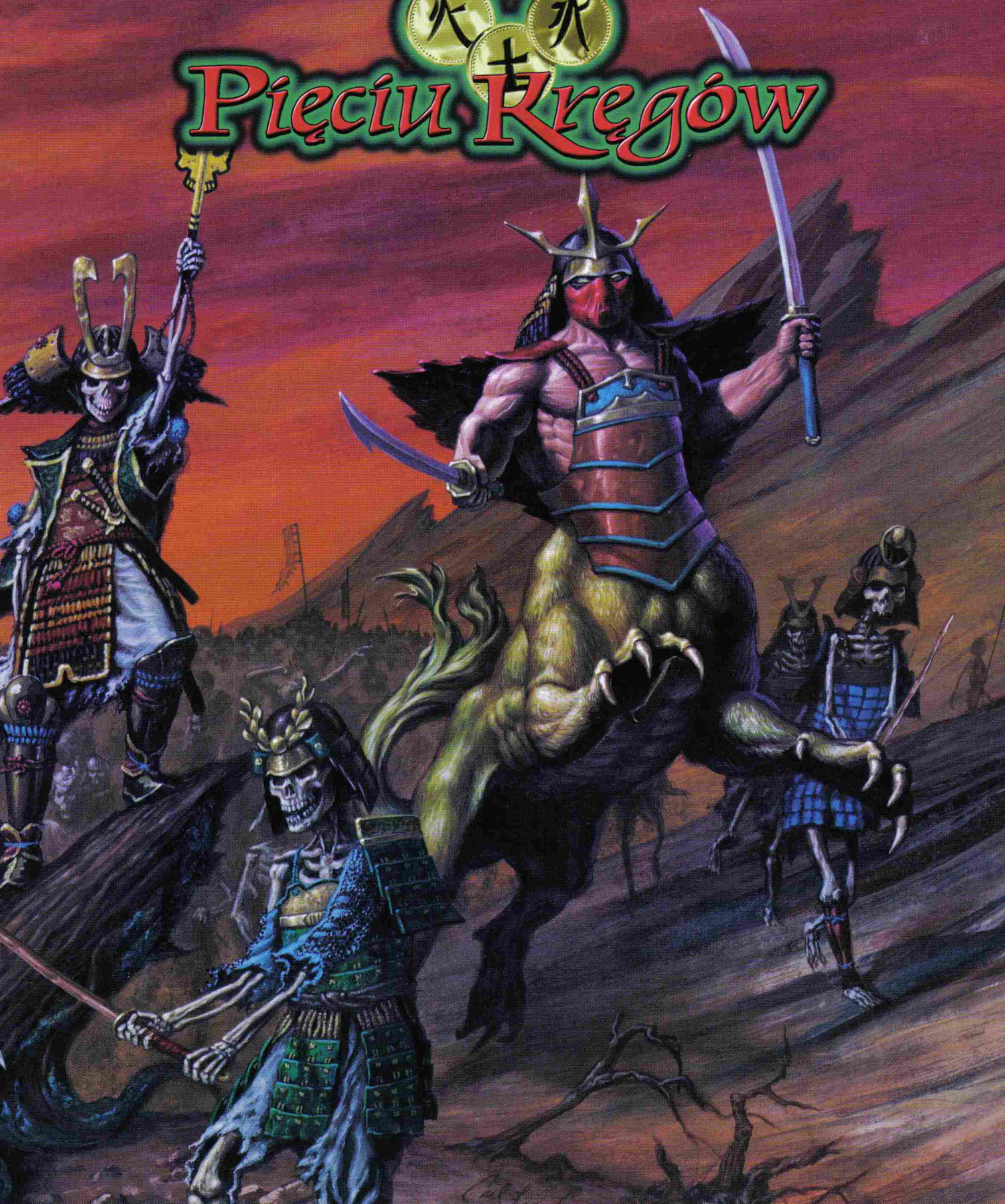




# Legenda

風 空  
火 水

# Pięćiu Kręgów





*John*

## Umiejętności Godne

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

## Umiejętności Bugei

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

## Umiejętności Kupieckie

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

## Umiejętności Niegodne

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

## Kręgi i Cechy

**ZIEMIA:** Wytrzymałość, Siła Woli  
**WODA:** Siła, Spostrzegawczość  
**OGIEŃ:** Zręczność, Inteligencja  
**POWIETRZE:** Refleks, Intuicja  
**PUSTKA:** Punkty Pustki

