

Manuale delle Arti Marziali

v. 3.5

Supplemento per Dungeons & Dragons



di Marco Dalmonte

Special Thanks to:

Christian Tarabusi, Davide Collini e Luca Mazzoni

Artwork by: Wanda Calderoni

戸太見七在 戸見工勿太

Regole Generali per le Arti Marziali

Introduzione

Le arti marziali nascono come metodo per difendersi dagli assalti di banditi o guerrieri in armatura da parte di gente comune che aveva come unico mezzo a disposizione il proprio corpo o semplici attrezzi da lavoro. Dai primi rudimentali colpi portati con mani, piedi e corpo, le arti marziali si sono evolute, mescolandosi con varie filosofie di pensiero (specie nelle culture orientali) e studiando il corpo umano, i suoi punti vitali e le tecniche per stimolarli in modi differenti (in modo da provocare paralisi, dolore o addirittura la morte). L'uso delle arti marziali non richiede solo studio e memoria, bensì un corpo ben allenato e una profonda capacità di concentrazione (l'unione mente-corpo). Il combattente di arti marziali viene addestrato ad usare tutto il suo corpo come fosse un'arma, e questo a prezzo di sacrifici e rigorosi allenamenti che mirano a rinforzare il corpo e lo spirito insieme.

Questa è l'essenza di ogni disciplina di arti marziali: l'unità tra il corpo, la mente e lo spirito dona all'individuo l'equilibrio per sviluppare la propria forza interiore (chiamata *ki* o *qi* in molte culture orientali), che lo rende capace di compiere imprese sovrumane. Questo insegnano le arti marziali, che oltre ad un'arte e una disciplina di combattimento sono sempre anche una filosofia di vita, sebbene il percorso che conduce all'unità di mente, corpo e spirito sia diverso in base ai principi delle varie arti.

I primi esperti di combattimento disarmato, quelli che diventarono i primi Maestri (detti *Sensei* in giapponese, *Shih Fu* in cinese, *Sah Bum Nim* in coreano e *Guru* in hindi), fondarono le cosiddette Otto Vie della Perfezione, gli stili di combattimento che hanno dato origine a tutti gli altri e che ancora oggi sono considerati i più completi e performanti. I colpi di queste Otto Vie costituiscono oggi il lascito più importante che tutti gli esperti di arti marziali hanno a propria disposizione per raggiungere la perfezione.

Maestria nelle Arti Marziali

Un personaggio può apprendere l'uso di un'arte marziale nello stesso modo in cui impara ad usare un'arma complessa, con due sole differenze: il periodo di addestramento dura 1 mese per ogni grado di maestria (quindi 1 mese per Base, 5 mesi per Maestro) e richiede 2 slot di maestria ad ogni grado (quindi 2 slot per diventare Base e 10 per raggiungere il grado di Maestro – per ulteriori dettagli si faccia riferimento alle regole inserite nel manuale *Armeria di Mystara* per sapere come funziona la progressione nei gradi di Maestria e quali sono i costi di addestramento e le percentuali di apprendimento). Ovviamente gli slot dedicati all'apprendimento di un'arte marziale non possono poi essere utilizzati per acquisire o migliorare la padronanza

di un'arma, e nessuno può tentare di sfruttare un colpo di arte marziale se non lo ha imparato (a differenza delle armi, che invece chiunque può tentare di usare anche se non addestrato, con la debita penalità).

Nell'apprendere un'arte marziale il personaggio ottiene una serie di bonus legati alle sue capacità offensive e difensive. Infatti, più aumenta la sua padronanza dello stile di combattimento, maggiori sono le probabilità che i suoi colpi vadano a segno eludendo le difese dell'avversario. In termini di gioco, questo si traduce in un bonus al Tiro per Colpire (TxC) che aumenta con l'avanzare del grado di Maestria. I bonus al TxC elencati nella Tabella 1 si applicano ogniqualvolta il personaggio utilizza l'arte marziale in questione. Nelle arti marziali tutti i bersagli sono considerati primari.

TAB. 1 - BONUS DELLA MAESTRIA

Grado	Bonus TxC
Base	+0
Abile	+2
Esperto	+3
Avanzato	+4
Maestro	+5

Nota: se viene usato un determinato tipo di arte marziale durante un round di combattimento non se ne possono usare altri, ma è possibile alternarli ad ogni round.

Esistono differenti arti marziali, anche se tutti gli stili di combattimento utilizzano una o più delle seguenti tecniche: tecniche di mano (pugni, mano aperta, gomiti), tecniche di gamba (calci, ginocchia), prese, proiezioni, leve articolari, pressione su punti vitali e armi. La ragione della diversità delle arti marziali risiede nel fatto che esistono innumerevoli combinazioni di colpi possibili, e dato che ogni arte marziale si evolve col tempo, è sempre possibile che uno stile venga preso come base, adattato e rielaborato da un nuovo maestro, che crea così un nuovo tipo di arte marziale. Questo avviene costantemente, perché ciascuno cerca di trovare la via migliore per ottimizzare le abilità marziali in base alle proprie capacità. Dunque, benché vi siano una serie di discipline marziali universalmente riconosciute come le più antiche e diffuse, molte altre piccole tradizioni crescono e si diffondono di giorno in giorno.

Tutte le discipline di arti marziali si dividono in due categorie principali, in base allo stile e alla filosofia della scuola stessa: Offensive e Difensive. In base allo stile primario della scuola, i combattenti avranno un certo tipo di colpi e mosse speciali a loro disposizione, saranno più o meno abili a schivare e intercettare i colpi degli avversari e a portare i propri attacchi.

I danni provocati dipendono dalla tecnica e dal colpo portato, a cui va aggiunto l'eventuale modificatore di Forza del personaggio. Inoltre, il combattente può scegliere ad ogni colpo se infliggere danni letali oppure danni debilitanti, mentre normalmente chi combatte a

mani nude e non possiede un attacco naturale letale infligge solo danni debilitanti (che sono peraltro inferiori a quelli arrecabili con un colpo di arte marziale).

TAB. 2 – TECNICA E DANNI

Tecnica	Danni
Calci	1d6
Pugni	1d5
Lanci	1d4
Prese	1d4

Calci: includono tutti i colpi portati con piedi, gambe e ginocchia che si basano sulla forza dell'attaccante. Si tratta di uno stile principalmente Offensivo.

Lanci: colpi che si basano sulla spinta dell'avversario o dell'attaccante per danneggiare la vittima. Si tratta di uno stile Offensivo e Difensivo allo stesso tempo.

Prese: includono tutti quei colpi che si basano sulla conoscenza dei punti vitali del corpo umano e tutti quelli che cercano di bloccare l'avversario usando leve e prese. Si tratta di uno stile principalmente Difensivo.

Pugni: includono tutti i colpi portati col pugno chiuso, col palmo della mano, col taglio della mano, e coi gomiti, e che sfruttano la forza dell'attaccante. Si tratta di uno stile prevalentemente Offensivo.

Nota: i danni indicati nella Tab. 2 si riferiscono a combattenti di taglia Media; scalare i dadi in maniera appropriata per combattenti di taglia superiore o inferiore. Se un individuo possiede attacchi naturali (es. artigli, pugni o morsi) derivanti dalla sua razza, deve scegliere nel suo turno di azioni se sfruttare i suoi attacchi naturali o quelli portati con l'arte marziale, e applicare i danni appropriati in base alla scelta.

Al grado Abile un combattente guadagna un certo vantaggio in base allo stile della scuola a cui appartiene *solo* se queste due condizioni sono rispettate:

- L'individuo utilizza *esclusivamente* la propria arte marziale per attaccare un avversario (se l'arte marziale prevede la possibilità di sfruttare anche armi, i benefici non si perdono se si usa una delle armi tipiche della scuola);
- L'ingombro rimane entro la categoria Leggero e non indossa armature medie o pesanti;

Difensivo: Classe d'Armatura migliorata di 1 punto (e può migliorare ulteriormente con le mosse di difesa tipiche delle varie "posizioni animali").

Offensivo: un attacco aggiuntivo al round con l'arte marziale (attacco secondario), oltre a quelli concessi al personaggio in base alla sua classe e al livello.

Esempio: Vincent appartiene ad una disciplina di tipo Offensivo ed è di grado Base, quindi non beneficia di alcun attacco aggiuntivo; raggiunto il grado Abile, può effettuare un attacco in più con la sua arte marziale ogni round. Se Vincent fosse un Guerriero di 12° livello di grado Abile in una tecnica Offensiva, potrebbe fare fino a 3 attacchi al round (uno primario e due secondari) usando esclusivamente la sua arte marziale.

Infine, sempre a partire dal grado Abile il combattente è in grado di *deviare gli attacchi* nemici, appoggiando con mossa lesta e decisa la mano sul polso o sull'avambraccio dell'assalitore e sfruttando la forza e la velocità dell'affondo per sbilanciarlo e fargli mancare il bersaglio. Il personaggio deve effettuare un TxC contro la stessa CA colpita dall'avversario, e se il

tentativo riesce l'affondo del nemico va a vuoto senza che il personaggio subisca danni. Si possono deviare solo attacchi in mischia portati con armi o arti di creature di al massimo una taglia superiore al personaggio. Oltre a sfruttare i suoi attacchi per deviare i colpi dei nemici (rinunciando ad attaccare per difendersi), il personaggio ogni round può deflettere un certo numero di attacchi gratuitamente (senza consumare attacchi), in base al proprio grado di Maestria e allo stile primario:

TAB. 3 – ATTACCHI DEVIATI IN BASE ALLO STILE

Grado	Stile Primario	
	Offensivo	Difensivo
Abile	1	1
Esperto	1	2
Avanzato	2	3
Maestro	2	4

Apprendere le Arti Marziali

Ad ogni grado di Maestria, il combattente sceglie di imparare 5 mosse (tra colpi e capacità marziali) tra quelle disponibili all'interno della scuola di appartenenza. Le mosse devono essere scelte ogni volta che si passa al grado superiore di Maestria mediante un normale addestramento (vedi le regole per avanzare nella Maestria). La scelta è limitata a colpi e capacità di grado non superiore alla Maestria del combattente (vedi Tab. 6). Non è possibile scegliere una mossa (colpo o capacità) appartenente a un grado di Maestria superiore a quello corrente, e solo una volta imparate tutte le mosse di grado inferiore relative a un tipo di Colpo (tra Calci, Pugni, Lanci o Prese) o di Capacità (tra Attacco & Difesa, Mente & Corpo, o Mobilità) è possibile apprendere quelli di grado superiore dello stesso tipo. In questo modo ogni combattente si specializza nell'arte marziale creando un proprio stile unico di lotta, e alla fine i maestri sapranno usare tutte le mosse.

Esempio: Hito conosce il Karate a livello Base e sceglie di imparare cinque mosse focalizzate alla difesa, ovvero Calci 3 e 4, Lanci 1 e 3, Attacco & Difesa 1.

Kenji appartiene alla stessa scuola ed è di livello Base, ma impara Pugni 1, Prese 2, Lanci 1 e 3, e Mente & Corpo 2, optando per uno stile più variegato.

A livello Abile, con altre cinque mosse da scegliere Hito impara Calci 5 e 6, Lanci 6, Attacco & Difesa 8 e Mobilità 6 (cosa che può fare visto che la mossa appartiene al grado Abile e che non ci sono altre mosse di Mobilità di grado inferiore da imparare). Kenji sceglie invece Lanci 6 e 7, Pugni 1, Mobilità 6, Mente & Corpo 7 (dato che non vi sono altre mosse di Mente & Corpo di grado Base da imparare).

Non è possibile mischiare le arti marziali, e ad esempio imparare il Karate fino al livello Esperto, e poi cercare di diventare Avanzato usando un maestro di un'altra scuola. È però possibile imparare più di un'arte marziale, anche se i colpi e gli stili non devono mai essere mescolati all'interno dello stesso round di combattimento (al massimo si possono alternare).

Infine, le arti marziali, proprio perché nate come forma di difesa per chi non potevano contare su armi o armature efficaci, si basano sull'agilità e su una

serie di posizioni studiate per reagire più velocemente agli attacchi avversari. Per questo motivo, un soggetto troppo appesantito non può sfruttare appieno la sua padronanza delle arti marziali. In termini di gioco, chiunque indossi una corazza leggera non risente di alcun effetto negativo purché il suo ingombro resti entro la categoria Leggero. Chi invece ha un ingombro Medio o superiore non può utilizzare alcuna delle abilità legate alla Mobilità, e se indossa armature medie o pesanti subisce ulteriori penalità (vedi Tabella 4).

TAB. 4 - ARMATURE E PENALITÀ

Tipo di Corazza	Penalità TxC	Colpi/Mosse Eseguibili
Media	-2	Esperto
Pesante	-4	Abile

Creare Nuove Discipline e Colpi

È possibile per ogni personaggio che ha raggiunto una certa preparazione creare una nuova disciplina, o ideare nuovi colpi. Per creare una nuova disciplina il personaggio deve possedere questi requisiti:

- essere almeno di 15° livello;
- avere almeno 12 punti in Saggezza, Forza e Destrezza;
- conoscere almeno due arti marziali, ed essere di grado Maestro in una di queste.

Se questi requisiti sono soddisfatti, il personaggio può creare una nuova disciplina di combattimento scegliendo 25 mosse tra i colpi e le capacità marziali che conosce o inventandone di nuovi, mescolandoli in modo da creare una tecnica originale. Il tempo impiegato per creare una nuova scuola è di 36 mesi, meno 1 mese per punto Saggezza (più le settimane necessarie a creare nuovi colpi eventuali), periodo durante il quale il soggetto deve allenarsi costantemente senza potersi permettere altre distrazioni.

