

## Wushu – Varie

# Esempio di Gioco

### Crediti Addizionali

Creatore:

*Damian Leach*

Supervisore:

*Ferdil*

Versione:

*1.0*

Ultimo aggiornamento:

*12/12/2007*

### Premessa

Ho notato che manca un Esempio di Gioco di Wushu ben definito, che mostri esattamente come si svolge uno scontro dall'inizio alla fine. Questo è necessario poiché Wushu sotto quest'aspetto non funziona come tanti altri giochi, che hanno una separazione netta tra narrazione e meccaniche di gioco.

Senza poter vedere coi propri occhi cosa intendendo dire, molti hanno pensato che non fosse tanto diverso dagli altri giochi. Il che non riflette accuratamente come si svolge il gioco. Ero anche deciso a dimostrare che Wushu non va bene solo per adrenaliniche azioni di arti marziali

Quindi mi sono seduto e ne ho scritto uno completo, precisamente per uno scenario fantasy generico.

### Note di Formattazione

Nelle scene per chiarezza i dialoghi Out-Game (OG) sono in testa standard come questo, *i dialoghi In-Game (IG) sono in corsivo*, **I Tratti sono in grassetto** così possono essere visti chiaramente.

## Creazione del Personaggio

Ci sono il Gm e tre giocatori, Alice, Bob e Chris (A, B e C!). Stanno

giocando in un'ambientazione fantasy D&D-esca.

### Thorgan Hearthstone

Alice usa *Thorgan Hearthstone*, un chierico maschio. I suoi Tratti sono:

**Parole Benedette 5:** Discorsi ispirati, magia clericale, scacciare non morti.

**Soldato del Tempio 4:** Permette di combattere in armature pesanti.

**Costruttore 3:** Conoscenza delle strutture e dei metodi di costruzione.

**Giuramenti e Imposizioni 1:** Non può usare armi da taglio, deve pregare quotidianamente.

### Althea

Bob usa *Althea*, una stregona umana. I suoi Tratti sono:

**Signora dei Misteri 5:** Magia indiretta tipo Evocazione ed incantamenti.

**Combattimento Mistico 4:** Magia da combattimento diretta.

**Di Origini Nobili 3:** Dà ordini e si aspetta di essere obbedita.

**Impotente Senza Parole o Gestii 1:** Deve essere capace di parlare e muoversi per poter usare le sue magie.

### Cammina-nell'Ombra

Chris usa *Cammina-nell'Ombra*, un ranger



Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.

## Esempio di Gioco

umano. I suoi Tratti sono:

**Segreti della Natura Selvaggia 5:** Seguire tracce, sopravvivenza, muoversi silenziosamente e così via.

**Schermaglia 4:** Combattimento agile.

**Sensi Straordinari 3:** Vedere e percepire ciò che gli altri non possono.

**Tabù 1:** Cose che non deve fare, come per esempio uccidere gli innocenti.

### Lo Scenario

I personaggi fanno parte di un gruppo di avventurieri a cui è stata assegnata la missione di salvare dei popolani che sono stati rapiti da un culto. Sono riusciti a tracciare il culto fino ad uno stretto passaggio nelle profondità del bosco. Questo è lo scontro finale del gioco.

### Preparazione Iniziale

**GM:** *Seguite le tracce del culto fino ad una radura, nel cuore della foresta. Sono tutti raggruppati in una specie di funzione, tutti togliti di rosso e incappucciati. Solo il loro capo, che esegue la funzione, ha il cappuccio abbassato. I cinque popolani sono legati a dei pali, i suoni dei loro pianti e le loro disperate richieste di pietà arrivano fino al punto in cui siete nascosti. La congrega comincia a salmodiare e qualcosa scintilla tra le mani del capo del culto -un pugnale sacrificale!*

**A:** Assomiglia un po' alla fine de "Il patto dei Lupi".

**C:** Lo stavo pensando anche io.

**GM:** E' stato per le toghe rosse, vero?

**B:** Qual'è l'obiettivo della scena?

**GM:** Allora, arrivando al punto, il Leader del Culto è una Nemesi. Sta usando **Oratore Carismatico 5** e **Magie Evoca-Demoni 4** nel frattempo. Ha 4 di Chi.