## Test prosty

- Krok pierwszy:** Gracz deklaruje akcję, a Mistrz Gry wyznacza Poziom Trudności.
- Krok drugi:** Gracz bierze tyle kostek, ile wynosi suma Cecha + Umiejętność, rzuca nimi i zatrzymuje tyle kostek (sumuje tyle wyników), ile wynosi Cecha.
- Krok trzeci:** Porównujemy otrzymany wynik z Poziomem Trudności. Jeśli wynik jest równy lub większy od PT, akcja została zakończona sukcesem. Jeżeli jest niższy od trudności, czynność się nie powiodła.

## Test przeciwnstawny

- Krok pierwszy:** Gracz deklaruje akcję przeciwko drugiej postaci (graczowi lub bohaterowi niezależnemu)
- Krok drugi:** Obie postaci wykonują rzut liczbą kostek równą odpowiedniej cesze (umiejętności się nie liczą). Wszelkie Podbicia są dozwolone, Poziom Trudności jest równy wartości Cechy przeciwnika  $\times 5$
- Krok trzeci:** Ustalamy wynik. Zależy on od tego, która strona zakończyła swój test sukcesem:
  - Jeśli żaden z bohaterów mierzących swoje siły nie odniósł sukcesu lub test zakończył się remisem, pojedynek przeciąga się na następną rundę.
  - Jeśli tylko jedna osoba odniesie sukces, to ona zwycięża w tej konfrontacji. Wszelkie podbicia, które poczyniła dodatkowo zwiększają jej „margines zwycięstwa”.
  - Jeśli obie strony ukończą pomyślnie swoje testy, jeden z uczestników pojedynku musi zwyciężyć, jednak jest to sukces marginalny. Zwycięstwo przypada tej postaci, która podbiła swój Poziom Trudności, jeśli jednak nikt tego nie zrobił, zwycięża ten, którego rzut był wyższy.

## Współpraca

Gdy więcej niż jedna postać wykonuje daną akcję:

- Zdecyduj, kto będzie postacią pierwszorzędą, a kto pomocnikiem.
- Określ pasujące do akcji Cechę i Umiejętność.
- Jeśli pomocnik posiada niezbędną Umiejętność, dodaj do puli kostek jej wartość. Jeśli pomocnik nie posiada niezbędnej umiejętności, dodaj jedną dodatkową kostkę. Uczyn tak dla każdego pomocnika.
- Postać pierwszorzędą wykonującą akcję wykonuje test i zatrzymuje tyle kostek, ile wynosi jej Cecha. Pamiętaj, że podczas rzutu można użyć najwyżej 10 kości.

## Bronie

Nazwa broni	wo	długość/zasięg
<b>MIECZE</b>		
Aiguchi	1z2	30 cm
Katana	3z2	1 m
No-dachi	3z3	1,5 do 2 m
Tanto	1z2	30 cm
Tessen	0z2	45 cm
Wakizashi	2z2	60 cm

### BRÓŃ DRZEWCOWA

Bohater walczący bronią drzewcową z posiadaczem krótszej broni może rzucać drugą kostką na Inicjatywę i zachowywać tą, na której wypadł lepszy wynik.

Die tsuchi	2z2	1,5 m
Nage-yari	3z2	1 m
Nagamaki	4z2	2 m
Naginata	3z3	2,2 m
Ono	3z3	1,2 m
Sasu-mata	0z2	1,8 m
Sode-garami	0z1	1,8 m
Tetsubo	2z2	1,2 m
Yari	4z2	1,8 m

### ŁUKI

Dai-kyu	jak strzała	200 m
Yumi	jak strzała	200 m

### STRZAŁY

Ya	2z2	
Przeciwno pancierzom	1z2	
Watakusi	3z3	
Karimata	1z1	

### ORĘŻ CHŁOPECKI

Bo	2z2	1,8 do 2,1 m
Jitte	1z1	45 cm
Jo	0z2	1 m
Kama	2z2	0,6 m
Nunchaku	2z2	0,4 do 0,7 m
Sai	1z1	1 m
Tonfa	1z2	0,6 m

