

Poteri Oscuri della Distruzione (Yog-Shoggoth) regola

Poteri di cui dispongono i Runihura, membri della casta guerriera legata alla figura di **Yog-Shoggoth**, il *Dio della Distruzione*. Fortemente orientati all'impiego sul campo di battaglia, forniscono a chi ne è dotato una serie di vantaggi significativi in un qualsiasi tipo di scontro o combattimento.

Accumulazione degli Haji

I *Runihura* accumulano i suoi *Haji* durante il combattimento in modo analogo a quanto previsto dalle **modalità di accumulazione** dei *Sekhmet*: potrà quindi accumulare un *Haji* nell'istante che precede ogni attacco diretto o indiretto che viene portato ai suoi danni all'interno di un *round* di combattimento. Il *Runihura* riceverà inoltre un *Haji* aggiuntivo per ogni avversario diretto da lui ucciso, messo fuori combattimento o altrimenti eliminato.

Poteri immanenti

Caratteristica immanente di qualsiasi *Runihura* è quella di non dover effettuare alcun Tiro per determinare il fallimento o la riuscita dei suoi poteri. In altre parole, tutti i poteri *trascendenti* di cui dispone avranno effetto nel momento in cui verranno spesi gli *Haji* necessari.

Poteri trascendenti

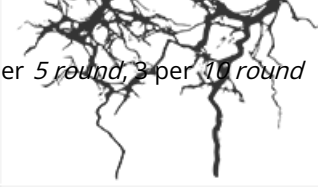
Evanescenza

Scheda MPS		
Difficoltà:	N/A	
Costo di Lancio:	1	
Tempo di Lancio:	1	
Tempo di Attivazione:	istantaneo	
Bersaglio:	solo su se stesso	
Gittata:	a contatto	
Durata:	un singolo attacco (1 frazione di <i>round</i>)	
Apprendimento:	10 PI	

Questo potere consente al *Runihura* di rendere una o più parti del proprio corpo intangibili per un singolo istante. Nel corso di questa unità di tempo, corrispondente in termini di gioco a una singola frazione di *round*, qualsiasi attacco a lui rivolto a mani nude e con armi di ogni tipo, così come qualsiasi oggetto scagliato ai suoi danni, gli passerà attraverso senza infliggere alcun danno. Il potere va attivato in alternativa a compiere una manovra di difesa (parata, schivata o altro): questo significa che l'ultimo momento utile per attivarlo è immediatamente dopo il tiro di Attacco dell'avversario. In termini di gioco, il Master e il giocatore dovranno inoltre tenere presente che:

- Il potere non conta come una manovra di Difesa: questo significa che il *Runihura* potrà, nel corso dello stesso *round*, attivare il potere per evitare un attacco e schivarne un secondo senza penalità.
- Il potere può essere utilizzato soltanto una volta nel corso dello stesso *round* e soltanto se non è già stato utilizzato nel *round* precedente: in estrema sintesi, può essere utilizzato un *round* sì e uno no.
- Il potere preserva il *Runihura* da un singolo attacco, a prescindere da eventuali contemporaneità: nel caso in cui il *Runihura* sia oggetto di più di un attacco durante lo stesso *round* avrà ovviamente la possibilità di scegliere quello rispetto al quale attivare il potere, effettuando eventualmente una manovra di Difesa in tutti gli altri casi.
- Il potere NON consente al *Runihura* di diventare intangibile rispetto ad eventuali oggetti e/o accessori già indossati o presenti sul proprio corpo (vestiti, armature, armi, bracciali, catene, corde, tagliole, etc.): al contrario, questi ultimi diventeranno a loro volta temporaneamente intangibili. Potrà invece essere utilizzato per liberarsi di prese, morsi, pungiglioni e qualsiasi altra tipologia di attacco, blocco o costrizione che preveda un avversario attivo.
- La buona riuscita del potere prevede che il *Runihura* faccia il possibile affinché la condizione di intangibilità del proprio corpo perduri il meno possibile, muovendosi contro la traiettoria del colpo subito e/o allontanando il proprio corpo da qualsiasi oggetto solido che possa temporaneamente attraversarlo. In tutti i casi in cui questo non sarà possibile il potere non avrà alcun effetto e/o i suoi effetti saranno notevolmente ridotti. Questo significa che il *Runihura* non potrà evitare di essere impalato, decapitato (ipotizzando una scure che si pianta sul ceppo su cui è posato il suo collo), arso vivo o così via.

