



# LISTA TECNICHE SPECIALI E SEGRETE

伝承奥義と真・伝承奥義

## INTRODUZIONE

Questa è una lista completa di tutte le tecniche presenti nel gioco, suddivise per tipologia e personaggi giocabili. Le tecniche descritte sono di due tipi: speciali e segrete.

Da questa lista sono escluse quelle tecniche che non richiedono consumo di unità attinte dalla *riserva dell'aura combattiva* (闘気ストック) o dalla *barra della tecnica mortale* (必殺ゲージ) con relativo *indicatore di tecnica segreta* (真・伝承奥義マーカー). Ovvero, sono escluse le normali combinazioni d'attacco o gli *attacchi renki* (練気攻撃).

Questi due termini, *tecnica speciale* e *tecnica segreta*, non sono la diretta traduzione dal giapponese, ma sono stati adottati per rendere più semplice la classificazione.

In lingua originale si parla pressappoco di *tecnica segreta del successore* (伝承奥義), a cui è stato assegnato il termine *tecnica speciale*, e di *vera tecnica segreta del successore* (真・伝承奥義), riportata nell'elenco semplicemente come *tecnica segreta*.

D'ora in poi farò riferimento a queste due differenti tipologie usando i rispettivi termini.

E' evidente che l'adozione di queste denominazioni renda più facile la trattazione. Ad ogni modo, i corrispondenti termini in lingua giapponese sono presenti, affinché possiate individuare i nomi nella schermata di selezione del gioco, relativa a questo tipo di tecniche.

Inoltre, nella schermata di selezione sono presenti solo le *tecniche speciali*, mentre le *tecniche segrete* non sono selezionabili, ma dipendono dal numero di segmenti illuminati nell'*indicatore di tecnica segreta*.

I segmenti sono in tutto tre, corrispondenti a tre *tecniche segrete* di potenza crescente.

---

\*Per maggiori dettagli sui termini usati in questa guida e sui vari parametri consultare la traduzione del manuale presente in questa sezione (solo per utenti abilitati).

---

## Caratteristiche generali

Ogni personaggio possiede otto *tecniche speciali*. Inizialmente si avrà a disposizione una sola *tecnica speciale* predefinita. Le altre potranno essere apprese attraverso il *diagramma di studio dei meridiani* (経絡究明図), chiamato qui per comodità *diagramma di potenziamento*, assegnando i *punti abilità* (技能ポイント) conquistati ai vari *punti segreti* (秘孔), ovvero le icone circolari con un simbolo all'interno.

Le *tecniche speciali* sono riconoscibili da un'icona a forma di pergamena e sono distribuite su tutto il diagramma, alcune più lontane dal centro, altre più vicine.

Queste tecniche sono caratterizzate da diversi fattori: capacità distruttiva, raggio d'azione, proprietà particolari e altro.

Ognuno di questi fattori è descritto con minuzia di particolari nel pannello all'interno della schermata informazioni, a cui si accede selezionando la voce *伝承奥義装備*, ovvero le *tecniche speciali* selezionabili in dotazione. Oppure, si può accedere allo stesso pannello premendo il tasto **start**, mentre si sta giocando. In quest'ultimo caso non si potranno selezionare le tecniche, ma solo verificare quelle che sono già state scelte, il numero di unità nella *riserva dell'aura combattiva* richieste per la loro esecuzione e la direzione del **D-Pad** a cui sono state assegnate.

In tutto si possono assegnare quattro tecniche, corrispondenti alle quattro direzioni del **D-Pad**.

Le *tecniche speciali* non sempre uccidono sul colpo tutti i nemici. Questo dipende molto dalla potenza della tecnica e da altri potenziamenti aggiunti. In particolare, contro mini-boss o personaggi di dimensioni maggiori rispetto ai normali nemici, le tecniche possono risultare inefficaci se l'avversario ha assunto la posizione di parata e, quindi, avrà l'armatura attivata. La tattica migliore consiste nel colpire questi mini-boss o avversari di dimensioni maggiori protetti da armatura con attacchi normali in rapida successione. Qualora



dovessero abbassare la guardia ed essere colpiti, inarcando spesso la schiena, o dovessero avere l'armatura completamente azzerata -riconoscibile da un'icona a forma di scudo, che appare sul corpo del nemico quando viene colpito-, si avrà a disposizione quel brevissimo istante per mettere a segno la tecnica.