Per creare una disciplina, si possono scegliere 10 colpi che abbiano la stessa natura dello stile scelto (Offensivo o Difensivo), 5 appartenenti allo stile opposto, e 10 capacità fra quelle che appartengono alle capacità marziali Mobilità, Attacco e Difesa, Mente e Corpo (rif. Tabella 5 per il riepilogo di tutte le mosse). Queste ultime tre categorie riuniscono una serie di pratiche e di abilità comuni a tutte le scuole di arti marziali che però non rientrano nei veri e propri colpi. Se non si sono scelti almeno 2 colpi di un determinato stile del grado Base e 2 del grado Abile, non è possibile scegliere un colpo di grado Esperto. Per i gradi successivi è sufficiente 1 colpo per grado di maestria. A differenza dei colpi, le capacità marziali possono essere scelte senza aver prima selezionato una capacità della stessa categoria di grado inferiore (pur rispettando eventuali prerequisiti richiesti dalle capacità). Infine, può esservi un unico colpo finale, che deve appartenere alla tecnica primaria della scuola (calci, pugni, lanci o prese, quella con più colpi dello stesso tipo).

Esempio: Per fondare una nuova scuola, se Ippaso non sceglie almeno 2 colpi di grado Base per i Calci, non potrà scegliere alcun colpo di grado superiore, e la stessa cosa vale per tutte le altre tecniche. Se volesse inserire il Calcio Alto (Calci, grado Avanzato), do-

vrebbe scegliere anche 2 Calci di grado Base, 2 Calci di grado Abile ed 1 Calcio di grado Esperto.

Il maestro inoltre può creare nuovi colpi per rendere la scuola ancora più unica, ma il numero di mosse (sia vecchie che nuove) comunque non deve essere maggiore di 25. Quindi può scegliere di inventare un colpo nuovo invece di impararne uno di un certo grado di Maestria della propria scuola, oppure inventare nuovi colpi per creare una nuova scuola di combattimento. Per inventare nuovi colpi il personaggio deve soddisfare certi requisiti:

- essere almeno di 10° livello;
- avere almeno 12 punti di Saggezza e Destrezza;
- essere di grado Esperto in un'arte marziale;

Dopo che il giocatore ha descritto per sommi capi il colpo, il DM gli attribuisce un grado di Maestria, uno stile (Offensivo o Difensivo) e una tecnica (Calci, Lanci, Prese o Pugni). Il personaggio procede quindi ad allenarsi perfezionando il colpo per una settimana per grado di Maestria della mossa (es. Base: 1 settimana; Abile: 2 settimane, ecc.). La probabilità percentuale che il colpo venga creato con successo è:

$[\text{Livello} + (\text{DES} + \text{SAG}) \times 2] - 10 \times \text{Grado del colpo}$
 Se riesce in questa impresa, il personaggio guadagna 1000 PE per grado di maestria del colpo creato.

Esempio: Pancrazio (Maestro di Kickboxing Sindhi e Esperto di Jeet Kune Do) decide di creare la scuola dell'Airone Bianco, e decide di inventare un nuovo colpo di grado Esperto chiamato Calcio Ombra. Ora, sapendo che Pancrazio è un Mistico di 20° livello, con una Destrezza di 16 punti e una Saggezza di 14, la probabilità che Pancrazio inventi il nuovo colpo con successo è di: $[20 + (16 + 14) \times 2] - 10 \times 3 = 80 - 30 = 50\%$.

Ipotizzando che il tiro riesca, egli impiega 3 settimane per inventare il nuovo colpo, e guadagna 3000 PE. La nuova scuola (un misto di Kickboxing e Jeet Kune Do) verrà quindi creata in un lasso di tempo pari a: $(36 - 14) \text{ mesi} + 3 \text{ settimane} = 22 \text{ mesi e } 3 \text{ settimane}$.

Le Otto Vie della Perfezione

Col termine Disciplina si indica un'arte marziale vera e propria (contraddistinta da 10 colpi in linea con lo stile primario, 5 di natura opposta e 10 capacità marziali), mentre col termine Scuola si indica ogni gruppo di allievi che segue un maestro che si ispira ad una determinata Disciplina. Spesso i due termini sono intercambiabili, anche se di norma quando ci si riferisce ad una disciplina si sottintendono anche tutte le scuole che vi fanno riferimento (ad esempio la Scuola di Chu e il Tempio di Hung sono due scuole che tramandano la disciplina del Kung Fu).

Di seguito viene data una breve descrizione relativa alle caratteristiche delle Otto Vie della Perfezione, le prime discipline marziali create e alle quali si sono ispirate tutte le altre (v. Tab. 6 per le relative statistiche). Il DM e i giocatori sono invitati a svilupparne di nuove basandosi su queste mosse, mentre i nomi delle scuole non devono essere tecnici ma evocativi (es: Scuola della Tigre Dorata, Tecnica della Mantide Predatrice, Turbine dell'Ira Divina, ecc.).

Aikido (letteralmente “via che conduce all’armonia con lo spirito e il cosmo”, dal sino-giapponese *ai*: armonia o unione, *ki*: spirito o energia cosmica, *do*: via, cammino): questa disciplina è basata su ampi movimenti delle braccia che consentono di avvicinarsi all’avversario, sbilanciarlo e atterrarlo con colpi a breve distanza, leve e proiezioni.

Jujutsu (letteralmente “tecnica della flessibilità” o “arte morbida”, dal giapponese *ju*: morbido o flessibile e *jutsu*: arte o tecnica): quest’antica disciplina difensiva è basata su leve, prese e sbilanciamenti per neutralizzare e atterrare l’avversario sfruttando la sua stessa forza contro di lui.

Karate (letteralmente “mano vuota” o “operare per fare il vuoto”, dal giapponese *kara*: vuoto e *te*: mano): in questa disciplina ogni colpo portato è associato ad un grido denominato “Kiai” che aiuta l’emissione di energia interiore. Essa è basata su un misto di tecniche di calci, pugni e lanci per difendersi dall’avversario.

Kickboxing (letteralmente “colpire con calci e pugni”, dall’inglese *kicking*: calciare e *boxing*: colpire di pugno): questa scuola è incentrata sull’esecuzione di precise e potenti combinazioni di calci e pugni, ma è proibito l’uso dei gomiti e delle ginocchia ed i colpi sotto la cintura (eccettuata la spazzata). I praticanti si allenano per raggiungere grande resistenza e potenza fisica.

Kung Fu (letteralmente “realizzazione” o “duro lavoro” in cinese): le tecniche di questa disciplina sono sta-

te ispirate dai movimenti degli animali e lo stile di ogni praticante cerca di emulare la forza e velocità di questi ultimi. Le sue tecniche sono un connubio di pugni e calci eseguiti con eleganza e rapidità, ed ogni praticante è addestrato anche a combattere con armi che variano asseconda della scuola di appartenenza.

Lotta: questa disciplina è forse la più antica di tutte e deriva dalle pratiche di combattimento corpo a corpo dei primi uomini, raffinate fino a diventare vere e proprie esibizioni ginniche. La lotta punta su prese e proiezioni per immobilizzare e mettere al tappeto l’avversario. Nonostante sia una disciplina in cui non si usano calci o pugni essa è comunque temibile per la forza spaventosa sviluppata dai suoi praticanti.

Pugilato: Le tecniche di questa disciplina si basano esclusivamente sull’uso dei pugni e sullo sviluppo dell’agilità del pugile, che viene addestrato a resistere ai colpi più duri senza svenire e a sorprendere l’avversario con colpi mirati per metterlo al tappeto.

Taekwondo (letteralmente “l’arte di calciare al volo e colpire di pugno”, dal coreano *tae*: calciare in volo, *kwon*: pugno, *do*: arte): questa disciplina è la più specializzata nei calci come il pugilato lo è nei pugni, e si allenano quasi esclusivamente le gambe, fino a sferrare calci con incredibile velocità e precisione, ottenendo una mobilità e un equilibrio incredibile, e usando i pugni solo per sbilanciare o stordire l’avversario.

TAB. 5 – TABELLA RIASSUNTIVA DEI COLPI E DELLE CAPACITÀ MARZIALI

	<i>Calci</i>	<i>Lanci</i>	<i>Prese</i>	<i>Pugni</i>
Base	1. Calcio Basso (Off.)	Atterramento (Dif.)	Chiave (Dif.)	Colpo a mano aperta (Df./Of.)
	2. Ginocchiata (Off.)	Lancio Semplice (Off.)	Colpo dell’Ubriaco (Dif./Off.)	Colpo Riflesso (Dif./Off.)
	3. Spazzata (Dif./Off.)	Sbilanciamento (Dif.)	Presa dello Scorpione (Df./Of.)	Doppio Pugno (Off.)
	4. Calcio Frontale (Dif/Off)	Tecnica della Catapulta (Df./Of.)	Presa Rovesciata (Dif./Off.)	Jab (Dif./Off.)
Abile	5. Calcio della Gru (Off.)	Colpo della Corda Tesa (Df./Of.)	Presa Incapacitante (Dif.)	Gancio (Off.)
	6. Calcio Laterale (Off)	Lancio di Gamba (Dif./Off.)	Schiacciatesta (Off.)	Gomitata (Dif./Off.)
	7. Doppio Calcio (Dif.)	Lancio Passivo (Dif.)	Suplex (Off)	Montante (Off.)
Esperto	8. Calcio ad Ascia (Dif./Off.)	Contraccolpo (Dif.)	Morso del Ragno (Dif.)	Colpo Accecante (Dif./Off.)
	9. Calcio in Rotazione (Off.)	Salto sul Petto (Off.)	Presa del Gorilla (Off.)	Colpo Dirompente (Off.)
	10. Retro Calcio (Dif./Off.)	Spallata Poderosa (Off.)	Spaccaschiena (Off.)	Pugno Invisibile (Off.)
Avanzato	11. Calcio Circolare Alto (Off.)	Lancio del Gigante (Off.)	Cravatta (Dif./Off.)	Colpo Sbilanciante (Dif./Off.)
	12. Somersault (Dif)	Schiacciata (Dif./Off.)	Presa del Cobra (Dif./Off.)	Pugno del Gigante (Off.)
Maestro	13. Calcio Volante (Off.)	Colpo del Dito Divino (Dif./Off.)	Stretta dell’Orso (Dif./Off.)	Colpo dei Cinque Elementi (Off.)

	<i>Attacco & Difesa</i>	<i>Mente e Corpo</i>	<i>Mobilità</i>
Base	1. Colpo Disarmante	1. Luce nell’Oscurità	1. Il Germoglio Nasce
	2. Danza del Serpente	2. Ferrea Determinazione	2. La Foglia Cade
	3. Finta	3. Gambe Fortificate	3. Passo Felpato
	4. Guardia	4. Occhio Addestrato	4. Scatto del Leopardo
Abile	5. Artiglio dell’Aquila	5. Potenza dell’Orso	5. Balzo della Tigre
	6. Attacco Improvvisato	6. Resistenza al Dolore	6. Equilibrio Felino
	7. Dono del Cielo	7. Resistenza Mentale	7. Passo della Scimmia
	8. Morsa del Granchio		
Esperto	9. Artiglio della Tigre	8. Cento Occhi	8. Gioco di gambe
	10. Posizione della Mantide	9. Precisione Micidiale	9. Passo del Ragno
	11. Tecnica della Presa Celeste		
Avanzato	12. Artiglio del Drago	10. Corazza del Guerriero	10. Passo della Gru
	13. Tempesta di Colpi	11. Torrente Impetuoso dell’Anima	11. Turbine Celeste

TAB. 6 – LE OTTO VIE DELLA PERFEZIONE

Disciplina	Stile	Offensive	Difensive	Attacco&Difesa	Mente&Corpo	Mobilità
Aikido	Dif	Calci: 3 Lanci: 2,6,10,11	Lanci: 1,3,4,7,8,12,13 Prese: 1,3,4	2,8,10	3,8	1,2,3,4,6
Jujutsu	Dif	Lanci: 2,9,13 Prese: 6,7	Lanci: 1,3,4,6,7,8 Prese: 3,4,8 / Pugni: 2	1,7,8,11	1,2,8	2,6,7
Karate	Dif	Calci: 5,6,11,13 Pugni: 1	Calci: 3,4,8,10 Lanci: 1,3,6,7,8 Prese: 2	1,8,10,12	2,7,11	6,8,11
Kickboxing	Off	Calci: 4,6,8,9,11,13 Pugni: 5,7,10,12	Calci: 3,7,10 Pugni: 2,4	3,4,5,8,9,12,13	3,4	11
Kung Fu	Off	Calci: 1,5,6,9,11 Pugni: 3,8,9,11,13	Calci: 3,7 Pugni: 2,6,7	1,6,7,8,9,12,13	11	5,9
Lotta	Off	Lanci: 5,6 Prese: 4,6,7,9,10,11,12,13	Lanci: 1,3 Prese: 1,3,5	2,3,5,12	3,6,10	1,2,8
Pugilato	Off	Pugni: 1,3,4,5,6,7,9,10,12,13	Lanci: 3 / Prese: 2 Pugni: 2,8,11	3,4,5,12	2,4,6,9	8,11
Taekwondo	Off	Calci: 1,2,4,5,6,8,9,11,13 Pugni: 1	Calci: 3,7,10,12 Pugni: 2	4,9,12,13	3,5	4,5,6,10

APPENDICE I

Discipline Conosciute su Mystara

Di seguito vengono elencate le Arti Marziali conosciute e diffuse nel Mondo Conosciuto oltre alle Otto Vie della Perfezione. La Tabella 7 riporta le caratteristiche e i colpi delle discipline mystarane (in parte ispirate alle arti marziali del mondo reale), mentre la Tabella 8 indica le zone dove queste discipline sono diffuse e i maestri delle scuole più importanti in ciascuna nazione.

Belitsu (basata sul Bartitsu reale): quest'arte marziale deriva dagli insegnamenti del jujitsu rakasta e del pugilato, che un cittadino bellaynese, Percy Bell, ha modificato per creare un'arte di difesa che sfrutta anche arnesi comuni come armi (in particolare il bastone da passeggio). I colpi preferiti sono Pugni e Calci, con l'aggiunta di qualche semplice presa, e il combattente fa molto affidamento su finte e gioco di gambe.

