

ANIME

42



di
Marco
Alessi

Per il contributo, diretto e indiretto, alla creazione di questo supplemento ringrazio:

- Matteo Cortini e Leonardo Moretti, per Anime e SangueAkira Toriyama, per Dragon Ball
- Salagir e Gogeta Jr e tutti gli autori di Dragon Ball Multiverse per aver "fornito" le illustrazioni, il loro manga lo potete leggere all'indirizzo: <http://www.dragonball-multiverse.com>
- Michele "dedwan", autore del Colore o Via non ufficiale "Aura"
- Federico "Aeon Clock" Farina, autore del Colore non ufficiale "Rosa", da cui ho rubato il Teletrasporto

e tutti i playtester!

Simone Cortese, Leonardo Bongiani, Tommaso Landini, Niccolò Baldini, Lorenzo Tarchiani, Lorenzo Iannuzzi, Elena Bonechi, Federico Mannelli, Giacomo Valentini, Marco Matarazzo, Alessandro Manconi, Giulia Corti, Daniele Abbatangelo, Edoardo Valeri



DRAGON WORLD

Le storie di questa Realtà saranno ambientate principalmente sulla Terra, a cui ci si potrà riferire anche con il titolo "Dragon World".

Le informazioni raccolte sono state tratte dal manga, anime e vari adattamenti che raccontano la saga di "Dragon Ball".

Il mio consiglio è quello di ambientare le vostre storie in un periodo esterno a quello già visto ad esempio 60 anni dopo la sconfitta di Majin Bu, secondo la cronologia del Dragon World nell'Era 834.

La Terra è il pianeta 4032-877, ed è considerato parte del Settimo Universo.

È un pianeta tecnologicamente avanzato situato nella Galassia del Nord, ovvero il quadrante nord dell'universo e ricade sotto la zona amministrata dal Dio della Distruzione Beerus. Tutto quello che accade sul pianeta è continuamente monitorato da Re Kaioh del Nord, il sorvegliante dalla galassia dove si trova la Terra.

La Terra possiede anche un proprio guardiano che guadagna status praticamente divino e a cui ci si riferisce come Kami o Supremo. Costui risiede nel Santuario del Supremo, un antico tempio fluttuante situato "sopra le nuvole" in orbita geostazionaria con la Terra posto direttamente sopra l'obelisco di Korin. Tradizionalmente il ruolo di Supremo della Terra è affidato ad un Namecciano. Questo ha permesso alla Terra di possedere delle proprie Sfere del Drago, che permettono di esprimere desideri una volta riunite.

Le terre emerse sono disposte su di un'unica grande massa continentale dalla quale si distaccano una grande isola a nord-ovest e un'altra a sud che prosegue verso est in un fitto arcipelago di isole e isolette di svariate dimensioni.

Veicoli volanti, robot e Capsule che possono comprimere oggetti inanimati anche di grandi dimensioni (armi, veicoli, case prefabbricate) a misura di tasca, così come altre tecnologie futuristiche e fantascientifiche sono comuni in diverse zone della Terra. Anche l'architettura è molto avanzata, nelle grandi metropoli infatti i palazzi sono di forma rotonda, formati da cupole o sfere posizionate in cima a sottili strutture cilindriche.

Sebbene queste possano essere le condizioni classiche delle città più popolate esistono anche molte realtà più piccole o addirittura tribali, dove i veicoli tendono ancora a limitarsi al trasporto su ruote o dove addirittura la tecnologia è sconosciuta ed è piuttosto la magia o il controllo del Ki ad aiutare gli abitanti.

Politicamente la Terra è una monarchia costituzionale su scala planetaria, è divisa in 43 settori comandati dal Re della Terra. Le metropoli più grandi sono comandate localmente da un sindaco mentre i villaggi delle zone rurali si riferiscono ai loro leader come capo-villaggio. La valuta corrente sono gli Zeni, da utilizzare con un valore del tutto simile a quello dello Yen giapponese.

Gli abitanti nativi del pianeta sono chiaramente i Terrestri, e sono principalmente esseri umani anche se possono presentare eccezioni come strane colorazioni dei capelli naturali, un'innaturale lunga vita o un terzo occhio. Solitamente all'oscuro perfino dell'esistenza della magia o del Ki dimostrano con l'allenamento di poter manipolare varie capacità magiche. Anche se meno comuni Terrestri antropomorfi (su vari gradi) sono integrati nella popolazione e accettati. Basti pensare che la stirpe reale è formata da una famiglia di cani antropomorfi.

Per quanto riguarda la fauna le specie esistenti sono tutte quelle che si troverebbero sulla Terra, spesso però in dimensioni più grandi del normale, e non è da sottovalutare la presenza di dinosauri e di altre creature estinte ancora presenti.

Luoghi d'interesse:

→ West city, la città è conosciuta a livello globale per ospitare la sede della Capsule Corporation ed è quindi un punto di riferimento a livello industriale e per l'innovazione tecnologica.

→ Satan city, originariamente conosciuta come Orange star city è stata rinominata in onore di Mr. Satan per la sua presunta vittoria contra Cell nell'era 767.

→ Isola Papaya, situata ad est di South city quest'isola è celebre per essere la sede del torneo Tenkiachi, il più famoso torneo annuale di arti marziali. Chi lo dovesse vincere oltre ad un ricco premio in denaro sarebbe riconosciuto come il guerriero più forte del mondo.

→ Central city, la capitale della Terra e di conseguenza la città più popolata e sede del palazzo reale.

→ East city, la più grande città dell'est una metropoli moderna alla cui periferia si trova il tempio di Orin, famoso per i suoi monaci guerrieri con sei bruciature d'incenso sulla fronte.

→ South city, situata nella grande isola a sud del continente principale ne è la città più grande. Qui si trova il Satan Castle, il dojo dove il celebre Mr. Satan si è allenato in gioventù per diventare il guerriero più forte del mondo.

→ North city, la più grande città del nord, situata in una valle circondata da alti picchi innevati e foreste di abeti.

→ Santuario del supremo, come già accennato si tratta di un antico tempio fluttuante sopra la terra, invisibile da terra e posto in posizione fissa sopra l'obelisco di Korin, durante la saga di Dragon Ball è uno dei luoghi più importanti poichè funziona da base per le azioni dei Guerrieri Z. Qui abita il Guardiano della Terra, attualmente il Namecciano Dende.

Più sotto invece sulla cima dell'obelisco, formata da una grande struttura ovale vive il gatto antropomorfo Korin, un immortale maestro di arti marziali. La cima dell'obelisco è anche l'unico luogo dove crescono i fagioli Senzu, legumi dalla straordinarie capacità curative. Alla base dell'obelisco invece, nell'area chiamata appunto Landa sacra di Korin si trova un villaggio di Terrestri pellerossa.

CREAZIONE DI UN "GUERRIERO Z"

I personaggi di questa Realtà sono prevalentemente combattenti: che siano esperti a mani nude o nel lanciare attacchi di energia spirituale poco importa, quello che conta è che praticamente ognuno di loro punta a migliorare e a diventare sempre più forte!

Per prima cosa si riempiono gli spazi descrittivi della scheda, scegliendo un nome per il personaggio, segnando il suo livello (1), la razza (Terrestre, Saiyan, Mezzo-sangue Saiyan, Namecciano, Majin o Demone del freddo) e tracciandone il background.

Le razze sono descritte dettagliatamente nelle pagine più avanti.

Successivamente si riempiono i campi come segue:

- 6 punti da dividere tra le QP (valore minimo 1, massimo 5)
- Si segna 1 solo D/A
- Si calcolano i punti Ki (equivalenti ai punti Magia)
- Poi si sceglie una Capacità con N°min 0 tra:
 - Esperto di Arti marziali
 - Esperto con (scegliere Arma da Mischia o da tiro)
 - Attacco Ki.

Questa prima Capacità starà ad indicare i rudimenti dello stile di combattimento già appresi dal personaggio. Quindi si scelgono altre 2 Capacità di base con N°min 0 facendo attenzione perché alcune razze hanno delle Capacità pre-assegnate.