Questa è una regola generale per evitare l'inutile dispendio di risorse, ma tutto dipende principalmente dalla potenza della tecnica, dal tipo di nemico e da altri fattori che si scoprono giocando.

Ci sono, però, anche *tecniche speciali* che hanno una proprietà caratteristica: non possono essere parate dall'avversario.

Ciò vuol dire che potranno essere eseguite contro qualunque nemico di qualunque dimensione e forza, anche con l'armatura al massimo e in posizione di parata.

Ogni personaggio ha a propria disposizione almeno una di queste tecniche "imparabili", ma solitamente sono due.

Per quanto riguarda le *tecniche segrete*, il discorso è ben diverso. Sono solitamente tecniche mortali e uccidono qualsiasi avversario ne subisca l'effetto o si trovi all'interno del loro raggio d'azione. Questa regola vale sempre, fatti salvi rarissimi casi o l'imponderabilità di alcune situazioni (come bug legati alla collisione fra gli sprites), e solo con i boss di fine livello la tecnica non risulterà letale. Solitamente è utile per privare il boss di gran parte della sua energia vitale, ma è anche parecchio dispendiosa perché le *tecniche segrete* possono essere eseguite solo attivando il *risveglio dell'aura combattiva* (闘気覚醒), attivazione che richiede il consumo di tutte le unità presenti in quel momento nella *riserva dell'aura combattiva*.

La *tecnica segreta* che viene eseguita, corrisponde al segmento illuminato dell'*indicatore di tecnica segreta*, come già accennato, fra i tre presenti. Non si può selezionare e tutto avviene automaticamente, tramite il caricamento della *barra della tecnica mortale* (必殺ゲージ), la linea curva posta a sinistra dei segmenti.

---

**\*Per maggiori dettagli sul funzionamento di queste barre e sui vari modi per caricarle, consultare la traduzione del manuale presente in questa sezione (solo per utenti abilitati).**

---

All'inizio si avrà a disposizione una sola *tecnica segreta*. Le restanti due potranno essere apprese attraverso il *diagramma di potenziamento*. L'abilità è chiamata incremento livello del successore (伝承者レベル上昇) ed è riconoscibile da un'icona raffigurante tre segmenti disposti a semicerchio con una sfera illuminata al centro.

Le *tecniche segrete* sono letali e uccidono i nemici sul colpo. Tuttavia vi sono differenze ragguardevoli e vale la pena di citarle.

Di solito al primo segmento corrisponde una tecnica a corto raggio, oppure eseguibile su un singolo avversario. E' il caso, ad esempio, di *Toki* o *Kenshirō*, i quali con la prima *tecnica segreta* eliminano un solo nemico: il primo infila i pollici nelle tempie dell'avversario, uno dei suoi colpi più famosi, facendolo esplodere; il secondo sfiora la fronte del nemico con l'indice, condannandolo ad una morte istantanea. Non è sempre così, perché altri personaggi, come *Rei*, possiedono tre tecniche che possono colpire più avversari contemporaneamente.

Al contrario, la seconda e la terza *tecnica segreta* sono sempre utilizzabili su più avversari. La differenza fra la seconda e la terza, la più potente, sta nel fatto che quest'ultima è di solito quella col più ampio raggio d'azione. Quindi, se all'interno dello schermo sono presenti 30 o 40 nemici, con la terza *tecnica segreta* si avrà la certezza di farli fuori tutti in un colpo solo. A volte rimangono un paio di superstiti, sfuggiti al massacro, ai margini dello schermo. Eppure, nonostante l'effetto devastante di queste tecniche paurose, continuano a urlare come invasati contro il personaggio che le ha eseguite minacciandolo di morte.

Un po' di sano senso dell'umorismo non guasta mai.

L'importante è imparare a gestire le proprie risorse, trarre il massimo profitto dai potenziamenti aggiuntivi e saper scegliere le tecniche più adatte, speciali o segrete, in base alla situazione e al tipo di avversario.

Altri aspetti legati ai potenziamenti verranno trattati in dettaglio all'interno di altre guide specifiche che sono in preparazione.



## Organizzazione della lista

La lista è organizzata nel seguente modo.

All'inizio i guerrieri dell'*Hokuto Shinken*, seguiti da quelli del *Nanto Seiken* e, infine, *Mamiya*, che rientra nella categoria *tipologia speciale*, come indicato nello stesso gioco.

