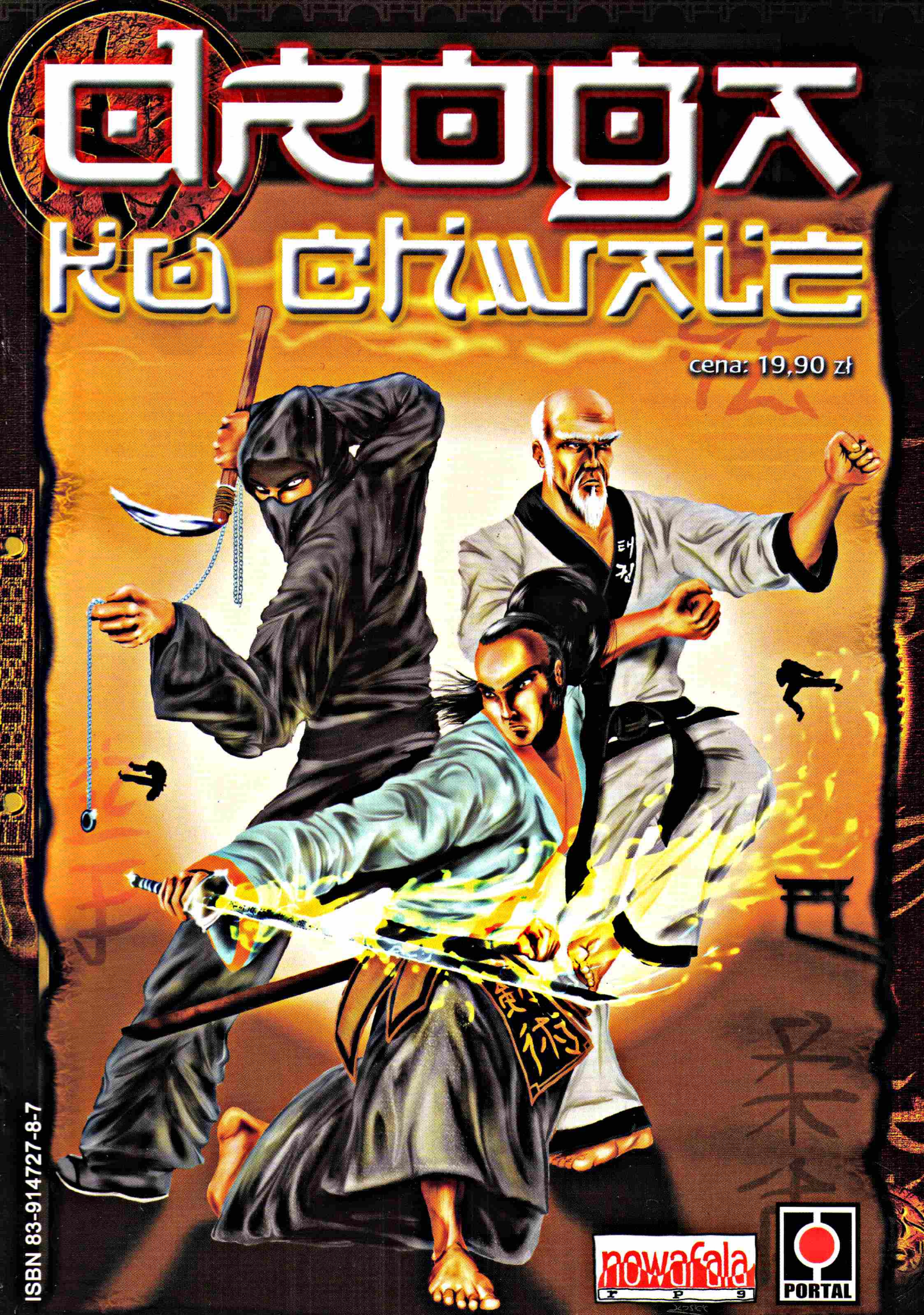




白虎回天

虎心回天

cena: 19,90 zł

ISBN 83-914727-8-7

nowafala
R P 9



DRAGON KŁOCH

SPIS TREŚCI:

TWORZENIE POSTACI _ 2

Określanie typu bohatera	2
Losowanie Znak, Rodziny i Szkoły	7
Określenie Znak	7
Określenie Rodziny	9
Określenie Szkoły	12
Wybór cechy nadnaturalnej	16
Atrybuty	19
Umiejętności	20
Określenie poziomów Umiejętności	
oraz Technik	24
Podnoszenie poziomów Umiejętności	25
Określanie początkowego ekwipunku	25

MECHANIKA GRY ___ 26

Testowanie Umiejętności	26
Modyfikatory	26
Pech i Wyjątkowy Sukces	26
Walka	26
Obrażenia	28
Pancerz	28
Leczenie ran	29
Techniki	29
Jian Quan: Walka Szablą	30
Quiang Quan: Walka Włócznią	31
Guan Dao Quan: Walka Halabardą	32
Duan Gun Quan: Walka Pałkami	33
Kusari Quan: Walka Łańcuchem	34
Nunchaku Quan: Walka Nunchaku	35
Hu Chou Gou Quan:	
Walka mieczmi-hakami	36
Bi Chou Quan: Walka Sztyletami	37
Hi Shou Quan: Walka Pierścieniami	38
Bang Quan: Walka Maczugą	39
Kamari Quan: Walka wręcz w Stylu Orła	40
Su He Quan: Walka wręcz w Stylu Tygrysa	42
Tang Liang Quan:	
Walka wręcz w Stylu Modliszki	43
Min He Quan:	
Walka wręcz w Stylu Żurawia	44
Din Chan Quan:	
Walka wręcz w Stylu Pantery	45
Long Quan:	
Walka wręcz w Stylu Smoka	47

Osiem Pijanych Bóstw:	
Styl Pijanego Mistrza	48
Walka Szmatą	49
Walka Stołkiem	38
Walka Dzbanem Wina	51
Tworzenie nowych Technik i Form	51
Doświadczenie	52
Sława i Styl	53
Magia	54
Formuły	55

TSIENGTAO, MIASTO TYŚIĄCA WOJOWNIKÓW ----- 60

Część Wschodnia	61
Część Zachodnia	63
Osobistości	63
Lista przedmiotów i usług	65
KARTA POSTACI	66

autor gry:

Andrzej Stój

ilustracje i szata graficzna:

Marcin Szostek

redakcja:

Remigiusz Wilk

skład:

Michał Oracz

Wydawnictwo Portal

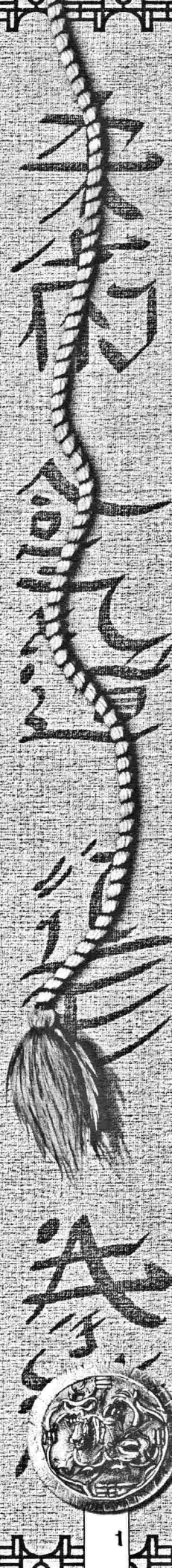
ul. Św. Urbana 15;

44-100 Gliwice;

tel. (0-32) 331 67 21

www.rpg-portal.pl

portal@rpg-portal.pl





Spotkasz się z magią i poznasz, co czuje człowiek, potrafiący zniknąć w cieniu. Wystarczy stworzyć własnego bohatera, by poczuć moc w zasięgu ręki...

W grze „Droga, ścieżka ku chwale” gracze wcielają się w role mistrzów sztuk walki, najpotężniejszych ludzi na świecie. Każdy z nich przez kilkanaście lat pobierał nauki u największych wojowników tego świata i opanował wszystko, co mieli mu do przekazania, poczynawszy od podstaw, przez sztukę leczenia obrażeń po naukę potężnych ciosów. Bohater dowiadywał się coraz większej ilości informacji i poznawał coraz bardziej skomplikowane Techniki walki. W końcu nazwano go mistrzem.

Tutaj ujawnia się pierwsza różnica pomiędzy „Drogą”, a innymi grami fabularnymi. Gracz ma możliwość wcielenia się w osobę, która poznała wszystko, co nauczyciele mogli jej przekazać. To nie jest gra o uczniach czarodziei, o początkujących poszukiwaczach przygód, którzy zaczynają tworzyć swoje przeznaczenie. W tej grze jesteś bohaterem. Od samego początku.

Na samym początku następuje wybór bohatera, którego zamierza się odgrywać. Każdy typ postaci, niezależnie, czy będzie to władający magią Formuł mnich Sohei, ujarzmiający moc cieni i ciemności Shinobi, czy też Shihan, potrafiący uderzać z niezwykłą siłą, oferuje nadenaturalne możliwości.

W tym miejscu rozpoczyna się proces tworzenia bohatera. Zanim do tego przejdiesz, przeczytaj całą podręcznik. Dzięki temu uświadomisz sobie, czym są w rzeczywistości Shinobi i Sohei, poznasz poszczególne Techniki walki, zrozumiesz, na jakich zasadach działa mechanika gry.

TWORZENIE POSTACI

Określenie typu bohatera

Przy każdym z typów postaci zapisano kilka rzeczy, odnoszących się do mechaniki. Jeśli czytasz „Drogę” po raz pierwszy, zastanawiać się będziesz, co te słowa oznaczają. Dowiesz się tego z kolejnych rozdziałów.

Pierwsza decyzja, którą musisz podjąć przy tworzeniu bohatera jest najważniejsza. Jakim typem postaci chcesz zagrać? Pokróć przedstawię ci ich poszczególne rodzaje:

Akcja „Drogi” ma miejsce w niezwykle, magicznej krainie, zwanej przez jej mieszkańców Państwem Środka, Zhongguo. Jest to potężne cesarstwo, założone kilkaset lat temu przez mitycznego władcę, rzekomo potomka bogów. Od tej pory Zhongguo stało się największą potęgą militarną, gospodarczą i ekonomiczną, jaka istnieje w tej części świata. Stolicą cesarstwa jest Wuhan, olbrzymia metropolia, zwana Miastem Tysiąca Snów. W jego centrum znajduje się wielki, ogromny pałac, z którego surową ręką władza swoimi poddanymi Cesarz, Syn Światła.

Daleko na północ od Wuhan leży Tsiengtao, siedziba niewielkiego rodu Hunyuian. Miasto to do niedawna było jednym z wielu prowincjonalnych osiedli, sytuacja zmieniła się jednak kilkadziesiąt lat temu, wkrótce po zakończeniu wojny domowej, jaka trwała Zhongguo. Przybyli do niego mistrzowie najsłynniejszych stylów walki i zbudowali tu swoje szkoły. Od tamtej pory Tsiengtao zwane jest Miastem Tysiąca Wojowników.

Właśnie w Tsiengtao ma miejsce akcja gry. Jest to niezwykle rozbudowany ośrodek miejski, pełen wspaniałych budynków, takich jak Browar Tsiengtao, pierwszy w całym cesarstwie, poprzez Ogrody Dzikiej Róży, na Jamie Smoka kończąc. W Tsiengtao lub jego okolicy znajduje się największa liczba szkół walki w całym cesarstwie, jest ich dwadzieścia trzy. W Państwie Środka znajduje się ich dwieście, a zatem w Tsiengtao mieści się ponad jedna dziesiąta z nich. To dlatego miasto zwane jest Miastem Tysiąca Wojowników.

„Droga” opowiada historię owych wojowników, mistrzów różnych stylów walki. Jest to saga o honorze i poświęceniu, o utraconych nadziejach i wielkich czynach. Grając w nią wcielisz się w wielkich bohaterów, poznasz, co to znaczy, być jednym z mistrzów sztuk walki i móc czynić rzeczy, które dla innych są niemożliwe.



Shihan

Jeśli zdecydujesz się grać wojownikiem, możesz być pewnym, że Twój bohater będzie osobą, która potrafi zadbać o siebie w każdej sytuacji. Podczas walki z osobami, które nie ukończyły żadnej szkoły sztuk walki będziesz niczym kosa, ścinająca łany zboża. Żaden ich atak nie osiągnie twojego bohatera, a ty będziesz zadawał ciosy jeden za drugim. Kiedy napotkasz innego mistrza będziesz w stanie rozpoznać jego słabe strony i wykorzystasz je przeciwko niemu. Będąc Shihan obronisz się w każdej sytuacji.

Każdy Shihan rozpoczyna grę, posiadając jedną dodatkową Formę walki (wybraną z tych, które są dostępne jego Szkole; w każdej z nich posiada pięć Technik), ponadto może zwiększyć swoją Zręczność, Siłę Fizyczną, Wytrzymałość lub Siłę Woli o 1 punkt.



Shinobi

W Zhongguo Shinobi są grupą najemnych zabójców, szpiegów i złodziei wynajmowanych przez najbogatsze osobistości. Shinobi są zwiadowcami, którzy ukończyli trening pozwalający dokonywać im nadludzkich rzeczy; chodzić po pionowych ścianach, biegać po wodzie, znikać w cieniu. Przez pospólstwo zwani są ninja, czyli Ludźmi Cienia, jednak większość wojowników oraz Sohei wie, w czym tkwi ich siła. Część ich mocy omamia ludzki umysł, inne bazują na zręczności i szybkości. Nie ma w tym ani krzty magii. To domena Sohei.

Shinobi, określając swoją Zręczność dodaje 1 punkt. Ponadto automatycznie otrzymuje Formę Shinobi (wraz z pięcioma Technikami).



Sohei

Sohei jako jedyni śmiertelnicy poznali magię Formuł, zaklęć wypisywanych na specjalnie do tego przygotowanych kartkach papieru. Ich zaklęcia są bardzo potężne, jednak nie znaczy to, że są jedyną bronią mnichów. Sohei potrafią walczyć, podobnie jak Shinobi i prawie tak dobrze jak wojownicy.

Sila Woli Sohei zwiększa się o 1 punkt. Otrzymują za darmo jedną Formę magiczną. Ponadto jako Cechę Nadnaturalną musi wybrać Talent Magiczny.





Losowanie Znaku, Rodziny i Szkoły

Kolejnym krokiem jest określenie najważniejszych faktów z przeszłości bohatera. Ludzie w Państwie Środka dużą wagę przywiązują do układu gwiazd, pod którymi narodziła się dana osoba i zależnie od tego wróżą jej przyszłość. Ważne jest również pochodzenie społeczne bohatera, Rodzina, do której przynależy, oraz Szkoła, w której uczył się walki. Rodzina i Szkoła się łączą, ponieważ w zależności od pozycji społecznej rodziców bohatera oraz ich majątku postać może zostać przyjęta do konkretnej Szkoły. Bohater nie ma wpływu na to, w jakiej Szkole się znajdzie, ponieważ to rodzice decydują o jego przyszłości. Dlatego przynależność do konkretnej Rodziny, Znak zodiaku, pod którym bohater przyszedł na świat oraz Szkoła, do której uczęszczał określane są losowo.

Określenie Znaku

W Zhongguo Znak zodiaku zmienia się wraz z nastaniem nowego roku i trwa do początku kolejnego. Znak określa talenty bohatera, jego wewnętrzne zdolności do nauki określonych form walki. Znak losuje się wykonując rzut 3k6 i porównując wynik z poniższą tabelą.

Wynik rzutu	Znak	Lata urodzin*
3-4	Szczur	(712, 724, 736)
5-6	Wół	(713, 725, 737)
7	Tygrys	(714, 726, 738)
8	Zając	(715, 727, 739)
9	Smok	(716, 728, 740)
10	Wąż	(717, 729, 741)
11	Koń	(718, 730, 742)
12	Koza	(719, 731, 743)
13	Małpa	(720, 732, 744)
14	Kogut	(721, 733, 745)
15-16	Pies	(722, 734, 746)
17-18	Swinia	(723, 735, 747)

* - Podane w nawiasach trzy liczby oznaczają lata, w których mógł urodzić się bohater, który wylosował

określony znak. Gra ma miejsce w roku 767, więc ktoś, kto urodził się pod Znakem Węża może mieć 20, 32 lub 44 lat. W ten sposób gracze określają wiek swoich bohaterów.

Opis Znaków

Poszczególne Znaki zodiaku zostały opisane pod względem Osobowości przykładowej osoby spod tego Znaku oraz Zasad Specjalnych, dotyczących tej osoby.

Każdy Znak charakteryzuje się innymi cechami. Bardzo często zdarza się, że osoba urodzona pod danym Znakem zachowuje się tak, jak opisano poniżej, jednak nie jest to koniecznością, dlatego gracze nie muszą się sugerować opisem cech osobowości, dotyczącym danych Znaków.

Szczur



Osobowość: osoby urodzone w roku Szczura są wyjątkowo zrównoważonymi i rozsądnymi ludźmi. Zanim wydadzą osąd, starają się dogłębnie poznać każdą sprawę i podejmują decyzję dopiero wtedy, kiedy dowiedzą się wszystkiego, co byli w stanie. Ktoś, kto urodził się pod Znakiem Szczura jest realistą, zdającym sobie sprawę z tego, że los może uczynić go szczęśliwym lub zniszczyć doszczętnie, dlatego też stara się gromadzić środki na „czarną godzinę”. Nie jest skapcem, choć nie lubi bezsensownie wydawać pieniędzy. Przyjaciół traktuje ostrożnie, zaufaniem obdarza raczej powoli, wiedząc, że przyjaciel może okazać się zdrajcą. Swoich sekretów nie powierza nikomu.

Zasady Specjalne: postać, która urodziła się pod Znakem Szczura zwiększa swoją Zręczność i Percepcję o 1 punkt.

Wół



Osobowość: osoba urodzona w roku Wola posiada niezwykle silną osobowość i charakter, nie odstąpi od swojego zdania, nawet gdy się myli. Człowiek taki szanuje jedynie tych, którzy nie poddadzą się jego woli.

Na codzień jest to spokojna osoba, pragnąca zadowolić swoje potrzeby (czasami nawet kosztem innych). Lubi gospodarność, przeciwdziała nieporządkowi i chaosowi. Pieniądze są dla niej czymś, co warto gromadzić i zdobywać, nie są jednak celem samym w sobie. Liczą się jedynie rzeczy, które można sobie za nie sprawić. Osoba, urodzona w roku Wola bardzo rzadko wpada w gniew, kiedy jednak tak się stanie, lepiej, żeby nikt nie stanął jej na drodze.

Zasady Specjalne: bohater, urodzony w roku Wola zwiększa swoją Siłę Woli oraz Wytrzymałość o 1.

Tygrys



Osobowość: odwaga to cecha, która łączy wszystkie osoby urodzone pod tym Znakiem. Tygrysy uwielbiają ryzyko, im większe, tym lepiej. Tygrysy rzuci się w wir przygody jedynie po to, by udowodnić sobie, że potrafi dokonać niemożliwego. I często mu się to udaje! Ludzie, urodzeni pod znakiem Tygrysa to praw-

dziwi anarchiści, potrzebują więcej wolności, niż ktokolwiek inny, samemu starając się zniszczyć wszelkie ograniczenia. Nie zmuszą, kiedy są niedoceniani. Lepiej, by ktoś przecenił ich możliwości, wtedy mają szansę wykazać się ponad to, co od nich wymagano. Jak prawdziwe tygrysy, ludzie urodzeni pod tym Znakiem posiadają pewne terytorium oraz grupę ludzi, których chronią. Nikt i nic nie jest w stanie ich od tego odciągnąć. Tygrysy są bardzo honorowi, raz dając słowo starają się je wypełnić.

Zasady Specjalne: osoba pochodząca spod tego Znak posiada zwiększoną o 1 Zręczność i Siłę Fizyczną.



Zajako

Osobowość: osoby urodzone w roku Zajaka należą do tej grupy, która nienawidzi zmian pod wszelakimi postaciami. Jeśli coś jest sprawdzone i działa, po co to zmieniać? Zajace starają się żyć tak wygodnie, jak mogą, choć nie zaryzykują dla zdobycia lepszej pozycji. Cechuje ich powolność i lenistwo, czasami wręcz zupełna stagnacja. Cechy te nie przeszkadzają zającom aktywnie działać, o ile nie wymaga to diametralnych zmian i olbrzymich nakładów kosztów. Zajace nie lubią walczyć ani przechwalać się, jednak, kiedy zostaną do tego zmuszeni, zamieniają się w prawdziwe lwy. Znajdą każdą słabość, każde uchybienie swych wrogów i wykorzystają je w najlepszy dla siebie sposób. Wobec przyjaciół są lojalni, choć oczekują tego samego po nich. Uważają, że zaufanie jest podstawą istnienia przyjaciół, często obdarzają nim znajomych. Jeśli ktoś ich zdradzi, do końca pozostanie wrogiem.

Zasady Specjalne: osoby urodzone pod Znakiem Zajaka posiadają Zręczność i Percepcję zwiększoną o 1.



Smok

Osobowość: Stagnacja i spokój to najgorsze, co może spotkać osoby urodzone w roku Smoka. Sądzą, że bez aktywnego działania nie osiągną niczego i żyją zgodnie z tym stwierdzeniem. Niezależność to jedyne, co potrzebują do osiągnięcia sukcesu. Smoki uwielbiają zmiany, nawet na gorsze, po których, jak mówią: „może być tylko lepiej”. Dla osoby, urodzonej w roku Smoka życie jest torem przeszkód, które trzeba pokonać, by zdobyć nagrodę. Każdy czyn oznacza pokonanie kolejnej przeszkody i zbliżenie się do nagrody. Bardzo często zyskują i tracą przyjaciół. Ich otwartość, witalność i serdeczność nie mają sobie równych, lecz podczas chwil gniewu zamieniają się w prawdziwe potwory. Na co dzień starają się nie okazywać większych emocji, jednak jest to jedynie wewnętrzna osłona przed tymi, którzy mogliby ich zdradzić. Wewnątrz tej osłony kryje się zazwyczaj osoba, obdarzona niezwykłym temperamentem.

Zasady Specjalne: osoba urodzona w roku Smoka posiada zwiększoną o 1 Prezencję oraz Zręczność.



Wąż

Osobowość: pewność siebie w każdej sytuacji oraz odwaga to cechy prawie wszystkich osób, urodzonych w roku Węża. Każdy Wąż to aktor, ciągle grający przed większością znajomych i przyjaciół jakąś rolę. Jaki jest naprawdę, nie pozna nikt. Wąż znajduje sobie terytorium, do którego nie wpuszcza nikogo, dla wielu jest to między in-

nymi jego prawdziwa twarz. Nigdy nie wiadomo, czego po osobie, urodzonej w roku Węża można się spodziewać. Nie ujawniają swoich uczuć a nawet, jeśli to robią, nie wiadomo, czy nie odgrywiają ich i jacy są naprawdę. Wężę są mistrzami zemsty. Potrafią odczekać nawet kilka lat, aż nadarzy się właściwa okazja do ataku. W imię wyrównania rachunków.

Zasady Specjalne: osoby spod Znak Węża zwiększają swoją Siłę Woli oraz Percepcję o 1.



Konia

Osobowość: osoby urodzone w tym roku uwielbiają wolność i niezależność, możliwość czynienia cokolwiek zechcą bez żadnych konsekwencji. Uwielbiają się bawić i potrafią znaleźć sobie okazję do zabawy, kiedykolwiek zechcą. Konia nienawidzą fałszu, zawsze wolą usłyszeć słowa prawdy, niezależnie od tego, jak jest ona niewygodna. Cenią ludzi silnych, takich, którzy nie zleką się wyzwania. Posiadają niezwykłą intuicję, pozwalającą im wykryć kłamstwo i dostrzec szczegóły, które inni pomijają. Zmysł empatii jest u nich tak dobrze rozwinięty, że jedynie najlepsi aktorzy są w stanie ich oszukać.

Zasady Specjalne: bohater, który urodził się w roku Konia posiada zwiększoną o 2 Percepcję.



Koza

Osobowość: ludzie, urodzeni pod Znakiem Kozy są osobami niezwykle towarzyskimi, dla których rozmowa z innymi jest wręcz potrzebna do życia. Nienawidzą samotności i starają się za wszelką cenę jej unikać. Są niezwykle pogodni i radośni, dzięki czemu zjednują sobie grono wielu przyjaciół, lecz równie łatwo, jak zyskują, tracą przyjaciół. Spowodowane jest to strachem przed zdradą, przez co Kozy unikają głębszych związków a wobec przyjaciół nie są do końca szczerzy. Dzięki wrodzonemu optymizmowi są w stanie stanąć naprzeciwko każdego zadania z podniesionym czołem, gotowi na wszystko. Niebezpieczeństwa traktują niezwykle poważnie, bardzo rzadko ulegają panice.

Zasady Specjalne: postacie, które urodziły się pod Znakiem Kozy zwiększają swoją Siłę Woli oraz Prezencję o 1.



Malpa

Osobowość: najważniejszą cechą, która przypisywana jest osobom spod tego Znak jest pracowitość. Malpy potrafią działać przez dwadzieścia cztery godziny na dobę, bez wytchnienia oddając się swojemu zadaniu. Niezależnie od tego, jak jest ono ciężkie, osoby spod Znak Malpy cieszą się, kiedy muszą coś robić. Im trudniejsza jest ich praca, im więcej wysiłku jej wykonanie wymaga, tym lepiej! Nie oznacza to, że rzucą się naprzeciw każdemu wyzwaniu, wiedzą, gdzie jest granica ich możliwości i nigdy nie będą próbować jej przekroczyć. Jako realści potrafią odnaleźć granicę. Malpy charakteryzują się wyjątkową złośliwością. Uwielbiają robić innym żarty, jednak, kiedy rozmowa kieruje się na ich temat, stają się pochmurne i poważne. Nienawidzą, kiedy inni żartują z nich. Uważają się za ideały, choć nimi nie są.

Zasady Specjalne: postacie urodzone w roku Małpy zwiększają o 1 swoją Wytrzymałość oraz Siłę Woli.



Kogut

Osobowość: dążenie do ideału jest cechą, która łączy wszystkie osoby spod Znaku Koguta. Niezależnie od okoliczności pragną, by wszystko było dopięte na ostatni guzik, by każdy aspekt sprawy został przemyślany i opracowany najlepiej, jak można. Starają się pracować najciężej, jak mogą, wymagając tego również od innych, co często bywa przyczyną utraty przyjaciół. Koguty nie mają w zwyczaju prosić, rozkazują uważając, że ich polecenia i tak zostaną wypełnione. Ci, którzy tego nienawidzą, często zostają ich największymi wrogami. Drugą cechą osób urodzonych w roku Koguta jest egoizm. Bardzo rzadko patrzą na sprawę inaczej, niż pod względem swoich korzyści lub korzyści swojej rodziny. Od znajomych wymagają lojalności, jednak rzadko sami ją zachowują. Pomimo tych cech Koguty potrafią być potężnymi sprzymierzeńcami. Jeśli coś leży w ich interesie, będą trzymać się tego i chronić wszystkich, którzy staną po ich stronie.

Zasady Specjalne: osoby, urodzone pod Znakem Koguta zwiększają swoją Wiedzę i Siłę Fizyczną o 1.



Pies

Osobowość: dzięki swojej niezwykle intuicji osoby spod Znaku Psa potrafią bez przeszkód wykryć kłamstwo i fałsz, wpływające z ust ludzi, których napotykają. Ilekroć przypiecie kogoś na kłamstwie, wypominają to, same będąc szczerymi aż do bólu. Psy są perfekcjonistami i oczekują od innych, że będą pracować równie ciężko, jak one. Uwielbiają szczerze uznanie, wręcz oczekując na pochlebstwa i wyrazy podziwu. Wobec obcych są bardzo nieufni, jednak dla osób bliskich otwierają się, darząc je bezgranicznym zaufaniem. Niedyskrecja i ciągłe narzekanie to cechy, które najbardziej drażnią Psy. Sami co prawda są pesymistami, jednak nie żalą się otwarcie, woląc zachować swoje cierpienie i słabości w tajemnicy dla siebie.

Zasady Specjalne: bohater, który urodził się w roku Psa, zwiększa swoją Percepcję i Zręczność o 1 punkt.



Świnia

Osobowość: cechują się niezwykle optymistycznym. Żadna sprawa nie jest dla nich stracona, nawet, jeśli miałby zdarzyć się cud. Ich szczęście bardzo często pomaga im tego cudu dokonać. Jako osoby niegospodarne i nierozważne Świnie bardzo często tracą wszystkie posiadane pieniądze, jednak nie martwią się z tego powodu. Nie ma w nich ani krztyn materializmu, dzięki czemu prawie zawsze pozostają szczęśliwi. Nie przepadają za luksusem, do życia potrzebny jest im niewielki kąt i trochę jedzenia. Nie zabiegają o czyjeś łaski, pochlebców uważają za najgorsze istoty. Świnie są bardzo uczciwe, dlatego bardzo łatwo wykryć kłamstwo, płynące z ich ust. Myślą raczej powoli, przez co łatwo jest je zaskoczyć. Raz postanowionej decyzji prawie nigdy nie zmieniają.

Zasady Specjalne: osoby, które urodziły się pod Znakem Świnia zwiększają Prezencję oraz Siłę Woli o 1.

Określenie Rodziny

Gracz określa rodzinę, z której pochodzi, rzucając 1k10 i porównując wynik z tabelą, znajdującą się poniżej. Od tego, z jakiej Rodziny pochodzi zależy, do jakiej Szkoły będzie mógł zostać przyjęty oraz posiadany przez niego majątek i początkowe umiejętności. Wymienione poniżej Rodziny to największe rody, choć nie jedyne, żyjące w Zhongguo. Mistrzowie Gry mogą samodzielnie stworzyć kilka mniejszych rodów, w których przedstawiciele mogą wcielić się postacie graczy.

Wynik rzutu

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Rodzina

- Feng
Chan
Jing
Yaohzen
Hunyuian
Suhai
Yuien
Wang
Li
Tenno

Opis Rodzin

Opis każdej Rodziny zaczyna się od krótkiej historii rodu, jego cech charakterystycznych oraz ważniejszych szczegółów, godnych uwagi. Następnie można zapoznać się z Zasadami Specjalnymi, dotyczącymi przedstawicieli danego rodu oraz Umiejętnościami, jakie otrzymuje bohater. Na końcu wymieniono Modyfikator, który dotyczy rzutu, określającego Szkołę, do której uczęszczał Mistrz oraz Majątek, z jakim rozpoczyna on grę.



Rodzina Feng

Rodzina ta uważana jest za najbogatszą ze wszystkich w całym Cesarstwie. Jej przedstawiciele nie są, co prawda członkami Rodziny Cesarskiej, jednak posiadając szlachectwo, to oni posiadają najwspanialsze posiadłości i dysponują największymi środkami. Od wieków uważani są za świetnych kupców, potrafiących zyskać na najbardziej marnym, jak mogłoby się zdawać, interesie. Biedniejsi przedstawiciele Rodziny Feng są również świetnymi Shihan, gwardzistami. Ich niesamowita spostrzegawczość pozwala im z niezwykłą precyzją dostrzegać zagrożenie a nadludzki refleks działać szybciej od innych osób. Najciekawszym faktem dotyczącym tej Rodziny jest legenda o Huan Fengu, rzekomym założycielu rodu. Według podania, Huan był pradawnym smokiem, zakochanym w ludzkiej kobiecie. Nie mogąc żyć razem z nią, poprosił duchy, by pomogły mu zdobyć ukochaną. Tak stał się człowiekiem. Żył razem ze swoją wybranką, Lin Sien, ponad trzydzieści lat. Według słów poetów, Huan nigdy nie żałował tego, że został człowiekiem.

Zasady Specjalne: postacie, pochodzące z tej Rodziny zwiększają swoją Percepcję i Wiedzę o 1 punkt.

Umiejętności: postać, pochodząca z tej Rodziny wybiera dwie umiejętności spośród wymienionych: Targowanie się, Empatia, Aktorstwo, Wykształcenie, Język Obcy.

Modyfikator: +2.

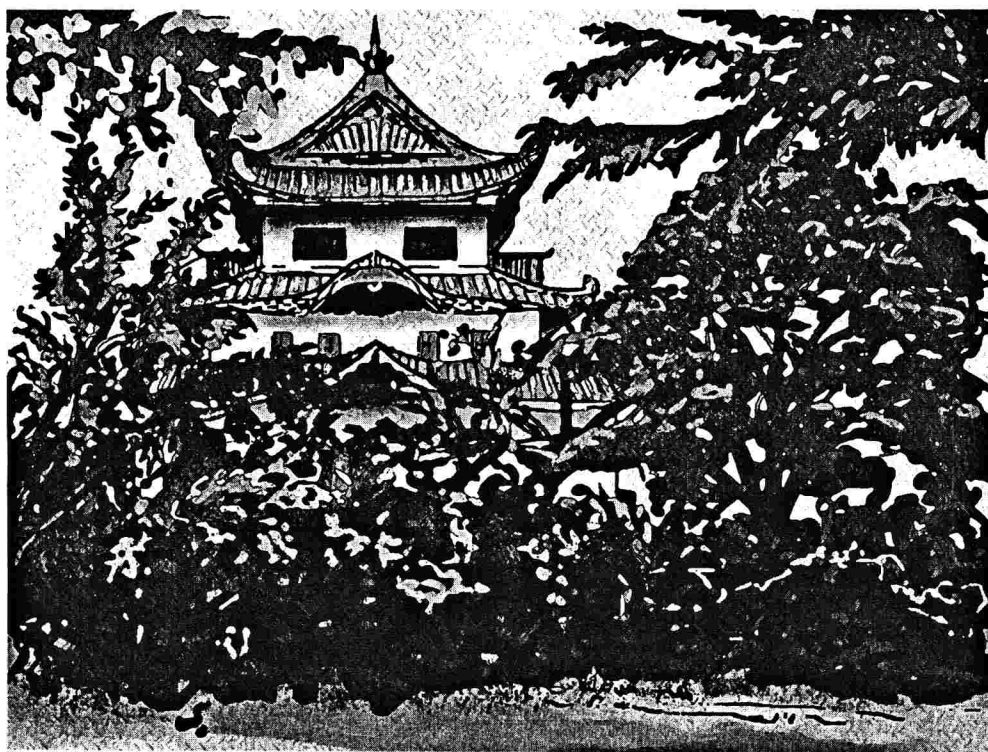
Majątek: 50 Juan.



Czym tak naprawdę są Rodziny?

Rodziny nie są szlacheckimi rodami. Prawdą jest, że na ich czele stoją szlachcice, jednak większą część stanowią zwykli ludzie: rzemieślnicy, chłopci i kupcy. Posługują się nazwiskiem swojego pana, przez co uznają jego zwierchnictwo. Nie oznacza to jednak, że muszą mu służyć. Pan musi płacić swoim ludziom za służbę. Pieniądze uzyskuje z podatków uzyskiwanych od chłopów za gospodarowanie szlachecką ziemią. Każdy człowiek ma prawo poruszać się po cesarstwie według własnej woli i pracować na ziemiach dowolnego pana, pod warunkiem, że nie uprawia ziemi, która nie należy do niego. Dlatego w miastach pełno jest członków różnych Rodzin, którzy wędrują od miasta do miasta w poszukiwaniu zarobku.

Szlachta w Zhongguo posiada znacznie mniejszą władzę, niż miało to miejsce w Japonii czy Europie. Szlachcice nie mają prawa zabić chłopca bez sądu i jeśli to robią, mogą spodziewać się utraty tytułu i wtrącenia do więzienia. Do nich jednakże należy ziemia i gospodarują nią w imieniu cesarza (którego władza jest czysto teoretyczna).



Rodzina Chan

Rodzina ta znana jest dzięki niejakiemu Jainowi Chan, najsłynniejszemu żyjącemu obecnie mistrzowi sztuk walki. Jain był synem rybaka, ubołego człowieka, pochodzącego z biednej rodziny. Od dzieciństwa charakteryzowała go niezwykła duma. Kiedy do wioski, w której mieszkał, przybył słynny mistrz stylu Ośmiu Pijanych Bóstw, Su Suhai, Jain poprosił go, by ten go nauczał. Mistrz oczywiście odmówił, po czym ruszył w swoją stronę. Jain, chcąc za wszelką cenę nauczyć się tej sztuki walki, ruszył za Su Suhaiem. Wędrował za nim przez osiem miesięcy, podczas których cierpiał niezwykłą biedę i głód, nigdy nie przeszło mu jednak przez myśl, by zawrócić. Dopiero pod koniec jesieni, kiedy Su Suhai dotarł do swojej chaty, zgodził się przyjąć Jaina Chan na ucznia i przez cztery lata uczył go podstaw stylu. Su i Jain zaprzyjaźnili się i wielokrotnie odkładali moment rozstania, pomimo tego, że uczeń opanował styl po mistrzowsku. Jain wyruszył do domu dopiero dwa lata później. Jego dalsze losy obfitują w niezwykle pojedynki, począwszy od pokonania Ji Lenga, największego mistrza walki włócznią, po uratowanie siostrzenicy Cesarza od niechybnej śmierci z rąk bandytów, dzięki czemu Jain stał się sławny w całym Cesarstwie. Zaproponowano mu nawet rękę kobiety, której uratował życie, ten jednak odmówił, twierdząc, że na nią nie zasługuje. Obecnie nie wiadomo, gdzie Jain się znajduje.

Rodzina Chan jest jedną z najbiedniejszych. Jej członkowie trudnią się wykonywaniem zawodów, które inni uważają za niegodne - rybactwem, garbarstwem, prowadzeniem karczm. Słyną z niezwyklej dumy i odwagi. Są w stanie samotnie wyruszyć do walki przeciwko kilkudziesięciu wrogom, jedynie po to, aby udowodnić innym, że odwaga rodu Chan jest prawdziwa.

Zasady Specjalne: postacie, pochodzące z tej Rodziny zwiększają swoją Zręczność i Percepcję o 1 punkt.
Umiejętności: postać, pochodząca z tej Rodziny wybiera 3 umiejętności spośród wymienionych: Targowanie się, Pływanie, Hazard, Jeździectwo, Sztuka przetrwania, Wspinaczka, Aktorstwo.
Modyfikator: -1 (minimalnie 1).
Majątek: 10 Juan.

Rodzina Jing



Przedstawiciele tej Rodziny są osobami niezwykle wybuchowymi i agresywnymi. Zajmują się wojaczką oraz wykonywaniem broni i pancerzy, a sytuacja taka trwa już od setek lat. Większa część cesarskiej gwardii nosi właśnie to nazwisko. Członkowie rodu Jing posiadają dość spory majątek, jednak pochodzi on z cesarskiego skarbcza. Jako najlepsi żołnierze w Zhongguo są opłacani jak nikt inny.

Początki rodu nie są dokładnie znane. Jingowie twierdzą, że ich ród wywodzi się od legendarnego Sami, ducha wojny, który został ukarany za swoją zachwalność w stosunku do innych duchów i przemieniony w człowieka. Inni jednak, że ród Jing pochodzi od nomadów, mieszkających za zachodnimi granicami Cesarstwa i jego członkowie nie w pełni wywodzą się z Państwa Środka.

Zasady Specjalne: postacie, pochodzące z tej Rodziny zwiększają swoją Siłę Fizyczną i Siłę Woli o 1 punkt.
Umiejętności: postać, pochodząca z tej Rodziny wybiera 2 umiejętności spośród wymienionych: Targowanie się, Hazard, Jeździectwo, Język obcy, Sztuka przetrwania, Taktyka, Dowodzenie.
Modyfikator: 0.
Majątek: 25 Juan.



Rodzina Yaohzen

Przedstawiciele tej rodziny charakteryzują się wielką zręcznością i szybkością działania.

We wczesnych latach dzieciństwa każdy przechodzi ciężki trening, który ma przygotować ich do tego, co będą robili jako dorośli. Wszyscy uczęszczają później do rodowej Szkoły, zamkniętej dla innych adeptów (poza nielicznymi, którzy zostaną obdarzeni zaufaniem Yaohzenów). W ich Szkole największą uwagę przykładają się do umiejętności cichego i szybkiego poruszania się. Uczeń przechodzi trening sztuki skradania się, Shinobi, przez co każdy z nich staje się doskonałym szpiegiem i złodziejem. Niemal wszyscy Yaohzen właśnie w ten sposób zdobywają pieniądze: kradnąc lub szpiegując innych na zlecenie jakiegoś szlachcica. Rodzina ta słynie również z wielkich umiejętności magicznych. Sohei, którzy ukończą trening w którejś ze świątyń znajdujących się pod patronatem rodu Yaohzen, są najpotężniejszymi czarodziejami, jacy istnieją.

Zasady Specjalne: postacie, pochodzące z tej Rodziny zwiększają swoją Prezenację o 2 punkty.

Umiejętności: postać, pochodząca z tej Rodziny otrzymuje 2 dowolne umiejętności.

Modyfikator: zawsze uczą się w Szkole Yaohzen.

Majątek: 25 Juan.



Rodzina Hunyuian

Rodzina Hunyuian jest jedną z najmniejszych, jednak wciąż zachowuje ona wielkie wpływy.

Powodem takiego stanu rzeczy są znakomite umiejętności górnicze oraz kowalskie jej przedstawicieli. Rodzina Hunyuian szczyci się posiadaniem sekretu wyrobu niezwyklej stali, zwanej Żelazem Huin, które jest najwytrzymalszym materiałem znanym w Cesarstwie. Ponieważ jedynie kowale Hunyuian znają Technikę wykonywania tego materiału, inne rody pozostawiają ich w spokoju. Członkowie tej rodziny są niezwykle odporni na zmęczenie i wręcz niewrażliwi na ból. Cecha ta charakteryzuje wszystkich, którzy znają sekret wytwarzania Żelaza Huin. W ponad pięćsetletniej historii rodu nie zdarzyło się nigdy, by torturowany kowal zdradził sekret wytwarzania tajemniczego metalu.

Zasady Specjalne: postacie, pochodzące z tej Rodziny zwiększają swoją Wytrzymałość o 2 punkty.

Umiejętności: postać, pochodząca z Rodziny Hunyuian automatycznie otrzymuje umiejętności: Rzemiosło (kowalstwo) oraz PiroTechnika.

Modyfikator: +1.

Majątek: 40 Juan.



Rodzina Suhai

Rodzina ta jest jedną z niewielu, które nie posiadają szlacheckiego przedstawiciela na cesarskim dworze. Suhai są włóczęgami, pijakami i żebrakami, jednak Rodzina skrywa wielki sekret, który sprawia, że są poważani przez innych. Tajemnicą tą jest styl walki Ośmiu Pijanych Bóstw, zwany również Stylem Pijanego Mistrza. Jest to jedna z naj-

potężniejszych sztuk walki znanych w Cesarstwie. Bardzo często zdarza się, że członek jakiejś rodziny prosi Suhaia o naukę tej sztuki, jednak w całej historii jedynie jedna osoba dostała tego zaszczytu. Jest to Jain Chan, wielki mistrz sztuk walki, uważany za najwybitniejszego Shihan swoich czasów.

Forma Ośmiu Pijanych Bóstw może być nauczona jedynie przez innego mistrza tej sztuki, ponieważ nie istnieje żadna Szkoła, w której nauczano by tej formy i jej Techniki.

Zasady Specjalne: postacie, pochodzące z tej Rodziny zwiększają swoją Wytrzymałość i Zręczność o 1 punkt.

Umiejętności: postać, pochodząca z Rodziny Suhai otrzymuje 2 dowolne umiejętności.

Modyfikator: automatycznie otrzymują wynik 0.

Majątek: 5 Juan.



Rodzina Yuien

W dawnych czasach przedstawiciele tej rodziny byli najpotężniejszymi Shihan, jacy istnieli. Posiadali własne królestwo i wielką armię, która często atakowała sąsiednie terytoria. Ich

odwaga, pewność siebie i okrucieństwo były znane na całym świecie. Yuien łączyły silne więzy rodzinne, dlatego też za zabicie jednego z nich palono całe wioski. Sytuacja taka trwała do czasu, aż na tronie zasiadł Xian Yuien.

Xian był człowiekiem, pragnącym zdobyć dla siebie więcej, niż miał. Stworzył potężną armię, po czym najechał na ziemie cesarstwa. Naprzeciw niego stanął Nori Kitari, najsprytniejszy strateg Zhongguo. Pomimo tego, że dysponował czterokrotnie mniejszą armią, pewien był swojego zwycięstwa. Pozwolił armii Yuien wkroczyć na ziemie Państwa Środka, po czym zaczął nękać ją partyzanckimi atakami. Celem jego ataków nie były wojska, a zaplecze przeciwnika. Atakował wozy z żywnością, porywał je i ukrywał. Armia Yuien parla do przodu, grabiąc żywność z pobliskich wiosek. Wówczas Nori uciekł się do pewnego podstępu: rozkazał swoim ludziom zatruć żywność, która znajdowała się w wioskach, leżących na drodze pochodu wojsk Yuien. Pokonał ich, nie wydając bitwy.

Pokonany Xian został zmuszony do podpisania traktatu, w myśl którego królestwo Yuien straciło swoją niezależność. Z biegiem lat odrębność kulturowa zanikała, aż kraj Yuien stał się jedną z prowincji cesarstwa. Członkowie rodziny Yuien nadal pozostają niezwykłymi Shihan. Strzegą obecnie granic Zhongguo, pełniąc straż na Murze.

Zasady Specjalne: postacie, pochodzące z tej Rodziny zwiększają swoją Siłę Fizyczną oraz Zręczność o 1 punkt.

Umiejętności: członkowie Rodziny Yuien otrzymują automatycznie umiejętności Jeździectwo oraz Taktyka.

Modyfikator: 0.

Majątek: 25 Juan.



Rodzina Wang

Członkowie Rodziny Wang zwani są najczęściej Sędziami lub Myślicielami, ponieważ te dwie domeny należą do przedstawicieli tej rodziny. Ród Wang od wieków pozostaje w bliskich stosunkach z Rodziną Cesarską, dzięki czemu cieszy się

Mur

Historia powstania Wielkiego Muru ginie w mroku przeszłości. Wiadomo, że zbudowała go starożytna cywilizacja, która miała swoją stolicę niedaleko wybrzeża, u ujścia Wielkiej Rzeki. Niektórzy twierdzą, że miastem tym było Alantas. Wiadomo, że w dawnych czasach Ziemi Środka nawiedzali żyjący na północy nomadowie. Kilka razy do roku urządzali oni wyprawy wojenne. Błyskawicznie docierali głęboko na terenie obecnego Zhongguo, po czym grabili wsie i miasteczka, paląc je doszczętnie. Władcy mitycznego miasta podjęli się budowy Muru. Nikt tak naprawdę nie wie, ile czasu zabrała budowa ponad pięćset kilometrowej konstrukcji, mierzącej pięć metrów wysokości oraz siedem szerokości u podstawy i sześć na szczycie. Według obliczeń dzisiejszych rzeźmiczników musiała trwać ponad trzysta lat, uwzględniając fakt, że duża część Muru biegnie po stokach gór.

Mur był odnawiany dwukrotnie. Raz, co jest faktem raczej nieznanym większości historyków, przez samego Zhong Guo, założyciela Państwa Środka. Drugi raz naprawiano mur sto siedemdziesiąt lat temu, na rozkaz jednego z pierwszych cesarzy Drugiej





Dynastii. Mur jest konstrukcją niezwykle użyteczną, jak przekonują się pełniący na nim służbę żołnierze. Mniej więcej raz, dwa razy do roku nomadzi lub inni barbarzyńcy z północy lub zachodu urządzają najazdy na Mur, próbując się przebić i zniszczyć jednolitą linię obrony Zhonggua Daremnie. W Murze, co dwieście metrów umieszczone są dwunastometrowe wieże, w których służbę pełni dwudziestu strażników. Teren pomiędzy wieżami patroluje około dziesięciu ciężkozbrojnych. W razie ataku, posługując się skomplikowanym systemem chorągiewek, żołnierze są w stanie powiadomić o tym fakcie dowolny z garnizonów, mieszczący się w pobliżu Muru, uzyskując w krótkim czasie wsparcie. Jak do tej pory jedynie raz udało się komukolwiek sforsować Mur - była to garstka osiemnastu szpiegów, wykorzystujących Techniki Shinobi. Nie zdarzyło się jednak, by jakaś armia przedarła się przez linię umocnień. Jak na razie...



laską Cesarza i większą niezależnością. Zgodnie z wewnętrznym przykazaniem rodu, żaden przedstawiciel nie może stawiać po żadnej ze stron konfliktu, dopóki nie uzyska pewności, po czyjej stronie leży wino. Z tego powodu Wangowie są bardzo często powoływani na sądy.

Rodzina posiada ukrytą siedzibę, gdzieś w górach, w której znajduje się największa na świecie biblioteka. Jej położenie znają jedynie najpotężniejsi członkowie Rodziny.

Zasady Specjalne: postacie, pochodzące z tej Rodziny zwiększają swoją Wiedzę o 2 punkty.

Umiejętności: postać, pochodząca z Rodziny Wang otrzymuje umiejętność Empatia oraz jedną do wyboru z poniższej listy: Teologia, Prawo, Aktorstwo, Wykształcenie.

Modyfikator: +1.

Majątek: 40 Juan.



Rodzina Li

Członkowie tej Rodziny są twórcami największej liczby form walki, jakie teraz praktykuje się w Cesarstwie, im przypisuje się również odkrycie sekretu kucia Żelaza Huin, który jest obecnie sekretem Rodziny Hunyuian. Rodzina ta liczy sobie niewielu członków, co nie znaczy jednak, że mało Shihan wywodzi się z tego rodu. Wręcz przeciwnie, większość nauczycieli, którzy zajmują się przekazywaniem wiedzy o formach walki nosi nazwisko Li. Członkowie tej Rodziny wiedzą, że nie potrafią robić niczego innego poza walką, nie próbują więc dokonać niemożliwego i to na niej się skupiają. Są bardzo cierpliwi, dlatego najwięcej jest mistrzów, pochodzących właśnie z tej Rodziny.

Zasady Specjalne: postacie, pochodzące z tej Rodziny zwiększają swoją Zręczność o 2 punkty.

Umiejętności: postać, pochodząca z tej Rodziny otrzymuje umiejętności Taktyka, Dowodzenie oraz Łucznictwo.

Modyfikator: 0.

Majątek: 25 Juan.