Capoeira (letteralmente "ricordo della foresta", dal guaraní *kaà*: foglia o albero e *puéra*: aspetto passato, ricordo): questa disciplina di autodifesa è stata creata dagli schiavi (*makai*, *tanagoro* e *oltechi*) delle colonie nithiane nelle isole del Mare del Terrore e nella Costa Selvaggia. L'esecuzione dei colpi è simile ad una danza, poiché così essi potevano allenarsi senza dare nell'occhio. È una disciplina molto acrobatica e a prima vista innocua ma nasconde colpi di grande potenza.

Danza della Foresta (o *Dainyel* in elfico, da *dain*: foresta e *yel*: danza): arte di meditazione praticata soprattutto da elfi e abitanti delle foreste che risale ai tempi di Evergrun, in seguito integrata con colpi e lanci fino a diventare una vera e propria arte marziale difensiva. I suoi movimenti sono molti veloci e aggraziati, ma in essi è celata una tecnica molto efficace in grado di sorprendere l'avversario.

Jeet Kune Do (letteralmente "via del pugno che intercetta" o "via del deviare i colpi", dal cinese *jeet*: deviare, *kune*: colpo, pugno e *do*: via): si tratta di uno stile basato sulla grande velocità e fluidità dei movimenti, con una guardia molto laterale, in cui i colpi vengono sferrati quasi sempre con il braccio e la gamba avanzati e più vicini al bersaglio. La caratteristica precipua del JKD è l'assenza di schemi fissi e tecniche rigide, poiché vista la natura dinamica del combattimento, la disciplina deve aiutare il soggetto a imporsi nello scontro sapendo sfruttare a suo vantaggio ogni situazione.

Kalaripayattu (letteralmente "scuola di lotta o di esercizio", dall'indiano tamil *kalari*: scuola e *payattu*: esercizio o lotta): si tratta di uno stile sviluppato dai mistici sindhi e basato sulle loro conoscenze mediche e filosofiche (*ayurveda*). La tecnica prevede di stimolare i propri chakra per rendere il lottatore più resistente, veloce e potente, e premere i chakra avversari con pugni e prese per indebolire o bloccare il nemico. I maestri più abili e preparati vengono poi istruiti a combattere con le armi tipiche della cultura sindhi, coniugando la velocità della lotta con la precisione letale delle armi.

Mak-Thad (ispirato al Muay Thai, o boxe thailandese): questa disciplina deriva dalla combinazione di stili di combattimento *makai* e *minrothadesi* (soprattutto

Kickboxing) e ha come punto di forza la durezza della preparazione e l'allenamento di coppia (*sparring*). I calci portati con tecnica e velocità sono le armi principali degli esperti di *mak-thad*, e molti maestri di questa difficile arte combattono addirittura senza mai utilizzare le mani. Il gioco di gambe permette di evitare gli attacchi avversari con agilità e colpire con grande potenza. I suoi praticanti divengono con la pratica inarrestabili macchine da combattimento nell'uno-contro-uno.

Pankration o **Pancrazio** (letteralmente "la forza del tutto", dal greco *pan*: tutto e *kratòs*: forza o potenza): questa disciplina nasce anticamente presso la cultura *traldar*, ed è stata in seguito adottata sia dai mileniani che dai *thyatiani* come stile di combattimento oltre che come pratica ginnica. È caratterizzato solitamente da due fasi: nella prima si combatte a distanza utilizzando calci e pugni, poi i pancratisti si avvicinano e tentano di gettarsi a terra e immobilizzarsi a vicenda. I combattenti sono perciò abili sia nel combattimento a terra che in tecniche portate con gli arti superiori e inferiori.

Passo del Ragno (disciplina basata sul *Silat* indonesiano e l'Escrima filippino): questo particolare stile di combattimento deriva dalla tradizione marziale aranea, in seguito adottata anche dai mistici *thothiani* e dai seguaci di *Korotiku* presso i *nuari*, che l'hanno fatta poi conoscere agli abitanti dell'arcipelago di *Tanegioth* e agli *yavi* di *Thanegia*. Tutte le tecniche prevedono una posizione di lotta rannicchiata, con attacchi veloci portati sia con mani e piedi, per spezzare giunture, accecare, disarmare, bloccare o sbilanciare l'avversario, incluso l'uso di armi comuni come pugnale, *mannarese*, lancia, frusta, bastone, e mezzo bastone.

Pugno Insanguinato (o *Bagrakh* in orchetto, da *bag*: sangue e *rakh*: pugno o colpo di mano): questa disciplina coniuga tecniche di *Kung Fu* e *Jujitsu* e nacque in origine presso alcune tribù di orchetti all'epoca della *Culla*, diffusa in seguito presso varie civiltà *rakasta* e *umane* (in particolare tra *ethengariani*, *sindhi* e *atruaghin*) che subirono la dominazione umanoide in passato. Tra gli *umanoidi* è considerata una lotta sacra, il massimo livello delle capacità combattive di un *goblinoide*, poiché sfrutta i colpi più brutali e offensivi conosciuti e mira a rafforzare il fisico oltre che sviluppare una sinergia con le armi classiche della civiltà umanoide. La scuola è basata sull'uso esclusivo degli arti superiori, con prese e pugni portati con potenza e velocità, e i maestri di questa tecnica riescono ad usare le loro mani come armi di distruzione devastanti al pari delle armi che imparano a maneggiare.

Sumo: questa forma di lotta deriva da una tradizione diffusa tra *orchi* e *giganti*, nella quale due lottatori si affrontano con lo scopo di atterrare o estromettere l'avversario dalla zona di combattimento a forza di spinte, pugni e spallate, per affermare la supremazia della forza e della stazza. In seguito alla dominazione *orchesca*, si è diffusa come forma di arte marziale anche presso la popolazione *ochalese*.

Torasta: Disciplina sviluppata nelle Baronie Selvagge dagli uomini tartaruga. Nonostante lo stile di combattimento non troppo rapido e pulito, è un'arte marziale difensiva e completa sotto molti aspetti, visto che dispone di tecniche diverse di ogni tipo.

Vento del Deserto: Questa tecnica venne creata dai primi mistici nithiani come arte difensiva, e in seguito si è diffusa tra i discendenti thothiani e alasyiani, che tuttora la praticano. I suoi discepoli sono rispettati come grandi maestri di vita oltre che di combattimento, e le tecniche sfruttano calci sferrati con veemenza, proiezioni e sbilanciamenti, per atterrare o mettere fuori combattimento l'avversario.

Wing Chun (letteralmente "pugilato dell'eterna primavera" in cinese): le tecniche di questa disciplina si basano su pugni e calci rapidi e per nulla acrobatici, e una serie di prese che sfruttano al massimo le energie infuse nei colpi per amplificarle tramite un effetto leva fornito dal giusto uso del corpo, in modo da ottenere il massimo risultato col minimo sforzo. Il segreto del Wing Chun è la praticità ottenuta sacrificando la spettacolarità, ed è basato su mosse brevi, rapide e ben mirate, usate sia per intercettare i colpi avversari che per attaccare con maggior efficacia, coniugando questa impostazione con l'uso di armi semplici per difendersi dai nemici più pericolosi.

TAB. 7 – ARTI MARZIALI MYSTARANE

Disciplina	Stile	Offensive	Difensive	Attacco & Difesa	Mente&Corpo	Mobilità
Belitsu	Dif	Calci: 1,6 Pugni: 5,7,13	Calci: 4,7,10 Prese: 1,2,5 Pugni: 1,4,8,11	1,3,4,6,8,10,12	4,8	8
Capoeira	Dif	Calci: 1,6,9,11,13	Calci: 3,4,7,8,10,12 Lanci: 3,4,6,7	2,3,10	–	1,2,3,6,7,8,11
Danza della Foresta	Dif	Lanci: 2,11,13 Calci: 3 / Prese: 6	Lanci: 1,3,4,6,7,8 Prese: 1,2,5,8	1,7,10	2,8	1,2,3,6,10
Jeet Kune Do	Off	Calci: 2,5,9,11,13 Pugni: 3,5,6,9,10	Calci: 3,7,12 Pugni: 2,4	3,5,9,12,13	2,10	5,6,8
Kalaripayattu	Off	Lanci: 2,5,6,9 Prese: 2,6,11,13 Pugni: 1,3	Lanci: 1,8 Prese: 1,5,8	5,7	1,2,6,7	1,4,7,11
Mak-thad	Off	Calci: 1,2,6,8,9,11,13 Pugni: 5,6,7	Calci: 3,4,7 Pugni: 2,4	3,4,9,12,13	3,5	5,8,11
Pankration	Off	Calci: 2 Prese: 6,7,10,13 Pugni: 1,4,5,6,8	Calci: 3,4 Prese: 1,3,12	2,4,5,8,12	3,4,6	2,8
Passo del Ragno	Dif	Calci: 2,3 Prese: 7 Pugni: 5,6	Lanci: 1 Prese: 1,3,5,8,12,13 Pugni: 1,2,8	1,2,4,7,10	3,8	2,8,9
Pugno Insanguinato	Off	Prese: 2,6,7,9 Pugni: 3,5,7,9,12,13	Prese: 1 Pugni: 1,6,8,11	3,4,5,7,9,12,13	5,6,10	–
Sumo	Off	Calci: 1,3,4 Pugni: 1,3,5,7,9,12,13	Lanci: 1,3,5 Pugni: 4,11	1,3,5,8,12	2,3,5,6,10	–
Torasta	Dif	Calci: 1,3,6 Lanci: 2,10	Lanci: 1,6,7,12,13 Prese: 1,2,5 Pugni: 1,2	1,4,7,8,10,11	4,6,8,10	–
Vento del Deserto	Dif	Calci: 6,9,11 Lanci: 2,9	Calci: 3,4,7 Lanci: 1,4,6,7,8,12,13	10	1	1,2,3,5,6,7,8,10
Wing Chun	Dif.	Calci: 3,4 Pugni: 3,10,13	Lanci: 1,7,8 Prese: 1,2,8 Pugni: 1,2,6,11	2,5,7,8,10,11	1,4,8	1

Legenda: B = Barbaro, C = Chierico, D = Druido, G = Guerriero, M = Mago, Mi = Mistico, S = Stregone, a = aranea, e = elfo, em = emerondiano, h = halfling, lu = lupin, n = nano, or = orco, ot = orchetto, ra = rakasta, s = sidhe, t = tortugo (tortle), u = umano; Pf = Punti Ferita; C = Caotico, L = Legale, N = Neutrale.

TAB. 8 – ELENCO DELLE SCUOLE DI ARTI MARZIALI E DEI MAESTRI NEL MONDO CONOSCIUTO (1000 DI)

Arte Marziale	Nome della Scuola	Località	Maestri
Aikido	Fiore del Mandorlo Mistico Ordine di Saffron Scuola della Fiamma Nera	Beitung (Ochalea) Lhamsa (Glantri) Shireton (Cinque Contee)	Maestro Lei Khang (Mi23/lu/Pf:91/L) Venerabile Batu (Mi20/u/Pf:76/L) Maestro Stewynn Seagull (Mi13/h/Pf:53/L)
Belitsu	Scuola di Autodifesa Bells	Leominster (Bellayne)	Henry Billingsworth (G12/ra/Pf:74/N)
Capoeira	Centro de Cultura Fisica Scuola Angola	Vilaverde Isla de Alvar (Tanegioth)	Mestre Canela (Mi22/u/Pf:89/L) Maestro Vargas (Mi32/u/pf:109/L)
Danza della Foresta	Accademia Freccia Rossa Circolo Fogliadoro Drago dei Cinque Picchi Ordine di Madre Foresta Ordine dell'Eterno Autunno	Alberoscudo (Alfheim) Vyalia (Thyatis) Kevar (Wendar) Emerond (Davania) Shiye-Lawr (Alphatia)	Com. Spadachiarra (G-M12/e/Pf:51/L) Sythandria (S10/s/Pf:46/N) Shiriassos (Mi16/e/Pf:70/L) Pikkolu (D36/em/Pf:72/N) Maestro Evankye (Mi14/e/Pf:73/L)
Jeet Kune Do	Dragone d'Oriente Airone dell'Aurora	Wutang Dong Ha (Ochalea) Porto dell'Est (Isola dell'Alba)	Maestro Chen Lee (Mi36/u/Pf:126/L) Ken Myers (Mi19/u/Pf:83/L)
Jujutsu	Arcobaleno dell'Est Ordine dei Kei Accademia Militare Bettelyn	Chung Tsu (Ochalea) Sind Bettelyn (Alphatia)	Maestro Maruyama (Mi26/u/Pf:106/L) Maestro Sanat (Mi31/u/Pf:107/L) Com. Atuparan (G19/u/Pf:86/N)
Kalaripayattu	Figli della Polvere Ordine dei Jashpurdhana	Jhengal (Sind) Kadesh (Sind)	Maestro Dalsheem (Mi16/u/Pf:77/L) Maestro Tayib (Mi29/u/Pf:103/L)
Karate	Cinque Stelle di Chi Ordine del Sole Morente	Pianure di Chi (Ochalea) Isola di Mositius (Thyatis)	Maestro Mitsushashi (Mi14/u/Pf:73/L) Maestro Miyagi (Mi17/u/Pf:70/L)
Kickboxing	Artigli di Hosadus Ordine degli Shehidi	Khuur (Hule) Sind	Maestro Vega (Mi19/u/Pf:83/L) Maestro Lal (Mi21/u/Pf:78/L)
Kung-fu	Ordine del Tuono nel Pugno Ruggito del Leone Dorato	Pietramura (Alphatia) Ying Tang (Ochalea)	Maestro Enkidu (Mi18/u/Pf:81/L) Maestro Wong Fu Yi (Mi34/u/Pf:113/L)
Lotta	Arena dei Gladiatori Scuola di Lotta Goraev	Thyatis (Thyatis) Specularum (Karameikos)	Cassius (B13/u/Pf:90/C) Igor Zankief (Mi15/u/Pf:84/L)
Mak-thad	Sirena del Sud Scuola del Cobra	Roccianera (Minrothad) Isola di Ierendi	Dennis Posman (Mi12/u/Pf:69/L) Maestro Tuipaniki (Mi28/u/Pf:92/L)
Pankration	Palestra Thesalis Palestra Kamakis	Kastelios (Davania) Zendrol (Thyatis)	Maestro Savvas Thesalis (Mi24/u/Pf:93/L) Maestro Nikolaus Kamakis (Mi14/u/Pf:64/L)
Passo del Ragno	Occhi del Magus Ordine della Tela Quadrata Ordine del Sommo Ragno	Nezhev (Herath) Edairo (Thothia) Isole delle Perle	Maestro Venyom (Mi18/a/Pf:81/L) Maestro Hotepsis (Mi30/a/Pf:96/L) Venerabile Humbutu (C17/u/Pf:54/C)
Pugno Insanguinato	Accademia di Thar Artigli della Tigre Danza degli Spiriti Diecimila Pugni del Khan Mille Mani di Bozdogan	Orcus Rex (Terre Brulle) Krondahar (Glantri) Altopiano di Atruaghin Ethengar Magden (Hule)	Blakna (B13/ot/Pf:85/C) Maestro Rayalan Singh (Mi16/u/Pf:70/L) Falco Tonante (B24/u/Pf:102/N) Sagh-ath (B20/u/Pf:103/N) Maestro Huyulek (Mi35/u/Pf:115/L)
Pugilato	Arena dei Gladiatori Club degli Avventurieri Ordine della Roccia	Thyatis (Thyatis) Isola di Ierendi Dengar (Casa di Roccia)	Guiles (G19/u/Pf:83/C) Johnny Cageson (G15/u/Pf:75/C) Barrog Occhifinti (G12/n/Pf:70/N)
Sumo	Figli dei Giganti Heya Onda	Orchiburgo (Terre Brulle) Wongzhao Tshhao (Ochalea)	Gorro Quattro-Mani (B12/or/Pf:117/C) Oyakata Ukio Onda (Mi15/u/Pf:78/L)
Taekwondo	Artiglio del Drago del Cielo Legione d'Oro Volo del Drago	Chungkiang (Ochalea) Selenica (Darokin) Randel (Alphatia)	Maestro Fei Long (Mi27/u/Pf:99/L) "Ranger" Walker Norris (G12/u/Pf:78/L) Maestro Ryun (Mi21/u/Pf:87/L)
Torasta	Ordine del Guscio	Dunwick (Bellayne)	Maestro Moten (Mi15/t/Pf:72/L)
Vento del Deserto	Confraternita dei Sospiri Figli di Hashtepsut	Thothia Nithia (Ylaruam)	Maestro Imhotep (Mi13/u/Pf:71/L) Maestro Farid al-Dijay (Mi24/u/Pf:93/L)
Wing Chun	Fratelli del Pugno di Bohan Guardiani dell'Onore	Wumingdou (Ochalea) Thyatis (Thyatis)	Maestro Ye-Wen Man (Mi35/u/PF:112/L) Maestro Viktor Kahn (G22/u/PF:93/N)

