



Esempio di Combattimento

In questo paragrafo esamineremo parte di un combattimento **tra 3 individui**, al fine di renderne chiare le dinamiche. Ovviamente, il combattimento tra più di 3 persone segue esattamente le stesse regole, come anche quello tra soli due avversari. Distingueremo **la parte descrittiva da quella regolistica** in modo chiaro. Il motivo per cui questo esempio si trova nel capitolo sulle Tecniche di Combattimento è presto detto: solo ora che sapete come funzionano le Tecniche di Combattimento potete comprendere appieno l'esempio!

I partecipanti allo scontro sono tre uomini, **Aaron e Mark contro Ken**. Tra questi, solo Ken pratica un'arte marziale, il **Kung Fu Shaolin**, Mark impugna un coltello ed Aron una pistola. Come prima cosa, appena ci renderemo conto che ci sarà uno scontro e le parole saranno diventate inutili, sarà necessario eseguire un **Test di Iniziativa**, che darà il via al primo Round.

Aaron

Rapidità (Ra): 3 (Caratteristica)
Percezione (Pe): 3 (Caratteristica)
Forza (Fo): 3 (Caratteristica)
Resistenza (Re): 4 (Caratteristica)
Volontà (Vo): 6 (Caratteristica)
Attacco Diretto (AD): 3 (Abilità)

Attacco Ravvicinato (AR): 2 (Abilità)
Parata (Pa): 3 (Abilità)
Schivata (Sc): 5 (Abilità)
Armi da Fuoco Leggere (AFL): 4 (Abilità)
Pistole (Specializzazione dell'Abilità Armi da Fuoco Leggere)

Mark

Rapidità (Ra): 4 (Caratteristica)
Forza (Fo): 4 (Caratteristica)
Resistenza (Re): 3 (Caratteristica)
Attacco Diretto (AD): 5 (Abilità)

Attacco Ravvicinato (AR): 3 (Abilità)
Parata (Pa): 4 (Abilità)
Schivata (Sc): 4 (Abilità)
Coltelli (Cl): 3 (Abilità)
Pugnale (Specializzazione di Coltelli)

Ken

Rapidità (Ra): 7 (Caratteristica)
Forza (Fo): 4 (Caratteristica)
Resistenza (Re): 4 (Caratteristica)
Volontà (Vo): 5 (Caratteristica)
Attacco Diretto (AD): 5 (Abilità)
Attacco Ravvicinato (AR): 5 (Abilità)
Lanciare (La): 3 (Abilità)

Parata (Pa): 5 (Abilità)
Schivata (Sc): 4 (Abilità)
Correre (Co): 3 (Abilità)
Prese (Specializzazione di Kung Fu Shaolin, il cui Livello non ha importanza in Combattimento, poiché serve solo a determinare il numero di Tecniche a disposizione per il PG)

Incontro

Ken sta facendo ritorno al suo Dojo e decide di tagliare per un vicolo buio che, a dire il vero, percorre sempre senza problemi...

Questa volta, due loschi individui emergono dalle tenebre. Uno dei due maneggia un coltello, l'altro porta una pistola alla cintura. Sono lì per farlo fuori: al boss, l'umiliazione proprio non deve essere andata giù.

La Scena viene vissuta dal PG in modo normale, fino a che il Master di Gioco non lo avverte della presenza dei due individui nel vicolo. Un attimo dopo, è evidente che la questione non potrà che essere sistemata con un **Combattimento**. Ken, infatti, non ha intenzione di provare a discutere. Sa benissimo che sarebbe inutile. Il Giocatore che controlla Ken, dunque, dichiara di voler eseguire subito il **Test di Iniziativa**!

Si lanciano i dadi per il Test (**Percezione + Rapidità -2d8**) e viene stabilito questo **ordine di Iniziativa: Ken, Aaron, Mark**. Tenete sempre bene a mente che **Ken pratica il Kung Fu Shaolin** ed i suoi aggressori no, per cui, Ken avrà un **Bonus di +3** in ogni sua azione, durante questo Combattimento, come da regolamento. I valori che ci interessano di più per questo scontro sono rappresentati nella pagina precedente, insieme alle abbreviazioni che utilizzeremo.





Round 1

Ken inizia per primo, per cui si avventa immediatamente sul nemico più temibile: Aaron, poiché impugna una pistola automatica! Gli avversari sono tutti vicini gli uni agli altri, per cui Ken prova immediatamente ad eseguire la Tecnica di disarmo Chin'na, provando ad afferrare Aaron che, però, riesce prontamente a schivare l'attacco.

L'attacco non è riuscito ma Ken non desiste e prova ad incalzare Aaron con un calcio mirato al volto. Indietreggiando, Aaron si protegge con le braccia attutendo l'impatto e lasciandosi sfuggire un mugolio.

Tutto quanto appena detto è valido a livello puramente narrativo, ma vediamo cosa è successo dal punto di vista regolamentare: dopo il **Test di Iniziativa**, che fornisce un'Ellisse di **Esperienza in Rapidità ed in Percezione** per tutti i Personaggi partecipanti allo scontro, è incominciato un **Round**, per cui, tutti i PG ottengono **Rapidità x10 Punti Azione**. Ken, Aaron e Mark ricevono, nell'ordine, 70, 30 e 40 PA.

Ken spende i suoi primi 10 PA per eseguire la Tecnica Chin'na; Aaron decide di provare a Schivare.

Test di Ken su Ra + AR +2 (perché chi pratica un'arte marziale è avvantaggiato rispetto a chi non ne conosce alcuna) +1 (perché la Tecnica Chin'na è una Presa e Ken possiede la relativa Specializzazione), 15 (Valore Base) -2d8 = +2 (Valore Effettivo). La Tecnica Chin'na non fornisce alcun Modificatore al Test e può essere eseguita solo contro avversari che non siano distesi a terra.

