



**SAMURAI**

**DOMINANTNÍ VLASTNOSTI SAMURAJE:**

- Síla (+3)
- jiná dle vlastního výběru (+2)
- jiná dle vlastního výběru (+1)

**ZÁKLADNÍ (BLÍZKÉ) DOVEDNOSTI:**

- Atletika (SIL) +3
- Výdrž (ODO) +3
- Vůle (CHA) +3

**ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI 1. ÚROVNĚ:**

- Stopování
- Meditace před bojem
- Základy boje
- Přísaha a čest

**PODSTATA PROFESE SAMURAJE**

Samuraj není jen válečník, ale disciplinovaný bojovník vedený ctí, tradicí a vlastní životní cestou. Jeho síla spočívá v rovnováze mezi mistrovstvím v boji, duchovní hloubkou a schopností přizpůsobit se situaci.

Samuraj si zakládá na své cti. Jeho rozhodnutí mají váhu - zbabělost, zrada či neúcta mohou mít mechanické i příběhové následky. Čest není omezení, ale zdroj identity.

Samuraj je mistrem v boji s mečem. Vyniká v přesných a smrtících úderech. Klade důraz na kontrolu, načasování a efektivitu. Mimo meč však samuraj ovládá širokou škálu zbraní. Díky tomu se dokáže přizpůsobit různým typům nepřátel i bojišti.

Samuraj chová úctu ke svým předkům, jejich bohům a tradicím. Prostřednictvím požehnání a následování cest pozornosti, disciplíny a harmonie získává velkou moc.

Není jen sólový bojovník. Dokáže inspirovat, chránit a podporovat spojence. Je schopen pružně reagovat na změny v boji i mimo něj, aniž by ztratil svou identitu.

**SOUSTŘEDĚNÍ**

V boji samurajové používají Soustředění. Úroveň soustředění se zvyšuje pomocí meditací a specifických bojových situací a spotřebovává se užíváním pokročilých bojových technik. Soustředění rovněž opadá při odpočinku, spánku a po skončení bojů, kdy se nepředpokládá, že dojde k dalším. Maximální hodnota Soustředění není omezena.

**ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI****STOPOVÁNÍ**

*Profesní dovednost (3. stupeň zvládnutí)*

**Ověření:** Stopování (INT) vs. X

Samuraj dokáže pomocí této schopnosti najít a sledovat cizí stopy. Z hloubky otisku dokáže vyčíst netypický druh chůze (zda někdo kulhá a podobně), odhadnout váhu tvora, ale také mnoho dalších detailů. Díky praxi v terénu navíc dokáže odhadnout i to, která cesta byla pro pronásledovaného nejpříhodnější a jakým směrem zřejmě šel. Při stopování tak nemusí ztrácet drahocenný čas a dokáže při něm postupovat rychlostí běžné chůze. Abys ve Stopování uspěl, musíš překonat obtížnost danou PJem (X).

**MEDITACE PŘED BOJEM**

Samuraj si najde 1 směnu na to, aby zklidnil svou mysl a připravil své tělo na boj. Pokud k během další hodiny dojde k souboji, samuraj do něj vstupuje s 1k6/2 body Soustředění (zaokrouhleno nahoru) a bonusem +2 do první bojové akce (útok nebo obrana).

**ZÁKLADY BOJE**

Samuraj na první úrovni ovládá dvě bojové techniky: Soustředěný útok a Soustředěnou obranu. Techniky může využít vícekrát i během jednoho kola, zpočátku je ovšem omezen tím, že body Soustředění může získat pouze meditací.

**SOUSTŘEDĚNÝ ÚTOK**

*Cena: X, Použití: do útoku*

Před zahájením útoku může samuraj spotřebovat X bodů Soustředění a následně si k němu přičíst bonus +X.

**SOUSTŘEDĚNÁ OBRANA**

*Cena: X, Použití: do obrany*

Před zahájením obrany může samuraj spotřebovat X bodů Soustředění a následně si k ní přičíst bonus +X.

**PŘÍSAHA A ČEST**

*Samuraj kráčí cestou, kterou si sám zvolil, a stvrzuje ji přísahou. Ta není jen slibem, ale základem jeho identity. Čest určuje, zda je jeho mysl klidná a soustředěná nebo roztržštěná pochybnostmi.*

*Každý den je zkouškou - samuraj buď svou přísahu naplní, nebo ji poruší a nese následky.*

Samuraj se zavazuje dvěma přísahami. Jednou z nich je Přísaha Cti, která obsahuje univerzální pravidla chování opravdového samuraje. Další přísahou se samuraj zavazuje pánovi, řádu, klanu, lidu nebo myšlence pomsty. Jednu z nich si společně s PJem určí na základě backstory. Konkrétní body přísahy je po dohodě možné upravit.

Přísahu je možné změnit po přestupu na další úroveň nebo ve výjimečných případech, o kterých rozhodne PJ (vhodné pokud se příběh výrazně promění). Změna přísahy může, pokud PJ uzná za vhodné, mít příběhové následky, například samurajův původní pán jej označí za zrádce.

Na začátku každého dne se vyhodnotí, zda samuraj předchozího dne přísahu dodržel a je tedy čestný nebo ji naopak porušil a stává se samurajem beze cti.

Čestný samuraj nemusí před bojem meditovat, aby získal odpovídající body Soustředění, tyto body získá automaticky při zahájení souboje. Meditace před bojem je stále nutná za účelem získání bonusu do první bojové akce.

Samuraj beze cti není později schopen využívat bonusů získaných schopnostmi Čajový obřad, Úcta k bohům, Hledání přírodních svatyní a Odkaz předků. Opět se může stát čestným, napraví-li své pochybení.

**PŘÍSAHA CTI**

Nezřeknu se odpovědnosti za své činy.  
Neporuším slib, který jsem dal.  
Nepodlehnu strachu.  
Nepodlehnu pokušení.  
Neuzmu chudobnému.

**PŘÍSAHA PÁNOVI**

Nenechám pošpinit jméno svého pána.  
Upřednostním vůli pána před vlastním zájmem.  
Ochráním svého pána i za cenu života.

**PŘÍSAHA ŘÁDU**

Neporuším principy řádu.  
Neponechám porušení jeho zákonů bez trestu.  
Nepodlehnu pochybnostem o principech řádu.

**PŘÍSAHA KLANU**

Nenechám pošpinit jméno svého klanu.  
Nepostavím vlastní blaho nad blaho klanu.  
Neporuším tradice klanu.

**PŘÍSAHA LIDU**

Nezavřu oči nad bezprávím.  
Neublížím nevinnému.  
Dám dar potřebnému.

**PŘÍSAHA POMSTY**

Využiji každou příležitost k dosažení svého cíle.  
Neslituji se nad spojencem nepřítele.  
Neodpustím.

## SAMURAJOVY SCHOPNOSTI PRO VYŠŠÍ ÚROVNĚ

Následující řádky jsou určeny těm, kteří již dosáhli druhé a vyšší úrovně. Na začátku hry je proto nemusíš vůbec číst.

Při dosažení každé další úrovně získá samuraj následující:

- Novou zvláštní schopnost, dovednost, moc nebo sadu technik.
- Dovednostní body, které odpovídají trojnásobku nově dosažené úrovně (3x úroveň).
- Zvýšení maximálního počtu HP o 1k6+ODO.
- Na každé třetí úrovni pak ještě 2 charakterové body, které může použít ke zlepšení základu svých atributů (viz. kapitola „Rozvoj postavy na straně 183).

Na druhé úrovni samuraj navíc automaticky získává schopnosti:

- **Rytmus boje**
- **Zručnost se zbraní: Meč**

### RYTMUS BOJE

Samuraj získává bojové zkušenosti a učí se nové techniky. Od této chvíle dokáže různými technikami získávat body Soustředění i během souboje.

### POHLED NEPŘÍTELE

*Cena: 2, Použití: místo útoku*

Samuraj obětuje jeden svůj útok a upřeně se zadívá do očí svého nepřítele. Ten, pokud selže při ověřovacím hodů Vůle (CHA) vs Vůle (CHA), cítí číhající smrt a je nucen samuraji věnovat plnou pozornost. Následným útokům ostatních bytostí je pak schopen se bránit jen pasivní obranou. Efekt je přerušen kritickým zásahem, jinak trvá do konce kola. Efekt neplatí na tvory neschopné cítit strach (např. konstrukty).

### STRČENÍ

*Cena: 2, Použití: před útokem*

Samuraj při útoku nevyužije techniku, ale spíše momentum. Při úspěšném útoku cíl dostává pouze poloviční zranění, ovšem zavravorá. Až do konce kola není schopen aktivní obrany. Toto může samuraj provést tvorou nejvýše o 1 třídu větší.

### HLUBOKÝ NÁDECH

*Cena: -, Použití: krátká nebo dlouhá akce*

Samuraj zaujme hrdý postoj a pozoruje své nepřátele. Pokud to provede jako krátkou akci, získá 1 bod Soustředění. Dlouhou akcí získá 2.

### ANALÝZA SITUACE

*Cena: -, Použití: místo tahu*

Má-li samuraj v průběhu boje čas všimnout si okolí, může provést analýzu situace. Hodí si na vlastnost, kterou PJ určí podle situace. Například:

- SIL (kolem se nachází spousta věcí, které by bylo možné rozbít nebo improvizovaně použít v boji),
- OBR (boj v náročném terénu),
- ODO (boj s velmi odolným nepřítelem),
- INT (boj s vychytralým protivníkem),
- CHA (emočně vypjatý souboj).