Alla fine di ogni avventura o quando comunicato

dal Narratore il personaggio saliranno di livello, il passaggio avviene in questo modo:

- Si aumenta di 1 una QP
- Si aggiungono 5 punti al N°min di una Capacità (N°min massimo 20) o se ne sceglie una nuova a N°min 0
- Al Livello 7 i Guerrieri Z diventano Eroi, con gli stessi benefici di un corpo Eroico. Mentre al Livello 18 diventano Leggenda, con gli stessi benefici di un corpo Legendario
- Si acquisisce un nuovo D/A al livello 3, 6, 9 e 15
- Al livello 11 il limite massimo delle QP passa da 5 a 10, al livello 21 da 10 a 20

Regole speciali per i Guerrieri Z:

- Le Capacità legate ai Colori seguono le regole indicate nel manuale base (salvo se specificato diversamente in questo compendio) e decadono o si mantengono nello stesso modo. Non c'è invece limite alle Capacità Z che possono essere usate, tra loro o con gli Incantesimi base, se non diversamente indicato nella loro descrizione.
- Arrivato al grado di Leggenda, il Guerriero Z non è più limitato dalle capacità Z che indicano di non poter essere usate contemporaneamente. Il personaggio cumula gli effetti di tutte le Capacità attive ma anche i costi di mantenimento.
- Per ogni Capacità si testa su Aura, Violenza, Movimento o Interazione a seconda di come specificato ma si paga sempre in punti Ki.

- Un personaggio può consumare D/A per passare altrettanti dei propri punti Ki ad un altro Guerriero
- L'assorbimento delle Anime è sostituito da un accumulo di "Livello Avversari", non importa quindi effettivamente uccidere ma solo sconfiggere un nemico, che sia degno di tale nome! Cittadini comuni e creature semplici non sono i vostri avversari! I Livello Avversario possono essere usati per aumentare il risultato di un tiro oppure sopravvivere ad una Sconfitta causata da un attacco.

Si usa una variante delle regole della resurrezione del manuale base: si trasforma la Sconfitta in Ferita.

Però se non viene speso un L.A. di livello almeno pari a quello del Guerriero Z si perdono tutti i D/A rimanenti nel giro attuale, quelli del giro successivo e decadono tutte le Capacità e Capacità Z attive.

Altrimenti basta 1 D/A speso nel primo giro disponibile. A livello narrativo il personaggio verrà colpito di striscio e resterà sbalordito dalla velocità dell'avversario oppure verrà sbattuto a terra capace solo di lamentarsi della potenza del nemico, ma comunque resterà vivo!

- I punti Armatura Fisica possono essere usati per assorbire tutti gli attacchi basati su Violenza e Movimento mentre quella Spirituale protegge dagli attacchi basati su Aura. Anche alcuni oggetti "fisici" possono fornire punti Armatura Spirituale questi stanno a rappresentare materiali tecnologicamente avanzati oppure di origine aliena o magica.
- I personaggi seguono le regole dei Mortali

per quanto riguarda le Sconfitte e quindi possono sopravvivere fino a 3 volte prima di morire definitivamente, restando ovviamente mutilati e feriti e in grado di riprendere il combattimento solo dopo un periodo di cura.

Un personaggio può andare incontro ad una morte prematura anche se viene inflitto un Colpo di grazia al suo corpo inerme.

- Il Narratore può assegnare un Flashback ad uno o più Guerrieri Z qualora questi causino sofferenza, dolore o morte ad innocenti ed alleati oppure se falliscono un'Avventura. Anche la distruzione sconosciuta o involontaria può conferire Flashback. Il Flashback segue le regole indicate nel manuale base.
- Le Capacità che richiedono una spesa continuativa di punti Ki ogni turno non lo fanno nel turno in cui vengono attivate. Il costo di attivazione, che può anche essere superiore a quello di mantenimento, è stabilito in base al risultato del tiro, ed è già sufficiente. Successivamente i punti Ki per il mantenimento vengono scalati alla fine del Giro.



CAPACITÀ DI ANIME Z

La lista completa delle capacità usate in Anime Z, il loro funzionamento è identico alla magia di Anime e Sangue indicata di fianco salvo per alcune dove sono indicate delle variazioni. Ovviamente è necessario lavorare un po' di fantasia: l'incantesimo "Cento colpi" rappresenterà una tecnica marziale o una scarica di pugni e calci mentre la magia "Arma infernale" sarà un'infusione di Ki nelle proprie mani o nell'arma al fine di renderla ancora più letale oppure "Pugno volante" potrà simulare le capacità Namecciane o Majin di allungare i propri arti, mentre tecniche come "Fiammata" o "Palla di fuoco" potranno essere le varie KameHameHa, Big Bang Attack, Masenko e ancora altri!

Sono tutte da considerarsi Capacità che possono assumere i valori da N°min 0, 5, 10, 15 e 20. Non tutte testano su Aura, il corrispettivo della Qualità Primaria Magia, ma anche su altre QP, come indicato di fianco ad ogni magia, però il "pagamento" avviene sempre in punti Ki.



Come le magie Acciaio

- Attacco rapido (VI)
- Cuore d'acciaio (IN)
- Destino del cavaliere (IN)
- Fulmine siderale (AU)
- Onda magnetica gravitazionale (AU)
- Posizione d'attacco (AU)
- Pugno volante (AU)
- Replica (VI)
- Sacrificio (MO)

Come le magie Bianche

- Cura del corpo (AU)
- Protezione dalla magia (AU)

Come le magie Blu

- Annulla magia (AU)
Variazione: il bersaglio della magia da annullare deve essere il Guerriero Z stesso.
- Comprensione (IN)
- Ingegno magico (AU)
- Lama del farabutto (AU)
- Mimica (AU)
- Parola d'arresto (AU)
- Pensiero segreto (IN)

Come le magie Gialle

- Corpo di gomma (AU)
- Illusione dei sensi (IN)
- Io credo in te! Puoi farcela! (IN)
- Metamorfosi (AU)

- Rapidità (MO)
- Sdoppiamento (AU)
- Trasmutazione materica (AU)

Come le magie Nere

- Paura (IN)

Come le magie Rosse

- Arma infernale (AU)
Variazione: il bersaglio deve essere il Guerriero Z stesso, se il personaggio possiede la Capacità Z "Esperto di Arti marziali" può considerare il suo corpo un'arma.
- Consapevolezza della furia (AU)
- Fiammata (AU)
- Fiamme interiori (AU)
Variazione: il bersaglio deve essere il Guerriero Z stesso che decidendo di sacrificarsi, ovvero di morire, infligge danni a Valore come da risultato del tiro confrontato con la tabella.
- Palla di fuoco (AU)

Come le magie Verdi

- Rigenerazione della carne (AU)
Variazione: il bersaglio deve essere il Guerriero Z stesso.

Come le magie Aura

- Sfera energetica condivisa (AU)
- Cento colpi (VI)

Come le magie Bicolore

- Posizione tattica (AU)
- Posizione del mago (IN)
- Ruggito del condottiero (IN)
- Defletti magia (AU)
Variazione: il bersaglio della magia da

deflettere deve essere il Guerriero Z stesso.

