

Klan Feniksa

Krok pierwszy

WYBIERZ RODZINĘ

Czy twoja postać pochodzi z rodziny Isawa, Shiba czy Asako?

WYBIERZ PROFESJĘ

Możesz być bushi lub shugenja. Zapisz umiejętności, których naucza twoja Szkoła i właściwą dla Rangi i Technikę (w przypadku bushi) lub Czary (shugenja).

Krok drugi

NADAJ POSTACI

INDYWIDUALNY CHARAKTER

Wszystkie Kręgi i Cechy postaci wynoszą na początku 2. Chwała zaś 1. Możesz teraz wydać 25 Punktów Postaci, by nadać swojemu bohaterowi indywidualny charakter, zmieniając jego cechy. Punkty przeznaczyć możesz na Cechy (opisane na str. 74), umiejętności (str. 57) lub Zalety (str. 72). Nabywając Wady (str. 75) otrzymujesz dodatkowe Punkty Postaci.

KOSZT W PUNKTACH POSTACI

Podniesienie Cechy: 8 PP

Podniesienie Kręgu Pustki: 12 PP

Podniesienie umiejętności: 1 PP

Podniesienie Chwały: 5 PP

Podnoszenie i obniżanie Honoru:

Podniesienie Honoru kosztuje 3 Punkty Postaci. Obniżenie Honoru daje ci 2 PP. Honor można podnieść lub obniżyć tylko o jeden poziom.

OBLICZANIE RAN

Pomnóż wartość Kręgu Ziemi postaci przez 2 i wpisz wynik w każde okienko w rubryce Rany. Tyle obrażeń bohater może otrzymać na każdym poziomie ran.

WYPOSAŻENIE

Na sąsiedniej stronie wypisano ekwipunek, z którym twoja postać rozpoczyna grę, pełna zaś jego lista znajduje się na str. 66. Zapisz na drugiej stronie karty swoje wyposażenie i zaznacz, ile posiadasz pieniędzy. Wybierz podstawową broń i ustal iloma kostkami rzucaś i ile zatrzymujesz, gdy jej używasz, określ też swoją Zbroję i ochronę, jaką zapewnia. Na końcu oblicz Poziom Trudności, na którym zostajesz trafiony.

Krok trzeci

OBLICZANIE PRESTIŻU

- Zsumuj wartości Kręgów i pomnóż wynik przez 10.
- Zsumuj poziomy umiejętności.
- Dodaj do siebie obie liczby. To twój początkowy Prestiż.
- Gdy podniesiesz Cechę lub umiejętność, przelicz Prestiż, aby uwzględnić tę zmianę.



Klan Feniksa

Przedmiotem zainteresowań Klanu Feniksa były zawsze tajemnice wszechświata. Dawno temu, nim Shinsei przybył do Rokuganu, ludzie oddawali cześć Siedmiu Fortunom. Były to kapryśne bóstwa, które łatwo zadowolić i łatwo rozgniewać, zapewniające błogosławieństwo każdemu, kto właściwie o nie prosił i przeklinające każdego, kto się omylił. Porozumiewano się z nimi za pomocą tajemnych pieśni i rytuałów odprowadzanych przez zakon świętych mężów, znanych jako shugenja. Uprawiali swój proceder w sobie tylko znanym języku, zapisując swe tajemnice na zwojach przechodzących z ojca na syna.

Gdy Shinsei przybył do Rokuganu shugenja przyjęli filozofię Pięciu Kręgów i włączyli ją do religii Siedmiu Fortun. Doprowadziło to do powstania zupełnie nowego sposobu myślenia, którego rozwojem zajęli się shugenja, nikt zaś nie rozważał tajemnic natury tak głęboko, jak Klan Feniksa.

Spśród trzech rodzin Klanu Feniksa tylko jedna posiada szkołę bushido. Dwie pozostałe kształcą shugenja, z którymi nie może się mierzyć przedstawiciel żadnej innej szkoły w Rokuganie. Klan Feniksa posiada najmniejszą armię (mniejszą nawet niż Żuraw), przedkłada bowiem pokój nad wojnę i wkracza do bitwy tylko wtedy, gdy zostanie do tego zmuszony, a jego shugenja szukają pokojowego rozwiązania nawet jeśli wróg ciągnie już pod mury i szykuje się do oblężenia. Samuraje Feniksa widzą to jednak nieco inaczej. Rodzina Shiba odpowiada za bezpieczeństwo Klanu, ale, choć z tej właśnie rodziny wywodzi się Daimyo, decyzyje podejmuje pięciu Mistrzów Żywiółów z rodziny Isawa, ci zaś często zabraniają używania siły. Opinia innych Klanów, wedle której Feniks niechętnie rusza do boju jest tylko w połowie prawdziwa. Samurajowie chcą walczyć, trudno im jednak przekonać do tego shugenja.

Rodziny

ISAWA

Ze szkoły Mistrzów Żywiółów wywodzą się najwybitniejsi adepci sztuk shugenja. **Korzyść: +1 do Intuicji.**

SHIBA

Choć Championem Feniksa jest Shiba Ujimitchu nie ma wątpliwości, że to shugenja, a nie samurajowie kształtują losy Klanu. **Korzyść: +1 do Inteligencji.**

ASAKO

Rodzina Asako to najwięksi historycy w Cesarstwie (choć rodzina Ikoma z Klanu Lwa mogłaby mieć co do tego wątpliwości). **Korzyść: +1 do Spostrzegawczości.**

Co Feniksi sądzą o innych Klanach

„Choć ich powinności są niezbędne dla istnienia Cesarstwa, nie czynią ich one lepszymi od innych. Gdyby tylko mogli, podbiliby Cesarstwo; są egoistyczni, brutalni i krótkowzroczni. Przetrwac możemy tylko razem”

„Podobnie jak my rozumiemy, że w czasie wojny nie ma miejsca na uprawianie filozofii. Podziwiamy ich wysiłki, by utrzymać w Rokuganie pokój i powinniśmy pomagać im kiedy to tylko możliwe”

„Podążają inną drogą. Znają sekrety, których poznanie zajęłoby nam całe życie. Wiele możemy skorzystać na sojuszu z nimi, lecz na razie są tak niechętni...”

„My i Lew służymy temu samemu celowi, lecz on tego nie pojmuje. Uważa, że jesteśmy słabi, nie ma jednak racji. Musimy utrzymywać z nim rozejm, by nie paść ofiarą jego gniewu”.

„Są mistrzami w swej dziedzinie. Nauczyli się praw rządzących społeczeństwem i wykorzystują je dla własnych celów. Żaden inny Klan Rokuganu nie rozumnie tak dobrze, że potęgą bierze się z subtelności i dlatego jesteśmy do nich tak podobni”.

„Są młodzi, porywczy i głupi. Wykorzystują swą jedyną przewagę i mają nadzieję, że szczęście poprowadzi ich przez wszystko inne. Ich siła połączona z naszą mądrością może jednak stworzyć potężny sojusz”.

Szkoła bushi Shiba

Korzyść: +1 do Inteligencji

Początkowy Honor: 2, plus 5 punktów

UMIĘTNOŚCI

Ceremonia parzenia herbaty, Kenjutsu, Łucznictwo, Medytacja, Naginata, Obrona, Shintao

TECHNIKI

Ranga 1: Droga Feniksa

Bushi ze szkoły Shiba szkołą się w technice instynktownego działania, dodając poziom swej Pustki do rzutu na trafienie i obrażenia. Dodatkowo mogą wydać nawet wszystkie punkty Pustki na jedną akcję.

Ranga 2: Tańcząc z Żywiółami

Ponieważ bushi Feniksa ćwiczą wraz z shugenja, szkoli się ich w wyczuwaniu manipulacji żywiołami. Bushi może wydać punkt Pustki by podnieść lub obniżyć o 5 Poziom Trudności rzucanego nań czaru.

Ranga 3: Jedność z Nicością

Bushi tej rangi uczy się wpadać w trans, w czasie którego polega wyłącznie na swoim instynkcie. Samuraj wydając punkt Pustki może wykonać dodatkową akcję w turze, nie może jednak przeprowadzić dodatkowego ataku, ani wykonać manewru Pełnej Obrony. Tej techniki można korzystać kilka razy na turę.

Ranga 4: Wszędzie i nigdzie zarazem

Gdy bushi osiągnie tę rangę, Pustka przepływa przez niego z taką swobodą, że z łatwością może wykonać w tej samej turze dwa ataki.

Ranga 5: Jedno we Wszystkim i Niczym

Bushi nauczył się wreszcie, jak uwolnić pełną moc swego instynktu. Wydając punkt Pustki może zastąpić nią dowolną Cechę lub umiejętność do końca rundy.

Szkoła shugenja Isawa

Korzyść: +1 do Pustki

Początkowy Honor: 2, plus 5 punktów

Shugenja ze szkoły Isawa rzucając czary mogą używać dowolnej liczby punktów Pustki.

UMIĘTNOŚCI

Kaligrafia, Medytacja, Shintao, Śledztwo, Teologia, dowolne dwie umiejętności Godne

Shugenja z rodziny Isawa otrzymują Dodatkowe Podbicie rzucając wszelkie rytuały.

POCZĄTKOWE CZARY

Wyczucie, Zespoleńie, Przywołanie, 3 czary jednego z żywiołów, 2 innego i 1 z trzeciego.

Wypożażenie

BUSHI

(Wszystko przeciętnej jakości.)

Katana, wakizashi, luk Yumi, 20 strzał dowolnego typu, lekka zbroja, zestaw podróżny, dowolna inna broń, kimono, 2 koku.

SHUGENJA

(Wszystko przeciętnej jakości, gracz wybiera jedną rzecz dobrej jakości.)

Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, wakizashi, tanto, 4 koku, zestaw pierwszej pomocy, 2 księgi (puste).

Klan Jednorożca

Krok pierwszy

WYBIERZ RODZINĘ

Czy twoja postać pochodzi z rodziny Shinjo, Otaku czy Iuchi?

WYBIERZ PROFESJĘ

Mozesz być bushi lub shugenja. Zapisz umiejętności, których naucza twoja Szkoła i właściwą dla Rangi 1 Technikę (w przypadku bushi) lub Czary (shugenja).