**B:** L'incantatore è mio!

**GM:** I cultisti sono un Livello Sfida 18, e hanno un punteggio di Yin pari a 1. L'obiettivo secondario è quello di salvare i prigionieri, è un Livello Sfida 6 con Yin 1 per non fare qualcosa che possa ferirli. Potrei aggiungere altra roba mentre procediamo, si vedrà.

**C:** Andiamo a prenderli!

**GM:** Aspettate, il tetto di dadi per la scena è sei. Procediamo!

### Round 1

#### Descrizione

**A:** *Mettendo piede nella radura, respiro profondamente e proclamo: "Questi immondi affari finiscono qui e ora!"*

**C:** Molto clericale! *Mentre Thorgan attira l'attenzione dei cultisti su di se, Camminanell'Ombra si svanisce tra gli alberi, posizionandosi al fianco del gruppo.*

**GM:** *Le teste incappucciate si voltano verso Thorgan mentre il leader guarda verso i prigionieri.*

**B:** *Althea si unisce a Thorgan, leggermente dietro alla sua spalla sinistra, un bagliore di potersi muove tra le sue mani.*

**GM:** *Il leader urla "Uccideteli, uccideteli entrambi!". I cultisti prendono le loro armi da sotto le tuniche e caricano Thorgan e Althea.*

**C:** *Il ranger incozza una freccia e mira al cultista a sinistra che fa la guardia ai*

## Esempio di Gioco

*prigionieri. Lo colpisce in pieno e ne colpisce un altro alla mano mentre cerca di estrarre l'arma.*

**B:** *Althea gesticola ed un fulmine uccide all'istante il leader.*

**A:** Veto! Non puoi uccidere il leader senza aver finito la sua riserva di Chi!

**GM:** Ha ragione, devi correggere questo Dettaglio.

**B:** Va bene. Althea gesticola ed un fulmine colpisce il leader.

**GM:** *Un cultista dagli occhi spiritati si lancia nella traiettoria della scarica, "Osserva il potere della nostra fede!" grida il leader mentre comincia a usare la sua magia.*

**A:** *Mi preparo per la prima ondata, scudo avanti e martello in alto e immobile. Appena arriva il primo su di me, blocco il suo colpo con lo scudo e gli do una ginocchiata all'inguine, spacandogli poi la testa col mio martello.*

**B:** *"Tienili lontani da me" dice Althea a Thorgan mentre prepara un contro-incidente.*

**A:** *"Farò del mio meglio" dico ad Althea, prima di prendere a testate un cultista che cerca di immobilizzarmi.*

**C:** Bell'immagine, un guerriero solitario che respinge ondate di nemici mentre il mago lotta col leader del culto.

**A:** *"Ora vediamo che assi nella manica ha questa sotto specie di stregone." aggiunge Althea.*

**GM:** Ottimo passaggio, il dialogo aggiunge Dettagli proprio come le descrizioni varie. Sono solo due, fateli a pezzi e nulla potrà fermare la gloriosa venuta del nostro Signore in questo mondo!" aggiunge il leader del culto

*mentre continua a tessere la sua magia.* Penso che ci siano abbastanza descrizioni per poter passare alla risoluzione di questo round. Tutti quanti hanno almeno raggiunto sei Dettagli se non oltre.

### Risoluzione

**GM:** Chi state bersagliando, quali Trattati usate, e come dividete i vostri dadi?

**C:** Direi che principalmente il mio era **Schermaglia 4**, sto perseguendo il Secondo Obiettivo per liberare i prigionieri. Dividerò i miei dadi in 4 Yang e 2 Yin.