Rodzina Tenno

Członkowie przekłetej Rodziny Tenno zostali wyjęci spod prawa i obecnie muszą ukrywać się pod innymi nazwiskami. Ten bogaty niegdyś ród wywołał kilkadziesiąt lat temu wojnę domową, próbując przejąć władzę. Większość rodów poparła Cesarza, jednak Tenno dysponowali wielką armią. Wojska wywrotowców i cesarskie spotkały się pośród wzgórz Yamura, gdzie miała miejsce największa bitwa ostatniego stulecia. Olbrzymie armie ścierały się ze sobą przez trzy dni, okrążając się wzajemnie i wykonując skomplikowane manewry. W końcu siły Tenno zostały rozdzielone i zniszczone, grupka po grupce. Dorosli członkowie rodu zostali skazani na śmierć, dzieciom zmieniono nazwiska i przekazano na wychowanie innym rodowi. Cesarz wydał edykt, który pozwalał każdemu, kto napotka osobę, noszącą nazwisko Tenno zabić ją.

Pomimo tego Tenno wciąż stanowią dość liczną grupę. Starają się odbudować swoją potęgę, w ukryciu gromadząc środki na kolejną wojnę. Wśród innych tytułują się jako przedstawiciele mniejszych Rodzin (Sing, Lao, Xin lub Haro). Zajmują się kradzieżą, za-

bójstwami i bandytyzmem. Dla nich słowo „sumienie” nie znaczy już nic.

Zasady Specjalne: postacie, pochodzące z tej Rodziny zwiększają dwie wybrane przez siebie cechy o 1 punkt.

Umiejętności: postać, pochodząca z Rodziny Tenno może wybrać zestaw umiejętności, jaki otrzymuje osoba pochodząca z dowolnej innej Rodziny lub Empatię i Aktorstwo.

Modyfikator: -2 (Minimalnie 1).

Majątek: 5 Juan.

Określenie Szkoły

Bohaterowie graczy są osobami, które ukończyły jedną ze Szkół walki i mogą tytułować się jej mistrzami. Każdy z nich opanował Techniki, które dana Szkoła oferuje i obecnie musi samodzielnie uczyć się walki lub poszukać kogoś, kto dysponuje wręcz legendarnymi umiejętnościami.

Aby określić, do jakiej Szkoły została w przeszłości przyjęta postać gracza, wykonuje on rzut 1k10, uwzględniając modyfikatory zależne od rodu, do którego przynależy. Wynik porównuje z tabelą, zamieszczoną poniżej. Członkowie Rodziny Suhai automatycznie otrzymują Mistrza Ośmiu Pijanych Bóstw, czyli członka rodziny, który uczył ich walki. Jest to „Szkoła” oznaczona cyfrą 0. Nikt poza Rodziną Suhai nie może wybrać tej szkoły. Przedstawiciele Rodziny Yaohzen automatycznie zostają członkami Szkoły Yaohzen.

Wynik rzutu

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Szkoła

Mistrz Ośmiu Pijanych Bóstw
Akari
Hoate
Li Tao
Zhongxun
Yin Deukan
Aikaro
Iuban
Li Zheng
Yaohzen
Wybór gracza (poza wynikiem 0)

Opis Szkół

Każda z charakterystyk opisanych poniżej Szkół rozpoczyna się od opisu samej Szkoły, jej historii oraz elementów, na które jej nauczyciele kładą największy nacisk. Pokazane są jej silne i słabe strony. Następnie wymienione zostają Formy, z których gracz wybiera te, w których się specjalizował podczas nauki. Gracz wybiera je w zależności od tego, czy pragnie zostać Shihan (wojownikiem), czy może specjalizować się w sztuce skradania się (Shinobi) czy też w magii (Sohei). Po Formach opisano Umiejętności, które automatycznie uzyskuje postać gracza, który ukończył daną Szkołę.

Mistrz Ośmiu Pijanych Bóstw

Nie jest to Szkoła, w powszechnym tego słowa znaczeniu. Postacie z rodziny Suhai uczą się podczas wędrówek. Młody uczeń, który pragnie poznać Formę Ośmiu Pijanych Bóstw wędruje przez około trzy lata z mistrzem, który opanował tę sztukę. Forma Pijanego Mistrza jest największym z sekretów rodziny Suhai i



nigdy, poza jednym wyjątkiem, nie została przekazana komuś obcemu. Z tego powodu jedynie członkowie rodziny Suhai mogą uczyć się tego stylu walki.

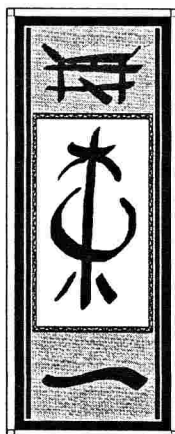
Formy: Postać otrzymuje Formę Ośmiu Pijanych Bóstw oraz trzy dowolne Formy do wyboru z poniższej listy: Walka Stołkiem, Walka Szmata, Walka Dzbaniem Wina, Kamari Quan, Jian Quan, Tang Lang Quan, Min He Quan oraz Shinobi. Po-

stać otrzymuje automatycznie po pięć Techniki do wymienionych Form (wlicza się w to Techniki Podstawowe).

Umiejętności: Postać gracza, pochodząca z Rodziny Suhai otrzymuje umiejętności: Zimna krew, Targowanie się, Wypatrywanie, Nasłuchiwanie, Hazard, Leczenie i Sztuka przetrwania. Postać, pochodząca z Rodziny Suhai nie może zostać Sohei.



Akari



Szkoła Akari jest jedną z najstarszych, jakie istnieją w Cesarstwie. Została założona przez Akari Jinga, znanego mistrza walki wszelaką bronią, od szabli poczynając na łańcuchu kończąc. Akari, który samodzielnie opracował wiele Form walki pragnął, by jego sztuka nie zaginęła. Po długich poszukiwaniach odnalazł trójkę mężczyzn, którzy zostali jego uczniami. Zbudował niewielką Szkołę, w której początkowo nauczał tylko ich. Każdy z nich opanował jedną trzecią umiejętności swojego mistrza.

Po jego śmierci trójka uczniów Akarięgo ustanowiła prawa, które funkcjonują w Szkole aż do dziś. Na czele Szkoły miało stanać trzech mistrzów, którzy wspólnie mieli podejmować decyzje na temat szkolenia i wizerunku samej Szkoły. Jeden z nich miał zajmować się walką bez broni, drugi Formami walki bronią, znanymi w całym Cesarstwie, natomiast trzeci, zwany Mistrzem Sekretów miał przekazywać sztukę, którą opracował Akari Jing. Tak też się stało.

Szkoła Akari kładzie największy nacisk na siłę i precyzję ciosu. Mistrzowie uczą zadawać niezwykle silne ciosy, które mogą bardzo szybko zakończyć walkę. Wraz z siłą idzie jednak spokój i duchowa równowaga, ponieważ nie ma nic gorszego niż wpaść w szal podczas walki. Uczniowie tej Szkoły podczas walki koncentrują się na obronie, wypatrując właściwy moment do ataku. Kiedy już zaatakują, czynią to z niezwykłą, śmiertelną precyzją.

Formy: Postać wybiera cztery Formy z poniższej listy, przy czym co najmniej jedna musi być Formą walki bez broni: Su He Quan, Tang Lang Quan, Kamari Quan, Bang Quan, Min He Quan, Duan Gun Quan, Guan Dao Quan, Nunchaku Quan, Bi Chou Quan, Hi Shou Quan, Quiang Quan, Jian Quan. Osoby, pragnące zagrać Sohei mogą zamienić do dwóch Form na Formy magiczne. Postać otrzymuje automatycznie

po pięć Techniki do wymienionych Form (wlicza się w to Techniki Podstawowe).

Umiejętności: Postać gracza, który ukończył tę Szkołę otrzymuje automatycznie umiejętności: Zimna krew, Wypatrywanie, Nasłuchiwanie, Medytacja, Wykształcenie, Leczenie i Łucznictwo. Jeśli gracz pragnie, by jego postać została Sohei, musi zamienić Leczenie na Teologię.



Hoate

Szkoła Hoate powstała około dwustu lat temu. Nieznane jest imię jej założyciela, jednak pewne jest, że był to mistrz walki włócznią, jaki nigdy jeszcze po ziemiach Cesarstwa nie stąpił. Człowiek ten skoncentrował się tak bardzo na tej Formie, że praktycznie zapomniał innych metod walki. Zginął wkrótce po założeniu Szkoły w pojedynku z Sohei, który złamał jego włócznię na samym początku walki.

Szkoła Hoate specjalizuje się w wykorzystaniu broni długiej, np. włóczni i halabard, choć w ostatnich latach kładzie się większy nacisk na umiejętność walki bez broni. Zgodnie z obecnym motto Szkoły: „Specjalizacja oznacza śmierć” uczniowie muszą opanować przynajmniej trzy różne Formy, z czego jedna z nich musi być walką bez broni. Mistrzowie starają się, by ruchy ich uczniów były płynne a ciało odprężone. Podstawową zasadą Szkoły Hoate jest rozluźnienie mięśni przed walką. Wtedy dużo łatwiej wyprowadzać szybkie, silne ciosy, których wróg się nie spodziewa. Rozluźnione ciało oznacza również lepszą kontrolę nad oddechem i mniejszy nakład energii przy wyprowadzaniu ciosów.

Formy: Postać wybiera cztery Formy z poniższej listy, przy czym co najmniej jedna musi być Formą walki bez broni: Su He Quan, Min He Quan, Kamari Quan,

Duan Gun Quan, Guan Dao Quan, Bang Quan, Nunchaku Quan, Bi Chou Quan, Kusari Quan, Quiang Quan, Jian Quan. Osoby, pragnące zagrać Sohei mogą zamienić do dwóch Form na Formy magiczne. Postać otrzymuje automatycznie po pięć Techniki do wymienionych Form (wlicza się w to Techniki Podstawowe).
Umiejętności: Postać gracza, który ukończył tą Szkołę otrzymuje automatycznie umiejętności: Zimna krew, Wypatrywanie, Nasłuchiwanie, Medytacja i Wykształcenie oraz dwie dowolne umiejętności. Jeśli gracz pragnie, by jego postać została Sohei, musi wybrać umiejętność Teologia.



Li Tao

Jest to jedna z dwóch najslawniejszych Szkół, w których największy nacisk kładzie się na walkę bez broni. Obie prowadzone są przez Rodzinę Li, znaną jako ród wojowników. Powstała niedawno, około pięćdziesięciu lat temu, na rozkaz ówczesnego zwierzchnika Rodziny, Kari Li. Zdecydował on, że istnieje potrzeba założenia drugiej, po Li Zheng Szkoły, w której koncentrowano by się na Formach walki bronią. Życzenie Kariego nie zostało co prawda nigdy spełnione, ponieważ Szkoła Li Tao koncentruje się na walce bez broni, jednak faktem jest, że każdy uczeń musi poznać przynajmniej jedną Formę walki bronią.

Szkoła Li charakteryzuje się przede wszystkim szybkością i precyzją. Mistrzowie wymagają od uczniów wypracowania specyficznego stylu, charakterystycznego dla każdego z osobna, polegającego na walce według określonego rytmu. Dzięki powtarzaniu tych samych ruchów adepci Szkoły Li Tao wykonują swoje Techniki z niezwykłą prędkością, wręcz instynktownie. Równie wielki nacisk kładzie się na intuicję, adepci muszą błyskawicznie rozpoznawać jaką Technikę zamierza wykonać ich przeciwnik i dostosować się do tych ruchów.

Formy: Postać wybiera cztery Formy z poniższej listy, przy czym co najmniej dwie muszą być Formami walki bez broni: Su He Quan, Don Chan Quan, Kamari Quan, Min He Quan, Duan Gun Quan, Nunchaku Quan, Quiang Quan, Bi Chou Quan, Hi Shou Quan, Bang Quan, Jian Quan. Osoby, pragnące zagrać Sohei mogą zamienić do dwóch Form na Formy magiczne. Postać otrzymuje automatycznie po pięć Techniki do wymienionych Form (wlicza się w to Techniki Podstawowe).

Umiejętności: Postać gracza, który ukończył tą Szkołę otrzymuje automatycznie umiejętności: Zimna krew, Wypatrywanie, Nasłuchiwanie i Medytacja oraz trzy dowolne. Jeśli gracz pragnie, by jego postać została Sohei, musi wybrać umiejętność Teologia jako jedną z tych umiejętności.

Zhongoun

Szkoła Zhongxun do niedawna cieszyła się największym prestiżem. Zwana była Szkołą Cesarzy, ponieważ to właśnie do niej władcy posyłali swoich synów i córki. W ciągu ostatnich lat, na skutek działań mistrza Yin Feng utraciła swoje znaczenie. Yin jest najgorszym zarządcą w dziejach Szkoły. Jest niezwykle, zaufany w sobie a jego umiejętności są żalosne, jednak



z powodu zasad Szkoły nie można go usunąć ze stanowiska. Szkoła Zhongxun specjalizuje się w wykorzystywaniu Formy walki w Stylu Żurawia, który został wymyślony przez jedną z mistrzyń Szkoły, Fang Qi Niang około dwustu lat temu. Od tamtej pory stał się jednym z najpopularniejszych stylów walki bez broni, choć jedynie w Zhongxun można spotkać prawdziwych mistrzów tej sztuki walki. Szkoła charakteryzuje się niezwykle wysokim szkoleniem. Adept musi, zanim rozpocznie trening sztuk walki, nauczyć się rozpoznawać poszczególne Techniki większości znanych sztuk walki z niezwykłą szybkością. Potem, kiedy wie, jak powinien reagować na daną Technikę, uczy się go walki. Mistrzowie Szkoły Zhongxun twierdzą, że kluczem do zwycięstwa jest umiejętność przewidywania ruchów przeciwnika i odpowiednio szybka reakcja na nie, więc dążą do opanowania jak największej ilości Techniki i opracowania skutecznej obrony przed każdą z nich.

Formy: Postać wybiera cztery Formy z poniższej listy, przy czym co najmniej jedna musi być Formą walki bez broni: Su He Quan, Don Chan Quan, Kamari Quan, Long Quan, Tang Lang Quan, Min He Quan, Quiang Quan, Hu Chou Gou Quan, Kusari Quan, Bang Quan, Bi Chou Quan, Duan Gun Quan, Jian Quan. Osoby, pragnące zagrać Sohei mogą zamienić do dwóch Form na Formy magiczne. Postać otrzymuje automatycznie po pięć Techniki do wymienionych Form (wlicza się w to Techniki Podstawowe).

Umiejętności: Postać gracza, który ukończył tą Szkołę otrzymuje automatycznie umiejętności: Zimna krew, Wypatrywanie, Nasłuchiwanie, Empatia, Medytacja, Wykształcenie i Leczenie. Jeśli gracz chce zagrać Sohei, musi wybrać Teologię zamiast Leczenia.



Yin Deukan

Szkoła Yin Deukan jest najmłodszą w całym Cesarstwie, liczy sobie bowiem szesnaście lat. Założył ją Kegiro Chan, najzdolniejszy adept szkoły Zhongxun. Kiedy Yin Feng objął Szkołę w swoje władanie, Kegiro wystąpił z niej wiedząc, że rządy Yina będą oznaczać ciężkie czasy dla Zhongxun. W starym magazynie założył nową uczelnię. Dzień po dniu przemieniał zniszczony budynek w pomieszczenia do treningu. Dopiero po dwóch latach przybył do niego człowiek, który chciał rozpocząć naukę w

Szkołe Kegiro. Obecnie Szkoła liczy siedemdziesięciu uczniów, kolejna czterdziestka opuściła już jej mury, zostając mistrzami. Yin Deukan znajduje się w stanie wojny z Zhongxun. Yin, pełen nienawiści wysłał czasami grupki swoich uczniów, aby „nakopali tym łamagom z Yin Deukan”. Ciekawostką jest, że przez pierwsze pięć lat istnienia Szkoły nosiła ona nazwę Kegiro Dan. Po pierwszych atakach na uczniów Kegiro, podjął on decyzję o zmianie nazwy na Yin Deukan Hosi Xinari, co znaczy „Dla Yina wstęp wzbroniony”. Zaostrzyło to konflikt pomiędzy Szkołami, jednak spo-

wodowało również odejście z Zhongxun trzynastu uczniów, którzy woleli się kształcić w Yin Deukan.

Szkoła ta korzysta z tej samej Techniki nauczania, co Zhongxun, jednak kładzie nieco większy nacisk na praktyczne zastosowanie wyuczonych Technik, zamiast skupiać się na możliwości wykrycia i skontrowania ruchów przeciwnika. Kego wprowadził do programu nauczania również kilka Form uznanych za niegodne uwagi przez Yina Fenga, czyli walkę przedmiotami codziennego użytku, jak ławka, czy lina.

Formy: Postać wybiera trzy Formy z poniższej listy, przy czym co najmniej jedna musi być Formą walki bez broni: Su He Quan, Min He Quan, Kamari Quan, Tang Lang Quan, Long Quan, Duan Gun Quan, Hu Chou Gou Quan, Bang Quan, Hi Shou Quan, Qu-ang Quan, Jian Quan. Osoby, pragnące zagrać Sohei mogą zamienić jedną Formę na Formę magiczną. Postać otrzymuje automatycznie po osiem Technik do wymienionych Form (wlicza się w to Techniki Podstawowe).

Umiejętności: Postać gracza, który ukończył tą Szkołę otrzymuje automatycznie umiejętności: Zimna krew, Wypatrywanie, Nasłuchiwanie, Medytacja i Leczenie oraz dwie dowolne umiejętności. Jeśli gracz pragnie, by jego postać została Sohei, musi wybrać jako jedną z tych umiejętności Teologię.



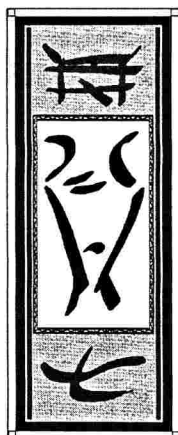
Aikaro

Szkoła Aikaro powstała ponad trzysta lat temu. Pierwotnie mieściła się w Górach Xirin, wyznaczających północną granicę Zhongguo, jednak na skutek wydarzeń, które rozegrały się kilkadziesiąt lat temu, została zniszczona a jej mistrzowie przenieśli się do nowych budynków, „ufundowanych” im przez samego Cesarza. Aikaro była pierwotnie prowadzona przez członków Rodziny Tenno, jednak na skutek wywołanej przez nich wojny, wszyscy jej członkowie zostali zabici lub uciekli. Szkoła została zniszczona przez samych Tenno, co zmusiło jej pozostałych mistrzów do przeprowadzki.

Szkoła Aikaro jest słynna jako najlepsza Szkoła szermierki w Cesarstwie. Jej mistrzowie dopracowali do perfekcji sztukę władania szablą. Adepti Aikaro są znani również jako najszybsi wojownicy w całym Cesarstwie, choć brakuje im nieco precyzji w wykonywaniu ciosów. Mistrzowie nie sądzą jednak, że jest to wada. Uważają, że przeciwnika trzeba zasypać gradem ciosów i czekać na popełnienie jakiegoś błędu. Jedną z najważniejszych cech, jakie posiadają adepci tej Szkoły jest olbrzymia wytrzymałość na zmęczenie. Pomimo wykonywania dziesiątek ciosów ich szybkość nie maleje ani trochę. Szkoła Aikaro jest jedną z największych w Cesarstwie, uczęszcza do niej bowiem około trzystu pięćdziesięciu uczniów.

Formy: Postać wybiera cztery Formy z poniższej listy, przy czym co najmniej jedna musi być Formą walki bez broni: Su He Quan, Min He Quan, Kamari Quan, Tang Lang Quan, Duan Gun Quan, Kusari Quan, Guan Dao Quan, Hi Shou Quan, Nunchaku Quan, Quang Quan, Jian Quan. Osoby, pragnące zagrać Sohei mogą zamienić do dwóch Form na Formy magiczne. Postać otrzymuje automatycznie po pięć Technik do wymienionych Form (wlicza się w to Techniki Podstawowe).

Umiejętności: Postać gracza, który ukończył tą Szkołę otrzymuje automatycznie umiejętności: Zimna krew, Wypatrywanie, Nasłuchiwanie, Leczenie i Broń rzucona oraz dwie dowolne umiejętności. Jeśli gracz pragnie, by jego postać została Sohei, jedną z tych umiejętności musi być Teologia.



Iuban

Szkoła Iuban powstała z inicjatywy rodu Wang. W Cesarstwie znana jest jako Szkoła Sohei lub Szkoła Mnichów, ponieważ większość adeptów Iuban zostaje czarodziejami, choć nie znaczy to, że nie ma w niej żadnych Shihań. Wręcz przeciwnie, pod względem nauki walki Iuban uchodzi za jedną z najbardziej rygorystycznych. Adepti muszą wykazać się wręcz nadnaturalną siłą woli, aby ukończyć mordercze szkolenie. Pierwszą rzeczą, jakiej się uczą jest odporność na ból oraz odpowiednie parowanie ciosów, co pozwala na zignorowanie trafienia. Mistrzowie tej Szkoły potrafią walczyć pomimo trafienia ich kilkunastoma strzałami, czy przebicia kilkakrotnie włócznią na wylot. Choć rany te powinny pozbawić człowieka życia, w większości przypadków ludzie ci przeżywają podobne rany. Mistrzowie innych Szkół podejrzewają, że jest to skutek użycia skomplikowanych formuł magicznych, jednak nigdy nie udowodniono, by wojownicy tej Szkoły korzystali z magii.

Formy: Postać wybiera cztery Formy z poniższej listy, przy czym co najmniej jedna musi być Formą walki bez broni: Su He Quan, Long Quan, Don Chan Quan, Tang Lang Quan, Quang Quan, Jian Quan, Duan Gun Quan, Nunchaku Quan. Osoby, pragnące zagrać Sohei mogą zamienić te Formy na Formy magiczne (choć nie muszą zamieniać wszystkich). Postać otrzymuje automatycznie po pięć Technik do wymienionych Form (wlicza się w to Techniki Podstawowe).

Umiejętności: Postać gracza, który ukończył tą Szkołę otrzymuje automatycznie umiejętności: Zimna krew, Wypatrywanie, Nasłuchiwanie i Medytacja oraz trzy dowolne umiejętności. Jeśli gracz pragnie, by jego postać została Sohei, musi wybrać jako jedną z nich umiejętność Teologia.



Li Zheng

Li Zheng jest najstarszą i największą Szkołą prowadzoną przez Rodzinę Li. Powstała w zamierzonych czasach przed założeniem Cesarstwa jako jedna z pierwszych Szkół. Niszczono ją kilkakrotnie, jednak zawsze odbudowywano ją na nowo. Po ostatnim najeździe, podjęto decyzję o przeniesieniu jej w bezpieczne miejsce. Tak się też stało i od stu dwudziestu lat Szkoła Li Zheng znajduje się w Tsingtao. Od wieków wiadomo, że Rodzina Li zawsze koncentrowała się na treningu sztuki walki bez broni. W Szkole Li Zheng mistrzowie uczą prawie wyłącznie Form walki bez broni. Adepti Szkoły muszą na-

uczyć się walczyć według specyficznego rytmu. Dostosowują oddech do rytmu serca, a ruchy do oddechu oraz rozluźniają mięśnie, wsłuchując się w ruchy i oddech przeciwnika. Są w każdej chwili gotowi na atak, jednocześnie wyczekując momentu, kiedy przeciwnik stara się go wyprowadzić. W pełni kontrolują swój oddech, nie przyspieszając go nawet w środku bitwy. Z kontrolą organizmu łączy się niezwykła szybkość i precyzja ciosów, co powoduje, że adepci tej Szkoły są niezwykle groźnymi przeciwnikami.

Formy: Postać wybiera cztery Formy z poniższej listy, przy czym co najmniej dwie muszą być Formami walki bez broni: Su He Quan, Don Chan Quan, Kamari Quan, Min He Quan, Duan Gun Quan, Nunchaku Quan, Quiang Quan, Bi Chou Quan, Bang Quan, Hi Shou Quan, Jian Quan. Osoby, pragnące zagrać Sohei mogą zamienić do dwóch Form na Formy magiczne. Postać otrzymuje automatycznie po pięć Technik do wymienionych Form (wlicza się w to Techniki Podstawowe).

Umiejętności: Postać gracza, który ukończył tę Szkołę otrzymuje automatycznie umiejętności: Zimna krew, Wypatrywanie, Nasłuchiwanie, Medytacja, Wykształcenie i Leczenie oraz jedną dowolną umiejętność. Jeśli gracz pragnie, by jego postać została Sohei, musi wybrać umiejętność Teologia.



Yaohzen

Szkoła Yaohzen, znajdująca się w Tsingtao, jest jedną z najstarszych i największych Szkół tej Rodziny. Potężne mury chronią jej sekrety, a brama zawsze pozostaje zamknięta. Wewnątrz adepci najbardziej tajemniczej z Rodzin trenują walkę. Zwierchnik Szkoły, Haioren Yaohzen, jest przeświadczony o niezwykłej skuteczności swojej straży, jednak wielu adeptom innych Szkół udaje się podpatrzeć treningi odbywające się na dziedzińcu. Niewielu wie, że prawdziwa nauka ma miejsce pod ziemią. Haioren doskonale zdaje sobie sprawę, że odsłaniając kawałek tajemnicy może ukryć resztę, dlatego pozwala na podglądanie treningów. W podziemiach Szkoły uczą się prawdziwi adepci Szkoły, tam poznają sekrety magii, walki i skradania się.

Szkoła Yaohzen koncentruje się na oszustwie, zarówno w normalnym, życiu, jak i podczas walki. Jej adepci uczą się, jak szucznie, nie obniżając swoich zdolności bojowych, przyspieszyć oddech, jak popełnić błędy, których wróg nie wykorzysta na swoją korzyść, jak udawać gorszego Shiha, niż jest się w rzeczywistości. Adepci tej Szkoły potrafią błyskawicznie zmieniać Formę walki, wyprowadzając jeden cios pięścią a następny sztyltem, ukrytym do tej pory w rękawie. Magowie poznają najpotężniejsze Formuły, choć podczas walki rzadko z nich korzystają.

Formy: Postać wybiera trzy Formy z poniższej listy, przy czym co najmniej jedna musi być Formą walki bez broni: Su He Quan, Min He Quan, Don Chan Quan, Long Quan, Kusari Quan, Quiang Quan, Jian Quan, Bang Quan, Bi Chou Quan, Nunchaku Quan, Hu Chou Gou Quan, oraz Shinobi. Osoby, pragnące zagrać Sohei mogą zamienić te Formy na Formy magiczne. Oprócz wybranych Form otrzymują Charakteryzację. Postać otrzymuje automatycznie po pięć

Technik do wymienionych Form (wlicza się w to Techniki Podstawowe).

Umiejętności: Postać gracza, który ukończył tę Szkołę otrzymuje automatycznie umiejętności: Zimna krew, Wypatrywanie, Nasłuchiwanie, Medytacja, Leczenie, Teologia oraz Aktorstwo.

Wybór cechy nadnaturalnej

Każdy człowiek posiada jakiś utajony talent, nadnaturalną zdolność, której działania nie da się wyjaśnić. Niektórym ludziom udaje się rozwinąć tę umiejętność, zapanować nad nią i nauczyć się z niej korzystać. Jest to jednak trudna sztuka, wymagająca wielu godzin praktyki i medytacji. Jedynie w szkołach sztuk walki można przebudzić te talenty. Bohaterowie graczy są jednym z osób, którym udało się to zrobić.

Gracz, tworzący swojego bohatera ma prawo wybrać jedną cechę ze znajdujących się poniżej listy. Cecha, którą wybierze będzie magicznym talentem jego postaci, pierwiastkiem boskości, jaki znajduje się w duszy bohatera. Gracz powinien wybrać rozsądnie, ponieważ nigdy nie będzie mógł zmienić swojego talentu ani zdobyć kolejnego.

Lista, zamieszczona poniżej nie jest zamknięta. Gracze i mistrzowie gry mogą i powinni wymyślać nowe cechy. Należy przy tym uważać, by cechy te nie naruszyły równowagi gry i zepsuły zabawy innym. Najlepiej, żeby mistrz gry modyfikował wymyślone przez graczy cechy i testował je przed wprowadzeniem (np. jeśli są to cechy, związane z walką, może przeprowadzić kilka walk testowych). Gracze i mistrz gry muszą jednocześnie uważać, by nie stworzyli zbyt dużej ilości cech. Wyjątkowy, bardzo rzadki talent może być zbyt trudny do przebudzenia dla nauczycieli bohaterów.

Lista cech nadnaturalnych

Talent magiczny

Gracz, który pragnie, by jego postać była w stanie korzystać z magii musi wybrać tę cechę. Symbolizuje ona większy, niż u normalnego człowieka, kontakt z duchami i duchową stroną świata oraz większą zdolność do koncentracji, dzięki czemu bohater jest w stanie korzystać z magii.

Cecha ta nie zmusza bohatera do bycia czarodziejem, jednak daje mu taką możliwość. Gracz, który pragnie w przyszłości uczyć się magii ma taką możliwość.

Władoa grawitacji

Pod tą nazwą kryje się umiejętność wykonywania olbrzymich skoków, zarówno w dal jak i wwyż. Bohater jest w stanie spaść z kilkunastu metrów, nie czyniąc sobie krzywdy.

W mechanice talent ten określa specjalną umiejętność, zwaną Antygrawitacją. Bohater, który chce wykonać manewry, łamiące prawa fizyki, musi ją przetestować. Umiejętność nigdy nie jest modyfikowana, a jej podstawowa wartość równa się ZR-2 bohatera. Postać może za jej pomocą wykonać skoki wysokie wwyż i w dal do

100 metrów, jak również spadać z tej wysokości bez szkody dla zdrowia.

Szybki bieg

Bohater jest w stanie biegać tak szybko, że przegania wszelkie zwierzęta. W biegu osiąga prędkość około stu kilometrów na godzinę, poza tym męczy się znacznie wolniej, niż inni ludzie. Cecha ta daje postaci olbrzymią przewagę w walce, może ona bowiem bardzo szybko znaleźć się za plecami przeciwnika i wykonać bez przeszkód nawet najtrudniejszą Technikę.

Cecha ta nie modyfikuje zasad, rządzących grą. Bohater, określając prędkość w biegu mnoży swoją Zręczność przez 10 i w ten sposób otrzymuje prędkość w kilometrach na godzinę.

Niesamowity refleks

Postać, posiadająca tę cechę jest w stanie poruszać się tak szybko, że znika przeciwnikom z oczu, by pojawić się w zupełnie innym miejscu. Zdolność ta jest jednak bardzo wyczerpująca, dlatego wojownicy stosują ją jedynie podczas walki.

Cecha ta pozwala postaci rozpoczynającej pojedynkę automatycznie przejąć inicjatywę. Jeśli w kolejnych rundach trzeba będzie na nowo określić inicjatywę, bohater może to zrobić, jednak za każdym razem zyskuje 1 Poważną ranę (nie są to prawdziwe obrażenia a jedynie efekt zmęczenia).

Zjednoczenie z naturą

Bohater doskonale zna naturę, jej mieszkańców oraz całą gamę innych rzeczy, niedostrzegalnych przez zwykłych ludzi. Potrafi wyczuć rzecz lub istotę, która nie pasuje lub niszczy panującą w dziczy harmonię, dzięki czemu zawsze wyczuje obecność innego człowieka w promieniu kilkunastu metrów, nawet gdy śpi.

Cecha ta uniemożliwia zaskoczenie bohatera, pod warunkiem, że znajduje się na łonie przyrody. Automatycznie alarmuje go o obecności ludzi i innych, nienaturalnych istot, które wkraczają w zasięg jej działania.

Łozenie Siły

Bohater nauczył się czerpać energię ze swojego organizmu i z samej ziemi, dzięki czemu jest w stanie wyleczyć się w krótkim czasie z otrzymanych obrażeń. Wystarczy, że się skoncentruje, by po chwili stwierdzić, że jego rany się zagoiły.

Aby wyleczyć się z otrzymanych ran (rany śmiertelne mogą być zaleczone jedynie połowicznie, do poziomu ran poważnych) gracz musi przetestować umiejętność Medytacja. Wynik pozytywny oznacza wyleczenie obrażeń (znikają wszelkie rany poza śmiertelnymi, które są redukowane do poziomu ran poważnych). Zdolności tej można użyć jedynie raz dziennie.

Wędrująco poprzez Cienie

Talent ten należy do rzadkości i żadna osoba, która go posiada nie może ujawnić tego faktu. Postać, która ma tę zdolność jest w stanie „przeskakiwać” z cienia do cienia, nie wystawiając się na oświetlony teren. Są jednak dwa ograniczenia: można jej użyć dopiero po zmroku, ponadto „przechodząc” przez cienie bohater nie może pokonać żadnej materialnej przeszkody (np. nie może przeskoczyć z cienia do innego, jeśli pomiędzy nimi znajduje się szyba).

Umiejętność ta pozwala automatycznie przechodzić wszelkie testy Techniki Podkradania się i Ukrywa-

nia, podchodzące pod umiejętność Skradania się. Oznacza to, że nie musi wykonywać żadnych testów (ani Techniki, ani umiejętności).

Potęga umysłu

Bohater, który posiada tę cechę jest w stanie podsłuchiwać powierzchowne myśli innych osób. Wystarczy odrobina koncentracji i kontakt wzrokowy, by postać mogła słyszeć myśli innych osób. Zdolność ta jest bardzo przydatna, jednak żadna istota ludzka nie jest w stanie opanować ją w pełni i utrzymać dłużej, niż przez minutę.

Bohater, który chce użyć cechy musi wykonać test umiejętności Telepatia. Wynik pozytywny oznacza możliwość podsłuchiwania myśli innej osoby przez minutę. Telepatia zaznaczana jest jako umiejętność, której bazowy poziom wynosi SW-2 bohatera.

Sokoli wzrok

Postać obdarzona tą cechą jest w stanie przez chwilę wyostrzyć swój wzrok, dzięki czemu dostrzega wszelkie interesujące szczegóły, znajdujące się w jej polu widzenia. Jej wzrok staje się tak bardzo dokładny, że jest w stanie nawet wykryć niewidzialne istoty.

Użycie tej cechy daje Wyjątkowy Sukces we wszelkich testach Wypatrywania. Zdolność ta jest aktywowana automatycznie i działa przez dziesięć minut. Może być użyta jedynie raz podczas doby.

Odporność na ból

Bohater, posiadający tę cechę jest w stanie na krótki czas odciąć się od bólu, który ograniczyłby jego możliwości w walce.

Zdolność ta jest aktywowana automatycznie i działa przez czas dziesięciu minut. Pozwala zignorować wszelkie modyfikatory spowodowane ranami, jednak otrzymanie rany śmiertelnej automatycznie powala bohatera. Można jej użyć raz w ciągu doby.

Potęga duszy

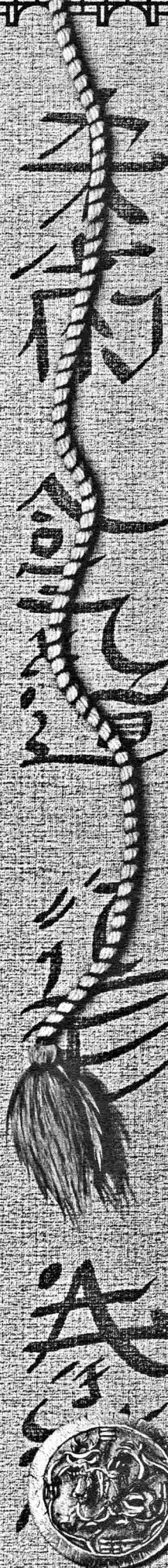
Bohater jest osobą o niezwykle silnym charakterze, w każdej sytuacji potrafi jasno określić swoje zdanie i potrzymać je, nie uginając się pod naporem innych. Cecha ta określa osobę o wyjątkowo silnym duchu, która swoim postępowaniem dąży do wypełnienia celu swojego istnienia. Jej duch jest w stanie oprzeć się skutkom czarów, rzucanych przez Sohei. Słabsze duchy, które wykorzystują do tworzenia Formuł Sohei nie są w stanie wpłynąć na duszę bohatera, a przynajmniej jest to znacznie utrudnione.

Postać, posiadająca tę cechę jest osobą niezwykle odporną na działanie magii. Ilekroć jakiś Sohei próbuje użyć na niej czarów, wykonuje testy z negatywnym modyfikatorem +2k6 (występuje on jedynie przy testach Form magicznych, nie przy zwykłej walce wręcz).

Boski szal

Osoba, która obdarzona jest tym darem to ktoś, kto z cierpienia i bólu czerpie własną siłę. Podczas walki jest w stanie wprowadzić się w rodzaj magicznego transu, podczas którego nie odczuwa bólu, a jego ciosy stają się silniejsze. Mocą swojego gniewu czyni się potężniejszym.

Postać, posiadająca tę cechę została obdarzona niezwykle cechą, potrafi bowiem wzmacniać się po każdym udanym ataku przeciwnika. Modyfikator negatywny do trafienia, wynikający z ran, wpływa rów-





niez na jej siłę, choć w pozytywnym znaczeniu. Przy zadawaniu obrażeń bohater rzuca dodatkowo takimi kostkami, jakie modyfikują jego trafienie (czyli, jeśli postać jest Poważnie ranna, rzuca przy obrażeniach dodatkową 1k6).

Dusza smoka

W Zhongguo istnieją legendy, opowiadające o smokach, które posiadały moc przemiany w ludzi i zstępowały ze swoich królestw do krainy śmiertelnych, by żyć pośród nich. Opowieści te bardzo często mówią o miłości boskich gadów do ludzkich kobiet i o dzieciach, które się z takich związków rodzą. Bohater jest prawdopodobnie jednym z nich. Któryś z jego przodków, najdalej w czwartym pokoleniu, był smokiem. Dzięki jego sile postać posiada niezwykłą cechę - jest znacznie bardziej odporna na choroby i trucizny. Ich działanie trwa dwukrotnie krócej, objawia się ponadto z połową siły (jeśli dana trucizna lub choroba wpływa na charakterystykę postaci, modyfikatory są zmniejszone o połowę). Bohater starzeje się ponadto czterokrotnie wolniej, niż zwykli ludzie.

Dwa życia

Bohater, który posiada tą cechę pamięta fragmenty swojego poprzedniego życia. Choć nie jest w stanie określić, kim był, jak wyglądało jego dzieciństwo, ani nawet jak się nazywał, jednak z całą pewnością posiada szeroką wiedzę ze swojego poprzedniego życia, prawdopodobnie zna również tajniki poznanej sztuki walki.

Postać, posiadająca tą cechę zwiększa swoją Wiedzę o 1 punkt. Może wybrać dwie dodatkowe umiejętności, które posiada na poziomie podstawowym. Wojownicy oraz Shinobi wybierają ponadto jedną Formę

walki z dowolnej szkoły (poza Pijanymi Mistrzami) wraz z pięcioma Technikami, które posiadają na poziomie podstawowym. Poziom tych Form i umiejętności można zwiększyć jedynie punktami doświadczenia.

Władca żywiołu

W Zhongguo istnieje przekonanie, że niektóre osoby, a raczej ich duchy, są w stanie kontrolować żywioły w taki sam sposób, w jaki czynią to Sohei za pomocą swoich Formuł. W zależności od żywiołu, który kontrolują, są w stanie wywoływać lub gasić pożary, oddychać pod wodą lub zatrutym powietrzem.

Bohater, który posiada tą cechę musi wybrać żywioł, który chce kontrolować. Otrzymuje Umiejętność prostą: Kontrola żywiołu (jej bazowy poziom wynosi SW-10), odnosząc się do wybranego żywiołu. Testami tej umiejętności sprawdza, czy zapanowała nad siłami, które chce ujarzmić. W zależności od żywiołu, który się wybierze, postać zyskuje następujące moce:

Ogień: postać jest w stanie zwiększyć lub zmniejszyć prędkość rozprzestrzeniania się ognia (a nawet zdusić go zupełnie). Po udanym teście kontroli żywiołu jest stanie ignorować jego niszczące działanie przez okres pięciu minut (w tym czasie nie odnosi żadnych obrażeń od ognia, również od Formuł z ogniem związanych).

Woda: postać jest w stanie wywoływać bądź rozpraszać deszcze, w pewnym stopniu kontroluje również inne aspekty pogody, takie jak mgła, zachmurzenie. Po teście Kontroli żywiołu może przez pięć minut pobierać powietrze z wody.

Powietrze: postać jest w stanie kontrolować prądy powietrzne oraz jego wilgotność i ciśnienie, dzięki czemu zyskuje ograniczoną kontrolę nad pogodą (manipulując wicherami jest w stanie przywołać lub przegnać burzowe chmury, poprzez zmniejszenie wilgotności powietrza wywołuje suszę). Po teście Kontroli żywiołu może ignorować przez najbliższe pięć minut wszelkie trucizny i inne znajdujące się w powietrzu, szkodliwe substancje.

Ziemia: osoba, posiadająca moc manipulowania żywiołem ziemi posiada moce zupełnie innej natury, niż władcy ognia, wody i powietrza. Władanie żywiołem ziemi pozwala na kontrolowanie, w ograniczonym stopniu, roślin i zwierząt, które posiadają z nią kontakt (a więc nie ryb i ptaków, których środowiskiem jest powietrze i woda). Po udanym teście Kontroli żywiołu postać może np. zmusić do odejścia szykującą się do ataku na nią watahę wilków. Kontrola nad roślinami objawia się głównie możliwością przyspieszania ich wzrostu (maksymalnie stukrotnie), co pozwala w krótkim czasie np. odbudować strawiony pożarem las.

Łódź w żyłach

Osoba, która posiada ten dar to ktoś, kogo nikt ani nie jest w stanie przerazić. Nie zleknie się sławnego wroga, nie przeraża go przeważające siły przeciwnika - zawsze będzie działała z tą samą, zimną precyzją.

Bohater posiadający ten dar automatycznie przechodzi wszelkie testy umiejętności Zimna Krew, które odnoszą się do jego opanowania lub odwagi.

Dłoń przodka

Ludzie, mieszkający w Zhongguo wierzą, że niektóre osoby po osiągnięciu celu swojego życia wracają na Ziemię i jako duchy prowadzą swoich potomków, ustrzegając ich przed popełnieniem błędów, które mogłyby ich drogo kosztować. Bohater, który wybierze ten dar zalicza się do tych szczęśliwców - jego dłoń prowadzi ręką doświadczonego przodka, który pomaga mu zarówno w walce, jak i poza nią.

Dar ten objawia się na dwa sposoby. Po pierwsze, bohater ignoruje co sesję trzy pierwsze rzuty, których wynik oznacza Pech (rzuty te należy powtórzyć). Po drugie, trzy razy na sesję może zdecydować, że test, który właśnie wykonują zakończył się Sukcesem (bez wykonywania rzutu).

Prawdziwy warok

Postać, posiadająca ten dar jest kimś, kto bezbłędnie wykrywa kłamstwo i fałsz, jaki go otacza. Jest w stanie przejrzeć każdego, bezbłędnie wykryć kłamstwo w jej wypowiedzi, może również odkryć prawdziwą tożsamość przebranej osoby.

Bohater, który posiada tą cechę automatycznie przechodzi testy Nasłuchiwanie i Wypatrywanie, od których wyniku zależy wykrycie kłamstwa lub poznanie tożsamości przebranej osoby. Przyjmuje się, że bohater osiągnął w tych testach Wyjątkowy Sukces.

Niezłomna wola

Stare przysłowie mówi, że człowiek jest tak silny, jak silny jest jego umysł. Bohater, posiadający tą cechę ma umysł tak potężny, że jest w stanie zmusić ciało do działania nawet wtedy, gdy normalny człowiek już dawno straciłby przytomność.

Bohater, który posiada ten dar jest w stanie wytrzymać większą, niż normalny człowiek, ilość obrażeń, zanim straci przytomność. Aby to nastąpiło, musi otrzymać 14 ran Lekkich, 7 Poważnych, 3 Ciężkie, 2 Krytyczne lub 2 Śmiertelne.

Piętno perfekcji

W każdym społeczeństwie można znaleźć ludzi, którzy w jednej z dziedzin życia wysuwają się znacząco do przodu, są w stanie osiągnąć więcej niż inni mniejszym nakładem kosztów. Postać, która posiada tą cechę jest jedną z tych osób, specjalistą w jednej z dziedzin życia.

Wybierając tą cechę gracz musi wybrać jeden z Atrybutów (Zręczność, Prezencję, Siłę Woli, Wiedzę, Siłę Fizyczną, Wytrzymałość lub Percepcję). Maksymalna wartość tego Atrybutu dla bohatera wynosi dzięki temu 15 (normalnie 12).

Atrybuty

Po określeniu przeszłości bohatera i jego specjalistycznego talentu przyszedł czas na określenie jego charakterystyk. Pierwszym krokiem jest ustalenie liczbowej wartości Atrybutów, symbolizujących naturalne predyspozycje organizmu.

Każdy bohater określony jest siedmioma atrybutami, określającymi wszelkie jego cechy. Są to:

Sila Fizyczna [SF] — cecha ta

odpowiada za siłę mięśni bohatera, jego zdolność do podnoszenia ciężarów oraz liczbę obrażeń, które zada w walce, kierując całą swoją siłą na przeciwnika.

Wytrzymałość [WT] — cecha od-

powiadająca za odporność organizmu bohatera na choroby oraz wszelkiego rodzaju trucizny. Od wytrzymałości zależy, jak dużo alkoholu bohater może wypić zanim straci przytomność. Od tej cechy zależy również prędkość leczenia ran oraz ilość obrażeń, jakie może znieść bohater.

Percepcja [PER] — atrybut odpowiada-

jący za pięć zmysłów postaci, czyli jego wzrok, smak, słuch, węch i dotyk. Od tego atrybutu zależy spostrzegawczość bohatera, umiejętność dostrzegania ważnych szczegółów w otoczeniu, ale również rozpoznawanie kłamstw i różnych stanów emocjonalnych u napotkanych osób.

Zręczność [ZR] — najważniejszy atry-

but Shihan, odpowiada za celność ciosów, umiejętność ich unikania i parowania oraz za szybkość reakcji bohatera. Od poziomu Zręczności zależy większość Techniki postaci, jej umiejętność Skradania się oraz wszystkie czynności, wymagające zwinnych palców.

Wiedza [WIE] — cecha ta wyznacza prak-

tyczną ilość informacji, które bohater zgromadził w życiu. Opierają się na niej wszelkie umiejętności, w których największe znaczenie ma teoria. Liczy się również dla Sohei, ponieważ siła niektórych ich czarów zależy właśnie od tego współczynnika.

Sila Woli [SW] — od wartości tego współ-

czynnika zależy umiejętność koncentracji bohatera, jego zdolność do odcięcia się od spraw świata zewnętrznego i skupienie się nad tym, co ważne. Większość czarów Sohei zależy od umiejętności Koncentracji. Postać, obdarzona dużą Siłą Woli potrafi godzinami wykonywać to samo zadanie, podczas gdy ktoś inny już dawno by zrezygnował.

Prezencja [PRE] — cecha ta odpowiada

za wizerunek bohatera i jego zdolności przywódcze. Na Prezencję składają się atrakcyjność bohatera oraz jego charyzma, dlatego ta cecha jest wykorzystywana, kiedy bohater próbuje kogoś przekonać, ale również wtedy, gdy stara się kogoś zastraszyć.

Ustalanie wartości Atrybutów

Każdy Atrybut określa się wartością liczbową, która dla ludzi mieści się w przedziale 2-12 punktów. Czasami, w wyjątkowym przypadku Prezencja bohatera może spaść do 1 punktu (na skutek odniesionych obrażeń). Początkowo każdy atrybut posiada wartość 0. Do tej liczby należy dodać modyfikatory, zależne od Typu postaci, Rodziny oraz Znaku, pod którym się urodził.



Gracz rzuca 3k6, po czym sumuje dwa najwyższe wyniki i wynik tej sumy zapisuje na karcie. Powtarza ten proces jeszcze sześć razy, po czym przyporządkowuje rzuty do Atrybutów według swojej woli, zwiększając je o wynik rzutu, który przyporządkowuje danemu Atrybutowi. Maksimum wynosi 12 punktów (dodanie 10 do Atrybutu, który już ma wartość 3 da końcowy wynik 12 punktów). Metoda ta umożliwia graczom stworzenie postaci o dużych możliwościach. Każdy z nich będzie najprawdopodobniej mistrzem na początku gry. Polecana jest mistrzom gry, którzy pragną prowadzić kampanię w stylu „filmowym”.

Umiejętności

Umiejętność jest zdolnością do posługiwania się określonymi przedmiotami, wykonywania pewnych zadań lub wiedzą na dany temat. Każda Umiejętność wyrażona jest liczbą, której początkowa wartość zależy od jednego z Atrybutów postaci, zwiększana podczas tworzenia bohatera, a następnie Punktami Doświadczenia.

Umiejętności odpowiadają za czynności dnia codziennego, zdolności, których można się bardzo szybko, choć w podstawowym stopniu, nauczyć (w przeciwieństwie do Form walki i magii, nad którymi pracuje się wiele lat). Poniżej znajduje się opis podstawowych Umiejętności wraz z ich bazowym poziomem (podanym w nawiasie). Lista ta nie jest kompletna, zawiera większość najpopularniejszych i najbardziej powszechnych zdolności. Mistrzowie gry, którzy uważają, że potrzebna jest im nowa Umiejętność nie powinni się czuć skrepani przed wprowadzeniem jej do gry.

Zimna krew (SW-1)

Umiejętność ta reprezentuje opanowanie postaci. Dzięki niej bohater może spokojnie działać nawet pod wpływem silnego stresu. Testuje się ją między innymi wtedy, gdy bohater napotyka przeciwnika o legendarnych umiejętnościach walki.

Targowanie się (PRE-2)

Umiejętność ta odpowiada za zmysł handlowy bohatera, jego zdolność do wykrywania nastroju sprzedającego (lub kupującego, jeśli to on coś sprzedaje) i wiedzę na temat handlu. Odpowiednio użyta, pozwala na obniżenie ceny o 10-20% lub podwyższenie jej o tę samą wartość. Kiedy spotykają się dwie osoby, posiadające tę Umiejętność, obie wykonują test. Jeśli jednej z nich się powiodł, a drugiej nie, cena zmienia się o 10% na korzyść tej, która uzyskała sukces. Wyjątkowy sukces pozwala zwiększyć tę różnicę o kolejne 10%, podczas gdy Pech daje dodatkowe 10% przeciwnikowi. Jeśli targujące się osoby uzyskają taki sam sukces, mogą dobić targu po początkowej cenie.

Wypatrywanie (PER-2)

Umiejętność ta odpowiada za spostrzegawczość wzrokową bohatera. Pozwala dostrzegać mu szczegóły, które inni mogą pominąć, rzeczy, które mają istotne znaczenie dla niego samego. Dzięki tej Umiejętności nie można jednak odgadywać ludzkich emocji, a jedynie spostrzegać ukryte obiekty i osoby oraz zwracać uwagę na istotne rzeczy.