Krok drugi

NADAJ POSTACI

INDYWIDUALNY CHARAKTER

Wszystkie Kręgi i Cechy postaci wynoszą na początku 2, Chwała zaś 1. Możesz teraz wydać 25 Punktów Postaci, by nadać swojemu bohaterowi indywidualny charakter, zmieniając jego cechy. Punkty przeznaczyć możesz na Cechy (opisane na str. 74), umiejętności (str. 57) lub Zalety (str. 72). Nabywając Wady (str. 75) otrzymujesz dodatkowe Punkty Postaci.

KOSZT W PUNKTACH POSTACI

Podniesienie Cechy: 8 PP

Podniesienie Kręgu Pustki: 12 PP

Podniesienie umiejętności: 1 PP

Podniesienie Chwały: 5 PP

Podnoszenie i obniżanie Honoru:

Podniesienie Honoru kosztuje 3 Punkty Postaci. Obniżenie Honoru daje ci 2 PP. Honor można podnieść lub obniżyć tylko o jeden poziom.

OBLICZANIE RAN

Pomnóż wartość Kręgu Ziemi postaci przez 2 i wpisz wynik w każde okienko w rubryce Rany. Tyle obrażeń bohater może otrzymać na każdym poziomie ran.

WYPOSAŻENIE

Na sąsiedniej stronie wypisano ekwipunek, z którym twoja postać rozpoczyna grę, pełna zaś jego lista znajduje się na str. 66. Zapisz na drugiej stronie karty swoje wyposażenie i zaznacz, ile posiadasz pieniędzy. Wybierz podstawową broń i ustal iloma kostkami rzucaś i ile zatrzymujesz, gdy jej używasz, określ też swoją Zbroję i ochronę, jaką zapewnia. Na końcu oblicz Poziom Trudności, na którym zostajesz trafiony.

Krok trzeci

OBLICZANIE PRESTIŻU

- Zsumuj wartości Kręgów i pomnóż wynik przez 10.
- Zsumuj poziomy umiejętności.
- Dodaj do siebie obie liczby. To twój początkowy Prestiż.
- Gdy podniesiesz Cechę lub umiejętność, przelicz Prestiż, aby uwzględnić tę zmianę.



Klan Jednorożca

Gdy Pierwszy Hantei zasiadł na Szmaragdowym Tronie, rozkazał swej siostrze Shinjo i tym, którzy zechcą iść za nią, wyruszyć w świat i go zbadać. Miała przynieść wieści o tym, co znajduje się za wielkimi górami leżącymi na Północy. Shinjo posłuchała rozkazu, zabrała trzech samurajów: Otaku, Iuchi i Ide i razem, we czworo, wyruszyli do nieznanych krain. Nie było ich przez osiemset lat.

Dwieście lat temu potomkowie tej czwórki powrócili na potężnych rumakach (konie w Rokuganie przypominają raczej kucyki), walcząc zupełnie inaczej niż potomkowie Słońca i Księżyca. Wszystko robili inaczej. Przejeli sposób ubierania się, mówienia i taktykę innych kultur, adoptując je do religii Siedmiu Fortun i filozofii Shinsei.

Teraz, po powrocie, potomkowie Shinjo mają pewne kłopoty z porozumiewaniem się z innymi Klanami. Osiem stuleci starć wytworzyło między nimi delikatną równowagę, którą gwałtownie zaburzyło przybycie zupełnie nowej siły. Jednorożce nie do końca zdają sobie sprawę jak zawile jest życie społeczne Rokuganu i mają spore trudności z dostosowaniem się do jego norm. Niektórzy widzą więc w nich niewychowaną młodzież, podczas gdy inni – nieokrzesanych barbarzyńców, którzy są Rokugańczykami tylko z nazwy.

Wszystkie Klany zgadzają się jednak co do potęgi ich koni, których niezwykłych zalet nie może przecenić żaden general. Klan Jednorożca zdał sobie z tego sprawę i używa swej jazdy jako karty przetargowej. Klan Żurawia traktuje Jednorożców z szacunkiem, więc jego granice patroluje ich kawaleria. Klan Lwa potraktował nowo przybyłych z niechęcią, nie ma więc tyle szczęścia.

Rodziny

SHINJO

Championem Klanu Jednorożca jest „Mistrz Czterech Wiatrów”, Shinjo Yokatsu. Szkoła Shinjo uczy szybkości, zwinności i korzyści płynących z walki na odległość. **Korzyść: +1 do Refleksu.**

OTAKU

Rodzinę Otaku łączy z rodziną Matsu wiara w potęgę szybkiego ataku. **Korzyść: +1 do Zręczności.**

IUCHI

Osiemset lat przestawania z barbarzyńcami nauczyło tych shugenja sztuczek, których nie zna nikt inny. **Korzyść: +1 do Intuicji.**

Co Jednorożce sądzą o innych Klanach



„Mamy z nimi wiele wspólnego. Krabami gardzi się, gdyż ich obowiązki czynią ich «nieczystymi». Wszyscy, którzy tak o nich myślą muszą również nas mieć za «nieczystych». Pamiętaj o słowach Shinsei: «Szukaj przyjaciół wśród wrogów twych wrogów».



„Gdy powróciliśmy, Klan Żurawia powitał nas z otwartymi rękami. Mogli postąpić jak Lwy, jednak zaryzykowali narażenie się na wstyd z naszego powodu, bronimy więc ich grania przed tymi, którzy chcieliby zająć należne Żurawiom miejsce”.



„Nigdy nie postępowali z nami miło, nigdy też nie byli okrutni. Są tu równie obcy, jak my”.



„Gardzą nami, bo nie jesteśmy tacy jak oni i zazdroszczą nam tego, co mamy. Chętnie zniszczyliby nas i zabrali, czego chcą. Będąc wrogami Żurawia, są naszymi wrogami”.



„Feniks uznał nasze słuszne miejsce w Cesarstwie i to wszystko. Mówią do nas czule, jakbyśmy byli dziećmi. Jeśli naprawdę cenią wiedzę, powinni traktować nas z większym szacunkiem, któż jeszcze widział bowiem kraje na Północy? Z pewnością nie oni”.



„Powiedziano nam, by im nie ufać, oni zaś powiedzieli, by nie ufać innym. Kogo powinniśmy posłuchać? Wszystkich, rzecz jasna”.

Szkoła bushi Shinjo

Korzyść: +1 do Zręczności

Początkowy Honor: 2, plus 5 punktów

UMIEJĘTNOŚCI

Jazda Konna 2, Kenjutsu, Lucznictwo (oparte na Zręczności, a nie Refleksie), Naginata, Obrona, Polowanie

TECHNIKI

Ranga 1: Droga Jednorożca

Bushi z klanu Jednorożca rodzą się w siodle. Siedząc na konskim grzbiecie bushi może dodać wartość swojej umiejętności Jazda Konna do rzutu podczas testowania dowolnej umiejętności Bugei.

Ranga 2: Taniec ostrza

Technika walki Jednorożców obejmuje style, których nauczyli się po drugiej stronie gór. Samuraj może zdecydować się na parowanie – umiejętność nie znaną w Rokuganie. PT trafienia parującego samuraja wynosi (Refleks + Obrona + Kenjutsu) × 5. Jest to manewr równoważny pełnej obronie.

Ranga 3: Uderzenie Czterech Wiatrów

Osiągnąwszy tę rangę bushi uczy się stylu wyprowadzania ciec, który pozwala mu wykonać 2 ataki na rundę.

Ranga 4: Duchowa jedność

Więź między bushi a jego rumakiem jest kompletna. Gdy wykonuje jakąkolwiek czynność fizyczną siedząc w siodle (jedzie, walczy, skacze itp.), rumak może naprawić drobne błędy samuraja. Jeśli ten podbije Poziom Trudności i nie uda mu się przekroczyć podwyższonego progu podczas testu, lecz przebieje pierwotną trudność cały test uważa się za udany, nie ma jednak korzyści z podbicia.

Ranga 5: Tańcząc z Fortunami

Niektórzy nazywają to „szczęściem”. Jednorożce zaś twierdzą, że „tańczą z Fortunami”. Po wykonaniu rzutu bushi może zdecydować się rzucać jeszcze raz, by otrzymać lepszy rezultat (nie może jednak przerzucić drugiego rzutu – musi go zatrzymać). Można przerzucić sukces, jeśli chce się spróbować osiągnąć lepszy rezultat.

Szkoła shugenja Iuchi

Korzyść: +1 do Spostrzegawczości

Początkowy Honor: 2, plus 5 punktów

Shugenja z rodziny Iuchi otrzymują Dodatkowe Podbicie rzucając czary Wody.

UMIEJĘTNOŚCI

Jazda Konna, Kaligrafia, Medytacja, Obrona, Polowanie, Zielarstwo, dowolna umiejętność Bugei.

POCZĄTKOWE CZARY

Wyczucie, Zespolenie, Przywołanie oraz 3 czary Wody, 2 Ognia i 1 Ziemi.

Wypożyczenie

BUSHI

(Wszystko dobrej jakości.) Katana, wakizashi, tuk Dai-Kyu, 20 strzał dowolnego typu, lekka lub ciężka zbroja, hełm, zestaw podróżny, rumak, kimono, cztery sztuki broni dowolnego typu, 10 koku.

SHUGENJA

(Wszystko dobrej jakości.) Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, tanto, 10 koku, rumak.

Klan Kraba



Krok pierwszy

WYBIERZ RODZINĘ

Czy twoja postać pochodzi z rodziny Hida, Kuni czy Yasuki?

WYBIERZ PROFESJĘ

Możesz być bushi lub shugenja. Zapisz umiejętności, których naucza twoja Szkoła i właściwą dla Rangi 1 Technikę (w przypadku bushi) lub Czary (shugenja).

Krok drugi

NADAJ POSTACI

INDYWIDUALNY CHARAKTER

Wszystkie Kręgi i Cechy postaci wynoszą na początku 2, Chwała zaś 1. Możesz teraz wydać 25 Punktów Postaci, by nadać swojemu bohaterowi indywidualny charakter, zmieniając jego cechy. Punkty przeznaczyć możesz na Cechy (opisane na str. 74), umiejętności (str. 57) lub Zalety (str. 72). Nabywając Wady (str. 75) otrzymujesz dodatkowe Punkty Postaci.