**A:** Ho cominciato col discorsetto, però ho principalmente combattuto, quindi **Soldato del Tempio 4**, divido 5 Yang e 1 Yin contro l'insignificante minaccia.

**B:** **Combattimento Mistico 4** contro la Nemesi, dividerò equamente i dadi per questa volta. Che userai per i leader del culto?

**GM:** C'è stata un po' di magia, ma principalmente ho parlato, esortando i miei seguaci e così via, quindi **Oratore Carismatico 5**. Divido in 4 Yang, e 2 Yin.

**A:** Tiriamo allora.

**\*lancio dei dadi\***

**B:** Ho fatto 3,3,5 su Yang e 5,1,4 su Yin. Questo significa due per ognuno.

**GM:** Ho tirato 1,3,6,5 per Yang e 3,6 su Yin. Quindi 3 per Yang e uno per Yin – quindi Althea e il leader del culto perdono entrambi un punto Chi.

**A:** Ho tirato 1,6,2,5,1 su Yang e 1 su Yin. Quindi ho il successo Yin necessario per difendermi e diminuisco il Livello di Sfida con i miei tre successi Yang.

## Esempio di Gioco

**C:** Ho fatto 1,3,4,3 per Yang e 1,6 su Yin. Nessun problema sul successo Yin, e abbasso di due punti l'obiettivo secondario. Buono!

**GM:** OK, al prossimo round. Tanto per ricapitolare, l'insignificante Livello di Sfida è ora 15/1, l'obiettivo secondario è 2/1 mentre il leader del culto, e Althea hanno perso un punto di Chi.

### Round 2

#### Descrizione

**GM:** Altri cultisti si aggiungono alla lotta contro il sempre più minacciato Thorgan, mentre un piccolo gruppetto nelle retrovie sposta la sua attenzione sull'elusiva minaccia di Cammina-nell'Ombra.

**B:** Voglio razionalizzare la mia perdita di Chi. Lavoriamo insieme GM. Allora: *Uno dei cultisti riesce a passare oltre la diligente guardia di Thorgan cercando di raggiungere Althea, vedendo in lei un bersaglio facile. "Pensavo li stessi trattenendo!" Dice a Thorgan.*

**A:** *"Sto facendo del mio meglio!" Le urlo di rimando, colpendo un cultista sul torso con un possente colpo.*

**B:** *Appena alza la sua arma, Althea gesticola paralizzandolo sul posto.*

**GM:** *Nel momento in cui l'attenzione di Althea si sposta dal leader dei cultisti, lui attacca. Salmodiando una parola di comando, tentacoli d'ombra si sollevano dal suolo, stritolando la stregona. Il loro tocco brucia.*

**B:** *Essi bruciano attraverso gli strati più esterni delle protezioni magiche di Althea, ma prima che possano raggiungere la sua pelle,*

*pronuncia il contro-incantesimo facendoli svanire.*

**A:** *E' il mio turno! Due cultisti afferano il bordo del mio scudo, cercando di strapparmelo. Invocando il nome del mio dio, vengo infuso da sacra potenza, e la mia armatura, il mio scudo, il simbolo magico e il martello brillano intensamente. Momentaneamente storditi, i cultisti arretrano impauriti, "L'ira dei puri è su di voi." dichiaro, schiacciando uno dei due col mio martello luminoso.*

**C:** *Cammina-nell'Ombra scocca una freccia in movimento, uccidendo un'altra guardia, dopo di che abbandona l'arco correndo ed entrando in vista nella radura, con una accetta in entrambe le mani. Quindi carica i cultisti che arrivano nella sua direzione.*

**GM:** *Figo! "Non lasciatelo arrivare ai sacrifici!" urla il capo indicando il ranger. Il più vicino tra loro alza un'arma contro Cammina-nell'Ombra.*

**C:** *Senza neanche interrompere la sua corsa, il ranger si abbassa sotto al colpo e taglia con un'ascia la schiena del cultista mentre passa,*

**GM:** *Il leader del culto comincia a salmodiare, Althea capisce che è un incantesimo di evocazione.*

**B:** *Althea grida "Cammina-nell'Ombra non permettergli di finire l'incantesimo!"*

**GM:** *Abbastanza descrizione, risoluzione!*

#### Risoluzione

**GM:** *Solita storia.*

**A:** *Uso Parole Benedette 5 questa volta, più che altro potenziando la roba magica. Le*

## Esempio di Gioco

uso sull'insignificante minaccia dividendo questa volta in 5 Yang e 1 Yin.