Nell'elenco, per ogni personaggio, sono presenti le otto *tecniche speciali* e di seguito le tre *tecniche segrete*. Le *tecniche speciali* sono inserite nella lista in ordine crescente in base alle unità richieste per la loro esecuzione, disponibili nella *riserva dell'aura combattiva*, come già ampiamente spiegato.

Gli ideogrammi giapponesi sono presenti per permettervi di riconoscerle all'interno del pannello **伝承奥義装備** nella schermata informazioni. Per essere precisi, il secondo da sopra.

Dopo aver selezionato questa voce apparirà una schermata col disegno di un controller al centro, mentre a sinistra un pannello con quattro "linguette", corrispondenti alle direzioni del **D-Pad**, a cui assegnare le *tecniche speciali*.

In ordine dall'alto in basso: su, sinistra, destra, giù.

Selezionando una qualsiasi fra queste quattro linguette, apparirà al centro, sopra il disegno del controller, un pannello aggiuntivo.

In alto le otto tecniche disponibili. Al posto delle tecniche che non sono ancora state apprese, avrete dei punti interrogativi.

Accanto ai nomi delle tecniche dei piccoli rettangolini gialli indicanti le unità richieste per la loro esecuzione.

Sotto è visualizzata una finestra con le seguenti voci:

\* **In alto a sinistra il nome della tecnica.**

\* **In alto a destra quattro icone raffiguranti dei pugni serrati, corrispondenti alla capacità distruttiva (破壊力) di quella tecnica. Il valore va da un minimo di 1 a un massimo di 4, indicato dal numero di pugni illuminati.**

\* **Sotto il nome della tecnica, la proprietà particolare di quella tecnica, nel caso ce ne sia una. In caso contrario lo spazio sarà vuoto.**

\* **Sotto il nome della tecnica e della proprietà particolare, la descrizione della tecnica, i suoi effetti e altre caratteristiche.**

\* **A destra in basso, come si può facilmente intuire, il raggio d'azione di quella tecnica: frontale a corto o a lungo raggio, 180° a corto o a lungo raggio, 360° a corto o a lungo raggio.**

**L'area sulla quale la tecnica sarà effettiva è indicata dalla sezione rossa lampeggiante.**

Tutte le descrizioni, le proprietà particolari e altre informazioni utili che trovate in quelle finestre sono state tradotte, tralasciando quello che è stato ritenuto superfluo ai fini del gioco.

Nella lista, accanto ai nomi delle tecniche in ideogrammi, la trasposizione in lettere per poterle leggere e di conseguenza riconoscere quando vengono pronunciate da un guerriero nel gioco.

Inoltre, laddove avremo una tecnica che non può essere parata dall'avversario, è stata usata la definizione *imparabile* (ガード不能).

Quando, invece, la tecnica provoca effetti particolari sull'avversario, di cui avete un'ampia descrizione nella guida con la traduzione del manuale, ci sarà la definizione *anomalia di status* (状態異常).

Le altre proprietà particolari non richiedono particolari spiegazioni e sono indicate in modo appropriato.



# HOKUTO SHINKEN

## 北斗神拳

### Kenshirō (ケンシロウ)



#### Tecniche speciali

##### 北斗百裂拳 - Hokuto Hyaku-Retsu-Ken

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Colpi a raffica

Descrizione: Una raffica di colpi a cascata centra i punti segreti degli avversari che si trovano di fronte.

##### 岩山両斬波 - Ganzan Ryōzan-Ha

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 1

Proprietà particolari: Nessuna

Descrizione: Genera con un colpo di taglio della mano un'onda d'urto in direzione frontale.

##### 北斗七死星点 - Hokuto Shichi-Shisei-Ten

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Imparabile

Descrizione: Colpisce i punti segreti dell'avversario che si trova di fronte nella forma delle sette stelle

dell'Orsa Maggiore. Con questa tecnica si possono frantumare muri speciali.

##### 北斗柔破斬 - Hokuto Jūha-Zan

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 1

Proprietà particolari: Colpi a raffica

Descrizione: Una raffica di colpi a cascata con una rapida serie di calci in volo, seguiti da un colpo finale col taglio della mano.

##### 北斗鋼裂把 - Hokuto Kō-Retsu-Ha

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 3

Proprietà particolari: Imparabile

Descrizione: Genera frontalmente una sfera di aura combattiva e la fa esplodere.

##### 醒鋭孔 - Seieikō

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Anomalia di status

Descrizione: Permeato dall'aura combattiva, esegue uno sfondamento, trafiggendo i punti segreti degli avversari che si trovano in direzione frontale.