KOSZT W PUNKTACH POSTACI

Podniesienie Cechy: 8 PP

Podniesienie Kręgu Pustki: 12 PP

Podniesienie umiejętności: 1 PP

Podniesienie Chwały: 5 PP

Podnoszenie i obniżanie Honoru:

Podniesienie Honoru kosztuje 3 Punkty Postaci. Obniżenie Honoru daje ci 2 PP. Honor można podnieść lub obniżyć tylko o jeden poziom.

OBLICZANIE RAN

Pomnóż wartość Kręgu Ziemi postaci przez 2 i wpisz wynik w każde okienko w rubryce Rany. Tyle obrażeń bohater może otrzymać na każdym poziomie ran.

WYPOSAŻENIE

Na sąsiedniej stronie wypisano ekwipunek, z którym twoja postać rozpoczyna grę, pełna zaś jego lista znajduje się na str. 66. Zapisz na drugiej stronie karty swoje wyposażenie i zaznacz, ile posiadasz pieniędzy. Wybierz podstawową broń i ustal iloma kostkami rzucaśz i ile zatrzymujesz, gdy jej używasz, określ też swoją Zbroję i ochronę, jaką zapewnia. Na końcu oblicz Poziom Trudności, na którym zostajesz trafiony.

Krok trzeci

OBLICZANIE PRESTIŻU

- Zsumuj wartości Kręgów i pomnóż wynik przez 10.
- Zsumuj poziomy umiejętności.
- Dodaj do siebie obie liczby. To twój początkowy Prestiż.
- Gdy podniesiesz Cechę lub umiejętność, przelicz Prestiż, aby uwzględnić tę zmianę.

Klan Kraba

Klan Kraba od tysiąca lat bez wytchnienia chroni Szmaragdowe Cesarstwo przez zagrożeniami pochodzącymi z Krain Cienia, a jego żołnierze stanowią najlepiej wyszkoloną armię w całym Rokuganie. W szkołach klanu samuraje uczą się między innymi jak pobić hufce większe od własnych, gdyż istoty z Krain Cienia szturmują cytadele Krabów mając nad obrońcami przewagę liczebną przynajmniej trzy do jednego.

W przeciwieństwie do innych Klanów Kraby nie przedkładają szczerości nad uczciwość, a każdy z nich zna i ceni stare przysłowie, brzmiące: „na polu bitwy sojusznicy nie kłamią”. Jako, że przenieśli tę prostą, wojenną filozofię do innych dziedzin życia, łatwo wpadają w furję, gdy orientują się, że ich okłamano. Przeciętny Krab postrzega sytuację polityczną w bardzo prostych kategoriach, wierząc, że silni mają prawo rządzić słabymi, a ludzie nie potrafiący obronić Cesarstwa nie powinni nim władać. Darzą szacunkiem panującą dynastię, ponieważ Hantei pokonał pierwszego Hida, przyjdzie jednak taki czas, że to Hida będzie musiał przejąć tron, a wtedy Kraby nie zawahają się nawet przez moment.

Daimyo Klanu Kraba pochodzi zawsze z rodziny Hida, wprost od pierwszego Hida, który spadł z nieba i przysięgł pierwszemu Hantei, że będzie bronić Cesarstwa przed plugawymi armiami Fu Leng. Jako pierwsza podążyła za nim rodzina Hiruma, której wierność nie ma sobie równych jak Cesarstwo długie i szerokie. To z niej wywodzi się zazwyczaj straż przyboczna Daimyo (więcej szczegółów na temat tej rodziny znajdziesz w dodatku „Droga Kraba”, który ukaże się już wkrótce). Rodzina Kuni poświęciła się badaniu tajemnic Krain Cienia i, choć czasem rodzą się w niej samurajowie, większość jej członków nosi szaty shugenja. Historia ostatniej z rodzin jest bardzo ciekawa. Podczas toczącej się prawie tysiąc lat temu pierwszej wojny Kraba z Żurawiem Yasuki, którzy przysięgali wierność rodzinie Doji, zdradzili i złożyli hołd Panu Hida. Tego czynu nigdy im nie zapomniano.

Rodziny

HIDA

Patriarchą Klanu Kraba jest „Wielki Niedźwiedź”, Hida Kisada. Prawie wszyscy bushi Krabów uczą się w Szkole Hida. **Korzyść: +1 do Siły.**

KUNI

Rodzina Kuni jest jedyną rodziną shugenja w Klanie, przewodzi jej zaś złowrogi Kuni Yori. **Korzyść: +1 do Inteligencji.**

YASUKI

Rodzina Yasuki odpowiada za kontakty Klanu Kraba z innymi Klanami. Większość jej członków to politycy i kupcy. **Korzyść: +1 do Intuicji.**

Co Kraby sądzą o innych Klanach



„Sposób, w jaki naginają system przysług i podarunków dla swoich potrzeb graniczy z absurdem. Jedynie one i łaska Cesarza chronią ich przed zniszczeniem”.



„Kto wie cokolwiek o Smokach? Siedzą poukrywani w swych górskich twierdzach i 'kontemplują prawdę'. Poślijcie jednego z nich ze mną do Krain Cienia, a już ja mu tę prawdę pokażę”.



„Lwy poważamy bardziej niż innych, są bowiem silni i odważni. Zamiast głosić swoją szlachetność, jak to czynią Żurawie, pozwalają by świadczyły o nich czyny. Wciąż jednak są pompadycznymi głupcami”.



„Być może są słabi, ale chętnie przyznają się do swej słabości. Widziałem jednak, co może shugenja z Klanu Feniksa i nie obraziłbym się, gdyby towarzyszył mi w następnej wyprawie do Krain Cienia”.



„Żurawie są zależne od przysług. Skorpiony zaś od tajemnic. Jedni i drudzy to tchórze. Skorpiony są tylko nieco sprytniejsze”.



„Są poważną siłą, jeśli się z nimi mierzyć, za bardzo polegają jednak na swej szybkości. Uznajemy prawo silnych, nie szczęściarzy”.

Szkoła bushi Hida

Korzyść: +1 do Wytrzymałości

Początkowy Honor: 1, plus 5 punktów.

UMIĘTNOŚCI

Jiujutsu, Kenjutsu, Łucznictwo, Obrona, Taktyka, Tetsubo, Wiedza o Krainach Cienia.

TECHNIKI

Ranga 1: Droga Kraba

Bushi zaczyna nauki od ujarzmięcia własnej energii Ziemi. Za każdym razem, gdy rzuca za trafienie i obrażenia dodaje do wyniku wartość swojego Kręgu Ziemi. Ponadto ignoruje ograniczenia wynikające z noszenia Pelnej Zbroi (+5 do wszystkich PT związanych z działaniem fizycznym), gdyż odbywa w niej każdy trening.

Ranga 2: Gór nie można poruszyć

Osiągnąwszy tę Rangę bushi poznaje sekret prawdziwej żywotności. Raz dziennie może wydać punkt Pustki, by wykonać Prosty Test Ziemi na Poziomiej Trudności 20. Sukces pozwala mu zignorować obrażenia otrzymane od jednego ciosu.

Ranga 3: Dwoje szczypiec, jedna myśl

Bushi uczy się teraz jak wykonać dwa ataki na rundę.

Ranga 4: Szał bitewny

W Rokuganie często zdarza się, że Ziemia wpada w szal. Bushi tej Rangii uczy się czerpać energię z jej gniewu. Na początku każdej tury może zdecydować się otrzymać 3 punkty Ran, by do jej końca zatrzymywano dodatkową kostkę do trafienia lub obrażeń.

Ranga 5: Góry nie upadają

Bushi może wydać na początku rundy Punkt Pustki, by wykonać jedną akcję, nawet jeśli nie pozwala mu na to poziom obrażeń (Obalony, Nieprzytomny lub Martwy). Taki samuraj może działać w kolejnych turach, póki nie wyda wszystkich punktów Pustki.

Szkoła shugenja Kuni

Korzyść: +1 do Siły Woli

Początkowy Honor: 1, plus 5 punktów

Shugenja z rodziny Kuni otrzymują Dodatkowe Podbicie rzucając czary Ziemi.

UMIĘTNOŚCI

Kaligrafia, Kenjutsu, Medytacja, Obrona, Wiedza o Krainach Cienia, dowolna umiejętność Godna, dowolna umiejętność Bugei

POCZĄTKOWE CZARY

Wyczucie, Zespolenie, Przywołanie oraz 3 czary Ziemi, 2 Ognia i 1 Wody.

Wypożyczenie

BUSHI

(Wszystko przeciętnej jakości.)

Katana, wakizashi, łuk Yumi, 20 strzał dowolnego typu, ciężka zbroja, hełm, zestaw podróżny, kimono, dwie sztuki broni, 5 koku.

SHUGENJA

(Wszystko przeciętnej jakości.)

Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, katana, wakizashi, tanto, 3 koku.

Klan Lwa

Krok pierwszy

WYBIERZ RODZINĘ

Czy twoja postać pochodzi z rodziny Akodo, Matsu czy Kitsu?

WYBIERZ PROFESJĘ

Możesz być bushi lub shugenja. Zapisz umiejętności, których naucza twoja Szkoła i właściwą dla Rangi 1 Technikę (w przypadku bushi) lub Czary (shugenja).

Krok drugi

NADAJ POSTACI

INDYWIDUALNY CHARAKTER

Wszystkie Kręgi i Cechy postaci wynoszą na początku 2, Chwała zaś 1. Możesz teraz wydać 25 Punktów Postaci, by nadać swojemu bohaterowi indywidualny charakter, zmieniając jego cechy. Punkty przeznaczyć możesz na Cechy (opisane na str. 74), umiejętności (str. 57) lub Zalety (str. 72). Nabywając Wady (str. 75) otrzymujesz dodatkowe Punkty Postaci.

KOSZT W PUNKTACH POSTACI

Podniesienie Cechy: 8 PP

Podniesienie Kręgu Pustki: 12 PP

Podniesienie umiejętności: 1 PP

Podniesienie Chwały: 5 PP

Podnoszenie i obniżanie Honoru:

Podniesienie Honoru kosztuje 3 Punkty Postaci. Obniżenie Honoru daje ci 2 PP. Honor można podnieść lub obniżyć tylko o jeden poziom.

