suo intento.

Qui sotto è riportato un breve elenco degli effetti che un combattente può produrre influenzando i centri nervosi delle sue **vittime umanoidi**. Il combattente può scegliere quali degli effetti produrre ma deve dichiararlo prima di sferrare il colpo; alcuni effetti possono prodursi solo in base al numero di punti RESISTENZA rimasti alla vittima. Inoltre, i malus e le limitazioni si applicano tenendo conto della peggiore.

Esempio: un combattente effettua un colpo mirato al busto e al braccio di un avversario e riesce. L'avversario ha 20 punti RESISTENZA ma fallisce il suo TK. Il combattente ha deciso di spezzargli il gomito e una costola: i suoi punti RESISTENZA iniziali scendono perciò al 70% (la situazione peggiore) e la sua e la sua ABILITÀ perde un punto, e dovrà ricevere due



Cure per tornare in piena forma.

Nota Bene: questa particolare tecnica della Scuola di Horia è del tutto inefficace contro esseri non umanoidi oltre che contro quelli immuni alla Horia.

Braccio

1. Il braccio esplode (solo se la vittima possiede 12 punti RESISTENZA o meno). I punti RESISTENZA *iniziali* dell'individuo scendono al 70% e la sua ABILITÀ perde un punto sino a quando il braccio non viene rigenerato.
2. Il braccio si spezza all'altezza del gomito e diventa inutilizzabile (solo se la vittima possiede 12 punti RESISTENZA o meno). I punti RESISTENZA *iniziali* dell'individuo scendono al 70% e la sua ABILITÀ perde un punto sino a quando la frattura non viene curata. Il braccio si può recuperare solo con una Pozione della RESISTENZA, o due incantesimi Cura Ferite lanciati consecutivamente (in questo caso si risana l'osso ma non curano punti di RESISTENZA e ABILITÀ persi).
3. Il braccio rimane paralizzato per 1d6 round e l'individuo non riesce ad usarlo in alcun modo (indipendentemente dai punti RESISTENZA della vittima).
4. Il braccio comincia a compiere un'azione predeterminata dal combattente (rotea, si avvicina alla testa o al busto, rimane fisso), che però non danneggia il braccio stesso, per 2d4 round (indipendentemente dai punti RESISTENZA della vittima).

Busto

1. Il busto esplode (solo se la vittima possiede 12 punti RESISTENZA o meno). La vittima è morta.
2. Un osso all'interno del busto della vittima si spezza (solo se la vittima possiede 12 punti RESISTENZA o meno). I punti RESISTENZA *iniziali* dell'individuo scendono al 75% e la sua ABILITÀ perde un punto sino a quando la frattura non viene curata. L'osso si può rinsaldare solo con una Pozione della RESISTENZA, o due incantesimi Cura Ferite lanciati consecutivamente (in questo caso si risana l'osso ma non curano punti di RESISTENZA e ABILITÀ persi).

3. La vittima non riesce più a respirare bene per 1d6 round (solo se la vittima possiede 18 punti RESISTENZA o meno). L'individuo subisce un malus di 2 punti alle Abilità Speciali Guarire, Acrobazia e alla FORTUNA.
4. La vittima non riesce a coordinare i movimenti per 2d4 round e subisce una penalità di -2 alla ABILITÀ (indipendentemente dai punti RESISTENZA della vittima).

Gamba

1. La gamba esplode (solo se la vittima possiede 12 punti RESISTENZA o meno). I punti RESISTENZA *iniziali* dell'individuo scendono al 70% e la sua ABILITÀ perde un punto sino a quando la gamba non viene rigenerata, con conseguente Modificatore di Movimento penalizzato di -4 punti (vedi AFF2, pag. 48).
2. La gamba si spezza all'altezza del ginocchio e diventa inutilizzabile (solo se la vittima possiede 12 punti RESISTENZA o meno). I punti RESISTENZA *iniziali* dell'individuo scendono al 70% e la sua ABILITÀ perde un punto sino a quando la frattura non viene curata. La gamba si può risanare solo con una Pozione della RESISTENZA, o due incantesimi Cura Ferite lanciati consecutivamente (in questo caso si risana l'osso ma non curano punti di RESISTENZA e ABILITÀ persi). Modificatore di Movimento penalizzato di -4 punti (vedi AFF2, pag. 48).
3. La gamba rimane paralizzata per 1d6 round e l'individuo non riesce ad usarla in alcun modo (indipendentemente dai punti RESISTENZA della vittima). Modificatore di Movimento penalizzato di -4 punti (vedi AFF2, pag. 48).
4. Se entrambe le gambe della vittima vengono colpite entro 2 round, esse cominciano a camminare in una direzione predeterminata dal combattente per 2d6 round (indipendentemente dai punti RESISTENZA della vittima).

Testa

1. La testa esplode (solo se la vittima possiede 12 punti RESISTENZA o meno). La vittima è morta.
2. La vittima diventa cieca o sorda per 2d4



round, con le normali conseguenze di gioco (solo se la vittima possiede 12 punti RESISTENZA o meno). La cecità o sordità temporanea si può curare solo con una Contromossa.

3. La vittima si paralizza per 1d4 round (solo se la vittima possiede 18 punti RESISTENZA o meno);
4. La vittima è costretta ad obbedire ad un ordine diretto del combattente come se fosse ipnotizzata per 2d4 round (indipendentemente dai punti RESISTENZA della vittima). Non si può ordinare un'azione suicida ma azioni particolarmente rischiose sono accettabili (ad esempio si può ordinare di saltare oltre un baratro non troppo grande, ma non di buttarsi nel precipizio di proposito).

POTENZIAMENTO AVANZATO DELLA SCUOLA DI HORIA

Oltre alla normale tecnica di Potenziamento delle caratteristiche fisiche accessibile a tutti i combattenti che utilizzano il karma, coloro che sono padroni delle tecniche della Divina Scuola di Horia possono utilizzare la loro conoscenza dei punti segreti di pressione del corpo **umanoide** per aumentare le potenzialità psico-fisiche dei soggetti in modo molto più ampliato. Il combattente può infatti curare paralisi, guarire ciechi e sordi, aumentare la prestantza fisica o la Abilità Speciale Percezione di un individuo (anche di se stesso) e compiere altre meraviglie solo con l'uso del karma. Per fare tutto questo è necessario effettuare un tiro senza opposizione di ABILITÀ + LK (senza beneficiare di alcun bonus) con obiettivo 15 su di un individuo immobile e successivamente effettuare un TAP utilizzando un minimo di PK: se entrambi riescono, allora l'azione ha successo.

In generale, occorre usare almeno 4 PK per ottenere uno dei seguenti effetti alla volta (tra parentesi quadre è indicata la locazione del punto segreto da stimolare):

- Curare una paralisi [arti];
- Curare cecità o sordità [testa];
- Curare disturbi intestinali o di circolazione

e malattie non magiche [busto];

- Curare ansia o paura (temporaneamente) [testa];
- Lenire il dolore e la stanchezza (temporaneamente) [testa o parte dolorante].

Nota Bene: non possono essere curate patologie ereditarie o acquisite alla nascita, né maledizioni.

Occorre invece usare almeno 3 PK per aumentare di 1 punto una delle seguenti Abilità Speciali (nessun limite) per 1d2 ore:

- Guarire [busto];
- Acrobazia [arti];
- Forza [busto o arti superiori];
- Percezione [testa].

Nota Bene: non si può potenziare più di una caratteristica in ogni soggetto (esclusi potenziamenti dovuti ad effetti collaterali - vedi sotto).

Ora, nel caso il TpC o il TAP dovesse fallire (vedi sopra), il soggetto subisce tanti danni quanti sono i PK usati, senza possibilità di dimezzarli, e possono esserci delle spiacevoli conseguenze. Infatti, se i punti RESISTENZA rimasti al soggetto sono minori o uguali ai PK usati dal combattente per stimolare il punto di pressione, allora in base alla parte del corpo erroneamente stimolata si potranno riscontrare i seguenti effetti (tirare 1d6 per determinare casualmente gli effetti collaterali del colpo sulla zona specifica):

Braccia

1. Atrofia muscolare: i muscoli del braccio si atrofizzano improvvisamente e permanentemente causando al soggetto la perdita di 1 punto di ABILITÀ. Curabile con un potenziamento avanzato che riesca o con una Pozione dell'ABILITÀ.
2. Crescita delle unghie: le unghie delle dita cominciano ad allungarsi e ad ispessirsi, diventando veri e propri artigli affilati capaci di infliggere danni come se fossero Artigli di media taglia. Tuttavia, essi non permettono al soggetto di chiudere totalmente la mano, limitando gli oggetti che può effettivamente maneggiare fino a quando non se le taglia (ma ricresceranno



nel giro di un'ora).

3. **Paralisi muscolare:** i muscoli e tendini dell'arto si torcono e si accavallano improvvisamente paralizzando permanente il braccio in una posizione innaturale e rendendolo inservibile. Curabile con una normale Contromossa che utilizzi tanti PK quanti quelli usati nel colpo o con una magia in grado di rimuovere la Paralisi.
 4. **Perdita della sensibilità:** la vittima perde la sensibilità alla mano che non risponde più totalmente ai suoi comandi. Il soggetto soffre una penalità di -1 a qualsiasi tiro basato sull'utilizzo di quella mano, incluso il lancio di incantesimi, se applicabile. Curabile con una qualsiasi forma di guarigione magica.
 5. **Rigonfiamento muscolare:** le vene, le arterie, e i capillari del braccio cominciano a pompare più sangue di quello richiesto e la muscolatura aumenta in modo sproporzionato, facendo ingrossare il braccio per 1d4 minuti. Al termine di questo lasso di tempo il braccio esplose se prima non viene interrotto il processo con una Contromossa che utilizzi il doppio dei PK usati nel colpo. Durante il rigonfiamento, il soggetto si deforma e si imbruttisce, ottenendo un punto di penalità in qualunque tiro relativo a interazioni sociali (AFF2, pag. 50-52) ogni 3 round, ma guadagna un punto di Abilità Speciale Forza ogni 6 round (fino ad un massimo di 6), e i cambiamenti sono permanenti.
 6. **Esplosione:** le dita della mano si ingrossano improvvisamente fino ad esplodere. Il soggetto perde l'uso della mano, oltre a un punto di ABILITÀ e a subire 4 danni.
- Busto**
1. **Coma improvviso:** il cuore smette di pompare sangue per 2 minuti e la vittima deve effettuare un Tiro dell'Abilità Speciale Guarire ogni round (12 tiri) per rimanere viva, con una penalità cumulativa di -1 dal 2° round in poi (se la vittima non possiede la Abilità Speciale, deve usare ABILITÀ dimezzata, con arrotondamento per eccesso). Il coma può essere interrotto con una normale Contromossa che utilizzi tanti PK quanti quelli usati nel colpo o con una forma di cura magica.
 2. **Emorragia interna:** il soggetto deve effettuare un test di FORTUNA e se fallisce muore all'istante, mentre se riesce perde permanentemente 1d3 punti RESISTENZA.
 3. **Aumento della muscolatura:** i muscoli cominciano a gonfiarsi a dismisura dando al corpo della vittima un aspetto orrendamente ridicolo, col busto sproporzionatamente più muscoloso rispetto al resto del corpo. Nel corso di 1 minuto (6 round) il processo giunge al termine, e ogni round che passa il peso corporeo aumenta di 1 kg, il soggetto si deforma e si imbruttisce, ottenendo un punto di penalità in qualunque tiro relativo a interazioni sociali (AFF2, pag. 50-52), mentre si guadagna un punto di Abilità Speciale Forza ogni 2 round (fino ad un massimo di 6) ma contemporaneamente la Abilità Speciale Acrobazia cala di 1 punto nello stesso intervallo di tempo. Se una Contromossa viene adottata prima che il processo abbia termine, il rigonfiamento si arresta ma gli effetti già visibili sono irreversibili.
 4. **Paralisi muscolare:** i tendini e i muscoli dell'addome si paralizzano improvvisamente e per il soggetto è impossibile piegarsi o girare il busto in qualsiasi direzione. Il soggetto subisce una penalità di -2 alla sua Abilità Speciale Acrobazia e di -1 alla sua ABILITÀ, a causa delle limitazioni ai suoi movimenti. La paralisi può essere sbloccata con una contromossa che utilizzi tanti PK quanti quelli usati nel colpo, con una magia in grado di rimuovere la Paralisi.
 5. **Rigonfiamento del cuore:** le dimensioni del cuore aumentano improvvisamente in seguito alla dilatazione permanente di ventricoli e vasi sanguigni tanto da sfondare parzialmente la gabbia toracica (-1 alla Abilità Speciale Guarire). Per ogni colpo ricevuto al petto d'ora in poi esiste la possibilità che il cuore venga colpito e sfondato, se il colpo provoca più di 4 punti RESISTENZA, causando la morte dell'individuo.
 6. **ispessimento della pelle:** la pelle dell'individuo diventa incredibilmente resistente (riducendo le ferite di un punto di RESISTENZA ad ogni colpo subito) e



impermeabile a causa della chiusura dei pori e della formazione di un secondo strato adiposo. L'individuo perde la capacità di traspirazione e soffre tremendamente gli sbalzi di temperatura (test di FORTUNA ogni volta che c'è un forte sbalzo di temperatura per evitare di cadere al suolo rantolando, incapace di agire per 1d6 minuti, durante i quali la traspirazione avviene solo dagli occhi e dalla bocca).

Gambe

1. Atrofia muscolare: i muscoli e i tendini della gamba si atrofizzano improvvisamente e permanentemente. Il soggetto perde 1 punto di Abilità Speciale Acrobazia e il suo Modificatore di Movimento è penalizzato di -4 punti (vedi AFF2, pag. 48). Se entrambe le gambe sono paralizzate, il soggetto può muoversi solo strisciando. Curabile con un effetto magico, o un potenziamento avanzato che abbia successo.
2. Tallonite: il soggetto è colpito immediatamente da una tallonite acuta che limita i suoi movimenti (Modificatore di Movimento è penalizzato di -2 punti) e perdura per una settimana, a meno che non venga curata con una contromossa che utilizzi tanti PK quanti quelli usati nel colpo, oppure con un effetto curativo magico.
3. Paralisi muscolare: i tendini e i muscoli della gamba si paralizzano improvvisamente e per il soggetto è impossibile utilizzarla. Il soggetto subisce una penalità di -2 alla sua Abilità Speciale Acrobazia e il suo Modificatore di Movimento è penalizzato di -4 punti (vedi AFF2, pag. 48). Se entrambe le gambe sono paralizzate, il soggetto può muoversi solo strisciando. La paralisi può essere sbloccata con una contromossa che utilizzi tanti PK quanti quelli usati nel colpo, o con un effetto magico che rimuova la Paralisi.
4. Rigonfiamento muscolare: i muscoli della gamba crescono improvvisamente in modo spropositato per 1d4 minuti al termine dei quali la gamba esplose se prima non viene interrotto il processo con una contromossa che utilizzi il doppio dei PK usati nel colpo, causando lo

sgonfiamento dell'arto e il ritorno alla normalità.

5. Esplosione improvvisa del polpaccio che causa al soggetto la perdita permanente di un punto RESISTENZA e di un punto di Abilità Speciale Acrobazia.
6. Metamorfofi muscolare: i muscoli e i tendini della gamba si modificano improvvisamente diventando più elastici e simili a quelli delle zampe posteriori di una cavalletta. Il soggetto è costretto ora a camminare a ginocchia costantemente piegate, ma può saltare fino a 9 metri di distanza o fino a 3 metri in alto.

Testa

1. Morte in 1d4 minuti se non viene usata una normale Contromossa con PK uguali a quelli usati nel colpo prima che sia troppo tardi. I vasi sanguigni cominciano a pompare più sangue al cervello di quello necessario col conseguente ingrossamento dei capillari e dei lobi del cervello, fino all'inevitabile scoppio della scatola cranica. Il soggetto si deforma e si imbruttisce, ottenendo un punto di penalità in qualunque tiro relativo a interazioni sociali (AFF2, pag. 50-52) ogni tre round, mentre si guadagna un punto di Abilità Speciale Percezione ogni sei round (fino ad un massimo di 6) per le aumentate capacità intellettive, fino all'inevitabile morte. Se la Contromossa viene usata quando il processo ha già cominciato a mutare l'individuo, i cambiamenti già avvenuti sono **permanenti**.
2. Cecità immediata e permanente a causa dei bulbi oculari che si rivoltano di 180° all'interno delle orbite. Si può curare solo con una Contromossa che utilizzi il doppio dei PK usati nel colpo che ha causato la cecità, oppure strappando i bulbi e rigenerandoli.
3. Mutismo immediato e permanente causato dall'atrofizzarsi dei muscoli della lingua e del palato.
4. Sordità immediata e permanente causata dalla rottura dei timpani. Il personaggio ha una penalità di -1 alla Abilità Speciale Acrobazia, viene sorpreso in automatico, e ha una penalità di -2 quando tenta di lanciare una magia.
5. Pazzia immediata e persistente per 1d6 settimane (Abilità Speciali Percezione e



Conoscenza ridotte a -6 punti) a causa dell'atrofizzarsi del lobo del cervello che riguarda la memoria e le capacità razionali. Curabile con un potenziamento avanzato che abbia successo e riporti le cose alla normalità.

6. Perdita permanente di 1 punto di Abilità Speciale Percezione a causa dell'atrofizzarsi di una parte del cervello.

Nota: laddove sia menzionato un potenziamento avanzato come cura, si intende che il potenziamento semplicemente invertirà permanentemente gli effetti del primo sbaglio, ma occorreranno il doppio dei PK del potenziamento iniziale per riuscire nell'impresa.

CONTROMOSSA (PK MIN: VARIABILI)

Per annullare gli effetti dei colpi mirati o di alcune tecniche speciali è possibile utilizzare una contromossa che annulla l'effetto provocato sulle cellule invertendolo (sempre che non sia troppo tardi o il colpo lo permetta). Per usare la contromossa è necessario colpire la parte che risente degli effetti negativi del colpo, cioè effettuare un tiro di ABILITÀ + LK senza opposizione, con obiettivo 15 dopo aver applicato penalità variabili (dipendenti dalla parte del corpo influenzata: è come se fosse un colpo mirato), ed usare tanti PK quanti sono i danni inflitti dal colpo stesso: se riesce, gli effetti scompaiono, altrimenti, il combattente subisce un danno pari alla metà dei PK utilizzati (TK per portarli a un quarto); non è richiesto alcun TAP.

COLPO DELLA VITA E DELLA MORTE (PK MIN: VARIABILI)

Con questo colpo il combattente riesce a raccogliere e ad amplificare tutte le energie vitali di un individuo stimolando i cosiddetti "Centri della Vita e della Morte", dando al soggetto una potenza inimmaginabile per un periodo di 24 ore. In termini di gioco, ABILITÀ sale a 13, RESISTENZA a 24 e due Abilità Speciali a scelta di tipo Combattimento, Movimento o Furtività salgono a 6, per 24 ore.

Il colpo ha però un effetto secondario molto importante: trascorse le 24 ore infatti, l'energia vitale comincia a defluire dal corpo del soggetto al ritmo di 3 punti al round, finché la caratteristiche non si riducono a 0 e il personaggio muore (il processo non è in alcun modo reversibile). Per portare il colpo su un soggetto, il combattente deve effettuare un test senza opposizione di ABILITÀ + LK con obiettivo 15 e senza usare altri bonus: se riesce, si procede col TAP, ma se fallisce il soggetto subisce un danno pari ai PK usati (no TK per dimezzare). Se poi il TAP riesce, il colpo ha effetto, viceversa il soggetto subisce un danno pari alla metà dei PK usati. Il combattente può effettuare il colpo solo su creature umanoidi immobili (anche su sé stesso) e deve impiegare 1 PK per alzare di 1 punto tutti quei punteggi del soggetto che non sono già a ai punteggi obiettivo, più 10 PK finali.

Esempio: un guerriero ha chiesto di poter beneficiare di questo colpo prima della sua ultima battaglia e il maestro del karma ha acconsentito alla sua richiesta. I punteggi del guerriero da aumentare sono: ABILITÀ 9, RESISTENZA 18, Abilità Speciale Evitamento (2), Abilità Speciale Percezione (3). Il maestro del karma dovrà dunque spendere questi PK se vuole portare il suo colpo: $(13-9) + (24-18) + (6-2) + (6-3) + 10 = 4 + 6 + 4 + 3 + 10 = 27$ PK.

Liv.	Colpi Speciali
1	Calcio Multiplo
1	Mille Pugni di Horia
2	Pugno Micidiale*
2	Fulmine Volante di Horia
3	Colpo della Sentenza Finale*
3	Colpo della Croce di Horia*
4	Colpo libera energia**
4	Trasmigrazione dell'Anima
5	Soffio dell'Anima**
6	Colpo Segreto di Horia**

* Questi colpi funzionano solo contro creature umanoidi. Tutti gli altri colpi speciali invece hanno effetto anche su creature non umanoidi.

** Questi colpi hanno effetto anche contro oggetti, piante e creature normalmente immuni alla Horia, ad esclusione di elementali e incorporei.



COLPI SPECIALI

Calcio Multiplo

Le vittime devono essere a non più di 1 m dall'attaccante affinché questo colpo abbia successo. L'attaccante non fa altro che girarsi una volta su se stesso facendo perno su una gamba mentre tiene alzata l'altra per colpire chiunque si trovi a non più di 1 m da lui (tutti quelli che combattono a distanza ravvicinata con lui sono colpibili, anche se l'attaccante ha un solo attacco per round). L'attaccante fissa il bersaglio primario di fronte a sé e poi procede nella rotazione di 360° sul proprio asse, ed effettua un TpC per ogni avversario vicino intorno a lui con una penalità cumulativa di -1 per ogni avversario oltre al primario. La penalità è solo sul TpC, non sul TAP. L'attacco infligge danni pari ai PK usati (TK per dimezzare) più il bonus LK, da distribuire tra tutti i bersagli colpiti, tenendo conto che almeno 4 PK devono essere usati solo per il bersaglio primario.

PK minimi: 7

Mille Pugni di Horia

Si usa solo a distanza ravvicinata (corpo a corpo). L'attaccante comincia a portare i propri colpi a velocità sempre più elevata dando l'impressione di avere una miriade di braccia e pugni. [Attenzione: questo non significa che l'attaccante è in qualche modo velocizzato!]. In effetti il colpo è composto di tanti pugni veloci che vanno a stimolare diversi punti di pressione nel corpo dell'avversario, e non si tratta solo di un effetto ottico. Come al solito i danni sono uguali ai PK usati (è possibile un TK per dimezzare). In più però la vittima deve effettuare un tiro senza opposizione con obiettivo 15, con un bonus pari al suo livello dell'Abilità Speciale Guarire e una penalità pari al livello dell'Abilità Speciale Forza dell'attaccante: se ha successo non accade altro, viceversa subisce uno stordimento per 1d3 round. Inoltre, al tiro per parare o evitare questo colpo (se la vittima cerca di farlo) si applica una penalità pari al livello di Abilità Speciale Acrobazia del combattente (è necessario un solo tiro per parare / evitare il colpo, a dispetto di tutti i pugni portati dal combattente).

PK minimi: 8.

Pugno Mucidiale

Si usa nel combattimento ravvicinato ed è efficace solo contro avversari che non indossano un'armatura. Il combattente concentra la sua energia nel suo pugno e la scarica addosso all'avversario in un punto segreto del suo corpo (TpC penalizzato come tiro mirato, segue TAP come al solito): a seconda del punto colpito vi sono vari effetti. Data la concentrazione e l'energia mentale richiesta è possibile effettuare solo un Pugno Mucidiale al round, qualsiasi sia il numero di attacchi possibili. Ecco gli effetti a seconda della parte colpita:

- Testa: la vittima fa il TK per dimezzare i danni inflitti dal pugno, e se il TAP è riuscito deve anche fare un tiro Guarire con penalità pari al livello dell'Abilità Speciale Forza dell'attaccante. Se il tiro riesce, essa rimane solo stordita per 1 round, ma se fallisce subisce una lieve emorragia interna che gli causa un -2 ai TpC e ai tiri per il lancio di incantesimi (se può lanciaarli) fino a che non viene curata e recupera i punti RESISTENZA persi. Le penalità sono cumulative (se si usa ancora con successo lo stesso colpo alla testa e il tiro Guarire fallisce, c'è un -4 ai TpC e al lancio di incantesimi, ecc.);
- Busto: la vittima fa il TK per dimezzare i danni inflitti dal pugno, e se il TAP è riuscito fa un test di FORTUNA: se riesce, nel round successivo può solo difendersi, senza causare danni, ma se fallisce rimane stordita per 1d6 round.

PK minimi: 10.

Fulmine Volante di Horia

Il combattente ha bisogno di 3 m di rincorsa, dopo i quali spicca un balzo che lo porta ad un'altezza massima di 4 m. Il combattente può effettuare il colpo solamente mentre è in aria (dal momento in cui salta fino a poco prima che tocchi terra) e contro un bersaglio che sia fino a 4 m di altezza e a 6 m di distanza dal punto in cui spicca il balzo. Il combattente fa un normale TpC e TAP e la vittima, oltre al TK, deve effettuare un tiro senza opposizione con bersaglio 15, con penalità pari alla somma dei livelli delle Abilità Speciali di Forza e Acrobazia del combattente. Se il TS riesce, l'individuo nel round successivo può solo difendersi, senza



causare danni, ma se fallisce rimane paralizzato all'istante (non si può utilizzare la contromossa coi PK) per 1d2 round, e una volta ripresosi (se è ancora vivo) subisce una penalità di -2 al TpC e TAP per i prossimi 1d6 round.