- Il tempo degli eroi (IN)

Come le magie Pure

- Sangue per Sangue
Variazione: se il personaggio possiede la Capacità Z "Esperto di Arti marziali" può considerare il suo corpo un'arma.
- Reazione magica (IN)
- Colpo del gigante (VI+AU)
- Le fronde del salice (MO)

Capacità Z

Capacità specifiche per i Guerrieri Z

- Esperto di Arti marziali (VI)
Anche se disarmato il personaggio può uccidere.
Non conta come magia.
- Esperto (Lavoro, Hobby, Materia) (QP scelta dal Narratore)
Non conta come magia.
- Esperto con (scegliere arma da mischia o da tiro) (VI)
Non conta come magia.
- Attacco Ki (AU)
Una semplice sfera di energia, funziona in maniera simile ad un'arma da tiro in cui è imprigionato uno Spirito, è richiesto 1 D/A per generare la sfera ma non conta come magia.
- Percepire/Nascondere Aura (IN)
- Fusione
- Teletrasporto (AU)
- Kaioken (AU)
- Bukujutsu, tecnica di volo (MO)
- Trasformazione in Oozaru (AU)
- Trasformazione in Super Saiyan (AU)
- Luna artificiale (AU)

- Forma gigante (AU)
- Mutazione (AU)

La lista di magie che segue non è adatta per i Guerrieri Z ma potrebbe tornare utile per creare avversari sempre più forti o PNG con capacità particolari,

Come le magie Bianche

- Ferma tempo (AU)
- Sostegno divino (AU)

Come la magia Blu

- Signore delle marionette (IN)
- Visione futura (IN)

Come le magie Nere

- Drenare I-II-III-IV (AU)
- Maledizione (AU)

Come le magie Rosse

- Furia del sangue (IN)
- Muro di fuoco (AU)

Come le magie Verdi

- Muro di rovi (AU)

Come le magie Bicolore

- Drenare valore (AU)
- Drenare punti magia (AU)

Come le magie Pure

- Peste nera (AU)

Prodigi

Tutti gli utilizzatori del Ki possono attingere ai seguenti prodigi

1 punto Ki

- Come Occhi dello Spirito, espande leggermente l'Aura
- Ottenere il silenzio e l'attenzione di un'assemblea rumorosa
- Attrarre su di sé l'attenzione di un personaggio importante
- Ispirare i deboli a rialzarsi dalla propria condizione
- Dare un comando chiaro e dirigere chi non sa cosa fare, chi è nel panico, o è confuso
- Impressionare tutti con un esercizio d'abilità con la propria arma
- Emettere un debole bagliore
- Ridare fiducia ad una persona abbattuta
- Trasmettere una singola parola con il pensiero
- Far morire un topo o un altro piccolo essere, far avvizzire un fiore o una piccola pianta
- Creare una piccola fiamma in grado di bruciare un foglio o illuminare come una candela
- Scaldare un pentolino fino a far bollire l'acqua al suo interno
- Offrire una prestazione sessuale del tutto fuori dal comune
- Ridare vita ad una piantina
- Calmare un cane che abbaia o altro animale nervoso
- Richiamare la propria cavalcatura o un altro animale con un fischio

2 punti Ki

- Come Visione della Spirito, inizia a mostrare buona parte del proprio potenziale

3 punti Ki

- Come Forma della Spirito, il Guerriero Z grida ed espande completamente la propria Aura



Percepire/Nascondere Aura

Concentrandosi il guerriero sfrutta un "sesto senso" per riuscire a percepire la potenza combattiva del proprio avversario.

Si usa Percepire per conoscere il livello combattivo di un avversario, con almeno un 20 il Narratore fornisce un'indicazione generica sul Valore dell'avversario: "È molto più potente di te", "È al tuo livello", "È debole" sono tutte possibili risposte. Testando su 15 invece si può Percepire la presenza di uno o più persone su di un'area, senza però conoscere la loro potenza. Nel caso lo ritenga necessario, come ad esempio nel caso dell'inizio di un combattimento o alla comparsa di un guerriero formidabile il Narratore può richiedere di testare (20) per informare i Guerrieri che non si trovano nella zona dello scontro.

Per Nascondere si testa sempre su 20 e se ha successo il Guerriero riesce ad occultare la propria potenza venendo rilevato con un Valore molto inferiore, chiaramente finché mantiene un basso profilo.

Il tiro può essere contrapposto, il vincitore Percepisce o Nasconde con successo la potenza combattiva. Non richiede la spesa di punti Ki.

Bukujutsu, tecnica di volo

Concentrando il proprio Ki il Guerriero spicca il volo!

Si testa solo quando è necessario manovrare accuratamente durante il volo. Si spendono punti Ki solo per ottenere gli effetti indicati sotto.

- N°min 0: il personaggio non può volare se non spende un punto Ki, se lo fa vola ad una velocità massima di 250km/h
- N°min 5: il personaggio vola naturalmente fino a 250 km/h e con la spesa di un punto Ki può raggiungere 800 km/h
- N°min 10: il personaggio vola naturalmente fino a 800 km/h e con la spesa di un punto Ki può raggiungere 1,5 km/s
- N°min 15: il personaggio vola naturalmente fino a 1,5 km/s e con la spesa di un punto Ki può raggiungere 10 km/s
- N°min 20: il personaggio vola naturalmente fino a 10 km/s e con la spesa di un punto Ki può lasciare l'atmosfera di un pianeta e vagare nel vuoto spaziale senza problemi muovendosi a velocità prossime a quelle della luce



Luna artificiale

Una sfera di luce accecante viene scagliata in aria, una volta in quota risplende come la luna piena.

Questa tecnica usata dai soli Saiyan permette di poter ottenere la trasformazione in Oozaru anche quando la luna piena non è presente naturalmente nel cielo.
I successi influenzano la durata.

Ep: crea la luna artificiale, che dura in base al punteggio ottenuto

Em: niente

15: un'ora

20: dodici ore

25: un giorno

30: una settimana



Trasformazione in Oozaru

Il Saiyan resta paralizzato pochi istanti davanti alla luna piena poi si trasforma in un gigantesco scimmione alto 10 metri!

Ep: il Saiyan assume la forma Oozaru ed ottiene un +1 a Violenza ed Aura e un -1 a Movimento.
Mantenere la forma costa 1 punto Ki per turno, finiti i punti Ki, scomparsa la luna o persa la coda, torna al suo aspetto naturale e sviene.

Per attivare la trasformazione il Saiyan deve guardare la luna piena (reale o artificiale) ed avere ancora la coda. Un Saiyan privato della sua coda perde la possibilità di usare questa Capacità.

Questa trasformazione annulla "Kaioken" e "Trasformazione in Super Saiyan", se attive.

Em: niente

Fallimento: con un risultato inferiore a 15, scosso da forti convulsioni il Saiyan sviene.

15: il Saiyan diventa Oozaru con gli stessi effetti dell'incantesimo Rosso "Furia del Sangue"

20: il Saiyan riesce a distinguere gli amici dai nemici ma non ad usare tutte le sue capacità

30: Controllo totale sia sulla volontà che sulle tecniche



Kaioken

Il guerriero viene circondato da una spaventosa aura rossa mentre la sua potenza aumenta!

Ep: il guerriero attiva con successo il Kaioken, ottenendo bonus a Violenza, Movimento ed Aura come indicato sotto. Nel turno in cui attiva la capacità paga il costo in punti Ki, mentre il costo di mantenimento, in punti Valore, da pagare ad ogni turno (compreso quello di attivazione) viene sommato e sottratto quando l'effetto termina.

Questa tecnica non si può utilizzare insieme alla "Trasformazione in Super Saiyan" o alla "Forma gigante".

Em: niente

Fallimento: con un risultato inferiore a 20, il personaggio per un attimo si circonda di un'aura rossa e grida di rabbia

20: Kaioken

Ottiene +1 a Violenza, Movimento ed Aura.

Mantenere la tecnica costa 1 punto Valore per turno.

25: Kaioken x2

Ottiene +2 a Violenza, Movimento ed Aura.

Mantenere la tecnica costa 2 punti Valore per turno.

30: Kaioken x3

Ottiene +3 a Violenza, Movimento ed Aura.

Mantenere la tecnica costa 3 punti Valore per turno.

35: Kaioken x4

Ottiene +4 a Violenza, Movimento ed Aura.

Mantenere la tecnica costa 4 punti Valore per turno.

40: Kaioken x5

Ottiene +5 a Violenza, Movimento ed Aura.

Mantenere la tecnica costa 5 punti Valore per turno.

45: Kaioken x10

Ottiene +6 a Violenza, Movimento ed Aura.

Mantenere la tecnica costa 6 punti Valore per turno.

50: Kaioken x20

Ottiene +7 a Violenza, Movimento ed Aura.

Mantenere la tecnica costa 7 punti Valore per turno.

Teletrasporto

Il guerriero porta indice e medio alla fronte, si concentra un attimo e sparisce spostandosi istantaneamente verso un altro luogo.