Nastuchiwanie (PER-2)

Pozwala wykryć ukrywające lub skradające się osoby, a nawet tak subtelne szczegóły, jak przyspieszenie oddechu przeciwnika.

Pływanie (SF-1)

Umiejętność ta pozwala bohaterowi utrzymać się na powierzchni wody i kierowanie swoimi ruchami. Porażka w teście pływania nie oznacza tonięcia a jedynie brak możliwości płynięcia w wybranym kierunku. Pech powoduje znalezienie się postaci pod wodą. Jeśli kolejne dwa testy będą zakończone Pechem lub porażkami, bohater tonie. Wystarczy jednak jeden sukces, by bohater znalazł się na powierzchni. Osoby, które nie mają tej umiejętności korzystają ze zmniejszonej o 4 punkty Siły Fizycznej (wykonują normalny test, czyli 4k6 z uwzględnieniem wszelkich modyfikatorów).

Empatia (PER-4)

Jest to umiejętność, pozwalająca wykrywać kłamstwa oraz zgadywać, jakie emocje opanowały osoby obserwowane przez bohatera. Jeżeli obserwowany posiada Umiejętność Aktorstwo i w jej teście nie uzyska Wyjątkowego Sukcesu, bohater (jeśli uzyska sukces) może przejrzeć jego grę. Wyjątkowy Sukces w teście Aktorstwa zmusza bohatera do osiągnięcia podobnego sukcesu w teście Empatii, by przejrzeć emocje obserwowanego.

Sztuka (ZR-3)

Bohater, posiadający tę Umiejętność wybiera dziedzinę, na której się zna. Może to być malarstwo, rzeźbiarstwo lub każda inna dziedzina sztuki poza muzyką oraz literaturą. Wykonanie dzieła, którego ukończenie zostanie potwierdzone sukcesem w teście Sztuki daje bohaterowi 1 punkt Stylu.

Hazard (WIE-3)

Bohater, który posiada tę Umiejętność zna się na grach hazardowych i może grać zawodowo. Nie oznacza oszukiwania to, a jedynie wykorzystanie w grze posiadanej wiedzy na temat kart, czy kości.

Rzemiosło (ZR-4)

Rzemiosło to grupa umiejętności, w skład której wchodzi wszelkie zdolności rzemieślnicze, np. kowalstwo, płatnerstwo czy garbarstwo. Dla bohatera praca w posiadanej zawodzie może być jednym ze źródeł dochodów - test Rzemiosła zakończony porażką daje 1k6 Juan na miesiąc, sukces daje 2k10 Juan, natomiast Wyjątkowy Sukces dochód w wysokości 30 Juan. Pech powoduje stratę 1k6 Juan (jeśli bohater nie posiada wylosowanej sumy, oznacza to zaciągnięcie długu). Wykonanie dobrej jakości broni lub pancerza, co zajmuje około miesiąca (czyli ukończony sukcesem test tej Umiejętności), daje bohaterowi 1 punkt Stylu oraz różną ilość Juan (w zależności od kosztu broni, jeśli bohaterowi uda się ją sprzedać).

Akrobatyka (ZR-3)

Jest to Umiejętność, pozwalająca na wykonywanie niezwykłych manewrów - skoków na wysokość kilku metrów i odległość kilkunastu, bieg z prędkością przekraczającą prędkość biegu konia oraz wiele innych. Bazowo umiejętność ta pozwala zwiększyć półtora raza wydajność ludzkiego organizmu (czyli ktoś, kto normalnie skacze na odległość 6 metrów, może sko-

czyć na 9). Wyjątkowy Sukces w teście tej umiejętności pozwala na podwołanie normalnych „osiągów” bohatera.

Medytacja (SW-5)

Medytacja to Umiejętność, która pozwala wejść w trans, podczas którego ciało wypoczywa a umysł pozostaje przytomny. Bohater, który ją posiada i wykona zakończony Sukcesem test, jest w stanie spędzić w transie całą noc, co zapobiega zaskoczeniu go przez wrogów. Porażka nie oznacza uśnięcia (ma to miejsce przy Pechu), a brak możliwości wejścia w trans. Bohater może podjąć kolejną próbę po godzinie.

Jeździectwo (ZR-3)

Umiejętność ta jest wymagana do wykonywania większości manewrów, jakie czyni się na grzbiecie końskim, poczynając od walki na jeździe pod brzuchem konia kończąc. Kiedy bohater wykonuje jakąś akcję będąc na grzbiecie konia, musi wykonać normalnie wymagany test Umiejętności, oraz dodatkowo test Jeździectwa. Dodatkowo takie testy są wymagane przy wykonywaniu niebezpiecznych manewrów (skoki przez przeszkody, itp.).

Wysztalcenie (WIE-4)

Wysztalcenie odpowiada za podstawową wiedzę, którą zdobył bohater podczas swojego życia. Aby móc pisać (czytać potrafi każda postać) bohater musi mieć Wysztalcenie na poziomie 8. Dzięki tej Umiejętności można dowiedzieć się prawie wszystkiego, choć wymaga to testu o jeden stopień trudniejszego, niż test Umiejętności Wiedza o odpowiedniej dla zadania dziedzinie (np. jeśli bohater, który chce rozpoznać określoną Formułę magiczną nie ma umiejętności Wiedza o Magii, może użyć wysztalcenia, jednak test o Przeciętnej trudności jest testem Trudnym).

Język obcy (WIE-4)

Umiejętność ta wymagana jest do rozumienia słów, wypowiedzianych w obcym języku. Gracz, który ją wybiera, musi określić język, którym będzie się posługiwać (języki państw sąsiadujących z Zhongguo wymieniono w opisie świata gry). Rozumienie słów nie wymaga testu, jednak odczytanie tekstu lub jego zapisanie w obcym języku już tak (obce języki wykorzystują zupełnie odmienne alfabety, których opanowanie jest trudną sztuką).

Leczenie (WIE-4)

Inaczej Pierwsza Pomoc, Umiejętność ta służy do leczenia wszelakiego rodzaju chorób, na które mogą zapaść bohaterowie oraz ran, które mogą odnieść. Pozwala również przeciwdziałać truciznom, które wniknęły do organizmu bohatera. Dokładne zasady leczenia obrażeń znajdują się w dalszej części gry. Aby wyleczyć chorą osobę, bohater musi zakończyć Sukcesem trzy testy Umiejętności. W przypadku niektórych chorób pozwala skrócić ich czas trwania o połowę. Czasami ratuje to życie bohatera, choć w przypadku niektórych chorób nie przyniesie żadnego skutku.



Aby pomóc zatrutej osobie bohater musi zakończyć Sukcesem test Umiejętności Wiedza o Truciznach, co pozwoli wykręcić rodzaj trucizny, a następnie Leczenia. Może to uczynić jedynie wtedy, gdy ma dostęp do środków, które mogą zwalczyć toksynę.

Kontakty (WIE-3)

Umiejętność ta symbolizuje wiedzę, jaką bohater posiada na temat półświatka oraz znajomości, które w nim zawarł. Dzięki Kontaktom postać może zdobyć nielegalne przedmioty (lub je sprzedać), wynająć osiłków, by kogoś pobili lub Shinobi, który wykradnie wskazany przedmiot. Wyjątkowy sukces pozwala nawet odnaleźć osobę kompetentną, która za pieniądze popelni morderstwo.

Sztuka przetrwania (WIE-4)

Umiejętność ta jest potrzebna do przetrwania w dzicz. Zakończony sukcesem test pozwoli bohaterowi uniknąć większości niebezpieczeństw, które mogą na niego czyhać na pustyni bądź w lesie, ponadto postać jeśli dysponująca odpowiednimi narzędziami (siłła, łuk), może zdobyć żywność na kilka dni. Umiejętność ta przydaje się również do rozpoznawania konkretnych gatunków roślin i zwierząt.

Taktyka (WIE-5)

Taktyka jest Umiejętnością, która pozwala przewidywać posunięcia wroga i reagować na nie z niezwykłą skutecznością. Jeśli pomiędzy osobami, posiadającymi tą umiejętność toczy się bitwa, obie wykonują jej test. Jeśli jedna z nich uzyska Sukces a druga Porażkę (lub jedna porażkę a druga Pech; jedna Wyjątkowy Sukces a druga zwykły Sukces) uznaje się za strone



przeważającą osobę, która uzyskała lepszy wynik. Jeśli jeden z generałów uzyskał Wyjątkowy Sukces a drugi Porażkę lub Pecha (lub jeden zwykły Sukces a drugi Pecha), armia tego, który uzyskał lepszy wynik rozprasza armię przeciwnika, która zostaje zmuszona do odwrotu. Jeśli obaj generałowie uzyskają taki sam Sukces, w bitwie przeważa strona, posiadająca większą ilość wojsk i lepsze wyposażenie.

Wspinaaczka (SF-2)

Umiejętność ta pozwala wspinać się na powierzchnie niedostępne dla niektórych ludzi. Jeśli osoba posiadająca tę Umiejętność wspina się na drzewo, którego gałęzie są położone nisko, na dach budynku lub w innych sytuacjach, kiedy znajduje oparcie dla rąk, test jest niepotrzebny. Jeśli natomiast wspina się po śliskiej powierzchni, po pionowej ścianie lub w innym wypadku, kiedy praktycznie nie ma oparcia dla stóp i dłoni, gracz musi ją testować.

Dowodzenie (PRE-4)

Umiejętność ta pozwala na wydawanie rozkazów ludziom, którym bohater przewodzi. Zwykle rozkazy, takie, jak rozpoczęcie ostrzału przez łuczników, czy rozpoczęcie szarży przez kawalerię nie wymaga testu. Dowodzenie testuje się, kiedy postać podejmuje decyzję, które żołnierzom mogą wydać się błędne, np. szarża łuczników na kawalerię czy wycofanie się z dobrej pozycji.

PiroTechnika (WIE-5)

Umiejętność ta jest wymagana do przygotowywania różnego rodzaju fajerwerków oraz materiałów wybuchowych. Udany test Umiejętności pozwala osiągnąć zamierzony rezultat, Wyjątkowy Sukces daje dwukrotnie większą ilość materiału przy zwykłych kosztach, podczas gdy porażka oznacza zmarnowanie zgromadzonych środków. Pech oznacza wypadek (np. proch eksploduje bohaterowi w twarz).

Występy publiczne (PRE-4)

Umiejętność ta charakteryzuje wszelkiego rodzaju grajków ulicznych, śpiewaków oraz poetów. Muzycy, zabawiający bogatych panów testują ją podczas gry na danym instrumencie (przyjmuje się, że bohater potrafi grać na wszystkich znanych instrumentach). Jeśli bohater przeprowadzi występ, który obserwować będzie co najmniej dwudziestoosobowa publiczność i zakończy Sukcesem test Występów publicznych, otrzymuje 1 punkt Stylu.

Taniec (ZR-4)

Umiejętność ta jest wymagana do profesjonalnego tańca. Posiadanie jej oznacza znajomość wszelkiego rodzaju tańców, począwszy od skomplikowanych i powolnych tańców dworskich po lekkie, szybkie tańce wieśniaków. Bohater, który tańczy przed dużą publicznością i wykona zakończony sukcesem test Tańca otrzymuje 1 punkt Stylu.



Kradzież

kieszonkowa (ZR-5)

Kradzież kieszonkowa jest Umiejętnością, która pozwala na podbieranie przedmiotów z kieszeni lub odpinanie sakiewki bez zwracania na siebie uwagi. Dzięki niej bohater może okradać napotkane osoby, może również podrzucać im przedmioty, których chciałby się pozbyć.

Łucznictwo (ZR-4)

Umiejętność ta określa, jak celnie bohater posługuje się łukiem. Testuje się ją jako Umiejętność prostą, pomimo tego, że dotyczy walki.

Broń rzucona (ZR-4)

Umiejętność ta pozwala na celne rzucanie różnymi przedmiotami, w tym także shurikenami, nożami oraz inną, przystosowaną do tego celu bronią. W nagłych wypadkach, gdy bohater jest do tego zmuszony, może rzucić włócznią, mieczem lub inną podobną bronią. Testuje się wówczas tę Umiejętność na poziomie bardzo trudnym (gracz wykonuje rzut 5k6).

Aktorstwo (PRE-4)

Umiejętność ta jest wykorzystywana na dwa sposoby. Pierwszy z nich to możliwość występowania w sztukach teatralnych i różnego rodzaju ulicznych przedstawieniach, co pozwala na zarobienie jakiejś sumy pieniędzy. Dużo częściej wykorzystuje ją umiejętność do oszukiwania innych. Kiedy bohater chce kogoś oszukać, skłamać tak, by nikt tego nie zauważył lub udawać jakieś emocje, testuje Aktorstwo.

Charakteryzacja (WIE-4)

Umiejętność charakteryzacji wywodzi się z zamierzonych czasów, kiedy wśród ludzi żyły smoki i inne magiczne stworzenia. Istoty te posiadały zdolność zmiany kształtu. Na życzenie mogły przemieścić swoje kości, mięśnie oraz skórę tak, by przypominała osobę, pod którą chcą się podszyc. Smoki potrafiły ponadto, dzięki magii, całkowicie zmienić swój kształt przemieniając się w ludzi.

Sztuka charakteryzacji została wykradziona tym istotom i zaadaptowana na potrzeby człowieka. Ludzie nie są w stanie zmodyfikować kształtu swoich mięśni, lecz z odrobiną aktorstwa, odpowiednim ubiorem oraz zachowaniem są w stanie podszyć się pod kogokolwiek. Jedyną wadą charakteryzacji jest głos, którego nie da się zmienić.

Prawo (WIE-3)

Dzięki tej Umiejętności bohater doskonale orientuje się w systemie prawnym Zhongguo i wie, jak można wykorzystać go na swoją korzyść. W pewnych okolicznościach może próbować się zasłonić jakimś prawem (np. kiedy żołnierze chcą zamknąć postać na noc w areszcie) albo oszukać osobę, która się na prawie nie zna. Musi wówczas wykonać dwa testy: Prawa oraz Aktorstwa.

Teologia (WIE-3)

Umiejętność ta odpowiada za mistyczną część ludzkiej wiedzy, począwszy od religii Zhongguo przez różne mity i legendy po znajomość nadnaturalnych istot oraz imion duchów, ku którym zwracają się Sohei by uzyskać magiczną moc. Dzięki Teologii postać może dowiedzieć się, jaki efekt może przynieść związane z konkretnym duchem, jak powstały smoki albo dlaczego Ori boją się słońca.

Wiedza o... (WIE-3)

Umiejętność ta stanowi koncentrację wykształcenia. Osoba, która ją posiada wybiera dziedzinę wiedzy, w której posiada specjalizację. Może to być Wiedza o Magii, o nadnaturalnych istotach lub np. Geografia Zhongguo albo historia Państwa Środka. Aby móc mieć tę Umiejętność trzeba posiadać Wykształcenie.

Forma Shinobi

Poniżej znajduje się opis Umiejętności Skradania się, znanej ogółowi społeczeństwa Zhongguo jako Shinobi. Pomimo tego, że zaliczana jest do Form i testowana jak Forma, została umieszczona tutaj. Dlaczego? Po prostu, był łatwiej była ją znaleźć podczas przeglądania podręcznika.

Skradanie się (Shinobi) (ZR-4)

Umiejętność ta została wynaleziona przez Sohei rodziny Yaohzen, podczas prób uzyskania Formy magicznej, pozwalającej na ukrywanie się oraz bezszelestne poruszanie. Mnisi odkryli, że ciało człowieka jest w stanie samoistnie, bez pomocy duchów, dokonać rzeczy, które mogą wydawać się niemożliwe. Co prawda, wymaga to wielu lat treningu, daje jednak nadzwyczajne rezultaty. Wkrótce po opracowaniu podstawowych Technik Shinobi ze Szkoły, w której wymyślono tę sztukę, uciekla garstka uczniów. Mieli oni nadzieję, że za sekrety Shinobi przedstawiciele innych, niż Yaohzen, Rodzin zapłacą fortunę. Tak się

stało i tak powstał nowy zawód: Shinobi, czyli szpieg. Przez wieśniaków i ludzi prostych nazywani ninją (człowiekiem- cieniem).

Sztuka Shinobi polega na wielkiej kontroli nad poszczególnymi partiami organizmu, począwszy od głowy i korpusu, na końcówkach palców stóp kończąc. Znajomość swojego ciała pozwala Shinobi na dokonywanie niewiarygodnie wysokich skoków lub upadków bez szkody dla zdrowia. Jest to możliwe dzięki odpowiedniej koncentracji oraz treningowi, który Shinobi przechodzą w dzieciństwie.

W przypadku każdej z Technik Shinobi, aby ujrzeć lub usłyszeć adepta tej sztuki, który uzyskał Sukces w swoim teście, należy osiągnąć Wyjątkowy Sukces w teście Wypatrywania lub Nasłuchiwania. Adepta, który ukończył swój test Wyjątkowym sukcesem nie da się wypatrzyć. Porażka dla Shinobi nie oznacza automatycznego rozpoznania (ale Pech tak), zmusza osobę, starającą się spostrzec adepta do zakończenia sukcesem testu odpowiedniej Umiejętności.

Oto opis najczęściej spotykanych Technik tej umiejętności.

Podkradanie się (ZR-3)

Technika ta pozwala na bezszelestne poruszanie się na każdym rodzaju podłożu, począwszy od drewna i gleby na tłuczonym szkle kończąc. Adept musi poruszać się w tym czasie bardzo wolno, może przebyć około metra na sekundę. Łącząc tę Technikę z Szybkim biegiem adept Shinobi jest w stanie poruszać się z normalną prędkością (nawet biec).

Ukrywanie się (ZR-3)

Techniki tej używa się, kiedy adept Shinobi stara się ukryć przed wzrokiem osób, przeszukujących pomieszczenie, w którym się znajduje. Jest mu do tego potrzebna jedynie niewielka, osłonięta przestrzeń lub przeszkoda, która ukryje go przed wzrokiem szukających.

Wejście w cień (SW-4)

Shinobi używają tej umiejętności wtedy, gdy pragną uniknąć walki lub, kiedy chcą wywrzeć na kimś wielkie wrażenie. Aby ją zastosować, Shinobi musi mieć możliwość skrycia się w cieniu, znajdującym się w jego polu widzenia, choć nie może być to jego cień. Adept patrzy w oczy osobie, przed którą chce się skryć i wchodzi w cień, fizycznie znikając. Dzięki kilku szybkim ruchom sekundę później znajduje się sto metrów dalej. Użycie tej Umiejętności przed osobami, nie znającymi tej Techniki daje 1 punkt Stylu.

Cichy skok (ZR-4)

Technika ta pozwala na bardzo ciche skoki, których praktycznie nie da się wykryć słuchem. Adept Shinobi, który chce skakać na olbrzymie odległości, nie robiąc hałasu, może połączyć tę Technikę z Dalekim lub Wysokim skokiem.

Szybki bieg (ZR-4)

Szybki bieg pozwala adeptowi Shinobi a podwojeniu swojej prędkości biegu (rownej jego ZR pomnożonej przez 9), kiedy uzyska porażkę, potrojenie jej (kiedy test zakończy się Sukcesem) lub zwiększenie czterokrotnie (kiedy osiągnie Wyjątkowy Sukces).

Mistrzowie

Chcąc, by postacie mogły czuć się prawdziwymi mistrzami, mistrz gry powinien zwiększyć ilość punktów, jaką mają do rozdzielenia pomiędzy Techniki i zwiększyć ilość dostępnych Technik.

Postacie, które mają być silne na tyle, by móc nazywać się mistrzami powinny mieć do podziału pomiędzy Techniki o około 50-100 punktów więcej, niż normalnie, przy czym powinny otrzymać możliwość wyboru dwóch dodatkowych Technik (lub Formu!) z każdej Formy jaką posiadają. Prawdziwi mistrzowie powinni otrzymać o 200 punktów więcej, po dwie dodatkowe Techniki oraz możliwość stworzenia jednej Formy (wymyślonej wspólnie z mistrzem gry).

Modyfikacja mechaniki

W tym podręczniku znajdziesz sporo zasad. Nie da się jednak opisać wszystkiego i jeśli będziesz musiał uwzględnić jakieś nowe okoliczności, zmusi cię to do opracowania nowych zasad. Przykładowo, możesz stwierdzić, że każde pół metra upadku powoduje 1 obrażenie, przez co osoba, spadająca z 10 metrów otrzymuje 20 obrażeń. Możesz również stwierdzić, że przypalenie ogniem kończyny powoduje Poważną ranę co rundę, do czasu ugaszenia. Nie pozwól, by zasady cię ograniczały. To twoja gra...



Łagodny upadek (SW-5)

Technika ta jest wykorzystywana podczas walki, kiedy Shinobi chce uciec od przeciwnika, skacząc z olbrzymiej wysokości. Dzięki tej technice adept sztuki skradania się potrafi spaść z wysokości kilkudziesięciu metrów, bez ryzyka dla zdrowia.

Wysoki skok (ZR-6)

Technika ta pozwala na bardzo wysoki skok (do wysokości równej ZR bohatera pomnożonej przez 5 metrów), jednak nie pozwala na wyjątkowo długie (w poziomie) skoki ani nie ratuje bohatera przed upadkiem (kiedy skacze przez mur i ląduje po jego drugiej stronie). W takich przypadkach bohater musi połączyć tą Technikę z Dalekim skokiem lub Łagodnym upadkiem.

Daleki skok (ZR-6)

Dzięki tej umiejętności postać potrafi wykonywać niezwykle dalekie skoki, które co prawda nie przekraczają normalnego ograniczenia w wysokości (równego ZR bohatera pomnożonej przez 0,2 metra), lecz daje możliwość wykonania niezwykle długiego skoku (np. nad przepaścią). Maksymalna odległość, jaką bohater może przebyć skokiem normalnie równa się jego ZR pomnożonej przez 0,5 metra. Dzięki tej Technice bohater może zwiększyć tą odległość dwukrotnie (test zakończony porażką), czterokrotnie (gdy test Techniki zakończy się normalnym Sukcesem) lub dziesięciokrotnie (test z Wyjątkowym Sukcesem). Pech pozwala skoczyć na normalną odległość.

Bieg po wodzie (ZR-7)

Dzięki tej technice bohater może biec po powierzchni wody z prędkością dwukrotnie większą, niż normalny bieg. Techniki tej nie można łączyć z Szybkim biegiem. Pech w teście Biegu po wodzie powoduje wpadnięcie do niej, porażka, zmniejszenie szybkości o połowę, na-

tomiast Wyjątkowy Sukces zwiększenie szybkości dwukrotnie (czyli do czterokrotnie większej, niż przy normalnym biegu prędkości).

Niewidzialność (SW-8)

Technika ta jest wyjątkowo trudna do opanowania i polega raczej na sugestii, niż na samej zręczności adepta Shinobi. Dzięki niej może on poruszać się niezauważony wśród osób, które go poszukują. Jeśli test zakończy się Sukcesem osoby te nie są w stanie wykryć go za pomocą wzroku i potrzebują Wyjątkowego Sukcesu, aby go usłyszeć. Atak bohatera automatycznie przerywa działanie tej Techniki. Aby ją „uaktywnić” bohater musi znajdować się poza zasięgiem wzroku osób go szukających.

Określenie poziomów Umiejętności oraz Technik

Z wcześniejszych rozdziałów dowiedziałeś się, jakie umiejętności posiada Twój bohater. Wiesz już, co umożliwiają poszczególne umiejętności. Teraz przyszedł czas na określenie, jak dobrze bohater opanował te zdolności.

Każda Umiejętność oraz Technika wyrażona jest wartością liczbową. Na tym etapie tworzenia bohatera gracz otrzymuje pewną pulę punktów, za które może zwiększyć bazową wartość danej Umiejętności lub Techniki.

Podnoszenie poziomów Umiejętności

Przeciętny bohater posiada na początku gry około dziesięciu Umiejętności. Każda z nich posiada startowy poziom równy wartości odpowiadającego jej Atrybutu, pomniejszonego o pewną wartość (dokładne informacje na ten temat znajdują się przy opisach konkretnych Umiejętności). Zanim zaczniesz zwiększać ich wartości, ustal ich początkowy poziom wartości (zapisz go na karcie postaci lub zwykłej kartce papieru).

Każda postać otrzymuje przed rozpoczęciem gry 50 punktów, za które może powiększyć początkowy poziom swoich Umiejętności. Każdy wydany punkt pozwala podnieść poziom jednej Umiejętności o jeden (przykładowo, zwiększenie Łucznictwa z początkowego poziomu 5 do wartości 14 kosztuje 9 z 50 punktowej puli). Jedynym ograniczeniem jest maksymalna wartość umiejętności, która na początku gry nie może przekroczyć poziomu 18 punktów.

Gracze zapewne będą chcieli zwiększyć poziom kilku swoich Umiejętności do poziomu maksymalnego, resztę zostawiając na niskim poziomie. Chcę przestrzec ich przed takim rozdysonowaniem punktów. Bohater, który jest silnie wyspecjalizowany w kilku dziedzinach poradzi sobie jedynie w określonej sytuacji, jednak przez większość czasu nie będzie się mógł wykazać. Ale postać, która jest we wszystkim przeciętna, nie będzie naprawdę dobra w niczym. Najlepiej, żeby gracz wybrał jedną, dwie Umiejętności, których wartość ustali na wysokim poziomie oraz dwie, w których będzie kiepski, natomiast reszta będzie na poziomie przeciętnym.

Mistrzowie gry, którzy uważają, że pula 50 punktów jest zbyt mała lub zbyt wysoka, powinni zastanowić się nad możliwością zwiększenia lub zmniejszenia jej o pewną wartość (nie powinna być jednak mniejsza od 30 ani większa niż 70 punktów). Taka manipulacja daje prowadzącemu szansę stworzenia naprawdę ciekawej kampanii. Może np. zadecydować, że bohaterowie są jeszcze dziećmi i z tego powodu będą mieli małą ilość punktów. Wraz z rozwojem kampanii postacie staną się coraz bardziej silne, aż w końcu staną się dorosłymi ludźmi i otrzymają status mistrzów własnej Szkoły.

Podnoszenie poziomów Umiejętności podstawowych

Umiejętności podstawowe reprezentują ogólną zdolność bohatera do korzystania z Techniki, jego wiedzę na dany temat lub są efektem wieloletniego treningu. Umiejętnościami podstawowymi są Shinobi, każda umiejętność Ataku i Obrony w danej Formie walki oraz Atak i Tworzenie Formuł w konkretnych Formach magicznych. Podobnie, jak zwykle Umiejętności (w niektórych miejscach nazywane są Umiejętnościami prostymi) posiadają swój bazowy poziom. Gracz powinien go zapisać na karcie postaci lub kartce, na której notuje wartości współczynników.

Zanim zaczniesz zwiększać wartości swoich Umiejętności podstawowych, powinienes przejrzeć dalszą część podręcznika, gdzie zamieszczono informacje na temat Techniki i Form, które może znać Twój bohater oraz poprzedni podrozdział aby poznać zasadę działania Umiejętności Shinobi. Kiedy wybierzesz swoje Formy i Techniki, możesz zacząć rozdzielać otrzymane punkty.

Każdy gracz otrzymuje podczas tworzenia postaci 50 punktów, za które może rozwinąć Umiejętności podstawowe. Za 1 punkt z tej puli może zwiększyć o 1 poziom Umiejętności, pochodzącej z którejś z Form, lecz zwiększenie o 1 punkt poziomu Shinobi, kosztuje 2 punkty. Gracz może ponadto zadecydować o zamianie 5 punktów z tej puli na zakup nowej Umiejętności lub Techniki, którą otrzymuje na bazowym poziomie (nie może zwiększyć jej poziomu przed rozpoczęciem gry).

Podobnie, jak w wypadku umiejętności, prowadzący może zadecydować o zmodyfikowaniu ilości punktów, które otrzymują gracze. Wartość Umiejętności podstawowych nie powinna przekroczyć poziomu 18 punktów.

Podnoszenie wartości Techniki

Każdy bohater posiada około dwudziestu Technik, których podstawowy poziom powinien zaznaczyć przed rozpoczęciem wydawania punktów. Gracz powinien również przeczytać rozdział o mechanice gry, aby zrozumieć na czym polega korzystanie z Techniki i Form oraz wybrać odpowiednie dla typu jego postaci i Szkoły, w której pobierał nauki, Techniki i Formy.

Kiedy to nastąpi, gracz otrzymuje do rozdysponowania 100 punktów, które może przeznaczyć na zwiększenie poziomów swoich Technik (dotyczy to zarówno Technik, podchodzących pod Formy walki i magiczne, jak również Techniki Formy Shinobi). Podniesienie o 1 punkt poziomu Techniki wymaga poświęcenia 1 punktu ze 100 punktowej puli. Poziom żadnej z Technik nie może przekroczyć na początku poziomu 18 punktów, ponadto gracz nie może przeznaczyć na żadną z nich więcej, niż 10 punktów.

Określanie początkowego ekwipunku

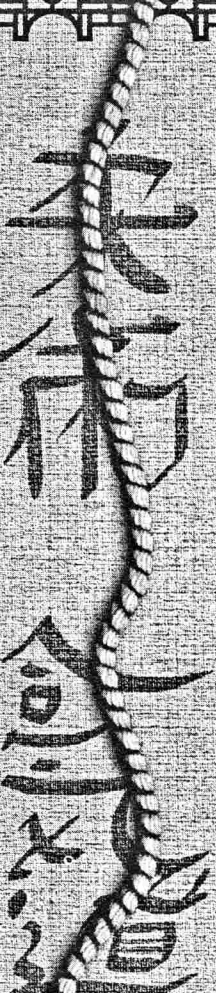
Ostatnim krokiem przed zakończeniem procesu tworzenia bohatera jest wybranie przysługującego mu ekwipunku.

System monetarny Zhongguo

Każda postać rozpoczyna grę z określoną przez jego pochodzenie społeczne (Rodzinę) sumą pieniędzy. Liczba ta waha się od 5 Juan, co odpowiada trzymiesięcznej pensji robotnika do 50 Juan, odpowiadających trzymiesięcznemu wynagrodzeniu pracownika na dość ważnym stanowisku. Juan jest podstawową walutą Zhongguo. Jest to złota moneta o wadze około 10 gramów. Na awersie monety znajduje się wizerunek Zhong Guo, legendarnego założyciela Cesarstwa. Na rewersie widnieje wizerunek smoka, symbolu Cesarstwa. Juan dzieli się na 10 srebrnych Jiao, monet o podobnych kształtach i masie, jak Juan. Jiao dzieli się na 10 Fenów, miedzianych monet w kształcie ośmiokąta z otworem w środku.

Listę przedmiotów i usług znajdziecie na końcu podręcznika.





MECHANIKA GRY

Każda gra rządzi się własnymi zasadami. Z poniższego rozdziału dowiesz się, w jaki sposób testuje się umiejętności, jak w oparciu o zasady wygląda walka, jak zadaje się i leczy obrażenia. Czytając ten rozdział postaraj się zwrócić uwagę na wszelkie szczegóły. Dzięki temu grając, nie będziesz musiał pytać prowadzącego lub spoglądać raz po raz do podręcznika. Nie staraj się zapamiętać wszystkich informacji na raz. Podczas pierwszych sesji będziesz na pewno musiał konsultować się z podręcznikiem. Z czasem zapamiętasz coraz więcej zasad i po podręczniku będziesz sięgać tylko w ostateczności.

Pamiętaj, że to Mistrz Gry wyznacza zasady. Jeśli jakaś nie pasuje Ci lub uważasz, że powinna zostać zmodyfikowana, zrób to. Jeśli podczas sesji gracz będzie starał się przekonać Cię, że według zasad dany test powinien zostać przeprowadzony inaczej, po prostu pokaż mu ten akapit. To jest Twoja gra. Nie bądź jej niewolnikiem.

Testowanie Umiejętności

Aby rozstrząść, czy dana czynność powiodła się, czy nie, gracz jest zmuszony do wykonania testu Umiejętności. Każdy test (poza nielicznymi wyjątkami) wykonuje się przy pomocy 4 kostek sześciennych (dalej oznaczonych jako 4k6). Gracz rzuca kostkami, sumuje wyniki i otrzymaną liczbę porównuje z poziomem swojej Umiejętności. Jeśli wynik rzutu nie przewyższa Umiejętności, test zakończył się Sukcesem.

Modyfikatory

Czasami zdarza się, że dana czynność jest niezwykle łatwa (np. trafienie nieruchomego celu, odległego o 10m strzałą z łuku), czasem jednak zadanie jest niezwykle trudne (trafienie tej samej tarczy, odległej o 150m nocą, podczas deszczu). Wtedy do gry wchodzi Modyfikatory. W zależności od trudności podejmowanego zadania, Mistrz Gry może zmodyfikować poziom Umiejętności, jaką posiada dana postać. Mistrz Gry najpierw ocenia, jak trudne jest zadanie, którego podejmuje się bohater, a potem modyfikuje poziom Umiejętności zgodnie z następującym schematem:

Trudność zadania	Modyfikator
Banalna	- 1k6**
Łatwa	- 2*
Przeciętna	+0
Trudna	+2*
Bardzo Trudna	+1k6**
Heroiczna	+2k6**

* - Oznacza odjęcie (łatwa) lub dodanie (trudna) 2 punktów do wyniku rzutu kostkami.

** - Modyfikator ten oznacza rzut dodatkową kostką lub kostkami (w przypadku czynności Bardzo Trudnej i Heroicznej) lub 3k6 zamiast 4k6 (w przypadku

Banalnej Trudności). Postać podejmująca się takiego zadania musi wykonać rzut określoną ilością kostek i zsumować wszystkie, po czym porównać z poziomem Umiejętności.

Pech

i Wyjątkowy Sukces

Czasami zdarza się, że bohater odnosi niezwykle sukces. Dostrzega niezwykle ważny szczegół, udaje mu się opracować niezwykle dopracowany plan bitwy lub strzelić z niezwykłą precyzją. Takie wydarzenie nazywa się Wyjątkowym Sukcesem. Kiedy na kostkach, którymi rzucał bohater wypadnie wynik nie przekraczający 5 uznaje się, że miał miejsce Wyjątkowy Sukces. Taka czynność zostaje automatycznie przeprowadzona pomyślnie, ponadto bohaterowi udaje się coś niezwykłego (np. trafi wroga strzałą w oko, odnajdzie ślady sprzed miesiąca, rozpozna po ranach zadanych jakiejś osobie tożsamość napastnika).

Przeciwieństwem Wyjątkowego Sukcesu jest Pech. Występuje on wtedy, kiedy na wszystkich kostkach, jakimi rzuca gracz wypadnie wynik przekraczający 22. Czynność, którą wykonywał zostaje automatycznie zakończona porażką, ponadto występuje jakiś negatywny efekt, który jest skutkiem ubocznym Pecha. Przykładowo, bohater, który miał Pecha w teście umiejętności Taktyka przegra bitwę z potencjalnie słabszym przeciwnikiem nie zadając mu prawie żadnych strat. Łucznik, który miał Pecha w teście ataku przerwie swoją cięciwę. Ktoś, kto miał Pecha w teście Zimnej Krwi zacznie panicznie uciekać przed tym, co wywołało u niego strach.

Testy Umiejętności

Aby sprawdzić, czy dana czynność została przeprowadzona pomyślnie, wymagany jest jeden rzut 4k6 z uwzględnieniem Modyfikatorów. Przejście testu oznacza prawidłowe wykonanie czynności, obalenie testu porażkę.

Shinobi

Shinobi jest Umiejętnością jedyną w swoim rodzaju, dlatego zalicza się ją do Form i testuje podobnie, jak Formy magiczne i walki. Jeśli gracz chce użyć jakiejś Techniki, musi przetestować swoją Umiejętność podstawową Shinobi oraz Technikę, której użycie zadeklarował. Test się powiedzie, jeśli oba rzuty będą udane.

Walka

Walka jest tym, co większość graczy uważa za serce RPG, choć niewielu otwarcie to przyznaje. Faktem jest, że nawet najlepsza sesja potrafi się rozpaść, kiedy postacie graczy nie mają nic do roboty, jednak również nadmiar walki nie jest najlepszy. „Droga” jest grą, w której walka zajmuje ważną rolę, nie przesadzając jednak z jej wykorzystywaniem. Ciąg walk nie jest scenariuszem a rzucanie kostkami nie ma nic wspólnego z odgrywaniem postaci.

Jak wygląda walka zwykłych ludzi?

Nie wszyscy walczący dysponują Technikami, nie wszyscy szkolili się u mistrzów sztuk walki. Zwykły człowiek, który weźmie broń do ręki może wykonać jedynie podstawowe Techniki na poziomie bazowym (wymienionym w nawiasie przy Technice). Jego Atak i Obrona równe jest poziomowi podstawowemu —1. Walczący nie mogą wykorzystać Technik podstawowych stylów walki bez broni. Jeśli walczą wręcz, ich Atak równa się wartości ZR. Każdy cios w walce wręcz zadaje 1k6 obrażeń.

To dlatego prawdziwi mistrzowie walki radzą sobie ze zwykłymi ludźmi tak łatwo...





Procedura walki

Walka zaczyna się zazwyczaj w momencie, kiedy na przeciwko siebie staje kilka osób. Kłaniają się sobie, wykonują Techniki pokazowe i ruszają do boju. Porządek walki wygląda następująco:

1. Ukłon
2. Techniki pokazowe
3. Inicjatywa
4. Określenie trafienia i obrażeń
5. Koniec rundy

Na początku walki każda osoba, zamierzająca wziąć w niej udział powinna skłonić się swojemu przeciwnikowi. Oddaje się w ten sposób szacunek zarówno jemu, jak i wszystkim, obserwującym walkę. Jeśli nie wszyscy z walczących wykonują Ukłony, ci, którzy to zrobią otrzymują 1 punkt Stylu.

Po wykonaniu Ukłonów następuje użycie Technik Pokazowych. Są to niezwykle widowiskowe serie ciosów, które mają pokazać przeciwnikowi drobną część umiejętności danego Shiha. Techniki pokazowe są bardzo łatwe do nauki, ponieważ opierają się na wykonaniu tej samej sekwencji ruchów, którą ćwiczy się wiele razy. Osoba, której powiedzie się test Techniki Pokazowej otrzymuje automatycznie 1 punkt Stylu. Jeśli jej przeciwnik nie wykonał takiej Techniki, otrzymuje dodatkowy punkt Stylu. Czasami zdarza się, że jedna z osób atakuje zaraz po spotkaniu, nie kłaniając się lub nie wykonując Techniki pokazowej. Wówczas osoba, która to uczyniła otrzymuje 5 punktów Stylu i może przejść do Techniki obronnej swojej formy. Atakujący otrzymuje tymczasem 1 punkt Złej Sławy.

Po wykonaniu Technik Pokazowych następuje test inicjatywy. Jeśli jedna z osób atakuje drugą podczas wykonywania Techniki Pokazowej, automatycznie zostaje stroną atakującą. Test inicjatywy polega na rzucie 3k6 i dodaniu do wyniku rzutu wartości swojej Zręczności. Strona, która osiągnęła wyższy wynik zostaje uznana za atakującą. Dotyczy to zarówno pojedynków, jak i walk z udziałem większej liczby wojowników (jeśli są trzy lub więcej stron konfliktu za atakującego uważa się tą, która ma najwyższą inicjatywę, pozostali muszą się bronić). Strona atakująca zostanie zmuszona do obrony dopiero wtedy, kiedy obrońcy uda się osiągnąć Wyjątkowy Sukces w teście Obrony lub at-

kujący uzyska Pecha w teście Ataku (lub Techniki, z której korzysta). Wtedy strona broniąca się przystępuje do Ataku a atakujący zostaje zmuszony do Obrony.

Ponowny test inicjatywy ma miejsce dopiero wtedy, gdy jeden z walczących użyje Techniki, która wymusza taki test lub kiedy w ciągu kolejnych pięciu rund walki atakującemu nie uda się trafić obrońcy.

Po teście inicjatywy (lub rozpoczęcia każdej nowej rundy poza pierwszą) następuje test Trafienia i Obrony. Na początku atakujący określa, jaką Technikę lub Techniki zamierza wykorzystać. Następnie wykonuje test Ataku danej Formy oraz Techniki (lub Technik), które zamierza wykorzystać. Jeśli testy te zostały zakończone sukcesem, obrońca wykonuje test umiejętności Obrona w Formie, z której korzysta w danej walce. Sukces oznacza zatrzymanie ataku, inaczej obrońca zostaje trafiony.

Jeśli taka sytuacja będzie miała miejsce, atakujący zadaje określoną ilość obrażeń, modyfikowaną przez pancerz broniącego się. Po określeniu obrażeń (lub nieudanym teście ataku) runda się kończy i zaczyna nowa. Gracze i Mistrz Gry przechodzą wówczas do punktu 4. Określanie trafienia i obrażeń.

Nie zawsze ma miejsce taka sytuacja, kiedy obie walczące strony decydują się na pojedynek. Czasami jedna strona atakuje z zaskoczenia, czasem walka toczy się pomiędzy dwoma grupami łuczników. Wówczas do gry wchodzi zasady dodatkowe, opisane poniżej.

Zaskoczenie

Jeśli jedna strona zaskoczyła drugą (obrońcom nie wyszedł test Wypatrywania przeciwko ukrytym istotom) automatycznie zdobywa inicjatywę. Co więcej, wszelkie testy Obrony w pierwszej rundzie walki wykonywane są z modyfikatorem +1k6.

Szarża

Osoba, która szarżuje konno ma prawo do wykonania jednego Pchnięcia przed rozpoczęciem samej walki, jeśli dysponuje bronią długą (np. włócznią, lancą) a przeciwnik dysponuje krótką lub walczy wręcz. Jeśli taki atak trafi, zadaje ranę dwa stopnie cięższą, niż normalnie (czyli np. Śmiertelną zamiast Ciężkiej).

Przewrócony

Osoba, która jest przewrócona (leży na ziemi) otrzymuje modyfikator +1k6 do wszelkich testów, chyba, że zamierza się bronić z tej pozycji, co neguje ten modyfikator przy testach Obrony. Wstawanie zajmuje 2 rundy walki, podczas których obowiązuje wymieniony modyfikator.

Walka strzelecka

Walka strzelecka prowadzona jest na innych zasadach niż walka wręcz. Po pierwsze, nie istnieje pojęcie inicjatywy. Postacie napinają i zwalniają cięgiw swoich łuków tak szybko, jak mogą, znajdując się w dużej odległości, więc drobna przewaga, która reprezentowana jest inicjatywą nie ma znaczenia.

Każdy bohater, który posiada broń strzelecką musi określić Szybkostrzelność swojej broni. W przypadku łuku szybkostrzelność wynosi 16 - ZR. Liczba, która jest wynikiem określa, co ile sekund bohater może wypuścić strzałę. Dla broni rzucaanej szybkostrzelność określa się, odejmując ZR bohatera od 14. Niezależ-

Ile trwa runda?

Zależy to wyłącznie od mistrza gry. Kiedy jest to ważne powinno się przyjąć, że jedna runda zajmuje od 1 do 3 sekund (w zależności, czy atakujący korzysta z jednej, czy z łączonych Technik). Ma to znaczenie jedynie wtedy, gdy któryś z walczących posiada działającą Formułę lub nieopodal znajduje się ktoś wyposażony w broń strzelecką.



Terminologia sztuk walki

Styl: stylem walki nazywamy zbiór Form, których Techniki powiązane są z danym zwierzęciem lub istotą. Przykładowym stylem jest Styl Tygrysa, w skład którego wchodzi między innymi Forma: Walka Palkami w Stylu Tygrysa, Walka Halabardą w Stylu Tygrysa i inne. Każdy styl posiada wiele Form, w podręczniku opisano jedynie te, których naucza się w Tsingtao.

Forma: jest to wyodrębniona metoda walki za pomocą określonej broni (np. walka szablą) lub wręcz. Każda Forma podporządkowana jest określonemu Stylowi walki. Opisanie poniżej Formy walki bronią nie zostały przyporządkowane danym Stylom walki. Są dość dobrze znane i każdy z opisanych Stylów posiada odpowiednią Formę, pozwalającą na korzystanie z danej broni.

Technika: Techniki są odpowiednimi kombinacjami ruchów, które wykonuje się, korzystając z określonej broni lub walcząc wręcz.



nie od wartości cechy ZR, postać nie może zejść poniżej granicy 3 sekund, zarówno w broni rzucanej, jak i w łuku.

Podczas walki strzeleckiej kolejne rundy oznaczają kolejne sekundy. Przykładowo, osoba o Szybkostrzelności 4 będzie mogła wystrzelić w 1 rundzie walki, następnie w 5, 9, 13 itd.

Podczas walki strzeleckiej nie korzysta się z Techniki, wobec czego obowiązuje inna metoda określania obrażeń. Bohater, korzystający z broni rzucanej zadaje ilość obrażeń, równą wartości swojej cechy Siła Fizyczna. Łucznik dodaje do tej wartości wynik rzutu 1k6 (przyjmuje się, że korzysta z łuku przystosowanego dla swojej siły, jeśli dysponuje łukiem o mniejszym naciągu, korzysta z wartości SF, do której łuk jest przystosowany).

Zasięg rzutu nożem lub inną, przystosowaną do tego bronią równy jest SF bohatera. W przypadku łuku zasięg wynosi 100 metrów. Walczący mogą strzelać na podwójny zasięg (tzw. zasięg daleki), uzyskują jednak wówczas modyfikator +1k6 do testu ataku.

Obrażenia

W momencie, kiedy cios jednego z wojowników, strzała lub zakłęcie, powodujące obrażenia dochodzi do celu, trafiona postać otrzymuje ranę. Różne Techniki zadają różne typy obrażeń, począwszy od Draśnięć, nie powodujących żadnych efektów, po rany Krytyczne, praktycznie unieruchamiające przeciwnika i wyłączające go z dalszej walki. Poniżej opisano poszczególne typy obrażeń.

Draśnięcie (D) — jest to drobne trafienie, które nie powoduje żadnych efektów, poza psychologicznymi. Bardzo często doświadczeni wojownicy wykonują na początku walki skomplikowaną Technikę, której celem jest jedynie draśnięcie przeciwnika, po to, by zrozumiał, że ma do czynienia z lepszym. Każde 10 otrzymanych draśnięć zamienia się w Lekką ranę.

Lekka rana (L) — takie obrażenia powstają na skutek uderzenia, w które nie włożono całej siły, musnięcia jakąś sieczną bronią lub trafienie samym końcem broni kłującej. Rana lekka nie ma wpływu na charakterystykę bohatera, jednak krwawi i jeśli bohater otrzyma 10 takich ran, pada nieprzytomny lub na tyle wycieńczony, by nie móc kontynuować walki.

Poważna (P) — rana spowodowana silnym trafieniem w czułe miejsce na ciele bohatera, mocno krwawiące i utrudniające jego własne działania. Poważne rany powstają na skutek trafień strzałami, lekką bronią sieczną lub obuchową. Bohater może otrzymać 5 ran poważnych, zanim padnie nieprzytomny lub sparaliżowany bólem. Osoba, posiadająca ranę poważną otrzymuje modyfikator +1 do wszelkich testów umiejętności, wymagających ruchu (czyli do wyniku rzutu 4k6 dodaje 1).

Ciężka (C) — taki typ obrażeń powstaje na skutek trafienia normalnej wielkości bronią, (np. szablą lub włócznią), które trafiło w niezbyt czułe miejsce na ciele bohatera. Rana taka jest jednak zagrożeniem dla jego zdrowia i mocno ogranicza jego ruchy. Osoba, która otrzymała ciężką ranę otrzymuje modyfikator

+1k6 do wszelkich testów umiejętności, które wymagają poruszania się. Bohater może otrzymać 2 rany ciężkie, zanim zostanie wyeliminowany z walki.

Krytyczna (K) — rany takie są prawdziwym zagrożeniem dla zdrowia bohatera. Powstają na skutek wyjątkowo precyzyjnych trafień bronią lub skomplikowanych Techniki w walce wręcz. Rany krytyczne prawie nigdy nie powstają przypadkiem, częściej dzięki „łascie” atakującego, który chce pokonać a nie zabić bohatera. Bohater, który otrzymał 1 ranę krytyczną jest wyłączony z walki, może jednak wykonać test umiejętności Zimna krew, by powstać i kontynuować walkę do końca. W takim wypadku testy wszelkich umiejętności są obciążone modyfikatorem +2k6.

Śmiertelna (Ś) — rana taka powstaje na skutek celnego ciosu bronią lub wykorzystania skomplikowanej Techniki w walce wręcz, której jedynym celem jest zabicie przeciwnika. Osoba śmiertelnie ranna automatycznie zostaje wyłączona z walki. Umrze, jeśli w przeciągu godziny ktoś nie udzieli jej pomocy medycznej. Każda następna rana, którą otrzyma osoba śmiertelnie ranna (poza Draśnięciem) zabija ją automatycznie.

Określanie typu otrzymanych obrażeń

Różni ludzie reagują różnie na otrzymane obrażenia. Najważniejszym atrybutem, który decyduje o typie odnoszonych obrażeń jest Wytrzymałość. Od niej zależy, czy otrzymana rana będzie Poważna, czy Ciężka. Poniżej zaznaczono progi ran dla poszczególnych bohaterów, w zależności od ich Wytrzymałości. Aby sprawdzić, jakiego typu są otrzymane przez bohatera obrażenia wystarczy sprawdzić, w jakim przedziale mieści się liczba otrzymanych obrażeń.

Wytrzymałość	D	L	P	C	K	Ś
1-4	1-2	3-6	7-10	11-14	15-18	19+
5-8	1-2	3-7	8-12	13-17	18-22	23+
9-12	1-2	3-8	9-14	15-20	21-26	27+

Kiedy bohater otrzymuje ranę określonego poziomu, zaznacza to na karcie postaci. Musi dodatkowo dodać po 1 ranie „niższych” poziomów, np. otrzymanie rany ciężkiej wymaga dodania 1 Draśnięcia, rany lekkiej, poważnej oraz ciężkiej (ma to znaczenie przy określaniu maksimum otrzymanych ran, tzn. osoba, która otrzymała 9 ran Lekkich i właśnie została ciężko ranna padnie z wycieńczenia i upływu krwi).