PK minimi: 12.

Colpo della Sentenza Finale

Il combattente riesce a colpire a morte l'avversario provocando nel suo corpo un collasso delle cellule che porterà alla sua totale disintegrazione in 3 giorni (72 ore). È necessario che il combattente effettui un TpC con penalità di -2: se fallisce i PK sono sprecati, ma se riesce il bersaglio viene colpito e si procede al TAP. Se il TAP fallisce, la vittima subisce un danno pari alla metà dei PK usati, ma può fare un TK per ridurlo a un quarto e non accade altro. Se invece il TAP riesce, la vittima deve fare un TK con penalità di -1 per ogni 4 PK usati: se riesce subisce un danno pari alla metà dei PK usati ed è stordita per 1 round, ma se fallisce non subisce alcun danno, rimane stordita per 2d6 round e le rimangono solo 72 ore di vita (3 giorni). Ogni giorno perderà un terzo dei punti RESISTENZA totali senza che sia possibile curarsi e ogni caratteristica o abilità calerà di un terzo, fino a che, dopo 3 giorni, il corpo esploderà.

PK minimi: 14.

Colpo della Croce di Horia

Questo è uno dei colpi più complessi e difficili della scuola di Horia, ed è anche uno dei più pericolosi. La tecnica consiste nel colpire 5 punti di pressione disseminati sul busto dell'avversario in modo da formare una croce. Tutti e cinque i colpi hanno una penalità al TpC di -2, e tutti necessitano di un TAP. Il combattente può impiegare un numero di PK variabili coi primi quattro colpi (minimo 5), ma col quinto deve utilizzare tutti i PK minimi richiesti da questa speciale tecnica. Inoltre, una volta iniziata questa tecnica, il combattente deve portarla a termine entro 6 round, altrimenti il colpo non ha effetti secondari oltre ai normali danni inferti col karma. È importante che riesca specialmente l'ultimo colpo e il suo TAP (si ha un solo tentativo con questo colpo decisivo), viceversa la tecnica non avrà altri effetti

secondari. Se invece il combattente completa il colpo in tempo ed effettua con successo il quinto TpC e TAP, la vittima (che può fare un TK per ogni colpo ricevuto) rischia di morire entro breve. Infatti, se dopo l'ultimo colpo possiede 9 punti RESISTENZA o meno, essa morirà in 1-6 round, a scelta del combattente: nel suo corpo infatti è iniziata una reazione a catena che porterà tutte le molecole a dividersi, provocando l'esplosione finale della vittima. Questo effetto devastante è annullabile solo con una Contromossa (colpo unico diretto al centro del petto, TpC a -2) che utilizzi tanti PK quanti quelli usati dal combattente nei cinque colpi. Se invece la vittima possiede 10 o più punti RESISTENZA, allora è salva, ma rimane stordita dal colpo per 1d6 round.

PK minimi: 15.

Colpo Libera Energia

Il combattente a questo livello è divenuto talmente potente da poter influenzare i punti di pressione senza toccarli, semplicemente proiettando la sua energia all'esterno dopo averla richiamata. Grazie a questo colpo, il combattente concentra la sua energia karmica nelle mani e la rilascia all'esterno sotto forma di onda luminosa lunga 1 metro per Livello Karmico, che va a colpire il bersaglio indicato (normale TpC), qualsiasi esso sia. La tecnica è efficace anche contro quelle creature normalmente immuni alla Horia (ad eccezione degli incorporei, e delle creature interamente composte d'aria e di fuoco), poiché in questo caso il karma è talmente potente da riuscire a stimolare anche i punti segreti presenti negli oggetti inerti. Se il bersaglio è un oggetto, 1 PK = 1 punto di danno (il combattente deve specificare se intende colpire un singolo oggetto o un individuo, e in tal caso tutti gli oggetti indossati o tenuti in mano dall'individuo non risentono del colpo). Inoltre, se il TAP riesce, la vittima (se non si tratta di un oggetto) deve anche effettuare un test di RESISTENZA (3d6) con penalità di -1 per ogni 3 PK usati o rimanere stordita per 1d6 round.

PK minimi: 16.

Trasmigrazione dell'Anima

Grazie a questa tecnica, il combattente riesce a impossessarsi delle altrui tecniche di



combattimento e ad usarle. Basta che il combattente veda chiaramente qualcuno utilizzare una tecnica che richiede l'uso di PK e che il combattente effettui un TAP e utilizzi i PK minimi per la Trasmigrazione dell'Anima entro 4 round perché egli sia in grado di riprodurre d'ora in poi quella mossa ogni qualvolta lo desideri (se il TAP non riesce però, i PK vanno sprecati e la mossa non viene appresa, ma si può ritentare). Nel caso si richieda un TAP per quella mossa però, esso dovrà corrispondere al TAP richiesto da quella scuola di combattimento. I PK da utilizzare saranno gli stessi del colpo più 3 (ma i 3 PK in più non contano come PF). La Trasmigrazione (coi relativi PK) serve solo per apprendere 1 mossa per round, e non si possono apprendere i colpi segreti finali delle altre scuole.

PK minimi: 20.

Soffio dell'Anima

Si tratta di un colpo terribile e devastante e va usato con molta attenzione, visti gli svantaggi per chi lo usa. Il combattente deve concentrarsi e creare attorno a sé una semisfera di energia karmica che lo racchiude completamente (il raggio della semisfera è di 50 cm per livello karmico) e che si carica dell'energia vitale del combattente. Dopo 2 round il caricamento è completo, ma in questo tempo il combattente non può fare nient'altro che concentrarsi (non può muoversi, né attaccare, né lanciare incantesimi, altrimenti i PK minimi sono sprecati). All'inizio del terzo round il combattente può scaricare l'energia su un singolo bersaglio entro un raggio di 3 m per livello karmico o su tutti coloro che si trovano entro 9 m da lui (questa azione è automaticamente la prima ad avere effetto in quel round).

Nel primo caso si forma un raggio di energia del diametro di 4 m che parte dalla semisfera e si scarica sulla vittima, causandole tanti danni quanti sono i PK utilizzati più la RESISTENZA attuale del combattente (la vittima può fare un TK per dimezzare il totale). In questo caso non è necessario un TpC ma solo un TAP (se fallisce la vittima subisce solo danni pari ai PK usati), dato che il raggio colpisce automaticamente la vittima (se è entro la distanza indicata).

Nel secondo caso invece, la semisfera esplose

in mille lame di energia che roteano vorticosamente tutto intorno al combattente, e tutti quelli che si trovano a meno di 9 m da lui subiscono tanti danni quanti sono i PK usati più la metà della sua RESISTENZA (arrotondata per difetto) al momento dell'esplosione (possibile un TK per dimezzare il totale). Anche in questo caso non è richiesto il TpC ma solo il TAP (se fallisce le vittime subiscono la metà dei danni, e possono ridurli a un quarto col TK).

[Nota: Per poter lanciare il colpo occorre che il maestro abbia accumulato almeno 63 PK entro 2 round, e può accumularne un po' nel primo round e un po' nel secondo round.]

Ci sono essenzialmente due svantaggi per il combattente quando usa questo colpo: il primo e più ovvio è che è costretto a stare fermo e immobile ed è quindi un facile bersaglio per i suoi avversari (non si conta il bonus Acrobazia ma solo i bonus magici e gli attaccanti hanno un +3 al TpC). In questo caso l'unico vantaggio è che la semisfera creata, essendo fortemente permeata di energia, funge in parte anche da riparo, riducendo eventuali TpC di due punti. Il secondo svantaggio è che, dopo aver usato il colpo, il combattente deve effettuare un test di FORTUNA o perdere la metà della sua RESISTENZA iniziale per lo sforzo compiuto. Mentre è dentro la sua sfera inoltre, il combattente è colpibile solo da armi magiche ed è influenzabile solo da incantesimi.

L'unico metodo utile per contrastare questo colpo usando i PK (a parte ferire il combattente) è penetrare nella semisfera usando uno Schermo di Protezione: in questo caso lo schermo viene distrutto subito, ma i PK usati per attivarlo vengono detratti da quelli utilizzati per costruire la semisfera di energia, riducendo il raggio del Soffio di 10 cm per ogni 2 PK spesi, e se all'inizio del terzo round i PK sono stati ridotti a 3 o meno, il colpo non ha effetto.

Come il Colpo libera energia, anche il Soffio dell'Anima è pienamente efficace contro tutte le creature, anche quelle normalmente non influenzabili dalla Horia (ad eccezione degli incorporei, e delle creature interamente composte d'aria e di fuoco), proprio perché la tecnica consente all'energia di influenzare direttamente i punti critici di qualsiasi corpo, vivente o inerte.

PK minimi: 23.



Colpo Segreto di Horia

Il colpo segreto, la tecnica più distruttiva dell'intera Scuola di Horia, può essere insegnato solo al Successore designato da colui che prima di lui ha ricoperto questo ruolo. Il combattente concentra in questo colpo non solo la propria energia karmica, ma anche la propria essenza fisica, distruggendo totalmente le cellule del corpo a cui questo colpo è diretto. Il combattente può usarlo sia in un combattimento ravvicinato che a distanza, e in questo ultimo caso il raggio massimo del colpo è di 20 metri. Per usarlo è necessario un semplice TpC e se questo ha successo, si procede al TAP: se il TAP non riesce, la vittima subisce 1 danno per ogni PK usato più uno per ogni punto di RESISTENZA sacrificato e può tentare un TK per dimezzare i danni. Se invece il TAP riesce, la vittima deve effettuare il proprio TK per evitare di morire all'istante, esplodendo in mille pezzi. Comunque, anche se il TK riesce, la vittima subisce interamente le ferite causate dal colpo, che ammontano ai PK utilizzati più i punti di

RESISTENZA che il combattente decide di sacrificare (e in tal caso li detrae dai suoi punti di RESISTENZA attuali proprio come se fosse stato ferito). Una volta usato questo colpo (che riesca o meno), il combattente è chiamato ad effettuare un tiro della Abilità Speciale Guarire: se riesce rimane stordito per 1 round, mentre se fallisce (o se non conosce tale Abilità Speciale) sviene per 2d4 round.

Il Colpo Segreto di Horia è efficace contro tutte le creature dotate di un corpo solido, inclusi le creature non-morte o animate magicamente, ed è anche in grado di abbattere oggetti o materia inanimata. Questo in virtù del fatto che il maestro di Horia è diventato talmente esperto con questo colpo da riuscire a stimolare qualsiasi punto critico esistente nella materia, sia essa vivente che inanimata.

PK minimi: 26 (+3 punti RESISTENZA minimi da sacrificare).

SACRA SCUOLA DI NAYAT

La tecnica della Sacra Scuola di Nayat si basa sulla velocità dei colpi lanciati, poiché il combattente è in grado di creare un vuoto forzato nell'aria circostante e di dirigerlo verso un bersaglio: il vuoto energetico viaggia a velocità impressionante verso il bersaglio e se lo colpisce provoca una disgregazione delle sue cellule, creando a tutti gli effetti un vuoto forzato nella materia.

È quindi logico da quanto detto sopra che la tecnica Nayat è totalmente inefficace in luoghi privi di aria o di gas (ad esempio sott'acqua), ma un vantaggio non indifferente è che il combattente può portare i propri colpi anche a distanza. La distanza massima a cui è possibile lanciare il colpo (a meno che esso non richieda in qualità di colpo speciale di essere portato a contatto) è di 3 m per Livello Karmico (a LK 0 non è possibile lanciare colpi a distanza).

La scuola di Nayat funziona contro quasi tutte

le creature, esclusi gli Incorporei, gli esseri fatti di acqua e quelli fatti di Fuoco.

Quando qualcuno viene colpito da un colpo Nayat, ci possono essere varie conseguenze, a seconda di quanti danni subisce rispetto al livello di danni iniziale:

- 1/3 danni subiti: test di FORTUNA o stordito per 1d4 round;
- 1/2 danni subiti: test di FORTUNA per subire solo 1d4 danni in più, altrimenti sviene per 2d4 round;
- 0 PF rimasti: il soggetto cade letteralmente a pezzi, cioè diviso in due o più parti.

COLPI CRITICI DELLA SACRA SCUOLA DI NAYAT

Un combattente della Sacra Scuola di Nayat può eseguire un colpo critico come tutti se il suo tiro naturale di attacco è un doppio sei e



in questo caso si applicano come sempre le conseguenze specificate a pagina 58 del manuale base di Advanced Fighting Fantasy 2e, oppure, e questa é una particolarità della Sacra Scuola di Nayat, se il suo tiro di attacco modificato supera quello di difesa di 3-5 punti (l'avversario é stordito e il prossimo turno si difenderà solamente senza causare danni), oppure di 6-8 punti (oltre al normale danno causa anche una emorragia leggera), oppure di 9-11 punti (causa anche una emorragia forte), oppure di dodici punti o più (causa anche una emorragia grave). Inoltre, per ogni 5 PK utilizzati nel colpo critico andato a segno, si ottiene un bonus di +1 al tiro per causare danni.

NOTA SULLE EMORRAGIE

Emorragia Leggera: il personaggio perde 1 punto di RESISTENZA ad ogni round a causa del dissanguamento. Basta anche un "normale" intervento di Pronto Soccorso per bendare la ferita (tiro Abilità Speciale Guarire, che può essere ripetuto ad ogni round in caso di fallimento).

Emorragia Forte: il personaggio perde 2 punti RESISTENZA al round per dissanguamento fino a che la ferita non viene richiusa. Occorre un intervento medico professionale (tiro Abilità Speciale Guarire -3 per fermare il sangue) oppure una pozione un incantesimo curativo.

Emorragia Grave: il personaggio perde 3 punti di RESISTENZA ogni round a causa di un'emorragia devastante fino a che non viene curato magicamente. Occorre infatti una pozione magica o una magia curativa per fermare l'emorragia prima che sia troppo tardi e anche in questo caso non si recuperano punti RESISTENZA come al solito, ma solamente si ferma l'emorragia.



In alternativa, il combattente della Sacra Scuola di Nayat può prendere di mira una determinata parte del corpo dell'avversario nel tentativo di causare un danno critico localizzato. In questo caso si applicano le seguenti penalità:

<i>Dimensioni del bersaglio Inferiori di 1 o 2 taglie*</i>		<i>Dimensioni del bersaglio Uguali</i>		<i>Dimensioni del bersaglio Superiori di 1 o + taglie</i>	
<i>Parte del Corpo</i>	<i>Malus</i>	<i>Parte del Corpo</i>	<i>Malus</i>	<i>Parte del Corpo</i>	<i>Malus</i>
Ali	-4	Ali	-2	Ali	-1
Arto	-6	Arto	-4	Arto	-2
Busto	-4	Busto	-3	Busto	-1
Coda	-5	Coda	-2	Coda	-2
Testa	-7	Testa	-5	Testa	-3

* Se le dimensioni del bersaglio sono più piccole di due taglie rispetto all'attaccante non è possibile sferrare un colpo mirato.

Se il colpo riesce ed è un critico, allora la vittima subisce, oltre al normale danno, delle conseguenze progressivamente più gravi per ogni ulteriori tre punti che il tiro di attacco modificato ha in più di quello di difesa. In questi casi si applica una conseguenza pari alla perdita di un punto ABILITÀ per qualsiasi azione (tiro di dadi) che coinvolga l'arto colpito per ogni tre punti di differenza e se i punti di differenza sono 12 o più, l'arto é amputato. Anche in questo caso, per ogni 5 PK utilizzati nel colpo critico andato a segno, si ottiene un bonus di +1 al tiro per causare danni.

COLPI NAYAT CONTRO OGGETTI

Se il colpo viene indirizzato contro un oggetto (normale TpC con penalità variabili in base alla grandezza dell'oggetto), si possono distinguere i seguenti casi:

1) Oggetto Magico:

- a) L'oggetto è privo di RESISTENZA e di bonus magici: l'oggetto (es: Scarabeo Protettore) può essere danneggiato da un combattente quando i suoi colpi corrispondono almeno ad un'arma +1.



In questo caso l'oggetto colpito viene ridotto a pezzi (devono essere impiegati per lo meno 3 PK).

- b) L'oggetto è privo di RESISTENZA ma ha un bonus magico: può essere danneggiato solo da un combattente di LK pari o superiore al bonus dell'oggetto e deve utilizzare almeno 3 PK per ogni bonus magico dell'oggetto. Se l'oggetto è in possesso di un personaggio, contiene un'essenza intelligente, oppure è un oggetto magico intelligente farà poi un tiro di FORTUNA per non essere distrutto.
- c) L'oggetto ha una sua RESISTENZA ma non bonus magici: un oggetto del genere (es: Tappeto Volante) può essere danneggiato da un combattente quando i suoi colpi corrispondono almeno ad un'arma +1 con un impiego minimo di 3 PK. Tale oggetto verrà fatto a pezzi quando la sua RESISTENZA scenderà a 0 o meno
- d) L'oggetto ha una sua RESISTENZA e bonus magici: può essere danneggiato solo da un combattente di LK maggiore o uguale al bonus dell'oggetto e deve utilizzare almeno 3 PK per ogni bonus dell'oggetto. Se l'oggetto è in possesso di un personaggio, contiene un'essenza intelligente, oppure è un oggetto magico intelligente farà poi un tiro di FORTUNA per dimezzare i danni e verrà comunque irrimediabilmente distrutto se scenderà a 0 punti di RESISTENZA.

2) Oggetto Non Magico

- a) L'oggetto è privo di RESISTENZA: l'oggetto (per esempio un piatto di ceramica) viene distrutto se il combattente impiega almeno un PK ed è almeno di 1° LK.
- b) L'oggetto ha punti RESISTENZA: l'oggetto (per esempio un solido portone di legno) viene distrutto quando la sua RESISTENZA scende a 0 o meno. È necessario almeno un PK e il combattente deve essere almeno di 1° LK.

Per poterlo danneggiare, l'oggetto deve essere visibile (il combattente deve dichiarare l'attacco all'oggetto) e se protetto in qualche

modo (dentro a una scatola, dietro una parete, un asse, o altro) bisognerà prima distruggere la protezione. Se l'oggetto è indossato o tenuto in mano ovviamente i danni non verranno subiti anche dal suo possessore, poiché il colpo viene indirizzato solo sull'oggetto.

COLPI NAYAT E ARMATURE

Cosa succede quando il combattente indirizza il colpo contro qualcuno protetto da un'armatura? Se essa è normale, assorbe solo i PK pari al suo valore armatura danneggiandosi e lasciando passare gli altri; se invece è magica assorbe ugualmente tanti PK quanto è il suo Valore d'Armatura, ma si danneggia solo se il combattente è di livello magico (arma magica) pari o superiore al bonus dell'armatura.



DISCIPLINE DELLA SACRA SCUOLA DI NAYAT

La Sacra Scuola di Nayat è divisa in 5 sottogruppi o Discipline, ognuna contraddistinta da un diverso stile di combattimento e da un differente colpo segreto, anche se tutte e cinque le Discipline



sfruttano la stessa tipologia di combattimento sopra descritta e i combattenti si basano sulle due Abilità Speciali valide per l'intera scuola di Nayat (Acrobazia e Forza).



Tuttavia ognuna delle discipline si differenzia dalle altre per il proprio stile:

Airone Bianco: si basa su uno stupendo gioco di gambe (Acrobazia minima: 2) e permette di portare tutti i colpi della Nayat anche con le gambe (il combattente acquisisce gratis un punto extra di Abilità Speciale Acrobazia quando compie azioni che si basano sulle gambe);

Cigno Nero: si basa sulla grazia e la perfezione dei movimenti (Acrobazia minima: 2). Il tiro di Armatura dell'avversario di un combattente che attacca usando il karma secondo la disciplina del Cigno Nero viene penalizzata di 2 punti perché esso rimane parzialmente affascinato dai movimenti del combattente e abbassa la guardia;

Falco Dorato: si basa sulla forza e sulla precisione dei colpi (Forza minima: 2). Il combattente che sfrutta questa disciplina aumenta di 1 la propria Abilità Speciale Forza (max 6) quando attacca utilizzando il karma;

Fenice di Nayat: si basa sulla maestosità e rapidità dei colpi (Acrobazia minima: 2). Il combattente che sfrutta questa disciplina aumenta permanentemente di 1 la propria Abilità Speciale Acrobazia (max 6) dopo aver appreso la tecnica;

Gru Rossa: si basa sulla velocità di esecuzione dei colpi (Acrobazia minima: 2). Il combattente che sfrutta questa disciplina guadagna il Talento Reattività quando attacca utilizzando il karma.

<i>Liv.</i>	<i>Colpi Speciali</i>	<i>Raggio</i>
1	Girandola della Morte	Contatto
1	Tecnica di Salto Nayat	Contatto
2	Attacco a Cento Mani	Contatto
2	Colpo della Zanna di Lupo	Contatto
3	Colpo del Vento Mortale	Distanza
3	Colpo Spezzamuro	Contatto
4	Colpo della Croce di Nayat	Dist/Cont
4	Colpo Affettante	Distanza
5	Colpo Invisibile	Dist/Cont
Colpi Segreti:		
6	Colpo dell'Airone Bianco	Variabile
	Colpo del Cigno Nero	
	Colpo della Fenice di Nayat	
	Colpo del Falco Dorato	
	Colpo della Gru Rossa	

COLPI SPECIALI

Girandola della Morte

La/e vittima/e deve essere a non più di 1 m dall'attaccante affinché questo colpo abbia successo. L'attaccante non fa altro che girarsi una volta su se stesso facendo perno su una gamba mentre tiene alzata l'altra per colpire chiunque si trovi a non più di 1 m da lui (tutti quelli che combattono a distanza ravvicinata con lui sono colpibili, anche se l'attaccante ha un solo attacco per round). L'attaccante fissa il bersaglio primario di fronte a sé e poi procede nella rotazione di 360° sul proprio asse, ed effettua un TpC per ogni avversario vicino intorno a lui con una penalità cumulativa di -1 per ogni avversario oltre al primario. La penalità è solo sul TpC, non sul TAP. L'attacco infligge PF pari ai PK usati (TK per dimezzare) più il bonus Forza, da distribuire tra tutti i bersagli colpiti, tenendo conto che almeno 3 PK devono essere usati solo per il bersaglio primario.

PK minimi: 6.

Tecnica di Salto Nayat

L'attaccante necessita di 5 m di rincorsa per sferrare il colpo. Con questa mossa, l'attaccante spicca un balzo fino a 2 m per livello karmico in altezza e in lunghezza (ciò viene considerato un normale movimento) e può colpire un avversario in volo o alla fine del salto. I danni inferti sono uguali ai PK utilizzati, ma c'è un TK o, in alternativa un test di FORTUNA per dimezzarli.



PK minimi: 8.

Attacco a Cento Mani

Si usa solo a distanza ravvicinata (combattimento corpo a corpo). L'attaccante comincia a portare i propri colpi a velocità sempre più elevata dando l'impressione di avere una miriade di braccia e pugni. Attenzione: questo non significa che l'attaccante è in qualche modo velocizzato! È un solo effetto ottico e il colpo è in realtà 1 singolo attacco. Tuttavia a causa dell'effetto ottico per poter schivare o parare il colpo è necessario distinguere l'attacco vero da quelli illusori: per fare questo è necessario un tiro Percezione con penalità di -1. Inoltre, ad un tiro per parare o schivare questo colpo (se la vittima cerca di farlo) si applica una penalità pari al bonus Acrobazia dell'attaccante. Come al solito i danni inferti sono uguali ai PK usati (è possibile un TK o di FORTUNA per dimezzare). In più però la vittima deve effettuare un tiro Guarire con penalità pari al bonus Forza dell'attaccante: se riesce non accade altro, viceversa subisce una penalità al suo TpC pari al bonus Forza del combattente per 1d4 round. Chi è dotato di Vista Rivelante (e il relativo tiro ha successo) o di Occhio di Falco può vedere chiaramente il colpo e non deve fare il tiro Percezione né subisce penalità al tentativo di parare o schivare.

PK minimi: 10.

Colpo della Zanna di Lupo

Con questo colpo il combattente colpisce la vittima tranciandole di netto una parte della proprio corpo e lasciandole un solco profondo e sanguinolento dove la carne, i muscoli e l'osso sono stati asportati. La vittima può fare un TK per dimezzare le ferite e deve effettuare anche un tiro di FORTUNA per evitare un'emorragia forte. Nel caso si tratti di esseri privi di liquidi e fluidi vitali, l'effetto secondario non ha effetto.

PK minimi: 12.

Colpo del Vento Mortale

Il combattente riesce a produrre dei cerchi di vuoto nell'aria che si stringono addosso alla vittima. Quest'ultima subisce danni pari ai PK spesi (TK o di FORTUNA per dimezzare). Il raggio del colpo è di 3 m per LK (distanza minima: 3 m). Questo colpo non può essere

parato né schivato.

PK minimi: 13.