Diffrazione

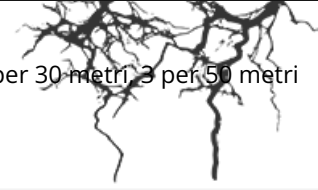
Scheda MPS		
Difficoltà:	VS	
Costo di Lancio:	1 per 2 round, 2 per 5 round, 3 per 10 round	
Tempo di Lancio:	1	
Tempo di Attivazione:	istantaneo	
Bersaglio:	se stesso	
Gittata:	2x2x2m	
Durata:	un round per Haji impiegato	
Apprendimento:	10 PI	

Questo potere consente al Runihura di alterare la rifrazione della luce in un'area di 2x2x2 metri attorno alla sua figura, sufficiente a coprire se stesso e chiunque si trovi nelle sue immediate vicinanze e/o ingaggiato in un combattimento corpo a corpo con lui. Fino a quando l'aura di *Diffrazione* resterà attiva non sarà possibile localizzare con esattezza le creature al suo interno e non sarà quindi possibile scegliere un bersaglio specifico da colpire con armi da lancio o da tiro, poteri o altre abilità: l'unica possibilità a disposizione di un qualsiasi tiratore sarà quella di effettuare un colpo indirizzato all'intera area, che avrà il 25% di non colpire nulla e il 75% di colpire un bersaglio determinato casualmente tra tutti quelli presenti all'interno, compresi eventuali personaggi (o animali) feriti, caduti o privi di sensi. Nel caso in cui il Runihura dovesse trovarsi da solo all'interno dell'area, l'eventuale bersaglio casuale sarà automaticamente lui.

Di seguito alcune osservazioni e suggerimenti per ambientare il potere in termini di di gioco:

- Il potere non ha alcun effetto su chiunque si trovi all'interno dell'area di influenza (compreso il Runihura): non influenzerà quindi in alcun modo eventuali scontri corpo a corpo tra il Runihura e i suoi avversari.
- Il potere non consente di nascondersi e non conferisce bonus di alcun tipo ad eventuali Tiri di Furtività o Nascondersi volti a passare inosservati.
- Il potere può essere utilizzato per celare alcuni aspetti dell'identità del Runihura (e quella dei suoi eventuali accompagnatori) a chiunque non si trovi all'interno dell'area: non sarà possibile ad esempio stabilire con assoluta certezza il numero preciso delle creature così come individuare tratti somatici, lunghezza dei capelli, sesso, abiti, armamentario o altre informazioni utili.

Scatto

Scheda MPS		
Difficoltà:	N/A	
Costo di Lancio:	1 per 15 metri, 2 per 30 metri, 3 per 50 metri	
Tempo di Lancio:	1	
Tempo di Attivazione:	istantaneo	
Bersaglio:	un singolo avversario diretto (vedi sotto)	
Gittata:	n/a	
Durata:	1 round	
Apprendimento:	10 PI	

Il *Runihura* può utilizzare questo potere per muoversi a grande velocità sul campo di battaglia sfruttando a proprio vantaggio la collocazione strategica dei propri avversari. In termini di gioco lo *Scatto* va immaginato come un modo istantaneo di muoversi da un punto A a un punto B dove il primo corrisponde alla posizione attuale del Runihura e il secondo a quella di un suo qualsiasi avversario diretto. Con il termine "avversario diretto" si deve intendere:

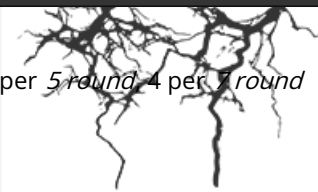
- chiunque sia in procinto di muovere e/o abbia già compiuto, nel combattimento in corso, un'azione di attacco ai danni del Runihura con qualsivoglia arma da mischia, lancio, tiro, potere o abilità.
- chiunque sia stato colpito e/o abbia compiuto, nel combattimento in corso, un'azione di difesa per difendersi dal Runihura o da un suo qualsivoglia attacco.
- chiunque manifesti immediate ed evidenti intenzioni offensive o altrimenti aggressive ai danni del Runihura (a discrezione del Master).