Pancerz

W Zhongguo pancerze można podzielić na trzy typy: lekkie, średnie oraz ciężkie. Lekkie zbroje wykonywane są ze skór zwierzęcych, utwardzanych lub ćwiekowanych. Średnie pancerze są wykonywane z wzmacnianych metalem skór. Mogą to być metalowe kółka naszyte na skórę, zachodzące na siebie płytki metalu lub nawet monety przyszyte do lżejszego pancerza skórzanego. Pancerz ciężki jest nowością i składa się z poziomych pasów metalu, grubych na około 3 mm, które poprzączane są do skórzanych kaftanów. Jako osłonę nóg i rąk stosuje się odlewane płyty metalu. Innym rodzajem pancerza, który pojawił się w cesar-

stwie jest kolczuga — pancerz wykonany z zachodzących na siebie metalowych kółek. Pod kolczugą zawsze nosi się skórzany kaftan.

Bardzo rzadko spotyka się osobę, chronioną pancerzem. Powód jest jeden — ograniczają one ruchy w tak dużym stopniu, że nie sposób wykorzystać w walce żadnej zaawansowanej Techniki (a przynajmniej jest to utrudnione). Duża część wojowników posiada pancerze, jednak zakładają je jedynie na bitwy, gdzie nie ma czasu na skomplikowane Techniki. Dlatego też osoba, która pokaże się w pancerzu w mieście może wywołać duże zamieszanie. Wyjątkiem są strażnicy miejscy oraz ochroniarze ważnych osobistości.

Działanie pancerzy w mechanice objawia się dwójako. Po pierwsze, pancerze osłabiają wszelkie otrzymane przez bohatera ciosy. Po drugie, ograniczają ruchy, przez co wykonywanie skomplikowanych Technik staje się niemożliwe. Poszczególne pancerze następująco modyfikują działania bohatera:

Rodzaj pancerza	Obrażenia*	Techniki**
Lekki	-1 typ	+1k6
Średni	-2 typ	+1k6+2
Ciężki	-3 typ	+2k6

* - każda rana otrzymana przez bohatera, noszącego pancerz jest zmniejszana o tyle stopni, ile wymieniono przy danym pancerzu. Przykładowo, ktoś noszący średni pancerz otrzymuje ranę ciężką. Dzięki zbroi jej typ zostaje zmniejszony do rany lekkiej.

** - podczas wykonywania Techniki bohater uzyskuje modyfikator do szansy powodzenia testu, zależny od typu noszonego pancerza. Przykładowo, Shihan chcący w ciężkim pancerzu użyć Techniki Podcięcie rzuca 6k6 zamiast 4k6 i sumuje wszystkie wyniki.

Czasami zdarza się, że wyjątkowo zdolny płatnierz lub czarodziej zdoła stworzyć pancerz o wyjątkowej jakości. Zbroja taka może zmniejszać obrażenia o więcej, niż 1, 2 lub 3 stopnie. Może ponadto być znacznie lżejsza i ograniczać ruchy w mniejszym stopniu lub wcale. Takim pancerzem dysponuje Sogu Feng, znany z tego, że nigdzie nie porusza się bez swojej ciężkiej zbroi.

Leczenie ran

Otrzymane przez bohatera obrażenia nie leczą się tak po prostu, trzeba poczekać wiele dni, zanim organizm je zregeneruje. Szybkość tego procesu zależy częściowo od atrybutu Wytrzymałość bohatera. Dla ранnego najważniejszy jest spokój, odpoczynek oraz dobre warunki, dlatego najlepszym wyjściem jest rekonwalescencja w domu, Szkole lub jakiejś gospodzie. Czasami jest to niemożliwe, a wtedy rany goją się wolniej, otwierają się na nowo, występują powikłania. Następujące zasady dotyczą leczenia ran.

Wytrzymałość 1-9

Typ rany Ilość dni*

Draśnięcie	1
Lekka	5
Poważna	7
Ciężka	7
Krytyczna	14
Śmiertelna	14

Wytrzymałość 10-12

Typ rany Ilość dni*

Draśnięcie	1
Lekka	4
Poważna	6
Ciężka	6
Krytyczna	12
Śmiertelna	12

* - Ilość podana przy ranie oznacza ilość dni odpoczynku, po której dana rana zmniejsza się o 1 stopień. Przykładowo, aby rana Ciężka zranionego człowieka o Wytrzymałości 8 zagoiła się na tyle, by nie przeszkadzać mu w ruchach (czyli do poziomu rany Lekkiej) potrzeba 7+7= 14 dni. Po 7 dniach rana ta zmieni się w Poważną a po kolejnym tygodniu w Lekką.

Osoba ranna, która nie będzie odpoczywać co najmniej 16 godzin w czasie dnia nie leczy żadnych obrażeń. Osoba, która zmuszona jest podróżować leczy rany 2 razy wolniej.

Jak przyspieszyć proces leczenia?

Istnieją dwa sposoby na przyspieszenie procesu leczenia. Pierwszym z nich jest medycyna. Bohater, który był cały czas pod opieką osoby, posiadającej Umiejętność Leczenie, leczy obrażenia szybciej. Czas leczenia poszczególnych ran zmniejszany jest o 1 dzień (czyli zmiana rany Ciężkiej w Poważną następuje u osoby o Wytrzymałości równej 10 po 5, a nie 6 dniach).

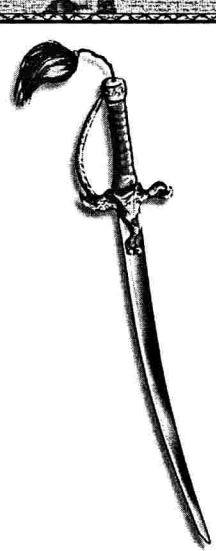
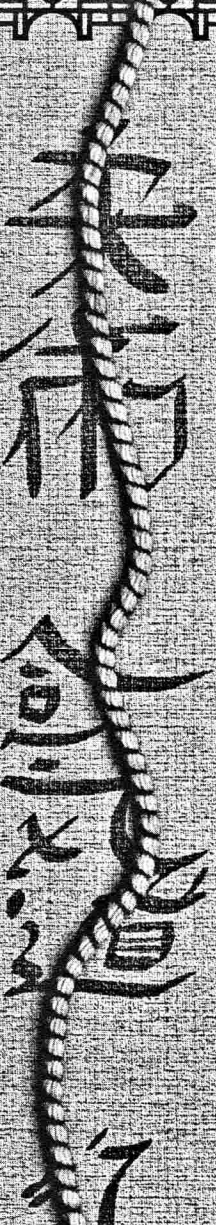
Drugim sposobem jest użycie magii leczącej. Bohater, który znajdował się pod opieką Sohei, dysponującego Formułami, wspomagającymi leczenie, regeneruje obrażenia dwa razy szybciej.



Techniki

Czym jest Technika? Jest to skomplikowana sekwencja ruchów, mająca na celu pokonanie obrony przeciwnika i wykonanie skutecznego ataku, który zada mu obrażenia.

Różne szkoły uczą różnych Form (czyli sztuk) posługiwania się określonymi Technikami) jednak wszystkie mają podobny kodeks honorowy, zakazujący dobijania ранnego przeciwnika, który nie jest w stanie kontynuować walki, zabraniający również stoso-



wania określonych Technik wielokrotnie podczas starcia. Zasady te zamieszczono przy każdej ze Szkół i Technik, dlatego nie warto marnować na nie miejsca tutaj.

Jedną rzeczą, którą charakteryzują się wszystkie Szkoły jest nakaz zrobienia ukłonu przed walką. Adept powinien dodatkowo wykonać Technikę Pokazową, jednak nie jest to przymusem. Szkoły zabraniają jednak atakowania przeciwników, którzy je wykonują.

Lista i opis Technik

Jian Quan: Walka Szablą

(Atak ZR-1, Obrona ZR+1)

Technika walki szablą wykształciła się w Zhongguo jako jedna z pierwszych. W rzeczywistości opracowało ją kilku mistrzów równoległe, dlatego też formy walki szablą, nauczane w różnych Szkołach mogą wyglądać zupełnie inaczej. Formy te łączy jednak szybkość i precyzja, z jaką jej mistrzowie posługują się bronią. Walka szablą polega na wyprowadzaniu niezwykle szybkich i celnych ciosów, które mają zdezorientować przeciwnika i uniemożliwić mu skuteczną obronę. Kiedy kilka ciosów dosięgnie wroga, adept wykonuje jedną z potężniejszych Technik, które mają za zadanie wyeliminować przeciwnika. Jedynie wtedy korzystają z pełnej siły, normalnie opierając się na swojej zręczności i refleksie.

Forma walki szablą jest bardzo widowiskowa. Jej największym atutem jest możliwość wykonania wielokrotnych ataków małym kosztem energii.

Techniki podstawowe

Pchnięcie (ZR-2) Obrażenia: 1k10

Adept wychyla całe swoje ciało w kierunku przeciwnika, jednocześnie starając się odchylić broń, którą wróg kieruje na niego. Umiejętnie przesuwając ciężar ciała atakuje przeciwnika, po czym wyskakuje w powietrze i obracając się wokół własnej osi ląduje kilka metrów dalej. Technika ta występuje również w prostszej formie- adept wykonuje unik na bok i wychyla się, zadając cios.

Cięcie (ZR-2) Obrażenia: 1k10

Technikę tą bardzo łatwo jest wykonać z każdej pozycji. Adept przesuwa rękę poziomo, pionowo lub na ukos, trzymając szablę równoległe do ramienia. W pewnym momencie wykonuje niewielki ruch nadgarstkiem i szabla odskakuje od jego ciała, kierując się ku przeciwnikowi. Po zadaniu ciosu adept cofa się o krok, unikając tym samym ewentualnej kontry.

Technika Pokazowa (ZR-2) Obrażenia: brak

Technika ta, podobnie jak Techniki Pokazowe innych Form zależna jest od mistrza, który uczył adepta i Szkoły, w której go tej Formy nauczano, dlatego nie sposób opisać wszystkich jej rodzajów. Jedno co je łączy to szybkie ruchy przedramieniem i nadgarstkiem, które powodują, że szabla krąży w nieustannym ruchu wokół ciała bohatera, osłaniając go przed niespodziewanym atakiem.

Techniki zaawansowane

Cios płazem (ZR-3) Obrażenia: 1k6 lub 1k6+SF

Technika ta polega na wykonaniu symulowanego pchnięcia, które kierowane jest w stronę głowy przeciwnika. Kiedy ten uchyla się przed ostrzem, adept zmienia kierunek ruchu szabli i uderza przeciwnika płazem. Adept może włożyć w ten cios niewielką część swojej siły bądź uderzyć najsilniej, jak potrafi. Silnego ciosu można użyć jedynie wtedy, gdy się chce ogłuszyć swojego przeciwnika. Jeżeli bohater dobieje zranionego w ten sposób wroga (Silnym ciosem), otrzymuje 1 punkt Złej Sławy.

Uderzenie ręką (ZR-4) Obrażenia: SF

Adept wykonuje serię ciosów i pchnięć, przed którymi bardzo łatwo się jest obronić. W pewnym momencie wykonuje silne pchnięcie, skraca dystans i w momencie, kiedy przeciwnik odbije jego broń, uderza go ręką w twarz. Technika ta jest wykorzystywana, kiedy bohater chce poniżyć przeciwnika i dać mu do zrozumienia, że jest od niego lepszy. Wykonana pomyślnie, daje postaci 1 punkt Stylu. Można jej użyć jedynie raz podczas walki (drugie i kolejne użycie kosztuje 1 punkt Złej Sławy).

Riposta (ZR-6) Obrażenia: jak Technika, z którą się łączy

Czasami nadchodzi chwila, kiedy przeciwnik staje się zbyt pewny siebie i wojownik, walczący szablą otrzymuje okazję do ataku. Odbija wówczas broń przeciwnika na zewnątrz, z pola ataku swojego ciała (lub unika jego ciosu, jeśli wróg walczy wręcz), po czym wprowadza swój atak.

Riposta jest niezwykle trudnym manewrem, który wykonać można jedynie podczas Obrony. Bohater, który zdecyduje się zripostować atak przeciwnika musi wykonać co najmniej trzy testy: umiejętności Obrona Szablą, Techniki Riposta oraz innej, którą chce się zaatakować przeciwnika. Jeśli wszystkie testy będą przeprowadzone pomyślnie, bohater unika ciosu wroga i wyprowadza swój atak (przeciwnik musi wykonać test Obrony). Jeśli choć jeden test będzie obłany, test Obrony uważa się za zakończony porażką.

Jeśli wszystkie testy Obrońcy przejdzie pomyślnie, przejmuje inicjatywę i od następnej rundy to ona atakuje wroga. Technikę tą można użyć jedynie raz podczas walki. Drugie i kolejne wykorzystanie automatycznie kończy się porażką.

Wir (ZR-7) Obrażenia: 1k10 dla wszystkich w promieniu 1 m

Technika ta jest bardzo trudna do wykonania, jednak daje bohaterowi niezwykłą przewagę, jeśli walczy z większą ilością przeciwników. Adept wykonuje pozorowany cios na jednego z wrogów, po czym odbija się jedną z nóg i zaczyna szybko wirować wokół własnej osi, trzymając miecz jak najdalej od swojego ciała. Każda osoba w promieniu 1 m musi pomyślnie przejść test obrony, inaczej zostaje trafiona.

Odbicie sztyletu (ZR-8) Obrażenia: 1k10

Technika ta ma dwa zastosowania. Pierwszym z nich jest odbijanie rzuconych w bohatera shurikenów, noży i sztyletów. Adept uderza wówczas mocno w rzucony przedmiot, przez co odbija go w kierunku przeciwnika. Wróg zostaje automatycznie trafiony, chyba, że dysponuje Techniką podobną do tej. Drugie zastosowanie polega na podrzuceniu końcem ostrza sztyletu

lub innej, leżącej na ziemi broni, po czym silnie uderza w niego, co powoduje ten sam skutek: trafienie przeciwnika.

Jeśli bohater korzysta z tej Techniki, by odbić rzuconą w niego broń, wykonuje test Obrony Szablą oraz Odbicia Sztyletu. Jeśli podrzuca i uderza leżącą na ziemi bronią, wykonuje test Ataku Szablą oraz Odbicia Sztyletu.

Podrażnienie broni (ZR-4) Obrażenia: brak

Technika ta może być wykorzystana jedynie w połączeniu z inną (o Łączeniu Technik napisano szerzej w dalszej części tego Rozdziału). Pozwala na podrzucenie nogą upuszczzonej lub wytrąconej szabli do ręki i błyskawiczne zaatakowanie przeciwnika. Technika ta, poprawnie wykonana, daje bohaterowi 1 punkt Stylu, jednak tylko przy pierwszym wykorzystaniu jej w danej walce.

Grad ciosów (ZR-8) Obrażenia: 1k6 trafień, zadających 1k10 obrażeń każde

Bohater, który wykonuje tę Technikę zaczyna ją od wyprowadzenia silnego pchnięcia, które zmusza przeciwnika do uskoknięcia. Wtedy adept zaczyna wykonywać serię kilkunastu lub kilkudziesięciu ciosów, które mają za zadanie przełamać obronę przeciwnika. Niezależnie od umiejętności broniącego się, nie jest on w stanie zablokować wszystkich ciosów, jeśli nie sparował pierwszego (czyli nie wykonał udanego testu Obrony). Technika ta jest często wykonywana do pozabawienia przytomności ранnego przeciwnika lub przed wykonaniem Techniki, która ma go wyeliminować z walki. Można ją wykonać jedynie raz podczas potyczki.

Quiang Quan: Walka Włócznią

(Atak ZR-2 Obrona ZR+2)

Forma walki włócznią jest jedną z tych, w których najłatwiej jest osiągnąć dobre rezultaty przy małym nakładzie czasu i środków. Włócznia jako broń daje możliwość niezwyklej kontroli nad przeciwnikiem: jej długość oraz mała masa sprawiają, że broń ta pozwala na wykonywanie groźnych ataków, samemu będąc bezpiecznym. Walka włócznią koncentruje się na szybkości oraz wykorzystaniu przewagi, jaką może uzyskać adept nad przeciwnikiem. Wojownicy, korzystający z włóczni są mistrzami w wypatrywaniu słabych stron przeciwnika i wykorzystywaniu ich do własnych celów. Bardzo często wykonują serie ciosów, które mają za zadanie jedynie odwrócić uwagę przeciwnika od tego jednego, który ma za zadanie zranić go.

Pohnięcie (ZR-2) Obrażenia: 1k10+2

Technika ta może być wykonywana na 24 różne sposoby. Wszystkie łączą dwie czynności: wykonanie pozorowanego ataku, po czym pchnięcie z wykorzystaniem jedynie części siły swojego ciała, przez co możliwy jest szybki powrót do pozycji obronnej. Mistrzowie walki włócznią bardzo często atakują z daleka, trzymając włócznię jedną ręką, przy końcu, dzięki czemu są automatycznie chronieni przed większością Techniki wroga.

Uderzenie (ZR-3) Obrażenia: SF

Technika ta jest bardzo skuteczna, jednak rzadko bywa stosowana w prawdziwej walce. Powodem jest duży nakład siły, jaki potrzebny jest do wykonania uderze-

nia włócznią. Technika ta polega na wykonaniu niecelnego pchnięcia, po czym odgięcie włóczni i uderzenie przeciwnika jej drewnianą częścią. Stosowana jest najczęściej w połączeniu z inną i w tej roli sprawdza się znakomicie, dezorientując przeciwnika i zakłócając jego równowagę.

Technika Pokazowa (ZR-2) Obrażenia: brak
Podobnie, jak w wypadku innych Form, Technika ta ma wiele obliczy. Najpopularniejsza wersja, nauczana przez większość szkół polega na szybkich obrotach włócznią dookoła swojego ciała, blokując tym samym możliwość ataku. Czasami wygląda to zupełnie przeciwnie, adept wykonuje kilka pchnięć, po czym stawia włócznię ostrzem do góry, czekając na atak przeciwnika.

Podwójne pohnięcie (ZR-5) Obrażenia: Dwa trafienia po 1k10 każde

Technika ta jest rozwinięciem Pchnięcia i bywa dużo bardziej skuteczna, niż jej podstawowa wersja. Podwójne Pchnięcie wykonuje się niemal identycznie, jak pojedyncze: adept wykonuje pozorowany cios, dzięki czemu usuwa broń przeciwnika z linii prawdziwego ataku, po czym wykonuje krok do przodu, jednocześnie wysuwając włócznię do przodu. Różnica tkwi w tym, że adept wykonuje dwa małe kroki, zamiast jednego, atakując dwukrotnie. Po wykonaniu pchnięcia wykonuje kolejny pozorowany atak, mający jedynie na celu zmusić przeciwnika do wycofania się i przejścia do obrony.

Młynek (ZR-5) Obrażenia: Każdy w promieniu 1 m otrzymuje trafienie, zadające 1k10 obrażeń
Technika ta jest bardzo prymitywną metodą użycia włóczni choć bardzo przydaje się, kiedy adept walczy z większą ilością przeciwników. Jej wykonanie rozpoczyna unosząc szybko włócznię pionowo do góry, wykonując pozorowany atak na jednego z przeciwników. Następnie bardzo szybko obraca włócznią dookoła, raniąc wszystkich w promieniu 1 m, którym nie powiedzie się test Obrony.

Wyskok na włóczni (ZR-6) Obrażenia: SF

Adept, chcący wykorzystać tę Technikę może to uczynić jedynie wtedy, kiedy ma jednego przeciwnika, tzn. kiedy walczy w pojedynku. Technika ta polega na wyrzuceniu włóczni do przodu, wsparcie się na niej, niczym o tyczce i wyskoku w kierunku przeciwnika, którego silnie się kopie. Następnie adept wykonuje szeroki zamach bronią, prawie nad ziemią, zmuszając wroga do odskoczenia lub sparowania ciosu, co pozwala na przyjęcie pozycji obronnej. Technika ta może być wykorzystana jedynie raz podczas całej walki.

Pohnięcie ze szwodem (ZR-8) Obrażenia: 1k10+2

Technika ta jest wyjątkowo skuteczna, jednak bardzo trudna do wykonania. Adept krąży wokół przeciwnika, zamieniając kilkakrotnie punkt ciężkości ciała, prowokując wroga do ataku. W pewnym momencie adept wybija się silnie w powietrze, mierząc ostrzem włóczni w przeciwnika. Po chwili obraca ją w rękach i atakuje tępym końcem którąś z nóg przeciwnika. Pchnięcie Ze Szwodem można wykorzystać jedynie raz podczas walki. Osoba, która się przed nim broni wykonuje test Obrony z modyfikatorem +1k6.



Podrzućcie do rąk (ZR-6) Obrażenia: brak
Technika ta może być wykorzystana jedynie w połączeniu z inną. Adept, który chce ją zastosować, wykonuje najpierw kilka szybkich, widowiskowych ciosów, które wróg instynktownie paruje. Wtedy podrzuca włócznię przeciwnikowi, który działając instynktownie łapie ją a adept wtedy atakuje go, korzystając z innej formy. Jest to wyjątek od zasady, mówiącej, że nie wolno łączyć Technik różnych Form. Kiedy korzysta się z tej Techniki, należy wykonać test Ataku Formy Walki Włócznią, tej Techniki oraz Technik, które się z nią łączy. Można jej użyć jedynie raz podczas walki. Jej poprawne zastosowanie daje bohaterowi 1 punkt Stylu.

Podciągnięcie (ZR-6) Obrażenia: 1k6

Adept, który wykonuje tą skomplikowaną Technikę zaczyna od wykonania kilkunastu szybkich ciosów, mierzonych na głowę i ramiona przeciwnika. Potem następuje seria pchnięć, mających na celu trafienie korpusu wroga. Kiedy skoncentruje obronę na górnych częściach ciała, adept przesuwając się na bok i uderza końcem włóczni w tył kolana przeciwnika, przewracając go. Następnie wraca do pozycji obronnej, szykując się do zadania kolejnego ciosu.

Oślepienie (ZR-8) Obrażenia: D

Technikę tą można wykonać jedynie na piaskowym podłożu. Adept wykonuje silne pchnięcie, zmuszając tym samym przeciwnika do cofnięcia się, po czym ostrym końcem włóczni sunie po ziemi, wyrzucając piasek w oczy przeciwnika. Jeśli nie uda mu się test Obrony, przez następną rundę jest traktowany jak cel nieruchomy i nie może wykonać manewru Obrony. Adept, który zastosuje przeciwko oślepionej osobie Technikę, która go zabije, otrzymuje 1 punkt Złej Sławy i traci 1 punkt Dobrej Sławy. Można ją wykorzystać jedynie raz podczas walki.

Guan Dao Quan: Walka Halabardą

(Atak ZR-1 Obrona ZR-2)

Walka halabardą jest trudną sztuką. Broń, pomimo swojej długości, nie daje adeptowi takiej przewagi nad przeciwnikiem, jak w walce włócznią. Halabarda to ciężka i nieporęczna broń, która sprawia wiele kłopotu. Ma jednak wielką zaletę - jest nią siła ciosu. Adepci walki halabardą uwielbiają zadawać silne, zamaszyste ciosy, które zdolne są powalić nawet najsilniejszego przeciwnika. Trzymając halabardę przy jej końcu są w stanie wyprowadzać uderzenia, których nie da się sparować.

Walka halabardą jest bardzo powolna. Adepci zadają ciosy bardzo rzadko, jednak kiedy już rozpoczną atak, nic nie jest w stanie ich powstrzymać przed zniszczeniem wroga. Nikt, poza innymi wojownikami wyposażonymi w halabardy, nie jest w stanie zatrzymać ciosu tej broni.

Techniki podstawowe

Pchnięcie (ZR-3) Obrażenia: 1k10+4

Adept Guan Dao Quan rozpoczyna wykonywanie tej Techniki poprzez wykonanie energicznego kroku do przodu, połączony z przesunięciem halabardy do przodu, odchylając nią broń wroga. Po usunięciu broni z linii ataku adept wykonuje kolejny krok, uderzając przeciwnika końcem ostrza. Następnie skacze do tyłu,

powracając do pozycji obronnej i przygotowując się do wykonania kolejnej Techniki.

Cios (ZR-4) Obrażenia: 1k6+SF

Jest to wyjątkowo groźna, choć powolna Technika. Adept wykonuje pchnięcie halabardą, które pozwala mu złapać broń za sam jej koniec. Następnie wyprowadza szeroki zamach i uderza na wroga, mierząc dokładnie w jego broń. Cios ma tak wielką siłę, że niemożliwe jest jego parowanie, dlatego jedynym wyjściem jest unik. Niektórym adeptom sztuk walki nie udaje się go wykonać wystarczająco szybko i zostają trafieni potężnym ciosem.

Jeśli wykonanie tej Techniki nie zakończy się trafieniem, w kolejnej rundzie należy wykonać kolejny test inicjatywy.

Technika Pokazowa (ZR-3) Obrażenia: brak

Technika pokazowa mistrzów halabardy jest mało efektowna i bardzo powolna dla osób postronnych, jednak znawcy sztuk walki wiedzą, że ciosy, które prezentuje adept są bardzo silne i już jedno trafienie może zakończyć walkę. Techniki poszczególnych Szkół różnią się od siebie, jednak łączą je obroty halabardą ponad głową, szerokie zamachy oraz szybkie pchnięcia.

Techniki zaawansowane

Zamaszysty cios (ZR-6) Obrażenia: 1k10+SF

Jest to najsilniejsza i zarazem najbardziej powolna Technika Guan Dao Quan. Adept, który ją wykonuje zaczyna od wyprowadzenia szybkiego pchnięcia, który zmusza przeciwnika do odskoku. Następnie obraca się bardzo szybko wokół własnej osi, jednocześnie zamachując się halabardą. Kiedy wykona pełen obrót robi krok do przodu i luzuje chwyt na broni, co powoduje, że wysuwa się mu lekko z rąk, tym samym zwiększając zasięg broni. Jeśli przeciwnik nie zdąży uniknąć, otrzymuje potężne trafienie, które najprawdopodobniej wyeliminuje go z walki.

Jeśli wykonanie tej Techniki nie zakończy się trafieniem, w kolejnej rundzie należy wykonać kolejny test inicjatywy.

Uderzenie (ZR-5) Obrażenia: P

Z Techniki tej korzysta się najczęściej aby rozwścieczyć przeciwnika. Adept, który chce ją wykonać robi dwa, trzy pchnięcia, jednocześnie przesuwając chwyt broni na jej środek. Następnie błyskawicznie doskakuje do przeciwnika i uderza go drzewcem włóczni w twarz. Potem odskakuje od wroga, szykując się do kolejnego ataku.

Młynek (ZR-6) Obrażenia: 1k10+2 dla wszystkich w promieniu 2 metrów

Wykonanie tej Techniki halabardą jest bardzo trudne. Adept łapie za koniec halabardy, po czym obraca się wokół własnej osi. Początkowo ręka, którą trzyma broń, jest ugięta w łokciu, bardzo szybko prostuje ją, zwiększając tym samym prędkość obrotu. Kiedy wykona jeden lub dwa obroty, łapie broń drugą ręką, jednocześnie zmieniając pozycję stóp, dzięki czemu błyskawicznie staje w miejscu.

Cios z wysoku (ZR-7) Obrażenia: 1k6+SF

Adept, wykonujący tą Technikę może to zrobić jedynie wtedy, gdy jego przeciwnik znajduje się w odle-



głości kilku metrów. Wyskakuje wtedy do góry, jednocześnie chwytając halabardę za jej sam koniec. Z prze-
rażliwym wrzaskiem spada na wroga, jednocześnie
wykonując pchnięcie bronią. Łąduje na ugiętych no-
gach, schyla się, po czym odskakuje do tyłu przysto-
wując się do kolejnego ataku.

Cios łaski (ZR-9) Obrażenia: K oraz pozbawie-
nie przytomności

Technikę tą można próbować wykorzystać jedynie raz
podczas walki. Każda następna próba oznacza uzyska-
nie 1 punktu Złej Sławy. Jeśli jej wykorzystanie nie za-
kończy się trafieniem, w kolejnej rundzie należy wy-
konać test inicjatywy.

Cios łaski jest potężną Techniką, stosowaną, kiedy
adept musi szybko zakończyć walkę lub chce unies-
kodliwić wroga bez ryzyka zabicia. Istnieje wiele spo-
sobów na jej wykonanie, najczęściej czyni się to po-
przez pchnięcie lub uderzenie tępym końcem (czasa-
mi uderza się również płazem ostrza). Trudność tkwi
w bardzo ograniczonej przestrzeni na ciele przeciwni-
ka, w które należy trafić (miejsce przecięcia sieci
Meridianów). Skuteczny cios, oprócz zadania krytycz-
nej rany powoduje pozbawienie przeciwnika przytom-
ności.

Podolgałe (ZR-5) Obrażenia: 1k6+2

Technika ta jest najszybsza, jaką dysponuje adept Guan
Dao Quan. Polega na sprowokowaniu przeciwnika do
ataku, błyskawicznym schyleniu się i uderzeniu hala-
bardą jego kolan, co najprawdopodobniej spowodu-
je przewrócenie się wroga. Następnie adept wykonuje
przewrót w tył, szykując się do zadania kolejnego cio-
su.

Wytrącenie broni (ZR-5) Obrażenia: brak

Technika ta przypomina najprostszy Cios, jednak jej
celem nie jest zadanie przeciwnikowi poważnych obra-
żeń, a wytrącenie jego broni. Adept, który wykonuje
zamach halabardą mierzy w broń, nie w ciało przeciwni-
ka. Kiedy wróg wykonuje unik, adept Guan Dao
Quan robi krok do przodu, jednocześnie skracając
uchwyt (łapiąc halabardę w jej środkowej części) i
zmieniając kierunek ciosu tak, by ostrze trafiło w broń.
Prawidłowo wykonana, Technika ta powoduje odrzu-
cenie broni wroga na kilka metrów. Nie można nią
wytrącić noża z ręki przeciwnika ani żadnej broni
małych rozmiarów.

Duan Gun Quan: Walka Pałkami

(Atak ZR-1 Obrona ZR+1)

Walka pałkami znana jest jako najszybsza Forma wal-
ki. Nie jest to do końca prawda, jednak to właśnie adepci
tej Formy posiadają najbardziej efektowne Techni-
ki, polegające na zasypyaniu wroga gradem ciosów.
Wojownicy, korzystający z tej broni muszą być niezwy-
kle wytrzymali, walka pałkami zmusza do ciągłego
poruszania się i korzystania z mięśni rąk. Cała Forma
polega na szybkości tych ataków. Nie muszą być celne,
jedynie szybkie, połączone z ciągłą zmianą pozycji i
krążeniem wokół przeciwnika. Jedyną wadą tej formy
jest konieczność posiadania dwóch pałek. Niektórych
Technik nie da się wykonać, korzystając z jednej (od-
powiednia informacja znajduje się przy opisie Tech-
niki).

Techniki podstawowe

Cios (ZR-2) Obrażenia: 1k10

Podstawowa Technika walki pałkami jest najszybszą,
jaka jest dostępna mistrzom tej sztuki. Adept wykonu-
je kilka błyskawicznych ciosów pałkami, mierzących
w to samo miejsce na ciele przeciwnika, po czym wy-
konuje jeden cios, mierzący w zupełnie inne miejsce.
Jeśli przeciwnik nie wykona błyskawicznego odskoku,
zostaje trafiony.

Dwa uderzenia (ZR-4) Obrażenia: 2 trafienia
zadające po 1k10 obrażeń każde

Technika ta nie różni się od Ciosu niczym, z wyjąt-
kiem podwojenia uderzeń, jakie wykonuje się w kie-
runku przeciwnika oraz błyskawicznego ataku w dwóch
różnych kierunkach. Ataki te są tak szybkie, że nie da
się ich sparować a jedynie uniknąć. Do użycia tej Tech-
niki potrzebne są dwie pałki.

Technika Pokazowa (ZR-1) Obrażenia: brak

Technika pokazowa mistrzów Duan Gun Quan to
prawdziwy majstersztyk, najbardziej efektowna Tech-
nika, jaką wymyślono. Adept bardzo szybko wykonuje
dziesiątki ciosów pałkami, z których w większości da
się obserwować jedynie ruch ręki, nie broni. Adept
obraca się kilkakrotnie wokół własnej osi, schyla się,
po czym staje z pałkami skrzyżowanymi przy kolanach.

Techniki zaawansowane

Grad ciosów (ZR-5) Obrażenia: 1k6 trafień zada-
jących po 1k10 obrażeń każde

Technika ta opiera się na jednym sposobie walki adep-
tów Duan Gun Quan, czyli na szybkości. Adept wyko-
nuje kilkanaście ciosów, mierzonych na broń przeciwni-
ka (lub słabe punkty na jego ciele), po czym błyska-
wicznie zmienia miejsce, w które mają trafić ciosy. Jeśli
przeciwnik zdąży sparować tę serię, adept znowu zmie-
nia, raz za razem, miejsca, w które chce trafić. W koń-
cu, kiedy rytm będzie zbyt szybki, adept wykonuje se-
rię zupełnie chaotycznych ciosów, po czym odskakuje
od swojego przeciwnika. Do użycia tej Techniki
potrzebne są dwie pałki.

Podwójne podolgałe (ZR-6) Obrażenia: 2 tra-
fienia zadające po 1k6 obrażeń każde

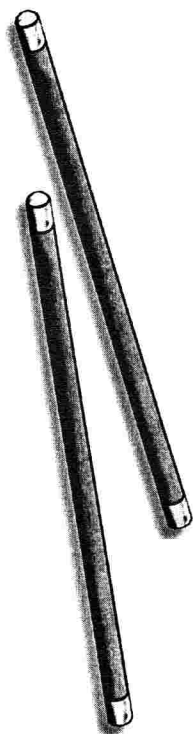
Technika ta jest bardzo prosta do wykonania. Adept
czeka na cios wroga, po czym robi unik (najczęściej
na lewo) i uderza w tył jego kolana obiema pałkami, co
powoduje najczęściej upadek wroga. Wojownik obra-
ca się na prawej nodze, po czym zaczyna wykonywać
kolejną Technikę. Do jej użycia potrzebne są dwie
pałki.

Ogłuszenie (ZR-8) Obrażenia: automatyczne po-
zbawienie przytomności oraz 1k10 obrażeń

Wykonanie tej Techniki, podobnie, jak przy innych
Technikach ogłuszających, polega na uderzeniu któ-
regos z witalnych punktów na ciele przeciwnika. Adept
stara się zmusić wroga do skoncentrowania obrony w
jednym punkcie, po czym uderza pałką (lub wykonuje
nią pchnięcie). Udatne trafienie powala wroga. Jeśli
adept tej Formy dobije ogłuszonego w ten sposób wro-
ga (odnosi się to właściwie do dobijania przeciwni-
ków w każdej sytuacji) zyskuje 1 punkt Złej Sławy.

Czym są Meridiany?

W medycynie i filozofii
Zhongguo wyróżnia się
istnienie siatki energetycz-
nej, mającej specyficzne
znaczenie dla człowieka.
Podobnie jak krew,
poprzez linie Meridianów
przesyłana jest energia do
różnych ośrodków w ciele
człowieka. Uderzenie w
punkt, znajdujący się na
przecięciu kilku takich linii
może spowodować
zatrzymanie przepływu
energii i w rezultacie utratę
przytomności lub nawet
śmierć.



Niespodziewany atak (ZR-10) Obrażenia: 1k6+SF

Technika ta jest jedną z najgroźniejszych, jakie zostały wymyślane. Bohater może wykonać ją jedynie raz podczas walki i to w wypadku, kiedy jest ciężiej ranny, niż jego przeciwnik (musi mieć co najmniej Poważną ranę). Polega ona na wykonaniu niezwykle silnego i szybkiego ciosu, przed którym przeciwnik nie ma szansy się obronić. Wystarczy, by adeptowi udać się test ataku, by wróg został trafiony (nie może wykonać testu Obrony). Podjęcie próby, kiedy podane wyżej warunki nie są spełnione (oraz każda, po pierwszej, próba jej użycia) powoduje uzyskanie 1 punktu Złej Sławy. Techniki tej nie można połączyć z żadną inną. Poziom tej Techniki nie może nigdy przekroczyć poziomu 16 punktów.

Cios z zamachu (ZR-8) Obrażenia: 1k10+SF

Adept, chcący wykorzystać tą Technikę wykonuje kilka silnych ciosów na nogi przeciwnika. W pewnym momencie wykonuje szeroki zamach i uderza pałą w twarz przeciwnika. Jeśli użycie tej Techniki nie zakończy się trafieniem, w następnej rundzie wykonuje się test inicjatywy. Do użycia tej Techniki potrzebne są dwie pałki.

Wybicie broni (ZR-5) Obrażenia: brak

Adept, chcący skorzystać z tej Techniki może uczynić o jedynie wtedy, gdy walczy z kimś, kto dysponuje bronią drzewcową lub białą (nie da się rozbroić w ten sposób kogoś kto walczy np. łańcuchem). Zaczyna ją od wykonania kilku ciosów mierzonych na tułów przeciwnika. Kiedy będzie miał odpowiednią okazję, uderza w dłoń przeciwnika jedną a po chwili drugą pałką. Jeśli test ataku się powiedzie a przeciwnikowi nie uda się unik (test Obrony), jego broń ładuje pod nogami adepta, walczącego pałkami. Do użycia tej Techniki potrzebne są dwie pałki.

Zbiście strzały (ZR-6) Obrażenia: brak

Jest to Technika obronna, którą można wykorzystać jedynie wtedy, gdy adept Duan Gun Quan jest celem ataku łucznika (strzelający musi się znajdować w polu widzenia adepta, ponadto nie może on walczyć wręcz). Adept wykonuje błyskawiczny ruch ręką, zbijając strzałę z linii swojego ciała. Każde, zakończone sukcesem użycie tej Techniki daje bohaterowi 1 punkt Stylu. Poziom tej Techniki nie może nigdy przekroczyć poziomu 16 punktów.

Kusari Quan:

Walka Łańcuchem

(Atak ZR-1 Obrona ZR-1)

Technika walki łańcuchem powstała bardzo dawno temu, wśród chłopów, mieszkających w pobliżu północnych granic Ziemi Środka. Wykorzystywali oni do obrony liny, do których przywiązywano ostrza lub ciężarki. Broń ta była jednak bardzo narażona na zniszczenie i w krótkim czasie zaczęto korzystać z łańcuchów. Wraz z upływem lat wygląd broni się mienił: łańcuchy stały się krótsze, zaczęto korzystać z dwóch łańcuchów, owiniętych wokół nadgarstków walczącego. Forma podzieliła się na trzy grupy: Liu Xing Chui Quan (walka pojedynczym, długim łańcuchem z dużym ostrzem na końcu), Kusari Sheng Biao Quan (walka dwoma łańcuchami wyposażonymi w ostrza) oraz Kusari Ruan Bian Quan (walka łańcuchami, wyposażonymi w ciężarki).

Walka łańcuchami daje wojownikowi kilka zasadniczych przewag. Po pierwsze, może on opłatać swój łańcuch wokół broni przeciwnika, po czym mocnym szarpnięciem wyrwać mu ją z ręki. Po drugie, nie sposób wyrwać mu jego broni z dłoni (wszelkie ataki, które wytrącają broń z ręki nie działają na wojownika, dysponującego łańcuchami, chyba, że w opisie Techniki zaznaczono specjalnie, że działa również przeciwko adeptom Kusari Quan). Cechy te w połączeniu z niezwykle szybkością i łatwością w wykonywaniu ataków sprawiają, że Forma ta staje się coraz bardziej popularna w Zhongguo.

Techniki podstawowe

Uderzenie (ZR-3) Obrażenia: 1k10

Bohater, chcący zastosować tą prostą Technikę zaczyna obracać łańcuchem, po czym uderza przeciwnika ciężarkiem lub ostrzem łańcucha. Niektórzy adepci tej Formy wykonują skomplikowane zwody, dzięki którym utrudniają przeciwnikowi szansę rozpoznania momentu ataku. Z prostej przyczyny ciosu łańcuchem nie da się sparować a jedynie uniknąć.

Wyraut (ZR-2) Obrażenia: 1k6+2 lub 1k10+2 (łańcuch z ostrzem)

Bohater rozwija łańcuch, jednocześnie wykonując uniki. W pewnej chwili wyrzuca łańcuch w kierunku twarzy przeciwnika, jednocześnie się cofając. Następnie szybko zakręca łańcuchem nad głową, uniemożliwiając w ten sposób wyprowadzenie kontrataku.

Technika Pokazowa (ZR-2) Obrażenia: brak

Techniki pokazowe mistrzów Kusari Quan polegają na szybkim obracaniu łańcuchem lub łańcuchami. Sprawia to wrażenie, jakby w dłoniach adepta znajdowały się dwie tarcze. łańcuchy wydają dziwny, buczący dźwięk, który rozprasa przeciwnika i utrudnia mu wykonywanie jego Technik.

Techniki zaawansowane

Podolgałe (ZR-4) Obrażenia: 1k6

Adept, który chce wykonać tą Technikę łapie łańcuch w połowie długości, po czym zaczyna kręcić nim nad głową. W pewnej chwili zmienia kierunek obrotu, atakując którąś z nóg przeciwnika. Jednocześnie skraca chwyt, co automatycznie powoduje oplatanie łańcucha wokół nogi przeciwnika. Mocnym szarpnięciem, połączonym z odskokiem powala wroga na ziemię i uwalnia łańcuch, przygotowując się do wykonania kolejnej Techniki.

Oplątanie (ZR-6) Obrażenia: unieruchomienie

Technika jest wykorzystywana bardzo rzadko, kiedy adept chce unieruchomić przeciwnika, nie czyniąc mu większej krzywdy. Technika rozpoczyna się tak samo, jak inne: adept Kusari Quan zaczyna szybko obracać bronią nad głową. W pewnej chwili wyrzuca łańcuch poziomo, mierząc w okolicę szyi przeciwnika. Jeśli nie zdąży wykonać uniku, łańcuch oplata jego szyję. W tym czasie adept zbliża się do wroga i łapie łańcuch, kiedy ten zdąży opłatać jego szyję choć raz. Poprzez zaciśnięcie łańcucha adept może dusić wroga, który znajduje się na jego łasce. Zabicie w ten sposób przeciwnika oznacza utratę wszelkich punktów Stylu, przewidzianych dla bohatera za tą walkę oraz uzyskanie 1 punktu Złej Sławy.



1(ZR-5) Obrażenia: 1k10 dla wszystkich w promieniu od 1 do 3 metrów

Jest to jedna z prostszych Technik, jakimi dysponują adepci tej Formy. Bohater zaczyna szybko obracać łańcuchem nad głową. W pewnym momencie, kiedy jego przeciwnicy będą szykować się do zadania ciosu, adepty rozluźniają uchwyt na łańcuch, jednocześnie zwiększając prędkość obrotu. Wszyscy, którzy znajdują się w promieniu równym długości łańcucha otrzymują trafienie, chyba, że uda im się wykonać test Obrony.

Grad ciosów (ZR-7) Obrażenia: 1k6 trafień zadających po 1k10 obrażeń każde

Bohater, który chce wykonać tę Technikę musi dysponować dwoma łańcuchami lub jednym długim, który trzyma pośrodku. Technikę tę rozpoczyna się od bardzo szybkich obrotów łańcucha obiema dłońmi. W pewnej chwili adepty doskakuje do przeciwnika, atakując kilkakrotnie różne miejsca na ciele przeciwnika. Następnie wyskakuje w powietrze i ląduje kilka metrów za nim, przyjmując pozycję obronną.

Wytrącenie broni (ZR-6) Obrażenia: brak

Bohater, który wykonuje tę Technikę wyrzuca łańcuch w kierunku broni przeciwnika. Kiedy już się opłaczę wokół niej, mocno ściga łańcuch, wytrącając tym samym broń przeciwnika z jego dłoni (test Obrony oznacza w tym wypadku uwolnienie jej z łańcucha).

Atak na plecy (ZR-9) Obrażenia: 1k10+2

Bohater, wykonujący tę Technikę wykonuje bardzo wysoki skok, który powoduje, że znajduje się za plecami przeciwnika, po czym obraca się, jednocześnie wypuszczając łańcuch. Cios ten jest bardzo trudny do Obrony, dlatego broniący się otrzymuje modyfikator +1k6 do swojego testu. Technikę tę można wykorzystać jedynie raz podczas walki.

Rozbicie ogniw (ZR-10) Obrażenia: 2k6 trafień zadających po 1k6+2 obrażeń każde

Technika ta znana jest jedynie największym mistrzom stylu Kusari Quan, dlatego Mistrz Gry ma prawo odmówić graczowi możliwości wybrania tej Techniki na początku gry. Polega ona na wykonaniu szybkiego wyrzutu łańcucha, po czym wykonania ruchu, przypominającego strzelanie z bicia. Dzięki odpowiedniej sile i wyczuciu rozpada się on na kawałki, a ogniwa lecą z wielką prędkością w kierunku wroga, zadając mu dużą ilość ran. Skorzystanie z tej Techniki oczywiście niszczy broń adepta Kusari Quan.

Nunchaku Quan:

Walka Nunchaku

(Atak ZR-1 Obrona ZR+1)

Podobnie, jak walka łańcuchem, i ta sztuka posiada chłopskie pochodzenie. W dawnych czasach chłopcy nie mogli posiadać żadnej broni. Kiepska ochrona ze strony władz spowodowała wytworzenie się specyficznego stylu walki cepem, który zaczęto nazywać nunchaku. Forma ta koncentruje się na podstawowych zaletach broni: silnych ciosach przy małym nakładzie energii. Adepci tej Formy potrafili wykonać wiele bardzo silnych ciosów w krótkim czasie. Szkoły, nauczające walki tą bronią uczy przede wszystkim wyprowadzania nieoczekiwanych, błyskawicznych ciosów.

Techniki podstawowe

Uderzenie (ZR-2) Obrażenia: 1k10

Adepci Nunchaku Quan uwielbiają cały czas kręcić swoją bronią, chcąc utrudnić przeciwnikowi rozpoznanie momentu ataku. Tak jest również w przypadku tej Techniki. Adepty kręcą Nunchaku, przekładając je z ręki do ręki, uniemożliwiając tym samym rozpoznanie momentu, w którym jego ręka wystrzeliwi w kierunku wroga, starając się trafić go i zranić. Celem ataku są najczęściej przedramiona przeciwnika, choć może być to również głowa lub uda.

Zamaszysty cios (ZR-5) Obrażenia: SF

Adepty, wykonujący tę Technikę robi to identycznie, jak zwykle Uderzenie z tym wyjątkiem, że musi wziąć zamach przed zadaniem samego ciosu, przez co przeciwnik ma więcej czasu na obronę. Cios zadany w ten sposób jest jednak dużo silniejszy i powoduje naprawdę poważne obrażenia.

Technika pokazowa (ZR-1) Obrażenia: brak

Technika pokazowa adeptów Nunchaku Quan jest bardzo widowiskowa - wojownik przekłada broń z ręki do ręki, cały czas kręcąc jedną z jej części, co powoduje dziwny, buczący dźwięk, rozpraszający przeciwnika. Adepty kręcą bronią tak szybko, że obracającą się część przestaje być widoczna i jedynie dzięki instynktowi przeciwnicy adepta Nunchaku Quan wiedzą, kiedy szykuje się do zadania ciosu.

Techniki zaawansowane

Seria ciosów (ZR-6) Obrażenia: 1k6+2 trafienia zadające po 1k10 obrażeń każde

Adepty rozpoczynają wykonywanie tej Techniki od zadania szybkiego ciosu w jakieś wrażliwe miejsce na ciele przeciwnika (najczęściej skroń). Cios nie jest zbyt silny, lecz na chwilę unieruchamia przeciwnika z bólu, dzięki czemu adepty walki nunchaku jest w stanie wyprowadzić kilka silnych ciosów, przed którymi przeciwnik nie jest w stanie się obronić. Wykonanie całej Techniki trwa bardzo krótko, około sekundy.

Podciągnięcie (ZR-6) Obrażenia: 1k10

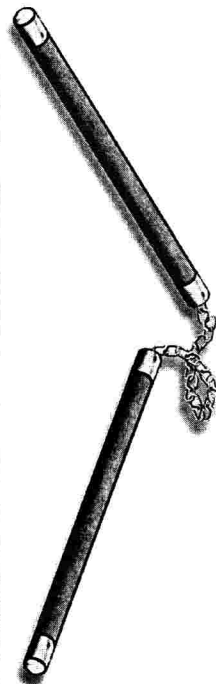
Adepty, którzy chcą podciąć przeciwnika rozpoczynają tę Technikę od serii szybkich ciosów, mierzonych na głowę wroga. Po chwili zaczyna atakować jego ręce, potem znowu głowę, a kolejna seria mierzona jest w nogi. Jeden z ciosów wykonuje z taką siłą, że nie da się go sparować. Nunchaku uderza w tył kolana jednej z nóg wroga, powalając go na ziemię.

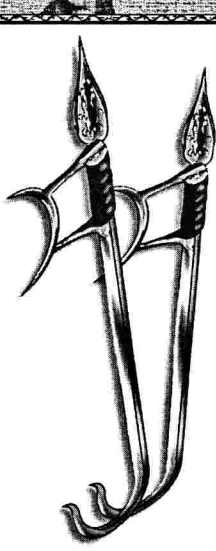
Młotek (ZR-6) Obrażenia: 1k10 dla wszystkich w promieniu 1 metra

Adepty, którzy chcą wykonać tę Technikę rozpoczynają od wykonania pozorowanego ataku na jednego z przeciwników, co pozwala mu jedynie złapać większy rozpęd. Następnie unosi nunchaku wysoko nad głowę i zaczyna nim szybko kręcić, starając się trafić wszystkich, którzy znajdują się w zasięgu broni. Przeciwnicy w odległości 1 metra od adepta, którym nie udało się wykonać testu Obrony otrzymują obrażenia.

Cios w oczy (ZR-9) Obrażenia: 1k10+SF oraz unieruchomienie

Adepty uderza nunchakiem w oczy przeciwnika, co powoduje najczęściej oślepienie na kilka godzin a w





ekstremalnych przypadkach na całe życie. Z Techniki tej można korzystać jedynie wtedy, gdy walczy się z większą niż 3 liczbą przeciwników, w innym przypadku użycie Ciosu w oczy powoduje uzyskanie 1 punktu Złej Sławy.

Wytrącenie broni (ZR-8) Obrażenia: brak

Adept uderza swoją bronią w broń przeciwnika lub jego dłoń, jednocześnie szarpiąc nunchakiem. Jeśli uderzył z odpowiednią siłą i łańcuch, łączący obie palki zaplątał się wokół oręża przeciwnika, szarpnięcie spowoduje wyrwanie broni, która ląduje pod stopami adepta Nunchaku Quan.