Colpo Spezzamuro

Con questo colpo il combattente, invece di tagliare il corpo del bersaglio, riesce a penetrare lo strato di pelle, grasso e muscoli per agire direttamente sulle ossa e sullo scheletro dell'avversario. Se però l'individuo è protetto da un'armatura di maglia o migliore, il colpo non può essere utilizzato; con altre armature il combattente deve mirare alle parti scoperte. Il combattente sceglie l'osso che desidera colpire (penalità normali per un tiro mirato) ed effettua il solito TpC seguito dal TAP: se quest'ultimo non riesce, allora il combattente non è riuscito a raggiungere l'osso e la vittima subisce automaticamente metà dei danni (TK o di FORTUNA per ridurre a 1/4), senza ulteriori conseguenze. Se invece il TAP riesce, allora dopo aver effettuato un TK o di FORTUNA per dimezzare i danni, la vittima deve fare anche un tiro Guarire con penalità pari al bonus Forza del combattente: se questo tiro fallisce, il combattente è riuscito a spaccargli l'osso desiderato provocando una emorragia forte e riducendo la sua RESISTENZA iniziale 15% (la riduzione è cumulativa se un altro colpo simile riesce). Se il tiro Guarire riesce, allora l'osso è solo scheggiato, ma il soggetto subisce comunque una emorragia forte.

PK minimi: 15.

Colpo a Croce di Nayat

Il combattente incrocia entrambe le braccia in modo da formare una "X", aprendole poi velocemente quando scaglia il colpo diretto al petto dell'avversario (colpo mirato al busto con conseguenti penalità). Come al solito la vittima fa il TK o di FORTUNA per dimezzare le ferite (o ridurre a 1/4 se non riesce il TAP) e deve effettuare un tiro di FORTUNA con penalità pari a -1 ogni 4 PK usati: se riesce subisce una emorragia minore, ma se fallisce significa che il colpo ha squarciato le arterie del petto e i punti RESISTENZA totali del soggetto vengono immediatamente ridotti al 50% della RESISTENZA iniziale e inoltre subisce una emorragia forte. Contro esseri privi di fluidi vitali l'effetto secondario non causa danni. Il colpo può anche essere lanciato a distanza di 3 m per livello karmico



oltre che a contatto.
PK minimi: 17.

Colpo Affettante

Con questo difficile quanto letale colpo il combattente è in grado di produrre un vuoto d'aria talmente efficace da tranciare di netto una parte del corpo della vittima con la massima efficacia. Il colpo può essere scagliato fino a 3 metri per LK del combattente (minima distanza: 3m) e occorre il solito TpC seguito dal TAP (la vittima può fare il TK o di FORTUNA per dimezzare le ferite). Inoltre, se il TpC è un 12 naturale o colpisce il bersaglio con un margine di almeno 3 punti (incluso eventuali bonus nel conteggio), allora il colpo provoca automaticamente un danno critico che si raddoppia per ogni 15 PK utilizzati nel colpo. Se dopo il danno critico la vittima è ancora viva, essa deve effettuare un tiro Guarire per subire "solo" un'emorragia minore, altrimenti si tratta di una emorragia forte.

PK minimi: 20.

Colpo Invisibile

Il combattente riesce a portare il colpo ad una velocità talmente elevata che i suoi movimenti risultano invisibili all'osservatore (sembra che non si muova nemmeno). Il combattente non ha bisogno di effettuare un TpC e può colpire sia in mischia che a distanza, dirigendo addirittura il colpo (se il TAP riesce) facendogli compiere curve e svolte in modo da colpire esattamente il bersaglio designato finché si trova nel raggio d'azione del colpo (3 metri per livello karmico); se il TAP non riesce il colpo manca il bersaglio. La vittima può effettuare un TK o di FORTUNA per dimezzare le ferite e deve fare anche un ulteriore tiro di FORTUNA: se riesce rimane stordita per 1 round e subisce una emorragia forte, viceversa subisce una emorragia grave. Se la vittima non possiede fluidi vitali e sbaglia il tiro, allora viene rallentata fino a che non recupera tutti i danni persi a causa del colpo. Questo colpo non può essere parato né schivato.

PK minimi: 23

Colpo Segreto dell'Airone Bianco

Il segreto di questo colpo è un magnifico gioco di gambe grazie a cui il maestro riesce a

colpire mortalmente l'avversario in uno scontro ravvicinato. Il maestro si mette in verticale, con le mani appoggiate al suolo a testa in giù, e comincia a mulinare le gambe come fossero un'elica, colpendo tutti quelli che si trovano entro 3 metri da lui: è sufficiente un solo TpC e TAP e colpisce automaticamente tutti quelli che, nel raggio del colpo, ottengono un TpC inferiore (non si usa il bonus per attacchi in molti contro uno). La vittima primaria subisce tanti danni quanti i PK usati nel colpo, e le altre subiscono automaticamente la metà dei PK usati (il TK o di FORTUNA per dimezzare è concesso solo se il TAP fallisce).

Il maestro può anche scegliere di indirizzare i suoi colpi contro un bersaglio solo, e in questo caso la posizione cambia: resta in piedi normalmente ma comincia a sferrare colpi con una gamba ad una velocità tale che per l'avversario è difficilissimo vederli e schivarli (occorre un tiro Percezione a -2 o Vista Rivelate a -1 per tentare di schivarli, oppure possedere il Talento Occhio di Falco). I danni sono pari ai PK usati (TK o di FORTUNA per dimezzare è concesso solo se il TAP fallisce) e tutte le vittime devono fare un tiro di FORTUNA: chi riesce subisce una emorragia forte, chi sbaglia subisce una devastante emorragia grave.

PK minimi: 26.

Colpo Segreto del Cigno Nero

Questa tecnica si basa su movimenti fluidi e armoniosi tanto letali quanto belli da ammirare e può essere usata sia in combattimento ravvicinato che a distanza (3m per Livello Karmico). In effetti la forza di questo colpo sta nei suoi movimenti aggraziati che diventano ipnotici per l'osservatore: la prima volta che il maestro del Cigno Nero utilizza questa tecnica contro un avversario che non l'ha mai vista, quest'ultimo cade in stato di trance, affascinato dai movimenti ed incapace di muoversi o di reagire (e lo stesso capita a tutti quelli che la stanno guardando per la prima volta). Per questo motivo, la vittima non può usare l'Abilità Speciale Evitamento e il tiro di Armatura dà automaticamente il risultato "1" (si possono aggiungere i bonus magici), e il maestro beneficia di un +2 al suo TpC, ottenendo anche la sorpresa per il primo round anche se il difensore ha Abilità Speciali che



impediscono di essere sorpresi o che comunque danno dei vantaggi al primo round di combattimento. Una volta colpita, la vittima (e chiunque stia assistendo allo scontro) si riprende ed è in grado di resistere agli effetti ipnotici del colpo con un semplice tiro di ABILITÀ, nel caso dovesse essere nuovamente usato contro di lei (se però il tiro di ABILITÀ fallisce, si applicano le penalità sopraccitate). Da notare che protezioni mentali magiche o naturali non bloccano gli effetti ipnotici del colpo. I danni inferti sono pari ai PK usati (TK per dimezzare è concesso solo se il TAP fallisce) e in più la vittima deve effettuare un tiro di ABILITÀ+RESISTENZA (3d6) per evitare di subire una emorragia forte (se il tiro riesce, subisce tuttavia una emorragia leggera).
PK minimi: 26.

Colpo Segreto del Falco Dorato

Questo colpo può essere portato sia a distanza (3m per livello karmico) che in combattimento ravvicinato e sfrutta la precisione e la potenza dei colpi. Il maestro comincia a menare colpi di taglio e in affondo molto velocemente, mirando con precisione ai punti vitali del corpo dell'avversario (gola, giunture degli arti, cuore) per riuscire a trapassare il suo corpo e a ucciderlo. Il TpC si considera un tiro mirato alla parte del corpo scelta dal maestro (normale penalità) ma se il colpo va a segno con un margine di 3 punti e il TAP riesce, allora è automaticamente un critico. Se una delle due condizioni sopraccitate non sussiste, il colpo viene considerato come un normale colpo Nayat (normali probabilità di essere critico asseconda della parte colpita). I danni inferti sono pari ai PK usati (TK per dimezzare è concesso solo se il TAP fallisce) e la vittima subisce sempre una emorragia forte, ma deve anche effettuare un tiro di ABILITÀ+RESISTENZA (3d6): se non riesce, sviene a causa della violenza del colpo per 2d6 round.
PK minimi: 26.

Colpo Segreto della Fenice di Nayat

Il maestro di Nayat spicca un balzo che lo porta fino a un massimo di 6 metri di altezza e 9 metri di distanza dal suo punto di partenza, avventandosi sul bersaglio come un maestoso predatore. Il colpo viene scagliato a

distanza ravvicinata (TpC con bonus di +1 se il maestro si trova in posizione più elevata rispetto alla vittima) e, oltre a provocare un vuoto forzato nella materia del bersaglio, esso produce un attrito tale da iniziare una combustione spontanea all'interno delle ferite prodotte. I danni inferti sono uguali ai PK spesi (TK per dimezzare è concesso solo se il TAP fallisce) e la vittima deve effettuare un tiro di ABILITÀ+RESISTENZA (3d6): se riesce le ferite bruciano "solo" per 1d3 round provocandogli 1 danno al round per il fuoco (esseri immuni al fuoco o protetti magicamente non subiscono danni dal fuoco) e uno stordimento per 1d6 round. Se invece il tiro di ABILITÀ+RESISTENZA (3d6) fallisce, il suo corpo (se l'essere è ancora vivo) comincia a bruciare e subisce 2 danni ogni round fino a che non muore o qualcuno riesce a curarlo con una Guarigione (che arresta le fiamme) o Resistenza al Fuoco. Questo colpo ha i medesimi effetti anche con quegli esseri che non hanno fluidi vitali.
PK minimi: 26.

Colpo Segreto della Gru Rossa

Questo colpo può essere scagliato in combattimento ravvicinato o a distanza (3m per livello karmico) e produce due mezzelune di vuoto che vengono scagliate su un bersaglio dalle mani del maestro. Le mezzelune puntano dritto sul bersaglio viaggiando molto velocemente e, se ci sono ostacoli sul loro cammino, li tagliano in due e proseguono, a meno che l'ostacolo non abbia più punti RESISTENZA dei PK della mezzaluna: in tal caso il colpo si scarica sull'ostacolo. Se invece ha meno punti RESISTENZA dei PK usati, l'ostacolo subisce danni pari a 1/2 PK della mezzaluna (TK o tiro FORTUNA per ridurli a 1/4) senza che essi vengano detratti dai PK che la mezzaluna possiede e che scaricherà poi sul bersaglio. Per colpire il bersaglio, occorrono due TpC (effettuati anche se il maestro ha un solo attacco al round) e un TAP per ogni mezzaluna che va a segno, e il bersaglio può dimezzare le ferite normalmente con un TK. Inoltre, se la vittima è un essere vivente è richiesto un ulteriore tiro di ABILITÀ+RESISTENZA (3d6): se riesce subisce una emorragia grave, ma se fallisce allora gli è stato amputato un arto (tirare a caso: 1-2: gamba d/s; 3-4 braccio d/s) e subisce una



emorragia grave oltre che una riduzione dei PF totali pari a tre quarti della RESISTENZA iniziale (arrotondando per difetto). Le due mezzelune possono anche essere scagliate contro due bersagli differenti, ma in tal caso i due TpC subiscono una penalità di -1. I PK

minimi citati più avanti si riferiscono alla somma dei PK spesi per entrambe le mezzelune.

PK minimi: 26.

SCUOLA IMPERIALE DI CAERAGON

La tecnica della Scuola Imperiale di Caergon si basa sulla forza fisica e spirituale del combattente, che con la sua energia è in grado di aumentare e diminuire l'energia cinetica degli atomi e delle particelle che li compongono, con effetti spesso distruttivi sul bersaglio. Per questo le protezioni fisiche (armature) possono ridurre i danni causati dalla Caergon.

La tecnica Caergon funziona contro qualsiasi corpo fisico, sia esso vivente o non vivente, ma è assolutamente inefficace contro tutte le cose e le creature gassose, eteree, gli esseri del piano dell'aria e quelli incorporei o totalmente fatti di fuoco (es. elementali, elioni).

Quando un combattente colpisce un bersaglio, parte di esso comincia ad evaporare e parte a congelarsi per effetto dell'alterazione prodotta sugli atomi delle sue cellule, con le conseguenze che seguono:

- 1/3 danni subiti: test 3d6 vs. ABILITÀ + RESISTENZA o rallentato (a turni alterni il suo attacco non fa danni all'avversario) per 1d6 round;
- 1/2 danni subiti: test 3d6 vs. ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce è rallentato per 1d6 round, oppure paralizzato per 2d6 round;
- 0 danni rimasti: la parte superiore del corpo evapora e quella inferiore si congela.

ONDA ENERGETICA (PK MIN: 3)

Il combattente può colpire anche a distanza

usando l'Onda Energetica, che si presenta come una colonna di energia che ha lo stesso colore della scuola di appartenenza del combattente (viola, blu, rosso, oro e verde, vedi sotto). L'Onda parte dalle mani del combattente (deve averne libera almeno una) ed ha un diametro di 40 cm per Livello Karmico e una gittata di 3 m per Livello Karmico. Ovviamente a LK 0 non è possibile usare l'onda energetica, come non è possibile usarla sott'acqua. Chiunque venga colpito dall'onda può fare il normale TK per dimezzare i danni (o per ridurli a un quarto se il TAP fallisce), e se il bersaglio è protetto dall'armatura, essa assorbe i danni normalmente. Se inoltre l'Onda è abbastanza grande da contenere tutto il soggetto, allora tutti gli oggetti normali che indossa vengono distrutti. Nel caso di oggetti magici, essi sono immuni a questo effetto dell'onda. Se l'onda viene diretta contro un oggetto non magico (es. muro, porta, cofanetto, ecc.) esso viene distrutto. Infine, chi viene colpito dall'Onda viene sbalzato all'indietro di tanti metri quanti ne ha percorsi l'onda (tiro Acrobazia per rimanere in piedi e dimezzare i metri percorsi all'indietro).

I successori della Scuola Imperiale di Caergon sono 5, ognuno è un generale votato alla difesa prima di tutto dell'Imperatore e poi della nazione, e ciascuno si distingue dall'altro per il colpo segreto e per il colore dell'onda e della propria energia karmica, che è un segno inconfondibile di riconoscimento fra i combattenti di Caergon e indica a quale Generale si obbedisce. I colori sono: rosso,



viola, verde, blu e oro.

<i>Liv.</i>	<i>Colpi Speciali</i>	<i>Raggio</i>
1	Tecnica di Affondo Imperiale	Contatto
1	Tecnica di Blocco Imperiale	Contatto
2	Cerchi di Luce	Distanza
2	Calcio Ombra	Contatto
3	Colpo Esplosivo	Distanza
3	Colpo Congelante	Distanza
4	Colpo Infiammante	Contatto
4	Trottola Circolare	Distanza
5	Onda Energetica Potenziata	Distanza
6	Colpi Segreti: Anelli del Pianto – Rosso Cerchio Luminoso Esplosivo – Verde Luce Ondulante – Viola Freccie di Luce – Blu Tecnica della Mano Mortale – Oro	Variabile

COLPI SPECIALI

Tecnica di Affondo Imperiale

Il combattente che usa questa Tecnica riesce a portare i suoi colpi più velocemente del normale, sorprendendo la difesa dell'avversario. Ogni volta che porta questo colpo, il combattente applica le regole per la sorpresa (come se fosse sempre un colpo a sorpresa) e se la ottiene, il suo TpC conquista un bonus di 2 punti. Dopo il TpC e il TAP, la vittima può fare un TK per dimezzare.
PK minimi: 6.

Tecnica di Blocco Imperiale

Il combattente con questa tecnica riesce a potenziare le sue difese contro l'avversario rallentando la velocità dei suoi colpi col proprio karma, ed eventualmente a sfruttare la sua posizione difensiva per colpirlo. Il combattente sceglie quanti PK utilizzare per difendersi e quanti per attaccare, entro il minimo richiesto dal colpo. Ogni 2 PK usati per difendersi migliora di un punto il tiro Armatura e il tiro Evitamento del combattente ed egli può usare i PK rimasti per attaccare l'avversario normalmente (TpC si fa solo per l'attacco vero e proprio). Occorre solo un TAP per effettuare questa tecnica, e se non riesce si calcola che vengono effettivamente usati nella tecnica solo la metà dei PK realmente spesi. La tecnica è efficace solo contro gli avversari che il combattente riesce a

vedere, e deve inoltre ricordarsi di lasciare almeno 3 PK per portare il colpo offensivo (che quindi non si contano per i bonus difensivi); la vittima può tentare un TK per dimezzare le ferite come al solito.
PK minimi: 8.

Cerchi di Luce

Il combattente materializza all'esterno la propria energia karmica sotto forma di cerchi di energia luminosa che gli appaiono intorno ai polsi e li scarica addosso al bersaglio che può essere sia a distanza che in combattimento ravvicinato. Si effettua un normale TpC e TAP e la vittima subisce danni pari ai PK usati (TK per dimezzare): inoltre la vittima deve effettuare un test 3d6 vs. ABILITÀ + RESISTENZA e se fallisce viene rallentata per 1d6 round.
PK minimi: 10.

Calcio Ombra

Il combattente fa perno su una gamba e con l'altra inizia a portare i colpi a forte velocità, creando un'illusione che inganna l'avversario. Per poter riconoscere il vero colpo e poi schivarlo il bersaglio deve fare un tiro Percezione con penalità pari alla differenza fra il punteggio di AP del combattente e il TAP effettuato (se il TAP fallisce non c'è bisogno di un tiro Percezione per distinguere il vero colpo). Per colpire il bersaglio è necessario come al solito anche un TpC. Se il colpo va a segno la vittima subisce i normali danni (TK per dimezzare) e inoltre la vittima deve effettuare un test 3d6 vs. ABILITÀ + RESISTENZA e se fallisce viene sbalzata 3 metri più indietro e rallentata per 1d6 round.
PK minimi: 12.

Colpo Esplosivo

Il combattente scaglia la sua energia sotto forma di proiettili luminosi delle dimensioni di un pugno che esplodono a contatto con un corpo solido. Occorre un TpC e un TAP e la vittima può fare un TK per dimezzare i danni, ma deve anche fare un test 3d6 vs. ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce subisce altri 1d6 danni ed è rallentata per quel round a causa dell'esplosione, viceversa sviene per 2d6 round.
PK minimi: 13.



Colpo Congelante

Il combattente usa la sua energia per provocare solo il congelamento del bersaglio, evitando la parziale evaporazione. Se il TpC riesce si procede col TAP: se non riesce la vittima subisce automaticamente danni pari alla metà dei PK usati, ma l'armatura non protegge e non si può fare il TK per ridurre i danni a un quarto. Se il TAP ha successo la vittima può fare un TK per dimezzare i danni e deve effettuare anche un test 3d6 vs. ABILITÀ + RESISTENZA con penalità di -1 ogni 5 PK usati: se riesce è solo rallentata per 1d6 round, viceversa è paralizzata per 2d6 round.

Il colpo può anche essere usato per congelare un oggetto o una superficie: se il TAP fallisce la superficie si ricopre di uno strato di ghiaccio (che può causare scivolamenti eccetera, come spiegato più avanti), ma quando il ghiaccio si scioglierà non rimarranno particolari danni, mentre se il TAP riesce si congela a fondo e si frantuma alla minima pressione. Per influenzare gli oggetti magici è necessario che il combattente sia di livello magico maggiore o uguale al bonus dell'oggetto e se il colpo colpisce un soggetto con oggetti magici o normali, essi non vengono influenzati se il colpo è diretto al soggetto. Allo stesso modo, se il colpo è diretto a un oggetto, l'individuo che lo possiede e tutti gli altri oggetti che ha indosso non ne risentono.

Se è usato per congelare un'area, esso crea uno strato di ghiaccio spesso 3 cm e di 1 m di raggio per ogni 2 PK usati che compare sopra una superficie orizzontale o verticale e che permane per 2d6 ore o finché una fonte di calore non lo scioglie. Se la superficie presenta protuberanze o sporgenze più lunghe di 10 cm (es: gambe di qualcuno che si trovava in piedi nell'area), esse spuntano fuori dalla calotta senza essere congelate ma sono molto difficili da estrarre (tiro Forza dimezzato).

PK minimi: 15.

Colpo Infiammante

Il combattente riesce a usare la sua energia per provocare solo la combustione senza il parziale congelamento del bersaglio. Se il TpC riesce si procede col TAP: se non riesce la vittima subisce danni pari alla metà dei PK usati, ma non può fare il TK per ridurli a un quarto. Se invece il TAP riesce la vittima può fare un TK per dimezzare i danni e inoltre

deve effettuare un test 3d6 vs. ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce, il suo corpo brucia per 1 round e il soggetto subisce 1d3 danni ulteriori rimanendo stordito per quel round. Se invece il tiro fallisce, la vittima inizia a bruciare subendo 1d3 danni (cumulativi) per ogni round successivo, finché la vittima non riesce a spegnere le fiamme (occorre un test di ABILITÀ con penalità pari ai danni subiti in quel round, questa azione richiede un intero round). Tutti gli oggetti normali indossati dalla vittima risentono del danno prodotto dalle fiamme normalmente.

Il colpo può anche essere usato per bruciare o sciogliere un singolo oggetto normale. In questo caso occorre un TpC solo se l'oggetto non è fermo (se è addosso a qualcuno che si muove il TpC è uguale a quello per colpirlo, con annesse penalità di Evitamento) e sia che il TAP riesca o meno l'oggetto normale si incenerisce o scioglie completamente in 1d3 round. Per influenzare gli oggetti magici è necessario che il TAP riesca e il combattente sia di livello magico maggiore o uguale al bonus dell'oggetto. Se il colpo è diretto a un oggetto, l'individuo che lo possiede e tutti gli altri oggetti che ha indosso non ne risentono. PK minimi: 17.



Trottola Circolare

Il combattente forma col movimento delle braccia due grandi cerchi di energia luminosa che poi può scagliare contro 2 bersagli distinti o contro uno solo. Nel primo caso si effettuano due TpC (anche se contano come



un solo attacco) ma un solo TAP e ogni cerchio infligge esattamente danni pari a metà dei PK totali usati (si può fare il TK per dimezzare). Inoltre chiunque venga colpito dalla trottola deve effettuare un test 3d6 vs. ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce subisce altri ad6 danni e una penalità di 1 punto a futuri TpC a causa di un tremendo tremito che lo scuote da capo a piedi per 1d6 round. Se invece il tiro fallisce, una delle seguenti parti del corpo esplose con conseguente forte emorragia (se esplose la testa il soggetto è morto):

- 1-2) mano sinistra
- 3-4) mano destra
- 5-6) piede sinistro
- 7-8) piede destro
- 9-10) gamba sinistra
- 11-12) gamba destra
- 13-14) braccio sinistro
- 15-16) braccio destro
- 17) entrambi gli occhi
- 18) entrambe le orecchie
- 19) organo interno del busto
- 20) testa

Nel caso di una creatura priva di queste parti del corpo, sostituirle con quelle della creatura secondo una associazione logica. Inoltre, nel caso di esseri privi di fluidi vitali, al posto della emorragia essi vengono rallentati finché non recuperano tutti i danni subiti in seguito al colpo. Il raggio d'azione della trottola è di 1 m per livello karmico del combattente.
PK minimi: 20.

Onda Energetica Potenziata

Funziona come una normale Onda Energetica per quanto riguarda il raggio d'azione e le dimensioni dell'Onda. Si procede normalmente al TpC e al TAP e chiunque venga a trovarsi entro la zona dell'Onda ne subisce gli effetti, anche se il TpC viene fatto contro un bersaglio specifico. L'Onda provoca tanti danni quanti sono i PK usati più metà degli attuali punti RESISTENZA del combattente che la usa ed essi vengono inflitti a tutti gli oggetti e individui che trova sul suo percorso; è comunque possibile per gli individui effettuare un TK, mentre gli oggetti normali vengono distrutti. Se il TAP non ha successo, i danni prodotti dal colpo (cioè PK + RESISTENZA attuale dell'attaccante) vengono

dimezzati automaticamente e c'è la possibilità di effettuare un TK per ridurre i danni a un quarto. Una volta lanciato il colpo, il combattente deve effettuare un tiro Guarire con penalità di -1 per ogni 3 PK usati: se riesce è stordito per 1d3 round, ma se fallisce perde 1/3 della sua RESISTENZA in seguito allo sforzo psicofisico.
PK minimi: 23.

Anelli del Pianto

Il maestro concentra la sua energia in due cerchi di energia luminosa che gli si materializzano ai polsi e li scaglia contro il suo bersaglio (normale TpC). Se il TAP successivo fallisce, la vittima subisce danni pari alla metà dei PK usati (non si può ridurli ulteriormente) e deve inoltre superare un test 3d6 vs. ABILITÀ + RESISTENZA o svenire per 1d6 round. Se invece il TAP riesce, la vittima subisce il danno intero (non è possibile effettuare il TK per dimezzare) e deve effettuare un test 3d6 vs. ABILITÀ + RESISTENZA con penalità pari al bonus Forza del maestro: se riesce rimane stordita per 1d3 round, ma se fallisce la vittima perde entrambi gli occhi (subendo così le normali penalità dovute alla cecità). Per le creature senza occhi o simili organi sensoriali che falliscono il tiro, la penalità consiste in un malus di -3 al TpC per i seguenti 1d6 round. Il colpo può essere portato a contatto col bersaglio o a distanza, e in questo caso la gittata degli anelli è di 2 m per livello karmico. Inoltre è possibile indirizzare gli Anelli su due bersagli diversi: in questo caso i TpC sono due (anche se l'attacco è unico), ma il TAP rimane uno solo, e ognuno infligge la metà dei PK totali usati (o meno, a seconda del TAP); gli effetti secondari del colpo si applicano a entrambi i bersagli colpiti.
PK minimi: 27.

