

DAMIANO D'ARGENTO

RA ●●○○○○○
AT ●●●○○○○
DE ●●○○○○○
VO ●○○○○○
EQ ●●●●○○○

SP: ●

EXP:

SPECIAL MOVES

RUOTA DI FERRO

2PA ↓ ↑ +1 Counter

PROIEZIONE TAGLIANTE

2PA ↓ +1 Ground

LAMA SAGITTALE

2PA ↓ ○ +1 Counter

SUPER MOVES

FENDENTE DI VERA CROCE

2PA ↓ ↙ ○ ○ ○ ↘





ITALIA

DRAGON FIGHTERS

Hack the Dragon



ITALY

Stile: Abracar, arte marziale italiana d'origine medioevale, basata su pugni, calci, attacchi a mani aperte e proiezioni. Lo stile D'Argento ha perfezionato quest'arte nei secoli. I suoi praticanti riescono a concentrare l'energia vitale nelle braccia, rendendo i loro colpi a mani nude affilati come lame.

Incipit: Dopo aver affrontato mia sorella Stella in combattimento, ho compreso l'importanza del Dragon Chi e l'equilibrio tra forza fisica e spirituale. Ho deciso di intraprendere il mio Musha Shugyuo per perfezionare le mie abilità e accedere a questa forza inarrestabile. Ho viaggiato in lungo e in largo, sfidando guerrieri e maestri di arti marziali per mettermi alla prova e apprendere da loro.

Durante il mio cammino, ho scoperto che le arti marziali sono ancora rilevanti in quest'epoca di pace e che possono portare a un'evoluzione positiva. Voglio radunare i più forti maestri di arti marziali del mondo, così da permettere un confronto e un'evoluzione delle nostre rispettive tecniche.

Il peso della nostra tradizione familiare mi spinge a diventare il miglior guerriero possibile, e non posso permettermi di essere superato dalla mia stessa sorella. Ho capito che proteggere Stella e aiutarla a trovare il suo vero scopo nella vita è fondamentale, affinché possa utilizzare il suo potere per il bene. Insieme, porteremo avanti la nostra tradizione familiare e dimostreremo al mondo l'importanza delle arti marziali italiane.

NAMGUNG JAE-HWA

RA ●●●○○○

AT ●●○○○○

DE ●●○○○○

VO ●●●●○○

EQ ●○○○○○

SP: 🔥

EXP:

SPECIAL MOVES

DARK MOON

3PA → ☆

RISING FLASH

2PA ↓ ↑ ⊙

DARK ARROWS

3PA > |||

SUPER MOVES

PILLAR OF DIVINE LIGHT

2PA ↘ ≥ ↑ +1 Counter





DRAGON FIGHTERS

Hack the Dragon



Stile: Taekwondo, l'arte coreana dei pugni e dei calci in volo, specializzata soprattutto nei calci acrobatici. Lo stile tramandato dalla famiglia Namgung permette di generare lampi di luce o di oscurità con i colpi, attivando il Chi in modo violento ed improvviso.

Incipit: Ero un eremita, lontano dalla Corea, quando ho appreso della morte di mio fratello, Namgung Yong-ho, per mano di suo figlio, Hyon-Su. Mi è parso chiaro che il nostro stile marziale, tramandato di generazione in generazione, era a rischio di estinzione e che dovevo tornare per riportare l'equilibrio tra luce e oscurità.

Al mio ritorno, ho trovato una faida familiare che minacciava di distruggere tutto ciò che avevamo costruito. Ho deciso che era giunto il momento di agire e di mettere fine a questa guerra fratricida.

Sono convinto che l'energia del Chi debba essere bilanciata tra luce e oscurità, poiché entrambe sono fondamentali per lo stile Namgung. Sconfiggerò Luke Blades, che si ritiene il successore del nostro stile utilizzando solo il Chi luminoso, e distruggerò Hyon-Su, ormai diventato un demone votato alle tenebre.

Tuttavia, per Luke nutro ancora speranza. Gli insegnerò a riconoscere e accettare l'oscurità che alberga nella sua anima, così come la luce. Solo allora potrà essere un vero guerriero Namgung, in grado di portare avanti la nostra antica tradizione e garantire la sopravvivenza del nostro stile marziale.