Ep: Con 25 o più il personaggio può teleportarsi ovunque nel suo campo visivo. Mentre per andare più lontano deve prima riuscire con successo in un test di "Percepire Aura", per riuscire a spostarsi vicino all'Aura percepita.

Può portare con sé altre persone, ma per ogni passeggero è necessario spendere un punto Ki aggiuntivo.

Em: niente

Fallimento: con un risultato inferiore a 25, il personaggio attiva il Teletrasporto ma si sposta solo di qualche metro in una direzione a caso.

La Capacità può essere usata come Azione reattiva per sfuggire ad un attacco.



Trasformazione in Super Saiyan (per Saiyan)

Il guerriero Saiyan spinge al limite il suo corpo raggiungendo uno stadio di potenza elevato da molti considerato solo leggenda. I suoi capelli solitamente scuri diventano biondi e si alzano sopra la testa, i suoi occhi diventano azzurri e la sua aura risplende di un abbagliante colore dorato.

Ep: il Saiyan diventa un Super Saiyan e la sua potenza aumenta enormemente, più diventa forte e più riuscirà a sfruttare a proprio vantaggio questa trasformazione.

La trasformazione ha un costo per turno e non è compatibile con la "Trasformazione in Oozaru" o il "Kaioken".

Per essere utilizzata la prima volta deve essere giustificata a livello interpretativo da un momento di fortissima rabbia o frustrazione.

Em: niente

Fallimento: con un risultato inferiore a 25, per un attimo l'aura del guerriero diventa dorata e i capelli si alzano...poi torna la calma

25: Super Saiyan di primo livello

Il personaggio si trasforma come descritto sopra

Ottiene +1 a Violenza, Movimento ed Aura.

Costa 1 punto Ki per turno.

30: Super Saiyan oltre il limite

Il personaggio assume l'aspetto dello stato di Super Saiyan ma la sua massa muscolare aumenta incredibilmente rendendolo più forte ma più lento.

Ottiene +4 a Violenza ed Aura, -2 a Movimento.

Costa 1 punto Ki per turno.

35: Super Saiyan Full Power

Il Saiyan prende il perfetto controllo del primo stadio del Super Saiyan, il suo aspetto è lo stesso ma il suo volto è disteso ed ispira tranquillità.

Ottiene +3 a Violenza, Movimento ed Aura.

Può essere mantenuto senza limiti di tempo, il costo in punti Ki (1 per turno) deve essere pagato solo durante stati adrenalici come combattimenti o sforzi intensi.

40: Super Saiyan di secondo livello

I capelli si alzano ancora di più sopra la testa e l'aura dorata è percorsa da scariche elettriche.

La potenza aumenta incredibilmente.

Ottiene +5 a Violenza, Movimento ed Aura.

Costa 2 punti Ki per turno.

45: Super Saiyan di terzo livello

La trasformazione finale. I capelli del Saiyan si allungano fino a raggiungere le ginocchia, la fronte si aggrotta e le sopracciglia spariscono. Il suo potere è devastante.

+7 a Violenza, Movimento ed Aura.

Costa 3 punti Ki per turno.



Trasformazione in Super Saiyan (per Mezzo-sangue Saiyan)

Il guerriero in parte Terrestre e parte Saiyan possiede straordinarie capacità ma un animo più calmo.

Ep: il guerriero Mezzo-sangue Saiyan riesce a padroneggiare con più semplicità i livelli bassi della trasformazione in Super Saiyan ma a causa della sua mancanza di aggressività e competitività raggiungerà con più difficoltà i livelli più alti. Non ha bisogno di uno scatto d'ira per iniziare ad usare questa Capacità.

Em: niente

Fallimento: con un risultato inferiore a 20, come per "Trasformazione in Super Saiyan (per Saiyan)"

20: Super Saiyan di primo livello

25: Super Saiyan oltre il limite

30: Super Saiyan Full Power

45: Super Saiyan di secondo livello

50: Super Saiyan di terzo livello



Fusione

Molte razze nell'universo hanno sviluppato una particolare tecnica nella quale 2 o più guerrieri si uniscono a formare un unico e più potente combattente.

Il guerriero frutto della Fusione si presenterà come una equa miscela delle caratteristiche mentali, fisiche e spirituali di ogni partecipante alla tecnica.

Questa tecnica fonde insieme più guerrieri, con limitazioni differenti a seconda della Razza.

Fusione può essere usata solo con altri combattenti che hanno Fusione e la usano nello stesso Giro, una volta creato il nuovo guerriero non si potrà aggiungere nessuno finché la Fusione non verrà sciolta.

Con la Fusione si crea un nuovo guerriero che somma algebricamente le QP dei combattenti che lo compongono. Ricalcolando anche Valore e punti Ki.

Ottiene le Capacità di chi lo compone, sfruttando sempre quella con N°min più alto.

Non possiede e non può spendere L.A., punti Eroismo o subire Flashback, ma se le sue azioni portano ad ottenerne, i punti vengono assegnati ad ogni membro della Fusione.

I suoi D/A vengono calcolati con la media aritmetica dei D/A dei combattenti che prendono parte, con arrotondamento per difetto. Il nuovo guerriero viene controllato da un solo giocatore per turno a partire da quello con il Valore più alto.

Nel caso in cui il guerriero creato dalla Fusione va a 0 punti Ki o Valore la Fusione cessa subito se invece viene Sconfitto subiscono lo stesso destino tutti coloro che compongono la Fusione.

Mantenere la Fusione costa ad ogni partecipante tanti punti Ki quanti sono i guerrieri che partecipano alla Fusione, da spendere alla fine di ogni Giro. Il guerriero che finisce i punti Ki o non è più in grado di spenderne esce dalla Fusione e i valori vanno ricalcolati, la Fusione termina quando non resta neppure una coppia di combattenti. Non richiede tiro ma il suo effetto varia per ogni Razza.

- I Terrestri possono unirsi solo con altri Terrestri e massimo in coppia.
I 2 Terrestri devono avere caratteristiche fisiche simili, per età (giovani, adulti o anziani), sesso e il Livello deve avere una differenza massima pari a 2.
- I Saiyan seguono le stesse regole dei Terrestri ma solo tra Saiyan.
- I Demoni del freddo seguono le stesse regole dei Terrestri ma solo tra Demoni del freddo
- I Namecciani possono unirsi solo con altri Namecciani senza limite di partecipanti o altre caratteristiche.
- I Majin invece non hanno limite per quanto riguarda la Razza, numero di partecipanti o altre caratteristiche.
- I Mezzo-sangue Saiyan seguono le stesse regole dei Terrestri ma possono fondersi con altri Mezzo-sangue Saiyan, Terrestri o Saiyan.



Mutazione

Il Demone del freddo inverte il processo biologico che contiene la sua potenza!

Spingendo il suo corpo oltre il limite ed avvicinandosi sempre di più alla sua vera forza!

Ep: il Demone del freddo lascia la sua Terza forma di riduzione ed inizia a liberare la sua vera potenza ed a corazzare il suo corpo.

Questa tecnica non si può utilizzare insieme al "Kaioken".

Questa Capacità ha un costo di mantenimento a turno, da pagare come specificato in ogni descrizione.

Em: niente

Fallimento: con un risultato inferiore a 20, il Demone del freddo grida cercando di innescare il processo di mutazione, per un attimo la sua forza aumenta ma poi si ritrova al punto di partenza.

N.B.

Finchè un Demone del freddo indossa un'armatura in più a quella biologica non può utilizzare la Capacità Mutazione. Indossare armature extra sopra la bio-corazza cumula i punti Armatura ma il limite è sempre di 3 per quella Fisica e 3 per quella Spirituale.

I punti Armatura finali vanno considerati sommando anche quelli delle forme precedenti (in cui il Demone potrebbe anche non essersi trasformato!) ma sottraendo quelli già spesi, ad esempio a causa di un combattimento, e non ancora rigenerati!

20: Seconda forma di riduzione: simile alla prima ma l'altezza e la massa muscolare raddoppiano! Anche le corna si allungano, incurvandosi verso l'alto.