Cerchio Luminoso Esplosivo

Il maestro disegna con entrambe le mani un cerchio di energia luminosa di 1 m di diametro che poi scaglia sul bersaglio (il colpo è utilizzabile solo a distanza minima di 2 m; il raggio massimo del colpo è di 3 m per livello karmico). Occorre un normale TpC seguito da un TAP: se esso non riesce, la vittima subisce la metà dei danni, ma non può ridurli ulteriormente, mentre se il TAP riesce, la



vittima subisce danni pari ai PK senza che possa dimezzarli con un TK. All'impatto col corpo solido inoltre, il cerchio esplose e così la vittima e tutti quelli in un raggio di 3 m da essa (o dal luogo in cui avviene l'esplosione) devono fare un TK: se riesce chi è nell'area d'effetto dell'esplosione (bersaglio compreso) subisce altri danni pari a PK/2 non dimezzabili, viceversa subisce un altro danno per livello karmico del combattente.
PK minimi: 27.

Luce Ondulante

Il maestro crea un'onda orizzontale di energia luminosa lunga 5 m che si scaglia contro un bersaglio (il colpo è utilizzabile solo a distanza minima di 2 m; il raggio massimo del colpo è di 3 m per livello karmico). Occorre un normale TpC seguito da un TAP: se esso fallisce la vittima subisce la metà dei danni (ma non può ridurli ancora), mentre se il TAP riesce la vittima subisce danni pari ai PK usati senza poterli dimezzare con un TK. Se ci sono due o più esseri abbastanza vicini inoltre (entro 5 m), il maestro può colpirli tutti semplicemente con un TpC contro il migliore dei TpC degli avversari in quell'area (il TAP come al solito è unico): tutti gli esseri subiranno i danni prodotti dai PK usati (o la metà se il TAP fallisce) e gli effetti secondari. La vittima deve fare anche un test 3d6 vs. ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce è stordita per 1d3 round, ma se fallisce subisce una forte emorragia (o danni ulteriori pari a PK/2 per gli esseri senza fluidi vitali).
PK minimi: 27.

Frecce di Luce

Il maestro materializza la sua energia sotto forma di frecce luminose lunghe 1 m che

scaglia verso la vittima (il colpo è usabile a distanza minima di 3 m e il raggio d'azione delle frecce è di 3 m per livello karmico). Si fa solo il TAP (le frecce colpiscono automaticamente): se esso fallisce la vittima subisce la metà dei PK (non c'è il TK per ridurre i danni a un quarto), ma se riesce subisce danni pari ai PK (non c'è il TK per dimezzare). Le Frecce prodotte sono moltissime, colpiscono un solo bersaglio e non sono schivabili. Chi è colpito effettua anche un test 3d6 vs. ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce subisce una forte emorragia (o danni ulteriori pari a PK/4 per esseri senza fluidi vitali), ma se fallisce subisce anche un colpo critico in una parte del corpo a caso.
PK minimi: 27.

Tecnica della Mano Mortale

Il colpo si può usare solo nel combattimento ravvicinato. Il maestro concentra la sua energia in una mano e fa un TpC e un TAP: se il TAP fallisce la vittima subisce danni pari alla metà dei PK usati (no TK per ridurre a un quarto), ma se riesce subisce danni pari ai PK usati (no TK per dimezzare). Inoltre, sia che il TAP fallisca o riesca, la vittima deve fare un test 3d6 vs. ABILITÀ + RESISTENZA con penalità pari alla Abilità Speciale Forza del maestro: se fallisce, la mano taglia in due il busto (non ha importanza quanto sia grande o spesso) e la vittima muore, ma se riesce subisce una forte emorragia e viene lesa un organo interno del busto a caso con le conseguenti penalità. Per gli esseri privi di organi interni o fluidi vitali l'effetto secondario è la disgregazione molecolare che causa altri 2 danni per i seguenti 2d6 round.
PK minimi: 27.

SCUOLA INFERNALE DI KAAR

La Scuola Infernale di Kaar deriva direttamente da quella di Horia, della quale Kaar ha modificato alcune tecniche per renderle ancora più letali. La tecnica della scuola di Kaar insegna a colpire con forza i punti di rottura, per avviare un processo di

disintegrazione molecolare all'interno del corpo dell'avversario, annullando inoltre l'energia vitale della vittima per opporre la propria. I combattenti di Kaar non sanno sfruttare la loro tecnica per manipolare il corpo, come fanno i maestri di Horia, ma



sono tuttavia in grado di sfruttare la forza distruttiva del proprio spirito per annientare i centri vitali di ogni corpo e farne fuoriuscire l'essenza che lo rende integro e attivo (come se bucassero un contenitore d'acqua), assorbendola parzialmente per rinvigorirsi. Basandosi sulla teoria che ogni corpo è pervaso da energia karmica, essi riescono dunque ad influenzare con la loro tecnica anche i non-morti, i costruiti e gli oggetti inanimati, distruggendo sia il loro corpo che il loro spirito. La dottrina stessa della scuola invita il combattente ad indulgere nel combattimento e a trarre forza dai sentimenti violenti che si scatenano nel suo animo, come fonte inesauribile della propria capacità combattiva. Questo permette loro di creare alcuni colpi basati esclusivamente sulla loro energia distruttiva che danneggiano anche creature normalmente non influenzabili in base ai punti di rottura, ma al prezzo della loro stessa anima.

Tutti i colpi della Scuola di Kaar (salvo diversa indicazione) sono inefficaci contro Elementali e Incorporei.

ASSORBIMENTO VITALE

La Scuola Infernale di Kaar possiede alcune peculiarità che la rendono unica. In primo luogo, il combattente è in grado di distruggere i suoi avversari non solo disintegrando i punti di rottura e facendo defluire da lui l'energia vitale, ma anche attirando e assorbendo questa energia grazie al proprio karma negativo.

In virtù di questa sua capacità (chiamata appunto Assorbimento Vitale), quando il combattente ferisce esseri viventi e provoca loro danni, per ogni 3 danni inflitti tramite l'uso del karma, il combattente rigenera 1 PK e 1 punto di RESISTENZA, assorbendo proprio l'energia vitale della vittima per potenziare il proprio spirito. Da notare che, tramite l'assorbimento vitale, il combattente non può eccedere il tetto della propria RESISTENZA iniziale, e qualsiasi punto di RESISTENZA che li accrescerebbe oltre questo limite viene convertito immediatamente in PK; se poi anche il tetto dei PK venisse toccato, l'assorbimento vitale non darebbe ulteriori benefici.

Sempre a causa di ciò, qualsiasi essere vivente che venga ucciso dalla tecnica Kaar e poi resuscitato, perde sempre 1/10 della propria RESISTENZA iniziale (arrotondando per eccesso), che si suppone sia andata dispersa quando il potere karmico del combattente li ha assorbiti.

KAAR E CORRUZIONE DELL'ANIMA

La Scuola Infernale di Kaar si basa, oltre che sull'utilizzo dei punti di rottura, anche sull'energia negativa emanata dal karma del combattente, e questa tecnica ha un effetto particolare sui suoi maestri. Infatti, più la si utilizza e più l'anima del combattente diventa piena di odio e votata alla corruzione, fino a che alla fine cade preda dei suoi stessi istinti omicidi e diventa una creatura demoniaca. Per definire la discesa del combattente tra le spire del suo lato oscuro in termini di gioco si possono utilizzare i Punti Umanità.

Punti Umanità

Ciascuna creature possiede dei Punti Umanità, e più alto è questo valore più la persona risulta un'anima pura e caritatevole verso il prossimo, devota alla causa del Bene. In questo caso occorre registrare solo i PU del combattente della Scuola di Kaar, che all'inizio saranno pari al triplo del punteggio iniziale di FORTUNA.

Un combattente della Scuola Infernale di Kaar *detrae permanentemente* 1 Punto Umanità per ogni livello karmico avanzato nella scuola, poiché la sua anima viene corrotta dalle energie negative che cerca di padroneggiare.





Inoltre, ogniqualvolta egli uccide un altro essere vivente con la Kaar è costretto a fare un tiro Conoscenza con penalità pari al suo Livello Karmico.

Se il tiro ha successo, è riuscito a dominare la propria rabbia e non perde PU, viceversa ha fatto un piccolo passo verso la dannazione diventando un po' più malvagio. Ogni volta che il personaggio fallisce il tiro Conoscenza, egli perde 1 PU, viceversa, ogni volta che lo realizza con successo ritorna di un passo indietro e guadagna 1 PU.

Infine, ogniqualvolta il combattente usa la sua tecnica per scopi puramente dettati dall'odio o dalla vendetta o da altri sentimenti negativi,



egli perde 2 o + Punti Umanità (a discrezione del Regista, in base all'effertezza dell'azione). Quando il PU del combattente scende sotto i 5 punti, l'individuo è talmente saturo di energia negativa e di malvagità che non è più in

grado di controllare il suo lato oscuro, che quindi prende il sopravvento e il PG diventa PNG.

Naturalmente la discesa nel lato oscuro non è priva di allettanti vantaggi per chi si lascia sedurre dal potere delle tenebre tipico della Scuola di Kaar. Infatti, in base ai PU posseduti da un combattente, e quindi in base a quanto egli è più o meno vicino al confine col proprio lato oscuro, egli acquisisce determinati poteri (vedi tabella sottostante). Da notare che se recupera abbastanza PU da rientrare in una delle categorie superiori, il combattente perde anche tutti i "benefici" arrecati dai gradi inferiori della tabella dei PU. I PU del combattente non possono crescere oltre il limite naturale, dettato dai PU acquisiti all'inizio della sua carriera di combattente e dal LK raggiunto (che limita permanentemente i PU acquisiti dal combattente), a meno che egli non rinunci del tutto ad usare i poteri della Scuola Infernale di Kaar.

Tabella dei Punti Umanità e dei Poteri Diabolici	
Punti Umanità	Poteri Diabolici Acquisiti (cumulativi)
23-20	L'Aura di Paura del combattente influenza fino a tre individui con ABILITÀ <7 per PK utilizzato.
19-15	Il combattente comincia ad emanare un fumo nero e rosso dalla propria pelle ogniqualvolta utilizza il karma. Chiunque si trova entro 2 metri per LK dal combattente deve effettuare una prova di FORTUNA o essere terrorizzato e fuggire lontano dal combattente alla massima velocità per 6 round.
14-11	Gli occhi del combattente diventano rossi quando utilizza il karma e può utilizzare questo Sguardo Infernale una volta al giorno su ciascun essere (consuma un attacco): la vittima dello sguardo (entro 1 m per LK) deve effettuare una prova di FORTUNA con penalità pari al LK del combattente o rimanere paralizzato dal terrore per 1d6 round.
10-8	L'energia negativa ormai scorre impetuosa nell'anima e nel corpo del combattente, tanto che le sue fattezze fisiche si fanno sempre più demoniache (vene sporgenti, unghie appuntite, capelli ispidi, denti allungati, etc.). Per questo egli perde 3 punti nei test in ambito sociale, ma la sua pelle diventa talmente spessa da proteggerlo come un'armatura naturale simile a quella dei mostri di taglia media, con in più un bonus ai tiri armatura di 1 punto ogni 2 LK.
7-6	L'energia negativa del combattente è molto potente e questo accresce le sue potenzialità combattive. Ogni volta che usa il karma, egli può scambiare 1 proprio punto di RESISTENZA e trasformarlo in PK da aggiungere al colpo. I punti RESISTENZA così spesi devono essere recuperati magicamente o con il riposo, e il numero massimo di punti RESISTENZA sacrificabili con ogni singolo colpo è pari al LK del combattente.
5-1	Il combattente è totale preda del proprio lato oscuro, e conserva poco di umano. Il suo aspetto è distorto e demoniaco (-4 totale ai test sociali e -2 al Convincere) e non può nascondere la sua natura in alcun modo poiché è costantemente attorniato da un'aura di potere rossastra (trattare come Aura di Paura sempre attiva che influenza un numero di esseri con ABILITÀ <7 pari al LK). Questo legame con il lato oscuro della sua anima gli conferisce un bonus di +2 a TpC e per infliggere danni in qualsiasi momento. Una volta al giorno è in grado di recuperare istantaneamente un numero di danni pari al proprio LK succhiandoli ad una creatura vivente con cui entri in contatto (TpC). La vittima recupera i danni al ritmo di 1 ogni 3 ore.
0	Il combattente è ormai un vero e proprio demone infernale. Le sue fattezze sono orribili e diaboliche (-8 totale ai tiri per le interazioni sociali e -4 al Convincere), ma egli non prova vergogna del proprio aspetto e cerca anzi di terrorizzare chiunque incontri. Anche i demoni e i non-morti minori (ABILITÀ pari a 8 o meno) lo riconoscono come uno di loro e non lo attaccheranno a meno di non essere da lui attaccati. Le potenze demoniache contatteranno il combattente entro 2d6 mesi, proponendogli una posizione di potere nelle loro fila. Egli guadagna inoltre un bonus di +2 ai tiri per contrastare effetti magici di qualsiasi tipo, e le cure magiche offerte da individui che servono una divinità buona non avranno alcun effetto su di lui.



RAGGIO DISTRUTTIVO (PK MIN: 13)

Il combattente riesce a materializzare all'esterno la sua energia distruttiva concentrandola in un raggio di luce rossastra che parte dalla sua mano e con esso può colpire i bersagli che si trovano anche a distanza (il raggio d'azione è di 2 m per livello karmico, per cui a livello 0 non può essere usato). Con questo Raggio sono necessari i soliti TpC e TAP ed esso può ferire anche le creature normalmente non influenzabili dalla Scuola di Kaar (esclusi gli incorporei). Il Raggio è un cilindro del diametro di 1 cm per PK usato e può colpire solo un bersaglio: se qualcosa o qualcuno con più di 4 punti RESISTENZA si frappone fra esso e il bersaglio, il raggio si infrange sull'ostacolo e lo colpisce come fosse il bersaglio primario; viceversa, se ha meno di 4 punti RESISTENZA viene distrutto ed implode senza fermare il raggio. Il Raggio può danneggiare anche gli oggetti, compresi quelli indossati da una vittima (se sono magici deve essere di LK superiore al bonus magico degli oggetti): c'è il TK per dimezzare o per ridurre le ferite a un quarto se il TAP fallisce e per gli oggetti magici test di FORTUNA per dimezzare i danni (o per non essere distrutti se per questi non ha senso parlare di RESISTENZA).

Liv. Kar.	Colpi Speciali	Raggio
1	Calcio Multiplo	Contatto
1	Colpo Penetrante	Contatto
2	Pugno Micidiale	Contatto
2	Colpo Spaccaossa	Contatto
3	Tecnica del Respirò d'Acciaio	Distanza
3	Colpo Spaccacuore	Contatto
4	Colpo del Dito Magico	Contatto
4	Corrente Distruttiva Sotterranea	Distanza
5	Globo Infuocato	Distanza
6	Nero Colpo di Kaar	Distanza

COLPI SPECIALI

Calcio Multiplo

Le vittime devono essere a non più di 1 m

dall'attaccante affinché questo colpo abbia successo. L'attaccante non fa altro che girarsi una volta su se stesso facendo perno su una gamba mentre tiene alzata l'altra per colpire chiunque si trovi a non più di 1 m da lui (tutti quelli che combattono a distanza ravvicinata con lui sono colpibili, anche se l'attaccante ha un solo attacco per round). L'attaccante fissa il bersaglio primario di fronte a sé e poi procede nella rotazione di 360° sul proprio asse, ed effettua un TpC per ogni avversario vicino intorno a lui con una penalità cumulativa di -1 per ogni avversario oltre al primario. La penalità è solo sul TpC, non sul TAP. L'attacco infligge danni pari ai PK usati (TK per dimezzare) più il bonus Forza, da distribuire tra tutti i bersagli colpiti, tenendo conto che almeno 3 PK devono essere usati solo per il bersaglio primario.

PK minimi: 6

Colpo Penetrante

Con questa tecnica, il combattente riesce ad infilare una mano nel corpo dell'avversario e provocargli emorragie e danni agli organi interni. Il combattente effettua un TpC e poi un TAP: se quest'ultimo fallisce la vittima subisce danni pari alla metà dei PK usati (TK per ridurre a un quarto) senza altri effetti, ma se riesce la mano è penetrata all'interno del corpo lesionando un organo interno. La vittima può fare un TK per dimezzare i danni, ma deve fare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce non accade altro, ma se fallisce il colpo gli ha provocato una forte emorragia interna che può ucciderlo se non viene curata in tempo (solitamente con una cura magica). La tecnica è inefficace contro esseri non-morti o privi di organi interni (golem, protoplasmi, elementali, vegetali), e contro tutti quelli che indossano un'armatura che protegge il torace e il ventre.

PK minimi: 8.

Pugno Micidiale

Si usa nel combattimento ravvicinato ed è efficace solo contro avversari che non indossano un'armatura. Il combattente concentra la sua energia nel suo pugno e la scarica addosso all'avversario in un punto segreto del suo corpo (TpC penalizzato come tiro mirato, segue TAP come al solito): a seconda del punto colpito, vi sono vari effetti.



Data la concentrazione e l'energia mentale richiesta, è possibile effettuare solo un Pugno Micidiale al round, qualsiasi sia il numero di attacchi possibili. Ecco gli effetti a seconda della parte colpita:

- Testa: la vittima fa il TK per dimezzare i danni inflitti dal pugno, e se il TAP è riuscito deve anche fare un tiro Guarire con penalità pari al bonus Forza dell'attaccante. Se il tiro riesce, essa rimane solo stordita per 1 round, ma se fallisce subisce una lieve emorragia interna che gli causa un -1 ai TpC e un -1 di MAGIA fino a che non viene curata e recupera i punti RESISTENZA persi. Le penalità sono cumulative (se si usa ancora con successo lo stesso colpo alla testa e il tiro Guarire fallisce, c'è un -2 ai TpC e un -2 di MAGIA, ecc.);
- Busto: la vittima fa il TK per dimezzare i danni inflitti dal pugno, e se il TAP è riuscito fa un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se fallisce rimane stordita per 1d6 round.

PK minimi: 10.

Colpo Spaccaossa

Si usa nel combattimento ravvicinato ed è efficace sia con chi indossa un'armatura che con chi ne è privo. Con questa mossa il combattente mira a colpire il punto di rottura di una delle ossa della vittima mentre scarica la sua energia distruttiva, di modo che l'osso in questione si spezzi. I danni sono pari ai PK spesi (TK per dimezzare) ma il combattente deve dichiarare quale osso intende colpire: il TpC subisce la normale penalità come per i punti di pressione e se l'osso da colpire è protetto da armature o da altri mezzi, l'armatura assorbe parte dei danni inflitti (minimo sempre 1 danno se il TpC riesce), ma non impedisce il colpo. Se il TpC va a segno, la vittima deve effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA con penalità pari al bonus Forza del combattente: se il tiro riesce, l'osso colpito è salvo, ma la parte del corpo a cui apparteneva è paralizzata per 1d6 round (con possibili penalità sulle azioni). Se invece il tiro fallisce, allora l'osso subisce una frattura completa multipla (-1 ABILITÀ come un colpo critico) e i punti RESISTENZA iniziali dell'individuo scendono al 75% (arrotondamento per eccesso). La frattura può essere ricomposta con un incantesimo di cura

che faccia recuperare alla vittima almeno 4 punti RESISTENZA con un singolo tentativo. PK minimi: 12.

Tecnica del Respiro d'Acciaio

Il combattente inspirando concentra tutta la sua energia distruttiva nel pugno ed espirando la proietta all'esterno contro il bersaglio in un'onda di energia invisibile. Il raggio d'azione del colpo è di 2 m per livello karmico, distanza minima: 2 m. Occorre un TpC e un TAP e la vittima può tentare di parare coi PK o schivare il colpo basandosi sulla crepa che esso produce sul terreno (visto che è invisibile), subendo così una penalità di -2 al suo tiro. Oltre che per dimezzare i danni, la vittima deve fare anche un secondo TK: se riesce subisce una penalità di -1 ai suoi TpC e tiri per causare danni per 1d6 round, viceversa è stordita per 1d6 round. La Tecnica è efficace anche contro tutti quegli esseri normalmente non colpibili dalla Kaar. PK minimi: 13.

Colpo Spaccacuore

Il combattente mira direttamente al cuore del suo avversario e lo colpisce per spaccarlo. Il TpC subisce una penalità di -2 e se il successivo TAP non riesce, allora il colpo è inefficace e la vittima può fare un TK per ridurre i danni a un quarto. Se invece il TAP riesce, significa che la mano è penetrata nel torace della vittima, la quale deve fare un TK per dimezzare i danni. Se dopo il TK sono rimasti 5 punti RESISTENZA o meno, allora il combattente le ha spaccato in due il cuore ed essa muore in 1 round; viceversa, con 6 punti RESISTENZA o più rimane stordita per 1d6+1 round. La tecnica è efficace solo contro creature dotate di un cuore e la contromossa è inefficace con essa (per annullarne gli effetti occorre un incantesimo che faccia recuperare alla vittima almeno la metà dei danni subiti a causa del colpo in un round). PK minimi: 15.

Colpo del Dito Magico

Con questo colpo il combattente preme un punto segreto nel cervello della vittima che ne causa la totale implosione. È necessario effettuare un TpC con penalità di -3 per colpire la vittima tra gli occhi, e successivamente effettuare un TAP: se fallisce



si procede col TK per subire solo un quarto dei danni e lo si considera come se fosse un colpo mirato in un punto di rottura (ovviamente alla testa). Se il TAP riesce, la vittima fa un primo TK per dimezzare i danni e un secondo TK per resistere alla pressione mortale: se quest'ultimo ha successo allora la vittima subisce altri 1d6 danni ed è stordita per 1d6 round, viceversa la sua testa imploderà entro 2 round (la vittima può fare una contromossa con ugual numero di PK per evitare quest'effetto, ma al TpC si applica la stessa penalità di -3). La tecnica è ovviamente inefficace contro tutti gli esseri privi di cervello.

PK minimi: 17.

Corrente Distruttiva Sotterranea

Questa tecnica è molto efficace e altamente mortale contro qualsiasi avversario. Il combattente concentra la propria energia e la fa fluire attraverso il terreno fino al bersaglio designato, che deve trovarsi entro un raggio di 1 metro per Livello Karmico. Una volta raggiunto il bersaglio (non occorre alcun TpC, colpisce automaticamente), l'energia fuoriesce dal terreno e avvolge il bersaglio come una colonna di fumo nero, sorprendendolo. Il colpo è impossibile da individuare e da bloccare con normali tentativi di parata karmica, in quanto fuoriesce dal terreno all'improvviso e circonda il bersaglio totalmente, come un guscio che cerca di stritolarlo e farlo implodere. Sia che il TAP riesca o meno, la vittima deve effettuare un TK per dimezzare i danni e un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA per resistere alla pressione ed evitare lo stritolamento (e la morte automatica); se anche il tiro riesce, essa subisce un ritardo automatico nel round successivo (ovvero, anche colpendo non causerà danni).

Questa tecnica non può essere utilizzata se il bersaglio o il combattente si trova sollevato rispetto al livello del suolo.

PK minimi: 20.

Globo Infuocato

Il combattente concentra tutte le sue energie in una mano e da essa scaglia un Globo Infuocato di energia che diventa sempre più grande man mano che si avvicina al bersaglio, fino a che non lo avvolge completamente. Il

raggio d'azione del Globo è di 1 m per livello karmico e il diametro finale della sfera è di 50 cm per livello karmico: il Globo è però efficace solo contro quegli esseri contro cui la tecnica Kaar può essere usata. Non occorre il TpC (colpisce automaticamente) ma solo il TAP: se esso fallisce il soggetto subisce danni pari alla metà dei PK ma non può dimezzare ulteriormente e deve fare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA o svenire per 1d3 round.

Se il TAP riesce, la vittima può fare un TK per dimezzare le ferite e deve effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA con penalità di -1 per ogni 5 PK usati nel colpo: se riesce, rimane stordito per 1d6 round, ma se fallisce il suo corpo esplose in una vampata di fiamme. Se il Globo trova ostacoli sul suo cammino passa loro attraverso e se hanno 5 punti RESISTENZA o meno essi devono fare un TK o essere inceneriti (questo non vale per oggetti o esseri non influenzabili dalla tecnica Kaar); quelli con più di 5 punti RESISTENZA possono fare un TK e se fallisce subiscono danni pari a un quarto dei PK del Globo (senza sottrarli ad esso), viceversa rimangono illesi. Se nel raggio d'esplosione del Globo quando colpisce il bersaglio ci sono altri esseri, anche loro subiscono gli effetti del colpo e gli stessi danni (sempre che non appartengano alle categorie non influenzabili dai colpi di Kaar). Il colpo viene considerato come un'azione ed è efficace anche contro tutti quegli esseri normalmente non colpibili dalla Kaar.

PK minimi: 23.

