**STANCE (6)**

**Flame’s Blessing** (Stance, 0) (desert wind)

Attivazione: swift

Durata: Stance

Effetto: si guadagna resistenza al fuoco in base ai gradi in acrobazia (4-8 gradi, resistenza 5; 9-13 gradi, resistenza 10; 14-18 gradi, resistenza 20, 19+ gradi, immunità).

**Pearl of Black Doubt** (Stance, 1) (diamond mind) **chiedere per ca**

Attivazione: Swift

Durata: Stance

Effetto: ogni volta che un avversario fallisce un TxC si ottiene un bonus di schivare +2 alla CA. Tale bonus si applica a tutti gli attacchi portati dagli avversari e dura fino all’inizio del prossimo turno.

**Step of the Wind** (Stance, 0) (setting sun)

Attivazione: Swift

Durata: Stance

Effetto: si ignorano tutte le penalità derivanti da terreno impervio. Bonus di +2 al TxC e +4 alle prove di For o Des per cariche o spingere contro nemici che effettuano movimento su terreno impervio. Si possono utilizzare questi bonus sia che si effettui o si subisca una carica.

**Giant Killing Style** (Stance, 1) (setting sun)

Attivazione: Swift

Durata: Stance

Effetto: si ottengono bonus di +2 al TxC e +4 ai danni contro avversari di taglia superiore

**Ghostly Defense** (Stance, 3) (setting sun)

Attivazione: Swift

Durata: Stance

Effetto: quando un avversario porta un attacco il personaggio può schivare e reindirizzare il colpo contro un avversario adiacente. Si ottengono i benefici di questa stance quando l’avversario ha una percentuale di fallimento dell’attacco (ad es. per occultamento). Ogni volta che un attacco in mischia o a distanza fallisce a causa di questa percentuale, si può reindirizzare l’attacco verso un altro avversario: per un attacco in mischia, il nuovo obiettivo deve essere a portata dell’avversario o adiacente al personaggio; per un attacco a distanza, il nuovo obiettivo deve essere adiacente al personaggio e nella visuale dell’avversario. Non si può usare il beneficio della stance se colti di sorpresa.

**Prey on the Weak** (Stance, 2) (tiger claw)

Attivazione: Swift

Effetto: ogni volta che un avversario nel raggio di 6m cade inconscio (pf -1 o meno) si ottiene un AdO contro un nemico minacciato.

**MANOVRE (27 - 12)**

CD di tutte le manovre: 10+1/2 IL+Sag

**Desert Wind (4)**

**Blistering Flourish** (Strike, 0)

Attivazione: standard

Area: 9m centrata sul personaggio

Durata: 1 minuto

TS: Tempra nega

Effetto: esplosione di luce accecante (DC 11+Sag).

**Leaping Flame** (Counter, 2)

Attivazione: immediata

Durata: istantanea

Effetto: si appare istantaneamente in un quadretto vicino una creatura che attacca in mischia o a distanza, entro 30m. Se non ci sono quadretti liberi la manovra è considerata comunque utilizzata.

**Ring of Fire** (Strike, 2)

Attivazione: Round completo

TS: riflessi dimezza

Effetto: movimento raddoppiato su terreno solido. Il PG lascia una scia infuocata: se forma un’area chiusa si ha un’eruzione che causa a tutte le creature che si trovino all’interno di quell’area 12d6 danni da fuoco (DC 16+Sag). L’eruzione si ha alla prima chiusura dell’area, non sono concesse aree multiple.

**Inferno Blade** (Boost, 0)

Attivazione: Swift

Durata: fine turno

Effetto: tutti gli attacchi da mischia causano 3d6 danni extra da fuoco + 1 danno per IL.

**Diamond Mind finito (5)**

**Disrupting Blow** (Strike, 2)

Attivazione: Standard

Raggio: Attacco in mischia

TS: Volontà nega

Effetto: un singolo attacco che se portato a segno causa i normali danni più incapacità di compiere azioni per un round (DC 15+For). L’opponente può compiere AdO ma non azioni immediate.

**Rapid Counter** (Counter, 0)

Attivazione: Immediata

Raggio: Attacco in mischia

Effetto: quando un avversario provoca un AdO si può iniziare questa manovra, ottenendo un attacco immediato contro quell’avversario. Questo attacco non rimpiazza l’AdO.

**Quicksilver Motion** (Boost, 3)

Attivazione: Swift

Effetto: si ottiene un’azione di movimento gratuita in cui poter sfruttare ogni opzione concessa. Ad es. ci si può muovere e poi compiere un attacco completo, muoversi e poi iniziare una carica, ecc. L’azione di movimento ottenuta causa AdO come al solito.