OBLICZANIE RAN

Pomnóż wartość Kręgu Ziemi postaci przez 2 i wpisz wynik w każde okienko w rubryce Rany. Tyle obrażeń bohater może otrzymać na każdym poziomie ran.

WYPOSAŻENIE

Na sąsiedniej stronie wypisano ekwipunek, z którym twoja postać rozpoczyna grę, pełna zaś jego lista znajduje się na str. 66. Zapisz na drugiej stronie karty swoje wyposażenie i zaznacz, ile posiadasz pieniędzy. Wybierz podstawową broń i ustal iloma kostkami rzucaś i ile zatrzymujesz, gdy jej używasz, określ też swoją Zbroję i ochronę, jaką zapewnia. Na końcu oblicz Poziom Trudności, na którym zostajesz trafiony.

Krok trzeci

OBLICZANIE PRESTIŻU

- Zsumuj wartości Kręgów i pomnóż wynik przez 10.
- Zsumuj poziomy umiejętności.
- Dodaj do siebie obie liczby. To twój początkowy Prestiż.
- Gdy podniesiesz Cechę lub umiejętność, przelicz Prestiż, aby uwzględnić tę zmianę.



Klan Lwa

Gdy Akodo, syn Słońca i Księżycy, założyciel Klanu Lwa, szukał żony, nie wybrał ślicznej dziewczyny z rodziny Doji, nie chciał bowiem stać się sługą Żurawia. Kiedy więc poznał piękną, obdarzoną silną wolą kobietę imieniem Matsu, próbował zdobyć ją dla siebie, ta była jednak zbyt dumna, by wiązać się z samurajem i, pocytując sobie jego dworność za zniewagę, wyzwalała go do walki, na którą Akodo przystał. Stanęli do pojedynku, który stać się miał tematem klasycznej historii, często opowiadanej przez gawędziarzy i wystawianej w teatrach. Każde z walczących postawiło własny warunek. Akodo chciał, żeby pokonana Matsu wyszła za niego, ona zaś – zachować wolność w przypadku swojego zwycięstwa. Przebieg pojedynku zależy zazwyczaj od opowiadającego historię, ma jednak zawsze takie samo zakończenie: Akodo zwycięża, a Matsu składa mu hołd, jednak nie bierze z nim ślubu.

Klan Lwa jest tradycyjnym obrońcą Szmaragdowego Tronu. Samuraje z rodziny Matsu znani są ze swej pasji i temperamentu – szybko oceniają i szybko pocytują sobie coś za obrazę, a tej nigdy nie puszczają płazem. Samuraje Akodo dorównują im odwagą, słyną jednak również ze swych legendarnych umiejętności strategicznych – armia dowodzona przez Akodo nigdy nie przegrała bitwy. Choć Matsu zwyciężają dzięki zaciekłości i odwadze, Akodo zaś dzięki taktyce, to z obydwu rodzin wywodzą się najdzielniejsi samuraje Rokuganu. Często opowiada się historię o sławetnej zasadzce na Pierwszego Hantei, kiedy to gwardzista Cesarza, Akodo Sato, zeskoczył z konia i dał go władcy, by ten mógł uciec, podczas gdy on zajmie napastników. Shugenja Klanu Lwa – rodzina Kitsu – nie są szczególnie szanowani w kręgach shugenja, którzy uważają szkołę Kitsu za „staroświecką” i zbyt związaną tradycją. Na tę dolegliwość cierpią jednak wszystkie Lwy.

Rodziny

AKODO

Championem Klanu Lwa jest Akodo Toturi, najlepszy strateg Cesarstwa. Szkoła Akodo uczy przewagi przewidywania nad bezmyślną akcją. **Korzyść: +1 do Spostrzegawczości.**

MATSU

Rodziną Matsu zawsze władały kobiety. Jej aktualnym Daimyo jest Matsu Tsuko, dumna, piękna i dzika wojowniczką, największy rywal Akodo Toturiego. **Korzyść: +1 do Siły.**

KITSU

Lwy nie pokładają wielkiej wiary w wartość shugenja w bitwie, lecz rodzina Kitsu wciąż prowadzi badania, by uczyć swych studentów o nadnaturalnych manewrach, które mogą zastosować przeciwnicy. **Korzyść: +1 do Inteligencji.**

Co Lwy sądzą o innych Klanach



„Swe obowiązki wypełniają odważnie i jesteśmy im wdzięczni za ochronę, którą nam zapewniają. Szanujemy ich za siłę i przebiegłość na polu bitwy (nawet jeśli ich maniery pozostawiają nieco do życzenia), lecz nie ufamy im”



„Są pierwsi w zdobywaniu bogactw i przywilejów, lecz ostatni na polu bitwy. Skoro tak niechętnie rozstają się ze złotem, ciekawe jak rozstają się z życiem?”



„Podobnie jak Żurawie spędzają zbyt dużo czasu w swych świątyniach, za mało zaś poznając świat. Skoro naprawdę chcą zdobywać mądrość, powinni zejść z gór, tam jej bowiem nie znajdą”.



„Wszystko co można powiedzieć o Smokach w dwójnasób dotyczy Feniksów. Ich samuraje są miękcy i polegają na shugenja, którzy mają dodawać im odwagi. Nie ufaj nikomu, kto mówi o pokoju, gdy bitwa już się rozpoczęła”



„Skorpionem można gardzić, nie wolno go jednak lekceważyć. Zaufaj Skorpionowi, a zdradzi cię w sposób nie dający szansy na zemstę. Taki styl prowadzenia wojny jest równie zabójczy, jak każdy inny”.



„Ich konie są potężne, a taktyka skuteczna, lecz nie znają naszych obyczajów. Spędzili dużo czasu poza Cesarstwem i teraz muszą się wiele nauczyć, my zaś winniśmy być ich nauczycielami”

Szkoła bushi Akodo

Korzyść: +1 do Siły

Początkowy Honor: 3, plus 5 punktów

UMIĘTNOŚCI

Gawędziarstwo, Historia, Kenjutsu, Lucznicstwo, Obrona, Taktyka i dowolna umiejętność Godna

TECHNIKI

Ranga 1: Droga Lwa

Szkoła Akodo uczy precyzji. Jej absolwent przystępując do ataku może zignorować zbroję przeciwnika lub otrzymać Dodatkowe Podbicie (by dostać dodatkową kostkę obrażeń, uderzyć w określone miejsce itp.)

Ranga 2: Siła prawości

Na tej randze Lew uczy się, że skuteczny cios bierze się z prawości serca. Rzucając na trafienie i za obrażenia Lew dodaje swój Honor do wyniku.

Ranga 3: Z pomocą przodków

Samuraje Lwa naprawdę wierzą, że ich przodkowie czuwają nad każdym z ich czynów. Osiągnąwszy tę rangę bushi może zaatakować dwukrotnie, raz samemu i raz za przodka, który prowadzi jego dłoń.

Ranga 4: Ręka przeznaczenia

Teraz samuraj uczy się, że szczęście nie istnieje, a wszystkie jego czyny zostały z dawna ustalone. Mając czwartą Rangę bushi nie musi deklarować podbicia, aby trafić w określone miejsce na ciele przeciwnika, musi to jednak uczynić, jeśli chce zadać dodatkowe obrażenia.

Ranga 5: Ostatnia lekcja

Bushi z klanu Lwa ostatecznie poznaje najważniejszy sekret techniki Akodo: porażka nie istnieje. Jeśli bushi podbije Poziom Trudności i nie uda mu się go zrealizować, lecz wyrzucił więcej niż początkowa trudność odnosi sukces, nie ma jednak korzyści z podbicia. Tę zdolność można używać zarówno przy testach fizycznych, jak mentalnych.

Szkoła shugenja Kitsu

Korzyść: +1 Inteligencja

Początkowy Honor: 3, plus 5 punktów

Shugenja z rodziny Kitsu otrzymują Dodatkowe Podbicie rzucając czary Wody.

UMIĘTNOŚCI

Etykieta, Heraldyka, Historia, Kaligrafia, Medytacja, dowolna umiejętność Godna, dowolna umiejętność Bugei.

POCZĄTKOWE CZARY

Wyczucie, Zespolenie, Przywołanie oraz 3 czary Wody, 2 Ognia i 1 Ziemi.

Wypożyczenie

BUSHI

(Wszystko przeciętnej jakości, gracz wybiera jedną rzecz dobrej jakości.)

Katana, wakizashi, łuk Yumi, 20 strzał dowolnego typu, lekka zbroja, hełm, zestaw podróżny, kimono, dwie sztuki broni, 5 koku

SHUGENJA

(Wszystko przeciętnej jakości.)

Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, tanto, 3 koku

Klan Skorpiona

Krok pierwszy

WYBIERZ RODZINĘ

Czy twoja postać pochodzi z rodziny Bayushi, Soshi czy Shosuro?

WYBIERZ PROFESJĘ

Mozesz być bushi lub shugenja. Zapisz umiejętności, których uczą twoja Szkoła i właściwa dla Rangi i Techniki (w przypadku bushi) lub Czary (shugenja).

Krok drugi

NADAJ POSTACI

INDYWIDUALNY CHARAKTER

Wszystkie Kręgi i Cechy postaci wynoszą na początku 2, Chwała zaś 1. Możesz teraz wydać 25 Punktów Postaci, by nadać swojemu bohaterowi indywidualny charakter, zmieniając jego cechy. Punkty przeznaczyć możesz na Cechy (opisane na str. 74), umiejętności (str. 57) lub Zalety (str. 72). Nabywając Wady (str. 75) otrzymujesz dodatkowe Punkty Postaci.

KOSZT W PUNKTACH POSTACI

Podniesienie Cechy: 8 PP

Podniesienie Kręgu Pustki: 12 PP

Podniesienie umiejętności: 1 PP

Podniesienie Chwały: 5 PP

Podnoszenie i obniżanie Honoru:

Podniesienie Honoru kosztuje 3 Punkty Postaci. Obniżenie Honoru daje ci 2 PP. Honor można podnieść lub obniżyć tylko o jeden poziom.