E' importante considerare che lo *Scatto* è un potere che generalmente prelude ad una manovra offensiva volta ad attaccare, sorprendere o anticipare l'avversario: non sarà quindi possibile utilizzarlo per muoversi a piacimento per il campo di battaglia, nascondersi dietro a un riparo o sottrarsi dallo scontro (se non per ingaggiarne un altro, magari più favorevole).

Di seguito alcune osservazioni e suggerimenti per ambientare il potere in termini di di gioco:

- Il potere si attiva all'inizio del *round*, subito prima di qualsiasi azione normale e subito dopo eventuali altri poteri istantanei (a discrezione del Master).
- Il Runihura deve dichiarare il bersaglio al momento dell'attivazione, spendendo il numero di Haji corrispondente alla distanza.
- Il potere non ha effetto su un bersaglio se questi è ignaro della presenza del Runihura o se questi non ha intenzioni aggressive nei suoi confronti (a discrezione del Master).
- Il potere cancella eventuali priorità acquisite e rimuove il Runihura da un eventuale scontro ancora in corso: eventuali PG ingaggiati con il Runihura potrebbero trovarsi costretti ad annullare l'azione dichiarata e/o eventualmente a perdere il *round* in virtù dell'effetto sorpresa.
- Il movimento del Runihura durante lo *scatto* è estremamente veloce, a malapena visibile a occhio nudo: per poterne intuire la traiettoria è necessario un **Tiro di Individuare di Difficoltà pari a 60** o più.
- Il Runihura si manifesterà a stretto contatto dell'avversario, fermandosi in una posizione di ingaggio ottimale per la sua arma e/o le sue intenzioni: nel caso in cui l'avversario non sia già ingaggiato potrà scegliere se fermarsi a distanza di ingaggio, così da poter sfruttare l'eventuale **estensione (reach)** della propria arma, oppure se serrare del tutto le distanze, magari per sfruttare a proprio vantaggio l'estensione dell'arma dell'avversario. Nel caso in cui l'avversario sia già ingaggiato il Runihura attaccherà come ultimo del *round*. In tutti i casi il potere non conferisce particolari vantaggi in termini di attacco, carica o determinazione dell'iniziativa: l'avversario potrà scegliere se provare a conquistare la priorità, parare e contrattaccare oppure chiudersi in difesa secondo le normali regole e senza modificatori aggiuntivi.
- Lo scatto può essere utilizzato per inseguire avversari in fuga e/o per contrastare nemici che fanno (o intendono fare) uso di armi da lancio/tiro, poteri o abilità speciali dalle retrovie. In tutti questi casi il Master dovrà regolarsi seguendo le normali regole previste, dando al bersaglio dello *Scatto* la possibilità di gettare in terra quel che ha in mano e chiudersi in difesa, ovvero difendersi e sguainare un'arma da mischia, ovvero tentare un attacco a bruciapelo, ovvero una prova di atletica per guadagnare distanza e così via.
- Lo scatto è in grado di trasportare il Runihura insieme a tutto il suo equipaggiamento indossato, comprensivo di armi e armature: nel caso in cui il Runihura disponga di una cavalcatura quest'ultima non potrà essere trasportata e resterà nel punto di partenza. Lo scatto consente al Runihura di muoversi ignorando eventuali ferite (anche invalidanti), prese, morsi o blocchi operati da altri avversari: non potrà però essere attivato in tutti i casi in cui il Runihura fosse legato o incatenato a un oggetto intrasportabile (o a un'altra persona), né potrà essere utilizzato per liberarsi da corde, catene o legacci di qualsivoglia tipo.