BAO HUANG

RA ●●●○○○

AT ●●●○○○

DE ●○○○○○

VO ●●●○○○

EQ ●●○○○○

SP: 🔥

EXP:

SPECIAL MOVES

BURNING STREAM

3PA Ⓜ ↑

PHOENIX WINGS

2PA ↓ Ⓜ Ⓜ

ACCURSED FIERY PALM

3PA ♥ !!

SUPER MOVES

WINGBEAT OF THE PHOENIX

2PA ↓ Ⓜ Ⓜ Ⓜ





CINA

DRAGON FIGHTERS

Hack the Dragon



CINA

Stile: Tai Chi Chuan stile Tàiyáng, un insieme di tecniche discendenti dallo stile Chen ma evolutesi per proprio conto. Lo stile è detto del “Sole” perché insegna a sfruttare il Chi per rendere incandescenti le parti del proprio corpo, sfruttando le emozioni violente per generare potenza impulsiva.

Incipit: Da sempre ho lottato per far riconoscere il valore delle arti marziali, in un’epoca in cui la loro importanza è stata dimenticata. Desideravo far conoscere al mondo la potenza dello stile Tàiyáng, e sapevo che dovevo trovare un modo per elevare il mio Chi incendiario ai limiti estremi.

Un giorno, ho scoperto un’antica pergamena della mia scuola di Tai Chi, che parlava di un leggendario potere nascosto nelle profondità delle caverne di un vulcano sacro. Questo potere, sapevo, poteva essere la chiave per risvegliare il Dragon Chi. Deciso a sfidare ogni ostacolo, mi sono immerso nelle caverne, allenandomi a temperature estreme fino a sfiorare l’annullamento.

Il mio ardore aveva origine nella scoperta di un oscuro segreto di famiglia: un mio antenato aveva abbracciato il potere del Dragon Chi, ma aveva scelto di nascondere per proteggere la sua famiglia da una maledizione che avrebbe portato distruzione e rovina a chiunque avesse osato risvegliare tale potere. Sentendomi tradito dalle generazioni passate, ho deciso di sfidare il fato e riportare alla luce il vero potere dello stile Tàiyáng.

Emergendo dalle grotte come la Fenice che risorge dalle proprie ceneri, ho riscoperto il Dragon Chi, pronto a ricominciare il mio cammino del guerriero. Ora, determinato a dimostrare la forza delle arti marziali e onorare la mia famiglia, lotterò per far conoscere al mondo intero il potere del Tai Chi Chuan stile Tàiyáng e del Dragon Chi, affrontando la maledizione che mi minaccia e proteggendo coloro che amo.

VIKTOR GALKIN

RA ●●○○○○○

AT ●○○○○○○

DE ●●●●○○○

VO ●●●●○○○

EQ ●●○○○○○

SP: ♥

EXP:

SPECIAL MOVES

RYCHAG ZAMERZANIYA

3PA ✨ +1 Counter

STENI L'DA

2PA ↓ ☆ Ⓒ

MOGUCHAYA LAVINA

3PA ⚡ ↓

SUPER MOVES

KHOLODNY SMERCH

2PA ↑ ⚡





RUSSIA

DRAGON FIGHTERS

Hack the Dragon



RUSSIA

Stile: Systema, l'arte marziale ufficiale dell'esercito russo, sviluppata dai primi cosacchi e perfezionata come difesa personale. Tramite un addestramento terribile tra i ghiacci, Viktor ha imparato a controllare le energie fredde con il proprio Chi.

Incipit: Da quel fatidico giorno in cui imparai a usare le energie fredde, il mio cuore si era congelato, e non provavo più emozioni se non durante il combattimento. Credevo, nel profondo del mio cuore, di essere diventato un morto che cammina.

Tornato in Siberia durante il mio Musha Shugyo, mi imbattei nel luogo in cui avevo perso la vita, dove ci fu lo scontro con i "terroristi". Un uragano anomalo aveva sollevato la neve ed esposto il campo di battaglia congelato di tanti anni fa. Lì, tra i resti di quella lotta, trovai il corpo di un mio compagno dimenticato.

Prendendo tra le mani le sue piastrine militari, qualcosa nel mio cuore congelato si smosse: la mia anima si sciolse, scatenando al contempo il risveglio del mio Dragon Chi. Piansi lacrime congelate e ritornai in me, provando di nuovo emozioni che credevo perdute per sempre.