Il Demone del Freddo ottiene +1 a Violenza, Movimento ed Aura. Ed un punto Armatura Spirituale.

Mantenere la tecnica costa 1 punto Ki a turno ma solo durante azioni adrenaliche, come grandi sforzi o il combattimento.

25: Prima forma di riduzione: il cranio si allunga molto deformandosi all'indietro, così come i tratti del volto, la bocca si allarga mentre il naso sparisce. Anche le corna nere si trasformano sviluppandosi in più paia di di corna bianche. La bio-corazza si ispessisce ulteriormente.

Il Demone del Freddo ottiene +2 a Violenza, Movimento ed Aura. Ed un punto Armatura fisica extra.

Mantenere la tecnica costa 1 punto Ki a turno ma solo durante azioni adrenaliche.

30: Forma reale: Conosciuta anche come "Corpo perfetto" questo è il vero aspetto del Demone del freddo, una volta svelato si capisce che le forme precedenti erano solo un involucro per questo stadio.

Il corpo torna più minuto, sia in altezza che massa muscolare. Le corna spariscono completamente ed anche la bio-corazza non è più facilmente individuabile. Nonostante questo la forza e la resistenza del Demone del freddo sono al massimo!

Il Demone del Freddo ottiene +4 a Violenza, Movimento ed Aura. Un punto Armatura Spirituale ed un punto Armatura fisica extra.

Mantenere la tecnica costa 2 punti Ki a turno ma solo durante azioni adrenaliche.

35: Forma al 100%: se il Demone del freddo tenta di spingersi ancora oltre può ottenere quella che non è una vera e propria trasformazione ma un potenziamento della sua Forma reale. Concentra al 100% le sue energie il suo corpo snello si gonfia di muscoli senza penalizzare la velocità. Ma questo sforzo richiede grandi quantità di energia per essere sostenuto.

Il Demone del Freddo ottiene +6 a Violenza ed Aura e +4 a Movimento.

Ed un punto Armatura Spirituale extra.

Mantenere la tecnica costa 3 punti Ki a turno, qualsiasi azione si stia compiendo.



Forma gigante

Alcuni guerrieri Namecciani sono capaci di estendere la propria forma fisica in maniera impressionante, concentrando le energie fanno crescere dolorosamente il proprio corpo oltre 3 volte le loro normali dimensioni.

Questo porta ad un aumento della potenza fisica a scapito della velocità.

Ep: il Namecciano fa crescere il suo corpo, ottenendo benefici e penalità come spiegato sotto.

Mantenere la forma costa 1 punto Ki per turno.

Questa tecnica non si può utilizzare insieme al "Kaioken".

Em: niente

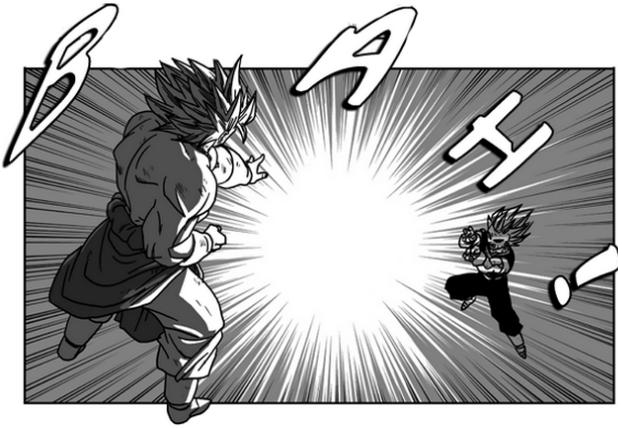
Fallimento: con un risultato inferiore a 15, il Namecciano è piegato da dolori lancinanti e si trova solo qualche decina di centimetri più alto.

15: in Namecciano triplica la sua altezza e stazza ma i dolori lo trattengono dallo sfruttare a pieno le capacità di questa forma. Ottiene un +1 a Violenza e -2 a Movimento.

20: Come per il risultato precedente ma il Namecciano è un po' più a suo agio. Ottiene +2 a Violenza e -2 a Movimento.

30: La massima espressione di della Forma gigante! Il Namecciano può sfruttare a pieno la forza concessa da questa trasformazione. Ottiene +2 a Violenza e -1 a Movimento.

SCONTRO TRA ENERGIE



Durante uno scontro è possibile che 2 Guerrieri Z si colpiscano contemporaneamente con un attacco energetico prodotto dal loro Ki. In questo caso avviene uno scontro tra energie!

L'evento si scatena con le seguenti condizioni:

- 2 personaggi agiscono contemporaneamente, questo può accadere perché hanno lo stesso Valore (*Azione contemporanea*) o perché quello con Valore più alto decide di rimandare la propria azione per attendere quella del personaggio con Valore minore (*Azione d'opportunità*)
- I personaggi si scagliano contro un attacco energetico ovvero una Capacità basata su Aura in grado di diminuire il Valore o provocare la Morte

Se queste condizioni si verificano i personaggi non vengono colpiti immediatamente dai loro attacchi ma le energie da loro prodotte si scontrano a mezz'aria, spostandosi prima verso l'uno e poi verso l'altro finché un guerriero non riesca a dominare la situazione e quindi ad ottenere un attacco devastante.

Per ottenere questo successo i giocatori dei Guerrieri Z coinvolti possono compiere queste azioni:

- spendere L.A. o punti Eroismo
ATTENZIONE: solo per il tempo dello scontro tra energie non c'è limite a quanti punti si possono spendere per potenziare la propria Azione
- utilizzare altri D/A, se ancora se ne possiedono per quel turno

Lo scopo è uno solo: aumentare il più possibile il totale del tiro sulla Capacità.

Quando entrambi i giocatori hanno fatto le loro scelte, utilizzando o meno L.A., punti Eroismo e D/A aggiuntivi si confrontano i totali.

Il Guerriero Z del personaggio con il risultato minore verrà travolto da entrambi gli attacchi! Per primo verrà travolto dal proprio, con il totale compreso di ogni bonus aggiunto fino a quel momento e subito dopo da quello dell'avversario, sempre con la stessa logica.

In caso invece di un pareggio entrambi i Guerrieri Z resisteranno all'enorme scontro energetico e provocheranno una grossa esplosione equidistante tra loro, l'onda d'urto investirà entrambi riducendo il loro Valore di 1 punto.



LE RAZZE

TERRESTRI

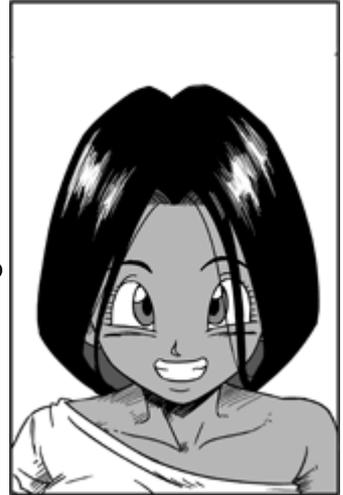
I Terrestri sono gli abitanti indigeni del pianeta Terra.

Nella Realtà del Dragon World sono rappresentati al 75% da comuni esseri umani, che possono presentare anche strane caratteristiche come esotiche ma naturali colorazioni dei capelli o altre curiosità come un terzo occhio.

Il resto della popolazione è formato da mammiferi o rettili antropomorfi di varia natura, tali da assomigliare quasi del tutto a dei normali umani o più simili alle loro controparti selvatiche ma dotati comunque d'intelletto. Queste creature sono a tutti gli effetti al pari dei tradizionali umani infatti nella saga di Dragon Ball, il re del mondo King Furry, è un cane antropomorfo.

I giocatori che scelgono d'interpretare questa Razza possono quindi avere vasta scelta nella descrizione dell'aspetto del loro personaggio.

I Terrestri seguono alla lettera quanto riportato nella pagina di Creazione di un Guerriero Z e queste sotto sono le Capacità A cui hanno accesso.