Nero Colpo di Kaar

La tecnica più distruttiva della scuola permette al maestro di concentrare tutta la sua energia in un solo colpo che fuoriesce dal suo corpo come una serie di filamenti di energia nera che colpiscono in più punti la vittima. Per lanciare il colpo il maestro si concentra per un round intero, emanando la sua energia negativa solo nel round successivo e senza la possibilità di compiere altre azioni: il colpo si manifesta come una serie di filamenti di energia nera che si dirigono verso il bersaglio colpendolo automaticamente (no TpC) da più punti in parti del corpo vitali. Il raggio d'azione del colpo è di 1 m per livello karmico (la vittima deve trovarsi entro questa distanza dal maestro per essere colpibile) e il bersaglio non



può in alcun modo schivare o parare il colpo, che ovviamente ha effetto solo sulle creature influenzabili dalla tecnica Kaar e non danneggia in alcun modo gli oggetti. Il maestro effettua poi il TAP: se fallisce la vittima subisce danni pari ai PK usati più i punti RESISTENZA del maestro in quel momento, ma può fare un TK per dimezzare i danni.

Se il TAP riesce la vittima subisce danni pari ai PK usati più i punti RESISTENZA del maestro in quel momento senza poter dimezzare, e se dopo il colpo è ancora viva deve effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce è stordita per 2 round, altrimenti le sue gambe si paralizzano per 3d6 round (può rimuovere la paralisi con una contromossa usando un quarto dei PK usati nel colpo).

Ovviamente per tutto il round il maestro deve concentrarsi per accumulare l'energia distruttiva ed è perciò vulnerabile agli attacchi dei nemici (+3 ai TpC avversari e non si possono usare Evitamento o lo scudo). Inoltre il colpo non può essere indirizzato contro avversari che il maestro non vede. Dopo aver lanciato il colpo il maestro deve effettuare un tiro Guarire: se riesce è il solo stordito per un round, ma se fallisce perde un numero di punti RESISTENZA pari a un quarto dei suoi punti RESISTENZA iniziali in seguito allo sforzo. La tecnica è efficace anche contro tutti quegli esseri normalmente non colpibili dalla Kaar.

PK minimi: 27.

SCUOLA UNIVERSALE DI SARKOM

La Scuola Universale di Sarkom di basa sul dominio delle energie elementari che compongono l'universo tramite l'uso del proprio karma. Il combattente viene addestrato a trarre energia da un determinato elemento e ad usare il proprio spirito per sfruttare e plasmare l'energia distruttiva che deriva da quell'elemento attraverso il karma. La Sarkom si suddivide perciò in 6 discipline (Poteri) ben distinte, ognuna contraddistinta dall'elemento da cui il combattente trae la propria energia: Acqua, Fuoco, Luce, Terra, Aria e Ombra. Ciascun successore viene soprannominato Custode del rispettivo Potere.

Queste scuole sono tra loro collegate in base alle leggi naturali di opposizione e dominanza come segue:

Dominio: se il combattente di una scuola dominante si scontra con un rappresentante della scuola dominata, quest'ultimo soffre il

doppio dei danni effettivi se non effettua con successo un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA. La stessa cosa accade nel caso si scontri contro un essere appartenente all'elemento dominato (gli esseri appartenenti all'oscurità sono tutti i non morti, i demoni e quelli che vivono solo al buio; gli esseri appartenenti alla luce sono tutti quelli che hanno bisogno della luce per sopravvivere, gli angeli e gli esseri "magici", esclusi i non morti).



Opposizione: gli appartenenti agli elementi opposti sono nemici naturali (-2 al tiro di Reazione) e questo può anche scatenare attacchi improvvisi da parte di uno dei due opposti (bisogna sempre fare il tiro di Reazione quando due individui di elementi opposti si incontrano). Inoltre essi subiranno sempre il minimo dei danni l'uno dall'altro (ovvero il TK riuscirà

sempre così come riusciranno tutti i tiri secondari per evitare gli effetti secondari dei colpi), e questo vale sia nel caso si affrontino due combattenti sia in quello in cui si



affrontino un combattente e un essere appartenente a quell'elemento. Infine, la rigenerazione dei PK all'interno di un Piano dell'Elemento Opposto viene dimezzata.

Quando un individuo o un oggetto vengono distrutti da un combattente della Scuola Universale di Sarkom, si verificano diversi effetti asseconda del Potere a cui esso appartiene:

Acqua: il bersaglio si scioglie per il 50%, e il resto del corpo rimane inutilizzabile.

Aria: una parte del corpo (50%) evapora.

Fuoco: il corpo esplode in una vampata di fuoco dopo la quale restano solo pochi pezzi.

Luce: il 50% del corpo si disintegra in un lampo di luce.

Ombra: il 50% del corpo viene ridotto in fumo.

Terra: una parte del corpo (50%) si trasforma in gesso (*Pietrificazione invertita* può farla ritornare normale, ma il corpo, l'oggetto o l'essere è comunque danneggiato, inutilizzabile se è un oggetto o morto se è un individuo).

RIGENERAZIONE DEI PK

Quando un combattente si trova in pieno contatto col suo elemento, la velocità di rigenerazione dei PK raddoppia (es: se rigenera normalmente 5 PK al round, in condizioni favorevoli rigenera invece 10 PK al round). Non c'è limite all'aumento del ritmo di rigenerazione. Il "pieno contatto" si ha nelle seguenti condizioni:

- **Acqua:** Piano dell'Acqua, sott'acqua, entro 50 m da un mare, un oceano o un vasto lago;
- **Aria:** Piano dell'Aria, in volo ad un'altezza superiore a 100 m;
- **Fuoco:** Piano del Fuoco, entro 50 m da un grosso rogo (grande almeno quanto una pira funeraria) o dalla lava;
- **Luce:** di giorno;
- **Ombra:** di notte;

- **Terra:** Piano della Terra, sotto terra ad almeno 3 m di profondità, in una grotta.

COLPI A DISTANZA

I combattenti della Scuola di Sarkom possiedono un colpo basilare che possono scagliare a distanza e che apprendono a livello 0, una volta diventati allievi veri e propri. Concentrandosi, ognuno di essi è in grado di generare un'onda di energia elementale diversa a seconda del Potere a cui appartiene e di scagliarla contro il bersaglio. Ecco la lista delle differenti onde di energia della Sarkom. Da ricordare che laddove il colpo influenzi oggetti, se l'oggetto è magico il combattente deve essere di Livello Karmico pari o maggiore al suo bonus per danneggiarlo.

DARDO DI TENEBRA (PK MIN: 3)

Un piccolo proiettile grande quanto un dito si forma nella mano del combattente (deve averne libera almeno una), che poi lo scaglia contro il bersaglio fino a una distanza massima di 3 m per livello karmico (a livello 0 non può essere utilizzato). Chi viene colpito dal Dardo fa un TK per dimezzare le ferite (o ridurle a un quarto se il TAP fallisce) e poi un test di FORTUNA per evitare di essere accecato per 1d6 round. Se il dardo è diretto contro un singolo oggetto, solo esso subisce danni.

METEORA DI PIETRA (PK MIN: 3)

Una sfera di pietra (meteora) si forma davanti alla mano del combattente (deve averne libera almeno una), che poi scaglia contro un bersaglio. La sfera ha un diametro di 2 cm per PK utilizzato e una gittata pari a 2 m per livello karmico (a livello 0 non si può usare). Chi viene colpito dalla Meteora fa un TK per dimezzare le ferite (o per ridurle a un quarto se il TAP fallisce) e deve superare anche un test di FORTUNA o rimanere stordito per 1d4 round. L'armatura eventuale della vittima assorbe PK. Se la Meteora è diretta contro un individuo, i suoi oggetti non vengono danneggiati, altrimenti se è diretta contro un oggetto specifico (anche indossato) solo esso



subisce danni.

ONDA DI FUOCO (PK MIN: 3)

Un arco di fuoco che parte dalle mani del combattente (deve averne libera almeno una) lungo 3 cm per PK utilizzato e con una gittata pari a 3 m per livello karmico (a livello 0 non si può usare). Chi viene colpito dall'Onda fa un TK per dimezzare i danni (o per ridurli a un quarto se il TAP fallisce) e se l'Onda è abbastanza grande da colpire dei bersagli vicini, essi si dividono i PK utilizzati. Un'eventuale armatura assorbe normalmente i danni e, a meno che l'Onda di Fuoco non sia diretta contro uno specifico oggetto, tutto ciò che indossa la vittima non subisce danni (ad eccezione dell'armatura). Se invece l'Onda è diretta contro un oggetto (anche indossato), solo esso subisce i danni. Chi è protetto dalla resistenza al fuoco subisce automaticamente la metà dei PK e lo stesso accade agli oggetti che indossa.

FASCIO DI LUCE (PK MIN: 3)

Il raggio d'azione del fascio è di 3 m per livello karmico (a livello 0 non si può usare) e il fascio ha un diametro di 1 cm per PK utilizzato: occorre come al solito un TpC e un TAP e chi viene colpito deve fare un TK per dimezzare le ferite (o ridurle ad un quarto se il TAP non riesce). L'armatura eventuale non protegge e, se il colpo non è mirato ad una parte del corpo, occorre tirare a caso quale colpisce in pieno: tutti gli oggetti normali esistenti in quel punto subiscono la metà degli stessi danni fatti alla vittima; naturalmente se il raggio è abbastanza grande da interessare più parti o addirittura tutto il corpo, anche gli oggetti normali esistenti nelle altre parti del corpo subiranno la stessa sorte. Il fascio può essere diretto contro un essere o una cosa non magica e tutto ciò che si viene a frapponere tra la mano del combattente e il bersaglio d'arrivo del fascio subisce i PK usati (può fare un TK per dimezzare), e i PK subiti in questo modo dagli ostacoli eventuali (esseri o cose) che si trovano lungo il percorso del fascio vengono detratti da quelli totali usati, così che alla fine il raggio può colpire il bersaglio con una potenza molto inferiore o addirittura non arrecargli alcun danno. *Es.: Aranda lancia un Fascio da 20 PK a Bivotar, distante 10m. Fra Aranda e Bivotar si frappongono Creen*

(RESISTENZA 10) e Darian (RESISTENZA 12) che subiscono il raggio: Creen fa il TK ma subisce 10 danni e muore; il fascio ha ancora 10 PK, Darian viene colpito e fa il TK e subisce 5 danni e rimane in vita; il fascio ha ancora 5 PK e colpisce finalmente Bivotar che può fare il TK per subire solo 2 danni. Se Creen non avesse fatto il TK avrebbe subito comunque 11 danni (tutta la sua RESISTENZA +1) e sarebbero rimasti 9 PK per Darian.

TROMBA D'ARIA (PK MIN: 3)

Una Tromba d'Aria si forma intorno alla vittima portando la pressione a livelli mortali. La Tromba colpisce una sola vittima entro 5 m per livello karmico (a livello 0 non si può usare) e il soggetto può fare un TK per dimezzare i danni (o per ridurli a un quarto se il TAP fallisce). Oltre a questo deve effettuare anche un test di FORTUNA: se riesce è stordita per 1 round, altrimenti sviene per 1d6 round. L'armatura non assorbe PK e la tromba danneggia tutti gli oggetti indossati dalla vittima.

VORTICE D'ACQUA (PK MIN: 3)

Un cono d'acqua acida parte dalle mani del combattente (deve averne libera almeno una) largo 1 cm di diametro al punto d'impatto e lungo fino a 3 m per livello karmico (a livello 0 non si può usare). Chi viene colpito dal Vortice fa un TK per dimezzare i danni (o per ridurli a un quarto se il TAP fallisce) e deve effettuare anche un test di FORTUNA o rimanere stordito per 1d6 round. Danneggia anche tutti gli oggetti indossati da chi viene colpito.

APPRENDERE I COLPI SPECIALI

Nonostante ciascun combattente di Sarkom appartenga ad un solo Potere e da esso tragga la maggior parte delle proprie energie, la Scuola di Sarkom insegna ai suoi allievi l'importanza dell'equilibrio presente in natura, e pertanto ciascun combattente deve scegliere tra i colpi che egli apprende un numero di tecniche che si basano anche sugli altri Poteri della scuola, escluso il Potere opposto al proprio. In generale, ogni Potere possiede 6 colpi caratteristici, inclusi il Colpo Segreto e il colpo di 5° Livello, che debbono



tassativamente essere appresi dagli adepti di quel Potere, ma per i primi quattro livelli si può anche apprendere ad ogni livello anche un colpo caratteristico di un altro Potere non opposto (se si riescono a contattare e

convincere Maestri degli altri Poteri). Si può apprendere solo un colpo per ogni altra Scuola, per cui ad ogni livello dall'1 al 4 bisogna rivolgersi ogni volta ad una Scuola differente.

ELENCO DEI COLPI SPECIALI DELLA SCUOLA UNIVERSALE DI SARKOM

<i>Liv.</i>	<i>Potere dell'Acqua</i>	<i>Potere dell'Aria</i>	<i>Potere del Fuoco</i>
1	Colpo del Globo Acido	Colpo della Lama Sonica	Colpo del Palmo Infuocato
2	Tecnica dei Tentacoli Liquidi	Scarica Elettrica	Colpo Esplosivo
3	Colpo Congelante	Tecnica di Levitazione	Tecnica dell'Aura Infuocata
4	Colpo Dissolvente	Tecnica di Distorsione dello Spazio	Tecnica del Fuoco Liquido
5	Tecnica della Trottola	Onda Barica	Colpo delle Stelle Cadenti
6	Tecnica Finale del Potere dell'Acqua	Tecnica Finale del Potere dell'Aria	Tecnica Finale del Potere del Fuoco

<i>Liv.</i>	<i>Potere della Luce</i>	<i>Potere dell'Ombra</i>	<i>Potere della Terra</i>
1	Lampo Accecante	Colpo Accecante	Tecnica dello Scudo di Pietra
2	Tecnica dello Specchio Ustionante	Tecnica di Animazione delle Ombre	Tecnica di Sdoppiamento Corporeo
3	Tecnica degli Occhi Scintillanti	Colpo del Drago Nero	Colpo del Maglio Distruttore
4	Strali di Luce	Colpo dell'Incubo Oscuro	Colpo degli Artigli di Pietra
5	Tecnica della Mano Splendente	Colpo Divora Spirito	Colpo Disgregatore
6	Tecnica Finale del Potere della Luce	Tecnica Finale del Potere dell'Ombra	Tecnica Finale del Potere della Terra

COLPI SPECIALI

ACQUA

I combattenti appartenenti al Potere dell'Acqua sono in grado di concentrare il proprio karma sprigionando energia liquida e acida dalle proprie mani quando combattono corpo a corpo senza usare colpi speciali particolari. Le armature assorbono normalmente i colpi portati con il Potere dell'Aria. I colpi di questo Potere funzionano ovunque, tranne che nel Piano della Terra.

Colpo del Globo Acido

Il combattente materializza fra le proprie mani un piccolo globo di liquido acido (diametro 1 cm per PK usato) che scaglia contro il bersaglio, fino a una distanza massima di 2 metri per LK. Occorre un TpC e un TAP e la vittima può fare un test di FORTUNA per dimezzare le ferite, ma deve anche effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA per evitare che l'acido causi un'irritazione degli occhi che provoca accecamento per 1d6 round. È inoltre necessario un tiro Acrobazia da parte della vittima per evitare di cadere in seguito all'impatto (altrimenti occorre sprecare un attacco per rialzarsi).



PK minimi: 7.

Tecnica dei Tentacoli Liquidi

Il combattente crea due tentacoli fatti di energia liquida che fuoriescono dalle proprie mani e coi quali cerca di colpire e intrappolare i suoi avversari. Il combattente può effettuare due attacchi contro due avversari diversi oppure contro un singolo bersaglio (massima gittata dei tentacoli: 1 metro per LK), ma occorrono comunque due distinti TpC, anche se il colpo in sé consuma un solo attacco del combattente. È poi necessario un TAP per ogni tentacolo e la vittima può effettuare un TK per dimezzare il danno (ogni tentacolo causa minimo 5 PK, ma i restanti possono essere ripartiti come desidera il combattente). Se il TAP fallisce non ci sono effetti secondari, ma se esso riesce allora il liquido si trasforma in una sostanza appiccicosa che si sparge sul corpo della vittima. Ogni vittima può fare un ulteriore TK al round, e fino a quando non riesce essa rimane invischiata nel liquido, che le causa una penalità di -1 su tutti i tiri che implicano sforzo fisico e motorio.

PK minimi: 10.

Colpo Congelante

Il combattente usa la sua energia per provocare solo il congelamento del bersaglio, evitando la parziale evaporazione. Se il TpC riesce si procede col TAP: se non riesce la vittima subisce automaticamente danni pari alla metà dei PK usati, ma l'armatura non protegge e non si può fare il TK per ridurre i danni a un quarto. Se il TAP ha successo la vittima può fare un TK per dimezzare i danni e deve effettuare anche un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA con penalità di -1 ogni 5 PK usati: se riesce è solo rallentata per 1d6 round, viceversa è paralizzata per 2d6 round. Il colpo può anche essere usato per congelare un oggetto o una superficie: nel primo caso sia che il TAP riesca o meno l'oggetto si congela e si frantuma alla minima pressione. Per influenzare gli oggetti magici è necessario che il combattente sia di livello magico maggiore o uguale al bonus dell'oggetto e se il colpo colpisce un soggetto con oggetti magici o normali, essi non vengono influenzati se il colpo è diretto al soggetto. Allo stesso modo, se esso è diretto a un oggetto, l'individuo che lo possiede e tutti gli altri oggetti che ha

indosso non ne risentono.

Se è usato per congelare un'area, esso crea uno strato di ghiaccio spesso 3 cm e di 1 m di raggio per ogni 2 PK usati che compare sopra una superficie orizzontale o verticale e che permane per 2d6 ore o finché una fonte di calore non lo scioglie. Se la superficie presenta protuberanze o sporgenze più lunghe di 10 cm (es: gambe di qualcuno che si trovava in piedi nell'area), esse spuntano fuori dalla calotta senza essere congelate ma sono molto difficili da estrarre (tiro Forza dimezzato).

PK minimi: 13.

Colpo Dissolvente

Il combattente lancia questo colpo dalla propria bocca, emettendo un getto di acido in grado di sciogliere il bersaglio prestabilito. Il getto di acido ha una gittata di 2 metri per LK e si allarga fino a raggiungere un diametro di 1 cm per PK usato. Occorre un TpC e un TAP e la vittima può fare un TK per dimezzare i danni. Essa inoltre deve fare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se il tiro fallisce, essa si dissolve completamente, viceversa la vittima viene scaraventata all'indietro di un numero di metri pari alla gittata totale del getto meno i metri effettivamente percorsi prima di colpire il bersaglio. La vittima si procura danni di caduta normalmente e rimane stordita per 1 round.

PK minimi: 17.

Tecnica della Trottola

Con questo difficile colpo il maestro inizia a piroettare velocemente su se stesso per un round, alla fine del quale fa fuoriuscire dalle proprie mani tese all'infuori due getti di energia liquida, i quali, grazie al movimento rotatorio del maestro, riescono a colpire tutti quelli che si trovano entro 1 metro per LK dal maestro, senza discriminazioni possibili. Occorre solo un TAP e sia che riesca o meno, le vittime devono fare un test di FORTUNA: se riesce, significa che la vittima è riuscita a spostarsi in tempo e riceve solo metà del danno (non si può ridurre ulteriormente col TK, però), viceversa può dimezzare i danni solo con un TK. Tutte le vittime colpite dall'energia liquida devono inoltre effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se esso riesce significa che il loro fisico ha resistito all'azione acida e subiscono semplicemente 1



danno aggiuntivo. Se invece il tiro fallisce, l'energia acida comincia a scavare le loro carni ed essi subiscono 1 danno (cumulativo) ogni round, fino a quando non muoiono o non vengono curati con una magia o una pozione magica anti-veleno. Da notare che i danni fatti a ciascuna vittima sono uguali ai PK totali impiegati nel colpo.
PK minimi: 23.

Tecnica Finale del Potere dell'Acqua

Con questo colpo il maestro evoca il potere supremo dell'energia liquida, creando col proprio karma un'immensa onda che si erge dietro di lui e si abbatte sui suoi nemici, dissolvendoli. Occorre un intero round di concentrazione per evocare le energie karmiche necessarie, e nel round successivo si forma dietro alle spalle del maestro un'onda di energia liquida alta 2 metri per LK e larga 1 metro ogni 3 PK usati. Il maestro può scegliere se scagliare immediatamente l'onda o trattenerla per accumulare altri PK potenziandola e lanciare successivamente il colpo. Occorre comunque un TpC e un TAP e l'onda si infrange contro chi si trova di fronte al maestro, estendendosi in avanti per tutta la sua altezza. Tutti coloro che falliscono il TpC opposto a quello dal maestro vengono sommersi, mentre gli altri riescono a salvarsi gettandosi fuori dal raggio dell'onda in tempo, dimezzando così il danno base a PK/2 (a meno che non rifiutino di farlo e rimangano fermi). L'area d'effetto dell'onda è dunque una superficie di 2 metri per LK di lunghezza e 1 metro ogni 3 PK usati di larghezza. Chi viene colpito subisce tanti danni quanti i PK usati nel colpo ma può fare un TK per dimezzare i danni (se il TAP fallisce però, i danni non possono essere ridotti a un quarto). Inoltre, le vittime devono anche effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: chi riesce rimane stordito dalla forza dell'onda per 1d6 round, chi invece fallisce viene schiacciato a terra con violenza inaudita e perde il 20% della sua RESISTENZA iniziale, oltre ai danni provocati col karma, svenendo per 1d6 minuti. Dopo aver lanciato l'onda, il maestro non può effettuare altri attacchi per quel turno.
PK minimi: 27.

ARIA

I combattenti appartenenti al Potere dell'Aria sono in grado di usare il proprio karma per concentrare e dirigere l'aria presente attorno a loro, creando delle zone di altissima pressione tramite i loro colpi, che causano scompensi fisiologici alle proprie vittime. Le armature non assorbono i colpi portati con il Potere dell'Aria. I colpi di questo Potere funzionano ovunque, tranne che in assenza di aria.

Colpo della Lama Sonica

Il combattente è in grado di creare muovendo le proprie braccia o gambe un'onda d'urto semicircolare che scaglia contro un bersaglio. Occorre un TpC e un TAP: se il TAP fallisce si possono ridurre i danni a un quarto del totale con un TK e non ci sono effetti secondari. Se il TAP riesce, lo spostamento d'aria, oltre a provocare un'onda d'urto che causa alla vittima tanti danni quanti i PK usati (TK per dimezzare), crea anche una risonanza ultrasonica che stordisce la vittima per 1d6 round se questa non effettua un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA.
PK minimi: 7.

Scarica Elettrica

Il combattente è in grado di modificare l'energia elettrostatica attorno alla vittima per elettrizzarla. Non occorre alcun TpC, ma la vittima deve essere visibile ed entro 1 metro per LK dal combattente. Bisogna effettuare un TAP e sia che esso riesca o meno, la vittima viene avvolta da una tempesta elettromagnetica che causa tanti danni quanti i PK usati (TK per dimezzare o ridurre a un quarto). Essa deve inoltre effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce è semplicemente ritardata nel round successivo, viceversa è sotto choc a causa della scossa elettrica e si considera stordita per 2d6 round.
PK minimi: 10.

Tecnica di Levitazione

Il combattente è in grado di raccogliere le proprie energie karmiche per muovere il suo corpo liberamente a velocità incredibile. Per utilizzare questa tecnica il combattente deve concentrarsi per un intero round, alla fine del quale effettua un semplice TAP (se fallisce, i PK impiegati nella tecnica vengono dimezzati,



con conseguente diminuzione dell'efficacia della tecnica). Successivamente egli è in grado di volare senza alcun ausilio magico o naturale, spinto solo dalla forza del proprio karma, a una velocità pari a 1 metro al round per PK utilizzato. Il combattente può continuare a volare per 1 round per proprio LK, e in qualsiasi momento può aumentare la sua velocità aggiungendo altri PK al totale speso inizialmente per attivare la tecnica (anche se questo non aumenta la durata del volo). Se il combattente vuole fare altre azioni mentre vola, la sua velocità per quel round non deve superare 1/3 della velocità massima. Da notare che questa tecnica permette di incrementare il movimento di un combattente che sia già in grado di volare con altri mezzi, e l'incremento alla velocità massima è appunto uguale a 1 metro per PK usato.

Esempio: Rayden (3° LK) usa 17 PK per la Tecnica di Levitazione, e questo gli consente di volare a 17 metri al round per 3 round. Se fosse già in grado di volare a causa di un altro incantesimo di Volo, con la Tecnica di Levitazione la sua velocità aumenterebbe a di altri 17 metri per 6 round!

PK minimi: 13.

Tecnica di Distorsione dello Spazio

Il combattente riesce a creare con la sua energia un campo di anti-gravità in un a sfera di 2 m di raggio per Livello Karmico (il centro è lui). Il combattente impiega un intero round di concentrazione per crearla (si manifesta alla fine del round) e per effettuare il colpo è necessario un TAP, ma se fallisce i PK vanno sprecati. Tutte le creature nella zona influenzata eccetto il combattente cominciano a galleggiare senza poter controllare i loro movimenti (a meno che non possiedano l'abilità di Combattere a Gravità Zero) e il combattente può così facilmente attaccarle (per muoversi come vuole a lui basta un tiro Acrobazia e se fallisce rimane fermo). Le creature influenzate hanno un malus di 2 punti al calcolo del danno quando subiscono un attacco (non si contano Acrobazia, Evitamento e eventuali bonus derivanti da Arti Marziali) e -3 al TpC. Le creature volanti possono controllare i movimenti e la direzione in cui si spostano con un tiro Acrobazia con penalità di -1 ogni 3 PK impiegati nella tecnica, le altre devono ingegnarsi; se però riescono a uscire dalla

zona della Distorsione riprendono a muoversi normalmente. La Distorsione dello Spazio perdura per 1 round ogni LK, rimane fissa nel punto in cui il combattente l'ha creata. Solo un'altra distorsione annulla la prima, ma deve avere PK maggiori o uguali alla prima per farlo.

