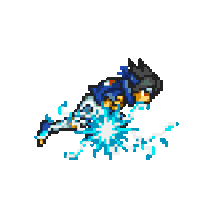
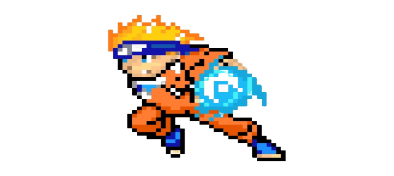
 Kroniki Shinobi

Edycja pierwsza

Narracyjna gra w swiecie Naruto™

na podstawie anime & mangi autorstwa Masashi Kishimoto



**SPIS TREŚCI**

**ROZDZIAŁ I**

**WPROWADZENIE**

|  |  |
| --- | --- |
| Powitanie …………………………. | 4 |
| O grze …………………………….. | 5 |

**ROZDZIAŁ II**

**TWORZENIE & ROZWÓJ POSTACI**

** WPROWADZENIE**

Rozdział

**I**

**WITAJ W ŚWIECIE SHINOBI!**

Książka, która trafiła do twych rąk jest podstawowym podręcznikiem do narracyjnej gry, osadzonej w klimatach znanej na całym świecie serii mangi & anime, pt. ‘Naruto’ oraz ‘Boruto’. Opierając się na tym systemie wcielisz się w postać shinobi - żołnierza na służbie swojego kraju, lub stworzysz własną, mniej oczywistą drogę, stając się współtwórcą wielu niesamowitych opowieści.

Gry wyobraźni pozwalają na dokonywanie tysięcy wyborów, i tworzenie wspaniałych przygód, znacznie bardziej skomplikowanych niż w grach komputerowych, gdyż w ich przypadku jedynym ograniczeniem jest twoja wyobraźnia.

W Kronikach Shinobi, gracz tworzy postać w świecie przedstawionym, opartym na zasadach prezentowanych w niniejszej książce, a następnie prowadzi je przez przygody, które wymyśla Narrator. Gracz odgrywający rolę swojego bohatera – w tym przypadku ninje, angażuje się w formę improwizowanego teatru, mówiąc, co postać powiedziałaby, oraz opisując, co zrobiłaby w danej sytuacji. Bohaterowie prowadzeni przez graczy mogą mówić i robić co zechcą, tak długo jak ich dialogi i działania są zgodne z ich osobowością i umiejętnościami. Zadaniem Narratora jest opisywania świata wokół graczy, oraz pilnowanie przestrzegania zasad rozgrywki, decydując o tym, jaki będzie efekt podjętych przez bohaterów działań, wspomagając się zasadami zawartymi w tej książce. Rozgrywka rozwija się na podobnej zasadzie, jak film, z taką jednakże różnicą, że fabuła istnieje tylko w głowach grających.

W Kroniki Shinobi może grać dowolna liczba osób, tym niemniej optymalna wydaje się być grupa licząca od dwóch do sześciu graczy. Jedna chętna osoba pełni rolę Narratora, który jest połączeniem reżysera i sędziego. Prowadzi on grę dla pozostałych graczy, opracowując świat i przygody, przez które podążają postacie – razem, bądź osobno, w zależności od koncepcji. Narrator odgrywa także role postaci drugoplanowych – przyjaciół, antagonistów, oraz innych wyróżniających się z tłumu postaci. Rolą Narratora jest ożywienie świata, który tworzy w głowie, czyli opisywanie miejsc, przez które postacie się przewijają, ich miejsca treningowe, mieszkania, czy knajpy w których jadają.

Doświadczony Narrator samodzielnie komponuje przygody, zwane także scenariuszami. Dla początkujących zaś przewidziano przygodę startową, którą znajdziesz na w specjalnym rozdziale, poświęconym wskazówkom dla początkujących narratorów i graczy.