Pokud samuraj svým hodem nepřehodí past zvolenou PJem, získává alespoň 1 bod Soustředění. Přehodí-li, získává 2 body Soustředění a PJ jej může upozornit na jednu zvláštnost, zajímavost nebo událost na bojišti, je-li k tomu vhodná situace. Například:

- Strop se otřásá, stačí pořádná rána a budete zasypáni.
- Nepřítel je kousek od zamrzlého povrchu.
- Vždy při zásahu “nesmrtelného” démona se zablýskne jeho amulet.
- Nepřítel zmizí do jiné sféry, ale vždy se objeví na stejném místě za přesně 2 kola.
- Vůdcovi poskoci si nejsou jistí, že chtějí pokračovat v ubližování vesničanům.

### ZRUČNOST SE ZBRANÍ: MEČ

Samurajové trénují převážně s mečem a ten se rychle v jejich rukách stává smrtícím nástrojem. Následující techniky může samuraj použít, pokud bojuje s mečem katana nebo wakizashi.

**RYCHLÉ TASENÍ**

*Cena: 1, Použití: místo první obrany*

Samuraj je smrtící i s netaseným mečem. Zbrklý útok potrestá technikou Rychlé taseení. Zvítězí-li v hodů na *Reflex (OBR)* vs *Reflex (OBR)*, útok nepřítele selhal. Samuraj si naopak hodí na útok proti protivníkovi základní obraně. Tento útok je proveden navíc, nezapočítává se k maximálnímu počtu útoků v daném kole. Pokud samuraj v hodů na *Reflex* nezvítězí, háže si klasicky na obranu, ke které si ovšem započítá postih -2.

**TVRDÉ ÚDERY**

*Cena: 2, Použití: jako bojová akce*

Samuraj svůj cíl zasype sérií tvrdých úderů, jejichž jediným cílem je nepřítele rozhodit. Protivník všechny útoky vykryje nebo se jim vyhne, ale to je záměr. Následně proběhne hod *Atletika (SIL)* vs

*Výdrž (ODO)*. Pokud samuraj svou atletikou překoná výdrž protivníka, ten ztrácí dech a rovnováhu. Proti všem útokům, které budou následovat, se bude moci bránit pouze základní obranou. Tento stav skončí po následujícím tahu samuraje, bude tedy trvat celé jedno kolo.

**OBRANA A ÚTOK**

*Cena: 1, Použití: do obrany*

Samuraj se svou obranou vyčkává na poslední chvíli a hned udeří, tím protivníka překvapí. Při úspěšné obraně je protivník zraněn za rozdíl hodů.

**SESTAVA**

*Cena: -, Použití: meditace*

Samuraj se svým mečem v rámci *Meditace* před bojem provede část sestavy *kata* a tím získá navíc 2 body *Soustředění*.

**TABULKA VOLITELNÝCH SCHOPNOSTÍ SAMURAJE**

<b>Bojová umění</b>	Bojuješ beze zbraně s hodnotami 3+0 / 3 a k útoku zbraní můžeš zdarma přidat jeden kop.
<b>Bojový pokřik (D)</b>	Protivníci se slabou vůlí jsou vystrašení a mají postih -1 k ÚČ i OČ.
<b>Čajový obřad (D)</b>	Družina si zvýší <i>Odolnost</i> a aktuální počet životů.
<b>Duel</b>	Vítězná strana získá +2 k ÚČ.
<b>Hledání přírodních svatyní</b>	Nalezneš místo pro kvalitnější meditaci a nalezení odpovědí.
<b>Ochrana</b>	Na vybranou postavu není v daném kole možné cíleně útočit.
<b>Průzkumnictví (D)</b>	Nové dovednosti: <i>Kamufláž</i> , <i>Zahlazování stop</i> a <i>Líčení pastí</i> .
<b>Rychlý krok</b>	Ve svém tahu můžeš učinit dvojnásobný pohyb.
<b>Střelba z luku</b>	Získáváš bonus +2 k ÚČ při střelbě z luku.
<b>Úcta k bohům</b>	Smiš si zvolit sféru uctívání a získat zvláštní požehnání.
<b>Umění skrývání (D)</b>	Nové dovednosti: <i>Schování se ve stínu</i> , <i>Splynutí s davem</i> a <i>Tichý pohyb</i> .
<b>Vitální body</b>	Léčba 1k10 životů jiné osobě nebo zvířeti nebo stabilizace umírajícího.

**BOJOVÁ UMĚNÍ**

Díky této schopnosti získává samuraj při boji beze zbraně útok 3+0 a obranu 3. V rámci jednoho útoku zbraní ve svém tahu může učinit kop - hodí si na útok beze zbraně.

**BOJOVÝ POKŘIK**

*Profesní dovednost (3. stupeň zvládnutí)*

**Ověření:** *Bojový pokřik (CHA)* vs. *Vůle (CHA)*

V každém boji může Samuraj jako okamžitou akci jednou provést *Bojový pokřik*. Protivníci, kteří

neuspějí v ověřovacím hodu, budou zastrašeni. K útokům i obranám budou mít postih -1, nebudou se vrhat do riskantních akcí a budou mít tendenci z boje uprchnout.

## ČAJOVÝ OBŘAD

*Profesní dovednost (3. stupeň zvládnutí)*

**Ověření:** Čajový obřad (CHA) vs. X

Za 1 směnu dokáže samuraj pro sebe a svou družinu připravit čajový obřad. PJ určí obtížnost podmínek (počasí, nebezpečí, dostupnost surovin apod.) a pokud hráč tuto hodnotu překoná, všichni se mohou vyléčit o 1k10 životů a zvýšit si až do konce dne aktuální hodnotu Odolnosti o 4. Při malém neúspěchu se všichni mohou vyléčit o 1k6 životů. Pokud PJ určí, že neúspěch je výrazný, čajový obřad nebylo možné provést.

Samuraj beze cti může čajový obřad uspořádat pro své přátele, sám ovšem nesmí užívat jeho výhod.

## DUEL

Samuraj může protivníky vyzvat, ať se s ním jejich představitel utká čestně v boji jeden na jednoho. Zvítězí-li samuraj, jeho družina je motivována a k útokům bude mít každý bonus +2. Zvítězí-li protivníková strana, bonus +2 k útokům obdrží všichni protivníci. Je-li duel odmítnut, nepřátelé jsou zahanbeni a v boji budou mít ke svým útokům postih -1.

## HLEDÁNÍ PŘÍRODNÍCH SVATYNÍ

Samuraj má intuici na hledání přírodních svatyní v okolí. Může to být třeba strom, který si pamatuje dávné věky, veliký kámen, který přestál tisíce let, tůň poskytující osvěžení všem obyvatelům lesa, obelisk postavený poutníky nebo místo, kde se ukrývá artefakt. Meditace před bojem provedena na nově nalezeném místě má dvojnásobný účinek a pokud samuraj hledá odpověď na otázku, jeho myšlenky zde jej přivedou na správnou cestu (PJ mu pomůže v rozhodování).

Samuraj beze cti je stále schopen najít přírodní svatyni, ta však na něj nemá žádný zvláštní efekt.

## OCHRANA

Samuraj chrání své přátele i bezbranné. Je-li v boji veden útok na jinou postavu, samuraj se může rozhodnout ji bránit svým vlastním tělem. Na chráněnou postavu není možné do konce kola cíleně útočit, výjimkou jsou plošné efekty, efekty prostředí a akce neviděných a neviditelných bytostí. Použitím schopnosti samuraj pro dané kolo ztrácí svůj pohyb.

## PRŮZKUMNICTVÍ

*Profesní dovednost (3. stupeň zvládnutí)*

**Ověření:** Průzkumnictví (OBR) vs. X

Průzkumnictví zastřešuje tři klíčové dovednosti. S Kamufláží se dokáže stát neviditelným v terénu, Zahlazováním stop zvládneš setřást pronásledovatele a Líčením pastí jim dokážeš přichystat velmi nepříjemné chvílky.

## KAMUFLÁŽ

Kamufláž je specifická dovednost, kterou lze použít pouze v přírodě či terénu obecně (nikoliv ve městech či budovách). S trochou bláta, trávy, větví a díky charakteru krajiny dokáže samuraj dokonale splynout s okolím. Stejně maskování pak dokáže provést i na jiném tvoru či předmětu.

Aby ses o tuto akci mohl pokusit, nesmí tě při ní protivník vidět. V opačném případě v ní automaticky neuspěješ.

Provedení kamufláže zabere nějaký čas (obvykle deset kol). Její výsledek se ověří klasickým hodem na Průzkumnictví (OBR), kterým musíš překonat obtížnost stanovenou PJem. V případě úspěchu se pak stává kamuflovaný tvor či předmět pro všechny kolem prakticky nepostřehnutelným. Aby si jí někdo všiml, musel by svým hodem na Postřeh překonat sílu kamufláže (hod na Průzkumnictví). Ta je navíc (jestliže se maskovaný nepohybuje) posílena Výhodou (bonus +5).

Kamuflovaný tvor se může také opatrně pohybovat, a to rychlostí odpovídající plížení (jedné desetiny jeho Pohyblivosti). Pokud však zaútočí nebo na sebe jinak upozorní, stává se opět viditelným.

**ZAHLAZOVÁNÍ STOP**

Znalost stopování dává samurajům jednu velkou výhodu. Mají dostatečné znalosti, aby se naučili stopy perfektně maskovat, anebo je dokonce falšovat. Není pak problém navést pronásledovatele jiným směrem nebo do připravené pasti.

Ověření úspěchu probíhá podobně jako u Kamufláže. Samuraj si při něm hází na úspěch v Průzkumnictví, kterým musí překonat obtížnost danou PJem. V případě úspěchu jsou jím zahlazené stopy pro ostatní prakticky neviditelné. Pokud by se jednalo o falešné stopy, budou naprosto věrohodné.

Odhalit by je dokázal pouze ten, kdo ovládá dovednost Stopování a překonal by svým hodem samurajův výsledek na Průzkumnictví.

Stopy dokáže samuraj zahlazovat nejvýše rychlostí průzkumu (viz kapitola „Užitečné informace“ – „Cestování a vytrvalost“). Rychlé zahlazení stop po táboření mu zabere obvykle kolem pěti minut.