Rzut (ZR-10) Obrażenia: 1k6+SF

Kiedy nie ma innego wyjścia, adepta może zostać zmuszony do rzutu swoją bronią, co może od razu zakończyć walkę lub pozwolić mu przejść do walki wręcz. Adept bierze wielki zamach i rzuca nunchakiem we wroga z olbrzymią siłą. Jeśli trafi (testy Ataku będą zakończone sukcesem), broń zadaje ciężkie rany. Podobnie, jak w przypadku każdej innej broni rzucanej, przeciwnik nie może wykonać testu Obrony by uchylić się przed ciosem.

Zbiłole pościsku (ZR-9) Obrażenia: brak

Technika ta jest bardzo trudna, jednak poprawnie wykonana, potrafi uratować adeptowi życie. Jej użycie polega na uderzeniu nadlatującego pocisku, który miał trafić kogoś w odległości od półtora metra od adepta. Uderzenie powoduje zmianę trajektorii lotu pocisku lub jego upadek na ziemię pod stopami adepta. Poprawne użycie tej Techniki daje 1 punkt Stylu.

Hu Chou Gou Quan:

Walka mieczami-hakami

(Atak ZR-2 Obrona ZR+2)

Forma ta została wymyślona około czterystu lat temu przez grupę mistrzów walki, nauczających w jednej ze szkół znajdujących się w Wuhan. Broń ta została stworzona przez Nai Li, legendarnego zbrojmistrza, który opracował ponad setkę różnego rodzaju uzbrojenia, cieszącą się mniejszą, bądź większą popularnością w cesarstwie. Wkrótce po opracowaniu podstawowych Technik broń ta stała się niezwykle popularna. Adept tej Formy, który nauczył się nietypowych Technik, jest w stanie zaskakiwać swoich przeciwników manewrami, których nie da się wykonać żadną inną bronią. Walka Chou Gou nie koncentruje się na ataku, polega raczej na rozbrojeniu i unieruchomieniu przeciwnika. W wyjątkowych przypadkach adepci korzystają z groźniejszych Technik. Jedną z nich pozwala np. rozszarpać mieczami gardło przeciwnika. Uważana jest za najgroźniejszą z istniejących Technik.

Techniki podstawowe

Cięcie (ZR-2) Obrażenia: 1k10

Podobnie, jak inne Techniki tej Formy i ta polega na odpowiednim wykorzystaniu obu mieczy. Adept błyskawicznie podbiega do swojego przeciwnika, zadając jednocześnie dwa ciosy. Są to bardzo łatwe do sparowania cięcia, jednak przeciwnik, który nie wykaże się odpowiednią siłą i refleksiem, czyli nie zdąży wyrwać broni unieruchomionej pierwszym z mieczy i sparować drugiego ciosu (lub uniknąć obu), zostaje trafiony ostrą krawędzią miecza. Technika ta posiada

modyfikator ułatwiający powodzenie akcji —2, jeśli adepta dysponuje oboma mieczami.

Uderzenie (ZR-1) Obrażenia: 1k6+2

Jest to najszybsza Technika, jaką dysponują adepci Hu Chou Gou Quan. Wojownik, który chce ją wykorzystać musi bardzo szybko zmniejszyć dystans, jaki dzieli go od przeciwnika, po czym uderza go w twarz kolczastą osłoną broni, jednocześnie unikając jego ciosu lub blokując broń wroga drugim mieczem. Następnie odskakuje do tyłu, przyjmując pozycję obronną.

Technika ta posiada bardzo ważną cechę, przydatną w walce z przeciwnikiem, dysponującym łańcuchem. Adept może zareagować na opłatanie jego broni Obroną połączoną z tą Techniką, tzn. w momencie, kiedy wróg opłacie któryś z jego mieczy i test wyrwania się uda, adepta wyskakuje do góry i uderza w twarz wroga, wciąż trzymając miecz. Jeśli test Obrony i tej Techniki się uda, miecz pozostaje w ręce mistrza Hu Chou Gou Quan, ponadto automatycznie zdobywa inicjatywę w kolejnej rundzie. Jeśli test się nie uda, broń zostaje wyszarpięta.

Technika pokazowa (ZR-2) Obrażenia: brak

Technika pokazowa walki mieczami - hakami polega na wykonywaniu, podobnie, jak przy szabli, wielu szybkich, zamazanych ciosów, połączonych z wykonywaniem piruetów, kopnięć oraz wyskoków. Niektóre szkoły wolą skromniejszy popis - ich adepci po prostu wyciągają broń, skłaniają się wrogowi, po czym opuszczają miecze wzdłuż nóg, czekając na rozpoczęcie walki.

Techniki zaawansowane

Wytrącenie broni (ZR-4) Obrażenia: brak

Jest to najprostsza z Technik zaawansowanych, jakie poznają mistrzowie Hu Chou Gou Quan. Jej wygląd różni się w zależności od sytuacji, jednak jedno, co łączy te ciosy to atak jednym mieczem na broń wroga i uderzenie w nią drugim, co powoduje wytrącenie jej z ręki przeciwnika. Jedynym wyjątkiem są łańcuchy, których nie da się oczywiście wytrącić przeciwnikowi z rąk. Bohater, który chce wykonać tę Technikę, dysponując jednym mieczem, otrzymuje modyfikator +1k6 do testu.

Wyrwanie z impetu (ZR-4) Obrażenia: brak

Ta bardzo przydatna Technika została opracowana z myślą o Obronie przed przeciwnikami, którzy uwielbiają zadawać całe serie ciosów, nie dbając o ich skuteczność. Można ją zastosować jedynie w obronie, przeciwko wrogowi, który wykonuje atak połączony-mi Technikami. Adept wykonuje wówczas test Obrony i Wyrwania z impetu. Jeśli wynik testu będzie pomyślny, żaden z ciosów nie dochodzi do celu a ponadto adepta Hu Chou Gou Quan automatycznie zdobywa inicjatywę w następnej rundzie.

Podczas pojedynku użycie tej Techniki przedstawia się jako wykonanie dwóch niezwykle precyzyjnych parowań, które wytrącają przeciwnika z równowagi a adeptowi pomagają w przyjęciu dogodnej pozycji. Przeciwnicy, walczący wręcz muszą automatycznie przerwać wykonywanie własnych Technik i odskoczyć, unikając tym samym mieczy adepta.

Parowanie krzyżowe (ZR-1) Obrażenia: brak

Technika ta, choć podobna do Wyrwania z impetu, posiada nieco szersze zastosowanie. Adept, chcący jej



użyć, wykonuje niezwykle skuteczny manewr, polegający na sparowaniu ciosu przeciwnika oboma skrzyżowanymi mieczami. Dzięki temu broń wroga zostaje skutecznie zablokowana. Adept Hu Chou Gou Quan odrzuca wroga od siebie, po czym zaczyna przygotowywać się do kolejnego starcia przyjmując pozycję do ataku.

Technikę tą można użyć jedynie podczas Obrony. Jeśli test Obrony i tej Techniki powiedzie się, w kolejnej rundzie będzie trzeba na nowo określić inicjatywę. Technikę tą można wykonać jedynie przeciwko przeciwnikom, walczącym bronią inną, niż łańcuch pod warunkiem, że posiada się dwa miecze.

Rozdzieranie gardła (ZR-10) Obrażenia: 5
Jest to najbardziej śmiertelna Technika, jaką opracowano z myślą o którymkolwiek ze stylów. Adept rozpoczyna jej wykonywanie od dwóch silnych ciosów, które wybijają broń wroga na zewnątrz. Następnie zbliża się do przeciwnika i wykonuje dwa cięcia, zaczepiając o gardło hakami, znajdującymi się na końcach mieczy. Jeśli wróg nie uniknie tego ciosu, najprawdopodobniej umrze. Można z niej skorzystać jedynie raz podczas walki (kolejne próby oznaczają zdobywanie punktów Złej Sławy, po punkcie za próbę). Jej poziom nie może przekroczyć wartości 16 punktów.

Unieruchomienie dłoni (ZR-8) Obrażenia: unieruchomienie
Adept, wykonujący tą Technikę wykonuje niedbały cios, który umożliwia atak jego przeciwnikowi. Kiedy już wykorzysta okazję, paruje go drugim mieczem w taki sposób, że dłoń przeciwnika zostaje zaklinowana w zakrzywionej części miecza. Następnie szarpnięciem wykręca rękę przeciwnika i powała go na ziemię, unieruchomionego z bólu. Zabicie tak pokonanego wroga powoduje utratę wszelkich punktów Stylu za tą walkę oraz uzyskanie 1 punktu Złej Sławy. Unieruchomienia dłoni można spróbować jedynie raz podczas walki (przeciwnik nie nabierze się dwa razy na taki manewr).

Podwójne cięcie (ZR-6) Obrażenia: 2 trafienia po 1k10 każde
Technika ta jest ulepszoną wersją zwykłego Cięcia. Różni się tym, że miecze zataczają swoje łuki dużo szybciej, uniemożliwiając przeciwnikowi obronę przed którymkolwiek z nich. Po trafieniu adepty przechodzi do pozycji obronnej, szykując się do kolejnego ataku.

Cios z zamachu (ZR-8) Obrażenia: 1k10+SF
Technika ta jest wykorzystywana bardzo rzadko, ponieważ przeciwnik ma mnóstwo możliwości uniknięcia tak powolnego ciosu, jakim jest Cios z zamachu. Adept wykonuje go jako normalny cios (Cięcie) z tą różnicą, że wykonuje większy zamach i wkłada w niego całą swoją siłę. Po zadaniu takiego ciosu przeciwnik najczęściej zostaje tak ciężko ranny, że walka kończy się zwycięstwem adepta Hu Chou Gou Quan. Poziom tej Techniki nigdy nie może przekroczyć poziomu 16 punktów.

Bi Chou Quan: Walka Sztyletami

(Atak ZR-1 Obrona Zr)

Od najdawniejszych czasów ludzie doskonalili sztukę walki, starając się osiągnąć jak największy poziom

umiejętności w posługiwaniu się przeróżnymi rodzajami broni. Jedną z najpopularniejszych był sztylet - oręż, który można łatwo ukryć. Co prawda podczas bitwy Bi Chou nie przydawały się do niczego, jednak dla Shinobi jest to broń idealna.

Historia tej Formy łączy się z Rodziną Yaohzen. To właśnie Shinobi z tego rodu opracowali podstawy tzw. „nowoczesnego stylu walki sztyletem” (dawniej istniały różne Formy walki tą bronią, jednak były wyjątkowo nieskuteczne). Przez dwadzieścia cztery lata grupa czternastu Shinobi pracowała nad uskutecznieniem walki sztyletami - udało im się to znokociemie. Forma Bi Chou Quan jest niesamowicie szybka, bazuje na precyzji posługującego się sztyletami adepta. Adept tej Formy uczy się odnajdywać najsłabsze, najbardziej wrażliwe miejsca na ciele przeciwnika i właśnie w nie kierują swoje ciosy. Nauczyciele nie ograniczają się jednak na tym, uczą bowiem adeptów skutecznego posługiwania się sztyletami jako bronią rzucałą.

Techniki podstawowe

Pohnięcie (ZR-3) Obrażenia: 1k6

Pierwsza z podstawowych Technik Formy Bi Chou Quan charakteryzuje się niezwykle szybkością. Adept, który chce ją wykonać, błyskawicznie podbiega do przeciwnika, następnie uderza jednym sztyletem, jednocześnie parując cios wroga drugim. Technika ta jest bardzo trudna do uniknięcia przez osoby, walczące ciężką i długą bronią. Przeciwnicy, korzystający z broni wielkości włóczni, halabardy lub tak nieporęcznej jak maczuga Bang otrzymują negatywny modyfikator do testu Obrony +1k6.

Cięcie (ZR-4) Obrażenia: 1k6+2

Jest to ulubiona Technika Shinobi. Adept podbiega do przeciwnika, jednocześnie udając, że przesuwając ciężar ciała tak, jakby szykował się do skoku. Po chwili wykonuje przewrót, jednocześnie tnąc którąś z nóg przeciwnika. Kiedy znajdzie się za plecami wroga, błyskawicznie wyskakuje, stając na nogach i przyjmując pozycję obronną, szykując się do zadania kolejnego ciosu.

Technika pokazowa (ZR-2) Obrażenia: brak
Technika pokazowa Formy Bi Chou Quan nie jest ani widowiskowa, ani ciekawa. Adept wyjmując sztylety, po czym wykonuje kilka najprostszych Technik, po czym staje, przygotowując się do walki. Mała widowiskowość związana jest z przeszłością Formy - była ona przeznaczona głównie dla Shinobi, którzy nie toczą pojedynków, raczej atakując przeciwników z zaskoczenia.

Techniki zaawansowane

Podwójne pohnięcie (ZR-5) Obrażenia: 2 ciosy, zadające po 1k6 obrażeń każdy
Technika ta jest udoskonaloną wersją zwykłego pchnięcia. Adept, który ją wykonuje, błyskawicznie podbiega do przeciwnika, jednocześnie odbijając broń przeciwnika na boki, po czym uderza obydwojma sztyletami w jego korpus lub ręce, jednocześnie odskakując do tyłu. Technika ta jest bardzo trudna do uniknięcia przez osoby, walczące ciężką i długą bronią. Przeciwnicy, korzystający z broni wielkości włóczni, halabardy lub tak nieporęcznej jak maczuga Bang otrzymują negatywny modyfikator do testu Obrony +1k6.



Pohnięcie w osuty punkt (ZR-7) Obrażenia: C

Technika ta bazuje na bardzo prostych, lecz jednocześnie wyjątkowo szybkich i precyzyjnych ruchach. Adept, który chce ją wykonać musi zaatakować jedno z niewielu wrażliwych na ciosy punktów na ciele przeciwnika, najczęściej wybiera kolano lub szyję. Kiedy zdecyduje się na wykonanie ciosu w określone miejsce, wykonuje pchnięcie, starając się zranić dłoń wroga, jednocześnie markując cios drugim w jego korpus. Kiedy wróg zaczyna wykonywanie manewru ochronnego, adepty zmienia kierunek ciosu obydwu sztyletów, które mają trafić w któryś z czułych punktów. Jeśli adepty wykona tę Technikę wystarczająco szybko, przeciwnik nie zdąży wykonać bloku lub uniku i cios trafi.

Raut (ZR-5) Obrażenia: 1k6+2

Technika ta nie różni się prawie niczym od Umiejętności prostej Broń Rzucana z dwoma wyjątkami. Po pierwsze, można z niej skorzystać podczas walki wręcz jako formę ataku. Po drugie, korzystając z niej można rzucać sztylety co 2 sekundy, niezależnie od Zręczności adepta (podczas walki wręcz nie można sięgać po broń, więc adepty mogą rzucić jedynie dwoma sztyletami, które trzyma w rękach). Przeciwno tej technice nie można wykonać Obrony.

Silne pohnięcie (ZR-7) Obrażenia: 1k6+SF oraz silny ból (+2 do każdego testu)

Technika ta jest wykonywana jedynie w ostateczności lub w celu „dobicia” przeciwnika. Adept wykonuje ją, jak każde inne pchnięcie, przeslizgując się pod bronią przeciwnika, po czym, wykonuje silne pchnięcie sztykletem, który trzyma obiema dłońmi, mierzone w brzuch przeciwnika. Jeśli trafi, zadaje wyjątkowo paskudną i bolesną ranę, która silnie krwawi i ogranicza zdolności przeciwnika. Wróg, który otrzyma ranę zadaną tą Techniką dostaje modyfikator negatywny do wszelkich testów podczas tej walki równy +2. Można próbować ją wykonać jedynie raz podczas walki (przeciwnik nie nabierze się na nią drugi raz) pod warunkiem, że ma się w dłoniach jeden sztylet.

Zranienie dłoni (ZR-9) Obrażenia: 1k6+2

Technika ta może być wykorzystana jedynie w Obrobie, kiedy przeciwnik zadaje cios bronią, dłuższą od sztyletu. Adept wykonuje wówczas unik, który pozwala zmniejszyć błyskawicznie dystans pomiędzy nim a przeciwnikiem, po czym uderza wroga ostrzem sztyletu w dłoń. Jeśli cios dojdzie do celu (jeśli adepty zakończy Sukcesem swój test Obrony i tej Techniki, wróg może wykonać test Obrony aby uniknąć trafienia sztykletem), przeciwnik otrzymuje wyjątkowo bolesną ranę, która ogranicza jego zdolności - w tej ręce nie może trzymać broni, ponadto nie może nią wykonywać żadnych Techniki. Jeśli adepty zrani dwie dłonie przeciwnika, nie może on wykonać żadnej Techniki, wymagającej użycia rąk.

Przyłożenie do szyi (ZR-10) Obrażenia: brak

Technika ta wymaga wręcz nadnaturalnej szybkości i refleksu. Można ją wykonać w obronie, wyprzedzając atak przeciwnika (wykonuje się test Obrony i tej Techniki, jeśli zakończyły się sukcesem, przeciwnik nie wykonuje testu Obrony). Adept schyla się pod bronią wroga (lub częścią ciała, którą zadaje cios) i błyskawicznie przystawia sztylet do szyi przeciwnika. Jeśli wykonano ją poprawnie, przeciwnik adepta Bi Chou

Quan wykonuje test Zimnej Krwi - jeśli nie zakończył się Wyjątkowym Sukcesem, wypuszcza broń z dłoni i czeka na akcję adepta. Może on w następnej rundzie ogłuszyć przeciwnika, zabić go (powoduje to zyskanie 2 punktów Złej Sławy oraz Śmiertelną ranę u przeciwnika) lub puścić go wolno. Jeśli taki wróg zaatakuje wówczas adepta, zyskuje 1 punkt Złej Sławy a adepty Bi Chou Quan 2 punkty Stylu. Techniki tej można użyć raz podczas całej walki (kolejne próby uważa się za automatyczne porażki).

Podoległe śleggien (ZR-9) Obrażenia: P

Technika ta może być wykonana jedynie przeciwko wrogowi, który zadał adeptomu ranę co najmniej Poważną (w innym wypadku jej życie oznacza zyskanie 1 punktu Złej Sławy). Wykonuje się ją dokładnie tak, jak Cięcie (czyli wykonując przewrót pod bronią przeciwnika i uderzając go w nogę) z tą różnicą, że cios trafia w tył kolana lub inne, wrażliwe miejsce na ciele wroga. Powoduje on wyjątkowo paskudną ranę, która poważnie ogranicza ruchy wroga (każda rana zadana tą Techniką powoduje modyfikator negatywny do wszelkich Techniki wroga równy +1k6). Rana taka zmniejsza ponadto szybkość poruszania się tej osoby o połowę. Techniki tej nie można zastosować przeciwko osobie, która posiada pancerz, redukujący obrażenia o 2 lub więcej stopni.

Hi Shou Quan:

Walka Pierścieniami

(Atak ZR-3 Obrona ZR+2)

Pierścienie Hi Shou wyglądają jak rękojeści od mieczy - haków, do których przyczepiono metalowe okręgi średnicy czterdziestu centymetrów, ostre niczym brzytwa po zewnętrznej stronie. Broń ta powstała w umyśle Nai Li, tego samego człowieka, który wymyślił miecze Hu Chou Gou, około pół roku przed stworzeniem samych mieczy.

Pierścienie zostały wymyślone jako broń łatwa w manewrowaniu, lekka, ale jednocześnie śmiertelnie niebezpieczna. Forma walki tą bronią opiera się na możliwości błyskawicznego powstrzymania ataku przeciwnika i wyprowadzeniu własnego ciosu. Wydawać się może, że broń ta jest nieporęczna i źle wyważona, jednak mistrzom Formy Hi Shou Quan wyważenie pierścieni nie przeszkadza, twierdzą, że jest doskonała. Forma ta jest mało popularna ze względu na ciężki i długotrwały trening, jaki trzeba przejść, by móc biegle się posługiwać pierścieniami.

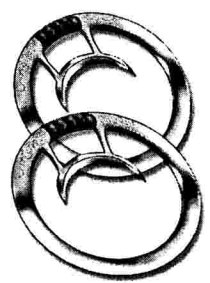
Techniki podstawowe

Cięcie (ZR-3) Obrażenia: 1k6+2

Technika ta bazuje na zaskoczeniu wroga nagłym, zdecydowanym ruchem. Adept wykonuje powolne ruchy, obracając pierścieniami, po czym w pewnej chwili atakuje z dużą prędkością, starając się trafić przeciwnika w jakieś czułe miejsce. Niekiedy wykonuje się ją inaczej, zadając dwa proste ciosy oboma pierścieniami. Jeden z nich da się sparować, w tym czasie drugi dochodzi do celu.

Uderzenie rękojeścią (ZR-4) Obrażenia: 1k6+3

Pierścienie Hi Shou wyposażone są w osłony na rękojeści podobne do tych, jakie mają miecze-haki. Rękojeści te posiadają kolce, skierowane pod kątem względem samych pierścieni (pozwala to parować ciosy



wrogów). Dzięki temu, adepci tej Formy mogą wykonać wyjątkowo szybki cios - wykonują zamach jednym pierścieniem, który pozwala im przesunąć ciężar ciała tak, by znaleźli się tuż przy przeciwniku. Następnie zadają cios ręką drugą broni, mierząc w twarz przeciwnika.

Technika pokazowa (ZR-2) Obrażenia: brak
Technika pokazowa Hi Shou Quan nie jest zbyt efektowna, z powodu kiepskiego wyważenia broni. Adept wykonuje kilka szybkich Technik, starając się ukazać siłę broni i możliwość łatwego przechwytywania ciosów wroga. Następnie staje na baczność z rękami (trzymającymi pierścienie) skrzyżowanymi na piersi.

Techniki zaawansowane

Złamanie broni (ZR-6) Obrażenia: brak
Technika ta jest bardzo trudna do wykonania, wymaga nauczania się słabych punktów każdej broni, pochwyciwszy od miecza na nożu kończąc. Adept przyjmuje cios wroga na pierścieni (klinując ją pomiędzy ręką i samym pierścieniem), po czym uderza w nią drugim, powodując jej złamanie. Adept rzuca 4k6 - jeśli wypadnie wynik większy od 15, broń uważa się za zniszczoną. W przeciwnym wypadku następuje jedynie wytrącenie broni. Technika ta można wykonać jedynie w Obronie, pod warunkiem, że dysponuje się dwoma pierścieniami.

Zaczeplenie ręki (ZR-6) Obrażenia: brak
Technika ta przypomina poprzednią z tą różnicą, że zaczyna się o rękę nie broni, lecz fragment ubrania przeciwnika, wyrывая go tym samym z rytmu i umożliwiając przejście do ataku. Technika ta jest trudna do wykonania, ponieważ większość Form walki bez broni charakteryzuje się błyskawicznym wykonywaniem Technik a operowanie pierścieniami do najłatwiejszych nie należy. Należy usunąć się z linii ciosu, jednocześnie przekładając rękę wroga przez pierścienie i zaczepiając ubranie o kolce na rękawie. Jeśli Technika została wykonana poprawnie, w kolejnej rundzie wykonuje się test inicjatywy. Można ją wykonać jedynie w Obronie, pod warunkiem, że wróg stosuje Techniki walki bez broni, wymagającą użycia rąk.

Zamaszysty cios (ZR-8) Obrażenia: 1k6+2+5F

Adept, który chce wykonać tę Technikę musi wykazać się wielkim refleksem. Jednym z pierścieni robi wielki zamach, w tym czasie jego nogi lekko się uginają a ciężar ciała przesuwają do przodu. Jeśli przeciwnik zareaguje odsunięciem się, adept wyskakuje w powietrze, wirując i uderza wroga z półobrotu ostrzem jednego z pierścieni. Jeśli przeciwnik przygotowuje się do parowania, adept schyla się i uderza jego nogi.

Zaczeplenie głowy (ZR-10) Obrażenia: D oraz unieruchomienie

Technika ta jest wykorzystywana jedynie w rzadkich wypadkach. Adept musi zaczepić pierścieniem tył głowy przeciwnika, drugi przykład tymczasem do jego szyi. Jeśli Technika wykonana poprawnie, przeciwnik wykonuje test Zimnej Krwi - jeśli nie zakończył się Wyjątkowym Sukcesem, wypuszcza broń z dłoni i czeka na akcję adepta. Może on w następnej rundzie ogłuszyć przeciwnika, zabić go (powoduje to zyskanie 2 punktów Złej Sławy oraz Śmiertelną ranę u przeciwnika) lub puścić go wolno. Jeśli taki wróg zaatakuję wów-

czas adepta, zyskuje 1 punkt Złej Sławy a adept otrzymuje 2 punkty Styłu. Techniki tej można użyć raz podczas całej walki (kolejne próby uważa się za automatyczne porażki).

Raut (ZR-9) Obrażenia: 5F

Technika ta wykorzystywana jest jedynie wtedy, gdy adept musi użyć swojego pierścienia do przecięcia jakiejś liny, strącenia przedmiotu, itp. lub walczy z przeciwnikiem, którego trafienie zakończyłoby walkę. Adept bierze wielki zamach, po czym rzuca pierścieniem niczym dyskiem. Odległość, na jaką rzuca jest pierścień nie może być większa od 30 metrów.

Podwójne olgole (ZR-7) Obrażenia: brak

Adept, który chce podciąć wroga zaczyna wykonywanie tej Techniki od wykonania serii ciosów, mierzonych w górną część ciała przeciwnika. W pewnej chwili pierścienie zmieniają kierunek, zmierzając ku kolanom przeciwnika. Jeśli wróg zdecydował się na wykończenie uniku, adept tej Formy uderza go barkiem, przewracając na ziemię.

Podwójne olgole (ZR-7) Obrażenia: 2 ciosy zadające po 1k6+3 obrażenia każdy

Technika ta przypomina zwykłe cięcie, z tym wyjątkiem, że wykonuje się ją dużo szybciej. Adept bardzo szybko zbliża się do przeciwnika, jednocześnie uderza pierścieniami, których kierunek ruchu jest równoległy (ręce poruszają się w tej samej linii). Po zadaniu ciosu odskakuje, szykując się do wykonania kolejnej Techniki.

Bang Quan: Walka Maczugą

(Atak ZR-1 Obrona ZR)

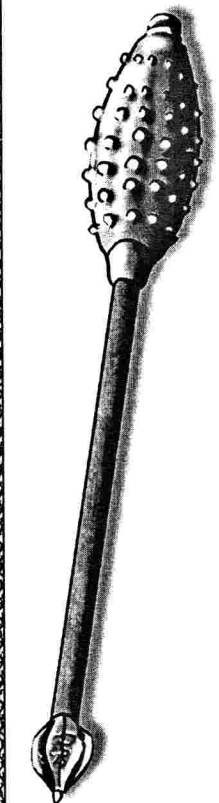
„Sztuka” walki maczugą powstała w dawnych czasach, przed powstaniem cesarstwa w niewielkim górskim klasztorze znanym jako Bangoku. Ludzie, którzy tam trenowali sztuki walki żyli w przeświadczeniu, że jedynie ciągłe wzmacnianie tężyzny fizycznej pozwoli wygrać pojedynek. Większość z nich ćwiczyła przez cały czas nie tylko Techniki i Formy, ale również wzmacniała swoją kondycję i siłę poprzez ćwiczenia (podnoszenie ciężarów, biegi na długie dystanse). Stworzyli oni podstawę Formy Bang Quan - walki olbrzymią maczugą, którą praktycznie tylko oni byli w stanie się posługiwać. Forma ta przetrwała w prawie niezmienionej postaci aż do dnia dzisiejszego i, tak jak kiedyś, cieszy się niewielką popularnością.

Większość Technik tej Formy jest bardzo skomplikowanych ze względu na trudność operowania tak ciężkim i nieporęcznym orężem. Osoba, która chce wybrać tę Formę musi dysponować Siłą Fizyczną o wartości minimum 10.

Techniki podstawowe

Uderzenie (ZR-5) Obrażenia: 2k6+2

Techniki Bang Quan opierają się na bardzo silnych, wykonywanych z zamachu ruchach, których nie da się zatrzymać w żaden sposób. Jedyny problem tkwi w tym, by odpowiednio reagować na ruchy przeciwnika i wykonywać ciosy z dużą szybkością. Uderzenie jest przykładem skutecznego połączenia prostych ruchów - adept doskakuje do przeciwnika, jednocześnie zadając cios maczugą. Kiedy ten uskakuje, adept podąża za nim, kończąc ruch maczugą.



Pohnigole (ZR-4) Obrażenia: 1k10+2

Technikę tą wykonuje się będąc w bezpośredniej odległości od przeciwnika - adept łapie maczugę obiema dłońmi i uderza jej podstawą w brzuch przeciwnika. Jeśli ten uskakuje do tyłu, adept wyciąga jedną z rąk, starając się zwiększyć w ten sposób zasięg broni.

Technika pokazowa (ZR-5) Obrażenia: brak

Technika pokazowa Bang Quan opiera się na kilku prostych ruchach, które mają zademonstrować przeciwnikowi, że nie jest w stanie pokonać osoby, walczącej taką bronią. Adept uderza kilka razy w różne przedmioty (np. stół, kamień, belka od stropu), łamiąc i roztrzaskując je na drobne kawałki. Po chwili łapie maczugę silnym chwytem, przysuwa do siebie i czeka na ruch wroga.

Techniki zaawansowane

Wyrwanie z impetu (ZR-8) Obrażenia: brak

Technika ta jest jedną z niewielu, którą adept tej Formy może wykonać w Obronie, choć bardzo skuteczną. Wykonuje się ją, uskakując do tyłu przed przeciwnikiem, jednocześnie wykonując silny cios z zamachu. Przeciwnik, nie chcąc otrzymać silnego ciosu, zmuszony jest cofnąć się a wtedy adept Bang Quan rusza do ataku. Technikę tą można użyć jedynie w Obronie. Poprawnie zastosowana, pozwala przejąć adeptowi Bang Quan inicjatywę w kolejnej rundzie (staje się automatycznie atakującym). Można ją wykorzystać jedynie do trzech razy w walce (żaden przeciwnik nie nabierze się czwarty raz na tą samą sztuczkę).

Cios z zamachu (ZR-8) Obrażenia: 2k6+SF

Wykonując tą Technikę, adept bierze wielki zamach, po czym uderza przeciwnika, jednocześnie doskakując do niego i maksymalnie zmniejszając dystans. Jeśli nie zostanie ona wykonana poprawnie lub wróg zdoła uniknąć ciosu maczuga wbije się w ziemię, wyrwijając mistrza Bang Quan z rytmu, co da doskonałą okazję do ataku jego przeciwnikowi (staje się obrońcą i w kolejnej rundzie to jego przeciwnika uznany jest za atakującego).

Wytrącenie broni (ZR-8) Obrażenia: L

Technikę tą można wykorzystać jedynie podczas Obrony przed ciosem, zadany bronią inną niż łańcuch. Adept wykonuje tzw. aktywny blok, czyli uderza swoją bronią w broń przeciwnika, zamiast pozwolić się jej ześlizgnąć z linii ciała. Ciężar broni i siła adepta sprawiają, że jego broń zostaje wyrwana z jego ręki.

Uderzenie w głowę (ZR-10) Obrażenia: 5

Technika ta, zwana „Poskramiaczem pyszałków” może być wykorzystana jedynie w ostateczności (kiedy adept otrzymał w tej walce Ciężką lub bardziej poważną ranę). Wykonuje się ją bardzo prosto - biorąc szeroki zamach i atakując głowę przeciwnika. Jeśli nie zdąży odskoczyć, otrzymuje tak poważne obrażenia, że najprawdopodobniej umrze w przeciągu minuty (jeśli nie zostanie mu udzielona pomoc medyczna). Z Techniki tej można skorzystać jedynie raz podczas walki. Jej poziom nie może przekroczyć wartości 16 punktów.

Cios z obrotu (ZR-9) Obrażenia: 2k6 obrażeń dla wszystkich, znajdujących się z przodu w odległości do 1 metra

Technikę tą wykonuje się zazwyczaj walcząc z większą ilością przeciwników, którzy nie dysponują wystarczającymi umiejętnościami, by móc się przed nią obronić. Adept obraca się wokół własnej osi, nabierając tym samym rozpędu, po czym uderza przeciwników jednym ciosem, wykonywanym w poziomie na wysokości korpusu. W kolejnej rundzie, niezależnie od tego, czy Technikę tą wykonano prawidłowo, inicjatywę zdobywa przeciwnik adepta Bang Quan.

Podoligole (ZR-10) Obrażenia: P

Technika ta jest bardzo prosta z zarazem skuteczną - adept, który chce ją wykonać wykonuje szybki krok do przodu, jednocześnie uderzając kolano przeciwnika maczugą. Cios ten jest słabszy, niż normalnie, ponieważ nie ma miejsca i czasu na wzięcie rozpędu, jednak uderzenie i tak powali największego wojownika.

Parowanie strzał (ZR-10) Obrażenia: brak

Technika ta polega na zasłanianiu się maczugą i zbijaniu nią nadlatujących strzał. Adept łapie maczugę obiema rękami, jedną za rękojeść, drugą przy wyrzuczeniu na drugim końcu. Trzyma ją przed twarzą, dzięki czemu jest w stanie dokładnie określić, kiedy maczuga ochroni go przed trafieniem. Technikę tą stosuje się, kiedy adept jest celem ataku łucznika. Jeśli chce się ochronić przed atakiem, musi zakończyć sukcesem test Obrony Bang Quan oraz tej Techniki.

Kamari Quan:

Walka wróż w Stylu Orła

(Atak ZR-2 Obrona ZR+4)

Formę walki, która stara się naśladować ruchy najbardziej szlachetnego z ptaków opracowano około sześciuset lat temu w klasztorze, leżącym w środku gór Tsien Feno. Klasztor ten, noszący nazwę Xeri Nizure był wówczas enklawą dla adeptów sztuk walki, którzy chcieli porzucić ścieżkę wojownika na rzecz rozwoju duchowego, pragnęli znaleźć pokój ducha. Przecorem klasztoru był wtedy Xim Zhoun, jeden z największych mistrzów walki. Nieznane są przyczyny rozpoczęcia prac przez tamtejszych mnichów nad stworzeniem tego stylu, jedno jest jednak pewne: stało się to na skutek najazdu hordy barbarzyńców, po tym, jak strzała jednego z nich ugodziła śmiertelnie Xima Zhoun. Mnisi zdecydowali się na stworzenie stylu, który na pierwszym miejscu stawiałby szybkość i skuteczność, umożliwiał obronę przed wszelkimi formami ataku, a w mniejszym zaś stopniu skupiał się na ataku. Od tamtej pory mnisi nauczają każdego, kto przybędzie do ich klasztoru, Formy walki naśladowanej styl orła. Jedną z niewielu zasad, jakie muszą przestrzegać adepci tej sztuki jest zakaz nauczania kogokolwiek poza bramami klasztoru Xeri Nizure, przez co styl ten jest raczej mało znany i rzadko spotykany.

Forma Kamari Quan jest dokładnie taka, jak zaplanowali to sobie mnisi. Adept koncentruje się raczej na obronie, czekając na okazję do ataku. Bardzo często spotykane są manewry, pozwalające na błyskawiczne skontrolowanie ciosu i przejście inicjatywy we własne ręce.

Stylu Kamari Quan mogą na początku gry nauczyć się jedynie wojownicy. Wiąże się to z koniecznością odbicia podróży do klasztoru Xim Zhoun i spędzenia w nim co najmniej roku (w mechanice polega to na tym, że Forma ta może być wybrana jedynie jako „dodatkowa”, uzyskiwana dzięki typowi postaci; Shinobi oraz Sohei nie otrzymują dodatkowej Formy walki, więc nie mogą wybrać Kamari Quan).

Techniki podstawowe

Obrona orla (ZR-4) Obrażenia: brak

Technika ta była pierwszą, jaką opracowali mistrzowie - twórcy tej Formy i od wieków jest coraz bardziej udoskonalana. Stanowi podstawę stylu i jest bardzo często wykorzystywana przez walczącego w stylu orla wojownika. Technika ta opiera się na szybkości i precyzji zarazem. Adept Kamari Quan może jej użyć jedynie w obronie. Widząc nadchodzący cios wroga, stara się odskoczyć do tyłu, parując jednocześnie ręką (lub starając się zbić broń z linii własnego ciała), po czym, nagle zmienia kierunek skoku i ląduje z dala od przeciwnika, czekając na jego atak.

Każde użycie tej Techniki powoduje wyczerpanie, odpowiadające drażnieniu. Bohater, który ją wykorzystal przechodzi do totalnej defensywy. Wykonuje dwa testy: Obrony oraz tej Techniki i dopiero kiedy oba testy będą nieudane, może zostać trafiony przez wroga. Poziom Obrony Orla nigdy nie może przekroczyć poziomu 16 punktów.

Uderzenie skrzydłem (ZR-3) Obrażenia: 1k6+2

Uderzenie Skrzydłem polega na wykonaniu bardzo szybkiego ciosu, mierzonego ku korpusowi wroga. Adept Kamari Quan bardzo szybko skacze ku przeciwnikowi, po czym nurkuje pod jego ramionami i uderza go w podbrzusze lub klatkę piersiową. Jeśli zrobi o wystarczająco szybko, przeciwnik nie zdąży odskoczyć ani wykonać bloku.

Orzeł rozpościeraający skrzydła (ZR-2) Obrażenia: brak

Technika pokazowa Formy, polega na wykonywaniu siedmiu podstawowych kombinacji ruchów w bardzo powolnym tempie. Adept Kamari Quan prezentuje najprostsze, lecz zarazem najbardziej skuteczne Techniki własnej Formy, czyni to jednak powoli, nie pozwalając się domyślić przeciwnikowi, jaką szybkość naprawdę posiada. Po wykonaniu Techniki składa klania się przeciwnikowi, po czym przyjmuje postawę obronną.

Techniki zaawansowane

Uderzenie saponami (ZR-4) Obrażenia: 1k6+SF

Technika ta jest jedną z niewielu, przy których adepty Kamari Quan zadaje cios, wykorzystując do tego całą swoją siłę. Polega ona na błyskawicznym skróceniu dystansu do przeciwnika i uderzeniu go podstawą dłoni w podbrzusze, wykorzystując w tym celu cały pęd swojego ciała. Uderzenie posyła zazwyczaj przeciwnika kilka metrów do tyłu, choć zdarzają się sytuacje, kiedy trafiony tym ciosem odlatywał na kilkanaście metrów.

Orzeł pikujący na wroga (ZR-5) Obrażenia: 2 trafienia zadające po 1k10+SF obrażeń

Adept, chcący wykonać tą Technikę musi znajdować się w odległości co najmniej 4 metrów od wroga. Bierz krótki rozbieg, po czym skacze do góry, na wysokość kilku metrów i spada na przeciwnika, starając się uderzyć go w ramiona lub głowę obiema nogami. Po zadaniu ciosu upada, kucając i wykonuje kolejny skok, tym razem do tyłu, unikając tym samym kontry nieprzyjaciela.

W kolejnej rundzie po wykonaniu tej Techniki należy wykonać ponowny test inicjatywy.

Taniec w słońcu (ZR-5) Obrażenia: brak

Z Techniki tej można skorzystać jedynie w połączeniu z inną, opierając się na ataku z powietrza (np. Orzeł pikujący na wroga). Kolejnym wymaganiem jest pogoda - aby móc ją wykonać, na niebie musi być widoczne słońce.

Technika ta pozwala na wykonanie wysokiego skoku, po czym zaatakowanie zza słońca, dzięki czemu przeciwnikowi jest trudniej się obronić. Jeśli test Ataku oraz wykorzystywanej z nim Techniki są udane, test Obrony wroga jest wykonywany z modyfikatorem negatywnym +1k6 (chyba, że jest ślepy). Z Techniki tej można skorzystać z niej jedynie raz w walce, każde jej skuteczne użycie daje 1 punkt Stylu.

Złożenie skrzydeł (ZR-6) Obrażenia: brak

Technika ta pozwala przechwycić broń przeciwnika i wyrwać mu ją z rąk, po czym odrzucić na dużą odległość lub wziąć ją do ręki i zacząć nią walczyć. Adept wyczekuje ciosu, po czym chwytą broń wroga w swoje dłonie i, wykorzystując pęd jego ciała, wyszarpuje mu ją z rąk.

Techniki tej używa się wspólnie z Obroną. Jeśli oba testy będą udane, nieprzyjaciół traci broń, w innym przypadku cios dochodzi celu.

Łot na skrzydłach wiatru (ZR-8) Obrażenia: brak

Technikę tą wykonuje się, kiedy adepty chcą przejąć inicjatywę i rozpocząć atak. Jej wykonanie jest różne, w zależności od ciosu, który wyprowadza przeciwnik, zawsze sprowadza się do wykonania długiego skoku w tył, odbicia się od ziemi w kierunku wroga i ataku.

Techniki tej używa się wspólnie z Obroną. Jeśli oba testy będą udane, adepty przejmują inicjatywę i w kolejnej rundzie to on jest uważany za atakującego, w innym przypadku cios przeciwnika dochodzi celu.

Klaniają się w pokorze (ZR-8) Obrażenia: 2k6 trafień zadających po 1k6+2 obrażeń każde
Technikę tą, choć opiera się na wykorzystaniu złości przeciwnika, można wykonać jedynie w ataku. Wykonując ją, adepty odskakują od przeciwnika, po czym przyjmują pozycję, przypominającą gest ukorzenia się przed kimś, pozycję symbolizującą pokorę. Mistrz Kamari Quan pozostaje w tej pozycji do czasu, aż wróg zaatakuje, wtedy błyskawicznie skacze ku niemu i wykonuje serię ciosów, które najprawdopodobniej powalą go na ziemię.

Z Techniki tej skorzystać można jedynie podczas ataku. W rundzie, w której zadeklarowano jej użycie nie wykonuje się żadnego testu. Od tej pory, co rundę, przeciwnik adepty Kamari Quan musi wykonywać testy Zimnej Krwi. Kiedy któryś z testów będzie nieudany, atakuje adepty. W tym momencie wykonuje się test inicjatywy, z kilkoma różnicami. Przeciwnik rzuca normalnie, natomiast adepty Kamari Quan zastępuje Zręczność poziomem tej Techniki, plus 1 za każdą rundę, którą stał w bezruchu. Jeśli adepty będzie szybszy, ciosy dochodzą do celu (przeciwnik nie może wykonać testu Obrony), w innym przypadku rozpoczyna się normalna runda walki, w której stroną atakującą jest przeciwnik. Techniki tej można użyć jedynie raz podczas walki. Każde prawidłowe jej wykonanie daje 1 punkt Stylu.

Furia króla ptaków (ZR-10) Obrażenia: 2k6+SF+4

Technika ta jest stosowana bardzo rzadko, wymaga bowiem olbrzymiego poziomu koncentracji, który w walce jest osiągnąć bardzo trudno. W rundzie, w której deklaruje się jej użycie nie wykonuje się żadnych testów (można to zrobić zarówno w ataku, jak i obronie). Od tej pory, do czasu wykonania Techniki, traktowany jest jako obrońca. Aby skoncentrować się w wystarczającym stopniu, adept musi przez pięć rund bronić się i nie zostać trafionym, w innym wypadku należy „liczyć” rundy od nowa. Po pięciu rundach adept wykonuje pchnięcie prawą ręką, które, jeśli trafi przeciwnika, zadaje olbrzymie obrażenia. Żadna żywa istota nie jest w stanie zablokować ciosu zadanego z taką siłą, dlatego jedynym wyjściem jest unik (test Obrony wykonuje się z ujemnym modyfikatorem +2k6). Techniki tej można użyć jedynie raz podczas walki (choć próbować wiele razy).

Su He Quan: Walka wręcz w Stylu Tygrysa

(Atak ZR Obrona ZR-2)

Furia i instynkt - tymi dwoma słowami można określić ludzi, walczących w Stylu Tygrysa. Nauczyciele wpajają uczniom, że są zdolni wykonać niemożliwe, jeśli zaufają swojemu instynktowi i odruchom. Ćwiczenia nie polegają na nauce tych samych kombinacji ruchów, raczej na wpajaniu chaotycznych kombinacji ciosów. Nauczyciele pokazują, jakie Techniki warto wykonywać po sobie, jak zaskoczyć przeciwnika. Uczniowie spędzają pierwsze miesiące na nauce korzystania z instynktu. Uczą się reagować tak szybko, że nie myślą o tym, co robią. Dzięki temu styl ten jest niezwykle skuteczny. Ciosów adeptów tego Stylu nie sposób przewidzieć, bardzo trudno jest przedostać się przez jego chaotyczną obronę. Pomimo tego zdarza się, że skoncentrowany, spokojny wojownik potrafi pokonać adepta Su He Quan dzięki stosowaniu schematycznych ciosów.

Techniki podstawowe

Uderzenie tygrysa (ZR-2) Obrażenia: 1k6+2

Podstawowe Techniki Stylu Tygrysa różnią się od siebie, ponieważ nauczyciele na pierwszym miejscu stawiają szybkość i celność ciosów, a nie wykonywanie ruchów w określonych kombinacjach. Tak jest również z Uderzeniem tygrysa, podstawowym ciosem dłonią. Adept wykonuje go bardzo szybko, najczęściej w zwarciu z wrogiem. Po wykonaniu ciosu odsuwa się od wroga, szykując się do zadania kolejnego ciosu.

Cios łapami (ZR-3) Obrażenia: 1k10

Podobnie, jak Uderzenie tygrysa, Cios łapami, czyli kopnięcie, wykonywany jest niezwykle chaotycznie i nieprzewidywalnie. Adept może go wykonać z miejsca, może wyskoczyć do przeciwnika i uderzyć go, będąc w powietrzu, może również schylić się i wykonać cios, podobny do podcięcia. Nauczyciele stylu podkreślają, że najważniejsze jest zaskoczenie, jakiego może ulec przeciwnik, dlatego nie nauczają określonych zachowań przy danych sytuacjach, zdając się na instynkt i improwizację.

Tygrys przygotowujący się do ataku (ZR-4) Obrażenia: brak

Technika pokazowa stylu Su He Quan to prawdziwy majstersztyk. Adept Tygrysa wykonuje kilkadziesiąt kopnięć, ciosów i wyskoków, jednocześnie krzycząc. Za każdym razem Technika ta wygląda inaczej, ponieważ adepci Stylu Tygrysa nie uczą się konkretnej kombinacji ruchów, a wykonują chaotyczne serie swoich najbardziej widowiskowych ruchów.

Techniki zaawansowane

Szał tygrysa (ZR-5) Obrażenia: 1k6 trafiań zadających po 1k6+2 obrażeń każde

Technika ta, podobnie jak większość podlegających Stylowi Tygrysa, opiera się na instynkcie i szybkości. Adept wykonuje serię szaleńczych, nieprzewidywalnych ciosów, mierzonych w najróżniejsze części ciała. Przeciwnik musi wykonać błyskawiczny odskok, nie jest w stanie sparować wszystkich ciosów. Kiedy to zrobi, adept Su He Quan doskakuje do niego, zadając kilka precyzyjnych silnych ciosów, które powinny powalić go na ziemię.

Tygrys skaczący na wroga (ZR-6) Obrażenia: 1k10+2

Adept rozpoczyna wykonywanie tej Techniki od wzięcia dużego rozbiegu, który kończy wysokim kilka metrów przed wrogiem, wybijając się w powietrze. Następnie spada na niego, wydając niezwykle głośny krzyk. Uderza przeciwnika nogą, starając się obalić go na ziemię. Następnie odskakuje do tyłu, szykując się do zadania kolejnego ciosu.

Pazury tygrysa (ZR-6) Obrażenia: SF

Technika ta stosowana jest wtedy, gdy adept Stylu Tygrysa pragnie przerazić swojego wroga. Błyskawicznie doskakuje do przeciwnika, po czym uderza końcówkami palców jego korpus, zostawiając na ciele otwarte rany, jak po mieczu, czy włóczni. Następnie powraca do pozycji obronnej, szykując się do kolejnego ataku.

Szybzy od myśli (ZR-9) Obrażenia: 2k6+SF

Jest to najpotężniejsza Technika, jakiej mogą nauczyć się adepci Su He Quan. Jej sekrety poznają jedynie najwięksi mistrzowie stylu, którzy dowiedli swojego opanowania i mądrości, dlatego mistrz gry ma prawo zabronić graczowi dostępu do niej na początku gry. Można ją wykorzystać jedynie raz podczas całego pojedynku. Kolejne próby owocują zdobywaniem punktów Złej Sławy, po 1 punkcie za próbę. Techniki tej nie można łączyć z żadną inną.

Jest to po prostu bardzo silny cios zaciśniętą pięścią. Cios wykonywany jest jednak z taką siłą i szybkością, że przeciwnik nie ma szansy obronić się przed nim (jego oczy nie są w stanie zauważyć tak szybkiego ruchu).

Szał tygrysa (ZR-10) Obrażenia: 2k6 trafiań zadających po 1k6 obrażeń każde

Technika ta jest wykorzystywana bardzo rzadko, ponieważ łatwo jest się przed nią obronić, a jeśli przeciwnik to uczyni, zyskuje wielką przewagę nad adeptem Su He Quan. Jest to jednak potężna broń, z której adepci Stylu Tygrysa korzystają, kiedy nie mają innego wyboru.

Technikę tą adept rozpoczyna od wykonania prze-
raźliwego krzyku. Następnie zaczyna wyprowadzać
serię kilkudziesięciu ciosów, które mają za zadanie
jedynie przełamać obronę wroga i zadać mu jak naj-
większą ilość obrażeń. Na koniec odsuwa się, wyczer-
pany, od wroga, szykując się do obrony. W kolejnej
rundzie atakującym jest dotychczasowy obrońca.

Potęga Su He Quan (ZR-10) Obrażenia:
automatyczne pozbawienie przytomności
Technikę tą adepci Su He Quan stosują przeciwko
wrogom, których chcą pokonać nie zabijając ich.
Można ją wykorzystywać jedynie raz podczas walki, ko-
lejne próby oznaczają automatyczne porażki. Adept,
który ją wykonuje, zaczyna od wyprowadzenia serii
kilkunastu ciosów, które wróg powinien sparować.
Następnie uderza z dużo większą prędkością w skroń
przeciwnika, powodując jego ogluszenie. Zabicie
pokonanego w ten sposób przeciwnika oznacza pozy-
skanie 1 punktu Złej Sławy.

Zniszczenie broni (ZR-10) Obrażenia: brak
Technika ta ma prawdopodobnie magiczne pocho-
dzenie, ponieważ żaden inny styl nie pozwala na tak
skuteczne wzmocnienie wytrzymałości ludzkiego cia-
ła. Zniszczenia broni używa się jedynie w obronie
(wykonuje się wówczas test Obrony i tej Techniki).
Adept stara się wówczas usunąć z linii ciosu i uderza w
broń wroga, starając się ją zniszczyć. Jeśli adept Su He
Quan przejdzie testy pomyślnie, broń zostaje znisz-
czona lub uszkodzona na tyle poważnie, że nie nadaje
się do wykorzystania. Dotyczy to również oręża wyko-
nanego z metalu. Adept nie odnosi z tego powodu
żadnych obrażeń.