##### 天破活殺 - Ten-Ha-Kassatsu

Unità richieste: 3

Capacità distruttiva: 3

Proprietà particolari: Imparabile

Descrizione: Dopo essersi alzato in volo, rilascia sfere di aura combattiva su un'area molto ampia.

##### 無想転生 - Musō-Tensei

Unità richieste: 3

Capacità distruttiva: 0

Proprietà particolari: Temporanea invincibilità

Descrizione: Manda a vuoto tutti gli attacchi avversari per un periodo di tempo definito. Il Musō-Tensei può essere sconfitto solo dal Musō-Tensei.



### Tecniche segrete

#### 北斗残梅拳 - *Hokuto Zankai-Ken*

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 1

Capacità distruttiva: 1

Descrizione: Utilizza entrambi i pollici per perforare i punti segreti posti sulle tempie.

#### 北斗有情猛翔破 - *Hokuto Ujō-Mōshō-Ha*

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 2

Capacità distruttiva: 2

Descrizione: Dopo aver eseguito una breve serie di



### Tecniche speciali

#### 天翔百列拳 - *Tenshō Hyaku-Retsu-Ken*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Colpi a raffica

Descrizione: Dopo aver lanciato in aria l'avversario, s'alza in volo e colpisce i suoi punti segreti con una raffica di colpi a cascata.

#### 三尖破孔撃 - *Sansen Hakō-Geki*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 1

[HTTP://199X.FORUMFREE.IT](http://199x.forumfree.it)

rapidi calci in avanti, solleva il pugno destro rilasciando una colonna d'energia su un'area piuttosto ampia.

#### 北斗天魁千烈掌

- *Hokuto Tenkai-Sen-Retsu-Shō*

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 3

Capacità distruttiva: 3

Descrizione: Dopo una fulminante raffica di pugni permeati di aura combattiva, rilascia sfere d'energia frontalmente su un'area molto ampia.

## Toki (トキ)

Proprietà particolari: Anomalia di status

Descrizione: Esegue rapidi fendenti col taglio della mano e colpisce i punti segreti degli avversari che si trovano frontalmente.

#### 北斗精光法 - *Hokuto Seikō-Hō*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 0

Proprietà particolari: Recupero energia vitale

Descrizione: Ripristina la propria energia vitale.

#### 闘勁呼法 - *Tōkei-Kohō*

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 0

Proprietà particolari: Rafforzamento attacco

Descrizione: Rafforza per un periodo di tempo definito la propria capacità offensiva.

#### 北斗羅喉掌 - *Hokuto Rakō-Shō*

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 1

Proprietà particolari: Assorbimento energia vitale

Descrizione: Risucchia l'aura combattiva dell'avversario e la utilizza per ripristinare la propria energia vitale.

#### 北斗有情断迅拳 - *Hokuto Ujō-Danjū-Ken*

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 3

Proprietà particolari: Nessuna

Descrizione: Attacca gli avversari posti frontalmente, eseguendo una serie di fendenti col taglio della mano.



### 北斗乾坤圈 - *Hokuto Kenkon-Ken*

Unità richieste: 3

Capacità distruttiva: 3

Proprietà particolari: Nessuna

Descrizione: Rilascia sfere di aura combattiva frontalmente.

### 不離氣双掌 - *Furiki-Sōshō*

Unità richieste: 3

Capacità distruttiva: 4

Proprietà particolari: Imparabile

Descrizione: I pugni, permeati dall'aura combattiva, generano sfere d'energia che trafiggono gli avversari posti frontalmente.

### Tecniche segrete

#### 北斗有情拳 - *Hokuto Ujō-Ken*

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 1

[HTTP://199X.FORUMFREE.IT](http://199x.forumfree.it)

Capacità distruttiva: 1

Descrizione: Colpisce un singolo punto segreto posto sulla fronte.

#### 北斗有情破顏拳 - *Hokuto Ujō-Hagan-Ken*

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 2

Capacità distruttiva: 2

Descrizione: Dopo aver assunto la posizione di meditazione levitando nell'aria, da entrambe le mani rilascia l'aura combattiva frontalmente su un'ampia area.

#### 北斗有情鴻翔波 - *Hokuto Ujō-Kōshō-Ha*

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 3

Capacità distruttiva: 3

Descrizione: Si alza in volo e da una notevole altezza rilascia flussi di aura combattiva in tutte le direzioni su un'area molto ampia.