Per **Schivare**, Aaron spende 5 PA e tenta dunque un **Test** su Ra + Sc, 8 (VB) -2d8 = +2 (VE)! Con un risultato identico a quello dell'attaccante, come da regolamento, Aaron riesce ad evitare miracolosamente l'attacco.

Tenete presente che, con queste azioni, Ken ha ottenuto un'Ellisse di Esperienza in Ra, una in AR ed una in Kung Fu (perché ne ha usato una Tecnica), Aaron ne ha ottenuta una in Ra ed una in Sc! Sia Aaron che Ken hanno già ottenuto **2 Ellissi nella Caratteristica Ra** che, quindi, non ne otterrà altre, per questa Scena: **mai più di 2 Ellissi a Scena per le Caratteristiche**. Attacco Diretto, Ravvicinato, Schivata, Arti Marziali, etc. sono tutte **Abilità**, per cui, continueranno ad ottenere normalmente le Ellissi ogni volta che verranno utilizzate.

Con il **secondo Attacco** Ken spende 10 PA per continuare il **Turno di Attacco** e poi dichiara di voler eseguire un calcio al volto, un **Attacco Diretto** (una nuova Ellisse in AD, nessuna in Ra per i motivi prima esposti), dal costo di ulteriori 10 PA. Aaron non vuole spendere altri Punti Azione, per cui sceglie di **difendersi con una Parata**.

Il Test è, questa volta, Ra + AD +2, 14 (Valore Base) -2d8 = +5 (Valore Effettivo). Veniamo alla Parata di Aaron (zero PA, una nuova Ellisse in Parare), Test RA + Pa, 6 (VB) -2d8 = +2 (VE). Nel caso della Parata, l'Attacco va sempre a segno a prescindere dal risultato (a meno di un Fallimento Maldestro dell'attaccante), quel che cambia è l'Assorbimento Fisico.

Il **Danno** inferto dall'attacco di Ken sarà pari a Fo + AD + VE = 14 (una nuova Ellisse in Forza). L'**Assorbimento** di Aaron sarà pari a Re + Pa + VE = 9 (una nuova Ellisse in Resistenza). Aaron, dunque, subisce 14 - 9 = 5 Triangoli di Danno.



Dopo aver colpito l'avversario con un calcio, Ken si sposta dietro ad Aaron con un rapido movimento e lo attacca al fianco con una gomitata! Aaron prova a schivare il colpo ma senza fortuna, la gomitata lo raggiunge al fianco.

Come prima cosa, Ken decide di utilizzare la propria **Azione di Spostamento** portandosi alle spalle di Aaron, così da mettere in difficoltà Mark non appena toccherà a lui attaccare. Il **terzo Attacco di Ken** costa ulteriori 10 PA + 10 PA dell'Attacco Diretto (Abilità che ottiene una nuova Ellisse). Aaron, questa volta, proverà a **Schivare** per non subire ulteriori Danni (una nuova Ellisse in Schivata).

Test, proprio come prima, Ra + AD +2, 14 (VB) -2d8 = +6 (VE). Veniamo alla Schivata di Aaron che spende 5 PA, Test Ra + Sc, 8 (VB) -2d8 = +3 (VE). Il colpo va a segno!

I **Danni** inferti da Ken (nuova Ellisse in Fo) sono pari a Fo + AD + VE = 15. L'**Assorbimento di Aaron** (nuova Ellisse in Re) sarà pari a Re = 4. In questo assorbimento manca il Livello di Parata o di Schivata ed il VE! Questo perché la Schivata, come da regolamento, è una mossa "o la va o la spacca". In totale, Aaron subisce altri 11 TD, quindi, ora, ha subito un **totale di 16 TD**. Il che significa che Aaron si trova nel **Secondo Livello di Salute** e, quindi, d'ora in poi, riceverà un **Malus di -1** a qualunque azione!





Restando in guardia, Ken attende che i suoi avversari facciano la propria mossa, pronto a reagire. Aaron si volta rabbioso verso Ken, gli punta contro la pistola ed esplode un colpo! Fortunatamente, Ken è pronto alla difesa e schiva il colpo agilmente, spostandosi dalla traiettoria dell'arma un attimo prima che facesse fuoco.

Ken cede il proprio Turno di Attacco, conserva dunque 20 PA. Nell'ordine di **Iniziativa** ora tocca ad Aaron che dispone di soli 20 PA, avendo schivato due volte. Aaron esegue un **Attacco** con la pistola automatica (un'Ellisse in Armi da Fuoco Leggere) che costa 10 PA standard + 5 indicati dalla tabella delle armi. Ken decide di **Schivare** (nuova Ellisse in Schivata). Dopo questo attacco ad Aaron resteranno solo 5 PA.

Il **Test di Attacco** è Rapidità + AFL +1 (Specializzazione in Pistole) -1 (per via dei Danni subiti) -2d8. Aaron ottiene un doppio 8, il temuto Fallimento Maldestro! Fortunatamente, la **Specializzazione** in Pistole fa sì che Aaron non possa fallire, per cui, si calcola normalmente il Valore Effettivo: 7 (VB) -2d8 = -9 (VE). Schivando, Ken esegue il Test Ra + Sc +2, 13 (VB) -2d8 = +1 (VE).

La Schivata ha successo.