**LÍČENÍ PASTÍ**

Pokud je potřeba někoho polapit, zpomalit nebo zastrašit, dokáže si samuraj poradit. Umí totiž nalíčit jednoduché pasti. Potřebný čas i vybavení k jejich přípravě se pak liší podle jejich typu.

Aby samuraj uspěl, musí hodem na ověření úspěchu překonat obtížnost přípravy dané pasti. Ta se liší podle jejího typu. Efekt na protivníka se pak ověřuje zvlášť. Obvykle si cíl hází na Postřeh, kterým musí překonat výsledek Průzkumnictví samuraje. Jestliže neuspěl, efekt pastí se projeví.

Samuraj může líčit hraničářské pasti nebo nastražit *makibishi*, nejlépe pod listí. Obtížnost takové pasti je 8, při došlápnutí se oběť zraní za 1k10 životů.

**STŘELBA Z LUKU**

Samurajové mnohdy podstupují přísný výcvik ve střelbě z luku. Při lukostřelbě získáváš bonus +2 k ÚČ.

**RYCHLÝ KROK**

Samuraj ve svém bojovém tahu může použít až dvojnásobný pohyb. Není ovšem schopen dělat nic jiného, včetně okamžitých akcí.

**ÚCTA K BOHŮM**

Samuraj s úctou vzpomíná na své předky a bohy, které uctívali. Může se obracet k jedné ze sfér a prosit o požehnání. Jinou sféru k uctívání si může vybrat až po přestupu na další úroveň nebo ve výjimečných případech, o kterých rozhodne PJ (vhodné pokud se příběh výrazně promění).

Samuraj beze cti není v přízni bohů a nemůže využívat požehnání.

**SFÉRA NOVÉHO ZAČÁTKU (IZANAGI)**

Samuraj dokáže druhého inspirovat - dát mu Výhodu +5 k následnému hodu, pokud dotyčný tvoří něco nového (stavba domu, pěstování rostliny apod.) Je možné provést jednou denně.

**SFÉRA PADAJÍCÍHO LISTÍ (IZANAMI)**

Samuraj vycítí, že se přiblížil k místu poznamenanému smrtí (velká bitva, obětní místo apod.)

**SFÉRA SLUNEČNÍHO SVITU (AMATERASU)**

Za jakéhokoli počasí dokáže samuraj správně určit světové strany. Z mraků dokáže přibližně předpovědět počasí pro následujících 24 hodin.

**SFÉRA MĚSÍČNÍHO SRPKU (TSUKUYOMI)**

Samuraj má ve tmě posílené instinkty. V případném boji netrpí žádnými postihy způsobenými nedostatkem světla.

**SFÉRA PADLÉHO DRAKA (SUSANOO)**

Postihy za náročný terén se na samuraje nevztahují.

**SFÉRA BÍLÉ LIŠKY (INARI)**

Samuraj každý den najde dostatek jídla i vody pro svou obživu.

**UMĚNÍ SKRÝVÁNÍ**

*Profesní dovednost (3. stupeň zvládnutí)*

**Ověření:** Umění skrývání (OBR) vs. X

Umění skrývání zastřešuje tři dovednosti: Schováním ve stínu se dokážeš ukryt v budovách, Splynutí s davem ti pomůže v ulicích a Tichý pohyb zajistí tvůj nenápadný přesun do bezpečí.

#### **SCHOVÁNÍ SE VE STÍNU**

Pokud se samuraj pohybuje v místech, kde je stín nebo tma, může se v nich ukryt. Tato akce trvá jedno kolo. Pro její úspěch je nezbytné, aby během ní nebyl samuraj spatřen tím, před kým se ukrývá. V opačném případě by byla akce automaticky neúspěšná.

Ověření úspěchu se provádí klasickým hodem, při kterém musíš překonat obtížnost danou PJem (tu ovlivňuje tvar místnosti, světlo a další faktory). Jestliže se vše podaří, stává se samuraj pro ostatní prakticky nepostřehnutelným.

Schovaná postava se může také opatrně pohybovat, a to rychlostí odpovídající plížení (jedné desetině její Pohyblivosti). Pokud však zaútočí nebo na sebe jinak upozorní, stává se opět viditelnou.

Aby byl schovaný samuraj odhalen, musel by ho někdo aktivně hledat nebo cíleně prohledat místo, kde se ukrývá. O výsledku by rozhodl ověřovací hod. V něm by musel hledající svým Postřehem překonat výsledek samurajova Umění skrývání. Pokud se navíc samuraj ve stínu zrovna nepohybuje, získává proti hledajícímu Výhodu (bonus +5).

#### **SPLYNUTÍ S DAVEM**

Splynutí s davem trvá jedno kolo a vyžaduje blízkou přítomnost větší skupiny lidí (obvykle alespoň 10).

Abys v dané akci uspěl, musíš v ověřovacím hodu překonat Postřeh (INT) pronásledovatelů.

Jestliže v akci uspěješ, ztratíš se pronásledovatelům z očí. Aby si tě znovu všimli, museli by svým hodem na Postřeh překonat sílu tvého Umění skrývání. Pokud ti navíc nevidí do tváře, získáváš Výhodu (bonus +5).

#### **TICHÝ POHYB**

Pokud chce samuraj tuto dovednost použít, musí v ověřovacím hodu překonat Postřeh protivníka. Jestliže uspěje, dokáže se pohybovat v naprosté tichosti a to rychlostí odpovídající jeho Pohyblivosti.

Aby mohl samuraj tuto dovednost použít, musí respektovat základní pravidlo. Tím je důkladné upevnění či obalení předmětů, které by mohly způsobovat hluk (zvláště pak kovových předmětů a křehkých věcí, které má na sobě). Je k tomu potřeba několik kusů látek a podobně. Jestliže se však samuraj pohybuje v plátové zbroji (či něčem podobně neforemném), pak ho ani všechny látky světa před hlukem neochrání.

Výše uvedená příprava zabere samuraji zhruba pět minut. Poté funguje až do doby, než se samuraj odstrojí (spánek a podobně).

#### **VITÁLNÍ BODY**

Samuraj se vyzná v tajemství těla a proudech živoucí energie. Pokud se soustředí, dokáže jiné osobě nebo zvířeti za 1 směnu vyléčit 1k10 bodů zranění. Techniku nelze použít vícekrát na stejné zranění. Samuraj touto schopností také dokáže stabilizovat umírajícího - pozastavit projevy jedů, nemoci a krváčení, dokud nepřijde pomoc. Stabilizaci zvládne provádět po dobu nejvýše jedné směny a potřebuje k tomu plné soustředění. Při něm není schopen ani poskytovat První pomoc nebo podávat léčivý lektvar.

## ŠESTÁ ÚROVEŇ

Na rozdíl od ostatních povolání se samuraj na šesté úrovni nespécializuje. Získává přístup k velkému množství schopností a může si vybírat ze všech. Výběr některých má ovšem specifická pravidla.

- Samuraj na šesté úrovni zdarma získává schopnost **Mistrovství se zbraní: Meč**.
- Od šesté úrovně samuraj pro všechny typy zbraní získává **útok i obranu navíc**.
- Cesta nočního vánku, Cesta silného dubu a Cesta vodní hladiny jsou schopnosti ovlivňující schopnosti jiné. Samuraj se postupně může naučit všechny, ovšem druhou nejdříve na 9. úrovni a třetí nejdříve na úrovni 12.

### MISTROVSTVÍ SE ZBRANÍ: MEČ

Na šesté úrovni jsou samurajové na boj s mečem skuteční experti. Následující techniky může samuraj použít, pokud bojuje s mečem katana nebo wakizashi.

#### OBRANA V ÚTOK

*Cena: 1, Použití: do obrany*

Při úspěšné obraně může samuraj rovnou zaútočit. Tento útok je proveden navíc, nezapočítává se k

maximálnímu počtu útoků v daném kole. Cíl může použít aktivní obranu.

#### DVA CÍLE

*Cena: 2, Použití: do útoku*

Zkušený samuraj může mocným sekem ohrožit dva protivníky v dosahu najednou. Háže si jednou na útok, který je porovnán s obranou každého protivníka zvlášť. Tuto techniku je v každém kole možné provést nejvýše jednou.

#### NEZDOLNÁ OBRANA

*Cena: 1++, Použití: při pasivní obraně*

Samuraj může (i opakovaně) použít své Soustředění, aby proměnil svou pasivní obranu v aktivní. Cena v daném kole se zvyšuje - první takto získaná obrana stojí 1 bod Soustředění, druhá 2 atd.

#### POUČENÍ Z CHYB

*Cena: 2, Použití: na začátku souboje*

Chce-li, může si samuraj na začátku souboje zvolit, zda se bude učit ze svých neúspěšných útoků nebo neúspěšných pokusů o aktivní obranu. Pokud se tak v souboji stane, samuraj získá 1 bod Soustředění, maximálně však 1 bod za bojové kolo. Poučení z chyb je aktivní do konce souboje v kolech, kdy samuraj bojuje s mečem.

TABULKA VOLITELNÝCH VYŠŠÍCH SCHOPNOSTÍ SAMURAJE

<b>Krvácivý útok (T)</b>	Úspěšný útok touto technikou způsobí Krvácení.
<b>Očištění</b>	Zbavíš se účinků jedu nebo nemoci, získáš krátkodobou imunitu.
<b>Odkaz předků</b>	Na omezenou dobu získáš schopnost či vzpomínku předka.
<b>Ošetření vlastních zranění (T)</b>	První pomocí si dokážeš obnovit životy.
<b>Označení cíle (T)</b>	Vybranému cíli působíš větší zranění a hůř se před tebou ukrývá.
<b>Plánování strategie (D)</b>	PJ ti sdělí nedostatky v plánu, můžeš dostat případné bonusy pro plánované akce.
<b>Připravený útok (T)</b>	Úspěšný odložený útok působí větší zranění.
<b>Rychlé přezbrojení</b>	Provádíš Přezbrojení jako okamžitou akci.