第二卷 第二卷

Elenco delle Mosse

Di seguito compare un'accurata descrizione degli Effetti Speciali associati alle mosse delle arti marziali. Successivamente vengono elencati tutti i colpi relativi alle tecniche di combattimento e le capacità marziali suddivise nelle tre categorie di appartenenza (Attacco e Difesa, Mente e Corpo, Mobilità).

A meno di diverse indicazioni, le Prese si possono eseguire solo su esseri di taglia uguale o inferiore. Inoltre, qualsiasi essere protetto da un'armatura media o pesante non risente degli effetti di Ritardo, Stordimento e K.O. prodotti da tecniche di Prese e Pugni.

Il DM dovrebbe stabilire caso per caso se il colpo scelto dal giocatore sia consentito (es. tirare un Calcio Basso ad una creatura che levita nell'aria oppure fare una presa ad un essere vermiforme è inutile).

Effetti Speciali dei Colpi

Blocco: La vittima può tentare di evitare di essere totalmente immobilizzata con una prova contrapposta del Valore di Lotta (con bonus e penalità riportate nel colpo) da effettuare contro l'attaccante. Se non riesce, può effettuare una sola prova di VL ogni round successivo per tentare di liberarsi, mentre l'attaccante può infliggere automaticamente il danno corrispondente alla sua maestria finché tiene la presa. La vittima può tentare di dimezzare i danni subiti mentre è bloccata con un TS contro Raggio della Morte (Corpo); se detto TS è un 20 puro, significa che si è anche liberata. Mentre è immobilizzata, la vittima non può fare altro che tentare di liberarsi, resistere all'attaccante e parlare.

A meno che la mossa non indichi il contrario, il personaggio può bloccare solo creature di dimensioni uguali o inferiori alla propria.

Caduta: La vittima deve effettuare una prova di Destrezza per evitare di cadere a terra; in caso possieda l'abilità *Equilibrio* può sfruttarla. Chi attacca una vittima atterrata ottiene un bonus di +2 sui Tiri per Colpire e la vittima subisce una penalità di -2 sui Tiri Salvezza per evitare colpi (Riflessi) e di -2 sui suoi TxC finché non si rialza (rialzarsi consuma un attacco o l'azione di movimento del soggetto).

È possibile sbilanciare creature bipedi di dimensioni uguali o inferiori al soggetto, e per ogni taglia inferiore la prova della vittima ha un malus cumulativo di -1.

Danno Doppio o Triplo: Il colpo infligge il doppio o triplo del danno derivante dalla maestria, esclusi eventuali bonus o danni aggiuntivi dovuti alla Forza del personaggio, ad effetti magici (come *incantesimo del colpire* o *benedizione*) o alle capacità combattive dei mistici, che si aggiungono dopo la moltiplicazione.

K.O.: La vittima colpita dall'attacco deve effettuare un TS Raggio della Morte (Corpo) per evitare di cadere a terra svenuta per 3d6 round meno il bonus Costituzione (minimo 1 round). Se il TS riesce, la vittima perde comunque l'iniziativa nel round successivo. Una favorevole prova di *Medicina* o *Guarire* dimezza il tempo di recupero della vittima (con un successo critico, la vittima si rianima all'istante).

Il personaggio può mettere Knockout solo creature di taglia uguale alla propria.

Ritardo: la vittima deve effettuare un TS Paralisi (Corpo) per non perdere automaticamente l'iniziativa nel round successivo. L'effetto si applica ogniqualvolta si colpisce una creatura. Se non viene indicato diversamente nella descrizione del colpo, si può ritardare al massimo creature di una taglia superiore alla propria.

Spinta: la vittima viene spinta lontano dall'attaccante grazie ad un gioco di leve. È possibile spingere lontano un essere di al massimo una taglia superiore e la distanza percorsa indicata in base alla tecnica usata va raddoppiata per creature di taglia inferiore, mentre viene dimezzata per quelle di taglia superiore (min. 1 mt). La vittima non può contrastare la Spinta, e deve sempre evitare una Caduta al termine del volo (eventuali penalità tra parentesi si riferiscono alla prova d'abilità). La vittima scaraventata a terra subisce 1 danno aggiuntivo ogni metro di caduta, mentre se si evita la caduta non si subiscono danni ulteriori. In caso di danni raddoppiati in conseguenza di una Spinta, si raddoppiano anche i danni della caduta.

Stordimento: la vittima resta stordita se fallisce un TS contro Raggio della Morte (Corpo), ma è possibile ripeterlo ogni round successivo per riprendersi dallo stordimento, a meno che non sia indicato diversamente nella descrizione del colpo (ad esempio lo stordimento potrebbe perdurare automaticamente per un certo numero di round prima che sia possibile tentare un TS per riprendersi). Chi viene stordito nuovamente mentre è ancora vittima dello stordimento sviene e si riprende solo in seguito ad un favorevole Tiro Salvezza contro Paralisi con penalità di -2 (un tentativo al round) o con una favorevole prova di *Medicina* o *Guarire* a -2. Se non viene indicato diversamente nella descrizione del colpo, si possono stordire solo creature di taglia uguale all'attaccante.

CALCI

Base

1. **Calcio Basso** (Off.): Il calcio basso è il tipo più semplice di calcio insegnato nelle arti marziali, e consiste nel colpire con forza gli arti inferiori dell'avversario facendo leva sul piede perno. Il calcio basso fa perdere la sensibilità alla gamba colpita e se la vittima non effettua con successo un TS contro Paralisi (Corpo) la sua Destrezza cala temporaneamente di un valore pari al bonus Forza dell'attaccante (min. 1 punto); se a causa di questo la Destrezza si dimezza, la vittima cade a terra per il cedimento della gamba ed è considerata atterrata. La vittima recupera la propria Destrezza al ritmo di 1 punto al round da quando non riceve più calci bassi (inizia a recuperare dal primo round in cui non viene ferita in questo modo). Questo colpo funziona solo contro avversari umanoidi fino a una taglia superiore all'attaccante e che non siano in grado di levitare.
2. **Ginocchiata** (Off.): L'attaccante porta un attacco con il ginocchio ad un punto vitale del corpo della vittima. La ginocchiata causa Stordimento e viene portata di solito sotto al torace dell'avversario.
3. **Spazzata** (Dif./Off.): L'attaccante si abbassa velocemente e facendo perno su una gamba, ruota su se stesso estendendo in fuori l'altra gamba, in modo da colpire tutti coloro che si trovano in un raggio di 1 metro da lui (che combattono quindi corpo a corpo) e sbilanciarli. Occorre un solo TxC e in base al suo risultato si determina chi è stato colpito tra gli avversari abbastanza vicini, che subiscono la metà del danno effettivo, ma devono evitare una Caduta. Non ha alcun effetto contro esseri in grado di levitare o con più di due gambe (o senza!).
4. **Calcio frontale** (Dif./Off.): Questo calcio è semplice ma efficace, potente e rapido nell'esecuzione. L'attaccante alza il ginocchio verso il petto per poi allungare la gamba e colpire frontalmente. Questo colpo provoca Ritardo e se viene sferrato dopo un attacco con armi naturali o contro un avversario in carica riceve un bonus di +2 al TxC.

Abile

5. **Calcio della Gru** (Off.): Questa mossa molto aggraziata è anche difficile da padroneggiare. Il personaggio alza una gamba e allarga le braccia mettendole perpendicolari al busto, in modo da rimanere in piedi su una sola gamba. Quando l'avversario è abbastanza vicino spicca un breve balzo e sferra un calcio con l'altra gamba, oppure appoggia la gamba piegata su quella avanzata dell'avversario e si dà la spinta per colpirlo col ginocchio opposto, sicché può arrivare a colpire la testa in qualsiasi caso. Il TxC subisce una penalità dimezzata per colpo mirato alla testa, e se va a segno può provocare K.O. e Caduta. Il Calcio della Gru si può effettuare solo 1 volta al round.

6. **Calcio Laterale** (Off.): Questa tecnica può essere sia un potente calcio di arresto che un tremendo colpo se caricato. Il combattente colpisce con il taglio del piede dopo aver caricato il colpo girandosi di lato e piegando il ginocchio. Se il calcio va a segno, l'avversario subisce 2 danni aggiuntivi e rischia una Caduta. Se il colpo è sferrato subito dopo l'attacco avversario (attendendo l'azione nemica) il TxC del personaggio ha un bonus di +2.
7. **Doppio Calcio** (Dif.): Questa mossa molto particolare è in realtà una reazione a qualsiasi tipo di blocco o parata di un calcio portato dal personaggio, e può essere sfruttata solo in quest'occasione. In pratica, se un qualsiasi calcio di grado Base-Avanzato viene bloccato o parato dalla vittima, il personaggio beneficia di un attacco aggiuntivo col doppio calcio, facendo perno sulla gamba immobilizzata dall'avversario per proiettare l'altra gamba contro la nuca o il viso del nemico in un mezzo calcio alto. Il TxC riceve un bonus di +2 per la sorpresa e se riesce la vittima subisce Danno Doppio e deve evitare uno Stordimento. Se il TxC fallisce, il personaggio si ritrova atterrato (avendo perso l'equilibrio e la gamba d'appoggio).

Esperto

8. **Calcio ad Ascia** (Dif./Off.): Per eseguire questa tecnica si lancia la gamba in alto per farla poi ricadere a terra con violenza colpendo con il tallone o alzando l'anca e flettendo il ginocchio per colpire con l'interno del piede. In entrambi i casi il colpo causa KO (TS a -2).
9. **Calcio in Rotazione** (Off.): Il personaggio carica il calcio e ne aumenta la potenza piroettando su se stesso prima di colpire l'avversario, di solito sulla testa o sul fianco. Se il calcio va a segno causa Danno Doppio e Stordimento per 1d6 round. Se non va a segno, l'attaccante perde il prossimo attacco cercando di recuperare l'equilibrio dopo l'azione. Può essere effettuato un solo calcio in rotazione al round.
10. **Retro Calcio** (Dif./Off.): Questo colpo è in realtà molto difficile da padroneggiare, poiché il personaggio deve colpire un avversario che sta esattamente dietro di lui senza voltarsi. Il suo TxC non risente di penalità grazie alla sua preparazione, ma l'attaccante deve essere consapevole della presenza del bersaglio: una prova di *Ascoltare* è sufficiente, mentre se possiede *Allerta* è automatico. Un colpo andato a segno può provocare una Caduta, un colpo fallito non ha conseguenze.

Avanzato

11. **Calcio Circolare Alto** (Off.): La forza sprigionata da un calcio alto è molto più potente di quella usata in un qualsiasi pugno e visto che il calcio alto mira alla testa dell'avversario i risultati sono spesso mortali per chi viene colpito. Un attacco col calcio alto si considera sempre un mirato alla testa della vittima con penalità dimezzata al Tiro per

Colpire, causa 2 danni aggiuntivi e può provocare K.O. (TS a -4). Il colpo non può essere portato se il combattente non riesce a raggiungere con un calcio la testa dell'avversario (posto che abbia una testa che racchiuda i centri nervosi dell'essere).

12. **Somersault** (Dif.): Questa tecnica è una delle più spettacolari e presuppone che il personaggio vinca l'Iniziativa. Mentre l'avversario avanza per attaccarlo in mischia, egli salta all'indietro all'ultimo momento, colpendo con entrambi i piedi il nemico e atterrando in piedi dopo un giro di 360° su se stesso. Se il calcio va a segno infligge Danno Doppio e Stordimento, ma se fallisce il personaggio deve effettuare una prova di Destrezza (con *Equilibrio* la prova non è necessaria) per atterrare in piedi e non cadere a terra.