Mark, dopo un attimo di smarrimento iniziale, interviene nel combattimento passando di fianco ad uno sfiancato Aaron e cercando di colpire Ken con una

Aaron non può che dichiarare la **fine del proprio Turno di Attacco**, visto che gli restano solo 5 PA. Tocca finalmente a Mark che dichiara subito un **Attacco** con coltello (un'Ellisse in Coltelli ed una in Rapidità, la seconda e l'ultima della Scena per questa Caratteristica, a meno di ottenere un Successo Critico), che costerà 10 PA standard + 8 indicati dalla tabella. Ken dichiara di voler **Schivare** (5 PA e nuova Ellisse in Sc).

coltellata! Anche questa volta, Ken schiva agilmente l'attacco.

Test di Attacco su Ra + Cl +1 (Specializzazione in Pugnale), 8 (VB) -2d8 = +4 (VE). Veniamo alla Schivata di Ken, Test Ra + Sc +2, 13 (VB) e con il lancio dei 2d8 Ken ottiene un doppio 1! Successo Critico di Primo Grado, per cui, prima di tutto, Ken ottiene una seconda Ellisse in Schivare e due in Rapidità, per la stessa azione (solo in questi casi le Caratteristiche possono ottenere più di 2 Ellissi a Scena). Valore Effettivo pari a 13 (VB) -2 = 11x2 (il VE si raddoppia con un Successo Critico di questo tipo) = +22 (VE). Chiaramente, Ken Schiva tranquillamente l'Attacco. Aaron non può che dichiarare la **fine del proprio Turno di Attacco**, visto che gli restano solo 5 PA. Tocca finalmente a Mark che dichiara subito un **Attacco** con coltello (un'Ellisse in Coltelli ed una in Rapidità, la seconda e l'ultima della Scena per questa Caratteristica, a meno di ottenere un Successo Critico), che costerà 10 PA standard + 8 indicati dalla tabella. Ken dichiara di voler **Schivare** (5 PA e nuova Ellisse in Sc).

Test di Attacco su Ra + Cl +1 (Specializzazione in Pugnale), 8 (VB) -2d8 = +4 (VE). Veniamo alla Schivata di Ken, Test Ra + Sc +2, 13 (VB) e con il lancio dei 2d8 Ken ottiene un doppio 1! Successo Critico di Primo Grado, per cui, prima di tutto, Ken ottiene una seconda Ellisse in Schivare e due in Rapidità, per la stessa azione (solo in questi casi le Caratteristiche possono ottenere più di 2 Ellissi a Scena). Valore Effettivo pari a 13 (VB) -2 = 11x2 (il VE si raddoppia con un Successo Critico di questo tipo) = +22 (VE). Chiaramente, Ken Schiva tranquillamente l'Attacco.



Infuriato, Mark prova a colpire Ken con un calcio ma, anche in questo caso, il colpo va a vuoto. Ken sembra essere troppo agile per i suoi aggressori.

Round 2

Ken si muove fluido e veloce e, con una gomitata laterale utilizza la Tecnica Heng chou per attaccare Aaron! Il colpo va a segno.

Mark non ha abbastanza PA per provare un secondo colpo di coltello, in quanto gliene restano 22 dei 40 iniziali (per un secondo attacco del genere, ci vorrebbero 10 PA per la seconda azione +18 per l'Attacco in sé). Con un semplice **Attacco Diretto** come un calcio, Mark spenderà solo altri 20 PA: questa è la sua scelta (nuova Ellisse in AD per Mark). **Ken Schiva** (5PA e nuova Ellisse in Sc).

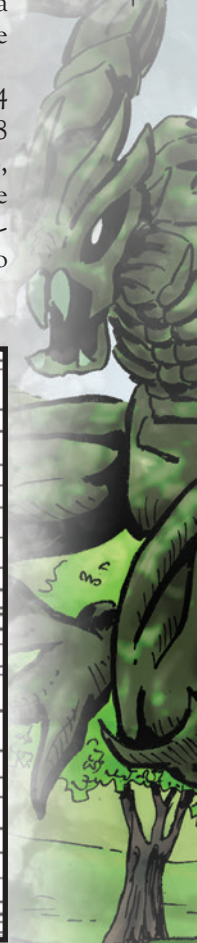
Test di Attacco, Ra + AD, 9 (VB) -2d8 = +2 (VE) per Mark. Test di Schivata per Ken, Ra + Sc +2, 13 (VB) -2d8 = +5 (VE). Il colpo di Mark va a vuoto.

Anche Mark è costretto a dichiarare la **fine del Turno di Attacco**, poiché dispone di soli 2 PA residui. Tutti i PG hanno dichiarato la **fine del Turno**, quindi **finisce anche il Round** e ne inizia uno nuovo con lo **stesso ordine di Iniziativa**. Tutti i PG ottengono dei nuovi PA!

Ken aveva 5 PA residui, +70 = 75 PA. Anche Aaron aveva 5 PA residui, +30 = 35 PA. Mark, in fine, aveva 2 PA, +40 = 42 PA.

Ken spende 10 PA ed attacca Aaron con la Tecnica Heng chou (nuova Ellisse in AD ed in Kung Fu). Aaron prova a Schivare (nuova Ellisse in Sc), spendendo 5 PA.

Test di Attacco Diretto per Ken, Ra + AD +2, 14 (VB) -2d8 = +4 (VE). **Schivata** di Aaron, Test Ra + Sc -1, 7 (VB) -2d8 = -1 (VE). L'attacco va dunque a segno ed infligge Fo + AD + VE + Danno Extra (fornito dalla Tecnica Heng chou e pari





ad 1 TD) = 14 TD. Avendo solo Schivato e non Parato, Aaron assorbe solo con Re = 4, per cui, subisce 10 TD. Aaron ha subito, in totale, **26 TD**, per cui, si trova nel **Terzo Livello di Salute** e, d'ora in poi, subirà un **Malus di -2** a tutte le sue azioni!