Tang Lang Quan: Walka wręcz w Stylu Modliszki (Atak ZR Obrona ZR)

Dawno temu, w czasach przed powstaniem cesarstwa,
żył w prowincji Wang człowiek, który poświęcił swoje
życie sztukom walki. Całymi dniami trenował, zarów-
no ciało, jak i ducha, by stały się silne niczym stal. Pew-
nego dnia, kiedy wracał znad rzeki przy której ćwiczył,
zauważył modliszkę leżącą na środku drogi. Podeszedł
w tamto miejsce, po czym delikatnie przeniósł owada
na trawę. Postanowił wówczas stworzyć styl, który bę-
dzie się opierał na ruchach modliszki.

Taka legenda, opowiadająca o życiu twórcy For-
my, Wanga Lang, jest pierwszą z wielu opowieści, jak-
ie wysłuchują adepci Tang Lang Quan. Prawda jest
nieco inna - Wang Lang stworzył Styl Modliszki pod
wpływem zauroczenia siłą tego stworzenia, jednak nie
podjął tej decyzji przypadkiem. Pracował nad nową
Formą, ponieważ otrzymał takie „zlecenia” od człon-
ków rodziny Tenno, z którą czuł się blisko związany.
Co prawda Styl Modliszki nie stał się najpotężniejszym
Stylem w Państwie Środka, jednak był na tyle dobry, że
za jego stworzenie Wang Lang otrzymał wóz złota.

Podstawą Formy Tang Lang Quan są szybkie ru-
chy nóg, które utrudniają przeciwnikowi wykonanie
skutecznego ataku, oraz błyskawiczne ciosy rękoma.
W tej Formie liczy się tylko szybkość i wytrzymałość. Z
szybkością idzie w parze siła, można więc powiedzieć,
że Forma Tang Lang Quan jest jedną z najpotężniej-
szych, jakie istnieją.

Techniki podstawowe

Długa pięść (ZR-4) Obrażenia: 1k6+SF

Technika Długiej pięści jest pierwszą, jaką opracował
Wang Lang, twórca tej Formy. Jest to po prostu silny
cios, mierzony na twarz przeciwnika, jednak wykonu-
je się go z taką szybkością, że jego uniknięcie może
sprawiać problemy nawet największym mistrzom.

Krótką pięść (ZR-2) Obrażenia: 1k6+1

Technika ta jest rozwinięciem poprzedniej. Stosując
Krótką pięść wykonuje się podobne ruchy, jednak wy-
maga ona mniejszego dystansu, co osłabia jej siłę, ale
zwiększa szybkość.

Siedem pozycji (ZR-3) Obrażenia: brak

Technika pokazowa Formy Tang Lang Quan, składa
się z siedmiu kombinacji ruchów, zwanych Siedmio-
ma pozycjami szarżującego feniksa. Każda z nich wy-
konywana jest z innym tempem - pierwsza bardzo
powoli, ostatnia z zawrotną prędkością. Ruchy te nie
mają na celu pokazać przeciwnikowi siły swojej For-
my, a jedynie rozciągnąć mięśnie adepta i pomóc mu
osiągnąć odpowiednią szybkość ruchów, dzięki cze-
mu rozpoczyna walkę doskonale przygotowany.

Techniki zaawansowane

Sila przeolwnika (ZR-4) Obrażenia: brak

Technika ta pochodzi ze Stylu Żurawia - około wieku
temu została przeniesiona na potrzeby Stylu Tang
Lang Quan. Jej wykorzystanie polega na przechwyce-
niu broni przeciwnika i skierowaniu pędu jego ciała z
dala od siebie, co może spowodować jego przewróce-
nie się, a za całą pewnością utratę równowagi.

Technika ta może być wykorzystana w Obronie
(przeciwko osobie walczącej wręcz bądź bronią nie
strzelecką). Jeśli testy Obrony i Siły przeciwnika były
udane, adept unika ciosu wroga i odrzuca go od sie-
bie, dzięki czemu traci on przewagę inicjatywy i w
kolejnej rundzie należy wykonać nowy test.

Łot strzały (SW-8) Obrażenia: 1k6+SF

Technika ta jest jedną z niewielu, które w otwarty spo-
sób ukazują siłę Chi, drżącą w wojowniku. Adept,
który chce wykonać Łot strzały, staje w odległości 3-4
metrów od wroga, po czym zaczyna wykonywać ru-
chy, przypominające początek Techniki pokazowej.
Po dwóch, trzech sekundach, kiedy odpowiednio się
skoncentruje, wykonuje cios w kierunku wroga (po-
mimo tego, że stoi od niego kilka metrów, wróg zosta-
je trafiony „siłą Chi”). Żaden przeciwnik nie ma szan-
sy osłonić się przed takim atakiem i, jeśli test Ataku
przeprowadzony był pomyślnie, cios trafia, niezależ-
nie od testu Obrony wroga.

Technikę tą można spróbować wykorzystać jedy-
nie raz w ciągu walki. Jej poprawne wykonanie w poje-
dyncu, który obserwuje co najmniej 5 osób, daje bo-
haterowi punkt Stylu.

Szybka niozaym błyskawica (ZR-6) Obra- żenia: 1k6+SF+2

Wojownik, który chce wykonać tą Technikę musi znaj-
dować się w odległości około trzech metrów od prze-
ciwnika. Pierwszym ruchem, jaki należy wykonać jest
przyjęcie postawy obronnej, z której bardzo łatwo jest
przejsć do ataku. Kiedy przeciwnik traci w oczekiwa-

niu na kolejny cios rytm, adept błyskawicznie skacze ku niemu i uderza jedną z nóg w górne partie ciała.

Furła ołosów (ZR-9) Obrażenia: 2k6 trafień zadających po 1k6+2 obrażeń każde

Technika ta jest bardzo popularna wśród tych adeptów Formy Tang Lang Quan, którzy pragną zakończyć walkę w bardzo szybki i widowiskowy sposób. Adept wykonuje serię kilkudziesięciu szybkich, prostych uderzeń, mierzonych na korpus i głowę wroga. Jeśli ten nie wykona w porę uniku, otrzyma trafienie, które zamroczy go na ułamek sekundy, a wtedy seria uderzeń spadnie na jego ciało, poważnie go raniąc. Technika ta jest bardzo wyczerpująca - jej użycie powoduje „lekką ranę” (która znika po godzinie od walki, jest to zmęczenie, nie fizyczna rana).

Zamknięcie kleszczy (ZR-3) Obrażenia: brak
Technika ta ma bardzo ograniczone zastosowanie, choć trzeba przyznać, że jest skuteczna. Można ją wykorzystać jedynie wtedy, gdy zostało się trafionym bronią, posiadającą ostrze (np. nóż rzucony, szabla, włócznia). Adept bardzo szybko łączy dłonie, łapiąc w ten sposób narzędzie wroga i zatrzymując ją, zanim dosięgnie celu. W kolejnej rundzie należy wykonać test inicjatywy.

Modliszka kłaniająca się ziemi (ZR-6) Obrażenia: 1k6

Technika ta, zwana „podcięciem z kontrataku” może być wykorzystywana jedynie z obroną, podczas gdy przeciwnik wykonuje jakąś Technikę przeciwko wojownikowi. Adept schyla się bardzo szybko, po czym przesuwając jedną nogą po ziemi, utrzymując równowagę rękami i drugą, podkuloną nogą. Manewr ten wykonuje się tak szybko, że wróg nie jest w stanie zapobiec podcięciu i, jeśli testy Obrony i tej Techniki będą udane, ląduje na ziemi.

Uderzenie tsunami (ZR-10) Obrażenia: 2 trafienia, z których jedno zadaje 1k6+SF+2 obrażenia, natomiast drugie 2k6+SF obrażeń

Technikę tą zaczyna się od wykonania bardzo szybkiego, silnego ciosu, który ma trafić przeciwnika w podbrzusze i dzięki temu wyrzucić go wysoko w powietrze na około 2 metry. Adept Tang Lang Quan wykonuje wówczas niesamowity cios, skupiając całą siłę swego ciała, ciała, który odrzuca przeciwnika daleko od wojownika (na 5-6 metrów). Zaraz po tym adept Tang Lang Quan rusza w kierunku wroga by dopełnić zwycięstwo.

Technika ta, choć bardzo skuteczna, jest trudna do użycia - osoba, która posiada SF mniejszą niż 10 nie będzie mogła nigdy osiągnąć w niej poziomu przekraczającego 10.

Min He Quan: Walka wrzóz w Stylu Żurawia

(Atak ZR-1 Obrona ZR+1)

Styl ten od najdawniejszych czasów kojarzy się z szybkością i precyzją. Adepci tej Formy potrafią wykonać niezwykle skuteczne i precyzyjne ciosy, korzystając z błędów, jakie popełnia przeciwnik oraz z umiejętności przewidywania jego ruchów. Każdy Żuraw szkolony jest w rozpoznawaniu i przeciwdziałaniu wszelkim możliwym Technikom, dzięki czemu prawie nigdy nie można zaskoczyć go podczas walki. Adepci Min He Quan wykonują bardzo proste, wręcz banalne kombi-

nacje ruchów, jednak robią to z taką szybkością, że niektórzy nie są w stanie nawet zauważyć rąk atakującego.

Techniki podstawowe

Uderzenie Żurawia (ZR-2) Obrażenia: 1k6+2

Adept zaczyna wykonywanie tej Techniki od pozycji podstawowej (lewa noga uniesiona w powietrzu, ugięta w kolanie, ramiona rozłożone szeroko, niczym skrzydła, głowa lekko pochylona). W pewnej chwili adept opuszcza lewą nogę, wybija się z niej w powietrze, jednocześnie uderzając przeciwnika krawędzią dłoni. Potem powraca do pozycji podstawowej (obronnej).

Żuraw podrywający się do lotu (ZR-3) Obrażenia: 1k10

Adept Formy Min He Quan wykonuje tą Technikę jako jeden, niezwykle płynny i szybki ruch. Jedna noga jest zgięta w kolanie, na niej opiera się ciężar ciała. Druga ślizga się po ziemi, stopa coraz bardziej oddala od drugiej nogi, przez co adept coraz bardziej się schyla. Nagle Przesuwa ciężar na wyprostowaną nogę, wybija się z niej w powietrze, po czym uderza drugą nogą przeciwnika i ląduje, przyjmując postawę obronną.

Śpiący żuraw (ZR-2) Obrażenia: brak

Technika pokazowa adeptów Stylu Żurawia jest bardzo statyczna i spokojna. Wojownik wykonuje powoli poszczególne Techniki, dbając o ich precyzję. Zaczyna od wykonania uniku, następnie cios dwoma rękoma, po czym rozpoczyna którąś z zaawansowanych Technik. Kiedy już ją ukończy, staje w pozycji obronnej.

Techniki zaawansowane

Taniec w powietrzu (ZR-5) Obrażenia: 2 trafienia zadające po 1k10 obrażeń każde

Technikę tą rozpoczyna się od przyjęcia odpowiedniej pozycji. Nogi adepta są wyprostowane, stopy połączone. Ręce trzyma przy ciele, głowa podniesiona do góry, obserwuje przeciwnika. Nagle, kiedy przeciwnik rozpocznie wykonywanie swojej Techniki, adept robi przysiad, po czym wyskakuje w powietrze, uderzając wroga obiema stopami. W wyniku trafienia obaj przewracają się. W kolejnej rundzie po jej wykonaniu, niezależnie od tego, czy uderzenia doszły do celu, należy wykonać test inicjatywy.

Żuraw biegnący po powierzchni wody (ZR-6) Obrażenia: 1k6 trafień zadających po 1k10 obrażeń każde

Technika ta została opracowana jako udoskonalona wersja zwykłego kopnięcia. Trudność polega na tym, że trzeba uderzać w określone punkty na ciele, co skutecznie blokuje możliwość obrony przeciwnika i adept może wykonać kilkanaście celnych kopnięć, które dojdą do celu. Jej wykonywanie rozpoczyna się tak samo, jak Żurawia Podrywającego się do lotu, z jedną różnicą. Adept musi wziąć mały rozbieg i uderza kilkanaście razy, w różne punkty na ciele wroga, wykozystując impet.

Atak błyskawicy (ZR-7) Obrażenia: 1k6+SF
Wojownik, rozpoczynający wykonywanie tej Techniki musi wziąć krótki rozbieg. Następnie wyskakuje w powietrze i uderza przeciwnika prawą stopą w twarz,

wykorzystując do tego całą swoją siłę. Po wykonaniu ciosu upada na ziemię, więc jeśli przeciwnik jest w stanie kontynuować walkę, w kolejnej rundzie na nowo należy określić inicjatywę.

Żuraw składający skrzydła (ZR-8) Obrażenia: brak

Technika ta pozwala wykorzystać impet wroga przeciwko niemu i zdobyć dzięki temu przewagę w walce. Można ją wykorzystać jedynie przeciwko osobom walczącym wręcz, kiedy jest się w obronie. Adept, który chce ją wykonać, usuwa się z linii ciosu przeciwnika, jednocześnie chwytając go, po czym przesuwając ciężar swojego ciała i ciska wrogiem najsilniej, jak potrafi. Jeśli uczyni to wystarczająco dobrze, wróg straci równowagę i przewróci się. Nawet, jeśli to nie nastąpi, adept ma wystarczająco dużo czasu na wyprowadzenie swojego ataku.

Aby sprawdzić, czy jej użycie zakończyło się sukcesem, adept musi pomyślnie przejść testy Stylu Żurawia oraz Obrony. W kolejnej rundzie po jej wykonaniu inicjatywa przechodzi na adepta.

Położenie dłoni (ZR-9) Obrażenia: brak

Jest to potężna Technika obronna, jedyna, jaką dysponują adepci Min He Quan w walce przeciwko wojownikom, posiadającym broń. Polega ona na przechwyceniu broni przeciwnika. Wykonuje się ją najczęściej, składając razem dłonie, jak do modlitwy. Następnie, wykorzystując impet ciosu, adept przesuwając broń z dala od linii swojego ciała i wyszarpuje ją z rąk przeciwnika (następuje to, jeśli adept ma większą Siłę Fizyczną od przeciwnika). W kolejnej rundzie starcia trzeba na nowo wykonać test inicjatywy. Aby sprawdzić, czy użycie tej Techniki zakończyło się sukcesem, wojownik musi pomyślnie przejść testy jej oraz Obrony (z Połączenia Dłoni można skorzystać oczywiście jedynie wtedy, kiedy jest się atakowanym).

Dalesięg kroków żurawia (ZR-10) Obrażenia: 10 trafień zadających po 1k10+2 obrażenia każde

Jest to najpotężniejsza i najtrudniejsza do wykonania Technika Stylu Żurawia. Do jej wykonania potrzebna jest precyzja i niezwykła szybkość, cechująca największych mistrzów Stylu. Można z niej skorzystać jedynie raz podczas całej walki (każda następna próba oznacza zdobycie 1 punktu Złej Sławy).

Don Chan Quan: Walka wręcz w Stylu Pantery

(Atak ZR-1 Obrona ZR+2)

Don Chan Quan jest jedną z Form walki, która nie zdobyła dużej popularności w Zhongguo. Wywodzi się z północnych terenów Państwa Środka. Człowiekiem uważanym za twórcę stylu jest Hi Shon Li, słynny zarówno z tego powodu jak i z pisania wspaniałych poematów. Formę walki, która przetrwała do obecnych czasów pod nazwą Don Chan Quan opracowywał w młodym wieku, kiedy zajmował się praktyczną stroną



sztuki walki (w późniejszych latach zajął się pisaniem traktatów ze strategii i taktyki). Zafascynowany gracją panter, płynnością ich poruszania, Hi Shon Li zapragnął stworzyć styl walki, opierający się o ruchy tych wspaniałych zwierząt. Legendy mówią, że zajęło mu to około dwudziestu lat, według historyków był to znacznie krótszy czas - około czterech lat. Pomimo niezwyklej skuteczności Hi Shon Li po kilku latach porzucił ten styl, po wyszkoleniu jedynie sześciu uczniów. Od tej pory Walka wręcz w Stylu Pantery stała się Formą, którą z rzadka uczy się młodych Shihan.

Głównym powodem takiej sytuacji jest trudność w jej opanowaniu. Zanim adept rozpocznie właściwy trening, czekają go miesiące intensywnych ćwiczeń, mających na celu zwiększenie „elastyczności” ciała i przygotowanie go na bardzo trudne manewry, jakie będzie musiał wykonywać. Bardzo wielu uczniów nie jest w stanie ukończyć tego etapu szkolenia, zdarzają się również wypadki, które uniemożliwiają dalszy trening.

Don Chan Quan opiera się na giętkości organizmu oraz szybkości działania. Adepci wykazują niezwykły spokój i opanowanie, które nagle może ustąpić agresywnej szarży. Dzięki elementowi zaskoczenia adepci tej Formy są w stanie pokonywać dużo silniejszych przeciwników. Są przy tym mistrzami uników - trafienie mistrza Don Chan Quan graniczy z cudem. Forma ta preferuje powolne, płynne ruchy, które w pewnej chwili nabierają zabójczej szybkości, będąc przy tym niezwykle precyzyjnymi i skutecznymi.

Techniki podstawowe

Skok pantery (ZR-3) Obrażenia: 1k6+2

Jest to podstawowa Technika uderzenia dłonią Formy Don Chan Quan, opierająca się, jak większość, na



płynności ruchów. Adept wykonuje zamach prawą dłoń, lewą wysuwa do tyłu, jakby szykował się do ciosu z zamachem. Po chwili prawa dłoń zaczyna zataczać łuk w kierunku głowy przeciwnika, natomiast lewa kieruje ku jego podbrzuszu. W zależności od reakcji wroga, adept zmienia kierunek ataku jednej z dłoni, pozwalając zablokować drugi cios. Jeśli zaatakuje z odpowiednią szybkością, przeciwnik będzie bez szans i cios wojownika dosięgnie celu.

Uderzenie ogonem (ZR-3) Obrażenia: 1k10
Podstawowa Technika nożna Formy, opierająca się na wyprzedzeniu ruchów przeciwnika i uderzeniu go, zanim zdąży postawić blok. Wykonuje się ją z odległości kilku metrów, z rozbiegu. Adept wyskakuje w powietrze, kierując jedną z nóg w stronę przeciwnika, jednak po chwili zmienia środek ciężkości swojego ciała i obraca się wokół własnej osi, jednocześnie wysuwając drugą nogę do przodu i uderzając nią wroga.

Walka z cieniem (ZR-2) Obrażenia: brak
Walka z cieniem to nazwa Techniki pokazowej, jednej z najbardziej widowiskowych, jakie istnieją. Adepti Don Chan Quan bardzo lubią prezentować swoje możliwości, stąd duża ilość manewrów, jakie wykonują przed rozpoczęciem walki. Każdy adept rozpoczyna od kombinacji zwanej „Siedmioma ciosami” - najprostszej Techniki, której nie używa się już w prawdziwej walce. Potem przychodzi do coraz trudniejszych Technik, wykonywanych coraz szybciej, aż do osiągnięcia mementu, kiedy adept uzna, że wystarczająco rozgrzał się przed walką i wszystkie jego mięśnie są do niej przygotowane. Kłania się wówczas przeciwnikowi i walka się rozpoczyna.

Techniki zaawansowane

Atak pasurami (ZR-6) Obrażenia: 1k6+SF
Technika ta podobna jest do Skoku pantery, różni się od niej jedynie układem dłoni i miejscami, w które atakuje wojownik. Stosując ją, adept zgina palce, imitując w ten sposób łapy pantery, kiedy ma wysunąć szpony. Atak rozpoczyna z większego dystansu, niż w przypadku Skoku pantery. Skacze ku przeciwnikowi, jednocześnie starając się wykonać dwa ciosy, mierzone na korpus wroga. Jeśli nie zdąży wykonać bloku lub uniku, palce adepta pozostawia na jego ciele głębokie, cięte rany, jak po ciosie mieczem lub sztyletem. Po wykonaniu ataku adept Don Chan Quan wyskakuje do tyłu, przygotowując się do kolejnego ciosu.

Poskromienie (ZR-6) Obrażenia: 1k6
Technikę tą, zwaną również „Upomnieniem matki” stosuje się wyłącznie w obronie, kiedy adept musi uniknąć ciosów wroga. Wykonuje się ją poprzez wyskok do tyłu, po którym następuje skok ku przeciwnikowi, połączony z uderzeniem podstawą dłoni w czoło. Jeśli testy Obrony oraz tej Techniki będą pomyślne, adept trafi nieprzyjaciela, zadając mu obrażenia i wytrącając go z rytmu. W kolejnej rundzie to on jest uznawany za atakującego. Technikę tą można wykorzystać jedynie raz podczas walki.

Pozbawienie skorupy (ZR-6) Obrażenia: brak
Technika ta została wymyślona podczas wojny domowej, jaka nawiedziła Zhongguo wraz ze zdradą Tenna. Wojownicy wykorzystywali ją do pozbawienia przeciwnika pancerza, po czym kończyli walkę kilko-

ma celnymi ciosami. Pozbawienie skorupy pozwala na zerwanie kilku najważniejszych elementów pancerza, co zmniejsza jego skuteczność, nie ułatwiając jednocześnie przeciwnikowi ruchów. Każde udane wykorzystanie tej Techniki zmniejsza ochronę pancerza o jeden poziom (np. ciężki pancerz, redukujący rany o 3 poziomy, będzie redukował je o 1, jeśli adept Don Chan Quan wykona ją dwukrotnie przeciwko osobie, noszącej tą zbroję). Zmniejszenie ochrony nie idzie w parze ze zmniejszeniem modyfikatora negatywnego do wykonywania Technik.

Technikę tą wykonuje się identycznie, jak Atak Pasurami, z tym wyjątkiem, że adept stara się „przeciąć” paski, podtrzymujące pancerz, a nie zranić przeciwnika.

Szarża pantery (ZR-8) Obrażenia: 1k6 trafić zadających po 1k10+2 obrażenia każde
Technikę tą wykonuje się z odległości kilku metrów. Wykonujący ją adept przestaje myśleć racjonalnie, skupia się na potrzebie unieszkodliwienia przeciwnika. Kiedy wpadnie w szal, atakuje z niezwykłą szybkością, siłą i precyzją, starając się trafić jak największą ilość razy. Technika ta łączy w sobie wszystkie proste Techniki Formy, adept kopie, uderza pięścią, a nawet czołem swojego przeciwnika. Kiedy szal mija, odskakuje od wroga, by nabrać powietrza i zregenerować siły.

Technikę tą można wykonać jedynie wtedy, gdy posiada się co najmniej Poważną ranę. Z powodu chaotycznego stylu walki adepta przeciwnik, starający się obronić przed tą Techniką, otrzymuje negatywny modyfikator +1k6 do testu Obrony (oraz Technik, które się z nią łączą). Szarży pantery można spróbować użyć jedynie raz podczas całej walki.

Taniec śmierci (ZR-10) Obrażenia: 1k6 trafić zadających po 1k10+SF obrażeń każde
Technika ta łączy w sobie chaotyczne działanie z logicznym rozumowaniem, walkę instynktowną z usystematyzowanymi Technikami. Adept rozpoczyna ją, wykonując serię trzech ciosów, mierzonych na prawą nogę, głowę oraz podbrzusze przeciwnika. Ciosy te są dość powolne, jednak adept zmienia płynnie ich kierunek, przez co są wyjątkowo trudne do sparowania. Po chwili wykonuje czwarte uderzenie (na wysokości oczu wroga), jednocześnie odsuwając się od przeciwnika. W tym momencie rozpoczyna właściwą Technikę, polegającą na wykonywaniu tak wielu kopnięć z obrotu, ile adept zdoła zadać. Wszystkie ciosy są wykonywane z niezwykłą precyzją, jednak wojownik nie planuje miejsca ich trafienia, dba jedynie o szybkość i siłę. Kopnięcia spadają jedno po drugim na przeciwnika - jeśli nie wpadnie on na pomysł wykonania uniku, któryś z ciosów przełamie jego blok i Technika dojdzie do celu. Taniec śmierci jest bardzo trudną i wyczerpującą Techniką - adept Don Chan Quan, który ją wykona, otrzymuje Lekką „ranę” (zmęczenie), która znika w godzinę po zakończeniu walki. Poziom nigdy nie może przekroczyć 16.

Skok w niebo (ZR-6) Obrażenia: brak
Technika ta jest wykorzystywana w celu zwiększenia skuteczności kolejnych ciosów, jakie adept zada bezpośrednio po jej wykonaniu. Można jej użyć jedynie w połączeniu z innymi Technikami (maksymalnie trzema). Adept, który ją wykonuje, wybija się wysoko w górę, po czym spada na przeciwnika, zadając serię ciosów. Dzięki przewadze wysokości jego uderzenia na pewno dojdą do celu.

Po zadeklarowaniu wykorzystania tej Techniki adept wykonuje jedynie dwa testy: Ataku oraz samej Techniki (nie musi wykonać pozostałych testów Techniki, z którymi połączył Skok w niebo). Można z niej skorzystać jedynie raz podczas walki (przeciwnik nie nabierze się dwa razy na tą samą sztuczkę).

Dziesięć ruchów nowonarodzonej pantery (ZR-10) Obrażenia: 2k6 trafień zadających po Lekkiej ranie każde

Jest to trzecia ze „śmiertelnych” Technik Formy Don Chan Quan (po Szarzy pantery oraz Tańcu śmierci), której celem jest błyskawiczne pokonanie przeciwnika. Technika ta jest niczym innym, jak połączeniem kilkudziesięciu Skoków pantery. Adept atakuje wroga nieprzerwanie przez kilkadziesiąt sekund, czekając na lukę w jego obronie i okazję do zadania ciosu. Kiedy to nastąpi, uderza z większą siłą, starając się posłać przeciwnika na ziemię.

Technikę tą można próbować wykonać jedynie raz podczas walki. Podobnie, jak przy Szarzy pantery, wróg otrzymuje negatywny modyfikator do testu Obrony równy +1k6.

Long Quan: Walka wręcz w Stylu Smoka

(Atak ZR-1 Obrona ZR+1)

Styl Smoka jest najstarszym stylem walki bez broni, jaki powstał na świecie. W dawnych czasach, zanim narodziło się cesarstwo, zasady walki w tym stylu opracowała grupka mnichów, mieszkających w niewielkiej świątyni Zoangho. Wraz z upływem kolejnych dziesięcioleci doskonalili swój styl, udostępniając tą sztukę jedynie wybranym. Nawet po utworzeniu cesarstwa mnisi z Zoangho odmawiali ujawnienia swoich sekretów. Dokonało się to dopiero sto pięćdziesiąt lat temu, na skutek wydarzeń, które doprowadziły do zniszczenia wszelkich bibliotek i przejęcia krótkotrwale władzy przez Sho Tsanga, który obwołał się pierwszym z Cesarzy nowej dynastii, Lin.

Powodem, dla którego mnisi nie chcieli ujawnić swojej sztuki walki była jej zabójcza skuteczność. Mistrzowie Stylu Smoka są, obok mistrzów Ośmiu Pijanych Bóstw, najpotężniejszymi wojownikami w całym cesarstwie. Od ponad stu lat Cesarz zabiega o ujawnienie stylu dla członków jego Rodziny, na przemian grożąc i prosząc, jednak mnisi pozostają nieugięci, przyjmując na uczniów jedynie wybrane osoby. Każda Szkoła, w której nauczany jest Styl Smoka posiada osobnego nauczyciela, który uczy tej Formy walki. On sam wybiera kandydatów na uczniów i szkoli ich w odosobnieniu. Na zakończenie szkolenia każdy z uczniów przyjmuje magiczny tatuż, na mocy którego zobowiązuje się odmawiać nauki Long Quan, jeśli nie otrzyma pisemnego zezwolenia. Ci, którzy łamią umowę, mocą magii tracą władzę w rękach i nogach.

Techniki podstawowe

Szarża smoka (ZR-3) Obrażenia: SF

Jest to pierwsza Technika, jakiej uczą się adepci tej Formy. Jest najprostszą i jednocześnie jedną z najsukurszych, jakimi dysponują mistrzowie stylu. Polega na wykonaniu niezwykle szybkiego, prostego ciosu zacisniętą pięścią. Cios jest tak szybki, że bardzo często przeciwnik nie zauważa ręki, która go uderza.

Uderzenie skrzydłami (ZR-5) Obrażenia:

1k6+SF

Technika ta jest inaczej nazywana Sim Gan Tao, co znaczy „Błyskawiczne kopnięcie”. Adept, wykonujący ją podskakuje do góry, jednocześnie skręcając swoje ciało. Uderza przeciwnika na wysokości twarzy końcem stopy, co najczęściej powoduje jego upadek i utratę przytomności.

Smok zalegający ogniem (ZR-2) Obrażenia:

brak

Technika pokazowa Stylu Smoka jest tak widowiskowa, że czasami ludzie, stający do walki z adeptem tej Formy rezygnują z niej, kiedy zobaczą, jakimi umiejętnościami dysponuje ten wojownik. Polega ona na wykonaniu kilkudziesięciu błyskawicznych kopnięć, podcięć i ciosów, jednak adept musi uważać, by nie wykonać jej zbyt szybko, ponieważ przeciwnicy mogą nie zauważyć jego błyskawicznych ruchów.

Techniki zaawansowane

Cios ogonem (ZR-5) Obrażenia: 1k6

Adept, chcący wykonać tą Technikę schyla się, podtrzymując na rękach i wykonuje na nich obrót, mając jedną nogę podkuloną a drugą wyprostowaną, unosząc się na wysokości kilkunastu centymetrów. Wykonując szybki obrót uderza w nogę przeciwnika, powodując jego upadek. Następnie wyskakuje do góry i przyjmuje pozycję obronną, przygotowując się do zadania przeciwnikowi kolejnego ciosu.

Smok zanurzający się w oceanie (ZR-6) Obrażenia: P

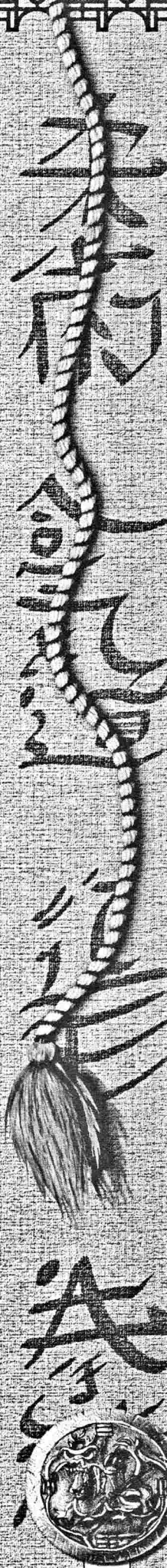
Technika ta jest wykorzystywana przeciwko pewnym siebie adeptom innych sztuk walki, drwiącym sobie z przeciwnika. Mistrz Long Quan pozoruje atak na nogi wroga w taki sposób, że daje przeciwnikowi pozorną szansę zaatakowania jego głowy. Kiedy nieprzyjaciel wykona uderzenie, nurkuje pod jego ręką, jednocześnie wyprowadzając powolny cios, który uderza w szczękę przeciwnika. Siła ataku zazwyczaj wystarcza, aby trafiony został odrzucony na kilka metrów w tył, jednak bardzo rzadko powoduje jego upadek.

Atak szponami (ZR-6) Obrażenia: 6 trafień zadających Lekkie rany

Technika ta jest wykorzystywana w przypadku, kiedy adept stylu Long Quan pragnie pozbawić przeciwnika możliwości walki a nie życia. Rozpoczyna się ją błyskawicznym ciosem w okolice splotu słonecznego, który ma na chwilę pozbawić przeciwnika możliwości obrony. Następnie adept zadaje kilkanaście uderzeń w korpus wroga, jednak tylko kilka ma za zadanie zranic (lekko). Po chwili adept Long Quan odchodzi od przeciwnika, który podnosi się z ziemi. Po wykonaniu tej Techniki należy wykonać ponowny test inicjatywy.

Furia smoka (ZR-8) Obrażenia: 2k6+SF

Bardzo rzadko można spotkać adepta Stylu Smoka, który został zmuszony do wykonania tej Techniki. Wiąże się to z prawie stuprocentową szansą zabicia przeciwnika, jeśli zostanie ona prawidłowo wykonana. Adept przesuwa ciężar ciała do tyłu, cofając tułów, a zatrzymując nogi w miejscu. Lewa noga pozostaje prosta, podczas gdy prawa ugina się w kolanie. Kiedy wróg zbliży się wystarczająco, adept Long Quan wy-



skakuje kilka metrów do góry, po czym atakuje nogą twarz przeciwnika.

Jeśli wróg adepta tej Formy odniesie na skutek użycia tej Techniki Śmiertelną ranę, oznacza to jego natychmiastową śmierć. Jej zastosowanie, kiedy adept nie posiada poważnej lub cięższej rany oznacza uzyskanie 1 punktu Złej Sławy. Próba użycia jej podczas walki więcej niż raz powoduje uzyskanie punktu Złej Sławy za każdą kolejną próbę.

Składają skrzydła (ZR-6) Obrażenia: brak
Jest to jedna z niewielu Technik obronnych stylu Long Quan. Ta polega na przechwyceniu dłońmi broni, którą atakuje przeciwnik. Korzystający z niej adept musi wówczas wykonać dwa testy: Obrony oraz samej Techniki. Sukces oznacza zablokowanie ciosu wroga i przechwycenie jego broni. Adept może zamiast tego zdecydować się na zniszczenie oręża wroga, które jest choćby w części wykonane z drewna (np. włócznia, halabarda).

Tien Hsueh (ZR-10) Obrażenia: pozbawienie przytomności
Przez adeptów Smoka Technika ta nazywana jest „ciossem łaski”, ponieważ w wyniku jej użycia przeciwnik na pewno przeżyje walkę. Podczas jednej walki można tylko raz spróbować ją wykonać. Jej poziom nie może nigdy przekroczyć 16 punktów.

Adept, który chce pozbawić wroga przytomności powinien zdecydować się na zastosowanie właśnie tej Techniki. Tien Hsueh polega na wykonaniu szybkiego ciosu, mierzonego w któryś z wrażliwych punktów na ciele przeciwnika (tzw. punkty przecięcia Meridianów). Udane trafienie oznacza automatyczne pozbawienie nieprzyjaciela przytomności na okres kilkunastu minut.

Smocze kły (ZR-7) Obrażenia: C

Technika ta, pomimo dość niskiej skuteczności, jest często wykorzystywana przez adeptów Long Quan z powodu efektu psychologicznego, jaki wywiera na przeciwniku. Stosując ją osoba wykonuje poziome uderzenie końcówkami palców, co zostawia na ciele przeciwnika otwarte rany, jak po cięciu mieczem. Wykonanie dwóch, trzech takich ciosów z pewnością spowoduje, że przeciwnikowi odechce się walki.

Formy Pijanego Mistrza

Poniżej znajduje się opis Form walki, stosowanych przez członków rodziny Suhai. Nauczyć mogą się jej jedynie członkowie tej Rodziny. Łatwo zauważyć, że Techniki tych Form nie dzielą się na podstawowe i zaawansowane. Gracz może zatem wybrać podczas tworzenia bohatera dowolne pięć Technik z danej Formy, którą zna, nic nie ogranicza jego wyboru.

Ośiem Pijanych Bóstw: Styl Pijanego Mistrza

(Atak ZR-2 Obrona ZR+1)

Styl ten powstał dawno temu, zanim jeszcze ktokolwiek pomyślał o stworzeniu cesarstwa lub nawet kraju, obejmującego większy teren, niż miasto z obszarami, przylegającymi do niego. W tamtych czasach żył Su Hai, biedny człowiek, który niezależnie od swoich działań zawsze miał pecha. Ilekroć dorabiał się jakiegos majątku spadała na niego klęska: pożar, powódź lub bandyci, którzy odbierali mu wszystko, co zdobył. Początkowo Su Hai załamywał się z tego powodu, jed-

nak z czasem przyzwyczał się do częstych strat. Zaczął wystawnie żyć. Nie gromadził żadnych środków, wolał przepić pieniądze zamiast pozwolić, by ktoś lub coś mu je odebrało. Pewnego razu podczas pijackiej wizji zobaczył młodego człowieka, naśmiewającego się z niego. Po chwili powiedział, że nigdy nie spotkał tak żalosnej istoty ludzkiej. Su Hai powiedział, że to nie jego wina. Gdyby nie był pechowcem, skończyłby inaczej. Młody człowiek przedstawił się jako Li Kao, po czym obiecał, że on i jego rodzeństwo pomoże mu stać się wielkim i sławnym wojownikiem. W dawnych czasach wierzono, że nad ludźmi czuwają duchy, zwane bożkami. Każda rzecz, każdy zawód miał swojego patrona. Pijacy mieli ich aż osiem.

Przez kolejne pięć lat Su Hai był szkolony przez Li Kao oraz jego rodzeństwo. Nigdy, niezależnie od tego, jak bardzo by się starał, nie mógł wykonać tych Technik na trzeźwo. Nauczyciele pojawiali się również jedynie wtedy, gdy był pijany. Li Kao wyjaśnił mu, że jedynie podczas upojenia jest w stanie wykonać tak chaotyczne i nieprzewidywalne ruchy. Jest to przekleństwem całego Stylu. Po ukończeniu szkolenia Su Hai wyruszył w drogę przez całe Ziemię Środka. Swoje życie poświęcił pomocy takim, jak on. Zgodnie z przykazaniami Li Kao przekazał swą wiedzę ośmiu uczniom. Po jego śmierci ci ludzie zmienili nazwisko na Suhai, po czym zaczęli wędrować przez całą krainę. Robią tak do dziś.

Styl Pijanego Mistrza rządzi się trochę innymi zasadami. Nie ma w niej Technik podstawowych, nie ma również Techniki pokazowej. Adeptci tej Formy nie szukają sławy. Walczą jedynie wtedy, gdy muszą. Styl ma jedną, poważną wadę: adept, który chce wykonać Technikę musi być pijany, inaczej otrzymuje negatywny modyfikator +2k6 do wszystkich testów, jakie wykonuje. Wyjątkowo uwzględnia się inne modyfikatory (normalnie nie można rzucić mniejszą niż 2 i większą niż 6 liczbą kostek), takie jak rany, pancerz, itp. Aby móc zacząć walczyć, mistrz tej Formy musi wypić co najmniej 10 łyków wina (ma to znaczenie przy walce, kiedy Pijany Mistrz może korzystać jedynie z Techniki Formy Walka Dzbanem Wina). Po wypiciu 5 łyków negatywny modyfikator spada do +1k6.

Techniki

Cios Wuanq (ZR-3) Obrażenia: 1k10

Wuanq jest opiekunem wszelkiego rodzaju miłośników alkoholu oraz tych, którzy starają się odkryć nowe formuły napitków. Technika, której patronuje pozwala na wykonanie niezwykle szybkiego, nieprzewidywalnego ciosu, który mierzony jest w najbardziej czułe miejsca na ciele przeciwnika.

Przechwycenie broni Li Kao (ZR-4) Obrażenia: brak

Li Kao jest patronem ludzi, którzy produkują alkohol, jednocześnie przekleństwem tych, którzy je rozcieńczają. Nauczył Su Hai Techniki, pozwalającej mu rozbroić przeciwnika niezależnie od tego, jaką bronią dysponuje (nawet Łańcuchy). Przeciwno każdej broni stosuje się inną kombinację ruchów. Jeśli obrońca przejdzie test Obrony i tej Techniki cios wroga nie dochodzi do celu, ponadto adept Ośmiu Pijanych Bóstw odbiera mu jego oręż. Jeśli któryś z testów zakończy się porażką, cios wroga jest udany.

Cios w plecy Zhou An (ZR-6) Obrażenia: 1k10

Adept, wykonujący Technikę, której patronuje bóg lekki alkoholi, wykonuje kilka dziwnych, chaotycznych ruchów, które pozwalają mu przenieść ciężar ciała do przodu, po czym wykonuje niezwykle szybki skok, dzięki któremu znajduje się za plecami przeciwnika i uderza go ręką. Jeśli wykona pomyślnie test Ataku oraz tej Techniki, cios trafia (wróg nie ma prawa wykonać testu Obrony). Nie można próbować jej wykonać więcej, niż raz w walce - żaden wróg nie nabierze się na ten trik ponownie.

Kopnięcie z obrotu Yuen Ho (ZR-7) Obrażenia: 1k6+SF

Yuen Ho jest najstarszą boginią alkoholu, patronującą winom. Technika, która nosi jej imię pozwala na wykonanie niezwykle silnego kopnięcia z półobrotu, które miażdży twarz przeciwnika, najczęściej pozabawiając go przytomności.



Kopnięcie leżą Xian Hegu (ZR-8) Obrażenia: 2 trafienia zadające po 1k10+SF atakującego każde

Jest to Technika obronna, którą można wykonać jedynie wtedy, kiedy leży się na ziemi (wykonując ją nie obowiązują żadne modyfikatory, które normalnie są uwzględniane). Xian Hegu, patronka rumu, nauczyła Su Haia uniku połączonego z kopnięciem przeciwnika obiema nogami. Technikę tą wykonuje się w Obronie. Jeśli testy były pomyślne, atakujący musi wykonać test Obrony, inaczej zostanie trafiony. Niezależnie od tego, jego cios chybia celu.

Wyraut nóg Goru Ain (ZR-8) Obrażenia: 2 trafienia zadające po 1k10+SF atakującego każde
Goru Ain jest patronką alkoholi mieszanych: piwa, do którego dolano wódkę lub „wzmacnianego” wina. Technika ta wykonywana jest podczas ataku, adept skacze w powietrze, uderzając przeciwnika obiema nogami, po czym przewraca się na ziemię. Niezależnie od tego, czy cios doszedł do celu w kolejnej rundzie należy wykonać test inicjatywy.

Unieruchomienie Zhoun Lin (ZR-8) Obrażenia: unieruchomienie

Zhoun Lin jest opiekunem najsilniejszych alkoholi oraz ludzi, którzy piją do utraty przytomności. Technika ta wykonywana jest w obronie. Adept usuwa się z linii ataku wroga, po czym chwyta jego rękę lub nogę i wykręca ją boleśnie, przewracając się z przeciwnikiem na ziemię. Następnie ciosem w skroń pozbawia go przytomności (dobicie tak unieruchomionego nieprzyjaciela powoduje uzyskanie 1 punktu Złej Sławy). Jeśli adept przeszedł test Obrony i tej Techniki, wróg musi wykonać swój test Obrony lub zostanie pochwycony. Jeśli ten test zostanie zakończony sukcesem, unika chwyty, choć jego cios nie dochodzi do celu.

Podcięcie Xi Guri (ZR-8) Obrażenia: 1k6+2
Xi Guri jest bóstwem, patronującym wódce. Technika, która patronuje pozwala „ściąć” przeciwnika szybko z nóg, podobnie jak alkohol, który jej patronuje. Pijany Mistrz, chcący ją wykorzystać przewraca się do przodu, podpira na rękach, po czym „zamiata” ziemię wyprostowaną nogą, podcinając przeciwnika.

Walka Szmata

(Atak ZR-1 Obrona ZR)

Forma ta narodziła się w zamierzchłych czasach razem z Formą Ośmiu Pijanych Bóstw. Opracowano ją z myślą o walkach, w których nie chodzi o pokonanie a poniżenie wroga. Pijani Mistrzowie bardzo często korzystali z niej, chcąc poskromić jakiegoś agresywnego adepta Stylu Tygrysa. Ciosy wykonane tą Techniką nie są w stanie zabić. Po upływie godziny każda „rana” spowodowana szmatą zamienia się w Draśnięcie.

Techniki

Uderzenie (ZR-3) Obrażenia: 1k10

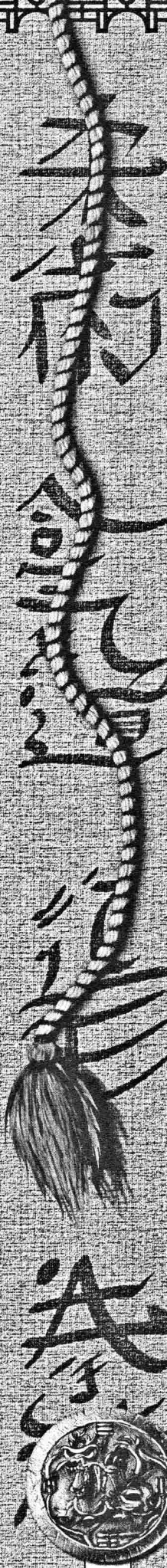
Adept wykonuje tą Technikę „strzelając” ze szmaty, którą walczy (czyli szybko cofając i ruszając do przodu ręką, trzymającą szmatę). Celuje się zazwyczaj w czułe miejsca na ciele przeciwnika, np. oczy, gardło, itp. Ciosy te nie powodują prawdziwych obrażeń, jednak piekielnie bołą, wobec czego traktowane są, jak normalne rany.

Podcięcie (ZR-4) Obrażenia: D

Adept uderza przeciwnika w tył kolana, przewracając go na ziemię. W przypadku wrogów o potężnej budowie ciała musi jeszcze złapać drugi koniec szmaty i mocno pociągnąć, co powinno powalić nawet największego osiłka.

Unieruchomienie (ZR-8) Obrażenia: unieruchomienie

Adept może wykonać tą Technikę jedynie wtedy, gdy jest atakowany przez osobę, walczącą wręcz (wykonuje test Obrony i tej Techniki). Usuwa się szybko z drogi pięści lub stopy wroga i owija wokół niej szmatę, po czym mocno wykręca, unieruchamiając w ten sposób wroga. Może trzymać go w ten sposób przez kilka minut, jednak w końcu musi puścić. W przypadku, kiedy walczy jednocześnie z większą ilością przeciwników może wciąż posługiwać się Formami walki bez broni, które wymagają użycia jedynie nóg. Jeśli adept



zabije swojego wroga, trzymając go w uchwycie, otrzymuje 1 punkt Złej Sławy.

Seria ciosów (ZR-6) Obrażenia: 2k6 trafień, zających po 1k6 obrażeń każde

Adept wykonuje tą Technikę, kiedy chce dać przeciwnikowi do zrozumienia, że nie ma z nim szans w walce, skoro potrafi zadać mu tak wielki ból jedynie przy pomocy szmaty. Polega ona na zadaniu kilkunastu ciosów, z których każdy trafia we wrażliwe miejsce na ciele wroga. Celuje się najczęściej w twarz. Jeśli przeciwnikowi nie uda się wykonać testu Zimnej Krwi z modyfikatorem +1k6, zrezygnuje z walki, natychmiast uciekając.

Sypnięcie piachem (ZR-8) Obrażenia: unieruchomienie na 1 rundę

Adept może wykonać tę Technikę jedynie na sypkim podłożu, choć nie musi to być piasek. Wykonuje szybki ruch ręką, w której trzyma szmatę, jednocześnie nabierając sypkiej substancji i rzucając ją w twarz wroga. Jeśli nie uda mu się uniknąć pyłu, zostaje oślepiony i w kolejnej rundzie mistrz tej Formy może wykonać na nim dowolną Technikę, która automatycznie trafia w cel. Nie powinien wykonać ataku łączonymi Technikami, ponieważ otrzymuje w takim wypadku 1 punkt Złej Sławy.

Podduszenie (ZR-7) Obrażenia: unieruchomienie

Adept tej Formy, który chce unieruchomić przeciwnika, uderza szmatą szyję przeciwnika. Kiedy określi się wokół niej, łapie drugi koniec szmaty i związuje je, dusząc wroga. Może w ten sposób pozbawić go przytomności, jak również zabić, choć morderstwo wiąże się z uzyskaniem 2 punktów Złej Sławy.

Zbicie strzały (ZR-9) Obrażenia: brak

Technika ta jest bardzo efektowna i poprawne jej wykonanie w obecności co najmniej 5 osób daje 1 punkt Stylu. Adept może wykonać Zbicie strzały, kiedy ktoś wystrzelił ją właśnie w niego lub kogoś, znajdującego się w zasięgu jego ręki. Wykonuje ruch, jakby odganiał muchę, uderzając w nadlatującą strzałę, co powoduje zmianę jej trajektorii lotu tak, że nie trafi w nikogo. Aby wykonać tę Technikę poprawnie, należy wykonać zakończony sukcesem test Obrony oraz samego Zbicia Strzały.

Rzut szmatą (ZR-6) Obrażenia: 1k10

Adept, który chce zacząć walczyć wręcz może rzucić szmatą w jednego z przeciwników (jeśli walczy z jedną osobą, wykonanie tej Techniki powoduje utratę wszystkich punktów Stylu za tą walkę). Jeśli test ataku i tej Techniki zakończył się sukcesem, przeciwnik został trafiony (bez możliwości Obrony).

Walka Stołkiem

(Atak ZR-2 Obrona ZR+1)

Forma ta została odkryta przez mistrza Ośmiu Pijanych Bóstw, który wiele czasu spędzał w gospodach. Był to człowiek spokojny, nie znośił jednak, kiedy mu ubliżano, co często wpędzało go w tarapaty. Pewnego dnia, zamiast wypić wino i pokonać swoich przeciwników tak, jak robił to dotychczas, mistrz sięgnął po stołek, na którym siedział i dzielił nim jednego z napastników. W kolejnych walkach coraz częściej używał stołka jako broni, co pozwoliło mu udoskonalić Formę na tyle, że warto było nauczać jej innych.

Techniki

Podraucenie (ZR-3) Obrażenia: brak

Ta bardzo prosta Technika wykorzystywana jest, kiedy adept chce podrzucić do rąk stołek, który zamierza wykorzystać jako broń. Można ją wykorzystać zarówno w obronie, jak i ataku, choć jeśli któryś z testów będzie nieudany, ciosy wojownika nie dojdą do celu (w przypadku ataku) lub wroga trafią (podczas Obrony). Co więcej, adept upuszcza podnoszony stołek.

Technika ta polega na wykonaniu lekkiego kopnięcia w którąś z nóg stołka, dzięki czemu ląduje on w rękach adepta, który zaczyna wykonywać nim ataki.

Przygnięcie (ZR-5) Obrażenia: unieruchomienie

Technika ta powoduje automatyczne unieruchomienie przeciwnika, choć nie z powodu silnego ciosu, co nastąpienia na nogę wroga stołkiem, na którym następnie siada wojownik. Technikę tą należy wykonać bardzo szybko, najlepiej po tym, jak wróg wykonał niecelny atak nogami. Adept przykłada jedną z nóg stołka do stopy przeciwnika, po czym siada na nim całym ciężarem ciała. Wróg nie może robić nic innego, jak dotykać stopy i jęczeć z bólu. Po kilku minutach adept tej Formy musi wstać, inaczej otrzymuje 1 punkt Złej Sławy. Nic nie przeszkadza mu jednak sięść na nim w kolejnej rundzie, jeśli przeciwnik nie chce poddać się w walce.