## Ranga w Szkole

### RANGA . . . . . PRESTIŻ

Ranga 1 . . . . .	0 - 150 punktów
Ranga 2 . . . . .	151 - 175 punktów
Ranga 3 . . . . .	176 - 200 punktów
Ranga 4 . . . . .	201 - 225 punktów
Ranga 5 . . . . .	226 - 250 punktów

## Manewry

### ATAK STANDARDOWY:

Wykonaj normalny rzut na atak.

PT trafienia = Refleks  $\times$  5

### PEŁNY ATAK:

Atakujący podczas testu rzuca dwoma dodatkowymi kośćmi (+2z0).

Poziom Trudności trafienia = 5

### PEŁNA OBRONA:

Podczas tury wykonujemy tylko unik.

Poziom Trudności trafienia broniącego się = (wartość umiejętności Obrona)z1 + PT, określający szansę trafienia przez nieprzyjaciela

### WEDŁUG POPRZEDNIEGO WYDANIA:

PT trafienia broniącego się = Zręczność  $\times$  5, ale wszystkie kości, na których wypadło mniej, niż wynosi Refleks + Obrona są ignorowane.

## Zbroja

Poziom Trudności trafienia samuraja noszącego ciężką zbroję jest o 10 punktów wyższy, ale ma premię +5 do trudności wszelkich akcji fizycznych. Trudność trafienia samuraja w lekkiej zbroi jest większa o +5, jednak z noszeniem takiej zbroi nie wiążą się żadne utrudnienia testów.

## Podsumowanie walki

**Określanie Inicjatywy:** Wszyscy rzucają 1 kością i dodają wynik do wartości cechy Refleks

**Deklaracja akcji:** Walczący (poczynając od tego, który uzyskał najniższą Inicjatywę) deklarują swoje akcje (jeden z trzech manewrów: *atak standardowy*, *pełny atak* lub *pełną obronę* albo inne akcje)

**Rozstrzygnięcie akcji:** Wszyscy rozstrzygają zadeklarowane akcje w kolejności od postaci o najwyższej Inicjatywie do tej o najniższej

## Podbicia podczas walki

**1 krotne** - potrzebne, aby zadać cięcie w tors.

**2 krotne** - aby trafić w ramię lub nogę, albo zranić kogoś do krwi bez zadawania poważniejszych obrażeń.

**3 krotne** - aby trafić w głowę, szyję lub dłoń, jak również spróbować rozbroić wroga. Także aby trafić w jedno z połączeń zbroi przeciwnika.

**4 krotne** - aby przyciąć wrogowi wąsy.

## Pojedynki Iaijutsu

1. Przeciwnicy wykonują test Intuicji plus Iaijutsu z Poziomem Trudności równym 15. Kto zakończył test lepszym wynikiem decyduje, kto pierwszy będzie wybierał między koncentracją a atakiem.
2. Początkowy Poziom Trudności trafienia dla obu walczących = 5.
3. Rozpoczynający, który postanowił się koncentrować podbija PT o 5.
4. Przeciwnicy na przemian skupiają się dopóty, dopóki jeden z nich nie zdecyduje się lub nie będzie zmuszony zadeklarować uderzenia.
5. Przeciwnik postaci, która zadeklarowała uderzenie wykonuje rzut na Zręczność + Iaijutsu przeciwko swojemu Poziomowi Trudności z uwzględnieniem ostatnich podbić.
6. Jeśli atakujący nie przebije swojego PT, cios jest niecelny. W razie niepowodzenia lub, jeśli cios nie wyeliminował przeciwnika, ten drugi wykonuje rzut przeciwko swojemu Poziomowi Trudności (trudność ta powinna być o pięć niższa od PT przeciwnika).

Obrażenia oblicza się w taki sam sposób, jak podczas normalnej walki, z uwzględnieniem podbić. Pojedynkujący się nie może podbić Poziomu Trudności łącznie więcej razy, niż wynosi wartość jego Kręgu Pustki. Przed wykonaniem ataku można wydawać Punkty Pustki.