**C:** Schermaglia 4, 3 Yang sull'Obiettivo Secondario, 2 sull'insignificante minaccia e uno contro il pedaggio Yin.

**B:** Combattimento Mistico 4 sulla Nemesi, 4 Yang e 2 Yin.

**GM:** La Nemesi usa **Magia Evoca-Demoni 4**, divido a metà. Tirare!

*\*dadi tirati\**

**GM:** Ho fatto 1,4,6 su Yang e 4,6,6 per Yin quindi 2 successi Yang and 1 Yin.

**B:** Ah! Sono usciti 5,2,4,2 su Yang e 2,2 su Yin quindi 3 Yang e 2 Yin. Io nn perdo nulla e il capo del culto perde 2 Chi!

**GM:** Quindi ora è ad 1 punto Chi.

**A:** Ho fatto 2,6,4,3,3 e 3, quindi 4 Yang e 1 Yin. Di nuovo salvo e via un altro pezzo di insignificante minaccia!

**C:** Ho tirato 5,3,2 sull'Obiettivo Secondario, 1,4 sull'insignificante minaccia e 5 sul mio Yin. Quindi perdo un punto Chi, ma i prigionieri sono salvi e faccio altri 2 punti sulla minaccia.

**GM:** Bene, la minaccia ora è a 9/1, Chris deve descrivere il Colpo di Grazia sull'Obiettivo Secondario tra un pò ed il leader del culto ha solo 1 punto Chi. Presto andrà in negativo, qualcuno dovrà descrivere il CdG su di lui.. Ora sia Althea che Cammina-nell'Ombra hanno perso un punto Chi. Procediamo!

## Round 3

### Descrizione

**C:** Faccio il CdG sull'Obiettivo Secondario. *Una guardia crolla morta su uno dei prigionieri, il coltello della sua cintura è vicino ad una mano della donna. Lei lo usa per tagliare la corda che le lega quella mano, ed in poco tempo la libera, dopo di che taglia il resto dei legacci. I cultisti sono impegnati con gli intrusi e non prestano loro alcuna attenzione mentre lei libera gli altri.*

**A:** *Sfruttando la momentanea pausa, carico con lo scudo il cultista più vicino, polverizzando il suo compagno prima che possa reagire. "Ora Althea, colpiscili prima che si riorganizzino." ruggisco.*

**B:** *Senza perdere tempo, Althea pronuncia le parole del potere e indica i cultisti impauriti. Granelli scintillanti brillano nell'aria per un momento, quindi una mezza dozzina di loro cade al suolo, incosciente.*

**A:** *"Cosa, niente palle di fuoco?" dico sarcasticamente ad Althea.*

**B:** *"Sono capace di sottigliezze, sai, chierico." risponde seccamente Althea. "Magari ne parleremo più in là."*

**C:** *Il ranger para l'affondo di una lancia con un'ascia, mentre stacca la faccia dal suo possessore con l'altra. Si sta aprendo la strada verso il leader del culto attraverso i seguaci, il più velocemente possibile.*

**GM:** *Da un punto del terreno su cui è intento il leader del culto, arriva un orribile ed acuto suono. Come se la trama stessa della realtà fosse dolorosamente dilaniata. Un pentacolo appare sul suolo, l'aria tremola su di esso come se fosse un miraggio estivo.*

**C:** *Cammina-nell'Ombra suda, non ce la farà mai di questo passo. Portando il suo braccio*

## Esempio di Gioco

*indietro, lancia una delle sue asce direttamente verso la testa del capo del culto.*