Maestro

13. **Calcio Volante** (Off.): Questo colpo richiede almeno 6 metri di rincorsa, alla fine della quale il personaggio spicca un balzo poderoso e atterra con entrambi i piedi sul torace o sulla testa dell'avversario (l'altezza massima raggiungibile è 3 metri, a meno che il soggetto non sia in grado di spiccare un salto molto più alto grazie ad altri bonus o abilità speciali). Se il calcio va a segno fa Danno Triplo e può mettere K.O. la vittima, che deve anche evitare una Caduta (prova e TS a -3). Se il colpo manca il bersaglio, il personaggio cade al suolo (atterrato), a meno che non effettui una favorevole prova di Destrezza o *Equilibrio*. Questo colpo non può essere usato contro avversari di due o più taglie superiori a quella dell'attaccante e si può effettuare solo un calcio volante al round.

LANCI

Base

1. **Atterramento** (Dif.): Questa tecnica è l'unica che consente di atterrare un avversario senza provocargli danni. Il personaggio afferra l'avversario e con una semplice proiezione lo sbilancia e lo blocca a terra. Se il TxC riesce, i danni inflitti ammonzano solo all'eventuale bonus di Forza del personaggio (se vuole causarli): la vittima deve evitare una Caduta, e se cade a terra deve anche evitare un Blocco (+2 al VL del personaggio).
2. **Lancio Semplice** (Off.): La tecnica di base dei lanci si basa su un principio di leve e di pressione applicata dall'attaccante. Con questo semplice colpo, il personaggio afferra l'avversario, ruota di 180° e scaraventa la vittima (che ora si trova alle sue spalle) di fronte a sé facendola ruotare sopra la propria spalla, in modo da farla cadere a terra di schiena ed essere in una posizione favorevole per attaccarla successivamente. La vittima riceve i normali danni a causa della torsione del braccio e della spinta e deve evitare una Caduta. La tecnica può essere tentata solo contro creature di peso

massimo pari al doppio di quello sollevabile dall'attaccante.

3. **Sbilanciamento** (Dif.): Questa semplice mossa si utilizza per schivare il colpo dell'avversario e metterlo in posizione di svantaggio per il prossimo attacco. L'individuo aspetta l'attacco nemico in posizione difensiva (la tecnica migliora infatti di 1 punto la CA del personaggio per quel round) e perde volontariamente l'Iniziativa: una volta subito l'attacco, il personaggio sbilancia l'avversario con un colpo (TxC), che oltre a provocare normali danni può causare il Ritardo della vittima nel round successivo.
4. **Tecnica della Catapulta** (Dif./Off.): Questa mossa si effettua quando il personaggio si trova a terra e vuole liberarsi di un avversario che lo sta attaccando o cerca di bloccarlo. Il personaggio flette le gambe raccogliendole contro il torace e le rilascia colpendo l'avversario mentre si avvicina, scaraventandolo via. Oltre ai normali danni, la vittima riceve una Spinta di 1d4 metri (prova a -1).

Abile

5. **Colpo della Corda Tesa** (Dif./Off.): Questo colpo si effettua stendendo un braccio lateralmente e perpendicolarmente al busto, e usandolo per colpire l'avversario al busto o al collo e sbatterlo a terra. Occorre un normale TxC, che oltre ai normali danni causa anche una probabile Caduta e uno Stordimento (tutti i tiri a -2). Se usato contro un avversario in corsa o mentre si sta caricando il bersaglio, la vittima subisce Danno Doppio. Questo colpo può essere utilizzato solo contro creature della stessa taglia del personaggio.
6. **Lancio di Gamba** (Dif./Off.): Il personaggio afferra l'avversario per le spalle e si lascia cadere all'indietro sbilanciandolo e spingendo con la gamba l'addome dell'avversario per farlo cadere lontano. La tecnica, oltre a causare i normali danni provoca una Spinta di 1d4 metri con Caduta automatica e può causare lo Stordimento della vittima (TS a -1). Per sfruttare questa tecnica (eseguibile solo una volta al round) il personaggio deve lasciarsi cadere a terra, ed quindi è considerato atterrato finché non si rialza.
7. **Lancio Passivo** (Dif.): Questa mossa consente al personaggio di ritorcere la forza dell'avversario contro di lui. Quando l'avversario colpisce il soggetto con un attacco in mischia, questi ha diritto ad un attacco per afferrare il nemico e scaraventarlo via usando la sua spinta iniziale. Le ferite inferte sono quelle normali più il bonus Forza dell'avversario, che riceve una Spinta di 1d6 metri (prova Des a -2 per evitare la Caduta). Ogni tentativo di Lancio Passivo consuma 1 attacco, ma ha il vantaggio di poter essere fatto immediatamente dopo ogni attacco avversario (quindi nel bel mezzo dell'azione di attacco dei nemici, indipendente-

mente dall'Iniziativa), anche se il personaggio non deve ancora avere sfruttato i suoi attacchi.

Esperto

8. **Contraccolpo** (Dif.): Questa tecnica necessita precisione e velocità di esecuzione per essere eseguita. Il personaggio deve vincere l'Iniziativa, poi attende l'attacco dell'avversario e qualche attimo prima dell'affondo afferra l'arto che sferra il colpo (colpo mirato): se il TxC riesce, il personaggio è riuscito ad evitare il colpo (annullando l'attacco avversario), ferisce l'avversario e lo allontana con una Spinta di 1d4 metri (prova Des a -2).
9. **Salto sul Petto** (Off.): Con questa mossa il personaggio afferra l'avversario per le spalle e poggia i piedi sul suo petto. Dopo un istante balza all'indietro spingendo forte con entrambi i piedi, esegue una capriola all'indietro ed atterra. Se il TxC ha successo, il salto infligge danni normali, l'avversario subisce una Spinta di 1d4 metri e deve inoltre resistere ad un K.O. (entrambi i tiri a -2), mentre il personaggio può atterrare fino a 3 metri più indietro dalla posizione iniziale (se vuole). Se invece il TxC fallisce, è necessaria una prova di Destrezza o il personaggio cade a terra malamente ed è atterrato. Si può effettuare un solo Salto sul Petto al round.
10. **Spallata Poderosa** (Off.): Il personaggio crea una breccia nella difesa avversaria solitamente sollevando il braccio avanzato del nemico, dopodiché puntellandosi al terreno sferra una tremenda spallata al torace dell'avversario, che subisce Danno Doppio e una Spinta di 1d6 metri e deve evitare lo Stordimento (TS a -2).

Avanzato

11. **Lancio del Gigante** (Off.): Con questa mossa il personaggio utilizza tutta la sua forza per scaraventare il più lontano possibile l'avversario, facendo perno sul proprio corpo e sfruttando l'energia cinetica dell'avversario. Il personaggio solitamente afferra la vittima (TxC che non causa danni), la issa sopra la testa e con lo stesso movimento la scaglia via con violenza. Una versione simile soprannominata Trottola prevede che il personaggio, una volta afferrato l'avversario per le braccia, cominci a ruotare su se stesso, lasciando poi la presa per scaraventare l'avversario nella direzione scelta con maggior violenza. In entrambi i casi il risultato non cambia: la Spinta esercitata è pari a 1d4 +2 metri, oppure 1d6 metri +1 mt per grado di maestria nel caso l'avversario stesse caricando o correndo. Una volta atterrata, la vittima subisce i normali danni e una Caduta automatica che causa Stordimento (TS a -2). Solo se la vittima possiede l'abilità *Equilibrio* può tentare di atterrare in piedi (prova a -4) e in tal caso evita sia la caduta che lo stordimento ma non i danni dovuti alla spinta e al lancio.

12. **Schiacciata** (Dif./Off.): Questa tecnica è una delle più efficaci per difendersi e immobilizzare la vittima (è la versione più violenta dell'Atterramento). Il soggetto sfrutta l'affondo dell'avversario per afferrarlo con una leva sotto l'ascella e sbilanciarlo, poi ruota di 180° e trascina con sé la vittima fino a schiacciarla a terra con violenza, bloccandola poi a terra torcendogli il braccio e premendogli un piede sulla gola o sul petto. Se il TxC riesce, l'attaccante afferra la vittima e la schiaccia a terra causando Danno Doppio e Caduta automatica. La vittima deve evitare prima uno Stordimento (TS a -3) e poi un Blocco (+3 a VL del personaggio).

Maestro

13. **Colpo del Dito Divino** (Dif./Off.): Solo dopo un lungo allenamento si può riuscire a padroneggiare questa tecnica, che permette di spostare un corpo a grandi distanze con la sola pressione di un dito, sul quale si concentra tutta la forza e l'energia spirituale del maestro, che amplifica l'energia cinetica dovuta al movimento dell'avversario. La tecnica si può sfruttare solo contro un avversario in movimento, cioè che non sia completamente immobile, quindi qualsiasi individuo impegnato in un assalto è influenzabile dalla tecnica. Se il TxC riesce, il personaggio ha colpito l'avversario con un dito, imprimendogli una Spinta in una direzione a scelta (di lato o nel verso di spostamento dell'avversario) di 2d4+4 metri (prova a -4) che causa Danno Doppio e possibile K.O. (TS a -3). Si può effettuare un solo Dito Divino al round.

PRESE

Base

1. **Chiave** (Dif.): Il personaggio incrocia i propri arti con quelli dell'avversario che sia al massimo di una taglia superiore per bloccarglieli ed impedirgli qualsiasi azione. Oltre ai normali danni la vittima deve evitare un Blocco (+2 a VL del personaggio) a quella parte del corpo. Il personaggio può scegliere di bloccare uno o due arti dello stesso tipo contemporaneamente, ma nel primo caso basta una mano, mentre nel secondo gli occorrono entrambe le braccia o le gambe.
2. **Colpo dell'Ubbriaco** (Off./Dif.): L'attaccante che effettua questa presa cerca di provocare nella vittima un improvviso annebbiamento delle funzioni mentali attraverso la pressione di punti specifici sul collo e sul busto con una serie di movimenti che a prima vista non paiono aggressivi. Se il TxC con penalità di -2 ha successo, oltre ai normali danni la vittima può subire uno Stordimento per 1d6 round. Il colpo ha effetto solo su esseri umanoidi viventi.

3. **Presa dello Scorpione** (Off./Dif.): Il personaggio con un colpo spinge l'avversario bocconi a terra, gli sale sulla schiena e gli afferra le gambe con una chiave, iniziando a torcerle. Se il TxC va a segno, la vittima non subisce danni ma deve evitare una Caduta. A questo punto, se l'avversario non cade la presa viene neutralizzata, viceversa si procede con un tentativo di Blocco (il VL dell'attaccante beneficia di un bonus di +2): se vince la vittima, il blocco è negato anche se subisce i normali danni ed è comunque atterrata. Se vince il personaggio, la vittima è bloccata a terra supina e subisce ogni round i normali danni finché non riesce a liberarsi (VL ogni round) o il personaggio lascia la presa. Il colpo ha effetto solo su esseri umanoidi.
4. **Presa Rovesciata** (Off./Dif.): Il personaggio prende l'avversario alle spalle, cingendo il suo busto e rovesciandosi all'indietro su se stesso, facendo così sbattere la testa dell'avversario contro il terreno e immobilizzandolo in una presa a ponte. La vittima subisce tutti i danni e deve resistere ad un Blocco (+3 al VL del personaggio) e ad uno Stordimento. Questo colpo può essere effettuato solo prendendo la vittima alle spalle e non più di una volta al round.

Abile

5. **Presa Incapacitante** (Dif.): Il personaggio applica una pressione a una parte del corpo dell'avversario in modo tale da renderla inservibile per 1 turno. L'attacco è sempre un mirato ad un arto o alla mano (non al volto), e se riesce la vittima deve effettuare un TS (Corpo) per evitare una Paralisi localizzata al punto colpito. Il colpo ha effetto su esseri viventi di qualsiasi taglia e di forma umanoide.
6. **Schiacciatesta** (Off.): Il personaggio afferra la testa della vittima e la cinge con un braccio (normale TxC), poi effettua una prova contrapposta di VL. Se la prova riesce, il personaggio sbatte la testa dell'avversario contro un ostacolo verticale (una parete, un albero, un pilastro, ecc.) oppure cade all'indietro per sbatterlo faccia a terra, ma la vittima non è bloccata. Il colpo causa Danno Doppio e la vittima deve resistere allo Stordimento (TS a -2). Se invece l'avversario vince il VL, subisce i danni normali ma riesce a sfuggire alla presa senza conseguenze. Se vuole, il personaggio può sbattere la vittima contro un altro individuo, ma occorre un secondo TxC con penalità di -4: se il colpo riesce, anche la seconda vittima subisce la stessa sorte della prima (Danni Doppi e Stordimento).
7. **Suplex** (Off.): Il personaggio afferra l'avversario ed infila la sua testa tra le proprie gambe, dopodiché lo solleva dalla cinta spiccando un balzo per poi ricadere con tutto il proprio peso sulla testa del nemico che sbatte a terra. Un'altra versione della mossa vede il personaggio bloccare della vittima la testa nell'incavo del proprio braccio, sollevare il busto dell'avversario col braccio libero e cadere all'indietro, sfruttando la propria spinta per far ri-

cadere pesantemente anche la vittima sulla schiena. È necessario un TxC e una prova di VL, e se uno dei due fallisce l'avversario si libera e l'attacco fallisce. Se riescono entrambi, la vittima subisce Danno Doppio, è considerata atterrata e bloccata e rischia un K.O. Non è possibile effettuare più di un suplex ogni round.