Con questa rivelazione e la rinascita del mio spirito, decisi di dedicare la mia vita a combattere contro le ingiustizie e porre fine alle guerre inutili, tornando il soldato che ero un tempo, ma solitario e senza padrone. Ora, con il mio Dragon Chi e il controllo supremo del gelo, sono pronto ad affrontare qualsiasi sfida che mi si ponga davanti, pronto a riscattarmi per qualunque dolore io abbia provocato in vita.

KAILANE SANTOS

RA ●●●●●○

AT ●●○○○○○

DE ●○○○○○

VO ●●●○○○

EQ ●●○○○○○

SP: ✕

EXP:

SPECIAL MOVES

RODA CRESCENTE

3PA ✕ ↑

PONTAPÉ TURBILHÃO

2PA ⓓ

RODA DECRESCENTE

2PA ↘ ↙ ✕

SUPER MOVES

COMBINAÇÃO ROTATIVA

3PA ↘ ✕ ✕ ✕ ✕ ⊙





BRASILE

DRAGON FIGHTERS

Hack the Dragon



BRASILE

Stile: Capoeira, uno stile di combattimento armonioso e spesso simile ad una danza, estremamente ritmico e caratterizzato da colpi fluidi e imprevedibili. Lo stile “do vento” è una variante moderna che permette di concentrare il Chi per liberare colpi rapidissimi.

Incipit: Durante il mio viaggio, danzai in luoghi e con culture diverse, sempre alla ricerca di qualcuno a cui trasmettere il dono della danza. Un giorno, mi trovai in un villaggio sperduto tra le montagne, dove gli abitanti raccontavano una leggenda riguardo a un’antica forma di energia spirituale, custodita dai venti che soffiavano tra le cime. La leggenda narrava che solo chi fosse riuscito a raggiungere la cima e resistere alla spinta dei venti avrebbe potuto risvegliare quella forma di energia spirituale. Incuriosita, decisi di mettermi alla prova e danzai in cima alla montagna più alta, lasciandomi trasportare dal canto dei venti più potenti che avessi mai incontrato.

Mentre danzavo, non solo resistetti alla spinta dei venti, ma mi sentii più leggera e veloce, come se stessi cavalcando le correnti d’aria. In quel momento, il mio cuore e la mia anima si fusero con il vento, e sentii il mio Dragon Chi risvegliarsi.

Il mio stile di Capoeira si trasformò: riuscii a concentrare il mio Chi per liberare colpi ancora più rapidi e potenti, come se il vento mi sostenesse e mi guidasse in ogni movimento. Ora, con il mio Dragon Chi e la danza del vento, posso affrontare qualsiasi sfida che la vita mi presenterà.

Continuerò a viaggiare, portando il mio dono della danza a chiunque lo desideri, e insegnando agli altri come ascoltare il canto del vento e danzare con esso.

TOPOSKEVICH

RA ●●●○○○
AT ●○○○○○
DE ●●●○○○
VO ●●●○○○
EQ ●●○○○○

SP: ▲
EXP:

SPECIAL MOVES

ELBOW BUSTER

2PA ↓

FLASH DROPKICK

2PA ↘ ↻ ↻

SPINNING TAIL

3PA Ⓚ ↑

SUPER MOVES

FLYING DEATH DRIVER

2PA ↘ ↻ ↻ ↻



DRAGON FIGHTERS Hack the Dragon

Stile: Pro Wrestling, spesso considerato come una forma di spettacolo che combina doti atletiche a performance teatrali. Lotta libera che trae le proprie origini dalla lotta greco-romana, soprattutto per le sottomissioni e gli schienamenti, più molti altri stili marziali per vari tipi di prese, proiezioni e colpi di pugno e calcio.

Incipit: Da quando diventai un mostro, la vita da eremita fu dura. Il mio aspetto terrorizzava le persone, costringendomi a nascondermi. Tuttavia, non abbandonai la mia missione di proteggere gli animali e combattere le ingiustizie. Divenni un supereroe difensore degli animali, braccato e temuto dai malvagi. Durante una missione, fui quasi ucciso, ma un anziano maestro cieco di arti marziali mi salvò. Mi curò, mi addestrò nell'energia spirituale e mi insegnò a canalizzare il Dragon Chi.