**GM:** *L'ascia vola precisa, ma colpisce una barriera invisibile a qualche centimetro dalla pelle, cadendo al suolo impotente. Può bastare.*

### Risoluzione

**GM:** Ditemi.

**B:** Uso **Signora dei Misteri 5** questa volta con alcuni incantesimi, sull'insignificante minaccia. Divido in 5/1.

**C:** Pura **Schermaglia 4** contro il leader del culto. Divido in 4/2.

**GM:** Il leader del culto usa **Magie Evoca-Demoni 4**, divido 3/3. Tiriamo!

*\*Tiro dei dadi\**

**GM:** Ho fatto 3,2,3 su Yang e 2,1,2 su Yin per quanto riguarda i successi del leader del culto.

**C:** I miei sono 4,2,3,2 su Yang, su quattro e 5,2 su uno. Quindi è un punto Chi ciascuno. Lui è a 0 e io a 1.

**GM:** Quindi significa che è ancora vivo...per ora.. Ora tocca a voi, se volete razionalizzare la perdita di Chi nel prossimo round. Dettagli facili.

**A:** Ho tirato 4,1,3,3,5 su Yang per tutti i successi, ma un 6 su Yin. Quindi perdo un punto di Chi ma abbasso l'insignificante minaccia di 5.

**B:** Ho fatto 2,6,4,4,5 su Yang e 1 su Yin. Non perdo punti Chi e abbasso di 3 la minaccia.

**GM:** Ricapitolando, la minaccia ora è 1/1, il leader del Culto ha 0 Chi, mentre Althea e Cammina-nell'Ombra sono entrambi a 1 Chi.

Solo Thorgan non ha subito danni.

## Round 4

### Descrizione

**GM:** *Il leader del culto finisce il suo incantesimo e la terra comincia a tremare mentre i tuoi squarciano il cielo. Una...cosa si materializza all'interno del circolo di evocazione. Nero come la notte con tre occhi luminosi, ha all'incirca la forma di un grosso gatto con righe e righe di aculei sulla sua schiena. Nuova Nemese se non l'avete capito.*

**A:** *"Per tutto ciò che è sacro!" esclamo marciando verso la nuova minaccia. Innalzando il mio simbolo sacro, esso risplende di luce pura mentre imploro il mio dio di bandire l'abominio e di rimandarlo nel piano da cui è venuto.*

**GM:** *L'evocazione ruggisce per il dolore ed irrigidisce gli aculei, soffia ed una fischiante raffica vola verso Thorgan.*

**A:** *Alzo il mio scudo, tenendolo saldo mentre gli aculei impattano contro di esso. Altri picchiettano contro la mia armatura, ma senza penetrare. Uno passa attraverso lo scudo e l'armatura, inchiodandomi l'avambraccio. Estrae, bisbigliando una preghiera di guarigione che chiude la ferita come se non ci fosse mai stata.*

**B:** *"Cammina-nell'Ombra, ferma l'evocatore." grida al ranger Althea.*

**C:** *"Chiunque penserebbe che è il comandante." borbotta a se stesso mentre fa a pezzi gli ultimi cultisti sulla sua strada. Estrae il suo coltello per rimpiazzare l'ascia che ha lanciato con la mano sinistra e corre verso il*

## Esempio di Gioco

leader.

