

ARTE SEGRETA DEL TAI- CHI (CONTROLLO DELLA VITA)

STORIA

Il Tai-Chi ha origini antichissime che risalgono a prima di Cristo e si ritiene che sia una delle più antiche tecniche di meditazione e di combattimento che si siano sviluppate; la leggenda narra che la prima persona che scoprì come controllare e incanalare l'energia vitale di una persona, sia mentale che fisica (il Chi appunto), fu Tai-Peng Fu, un eremita che visse in un imprecisato periodo compreso tra il 600 e il 500 a.C. in una zona che corrisponde all'attuale Ningsia-Hui, una provincia cinese immersa per gran parte nel Deserto di Gobi o Shamo.

Ci sono vari racconti su come il vecchio saggio imparò ad usare il chi, ma ce n'è uno che mi sembra più credibile (in senso lato ovviamente) degli altri: questa storia descrive il vecchio Fu come un uomo molto importante, un saggio da cui si recavano moltissime persone provenienti da molto lontano per chiedere consiglio, e la cui fama e potere erano grandi in tutto il territorio circostante; era anche un uomo molto ricco e che non disprezzava i piaceri terreni (alcune leggende esaltano questo aspetto fino al punto di sostenere che era un vizioso che in cambio dei suoi consigli chiedeva le figlie o le mogli dei postulanti!); era insomma più un accorto politico che non un saggio asceta.

Tuttavia tutte le leggende sono concordi nel sostenere che a un certo punto decise di cambiare completamente vita, si ritirò nel deserto e cominciò una vita da asceta e da eremita.

I motivi che vengono addotti come causa di un tale cambiamento sono molteplici: varie religioni hanno sostenuto che la causa fu un segno di Buddha, di Khali o di varie altre divinità; alcuni sostengono che fu la perdita della sua tanto vantata virilità a convincerlo all'eremitaggio, o che invece fu la distruzione di un intero villaggio per causa di un suo errato consiglio a un signore locale che lo sconvolse al punto da abbandonare la civiltà; è tuttavia più probabile che la causa principale, se non l'unica, fu la morte della moglie per una malattia lenta e incurabile; infatti la figura della moglie è l'unica che compare in tutte le leggende accanto a Tai-Peng Fu, benché in molte abbia un ruolo molto secondario.

Fatto sta' che in età già piuttosto avanzata si ritirò in eremitaggi nel deserto, tornò solo raramente al suo paese per questioni importanti.

In breve la sua figura divenne leggendaria e cominciarono a circolare su di lui storie di ogni genere; alcune lo dipingevano come un santo in grado di operare grandi miracoli, ma altre lo raffiguravano come un essere dai poteri oscuri e terribili, più demone che uomo e di cui non bisognava fidarsi.

In realtà Tai-Peng Fu aveva fino a quel punto fatto ben poco in quanto non si era ancora reso conto di essere riuscito, con anni di meditazione, a controllare il suo chi e ne aveva fatto uso solo poche volte e in modo involontario per curare alcuni viandanti e animali, ma la sua fama si era comunque sparsa molto rapidamente ed il vecchio, ormai quasi novantenne (un'età veramente eccezionale per quel periodo), era costretto ad affrontare molto spesso curiosi e malati che si recavano da lui in cerca di risoste.

Non fu tuttavia grazie a nessuna di queste persone che scoprì i propri poteri, ma grazie a un giovane guerriero di nome Kiang Tung; egli era stato incaricato dal suo signore di recarsi nel deserto e di trovare e uccidere il "demone maligno" per portare fama e potere alla sua famiglia.