<b>Slabé místo (T)</b>	Útoky ve zvoleném kole vedeš proti obraně ponížené o ZO.
<b>Stará rána</b>	Můžeš zamířit na starou ránu a obnovit tak efekt Krvácení.
<b>Strategické hry</b>	Ty a protihráč získáte bonus +2 na hody na INT a +2 na Plánování strategie.
<b>Z posledních sil (T)</b>	Můžeš rychle získat body Soustředění, pokud něco obětuješ.
<b>Cesta nočního vánku</b>	Můžeš přehodit neúspěšný hod, který tě odhalil, a posílit další schopnosti a vybrané typy zbraní.
<b>Cesta silného dubu</b>	Můžeš přehodit neúspěšný hod, který vyvolal boj, a posílit další schopnosti a vybrané typy zbraní.
<b>Cesta vodní hladiny</b>	Můžeš přehodit hod na vnímání prostředí a posílit další schopnosti a vybrané typy zbraní.
<b>Naslouchání</b>	Získáváš výhody k dovednostem spojeným s všímavostí k okolí.
<b>Presence</b>	Získáváš výhody k interakcím s ostatními.
<b>Přístup k boji</b>	Získáváš speciální bojové techniky.
<b>Silná vůle</b>	Získáváš výhody k odolnostem.
<b>Umění</b>	Tví přátelé jsou inspirováni tvým uměním (origami, básně, kaligrafie, hudba).
<b>Vnímavý pohled</b>	Získáváš výhody k vnímání nestandardních situací.
<b>Mistrovství s vrhacími zbraněmi</b>	Naučíš se speciální techniky pro boj s danými zbraněmi: Déšť smrti, Přesný zásah a Přišpendlení.
<b>Mistrovství se zbraní: Drápy</b>	Naučíš se speciální techniky pro boj s danou zbraní: Zvíře v pasti, Tygří dráp a Šplh.
<b>Mistrovství se zbraní: Foukačka</b>	Naučíš se speciální techniky pro boj s danou zbraní: Vitální zásah, Otrávená šipka a Skrytý útok.
<b>Mistrovství se zbraní: Getsugasan</b>	Naučíš se speciální techniky pro boj s danou zbraní: Mocný švih, Hákování, Opatrná akce a Hrozivý válečník.
<b>Mistrovství se zbraní: Kusarigama</b>	Naučíš se speciální techniky pro boj s danou zbraní: Zásah za kryt, Odzbrojení a Řetěz.
<b>Mistrovství se zbraní: Naginata</b>	Naučíš se speciální techniky pro boj s danou zbraní: Rychlý švih, Uctívá vzdálenost, Boj v sedle a Boj proti jízdě.
<b>Mistrovství se zbraní: Sasumata</b>	Naučíš se speciální techniky pro boj s danou zbraní: Pacifikace, Volná ruka a Podmetení.
<b>Mistrovství se zbraní: Sít'</b>	Naučíš se speciální techniky pro boj s danou zbraní: Zamotání, Přichycení a Žebřík.
<b>Mistrovství se zbraní: Vějíř</b>	Naučíš se speciální techniky pro boj s danou zbraní: Rozptýlení, Osvěžení a Vanutí větru.

**KRVÁČIVÝ ÚTOK**

*Cena: 2, Použití: do útoku*

Samuraj za použití bodů Soustředění může cílit na klíčové tepny nepřítele. Úspěšný útok bodnou či sečnou zbraní kromě zranění způsobí také efekt Krvácení. Raněný si každé kolo (včetně aktuálního) háže 1k6 na počet životů ztracených v důsledku krvácení.

**OČIŠTĚNÍ**

Samuraj poblíž místa, kde se nachází, dokáže najít horké prameny. Očistou v nich trávící jednu směnu a úspěchem v hodů na Výdrž (ODO) vs X se zbaví účinku jednoho z jedů nebo jedné nemoci, a na dalších 12 hodin získá na daný jed či nemoc imunitu. Schopnost lze využít maximálně jednou denně.

**ODKAZ PŘEDKŮ**

V hluboké noční meditaci trávící alespoň hodinu samuraj ve svém nitru nalezne odkaz předků. Na 1k6 dní získá jednu konkrétní schopnost nebo vzpomínku některého ze svých předků. Může to být běžná schopnost jako například rybaření, ale také unikátní, například zapomenutý styl boje nebo místo, kde je ukrytý rodinný poklad. V jeden čas je možné mít aktivní pouze jednu schopnost nebo vzpomínku. To, co samuraj hledá, musí být velmi konkrétní - musí být jasné, o co přesně jde a který předek danou schopnost či vzpomínku měl.

Samuraj beze cti není schopen Odkazu předků využít.

*Pro tuto schopnost je nutné, aby hráč a PJ pro postavu společně vymysleli vhodné backstory.*

**OŠETŘENÍ VLASTNÍCH ZRANĚNÍ**

*Cena: X, Použití: po boji*

Po skončení boje může samuraj využít své zbylé Soustředění k rychlému ošetření čerstvých ran (těch, které utrpěl v posledním boji). Pokud uspěje v hodů na První pomoc (OBR) proti pasti určené PJem (náročnost souboje, čistota prostředí, dostupné pomůcky apod.), za každý takto použitý bod Soustředění si obnoví 1 život. V případě

neúspěchu je efektivita ošetření poloviční. Ošetření probíhá rychlostí 1 HP za kolo.

**OZNAČENÍ CÍLE**

*Cena: 1, Použití: na začátku souboje*

Samuraj si mezi protivníky na začátku tahu smí vybrat svůj hlavní cíl. Při boji s ním pak bude mít bonus +2 do Zranění a pokud se cíl bude skrývat, má samuraj Výhodu +5 na dovednosti spojené s jeho hledáním.

**PLÁNOVÁNÍ STRATEGIE**

*Profesní dovednost (5. stupeň zvládnutí)*

**Ověření:** Plánování strategie (INT) vs. X

Dobrý plán je polovina vítězství. Samuraj si na tuto dovednost hází proti pasti určené PJem ve chvílích, kdy družina tvoří plán. Úspěšný hod PJ odmění tím, že samuraji sdělí, jaké nedostatky v něm vidí. Úspěšný hod může také znamenat bonus pro realizaci plánu - lepší příprava převleku, maskování, výhoda k plížení na zvolené místo apod. - o vhodnosti rozhoduje PJ.

**PŘIPRAVENÝ ÚDER**

*Cena: 2, Použití: místo bojových akcí*

Samuraj si připraví výpad a čeká na splnění podmínky (otevření dveří, vyřčení bojového hesla apod.), kterou oznámí PJi. Pokud ve stejném kole dojde ke splnění podmínky, samuraj si háže na 1 útok a způsobené zranění (rozdíl hodů) vynásobí počtem útoků, které by jinak ve svém tahu měl. Je však podmínkou, že v daném kole nevyužil a nevyužije žádný jiný útok ani aktivní obranu. V případě, že by samuraj byl schopen pouze jediného útoku, výsledné zranění zvýší o 3.

**RYCHLÉ PŘEZBROJENÍ**

Zkušený samuraj je schopen provést přezbrojení jako okamžitou akci, a to i vícekrát za kolo.

**SLABÉ MÍSTO**

Samuraj je schopen odhalit slabinu v protivníkově zbroji. Útoky samuraje v jednom zvoleném kole pak můžou být vedeny proti obraně ponížené o hodnotu Základní obrany. Jde-li o přepadení ze zálohy, útoky jsou vedeny proti hodnotě 0.

**STARÁ RÁNA**

*Cena: 1, Použití: do útoku*

Pokud protivník v tomto boji již Krvácel a efekt se mu podařilo zastavit, samuraj může bodnou či sečnou zbraní zacílit na stejné místo a efekt Krvácení opět obnovit. Pokud útok uspěje, raněný si každé kolo (včetně aktuálního) háže 1k6 na počet životů ztracených v důsledku krvácení.

**STRATEGICKÉ HRY**

Samuraj si může na tržišti zakoupit některou ze známých strategických her. Hodina hraní s protihráčem dává oběma po zbytek dne bonus +2 k hodům na Inteligenci. Samuraj navíc obdrží bonus +2 na další hod na Plánování strategie (INT). Nelze získat více těchto bonusů najednou.

**Z POSLEDNÍCH SIL**

Samuraj může jít i za hranice svých limitů, má to ovšem následky.

**DO POSLEDNÍ KAPKY KRVE**

Samuraj může okamžitě získat 5 bodů Soustředění, obětuje-li k tomu čtvrtinu svého maximálního počtu životů. Efekt je možné aplikovat vícekrát.

**DO PADNUTÍ**

Samuraj může okamžitě získat 5 bodů Soustředění. Celý souboj jej však nesmírně vyčerpá - získá tolik bodů únavy, kolik je jeho hranice únavy.

**DO ROZTRHÁNÍ TĚLA**

Samuraj může okamžitě získat body Soustředění, obětuje-li svou Sílu. Za dočasný postih -1 do SIL na všechny související hody včetně bojových počínaje koncem souboje získá 5 bodů Soustředění. Síla se obnoví po jednom dni bez boje a těžké práce. Efekt je možné aplikovat vícekrát, tím se úměrně zvýší jak zisk bodů Soustředění a výše postihu, tak doba rekonvalescence.

**CESTA NOČNÍHO VÁNKU**

Cesta nočního vánku učí samuraje nenápadnosti, pozornosti a vnímání i v tichu a temnotě. Je to

cesta stínů, kde každý pohyb má svůj význam a každý zvuk se počítá.

Pokud by měl neúspěšný hod na jakoukoli dovednost vyústit v odhalení samuraje, je možné hod znovu opakovat, maximálně jednou denně.