Un giorno, scovai in casa del maestro una antica statuetta, un trofeo di giada e argento. Leggendone le incisioni, scoprii di cosa si trattasse: quell'uomo anziano e cieco era Tetsuo Yamashiro, pluricampione del legendario torneo Dragon's Fist. Una leggenda delle arti marziali! Nonostante egli avesse sfiorato il mio volto e compreso la mia natura mostruosa, non si era spaventato. Aveva deciso che la mia anima forte avrebbe forgiato mente e corpo, compensando la perdita del mio aspetto umano. Questa rivelazione mi restituì fiducia nel genere umano e rafforzò la mia determinazione a combattere per gli esseri indifesi. Ora vado fiero nel mio aspetto, anzi: è diventato un simbolo di terrore, per i miei nemici.

KUMA EMPERADOR

RA ●●○○○○

AT ●●○○○○

DE ●●●○○○

VO ●●○○○○


EQ ●●●○○○

SP: 

EXP:

SPECIAL MOVES

BEAR MUG

2PA   

SUBMISSION COUNTER

2PA   

GRIZZLY FIST

3PA  

SUPER MOVES

HANGING BEAR

2PA    





USA

DRAGON FIGHTERS

Hack the Dragon



USA

Stile: Arti marziali miste, Kuma ha sviluppato uno stile marziale sintesi di molti altri e adattato alle proprie capacità e preferenze personali.

Incipit: Da anni ero in fuga, addestrandomi nelle terre selvagge e parchi naturali degli Stati Uniti. Frequentavo solo piccole cittadine, cambiando nome e facendo lavori occasionali, sperando di non essere rintracciato. Tuttavia, una donna di nome Janette mi riconobbe e chiamò lo sceriffo locale, corrotto dai mafiosi. Iniziosi così una caccia all'uomo senza tregua.

Mi rifugiai nella foresta, braccato dalla polizia locale e dai temibili sicari della mafia. Inseguimenti, scontri e colpi di scena scandirono le mie giornate, finché una notte, esausto e circondato da nemici, un uomo enorme riuscì a catturarmi e mi stava strangolando.

In quel momento disperato, attivai il Dragon Chi. Il mio istinto prese il sopravvento e mi liberai, combattendo ferocemente come un orso selvaggio. La mia furia era inarrestabile, e i miei inseguitori caddero, sconfitti dalla potenza della mia anima.

Riuscii a fuggire, lasciando dietro di me i miei inseguitori sanguinanti e incapaci. In quell'istante compresi che non avrei più scappato. Era giunto il momento di affrontare il mio passato e di prendere la mia vendetta, passando al contrattacco.

Raccolsi le mie forze e mi preparai a tornare a casa, deciso a sfidare la mia famiglia e a lottare per la mia libertà. Avevo imparato che la forza non sta solo nel corpo, ma anche nella determinazione e nel coraggio di affrontare le proprie paure. Era arrivato il momento di dimostrare di essere davvero un guerriero.

ARIA KINTANA

RA ●●●○○○
AT ●●○○○○
DE ●●○○○○
VO ●○○○○○
EQ ●●●●○○

SP: ⚡

EXP:

SPECIAL MOVES

CLOUDY MIRAGE

1PA ⚡ +1 Counter

DANCE OF THE MIST

3PA ⚡ ↑

CLOUDY TELEPORTATION

3PA ⚡ ⚡

SUPER MOVES

RESTORATION DANCE

2PA ⚡⚡





DRAGON FIGHTERS

Hack the Dragon



Stile: Moraingy Nebuloso, una variante del Moraingy, l'arte marziale tradizionale del Madagascar, che combina l'uso del Chi per fluttuare nell'aria e generare nebbia.

Incipit: Sono nata in Madagascar, figlia di due scienziati appassionati della natura. Trascorrevi le giornate esplorando le foreste pluviali e le coste selvagge, quando incontrai una fanciulla dalla pelle candida che danzava leggiadra su un lago presso la Cascata delle Nife. Incantata, iniziai a imitarla fin da piccola, unendo la danza al Moraingy, un'arte marziale malgascia che appresi con passione.

Nessuno credette al mio racconto sulla fanciulla, ma ciò non mi fermò dal danzare presso la cascata e perfezionare le movenze apprese.

Quando la mia famiglia si trasferì a Manhattan per lavoro, sentii una terribile nostalgia della natura selvaggia. Una notte, mentre passeggiavo nei pressi del lago del Central Park, fui aggredita da alcuni malintenzionati. Messa alle strette, mi resi conto di poter fluttuare camminando sull'acqua! Iniziai a danzare come mi aveva insegnato la ninfa nel Madagascar e applicai la danza al Moraingy. Scatenai la mia energia spirituale e riuscii a sconfiggerli facilmente.