Egli vagò nel deserto per molti giorni e trovò infine la grotta dove Fu viveva in solitudine; entrò silenziosamente e lo trovò immerso nella meditazione, subito lo scosse e porgendogli in pugnale gli disse: "Alzati e combatti con me, demone del deserto, cosicché io possa ucciderti lealmente e la mia fama e quella della mia famiglia possa crescere sopra ogni altra!". Il vecchio cercò a lungo di convincerlo che lui non era un demone e che voleva solo essere lasciato in pace, ma il giovane era stato istruito ad ignorare qualsiasi cosa il demone gli avesse detto e quindi cominciarono a combattere: Fu si difendeva, ma non aveva alcuna speranza contro il giovane guerriero, ma quando alla fine fu disarmato e mentre Kiang stava per infliggergli il colpo di grazia la rabbia lo invase ed egli desiderò con tutte le sue forze che il guerriero fosse scagliato lontano da lui e grande fu la sua sorpresa quando vide accadere realmente ciò che aveva desiderato: Kiang volò via e sbatté contro la parete perdendo i sensi; allora Fu si rese conto di ciò che era in grado di fare e utilizzò i suoi nuovi poteri per guarire il giovane.

Quando questi si svegliò fu molto sorpreso che il vecchio non lo avesse ucciso e quando vide che le sue ferite erano state curate si convinse che quello non era affatto un demone, ma un sant'uomo con grandi poteri e gli chiese quindi di rimanere con lui perché gli facesse da maestro, Fu accettò e visse ancora per molti anni perfezionando le sue capacità e insegnandole a Kiang, che a sua volta le applicò alle arti marziali, diventando così il primo vero maestro di Tai-Chi.

In seguito quest'arte si tramandò di maestro in discepolo per svariati secoli, cambiando poco da come era stata "creata" da Kiang Tung, fino a quando nel 138 d.C. Chang-Sayn decise che il Tai-Chi doveva essere imparato da più di una persona alla volta e fondò quindi il tempio di Hami-Kiang nel deserto di Gobi; da allora il tempio è diventato un importante centro di istruzione sulle arti marziali e accoglie centinaia di allievi, ma ancora oggi, in segreto, vengono iniziati al Tai-Chi 10 studenti ogni anno, scelti tra i maggiori esperti di arti marziali di tutto il mondo.

RESTRIZIONI

Il Tai-Chi ha alla base la meditazione, che serve per entrare in sintonia con il proprio Chi in modo da poterlo poi incanalare volontariamente; ogni giorno è necessario passare in meditazione circa un'ora ed effettuare un tiro difficile in meditazione, se il tiro fallisce non è possibile fare uso diretto del Chi fino a che non si passa un'altra ora in meditazione e si riesce in un altro tiro, cosa che può essere fatta in qualsiasi momento.

Inoltre la filosofia del Tai-Chi impone anche altre restrizioni:

- Sono vietati tutti i congegni cibernetici troppo invasivi (cioè che causano una perdita di umanità superiore a 1d6)
- È vietata qualunque bioscultura che allontani dal modello umano (in pratica è vietata tutta la moda esotica)
- È necessario dedicarsi assiduamente alle arti marziali, alla meditazione e all'insegnamento (devono quindi essere spesi almeno il 20% dei PI in queste abilità)
- Una volta all'anno bisogna recarsi al tempio per fare qualche servizio per i maestri (può essere tanto una difficile missione quanto un semplice compito di istruttore)

TECNICHE

Le tecniche del Tai-Chi si dividono in due gruppi: le tecniche ad uso indiretto, che sono dei normali colpi di arti marziali (anche se molto complessi), e le tecniche ad uso diretto, che sono dei veri e propri poteri.

Tutti i colpi del Tai-Chi sfruttano il Chi e causano quindi un notevole affaticamento, sia fisico che mentale; questo si traduce in termini di gioco in una perdita di StP e di FP.