Gracz wcale nie musi być odzwierciedleniem swojego charakteru. Przeciwnie, często dużo więcej frajdy sprawić może tworzenie postaci, które niczym nie przypominają jego samego – twardziela, nie dbającego o nic, prócz własny tyłek, zamkniętego w sobie mściciela, czy nie do końca panującego nad swoimi emocjami, agresywnego ochroniarza.

Większość rozgrywki opiera się na słownej wymianie zdań. Narrator przedstawia sytuację, opisując graczom otoczenie, postacie i zdarzenia. Z kolei gracze informują Narratora o tym co zamierzają zrobić ich postacie. Narrator weryfikuje i odpowiada czy jest to możliwie, a jeśli nie, to przedstawia alternatywny rozwój wydarzeń. Gra przyjmuje formę wieloosobowej rozmowy, z *wieloma* zwrotami akcji, i mnóstwem zabawy.

Według zasad, podczas rozgrywki używa się specjalnych kostek, aby rozstrzygać, czy dana akcja się powiedzie, czy nie, na przykład gdy gracz chce dowiedzieć się podczas walki, czy trafi przeciwnika swoją kataną. Zasady, które znajdziesz głębiej, wyjaśnią jak określać rezultat, takich i podobnych zajść.

**Czego potrzebuję by zagrać?**

Role playing to towarzyska gra wyobraźni. Abyś mógł się nią w pełni cieszyć potrzebujesz:

* podstawowej znajomości zasad świata przedstawionego, przy czym wszystkiego co niezbędne dowiesz się czytając tę książkę,
* wydrukowanych akt postaci w formie papierowej, jeśli gracie ‘na żywo’, lub w formie .pdf, jeśli gracie przez internet. Obie wersje kart są dołączone do podręcznika,
* minimum po jednym zestawie kostek do gry,
* dwóch, lub więcej osób do gry,
* cichego pomieszczenia (np. mieszkanie jednego z graczy),
* kilku godzin, które przeznaczysz na grę,
* ołówków, długopisów i kilku czystych kartek.

Mniej oczywiste rzeczy, ale nadal warto je mieć:

* klimatyczny podkład muzyczny, który odda charakter sesji – przeszukajcie internet, który oferuje mnóstwo ścieżek dźwiękowych wciągających w świat dalekiego wschodu,
* odpowiedni nastrój. Drodzy Narratorzy i Gracze - starajcie się dbać o ten element rozgrywki. Jeśli wasze postacie właśnie przekradają się obok strażników, mówcie szeptem, zaś jeśli postacie poruszają się w ciemnych, mrocznych jaskiniach, grajcie w przy ograniczonym świetle (przy świecach lub lampce).

Bez wątpienia najważniejszym elementem przygotowawczym będzie spisanie przemyśleń na temat postaci. Kim jest, i co robiła zanim właściwa przygoda się zaczęła? Jakie są jej plany i marzenia? Czy, i jak dużą ma rodzinę? Im więcej szczegółów zawrzesz, tym łatwiejsze i przyjemniejsze będzie ogrywanie jej.

Każdy kto chce przystąpić do gry powinien przeczytać niniejsze prowadzenie, a następnie rozdziały poświęcone zasadom tworzenia i rozwijania postaci, mechanice gry, oraz opisowi świata. Reszta dla graczy jest dobrowolna, ale z czasem warto uzupełniać wiedzę. Ambitny Narrator powinien przeczytać wszystkie rozdziały, aby zgodnie z zasadami prowadzić przygody. Zapamiętaj, że w grach fabularnych najważniejszym elementem powinna być twoja wyobraźnia. Używaj zasad tak często, a najlepiej tak rzadko jak musisz. Nigdy nie pozwól, by jakakolwiek zasada zastąpiła twoją kreatywność.

**Kostki**

W Kronikach Shinobi, niektóre sytuacje rozstrzygany przy pomocy specjalnych, wielościennych kostek, które możesz w sklepach z planszówkami, oraz papierowymi grami role-playing.