Da quel momento, compresi di non poter restare in una città soffocante e decisi di intraprendere un viaggio alla scoperta delle mie capacità marziali. Unendo la danza della ninfa al Moraingy, creai il Moraingy Nebuloso, un'arte marziale affascinante che mi permise di esplorare il potere del mio Chi e ispirare gli altri con la mia storia.

LEILANI KEKOA

RA ●●○○○○

AT ●●●○○○

DE ●●○○○○

VO ●●●○○○

EQ ●●○○○○

SP: ▲

EXP:

SPECIAL MOVES

MANASIRA GA OCHIRU

3PA ♪ ↓

ATTOTEKI KYOSHU

2PA ♪ ⊕ ⊕

SAKURANOMANASIRA

3PA ♪ !!

SUPER MOVES

TAIBOKU GA TAORERU

2PA ♪ ♪ ↓ → ⊕ ♪





HAWAII

DRAGON FIGHTERS

Hack the Dragon



HAWAII

Stile: Sumo tradizionale è un'antica arte marziale giapponese che combina lotta, strategia e rituali spirituali. I combattenti, chiamati rikishi, mirano a spingere l'avversario fuori dal cerchio o farlo cadere, dimostrando abilità, forza e disciplina.

Incipit: Sono nato sull'isola di Hawaii con capelli rossi come il corallo, un colore inusuale che mi attirava spesso gli scherni dei coetanei. Abbandonata alla nascita, crebbi in un orfanotrofio, dove imparai a lottare per difendere i più deboli dai bulli. La mia forza e la mia corporatura robusta mi permettevano di sconfiggere facilmente anche ragazzi più grandi di me, ma questo mi causava problemi.

Un giorno, un anziano maestro di Sumo, ritiratosi sull'isola per trascorrere la vecchiaia, mi notò. Il maestro, di nome Kiyoshi Yamamoto, mi prese sotto la sua ala e mi insegnò tutto ciò che sapeva di un'antica forma di Sumo, tramandata solo nella sua famiglia. Grazie a lui, appresi la disciplina e il controllo, evitando di cacciarmi nei guai da sola.

Quando il mio adorato maestro morì serenamente nel sonno, decisi di onorare la sua memoria e portare avanti le tradizioni che mi aveva trasmesso. Iniziai così il mio Musha Shugyo, un pellegrinaggio per perfezionare le mie tecniche e, un giorno, aprire una prestigiosa scuola di Sumo. Volevo dimostrare al mondo l'efficacia di questo antico stile marziale, sia come disciplina interiore che come arte pratica per affrontare le situazioni di tutti i giorni.

Oggi combatto per onorare il mio maestro e la sua arte, con la speranza di ispirare altri a seguire la via del Sumo e di portare luce sull'importanza della disciplina e del rispetto nella vita di ognuno.

AKANE KOGA

RA ●●●●●○

AT ●●○○○○○

DE ○○○○○○

VO ●●●○○○

EQ ●●○○○○○

SP: ●

EXP:

SPECIAL MOVES

MIRO NO KATTO

2PA ↓ D↓ ○

CHI NO KUMO

1PA ↓ ↑ ○ +1 Counter

KYÜKETSUKI NO KIBA

3PA (↘) ⊙

SUPER MOVES

SAKU SHINKU NO MANA

2PA ↓ ○ (↘) ⊕





GIAPPONE

DRAGON FIGHTERS

Hack the Dragon



JAPAN

Stile: Koga-ryū Ninjutsu - Ketsueki Ken, un'arte segreta del clan Koga che permette di manipolare il sangue per creare sottili lame mortali. Combinando agilità, velocità e inganno, questo stile è temibile e letale.

Incipit: Sono Akane Koga, cresciuta nel clan Koga, nemici degli Iga. Fin da piccola, ho imparato l'importanza di eliminare gli Iga, veri e propri demoni più che semplici umani: essi sono il motivo per cui i ninja sono considerati dei mostri, spietati assassini, dalla gente comune. Ho studiato il nostro stile segreto, il Ketsueki Ken, e le arti ninja. Le mie armi sono due katane senza lama. Confondono gli avversari, celando loro il mio vero potere: generare lame di sangue affilate, rapide e silenziose.