Esperto

8. **Morso del Ragno** (Dif.): Il personaggio applica una pressione ad un punto particolare del corpo dell'avversario che paralizza i centri nervosi e lo immobilizza totale. Se il TxC con penalità di -4 riesce, la vittima subisce i danni e deve effettuare un TS contro Paralisi (Corpo) con penalità di -2 o restare paralizzato per 1 turno. Una creatura paralizzata ha CA 10, modificata solo da eventuali bonus magici ed è immobile. Il colpo ha effetto su esseri umanoidi viventi di qualsiasi taglia.
9. **Presa del Gorilla** (Off.): Il personaggio si china afferrando l'avversario in due punti, all'inguine e alla spalla, sollevandolo poi sulle proprie spalle per stirargli la spina dorsale prima di scaraventarlo a terra o farlo cadere di schiena sul proprio ginocchio piegato. È necessario un TxC e una prova di VL (l'attaccante beneficia di un +3): se entrambi riescono, l'avversario sbatte a terra violentemente (considerato atterrato ma non bloccato), subisce Danno Doppio e un probabile K.O. Se fallisce il VL, l'attaccante causa danni normali per una stretta, ma non riesce a sollevare la vittima, che si libera senza conseguenze. Il colpo ha effetto solo su esseri con peso sollevabile dall'attaccante e può essere usato solo una volta al round.
10. **Spaccaschiena** (Off.): Il personaggio afferra l'avversario per le gambe, lo getta a terra bocconi e sale sulla sua schiena, afferrando con una mano una gamba e con l'altra il collo dell'avversario e tirando per farlo svenire. La mossa può anche essere tentata in modo alternativo, saltando sopra la vittima (che deve essere della stessa taglia) e serrando le gambe intorno al suo collo. Dopodiché l'attaccante si lascia cadere dietro di lei e ne afferra le caviglie con entrambe le mani, esercitando quindi una trazione molto dolorosa per la vittima. In entrambi i casi occorre un TxC e la vittima deve evitare un Blocco (bonus di +4 per il VL del personaggio): se la vittima sfugge al blocco, subisce danni normali e deve evitare una Caduta. Se vince il personaggio, l'avversario subisce Danno Doppio, è considerato bloccato e atterrato e deve evitare uno Stordimento. Finché l'attaccante mantiene la presa o l'avversario non si libera dal Blocco, la vittima subisce automaticamente i danni normali e deve evitare lo stordimento ad ogni round successivo, anche se sia lei che il personaggio sono praticamente immobili. Si può tentare solo uno spaccaschiena al round e la tecnica funziona solo contro esseri umanoidi.

PUGNI

Avanzato

11. **Cravatta** (Dif./Off.): Con questo colpo, il personaggio blocca la testa dell'avversario con le braccia e ne stringe il collo per bloccare il flusso di aria al cervello e strangolare l'avversario. Se il TxC mirato alla testa riesce, la vittima deve evitare un Blocco (bonus di +5 al VL dell'attaccante). Fino a che la vittima non si libera dal Blocco della cravatta ogni round la vittima perde punti Costituzione totali (senza conseguenze sui suoi PF) pari ai danni subiti (che possono essere debilitanti, a scelta dell'attaccante). Quando la Costituzione o i PF arrivano a zero la vittima sviene e se l'asfissia continua può sopraggiungere la morte (v. regole su Soglia della Morte). Questo colpo funziona solo contro creature umanoidi viventi di al massimo una taglia superiore al personaggio non protetti da armature pesanti.
12. **Presa del Cobra** (Dif./Off.): Con questa mossa il personaggio effettua una chiave piuttosto complessa, agganciando una gamba dell'avversario con una delle sue da un fianco e facendo passare il proprio braccio dietro la schiena dell'avversario in modo da intrappolare il braccio vicino della vittima e immobilizzarla (proprio come le spire di un serpente), tirando e muovendosi per provocare danni alla spina dorsale e ai muscoli addominali. La vittima deve evitare un Blocco (bonus di +5 al VL del personaggio): se il tentativo fallisce, la vittima si libera ma subisce danni normali. Se invece la vittima viene bloccata, subisce Danno Doppio ogni round e finché rimane in questa posa non può fare nient'altro tranne tentare una prova di VL per liberarsi dalla stretta (cosa che pone fine alla mossa). Non è possibile tentare questa mossa più di una volta al round e la tecnica funziona solo contro esseri umanoidi.

Maestro

13. **Stretta dell'Orso** (Dif./Off.): Mossa con cui l'attaccante cinge il proprio avversario con le braccia e lo immobilizza in una morsa poderosa. Se il TxC va a segno la vittima subisce Danno Triplo e deve evitare un Blocco (+6 al VL del personaggio) o rimanere alla mercé dell'attaccante (che triplica i danni ad ogni round in cui mantiene il blocco). Si può tentare la presa solo una volta al round.

Base

1. **Colpo a Mano Aperta** (Dif./Off.): Questa semplice tecnica consiste nel colpire violentemente il busto dell'avversario col palmo della mano per sbilanciarlo. Oltre ai normali danni la tecnica provoca una Spinta da 1d3 metri e una possibile Caduta.
2. **Colpo Riflesso** (Dif./Off.): Questa tecnica utilizza la forza dell'avversario contro di lui ma si può sfruttare solo se il personaggio agisce prima del nemico. In questa posizione il personaggio ritarda la sua iniziativa fino ad attendere il colpo dell'avversario e lo colpisce con violenza in contemporanea sfruttando la posizione scoperta dell'aggressore e beneficiando di un bonus di +2 al TxC. La particolarità difensiva di questa tecnica consente di poter deviare i colpi dell'avversario anche se si agisce in contemporanea.
3. **Doppio Pugno** (Off.): Questo difficile colpo permette al personaggio di colpire due bersagli contemporaneamente con un solo TxC con penalità di -2. I due bersagli devono essere abbastanza vicini da essere colpibili con un pugno (quindi spalla contro spalla davanti al personaggio o uno opposto all'altro, ma pur sempre in mischia), e l'attaccante utilizza entrambi i pugni contemporaneamente per colpirli. Il colpo è considerato un attacco singolo, ed entrambe le vittime devono evitare un Ritardo.
4. **Jab** (Dif./Off.): questo pugno è un veloce diretto sferrato con la mano avanzata che spesso coglie l'avversario impreparato. La funzione di questo colpo è frastornare l'avversario e indebolirne la guardia per attaccare con tecniche più potenti. Il jab causa danni normali e la vittima deve effettuare un TS Paralisi (Corpo) o ricevere una penalità di -1 ai suoi TxC per un minuto; eventuali altri jab andati a segno possono aumentare la penalità al TxC fino a un massimo di -4.

Abile

5. **Gancio** (Off.): Il Gancio è un colpo laterale che si realizza piegando il gomito in fase di caricamento, diretto di solito alla mascella. Il colpo può causare un Ritardo (TS a -2) e beneficia di un bonus di +1 al TxC e ai danni.
6. **Gomitata** (Dif./Off.): Il personaggio colpisce i punti vitali dell'avversario con il gomito approfittando del suo slancio per stordirlo e sbilanciarlo. Se il TxC ha successo, la vittima deve evitare lo Stordimento o la Caduta (a scelta del personaggio, entrambi i tiri con penalità di -2).
7. **Montante** (Off.): Il personaggio porta un colpo dal basso verso l'alto diretto alla mascella. Il montante causa 2 danni aggiuntivi e un possibile Stordimento per 1d6 round (TS a -1).

Esperto

8. **Colpo Accecante** (Dif./Off.): Il personaggio effettua un colpo mirato alla testa della vittima col preciso intento di affondarle le dita negli occhi per accecarla temporaneamente (usabile contro avversari di al massimo due taglie superiori). Se il colpo va a segno, oltre ai danni la vittima è accecata per 1d4 round. La cecità comporta una penalità di -6 ai Tiri per Colpire e di -4 ai TS Riflessi, la CA ridotta di 4 punti e maestrie di combattimento ridotte al grado Base (impossibile usare armi da tiro). Il movimento normale è dimezzato (ridotto a 2/3 se il cieco viene guidato da qualcuno), col rischio di inciampare e cadere o sbattere contro qualcosa (50% ogni round) se si muove a velocità normale. L'eventuale uso dell'abilità *Combattere alla cieca* può sopperire a questo handicap.
9. **Colpo Dirompente** (Off.): Concentrandosi per un round, il personaggio è in grado di rendere la propria mano dura come l'acciaio per sferrare un colpo in grado di distruggere oggetti di qualsiasi materiale e di spezzare le ossa ai suoi nemici. Il personaggio effettua una prova di Saggezza a -4 (o *Ferrea volontà*): se fallisce, assesta un colpo (TxC) che provoca i normali danni e può causare Stordimento ad una creatura vivente. Se invece la prova riesce, il colpo sferrato è talmente potente da beneficiare di un bonus di +2 al TxC, causa Danno Doppio e può provocare K.O. in un essere vivente. Se invece viene sferrato contro un oggetto di dimensioni inferiori a quelle del personaggio, esso deve fare un TS Distruzione: in caso di fallimento è spezzato e reso inutilizzabile, mentre in caso di riuscita subisce semplicemente Danno Doppio. Il colpo richiede grande concentrazione e si può effettuare solo una volta al round.
10. **Pugno Invisibile** (Off.): Il personaggio porta questo colpo con insolita velocità in modo da prendere in controttempo l'avversario. Se il TxC riesce con un margine di 3 punti, significa che l'avversario è stato sorpreso dalla velocità del colpo e non può tentare di pararlo né di schivarlo, e inoltre il pugno può provocare Stordimento (TS -2).

Avanzato

11. **Colpo Sbilanciante** (Dif./Off.): Con questa tecnica il personaggio carica tutta la sua energia e sferra l'attacco colpendo l'avversario contemporaneamente con entrambe le mani. Il colpo causa Danno Doppio e l'avversario subisce una Spinta di 1d4+2 metri più indietro (più Caduta). Si può effettuare solo un Colpo Sbilanciante al round.
12. **Pugno del Gigante** (Off.): Il personaggio deve vincere l'Iniziativa e attendere l'attacco avversario. Quando sta per essere colpito, si china caricando tutte le sue energie nel pugno e sferra un montante micidiale. Questo colpo è devastante, poiché sfrutta sia l'impeto dell'assalitore che la spinta di gambe verso l'alto dell'attaccante per aumentare la forza d'impatto. Il colpo causa Dan-

no Doppio e un possibile K.O. (TS a -2). Si può effettuare un solo Pugno del Gigante al round.

Maestro

13. **Colpo dei Cinque Elementi** (Off.): Il maestro che ha padroneggiato questo colpo è in grado di usare le sue mani per infliggere un danno terribile all'avversario, colpendo i suoi punti vitali con precisione micidiale. Se il colpo riesce, la vittima subisce Danno Triplo e deve effettuare un TS Raggio della Morte (Corpo) con penalità di -3: se riesce è Stordita, ma se fallisce è K.O. Si può tentare questo colpo solo una volta al round.

ATTACCO & DIFESA

Base

1. **Colpo Disarmante**: Questa tecnica permette al personaggio di colpire le mani dell'avversario con un calcio, un pugno o una presa per disarmarlo (TxC a -2). I danni inflitti sono normali (non si può abbinare nessuna tecnica particolare al colpo), ma in più la vittima deve effettuare una prova di Destrezza con penalità pari ai modificatori di Forza e Destrezza dell'attaccante, e se fallisce lascia cadere l'arma ai suoi piedi. Nel caso di un'arma a due mani, occorrono due tentativi effettuati con successo per farla cadere a terra (per recuperarla è necessaria un'azione di movimento o di attacco).
2. **Danza del Serpente**: Il personaggio ha imparato a combattere anche stando a terra, e nel caso venga atterrato non risente delle penalità ai TS e al TxC causati da questa situazione, anche se gli aggressori beneficiano ancora di un bonus di +2 al loro TxC finché il soggetto non si rialza da terra.
3. **Finta**: Il personaggio cerca di spiazzare i propri avversari con una serie di finte di corpo. È necessaria una prova di Destrezza (o *Equilibrio*), e in caso di successo gli attacchi degli avversari subiscono un malus di -1 per la durata dello scontro.
4. **Guardia**: Stando in questa particolare posizione difensiva, il personaggio protegge la testa e la parte superiore del busto nascondendosi dietro le braccia e i pugni serrati. La guardia diminuisce di 1 punto la CA contro qualsiasi attacco frontale portato con armi naturali al massimo di una taglia superiore se si combatte utilizzando esclusivamente l'arte marziale. Inoltre, se il personaggio sceglie di stare in guardia senza attaccare per tutto il round, oppure vince l'Iniziativa ma si mette in guardia aspettando l'attacco avversario prima di sferrare il suo, la posizione impedisce di risentire di qualsiasi effetto secondario di attacchi diretti alla testa e al busto (come stordimento, K.O., ecc.).