PK minimi: 17.

Onda Barica

Con questo colpo micidiale il maestro è in grado di produrre un muro d'aria compressa che scaglia verso il bersaglio, travolgendo tutto quello che incontra sul suo cammino. L'Onda Barica è l'unico colpo che si può effettuare in un round, data la sua potenza e dato il fatto che il maestro deve rimanere concentrato per guidarla. L'onda barica appare come un muro invisibile di aria compressa di 1 metro di lato per LK del maestro, e può essere scagliato fino a 2 metri per LK dal maestro. Occorre fissare un bersaglio primario, dopo di che il maestro fa compiere all'onda un percorso rettilineo fino a scontrarsi col bersaglio (TpC richiesto). Tutte le creature presenti nell'area d'effetto dell'onda (ovvero sia lungo il suo percorso) vengono colpite dall'onda, e per ciascuna creatura colpita il maestro deve effettuare un TAP: se il TAP riesce l'onda continua a muoversi verso il bersaglio primario, viceversa s'infrange sulla suddetta creatura (che viene considerata come il bersaglio primario). Le creature colpite subiscono 1d3 danni ogni 3 PK impiegati nel colpo, e solo il bersaglio primario subisce l'esatto ammontare di PK in danni. Tutte le vittime possono effettuare un TK per dimezzare le ferite inferte, ma devono anche fare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce, rimangono stordite per 1d6 round a causa dello sbalzo di pressione, viceversa i propri vasi sanguigni, i timpani e gli occhi implodono, causando cecità, sordità e una forte emorragia. Solo una rigenerazione magica permette di recuperare la vista e l'udito in questo caso.

PK minimi: 23.

Tecnica Finale del Potere dell'Aria

Il Custode del Potere dell'Aria è in grado di aumentare a dismisura la pressione atmosferica su un bersaglio entro 5 metri per LK da lui, utilizzando il potere supremo del



proprio elemento.

Occorre un semplice TAP (nessun TpC) e un intero round di concentrazione, dopo il quale il colpo viene scagliato nel round successivo. Se il TAP non riesce, la vittima subisce la metà dei danni ma non può tentare di ridurli a un quarto, e subisce comunque gli effetti secondari.

Se il TAP riesce, la vittima non può dimezzare i danni e viene improvvisamente schiacciata dalla forza di gravità che si decuplica intorno ad essa. Se è a terra, essa viene sbattuta a terra con violenza, causandole 1d3 danni addizionali, mentre se è in volo, essa viene precipitata verso il basso per 5 metri per LK del combattente, e se tocca terra, si procura i normali danni di caduta; se invece non sbatte, si ferma a mezz'aria arrivata alla fine del raggio d'effetto sopraccitato. Mentre la forza di gravità la opprime, la vittima non può muovere un muscolo, è completamente paralizzata per tutto il round, e deve effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se il tiro riesce, significa che alla fine del round riesce a riprendere il controllo del proprio corpo, anche se lo sbalzo di pressione e di gravità le ha causato una forte emorragia interna, curabile solo magicamente. Se invece il tiro non riesce, la vittima sviene per 2d6 round a causa dello sforzo e comincia a perdere il 10% della sua RESISTENZA iniziale ogni round a causa di un'emorragia, fino a che non muore o non viene curata magicamente.

PK minimi: 27.

FUOCO

I combattenti appartenenti al Potere del Fuoco sono in grado di usare il proprio karma per bruciare la pelle della propria vittima ad ogni colpo portato con calci e pugni in un combattimento corpo a corpo. Le armature assorbono i colpi portati con il Potere del Fuoco. I colpi di questo Potere funzionano ovunque, tranne che nel Piano dell'Aria.

Colpo del Palma Infuocato

Con questo colpo il combattente dà fuoco al proprio pugno per incendiare la pelle della vittima. Occorre un TpC e un TAP (se il TAP fallisce non si applicano gli effetti secondari) e quando colpisce la vittima, questa deve

effettuare, oltre al TK per dimezzare le ferite, anche un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce subisce solo un danno ulteriore per l'ustione momentanea, viceversa la parte del corpo colpita prende fuoco e causa 1d3 danni al round finché non viene le fiamme non vengono spente (occorre sprecare un round intero e il fuoco viene spento automaticamente).

PK minimi: 7.

Colpo Esplosivo

Il combattente scaglia la sua energia sotto forma di proiettili luminosi delle dimensioni di un pugno che esplodono a contatto con un corpo solido. Occorre un normale TpC e un TAP e se la vittima viene colpita può fare un TK per dimezzare i danni, ma deve anche fare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce è stordita per quel round a causa dell'esplosione, ma se fallisce sviene per 1d6 round.

PK minimi: 10.

Tecnica dell'Aura Infuocata

Con questa tecnica il combattente è in grado di utilizzare il karma per sviluppare un'aura di fuoco attorno a sé. L'aura non lo danneggia ma lo rende invece immune a tutti gli attacchi basati sul fuoco, mentre causa danni a coloro che lo attaccano corpo a corpo. Occorre solo un TAP per attivare questa tecnica, ma se il TAP non riesce, il combattente è riuscito a impiegare solo metà dei PK effettivamente usati nel colpo (anche se spreca tutti quelli utilizzati) e la durata dell'aura è dimezzata (vedi sotto).

Se il TAP riesce, l'aura circonda il combattente per 1 round per LK e causa a tutti quelli che lo attaccano in mischia un numero di danni variabili, in base al numero di PK che il combattente decide di sacrificare dal totale impiegato per creare l'aura. Ovviamente alla vittima è consentito un TK per dimezzare i danni. Quando il totale di PK dell'aura scende a 0, l'aura svanisce (anche se la durata della tecnica non era ancora giunta al termine). È possibile potenziare l'aura mentre è già attiva aggiungendole PK senza sprecare azioni, ma solo se si effettua un TAP, e se non riesce i PK che si volevano aggiungere vengono sprecati.

PK minimi: 13.



Tecnica del Fuoco Liquido

Grazie a questa tecnica il combattente è in grado di far evaporare i liquidi, anche quelli presenti nel corpo di qualsiasi creatura vivente. Attraverso il karma egli riesce ad innalzare la temperatura di un totale di 2 litri di liquido ogni PK impiegato, ma il liquido deve trovarsi a non più di 1 metro per LK dal combattente. Nel caso utilizzi la tecnica contro creature, egli riesce ad influenzare un numero massimo di punti di ABILITÁ di individui pari al triplo PK usati (se ci sono più creature, influenzerà prima le più deboli), e comunque sempre almeno una creatura (es: Artax usa 20 PK per questa tecnica, questo significa che può influenzare magari 3 individui che hanno rispettivamente 9, 6 e 5 punti di ABILITÁ, oppure una sola creatura che può avere anche più di 20 punti di ABILITÁ!). Il combattente deve concentrarsi per un intero round per lanciare il colpo alla fine del round stesso (perdita d'iniziativa automatica e impossibile compiere altre azioni) e specificare i bersagli che intende influenzare con la tecnica. Quindi effettua un TAP (nessun TpC richiesto): se il TAP non riesce, il colpo causa solo metà dei danni (o fa evaporare solo 1 litro per PK usato, nel caso di masse di liquidi) e le vittime possono fare un TK per ridurli a un quarto, ma vengono stordite per 1 round dallo sbalzo della temperatura corporea.

Se il TAP riesce, le vittime fanno un TK per dimezzare le ferite e devono fare anche un tiro (3d6) di ABILITÁ + RESISTENZA con penalità di -1 ogni 6 PK usati nel colpo. Se il tiro riesce, l'evaporazione dei liquidi le intontisce causando una penalità di -1 a tutti i tiri per 1d6 round, viceversa lo choc è stato talmente violento che le vittime svengono per (20 - Guarire) minuti.

PK minimi: 17.

Colpo delle Stelle Cadenti

Questo colpo crea una serie di comete infuocate che vengono scagliate sui bersagli scelti dal maestro. Occorre concentrarsi per un intero round per raccogliere le energie sufficienti, e alla fine del round stesso le comete appaiono e colpiscono (impossibile compiere altre azioni). Il maestro può creare un massimo di 1 cometa ogni LK (occorre effettuare un TAP per ogni cometa, e per ogni

TAP fallito c'è una cometa in meno), le quali appaiono volteggiando a 10 metri sopra la testa del maestro. A fine round il maestro le scaglia su diversi bersagli (ciascuna colpisce solo un bersaglio e ognuna colpisce un bersaglio diverso) che devono trovarsi entro 2 metri per LK. Occorre fare un TpC per ogni cometa scagliata e c'è una penalità cumulativa di -1 al TpC per ogni cometa creata dopo la prima. Ogni cometa causa tanti danni quanti i PK usati nel colpo (possibile il TK per dimezzare) e chi viene colpito deve anche effettuare un tiro (3d6) di ABILITÁ + RESISTENZA: se riesce, la vittima subisce un danno ulteriore per le bruciature, viceversa viene avvolta dalle fiamme e subisce un danno cumulativo per ogni ulteriore round, fino a quando la vittima non riesce a spegnere il fuoco (occorre un intero round e un nuovo tiro (3d6) di ABILITÁ + RESISTENZA). Una volta lanciato il colpo, il maestro deve effettuare un tiro Guarire con penalità pari al numero di meteore create: se non riesce, resta stordito per 1d3 round.

PK minimi: 23.

Tecnica Finale del Potere del Fuoco

Con questa tecnica il maestro è in grado di evocare il massimo potere distruttivo del fuoco su un singolo bersaglio. Questa tecnica crea una colonna di fiamme larga 1 metro ogni LK e alta altrettanto che circonda la vittima senza via di scampo. Occorre un intero round di concentrazione per lanciare il colpo, durante il quale il maestro fa appello al proprio karma per surriscaldare l'ambiente intorno al bersaglio. Al round successivo occorre un TAP (nessun TpC): se non riesce, la vittima può fare TK per dimezzare i danni (non si può ridurli a un quarto) e l'unico effetto secondario è che la vittima deve fare un tiro (3d6) di ABILITÁ + RESISTENZA con penalità di -1 o svenire per 1d6 round.

Se il TAP riesce, la vittima deve effettuare un TK: se fallisce, muore incenerita, viceversa subisce danni pari a 2/3 dei PK usati. Inoltre, se riesce a sopravvivere, la vittima deve effettuare un tiro (3d6) di ABILITÁ + RESISTENZA con penalità di -1 ogni 7 PK usati nel colpo: se il tiro riesce, la vittima prende fuoco e subisce un danno. Se invece il tiro fallisce, la vittima subisce un danno (cumulativo) ogni round fino a quando non riesce a spegnere le fiamme (con lo stesso tiro



(3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA con le stesse penalità). Ovviamente le fiamme che avvolgono la vittima danneggiano allo stesso modo anche tutti i suoi oggetti.

PK minimi: 27.

LUCE

I combattenti appartenenti al Potere della Luce usano il proprio karma per sfruttare il lato distruttivo dell'energia luminosa, che viene usata per scindere i legami molecolari liberando gli elettroni presenti negli atomi. Le armature non assorbono i colpi portati con il Potere della Luce. I colpi di questo Potere funzionano ovunque.

Lampo Accecante

Con questo colpo il combattente utilizza il proprio karma per produrre intorno a sé un intenso lampo di luce abbagliante. Tutti coloro che si trovano entro 3 metri per LK del combattente sono colpiti dal lampo, senza discriminazioni possibili; solo chi è già cieco o chi è protetto da un incantesimo che protegga dalla luce può sottrarsi agli effetti del lampo. Per produrre il colpo è necessario solo un TAP (no TpC): se esso riesce, allora causa 1 danno ogni 2 PK usati (TK per dimezzare) e acceca temporaneamente per 1 round ogni 2 PK spesi nel colpo tutti coloro che si trovano entro l'area d'effetto sopra indicata.

Se invece il TAP non riesce, il lampo non causa danni e acceca semplicemente una creatura entro 1 metro per LK, scelta dal combattente, per 2 round.

PK minimi: 7.

Tecnica dello Specchio Ustionante

Grazie a questa tecnica il combattente riflette attraverso il proprio corpo i raggi solari presenti intorno a lui, dirigendoli verso un singolo bersaglio entro 1 metro per LK per ustionarlo. Occorre un TAP e un TpC, dopo di che dal corpo del combattente parte un enorme raggio di luce che si abbatte sul bersaglio. La vittima può fare un TK per dimezzare i danni e deve inoltre effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA o iniziare a bruciare, subendo un danno al round per le ustioni; se vuole spegnere le fiamme deve impiegare un intero round rotolandosi su se stesso (test di ABILITÀ) o immergendosi in

acqua (automaticamente). Similmente, tutti gli oggetti infiammabili che egli porta addosso iniziano a bruciare o a sciogliersi. Il colpo può essere effettuato solo se i raggi del sole colpiscono il corpo del combattente (non funziona di notte, né sottoterra o dove il sole non arriva).

PK minimi: 10.

Tecnica degli Occhi Scintillanti

Con questo colpo gli occhi del combattente iniziano a luccicare distraendo l'avversario, fino a che il combattente non lancia il colpo vero e proprio. Per iniziare la tecnica occorre un TAP: se fallisce, il colpo viene lanciato subito (vedi sotto) e causa metà danni (TK per ridurre a un quarto). Se invece il TAP riesce, gli occhi del combattente iniziano a brillare come due fari per un massimo di 1 round ogni 2 PK usati. Mentre gli occhi brillano, il combattente è immune a qualsiasi attacco basato sullo sguardo o sulla cecità, riesce a vedere tutti gli esseri nascosti e invisibili entro 3 metri per LK e guadagna un bonus di +1 ai suoi TpC. Inoltre, chi lo attacca frontalmente ha una penalità di -2 ai suoi TpC a causa del forte bagliore emesso dal combattente (se l'attaccante tiene gli occhi chiusi non subisce queste penalità, ma subisce quelle per il combattimento alla cieca). Il combattente può aggiungere altri PK al colpo ogni round senza sprecare azioni e può agire normalmente mentre questa tecnica è in funzione. Quando decide di porre fine alla tecnica, dagli occhi del combattente partono due raggi di luce che si dirigono contro una vittima (TpC). Se l'attacco colpisce, i raggi causano tanti danni quanti i PK impiegati nel colpo (TK per dimezzare) e la vittima deve fare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se il tiro riesce è "solo" accecata per 1d6 round, viceversa i suoi occhi si sciolgono ed essa subisce 1d6 danni, oltre a diventare cieca. Questi due effetti sono permanenti e possono essere eliminati solo con una rigenerazione magica.

PK minimi: 13.

Strali di Luce

Con questo colpo il combattente è in grado di creare un certo numero di dardi di luce da scagliare contro diversi bersagli. Occorre un TAP: se riesce viene creato 1 dardo ogni 3 PK usati nel colpo, viceversa ne viene creato 1



ogni 6 PK usati. Successivamente il combattente sceglie una serie di bersagli che devono trovarsi entro 2 metri per LK da lui e scaglia i suoi dardi nello stesso round. Occorre un unico TpC da parte di chi fa partire i dardi, e questi colpiscono tutti i bersagli (tra quelli designati) con un TpC opposto inferiore. Ogni dardo causa 1d3 danni per ogni 3 PK usati nel colpo, e le vittime possono tentare di dimezzare i danni con un TK; ogni singolo bersaglio può essere colpito da un massimo di due dardi contemporaneamente. Infine ciascuna vittima deve fare un test di FORTUNA o iniziare a brillare per 1 round ogni 2 PK usati (durante questo tempo gli attaccanti hanno un +1 al TpC e la vittima non può nascondersi).
PK minimi: 17.

Tecnica della Mano Splendente

Quando utilizza questo colpo, la mano del maestro inizia a risplendere, producendo un lampo abbagliante quando il colpo va a segno. Il maestro deve effettuare un TpC e il TAP: se il maestro colpisce il bersaglio, la sua mano affonda nelle carni della vittima e una grande luce invade il suo corpo, fuoriuscendo da tutti gli orifizi come se la vittima fosse una lanterna vivente. La vittima subisce tanti danni quanti i PK usati (TK per dimezzare) e rimane automaticamente immobilizzata per il resto del round. Inoltre, se il TAP ha avuto successo, essa deve anche effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA con penalità di -1 ogni 5 PK usati: se il tiro riesce essa è stordita per 1 round, ma, se fallisce, il calore prodotto dalla luce consuma tutti i suoi organi interni, uccidendo la vittima all'istante.
PK minimi: 23.

Tecnica Finale del Potere della Luce

Il colpo segreto del Potere della Luce consiste nel trasformare la materia in energia luminosa. Per lanciarlo occorre un intero round di concentrazione, durante il quale il maestro non può fare nient'altro. Occorre quindi effettuare un TpC e un TAP: se il TAP fallisce, il colpo non ha effetti secondari (vedi sotto) e la vittima può fare un TK per dimezzare le ferite.

Se il TAP riesce, il round successivo la vittima viene inondata da una colonna di luce avvolgente che sembra provenire

direttamente dal sole (questo sempre che il TpC abbia avuto successo). La vittima subisce tanti danni quanti i PK usati nel colpo (non si può fare TK per dimezzare) e deve effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA con penalità di -1 ogni 7 PK usati: se fallisce, essa viene trasformata in particelle di luce e dissolta insieme al suo equipaggiamento (esclusi artefatti), viceversa rimane stordita per 2d6 round e perde 1d6 punti di RESISTENZA a causa di ustioni su tutto il corpo.
PK minimi: 27.

OMBRA

I combattenti appartenenti al Potere dell'Ombra usano il proprio karma per attingere all'energia caotica dell'ombra, che viene usata creare scompensi nella materia e nello spirito delle vittime, sfruttando l'entropia in essi già presente. Le armature non assorbono i colpi portati con il Potere dell'Ombra. I colpi di questo Potere funzionano ovunque.

Colpo Accecante

Con questo colpo il combattente utilizza il proprio karma per produrre intorno a sé una nera cappa avvolgente d'ombra. Tutti coloro che si trovano entro 3 metri per LK del combattente sono influenzati dall'ombra, senza discriminazioni possibili; solo chi è già cieco può sottrarsi agli effetti del colpo. Per produrre il colpo è necessario solo un TAP (no TpC): se esso riesce, allora causa un danno ogni 2 PK usati (TK per dimezzare) e acceca temporaneamente per 1 round ogni 2 PK spesi nel colpo tutti coloro che si trovano entro l'area d'effetto sopra indicata. Se invece il TAP non riesce, il colpo non causa danni e acceca semplicemente una creatura entro 1 metro per LK, scelta dal combattente, per 2 round.
PK minimi: 7.

Tecnica di Animazione delle Ombre

Con questa tecnica il combattente è in grado di animare la tenebra intorno a sé per creare guerrieri d'ombra al suo servizio. Occorre un TAP e se riesce il combattente crea un numero massimo di ombre pari a una ogni 3 PK usati, che emergono dalla tenebra circostante. Le ombre hanno fattezze umanoidi e ABILITÀ +



RESISTENZA (suddivise come desidera il combattente) pari ai PK usati. Le ombre possono essere ferite da qualsiasi arma, dagli incantesimi e dal karma, ma non sono influenzate da controincantesimi di qualunque tipo. Ogni ombra può fare 1 attacco al round, causando danni come un mostro di taglia media e una vittima che viene colpita deve fare un tiro di FORTUNA per evitare di perdere un punto di ABILITÀ per un turno. La perdita dei punti ABILITÀ è cumulabile. Le ombre perdono un punto di RESISTENZA al round se esposte alla luce solare. Infine, esse non possono lanciare incantesimi né utilizzare oggetti magici.

Se il TAP iniziale fallisce, il combattente crea solo un'ombra con ABILITÀ + RESISTENZA iniziali (suddivise come desidera il combattente) pari alla metà dei PK usati.
PK minimi: 10.

Colpo del Drago Nero

Usando questo colpo il combattente utilizza il karma per creare una testa di drago che inghiotte la vittima designata. È necessario un TpC e un TAP: se il TAP fallisce, la vittima può ridurre i danni a un quarto con un TK e l'unico effetto secondario è un attimo di sconcerto che le causa una penalità di -1 all'Iniziativa nel round successivo.

Lanciando il colpo, dal corpo del combattente fuoriesce una testa di drago fatto d'ombra che si lancia verso la vittima, allungando il proprio collo fino a 1 metro per LK del combattente e spalancando le fauci per divorarla. La testa è enorme e riesce a divorare in un sol boccone creature di dimensioni massime pari a 3,6 m. Se il TAP (oltre al TpC) riesce, oltre al TK per dimezzare le ferite, la vittima deve fare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce, essa è spaventata e comincia a tremare per 1d6 round, con un malus di -1 a TpC fino a che non smette. Se invece il tiro fallisce, la vittima viene colta da enorme choc e sviene per 2d6 round.

PK minimi: 13.

Colpo dell'Incubo Oscuro

Tramite questa tecnica il combattente è in grado di evocare le paure nascoste della sua vittima, assalendo sia il suo spirito che la sua mente. Quando lancia il colpo (che impiega l'intero round di azioni del combattente), la

vittima viene improvvisamente circondata da una cupola d'ombra nella quale si aprono centinaia di piccole bocche fameliche che le piombano addosso azzannandola da ogni parte. Non serve alcun TpC, e sia che il TAP riesca o meno, la vittima può fare un TK per dimezzare i danni e deve inoltre effettuare un test di FORTUNA: se riesce, la cupola si dissolve e la vittima rimane stordita per 1d2 round. Se invece il tiro fallisce, la vittima rimane imprigionata nella cupola e comincia a rivivere tutte le sue paure, incapace di reagire e di percepire ciò che avviene intorno a lei, per 1 round ogni 3 PK usati nel colpo. Chiunque tenti di entrare nella cupola e attaccare la vittima corpo a corpo deve fare similmente un test di FORTUNA per resistere agli effetti nefasti del campo d'ombra (se fallisce rimane preda delle sue paure, ma non subisce danni derivanti dai PK). Qualsiasi danno provocato alla vittima non viene da essa percepito ed essa non si sveglierà dal suo incubo che alla fine della durata del colpo.

PK minimi: 17.

Colpo Divora Spirito

Facendo appello alle proprie energie oscure, il maestro è in grado di rubare parte dello spirito alla vittima. Quando lancia questo difficile colpo (che occupa l'intero round di azioni), decine di sottili serpenti d'ombra fuoriescono dal corpo del maestro e schizzano fino a una distanza di 2 metri per LK, avvolgendo la vittima. È necessario un TpC e un TAP: se il TAP non riesce, la vittima non può ridurre i danni a un quarto e perde 1 punto ABILITÀ per 1 turno.

Se il TAP riesce, la vittima deve effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se il tiro riesce significa che l'energia del maestro è riuscita a prosciugare solo temporaneamente le riserve fisiche della vittima, viceversa il karma del maestro ha creato una breccia nello spirito della vittima, al quale il maestro comincia ad attingere. Nel primo caso i serpenti d'ombra ritornano nel corpo del maestro donandogli 1/3 dei danni fatti alla vittima: questi punti RESISTENZA rimangono al maestro per 1 turno o finché non viene ferito abbastanza da azzerarli, e solo dopo che il maestro li ha perduti la vittima può recuperarli usando mezzi magici o naturali. I punti RESISTENZA acquisiti possono portare i punti RESISTENZA del maestro oltre il proprio



punteggio iniziale. Se invece il tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA fallisce, i serpenti d'ombra penetrano nel corpo della vittima e iniziano a consumare il suo spirito. L'individuo perde un punto ABILITÀ al turno (iniziando subito dopo essere stato colpito), fino a che raggiunge lo 0, provocando così la morte dell'individuo, oppure fino a quando qualcuno salva la vittima con un incantesimo che scaccia le maledizioni. Inoltre, la vittima che ha fallito il suo tiro perde 1d3 punti RESISTENZA iniziali permanentemente. Se riesce a riprendersi dal colpo, i punti ABILITÀ ritornano al ritmo di un punto al giorno.
PK minimi: 27.

Tecnica Finale del Potere dell'Ombra

Con questo terribile colpo il maestro è in grado di annullare la materia trasformandola in ombra. Per lanciare questo colpo il maestro deve fare appello a tutte le sue energie per influenzare lo spirito della vittima e per questo è richiesto un intero round di concentrazione. Nel round successivo il maestro rilascia il suo colpo, facendo in modo che l'ombra della sua vittima diventi un portale in grado di risucchiare l'individuo stesso. È necessario solo un TAP (nessun TpC): se non riesce, la vittima può fare un TK per dimezzare i danni (non per ridurli a un quarto) e deve inoltre effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA per non rimanere paralizzata per 1d3 round cercando di resistere all'attrazione gravitazionale esercitata dalla sua ombra.

Se il TAP riesce, la vittima subisce tanti danni quanti sono i PK usati (non può dimezzarli) e deve fare un test di FORTUNA: se fallisce, la vittima viene risucchiata dentro la propria ombra, che poi si rimpicciolisce fino a scomparire (la vittima è irrimediabilmente perduta a meno di interventi divini diretti). Se invece il tiro riesce, l'ombra non riesce ad imprigionare la vittima, ma essa rimane rallentata per 1 turno a causa degli scompensi gravitazionali intorno a sé. Il colpo può essere lanciato solo se la vittima possiede un'ombra o si trova in una zona d'ombra entro 3 metri per LK del maestro.
PK minimi: 27.

