

Cechy i testy

ZWINNOŚĆ	obrona, równowaga, pływanie, ucieczka
DUCH	percepcja, celowanie, urok, władanie Tekstami
WIGOR	miążdżenie, podnoszenie, uderzanie, chwytanie
WYTRZYMAŁOŚĆ	odporność na trucizny/zimno/gorąco, przetrwanie upadku, parowanie

Testy

Aby odnieść sukces, rzuć kzo ± twoja cecha; wynik musi być równy lub wyższy od PT. Istoty nie używają cech, rzucają jedynie kzo przeciwko PT.	PT6 PT8 PT10 PT12 PT14 PT16 PT18	bardzo łatwy rutynowy całkiem prosty normalny trudny bardzo trudny po co próbujesz?
---	--	---

Wskrzeszenie

Nie żyjesz

Przy pierwszej śmierci zostajesz rzucony do Yomi z pełną ilością PŻ i przywróconymi zdolnościami. Pokonaj przeciwnika, aby zostać wskrzeszonym z pełną ilością PŻ. Cnoty nie mogą zostać przywrócone. Postacie graczy mogą zostać wskrzeszone tylko raz.

Kilka śmierci naraz

Jeśli inna postać gracza zginie podczas tej samej walki, trafia do Yomi i walczy ramię w ramię w tej samej bitwie co zmarły członek drużyny.

Inicjatywa w walce

Po śmierci postaci poczekaj na jej turę w inicjatywie, aby wprowadzić konflikt w Yomi, a następnie kontynuuj obie walki jednocześnie, przeskakując między bitwami.

Następstwa

Zostajesz wskrzeszony z karą -1 do jednej wybranej przez ciebie cechy. Zyskujesz również stałą premię +5 do Honoru.

SEPPUKU

Proces

- 1 Test Duch PT 12, aby się przygotować.
- 2 Weź nóż i rozplataj sobie brzuch.
- 3 Test Wytrzymałość PT 14, aby znieść ból.

Sukces

Jeśli obydwa testy, Ducha i Wytrzymałości, zakończą się sukcesem, postać rozpruwa sobie brzuch i umiera. 2k6+z Honoru. Jeśli jest to jej pierwsza śmierć, trafia do Yomi zgodnie z zasadami Wskrzeszenia. Jeśli jest to druga śmierć, umiera ostatecznie. Stwórz nową postać, korzystając z zasad Honoru.

Porażka

Jeśli test Ducha zakończy się porażką, nie możesz rozpocząć rytuału. Jeśli test Wytrzymałości zakończy się porażką, asystent (kaishakunin) może ściąć postać, aby dopełnić rytuału. Wynik rzutu na Honor zostaje zmniejszony o połowę. Jeśli nie ma asystenta, postać otrzymuje k8 obrażeń + rzuca w tabeli Poważnych urazów.

POJEDYNKI

ATAK	Test Wigoru PT 12. SUKCES: rzuć na obrażenia. PORAŻKA: przeciwnik zadaje ci obrażenia.
GARDA	Test Zwinności PT 12. SUKCES: nie otrzymujesz obrażeń i zyskujesz +4 do następnego ataku lub riposty. PORAŻKA: otrzymujesz połowę obrażeń.
RIPOSTA	Test Wytrzymałości PT 14. SUKCES: zadajesz podwójne obrażenia. PORAŻKA: otrzymujesz śmiertelny cios.

HONOR

Utrata Honoru

Postępuj zgodnie ze swoimi Zasadami, aby zachować Honor. Gdy złamiesz Zasadę, MG zdecyduje, ile punktów tracisz (k4, k6, k8, k10).

Zdobywanie Honoru

Na koniec sesji gracze przedstawiają argumenty, że działania podjęte przez ich postacie były honorowe. Jeśli MG uzna je za godne, +k3 Honoru. MG może przyznawać Honor w trakcie gry za wybitnie honorowe czyny.

Śmierć i tworzenie postaci

Jeśli poprzednia PG była honorowa (Honor 10+), kolejna postać tego gracza otrzymuje +1 podczas rzutów na cechy. Jeśli była niehonorowa, otrzymuje -1 podczas rzutów na cechy.

CNOTY

Długi odpoczynek pozwala odzyskać zużyte Cnoty. Rzuć kością przypisaną do twojej klasy.

- Zadaj maksymalne obrażenia jednym atakiem
- Przerzucić dowolny rzut, swój lub sojusznika
- Zmniejsz otrzymane obrażenia o k6
- Zniweluj trafienie krytyczne lub krytyczną porażkę
- Zmniejsz PT jednego testu o -4
- Automatycznie odnieś sukces przy parowaniu

Medytacja

1 godzina cichej kontemplacji, +1 Honoru oraz wybierz jedną korzyść:

Testy Zwinności	+1
Testy Ducha	+1
Testy Wigoru	+1
Testy Wytrzymałości	+1

Korzyść trwa do końca dnia. Medytację można wykonać raz na tydzień czasu gry.

Haiku

Podczas medytacji napisz haiku. Wykonaj test Ducha o PT 12.

SUKCES Odzyskaj 1 cnotę
PORAŻKA -1 do Ducha do końca dnia

Może zostać wykorzystane do wróżbiarstwa według uznania MG.