OBLICZANIE RAN

Pomnóż wartość Kręgu Ziemi postaci przez 2 i wpisz wynik w każde okienko w rubryce Rany. Tyle obrażeń bohater może otrzymać na każdym poziomie ran.

WYPOSAŻENIE

Na sąsiedniej stronie wypisano ekwipunek, z którym twoja postać rozpoczyna grę, pełna zaś lista znajduje się na str. 66. Zapisz na drugiej stronie karty swoje wyposażenie i zaznacz, ile posiadasz pieniędzy. Wybierz podstawową broń i ustal iloma kostkami rzucaś i ile zatrzymujesz, gdy jej używasz, określ też swoją Zbroję i ochronę, jaką zapewnia. Na końcu oblicz Poziom Trudności, na którym zostajesz trafiony.

Krok trzeci

OBLICZANIE PRESTIŻU

- Zsumuj wartości Kręgów i pomnóż wynik przez 10
- Zsumuj poziomy umiejętności
- Dodaj do siebie obie liczby. To twój początkowy Prestiż
- Gdy podniesiesz Cechę lub umiejętność, przelicz Prestiż, aby uwzględnić tę zmianę



Klan Skorpiona

Jeśli jest coś, o czym nikt nie powinien się dowiedzieć, Skorpion na pewno się o tym dowie i upewni się, że wiesz, że on wie. Tak właśnie udaje im się przetrwać – wykorzystując sekrety innych. Ich samuraje nie są najsilniejsi, a ich shugenja nie posiadają największej mocy, dlatego Skorpiony muszą dorównywać innym używając swej jedynej przewagi. Wiedząc, że inne Klany im nie ufają zmienili ten brak zaufania w broń. Nigdy nie wiadomo, czy Skorpion mówi prawdę, czy też kłamie, potrafi bowiem zyskać w obydwu przypadkach. W społeczeństwie, które przedkłada szczerość nad uczciwość ich machinacji nigdy nie da się do końca przejrzeć.

Wszystkie Skorpiony noszą maski. Choć każda wygląda inaczej, wszystkie mają jeden cel. Maski mówią światu: „Nie możesz mi ufać”, lecz Klan Skorpiona dysponuje tak wielkimi wpływami, iż zaufanie okazuje się czasem jedynym wyjściem. Często opowiada się o samurajach, którzy odkryli, że są częścią intrygi Skorpionów i popełnili seppuku, by ich plan się nie powiódł. Na końcu słuchacz orientuje się jednak, że spiskowcy dokładnie to mieli na celu.

Fakt, że znany z fałszu i zdrad Klan Skorpiona wciąż istnieje, a inne Klany nie połączyły się, by go zniszczyć, może wydawać się dziwy, ma jednak proste wytłumaczenie. Skorpiony są bowiem w posiadaniu Czarnych Zwojów. Po Upadku Dzieci Słońca i Księżyca rozpoczęła się wielka wojna między Klanami, a zrodzona w Krainach Cienia armia Fu Leng. Najeźdźców pokonać potrafił tylko Shinsei i jego Siedem Gromów, zaś historia upadku Mrocznego Boga zapisana została na dwunastu zwojach, których strzeże Klan Skorpiona i tylko daimyo klana wie, gdzie znajdują się wszystkie z nich. Ponadto żaden bushi ani shugenja nie może chyba bardziej zhańbić swojej rodziny, niż dając się złapać w sieć intryg Skorpionów. Wszyscy wiedzą, że Skorpiony mają coś na każdego, tylko, że nikt nie chce tego przyznać.

Rodziny

BAYUSHI

Rodzina Bayushi cieszy się złą sławą z powodu swych rzekomych kontaktów z ninja. Oprócz tego znani są jako sprytni i sprawni szermierze. **Korzyść: +1 do Zręczności.**

SOSHI

Shugenja z Klanu Skorpiona prawie zawsze trenują w cieszącej się złą sławą szkole shugenja Soshi. **Korzyść: +1 do Spostrzegawczości.**

SHOSURO

Rodzina Shosuro to znani dyplomaci, którzy namyślnie wykorzystują intrygi cesarskiego dworu. **Korzyść: +1 do Intuicji.**

Co Skorpiony sądzą o innych Klanach



„Krab (podobnie jak inni) zniszczyłby nas, gdyby mógł. Są równie ambitni jak my, lecz niedyscyplinowani i nie wyćwiczeni w sztuce subtelności działania, co czyni ich tak znakomitymi sojusznikami”.



„Żuraw bardziej niż inni obawia się hańby, ma przy tym wiele do ukrycia. Tak jak my używają masek, robią je jednak z papieru, który łatwo potargać”.



„Nie wstydzą się tego, czym są, i dlatego stanowią największe zagrożenie dla naszych planów”.



„Lew przypomina psa bardziej niż kota. Łatwo go wytrenować i łatwo się go pozbyć, gdy nie jest już potrzebny”.



„Tak jak Smoki zbyt często odwracają się plecami od spraw tego świata, by można było nimi manipulować. Nie można skusić ich ni pieniędzmi, ni ciałem, kochają bowiem tylko swą bezcenną wiedzę”.



„Są młodzi, silni, szybcy i naiwni. Czy może istnieć lepszy sojusznik?”

Szkoła bushi Bayushi

Korzyść: +1 do Inteligencji

Początkowy Honor: 1, plus 5 punktów

UMIĘTNOŚCI

Iaijutsu, Kenjutsu, Łucznictwo, Obrona, Skradanie się, Szczerość, Trucizny

TECHNIKI

Ranga 1: Droga Skorpiona

Motto szkoły Bayushi głosi: uderzając pierwszy, uderzasz ostatni. Bushi rzuca za inicjatywę dwiema kośćmi i zachowuje obydwie.

Ranga 2: Szczypce i żądło

Bushi uczy się niesławnej finty Skorpiona. Poziom Trudności trafienia przeciwnika, który zaatakował i nie trafił naszego bohatera na czas najbliższego ataku adepta szkoły Bayushi wynosi tylko 5.

Ranga 3: Ciós w żądło

Bushi Skorpiona wie, że istnieje więcej niż jeden sposób na pokonanie przeciwnika. Zamiast przeprowadzać atak standardowy bushi wykonuje prosty test Zręczności + Kenjutsu na Poziomie Trudności równym umiejętności walczki przeciwnika $\times 5$. Jeśli odniesie sukces, przeciwnik zostaje rozbrojony, a jeśli dwukrotnie podbije trudność chwytając wolną ręką broń wroga.

Ranga 4: Atak z obydwu stron

Bushi opanowuje sztukę dezorientacji tak dobrze, że może wykonać dwa ataki w rundzie.

Ranga 5: Szczypce dzierżą, żądło zabija

Kończąc nauki Skorpion uczy się dezorientować przeciwnika, by wykorzystać beczenny moment tuż przed zadaniem ciosu by uczynić go jak najbardziej śmiertelnym. Znający tę technikę samuraj może deklorować podbicia tuż po wykonaniu rzutu.

Szkoła shugenja Soshi

Korzyść: +1 do Intuicji

Początkowy Honor: 1, plus 5 punktów

Shugenja z rodziny Soshi otrzymują Dodatkowe Podbicie rzucając czary Powietrza.

UMIĘTNOŚCI

Dyplomacja lub Etykieta, Kaligrafia, Medytacja, Szczerość, Teologia lub Shintao oraz dwie dowolne umiejętności Godne

POCZĄTKOWE CZARY

Wyczucie, Zespolenie, Przywołanie oraz 3 czary Powietrza, 2 Wody i 1 Ognia.

Wypożyczenie

BUSHI

(Wszystko przeciętnej jakości.)

Katana, wakizashi, luk yumi, 20 sztuk dowolnego typu, lekka zbroja, zestaw podróżny, dowolna inna broń, kimono, 2 koku.

SHUGENJA

(Wszystko przeciętnej jakości.)

Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, wakizashi, tanto, 3 koku.

Klan Smoka

Krok pierwszy

WYBIERZ RODZINĘ

Czy twoja postać pochodzi z rodziny Togashi, Mirumoto czy Agasha?

WYBIERZ PROFESJĘ

Możesz być bushi lub shugenja. Zapisz umiejętności, których naucza twoja Szkoła i właściwą dla Rangi 1 Technikę (w przypadku bushi) lub Czary (shugenja).

Krok drugi

NADAJ POSTACI

INDYWIDUALNY CHARAKTER

Wszystkie Kręgi i Cechy postaci wynoszą na początku 2, Chwała zaś 1. Możesz teraz wydać 25 Punktów Postaci, by nadać swojemu bohaterowi indywidualny charakter, zmieniając jego cechy. Punkty przeznaczyć możesz na Cechy (opisane na str. 74), umiejętności (str. 57) lub Zalety (str. 72). Nabywając Wady (str. 75) otrzymujesz dodatkowe Punkty Postaci.

KOSZT W PUNKTACH POSTACI

Podniesienie Cechy: 8 PP

Podniesienie Kręgu Pustki: 12 PP

Podniesienie umiejętności: 1 PP

Podniesienie Chwały: 5 PP

Podnoszenie i obniżanie Honoru:

Podniesienie Honoru kosztuje 3 Punkty Postaci. Obniżenie Honoru daje ci 2 PP. Honor można podnieść lub obniżyć tylko o jeden poziom.

OBLICZANIE RAN

Pomnóż wartość Kręgu Ziemi postaci przez 2 i wpisz wynik w każde okienko w rubryce Rany. Tyle obrażeń bohater może otrzymać na każdym poziomie ran.

WYPOSAŻENIE

Na sąsiedniej stronie wypisano ekwipunek, z którym twoja postać rozpoczyna grę, pełna zaś jego lista znajduje się na str. 66. Zapisz na drugiej stronie karty swoje wyposażenie i zaznacz, ile posiadasz pieniędzy. Wybierz podstawową broń i ustal iloma kostkami rzucaś i ile zatrzymujesz, gdy jej używasz, określ też swoją Zbroję i ochronę, jaką zapewnia. Na końcu oblicz Poziom Trudności, na którym zostajesz trafiony.