Ken si volta immediatamente verso Mark, provando ad afferrarlo in una leva con la **Tecnica Chin'na**. Mark non è abbastanza veloce e viene afferrato dalla salda presa di Ken, che lo disarmo piegandogli malamente il braccio e continuando a tenerlo fermo.

Ken attende la prossima mossa dei suoi avversari ed Aaron non si fa attendere, riprendendosi dalla gomitata ed attaccando Ken con un gancio. Ken non prova neppure a Schivare l'attacco ma, al contrario, attendeva una reazione del genere, così da potere eseguire una **Tecnica di Parata** particolare, **Pao ch'uan**! Lasciando la presa sull'avversario, Ken para il colpo e contrattacca con un rapidissimo montante che va a colpire Aaron proprio sotto il mento. Senza dare tregua all'avversario, Ken ruota su sé stesso e lo colpisce con un doppio calcio rotante in volo! Come un ramoscello al vento, il corpo di Aaron si stacca

Ora Ken esegue un secondo **Attacco**, questa volta verso Mark, per cui, deve spendere 10 PA della **Tecnica Chin'na** (nuova Ellisse in Attacco Ravvicinato ed Arti Marziali) più ulteriori 10 PA per il secondo attacco nello stesso Turno. Mark proverà a **Schivare** spendendo 5 PA (nuova Ellisse in Schivare).

Ken esegue il **Test** Ra + AR +2, 14 (VB) -2d8 = +7 (VE). Mark prova a Schivare con il Test Ra + Sc, 8 (VB) -2d8 = -2 (VE). Il colpo **va a segno**, è una **Tecnica di Attacco Ravvicinato**, Ken infligge, innanzitutto, Fo + AR + VE = 16 TD (Chin'na non fornisce nessun Danno Extra); Mark assorbe solo Re = 3 TD (poiché ha Schivato), subendo **13 TD**. La **Tecnica Chin'na** possiede il **Simbolo: Disarma**, per cui, Mark perde il proprio coltello!

Con un sol colpo, inoltre, Mark è finito nel **Secondo Livello di Salute**: subirà un **Malus di -1** ad ogni azione, d'ora in avanti. Ken trattiene il proprio avversario in una morsa, come da regolamento.

Avendo Ken **ceduto il Turno di Attacco**, nell'ordine di Iniziativa, tocca ad Aaron, il quale spende 10 PA per eseguire un comune **Attacco Diretto** (nuova Ellisse in AD) contro Ken, il quale decide di utilizzare **Pao Ch'uan**, una **Tecnica di Parata** (nuova Ellisse in Parare ed Arti Marziali) in grado di Contrattaccare, al costo di 10 PA e con un Bonus di +1.

Test di Aaron su Ra + AD -2, 4 (VB) -2d8 = -5 (VE). Ken esegue **Pao Ch'uan** (che fornisce un Bonus di +1 al Test) con Ra + Pa +3, 15 (VB) -2d8 = +8. La **Parata** funziona, per cui, **Aaron subisce il Contrattacco** (uno dei Simboli di Pao Ch'uan) finendo ultimo nell'ordine di Iniziativa e non solo! Trattandosi di una **Tecnica** dotata del **Simbolo Neutralizza**, Ken non riceve alcun Danno, anche se aveva effettuato una Parata e non una Schivata. Ken infligge Fo + Pa + VE = 17 TD, Aaron assorbe solo con Re = 4, poiché è stato sorpreso da un Contrattacco e non ha potuto difendersi, subendo, in totale, 13 TD, più i precedenti 26, ora Aaron ha subito **39 TD** ed è entrato nel **quarto Livello di Salute**. D'ora in poi, subirà un **Malus di -3** a qualunque azione.

Il **Contrattacco** interrompe anche il **Turno di Attacco** dell'avversario, per cui, toccherà ora al PG con **Iniziativa più elevata**, che, nel nostro esempio è nuovamente Ken (indipendentemente dal fatto che aveva inizialmente passato il Turno). Ken, allora, decide di non attendere ulteriormente ed esegue, spendendo altri 10 + 10 PA, la **Tecnica Nei wei pai t'ui** (nuova Ellisse in AD ed Arti Marziali) contro Aaron, sperando di finirlo. Aaron proverà a Parare (nuova Ellisse in Parare).

Test di Ken con un Bonus di +1 fornito dalla **Tecnica**, che **Lancia Lontano** l'avversario, se va a segno: Ra + AD +3, 15 (VB) -2d8 = +4 (VE). **Parata** di Aaron,



da terra e viene scagliato a qualche metro di distanza.

Ra + Pa -3, 3 (VB) -2d8 = -4 (VE). Ken infligge Fo + AD + VE + DEx (pari ad 1, fornito dalla Tecnica) = 14 TD, Aaron assorbe con Re + Pa (il VE è assente perché minore di zero) = 7, subendo ulteriori 7 TD, per un **totale di 46 TD**. Essendo nel **sesto Livello di Salute**, Aaron subirà, d'ora in poi, un **Malus di -5** a qualunque azione. Aaron viene, inoltre, scagliato in terra lontano da Ken, **ad una distanza pari alla Forza di Ken**, in metri, cioè 4 metri.

Ora a Ken restano solo 10 PA, per cui, non gli è possibile eseguire un nuovo Attacco. Meglio passare il Turno nuovamente.

Mark attacca Ken con due pugni decisi, mancandolo ambedue le volte. A questo punto, l'aggressore studia l'avversario valutando la situazione. Nel frattempo,

Per questo Turno eviteremo di scendere nei dettagli con alcuni Test, comunque analoghi a quelli visti in precedenza. Mark decide di eseguire **due Attacchi Diretti** standard uno dopo l'altro (due nuove Ellissi in AD), spendendo 10 PA per il primo e 20 PA (10 perché nello stesso turno tenta un altro Attacco e 10 di costo base per l'Attacco Diretto) per il secondo. Ken **Schiva** agilmente ambedue le volte (due nuove Ellissi in Schivare) spendendo 5 + 5 PA per le due Schivate Standard.