Varco

Scheda MPS		
Difficoltà:	N/A	
Costo di Lancio:	2 per 3 round, 3 per 5 round, 4 per 7 round	
Tempo di Lancio:	1	
Tempo di Attivazione:	istantaneo	
Bersaglio:	il Runihura e un singolo avversario	
Gittata:	n/a	
Durata:	3, 5 o 7 round a seconda degli Haji spesi	
Apprendimento:	10 PI	

Questo temibile potere oscuro è uno dei pochi a poter vantare una trattazione letteraria: secondo alcuni

corrisponderebbe infatti al leggendario *Rift*, uno dei poteri conferiti dalle tenebre a **Kurgoth**, figlio di **Kaamor** e principale antagonista degli eroi del **Khal-Valàn**. Secondo la leggenda, questo potere consentiva a Kurgoth di scomparire dal campo di battaglia portando con sé un singolo avversario, trascinando entrambi in un luogo sospeso tra il Continente e l'Inferno ghiacciato: in quel luogo isolato egli riuscì ad avere la meglio sui Sovrani delle Tre Stirpi, colpendo a morte il prode Re **Isnamroth**, valente condottiero delle armate degli Uomini, quindi riducendo in fin di vita **Rhak-Dun** l'invincibile e **Aaradan** il saggio.

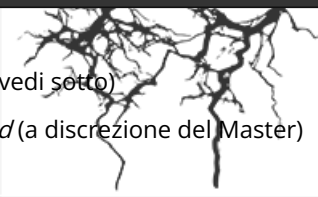
In termini di gioco il potere consente al Runihura di trasportare se stesso e il proprio avversario diretto in uno spazio non meglio identificato, noto come *Rift*, per un numero di *round* variabile a seconda del numero di *Haji* impiegati (minimo 2). Il Master e i giocatori avranno cura di osservare le seguenti linee-guida:

- In tutti i casi in cui il Runihura sia ingaggiato da più avversari egli può scegliere liberamente su quale effettuare il potere, dichiarandolo al momento dell'attivazione.
- In nessun caso il Runihura può utilizzare il potere su un avversario che non sia già coinvolto in un combattimento corpo a corpo con lui: in altre parole, deve aver già giocato almeno un *round* di combattimento con il bersaglio prescelto.
- Il potere si attiva all'inizio del *round*, subito prima di qualsiasi azione normale e subito dopo eventuali altri poteri istantanei (a discrezione del Master).
- Il potere cancella eventuali priorità acquisite e toglie sia il Runihura che l'avversario prescelto dallo scontro: eventuali PG ingaggiati con uno di loro potrebbero trovarsi costretti ad annullare l'azione dichiarata e/o eventualmente a perdere il *round* in virtù dell'effetto sorpresa.
- Il Runihura e il suo avversario possono (e sono tenuti a) giocare quello stesso *round* all'interno del *Rift*, partendo (o ripartendo) da una condizione di ingaggio: in termini di gioco è come se avesse inizio un nuovo scontro partendo dal **Primo Round** (e tenendo quindi conto dell'eventuale **estensione (reach)** delle rispettive armi). E' ovviamente possibile sottrarsi allo scontro, chiudersi in difesa e/o effettuare qualsiasi manovra lecita a termini di regolamento.
- I personaggi vengono trasportati nel *Rift* insieme alle loro armi, armature e a tutto l'equipaggiamento che trasportano: eventuali cavalcature non vengono trasportate.
- Una volta entrato nel *Rift* il Runihura non ha modo di estendere la durata del potere, né può lanciare/attivare un altro *Varco*.
- Il Runihura può uscire dal *Rift* in qualsiasi momento, provocando necessariamente anche l'uscita del suo avversario. In caso contrario il *Rift* durerà il numero di *round* inizialmente previsti, anche nel caso in cui il Runihura dovesse perdere i sensi o morire.
- I due contendenti, insieme a tutto il loro equipaggiamento, riappariranno nel punto in cui sono scomparsi (o, se lo spazio è stato occupato, nelle sue immediate vicinanze) insieme a tutto il loro equipaggiamento. Il *Rift* restituisce anche eventuali corpi, frammenti di oggetti abbandonati, scagliati via o distrutti e qualsiasi altro contenuto precedentemente risucchiato.
- In termini di gioco, il numero di *Round* passati nel *Rift* coincide con i *Round* che trascorrono al di fuori di esso.
- Non è possibile attivare più di un *Varco* sullo stesso avversario nel medesimo combattimento, salvo circostanze eccezionali (a discrezione del Master).