## Raō (ラオウ)



### Tecniche speciali

#### 北斗剛掌波 - *Hokuto Gōshō-Ha*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 1

Proprietà particolari: Nessuna

Descrizione: Rilascia frontalmente un enorme flusso

di aura combattiva.

#### 秘孔新血愁 - *Hikō Shin-Kesshū*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Imparabile - Anomalia di status

Descrizione: Perfora un punto segreto dell'avversario, impedendogli con l'aura combattiva qualsiasi movimento.

#### 北斗羅裂拳 - *Hokuto Raretsu-Ken*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Colpi a raffica

Descrizione: Una raffica di colpi a cascata centra i punti segreti degli avversari che si trovano di fronte.

#### 北斗把天壞拳 - *Hokuto Hatēn-Kaiken*

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 3

Proprietà particolari: Imparabile

Descrizione: Scaglia frontalmente un pugno permeato dall'aura combattiva. Con questa tecnica si possono frantumare muri speciali.



### 北斗震天雷 - *Hokuto Shintenrai*

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Nessuna

Descrizione: Esegue un attacco in tutte le direzioni su un'area piuttosto ampia, liberando un'enorme quantità di aura combattiva.

### 黒天殺 - *Kokuten-Satsu*

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: E' possibile muoversi montando in sella a Re Nero (黒王号)

Descrizione: Invoca di fronte a sé il proprio cavallo, *Re Nero*.

### 七星点心 - *Shichisei-Tenshin*

Unità richieste: 3

Capacità distruttiva: 4

Proprietà particolari: Nessuna

Descrizione: Permeato dall'aura combattiva, esegue uno sfondamento in direzione frontale.

### 無想転生 - *Musō-Tensei*

Unità richieste: 3

Capacità distruttiva: 0

Proprietà particolari: Temporanea invincibilità

Descrizione: Manda a vuoto tutti gli attacchi

[HTTP://199X.FORUMFREE.IT](http://199x.forumfree.it)

avversari per un periodo di tempo definito. Il *Musō-Tensei* può essere sconfitto solo dal *Musō-Tensei*.

### Tecniche segrete

#### 北斗剛天衝 - *Hokuto Gō-Tenshō*

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 1

Capacità distruttiva: 1

Descrizione: Solleva il pugno rilasciando una colonna di aura combattiva. Questa energia esercita un effetto mortale in tutte le direzioni, ma su un'area molto ristretta.

#### 天将奔烈 - *Tenshō Honretsu*

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 2

Capacità distruttiva: 2

Descrizione: Permeato dall'aura combattiva, esegue un potentissimo attacco frontale a lungo raggio.

#### 拳王天墜撃 - *Ken-ō Ten-Tsui-Geki*

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 3

Capacità distruttiva: 3

Descrizione: Scaraventa al suolo con enorme potenza una sfera di aura combattiva su un'area molto vasta.

## Jagi (ジャギ)



### Tecniche speciali

#### 鉄の暴風 - *Tetsu no Bōfū*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Nessuna

Descrizione: Spara a raffica col bazooka in direzione frontale.

#### 北斗千手殺 - *Hokuto Senju-Satsu*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Colpi a raffica

Descrizione: Una raffica di colpi a cascata centra i punti segreti dell'avversario che si trova di fronte.



**南斗邪狼撃 - Nanto Jarō-Geki**

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Imparabile

Descrizione: Afferra l'avversario e dopo averlo sollevato lo trafigge con un fendente.

**スカーフェイス - Scarface**

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 1

Proprietà particolari: Imparabile - Anomalia di status

Descrizione: Toglie l'elmetto, svelando il suo vero volto. Fa sprofondare in un baratro di terrore tutti gli avversari che si trovano di fronte a lui.

**俺の名を言ってみろ! - Ore no na o itte-miro!**

**(Dite il mio nome!)**

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Imparabile

Descrizione: Fa cadere dal nulla di fronte a sé, una statua che lo raffigura. E' possibile utilizzare la statua come arma.

**秘孔穿腕孔 - Hikō Senwan-Kō**

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 0

Proprietà particolari: Rafforzamento attacco

Descrizione: Rafforza per un periodo di tempo definito la propria capacità offensiva.

**北斗羅漢撃 - Hokuto Rakan-Geki**

Unità richieste: 3

Capacità distruttiva: 3

Proprietà particolari: Nessuna

Descrizione: Dopo aver messo fuori combattimento con i suoi aghi nascosti gli avversari che si trovano di fronte, colpisce i loro punti segreti. Trascorso un periodo di tempo definito, gli avversari colpiti esploderanno.