Rzutom, często będą towarzyszyły specjalne formuły, na przykład: ‘2k10 +8’, oznacza to dosłownie: ‘rzuć dwiema kostkami dziesięciościennymi i do wyniku dodaj osiem.’ Pierwsza liczba wskazuje iloma kostkami należy rzucać (przy czym należy pamiętać, że wylosowane wartości są dodawane), kolejna po literze ‘k’ określa rodzaj kostki, a ostatnia oznacza jaką liczbę należy dodać do uzyskanego wcześniej wyniku.

Kilka przykładów:

**3k6:** rzut trzema kostkami sześciościennymi – uzyskany rezultat mieści się w zakresie od 3 do 18. Taką liczbę obrażeń mogą zadać niektóre ataki.

**1k10:** rzut jedną kostką dziesięciościenną – daje wynik w granicach od 1 do 10. Z jej pomocą testujemy większość akcji w tym systemie.

**%:** rzut procentowy to specjalny przypadek. Rzucając dwiema, różniącymi się od siebie kolorem kostkami dziesięciościennymi można uzyskać wynik z zakresu od 1 do 100. Rezultat pierwszej z nich oznacza liczbę dziesiątek, za drugiej zaś cyfrę jedności. To, która z kostek wskazuje na dziesiątki, a która na jedności ustala się przed rzutem. Na przykład rzucenie 8 i 5 oznacza liczbę 85, wylosowanie 0 i 3 daje 3, a rezultat 0 i 0 oznacza 100.

**1k12 + wartość atrybutu:** przypadek z kilkoma składowymi, gdzie do wyniku z kości dodajemy wartość danego atrybutu.

**Rozgrywka**

Gdy Narrator przygotuje przygodę, gracze oraz prowadzący zbierają się, aby wspólnie bawić się tworząc opowieść. Tego rodzaju historie nazywamy ‘przygodami’, natomiast spotkania graczy, na których są one rozgrywane, noszą miano ‘sesji’. Przygody są pełne akcji, walki, szybko następujących po sobie wydarzeń, spotkań z niesamowitymi antagonistami, zaskakujących spisków i poczucia, że to wszystko rozgrywane jest tuż za oknem, w naszym świecie.

Gra składa się zazwyczaj z ciągu przygód przypominających nieco kolejne części serialu telewizyjnego, lub następujące po sobie akty przedstawienia. Czasem przygoda może zakończyć się po jednej sesji, a czasami toczyć się będzie przez wiele wieczorów. Sesje winny trwać tak długo, jak pasuje to graczom, od bardzo krótkich – godzinnych, po długie kilkunastogodzinne maratony. Rozgrywkę można przerwać w dowolnej chwili, a następnie wznowić ją gdy gracze odpoczną i ponownie się zbiorą.

Każda przygoda składa się z powiązanych ze sobą scen. W poszczególnych scenach gracze mogą stawiać czoło jakiemuś wyzwaniu, uczestniczyć w spotkaniu, lub toczyć zacięty pojedynek. Jeśli drużyna nie jest zaangażowana w walkę, to rozgrywka staje się nieco bardziej swobodna. Narrator opisuje scenę, a następnie zadaje graczom pytanie co zamierzają zrobić w takiej sytuacji ich bohaterowie. Niemniej jednak, gdy dochodzi do starcia, gra traci swobodny charakter i staje się bardziej zorganizowana oraz planowa, a czas akcji zaczyna liczyć się w rundach.