Recentemente, ho incrociato Ryouko Iga, una sopravvissuta del clan Iga. Nonostante non ci siamo mai affrontate direttamente, ho studiato il suo stile, pedinandola e osservandola da lontano: si tratta di una vera serpe omicida.

Rispetto la sua forza, ma il suo Chi è fuori controllo e ammantato di un'energia malsana e demoniaca: il nostro destino è combattere per risolvere l'antica faida tra i nostri clan. Sono determinata a portare il clan Koga alla vittoria.

Mi alleno senza sosta, preparandomi allo scontro inevitabile con Ryouko. La nostra lotta sarà epica, tra due guerriere dedite a un'antica faida. Quando arriverà il momento, combatterò con tutte le mie forze, onorando il mio clan e le nostre tradizioni.

Sono consapevole che la strada davanti a me è lunga e tortuosa, ma sono determinata a seguire il mio destino e portare a termine la missione. Il clan Koga trionferà, e il mio nome sarà ricordato come quello di una guerriera valorosa e temibile.

Simboli Base

	Colpo Extra	L'attacco colpisce una volta in più. Infligge quindi 1 Danno extra e assegna 1 Punto Combo aggiuntivo.
	Cade	L'avversario cade e subisce 1 Danno extra.
	Distanza	Colpisce anche un avversario distante.
	Possente	Prima di calcolare il Danno, somma 1 ad Attacco.
	Riflette	Annulla il Danno e l'Attacco ricevuto, riflettendo entrambi sull'attaccante.
	Volante	Puoi usare questa Tecnica anche durante un salto.
	Scaglia	Lancia in aria l'avversario, che sarà vulnerabile al prossimo attacco e poi cadrà (senza subire ulteriori Danni a causa della caduta).
	Schianta	Ignora la DE dell'avversario ai soli fini del calcolo del Danno.
	Spinge	L'avversario viene spostato a Distanza e cade. La caduta non infligge Danni extra.
	Trasla	Colpisce anche a Distanza. Inoltre, il PG viene spostato automaticamente a Contatto con l'avversario.
	Ultra Ag	Spendi 1 Punto SP per ottenere +2 al Test (non si applica al Danno / Assorbimento). L'effetto è cumulativo, spendendo fino a 3 SP
	Ultra Du	Spendi 1 Punto SP per infliggere +2 Danni (non si applica al Test). L'effetto è cumulativo, spendendo fino a 3 SP.
	Bonus Condizionale	fornisce un Bonus di +1 al Test in una situazione a scelta. Il Bonus si applica se l'avversario è in aria, a terra, a distanza, oppure nel caso tu esegua un Contrattacco. Inoltre, è possibile scegliere come condizione d'attivazione anche una specifica Tecnica eseguita immediatamente prima di quella contenente il Bonus Condizionale. L'effetto è cumulativo; ogni Bonus di +1 va considerato come un Simbolo aggiuntivo.














Azioni

Attacco / Difesa	Costo: 1 / 0 PA. Questi costi sono validi per normali manovre d'attacco o difesa. Aggiungi 2 PA per attivare un Simbolo qualsiasi che non sia Distanza. Non si possono eseguire più di 3 attacchi base consecutivamente.
Contrattacco	Costo: 1 PA + costo dell'Attacco che si vuole eseguire. In caso di successo, il Turno dell'avversario viene interrotto. Al Test per colpire si somma la Difesa ma per calcolare il Danno si somma l'Attacco.
Proiezione	Costo: 2 PA. Applica i Simboli Cade e (a scelta) Spinge. Infligge Danno come un Attacco comune.
Rialzarsi	Costo: 1 PA. Un Personaggio a terra può difendersi, ma non attaccare, a meno che non si rialzi.
Salto	Costo: 1 PA. Quando esegui un Attacco in Salto, somma la Difesa all'Attacco prima di calcolare il Danno. Tramite il Salto si può applicare anche l'effetto dello Spostamento senza spendere ulteriori PA.
Spostamento	Costo: 1 PA. Passa da Distanza a Contatto e viceversa.
Air Recovery	Costo: 2PA. Usalo per evitare di cadere: previene anche gli eventuali Danni causati dalla caduta.