Il *Rift* ha l'aspetto di un paesaggio sinistro, ostile e minaccioso, le cui caratteristiche variano indipendentemente dalla volontà del Runihura: c'è chi lo ha descritto come una sorta di tetra radura, ampia pochi metri e delimitata da una fitta selva di pruni e piante rampicanti dalle dimensioni abnormi e dai colori innaturali; chi ha parlato di una impervia scogliera circondata dalla nebbia e da un fragoroso, assordante rumore di onde; chi di un angusto sperone di roccia, circondato da burroni e scarpate e dominato da un cielo invaso da mostruosi e deformi esseri volanti. Caratteristiche comuni a tutti i paesaggi del *Rift* sono l'assenza di sole - le leggende narrano di una sorta di crepuscolo perpetuo - e uno spazio pianeggiante estremamente ristretto, dell'ordine di pochi metri quadrati, entro cui potersi muovere: una sorta di arena naturale che rende pressoché impossibile sottrarsi al duello con il *Runihura*.

Il Master dovrebbe fare del suo meglio per caratterizzare il *Rift* nel modo opportuno, aggiungendo eventualmente qualche *round* di non combattimento iniziale al fine di ambientare e descrivere la scena ai PG coinvolti e/o consentire qualche breve scambio tra loro. Lo stesso lavoro andrebbe fatto per caratterizzare in modo suggestivo quello che vedono gli altri personaggi: una strana e sinistra foschia all'interno della quale il Runihura e la sua vittima sembrano essere svaniti.

Distruzione

Scheda MPS		
Difficoltà:	N/A	
Costo di Lancio:	da 1 a 9 Haji (vedi sotto)	
Tempo di Lancio:	da 1 a 3 <i>round</i> (a discrezione del Master)	
Tempo di Attivazione:	istantaneo	
Bersaglio:	un oggetto inanimato	

Gittata:	a contatto
Durata:	permanente
Apprendimento:	10 PI

Per mezzo di questo Potere Oscuro il *Runihura* ha modo di raccogliere nelle sue mani il potere di annientamento proprio di *Yog-Shoggoth* rendendosi artefice di un prodigio che pochi esseri viventi sono in grado di compiere: la distruzione della materia.

Per utilizzare questo potere occorre definire tre cose:

- il **bersaglio**: può essere un qualsiasi oggetto inanimato, indipendentemente dalle sue dimensioni, a patto che non sia indossato da un essere vivente. Alcuni esempi: *una grata di ferro, uno scudo medio, la sezione di un muro di cinta*, etc.
- il **mezzo**: è necessario indicare l'oggetto (un'arma, un pugno o altro strumento da mischia) con cui si intende colpire il bersaglio e che farà da tramite per il potere. Alcuni esempi: *una spada, un martello, un pugno sferrato a mani nude*, etc.
- il **fine**: è necessario specificare l'entità del danno strutturale che intende infliggere al *bersaglio*. Alcuni esempi: *distruggerla in modo da consentire il passaggio, frantumarlo così da renderlo inutilizzabile, aprire una breccia sufficiente per poter passare*, etc.

Una volta stabilito il *bersaglio*, il *mezzo* e il *fine*, il Master provvederà a comunicare la spesa di *Haji* necessaria per mettere in atto il potere basandosi liberamente sulla seguente tabella di riferimento:

- **Bersaglio in legno, osso, vetro, terracotta o materiale equivalente**: 1 *Haji* per metro cubo.
- **Bersaglio in pietra sedimentaria, magmatica o calcarea, mattoni, calce o materiale equivalente**: 2 *Haji* per metro cubo.
- **Bersaglio in pietra metamorfica o particolarmente dura (marmo, alabastro, etc.), ferro o metallo equivalente**: 3 *Haji* per metro cubo.

Una volta lanciato il Potere, il *mezzo* scelto dal *Runihura* brillerà per qualche istante di una luce nerastra: l'effetto potrà essere notato dagli astanti con un Tiro di Individuare di Difficoltà pari o superiore a 50.

Effetti legati alla Distruzione

L'effetto della Distruzione è simile per molti aspetti a quello di una esplosione: l'oggetto bersaglio subisce un fortissimo *shock* interno provocato dagli *Haji* e, nell'andare in pezzi, potrebbe produrre scorie o detriti di dimensioni variabili che potrebbero a loro volta provocare danni. In tutti i casi in cui il Master lo riterrà opportuno - o vorrà dar seguito a risultati particolari dei dadi - potrà tirare 1d3, 1d4 o 1d6 per determinare quanti frammenti colpiranno ciascun personaggio presente nelle immediate vicinanze dell'oggetto e che non si trovi dietro un riparo adeguato. Ciascuno di essi infliggerà 1 (legno), 1d2 (pietra) o 1d3 (metallo) danni da *punta* una parte del corpo determinata casualmente.