**Diamond Defense** (Counter, 0)

Attivazione: Immediata

Effetto: ogni volta che è richiesto un qualsiasi TS si può iniziare questa manovra (prima di effettuare il tiro di dado) ottenendo un bonus pari all’IL.

**Time Stands Still** (Strike, 4)

Attivazione: Round completo

Effetto: si possono effettuare due attacchi completi in successione. Le due azioni vanno eseguite separatamente: si effettua il primo attacco completo e poi quello bonus.

**Setting Sun (8)**

**Mighty Throw** (Strike, 0)

Attivazione: Standard

Effetto: attacco di contatto in mischia. Se riesce si inizia una prova di spingere l’avversario con bonus +4 e possibilità di scegliere Forza o Destrezza come modificatore della prova. Se riesce l’avversario viene spinto indietro di 3m e cade prono. Bisogna lanciare l’avversario in uno spazio vuoto. Se non c’è spazio sufficiente, l’avversario cade prono nello spazio che sta occupando.

**Comet Throw** (Strike, 1)

Attivazione: Standard

TS: Riflessi parziale

Effetto: Funziona come Mighty Throw. Se riesce la prova l’avversario viene spinto indietro di 3m, cade prono e subisce 4d6 danni. Per ogni 5 punti di differenza nella prova di spingere si ottengono ulteriori 1.5m. Si può lanciare l’avversario in uno spazio occupato, e in questo caso anche la creatura che occupa il quadretto finale cade prono e subisce 4d6 danni. Un TS su riflessi (DC 14+For) permette agli avversari di cadere in piedi e dimezzare i danni.

**Mirrored Pursuit** (Counter, 2)

Attivazione: Immediata

Effetto: Quando un avversario adiacente si muove il personaggio può iniziare la manovra per spostarsi in uno spazio adiacente a quello dell’avversario non appena egli finisce il proprio movimento, e se la distanza da coprire è minore o uguale al proprio movimento. Questo spostamento non provoca attacchi di opportunità.

**Stalking Shadow** (Counter, 2)

Attivazione: Immediata

Effetto: Quando un avversario adiacente si muove il personaggio può iniziare la manovra per spostarsi di 1.5m nello spazio lasciato libero.

**Ballista Throw** (Strike, 2)

Attivazione: Standard

Area: 18m in linea

Effetto: Funziona come Mighty Throw. Se riesce la prova l’avversario viene spinto indietro di 18m e subisce insieme a tutte le creature che si trovano nell’area 6d6 danni. L’avversario finisce prono e deve atterrare in uno spazio vuoto. Se lo spazio è occupato, si sceglie lo spazio vuoto più vicino.

**Hydra Slaying Strike** (Strike, 3)

Attivazione: Standard

Effetto: un singolo attacco in mischia. Se portato a segno, l’avversario non può effettuare un attacco completo nel round successivo.

**Fool’s Strike** (Counter, 3)

Attivazione: Immediata

Effetto: se un avversario attacca il personaggio, questi effettua un contrattacco come azione immediata. Se il TxC dell’avversario è il più alto, il personaggio subisce i danni normalmente.Se il TxC del personaggio è il più alto, l’avversario subisce i danni del suo stesso attacco.

**Tornado Throw** (Strike, 5)

Attivazione: Round completo

Effetto: ci si muove verso l’avversario, lo si lancia e poi ci si può muovere ancora (fino al doppio della propria velocità). Prima di effettuare la prova (come Mighty Throw) bisogna muoversi di almeno 3m. Per ogni 1.5m di movimento si ottiene un +2 sul tiro: se la prova ha successo l’avversario subisce 2d6 danni e viene spinto lontano 3m. Per ogni 5 punti di differenza nella prova di spingere si ottengono ulteriori 1.5m e 1d6 danni.

**Stone Dragon finito (3)**

**Crushing Vise** (Strike, 0)

Attivazione: Standard

Durata: 1 round

Effetto: un singolo attacco in mischia. Se portato a segno si causano 4d6 danni extra, e se l’avversario si trova a contatto con il suolo l’attacco riduce a 0 la sua velocità.

**Irresistable Mountain Strike** (Strike, 0)

Attivazione: Standard

Durata: 1 round

TS: Tempra parziale

Effetto: un singolo attacco in mischia. Se portato a segno causa 4d6 danni extra. La creatura colpita se a contatto col terreno, non può compiere un azione standard per un round (DC 16+For).