Come le magie Acciaio

- Attacco rapido VI
- Cuore d'acciaio IN
- Destino del cavaliere IN
- Fulmine siderale AU
- Pugno volante AU
- Posizione d'attacco AU
- Onda magnetica gravitazionale AU
- Replica VI
- Sacrificio MO

Come le magie Blu

- Annulla magia AU
- Comprensione IN
- Lama del farabutto AU
- Parola d'arresto AU

Come le magie Gialle

- Rapidità MO
- Io credo in te! Puoi farcela! IN

Come le magie Bicolore

- Posizione tattica AU
- Posizione del mago IN
- Ruggito del condottiero IN
- Defletti magia AU
- Il tempo degli eroi IN

Come le magie Rosse

- Arma infernale AU
- Fiammata AU
- Fiamme interiori AU
- Palla di fuoco AU

Capacità Z

- Esperto di arti marziali VI
- Esperto (Lavoro, Hobby, Materia)
- Esperto con (Arma da mischia o da tiro)
- Attacco KI AU
- Percepire/Nascondere Aura IN
- Fusione
- Teletrasporto AU
- Bukujutsu MO
- Kaioken AU

Come le magie Pure

- Sangue per sangue VI
- Reazione magica IN
- Colpo del gigante VI + AU
- Le fronde del salice MO

SAIYAN

I Saiyan sono una razza di indole aggressiva e battagliera che ha fatto la propria storia attaccando e conquistando violentemente altri pianeti.

La razza è stata praticamente del tutto cancellata dal conquistatore galattico Freezer prima dell'inizio degli eventi della saga di Dragon Ball. Ma considerata l'usanza Saiyan di spedire neonati ai più remoti angoli della galassia per conquistare pianeti lontani non c'è da meravigliarsi se qualcuno di essi sia ancora in vita.

L'aspetto esterno di un Saiyan è del tutto identico a quello di normale Terrestre fatta eccezione per una strana coda scimmiesca. Inoltre la capigliatura è sempre nera o su sfumature molto scure e una volta raggiunta la sua forma non cambierà mai per tutta la vita. Nonostante la somiglianza con i Terrestri in realtà i Saiyan sono dotati di una particolarissima fisiologia. Ad esempio, un Saiyan dotato di coda, alla vista della luna piena assumerà la forma Oozaru trasformandosi in un gigantesco gorilla dotato di forza straordinaria in preda alla furia omicida. Si dice che solo i guerrieri più esperti possono domare questa forma.



Raggiunta una certa padronanza del Ki il Saiyan potrà invece tentare la trasformazione in Super Saiyan, costosissima in termini d'energia ma senza rivali per quanto riguardo la potenza acquisita. Se questo non bastasse il combattimento è talmente radicato nei geni Saiyan da aver sviluppato un adattamento particolare, il cosiddetto "Zenkai" infatti una volta che un Saiyan riceve una ferita potenzialmente letale una volta guarito si ritroverà con la propria forza aumentata, pronto per affrontare la battaglia con nuovo vigore. Per le regole di Anime Z l'effetto dello Zenkai si attiva quando il Saiyan riceve la Seconda e la Terza sconfitta, quanto spiegato sul manuale base non cambia, come i tempi di guarigione, ma non si avranno perdite alle QP anzi i punti che normalmente sarebbero persi vanno invece aggiunti!

Come già detto i Saiyan erano in origine un popolo barbaro e conquistatore votato alla violenza, le loro Capacità sono rivolte alla battaglia. Inoltre iniziano con una delle Capacità base già assegnata, per rispecchiare la loro fisiologia aliena.

Come le magie Acciaio

- Attacco rapido VI
- Cuore d'acciaio IN
- Destino del cavaliere IN
- Fulmine siderale AU
- Pugno volante AU
- Posizione d'attacco AU

- Onda magnetica gravitazionale AU
- Replica VI
- Sacrificio MO

Come le magie Blu

- Annulla magia AU
- Comprensione IN
- Lama del farabutto AU
- Parola d'arresto AU

Come le magie Aura

- Sfera energetica condivisa AU
- Cento colpi VI

Come le magie Gialle

- Rapidità MO

Come le magie Bicolore

- Posizione tattica AU
- Posizione del mago IN
- Ruggito del condottiero IN
- Defletti magia AU

Come le magie Rosse

- Arma infernale AU
- Consapevolezza della Furia AU
- Fiammata AU
- Fiamme interiori AU
- Palla di fuoco AU

Capacità Z

- Esperto di arti marziali VI
- Esperto (Lavoro, Hobby, Materia)
- Esperto con (Arma da mischia o da tiro)
- Attacco KI AU
- Percepire/Nascondere Aura IN
- Fusione
- Teletrasporto AU
- Bukujutsu MO
- Trasformazione in Super Saiyan AU
- Luna artificiale AU
- Kaioken AU

Capacità pre-assegnate

- Capacità Z
- Trasformazione in Oozaru AU

Come le magie Pure

- Sangue per sangue VI
- Reazione magica IN

- Colpo del gigante VI + AU
- Le fronde del salice MO

NAMECCIANI



I Namecciani sono umanoidi originari del pianeta Namek. Sono gli originali creatori delle Sfere del Drago. Hanno la pelle verde con delle chiazze rosa in prossimità di muscoli e giunture, sangue viola, orecchie a punta ed un paio di piccole antenne. Non necessitano di cibo per vivere ma solo di acqua. Sebbene abbiano un aspetto mascolino i Namecciani non hanno sesso, si riproducono deponendo un uovo dalla bocca quando necessario. Rispetto agli umani hanno una lunga vita, sono pienamente adulti intorno agli 8 anni e possono vivere fino ai 500.

I Namecciani iniziano il gioco con una Capacità pre-assegnata, in virtù della loro peculiare abilità naturale nel guarire rapidamente da ogni ferita.

I Namecciani sono un popolo di guerrieri ma anche di mistici e hanno accesso a varie capacità magiche oltre che di combattimento.



Come le magie Acciaio

- Attacco rapido VI
- Cuore d'acciaio IN
- Destino del cavaliere IN
- Fulmine siderale AU
- Pugno volante AU
- Posizione d'attacco AU
- Onda magnetica gravitazionale AU
- Replica VI
- Sacrificio MO

Come le magie Blu

- Annulla magia AU
- Comprensione IN
- Lama del farabutto AU
- Parola d'arresto AU
- Pensiero segreto AU

Come le magie Gialle

- Rapidità MO
- Illusione dei sensi IN
- Sdoppiamento AU
- Trasmutazione materica AU

Come le magie Bianche

- Protezione dalla magia AU
- Cura del corpo AU

Come le magie Rosse

- Arma infernale AU
- Fiammata AU
- Fiamme interiori AU
- Palla di fuoco AU

Capacità Z

- Esperto di arti marziali VI
- Esperto (Lavoro, Hobby, Materia)
- Esperto con (Arma da mischia o da tiro)
- Attacco KI AU
- Percepire/Nascondere Aura IN
- Fusione
- Teletrasporto AU
- Bukujutsu MO
- Forma gigante AU
- Kaioken AU

Come le magie Bicolore

- Posizione tattica AU
- Posizione del mago IN
- Ruggito del condottiero IN
- Defletti magia AU

Come le magie Pure

- Sangue per sangue VI
- Reazione magica IN
- Colpo del gigante VI + AU
- Le fronde del salice MO

Capacità pre-assegnate

- Come le magie Verdi
- Rigenerazione della carne AU

MEZZO-SANGUE SAIYAN



L'arrivo di esuli sulla Terra ha portato a scoprire che la fisiologia Saiyan e quella Terrestre sono abbastanza simili da permettere di generare una prole. I figli di queste unioni sono conosciuti come Mezzo-sangue Saiyan.

I Mezzo-sangue condividono caratteristiche miste ad esempio i capelli non sono necessariamente scuri e non mantengono la stessa pettinatura per tutta la vita ma crescono e cambiano come quelli dei normali umani altri invece conservano la coda scimmiesca che permette la trasformazione in Oozaru. Proprio il carattere mite permette con il giusto allenamento di raggiungere risultati eccellenti molto presto ma proprio questa mancanza di iniziativa e grinta nel combattimento gli ostacolerà nel raggiungere livelli di potenza molto alti.