Approfondimenti, eccezioni e casi particolari

- E' fondamentale ricordare che il potere non può avere effetto su oggetti indossati da un essere vivente. Alcuni esempi che **non** sono da considerare validi: armatura e/o vestiti e/o stivali dell'avversario, una gamba di legno o altra protesi per deambulare, etc.: eventuali armi, scudi e/o oggetti impugnati non sono da considerare "indossati" e quindi, a discrezione del Master, possono costituire un *bersaglio* valido. A tal proposito è opportuno ricordare che, affinché il potere abbia effetto, il *Runihura* deve impostare il proprio colpo all'indirizzo dell'oggetto (spada, scudo etc.) che desidera rompere, realizzando quindi un colpo mirato generico (-10) superando l'eventuale *difesa* opposta dal suo avversario: non gli sarà possibile in alcun modo *convertire* un attacco rivolto al corpo dell'avversario stesso in un'opera di distruzione dell'arma o dello scudo utilizzati da quest'ultimo per difendersi, a prescindere da qualsivoglia contatto.
- Nei casi in cui la dimensione del bersaglio sia notevolmente inferiore al metro cubo il Master può valutare se ridurre il costo di 1 *Haji* per i materiali più costosi.
- Se il bersaglio è gravato da un peso eccessivo (il fianco di una montagna, la pietra angolare di un edificio, un mattone portante di una parete, etc.) il Master dovrà considerare quest'ultimo - e l'ammontare di materiale che lo produce - come parte integrante del costo in *Haji*. In altre parole, se il *fine* dichiarato è quello di far crollare completamente un muro non sarà possibile limitarsi a dichiarare come *bersaglio* un paio di mattoni portanti: occorrerà indicare l'intero muro o limitarsi ad aprire una breccia.
- A prescindere dalla precedente osservazione il Master dovrebbe tenere presente che i danni provocati da questo potere non sono generalmente idonei per provocare il cedimento di strutture di grandi dimensioni bensì per aprire varchi e/o distruggere elementi specifici (porte, grate, botole, armi, etc.).
- Degno di nota è il particolarissimo caso in cui l'oggetto scelto come bersaglio sia protetto da uno **Scudo di Dytros**. In quel caso i due Poteri si neutralizzeranno a vicenda provocando un risultato particolare da determinare a caso (tirando 1d100) tra quelli descritti nella tabella seguente:
 - **01-33:** Il *mezzo* e l'oggetto protetto dallo *Scudo di Dytros* si scontreranno in un violentissimo impatto che scaglierà entrambi i contendenti a 1d10 metri di distanza dal punto di incontro, facendo subire loro 1d2 danni da impatto a 1d6 parti del corpo. Nessuno dei due oggetti subirà alcun danno.
 - **34-65:** I due oggetti esploderanno in mille pezzi, distruggendosi a vicenda. I due contendenti subiranno 1d3 danni a 1d6 parti del corpo dovuti ai frammenti in conseguenza della deflagrazione.
 - **66:** L'impatto è talmente violento da scuotere le viscere della terra: dovranno essere applicati tutti e tre gli effetti previsti (*01-33*, *34-65* e *67-99*).
 - **67-99:** Il *mezzo* e l'oggetto protetto dallo *Scudo di Dytros* si scontreranno in un violentissimo impatto: Nessuno dei due oggetti subirà alcun danno, ma la forza immane scaturita dal loro incontro sarà trasferita nei corpi dei due contenenti: questi ultimi subiranno 1d4 danni da impatto a 1d6 parti del corpo e dovranno effettuare un Tiro di Resistenza avente una Difficoltà pari a 60 (per non svenire) e a 70 (per non restare storditi per il *round* successivo).
 - **100:** L'impatto è estremamente violento: ritira due volte su questa tabella sommando gli effetti di qualsiasi risultato ottenuto.