**Earthstrike Quake** (Strike, 2)

Attivazione: Standard

Area: 6m centrata nel personaggio

TS: Riflessi nega

Effetto: tutte le creature che si trovano a contatto con il suolo nell’area cadono prone (DC 18+For). Le creature che stanno per lanciare un incantesimo devono passare una prova concentrazione per non perderlo (DC 20+livello incantesimo).

**Tiger Claw (7)**

**Wolf Fang Strike** (Strike, 0)

Attivazione: Standard

Effetto: la manovra funziona solo se si usano due armi. Utilizzando questa manovra si può portare un attacco con entrambe le armi a BAB massimo e penalità -2 su ciascun TxC.

**Death From Above** (Strike, 1)

Attivazione: Standard

Effetto: bisogna essere adiacenti ad un nemico; si effettua una prova saltare DC 20. Se si supera la prova si può effettuare un attacco contro l’avversario adiacente, che si considera colto alla sprovvista e subisce 4d6 danni extra. Si può atterrare in ogni spazio vuoto adiacente all’avversario ma non più lontano di 6m dal punto di partenza.

**Dancing Mongoose** (Boost, 2)

Attivazione: Swift

Durata: Un turno

Effetto: si ottiene un attacco in più a BAB massimo per ogni arma (massimo due attacchi extra se si combatte con due o più armi). Tutti gli attacchi extra vanno portati contro lo stesso avversario.

**Pouncing Charge** (Strike, 2)

Attivazione: Round completo

Effetto: Si effettua una carica e si porta un attacco completo. Il bonus sui TxC si applica a tutti gli attacchi.

**Girallon Windmill Flesh Rip** (Boost, 3)

Attivazione: Switf

Durata: Un turno

Effetto: si inizia la manovra prima di effettuare attacchi. Se si colpisce una creatura più di una volta si causano danni addizionali calcolati dopo l’ultimo attacco. Attacchi portati a segno - danni addizionali: [2 – 8d6; 3 – 10d6; 4 – 12d6 ecc. fino a un massimo di 20d6]

**Raging Mongoose** (Boost, 3)

Attivazione: Swift

Durata: Un turno

Effetto: si ottengono due attacchi in più a BAB massimo per ogni arma (massimo quattro attacchi extra se si combatte con due o più armi). Tutti gli attacchi extra vanno portati contro lo stesso avversario.

**Feral Death Blow** (Strike, 4)

Attivazione: Round completo

TS: Tempra parziale

Effetto: bisogna essere adiacenti ad un nemico; si effettua una prova saltare DC pari alla CA dell’opponente. Se si supera la prova si può effettuare un attacco contro quell’avversario, che si considera colto alla sprovvista e se subisce danni deve fare un tiro salvezza (DC 19+For) o rimanere ucciso istantaneamente (si portano i suoi pf a -10). Se supera il TS subisce 20d6 danni extra. Creature immuni ai critici sono immuni anche all’effetto mortale di questa manovra.

Per il futuro:

**desert wind**

**Livello 3**

**Zephyr Dance** (Counter, 1)

Attivazione: Immediata

Durata: istantanea

Effetto: bonus di schivare +4 sull’AC contro un singolo attacco. Si può scegliere questa manovra dopo che un avversario ha colpito, ma prima di determinare i danni.

**Shadow Hand finito (3)**

**Livello 1**

**Clinging Shadow Strike** (Strike, 0)

Attivazione: Standard

TS: Tempra parziale

Effetto: un singolo attacco in mischia che causa 1d6 danni extra. L’avversario deve passare un TS tempra (DC 11+Sag) o subire 20% di possibilità di fallimento su tutti gli attacchi del round successivo.

**Livello 4**

**Obscuring Shadow Veil** (Strike, 2)

Attivazione: Standard

Durata: 1 round

TS: Tempra parziale

Effetto: un singolo attacco in mischia. Se portato a segno si causano 5d6 danni extra. Se l’avversario non supera il TS (DC 14+Sag) subirà una percentuale del 50% di fallire tutti gli attacchi portati nel round.

**Livello 7**

**Shadow Blink** (Other, 0)

Attivazione: Swift

Effetto: questa manovra funziona come Shadow Jaunt, ma può essere attivata con una swift action.

**Tiger Claw**

**Livello 7**

**Swooping Dragon Strike** (Strike, 3)

Attivazione: Standard

TS: Tempra parziale

Effetto: prova di saltare per atterrare su un avversario e portare un attacco (non riporta la DC). Se l’attacco è portato a segno causa 10d6 danni extra e l’avversario rimane stordito per un round (DC pari al risultato della prova Saltare).