Sempre a causa del sangue diluito anche lo Zenkai si affievolisce, un Mezzo-sangue otterrà gli effetti benefici solo per la Seconda sconfitta subita. La grande forza di questa razza sta nel fatto di condividere conoscenze Terrestri e Saiyan, i Mezzo-sangue ogni volta che salgono di livello possono apprendere una Capacità dalla lista di Terrestri o da quella dei Saiyan ed utilizzano una tabella alternativa per la trasformazione in Super Saiyan.

Un Mezzo-sangue Saiyan può scegliere se iniziare il gioco senza Capacità pre-assegnate, come i Terrestri, oppure con la "Trasformazione Oozaru" (e quindi una coda) come i Saiyan.

DEMONI DEL FREDDO

Poco è dato conoscere di questa razza.

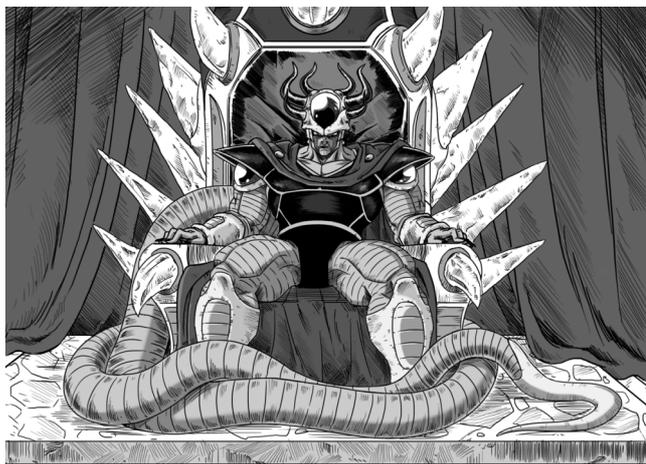
Originari di un remotissimo e sconosciuto pianeta hanno fatto della conquista e della gestione di vasti imperi galattici il caposaldo della loro storia.

Non necessariamente malvagi non condividono però la morale terrestre. Sebbene non siano per forza tutti dei sadici o criminali i migliori si

possono definire come arroganti o avidi.

Il loro aspetto è vagamente umanoide ma con la pelle perfettamente bianca con dettagli rinforzati di colore rosa o violaceo ed una lunga e sinuosa coda.

Caratteristica fondamentale è l'aspetto del corpo che varia con il tempo e l'esperienza,; nel corso della loro crescita i Demoni del freddo sviluppano un'immensa potenza ma per poterla controllare devono limitarsi con delle specifiche "forme di riduzione", solo con l'età e l'esperienza potranno invertire questo processo e sfruttare al meglio la forza posseduta dal loro vero corpo!



Partono con una Capacità pre-assegnata:

Mutazione

Che permette loro di invertire il processo di controllo della potenza ed arrivare alla loro vera forza. Mutando il loro corpo è in grado di rinforzare la "bio-corazza" di cui sono naturalmente dotati. La loro forma "Base" è in realtà la loro Terza forma di riduzione e concede un punto Armatura Fisica. In questa forma il fisico è minuto e non spiccano in altezza (inferiore a 150 cm). La coda quasi supera in lunghezza il resto della figura. La bio-corazza è sottile e dai lati della testa spuntano 2 corte corna nere.

I Demoni del freddo rigenerano i punti Armatura così come si rigenerano i punti Valore e Ki: con un'ora di riposo possono scegliere se rigenerare un punto Valore, Ki oppure Armatura fino al massimo consentito dalla forma in cui si trova.

Se questo non bastasse sono molto resistenti al dolore ed alle ferite. Non subiscono le penalità dovute alla Seconda sconfitta,

Come le magie Acciaio

- Attacco rapido VI
- Destino del cavaliere IN
- Fulmine siderale AU
- Pugno volante AU
- Posizione d'attacco AU
- Onda magnetica gravitazionale AU
- Replica VI

Come le magie Blu

- Annulla magia AU
- Comprensione IN
- Lama del farabutto AU
- Parola d'arresto AU

Come le magie Gialle

- Rapidità MO

Come le magie Bicolore

- Posizione tattica AU
- Posizione del mago IN
- Ruggito del condottiero IN
- Defletti magia AU

Come le magie Rosse

- Arma infernale AU
- Fiammata AU
- Fiamme interiori AU
- Palla di fuoco AU

Come le magie Aura

- Sfera energetica condivisa AU
- Cento colpi VI

Capacità Z

- Esperto di arti marziali VI
- Esperto (Lavoro, Hobby, Materia)
- Esperto con (Arma da mischia o da tiro)
- Attacco KI AU
- Percepire/Nascondere Aura IN
- Fusione
- Teletrasporto AU
- Bukujutsu MO
- Kaioken AU
- Mutazione AU

Come le magie Pure

- Sangue per sangue VI
- Reazione magica IN
- Colpo del gigante VI + AU
- Le fronde del salice MO

Come le magie Nere

- Paura IN

MAJIN

I Majin sono una razza presentata durante la saga di Dragon Ball ma realmente evolutasi successivamente agli eventi narrati nel manga. L'origine di questa razza è da ricercare 16 anni dopo la sconfitta del Majin Bu originale: la parte buona, il sopravvissuto Mister Bu, sentendosi solo, decise di crearsi una compagna, Miss Bu. Il tratto saliente della fisiologia Majin è l'assurdo colore del corpo che oscilla tra il rosa, celeste e grigio con varie sfumature e la capacità di poter mutare forma e modellare la propria carne per camuffarsi, schivare attacchi e rigenerare danni.



I Majin sono esseri creati a partire dalla magia e sono quindi dotati di molte capacità mistiche. Proprio per queste particolari caratteristiche iniziano il gioco con le Capacità iniziali già assegnate.

Come le magie Acciaio

- Attacco rapido VI
- Cuore d'acciaio IN
- Destino del cavaliere IN
- Fulmine siderale AU
- Pugno volante AU
- Posizione d'attacco AU
- Onda magnetica gravitazionale AU

Come le magie Rosse

- Arma infernale AU
- Fiammata AU
- Fiamme interiori AU
- Palla di fuoco AU

Come le magie Pure

- Sangue per sangue VI
- Reazione magica IN
- Colpo del gigante VI + AU
- Le fronde del salice MO

Come le magie Blu

- Annulla magia AU
- Comprensione IN
- Lama del farabutto AU
- Parola d'arresto AU
- Pensiero segreto AU
- Ingegno magico AU
- Mimica AU

Come le magie Aura

- Sfera energetica condivisa AU
- Cento colpi VI

Capacità Z

- Esperto di arti marziali VI
- Esperto (Lavoro, Hobby, Materia)
- Esperto con (Arma da mischia o da tiro)
- Attacco KI AU
- Percepire/Nascondere Aura IN
- Fusione
- Teletrasporto AU
- Bukujutsu MO
- Kaioken AU

Come le magie Gialle

- Rapidità MO
- Illusione dei sensi IN
- Sdoppiamento AU
- Trasmutazione materica AU
- Metamorfosi AU

Come le magie Bianche

- Cura del corpo AU
- Protezione dalla magia AU

Come le magie Bicolore

- Posizione tattica AU
- Posizione del mago IN
- Ruggito del condottiero IN
- Defletti magia AU

Capacità pre-assegnate

- Come le magie Verdi
- Rigenerazione della carne AU
- Come le magie Gialle
- Corpo di gomma AU

EQUIPAGGIAMENTO

Quello che segue è un elenco di equipaggiamento tipico che si può trovare nel Dragon World, adattato alle regole di Anime e Sangue e Anime Z!