TERRA

I combattenti appartenenti al Potere della Terra usano il proprio karma per disgregare la materia o viceversa per farla calcificare. Le armature assorbono i colpi portati con il Potere della Terra. I colpi di questo Potere funzionano ovunque, tranne che nel Piano dell'Acqua.

Tecnica dello Scudo di Pietra

Grazie a questa tecnica difensiva, il combattente è in grado di rafforzare a tal punto i propri muscoli e la propria pelle da creare una vera e propria corazza dermale. Il combattente deve concentrarsi per un intero round e la tecnica necessita solo di un TAP: se fallisce i PK usati vengono sprecati, viceversa la pelle del combattente assume una colorazione grigio pietra e assume la stessa resistenza di una armatura pesante naturale. La tecnica rimane attiva per 1 round ogni 2 PK usati senza che il combattente debba utilizzare altri PK. Tuttavia se lo desidera, il combattente può rafforzare lo scudo dermale: per ogni ulteriore punto di PK speso ogni round ottiene un punto di bonus al tiro di Armatura.

PK minimi: 7.

Tecnica dello Sdoppiamento Corporeo

Il combattente è in grado di utilizzare il proprio karma per creare un proprio duplicato identico, convertendo parte della propria energia in materia. Il combattente necessita di un intero round di concentrazione, durante il quale deve rimanere immobile senza fare nient'altro ed effettuare un TAP. Se perde la concentrazione (es: viene ferito) o se fallisce il TAP, i PK usati vanno sprecati e la tecnica non ha effetto. Se invece il TAP riesce, il combattente si sdoppia in due o più esseri identici in base ai PK utilizzati: ogni 10 PK usati nel colpo infatti, il combattente è in grado di creare un proprio doppione. I duplicati sono vestiti esattamente come l'originale, indossano le stesse armi e sono virtualmente indistinguibili dall'originale. Inoltre tutti i duplicati hanno le stesse conoscenze e abilità dell'originale (incluso l'uso del Karma), con le seguenti limitazioni:

- 1) la tecnica non riesce a duplicare la magia, e quindi gli oggetti magici posseduti dal



combattente verranno duplicati sui doppioni come se fossero normali (es: una spada +2 diventa una semplice spada, un anello del teletrasporto sarà un semplice anello, ecc.);

- 2) per il motivo sopra citato, i duplicati non riescono a lanciare incantesimi né ad usare oggetti magici, ma l'originale può farlo normalmente;
- 3) i punti RESISTENZA e i PK dei duplicati vengono ridotti in base al numero di combattenti esistenti (es: se Tenshin usa la tecnica per creare due doppioni, in totale i combattenti saranno tre, quindi i punti RESISTENZA e i PK dei due doppioni saranno 1/3 di quelli totali di Tenshin);
- 4) i punteggi di Forza e Acrobazia del combattente originale e quelli dei duplicati vengono temporaneamente ridotti di 1 punto per ogni duplicato creato.

I duplicati hanno un legame mentale permanente con l'originale e fanno sempre ciò che egli ordina. Essi agiscono contemporaneamente ma vengono considerati esseri singoli, dotati di corpo e mente separati. I duplicati permangono per 1 round per Livello Karmico del combattente o finché non vengono distrutti fisicamente.

PK minimi: 10.

Colpo del Maglio Distruttore

Questo particolare colpo non viene utilizzato direttamente su un bersaglio vivente, ma è utilissimo contro qualsiasi tipo di costruzione o di oggetto. Il combattente colpisce con violenza un oggetto, una sezione di terreno o di una costruzione (nessun TpC) e poi effettua un TAP. Se il TAP fallisce, il bersaglio subisce 1 Punto Danno ogni PK usato. Nel caso il colpo venga rivolto sul terreno o su un pavimento, esso provoca una leggera scossa entro 1 metro per LK che continua per 1d6 round e causa una penalità di -1 al TpC e ai test di ABILITÀ di tutti quelli che si trovano sull'area d'effetto (il combattente può fare un Tiro Acrobazia per evitare il tremore).

Se invece il TAP riesce, il bersaglio subisce 2 PD per ogni PK utilizzato. Nel caso il colpo sia diretto al terreno o a un pavimento, esso genera un violento terremoto entro 2 metri per LK che perdura per 2d6 round. Durante il terremoto, chi combatte rimanendo sull'area d'effetto del terremoto ha un malus di -2 al TpC e ai test di ABILITÀ. Inoltre, una vittima

scelta a caso tra i presenti (escluso il combattente) deve fare un test di FORTUNA o essere inghiottito in una voragine che si apre sotto i suoi piedi (cade per 3d6 metri, con conseguenti danni da caduta). Quando il terremoto cessa, le spaccature prodotte restano.

Se il colpo viene utilizzato contro una creatura del Piano Elementale della Terra (TpC richiesto in questo caso), essa fa un TK per dimezzare i danni come al solito e poi un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce, subisce altri 1d6 danni, viceversa esplose.

PK minimi: 13.

Colpo degli Artigli di Pietra

Con questa insolita tecnica il combattente è in grado di far fuoriuscire delle enormi stalagmiti di roccia dal terreno circostante per colpire coloro che si trovano entro il suo raggio d'azione. Il combattente può creare al massimo una stalagmite ogni 3 PK usati ed esse appaiono in un raggio di 3 metri per suo LK. Non è necessario alcun TpC: dopo aver deciso il numero di bersagli da colpire (uno per ogni stalagmite da creare), gli artigli di pietra emergono dal terreno e colpiscono tutte le vittime prestabilite infilzandole. Le stalagmiti possono estendersi in aria fino a 1 metro per LK, e quindi possono colpire solo chi si trova entro questa distanza massima dal terreno. Occorre successivamente un TAP ed è consentito un TK per dimezzare i danni. Oltre a ciò, le vittime devono fare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce subiscono una forte emorragia, viceversa subiscono un danno critico. Ovviamente il numero di PK usati viene suddiviso equamente tra le stalagmiti create per determinare le ferite inferte.

PK minimi: 17.

Colpo Disgregatore

Grazie a questo temibile colpo il maestro è in grado di esercitare sulla materia un controllo tale da provocare la sua disintegrazione istantanea, trasformandola in energia. Occorre un normale TpC e un TAP: se il TAP fallisce, i danni sono dimezzati (nessun ulteriore TK per ridurli) e la vittima viene scossa da un tremore continuo per 1d6 round, che gli causa una penalità di 1 punto al TpC (nessun TS per evitare).



Se invece il TAP riesce, allora il maestro ha innescato nel corpo del bersaglio una reazione a catena che finirà per disintegrarlo. La vittima può fare un TK: se fallisce, l'individuo morirà disgregandosi lentamente in 1d6 round (solo un intervento divino diretto può interrompere il processo). Se invece il TK riesce, la vittima subisce la metà dei danni causati coi PK, ma deve fare un Tiro Guarire con penalità di -1 ogni 7 PK usati nel colpo: se riesce è solo rallentata per 1d4 round, ma se fallisce è stordita per 3d6 round.

L'uso del colpo contro oggetti è limitato ad oggetti di volume massimo di 3x3x3 m e si applicano le solite regole riguardanti oggetti magici influenzabili dal maestro in base al suo LK.

PK minimi: 23.

Tecnica Finale del Potere della Terra

Il Custode del Potere della Terra è in grado di fare appello al proprio karma per creare intorno a sé una barriera di pietre che si muovono intorno a lui a grande velocità. Per creare la barriera è necessario un TAP spendendo i PK minimi richiesti dal colpo: se il TAP non riesce, il colpo non funziona, ma il maestro perde solo metà dei PK utilizzati.

Una volta creata, la barriera permane fino a quando il maestro resta concentrato (ovvero non viene ferito). Il raggio entro il quale si può estendere la barriera di pietre (che è spesso 1 metro) può variare da 10 cm fino a 1 metro per LK attorno al corpo del maestro. La barriera protegge il maestro da qualsiasi

attacco da ogni direzione, e chiunque tenti di attraversarla viene colpito dalle pietre, che causano tanti danni quanti sono i PK usati nella tecnica (il maestro può aggiungere altri PK ogni round senza interrompere la concentrazione): la vittima può fare un TK per dimezzare le ferite e deve effettuare anche un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA o rimanere stordita per 1d6 round.

Mentre mantiene attiva la barriera il maestro non può fare altro che muoversi a metà del suo normale movimento e parlare, ma non può lanciare incantesimi né attivare oggetti magici o poteri mentali.

Quando decide di portare a termine il colpo, il maestro rilascia intorno a sé tutte le pietre create, che sibilano tutt'intorno fino a una distanza di 2 metri per LK e colpiscono automaticamente (no TpC) tutti i bersagli che si trovano entro il raggio d'azione del colpo, i quali si suddividono i danni in base ai PK totali impiegati nella barriera (non possono dimezzare le ferite).

Inoltre, i bersagli colpiti fanno un ulteriore tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se falliscono, svengono per 2d4 round.

***Esempio:** Ci sono 3 creature entro 20 metri dal maestro, ed egli decide di rilasciare la barriera che adesso ha una potenza di 30 PK (27 iniziali e altri 3 aggiunti in due round successivi). Ogni creatura viene colpita e si procura $30/2 = 10$ danni (non dimezzabili).*

PK minimi: 27.

SACRA LUCE DI KENTO

La Sacra Luce di Kento è una antica tecnica basata sulla forza spirituale del combattente, che viene materializzata all'esterno grazie al karma e utilizzata per piegare e distruggere lo spirito e il corpo degli avversari, separando l'anima dal corpo di qualsiasi essere vivente e non-vivente. La leggenda vuole che questa tecnica sia stata fondata dal dio Kento, che volle farsi uomo e insegnare ai mortali la sua filosofia di vita e di combattimento. Se la leggenda risultasse vera (come predicano i

sacerdoti di Kento), questa risulterebbe l'unica tecnica di lotta karmica creata da un essere divino e trasmessa ai mortali.

È dunque una tecnica molto potente che funziona contro qualunque tipo di essere, esclusi quelli di natura immortale: la loro forza vitale è infatti troppo forte per essere distrutta da quella mortale del combattente.

Naturalmente se ad usare la tecnica è una



creatura immortale, la restrizione non si applica più nel suo caso. La tecnica inoltre non danneggia gli oggetti in alcun modo, eccezion fatta per quelli dotati di uno spirito o un'anima (es.: oggetti intelligenti). In questi casi, la tecnica li danneggia normalmente, e una volta distrutto l'oggetto, l'anima che esso possedeva viene similmente distrutta.

Nota Importante: è vero che il Kento è efficace contro tutte le creature, ma finché non diventa del livello magico adatto il combattente non può comunque colpire tutti quei mostri feribili solo con armi magiche di un certo grado di potenza.

A seconda delle ferite inferte dal colpo, esistono vari effetti secondari:

- 1/3 dei punti RESISTENZA iniziali perduti: tiro (3d6) ABILITÀ + RESISTENZA o stordimento per 1d3 round;
- 1/2 dei punti RESISTENZA iniziali perduti: tiro (3d6) ABILITÀ + RESISTENZA, se riesce la vittima rimane stordita per 1 round, altrimenti rimane accecata per 1d6+1 round;
- 0 punti RESISTENZA rimasti: la vittima crolla a terra e il suo spirito vitale si dissolve parzialmente, se viene in qualche modo salvata o resuscitata, ha perso permanentemente un punto ABILITÀ e la perdita si ripete ogni volta che viene portata a 0 punti RESISTENZA con la tecnica Kento. Quando l'ABILITÀ scende sotto i tre punti in questo modo, l'essenza vitale dell'individuo si estingue per sempre e non è più né resuscitabile, né reincarnabile, né clonabile in alcun modo.

Nel corso dei secoli la Sacra Luce di Kento è stata sempre più manipolata dalla Chiesa di Kento, e oggi viene insegnata esclusivamente ai guerrieri ed ai sacerdoti votati a Kento che si dimostrano particolarmente degni, ed è severamente proibito dal clero insegnarla ai non credenti. Chi disobbedisce viene immediatamente messo al bando e si scatena una crociata per ucciderlo, così come deve essere ucciso il miscredente che l'ha appresa. È permesso invece convertire gli individui e poi insegnarla ai più meritevoli, ma se essi deviano dalla filosofia di Kento o lo rinnegano, è il dio stesso che impartisce

l'ordine di morte dell'individuo ai suoi più fedeli seguaci (seguire la filosofia di Kento significa seguirne i precetti e gli obblighi, anche se non si beneficia dei poteri speciali riservati ai suoi sacerdoti e paladini). Tuttavia esiste una frangia di combattenti (detta Fazione Umanista) che non crede alla leggenda sull'origine divina della scuola e insiste che sia stato invece il figlio di Khailor (l'unico individuo che abbia mai sconfitto un dio) a inventarla. Questi maestri continuano a insegnare le tecniche del Kento ad altri allievi senza che questi siano adepti del dio Kento. Nonostante lo scisma, esiste un solo successore e viene designato facendo scontrare il prescelto della Chiesa di Kento contro il prescelto della Fazione Umanista.

Liv.	Colpi Speciali	Raggio
1	Tecnica di Distruzione dello Spirito	Contatto
1	Colpo del Cerchio Imprigionante	Distanza
2	Tecnica di Riflessione del Karma	Variabile
2	Colpo della Sacra Luce Purificatrice	Contatto
3	Sfera Astrale	Distanza
3	Tecnica del Colpo Olografico	Speciale
4	Tecnica di Potenziamiento Spirituale	Speciale
4	Tecnica di Sdoppiamento delle Immagini	Contatto
5	Onda del Dragone	Distanza
6	Colpo Segreto di Kento	Contatto

RAGGIO SPIRITUALE (PK MINIMI: 3)

I combattenti di Kento possono portare i propri colpi anche a distanza facendo partire da una delle mani un raggio di luce bianchissima in cui concentrano la loro energia karmica. Il raggio d'azione del raggio è di 2 m per livello karmico e il raggio ha un diametro di 1 cm per PK utilizzato: occorre come al solito un TpC e un TAP e chi viene colpito deve fare un TK per dimezzare le ferite (o ridurle ad un quarto se il TAP non riesce). L'armatura eventuale non assorbe alcuna parte del danno e il colpo non può



essere mirato ad una parte del corpo. Il raggio può essere diretto contro un essere e tutto ciò che si viene a frapporre tra la mano del combattente e il bersaglio d'arrivo del raggio subisce i PK usati (può fare un TK per dimezzare), e i PK subiti in questo modo dagli ostacoli (esseri) eventuali che si trovano lungo il percorso del raggio vengono detratti da quelli totali usati, così che alla fine il raggio può colpire il bersaglio con una potenza molto inferiore o addirittura non arrecargli alcun danno.

Esempio: Aranda lancia un raggio da 20 PK a Bivotar, distante 10 m. Fra Aranda e Bivotar si frappongono Creen (RESISTENZA 10) e Darian (RESISTENZA 12) che subiscono il raggio: Creen fa il TK ma subisce 10 danni e muore; il raggio ha ancora 10 PK, Darian viene colpito e fa il TK, subisce 5 danni e rimane in vita; il raggio ha ancora 5 PK e colpisce finalmente Bivotar che può fare il TK per subire solo 2 danni. Se Creen non avesse fatto il TK avrebbe subito comunque 11 danni (tutta la sua RESISTENZA +1) e sarebbero rimasti 9 PK per Darian. A livello 0 il raggio non può essere usato.



COLPI SPECIALI

Tecnica di Distruzione dello Spirito

Grazie ad essa il combattente invade con la sua energia vitale il corpo del suo avversario cercando di piegare la sua resistenza e fiaccarne le forze. Dopo il TpC se il TAP riesce la vittima può fare TK per dimezzare i danni, ma deve anche fare un secondo TK: se non riesce è rallentata per 1d6 round. PK minimi: 7.

Colpo del Cerchio Imprigionante

Il combattente concentra la propria energia karmica sotto forma di un anello di energia che si materializza attorno alla vittima (TpC e TAP) e comincia a stritolarla. La vittima deve trovarsi entro un raggio di 2 metri per LK del combattente, e non deve avere una taglia superiore a un gigante affinché il colpo possa funzionare. La vittima colpita deve fare il solito TK per dimezzare i danni, e se il TAP è riuscito deve fare anche un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce vuol dire che ha spezzato l'anello e si è liberata, viceversa l'anello continua ad esistere e ad impedirle di muovere braccia e mani (e ali se ne è dotata). La vittima può fare un tiro ogni round successivo per liberarsi dalla morsa, e nei round successivi l'anello non causa altri danni, immobilizza solo la vittima. PK minimi: 8.

Tecnica di Riflessione del Karma

Grazie a questa tecnica passiva il combattente usa la propria energia per riflettere sull'avversario i suoi stessi colpi. Quando decide di usarla, il combattente deve specificare il numero di colpi che intende riflettere, ed ognuno conta come un attacco perso da parte del combattente (è logico che se dispone di un solo attacco potrà riflettere un solo colpo al round). Il combattente deve fare TpC l'avversario e poi il TAP: se anche 1 solo dei due non riesce la tecnica non ha effetto, ma il combattente non consuma PK. Se invece TpC e TAP riescono, allora il colpo inferto al combattente si riflette automaticamente su chi l'ha portato, e il combattente detrae dai suoi PK lo



stesso ammontare di quelli usati dall'avversario; se però non possiede abbastanza PK, la tecnica non ha effetto e lui subisce il danno, ma non spreca alcun PK. Il combattente può respingere solo i colpi che utilizzano PK, può respingere sia quelli portati a distanza che in combattimento corpo a corpo, e anche quelli normalmente non parabili o schivabili.
PK minimi: variabili.

Colpo della Sacra Luce Purificatrice

Il combattente colpisce la vittima cercando di far uscire da essa lo spirito vitale sotto forma di luce. Dopo il TpC è importante il TAP: se non riesce la vittima può fare TK per ridurre ad un quarto le ferite senza ulteriori effetti, ma se riesce oltre al TK per dimezzare le ferite, la vittima deve effettuare anche un test di FORTUNA. Se il test riesce è solo brevemente disorientata e non può lanciare incantesimi o comunque fare azioni che richiedono alta concentrazione per il round successivo (ma trattiene dentro di sé lo spirito vitale), viceversa dalla ferita fuoriesce un intenso raggio di luce (l'essenza vitale della vittima) e l'essere colpito perde un quarto dei punti RESISTENZA rimasti dopo il colpo (minimo 1 punto RESISTENZA).
PK minimi: 12.

Sfera Astrale

Il combattente concentra in un dito la sua energia karmica e la fa esplodere all'esterno sotto forma di una sfera di luce argentea. La Sfera ha un diametro di 2 cm per ogni punto karma utilizzato, si materializza ad un centimetro dalla mano del combattente e può essere scagliata fino ad una distanza di 4 m per livello karmico. Non serve il TpC (la sfera colpisce automaticamente il bersaglio, che però deve essere a distanza dal combattente maggiore o uguale al diametro della sfera e che può comunque schivarla o pararla), ma il TAP sì: gli effetti della sfera sono identici a quelli del Raggio Luminoso. La Sfera consuma 1 attacco e se ne può fare solo una al round.
PK minimi: 13.

Tecnica del Colpo Olografico

Il combattente riesce a creare un duplicato illusorio di se stesso mentre si sposta a velocità incredibile per attaccare la vittima da un'altra

direzione. La tecnica si articola in due parti: la creazione di uno o più ologrammi e l'attacco vero e proprio. All'inizio il combattente effettua il TAP: se fallisce riesce a creare un ologramma ogni 5 PK usati, se riesce uno ogni 3. Gli ologrammi appaiono entro un raggio di 2 m per livello karmico dalla posizione iniziale del combattente esattamente dove lui vuole: in realtà è lo stesso combattente che spostandosi a velocità estrema lascia un po' della sua energia spirituale in vari punti creando doppioni di se stesso, così che l'avversario non riesce a distinguere il vero dalle immagini. Alla fine il combattente attacca la vittima dalla posizione che lui sceglie usando i PK rimasti (minimo 3), e la vittima deve fare un test di Percezione con un punto di penalità per ogni possibile attaccante (ovvero il numero di "doppi" + l'originale). Se fallisce il tiro Percezione, la vittima è sorpresa (usare le regole della sorpresa), altrimenti reagisce normalmente. Se la vittima non è sorpresa può agire e tentare di schivare o di parare il colpo o attaccare il combattente e può fare un TK per dimezzare i danni. Le immagini si formano all'inizio del round, indipendentemente dall'iniziativa (come lo schermo di protezione) e permangono per tutto il round. L'uso della Tecnica (cioè la creazione di ologrammi più il colpo) viene considerata come una azione: se il combattente dispone di più azioni può effettuarle tutte in seguito al colpo (può usare altri PK, minimo 3, o tecniche con PK ma non magie), beneficiando così dell'eventuale sorpresa, oppure può scegliere di trasferirsi al posto di un'altra immagine (viene considerato un attacco) e ritentare di colpire il bersaglio da lì con o senza PK (si tira nuovamente per la sorpresa e se si usano PK gli effetti secondari del colpo sono gli stessi). Il combattente vero non può essere distinto in alcun modo dalle immagini, nemmeno con la magia, ed esse non scompaiono se vengono colpite; se però la vittima possiede l'abilità di sentire rumori o di combattere alla cieca o di fiutare ed effettua con successo un tiro della relativa Abilità Speciale, allora le possibilità che il combattente la prenda di sorpresa vengono dimezzate rispetto alla situazione precedente (si può effettuare la prova di Abilità Speciale ogni volta che il combattente cerca di attaccarlo di sorpresa). La tecnica è inutile contro avversari che non basano la loro



percezione del mondo esterno sulla vista (es.: pipistrelli, vermi, ecc.) e contro chi è cieco (su essi si può però ottenere la sorpresa se non hanno una delle tre abilità sopraccitate). Un'ultima nota riguarda le immagini: si muovono come vuole il combattente e sembrano vere, ma sono immateriali al tocco e scompaiono solo a fine round (non possono essere distrutte nemmeno da magie o controincantesimi); una di esse è però il combattente, e se la vittima è tanto fortunata da scegliere di attaccare quella, il combattente non può farci nulla.

PK minimi: 15.

Tecnica di Potenzamento Spirituale

Grazie a questa difficile tecnica il combattente è in grado di moltiplicare la propria energia fisica e spirituale per un tempo limitato, diventando più forte e più resistente del normale. Occorre un intero round di concentrazione e un TAP: se esso fallisce, il potere non ha effetto e spreca la metà dei PK impiegati nella tecnica. Se invece il TAP riesce, il combattente viene circondato da un'aura rossastra che indica che si trova in uno stato di grande potenza fisica e spirituale. In termini di gioco, per ogni 3 PK impiegati nella tecnica, i punteggi di Forza, Acrobazia e Guarire dell'individuo crescono di 1 punto (con qualsiasi modifica alle statistiche che da essi dipendono applicabile immediatamente) e rimangono tali per un massimo di 1 round per LK del combattente (il combattente può rinunciare al potenziamento anche prima). Inoltre, chiunque attacchi il combattente corpo a corpo viene invaso dalla sua aura di potenza e i suoi TpC e TxF vengono penalizzati di 1 punto ogni 8 PK usati nella tecnica. Tuttavia, quando la tecnica cessa di avere effetto, il corpo del combattente risente gravemente dello sforzo psico-fisico compiuto, ed egli rimane affaticato e stordito per lo stesso numero di round durante i quali ha mantenuto questa tecnica.

PK minimi: 17.

Tecnica di Sdoppiamento delle Immagini

Tramite questo colpo il combattente riesce a far assumere al proprio corpo più posizioni nello spazio contemporaneamente diventando ubiquo. Attivando il potere, il

combattente moltiplica la propria fisicità e riesce a trovarsi contemporaneamente in vari punti dello spazio in un raggio di 2 m per livello karmico. Non esiste una vera immagine del combattente, ma egli è parte di tutte, e pertanto non può essere ferito se non da attacchi che riescono a colpire contemporaneamente tutte le immagini (ossia tutta l'area nella quale esse sono comprese). Da notare ancora che tutte le immagini si muovono e agiscono come il combattente attaccando simultaneamente lo stesso bersaglio, il quale pertanto non può schivare visto che non c'è una persona precisa da cui l'attacco proviene ma è opera di tutte le immagini. In questo stato non possono essere lanciate magie, e il combattente può combattere solo con armi da mischia, a mani nude o PK. Un individuo in trasmigrazione corporea può essere affrontato normalmente da un altro nello stesso stato, a patto che entrambi siano dello stesso livello, altrimenti il combattente inferiore non riuscirà a colpire tutte le immagini dell'altro visto che lo immagini del secondo sono di più (ce ne sono di più perché è più grande l'area d'effetto del colpo), mentre il combattente superiore potrà colpire l'altro senza problemi. Lo sdoppiamento perdura per 1d6 round (compreso quello in cui viene iniziato) e non può essere annullato dalla magia. Lo sdoppiamento iniziale è considerato come un attacco e perciò il combattente può farne altri in quel round se possiede 2 o più attacchi. Gli unici colpi col karma che non si possono fare durante lo Sdoppiamento delle Immagini sono il Colpo Finale e i colpi mirati.

PK minimi: 20.