Abile

5. **Artiglio dell'Aquila:** Il personaggio si è allenato per fortificare le proprie braccia e mani e il danno Base di pugni e prese aumenta di una categoria di dado (cumulativo con altri miglioramenti) in quest'ordine: d4 → d5 → d6 → d8 → d10.
6. **Attacco Improvvisato:** Con questa tecnica il personaggio può usare qualsiasi strumento come un'arma improvvisata senza la penalità al Tiro per Colpire. Inoltre, il personaggio può sfruttare un qualsiasi pezzo di stoffa, tela o corda di medie o grandi dimensioni come fosse una frusta, un bastone, una mazza o una clava, arrotolandolo su se stesso e tenendolo in tensione grazie ad un continuo movimento rotatorio del braccio. In questo caso il personaggio lo può utilizzare sfruttando la sua maestria nel tipo di arma che intende simulare. Il Master può ammettere altre soluzioni con questa tecnica, sfruttando altri tipi di utensili per riprodurre armi semplici (come ad esempio un bastone da passeggio come fosse uno stocco o uno spadino, un matterello come fosse una clava, una padella come una mazza), assecondando le trovate più geniali dei giocatori.
7. **Dono del Cielo:** Il soggetto è addestrato a combattere con 8 armi abinate alla sua arte marziale e può alternare l'uso dell'arma al combattimento disarmato potendo sfruttare il bonus alla CA o l'eventuale attacco aggiuntivo dato dall'arte marziale anche mentre usa l'arma, mentre è limitato a usare il bonus al TxC e gli effetti speciali legati alla maestria nell'arma; eventuali attacchi aggiunti grazie alla maestria con l'arma non possono essere sfruttati se si combatte usando l'arte marziale. Le armi tipiche della scuola (scelte dal DM) possono essere di qualsiasi tipo, ad esclusione di armi da tiro o da fuoco, e di solito è presente almeno un'arma doppia.
8. **Morsa del Granchio:** Il combattente è in grado di intercettare l'affondo del suo avversario con le mani o con le braccia per bloccarlo e ridurre il danno. Quando usa la sua capacità di *deviare gli attacchi* avversari, il personaggio può optare per sfruttare questa tecnica, e se il tentativo va a segno, l'arto o l'arma avversaria si considera bloccata nella morsa del personaggio, che però subisce 1/3 dei danni che avrebbe arrecato normalmente il colpo (eventuali effetti secondari come Spinte e Cadute vengono evitati). Si possono parare solo attacchi con armi da mischia o armi naturali da creature di al massimo una taglia superiore al personaggio (quindi esclusi attacchi con armi da tiro/ fuoco o scagliate, e attacchi da armi o creature troppo grandi). Le armi da mischia o le armi naturali bloccate dal personaggio si considerano immobilizzate fino a che il combattente mantiene la presa: per liberarle l'avversario deve vincere una prova di contrapposta alla Forza del personaggio. Il soggetto può bloccare contemporaneamente fino a due armi/arti della sua taglia (nel qual caso ciascuna

prova di Forza subisce un malus di -2) o una sola di una taglia superiore, ma può attaccare con un calcio o con eventuali altri arti (es. coda). Finché lo tiene bloccato, il personaggio può usare ogni round un attacco per sbilanciare l'avversario scuotendolo e lasciando la presa per provocare la Caduta (necessaria una prova contrapposta tra la Forza del personaggio e la Destrezza della vittima).

Esperto

9. **Artiglio della Tigre:** Il personaggio si è allenato per fortificare i propri pugni e calci, il cui danno Base aumenta di una categoria di dado (cumulativo con altri miglioramenti - v. Artiglio dell'Aquila).
10. **Posizione della Mantide:** Stando in questa particolare posizione difensiva, il personaggio diminuisce di 2 punti la propria CA contro qualsiasi attacco che sia in grado di vedere. Il bonus difensivo alla CA vale contro qualsiasi tipo di attacco, esclusi proiettili provenienti da armi da fuoco o armi d'assedio, e ha effetto sempre fintanto che il personaggio combatte utilizzando l'arte marziale.
11. **Tecnica della Presa Celeste:** Questa tecnica permette al personaggio di intercettare con una mano un dardo o un'arma scagliatagli contro da una direzione visibile e rivolgerlo contro il suo nemico nello stesso round. È necessario che il personaggio possieda un attacco libero ed effettui un TxC contro la stessa CA colpita dall'assalitore: se riesce significa che il personaggio ha intercettato l'arma scagliata o il proietto e l'ha rispedito al mittente, che verrà ferito se la sua CA è peggiore o uguale a quella colpita (danno base dell'arma + bonus Forza del personaggio). Naturalmente non è possibile rispedito al mittente proiettili esplosi da armi da fuoco né quelli di armi d'assedio (ad eccezione dei dardi da balista leggera, considerati come lance).

Avanzato

12. **Artiglio del Drago:** Il personaggio si è allenato per fortificare pugni, calci e prese, il cui danno Base aumenta di una categoria di dado (cumulativo con altri miglioramenti - v. Artiglio dell'Aquila).
13. **Tempesta di Colpi:** Questa tecnica consente di colpire in un solo round tutti gli avversari entro un raggio di 3 metri. Se usa una tecnica di Calci, si mette in equilibrio sulle mani e compie un giro di 360° mulinando le gambe. Se usa una tecnica di Prese o Lanci, afferra uno dei presenti e lo usa mulinando contro gli altri come una clava. Se usa una tecnica di Pugni, aspetta che gli avversari si avvicinino colpendoli uno dopo l'altro con diretti, ganci e gomitate. È persino possibile sfruttare la tecnica impugnando un'arma da arti marziali e roteandola tutt'intorno per ferire i nemici. Questa tecnica occupa l'intero round di azioni del personaggio, che dopo aver portato i suoi attacchi rimane comunque fermo sul posto. L'attaccante effettua un solo Tiro per Colpire con penalità di -2, e tutti i bersagli che ricadono entro la CA colpita

vengono feriti. I danni causati a ciascuna vittima sono 2d6 + bonus di Forza, e tutti i bersagli colpiti devono evitare uno Stordimento.

MENTE & CORPO

Base

1. **Luce nell'Oscurità:** Il personaggio si è allenato a combattere alla cieca e ora può affrontare i suoi avversari anche a occhi chiusi. Fintanto che riesce ad udire il proprio avversario (prova di *Ascoltare*) e questo resta entro 9 metri, il personaggio può combattere anche senza vederlo con penalità dimezzate rispetto a quelle imposte dalla cecità (-3 a TxC, -2 TS Riflessi e 2 punti in meno alla CA). Se possiede anche l'abilità generale *Combattere alla cieca*, il personaggio aggiunge i gradi di *Ascoltare* ad ogni prova di *Combattere alla cieca* per negare del tutto le penalità quando non vede il nemico.
2. **Ferrea Determinazione:** Il combattente si concentra e per i 6 round successivi beneficia di un +1 al TxC o ai Tiri Salvezza. Questa capacità è sfruttabile solo una volta al giorno.
3. **Gambe Fortificate:** Grazie ad intensi allenamenti atti a rendere gli stinchi durissimi il personaggio ottiene un bonus di +2 a qualsiasi prova di abilità o di caratteristica o ai TS per restare in piedi.
4. **Occhio Addestrato:** Il personaggio è stato addestrato a prevedere gli attacchi dell'avversario senza essere tratto in inganno dalle sue finte. Una prova di *Osservare* contrapposta con successo alla prova di Destrezza dell'avversario consente di non abboccare alle finte del nemico e nega il vantaggio offerto dalla Finta o dall'abilità *Fintare*, o da qualsiasi altra capacità simile basata su finte di corpo e sui colpi portati in maniera illusoria.

Abile

5. **Potenza dell'Orso:** Il personaggio ha irrobustito il suo corpo e i suoi muscoli al punto che, con una favorevole prova di Forza (o *Muscoli*) può sfondare muri o porte, piegare sbarre e spezzare legacci con penalità alla prova ridotta di 1/3 (v. abilità *Muscoli*) e senza procurarsi ferite.
6. **Resistenza al Dolore:** L'esercizio ha rafforzato il fisico e la resistenza al dolore del personaggio, che ora beneficia di un bonus perenne di +1 a tutti i TS per evitare K.O., Stordimento e Ritardo.
7. **Resistenza Mentale:** L'esercizio e la meditazione hanno rafforzato la volontà del personaggio, che ora beneficia costantemente di un bonus di +2 a tutti i TS contro effetti che influenzano la mente.

Esperto

8. **Cento Occhi:** I riflessi del personaggio sono talmente allenati che riesce a tenere d'occhio costantemente i propri avversari, quindi non può essere

colto di sorpresa e non è considerato distratto (quindi nega l'abilità furtiva *Colpo micidiale*) rispetto alle creature visibili di fronte a lui.

9. **Precisione Micidiale:** Il personaggio è in grado di identificare i punti vitali del corpo dell'avversario e si è allenato per colpirli con maggiore precisione ed efficacia, così che quando tenta un colpo mirato le penalità sono dimezzate (minimo -1). La tecnica è applicabile a colpi con calci, pugni, prese ed armi da arti marziali.

Avanzato

10. **Corazza del Guerriero:** Il corpo del personaggio è stato rafforzato e i suoi muscoli ispessiti fino al punto da essere diventato una vera e propria corazza. Per questo il personaggio subisce automaticamente 2 punti di danno in meno da una certa categoria di armi a scelta tra contundenti, laceranti o penetranti. Questo potere può essere scelto solo una volta per una categoria di armi.
11. **Torrente Impetuoso dell'Anima:** Il personaggio è in grado di rilasciare la propria energia spirituale al di fuori del proprio corpo per concentrarla in un colpo che può ferire un bersaglio a distanza. La distanza massima è di 3 metri per grado di Maestria del personaggio, e il danno è pari alle normali ferite inferte con la maestria, ma al posto del bonus Forza si aggiunge il bonus Saggiamente. Il Torrente Impetuoso può essere combinato con tecniche di Calci e Pugni ed i loro effetti secondari, eccettuati quelli di grado Avanzato e Maestro. Il Torrente Impetuoso dell'Anima può essere utilizzato solo 3 volte al giorno, e mai più di una volta per round.

MOBILITÀ

Nota: Nessuna capacità di Mobilità può essere sfruttata con ingombro medio o pesante.

Base

1. **Il Germoglio Nasce:** Questa semplice manovra consente all'individuo di rialzarsi immediatamente con una favorevole prova di Destrezza (o *Equilibrio*), senza sprecare l'azione di movimento o di attacco, né perdere automaticamente l'Iniziativa in caso sia atterrato.
2. **La Foglia Cade:** Una delle prime cose che si imparano nelle arti marziali è il modo giusto in cui bisogna cadere per ridurre i danni. Grazie a questa manovra, chiunque riesca ad effettuare con successo una prova di Destrezza (o *Equilibrio*) subisce automaticamente metà dei danni derivanti da qualsiasi caduta causata da una Spinta o da caduta verticale entro un'altezza di 20 metri.
3. **Passo Felpato:** Il personaggio è in grado di muoversi silenziosamente quanto un predatore e beneficia sempre di un bonus di +2 alla sua prova per *Movimento furtivo*.

4. **Scatto del Leopardo:** Una volta all'ora per un minuto il personaggio è in grado di raddoppiare il proprio movimento base di cammino o la velocità di corsa senza stancarsi. La capacità può essere usata in combinazione con *Scatto* e *Travolgere*.

Abile

5. **Balzo della Tigre:** Il personaggio è dotato di un'agilità incredibile che gli consente di compiere balzi fuori del comune. Il personaggio aggiunge 1,5 metri per grado di Maestria alla distanza massima raggiungibile col salto in lungo e 50 cm per grado al salto in alto (v. abilità generale *Saltare* o *Equilibrio* per la distanza massima raggiungibile).
6. **Equilibrio Felino:** Il personaggio ha acquisito un estremo senso dell'equilibrio e sa sempre come posizionare il proprio corpo per rimanere eretto ed evitare di cadere a terra. Questa capacità permette di ignorare automaticamente fino a tre risultati di Caduta ogni giorno in caso il personaggio fallisca il TS o la prova di Destrezza per rimanere eretto.
7. **Passo della Scimmia:** Il personaggio cerca di spiazzare il proprio avversario spostandosi con capriole, ruote e balzi, in modo da rendere più difficile essere colpito. Muovendosi in tal modo il personaggio non può superare la normale velocità di cammino, ma i TxC dei suoi avversari sono penalizzati di 1 punto finché continua a muoversi così, e può anche attaccare normalmente.

Esperto

8. **Gioco di Gambe:** Il combattente è addestrato a posizionarsi alla giusta distanza per colpire e per tenere a bada l'avversario girandogli attorno e portandosi di fianco al nemico. In termini di gioco se il personaggio vince una prova contrapposta di Destrezza o *Equilibrio* contro l'avversario (e le condizioni del luogo dello scontro lo consentono), si posiziona di fianco al nemico beneficiando di +2 al TxC mentre l'avversario subisce una penalità di 1 punto alla CA per il resto dello scontro.
9. **Passo del Ragno:** Il personaggio è dotato di un'agilità tale da potersi muovere sfidando la forza di gravità. Con una prova di Destrezza (o *Equilibrio*), può camminare sui muri rimanendo parallelo al terreno percorrendo una distanza pari alla sua velocità di cammino, oppure sfruttare muri, rami e sporgenze varie per salire in verticale fino a un'altezza pari a un terzo della sua velocità di cammino. È possibile sfruttare questa capacità solo per un round al turno.

Avanzato

10. **Passo della Gru:** Il personaggio è in grado di muoversi così velocemente e con una tale grazia da non lasciare alcuna traccia, e può persino arrivare a camminare su superfici molli o sull'acqua senza affondare. Per usare questa tecnica il personaggio deve correre alla massima velocità e deve effettuare una prova di Destrezza (o *Equilibrio*) ogni round; alla prima prova sbagliata, l'individuo affonda o lascia tracce del proprio passaggio.
11. **Turbine Celeste:** Il personaggio ha sviluppato i suoi riflessi e i muscoli fino ad un livello eccezionale, ed è capace di aumentare la propria velocità per un limitato periodo di tempo. Una volta all'ora, il personaggio può utilizzare questa capacità per un minuto per raddoppiare il proprio valore di movimento, con la possibilità di spezzare l'azione di movimento con l'attacco e poi riprendere il movimento. Egli inoltre beneficia di un bonus di +3 a qualsiasi prova di Destrezza, Tiro per Colpire e Tiro Salvezza Soffio del Drago e Bacchette (Riflessi) finché il turbine celeste non cessa.