Aaron si rialza da terra e si allontana ulteriormente da Ken.

Ken attacca Mark, mulinando le mani aperte, come fossero lame, eseguendo la Tecnica Tao chang. Mark prova a contrattaccare con un calcio e, in effetti, ha la meglio sulla Tecnica di Ken, che viene colpito ad un fianco! Aaron, allontanatosi ulteriormente da Ken, ne approfitta ed esplode un colpo di pistola, colpendo il bersaglio allo stomaco! Una preoccupante quantità di sangue sgorga dalla ferita, mentre Ken, frastornato, barcolla e si regge a stento in piedi. Mark, nel frattempo, si prepara ad aggredire il marzialista; la situazione si è ribaltata completamente.

Ken ha esaurito i Punti Azione, a Mark ne mancano solo 12, per cui **passa il Turno di Attacco**.

Tocca nuovamente ad Aaron, ultimo a causa del contrattacco di Ken che lo ha fatto scivolare **in fondo all'ordine di Iniziativa**, che si rialza spendendo 10 PA. A questo punto, Aaron utilizza la sua **Azione di Spostamento** per allontanarsi ulteriormente da Ken di un numero di metri pari a Rapidità, ovvero 3 metri. Precedentemente, Aaron era stato allontanato dalla Tecnica di Ken di 4 metri, per cui, ora si trova a **7 metri da Ken**. Rinunciando al proprio Turno di Attacco, Aaron ha diritto di eseguire una seconda Azione di Spostamento gratuitamente, portandosi a **10 metri da Ken**, in totale, e conservando 15 PA.

Tutti i PG hanno dichiarato la **fine del proprio Turno di Attacco**, per cui, **finisce anche il Round** e ne ha inizio uno nuovo. L'ordine di Iniziativa viene ripristinato e tutti i PG ottengono nuovamente i propri Punti Azione: Ken possiede ora 70 PA, Aaron 45 e Mark 52.

L'Iniziativa sta a Ken, che esegue un **Attacco Diretto** con la Tecnica Tao chang, dal costo di 10 PA (nuova Ellisse in AD ed Arti Marziali), che gli fornisce un Bonus di +3 al Test.

Mark decide di provare un'**Interferenza** attaccando a propria volta, spendendo 15 PA (Interferenza) +10 PA per l'Attacco Diretto (nuova Ellisse in AD).

Test di Ken su Ra + AD + 5, 17 (VB) -2d8 = +4 (VE). Mark **attacca a propria volta** con Ra + AD -1, 8 (VB) -2d8 ed ottiene un 2 ed un 1, **Successo Critico di Secondo Grado** (quindi ottiene la seconda Ellisse in AD e due in Rapidità)! Il VE di Mark sarebbe dunque pari a +5, ma a questo va sommata anche la metà del VE stesso, arrotondando per eccesso (grazie al Critico), quindi il VE definitivo è pari a +8. L'Interferenza va a segno!

Mark infligge Fo + AD + VE, 17 TD. Ken, sorpreso dal Contrattacco, non può difendersi, per cui, assorbe con la sola Re = 4, subendo, in totale, **13 TD** e finendo nel Secondo Livello di Salute. D'ora in poi, avrà un Malus di -1 a qualunque azione.

In seguito al Contrattacco, Ken finisce ultimo nell'ordine di Iniziativa! Anche se il Contrattacco è stato di Mark, ora tocca ad Aaron, il PG con Iniziativa più elevata.

Aaron decide di **fare fuoco** con la sua pistola automatica (nuova Ellisse in AFL) spendendo 15PA. Ken cercherà di **Schivare** (nuova Ellisse in Sc) spendendo 5 PA.

Per questa azione, visto anche quanto è malridotto, Aaron dichiara di voler spendere **6 Triangoli di Volontà**, al fine di ottenere un **Bonus di +3**. Aaron possiede, infatti, Vo a Lv6, per cui, dispone di 12 Triangoli di Vo e può spenderne al massimo 6 nella medesima azione.

Aaron spara con il Test: Ra + AFL +3 (TVo) -5 (Malus salute) +1 (Specializzazi-



one pistola), 6 (VB) -2d8 = +2. Ken Schiva con Test Ra + Sc +2 (Bonus arti marziali) -1 (Malus salute), 12 (VB) -2d8 = +1 (VE). Il colpo va a segno!

L'attacco di Aaron infligge Pe + AFL + VE + DEx, 9 + 4d8/40. Lanciando 4d8, Aaron ottiene una somma di 22, che si moltiplica per 2 come da regolamento, arrivando a 44. Il massimale è però 40, per cui, in totale, si arriva a 49 TD. Ken ha tentato la Schivata, per cui, assorbe il Danno solo con Re + VE, 5 TD, subendo un totale di 44 TD che, sommati ai precedenti 13, portano Ken a **57 TD**.

Ora Ken si trova nell'**ultimo Livello di Salute!** Non è neppure detto che il PG riesca a restare cosciente, per cui, si tenta subito un Test di Vo + Re, 9 (VB) -2d8 = +4 (VE) (nuova Ellisse in Volontà per Ken). La **Difficoltà "Difficile"** è stata superata, per cui Ken non perde i sensi ma subirà un **Malus di -6** a qualunque azione, d'ora in avanti.