Cesta nočního vánku dále posiluje dovednosti:

- Naslouchání
- Presence
- Přístup k boji
- Silná vůle
- Umění
- Vnímavý pohled
- Mistrovství se zbraněmi:
  - vrhací
  - drápy
  - foukačka

Cestu nočního vánku si samuraj může zvolit jako aktivní při ranní meditaci trvající pět minut.

**CESTA SILNÉHO DUBU**

Cesta silného dubu učí disciplíně, síle a stabilitě. Samuraj se stává neotřesitelným, vytrvalým a soustředěným jako starý dub.

Pokud by měl neúspěšný hod na jakoukoli dovednost vyústit v bojovou situaci, je možné hod znovu opakovat, maximálně jednou denně.

Cesta silného dubu dále posiluje dovednosti:

- Naslouchání
- Presence
- Přístup k boji
- Silná vůle
- Umění
- Vnímavý pohled
- Mistrovství se zbraněmi:
  - getsugasan
  - kusarigama
  - naginata

Cestu silného dubu si samuraj může zvolit při ranní meditaci trvající pět minut.

## CESTA VODNÍ HLADINY

Cesta vodní hladiny učí plynulosti, harmonii a citlivosti na svět kolem. Samuraj se učí být klidný, přizpůsobivý a v souladu s přírodou a lidmi.

Má-li samuraj pocit, že jeho hod na některou z dovedností souvisejících s vnímáním prostředí nebyl úspěšný, může hod znovu opakovat, maximálně jednou denně.

Cesta vodní hladiny dále posiluje dovednosti:

- Naslouchání
- Presence
- Přístup k boji
- Silná vůle
- Umění
- Vnímavý pohled
- Mistrovství se zbraněmi:
  - sasumata
  - síť
  - vějíř

Cestu vodní hladiny si samuraj může zvolit jako aktivní při ranní meditaci trvající pět minut.

## NASLOUCHÁNÍ

Jednou z nejsilnějších zbraní samuraje je jeho všímavost k okolí. Volbou této schopnosti samuraj získává bonus +2 k hodům na čistou inteligenci (INT) a na dovednost Postřeh (INT). Další výhody získává podle toho, jakou cestu právě následuje.

Samuraj kráčejíci po Cestě nočního vánku dokáže lépe naslouchat svým instinktům. Získává Výhodu +5 k hodům na Reflex (OBR), Umění skrývání (OBR) a proti útoku ze zálohy smí použít svou aktivní obranu.

Samuraj kráčejíci po Cestě silného dubu si lépe vzpomíná na legendy a mýty. Získává Výhodu +5 k hodům na Historii (INT) a Teologii (INT), které nyní pro samuraje nejsou znalostní, a čelí-li nebezpečí pramenící z legend a mýtů, získává Výhodu +5 na hody proti efektům zastrašení nebo ovládání mysli. O tom, zda se jedná o hrozbu z legend a mýtů, rozhoduje PJ.

Samuraj kráčejíci po Cestě vodní hladiny je vnímavější k přírodě. Získává Výhodu +5 k hodům na dovednost Znalost přírody (INT), Přežití v

přírodě (OBR) a čelí-li boji se zvířaty, předvídáním reakcí získává bonus +2 k hodům na aktivní obranu.

## PRESENCE

S touto schopností samuraj lépe chápe svého ducha a jeho vliv na okolí. Získává bonus +2 k hodům na čisté Charisma a dovednost Vůle (CHA). Další výhody získává podle toho, jakou cestu právě následuje.

Samuraj kráčejíci po Cestě nočního vánku lépe vnímá neupřímnost. K hodům na Charisma při pokusu někoho oklamat nebo naopak při pokusu o odhalení klamavého chování si přičítá Výhodu +5.

Samuraj kráčejíci po Cestě silného dubu lépe chápe sílu osobnosti. K hodům na Charisma při pokusu někoho zastrašit si přičítá Výhodu +5. Odolání zastrašení je typicky ověřováno hodem na Vůli, k takovému si samuraj přičte bonus +2.

Samuraj kráčejíci po Cestě vodní hladiny lépe chápe lidské touhy a přání. K hodům na Charisma při pokusu někoho přesvědčit nebo naopak při pokusu odolat přesvědčování si přičítá Výhodu +5.

## PŘÍSTUP K BOJI

Samuraj ví, že boj není jen bezhlavé sekání a pobíhání na bojišti, ale zaujímá určitou filosofii boje. Na začátku každého svého tahu tak obdrží 1 bod Soustředění. Další výhody získává podle toho, jakou cestu právě následuje.

Samuraj kráčejíci po Cestě nočního vánku získává schopnost **Přesná muška**. Soustředí-li se jedno kolo na svůj cíl, v dalším kole může střelnou či vrhací zbraní zaútočit s bonusem +8. Případně magické zvýšení rychlosti neumožní použít tuto schopnost v jednom kole.

Samuraj kráčejíci po Cestě silného dubu může každý svůj tah využít 1 bod Soustředění a provést trik **Rychlý přesun**, čímž prodlouží délku svého Krátkého pohybu (okamžitá akce) na dvojnásobek.

Samuraj kráčejíci po Cestě vodní hladiny rozumí bolesti a dokáže obrnit svého ducha. Získává techniku **Překonání bolesti**. Při ní jako okamžitou

akci využije 1 bod Soustředění a smí si zvolit typ zranění, vůči kterému dostává po 2 kola rezistenci, tato zranění jsou tedy pouze poloviční. Typy zranění jsou: bodné, sečné, drtivé, ohnivé, ledové, jedové, žíravé, psychické, nekrotické a magické.

### SILNÁ VŮLE

Zocelení ducha i těla je důležitou součástí samurajského výcviku. Samuraj získává bonus +2 k hodům na dovednosti Vůle (CHA) a Výdrž (ODO). Další výhody získává podle toho, jakou cestu právě následuje.

Samuraj kráčejí Cestou nočního vánku je schopen vědomě zastavit efekt Krvácení. K tomu se potřebuje 1 kolo soustředit a nehybat se.

Samuraj kráčejí Cestou silného dubu snese dvojnásobné množství únavy. Zároveň je schopen bojovat i v případě, že jeho aktuální úroveň životů klesne pod nulu. Odpadá až při hodnotě -5.

Samuraj kráčejí Cestou vodní hladiny je odolnější vůči všem mentálním technikám. Získává výhodu proti mentálnímu souboji a veškerým útokům kouzelnického oboru Mentální magie.

### UMĚNÍ

Samuraj rozvíjí svého ducha i formou umění. Získává bonus +2 k hodům na Umění (OBR/CHA). Další výhody získává podle toho, jakou cestu právě následuje a jakému umění se věnuje. K některým druhům umění jsou třeba materiály. Případné výtvořiny lze samozřejmě prodat na tržišti nebo někomu darovat. PJ by měl vhodně odměnit roleplay, ve kterém hráč skutečně něco vytvořil.

Všechny druhy umění mají uklidňující účinek. Jejich provozování je zároveň odpočinkem, který má dvojnásobný efekt - postava si tedy jednou denně může uzdravit až 2 životy a odstranit 2 body únavy. Provedení trvá 1 hodinu.

Má-li samuraj zásobu papíru, může skládat origami, které učí trpělivosti a přesnosti. Získává Výhodu +2 pro hody na dovednost Mechanika (OBR).

Samuraj kráčejí Cestou nočního vánku je pozorný. Na náměty toho, co vidí nebo čím žije, může skládat básně. Kdo ji uslyší či přečte, získá Výhodu +5 k hodu na svou další sociální interakci.

Samuraj kráčejí Cestou silného dubu má pevnou ruku a jeho duch se nejvíce projevuje prostřednictvím kaligrafie. Kdo zahlédne výsledný výtvar, smí si obnovit 1k6 bodů svého zdroje síly založeného na Inteligenci či Charismatu (tj. duševní síly, many, přízně).

Samuraj kráčejí Cestou vodní hladiny má silný vztah k hudbě. Na nástroj jemu blízký dokáže hrát poutavé melodie, které vypráví příběh. Posluchačům je zajistěn klidný spánek a dvojnásobná obnova životů a bodů únavy.

### VNÍMAVÝ POHLED

Samuraj si dokáže lépe všimnout neobvyklých situací. Porozuje-li tábor, osadu, vesnici či město alespoň 1 směnu, PJ jej při úspěšném hodu na Postřeh (INT) upozorní, pokud "je cosi ve vzduchu" a k něčemu se schyluje. Může to být například plánovaný zločin nebo hrozící střet ozbrojených skupin. Další výhody získává podle toho, jakou cestu právě následuje.

Samuraj kráčejí Cestou nočního vánku si zvlášť dává pozor na pasti. K hodům na jejich odhalení získává Výhodu +5.

Samuraj kráčejí Cestou silného dubu si všímá svých protivníků - jejich výbavy, kondice, postoje. Na začátku souboje dokáže odhalit jednu slabinu (rezistenci) jednoho z vybraných protivníků, uspěje-li hodem na Postřeh (INT) proti hodnotě zvolené PJem.

Samuraj kráčejí Cestou vodní hladiny je citlivý na Vichry many. Pokud se jedno kolo soustředí a překoná hodem na Postřeh (INT) hodnotu Sesílání kouzel (INT) zdroje, vycítí použití kouzla v okolí 5 s za poslední hodinu a dokáže odhadnout jeho obor (magie vysoká / divoká / ochranná / vitální / mentální / proměn).

**MISTROVSTVÍ S VRHACÍMI ZBRANĚMI**

Vrhací zbraně umožňují rychlé zásahy na krátkou až střední vzdálenost, aniž by samuraj musel riskovat přímý kontakt. Některé vrhací zbraně jsou popsány v PPZ, samurajové ovšem nejraději používají ty samurajské: hvězdici, kunai, senbon a makibishi.