Senzu	Rari fagioli dalle straordinarie capacità curative, coltivati esclusivamente sull'obelisco di Korin, mangiandone uno, si recupera tutto il Valore e i punti Ki.
Armature ed abiti protettivi	<p>Dai Gi delle scuole di Arti marziali il cui spesso tessuto offre una protezione minima alle avanzatissime Battle Suit della Capsule Corp. in grado di proteggere da numerosi attacchi sia Fisici che Spirituali. Per il costo seguire quanto riportato sul manuale base di Anime e Sangue.</p> <ul style="list-style-type: none">• Gi da allenamento, solitamente riporta sulla schiena e sul cuore il simbolo del dojo d'appartenenza 1 punto Armatura Fisica• Gi da allenamento appesantito, come sopra ma ha un'imbottitura piombata che rallenta i movimenti del guerriero ma fornendo di conseguenza un po' di protezione in più. È utilizzato da coloro che vogliono un allenamento costante ed amano mettersi alla prova. 2 punti Armatura Fisica - 2 MO (per ogni punto Armatura Fisica consumato il MO risale di uno)• Battle suit base, il modello più semplice di uniforme da combattimento. Come tutte le Battle suit è in taglia unica ed incredibilmente elastica e resistente. 1 punto Armatura Fisica 1 punto Armatura Spirituale• Battle suit completa, con tutte le caratteristiche della versione precedente ma con maggior protezione su spalle e gambe. 2 punti Armatura Fisica 1 punto Armatura Spirituale• Battle Suit Capsule Corporation, modello creato sulla Terra, sfruttando le conoscenze acquisite dalle vecchie corazze

aliene ed unendoli a nuovi materiali, la miglior protezione.

2 punti Armatura Fisica

2 punti Armatura Spirituale

Scouter



Lo scouter è uno strumento tecnologico multi-uso, utilizzato principalmente per conoscere il livello di potenza di un avversario, localizzare guerrieri in base alla loro energia spirituale e per comunicare. Esistono diverse varianti del dispositivo, ma il modello monoculare è il più famoso e diffuso. Oltre che per il colore, gli scouter si distinguono per il massimo livello rilevabile.

In Anime Z permette di usare la Capacità "Percepire/Nascondere Aura" con N°min 20, solo per quanto riguarda il "Percepire" ma non consente assolutamente di "Nascondere" il proprio Valore. A differenza di un Guerriero che usa personalmente questa Capacità non fornisce un'idea generica del Valore ma il Narratore rivela effettivamente il dato numerico attuale. Non è neppure possibile effettuare un tiro contrapposto contro qualcuno che sta mascherando al ribasso il proprio Ki, chi si nasconde vince automaticamente, venendo mostrato con un Valore inferiore alla decina.

I modelli più datati vanno in errore quando tentano di percepire un Valore pari o superiore a 30 ed esplodono quando un Guerriero spende almeno 2 punti Ki per espandere la propria Aura mentre per mandare in errore i modelli più nuovi è necessario un Valore pari o superiore a 40 e mostrare tutto il proprio potenziale spendendo 3 punti Ki per distruggerli.

Potara

Rari orecchini di forma sferica appartenenti ai leggendari Kaioshin. Indossandone uno a testa 2 guerrieri utilizzano immediatamente la Capacità "Fusione" anche se non la conoscono e non soddisfano i requisiti che richiederebbe per la loro Razza. Tutte le altre regole per la Fusione restano invariate. Ogni guerriero può utilizzare i Potare solo una volta ogni 24 ore.

Sfere del Drago

Sette piccole sfere arancioni costellate di un numero variabili di stelle rosse, da 1 a 7.

Create dal Supremo della Terra sono sparse casualmente su tutta la superficie.

Chiunque fosse in grado di radunarle potrà evocare il grande drago Shenron che esaudirà ogni suo desiderio, per poi disperdersi nuovamente ed apparire come semplici sassi per

	<p>un anno.</p> <p>Esistono vari tipi di sfere del drago, le attuali potenzialità e limiti di quelle terrestri sono:</p> <ul style="list-style-type: none">- È possibile esprimere fino a 3 desideri- È possibile far resuscitare più di una persona per volta- Lo stesso desiderio non si avvererà mai più di una volta- Non è possibile resuscitare chi è morto per cause naturali- Nel caso di utilizzo parziale i tempi di ricarica sono più corti, 4 mesi se si utilizza un solo desiderio, 8 mesi se ne vengono espressi 2- Richiedere di far tornare in vita un folto gruppo di persone conta come 2 desideri- Non è possibile richiedere un desiderio che superi la potenza del creatore delle sfere come far morire un nemico che il Supremo non è in grado di sconfiggere
Dragon radar	<p>Piccolo dispositivo elettronico inventato da Bulma all'inizio della saga di Dragon Ball, il suo unico scopo è quello d'individuare le sfere del Drago tramite la loro particolare firma energetica. Consiste essenzialmente in un display verde e di un tasto a pressione sulla sommità, che serve ad alterare la scala di rappresentazione e dettaglio dello schermo.</p> <p>Quando è attivo, il radar è in grado di individuare la posizione della sfera del Drago più vicina con una serie di bip sonori, che si intensificano man mano che ci si avvicina. La sfera compare come un puntino giallo luminoso, e più la distanza si riduce più il puntino della Sfera tende a sovrapporsi all'indicatore centrale della griglia. Sull'indicatore vengono anche visualizzate stabilmente le sfere in proprio possesso, visto che, avendole con sè, si spostano assieme al radar.</p> <p>Il radar non è in grado di individuare una sfera se è stata ingoiata da un essere vivente o se schermata da particolari materiali.</p> <p>Non è chiaro quale sia il limite della portata del radar. Le Sfere del Drago si sparpagliano ovunque sulla Terra, dopo il loro utilizzo, e in varie occasioni il radar è stato in grado di individuarle tutte insieme, perciò ha una portata di alcune decine di migliaia di chilometri.</p> <p>Varie organizzazioni hanno creato apparecchi simili ma questo è l'unico ad essere portatile.</p>

Capsule Hoi-Poi	<p>Prodotto di punta dell'azienda tecnologica Capsule Corporation, le Capsule Hoi-Poi sono dei piccoli contenitori con un pulsante dotati di una tecnologia che permette di ridurre qualsiasi oggetto a dimensioni insignificanti.</p> <p>Questa invenzione ha rivoluzionato la società ed è molto usata nel Dragon World .</p> <p>Formato Capsule si possono trovare i più svariati oggetti, da elettrodomestici a veicoli, da armi fino ad intere case. Il loro costo è sempre compreso tra "un po' di soldi" ed "un piccolo tesoro".</p>
Bastone Nyoï	<p>Il Nyoï è un bastone magico di colore rosso, conosciuto nella saga di Dragon Ball per essere stato regalato da Nonno Son Gohan al nipote Goku. Il suo potere è quello di potersi allungare a piacimento. Lo scopo originale del bastone è quello di raggiungere il Santuario del supremo della Terra partendo dalla Torre di Korin; infatti in cima a quest'ultima si trova un foro in cui il bastone può essere inserito.</p> <p>Il bastone può essere usato sia nel corpo a corpo che con le stesse regole di un'arma spirituale a Distanza: con la spesa di 1 D/A e gridando la frase: "Bastone! Allungati!" è possibile colpire un avversario fuori portata!</p>

Guerrigero Z _____ **Livello** _____

Razza _____

Passato e descrizione _____

Qualità		+	
Violenza (VI)	+	+	
Movimento (MD)	+	+	
Interazione (IN)	+	+	
Aura (AU)	+	+	

Dadi Azione

Valore (VI+MD+IN+IS) _____

Armatura

FISICA	SPIRITUALE
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Punti KI (AU+AU) _____

Eroismo

Errore 

Livello Avversari	
LA1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	LA6 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
LA2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	LA7 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
LA3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	LA8 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
LA4 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	LA9 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
LA5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	LA10 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

CAPACITÀ	CAPACITÀ Z
N° min ____	N° min ____
N° min ____	N° min ____
N° min ____	N° min ____
N° min ____	N° min ____
N° min ____	N° min ____
N° min ____	N° min ____
N° min ____	N° min ____
N° min ____	N° min ____
N° min ____	N° min ____
N° min ____	N° min ____

Equipaggiamento e Ricchezze			
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> una miseria	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> un po' di soldi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> un piccolo tesoro	<input type="checkbox"/> una ricchezza

Colpi mortali ricevuti: (inerme) (sfregiato) (mutilato) ☠ (morto)