Aaron sfrutta la sua **Azione di Spostamento per Correre** (nuova Ellisse in Correre) lontano da Ken e dichiara la **fine del proprio Turno**, allungando gratuitamente la distanza di Ra x2 (6) metri. In totale, ora Aaron si trova a **16 metri** di distanza da Ken ed ha conservato 25 PA. A questo punto, nell'ordine di Iniziativa, tocca a Mark, che aveva speso 25 PA per il Contrattacco, per cui, ha ancora a disposizione 27 PA.



Senza lasciare tregua all'avversario, Mark spicca un salto ed aggredisce Ken con un colpo portato congiungendo le mani in una stretta. Nonostante la ferita, Ken non si lascia sorprendere e riesce a schivare l'attacco.

Mark possiede 27 PA, non sono sufficienti per due Attacchi (che costerebbero 30 PA in totale). Per cui, decide di eseguire un unico potente **attacco in salto** (nuova Ellisse in AD ed in Saltare)! Per farlo, Mark spenderà 10 PA per il Salto +10 PA per l'Attacco Diretto: se andrà a segno, come da regolamento, il suo attacco infliggerà 5 TD in più rispetto al normale. Ken proverà a **Schivare** (nuova Ellisse in Schivata) spendendo 5 PA.

Per questa prova, Ken dichiara di voler spendere **4 Triangoli di Volontà**, così da ottenere un **Bonus di +2 al Test**. Inizia Mark con un Test su Ra + AD -1, 8 (VB) -2d8 = -3 (VE). Ken esegue il suo Test Ra + Sc -6 +4, 9 (VB) -2d8 = +1 (VE): la Schivata ha successo.

A Mark restano 7 PA, per cui, non può fare altro che **passare il Turno**.

Dopo aver schivato l'attacco di Mark, Ken si sposta e raccoglie il pugnale di Mark da terra, per poi lanciarlo contro Aaron che si accuccia per schivare, sorpreso, ma invano!

Tocca nuovamente a Ken che dispone di 50 PA. Valutando la situazione, il PG si rende conto che, neppure Correndo, potrebbe mai raggiungere Aaron entro la fine del Turno, per cui, decide di utilizzare subito la sua **Azione di Spostamento** per portarsi nei pressi del coltello precedentemente impugnato da Mark. Il PG spende **10 PA standard** per recuperare l'arma, poi decide di lanciarla (nuova Ellisse in Lanciare) contro Aaron, spendendo altri 10 PA per la seconda azione

+18 PA dell'Attacco con coltello (non importa che l'Attacco sia a distanza o ravvicinato, il costo è il medesimo). Ma Aaron prova a **Schivare** (nuova Ellisse in Sc) l'attacco spendendo **6 TVo**, così da ottenere un **Bonus di +3 al Test**, poiché possiede 25 PA e gliene servirebbero 30 per contrattaccare con la pistola! Ora Aaron ha perso tutti i propri TVo, per cui, **cancella un'Ellisse di Volontà** e ripristina i 12 Triangoli a sua disposizione.

Gli oggetti possono essere lanciati ad una distanza pari a $Fo + La + VE$ metri $\times 2$. Senza conoscere il VE che otterrà, Ken valuta che ci sono buone probabilità di coprire la distanza di **16 metri** che lo separa da Aaron.

Test di $Ra + La -6 +2$ per Ken, 6 (VB) $-2d8 = -1$ (VE). La distanza cui verrà lanciato il coltello è dunque pari a $9 \times 2 = 18$ metri. Aaron **Schiva** con Test $Ra + Sc -5 +3$, 6 (VB) $-2d8 = -4$ (VE). Il coltello lo raggiunge inesorabilmente!



L'arma affonda nel petto della vittima che, barcollando, si accascia al suolo lasciando cadere la pistola. Ken si volta minaccioso e sanguinante verso Mark.

Round 3

Mark trema di fronte all'aspetto minaccioso di Ken che, però, non fa altro che mettersi in posizione difensiva e restare immobile. Dopo un attimo d'indecisione, Mark si lancia, con un urlo, alla gola di Ken, cercando di afferrarlo. La reazione del marzialista è prontissima. La difesa è impenetrabile e, con una violenta parata laterale, Tan pien, Ken neutralizza l'attacco di Mark ferendolo alle braccia.

Il Danno inferto dalla coltellata a distanza di Ken è pari a $Fo + La + DEx$ (niente VE perché è negativo). Il Danno Extra del coltello è pari a 5, per cui, in totale, Ken infligge 12 TD; Aaron assorbe con $Re = 4$, subendo 8 TD. In totale, ora Aaron ha subito **54 TD** e si trova nel **settimo Livello di Salute!** Per restare cosciente, Aaron subisce un Test su $Re + Vo$ a Difficoltà "Difficile", ignorando i Malus (nuova Ellisse in Vo), 10 (VB) $-2d8 = 0$ (VE). Aaron non ce la fa a resistere e perde i sensi.

Il Turno sta ancora a Ken che dispone di 12 PA ma **decide di passare**, conservandoli per il prossimo Round. Tutti hanno dichiarato la **fine del Turno**, per cui, si conclude un **Round** e ne inizia uno nuovo. Aaron è KO, gli altri ricevono i nuovi PA, per cui, Ken arriva a 82 PA e Mark a 47. L'ordine di Iniziativa viene ristabilito, tocca dunque a Ken che decide di **passare il Turno**.

Mark **Attacca** cercando di afferrare Ken alla gola (nuova Ellisse in Attacco Ravvicinato) tramite la spesa di 10 PA. Il marzialista reagisce utilizzando la **Tecnica di Contrattacco Tan pien** (nuova Ellisse in Parata ed Arti Marziali) dal costo di 10 PA che fornisce, inoltre, un AEx pari ad 1. Ken spenderà **4 TVo** in questo Test, così da ottenere un ulteriore **Bonus di +2**.