**陰陽殺 - In-Yō-Satsu**

Unità richieste: 3

Capacità distruttiva: 4

Proprietà particolari: Imparabile

Descrizione: Dopo aver afferrato la testa dell'avversario che gli sta di fronte, si solleva in aria in posizione verticale e gli spezza il collo con una torsione.

**Tecniche segrete**

**北斗邪剪手 - Hokuto Jasenshu**

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 1

Capacità distruttiva: 1

Descrizione: Utilizza entrambe le mani per perforare i punti segreti posti in prossimità delle tempie.

**燎原の火 - Ryōgen no Hi**

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 2

Capacità distruttiva: 2

Descrizione: Scaraventa bombe su un'area molto ampia, producendo una tempesta di fuoco.

**核の炎 - Kaku no Honō**

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 3

Capacità distruttiva: 3

Descrizione: Provoca un'immane esplosione frontalmente e su una vasta area.





## NANTO SEIKEN

### 南斗聖拳

#### Shin (シン)



#### Tecniche speciali

##### 南斗獄屠拳 - *Nanto Gokuto-Ken*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Eseguibile anche in aria

Descrizione: Esegue uno sfondamento frontale a lungo raggio con un calcio volante permeato dall'aura combattiva.

##### 南斗千刺貫手 - *Nanto Senshi-Kanshu*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Colpi a raffica

Descrizione: Colpisce l'avversario che si trova di fronte con un raffica di colpi a cascata.

##### 南斗練氣通波 - *Nanto Renki-Tsūha*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 1

Proprietà particolari: Nessuna

Descrizione: Esegue un attacco frontalmente su un'ampia area, rilasciando un fascio di aura combattiva dalla punta del dito.

##### 毒蛇穿穴 - *Dokuja-Senketsu*

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 1

Proprietà particolari: Imparabile - Recupero energia vitale

Descrizione: Risucchia l'aura combattiva dell'avversario e la utilizza per ripristinare la propria energia vitale.

##### 無明封殺陣 - *Mumyō Fūsatsu-Jin*

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 1

Proprietà particolari: Imparabile

Descrizione: Inietta una grande quantità di aura combattiva nel terreno. Dopo un periodo di tempo definito questa genererà una potente onda d'urto.

##### 南斗凄斬爪 - *Nanto Seizan-Sō*

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 3

Proprietà particolari: Nessuna

Descrizione: Con le dita permeate dall'aura combattiva squarcia gli avversari che si trovano di fronte.

##### 南斗猛鷲飛勢 - *Nanto Mōshū Hisei*

Unità richieste: 3

Capacità distruttiva: 3

Proprietà particolari: Eseguibile anche in aria

Descrizione: Dopo aver sollevato in aria gli avversari con un poderoso calcio, scaglia frontalmente una rapidissima serie di fasci di aura combattiva.



### 南斗驚唐双手 - *Nanto Shūgyaku-Sōshu*

Unità richieste: 3

Capacità distruttiva: 4

Proprietà particolari: Imparabile

Descrizione: Rilascia sfere di aura combattiva, dopo aver trafitto gli avversari che si trovano di fronte.

### Tecniche segrete

#### 白鷺紅嘴 - *Hakushū Kōshi*

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 1

Capacità distruttiva: 1

Descrizione: Rilascia dalla propria mano un fascio di aura combattiva che trafigge mortalmente il corpo dell'avversario.

#### 神鷹翔破 - *Shinyō Shōha*

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 2

Capacità distruttiva: 2

Descrizione: Dopo essersi levato in volo, rilascia un'immensa quantità di energia in forma di croce su un'area piuttosto ampia.

#### 南斗化血十字葬 - *Nanto Kaketsu Jūji-Sō*

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 3

Capacità distruttiva: 3

Descrizione: Dopo essersi levato in volo, descrive con la propria aura combattiva un'enorme croce sul terreno che investe gli avversari su un'area molto ampia.

## Rei (レイ)



### Tecniche speciali

#### 飛燕流舞 - *Hien Ryūbu*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 1

Proprietà particolari: Nessuna

Descrizione: Dopo aver scaraventato in aria gli avversari, genera un'onda d'urto sul terreno non appena questi ricadono a terra.

#### 南斗鶴翼迅斬 - *Nanto Kakuyoku-Jinzan*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Eseguibile anche in aria

Descrizione: Si lancia in uno sfondamento frontale, ruotando all'impazzata e facendo a pezzi tutto ciò che si trova nei pressi.