Krok trzeci

OBLICZANIE PRESTIŻU

- Zsumuj wartości Kręgów i pomnóż wynik przez 10.
- Zsumuj poziomy umiejętności.
- Dodaj do siebie obie liczby. To twój początkowy Prestiż.
- Gdy podniesiesz Cechę lub umiejętność, przelicz Prestiż, aby uwzględnić tę zmianę.



Klan Smoka

O Klanie Smoka bardzo niewiele można powiedzieć z pewnością. Przed tysiącem lat założył go samuraj imieniem Togashi, który odmówił walki ze swym bratem o prawo do władzy. Hida odebrał to jako akt tchórzostwa, lecz Hantei okazał się na tyle mądry, by dostrzec, że Togashi z góry znał wynik i wiedział, że zostanie pokonany. Pierwszy Smok wyruszył potem w góry i zbudował klasztor, w którym przebywał przez wiele lat. W końcu do jego świątyni przybyło trzech samurajów – Mirumoto, Kitsuki i Agasha – zakładając tym samym Klan Smoka. Wszystko, co wiemy ponad to stanowią spekulacje.

Powiada się, że w Klanie istnieje wiele sekretnych zakonów. Jeden z nich, *ise zumi*, cieszy się wielkim szacunkiem w całym Rokuganie i choć wszyscy wiedzą, że jego przedstawiciele zdobiją ciała tatuażami o skomplikowanych wzorach, nikt nie wie dlaczego. Często jednak usłyszeć można zajmujące opowieści o tym, że *ise zumi* potrafią przeskoczyć konia, ziać ogniem, pluć trucizną i zmieniać kształty. (O *ise zumi* dowiesz się więcej z „Drogi Smoka”, księgi Klanu, która wkrótce ukaże po polsku). Ich shugenja są równie tajemniczy. Używają mocy, których nikt poza nimi nie jest w stanie wytłumaczyć, a shugenja innych Klanów, którym zdarzyło się rozmawiać z członkami rodziny Agasha uznają, że ci nie rozumieją podstawowych prawideł magii. Smoki zawsze wydają się zaprzeczać definicjom.

Klan Smoka jest pierwszym, który nauczył się „techniki dwóch mieczy”. Pochodzący z niego samuraje słyną ze swego stylu, pozwalającego walczyć zarówno katana, jak wakizashi i choć uczniowie szkoły Kakita mogą się zeń śmiać, robią to mając na względzie raczej honor swej szkoły niż z prawdziwego braku szacunku. Samuraje z Klanu Smoka uważani są za najbardziej religijnych w Rokuganie, prawdziwych „żołnierzy-poetów”, mistrzów zarówno miecza, jak pióra.

Rodziny

TOGASHI

Championem Klanu Smoka jest tajemniczy Togashi Yokuni. Na tę rodzinę składa się tajemniczy zakon wytatuowanych ludzi znanych jako *ise zumi*. **Korzyść: +1 do Zręczności.**

MIRUMOTO

Rodzina Mirumoto znana jest ze swej zdolności dostosowywania się do każdej sytuacji. **Korzyść: +1 do dowolnej Cechy.**

AGASHA

Najbardziej „tradycyjna” z rodzin, często reprezentuje Smoka poza murami ich fortec. **Korzyść: +1 do Intuicji.**

Co Smoki sądzą o innych Klanach



„Krab chowa się w swej muszli. Mewa unosi go do nieba, potem zaś upuszcza i pożera pozostałe szczątki. Borsuk odwraca go i wyjada jego mięso. Skorupa jest jego słabością. Jeśli ją odrzuci, może użyć szczypiec”



„Poleganie na słabości innych jest ignorowaniem własnej siły”



„Lew śpi póki się go nie zbudzi, potem zaś sroży się. Jeśli nie zbudziś Lwa, nie jest niebezpieczny, nie przyjdzie ci jednak z pomocą”



„To nasi bracia, odrodzeni w ogniu wiedzy. Poszukujemy tej samej rzeczy, choć nasze drogi są inne. Czasem jednak przecinają się, wtedy zaś pojmujemy nasz związek, widzimy jak blisko siebie jesteśmy i – czasami – postanawiamy zamienić ścieżki”



„Nie daj się zwieść. To nie szczypce mogą cię zabić, lecz żądló, który skrywa za plecami”



„Powiedają, że zobaczenie jednorożca przynosi szczęście. Choć fortuna jest przy nich, to kapryśna pani, łatwo może obrócić przeciw tobie swe nietrwałe podarki”

Szkoła bushi Mirumoto

Korzyść: +1 do dowolnej Cechy

Początkowy Honor: 2, plus 5 punktów

UMIĘJĘTNOŚCI

Kenjutsu, Łucznictwo, Medytacja, Obrona, Wiedza o Shugenja, dowolna umiejętność Godna lub Bugei.

TECHNIKI

Ranga 1: Technika daisho

Szkoła Mirumoto uczy swych bushi techniki jednoczesnego używania katany i wakizashi. Ponieważ przeciwnik musi mierzyć się z dwoma ostrzami zamiast jednego, Poziom Trudności trafienia adepta tej szkoły podnosi się o 5 za każdym razem, gdy używa obojga broni.

Ranga 2: Silny i szybki

Na tej randze bushi opanowuje swój specyficzny styl tak dobrze, że może w jednej rundzie wykonać dwa ataki.

Ranga 3: Krew mych braci

W przeciwieństwie do innych Klanów bushi z klanu Smoka nie są oddzieleni od swoich braci shugenja. Z tego właśnie powodu samuraj może użyć punktu Pułki by pomóc (lub przeszkodzić) w rzucaniu na niego czaru, dając rzucającemu Dodatkowe Podbicie (lub podnosząc Poziom Trudności o 5).

Ranga 4: Nieprawdy upadnie

Bushi opanowuje medytacyjną technikę instynktownego działania, której uczy się w Szkole Mirumoto. Jeśli jego cios zabije przeciwnika, nie liczy się go do limitu ataków, jakie wolno mu wykonywać w ciągu rundy i samuraj może od razu wykonać następny. Bushi może zaatakować w ten sposób tylko tych przeciwników, którzy na początku bieżącej tury byli już w jego zasięgu.

Ranga 5: Serce Smoka

Bushi staje się prawdziwym mistrzem miecza – może wykonać trzy ataki w rundzie.

Szkoła shugenja Agasha

Korzyść: +1 do dowolnej Cechy

Początkowy Honor: 2, plus 5 punktów

Shugenja z rodziny Agasha otrzymują Dodatkowe Podbicie rzucając czary Ognia.

UMIĘJĘTNOŚCI

Historia, Kaligrafia, Medytacja, Shintao oraz dowolna umiejętność Godna lub Bugei

POCZĄTKOWE CZARY

Wyczucie, Zespolenie, Przywołanie oraz 3 czary Ognia, 2 Ziemi i 1 Powietrza.

Wypożyczenie

BUSHI

(Wszystko przeciętnej jakości.)

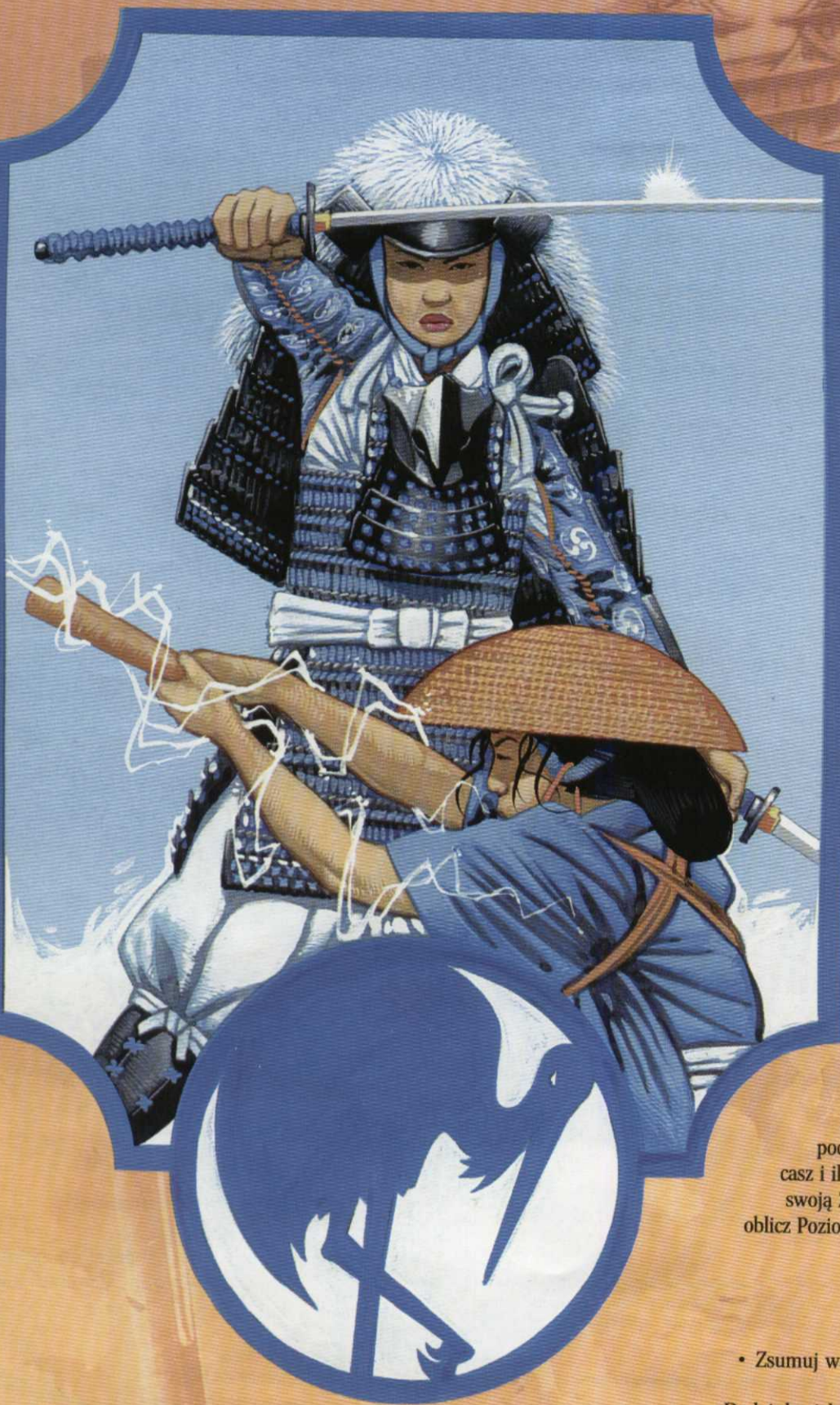
Katana, wakizashi, luk Yumi, 20 strzał dowolnego typu, lekka zbroja, zestaw podróżny, dowolna inna broń, kimono, 2 koku.