Test di Mark su $Ra + AR -1$, 6 (VB) $-2d8 = -3$ (VE), Ken reagisce con Test $Ra + Pa -6 +4$, +10 (VB) $-2d8$ ed ottiene un Successo Critico di Primo Grado, due 1! Il VE finale è dunque pari a $+8 \times 2 = +16$.

Avendo usato una Parata, Ken subirà alcuni Danni, nonostante il Contrattacco. Mark infligge $Fo + AD = 9$ TD ma Ken assorbe con $Re + Pa + VE + AEx = 16$ TD! In pratica, non dovrebbe subire alcun Danno ma **ne incassa comunque uno**, come da regolamento.



Il **Contrattacco** di Ken infligge $Fo + Pa + VE = 25$ TD; Mark assorbe con la sola $Re = 3$ e subisce 22 TD che, sommati ai precedenti 13 lo portano ad un totale di 35 TD. Mark si trova in fondo al **terzo Livello di Salute** e subirà un **Malus di -2** a qualunque azione, d'ora in poi.

Entrato nella guardia dell'avversario, Ken sferre un violentissimo calcio dal basso verso l'alto, T'ien kang t'ui! Mark tenta, in vano, di anticipare l'attacco con un pugno: il calcio lo colpisce proprio sotto il mento, sollevandolo da terra con una violenza disumana.

Senza lasciare all'avversario il tempo di toccare terra, Ken lo incalza sferrando due violentissimi colpi vorticanti, eseguiti con il taglio delle mani, percuotendo ripetutamente Mark tramite la Tecnica Tao Chang!

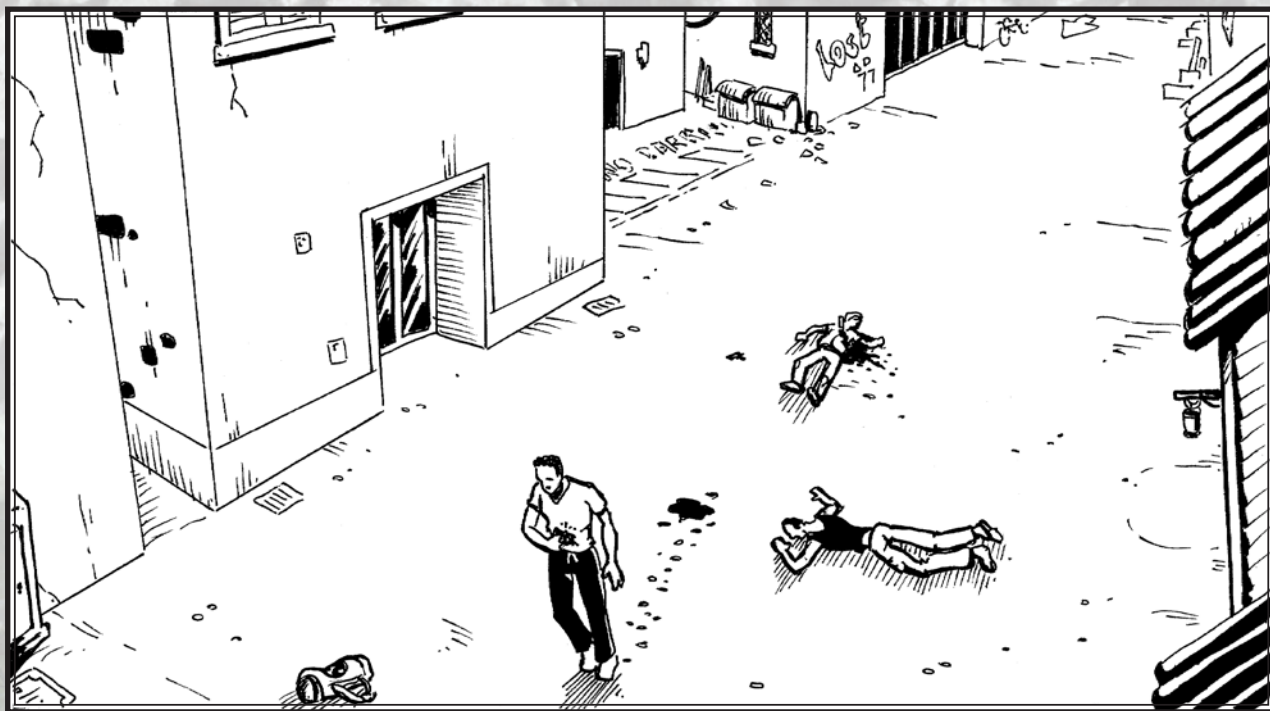
Il **Turno di Mark** è stato **interrotto dal Contrattacco**, per cui, tocca nuovamente a Ken che **Attacca** utilizzando la Tecnica T'ien kang t'ui (nuova Ellisse in AD ed Arti Marziali) al costo di 12 PA. Mark prova ad **Interferire** a propria volta con un pugno, spendendo 25 PA, sperando di avere la meglio come gli era successo in precedenza (nuova Ellisse in AD).

Test di Ken su $Ra + AD -6 +2, 8 (VB) -2d8 = +2 (VE)$. Mark esegue, a propria volta, il Test $Ra + AD -2, 7 (VB) -2d8 = +1 (VE)$! Mark non riesce nel suo Contrattacco e subisce il colpo.

Ken infligge $Fo + AD + VE = 11$ TD e Mark assorbe con $Re + VE = 4$, subendo 7 TD. Ora Mark ha subito **42 TD** in totale e si trova nel **quinto Livello di Salute** (Malus di -4 ad ogni azione), ma non solo! La Tecnica T'ien kang t'ui "**Scaglia in aria**" (uno dei **Simboli** posseduti dalla Tecnica) Mark che resta indifeso!