Uderzenie (ZR-4) Obrażenia: 1k6+SF

Sposobów na wykonanie tej Techniki jest tysiąc. Poziom odzwierciedla szybkość, z jaką adept manewruje tak nieporęcznym narzędziem, jak stołek. Jeśli wystarczająco szybko będzie zadawał ciosy, wrogowie będą bać się jego broni bardziej, niż miecza.

Catery ciosy (ZR-7) Obrażenia: 4 trafienia zających po 1k10+2 obrażenia każde

Adept, który chce wykorzystać tą Technikę łapie stołek za podstawę (czyli część służącą do siedzenia), po czym uderza wroga w twarz każdą z czterech nóg, jednocześnie głośno się przy tym śmiejąc. Niektórzy, bardziej okrutni mistrzowie walki stołkiem lubują się w celowaniu za czwartym razem w otwarte z bólu usta nieprzyjaciela, wybijając mu kilka zębów i zostawiając trochę błota i kurzu, który osadził się na nogach podczas walki. Następnie, wydając głośny pomruk, markuje rozpoczęcie kolejnej serii ciosów, co zmusza przeciwnika do odskoku.

Unieruchomienie ręki (ZR-7) Obrażenia: unieruchomienie

Technikę tą można wykonać jedynie w obronie (testuje się tą Technikę oraz Obronę), kiedy przeciwnik wykonuje uderzenie, wymagające użycia rąk. Jeśli będą pomyślne, adept zablokuje rękę przeciwnika pomiędzy nogami, boleśnie ją wykręcając. Automatycznie unieruchamia to wroga do czasu, aż mistrz walki stołkiem obluźuje uchwyt. Jeśli nie zrobi tego przed upływem kilku minut, otrzymuje 1 punkt Złej Sławy.

Wytrącenie broni (ZR-7) Obrażenia: brak

Adept wykonuje tą Technikę, robiąc jednocześnie unik. Pozwala broni wroga minąć jego ciało o milimetry, po czym blokuje ją pomiędzy nogami i szybkim, silnym szarpnięciem wyrwa z jego ręki. Potem cofa się, przygotowując do kolejnej akcji. Można z niej

skorzystać jedynie podczas ataku przeciwnika, dysponującego bronią inną niż łańcuch, wykonując test tej Techniki oraz Obrony.

Wir (ZR-7) Obrażenia: 1k10+2

Adept łapie stólek za jedną z nóg i zaczyna wywijać nim wokół głowy, opętańczo się przy tym śmiejąc. Przeciwnicy, którzy sądzą, że taka broń nie ma szansy ich trafić stwierdzają po chwili, że leżą na ziemi a z ich czoła wyrasta fioletowy guz. Technika ta zmusza wszystkich w promieniu półtorej metra od mistrza do wykonania testu Obrony, jeśli nie chcą zostać trafieni. Nie można z niej korzystać dwa razy pod rząd w kolejnych rundach.

Wyrazut do rąk (ZR-5) Obrażenia: brak

Z Techniki tej korzysta się, kiedy adept chce pozbyć się swojej broni i przejść do walki wręcz. Może być łączona z dowolnymi Technikami Ośmiu Pijanych Bóstw lub tej Formy. Wykonuje się wówczas test tej Formy oraz wszelkich Technik, które się połączyło. Jest to odstępstwo od zasady mówiącej, że nie wolno łączyć Technik różnych Form.

Adept, który chce ją wykorzystać zaczyna od marowanego rzutu stołkiem w przeciwnika. Jeśli nadstawi się, by złapać „broń”, adept przechodzi do innych Technik. Jeśli nie, rozpoczyna wykonywanie normalnych ciosów, by po chwili, w wirze walki powtórzyć manewr. Wówczas przeciwnik najprawdopodobniej zareaguje złapaniem broni i adept może zadać mu kilka ciosów, które trafią osłupiałego ze zdziwienia wroga.

Walka Dzbaniem Wina

(Atak ZR-4 Obrona ZR+1)

Forma walki dzbanem wina polega głównie na ochronie oraz na próbach sięgnięcia do wnętrza dzbana i wprowadzenia się w stan upojenia, konieczny do prowadzenia walki w stylu Pijanego Mistrza. Forma ta jest nauczana, zanim młody Suhai pozna możliwości walki Ośmiu Pijanych Bóstw.

Techniki

Unik i tyk wina (ZR-5) Obrażenia: brak

Technika ta, podobnie jak większość Formy walki dzbanem, może być zastosowana jedynie w Obronie. Unik stosuje się wtedy, gdy przeciwnik atakuje mistrza tej Formy bronią. Obrońca wychyla się wówczas tak, by uniknąć ciosu i mieć chwilę czasu na wzięcie tyku wina z dzbana. Następnie powraca do pozycji obronnej, czekając na kolejną akcję przeciwnika.

Unieruchomienie (ZR-5) Obrażenia: brak

Technika ta stosowana jest jedynie w obronie przeciwko osobom walczącym wręcz (jak zazwyczaj, wykonuje się wtedy oprócz testu Obrony test tej Techniki). Adept łapie jedną z rąk przeciwnika i wykręca ją boleśnie, unieruchamiając wroga. Może tak trzymać go jedynie przez rundę, jednak w kolejnej rundzie może zadeklarować wykonanie Techniki Do dna! lub rozbić pusty dzban przeciwnikowi na głowie.

Chwyt i tyk wina (ZR-4) Obrażenia: brak

Z Techniki tej korzysta się zazwyczaj, kiedy chce się trochę „pobawić” z przeciwnikiem, walczącym bez broni, który sądzi, że łatwo można pokonać trzeźwego mistrza Ośmiu Pijanych Bóstw. Można jej użyć jedynie w obronie. Adept chwytą mocno dłoń atakują-

cego go nieprzyjaciela, wykręca ją i bierze tyk z dzbana wina, po czym odpycha wroga od siebie i puszcza go.

Rozbicie pustego dzbana (ZR-2) Obrażenia: 1k10

Technika ta może być wykorzystana jedynie w rundzie po tym, jak adept Unieruchomił przeciwnika, rozbijając mu pusty (nie można użyć choć w części napełnionego) dzban na głowie. Użycie dzbana, w którym znajduje się wino, powoduje zyskanie 1 punktu Złej Sławy przez Pijanego Mistrza.

Podraucenie (ZR-5) Obrażenia: 1k10

Adept podrzuca dzbanem wina w kierunku przeciwnika, po czym kopie go w dolną część nóg. Jeśli wróg zamierzał łapać dzban, robi to mistrz Walki Dzbaniem Wina, po czym uderza go spodem w twarz i odskakuje do tyłu. Jeśli nieprzyjaciel nie zamierzał łapać dzbana, adept uderza go drugi raz nogą, łapie dzban i odskakuje na bok.

Do dna! (ZR-8) Obrażenia: brak

Z Techniki tej można skorzystać jedynie wtedy, gdy adept Unieruchomił swojego przeciwnika rundę wcześniej. Sięga wówczas do dzbana i opróżnia go do dna tak szybko, że strumienie trunku wyciekają mu ustami. Kiedy skończy pić uznaje się, że automatycznie wszedł w stan upojenia i może normalnie korzystać z Technik Pijanego Mistrza.

Cios dzbanem (ZR-7) Obrażenia: 1k6+SF

Z Techniki tej można skorzystać jedynie wtedy, gdy dysponuje się pustym dzbanem po winie. Adept, kiwając się po pijanemu, unika kilku ciosów wroga, po czym, od niechcenia uderza go w twarz dzbanem. Pomimo tego, że nie wkłada w cios całej swojej siły, jest on tak mocny, że potrafi powalić na ziemię niejednego wojownika.

Rzut dzbanem (ZR-7) Obrażenia: 1k6+SF+2

Zwana również „Ciosiem Desperacji”, Technika ta pozwala rzucić pustym dzbanem po winie w przeciwnika, który znajduje się w dalszej odległości od adepta. Jeśli testy ataku będą udane, dzban rozbija się o głowę wroga (nie może wykonać testu Obrony).

Tworzenie nowych Technik i Form

Tworzenie własnych Technik

Aby stworzyć własną Technikę, bohater musi poświęcić sporą ilość czasu i środków. Musi również spełnić kilka założeń. Po pierwsze, musi posiadać Formy, do których chce opracować Techniki. Po drugie, jego umiejętność ataku daną Formą musi być równa co najmniej 16, co odzworowuje jego poziom mistrzostwa w danej technice. Po trzecie, musi mieć możliwość swobodnego korzystania z sali treningowej Szkoły.

Tworzenie Techniki rozpoczyna się od opracowania zasad, dotyczących danej Techniki i opisu jej działania. Pod opisem rozumiane jest fizyczne działanie Techniki, jej wygląd i akcje, podejmowane podczas jej wykonywania. Zasady, dotyczące danej Techniki ustala z graczem mistrz gry i może zabronić graczowi

Zasada opojonalna: Mistrzostwo

Kiedy bohaterowie graczy osiągną poziom prawdziwych mistrzów, da się spostrzec, że walka zaczyna trwać stanowczo zbyt długo. Dzieje się tak, ponieważ bohaterowie i ich przeciwnicy mają zbyt duże poziomy umiejętności, by mogli odnieść porażkę. Wówczas można wprowadzić zasadę mistrzostwa.

Mistrzostwo jest powiązane z umiejętnościami podstawowymi Form (Atak i Obrona). Kiedy gracz osiągnie poziom co najmniej 16 punktów (poziom mistrza), może, kosztem 10 punktów nabyć poziom mistrzostwa równy ZR-10. Wykupywanie kolejnych poziomów kosztuje tyle PD, ile wynosi aktualny poziom tej umiejętności razy 5. Dzięki mistrzostwu bohater otrzymuje następujące modyfikatory:

W przypadku Ataku, każdy poziom Mistrzostwa zmniejsza o 1 poziom Obrony przeciwnika. W przypadku Obrony, każdy poziom Mistrzostwa zmniejsza poziom Ataku przeciwnika o 1.

opracowania danej Techniki, jeśli uważa, że jest ona zbyt potężna. Może również zmodyfikować pomysł gracza, jeśli sądzi, że niewielkie poprawki są wystarczające. Po ustaleniu zasad przychodzi czas na trening. Bohater, który chce opracować swoją Technikę musi poświęcić przynajmniej 100 godzin na jej wypracowanie, co oznacza, że będzie musiał trenować przez 3-4 godziny dziennie przez okrągły miesiąc. Po tym czasie może wykonać test danej Formy. Jeśli zakończy się sukcesem, gracz może wpisać na karcie bohatera nową Technikę. Porażka oznacza konieczność poświęcenia kolejnych 20 godzin. Gracz może wykonywać kolejne testy, do czasu aż uda mu się opracować tą Technikę. Pech w którymś z testów oznacza, że bohater musi rozpocząć naukę od początku (czyli poświęcić kolejne 100 godzin). Wyjątkowy Sukces nie ma żadnego wpływu na naukę. Wymyślanie własnych Technik kosztuje Punkty Doświadczenia i Stylu.

Tworzenie własnych Form

Czasami zdarza się, że bohater zapragnie opracować swoją Formę, specyficzny styl walki, który uczyni go sławnym w Zhongguo. Jest to trudne zadanie i mało który mistrz walki kończy swoją pracę. Aby móc rozpocząć pracę nad własną Formą bohater kierowany przez gracza musi mieć poziom 16 w co najmniej 4 innych Formach (zarówno w Ataku, jak i Obronie). Przyjmuje się, że dopiero wtedy postać osiąga taki poziom doświadczenia, by móc samodzielnie rozpocząć opracowywanie własnej Formy.

Opracowanie podstaw danej Formy, czyli Ataku i Obrony zajmuje bohaterowi dwa lata, czyli po roku na każdą z tych umiejętności. Potem gracz musi opracować podstawowe Techniki, co zajmie co najmniej dwa miesiące. Kiedy to się skończy, może zacząć myśleć o skomplikowanych Technikach.

Gracz, pragnący opracować dla swojego bohatera jakąś Formę musi na początku rozpisać dokładnie na czym ma ten styl polegać, jakie będą jego silne i słabe strony. Jeśli ma to być sztuka walki jakąś bronią, może również opracować wygląd i działanie tej broni. Mistrz gry przegląda te notatki i akceptuje je lub nakazuje dokonanie zmian (ma to miejsce wtedy, jeśli dana Forma nie jest wystarczająco charakterystyczna, pochodzi od innej lub wykorzystuje broń, która jest wykorzystywana w innej Formie). Kiedy mistrz gry zaakceptuje daną Formę, bohater może rozpocząć pracę nad Formą.

Praca nad umiejętnościami podstawowymi danej Formy trwa dwa lata, po rok na Atak i Obronę. Po pierwszym roku gracz wykonuje test 4k6 przeciwko Zręczności bohatera. Wynik udany oznacza przyswojenie danej umiejętności podstawowej, natomiast porażka wskazuje ile dodatkowych miesięcy musi poświęcić, by się tej Formy nauczyć. Od wyniku odejmowana jest wartość Zręczności bohatera a wynik oznacza ilość dodatkowych miesięcy, jakie musi on spędzić nad daną umiejętnością. Kiedy ten czas upłynie ćwiczy rok nad drugą z umiejętności podstawowych (zawsze jest to Obrona, jako pierwszy opracowuje się Atak). Po upływie tego czasu wykonuje podobny test, jak poprzednio. Kiedy bohater pozna umiejętności podstawowe danej Formy, może zacząć tworzyć swoje Techniki.

Na początku gracz opracowuje dwie Techniki podstawowe danej Formy. W przypadku broni jest to zawsze Pchnięcie i Cios (lub Cięcie). W walce wręcz Kopnięcie oraz Cios. Techniki te opracowywane są na takich samych zasadach, jakie przedstawiono powyżej. Po nauce podstawowych Technik gracz zaczyna pracę nad bardziej zaawansowanymi. Potem może zacząć

pracę nad bardziej skomplikowanymi Technikami, na takich samych zasadach, jakie opisano powyżej. Trzecią Techniką, jaką opracuje dana postać powinna być Technika Pokazowa.

Tworzenie owych Form wymaga poświęcenia pewnej ilości Punktów Doświadczenia. Szczegóły znajdują się w rozdziale, dotyczącym doświadczenia.

Łączenie Technik

Podczas walki istnieje możliwość zadania wyjątkowo dużych obrażeń, poprzez użycie jednej lub kilku Technik naraz. Taka czynność nazywa się łączeniem Technik. Wojownik, który chce połączyć Techniki musi się liczyć z kilkoma ograniczeniami. Po pierwsze, łączone Techniki muszą pochodzić z jednej Formy walki, czyli nie może połączyć Szponów tygrysa z Podcięciem włócznią. Po drugie, bohater musi walczyć z jednym przeciwnikiem. Wykonanie tak skomplikowanej Techniki trwa zbyt długo, by nie dać nieprzyjacielowi szansy do ataku.

Łącząc Techniki gracz musi wykonać więcej, niż dwa testy by trafić przeciwnika. Zanim gracz zacznie rzucać kośćmi musi określić z jakich Technik będzie korzystał. Może zastosować jednocześnie nie więcej, niż pięć Technik (choć wykonanie aż pięciu Technik graniczy z cudem). Po ich określeniu wykonywany jest test ataku na umiejętność podstawową (np. Walka włócznią). Następnie obrońca testuje swoją umiejętność Obrony. Jeśli test atakującego się powiodł a obrońca swój obłął, atakujący wykonuje testy tych Technik, których użycie zadeklarował. Ciosy dochodzą do celu, jeżeli atakujący zda wszystkie testy. W przeciwnym wypadku jego ataki chybają (żaden nie dochodzi do celu).

Przykładowo, gracz dysponujący Formą Walka Włócznią chce jak najszybciej pokonać wroga, dysponującego Formą Pijanego Mistrza. Decyduje się na użycie połączonych Technik Pchnięcia, Gradu ciosów oraz Osłepienia. Aby jego atak się powiodł, musi wykonać zakończone sukcesem testy umiejętności Walka Włócznią oraz Technik, które zadeklarował a jego przeciwnik musi oblać test Obrony. Jeśli choć jeden test atakującego zakończy się porażką, atak nie dojdzie do celu.

Doświadczenie

Kim byłby człowiek bez swojej pamięci? Jak mógłby zwać się istotą ludzką, gdyby nie mógł przeanalizować swoich błędów? Bez możliwości gromadzenia doświadczeń byłibyśmy niczym. Dzięki pamięci możemy się uczyć, naprawiać lub unikać wcześniej popełnionych błędów. Doświadczenie to bardzo ważna rzecz.

Każdy bohater Zhongguo może zdobywać i wydawać Punkty Doświadczenia, dzięki czemu jego umiejętności wzrosną. Punkty Doświadczenia pozwalają uczyć się nowych umiejętności, rozwijać już posiadane a nawet zwiększać wartości atrybutów i opracowywać nowe Techniki. Poniżej opisano proces zdobywania i wydawania Punktów Doświadczenia.

Przyznawanie PD

Po zakończeniu każdego scenariusza mistrz gry przyznaje graczom Punkty Doświadczenia, które mogą później wydać na rozwój swoich zdolności. Podstawowe pytanie, dotyczące przyznawania PD brzmi: „Ile

ich dać graczom?”. Odpowiedź może być różna, w zależności od stylu, w jakim mistrz gry prowadzi przygody. Jeśli mistrz gry woli grę realistyczną, imitującą rzeczywistość tak bardzo, jak to możliwe, powinien przyznać około 5 Punktów Doświadczenia za każdą sesję (np. jeśli rozegranie całego scenariusza zajęło 4 sesje gry, prowadzący powinien nagrodzić graczy liczbą około 20 PD). Mistrzowie gry, lubiący bardziej dynamiczne zmiany i rozwój bohaterów powinni przyznawać ich kilkakrotnie więcej, około 15-20 za każdą sesję gry. Najrozsądniejsze wydaje się zatem połączenie tych dwóch stylów, gracze powinni zatem być nagrodzeni liczbą około 10 PD za sesję. Taka liczba wystarczy, by gracz rozwinął swoją postać, jednak na tyle nieznacznie, by nie wzmocniło to jego bohatera zbyt szybko.

Wydawanie PD

Punkty Doświadczenia można wydać na jeden znia można wydać na jeden zapisano wszystkie możliwości.

1. Rozwój atrybutów: aby zwiększyć wartość któregoś z atrybutów bohatera, gracz musi wydać dziesięciokrotnie większą ilość PD, niż wynosi obecny poziom tego atrybutu. Przykładowo, gracz, chcący rozwinąć Wiedzę bohatera z wartości 9 na 10 musi zapłacić 90 PD.
2. Rozwój umiejętności: aby zwiększyć poziom umiejętności swojego bohatera, gracz musi wydać ilość PD odpowiadającą połowie aktualnego poziomu tej umiejętności (zaokrąglone w górę). Gracz, chcący zwiększyć poziom Zimnej Krwi swojego bohatera z 16 na 17 musi wydać 8PD.
3. Rozwój umiejętności podstawowej: zwiększenie umiejętności podstawowej bohatera (czyli Shinobi, Ataku lub Obrony z Form walki oraz Ataku i Tworzenia z Form magicznych) kosztuje liczbę punktów, równą aktualnemu poziomowi tej umiejętności. Przykładowo, zwiększenie poziomu Ataku w stylu Min He Quan z 12 na 13 kosztuje 12PD.
4. Rozwój Techniki: aby zwiększyć którąś z Techniki bohatera, gracz musi wydać ilość PD odpowiadającą połowie aktualnego poziomu tej Techniki (zaokrąglone w górę). Przykładowo, zwiększenie z 18 na 19 Techniki Szpony Tygrysa kosztuje 9 PD.
5. Wybór nowej umiejętności: nauka umiejętności, w której nie ma się żadnego poziomu kosztuje 5 PD. Osiąga się dzięki temu poziom podstawowy (wymieniony przy danej umiejętności w nawiasie). Tyle samo PD kosztuje wybór nowej Techniki z Formy, którą się już zna.
6. Wybór nowej umiejętności podstawowej (Formy Shinobi, Form walki, lub magicznych): nauka umiejętności, w której nie ma się żadnego poziomu kosztuje 10 PD. Osiąga się dzięki temu poziom podstawowy (wymieniony przy danej umiejętności w nawiasie).
7. Opracowywanie nowych Techniki: opracowanie każdej nowej Techniki wymaga wydania 20 PD.
8. Opracowywanie nowych Form: opracowanie każdej umiejętności podstawowej kosztuje 30 PD.
9. Opracowywanie nowych Formuł: opracowanie nowej Formuły wymaga wydania 15 PD.
10. Skorzystanie z niektórych Formuł wymaga poświęcenia PD, konkretne wartości zostały wymienione przy opisie Formuł.

Sława i Styl

W świecie Zhongguo najważniejsza, prócz umiejętności, jest reputacja. Każdy człowiek krąży w nieustannie wirującym kole zależności, wobec samego siebie, swojego sumienia, innych ludzi i całego świata. Choć reputacja nie ma najmniejszego wpływu na samą osobę, może spowodować, że drzwi każdego domu staną przed nią otworem, może również spowodować wygnanie bohatera ze Szkoły i odwrócenie się od niego przyjaciół. Ludzie oceniają się nawzajem po czynach: tych dobrych, jak i złych i stają się tym samym sędziami dla siebie nawzajem.

Reputację bohatera podzielona została na trzy elementy: jego Dobrą i Złą Sławę, reprezentujące jego dobre i złe uczynki oraz Styl, reprezentujący klasę bohatera, jego oddanie zasadom rządzącym Szkołą i ich wypełnianie.

Sława

Pytasz się mnie, czym jest sława? Sława to coś, co powoduje, że ludzie traktują cię z szacunkiem. To siła, która zmusza innych, by przeprosili cię, zamiast walczyć. Sława to moc, która pokonuje wrogów, zanim rozpocznie się walka. Jak każda inna rzecz, sława ma dwie strony. Pierwszą z nich jest Dobra Sława, cecha, która świadczy jak dobrym Shihan jesteś, która mówi innym, jak doskonale posługujesz się bronią. Druga to Zła Sława. Zdobywasz ją, ilekroć łamiesz zasady, rządzące pojedynkami, kiedy stosujesz brutalne, prymitywne Techniki, kiedy łamiesz oficjalnie złożone słowo.

Jak działa Dobra Sława?

Dobra Sława jest cechą, która pozwala zakończyć walkę, zanim się jeszcze rozpocznie. Kiedy dwóch Shihan spotyka się przed walką, każdy z nich wykonuje test Sławy. Rzuci 4k6 i porównuje wynik ze Sławą swojego przeciwnika. Jeśli osoba o wyższej sławie rozpozna tą o mniejszej, jest w stanie domyślić się, jakie style walki opanowała (mistrz gry powinien przekazać tę informację graczowi). Jeśli natomiast osoba o mniejszej Sławie rozpozna tą o większej, zaczyna ogarniać ją przerażenie. Doskonale orientuje się, że przeciwnik



Dlaczego to tak długo trwa?

Złą Sławę traci się znacznie trudniej. Dlaczego? Powód jest prosty. Ludzie dużo dłużej pamiętają złe czyny, doskonale wiedzą, jakie grzechy ma bohater na sumieniu. Z czasem wspomnienia się zaciera, jednak o złych czynach blakną wolniej.



disponuje większymi umiejętnościami i to on jest faworytem w tej walce. Osoba ta musi wykonać test Zimnej Krwi. Udany oznacza, że jest w stanie zmusić się do walki, jednak wykonując ataki otrzymuje ujemny modyfikator do umiejętności równy różnicy jej Sławy i Sławy przeciwnika. Krytyczny sukces przy teście Zimnej Krwi likwiduje ten modyfikator. Porażka przy teście oznacza uzyskanie ujemnego modyfikatora, jak powyżej, ponadto przez pierwsze 10 rund walki osoba ta jest w stanie jedynie się bronić. Pech oznacza, że nie jest w stanie rozpocząć walki i wycofuje się z niej, przepraszając przeciwnika.

Jak działa Zła Sława?

Zła Sława jest rzeczą, której gracz powinien za wszelką cenę unikać. Złą Sławę otrzymuje się, kiedy łamie się zasady swojej Szkoły, kiedy zabija się niewinne osoby, krótko mówiąc, kiedy popełnia się złe czyny. Osoba, której Zła Sława zrówna się z Dobrą staje się czarnym charakterem, uosobieniem wszystkiego, co w Szkole bohatera uznano za złe. Jeśli postać gracza będzie miała taką ilość punktów Złej Sławy, że zrówna się lub przewyższy Dobrą, gracz traci tą postać i przechodzi ona w ręce prowadzącego jako czarny charakter.

Zdobywanie Dobrej Sławy

Sposobów na zdobycie Dobrej Sławy jest wiele. Poniżej opisano najprostsze z nich:

1. Pojedynek: bohater, który zwyciężył przeciwnika w walce i wypełnił podczas niej wszystkie przykazania swojej Szkoły (rozpoczął od Techniki pokazowej, nie złamał żadnej zasady uczelni) otrzymuje 1 punkt Dobrej Sławy, jeśli tą walkę widziało grono przynajmniej 5 osób.
2. Bohater, który wypełni złożoną publicznie przysięgę, dotyczącą jakiejś ważnej sprawy (np. odbicia porwanej córki jednego z jego przyjaciół, pokonanie demona, który grozi okolicy) otrzymuje 1 punkt Dobrej Sławy.
3. Postać, która opracuje własną Technikę i zastosuje ją po raz pierwszy z sukcesem w walce, którą ogląda grono minimum 5 osób, otrzymuje 1 punkt Dobrej Sławy.
4. Bohater, który dokona publicznie jakiegoś heroicznego czynu, uznanego za niemożliwy (np. wykona Technikę, uznaną za ekstremalnie trudną) może otrzymać 1 punkt Dobrej Sławy.
5. Bohater może otrzymać 1 punkt Dobrej Sławy za każde 5 punktów Stylu, które poświęci na ten cel.

Tracenie Sławy

Sposoby na utracenie Dobrej Sławy są dwa. Pierwszy z nich jest spowodowany stosowaniem niektórych Techniki, ograniczaniem się do stosowania w walce podstawowych manewrów, itp. Po każdej walce, w której bohater nie uzyskał żadnego punktu Stylu poziom jego Dobrej Sławy zmniejsza się o 1. Drugą przyczyną tracenia Sławy jest czas. Co miesiąc czasu gry należy odjąć 1 od poziomu Dobrej Sławy bohatera.

Aby zmniejszyć poziom swojej Złej Sławy należy wydać 10 punktów Stylu za każdy punkt, którego bohater chce się pozbyć, ponadto za każde 3 miesiące w świecie gry bohater zmniejsza swój poziom Złej Sławy o 1.

Styl

Styl jest czymś, co sprawia, że inni traktują Cię z szacunkiem. Nie jest tym samym, co Sława, jednak może zastąpić zarówno ją, jak i umiejętności. Ludzie patrząc na innych nie widzą, jak dobrze coś robi, a jedynie w jakim stylu i jakie przynosi to efekty. Dlatego Styl jest tak ważną cechą.

Uzyskiwanie punktów Stylu

Punkty Stylu można uzyskać w jeden jedyny sposób: wykonując określone czynności i Techniki. Bohater, który wykona Technikę otrzymuje wymienioną przy jej opisie ilość punktów Stylu. Ktoś, kto rozpoczyna walkę od ukłonu i wykonania Techniki pokazowej otrzymuje automatycznie 1 punkt Stylu. Osoba, która wykonuje po raz pierwszy opracowaną przez siebie Technikę otrzymuje 5 punktów Stylu. Jeśli podczas walki bohater zapowie wykorzystanie danej Techniki a następnie ją spróbuje wykonać (co daje jego przeciwnikowi modyfikator —1k6 do obrony) otrzymuje 2 punkty Stylu, jeśli zostanie ona wykonana prawidłowo a test Obrony się nie powiodł.

Wydawanie punktów Stylu

Punktów Stylu nie da się utracić a jedynie wydać. Poniżej zaznaczono w jaki sposób jest to możliwe.

1. Sława: bohater może, kosztem 5 punktów Stylu, zwiększyć swój poziom Dobrej Sławy lub, za 10 punktów, obniżyć o 1 poziom Złej Sławy.
2. Maskowanie braków: podczas walki bohater może wydać 5 punktów Stylu by otrzymać modyfikator —1k6 do testu jednej umiejętności.
3. Doświadczenie: bohater może wymienić punkty Stylu na Punkty Doświadczenia, zyskując 1 PD za każde 2 punkty Stylu.
4. Nowe Techniki: aby opracować nową Technikę bohater musi, oprócz wydawania określonej ilości Punktów Doświadczenia, również 5 punktów Stylu. Punkty te wracają do bohatera, kiedy po raz pierwszy wykona nową Technikę.

Magia

Poniżej znajdują się informacje, dotyczące magii w Zhongguo, poczynszy od opisu teorii magii po zasady i listy konkretnych Formuł kończąc.

Historia Magii

W obecnych czasach sztuka magiczna jest domeną jednej, jedynej kasty społecznej: mnichów Sohei, wykorzystujących potężne Formuły do czynienia cudów. Nie zawsze tak było. Posłuchajcie opowieści o tym, jak zmieniano się oblicze magii na Ziemiach Środka...

Zamierzchle czasy

W dawnych czasach, przed powstaniem cesarstwa dysponowaliśmy Trzema Sztukami: Magią Zakłęt, Modlitw oraz Alchemii. Świat pełen był czarodziei, którzy byli w stanie dokonać cudów. Ludzie mieli moc wskrzeszania zmarłych, regeneracji kończyn, stawiania się niewidzialnym oraz wiele innych rzeczy, o których nie mamy dziś pojęcia. Czasy te jednak minęły. Nie mam pojęcia, co rozniewało duchy tak, że odebrały nam moc czarowania, musiały to być jednak wiel-



Pokonywanie nowiojuszy

Kiedy bohater gracza spotka się z osobą o umiejętnościach w żadnym stopniu mu nie dorównującą i dojdzie do pojedynku, mistrz gry nie powinien za wygraną walkę przyznawać graczowi punktu Sławy. Otrzymuje się je za walkę z równorzędnym przeciwnikiem, nie za pokonywanie wieśniaków.



ka zbrodnia, skoro od kilku tysięcy lat nie jesteśmy w stanie korzystać z tych Sztuk.

Początki Magii

Magia w Zhongguo jest sztuką o bardzo starym rodowodzie. Już w zamierzchłych czasach przed powstaniem cesarstwa ludzie potrafili przyzywać duchy, które nakłaniali do wykonywania im drobnych przysług. Wtedy wystarczyła chwila modlitwy, by duch wykonał dla czarodzieja jakieś zadanie. Faktem jednak jest, że przysługi te miały małe znaczenie, duchy pomagały rozpalić ogień, zapewniały dobrą pogodę i spokojny sen. Z czasem zaczęli pojawiać się ludzie, twierdzący, że można siłą zmusić duchy do posłuszeństwa, że potrafią one wykonać zadania dużo bardziej poważne, niż wywołanie iskiarki, czy rozpędzenie deszczowych chmur. Ludzie ci zaczęli gromadzić się w niewielkich klasztorach, gdzie w zamkniętych grupach zaczęli badania nad silną odmianą magii.

Klasztory te były narażone na wiele niebezpieczeństw, z których największym była groźba bandyckiego napadu. Wiele takich zabudowań spłonęło z powodu ataku grupy banitów lub najazdu obcych wojsk. Mnisi, którzy nie dysponowali jeszcze magicznymi mocami, zwrócili się o pomoc do mistrzów szkół walki, prosząc o ochronę. Ci odmówili, zgodzili się jednak nauczyć mnichów sztuki samoobrony.

Do klasztorów zaczęli masowo przyjeżdżać nauczyciele sztuk walki. Dziedzińce tych budowli zaczęły rozbrzmiewać bojowymi krzykami, które wydawali podczas treningów sami mnisi. Z roku na rok ich umiejętności w walce rosły, jednak badania nad magią dalej tkwiły w tym samym punkcie. Wówczas do jednego z klasztorów przybył mistrz, który miał dość walki i pragnął spędzić resztę życia na medytacji. Na imię miał Sohei.

Sohei był wówczas najlepszym wojownikiem w całym cesarstwie. Jego umiejętności były tak wielkie, że nikt nie mógł stawić mu czoła w otwartej walce. Nigdy nie udało się go zaskoczyć ani otruć, choć wielokrotnie próbowano. Sohei był veteranem wielu bitew. W swoim życiu widział tak wiele krwi, że walka stała się dla niego przekleństwem. Miał dość odbierania innym życia, dlatego postanowił ukryć się przed światem w jednym z klasztorów. Przebywał tam przez wiele lat, ucząc swojej sztuki mnichów.

Sohei przyłączył się również do badań innych mnichów nad stworzeniem podstaw silnej magii. Nie są znane okoliczności, w jakich odkrył sekret pisania Formuł, faktem jednak jest, że to on stworzył podstawy magii, jaką znają setki osób w Zhongguo. Po jego śmierci zaczęto przekazywać odkrytą wiedzę innym klasztorom. Setki mnichów przez dziesiątki lat udoskonalaly sztukę Sohei. Po jakimś czasie przyjęto nazywać tak każdego adepta magii, który czerpał swoją moc z opracowanej przez samego Sohei metody. Mnisi zaobserwowali, że ludzie, którzy rozwijają ciało na równi z duchem osiągają dużo większą biegłość, niż ci, którzy nie znali sztuk walki. Rozpoczęto więc intensywny trening dla tych, którzy chcieli korzystać z magii. Tak w pełni uformowała się profesja, czy raczej klasa społeczna, znana w cesarstwie jako Sohei.

Magiczne istoty

W czasach, kiedy ludzi posiadali tak wielką moc, po Ziemi chodziły różne magiczne stworzenia, takie jak jednorożce, czy potężne smoki. Wszystkie te istoty były obdarzone inteligencją oraz, bardzo często, złośliwym charakterem, który czynił z nich śmiertelnych wrogów

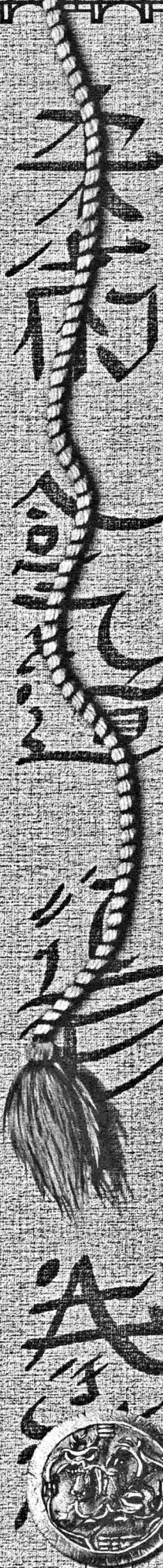


ludzkości. Największym zagrożeniem były demony, istoty magiczne, których nie sposób scharakteryzować. Każdy z nich miał własne imię, dysponował charakterystycznymi dla niego zdolnościami. Jedne potrafiły ziać ogniem, inne miały moc oczarowywania ludzi. Jeszcze inne potrafiły uczynić z człowieka eksplodującą pułapkę...

Kiedy ludzie stracili moc czynienia cudów, magiczne istoty również zaczęły znikać. Jako pierwsze znikły jednorożce, później zjawisko dosięgło resztę gatunków. Wraz z upływem lat spotykało się je coraz rzadziej... W dzisiejszych czasach niemal zupełnie przestały się pojawiać. Nie znaczy to, że nie ma ich wśród ludzi. Wiadomym jest fakt, że smoki, jednorożce oraz inne stworzenia (w tym część demonów) potrafiła przyjmować ludzkie kształty (to od nich ludzie nauczyli się Charakteryzacji). Może nawet nie będziesz wiedział, kiedy spotkasz się z istotą starszą, niż cesarstwo...

Formuły

Magią, którą znają Sohei, polega na korzystaniu z mocy duchów. Mnich, który chce użyć swojej mocy musi stworzyć pasek papieru, zwany właśnie Formułą, na którym zapisuje słowa modlitwy do ducha, którego prosi o pomoc. Różne duchy dają różne przysługi, więc Sohei musi wiedzieć, do którego konkretnie może się zwrócić. Sztuka ta ma jednak kilka ograniczeń: po pierwsze, mnich może mieć jedynie jedną kopię znanej Formuły na raz (nie może przygotować sobie czterdziestu Formuł Leczenia). Po drugie, sam proces tworzenia Formuł jest pracochłonny, znaki muszą być wyrysowane bardzo dokładne. Do tworzenia Formuł potrzebny jest specyficzny papier oraz atrament, które nie należą do najtańszych. Pomimo tych ograniczeń Sohei pozostaje potężnym człowiekiem, zdol-





nym przełamać ograniczenia, wiążące wojowników oraz Shinobi.

Duchy

Moc Formuł pochodzi od duchów, które opiekują się światem. Czym one są nikt nie wie, ludzie stracili możliwość porozumiewania się z nimi bardzo dawno temu. Wiemy jednak, że chronią wszystkie żywe istoty. Każdy człowiek, każde drzewo i zwierzę posiada ducha, który jest jego opiekunem. Niektóre patronują ideom, inne poszczególnym zawodom. Większość jednak opiekuje się konkretnymi stworzeniami.

Nikt nie widział i nigdy nie zobaczy ducha. Duchy nie mają ciała i nie mogą oddziaływać, jak my w materialnym świecie. Każdy z nich posiada zamiast tego pewną moc, którą dzieli się z tymi, którzy jej potrzebują. Wystarczy poznać słowa modlitwy i zapisać ją w odpowiedniej formie.

Skąd pochodzą duchy? Większość z nich jest na świecie od zarania dziejów. Inne rodzą się, kiedy powstaje nowe drzewo, rodzi się dziecko, czy zwierzę. Nie znaczy to, że w momencie śmierci człowieka jego duch umiera. Wręcz przeciwnie, przenosi się do innego ciała lub istoty, która się właśnie rodzi. Według legend duchy niektórych istot, które nie chcą odrodzić się w innym ciele pozostają w „wolnym” stanie, nie przypisane do żadnego ciała. Takie osoby opiekują się jakimiś miejscami lub swoimi potomkami. Tak przynajmniej głosi legenda...

Zasady korzystania z Formuł

Sohei, który pragnie skorzystać z Formuły musi ją najpierw przygotować. Wykorzystuje w tym celu specjalny pasek papieru, mierzący cal szerokości i trzy cale długości. Na tym pasku wypisuje (specjalnie przygotowanym do tego celu atramentem) słowa modlitwy kierowane do ducha, którego prosi się o pomoc. Tworząc Formułę wykonuje się dwa testy: Umiejętności podstawowej Tworzenie Formuł (danej Formy magicznej) a następnie Formuły, którą chce stworzyć. Jeśli

oba zakończyły się sukcesem, Formuła zostaje poprawnie zapisana. Jeśli któryś zakończył się porażką, pasek i atrament został zmarnowany. Test tworzenia Formuły jest jedynym, w którym ignoruje się Wyjątkowe Sukcesy oraz Pech.

Istnieje jedno ograniczenie w ilości posiadanych Formuł: Sohei może posiadać jedynie jedną przygotowaną wcześniej Formułę danego typu, tzn. może mieć różne Formuły danej Formy, lecz każdą z nich w jednym egzemplarzu (nie może mieć trzech Leczeń).

Na stworzenie jednej Formuły Sohei potrzebuje pięciu minut.

Choć Formuły można traktować jak Techniki, nie można ich ze sobą łączyć. Kiedy Sohei chce przyczepić pasek z Formułą na ciele przeciwnika (wszystkie Formuły, kiedy dotkną celu, przylegają do niego mocno i nie mogą być zerwane przed upływem określonego czasu, ewentualnie na zasadach wymienionych przy konkretnej Formule) wykonuje test Ataku danej Formy magicznej oraz Formuły, którą przyczepia. Podczas walki nie może przyczepiać ich sobie (choć może uczynić to bezpośrednio przed nią).

Poniżej znajduje się kompletna lista wszystkich znanych Formuł magicznych. Przy każdej z nich podano podstawowe poziomy danej umiejętności i Formuły (podane w nawiasie przy ich nazwach). Dalej znajduje się opis działania wraz z informacjami dotyczącymi obrażeń lub innych rzeczy, których dotyczą. Na koniec zamieszczono informacje, w jaki sposób używa się tych Formuł i na czym można ich użyć.

Lista Formuł

Forma ognia (Atak ZR-1 Tworzenie SW-2)

Jest to najpopularniejsza Forma ze wszystkich, ze względu na swoją przydatność w walce. Forma ognia jest bardzo efektowna, pozwala bowiem wywoływać potężne eksplozje i przywoływać magiczny ogień, którego już sam widok może przerazić.

Płonąca dłoń (SW-5)

Formuły tej używa się przed walką. Umieszczona na przedramieniu sprawia, że dłoń bohatera zaczyna płonąć magicznym ogniem. Płomienie nie rani osoby, do ręki której przyczepiono Formułę, jednak przeciwnikom zadaje obrażenia (równie 1k6 do ilości zadanych płonąca dłońią obrażeń). Test tej Formuły wykonuje się jedynie wtedy, gdy się ją tworzy. Formuła działa przez 10 minut, po czym papier wypala się na popiół. Aby usunąć tę Formułę z ciała Sohei, przeciwnik musi wykonać test Ataku i dowolnej Techniki walki wręcz, opierającej się o użycie dłoni, a Sohei musi się nie udać test Obrony Formy, z której korzysta.

Zianie ogniem (SW-8)

Sohei, który chce skorzystać z tej potężnej Formuły przyczepia pasek papieru do swojej szyi. Dopóki tkwi on w tym miejscu, mnich może ziać ogniem niczym smok. Traktuje się to jako normalny atak (Sohei wykonuje test Ataku i Ziania ogniem, przeciwnik Obrony). Ogień zadaje obrażenia równe SW Sohei+1k6. Po 10 minutach od przyczepienia, Formuła wypala się na popiół i przestaje działać. Kiedy umieszcza się na ciele tę Formułę, nie wykonuje się żadnego testu. Aby usunąć tę Formułę z ciała Sohei, przeciwnik musi wykonać test Ataku i dowolnej Techniki walki wręcz, opierającej się na użyciu dłoni, a Sohei musi się nie udać test Obrony Formy, z której korzysta.

Płonące ostrze (SW-8)

Formuła ta pozwala pokryć ostrze broni, do której ją przyczepiono (może to być np. włócznia, miecz-hak ale nie pałka) magicznym płomieniem, dzięki czemu zadaje większe niż zwykle obrażenia (dodaje się +1k6). Po 10 minutach od przyczepienia Formuła wypala się na popiół i ogień gaśnie.

Eksplozja (SW-8)

Formuła ta jest bardzo niebezpieczna, należy ją przechowywać w specjalnym pojemniku, wypełnionym wodą. Kiedy przyczepi się ją do jakiejś powierzchni, eksploduje po 10 sekundach, zadając 1k10+SW Sohei obrażeń w promieniu 10 metrów oraz połowę tej wartości w promieniu 11-20 metrów. Test wykonuje się jedynie wtedy, gdy chce się ją przyczepić do ciała przeciwnika (który nie może jej odczepić). Jeśli wróg wykona test Obrony, adept nie przyczepia Formuły, choć nie marnuje jej (Pech w teście oznacza przyczepienie jej do siebie).

Kula ognia (SW-8)

Adept przyczepia tę Formułę do swojej dłoni, dzięki czemu zyskuje możliwość wypuszczania ku przeciwnikom potężnych kul magicznego ognia. Przez następne dwie minuty może wypuszczać po jednej kuli na sekundę. Kule ognia trafiają bezbłędnie do celu (wystarczy wykonać test Ataku, by trafiły) i nie da się ich uniknąć w żaden sposób (przeciwnik nie może wykonać testu Obrony). Każda kula zadaje 1k10 obrażeń. Kiedy przyczepia się tę Formułę do ciała, nie wykonuje się żadnego testu. Aby usunąć tę Formułę z ciała Sohei, przeciwnik musi wykonać test Ataku i dowolnej Techniki walki wręcz, opierającej się na użyciu dłoni, a Sohei musi się nie udać test Obrony Formy, z której korzysta.

Ochrona przed ogniem (SW-6)

Formułę tę umieszcza się na czole osoby, którą chce się ochronić przed ogniem. Od tej pory, przez najbliższą godzinę, nie odnosi ona żadnych obrażeń od ognia, nawet pochodzenia magicznego. Kiedy przyczepia się ją do ciała, nie wykonuje się żadnego testu. Aby usunąć tę Formułę z ciała Sohei, przeciwnik musi wykonać test Ataku i dowolnej Techniki walki wręcz, opierającej się na użyciu dłoni, a Sohei musi się nie udać test Obrony Formy, z której korzysta.

Samozapłon (SW-10)

Formuła ma podobne działanie, jak Eksplozja, lecz działa jedynie na ludzi. Po przyczepieniu jej, zapala osobę, do której ją przyczepiono, zadając Śmiertelną ranę. Jeśli test Ataku Sohei zakończył się Pechem, przyczepia ją do siebie. Poziom tej Formuły nigdy nie może przekroczyć poziomu 16 punktów.

Palenie duszy (SW-10)

Formuła ta jest wykorzystywana jako pułapka. Umieszcza się ją na przedmiocie, który ma dotknąć przyszła ofiara. Kiedy to zrobi, magiczny ogień spowija jej ducha, zadając straszliwy ból. Efektem jest utrata przytomności, która trwa około ośmiu godzin. Z Palenia duszy można skorzystać podczas walki, przyczepiając Formułę do ubrania lub uzbrojenia wroga. Wymaga to standardowego testu Ataku i porażki w teście Obrony przeciwnika.

Forma Ziemi (Atak ZR-2 Tworzenie SW-2)

Forma magii opartej na żywiole ziemi koncentruje się na ochronie, leczeniu oraz wzmacnianiu istniejących konstrukcji. W dawnych czasach to właśnie Zakłęcia tej Formy pozwalały na wskrzeszanie zmarłych i regenerację utraconych kończyn. Dziś pozostaje jedynie namiastka dawnej siły, choć i tak jest to potężna moc.

Leczenie (SW-4)

Umieszczona bezpośrednio na ranie, zamyka ją. Każda rana może być zmniejszona o jeden poziom, kiedy przyłoży się do niej tę Formułę. Pozostaje na ciele ranego do czasu całkowitego zaleczenia rany (w tym czasie nie można przyczepiać ofierze kolejnych Formuł Leczenia), dwukrotnie przyspieszając proces regeneracji.

Ręka ze stali (SW-6)

Formuła ta jest umieszczana na stałe, wewnątrz specjalnej metalowej konstrukcji, która ma być protezą dla człowieka pozbawionego ręki. Stworzenie takiej protezy i użycie Formuły kosztuje 30 PD. Raz przytwierdzona, ręka staje się „żywa” - palce poruszają się, ręka zgina się w stawach, jak normalna. Osoba, posiadająca dwie metalowe ręce redukuje odniesione obrażenia o 1 poziom. Ponadto ciosy zadawane takimi rękami są silniejsze - do obrażeń wynikających z Techniki (jedynie przy walce bez broni) dodaje się 2 punkty.

Wytrzymałość (SW-6)

Formuła ta może być umieszczona na ciele żywej osoby lub jakiegos przedmiotu. Jeśli przyczepi się ją do żywej osoby, jej skóra uzyskuje niezwykłą odporność na ciosy, stając się ekwiwalentem średniego pancerza, jednak bez ujemnych modyfikatorów do testów. Umieszczony na przedmiocie, zabezpiecza go przed uszkodzeniem w jakikolwiek sposób (po prostu nie da się go zniszczyć ani uszkodzić). Formuła działa przez godzinę, choć może być utrwalona na stałe, jeśli wyrysuje się ją na danym przedmiocie (lecz nie na żywej istocie ani ręce, stworzonej dzięki opisaniej wcześniej Formule). Utrwalenie kosztuje 15 PD. Z Formuły tej nie da się skorzystać podczas walki. Kiedy przyczepia się ją do ciała, nie wykonuje się żadnego testu. Aby usunąć ją z ciała Sohei, przeciwnik musi wykonać test Ataku i dowolnej Techniki walki wręcz, opierającej się na użyciu dłoni, a Sohei musi się nie udać test Obrony Formy, z której korzysta.

Równowaga (SW-5)

Formuła ta pozwala na osiągnięcie stanu niezwykłego spokoju oraz wycucia we własnym ciele. Dzięki temu wszelkie testy Zimnej Krwi oraz Akrobatyki wykonuje się z pozytywnym modyfikatorem —1k6, dopóki ta Formuła działa (czyli przez godzinę). Nie można z niej skorzystać podczas walki. Kiedy przyczepia się ją do ciała (czoło) nie wykonuje się żadnego testu. Aby usunąć ją z ciała Sohei, przeciwnik musi wykonać test Ataku i dowolnej Techniki walki wręcz, opierającej się na użyciu dłoni, a Sohei musi się nie udać test Obrony Formy, z której korzysta.

Ciągła skal (SW-8)

Sohei korzysta z tej Formuły by unieruchomić wroga. Kiedy przyczepi się ją do kończyny, staje się ona dużo cięższa, utrudniając ruchy przeciwnika Sohei. Jeśli test Ataku zakończył się sukcesem a wróg zakończył Porażką swój test Obrony wykonuje się rzut 1k6. Wynik

1-4 oznacza, że Formułę przyczepiono do ręki lub nogi, co daje przeciwnikowi ujemny modyfikator +1k6 do czasu, aż Formuła przestanie działać. Wynik 5 lub 6 oznacza przyczepienie jej do korpusu lub głowy, co automatycznie unieruchamia wroga. Dobicie w ten sposób pokonanego przeciwnika powoduje otrzymanie 1 punktu Złej Sławy. Formuła działa 1 minutę i nie da się jej usunąć w żaden sposób.

Pięśń ze stali (SW-8)

Formuła ta przemienia skórę dłoni Sohei, do którego czoła się ją przyczepi, w żelazo. Od tej pory przez następne dwie minuty zadaje dużo silniejsze ciosy (powodują o 2 obrażenia więcej, niż normalnie). Formuły tej nie da się przyczepić podczas walki. Aby usunąć ją z ciała Sohei, przeciwnik musi wykonać test Ataku i dowolnej Techniki walki wręcz, opierającej się na użyciu dłoni, a Sohei musi się nie udać test Obrony Formy, z której korzysta.

