














Peculiarità Positive		
Simbolo	Usato per	Meccanismo
Acceca 	Attacco	l'avversario subisce un Malus di -3 in qualunque azione fisica per un numero di Turni pari alla Forza dell'attaccante + VE se positivo.
Combo 	Attacco	Una Tecnica dotata di questo Simbolo può infliggere un numero di colpi variabili, sempre superiori ad uno. Nella Scheda del PG, Combo si annota scrivendone il Simbolo grafico, seguito dal numero di colpi inferti dalla Combo; ad esempio, se la Combo infligge 3 colpi, nella Scheda si scrive: il Simbolo seguito da 3. Meccanismo: l'attacco infligge automaticamente il numero di colpi specificato dalla Tecnica. Anche se l'avversario dovesse usare una Parata in grado di assorbire tutto il Danno ricevuto, la Combo infliggerebbe, come minimo, un numero di TD pari al numero di colpi sferrati. Una Combo x4, ad esempio, infligge, anche in caso che la Parata abbia pieno successo, un minimo di 4TD. Tutti i colpi di una Combo, inoltre, concorrono allo stordimento dell'avversario.
Contrattacco 	Difesa	se la Tecnica difensiva ha efficacia, non si limita ad assorbire il Danno (Parata) o ad evitarlo (Schivata), ma infligge anche il Danno Fisico Standard, + l'eventuale DEX, al bersaglio, che non potrà difendersi. Si interrompe il Turno di Attacco dell'avversario (in modo simile a quanto avviene con l'Interferenza), facendolo finire in fondo all'ordine di Iniziativa del combattimento. Attenzione: il PG non perde il Round, ma solo il Turno di Attacco!
Disarma 	Attacco o Difesa	se l'avversario impugna un'arma, la Tecnica permette di disarmarlo automaticamente.
il PG cade 	Attacco o Difesa	il PG che esegue questa Tecnica cade in terra da solo (come dopo aver effettuato un doppio calcio volante del Wrestling, ad esempio). Dopo la caduta, il PG dovrà spendere 10 PA per rialzarsi.
L'Avversario Cade 	Attacco o Difesa	l'avversario cadrà in terra e, per rialzarsi, dovrà spendere 10 Punti Azione (durante il proprio Turno e non durante il Turno altrui! A meno che non decida di spendere 15 PA extra per eseguire un'azione al di fuori del suo Turno).
Lancia Lontano 	Attacco	l'avversario viene allontanato dal PG grazie alla violenza del colpo di un numero di metri pari alla Forza del PG + VE se positivo. Durante il suo Turno, l'avversario dovrà spendere 10 PA per rialzarsi.
Neutralizza 	Difesa	ne sono dotate solo le Tecniche basate sulla Parata e non sulla Schivata. Quando il Test su Parare andrà a buon fine, il PG non riceverà alcun Danno, proprio come se avesse eseguito una Schivata.
Riflette 	Difesa	la Tecnica deve possedere anche il Simbolo Contrattacca. L'avversario non verrà solo colpito dal Contrattacco ma subirà anche i Danni che avrebbe inferto lui stesso al PG se fosse riuscito a colpirlo.
Salto 	Attacco	Il PG è in aria durante l'esecuzione della Tecnica. I Danni ed i PA extra sono già calcolati all'interno di queste Tecniche.
Scaglia in Aria 	Attacco	l'avversario viene scagliato in aria e non può difendersi dall'attacco successivo; il prossimo attacco infliggerà 1d8 Danni in più rispetto al normale. Una volta caduto in terra, l'avversario dovrà spendere 10 PA per rialzarsi. Se la Tecnica andrà a segno, quella immediatamente successiva non potrà essere una seconda Tecnica che Scaglia in Aria (altrimenti, si entrerebbe in un circolo infinito).
Scaraventa al Suolo 	Attacco	l'effetto si applica solo ad individui che non si trovino distesi a terra (anche se la Tecnica può essere usata anche contro di loro). Subendo l'attacco di questa Tecnica, l'avversario viene scagliato violentemente al suolo, non assorbe il Danno tramite la propria Resistenza, subisce 1d8 Danni in più rispetto al normale e dovrà spendere 10 PA per rialzarsi.
Stordisce 	Attacco	l'avversario viene stordito direttamente, anche se questo dovesse essere il primo colpo da lui subito in questo Round.