Tecniche ad uso indiretto:

Tecnica	Descrizione	FP
Stordire	È un colpo mirato a mettere l'avversario fuori gioco senza ferirlo; si tira come se fosse un normale pugno, senza tenere conto del VP; bisogna tenere presente che il danno è virtuale e relativo solamente al tiro per lo stordimento.	1
Spazzare	Consiste in un particolare tipo di calcio alle gambe che mette a terra l'avversario (causa quindi gli effetti di un calcio uniti a quelli di uno schienare)	1
Prendere l'arma	Si effettua un tiro disarmare e se ha successo l'attaccante ha l'arma del suo avversario in mano	1
Rompere gli arti	Se questo colpo ha successo l'attaccante rompe un braccio o una gamba all'avversario: per le braccia si effettua un tiro presa -5, per le gambe un tiro calcio -5	1
Replica	Se si usa questo colpo durante un round in cui si aveva dichiarato di parare si può effettuare un tiro schienare per ogni parata riuscita.	1
Colpo selettivo	Colpisce punti precisi del corpo in cui le protezioni sono più scarse o meno efficaci dimezzando così il VP delle armature	1
Spezzare il collo	È un colpo molto complesso che si risolve in due round: nel primo si fa un tiro presa, durante il quale la vittima ha diritto a un tiro divincolarsi, quindi nel secondo round bisogna riuscire in un tiro stringere, se anche questo ha successo la vittima si ritrova il collo rotto e passa a miglior vita.	2
Calci rotanti	Consiste in una rapida serie di calci rotanti e in salto: l'intera mossa si considera come un unico colpo (si effettua un solo tiro) e causa 3d6 di danno	2
Placcaggio	L'attaccante si lancia in corsa verso la sua vittima (servono almeno 10m di spazio) e gli salta addosso prendendolo per il collo e trascinandolo a terra causandogli così 3d6 di danno più gli effetti di uno schienare; il tiro ha difficoltà -5 e si considera un tiro schienare	2
Assalto	Questo colpo consiste in una rapida serie di attacchi (RIF/2) che costringono la vittima ad arretrare di 1d3 di metri per ogni attacco riuscito (se non può arretrare subirà 1d6 di danno aggiuntivo per ogni metro); per i tiri non si considera la normale penalità cumulativa, ma tutti hanno la stessa penalità di -3; si possono usare sia calci che pugni che armi da arti marziali per effettuare questi attacchi	2

Tecniche ad uso diretto

Tecnica	Descrizione	StP	FP
Aumentare la potenza	Consente di aumentare il danno inferto da un colpo in combattimento corpo a corpo: conferisce un +3 al danno per ogni FP speso	1	1
Rapidità	Conferisce un +3 all'iniziativa per ogni FP speso	1	1
Passare le armature	Si tira come per un normale pugno (o calcio), ma il danno causato è 1d6, +2 ogni FP in più speso, che non tiene conto di nessun tipo di armatura	1	2
Onda di Chi	Fa in modo che gli altri possano sentire la potenza del Chi dell'attaccante; in questo modo la maggior parte delle persone resta molto intimorita dall'attaccante (ovviamente loro non si accorgeranno di nulla, semplicemente si renderanno conto che quella persona è veramente molto "potente"); può essere usata indiscriminatamente su chiunque nel raggio di 10m (tutti fanno un tiro contro FRE o subiscono un -5 nelle azioni contro il personaggio) o indirizzato contro una sola persona (che deve passare un tiro FRE+ Res. Tort./Droga con difficoltà FRE+Arti Marziali dell'attaccante o subire un -10 su tutti i tiri contro di lui)	2	1
Vedere il Chi	Permette di percepire tutte le fonti di Chi e le loro caratteristiche peculiari entro un raggio di 25m; in questo modo si può percepire anche se una persona usa tecniche esoteriche di qualche tipo	2	1
Flusso diretto di Chi	Permette di ottenere un +2 ad una qualsiasi abilità fisica (forza, nuotare, atletica, ecc.) per ogni FP speso, per 10 round aumentabili di altri 10 con la spesa di un altro FP	2	1
Colpire a distanza	È un normale pugno o calcio, con la differenza che può essere effettuato fino a 30m di distanza	2	2
Concentrazione	Grazie a questo colpo se il giocatore passa un tiro FRE + Arti Marziali molto difficile può tirare un dado in più in qualunque azione; questo effetto inizia nel round seguente e dura per un numero di round pari ai FP spesi; bisogna ricordarsi che il dado in più non è soggetto né a fallimenti né a successi critici	3	1
Combattimento armato	Permette di usare le armi da arti marziali con una tale maestria e precisione che al normale danno può essere aggiunto anche il punteggio di arti marziali	3	2
Scudo di Chi	Crea una specie di barriera invisibile che conferisce una protezione di 20 (30 contro armi a energia) su tutto il corpo; dura per 10 round più altri 10 per ogni FP speso in più	3	3
Offuscare il Chi	Agisce direttamente sul Chi altrui bloccandolo e causando così un temporaneo stato di incoscienza simile alla catatonìa; la vittima deve essere in vista (o il giocatore deve comunque conoscerne la precisa ubicazione) e può tentare di resistere facendo un tiro FRE+ Res. Tort./Droga con difficoltà FRE + Arti	3	3