#### 南斗虎破龍 - *Nanto Ko-ha-Ryū*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 0

Proprietà particolari: Rafforzamento difesa

Descrizione: Il danno inflitto dagli avversari viene lievemente ridotto per un periodo di tempo definito.

#### 天地分龍手 - *Tenchi-Bun-Ryūshu*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 1

Proprietà particolari: Nessuna

Descrizione: Genera onde d'urto frontalmente col taglio della mano.

#### 南斗鴨搔裂破 - *Nanto-ōsō-Reppa*

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Nessuna

Descrizione: Rilascia frontalmente fasci di aura combattiva. Questi fasci generano un'onda di vuoto



che fa a pezzi qualsiasi avversario.

#### 鴛鴦双掌 - *En'ō Sōshō*

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 3

Proprietà particolari: Imparabile

Descrizione: Col taglio della mano genera frontalmente potentissime onde di vuoto.

#### 南斗凄気網波 - *Nanto Seiki-Mōha*

Unità richieste: 3

Capacità distruttiva: 3

Proprietà particolari: Colpi a raffica

Descrizione: Col taglio del mano genera onde di vuoto che fanno a pezzi qualsiasi avversario si trovi nei pressi su un'area molto ampia.

#### 南斗天勢掴翔 - *Nanto Tensei-Kakushō*

Unità richieste: 3

Capacità distruttiva: 4

Proprietà particolari: Imparabile - Eseguibile anche in aria

Descrizione: Scaraventa in aria l'avversario che si trova di fronte, si avventa su di lui e dopo averlo afferrato lo proietta al suolo con un'enorme

potenza.

#### Tecniche segrete

##### 飛翔白麗 - *Hishō Hakurei*

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 1

Capacità distruttiva: 1

Descrizione: Esegue un attacco frontalmente, emettendo due fasci di energia a lungo raggio.

##### 断己相殺拳 - *Danko Sōsai-Ken*

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 2

Capacità distruttiva: 2

Descrizione: Avvalendosi dell'aura combattiva, spicca un poderoso balzo e rilascia un'immensa quantità di energia su un'area piuttosto ampia.

##### 飛天絶麗 - *Hiten-Zetsurei*

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 3

Capacità distruttiva: 3

Descrizione: Rilascia potentissimi fasci di aura combattiva in forma di colonne di energia, che investono i nemici su un'area molto ampia.

## Souther (サウザー)



#### Tecniche speciali

##### 極星十字拳 - *Kyokusei Jūji-Ken*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Nessuna

Descrizione: Dopo aver attirato a sé con l'aura combattiva gli avversari che si trova di fronte, assesta loro calci e fendenti col taglio della mano.

##### 南斗剽斬功 - *Nanto Hyōzan-Kō*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 1

Proprietà particolari: Nessuna

Descrizione: Spicca un balzo e genera un'onda d'urto ricadendo al contatto col suolo.

##### 天翔群星脚 - *Tenshō-Gunsei-Kyaku*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Eseguibile anche in aria



Descrizione: Scaraventa in aria gli avversari con un calcio, eseguendo uno sfondamento verso l'alto.

**聖帝の慈悲 - Seitei no Jihi**

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 3

Proprietà particolari: Imparabile

Descrizione: Scaglia una lancia in direzione frontale.

**南斗恒斬衝 - Nanto Kōzan-Shō**

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Imparabile

Descrizione: Utilizza la propria aura combattiva come una lama, falciando tutto ciò che si trova nei pressi.

**雷霆 - Raitei**

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Imparabile

Descrizione: Invoca un fulmine facendolo cadere frontalmente su un'area piuttosto ampia.

**鳳凰呼闔塊天 - Hōō-Kotō-Kaiten**

Unità richieste: 3

Capacità distruttiva: 0

Proprietà particolari: Recupero energia vitale

Descrizione: Ripristina la propria energia vitale e per un periodo di tempo definito non indietreggerà sugli attacchi degli avversari (id est: il personaggio non inarcherà la schiena, barcollando all'indietro, dopo aver subito un colpo potente da un avversario. Quando accade questo è impossibile sia assumere la

posizione di parata, sia reagire, e si deve attendere che l'avversario concluda l'attacco).