Pokud samuraj kráčí Cestou nočního vánku, při boji s jakýmkoli vrhacími zbraněmi, včetně improvizovaných, si přičítá +2 k ÚČ.

Samuraj, který dosáhl s vrhacími zbraněmi mistrovství, umí kromě běžného útoku provést následující techniky:

**DĚŠŤ SMRTI**

*Cena: 2, použití: jako bojová akce*

Se samurajskými vrhacími zbraněmi stejného typu může samuraj najednou provést až 5 útoků na jeden či více cílů. Vzdává se tím ostatních útoků i aktivních obran v daném kole. Útok může být veden jak po přímé linii (tvar kužel pro každou útočící ruku zvlášť), tak pro kruhovou oblast v dosahu, kde zbraně spadnou po vyhození do výšky.

**PŘESNÝ ZÁSAH**

*Cena: 1, použití: do útoku*

Samuraj přesně zamíří a vrhne jednu vrhací zbraň na slabé místo protivníka. K útoku si započítá Výhodu +5. Kvůli soustředění však přichází o další útoky v tomto kole.

**PŘÍŠPENDLENÍ**

*Cena: 1, použití: do útoku*

Pokud se za protivníkem nachází strom, zeď či jiná nepřilíživá překážka, samuraj může úspěšným útokem k překážce protivníka za jeho oblečení přišpendlit. Vybere si, zda mu tím neublíží, nebo mu způsobí drobný škrábanec (1 HP). Přišpendlený ztrácí ve svém následujícím tahu pohyb, dostává Nevýhodu -5 ke své aktivní obraně a k odstranění vržené zbraně musí využít krátkou akci.

**MISTROVSTVÍ SE ZBRANÍ: DRÁPY**

Drápy jsou lehké, zakřivené zbraně připnuté na ruce. Původně sloužily jako zemědělská pomůcka. Jsou vhodné pro překvapivé útoky.

Pokud samuraj kráčí Cestou nočního vánku, při boji s touto zbraní si přičítá +1 k ÚČ a +1 k OČ.

Samuraj, který dosáhl s touto zbraní mistrovství, s ní umí kromě běžného útoku provést následující techniky:

**ZVÍŘE V PASTI**

*Cena: 1, použití: bojová akce*

Je-li samuraj obklopen třemi či více protivníky, získává tolik útoků a aktivních obran navíc, aby na každého mohl zaútočit právě jednou. Útoky jsou vedeny s bonusem +2. Efekt platí 1 kolo.

**TYGRÍ DRÁP**

*Cena: 1, použití: do útoku*

Pokud samuraj útočí znenadání, k úspěšnému útoku je přidán efekt Krvácení. Cíl ztrácí každé kolo (včetně aktuálního) 1k6 životů.

**ŠPLH**

*Cena: -1, použití: pohybová akce*

Drápy je možné využít jako pomůcku ke šplhání. Šplh na stromy nebo dřevěné budovy je automaticky úspěšný, při náročnější překážce probíhá ověřovací hod na Atletiku (SIL) nebo Akrobacii (OBR), ke kterému samuraj získává Výhodu +5. Šplh v nebojové situaci nic nestojí, při pokusu o šplh v boji samuraj musí použít 1 bod Soustředění. Rychlost šplhání s drápy je 3 sáhy za kolo.

**MISTROVSTVÍ SE ZBRANÍ: FOUKAČKA**

Foukačku samuraj využívá k tichému a přesnému úderu šipkami. Zvládne tak otrávit, zpomalit nebo vyrušit protivníka na dálku, přičemž zůstává skrytý. Ke zbrani samotné náleží také váček s malými šipkami (kapacita 20), každá šipka váží 0,05 lb a stojí 1 st. Přichystání šipky je krátká akce.

Pokud samuraj kráčí Cestou nočního vánku, při boji s touto zbraní si přičítá +2 k ÚČ.

Samuraj, který dosáhl s touto zbraní mistrovství, s ní umí kromě běžného útoku provést následující techniky:

#### VITÁLNÍ ZÁSAH

*Cena: 2\*X, použití: bojová akce*

Samuraj přesně zamíří na vitální bod protivníka. Úspěšný útok kromě běžného zranění vyvolá jeden z efektů daný místem zásahu, které volí samuraj s ohledem na podmínky (zbroj, krytí apod.):

- pánev - cíl ztrácí polovinu své pohyblivosti,
- břicho - Nevýhoda -5 k obraně,
- solar - Nevýhoda -5 k útokům,
- srdce - cíl ztrácí schopnost využívat svůj zdroj síly,
- hlasivky - cíl ztrácí možnost mluvit,
- čelo - cíl se zamlží zrak (Nevýhoda -5 k akcím vyžadujícím zrak včetně bojových),
- temeno - cíl upadá do bezvědomí.

Kvůli soustředění na zásah samuraj přichází o další útoky v daném kole. Efekt samotný trvá X kol.

Techniku nelze použít na jiné tvory než humanoidy.

#### OTRÁVENÁ ŠIPKA

*Cena: 2/-, použití: krátká akce / mimo boj*

Samuraj má přehled o jedovatých rostlinách a houbách. Z některých z nich dokáže extrahovat jed a v boji jej aplikovat na šipky. Zasažený bude trpět efektem podle zvoleného jedu:

- aconite - paralyzující účinky, postih -2 k hodům na OBR, trvání 24 hodin,
- belladonna - způsobuje halucinace (o konkrétním efektu rozhoduje PJ), trvání 24 hodin,
- amanita - otrava každou minutu ubírající 1k6 životů, která se projeví až po 2 směnách, trvání do podání protijedu.

Jedy ostatních povolání samuraj vyrobit neumí, ale je schopen je na své šipky aplikovat.

Samuraj není schopen jedy extrahovat a aplikovat tak, aby na šipce vydržely dlouho - trvanlivost je nejvýše 5 minut. Zároveň by bylo nebezpečné manipulovat s více otrávenými šípkami. Před bojem si tedy samuraj může připravit pouze jednu otrávenou šipku (mimo boj ho to nestojí žádný bod

Soustředění), na další musí jed aplikovat až po jejím použití. Aplikace jedu je krátká akce.

Kvůli době potřebné k aplikaci jedu samuraj přichází o další útoky v daném kole.

#### SKRYTÝ ÚTOK

*Cena: 1, použití: mimo boj*

Foukačka není obvyklý předmět a samuraj dokáže být rychlý, precizní a zároveň nenápadný. Díky těmto faktorům může samuraj provést útok i v davu lidí a nevyvolá tím nevyžádanou pozornost.

Touto technikou je možné vystřelit také otrávenou šipku, pokud ji samuraj připravil dopředu (příprava během útoku by byla příliš nápadná).

Skrytý útok vyžaduje 1 bod Soustředění. Protože je to technika používaná mimo boj, je Soustředění nutné získat předcházející meditací nebo technikou Z posledních sil.

#### MISTROVSTVÍ SE ZBRANÍ: GETSUGASAN

Getsugasan je těžká zbraň s měsíční čepelí na jednom konci a s čepelí připomínající rýč na konci druhém. Říká se jí též mnišská lopata. Bojovník s touto zbraní budí respekt. Zbraň působí sečná zranění a je možné ji použít k hákování.

Pokud samuraj kráčí Cestou silného dubu, při boji s touto zbraní si přičítá +1 k ÚČ a +1 k OČ.

Samuraj, který dosáhl s touto zbraní mistrovství, s ní umí kromě běžného útoku provést následující techniky:

#### MOCNÝ ŠVIH

*Cena: 2, použití: bojová akce*

Jedním mocným švihem dokáže samuraj zaútočit na všechny tvory v dosahu. Proti jednomu hodu na útok si každý z nich háže na obranu. V případě neúspěchu jsou kromě zranění ořeseni a dostávají postih -2 na následující obrannou akci. Samuraj touto technikou přichází o další útoky v daném kole.

#### HÁKOVÁNÍ

*Cena: 1, použití: místo útoku*

Rozhodne-li se samuraj, že se pokusí o hákování, obětuje svůj útok. Pokud zvítězí v hodu na ověření

Atletika (SIL) + Zranění zbraně vs. Atletika (SIL) obránce, je předmět vydržen a zpravidla končí vedle hákujícího samuraje nebo za ním. V opačném případě je cíl jen rozhozen, což mu brání použít hákovaný předmět v následující akci (útok či obrana).

#### OPATRná AKCE

*Cena: -, použití: mimo boj*

Samuraj mistrně ovládající getsugasan jej může využít i mimo boj jako užitečný nástroj, například k otevírání dveří nebo testování pastí. S tímto postupem dostává samuraj Výhodu +5, pokud by jeho akce vyústila v hod na Reflex (OBR) nebo nečekaný hod na obranu.

Getsugasan je také možné použít jako rýč.

#### HROZIVÝ VÁLEČNÍK

*Cena: 1, použití: začátek boje*

Na statného samuraje s getsugasanem v rukou je hrozivý pohled. Pokud tento dojem samuraj ještě podpoří efektním máchnutím zbraně, protivníci budou o to vyděšenější. Samuraj získává Výhodu +5 k hodům na dovednost Bojový pokřik (CHA).

#### MISTROVSTVÍ SE ZBRANÍ: KUSARIGAMA

Kusarigama je neobvyklá zbraň. Srp je dlouhým řetězem spojený s ocelovým závažím a lze bojovat všemi částmi zbraně. Lze tak způsobit zranění sečné, drtivé nebo použít řetěz například k zachycení zbraně.

Díky řetězu je zbraň velmi hlasitá. Pokud ji nemá samuraj pečlivě zabalenou a schovanou v batohu, k akcím Plížení, Tichý pohyb, Kamufláž a dalším dostává Nevýhodu -5.

Pokud samuraj kráčí Cestou silného dubu, při boji s touto zbraní si přičítá +2 k ÚČ.