**GM:** *La mascella del leader si estende mentre sputa uno sciame di mosche nere. Esse volano vero Cammina-nell'Ombra mordendo, pungendo e avvolgendolo.*

**C:** *Cammina-nell'Ombra chiude occhi e bocca trattenendo il respiro e facendo del suo meglio per ignorare il dolore. A denti stretti, inceppica in avanti, un passo alla volta, verso il leader del culto.*

**B:** *Althea si concentra e manda una raffica di vento verso il ranger, disperdendo sia gli ultimi cultisti ancora attivi e sia lo sciame che avvolge Cammina-nell'Ombra. Dopo di che lancia un dardo di fuoco che vaporizza lo sciame in fumo.*

**C:** *Pulito! Cammina-nell'Ombra, coperto da livide vesciche, combatte contro la sensazione di bruciore e corre verso il leader, volandogli addosso con una spallata e buttattolo a terra prima che possa fare altre magie.*

**B:** Torniamo al demone.

**GM:** Se vuoi andare contro al demone, aumenterò il limite per esso.

**B:** *Cercando altre energie nella sua riserva di forza, Althea cerca di sciogliere i legami che mantengono il demone in questo mondo.*

**GM:** *Ruggendo irritato, punta verso la stregona, accelerando in una maniera allarmante.*

**B:** *Con un movimento della sua mano, Althea lo colpisce con dardi di energia, bloccandolo sul posto. Thorgan approfitta di questa apertura per caricarlo sul fianco. Ti va bene A?*

**A:** Nessun problema, vai avanti.

**GM:** *Il demone colpisce il chierico con le sue zampe, spezzando gli aculei che erano*

*conficcati sul suo scudo e lasciandogli segni di artiglieria. Risoluzione!*

### Risoluzione

**GM:** Il demone ha 3 Chi e sta usando **Predatore Ultraterreno 5** come suo unico tratto. Dividerò equamente i suoi dodici Dettagli tra Thorgan e Althea. Quindi 4/2 su ognuno.

**A:** Io farò un 5/1 per fare più danno possibile, uso di nuovo **Parole Benedette 5**.

**B:** Metto un punto contro cosa è rimasto della minaccia insignificante, quindi uso 3/2 contro il demone. Uso **Combattimento Mistico 4**.

**C:** **Schermaglia 4** divisa in 4/2 contro il leader del culto.

**GM:** Lui sta usando **Magia Evoca-Demoni 4**, divido 3/3. Tirare!

**\*Tiro dei dadi\***

**B:** 4 sulla minaccia per finirla, 1,6,3 per due Yang sul demone e 6,2 per 1 Yin. Oh caro. A: 5,2,2,6,6 su Yang per tre successi e 3 su Yin per uno.

**GM:** Uso prima il demone, quindi toccherà a te C. Contro Althea 5,2,5,5 per quattro Yang e 2,5 per 2 Yin. Quindi non prende colpi e la porta a -2! E' un Colpo di Grazia. Su Thorgan 6,4,3,2 su Yang per 3 e 6,5 per un successo Yin. Quindi sia lui che Thorgan perdono un punto Chi.

**C:** Per Cammina-nell'Ombra ho tirato 2,4,6,2 per 3 successi Yang e 3,2 per due Yin.

**GM:** Lui tira 1,3,5 per due Yang e 5,3,2 per due Yin. Nessun ulteriore danno su Cammina-nell'Ombra e porta il leader del culto a -1 Per eseguire un Colpo di Grazia.

## Esempio di Gioco

**C:** Il mio secondo obiettivo del combattimento!

**B:** Comunque tutto il lavoro l'ho fatto io.

**GM:** Per riassumere, Althea e il leader del culto sono svenuti, verrà eseguito il Colpo di Grazia. Thorgan ha 2 Chi, Camminanell'Ombra 1 ed il demone 2.

### Round 5

#### Descrizione

**GM:** Con un rumoroso soffio, l'aria tra il demone e Althea si riempie di aculei. Neanche la sua barriera di energia prontamente alzata riesce a bloccarli tutti, e mentre la maggior parte di essi si infrange sulle sue difese, uno riesce a passare trafiggendole la pancia. Cade al suolo, rannicchiandosi sul proiettile, stringendolo inutilmente, la sua bocca si muove silenziosamente senza dire nulla.