**天翔十字鳳 - Tenshō Jūji-hō**

Unità richieste: 3

Capacità distruttiva: 4

Proprietà particolari: Eseguibile anche in aria

Descrizione: Esegue un attacco in tutte le direzioni su un'area molto ampia, liberando la propria aura combattiva.

**Tecniche segrete**

**極星十字衝破風 - Kyokusei Jūji-Shōha-Fū**

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 1

Capacità distruttiva: 1

Descrizione: Esegue un attacco con un fulmineo scatto in avanti.

**鳳凰炎舞刃 - Hōō-Enbujin**

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 2

Capacità distruttiva: 2

Descrizione: Esegue un attacco su un'area molto ampia rilasciando un'enorme quantità di aura combattiva.

**落鳳破 - Rakuhō-Ha**

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 3

Capacità distruttiva: 3

Descrizione: Esegue la *tecnica della Fenice* con un potentissimo attacco in direzione frontale su un'area molto ampia.



## GUERRIERI TIPOLOGIA SPECIALE

### 特殊タイプ

#### Mamiya (マミヤ)



ファミ.com

#### Tecniche speciali

##### バルカンアロー - *Vulcan Arrow*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 1

Proprietà particolari: Colpi a raffica

Descrizione: Spara colpi a raffica con la balestra in direzione frontale.

##### ウィンミドル - *Windmill*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Colpi a raffica

Descrizione: Dopo aver fatto roteare gli yo-yo intorno a sé li fa esplodere.

##### 白麗脚 - *Hakurei-Kyaku*

Unità richieste: 1

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Imparabile

Descrizione: Assesta con tutta la propria forza un calcio alto all'avversario che si trova di fronte.

##### 絶麗脚 - *Zetsurei-Kyaku*

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Colpi raffica

Descrizione: Si avventa sull'avversario con un calcio volante e mentre è ancora in aria gli assesta una rapidissima serie di calci con i talloni (nel caso specifico con i tacchi degli stivali).

##### スターマイン - *Star Mine*

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Nessuna

Descrizione: Sparge granate frontalmente su una vasta area.

##### 娥媚刺独楽 - *Gabishi-Koma*

Unità richieste: 2

Capacità distruttiva: 2

Proprietà particolari: Nessuna

Descrizione: Scaglia spilloni (o *Gabishi*) in tutte le direzioni ruotando vorticosamente su se stessa.

(N.b.: Gli "spilloni" di cui si parla sono armi che esistono realmente, chiamate in giapponese proprio "Gabishi - 娥媚刺". Sono simili a grossi aghi e di facile utilizzo, perché possono essere nascosti sotto l'abito e tirati fuori rapidamente per colpire mortalmente e di sorpresa l'avversario. Un esempio di questa tecnica a sorpresa è una delle otto *tecniche speciali* di Mamiya, chiamata Onna no Buki, la cui descrizione si trova poco più in basso. Questi spilloni fanno parte del corredo di armi caratteristico di questo personaggio)



**ブレインツイスター - Brain Twister**

Unità richieste: 3

Capacità distruttiva: 3

Proprietà particolari: Colpi a raffica

Descrizione: Dopo aver fatto roteare 6 yo-yo vorticosamente in tutte le direzioni, li fa esplodere.

**女の武器 - Onna no Buki**

Unità richieste: 3

Capacità distruttiva: 4

Proprietà particolari: Imparabile

Descrizione: Cerca di buttare giù con uno spintone l'avversario che si trova davanti e poi si getta a terra simulando uno svenimento. Quando l'avversario, caduto nel tranello, si avvicina per controllare, *Mamiya* si rialza velocemente e lo trafigge.

**Tecniche segrete**

**死の接吻 - Shi no Seppun**

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 1

Capacità distruttiva: 1

Descrizione: Tira fuori gli spilloni ed esegue un attacco a sorpresa alle spalle dell'avversario, trafiggendolo.

**百花繚乱 - Hyakka-Ryōran**

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 2

Capacità distruttiva: 2

Descrizione: Esegue una potentissima tecnica con gli yo-yo facendoli girare vorticosamente nell'aria su un'area piuttosto ampia.

**オーバーザフォール - Over the Fall**

Indicatore di tecnica segreta: Segmento 3

Capacità distruttiva: 3

Descrizione: Spara a raffica con la balestra su un'area molto ampia, dopo aver lanciato in aria delle granate. Queste, ricadendo, esploderanno provocando una tempesta di fuoco.



TRADUZIONE E ADATTAMENTO

MusashiMiyamoto

IMPAGINAZIONE

Squalo Densetsu