Spendere Punti Special

Bonus	Ottieni +1 a un Test e +1 Danno bonus OPPURE ricevi 1 Dado bonus. Cumulativo, fino a 3 SP. Questo non vale per gli SP spesi per i Simboli Ultra Ag o Ultra Du!
Concatena	Spendi 1 SP subito dopo un Attacco riuscito. Il prossimo Attacco si concatenerà automaticamente (l'avversario non tira il dado, tu sì).
Reduci Costo	Da utilizzare prima dell'attivazione di una Tecnica: il costo di tale Tecnica verrà ridotto di 1 PA. Nessuna Tecnica può costare meno di 1 PA.
Super	Spendi 4 SP, unitamente ai PA necessari, per attivare una Super Tecnica.
Combo Breaker	se sei indifeso (perché Scagliato o perché stai subendo un Concatenamento), puoi spendere 2 SP per effettuare un Test di Difesa. Non puoi contrattaccare.

Simboli Avanzati

	Assorbere	Usabile solo in Difesa come Contrattacco senza PA extra. Se fallisce, aggiunge +2 alla Difesa per le Special e +4 per le Super.
	Blitz	Solo come primo Attacco nel tuo turno. Se il risultato del dado è inferiore alla Rapidità, usa il tuo livello di RA per colpire e infliggere danni.
	Conclusiva	Usabile solo come ultimo Attacco nel turno. Aggiunge 3 danni nelle Special e 6 danni nelle Super.
	Congela	Immobilizza l'avversario se va a segno. Il prossimo Attacco differente va automaticamente a segno. L'avversario può Scongelarsi pagando 2 PA o 2 SP. Quando si calcola il Danno, il valore di Attacco è zero.
	Crolla	Riduce il costo di 1 PA. Il Personaggio finisce a terra dopo l'uso.
	Danno Continuato	Infligge Danni pari ad AT senza d6. Da il turno successivo, l'avversario subisce 2 Danni automatici a turno.
	Danno Relativo	Il Danno è ¼ dei PV del difensore al momento del calcolo del Danno. Non riduce mai i PV a zero.
	Guarigione	Usabile come azione di guarigione. Infligge DE x2 + Test Danni per le Special, DE x4 + Test Danni per le Super. Se associato a Danno Continuato, cura 2 PV a turno.
	ZeroD	Riduce il costo di 1 PA. La Tecnica infligge zero danni ma mantiene gli effetti dei Simboli.
	Sforzo Estremo	Riduce il costo di 1 PA. Il Personaggio subisce 3 Danni all'uso.
	Stordente	Ogni 3 Danni inflitti, l'avversario perde 1 PA. Non può ridurre i PA a zero.
	Tutto x Tutto	Aggiunge 4 Danni alle Special e 8 alle Super. Se fallisce, perdi il tuo turno.
	Vampirico	Cura 1 Danno all'attaccante per ogni 3 Danni inflitti.

Simboli Compatibili

Cade + Scaglia	Lancia l'avversario in aria rendendolo vulnerabile. Questo subisce 1 Danno extra cadendo e spende 1 PA per rialzarsi.
Cade + Spinge	L'avversario viene spostato a Distanza e cade, subendo 1 Danno extra.
Distanza + Spinge	Una Tecnica con Distanza può essere eseguita a contatto. Se abbinata a Spinge, l'avversario viene allontanato.
ZeroD	Compatibile con Assorbere, Blitz, Cade, Congela, Crolla, Distanza, Scaglia, Sforzo Estremo, Spinge, Trasla, Ultra Agilità e Bonus Condizionale. Riduce a zero il danno inferto ma mantiene altri effetti.

Simboli Incompatibili

Distanza o Trasla	L'attacco può colpire a distanza mantenendo la distanza, oppure traslando il PG vicino al nemico, non entrambi.
Spinge o Trasla	Una Tecnica con Spinge allontana l'avversario, mentre Trasla avvicina l'avversario al PG. Non possono coesistere nella stessa Tecnica. L'uso di Spinge per far cadere l'avversario è meno conveniente rispetto a Cade, che causa caduta e 1 Danno extra.

Simboli Cumulabili

I Simboli che elencheremo in questa tabella sono cumulabili fino a un massimo di 4 volte nella stessa Tecnica.

I Simboli non elencati qui di seguito, non sono cumulabili.

Simboli Base	Colpo Extra; Possente; Ultra Agilità; Ultra Durezza; Bonus Condizionale (qualunque).
Simboli Avanzati	Assorbere; Danno Continuato; Guarigione; Sforzo Estremo; Vampirico.