## Poziomy Trudności

5	Zwyczajny
10	Łatwy
15	Przeciętny (domyślny)
20	Trudny
25	Bardzo trudny
30	Wybitny
35	Jeszcze tego nie robiłeś
40	Już nigdy tego nie zrobisz

## Tabela trafień

### STRZELANIE

Tabela trafień losowych przy strzelaniu

18+	Głowa
14-17	Klatka piersiowa
12-13	Lewa ręka
11	Prawa ręka
8-10	Brzuch
6-7	Lewa noga
2-5	Prawa noga

### WALKA WRĘCZ

Tabela trafień losowych w walce wręcz\*

18+	Głowa
14-17	Klatka piersiowa
13	Lewa ręka
12	Prawa ręka
9-11	Podbrzusze
7-8	Lewa noga
2-6	Prawa noga

\* tabela dla postaci praworęcznych; dla postaci leworęcznej należy zamienić prawą stronę z lewą

Czar      Podstawowy PT      Czas rzucania  
(w Akcjach)

## Podstawy

Wyczucie	5	2
Zespolenie	5	1
Przywołanie	10	Różny
Kontrczar	10	1

## Czary Ziemi

Bariera Żywiół	5	2
Dłonie Jurojina	Różny	2
Jadeitowy Atak	10	1
Jadeitowa Pułapka	Ziemia × 5	3
Kajdany Ziemi	5	1
Nieśmiertelna Stal	30	1 h
Odcinając od Korzeni	Ziemia × 5	2
Odwaga Siedmiu Gromów	15	1
Ogień Niebiańskiej Kuźni	5	1
Pod Ochroną Shinsei	20	3
Silny Siłą Wielu Mężów	15	3
Siła Ducha	10	2
Testsubo Ziemi	10	3
Trzęsienie Ziemi	15	5
Wzwanie Żywiół	10	1

## Czary Wody

Błogosławieństwo Czystości	10	20 min.
Bo Wody	10	3
Boski Deszcz	30	5
Lśnienie Pan Ku	10	5
Magiczne Zwierciadło	10	5
Niezrywalne Więzy	10	3
Serce Natury	15	4
Sprzyjające Energie	Krağ × 5	3
Ścieżka ku Wewnętrznej Harmonii	5	2
Twierdza Wody	10	2
Uspokojenie Umysłu	10	4
Uśmiech Losu	10	3

Czar      Podstawowy PT      Czas rzucania  
(w Akcjach)

## Czary Ognia

Błogosławieństwo Amaterasu	5	3
Furia Osano-Wo	5	2
Gniew Amaterasu	10	2
Katana Ognia	10	3
Na Skrzydłach Ognia	10	3
Ochrona Przed Złem	10	5
Od Iskry do Płomienia	5	3
Ogień, Który Oczyszcza	10	2
Ogień Prawości	10	2
Ogień z Wnętrza	15	3
Pieść Osano-Wo	25	1 h
Serce Piekieł	15	5
Stal, Która Kąsa	5	2

## Czary Powietrza

Dotyk Benten	10	3
Dotyk Natury	10	1
Droga Ułudy	10	3
Echa Wiatru	15	6
Esencja Powietrza	15	3
Mądrości Shorihotsu	Poz. mistrzostwa × 5	5
Mgła Ułudy	10	2
Milczący Wiatr	5	1
Płaszcz Nocy	10	2
Potęga Wiatru	10	3
Sekrety, Które Szepcze Wiatr	10	6
Sen Zesłany Przez Wiatr	15	1
Szept Wiatru	Inteligencja × 5	1
Szybki Jak Wiatr	15	4
Uderzenie Huraganu	15	2
Wiatr, Który Rozprasza	15	1
Władza Nad Umysłem	Siła Woli × 5	1
Yari Powietrza	10	3
Z Blaskiem Onnotangu	5	2
Znając Cienie	5	4
Znając Zamysły	Siła Woli × 5	3

# Legenda 風 空 火 水 Pięciu Kręgów