Onda del Dragone

Il combattente proietta la propria energia all'esterno sotto forma di un immenso dragone lucente che si scaglia sul bersaglio. Il dragone ha il corpo di serpente e la testa di drago ed è lungo 3 m e alto 50 cm per livello karmico, fatto di luce brillante. Il dragone esce dal corpo del combattente come una colonna verticale e poi si scaglia sul bersaglio (normale TpC e TAP): tutto ciò che incontra sul suo cammino lo divora e chi viene colpito può fare TK (o distruzione) per dimezzare i danni, senza che i PK vengano sottratti a quelli destinati al bersaglio come avviene col Raggio Luminoso. La vittima fissata (e solo lei) deve



fare inoltre un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce rimane stordita per 1d3 round e subisce altri 1d2 danni, viceversa rimane paralizzata per 2d6 round e perde 1/5 dei suoi punti RESISTENZA iniziali. Il combattente può dirigere il percorso del dragone per fargli inghiottire altre vittime (servono altri TpC e TAP, con penalità di -1 su entrambi per ogni ulteriore bersaglio oltre al primario), ma solo se il percorso da compiere fra punto di partenza e punto di arrivo non supera la sua lunghezza. Inoltre, lanciare l'Onda del Dragone occupa 1 intero round e il bersaglio deve essere a distanza minima di 3 m.

PK minimi: 23.

Colpo Segreto di Kento

Usando questa tecnica, il maestro di Kento impiega tutta la sua energia vitale per estinguere quella dei suoi avversari. Il maestro sceglie una vittima e si concentra intensamente su di essa, accumulando la propria energia spirituale in una mano: trascorso un round in completa concentrazione durante il quale non si muove né attacca, all'inizio del round

successivo si scaglia automaticamente per primo sulla vittima e la trafigge con la sua mano (no TpC). Dopo di che fa il TAP: se fallisce la vittima subisce per intero i PK utilizzati dal maestro e deve effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA per evitare di poter combattere solo in modo difensivo nel round successivo.

Se il TAP riesce, la vittima subisce danni pari ai PK usati più la metà dei punti RESISTENZA attuali del maestro: è possibile fare un TK per dimezzare solo le ferite derivanti dai punti RESISTENZA del maestro, non quelle derivanti dai PK usati. La vittima deve effettuare anche un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce è rallentata per 1d3 round, viceversa resta paralizzata per 2d6 round. Il maestro dal canto suo, dopo aver portato il colpo fa un tiro Guarire: se fallisce perde la metà dei punti RESISTENZA attuali per lo sforzo, e se riesce rimane stordito per 1d6 round. Il colpo segreto può essere usato una sola volta al giorno a causa dell'enorme sforzo che richiede al maestro di Kento.

PK minimi: 27.

SCUOLA DELLA GEMMA DEI GHIACCI

La Scuola della Gemma dei Ghiacci deriva dalla Scuola universale di Sarkom, dal Potere dell'Acqua. Il suo fondatore è Laïs Keran, che, dopo aver perso lo scontro per la successione al titolo di Custode del Potere dell'Acqua, se ne andò dalla Scuola di Sarkom e dedicò il resto della sua vita ad evolvere la sua tecnica fino a diventare padrone delle energie fredde, creando la Gemma dei Ghiacci. La Gemma si basa sulla forza vitale e sull'abilità combattiva dell'individuo: il combattente è in grado di utilizzare il proprio karma per influenzare le energie fredde che scorrono in natura, concentrandole tutte nei propri colpi. La particolarità di questa tecnica è che l'energia del combattente è un'energia fredda, che esso riesce a produrre azzerando l'energia cinetica

degli atomi e abbassando la temperatura dell'aria e dei corpi fino a farli congelare.

I combattenti che usano la Gemma hanno un bonus di +1 a tutti i tiri contro effetti magici o naturali basati sul freddo e sono talmente abituati al gelo che possono sopportare fino a -10°C senza problemi.

Quando un soggetto viene ferito dalla Gemma ci sono varie conseguenze in base a quanti danni subisce dal totale:

- 1/3 dei punti RESISTENZA persi: tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA o stordito per 1d6 round;
- 1/2 dei punti RESISTENZA persi: tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce



rimane stordito per 1d3 round; se fallisce viene paralizzato per 3d6 round;

- 0 punti RESISTENZA rimasti: il bersaglio viene completamente congelato ed il suo corpo diventa fragilissimo (basta provocargli 5 danni per ridurlo a pezzi). Anche se teoricamente morto, in realtà il suo spirito è ancora imprigionato nel corpo, e per rivitalizzarlo occorre un incantesimo ad hoc da ricercare; se il corpo viene fatto a pezzi, la sua anima si libera e potrà essere reincarnato.

La Gemma è totalmente inefficace solo contro gli Incorporei e gli esseri del Fuoco. Tutti quegli esseri immuni al gelo (come la maggior parte dei non-morti), non subiscono danni dalla tecnica, ma devono comunque effettuare un TK, poiché si forma intorno a loro uno strato di ghiaccio che potrebbe imprigionarli; se il TK fallisce, essi rimangono paralizzati per 1 round ogni 3 PK usati, se riesce sono solo rallentati per 1 round. Infine, chi è protetto da Resistenza al Freddo e viene colpito da questa tecnica beneficia di un bonus di +1 al TK e detrae 1 PK ogni livello karmico del combattente che lo colpisce da quelli che subisce.

Tutti gli attacchi basati sul fuoco usati contro un combattente della Gemma sono molto più

letali del normale: il combattente ha un malus di -2 ai tiri contro tutti gli effetti prodotti dal fuoco e uno schermo di protezione usato contro gli attacchi basati sul fuoco riduce un danno ogni 2 PK usati. Gli esseri del freddo subiscono danni normali dalla Gemma, ma hanno un +1 al loro TK.

La Gemma può danneggiare anche gli oggetti magici e normali. Per quanto riguarda quelli normali, per danneggiarli il combattente deve essere almeno di primo livello karmico. Per gli oggetti magici, il combattente deve essere di livello karmico maggiore o uguale al bonus magico per danneggiarli: anche gli oggetti magici senza bonus devono essere considerati come degli oggetti +1 per la Gemma.

Le armature non bloccano i danni provocati dalla Gemma, ma eventualmente solo i danni dovuti alla Forza o alle Abilità Speciali legate all'uso di armi del combattente.

TOCCO CONGELANTE (PK MIN: 2)

Ogniqualevolta il combattente tocca qualcuno o qualcosa, egli può trasferire fuori dal suo corpo, per mezzo delle mani, al corpo esterno





una parte della sua energia fredda. Questo significa che ogni volta che tocca qualcuno con le proprie mani, il combattente può infliggergli ferite tramite il karma, facendo congelare la parte del corpo interessata dal suo Tocco Congelante, fino a quando il contatto perdura (non sono necessari nuovi TpC). La vittima o l'oggetto possono fare comunque un TK per dimezzare i danni, ed è necessario anche un tiro Guarire da parte della vittima per evitare una penalità di -1 al TpC nel round successivo a causa dell'intorpidimento del corpo.



ONDA GLACIALE (PK MIN: 3)

Con questo colpo il combattente può colpire anche a distanza i suoi bersagli. Dalle sue mani unite parte infatti un raggio di energia fredda lungo 3 m per livello karmico e del diametro di 1 cm per PK usato (ovviamente a livello 0 non è possibile usare l'Onda). Chiunque venga colpito dall'Onda può fare il normale TK per dimezzare i danni (o ridurli a un quarto se fallisce il TAP) e l'armatura eventuale non assorbe PK. Inoltre tutti gli oggetti colpiti dall'Onda (se l'Onda è abbastanza potente, vedi sopra) vengono distrutti, cioè trasformati in cristallo fragilissimo. Chi viene colpito dall'Onda Glaciale viene scaraventato indietro di un

numero di metri pari a quelli che l'onda doveva ancora percorrere (es: un'Onda lunga 12 m colpisce un bersaglio a 5 m dal combattente e il bersaglio viene scaraventato 7 m più indietro); per rimanere in piedi la vittima deve effettuare un Tiro Acrobazia. L'Onda può essere lanciata anche a distanza ravvicinata (corpo a corpo).

Liv.	Colpi Speciali	Raggio
1	Tecnica del Calcio a Valanga	Contatto
1	Tecnica dell'Aura Glaciale	Contatto
2	Tecnica di Manipolazione Glaciale	Contatto
2	Colpo Congelante *	Distanza
3	Colpo della Bianca Morte	Contatto
3	Colpo della Gemma Distruttrice*	Distanza
4	Colpo dei Dardi di Ghiaccio	Distanza
4	Colpo della Tempesta Invernale*	Distanza
5	Tecnica del Soffio di Ghiaccio*	Cont/Dist
6	Colpo Segreto dei Ghiacci Eterni*	Distanza

*: questi colpi interessano non solo le vittime ma anche gli oggetti che hanno addosso.

COLPI SPECIALI

Tecnica del Calcio a Valanga

Il combattente fa perno su una delle due gambe mentre con l'altra colpisce il bersaglio sul suo piede d'appoggio facendolo cadere a terra. Si tratta in pratica di una spazzata con la sola differenza che il combattente congela parzialmente il terreno sotto i piedi dell'avversario irradiando gelo dalla gamba che fa perno e per questo l'avversario scivola più facilmente a terra se colpito: per rimanere in piedi deve infatti tentare un Tiro Acrobazia con penalità di -1 ogni 3 PK usati nel colpo. Il colpo causa tanti danni quanti i PK spesi (TK per dimezzare o ridurre a un quarto se il TAP fallisce) e se la vittima cade deve fare un tiro Acrobazia con la stessa penalità ogni volta che tenta di rialzarsi (ammesso che non voli), perdendo un attacco ad ogni tentativo. Il terreno rimane così scivoloso per 1d3 round.

PK minimi: 7.



Tecnica dell'Aura Glaciale

Il combattente concentra le sue energie nel suo pugno e nello stesso tempo proietta parte di esse intorno a sé, abbassando notevolmente la temperatura dello spazio circostante in un raggio di 50 cm per livello karmico. Coloro che sono nella zona devono effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA o risentire fisicamente degli effetti dello stato termico: -1 a tutti i tiri per ogni 3 PK impiegati nell'aura fintanto che il combattente continua a sprigionare l'aura glaciale. Il combattente completa il colpo sferrando un pugno alla sua vittima designata (TpC e TAP), la quale può fare un TK per dimezzare le ferite e deve fare un Tiro Guarire per non perdere l'Iniziativa nel round successivo. Dei PK minimi, 3 servono per mantenere l'aura, il resto viene scaricato nel colpo; se il combattente vuole mantenere l'aura anche nei round successivi deve impiegare almeno 3 PK, senza tuttavia essere costretto a usarne altri 8 per il colpo. Una volta avviata quindi, l'aura si mantiene in questo modo, ma se la si interrompe e poi la si vuole successivamente ricreare occorre portare nuovamente l'Attacco Glaciale. Chi rimane nell'aura glaciale deve fare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA ogni round, e la prima volta che fallisce subisce gli effetti deleteri (vedi sopra) fino a che non esce dalla zona del colpo o l'aura viene annullata dal combattente.

PK minimi: 8.

Tecnica di Manipolazione Glaciale

Il combattente è in grado di emettere la propria energia karmica all'esterno sotto forma di ghiaccio a cui riesce a dare la forma di un'arma o di uno scudo da usare contro i suoi nemici. L'arma che il combattente crea è solitamente una spada, un bastone o una lancia, ma può variare (sono escluse tutte le armi meccaniche o da tiro, e l'arma avrà le dimensioni proporzionate a chi la evoca). Essa è in tutto e per tutto una vera arma e colpisce come arma magica pari al bonus derivato dal livello karmico del combattente. Sia l'arma che lo scudo hanno una "RESISTENZA" pari ai PK usati, e questi punti RESISTENZA possono essere usati sia per procurare danni all'avversario che per parare eventuali danni. Nel caso offensivo, il combattente una volta

colpito il bersaglio (normale TpC, con eventuali bonus dovuti alla maestria nell'arma creata) può scegliere di infliggere al bersaglio un numero di danni variabile da 2 al massimo dei PK usati per creare l'arma. Alla vittima è consentito un TK per dimezzare i danni (e l'arma può ovviamente essere parata; in questo caso i danni vanno fatti all'oggetto che para il colpo, se possibile). Nel caso invece si scelga di creare lo scudo per parare attacchi avversari, essa può parare tutti i tipi di attacchi, esclusi quelli portati da creature di taglia enorme e derivanti da incantesimi. Per parare occorre fare un semplice tiro Acrobazia, e dallo scudo si scalano i danni causati dall'attacco parato. Può essere parato un numero di colpi pari al bonus Acrobazia del personaggio.

È necessario solo un TAP per creare o l'arma o lo scudo: se fallisce, l'oggetto viene creato lo stesso, ma con la metà dei punti "RESISTENZA" richiesti (anche se i PK usati vengono consumati tutti). L'oggetto permane per due round per ogni livello karmico del combattente, oppure fino a quando non perde tutti i suoi punti RESISTENZA o si separa dalle mani del combattente (es: se una lancia di ghiaccio viene scagliata contro un avversario, essa fa tutti i suoi danni rimasti e poi evapora). Una volta creato l'oggetto, non possono aggiungersi altri punti RESISTENZA ad esso. È possibile usare contemporaneamente sia uno scudo che un'arma ad una mano.

PK minimi: 10.

Colpo Congelante

Il combattente porta il colpo verso il bersaglio sia che si trovi a distanza che a contatto e in apparenza sembra una normale onda glaciale. Se il TpC riesce si procede col TAP: se il TAP fallisce, la vittima subisce automaticamente danni pari alla metà dei PK usati, ma non si può fare il TK per ridurre i danni a un quarto. Se il TAP ha successo, la vittima può fare un TK per dimezzare i danni e deve effettuare anche un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA con penalità pari al bonus Guarire del combattente per non rimanere paralizzata per 2d6 round.

Il colpo può anche essere usato per congelare un oggetto o una superficie: nel primo caso sia che il TAP riesca o meno un oggetto non magico si congela e si frantuma alla minima



pressione. Per influenzare gli oggetti magici è necessario che il combattente sia di livello magico maggiore o uguale al bonus dell'oggetto e se si colpisce un soggetto con oggetti magici o normali, essi non vengono influenzati se il colpo è diretto al soggetto. Allo stesso modo, se il colpo è diretto a un oggetto (tiro mirato), l'individuo che lo possiede e tutti gli altri oggetti che ha indosso non ne risentono.

Se è usato per congelare un'area, il combattente crea uno strato di ghiaccio spesso 3 cm e di 1 m di raggio per ogni 2 PK usati che congela l'intera superficie e che permane per 2d6 ore o finché una fonte di calore non lo scioglie. Se la superficie presenta protuberanze o sporgenze più lunghe di 10 cm, esse spuntano fuori dalla calotta senza essere congelate ma sono molto difficili da estrarre (tiro Forza dimezzato).

PK minimi: 12.

Colpo della Bianca Morte

Il combattente concentra nella propria mano le energie fredde che padroneggia, e trafiggendo la vittima le rilascia all'interno del suo corpo, cercando di congelare gli organi interni fino a provocare la morte per assideramento. Occorre effettuare i soliti TpC e TAP e la vittima può dimezzare le ferite con un TK. Inoltre, solo se il TAP riesce la vittima deve effettuare anche un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA con penalità pari al bonus Guarire del combattente: se riesce, il congelamento degli organi è solo parziale ed essa viene *rallentata* per 1d3 round. Se invece il tiro fallisce il congelamento degli organi interni è avvenuto e alla vittima sono rimasti 1d6 round di vita durante i quali può solo muoversi a un quarto della velocità e parlare lentamente (la vittima si salva solo se su di essa viene pronunciato un tempo un incantesimo di *Guarigione* o di *Resistenza al Freddo*).

PK minimi: 13.

Colpo della Gemma Distruttrice

Il combattente materializza la sua energia in una sfera simile a un diamante grande quanto un pugno e la scaglia verso l'obiettivo, producendo un'esplosione nella zona dell'impatto. La Gemma può essere lanciata fino a una distanza di 3 m per livello karmico:

fuori di questo raggio essa si dissolve senza altre conseguenze. Per lanciarla nella zona determinata è sufficiente un Tiro Acrobazia con penalità di -1 ogni 3 metri oltre la distanza pari al proprio punteggio di Forza + ABILITÀ (arrotondato per difetto).

Naturalmente il combattente può anche scegliere di lanciare la gemma direttamente contro un bersaglio, ma ciò richiede un TpC (che subisce lo stesso malus se oltre la gittata del combattente). Per creare la Gemma è necessario un TAP: se riesce si può procedere, viceversa essa non compare e i PK vanno sprecati. Al momento dell'impatto la Gemma esplose, rilasciando all'esterno l'energia del combattente: i danni prodotti dal karma si dividono in parti uguali tra tutti coloro che si trovano nel raggio dell'esplosione (che è di 1 m per Livello Karmico), e si può tentare un TK per dimezzare le ferite. Se invece la Gemma viene scagliata contro una vittima (TpC), essa subisce danni pari alla metà dei PK impiegati (TK per dimezzare), e i restanti vengono divisi fra chi è nel raggio dell'esplosione (li subisce tutti lei se è da sola). Inoltre, chi viene colpito dall'esplosione deve fare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA: se riesce è stordito per 1 round, viceversa è paralizzato per 1d3 round.

PK minimi: 15.

Colpo dei Dardi di Ghiaccio

Il combattente raccoglie le braccia al petto e concentra nelle proprie mani le energie fredde, subito dopo porta le braccia in avanti disegnando un arco di 30° e dalle proprie dita schizzano in avanti 10 dardi di ghiaccio che colpiscono coloro che si trovano nel raggio di 3 metri per livello karmico davanti al combattente. Il combattente può scagliarli contro fino a 10 bersagli diversi (max 4 dardi contro 1 singolo bersaglio), effettuando un unico TpC per tutti e TAP (se il TAP fallisce, non si applicano gli effetti secondari sotto descritti). I dardi colpiscono solo i bersagli che hanno fatto un TpC uguale o peggiore di quello del combattente. Ogni dardo causa 2 danni (non scalabili da armature né dimezzabili in alcun modo) e ogni vittima deve effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA con penalità pari al bonus Forza e Guarire del combattente per ogni dardo che la colpisce. Se il tiro riesce, la vittima è semplicemente stordita per 1d3 round,



viceversa il dardo penetra nel suo cuore e comincia a congelarglielo: a questo punto alla vittima rimangono solo 2d4 round di vita (solo trasformandosi in una creatura di fuoco o tramite un incantesimo di *Guarigione* o più potente può sfuggire alla morte).
PK minimi: 17.

Colpo della Tempesta Invernale

Il combattente concentrandosi emana la propria energia karmica intorno a sé sotto forma di una violenta bufera di neve che investe tutti coloro che si trovano entro 2 metri per Livello Karmico da lui. Non è necessario alcun TpC per colpirli, ma il combattente deve concentrarsi per un round, alla fine del quale fa partire la tempesta. Occorre però un TAP, e se fallisce il colpo non ha effetto alla fine di quel round, ma può riprovare a lanciarlo nel round successivo (i PK non vanno sprecati, semplicemente il combattente non è riuscito ad accumulare abbastanza energia karmica). Tutti i soggetti presenti nel raggio d'azione della tempesta subiscono danni pari ai PK usati, ma possono fare un TK per dimezzare le ferite. Inoltre chiunque venga ferito deve effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA con penalità di -1 ogni 7 PK usati per evitare di poter combattere solo in modo difensivo nel round successivo a causa dello shock.

PK minimi: 20.

Tecnica del Soffio di Ghiaccio

Il combattente è in grado di emettere dalla bocca la propria energia karmica insieme alla sua energia vitale. La distanza massima del Soffio è di 2 m per livello karmico e l'onda prodotta è un cono che raggiunge la massima ampiezza (raggio pari a 1 cm per PK usato) dopo 2 metri. Non occorre il TpC, ma solo un



TAP: se riesce, la vittima subisce danni pari ai PK usati più i punti RESISTENZA attuali del combattente, ma può effettuare un TK per dimezzare il totale delle ferite. Se invece il TAP fallisce la vittima subisce automaticamente la metà delle ferite derivanti da PK usati + punti RESISTENZA attuali del combattente e può tentare un TK per ridurle a un quarto. Inoltre, il combattente deve effettuare un tiro *Guarire* con penalità di -1 ogni 4 PK usati (-1 ogni 3 PK usati se il TAP fallisce): se riesce rimane stordito per 1 round, viceversa perde un terzo dei suoi punti RESISTENZA attuali a causa dello sforzo.
PK minimi: 23.

Colpo Segreto dei Ghiacci Eterni

Il maestro è in grado di emettere dalle proprie mani un'onda di energia fredda che raggiunge lo zero assoluto. Dopo un intero round di concentrazione, il combattente scaglia il colpo all'inizio del round successivo, effettuando il TpC e poi il solito TAP: se il TAP fallisce la vittima subisce automaticamente la metà delle ferite, ma non può ridurle ulteriormente con



un TK. Se invece il TAP riesce, l'onda prodotta investe la vittima designata procurandole danni pari ai PK usati, ma essa non può fare il TK per dimezzare. Inoltre, sempre se il TAP riesce, la vittima deve effettuare un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA con penalità di -1 per ogni 4 PK usati: se riesce rimane stordita per 1d6 round, viceversa cade in uno stato di catalessi completa che durerà 1d6 giorni

durante i quali perderà 2 punti ABILITÀ al giorno e sarà completamente indifesa. Al risveglio, se sarà ancora viva (nessuno degli attributi è sceso a 0 o essa è stata uccisa), potrà recuperare i punti persi al ritmo di 1 punto ogni giorno di riposo al caldo. Il colpo segreto può essere usato solo ad una distanza minima di 3 metri.
PK minimi: 27.



Note di traduzione

Il regolamento base di Advanced Fighting Fantasy seconda edizione (citato nel testo come AFF2) non è stato tradotto ufficialmente dall'Inglese all'Italiano, ma la Guida Rapida sì, e si consiglia vivamente di consultarla, visto che è disponibile gratuitamente: http://www.drivethrurpg.com/product/154615/Advanced-Fighting-Fantasy-Guida-Rapida?manufacturers_id=667

Per questo, tutti i termini in Inglese (per esempio riguardanti i nomi delle varie Abilità Speciali) che sono stati riportati, seguono la traduzione indicata dalla versione Italiana della Guida Rapida.

A scanso di equivoci, si riportano qui sotto le traduzioni di termini tecnici utilizzate:

ABILITÀ = SKILL

RESISTENZA = STAMINA

FORTUNA = LUCK

Abilità Speciale = Special Skill

Forza = Strength

Acrobazia = Acrobatics

Guarire = Healing

Percezione = Awareness

Convincere = Con

Conoscenza = Lore

Evitamento = Dodge

Tiro per Colpire = Hit Roll

Tiro per Causare Danni = Damage Roll

Corazza di Cuio = Leather Cuirass

Modificatore di Movimento = Movement Modifier

Attacchi Multipli = Multiple Attacks

Reattività = Combat Reactions

Robusto = Robust

Controincantesimo = Counterspell

Pozione della RESISTENZA = Potion of STAMINA

Pozione dell'ABILITÀ = Potion of SKILL

Incantesimo Cura Ferite = Heal spell

Artigli = Claw

Occhio di Falco = Hawkeye

Vista Rivelante = Second Sight

Armatura pesante naturale = Monster Heavy Armour

Sorpresa = Surprise

Questo manuale è basato su quello scritto da **Marco Dalmonte** per *Dungeons & Dragons*®, ed è stato adattato al regolamento di *Advanced Fighting Fantasy 2ª Edizione*® da **Alessandro Viola**.
Puoi scaricare gratuitamente anche la versione originale sul nostro sito www.chimerae.it.



NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

AFF2 e Advanced Fighting Fantasy 2nd Edition sono marchi registrati della *Arion Games* ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale **NON** è materiale AFF2 ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

MARCO DALMONTE

**LE SCUOLE DI COMBATTIMENTO
KARMICO**

**ADATTAMENTO ALLE REGOLE DI
ADVANCED FIGHTING FANTASY 2^a EDIZIONE
A CURA DI ALESSANDRO VIOLA**

**UN NUOVO METODO DI COMBATTIMENTO CHE
SI BASA SULLA FORZA FISICA E SPIRITUALE
DELL'INDIVIDUO: IL KARMA.**

**UTILIZZANDO QUESTO REGOLAMENTO, I
VOSTRI PERSONAGGI POTRANNO UTILIZZARE
COLPI DI RARA POTENZA, COMPIERE GESTI
ACROBATICI INCREDIBILI, ED EMULARE LE
GESTA DEI PIU' GRANDI EROI DEI CARTONI
ANIMATI D'AZIONE, COME *KEN SHIRO* E *GOKU*.**

**LE SETTE SCUOLE SEGRETE DI
COMBATTIMENTO KARMICO ED I LORO
MICIDIALI COLPI FINALMENTE RIVELATE!
GRAZIE A QUESTO SUPPLEMENTO, IL
COMBATTENTE KARMICO POTRA' FINALMENTE
UTILIZZARE I SUOI POTERI CON LA MASSIMA
EFFICACIA! LE SCUOLE DI COMBATTIMENTO
QUI DESCRITTE PRENDONO IN PARTE SPUNTO
DA QUELLE APPARSE NEL MANGA *KEN IL
GUERRIERO* E *DRAGONBALL Z*.**



C H I M E R A E