**C:** Percosso ma non sconfitto, Camminanell'Ombra avanza dove il leader del culto è caduto. L'uomo cerca di rialzarsi in piedi, le mani piegate in posizioni di potere. L'ascia del ranger si conficca nel suo avambraccio, interrompendo l'incantesimo e facendolo urlare di dolore. "Abbi pietà!" geme pietosamente. "Come ne avresti avuta per questi innocenti?" dice Camminanell'Ombra mentre si avvicina. "Non penso", aggiunge, mentre il leader del culto rantola e guarda in basso per vedere il coltello piantato nel suo cuore.

**A:** Ora tocca a me. Vedendo il loro leader sconfitto, il cobattiento cessa per i cultisti. Quelli ancora in grado di reggersi, lasciano le proprie armi e si inginocchiano. Incrociano le

braccia sul torace in maniera sottomessa e abbassano il capo, aspettando il loro destino. Non fanno alcuna mossa per aiutare il demone o essere coinvolti.

**GM:** Il demone si volta verso Thorgan, schiacciandolo col suo peso ed inchiodandolo al suolo.

**A:** Mantengo la presa salda sullo scudo, proteggendo la mia faccia e i punti vitali mentre cerco di estrarre il martello.

**C:** Prendendo una lancia abbandonata da un cultista, Camminanell'ombra si prepara a lanciare e prende la mira. La scaglia con tutta la sua forza contro il demone.

**GM:** La lancia colpisce il demone sulla schiena, provocando un fragoroso urlo di dolore. Momentaneamente distratto dalla preda sotto di se, si gira leggermente verso la nuova minaccia e sputa gli aculei.

**A:** Approfittando della distrazione, schiaccio la sua spalla col mio martello, rompendo le ossa.

**C:** Tuffandosi al suolo per evitare gli aculei, il ranger atterra vicino al corpo di un cultista con una delle sue frecce nel petto. Rotola il corpo su di se per fargli assorbire la maggior parte dei missili.

**GM:** Ululando oltraggiato, il demone schiaccia Thorgan sotto i suoi piedi. Risoluzione!

#### Risoluzione

**GM:** Divido equamente tra voi due come prima. **Predatore Ultraterreno 5**, divido 4/2 su entrambi.

**C:** Stavolta uso tutto, 6/0. Prendo i miei

## Esempio di Gioco

rischi. Schermaglia 4.

**A:** Qualcuno deve sopravvivere per dare il Colpo di Grazia. Userò 4/2 con **Soldato del Tempio 4**.

*\*tiro dei dadi\**

**GM:** Su Cammina-nell'Ombra 5,4,1,2 per quattro Yang e 2,3 per due Yin. Su Thorgan 6,1,4,3 per tre Yang and 3,6 per 1 Yin.

**C:** Ho ottenuto 3,1,3,2,4,2 per Yang, tutti successi! Evvai! Anche se lo porto a -2, io vado a -3 quindi svengo.

**A:** Ho fatto 2,4,4,3 per quattro Yang e 2,6 per 1 Yin. Quindi sto a 0 e il demone arriva a -6!

**GM:** Quindi è chiaro che solo Thorgan farà il Colpo di Grazia qui.

## Round 6

### Conclusione

**GM:** Cammina-nell'Ombra prova un acuto dolore alla sua gamba sinistra ed anche se prova a rialzarsi non la riesce a muovere. *Vari aculei hanno attraversato il suo stinco, bloccandolo al suolo. Si sente stordito e quasi vomita tentando di estrarne uno e ricade al suolo nel suo mondo di dolore.*

**A:** *Non appena mi rialzo, mi preparo a ricevere il demone. Nell'ultimo attimo, faccio un passo laterale abbattendo il martello con inaudita violenza sul suo cranio. Come un toro infilzato, cade morto sul posto, dissolvendosi in fumo e svanendo.*

**GM:** *I popolani emergono dai loro nascondigli e guardano nervosamente i loro salvatori, tutti messi male.*

**A:** *“Siete salvi ora, vi riporteremo alle vostre case. Ma prima mi devo occupare dei miei compagni.” dico loro..*