WALKA

Inicjatywa

Rzuć k6 na początku każdej rundy. ATAK WRĘCZ Wigor PT 12
1-3 Przeciwnicy działają pierwsi. DYSTANSOWY Duch PT 12
4-6 Gracze działają pierwsi. OBRONA Zwinność PT 12
Indywidualna, Zwinność +k6 PAROWANIE Wytrzymałość PT 14

Trafienie krytyczne

ATAK x2 obrażenia, pancierz zmniejszony o 1 poziom
OBRONA gracz zyskuje darmowy atak
PAROWANIE x2 obrażenia, pancierz zmniejszony o 1 poziom

Krytyczna porażka

ATAK broń zostaje zniszczona lub utracona
OBRONA x2 obrażenia, pancierz zmniejszony o 1 poziom
PAROWANIE broń utracona/zniszczona, x2 obrażenia, pancierz zmniejszony o 1 poziom

Pokonany i martwy

ZERO PŻ Pokonany, rzuć w tabeli
UJEMNE PŻ Martwy (lub trafia do Yomi)

Pokonany

- Rzuć k4
- 1 Nieprzytomny, na k4 rundy, budzi się z k4 PŻ
 - 2 Rzuć k6, (1-5 złamana/odcięta kończyna), (6 strata oka, tracisz k4 tur, wracasz z k4 PŻ)
 - 3 Krwotok, śmierć w ciągu z godzin bez pomocy, wszystkie testy mają PT 16 przez 1 godzinę, PT 18 w ostatniej godzinie
 - 4 Martwy

SZANSA NA ROZWÓJ

MG decyduje, kiedy PG ma szansę rozwoju.

Zwiększenie PŻ

Rzuć 6k10
≥ Obecne maks. PŻ, zwiększ PŻ o k6

Zmiana cechy

Rzuć k6 przeciwko wszystkim cechom.
≥ Zwiększ cechę o +1 (maks. +6)
< Zmniejsz cechę o -1

Cechy od -3 do +1 zawsze rosną, chyba że wynik na k6 to 1. Zmniejsz cechę o 1, nigdy poniżej -3.

Odpoczynek

Każdy odpoczynek zużywa 1 porcję wody i 1 porcję jedzenia. z dni z rzędu bez jedzenia skutkują utratą -k4 PŻ każdego dnia.

KRÓTKI ODPOCZYNEK 10 minut, k4 PŻ
DŁUGI ODPOCZYNEK 6 godzin, k6 PŻ, rzut na Cnoty

Infekcja/trucizna uniemożliwia regenerację PŻ. Zamiast tego postać traci -k6 PŻ dziennie.

teksty

Użycia

Duch +k4 razy dziennie.

Władanie Tekstem

Test Ducha o PT 12, aby pomyślnie użyć Tekstu. Przy porażce, -kz PŻ i brak możliwości używania tekstów przez 1 godzinę. Przy krytycznej porażce rzuć na Zemstę Kami, str. 66.

PAROWANIE

Raz na walkę możesz sparować atak wręcz zamiast wykonywać obronę. Wykonaj test Wytrzymałości przeciwko PT obrony +2, aby zablokować i wyprowadzić ripostę, zadając obrażenia od swojej broni. Przy trafieniu krytycznym zadajesz podwójne obrażenia i zmniejszasz pancierz o 1 poziom.

Trucizna

Może zostać nałożona na broń. Test Wytrzymałość PT 14 albo zostajesz zatruty, k4 obrażeń przez k4 rundy.

Wronie

Shuriken (10)	k4, dystansowa	10
Wakizashi	k6	30
Yumi	k6, dystansowa	30
Tanegashima	k8, dystansowa	150
Naginata	k8	70
Kusarigama	k6, dystansowa+wręcz	40
Tanto	k4	20
Bo	k6	10
Nunchaku	k6	15
Katana	k10	100
Tekko-kagi	k4	15
Kama	k6	15
Kukri	k6	20
Sai	k6	25
Tessen	k4	15
Kyoketsu-shoge	k6, dystansowa+wręcz	25
Jutte	k4	10
Kiseru	k4	10
Fukiya	k4, dystansowa	30
Manriki-gusari	k8, dystansowa+wręcz	45

POZIOMY PANCERZA

- 1 -kz
- 2 -k4, +2 PT Zwinność, +2 PT obrona
- 3 -k6, +4 PT Zwinność, +2 PT obrona

Wyposażenie

Przydatne przedmioty

Bandaże	k4 PŻ
Zestaw uzdrowiciela	k6 PŻ, leczy zatrucie/infekcje
Racje	5 żywności

Obciążenie

Wigor +8 przedmioty normalnego rozmiaru lub PT +2 testu Zwinności/Wigoru

MORALE

Przywódca zostaje zabity.
Połowa grupy zostaje zabita.
Ostatni przeciwnik ma 1/3 swojego PŻ.

Rzuć k6
1-3 Walczy jeszcze zacieklej.
4-6 Poddaje się lub ucieka.

Reakcja

Rzuć 2k6	zostaniecie zmasakrowani!
4-6 furia	
7-8 apatia	
9-10 niemal uprzejma	
11-12 chętna do współpracy	