Ken non spreca l'occasione e travolge Mark spendendo altri 20 PA per eseguire la Tecnica Tao chang (nuova Ellisse in AD ed Arti Marziali) che fornisce un Bonus di +3 ed infligge 3DEx. Per essere sicuro di non fallire, Ken spende **1TVo**, così da mettersi al sicuro dal **Fallimento Maldestro**.





Finale

Dopo questa devastante combinazione di 4 colpi, Ken lascia cadere in terra l'avversario esanime dandogli le spalle.

Dopo aver valutato la situazione, Ken si reca in strada nel tentativo di raggiungere quanto prima l'ospedale più vicino e, nel frattempo, decide di chiamare la polizia per segnalare la presenza dei due aggressori oramai neutralizzati.

Test di Ken su Ra + AD -6 +5, 11 (VB) -2d8 = +4 (VE). Mark **non può reagire** perché al momento sta volteggiando in aria, per cui subisce il colpo in pieno.

Tao chang infligge Fo + AD + VE + DEx = 16 TD e Mark assorbe con la sola Re = 3, subendo 13 TD, raggiungendo un totale di **55 TD**. Trovandosi sulla soglia tra il settimo e l'ultimo **Livello di Salute**, Mark subisce un Test di Re + Vo per restare cosciente (nuova Ellisse in Vo), ma non riesce a raggiungere la **Difficoltà "Difficile"**.

Oramai, Dunque, Mark è sconfitto e perde automaticamente i sensi. Ken potrebbe infierire ed uccidere i due avversari ma lascia cadere Mark al suolo, preferendo recarsi di corsa in un ospedale, dal momento che lui stesso non versa in buone condizioni.



Shaolin Chuan

Boxe della Giovane Foresta



| | | | | | |
|---|-------------------------|-------|--|--------------------|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> <u>Peng</u> | PA 0 Dex 0 Aex 1 | LV | Effetti Speciali Parata. | $\frac{12}{10}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |
| <input checked="" type="checkbox"/> <u>Tan Piem</u> | PA 10 Dex 0 Aex 1 | LV | Effetti Speciali Parata. | $\frac{12}{9/10}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |
| <input checked="" type="checkbox"/> <u>Heng chou</u> | PA 10 Dex 1 Aex / | LV | Effetti Speciali | $\frac{12}{10}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |
| <input checked="" type="checkbox"/> <u>Chin'na</u> | PA 10 Dex 0 Aex / | LV | Effetti Speciali Attacco Ravv., l'Avversario non può essere a terra | $\frac{12}{9}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |
| <input checked="" type="checkbox"/> <u>Li ch'uan</u> | PA 10 Dex 0 Aex / | LV | Effetti Speciali Bonus +3 | $\frac{15}{9}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |
| <input checked="" type="checkbox"/> <u>T'i shi</u> | PA 15 Dex 1 Aex / | LV | Effetti Speciali Bonus +3 | $\frac{15}{10}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |
| <input checked="" type="checkbox"/> <u>K'ao chien</u> | PA 10 Dex 0 Aex / | LV | Effetti Speciali l'Avversario non può essere a terra. | $\frac{12}{9}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |
| <input checked="" type="checkbox"/> <u>T'ien kang t'ui</u> | PA 12 Dex 0 Aex / | LV | Effetti Speciali l'Avversario non può essere a terra. | $\frac{12}{9}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |
| <input checked="" type="checkbox"/> <u>Feng hou chang</u> | PA 10 Dex 0 Aex / | LV 2 | Effetti Speciali | $\frac{12}{9}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |
| <input type="checkbox"/> <u>T'ieh sha chang</u> | PA 10 Dex 1 Aex / | LV 2 | Effetti Speciali Bonus +3 | $\frac{15}{10}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |
| <input checked="" type="checkbox"/> <u>Pao ch'uan</u> | PA 10 Dex 0 Aex 0 | LV 4 | Effetti Speciali Parata, Bonus +1 | $\frac{13}{9/9}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |
| <input checked="" type="checkbox"/> <u>Nei wei pai t'ui</u> | PA 10 Dex 1 Aex / | LV 4 | Effetti Speciali Bonus +1 | $\frac{13}{10}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |
| <input checked="" type="checkbox"/> <u>Tse tang</u> | PA 8 Dex 0 Aex 1 | LV 6 | Effetti Speciali Parata, Bonus +3 | $\frac{15}{9}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |
| <input checked="" type="checkbox"/> <u>Tao chang</u> | PA 10 Dex 3 Aex / | LV 6 | Effetti Speciali Bonus +3 | $\frac{15}{12}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |
| <input type="checkbox"/> <u>Fang hou chang</u> | PA 12 Dex 1 Aex 1 | LV 8 | Effetti Speciali Parata, Bonus +3 | $\frac{15}{10/10}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |
| <input type="checkbox"/> <u>Tse t'i t'ui</u> | PA 18 Dex 0 Aex / | LV 8 | Effetti Speciali | $\frac{12}{9}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |
| <input type="checkbox"/> <u>Chen tsu shuang ch'uan</u> | PA 10 Dex 4 Aex / | LV 10 | Effetti Speciali Bonus +3 | $\frac{15}{13}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |
| <input type="checkbox"/> <u>Wang kung she hu</u> | PA 10 Dex 1 Aex 2 | LV 10 | Effetti Speciali Bonus +3 | $\frac{15}{10/11}$ | $\perp * \dots \rightarrow \angle \rightarrow \otimes$ $\downarrow \rightleftharpoons \uparrow \uparrow \downarrow \otimes$ |