	Marziali dell'attaccante o rimanere in questo stato per 1d10 round		
Telecinesi	Permette di spostare una certa quantità di materia entro 50 metri a una velocità non superiore a 5m/round, si possono spostare 20 kg di peso più altri 10 per ogni FP in più speso	3	3
Colpo di energia	Questo colpo unisce gli effetti di Passare Le Armature e di Colpire A Distanza	3	4
Protezione dal Chi	Protegge dagli attacchi mentali (e in generale da tutti i poteri esoterici) garantendo un +10 a tutti i tiri per resistere; dura 10 round più altri 10 per ogni FP extra	4	2
Imposizione	Consente di imporre agli altri la propria volontà; il costo in StP è diverso a seconda cosa si voglia fare, varia da 4 StP per un secco ordine di una parola fino a 12 per un completo cambio di atteggiamento o per un lungo discorso; la vittima può resistere come per il potere "offuscare il Chi"	4	4
Deflessione	Fa automaticamente fallire un singolo attacco (di qualsiasi tipo) indirizzato al personaggio	4	5
Dardo di Chi	Crea un vero e proprio dardo di energia che causa 8d6 di danno con VP dimezzato (funziona come un laser), ha gittata 50m	4	10
Sfuggire alla vista	Se si riesce in un tiro molto diff. In FRE. + Arti Marziali rende il personaggio praticamente invisibile agli occhi delle persone (in realtà non fanno altro che guardare automaticamente da un'altra parte), purtroppo non ha effetto su telecamere e altre macchine (tipo IA)	5	3
Distruggere il Chi	Funziona come il potere "offuscare il Chi", ma permette di prendere il controllo del corpo della vittima e di muoverla come se fosse un manichino (per fare azioni complesse o farlo parlare è necessario un tiro); il controllo dura 10 minuti e aumenta di altri 10 per ogni StP speso	7	4
Colpo mortale	Da una vera e propria rimescolata agli organi interni causando 40 PF non assorbibili con la costituzione e guaribili solo con complessi interventi chirurgici.	20	20

CREARE NUOVE TECNICHE

Una particolarità del Tai-Chi è la possibilità di creare nuove tecniche (sia dirette che indirette); ciò è possibile perché l'uso del Chi viene insegnato non solo sotto forma di mosse e poteri, ma anche a un livello più teorico di manipolazione pura della forza vitale; ci sono quindi delle tecniche generali che stanno alla base di tutti i colpi e basandosi sulle quali è possibile creare tecniche dagli effetti totalmente nuovi.

In termini di gioco per creare una nuova mossa è innanzitutto necessario stabilire con precisione i parametri di quella mossa e la spesa che comporterà in termini di StP e FP, dopo di che il personaggio dovrà riuscire in un tiro INT + Arti Marziali con difficoltà pari alla somma di StP e FP da spendere (per la versione base del colpo) moltiplicata per 2.

Creare una nuova tecnica inoltre richiede molto tempo speso in studio e allenamento; in pratica è necessario studiare una settimana per ogni punto di difficoltà del tiro, se quest'ultimo fallisce la metà del tempo andrà comunque perso.