SHUGENJA

(Wszystko przeciętnej jakości.)

Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, lanto, 3 koku.

Klan Żurawia



Krok pierwszy

WYBIERZ RODZINĘ

Czy twoja postać pochodzi z rodziny Doji, Kakita czy Asahina?

WYBIERZ PROFESJĘ

Możesz być bushi lub shugenja. Zapisz umiejętności, których naucza twoja Szkoła i właściwą dla Rangi 1 Technikę (w przypadku bushi) lub Czary (shugenja).

Krok drugi

NADAJ POSTACI

INDYWIDUALNY CHARAKTER

Wszystkie Kręgi i Cechy postaci wynoszą na początku 2, Chwała zaś 1. Możesz teraz wydać 25 Punktów Postaci, by nadać swojemu bohaterowi indywidualny charakter, zmieniając jego cechy. Punkty przeznaczyć możesz na Cechy (opisane na str. 74), umiejętności (str. 57) lub Zalety (str. 72). Nabywając Wady (str. 75) otrzymujesz dodatkowe Punkty Postaci.

KOSZT W PUNKTACH POSTACI

Podniesienie Cechy: 8 PP

Podniesienie Kręgu Pustki: 12 PP

Podniesienie umiejętności: 1 PP

Podniesienie Chwały: 5 PP

Podnoszenie i obniżanie Honoru:

Podniesienie Honoru kosztuje 3

Punkty Postaci. Obniżenie Honoru daje ci 2 PP. Honor można podnieść lub obniżyć tylko o jeden poziom.

OBLICZANIE RAN

Pomnóż wartość Kręgu Ziemi postaci przez 2 i wpisz wynik w każde okienko w rubryce Rany. Tyle obrażeń bohater może otrzymać na każdym poziomie ran.

WYPOSAŻENIE

Na sąsiedniej stronie wypisano ekwipunek, z którym twoja postać rozpoczyna grę, pełna zaś jego lista znajduje się na str. 66. Zapisz na drugiej stronie karty swoje wyposażenie i zaznacz, ile posiadasz pieniędzy. Wybierz podstawową broń i ustal iloma kostkami rzucaś i ile zatrzymujesz, gdy jej używasz, określ też swoją Zbroję i ochronę, jaką zapewnia. Na końcu oblicz Poziom Trudności, na którym zostajesz trafiony.

Krok trzeci

OBLICZANIE PRESTIŻU

- Zsumuj wartości Kręgów i pomnóż wynik przez 10.
- Zsumuj poziomy umiejętności.
- Dodaj do siebie obie liczby. To twój początkowy Prestiż.
- Gdy podniesiesz Cechę lub umiejętność, przelicz Prestiż, aby uwzględnić tę zmianę.

Klan Żurawia

Klan Żurawia od setek lat korzystał z manewrów politycznych, by zdobyć obecną pozycję doradców Cesarza. Gdy pierwszy Hantei szukał narzeczonej, to pośród Żurawi znalazł mnóstwo pięknych dziewcząt, spośród których dokonał wyboru, każdy kolejny Hantei brał więc za żonę kobietę z Klanu Żurawia, inni zaś szli za jego przykładem. Od pokoleń dynastie wszystkich Klanów mieszały więc swą krew z krwią Żurawia, który zaskarbiał sobie tym samym ich przychylność. Fakt, że matka każdego Cesarza (i niejednego Daimyo) była Żurawiem, przynosi im wiele korzyści, mogą bowiem domagać się przysług od niemal wszystkich i to w niemal każdej sytuacji.

Żurawiom udało się też zachęcić największych fehmistrzów Cesarstwa, by przybywali do ich dojo i tam nauczali młodych samurajów kenjutsu. Dlatego właśnie Szkoła Kenjutsu Kakita uchodzi dziś za najlepszą w całym Rokuganie, a uczęszczanie do niej jest jednym z największych zaszczytów, jaki może spotkać młodego bushi. Oczywiście wstąpić do niej można tylko za zaproszeniem, co oznacza, że wielu samurajów musi zapłacić wysoką cenę za przywilej wysłania swego syna czy córki do najlepszej szkoły kenjutsu w kraju.

Jako polityczni i ekonomiczni doradcy Cesarza Doji mogą mieć na oku wszystkie inne klany. Oni pierwsi słyszą nowiny, pierwsi dowiadują się o ruchach wojsk na granicach prowincji i pierwsi rozmawiają z Cesarzem o swych posunięciach. Rodzina Asahina była pierwotnie częścią Klanu Feniksa, lecz gdy pochodzący z niej shugenja został uratowany przez kobietę – samuraję z rodziny Kakita, pojął ją za żonę i przekazał Żurawiom mądrość Feniksów.

Rodziny

DOJI

Championem Żurawia jest Doji Satsume, prawdopodobnie najsłynniejszy żołnierz-poeta w Cesarstwie. **Korzyść: +1 do Intuicji.**

KAKITA

Szkołę fechtunku Klanu Żurawia, najbardziej prestiżową spośród szkół Cesarstwa prowadzi „Szary Żuraw” Kakita Toshimoko. **Korzyść: +1 do Zręczności.**

ASAHINA

Shugenja skupieni w Domu Asahina są pokojowi i refleksyjni. W bibliotekach rodu znajduje się jeden z największych zbiorów mądrości shugenja w całym kraju. **Korzyść: +1 do Spostrzegawczości.**

Co Żurawie sądzą o innych Klanach



„Powinni zrozumieć, że bushido nie kończy się na walce mieczem. Ich siła i odwaga są godnie podziwu, lecz brak poszanowania dla cywilizacji doprowadzi ich do upadku. Krab to uparty, arogancki i niewykształcony brutal, którego należy udomowić za pomocą pięknej żony”.



„Nie będę starał się zrozumieć ich ścieżek. Wiem tylko, że Smoki mają swoje tajemnice i swoje tatuaże. Niechętnie opuszczają swe górskie świątynie, więc trudno uzyskać u nich jakąś przysługę”.



„Lwy to nasi najgroźniejsi rywale. Gardzą naszą pozycją i sposobem, w jaki ją zdobyliśmy. Ich sytuacji nie poprawia ani brak manier na dworze, ani porywczoność i duma”.



„Spośród wszystkich Klanów to ich cenimy najbardziej. To cywilizowany Klan, który rozumie, że nasze działania są niezbędne. Nigdy nie lekceważy przysług, którą oddać ci może Feniks, bowiem jeden shugenja może być wart więcej niż tysiąc samurajów”.



„Nasi najbardziej błyskotliwi wrogowie. Nie ma nic bardziej przekonującego, niż uśmiech Skorpiona. Gdy raz poznają twój sekret, nigdy nie uwolnisz się od ich machinacji”.



„Szkoda, że dzieli nas przepaść, gdyż tak wiele możemy od nich pozyskać. Powrócili do Cesarstwa przed niespełna dwustu laty i niecierpliwie poszukują w nim sojusznika. Każdy, kto potrzebuje przyjaciół posiada coś, co można zyskać”.

Szkoła bushi Kakita

Korzyść: +1 do Refleksu

Początkowy Honor: 3, plus 5 punktów.

UMIĘTNOŚCI

Etykieta, Iaijutsu, Kenjutsu, Łucznictwo, Szczerłość, dowolna umiejętność Godna, dowolna umiejętność Godna lub Bugei.

TECHNIKI

Ranga 1: Droga Żurawia

Szkoła Kakita zajmuje się najbardziej tradycyjnym i rytualnym sposobem walki. Bushi ze Szkoły Kakita mogą dodać wartość swojego Iaijutsu do rzutu na Inicjatywę oraz używać Iaijutsu zamiast Kenjutsu.

Ranga 2: Niespodziewany cios

Teraz bushi uczy się słynnego „niespodziewanego ciosu” Klanu Żurawia. Kiedy angażuje się w pojedynek Iaijutsu, może podnieść PT o dowolną wartość, nie tylko o kolejne pięć. Nadal może podbijać tylko tyle razy, ile wynosi jego Pustka.

Ranga 3: Uderzenie z Pustki

Osiągnąwszy tę Rangę bushi uczy się, jak wydawać więcej niż jeden punkt Pustki naraz podczas pojedynku Iaijutsu.

Ranga 4: Jeden cios, dwa cięcia

Bushi uczy się poruszać tak szybko, że może zaatakować dwa razy na turę.

Ranga 5: Instynktowny atak

Na samym początku walki, nim jeszcze określono Inicjatywę, bushi może wykonać test przeciwstawny Pustki przeciwko Pustce przeciwnika. Jeśli odniesie sukces może zaatakować, nim walka w ogóle się rozpocznie. PT trafienia nieruchomego celu wynosi zazwyczaj 5.

Szkoła shugenja Asahina

Korzyść: +1 do Intuicji.

Początkowy Honor: 3, plus 5 okienek

Shugenja z rodziny Asahina otrzymują Dodatkowe Podbicie rzucając czary Ziemi.

UMIĘTNOŚCI

Etykieta, Kaligrafia, Medytacja, Shintao, trzy dowolne umiejętności Gołne.

POCZĄTKOWE CZARY

Wycucie, Zespolenie, Przywołanie oraz 3 czary Powietrza, 2 Ziemi i 1 Wody.

Wypożyczenie

BUSHI

(Wszystko dobrej jakości.)

Katana, wakizashi, łuk Yumi, 20 strzał dowolnego typu, lekka lub ciężka zbroja, hełm, zestaw podróżny, rumak, kimono, cztery sztuki broni dowolnego typu, 10 koku.

SHUGENJA

(Wszystko dobrej jakości.)

Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, tanto, 10 koku, rumak.