Twardość (SW-6)

Formuła ta, przyczepiona do jakiegoś przedmiotu lub powierzchni, utwardza ją na okres godziny. Dzięki temu Sohei może bezpiecznie przejść po cienkim lodzie, nie ryzykując wpadnięcia do wody lub wzmocnić stary, sznurowy most, który grozi zawaleniem. Korzystając z tej Formuły nie wykonuje się żadnego testu. Aby ją odczepić również nie wykonuje się żadnego testu.

Trzęsienie ziemi (SW-10)

Sohei może skorzystać z potężnej magii tej Formuły jedynie w wyjątkowej okoliczności. Jej nieuzasadnione zastosowanie powoduje uzyskanie 1 punktu Złej Sławy. Umieszcza się ją na miejscu, które ma nawiedzić trzęsienie ziemi. Po dwóch-trzech godzinach następuje seria silnych wstrząsów, zdolnych zniszczyć kamienny budynek lub zawalić zamek. Trzęsienie jest bardzo długie, trwa około piętnastu minut. Każdorazowe użycie tej Formuły wymaga poświęcenia 10 PD.

Forma powietrza (Atak ZR-1 Tworzenie SW-2)

Forma ta pozwala w doskonały sposób kierować powietrzem w jego wszelakich aspektach. Sohei dysponujący wiedzą o magii opartej na żywiole powietrza jest w stanie znacznie wzmocnić swoje zdolności akrobatyczne, może kierować ruchami strumieni powietrza. Może wywołać na pewnym obszarze próżnię, co często wykorzystuje się w walce.

Lekkość powietrza (SW-3)

Formuła ta, umieszczona na ciele osoby znacznie zmniejsza jej masę podczas upadku oraz wysokości, na jaką może skakać. Dzięki tej Formule można skakać na dwukrotnie większe odległości niż normalnie, spadać z wysokości do stu metrów bez szkody dla zdrowia. Osoba, która korzysta z tej Formuły otrzymuje modyfikator —1k6 do wszelkich testów Akrobatyki oraz tych Techniki Shinobi, które wspomagają szybkość lub skakanie. Korzystając z niej nie wykonuje się żadnego testu i nie można robić tego podczas walki. Jej działanie kończy się po godzinie od umieszczenia.

Zatajenie zapachu (SW-5)

Formuła ta jest często wykorzystywana przez Shinobi w niektórych misjach. Pozwala na całkowite zatajenie swojego zapachu, co automatycznie wyklucza wszelkie pościgi z psami, itp. Korzystając z tej Formuły nie

wykonuje się żadnego testu. Nie można skorzystać z niej podczas walki. Jej działanie kończy się po ośmiu godzinach od umieszczenia na ciele.

Łatanie (SW-7)

Ta niezwykle widowiskowa Formuła jest wykorzystywana jedynie wtedy, gdy Sohei musi gdzieś szybko się dostać lub walczy z przeciwnikiem, dysponującym dużą przewagą. Umieszczona na klatce piersiowej, pozwala przez dziesięć minut latać (lewitować) z prędkością nie większą niż 100km/h. Podczas walki uzyskuje się dzięki niej modyfikator +1k6 do wszelkich testów Ataku wroga, jednak w walce Formuła zużywa się szybciej, bo po około minucie (czyli 20 rundach). Korzystając z niej nie wykonuje się żadnego testu. Nie można jej umieścić na ciele podczas walki.

Ochronny wir (SW-8)

Umieszczając tą Formułę na ciele Sohei przywołuje niewidzialny wir, który odchyła od niego wszelkie strzały oraz pociski mniejsze od nich przez najbliższe dziesięć minut. Ponadto utrudnia trafienie w walce wręcz, zapewniając modyfikator —2 do wszelkich testów Obrony (ale nie Techniki z których korzysta się w Obronie). Korzystając z niej nie wykonuje się żadnego testu. Nie można jej zastosować podczas walki.

Kierowanie strzałą (SW-10)

Ta bardzo trudna Formuła musi być umieszczona na czole osoby, która ma skorzystać jej mocy przynajmniej pięć minut przed jej pierwszym zastosowaniem. Po upływie tych pięciu minut osoba ta zyskuje niezwykle zmysł postrzegania prądów powietrznych oraz kierowania nimi. Od tej pory może, koncentrując się (co oznacza, że nie może być zaangażowana w walkę wręcz) odchyłać tor strzał a nawet je zawracać. Strzały na pewno nie trafiają w cel, jednak aby zawrócić pocisk w stronę jakiegoś wroga, osoba ta musi przejść test tej Formuły oraz Ataku Formy Powietrza (co oznacza, że jedynie Sohei mogą kierować strzałami na przeciwników). Jej działanie utrzymuje się przez trzy godziny.

Duszenie (SW-10)

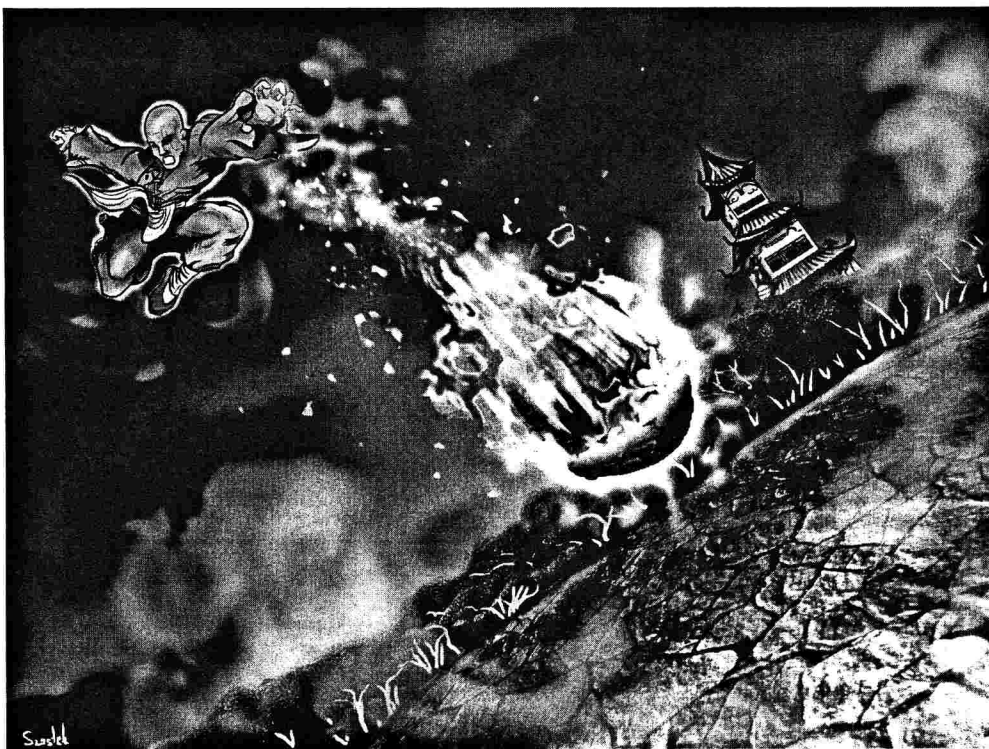
Z tej Formuły korzysta się podczas walki, umieszczając ją na ciele przeciwnika. Całe powietrze, jakie znajduje się w jego płucach zostaje wyssane a on sam zaczyna się dusić. Co rundę, którą spędza na ziemi, trzymając ręce przy szyi i próbując złapać oddech, ofiara otrzymuje Lekką ranę. Kiedy utraci przytomność (lecz nie wcześniej) Formuła odpada od ciała. Nie da się jej odczepić wcześniej. Dobicie przeciwnika, którego pozbawiono w ten sposób przytomności powoduje otrzymanie 1 punktu Złej Sławy.

Świeże powietrze (SW-6)

Formuła ta, umieszczona na ścianie lub suficie jakiegokolwiek pomieszczenia zapewnia wspaniałą świeżość powietrza. Nawet, kiedy pomieszczenie to zostanie hermetycznie zamknięte, osoby w nim uwięzione nie duszą się. Działa przez dzień lecz może być utrwalona na stałe kosztem 10 PD. Korzystając z tej Formuły nie wykonuje się żadnego testu. Nie można jej zastosować podczas walki.

Doskonały węch (SW-5)

Formuła ta jest wykorzystywana do tropienia osób, które nie pozostawiły żadnych śladów. Węch osoby, na której czole ją umieszczono, wyczula się do tego stopnia, że jest w stanie wyczuć poszukiwaną osobę z odle-



głości wielu mil. Przez najbliższe dwa dni jest w stanie podążać bezbłędnie jej śladem, może ponadto określić, jaka odległość dzieli go od poszukiwanego. Korzystając z tej Formuły nie wykonuje się żadnego testu. Nie można jej użyć podczas walki.

Forma wody (Atak ZR-2 Tworzenie SW-2)

Forma wody pozwala Sohei na manipulowanie tym żywiołem we wszelkiej formie, również pogodą. Była to pierwsza Forma, jaką stworzył Sohei kiedy badał możliwości magii. Jej adepci rzadko szafują się ze swoimi możliwościami, wolą pozostać w cieniu, ukryci. Bardzo często zdarza się, że tej Formy naucza się Shinobi, którzy posiadają talent magiczny.

Szósty zmysł (SW-4)

Umieszczając tą Formułę na czole, Sohei uzyskuje dodatkowy zmysł, który pozwala mu „czuć” obiekty, oddalone nawet o kilkaset metrów zmysłem podobnym do dotyku. Sohei potrafi określić fakturę tych przedmiotów oraz substancję, z której je wykonano. Ponadto jest w stanie wykryć wszelkie ruchome obiekty i odróżnić powiewające na wietrze gałęzie od Shinobi, skradającego się w cieniu. Moc Formuły działa przez osiem godzin. Korzystając z niej nie wykonuje się żadnego testu. Nie można jej zastosować podczas walki.

Oddychanie wodą (SW-4)

Jest to najprostsza ze znanych adeptom tej Formy Formuła. Pozwala, na krótki czas, uzyskać właściwą rybom zdolność do oddychania pod wodą. Znaczy to, że adept jest w stanie pozyskiwać tlen z wody a nie, że nie musi przez czas działania Formuły oddychać w ogóle (przykładowo, Sohei, który znajdzie się w zatrutych wodach umrze). Po godzinie od umieszczenia jej na czole Formuła rozpuszcza się w wodę. Korzystając z niej nie wykonuje się żadnego testu. Nie można jej użyć podczas walki.

Lekki niozym drewno (SW-4)

Umieszczenie tej Formuły na ciele jakiejś osoby zapobiega jej utonięciu, niezależnie od pogody oraz wzburzenia powierzchni wody. Ciało adepta staje się bardzo lekkie, przez co zachowuje się niczym kłoda drewna. Korzystając z niej nie wykonuje się żadnego testu. Nie można jej użyć podczas walki. Jej działanie utrzymuje się przez godzinę.

Wodoodporność (SW-5)

Formułę tą umieszcza się na pierwszej stronie ksiąg, które Sohei chce zabezpieczyć przed wodą. Od tej pory księga staje się całkowicie odporna na wodę, nie naruzy ona jej kartek w żaden sposób, chyba że strona, na której znajduje się Formuła zostanie oderwana. Użycie tej Formuły kosztuje 5 PD. Ma ona działanie stałe. Wodoodporność można użyć również na innych obiektach, takich jak ubrania, czy dachy domów.

Oczyszczanie (SW-5)

Formułę tą umieszcza się na ścianie jakiegoś naczynia. Znajdujący się w niej płyn zostaje oczyszczony ze wszelkich trucizn (w tym alkoholu). Ponadto, dopóki znajduje się ona na ścianie naczynia, wszelkie trucizny do niego wrzucone są natychmiast usuwane. Moc tej Formuły działa przez godzinę. Korzystając z niej nie wykonuje się żadnego testu.

Uderzenie błyskawicy (SW-9)

Formuła ta, aby zadziałała, musi być umieszczona na ciele przeciwnika, ponadto walka musi mieć miejsce podczas burzy. Jeśli się to uda (test Ataku i tej Formuły będzie udany a Obrony przeciwnika się nie powiedzie), w rundę później wroga uderza piorun, zadając mu Śmiertelną ranę. Formuły przytwierdzonej do celu nie da się odczepić, więc Sohei musi przechowywać ją w specjalnym pojemniku.

Chód po wodzie (SW-7)

Formułę tą przyczepia się do jednego z butów Sohei. Od tej pory, przez kolejne trzy godziny może poruszać się na wodzie, jakby chodził po twardej, ubitej ziemi. Jeśli użyje się jej podczas burzy może się zdarzyć, że fala nakryje Sohei. W tym wypadku zostaje wypchnięty na powierzchnię w ciągu dziesięciu-dwudziestu sekund. Formuły tej nie da się usunąć przed upłynięciem czasu jej działania. Nie można z niej skorzystać podczas walki.

Kontrolowanie pogody (SW-10)

Jest to najpotężniejsza Formuła, jaką dysponują adepci Formy wody, ponieważ pozwala na dokonanie straszliwych zniszczeń, zdolnych pochłoniąć setki istnień. Umieszcza się ją w miejscu, w którym chce się wywołać dany efekt pogodowy. W przeciągu godziny wystąpi pożądane zjawisko, którym może być wywołanie straszliwej burzy, gradobicia a nawet śnieżyca (w czasie lata), jak i rozproszenie chmur czy przywołanie dobrej pogody. Efekt obejmuje teren w promieniu wielu kilometrów i trwa około dwunastu godzin. Użycie tej Formuły wymaga poświęcenia 5 PD.

Forma umysłu (Atak ZR-3 Tworzenie SW)

Forma ta została opracowana po utworzeniu cesarstwa wewnątrz jednej ze szkół Rodziny Yaohzen, a stamtąd rozeszła się na całe Ziemie Środka. Jest najbardziej praktyczna ze wszystkich, choć wciąż niedoceniana i pogardzana. Forma umysłu pozwala czynić rzeczy, o których adepci innych mogą pomarzyć, choć mają one niewielką przydatność w bitwie. Forma ta jest najpopularniejsza w Rodzinie Yaohzen.

Ochrona umysłu (SW-4)

Formuła ta otacza umysł osoby, która przyczepiła ją do swojego czoła, chroniąc go przed wpływem wszelkich Formuł oddziaływujących na umysł (jak np. Telepatia). Jej działanie utrzymuje się przez dobę. Nie można z niej skorzystać podczas walki.

Test prawdy (SW-6)

Przyczepiając tą Formułę na czoło jakiejś osoby zmusza się ją na czas godziny do mówienia prawdy. Jeśli skłamie w tym czasie, zacznie ona płonąć a osoba będzie odczuwała ogromny ból (otrzyma Poważną ranę). Ogień płonie do czasu, aż człowiek ten powie prawdę lub do czasu upływu jej normalnego działania, w każdej minucie zadając Lekką ranę. Formuła nie zapobiega ukryciu prawdy lub pominięcia faktów, o ile nie zmieni to treści całej wypowiedzi.

Telekineza (SW-6)

Formuła ta, umieszczona na dłoni, pozwala manipulować przedmiotami odległymi do dwustu metrów tak, jakby znajdowały się w ręce Sohei. Oznacza to, że może on podnieść przedmioty, które normalnie mógłby podnieść o wymiarach, które nie przeszkadzałyby jemu samemu. Jest ona często wykorzystywana do walki na odległość. Mnich może walczyć swą bronią, jakby trzymał ją w dłoni, znajdując się w zasięgu działania magii, normalnie korzystając z Techniki. Przeciwnik nie jest w stanie nic mu w tym czasie zrobić. Moc Formuły utrzymuje się przez dwie minuty (około 30 rund walki), nie można jej uaktywnić w czasie trwania potyczki.

Telepatia (SW-6)

Formułę tą umieszcza się na czole osoby, która pragnie posiadać moc podsłuchiwania czyichś myśli. Przez kolejne dziesięć minut jest w stanie podsłuchiwać myśli innych istot oraz przeszukiwać ich wspomnienia poszukując określonych obrazów i zdarzeń. Osoba, której myśli się podgląda odczuwa podczas tego procesu silny ból głowy, który może skojarzyć z przeszukiwaniem wspomnień, jeśli ktoś wcześniej używał na niej tej Formuły. Nie można z niej korzystać podczas walki.

Wywołanie zagrożenia (SW-8)

Formuła ta umieszczana jest przy sercu osoby, która pragnie ochronić się przed wrogami, czyhającymi na jej życie. W czasie działania, czyli przez dziesięć godzin, automatycznie wykrywa obecność „złych myśli”, czyli myśli osób, które zamierzają ją skrzywdzić (zabić, okraść, itp.), które znajdują się w odległości do stu metrów od niej. Natężenie przeczucia mówi o rodzaju zagrożenia, Sohei poznaje również kierunek, z którego nadchodzi informacja.

Paraliż umysłowy (SW-8)

Formułę tą umieszcza się na czoło przeciwnika. Kiedy uda się to zrobić (akcja traktowana jak atak), jego umysł zostaje zablokowany na okres godziny a on sam upada, pozbawiony przytomności. Zabicie tak pokonanej osoby powoduje otrzymanie 1 punktu Złej Sławy.

Ślepotą (SW-10)

Adept umieszcza tą Formułę nad oczami przeciwnika. Skurcz, który potem następuje, powoduje silne zaciśnięcie jego powiek, co praktycznie powoduje ślepotę na czas dziesięciu minut. Osoba, która chce w ten sposób walczyć otrzymuje, poza standardowymi, modyfikator +2k6 do wszelkich testów umiejętności i Techniki. Formuły tej nie da się zerwać przed upływem jej działania.

Taroza siły woli (SW-10)

Moc tej Formuły, którą umieszcza się na czoło Sohei, przywołuje pole ochronne wokół niego, które zmniejsza o 2 stopnie wszelkie odnoszone przez niego rany. Pole to kumuluje się z noszonym pancerzem, choć w takim wypadku zmniejsza o 1 stopień odnoszone obrażenia (np. z średnim pancerzem zmniejsza rany o 3 stopnie). Formuły tej nie da się użyć podczas walki. Jej przyczepianie nie wymaga żadnego testu.

Tworzenie nowych Formuł

Proces tworzenia jest bardzo skomplikowany i czasochłonny. Najpierw Sohei musi określić, jakie mają być efekty, które Formuła ma wywoływać. Razem z Mistrzem Gry gracz określa wszelkie informacje dotyczące Formuł (poziom początkowy, zadawane obrażenia, itp.). W danej Formie mnich musi mieć co najmniej 16 poziom Ataku i Tworzenia. Kiedy to ustala, nadchodzi czas przeprowadzenia pierwszych testów. Mnich, który chce stworzyć Formułę, udaje się do siedziby swojej Szkoły i poszukuje wszelkich informacji na temat duchów, które mogłyby pożądaną efekt wywołać. Praca trwa dwa tygodnie, po upływie których wykonuje się test Teologii. Wynik pomyślny oznacza, że adept zdołał odnaleźć imię poszukiwanego ducha. Pech oznacza, że nigdy nie będzie mógł stworzyć Formuły o opracowanym efekcie, porażka oznacza konieczność kontynuowania badań (kolejny test może



wykonać po tygodniu). Kiedy już odnajdzie poszukiwane imię, przechodzi do opracowywania Formuły.

Kolejny miesiąc spędza na opracowywaniu słów modlitwy, kierowanej do ducha, którego prosi się o pomoc. Mnich spędza nad tym zadaniem co najmniej dziesięć godzin dziennie. Po upływie tego czasu może wykonać test Tworzenia. Wynik pomyślny oznacza, że zdobył upragnioną Formułę. Porażka oznacza konieczność pracy przez kolejne dwa tygodnie (co dwa tygodnie można wykonać test, w przypadku porażki należy pracować kolejne dwa tygodnie, do skutku). Pech oznacza, że mnich nigdy nie będzie mógł stworzyć tej Formuły.

Tsiengtao, Miasto Tysiąca Wojowników

Tsiengtao jest miastem o bogatej przeszłości. W dawnych czasach był to olbrzymi ośrodek miejski, najdalej wysunięte na północ miasto, jakie dzieliło Ziemię Środka od Pustyni Nomadów. Wraz z upływem lat Tsiengtao zaczęło rosnąć na znaczeniu. Stało się jednym z pięciu wielkich państw, które leżały na ziemiach, wchodzących obecnie w skład cesarstwa. Po utworzeniu Zhongguo miasto to zaczęło tracić na znaczeniu. Wielcy tego świata woleli przebywać w Sien Lao, a po przejęciu władzy przez Drugą Dynastię, w Wuhan. Sytuacja zmieniła się jednak, kiedy Tenno wywołał swój przewrót. Do Tsiengtao zaczęły ścinać tłumy Shihan, mistrzowie zaczęli zakładać tu szkoły. Miasto ponownie zaczęło się rozwijać.

Jednym z powodów zaistnienia takiej sytuacji było przejęcie władzy w mieście i prowincji przez stosunkowo niewielki ród Hunyuian. Jego członkowie założyli w mieście dziesiątki kuźni, w których przetapiano rudy wydobyte w pobliskich Sian Fenó (Szmaragdowych Górach). Ludzie, którzy pragnęli spokojnego życia i uczciwego zarobku zmierzali właśnie tutaj. W ciągu kilkudziesięciu lat Tsiengtao rozrosło się do rozmiarów czwartego co do wielkości miasta, po Wuhan, Sien Lao oraz Shenyan.

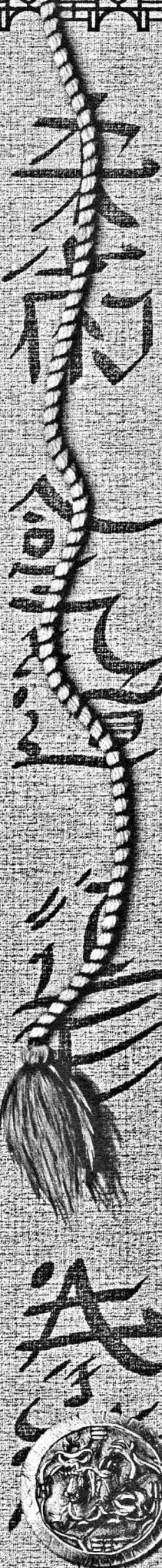
Opis miasta

Tsiengtao przecina niewielka rzeka, wypływająca z Sian Fenó, która sto kilometrów dalej wpada do Wielkiej Rzeki. Nosi ona nazwę Laosina, czyli Srebrna Wstęga i dzieli miasto na dwie duże dzielnice: Wschodnią oraz Zachodnią. Posłuchajmy zatem opowieści człowieka, który przechadza się pewnego letniego wieczoru po bogatszej, wschodniej dzielnicy miasta. Następnie przedstawione zostaną zapiski niejakiego Lsiana Li, historyka i Sohei, który całe życie spędził w zachodniej części miasta.

Część Wschodnia

Jak pięknie wygląda Tsiengtao o zmierzchu... Setki kolorowych lampionów oświetlają drogę przechodniom, wędrującym Szmaragdową Aleją. Dookoła same herbaciarnie, kasyna i domy rozrywki, jakie tylko można sobie wyobrazić. Idąc nie sposób pominąć niewielkiego budynku, w którym znajduje się Teatr Stu Dusz, najlepszy teatr w całym mieście. Bardzo często można spotkać aktorki, przechadzające się ulicami miasta. Wszystkie są dziwnie zadumane, zasmucone...

Szmaragdowa Aleja jest główną ulicą miasta, wychodzącą od pałacu Rodziny Hunyuian i ciągnącą się w stronę kupieckiej dzielnicy miasta. Nie mają na nią wstępu wozy oraz konni jeźdźcy. Powodem wprowadzenia



dzienia tego zakazu jest olbrzymia ilość przechodniów, jacy chodzą tymi ulicami przez całą dobę. Szmaragdowa Aleja jest miejscem pełnym hoteli, karczm oraz kasyn gry, w których można jednego wieczoru utracić lub zyskać fortunę.

Jednym ze sławniejszych budynków w tej dzielnicy jest Teatr Stu Dusz, prowadzony przez członków Rodziny Yaohzen. Niewiele osób zdaje sobie sprawę, że jest to jedna ze Szkół walki tej Rodziny, jedyna w Tsiengtao, w której naucza się sztuki podkradania się. A każda z aktorek jest Shinobi...

Kierując się w stronę pałacu nie sposób nie zauważyć dziesiątek patroli, jakie przechodzą wzdłuż tej ulicy. Żołnierze noszą wspaniałe, wypolerowane do połysku kolczugi. Uzbrowieni są we włócznie oraz szable, choć niektórzy z nich preferują halabardy. Idąc uliczkami nie sposób nie ulec atmosferze rozleniwienia... Ale to tylko pozory. Już po chwili zauważam grupkę walczących. To spotkali się uczniowie konkurujących ze sobą Szkół. Uważają, że najlepszym sposobem przetestowania swoich umiejętności jest walka. Strażnicy szybko reagują na takie incydenty, unieszkodliwiając walczących i wtrącając ich na noc do aresztu. Czasami nawet oni spoglądają przez chwilę na walczących, jeśli walka wydaje się być ciekawa.

W momencie, kiedy mijam się Warsztat Hiana, oczom osoby idącej ulicą ukazuje się wspaniały widok. Jest nim Fontanna Wieczności, piękna budowla z jadeitu oraz białego marmuru, stojąca w tym miejscu od ponad pięciuset lat. Podchodząc bliżej nie sposób nie zauważyć grupki młodych ludzi, rozmawiających niedaleko fontanny. Co chwilę ktoś wrzuca pieniążek do środka. Według legendy, życzenia wypowiedziane w momencie rzucania monety zawsze się sprawdzają. Inna legenda mówi o tym, że Tsiengtao ulegnie zagładzie, kiedy Fontanna zostanie zniszczona...

Kierując się Szmaragdową Aleją w stronę pałacu napotyka się przepiękną Fontannę Wieczności, symbol Tsiengtao. Została ona zbudowana ze sprowadzonego z morza jadeitu oraz marmuru. Sohei zapisali na blokach kamienia Formuły, zabezpieczające przed zniszczeniem, co sprawiło, że w ciągu pięciuset lat fontanna nie zmieniła się ani trochę. Ma ona średnicę około dziesięciu metrów, a w jej środku znajduje się posąg czterech jeźdźców, odzianych we wspaniałe zbroje. Każdy z nich (posągi są zwrócone w każdą z czterech stron świata) ma w prawej dłoni szablę, w lewej zaś róg przyłożony do ust. Z nich właśnie tryska woda, podobnie jak z samego centrum fontanny, wprost do góry. Dno podświetlone jest stałym, delikatnym światłem, sprowadzonym do kamieni marmuru przez magię Sohei.

Okolice fontanny to zarazem najbezpieczniejsze miejsce w całym mieście, jak i okolica, w której można stracić życie. Bardzo często dochodzi tu do potyczek pomiędzy uczniami różnych Szkół. Walczą nie dlatego, że nienawidzą się nawzajem, ale dla przetestowania swoich umiejętności. Władze jednak uważają, że nie jest to odpowiednie do tego miejsce. Przez całą dobę w okolicy przechadza się dwanaście patroli po czterech strażników każdy, co ma zapewnić bezpieczeństwo wszystkim, odwiedzającym Szmaragdową Aleję.

Kiedy spojrzę się na pałac, nie można oderwać od niego wzroku przez długi czas. Jest to budowla urzekającej piękności, położona na wzgórzu. Aby dostać się do środka, należy przebyć płataninę przejść, bram i korytarzy. Dostępu do zamku broni pięciometrowy

mur, za którym znajduje się skomplikowany labirynt, którego geometrię znają nieliczni. Sam pałac jest wspaniałą, czterokondygnacyjną budowlą, łączącą w sobie obronność z pięknem. Dach pokryto czerwonymi dachówkami. Na samym szczycie znajdują się rzeźby, przedstawiające najwybitniejsze osobistości z historii cesarstwa. Jak głosi plotka, budowniczy zapłacił olbrzymią sumę za umieszczenie na ścianach i sklepieniu Formuł, zabezpieczających zamek przed bronią palną. Jak do tej pory nikt nawet nie próbował go zdobyć, więc plotkę o magicznej naturze ścian pałacu nikt nie jest w stanie potwierdzić dowodami.

Po chwili odwracam się i kieruję Ulicą Kupiecką w stronę Ogrodów. Kupiecka odchodzi od pałacu pod kątem około sześćdziesięciu stopni wobec Szmaragdowej Alei. Prowadzi ona przez dzielnicę rzemieślników i kupców, w pobliżu warsztatów słynnych na cały świat kowali Hunyuian. Sama droga wykonana jest z doskonale dopasowanych do siebie bloków kamiennych, które posypano piachem. Jest to obok Szmaragdowej Alei jedyna taka ulica w mieście. Idąc wzdłuż Ulicy Kupieckiej nie sposób nie zauważyć trzech Szkół, mieszczących się w tej dzielnicy. Są to Li Zheng, Aikaro (położona w sąsiedztwie pałacu) oraz Hoate. Ich sąsiedztwo nie powoduje jednak walk pomiędzy ich uczniami. Posiadają oni specjalnie do tego przeznaczone miejsce, ku któremu właśnie zmierzam.

Ogród, a właściwie Ogrody to olbrzymia połać terenu, który pracujący dla rodu Hunyuian ogrodnicy przemienili je w prawdziwe dzieło sztuki. Składa się on z idealnie przyciętych żywopłotów, uformowanych w labirynt „korytarzy”. Miejsce to od dawna cieszy się opinią sali treningowej uczniów wszystkich Szkół. Codziennie odbywa się tu ponad dziesięć pojedynków, w których bardzo rzadko ktoś ginie. Powodem tego jest etykieta Shihan, zabraniająca korzystania z groźnych dla życia wroga Technik. Nie znaczy to, że nikt nie zostaje ranny podczas walk, lecz takie wypadki zdarzają się bardzo rzadko...

Ogrody są miejscem, w którym każdy, kto tylko chce, może znaleźć przeciwnika. To tutaj uczniowie poszczególnych Szkół spotykają się, by wykazać, kto jest najlepszym wojownikiem. To tu również spotykają się, po zmroku, mistrzowie, walczący często na znacznie ostrzejszych zasadach.

Jest już po zmroku, dlatego nie będę wchodził do Dzielnicy Umarłych. Skąd taka nazwa? Trzydzieści lat temu miał tam miejsce straszliwy pożar, który zniszczył około stu budynków. Zniszczeniu uległy dwie Szkoły, garnizon (przeniesiony później do zachodniej dzielnicy) oraz wiele domów mieszkalnych. Śmierć poniosło ponad czterysta osób.

Od tej pory dzielnica ta nazywana jest Dzielnicą Umarłych. Wszędzie pełno tam wypalonych ruin, w zaułkach jest mnóstwo żebraków i bandytów; gotowych poderżnąć ci gardło nożem w zamian za jeden Juan. Ta dzielnica to otwarta rana na ciele miasta. Rana, która jeszcze długo będzie krwawić.

Pozostała część wschodniej części miasta jest raczej nieciekawa. W pobliżu Wstęgi znajduje się duża ilość magazynów - to tam działa Dłoń, czyli organizacja skupiająca wszystkich przestępców w mieście. Jak do tej pory Dłoń zajmowała się głównie przemytem, choć ostatnio mówi się o widowiskowych włamaniach. Dookoła dzielnicy, które opisałem, leżą nieciekawe obszary, znajdują się tam domy zwykłych ludzi: rybaków, rzemieślników oraz przedstawicieli wielu innych profesji, które występują w Tsiengtao. Acha, część wschodnią z zachodnią łączy jedynie dwa mosty, dla-

tego trzeba się pilnować, żeby nie paść ofiarą członków Dłoni, polujących na zagubionych przechodniów, chcących dostać się na drugą stronę miasta.

Część zachodnia

W porównaniu ze wschodnią częścią miasta dzielnica zachodnia wydaje się nieciekawa i bezbarwna. Są to jednak pozory, ponieważ w tej części miasta znajduje się dziewięć z piętnastu położonych bezpośrednio w mieście Szkół walki. Co prawda część z nich przyjmuje jedynie osoby o określonym statusie społecznym (jak np. Szkoła Cesarskich Łuczników, przyjmująca jedynie szlachciców), jednak wszyscy ci ludzie, trenujący codziennie te same Techniki zapewniają miastu wiele rozrywki.

W samym centrum zachodniej części miasta znajduje się Browar Tsiengtao, założony w roku 711 z inicjatywy niejakiego Siu Fenga, kupca, który przybył do miasta wraz z grupą obcokrajowców (prawdopodobnie byli to biali ludzie, pochodzący z dalekiego zachodu). Ludzie ci zbudowali browar. Piwo w cesarstwie nie było znane, przez co bardzo szybko Siu Feng stał się najbogatszym obywatelem w mieście. W piwie z jego browaru gustuje jednak bogatsza część społeczeństwa. Biedacy nadal swe smutki zalewają winem.

Dookoła Browaru rozciąga się dzielnica mieszkalno - kupiecka, w której znajdują się trzy Szkoły: Akari, Li Tao oraz Zhongxun. W północnej części miasta znajduje się jeszcze jedna, przeznaczona dla Sohei, Szkoła Zhongxun. Na północ od Browaru znajduje się obszar zamieszkały przez biedotę. Schronienie znajdują tam wszelkiej maści biedacy, bandyci i zabijaki, czyhające na kogoś bezbronnego, kogo będzie można ograbić. Dzielnica ta słynie ze specyficznej dla niej formy rozrywki. Są to walki na arenie, organizowane przez Dłoni. Bardzo często walki toczone są przez biedniejszych mistrzów sztuk walki, którzy w ten sposób starają się zarobić na życie. Nikt jednak nie zdecydowałby się wystąpić pod swoim prawdziwym imieniem - walki prowadzone są najczęściej do śmierci, co narusza kodeks honorowy większości Shihan. Czasami na arenę wrzuca się biedaków, „złowionych” w Dzielnicę Umarłych. Są oni zmuszani są do walki z dzikimi zwierzętami, łapanymi w różnych rejonach świata. Ostatnio popularne są sfory psów, choć „moda” zmienia się tak często, że nie sposób przewidzieć, jakie istoty zostaną rzucone do walki następnego dnia. Północna dzielnica słynie również jako „Dzielnica Złota i Błota”. Powodem tego jest olbrzymia ilość nielegalnych kasyn, domów rozrywki, magazynów, w których sprzedaje się nielegalne w cesarstwie towary oraz wspomniane wcześniej areny. W podziemiach jednego z nielegalnych magazynów ma swój warsztat Jin Suhai, stary człowiek, który przez ostatnie dwadzieścia lat służył na dworze cesarza jako rusznikarz. W warsztacie tym wykonuje broń palną oraz proch, które są oczywiście nielegalne. Plotka głosi, że klientami Jina są członkowie Rodziny Tenno. Inna plotka głosi, że sam Jin pochodzi z rodu Tenno.

Jeśli chodzi o pozostałe części miasta, nie ma w nich nic ciekawego, o czym można by wspomnieć w tym miejscu. Znajdują się tam zwykłe domy, warsztaty rzemieślników, strażnice oraz sklepiki i stragany. Spomiędzy tych budynków wyrastają mury Szkół walki. Mieszkając jakiś czas w mieście człowiek łatwo przyzwyczaja się do panującego gwaru, ogromnej liczby przechodniów, do wiecznych krzyków i często spotykanych walk. To jest chleb powszedni Tsiengtao.

Osobistości

Pośród zwykłych mieszkańców miasta można spotkać również takich, którzy skrywają swe tajemnice. Są to czasami znani w całym cesarstwie bohaterowie, którzy osiedli w Tsiengtao chcąc ukryć się przed sławą. Poniżej znajduje się opis kilku takich osób, wraz z ich pobieżną historią i motywacjami. Jeśli jesteś graczem, przejdź do następnego rozdziału. Nie czytaj tych informacji i nie psuj sobie ani mistrzowi gry zabawy.

Hien Chu

Kiedy spojrzysz na tego mężczyznę pierwszą rzeczą, jaka uderza jest niezmierny spokój, jaki panuje na twarzy Hiana. Jest on mężczyzną w wieku około trzydziestu pięciu lat o długich, czarnych włosach sięgających mu karku z tyłu, a oczu z przodu. Czesze je najczęściej na bok, przedzielając dokładnie przez środek głowy. Hien jest stolarzem i mieszka w Tsiengtao od ponad trzech lat. Przybył do miasta nie mając ani grosza, jednak w krótkim czasie dorobił się własnego warsztatu. Chu jest człowiekiem, po którym widać, że jest szczególnie kocha swoją pracę i spokojne życie w wielu przyczyn. Największą jest jego tożsamość. Hien Chu w rzeczywistości jest Jainem Chan, największym mistrzem walki w całym cesarstwie. Uciekając przed sławą skrył się w Tsiengtao i mieszka w nim, wykonując normalną pracę. Jain jest z tego bardzo zadowolony, nie może już patrzeć na krew, nie chce więcej walczyć. Nie chce, by zmuszano go do walki. Pragnie jedynie spokoju.

Jin Suhai

Jin Suhai nazywa się naprawdę Jin Su Tenno i jest jednym z niewielu żywych świadków upadku swojej Rodziny. Kiedy pogrom się rozpoczął miał dopiero cztery lata. Wraz z ojcem, który był doskonałym Shinobi wyruszył w góry, gdzie żyli razem przez trzy lata, podczas których trwała nagonka na zamachowców. Kiedy sprawa przycichła, ojciec przybrał nowe imię i twarz i jako mistrz Ośmiu Pijanych Bóstw wędrował po świecie. Nikt nie wiedział, skąd zdobył te Techniki do dnia, kiedy przyszło mu je wykorzystać. Wówczas okazało się, że była to jedynie mistyfikacja. Ojciec Jina nie znał żadnych Technik tego stylu.

Młody chłopiec dorastał w atmosferze nienawiści. Ojciec pouczał go o tym, że cały świat nienawidzi Rodziny Tenno za to, że odważyła się wystąpić przeciwko złej władzy. Ojciec wpoił mu do głowy ten „rodzinny” nacjonalizm, nauczył żyć nienawiścią. Powiedział również synowi, że wszyscy członkowie Rodziny Tenno rozpoczęli przygotowania do planu, który pozwoli im za wiele lat odzyskać utraconą pozycję. Plan ten polegał na gromadzeniu olbrzymich ilości broni, poczynawszy od mieczy na bombach kończąc. Jin miał stać się częścią tego spisku.

Następne kilkanaście lat Jin spędził w cesarskich szkołach, ucząc się zarówno walki, jak i zdobywając wiedzę o prochu. Został jednym z najlepszych rusznikarzy i przez kilkanaście lat wykonywał broń dla cesarskich wojsk. Kiedy jego sława wzrosła, cesarz uczynił go swoim nadwornym zbrojnym mistrzem. Sytuacja taka trwała ponad dwadzieścia lat, do momentu śmierci cesarza, któremu służył Jin i wstąpienia na tron syna starego władcy. Wówczas Jin wypowiedział służbę i wyjechał z Wuhan. Opętany żądzą zemsty udał się do Tsiengtao, gdzie znajduje się duża grupa (około trzysta osób) przedstawicieli Rodziny Tenno. To oni zbudowali podziemny warsztat, w którym Jin tworzy swoją śmiertelność broń. Co jakiś czas broń zabierana

jest w nieznanym miejscu, do magazynu, który gromadzi materiały, wytworzone przez dziesiątki rzemieślników podobnych do Jina. Kiedy broni będzie wystarczająco dużo...

Jin, kiedy spotkać się z nim na mieście, wydaje się być niegroźnym, spokojnym starcem. Wygląda na sześćdziesiąt lat, choć w rzeczywistości jest dużo starszy. Mówi spokojnie, publicznie nigdy nie unosi głosu. Oficjalnie zajmuje się produkcją broni białej na potrzeby żołnierzy i Szkół walki. W rzeczywistości broń kupowana jest przez Tenno a prawdziwe wyroby Jina są starannie ukrywane. Na osobności Jin przemienia się nie do poznania. Emocje, które normalnie tłumi, wychodzą na zewnątrz. Często krzyczy, gestykuluje dłońmi. Obraża tych, którzy się z nim w jakiejś sprawie spierają. Jin jest przykładem starego, rozczarowanego życiem mężczyzny, który opętany jest myślą o zniszczeniu odwiecznego wroga. Zemsta wypaliła jego duszę...

Sogu Feng

O Sogu Feng powiedzieć można niewiele. Obecnie jest dowódcą straży miejskiej oraz generałem garnizonu żołnierskiego, stacjonującego w Tsiengtao. Służy rodowi Hunyuian od ponad pięciu lat, choć wcześniej walczył z nimi zaciekle.

Sogu należał niegdyś do grupy bandytów, nazywających siebie Feniksami. Liczyła około piętnastu członków. Byli to wyłącznie dawni żołnierze i mistrzowie sztuk walki. Razem jeździli po prowincji Tsiengtao, grabiąc ludzi i pałac wsie. łowcy nagród, którzy zdecydowali się ścigać Feniksów zostawali znaleźni martwi po natrafieniu na pierwszy trop. Nawet, kiedy dochodziło do walki, banici przebijali się przez kordon atakujących, uciekając na swoich wspaniałych wierzchowcach. Żadna pułapka nie skutkowała na nich, żaden żołnierz nie mógł się równać z nimi w boju. W bandzie Sogu spędził dwa lata, pełnił funkcję zastępcy herszta. Przez dwa długie lata skrywał swoją tajemnicę. Wstąpił on do grupy jedynie po to, by wyrzec zemstę na Rodzinie Hunyuian, za żonę i córkę, którą mu zabito. Nikt nie wie naprawdę, kto stał za tymi morderstwami. Pewne jest, że Sogu był przekonany, że to strażnicy Hunyuian.

Pewnego dnia banda Feniksów przybyła do Harno, niewielkiej wsi, leżącej u podnóża gór. Nie zamierzali jednak zabijać ludzi i grabić. Chcieli zabawić się po ostatniej wyprawie. W pewnej chwili wchodzący do karczmy Sogu zauważył młodą dziewczynę, przypatrzącą mu się z oddali. Krzykiem nakazał jej odejście. Nie posłuchała. Zdenerwowany, podszedł do niej. Kiedy zbliżał się do niej, ta podniosła głowę i spojrzała mu prosto w oczy. Była to jego zmarła córka. Duch wypowiedział słowa: „Ile krwi przelejesz jeszcze ojcie w imię zemsty? Nie krzywdź niewinnych, proszę”. Po wypowiedzeniu tych słów widmo znikło.

Sogu upadł na ziemię, płacząc. Zrozumiał, że zabijając i paląc stał się taki, jak ci, których chciał ukarać. Postanowił naprawić zło. Wsiadł na swojego wierzchowca, po czym ruszył w kierunku Tsiengtao. Pragnął wyrównania rachunków, chciał oddać się w ręce strażników i odpowiedzieć przed sądem za swoje zbrodnie. Szukał śmierci. Wkrótce po tym, jak przekroczył bramy miasta, został pochwycony przez strażników. Wtrącono go do lochu. Spędził w nim dokładnie dwa miesiące. Kiedy otwarto drzwi do jego celi, spodziewał się, że ujrzy w nich kata. Nic takiego się nie stało. Do celi wkroczył Houran Hunyuian, ówczesny władca miasta i zwierzchnik Rodziny. Podszedł do Sogu, po czym powiedział: „Wiem, że działałeś z pragnienia zemsty. Wiem, że zabito twoją rodzinę. Nie je-

stem tu, by skazać cię na śmierć, chyba, że jest to jedyna rzecz, jakiej pragniesz. Wiedz jednak, że pozostawiam ci inne wyjście. Możesz wyjść z tej celi, zabrać ze sobą swój ekwipunek i wyruszyć na poszukiwanie bandy Feniksa. Jeśli zniszczysz tę bandę, winy zostaną ci przebaczone”. Sogu wiedząc, jak straszne rzeczy czynią jego dawni kompani, zgodził się bez namysłu. Polowanie na bandytów zajęło mu trzy lata. Zabił w tym czasie dziewięciu banitów, czterech przyłączyło się do niego. Po powrocie mianowano zwierzchnikiem straży miejskiej. Funkcję tę pełni do dziś.

Sogu nigdy nie pokazuje się bez swojego wspaniałego pancerza, wykutego jeszcze w czasach Pierwszej Dynastii. Zbroja ta jest tak doskonała, że nie jest jej w stanie przebić żadna strzała. Kiedy zdejmie hełm, Sogu okazuje się być starszym, bo około pięćdziesięcioletnim mężczyzną. Jego siwiejące włosy są najczęściej związane w kucyk. Długa blizna przecina jego policzek, poczwąwszy od lewego ucha na kąciku ust kończąc. Sogu nigdy nie rozmawia o pochodzeniu tej blizny.

Inspiracje

Droga: Ścieżka ku chwale nie mogłaby powstać bez wielu filmów i gier, które stały się dla mnie inspiracją. Są to:

Drunken Master
Drunken Master 2
Miracles
Dragons Forever
First Strike
Rush Hour
Mr. Nice Guy
Project A
Snake In The Eagle's Shadow
Thunderbolt
Shanghai Noon
Armour of God
Armour of God 2
Super Cop
Super Cop 2
Heart of Dragon
Seven Samurai
Ran
Record of The Lodos War
Ninja Scroll
Ghost in the Shell
Tenchi Muyo
Street Fighter
Tekken

... i wielu innych dzieł, których tytułów dziś już nie pamiętam.

Oraz, na honorowym miejscu, dzieła wyjątkowego: „Sztuka wojny” Sun Tzu.



Lista przedmiotów i usług

Poniżej znajduje się lista ekwipunku oraz wszelakich rozmaitości, za które bohaterowie graczy będą musieli zapłacić (dotyczy to oczywiście również bohaterów niezależnych). Ekwipunek podzielono na grupy, w zależności od ich typu i zastosowania.

Broń

	Koszt
Szabla (Jian)	8 Juan
Włócznia (Quiang)	8 Juan
Halabarda (Guan Dao)	15 Juan
Palka (Duan Gun)	5 Juan
Łańcuch (Kusari)	
- z ciężarkiem (Kusari Sheng)	10 Juan
- z ostrzem (Kusari Biao)	10 Juan
Miecz - hak (Hu Chou Gou)	10 Juan
Nunchaku	8 Juan
Maczuga (Bang)	8 Juan
Sztylet (Bi Chou)	1 Juan
Pierścień (Hi Shou)	8 Juan

Broń zasięgowa

Nóż rzucany (Bi Chou)	1 Juan
Łuk (Kyodo)	10 Juan
- kolczan	1 Juan
- 20 strzał	1 Juan

Pancerz

Lekki	10 Juan
Średni	30 Juan
Ciężki	50 Juan

Ubiór

Ubranie zwykłe (spodnie, buty, bluza, koszula)	2 Juan
Ubranie podróżne (spodnie, koszula, suknia, buty)	4 Juan
Plaszcz	1 Juan
Ubranie bogate (jak zwykłe, doskonałej jakości)	15 Juan
Biżuteria	
- skromny naszyjnik, pierścień	5 Juan
- sygnet	
z kamieniem szlachetnym	25 Juan
- diadem, bogaty naszyjnik	80 Juan
- naszyjnik z diamentami	250 + Juan

Różne

Pakiet pierwszej pomocy (bandaże, alkohol, nici, itp.)	5 Jiao
Łom	1 Juan
Pochodnia	5 Fen
Latarnia	1 Juan
Namiot (4 osobowy)	1 Juan
Koc	5 Jiao
Śpiwór	5 Jiao
Lina jedwabna, 10 metrów	1 Juan
Wytrychy	10 Juan

Plecak	5 Fen
Woreczek prochu	1 Juan
Pusta, 100 stronicowa księga	5 Juan
Arkusze papieru	5 Fen
Przybory piśmiennicze	5 Jiao
Luneta	25 Juan

Wyżywienie i utrzymanie

Racje podróżne (świeże do 2 tygodni)	1 Jiao
Racje żelazne (trwałe przez rok)	5 Jiao
Wino	
- kubek	2 Fen
- butelka (1 litr)	6 Fen
- dzban gliniany (3 litry)	1 Jiao
- dzban metalowy (2 litry)	1 Jiao
Piwo (kufel 0,5 litra)	1 Jiao
Dzienne wyżywienie	
- kiepskie	6 Fen
- przeciętne	1 Jiao
- doskonałej jakości	3 Jiao
Pokój w gospodzie (od osoby za noc)	
- wspólna sala	3 Fen
- kiepskie warunki	1 Jiao
- średnia jakość	2 Jiao
- dobra jakość	5 Jiao
- najlepsze warunki	1 Juan

Magia

Przybory do zapisywania Formuł	2 Juan
Tusz i karta do zapisania Formuły	2 Jiao





Akcja "Drogi" ma miejsce w niezwyklej, magicznej krainie, zwanej przez jej mieszkańców Państwem Środka, Zhongguo. Jest to potężne cesarstwo, założone kilkaset lat temu przez mitycznego władcę, rzekomo potomka bogów. Od tej pory Zhongguo stało się największą potęgą militarną, gospodarczą i ekonomiczną, jaka istnieje w tej części świata. Stolicą cesarstwa jest Wuhan, olbrzymia metropolia, zwana Miastem Tysiąca Snów. W jego centrum znajduje się wielki, ogromny pałac, z którego surową ręką włada swoimi poddanymi Cesarz, Syn Światła.

Daleko na północ od Wuhan leży Tsiengtao, siedziba niewielkiego rodu Hunyuian. Miasto to do niedawna było jednym z wielu prowincjonalnych osiedli, sytuacja zmieniła się jednak kilkadziesiąt lat temu, wkrótce po zakończeniu wojny domowej, jaka trawiła Zhongguo. Przybyli do niego mistrzowie najsłynniejszych stylów walki i zbudowali tu swoje szkoły. Od tamtej pory Tsiengtao zwane jest Miastem Tysiąca Wojowników.

Właśnie w Tsiengtao ma miejsce akcja gry. Jest to niezwykle rozbudowany ośrodek miejski, pełen wspaniałych budynków, takich jak Browar Tsiengtao, pierwszy w całym cesarstwie, poprzez Ogrody Dzikiej Róży, na Jamie Smoka kończąc. W Tsiengtao lub jego okolicy znajduje się największa liczba szkół walki w całym cesarstwie, jest ich dwadzieścia trzy. W Państwie Środka znajduje się ich dwieście, a zatem w Tsiengtao mieści się ponad jedna dziesiąta z nich. To dlatego miasto zwane jest Miastem Tysiąca Wojowników.



Wydawnictwo Portal
Ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice
tel. (0-32) 331 67 21



Droga ku chwale
ISBN 83-914727-8-7

Wszelkie prawa zastrzeżone, kopiowanie bez zgody wydawnictwa zabronione