Samuraj, který dosáhl s touto zbraní mistrovství, s ní umí kromě běžného útoku provést následující techniky:

#### ZÁSAH ZA KRYT

*Cena: 1, použití: do útoku*

Správným švihnutím je možné zaútočit ze zcela nečekaného úhlu. Útok ignoruje efekt krytu a

obranu štítu. V daném kole je možné útočit vícekrát, ale už ne dalšími speciálními technikami.

#### ODZBROJENÍ

*Cena: X, použití: místo útoku*

Rychlým hodem jednoho konce zbraně se řetěz omotá kolem zbraně protivníka. Pokud protivník selže v ověřovacím hodě na Atletika (SIL)+X samuraje vs Reflex (OBR) cíle, je mu zbraň vytržena.

V daném kole je možné útočit vícekrát, ale už ne dalšími speciálními technikami.

#### ŘETĚZ

*Cena: -1, použití: pohybová akce*

Řetěz kusarigamy je možné použít k obraně, ale také mimo bojové situace. Lze po něm šplhat, zhoupnout se, lze jím zajistit dveře nebo zpacifikovaného protivníka. Pokud samuraj některou z těchto akcí provádí v boji, stojí ho to 1 bod Soustředění a v daném kole s touto zbraní pochopitelně nelze útočit ani se s ní bránit.

#### MISTROVSTVÍ SE ZBRANÍ: NAGINATA

Naginata je dlouhá tyčová zbraň se zakřivenou čepelí. Skvěle kombinuje dosah a flexibilitu, udržuje protivníky v uctivé vzdálenosti a umožňuje zasahovat více cílů najednou. Je nesmírně efektivní při boji z koně i proti jízdě.

Pokud samuraj kráčí Cestou silného dubu, při boji s touto zbraní si přičítá +2 k ÚČ.

Samuraj, který dosáhl s touto zbraní mistrovství, s ní umí kromě běžného útoku provést následující techniky:

#### RYCHLÝ ŠVIH

*Cena: 3, použití: bojová akce*

Jedním rychlým švihem dokáže samuraj zaútočit na všechny tvory v dosahu. Proti jednomu hodu na útok si každý z nich háže na obranu. V případě neúspěchu kromě zranění obdrží efekt Krvácení (ztráta 1k6 životů každé kolo včetně aktuálního). Samuraj touto technikou přichází o další útoky v daném kole.

**UCTIVÁ VZDÁLENOST***Cena: 1, použití: reakce*

Pokud se protivník pokusí přijít na krátkou vzdálenost, samuraj může využít 1 bod Soustředění a okamžitě zaútočit. Tento útok se nepočítá do maximálního počtu útoků v daném kole. Pokud je útočník zasažen, není schopen se přiblížit. Techniku je možné použít vícekrát i v jednom kole.

**BOJ V SEDLE***Cena: -, použití: pasivní*

Při boji v sedle s touto zbraní obdrží samuraj jeden útok a jednu aktivní obranu navíc.

**BOJ PROTI JÍZDĚ***Cena: 1, použití: do útoku*

Pokud je samuraj pěšákem a bojuje proti jízdě, smí si k útoku touto zbraní připočítat Výhodu +5.

**MISTROVSTVÍ SE ZBRANÍ: SASUMATA**

Sasumata je zvláštní zbraň určená k nesmrtícímu zadržování a kontrolování zločinců. Je vhodná zejména pro obranu nebo svazování soupeře bez nutnosti ho zranit. Volitelně může být opatřena malými hroty, v takovém případě lapenému cíli působí zranění 1 HP za kolo.

Pokud samuraj kráčí Cestou vodní hladiny, při boji s touto zbraní si přičítá +1 k ÚČ a +1 k OČ.

Samuraj, který dosáhl s touto zbraní mistrovství, s ní umí kromě běžného útoku provést následující techniky:

**PACIFIKACE***Cena: 1, použití: do útoku*

Pokud je za cílem pevná překážka, může se samuraj pokusit o jeho pacifikaci. Háže si klasicky na útok. Při úspěchu je protivník lapen. Ztrácí svůj pohyb, možnost přezbrojení a aktivní obrany. Samuraj se na pacifikaci musí soustředit, pokud nevyužije techniku Volná ruka.

Pro uvolnění musí protivník zvítězit v ověření Atletika (SIL) vs Atletika (SIL).

**VOLNÁ RUKA***Cena: 1, použití: po úspěšné pacifikaci*

Po úspěšné pacifikaci může samuraj ihned využít 1 bod Soustředění. Zpacifikovaného pak zvládne držet jen jednou rukou, do druhé si smí jako okamžitou akci vzít wakizashi nebo tantō, se kterými může jednou za kolo útočit a jednou se aktivně bránit, obojí s postihem -2. Není však schopen s nimi provést žádné samurajské techniky.

**PODMETENÍ***Cena: 1, použití: místo útoku*

Samuraj může použít tuto zbraň také na podmetení protivníků. Zaútočí na nohy protivníka a pokud zvítězí, povalí jej na zem. Při úspěchu je útok veden na dalšího protivníka v dosahu a při opětovném úspěchu ještě na jednoho, maximálně tedy na 3 cíle. Na útok se již znovu neháže, používá se původní hodnota s postihem -1 pro druhý cíl a -2 pro třetí cíl. Povalený protivník za tento útok nedostává zranění, leží však na zemi a jedno kolo nehraje.

**MISTROVSTVÍ SE ZBRANÍ: SÍŤ**

Síť je nástrojem rybářů, ale v boji má veliké využití. Někteří samurajové, zejména ti, kteří na čestném souboji moc nelpí, dovedli práci se sítí k dokonalosti. Někteří na okraje přivážou kunaie, díky kterým mohou svou oběť k zemi či stromu doslova přišpendlit, jiní mezi oka vplétají makibishi nebo jiné ostré předměty. Pořádné švihnutí takovou vylepšenou sítí už může způsobit vážná zranění.

Síť s kunaii je hlasitá. Pokud ji nemá samuraj pečlivě zabalenou a schovanou v batohu, k akcím Plížení, Tichý pohyb, Kamufláž a dalším dostává postih -2.

Pokud samuraj kráčí Cestou vodní hladiny, při boji se sítí si přičítá +1 k ÚČ a +1 k OČ.

Samuraj, který dosáhl s touto zbraní mistrovství, s ní umí kromě běžného útoku provést následující techniky:

**ZAMOTÁNÍ***Cena: 1, použití: do obrany*

Při úspěšné obraně je protivníková ruka nebo zbraň do sítě zamotána. Dokud se nevysvobodí,

nemůže danou zbraní útočit a má Nevýhodu -5 k aktivním obranám. V případě zamotání na dálku se jedná o dlouhou akci, při boji na blízko je to dáno hodem Atletika (SIL) vs Atletika (SIL).

#### PŘICHYCENÍ

*Cena: 1, použití: do útoku*

Při úspěšném útoku je protivník zamotán a povalen nebo uchycen k překážce za ním (například ke stromu). Snaží se 1 kolo (u sítě s kunaii 2 kola) vysvobodit. Po tu dobu je z něj *bezbranný protivník*.

#### ŽEBŘÍK

*Cena: -1, použití: mimo boj / místo tahu*

Sít' je možné použít jako provizorní žebřík, který umožní postavám šplhat rychlostí 3 sáhy za kolo. Samurajovo mistrovství spočívá v tom, že sít' dokáže bezpečně umístit, upevnit a následně ji i sundat zvrchu i zespodu. Při použití této techniky v boji musí samuraj využít 1 bod Soustředění a ztrácí celý svůj tah. Jsou-li do sítě zapleteny ostré předměty, každá šplhající postava přijde o 2 životy.

#### MISTROVSTVÍ SE ZBRANÍ: VĚJÍŘ

Vějříř, často kovově vyztužený, sloužil jako improvizovaná zbraň v místech, kde se opravdové zbraně nosit nemohly. Proto jej lze brát kamkoli. Samurajové ovšem práci s ním povýšili na jinou úroveň. Využívají jej k nečekaným úderům, rozptýlení i práci s okolím.

Pokud samuraj kráčí Cestou vodní hladiny, při boji s touto zbraní si přičítá +2 k OČ.

Samuraj, který dosáhl s touto zbraní mistrovství, s ní umí kromě běžného útoku provést následující techniky:

#### ROZPTÝLENÍ

*Cena: 1, použití: akce*

Roztažený vějíř protivníkovi zakrývá výhled. Samuraj se navíc nenechá jen tak odstrčit. Při úspěšném ověření Atletika (SIL) vs Atletika (SIL) dostává protivník Nevýhodu -5 k akcím vyžadujícím zrak včetně bojových. Samuraj se pochopitelně musí držet u něj a nemůže po dobu rozptylování zbraní útočit ani se aktivně bránit.

#### UHAŠENÍ

*Cena: -2, použití: mimo boj / místo tahu*

Mocným mávnutím dokáže samuraj ihned uhasit oheň na ploše až 50x50 coulů. Při použití v boji tato technika vyžaduje 2 body Soustředění.