Ronin

Ronin („sługa bez pana” lub też „człowiek fali”) to samuraj, który z jakiegoś powodu nie ma rodziny ani Klanu, nie ma więc nazwiska, a w Niebiańskim Porządku zajmuje pozycję tylko trochę lepszą od samuraja nie parającego się walką. Najczęstsza przyczyną wygnania jest utrata Pana. Nie ważne, czy zginął na polu chwały czy od ostrza zabójcy – podległy mu bushi okrywa się hańbą, nie był bowiem w stanie oddać zań życia. Tak pohańbiony samuraj błąka się po kraju poszukując człowieka, który skradł mu honor. Ronina nie ograniczają wprowadzone polecenia daimyo ani nakazy bushido, ma jednak ogromne trudności ze znalezieniem nauczyciela, bowiem tylko nieliczni decydują się splamić swój honor przekazując wiedzę swojej rodzinie człowiekowi upadłemu.

Dla potrzeb zasad wyróżniliśmy dwa rodzaje roninów. Pierwszego z nich nazwaliśmy po prostu „Roninem”. Taka postać należała kiedyś do jednego z Wielkich Klanów, lecz straciła łaskę swego Pana. Drugi rodzaj to „Prawdziwy Ronin”, który nigdy nie miał Klanu.

Ronin

- Stwórz postać z jednego z Siedmiu Klanów.
- Wybierz Wadę „Upośledzenie Społeczne – Ronin”.
- Ronin Klanowy ma Rangę 1 i związaną z nią technikę, nie może jednak zdobywać dalszych Rang w swej Szkole. By uczyć się nowej Techniki musi znaleźć nowych mistrzów.

Prawdziwy Ronin

- Prawdziwy Ronin nie posiada Zalet wynikających z pozycji społecznej i rodziny.
- Musi również wybrać Wadę „Upośledzenie Społeczne – Ronin”.
- Zamiast 25 Punktów Postaci otrzymuje na początek 45 punktów.
- Ronin może podnosić Cechy i umiejętności o najwyżej 2.
- Prawdziwy Ronin Shugenja rozpoczyna grę z Wyczuciem, Zespoleniem, Przywołaniem oraz siedmioma innymi czarami o poziomie mistrzostwa mniejszym lub równym wartości Kręgu plus 1.
- Ronin zaczyna z Polowaniem i sześcioma umiejętnościami. Może używać umiejętności Niegodnych bez utraty Honoru.

Początkowy Honor Ronina: 2, plus 5 okienek

Wyposażenie

RONIN KLANOWY ZACZYNA Z EKWIPUNKIEM SWOJEGO KLANU

PRAWDZIWY RONIN ZACZYNA Z TAKIM EKWIPUNKIEM:

(Wszystko przeciętnej jakości, dwie rzeczy kiepskiej jakości.)

Katana, wakizashi, luk Yumi, 10 strzał dowolnego typu, lekka zbroja, zestaw podróżny, kimono, 10 srebrników.

RONIN SHUGENJA ZACZYNA Z NASTĘPUJĄCYM EKWIPUNKIEM:

(Wszystko przeciętnej jakości.)

Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, wakizashi, tanto, 3 koku.

Krok pierwszy

WYBIERZ TŁO FABULARNE

Czy twój ronin należał do jednego z Wielkich Klanów czy jest Prawdziwym Roninem?

WYBIERZ PROFESJĘ

Możesz być zarówno bushi jak i shugenja. Zapisz umiejętności, których nauczyła twoja Szkoła (jeśli do jakiejś uczęszczałeś) oraz swoją Technikę właściwą dla pierwszej Rangi (jeśli jesteś Roninem – Bushi) lub Czary (jeśli jesteś Roninem – Shugenja). Prawdziwy Ronin nie zna żadnej techniki ani czarów.

Krok drugi

NADAJ POSTACI

INDYWIDUALNY CHARAKTER

Wszystkie Kręgi i Cechy postaci wynoszą na początku 2, Chwała zaś 1. Możesz teraz wydać 25 Punktów Postaci, by nadać swojemu bohaterowi indywidualny charakter, zmieniając jego cechy. Punkty przeznaczyć możesz na Cechy (opisane na str. 74), umiejętności (str. 57) lub Zalety (str. 72). Nabywając Wady (str. 75) otrzymujesz dodatkowe PP.

KOSZT W PUNKTACH POSTACI

Podniesienie Cechy: 8 PP

Podniesienie Kręgu Pustki: 12 PP

Podniesienie umiejętności: 1 PP

Podniesienie Chwały: 5 PP

Podnoszenie i obniżanie Honoru:

Podniesienie Honoru kosztuje 3 Punkty Postaci. Obniżenie Honoru daje ci 2 PP. Honor można podnieść lub obniżyć tylko o jeden poziom.

OBLICZANIE RAN

Pomnóż wartość Kręgu Ziemi postaci przez 2 i wpisz wynik w każde okienko w rubryce Rany. Tyle obrażeń bohater może otrzymać na każdym poziomie ran.

WYPOSAŻENIE

Na tej stronie wypisano ekwipunek, z którym twoja postać rozpoczyna grę, pełna zaś jego lista znajduje się na str. 66. Zapisz na drugiej stronie karty swoje wyposażenie i zaznacz, ile posiadasz pieniędzy. Wybierz podstawową broń i ustal iloma kostkami rzucasz i ile zatrzymujesz, gdy jej używasz, określ też swoją Zbroję i ochronę, jaką zapewnia. Na końcu oblicz PT, na którym zostajesz trafiony.

Krok trzeci

OBLICZANIE PRESTIŻU

- Zsumuj wartości Kręgów i pomnóż wynik przez 10.
- Zsumuj poziomy umiejętności.
- Dodaj do siebie obie liczby. To twój początkowy Prestiż.
- Gdy podniesiesz Cechę lub umiejętność, przelicz Prestiż, aby uwzględnić tę zmianę.

Umiejętności Godne

Aktorstwo (Intuicja)
Ceremonia parzenia herbaty (Pustka)
Dyplomacja (Intuicja)
Etykieta (Inteligencja)
Gawędziarstwo (Intuicja)
Heraldyka (Spostrzegawczość)
Historia (Inteligencja)
Jeździectwo (Intuicja lub Zręczność)
Kaligrafia (Spostrzegawczość)
Malarstwo (Inteligencja)
Medycyna (Inteligencja)
Medytacja (Pustka)
Muzyka (Intuicja i Zręczność)
Poezja (Intuicja)
Polowanie (Spostrzegawczość)
Prawo (Inteligencja)
Shintao (Inteligencja)
Szczerość (Intuicja)
Śledztwo (różne)
Taniec (Zręczność)
Teologia (Inteligencja)
Wiedza (o shugenja, o Krainach Cienia, o bushido itp.)
(Inteligencja)

Umiejętności Bugei

Iaijutsu
Jiujutsu: Walka wręcz (Zręczność)
Kenjutsu (Zręczność)
Łucznictwo (Refleks)
Miecznik (Ziemia)
Obrona (Zręczność)
Płatnerz (Ziemia)
Taktyka (Spostrzegawczość)
Wachlarz bojowy (Zręczność)
Wysportowanie (różne)
Zapasy (Siła)

Umiejętności Kupieckie

Handel (Intuicja)
Miecznik (Ziemia)
Płatnerz (Ziemia)
Rzemiosło
Ślusarstwo (Zręczność)
Zielarstwo (Inteligencja)

Umiejętności Niegodne

Falszerstwo (Zręczność)
Hazard (Intuicja)
Skradanie się (Zręczność)
Torturowanie (Intuicja)
Trucizny (Inteligencja)
Uwodzenie (Intuicja)
Wysportowanie (różne)

Zalety

Błogosławieństwo Benten (3 punkty, postaci z Klanu Żurawia 2)
Czytanie z ruchu warg (2 punkty)
Dziedzictwo (Różnie)
Inna Szkoła (5 punktów)
Jasny Umysł (2 punkty)
Niezwyczajny głos (2 punkty)
Oburęczność (3 punkty)
Odporny na magię (2, 4 lub 6 punktów)
Ogromny (2 punkty, 1 dla postaci Kraba)
Potęga Ziemi (2, 4 lub 8 punktów)
Prawdziwy Przyjaciół (różnie)
Przeznaczony do Wielkości (4 punkty)
Regeneracja (3 punkty)
Sensei (różnie)
Sojusznicy (różnie)
Status (5 punktów za poziom)
Syn tej ziemi (2 punkty, 1 dla postaci Jednorożca)
Szantaż (Chwała szantażowanego, minimalnie 1)
Szczęście (3, 6 lub 9 punktów)
Szybki (5 punktów)
Trans Śmierci (3 punkty, 2 dla postaci Lwa)
Wież Karmiczna (1-5 punktów)
Wyczucie Kierunku (1 punkt)
Wyuczony Czar (3 punkty)
Wyższy Cel (2 punkty)
Zmysł Równowagi (2 punkty)

Wady

Brak kończyny (3 punkty)
Chromy (3 punkty)
Czarna owca (5 punktów)
Drobnny (3 punkty)
Fobia (2 lub 4 punkty)
Kiepski kłamca (3 punkty)
Litościwy (2 punkty)
Mroczna tajemnica (5 punktów)
Naiwny (3 punkty)
Nawiedzany (1 do 4 punktów)
Nieczuły (2 punkty)
Obsesja (3 punkty)
Pech (3, 6 lub 9 punktów)
Podopieczny (1 do 4 punktów)
Porywczy (2 punkty)
Prawdziwa miłość (3 punkty)
Przekleństwo Benten (2 punkty)
Przymus (2-4 punkty)
Słaba Wola (3 punkty)
Słabe Zdrowie (3 punkty)
Słabość (5 punktów)
Trwała rana (5 punktów)
Upośledzenie społeczne (3 punkty za poziom)
Utracona miłość (2 punkty)
Uzależnienie (3 punkty)
Wrażliwy na ból (5 punktów)
Wścibski (2 punkty)
Zaprzysięgły wróg (3-6 punktów)
Zła Reputacja (2 punkty)
Zły los (1 punkt)
Tabela Złego Losu
Zobowiązanie (2 lub 4 punkty)