TABELLE RIASSUNTIVE DELLE MOSSE

CALCI							
COLPO	MAESTRIA	TxC	DANNI	CADUTA	K.O.	SPECIALI	NOTE
1.CALCIO BASSO	Base						TS Corpo o perde pt Des = bns For attaccante (min 1 pt) e cade a Des dimezzata
2.GINOCCHIATA	Base					Stordisce	TS Corpo o stordisce
3.SPAZZATA	Base		metà	X			Colpisce tutti entro 1 mt con 1 solo TxC, danni dimezzati + caduta
4.CALCIO FRONTALE	Base	+2*				Ritarda	* +2 TxC se usato dopo aver ricevuto un attacco naturale o una carica, TS Corpo o ritarda
5.CALCIO DELLA GRU	Abile	*		X	X		* sempre un mirato alla testa con penalità dimezzata + caduta e KO
6.CALCIO LATERALE	Abile	+2*	+2	X			* +2 TxC se usato dopo l'attacco avversario, +2 danni e caduta
7.DOPPIO CACLCIO	Abile	+2*	x2			Stordisce	* usabile solo se calcio precedente è bloccato o parato, se TxC fallisce è atterrato
8.CALCIO AD ASCIA	Esperto				-2		TS Corpo a -2 per KO
9.CALCIO IN ROTAZIONE	Esperto		x2			Stordisce	max 1 al round; TS Corpo o stordisce 1d6 round; se TxC fallisce perde prossimo attacco
10.RETRO CALCIO	Esperto			X			usabile contro nemico alle spalle senza malus a TxC con <i>Allerta</i> (aut.) o prova <i>Ascoltare</i>
11.CALCIO CIRCOLARE ALTO	Avanzato	*	+2		-4		* sempre un mirato alla testa con penalità dimezzata + KO
12.SOMERSAULT	Avanzato		x2			Stordisce	usabile se vince Iniziativa, se TxC fallisce fa prova Des o è atterrato
13.CALCIO VOLANTE	Maestro		x3	-3	-3	Stordisce	necessaria rincorsa di 6 mt, max 1 al round; se TxC fallisce fa prova Des o è atterrato

LANCI						
COLPO	MAESTRIA	DANNI	SPINTA / BLOCCO	CADUTA	SPECIALI	NOTE <i>(Blocco ha effetto solo su avversari di pari taglia o inferiori)</i>
1.ATTERRAMENTO	Base	For*	B +2VL	X		* danni pari a bns For (o nulli), + caduta e blocco (VL +2 attaccante)
2.LANCIO SEMPLICE	Base			X		usabile solo contro avversari di peso pari al doppio del sollevabile
3.SBILANCIAMENTO	Base				Ritarda	attende attacco avversario e ottiene +1 CA + ritarda
4.TECNICA DELLA CATAPULTA	Base	*	S 1d4 mt	-1		* usabile mentre è atterrato, no malus a TxC, + spinta (1d4) e caduta
5.COLPO DELLA CORDA TESA	Abile	*		-2	Stordisce -2	* danni doppi vs avversari in carica/corsa (max pari taglia); TS -2 per caduta e stordimento
6.LANCIO DI GAMBA	Abile		S 1d4 mt	Autom.	Stordisce -1	causa caduta automatica + spinta (1d4) + stordisce; attaccante è a terra dopo il colpo
7.LANCIO PASSIVO	Abile	*	S 1d6 mt	-2		* usabile durante turno di attacco del nemico, aggiunge bns For avversario ai danni + spinta
8.CONTRACCOLPO	Esperto	*	S 1d4 mt	-2		* usabile se vince Iniziativa; mirato all'arto avversario, se riesce evita attacco nemico + spinta
9.SALTO SUL PETTO	Esperto		S 1d4 mt	-2	K.O. -2	usabile 1 volta al round, se colpisce spinta + KO; se TxC fallisce fa prova Des o è atterrato
10.SPALLATA PODEROSA	Esperto	x2	S 1d6 mt	X	Stordisce -2	
11.LANCIO DEL GIGANTE	Avanzato		1d4+2 mt o 1d6+1xM ²	Autom.	Stordisce -2	(²) nemico in corsa/carica spinta fa 1d6 mt +1 mt x grado maestria; con prova <i>Equilibrio</i> a -4 vittima evita caduta e stordimento (ma subisce comunque i danni)
12.SCHIACCIATA	Avanzato	x2	B +3VL	Autom.	Stordisce -3	caduta automatica + prova di Lotta (VL +3) e TS Corpo -3 per evitare blocco e stordimento
13.COLPO DEL DITO DIVINO	Maestro	x2	2d4+4 m	-4	K.O. -3	usabile contro avversario in movimento, massimo 1 volta al round, causa caduta e K.O.

PRESE							
COLPO	MAESTRIA	TxC	BLOCCO	CADUTA	DANNO	SPECIALI	NOTE (Prese hanno effetto solo su avversari di pari taglia o inferiori)
1.CHIAVE	Base		+2 VL				afferra gambe o braccia di avversario max 1 taglia sup. + blocco (+2 VL attaccante)
2.COLPO DELL'UBRIACO	Base	-2				Stordisce	usabile solo contro umanoidi vivi, stordisce per 1d6 round
3.PRESA DELLO SCORPIONE	Base		+2 VL	X		Caduta + Blocco	usabile solo contro umanoidi, se evita Caduta non subisce danni né blocco; se cade deve evitare blocco (VL +2) o subisce danni automatici finché bloccata
4.PRESA ROVESCIATA	Base		+3 VL	X		Stordisce	usabile 1 volta al round con attacco alle spalle, causa blocco + stordimento
5.PRESA INCAPACITANTE	Abile	*				Paralisi all'arto	* colpo mirato ad un arto di umanoidi viventi, TS Corpo o arto inservibile x 1 turno
6.SCHIACCIATESTA	Abile			No ¹ Atterrato ²	Normali ¹ x2 ²	Prova VL Stordisce -2 ²	sbatte testa contro ostacolo, necessaria prova Lotta: se vittima vince (¹), se perde (²); TxC -4 per sbattere vittima contro altro nemico, entrambi danni x2 e stordisce
7.SUPLEX	Abile		Prova VL	X	x2	K.O.	usabile 1 volta al round, se prova di Lotta riesce vittima danni x2, atterrata + KO
8.MORSO DEL RAGNO	Esperto	-4				Paralisi -2	usabile contro umanoidi vivi di qualsiasi taglia, causa paralisi per 1 turno (TS -2)
9.PRESA DEL GORILLA	Esperto		+3 VL	No ¹ Atterrato ²	Normali ¹ x2 ²	Prova VL K.O. ²	usabile 1 volta al round contro nemico di peso sollevabile da schiacciare a terra; necessaria prova di Lotta: se vittima vince (¹), se perde (²)
10.SPACCASCHIENA	Esperto		+4 VL	X ¹ Atterrato ²	Normali ¹ x2 ²	Prova VL Stordisce ²	La vittima può evitare la caduta se PG perde la prova ¹ La vittima è anche bloccata se PG vince la prova ²
11.CRAVATTA	Avanzato	*	+5 VL		punti Cos	Svenimento + asfissia (morte)	* colpo mirato alla testa fa perdere punti Cos pari ai danni, azzerata Cos o PF la vittima sviene e può morire; usabile contro umanoidi vivi max 1 taglia superiore
12.PRESA DEL COBRA	Avanzato		+5 VL		Normali ¹ x2 ²	Blocco+Danni continuati ²	usabile 1 volta al round contro umanoide; necessaria prova di Lotta (+5 VL): se vittima vince (¹), se perde (²) con danni doppi ogni round
13.STRETTA DELL'ORSO	Maestro		+6 VL		x3	Danni continuati	usabile 1 volta al round, vittima subisce danno triplo ogni round in cui è bloccata

PUGNI					
COLPO	MAESTRIA	TxC	DANNI	SPECIALI	NOTE (Ritardo, Stordimento e KO inapplicabili a vittime protette da corazze medie o pesanti)
1.COLPO A MANO APERTA	Base			Spinta 1d3 mt	causa spinta 1d3 mt + caduta
2.COLPO RIFLESSO	Base	+2			usabile se vince Iniziativa, può deviare i colpi avversari anche se Iniziativa contemporanea
3.DOPPIO PUGNO	Base	-2		Ritarda	usabile su due nemici entro 1 mt, colpisce entrambi con un solo TxC a -2 + ritarda
4.JAB	Base			Frastorna	TS Corpo o vittima frastornata subisce -1 ai TxC x 1 min, cumulabile fino max -4 al TxC
5.GANCIO	Abile	+1	+1	Ritarda -2	
6.GOMITATA	Abile			Stordisce o Caduta	attaccante può provocare Caduta (prova Des -2) o Stordimento (TS -2)
7.MONTANTE	Abile		+2	Stordisce -1	stordimento per 1d6 round se fallisce TS a -1
8.COLPO ACCECANTE	Esperto	*		Cecità 1d4 rnd	* colpo mirato agli occhi su avversario max 2 taglie superiori, se va a segno causa cecità x 1d4 round
9.COLPO DIROMPENDE	Esperto	+0 ¹ +2 ²	Normali ¹ x2 ²	Stordisce ¹ K.O. ²	usabile 1 volta al round, necessaria prova Sag o Ferrea volontà a -4 ed effetti dipendono dal risultato: prova riuscita (¹) / prova fallita (²); usato su oggetto lo rompe se TS Distruzione fallisce, o danni x2
10.PUGNO INVISIBILE	Esperto			Stordisce -2	se colpisce CA con un margine di 3 punti l'avversario non può pararlo né schivarlo + stordisce
11.COLPO SBILANCIANTE	Avanzato		x2	Spinta 1d4+2 mt	usabile 1 volta al round, causa danni doppi e spinta da 1d4+2 mt + caduta
12.PUGNO DEL GIGANTE	Avanzato		x2	K.O. -2	usabile 1 volta al round solo se vince Iniziativa
13.COLPO DEI 5 ELEMENTI	Maestro		x3	K.O. o Stordisce	usabile 1 volta al round, se TS Corpo -3 fallisce vittima è K.O., altrimenti è stordita

ATTACCO & DIFESA	MAESTRIA	EFFETTI
1.COLPO DISARMANTE	Base	TxC -2, ferisce e disarma ma non usa tecniche speciali
2.DANZA DEL SERPENTE	Base	Ignora penalità a TxC e TS se atterrato
3.FINTA	Base	-1 TxC nemici con prova Des
4.GUARDIA	Base	+1 CA vs attacchi naturali frontali di max 1 taglia superiore; evita K.O. se in guardia prima dell'attacco avversario
5.ARTIGLIO DELL'AQUILA	Abile	Aumenta 1 categoria dado di danno di Pugni e Prese
6.ATTACCO IMPROVVISATO	Abile	Usa armi improvvisate senza penalità a TxC
7.DONO DEL CIELO	Abile	Addestrato a usare 8 armi combinate all'arte marziale, sfrutta bonus CA o attacco aggiunto da arte anche usando l'arma, ma usa TxC dato da maestria nell'arma
8.MORSO DEL GRANCHIO	Esperto	Anziché deviare blocca l'attacco di max 1 taglia superiore (max 2 attacchi bloccati), subisce 1/3 dei danni ma arma/arto è bloccato (prova contrapposta For per liberarla) e può usare calci
9.ARTIGLIO DELLA TIGRE	Esperto	Aumenta 1 categoria dado di danno di Calci e Pugni
10.POSIZIONE DELLA MANTIDE	Esperto	+2 CA vs attacchi visibili (escluse armi da fuoco)
11.TECNICA DI PRESA CELESTE	Esperto	Rimanda proietto al mittente se colpisce stessa CA dell'attacco (danni base + bns For), escluse armi da fuoco/assedio
12.ARTIGLIO DEL DRAGO	Avanzato	Aumenta 1 categoria dado danno di Calci, Pugni e Prese
13.TEMPESTA DI COLPI	Avanzato	TxC a -2 ferisce tutti nemici entro 3 mt con CA colpita, usabile con qualsiasi stile o arma come azione round completo

MENTE & CORPO	MAESTRIA	EFFETTI
1.LUCE NELL'OSCURITA'	Base	Prova <i>Ascoltare</i> dimezza penalità per combattere alla cieca nemico entro 9 mt e aggiunge gradi <i>Ascoltare</i> a prova <i>Combattere alla cieca</i>
2.FERREA DETERMINAZIONE	Base	+1 TxC o TS per 6 round, usabile 1 volta al dì
3.GAMBE FORTIFICATE	Base	+2 a prove o TS per non cadere
4.OCCHIO ADDESTRATO	Base	Prova contrapposta di <i>Osservare</i> nega finte
5.POTENZA DELL'ORSO	Abile	Prova For riduce a 1/3 malus x sfondare pareti/porte, piegare sbarre, spezzare legacci
6.RESISTENZA AL DOLORE	Abile	+1 TS per evitare KO, Stordimento, Ritardo
7.RESISTENZA MENTALE	Abile	+2 TS contro effetti mentali
8.CENTO OCCHI	Esperto	Nega sorpresa ad avversari visibili frontali
9.PRECISIONE MICIDIALE	Esperto	Dimezza penalità a colpi mirati (min. -1)
10.CORAZZA DEL GUERRIERO	Avanzato	-2 danni da armi da taglio, botta o punta
11.TORRENTE IMPETUOSO DELL'ANIMA	Avanzato	Colpisce a distanza (max 3 mt x grado Maestria) usando tecniche Base-Esperto con Calci e Pugni e aggiunge bns Sag anziché For al TxC; usabile 1 v/rnd, max 3 volte al giorno

MOBILITA'	MAESTRIA	EFFETTI (<i>usabili solo con Ing. Leggero</i>)
1.II GERMOGLIO NASCE	Base	Prova Des x rialzarsi con azione gratuita
2.LA FOGLIA CADE	Base	Prova Des dimezza danni caduta max 20 mt
3.PASSO FELPATO	Base	+2 a prove <i>Movimento furtivo</i>
4.SCATTO DEL LEOPARDO	Base	Raddoppia movimento x 1 ora 1 v/giorno
5.BALZO DELLA TIGRE	Abile	+1,5 mt x grado Maestria a salto in lungo, +50 cm x grado Maestria a salto in alto
6.EQUILIBRIO FELINO	Abile	Ignora tre effetti di caduta ogni giorno
7.PASSO DELLA SCIMMIA	Abile	-1 a TxC nemici ma non può correre
8.GIOCO DI GAMBE	Esperto	Prova Des dà +2 TxC e -1 CA avversario
9.PASSO DEL RAGNO	Esperto	Prova Des permette di camminare sui muri o saltare sfruttando appigli fino altezza pari a 1/3 velocità di cammino, max 1 v/turno
10.PASSO DELLA GRU	Avanzato	Prova Des non lascia tracce e cammina su superfici molli senza affondare
11.TURBINE CELESTE	Avanzato	Raddoppia velocità movimento e può spezzare azione movimento, +3 TxC, prove Des e TS Riflessi; usabile 1 v/ora per 1 minuto