#### VANUTÍ VĚTRU

*Cena: -, použití: mimo boj*

Vějříř přirozeně reaguje na okolní podmínky a samuraj s tím dokáže pracovat. Mimo boj s ním dokáže předpovědět změnu počasí nebo zemětřesení v okruhu 5 mil až 24 hodin dopředu. Odhalí také pohyb tvorů, aniž by je viděl. Záleží na jejich počtu, velikosti a vzdálenosti:

Počet tvorů	B	C	D+
1	≤ 20 s	≤ 30 s	≤ 50 s
2-3	≤ 30 s	≤ 45 s	≤ 75 s
4+	≤ 40 s	≤ 60 s	≤ 100 s

TABULKA SAMURAJSKÝCH ZBRANÍ

Název	Typ	Útok, Zranění	Obrana	Dosah	Hmotnost	Cena	SIL ≥
Bō	drtivé, obouruční	5+1	2	1.5 s	2 lb	3 zl	+0
Bojová umění	drtivé	3+0	3	1.5 s	-	-	-
Drápy	bodné, sečné	2+2	1	1.5 s	0.5 lb	6 zl	-
Foukačka	bodné, střelné	1+0	0	6/15	0.6 lb	5 zl	-
Getsugasan	sečné, obouruční	6+1	1	1.5 s	3 lb	15 zl	+2
Katana	sečné, bodné, obouruční	7+1	1	1.5 s	1.4 lb	35 zl	+0
Kusarigama	sečné, drtivé, obouruční	4+1	1	3 s	1.6 lb	10 zl	+2
Naginata	sečné, obouruční	6+2	1	3 s	2 lb	8 zl	+0
Nodachi (dlouhý meč)	sečné, bodné, obouruční	7+3	1	3 s	2.5 lb	80 zl	+2
Sasumata	drtivé, obouruční	4+0	4	3 s	2.8 lb	5 zl	+2
Sít	obouruční	0+0	2	1.5 s   6/15	2 lb	2 zl	+0
Sít s čepelemi	bodné, obouruční	3+1	2	1.5 s   6/15	2 lb	20 zl	+0
Tantō (dýka)	bodné	3+1	1	1.5 s	0.6 lb	3 zl	-
Vějříř	drtivé	1+0	2	1.5 s	0.6 lb	4 zl	-
Wakizashi (krátký meč)	sečné, bodné	5+1	2	1.5 s	1 lb	20 zl	-
Vrhací zbraně:							
Hvězdice	bodné	3+1	0	6/15	0,1 lb	1 st	-
Kunai	bodné	3+1	1	6/15	0.4 lb	3 zl	-
Makibishi	bodné	1+2	0	6/15	0.05 lb	2 st	-
Senbon	bodné	1+1	0	6/15	0.1 lb	2 st	-



nodachi



katana



wakizashi



tantō



kusarigama



naginata



sasumata



drápy



foukačka



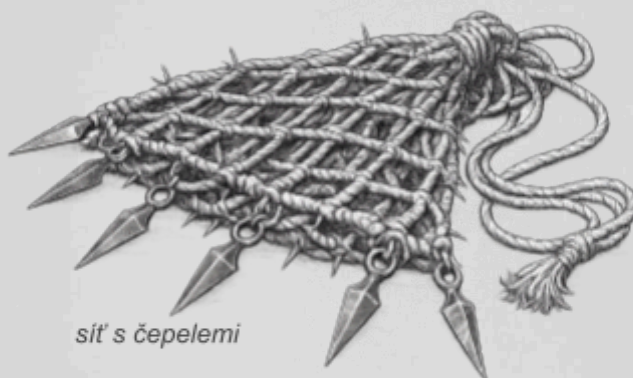
bō



getsugasan



vējíř



síť s čepelemi



hvězdice



kunai



makibishi



senbon

## PŘEHLED SAMURAJSKÝCH TECHNIK

Název	Vyžaduje	Zbraň	Cena	Použití	Popis	Ověření
Soustředěný útok	-	libovolná	X	do útoku	posílení ÚČ o X	-
Soustředěná obrana	-	libovolná	X	do obrany	posílení OČ o X	-
Pohled nepřítele	úroveň 2	libovolná	2	místo útoku	protivník ztrácí aktivní obrany proti útokům ostatních	Vůle (CHA) vs Vůle (CHA)
Strčení	úroveň 2	libovolná	2	do útoku	protivník ztrácí aktivní obranu, dostává poloviční zranění	útok vs obrana
Hluboký nádech	úroveň 2	libovolná	-	dlouhá / krátká akce	zisk 1 či 2 bodů Soustředění	-
Analýza situace	úroveň 2	libovolná	-	místo tahu	zisk soustředění a popisu lokace	? vs X
Rychlé tasení	úroveň 2	-	1	místo první obrany	namísto obrany útok proti ZO, neúspěch = obrana s -2	Reflex (OBR) vs Reflex (OBR)
Tvrdé údery	úroveň 2	meč	2	bojová akce	ztráta útoků, protivník smí 1 kolo použít jen ZO	Atletika (SIL) vs Vydrž (ODO)
Obrana a útok	úroveň 2	meč	1	do obrany	při úspěšné obraně je zraněn útočník	útok vs obrana
Sestava	úroveň 2	meč	-	meditace	zisk 2 bodů Soustředění	-
Obrana v útok	úroveň 6	meč	1	do obrany	zdarma útok při úspěšné obraně	útok vs obrana
Dva cíle	úroveň 6	meč	2	do útoku	útok na 2 cíle	-
Nezdolná obrana	úroveň 6	meč	1++	místo pasivní obrany	proměna pasivní obrany v aktivní	-
Poučení z chyb	úroveň 6	meč	2	začátek souboje	zisk Soustředění z neúspěšných útoků nebo aktivních obran	-
Krvácivý útok		bodná/sečná	2	do útoku	Krvácení při úspěšném útoku	útok vs obrana
Ošetření vlastních zranění		-	X	po boji	Obnova X HP z X Soustředění, polovina při neúspěchu	První pomoc (OBR) vs past
Označení cíle		libovolná	1	začátek souboje	Snadnější hledání a vyšší zranění pro vybraný cíl	-
Připravený úder		libovolná	2	místo bojových akcí	silnější odložená akce	útok vs obrana
Stará rána		bodná/sečná	1	do útoku	obnova efektu Krvácení	útok vs obrana
Z posledních sil		-	-	kdykoli	zisk 5 bodů Soustředění za únavu / ztrátu HP / ztrátu SIL	-
Rychlý přesun	Přístup k boji 🍀	-	1	okamžitá akce	krátký pohyb je dvojnásobný	-
Překonání bolesti	Přístup k boji 🌊	-	1	kdykoli	rezistence na 2 kola na vybraný druh zranění	-
Děšť smrti	mistrovství: vrhací	vrhací	2	bojová akce	až 5 útoků na více cílů po přímé nebo balistické linii	-
Přesný zásah	mistrovství: vrhací	vrhací	1	do útoku	+5 k ÚČ	-
Přišpendlení	mistrovství: vrhací	vrhací	1	do útoku	zamezení pohybu, vynucení krátké akce, snížení OČ o -5	útok vs obrana

Zvíře v pasti	mistrovství:	drápy	1	bojová akce	bonus k ÚČ a útoky na všechny protivníky okolo	-
Tygrí dráp	mistrovství:	drápy	1	do útoku	úspěšný útok způsobí Krvácení	útok vs obrana
Šplh	mistrovství:	drápy	-/1	pohyb	výhoda nebo úspěch pro akci šplhání	- Atletika (SIL) Akrobacie (OBR)
Vitální zásah	mistrovství:	foukačka	2*X	bojová akce	efekt podle zasaženého místa	útok vs obrana
Otrávená šipka	mistrovství:	foukačka	2/-	krátká akce / mimo boj	efekt podle použitého jedu	útok vs obrana
Skrytý útok	mistrovství:	foukačka	1	mimo boj	nenápadný útok i uprostřed davu	-
Mocný švih	mistrovství:	getsugasan	2	bojová akce	útok na všechny v okolí, snížení obrany při zásahu	útok vs obrana
Hákování	mistrovství:	getsugasan	1	místo útoku	vytržení předmětu	Atletika (SIL) + Zranění zbraně vs Atletika (SIL)
Opatrná akce	mistrovství:	getsugasan	-	mimo boj	+5 při spuštění boje nebo pasti	-
Hrozivý válečník	mistrovství:	getsugasan	1	začátek boje	+5 k hodu na Bojový pokřik	-
Zásah za kryt	mistrovství:	kusarigama	1	do útoku	útok ignoruje štít a kryt	-
Odzbrojení	mistrovství:	kusarigama	1	místo útoku	vytržení zbraně	Atletika (SIL)+X vs Reflex (OBR)
Řetěz	mistrovství:	kusarigama	-/1	pohyb	šplh, zhoupnutí, svázání	-
Rychlý švih	mistrovství:	naginata	3	bojová akce	útok na všechny v okolí, Krvácení 1k6 při zásahu	útok vs obrana
Uctivá vzdálenost	mistrovství:	naginata	1	reakce	extra útok při pokusu o přiblížení	-
Boj v sedle	mistrovství:	naginata	-	pasivní	útok a obrana navíc	-
Boj proti jízdě	mistrovství:	naginata	1	do útoku	+5 k útoku proti jízdě	-
Pacifikace	mistrovství:	sasumata	1	do útoku	omezení akcí protivníka až do překonání ověřovacího hodu	útok vs obrana, Atletika (SIL) vs Atletika (SIL)
Volná ruka	mistrovství:	sasumata	1	po úspěšné pacifikaci	možnost bojovat a zároveň pacifikovat	-
Podmetení	mistrovství:	sasumata	1	místo útoku	povalení až 3 protivníků	útok vs obrana
Zamotání	mistrovství:	sít'	1	do obrany	omezení protivníkovy bojování	útok vs obrana, -/Atletika (SIL) vs Atletika (SIL)
Přichycení	mistrovství:	sít'	1	do útoku	nepřítel je bezbranný	útok vs obrana
Žebřík	mistrovství:	sít'	-/1	mimo boj / místo tahu	provizorní žebřík i pro ostatní	-
Rozptýlení	mistrovství:	vějříf	1	akce	protivník má nevýhodu k zrakovým akcím včetně boje	Atletika (SIL) vs Atletika (SIL)
Uhašení	mistrovství:	vějříf	-/2	mimo boj / místo tahu	uhašení ohně 50x50 c	-
Vanutí větru	mistrovství:	vějříf	-	mimo boj	detekce počasí, zeměřasu, pohybu tvorů	-