**Gra fabularna**

(inaczej **RPG**, z ang. *role-playing game*, nieraz zwana *grą wyobraźni*, potocznie *erpegiem* ) – gra towarzyska oparta na narracji, w której gracze (od jednego do kilku) wcielają się w role fikcyjnych postaci. Cała rozgrywka toczy się zazwyczaj w fikcyjnym świecie, istniejącym tylko w wyobraźni grających. Jej celem na ogół jest rozegranie gry według zaplanowanego scenariusza i osiągnięcie umownie określonych lub indywidualnych celów, przy zachowaniu wybranego zestawu reguł, zwanego mechaniką gry’ – wikipedia.org

Dzięki temu wprowadzeniu powinieneś uzyskać wystarczającą ilość podstawowych informacji, aby zorientować się jak działa gra fabularna. W kolejnych rozdziałach zaprezentowane tutaj zagadnienia będą szczegółowo rozwijane, poznasz także mnóstwo nowych. Nie musisz uczyć się na pamięć całej zawartości podręcznika, aby cieszyć się rozgrywką. To ma być zabawa, a nie odrabianie pracy domowej. Po przeczytaniu podstaw, zacznijcie grać, pamiętając, że podczas sesji zawsze możecie tutaj zajrzeć. Korzystając ze spisu treści, łatwo

odnajdziecie szukane zagadnienia. W razie wątpliwości należy się trzymać podstawowych zasad, nie przerywać rozgrywki, i po prostu dobrze się bawić. Nie ma sensu zagłębiać się w szczegóły mechaniki w samym środku ważnego wydarzenia.

**Modele kampanii**

Za pomocą systemu Kronik można tworzyć dowolne przygody rozgrywające się w świecie ninja. W większości przypadków wcielicie się w młodych adeptów akademii ninja, i jako żółtodzioby, wraz przełożonym będziecie wykonywać przeróżnego rodzaju misje dla wioski, w której rezydujecie. To standardowy sposób rozpoczęcia kampanii. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie żebyście zaczęli nieszablonowo. Możecie być członkami organizacji, która chce zniszczyć świat, lub wędrującymi po świecie samotnikami, szukającymi swojego przeznaczenia. Wszystko zależeć będzie od wspólnej lub wymyślonej przez Narratora koncepcji.

**Kto wygrywa?**

W grze Kroniki Shinobi nie ma wygranych, ani przegranych w tradycyjnym rozumieniu. Role-playing jest jak opowiadanie historii, i gdy wszyscy uczestnicy gry współpracują zgodnie jak muzycy w orkiestrze, mogą stworzyć cudowne i zapierające dech w piersiach dzieło i przeżyć niepowtarzalne chwile. Jednak uda im się to tylko wtedy, gdy gracze dadzą szanse kolegom mającym akurat swoje piec minut i gdy narratorzy sprawiedliwie pozwolą wszystkim wziąć udział w zabawie. Jedna egoistycznie

nastawiona osoba może wszystkim zepsuć miły wieczór.

Przeciwności, które napotykają gracze, to głównie niebezpieczne, i nieprzewidywalne wydarzenia na misjach shinobi. W takiej sytuacji wygrana zależy od tego, czy postacie graczy osiągną swój cel. Jeśli nie uda im się go zrealizować, poniosą konsekwencje porażki, choć, być może, w przyszłości będą mogli spróbować naprawić swoje błędy. Podczas rozgrywki postacie mogą zostać ranne, doznać wstrząsów psychicznych, a nawet zginąć. Jednak większość ninja jest gotowa by umrzeć, byleby tylko spełnić cele swoje, lub idee swoich Kage. Shinobi, którzy przeżyją dłużej zyskają sławę i moc, oraz dodatkowe umiejętności wynikające z przeżytych doświadczeń. W ten sposób gracze mogą rozwijać swoje postacie, dopóki nie zginą, lub nie przejdą na emeryturę – choć najpewniej to pierwsze nastąpi wcześniej.

**Akta postaci**

Gracze, wszystkie najważniejsze informację o swoich postaciach zapisują na Aktach Postaci. Można ją znaleźć na końcu tego podręcznika, lub ściągnąć ze strony producenta.. Akta zawierają wszystkie personalia, które należy mieć pod ręką podczas sesji, by wygodnie, bez przeszkód grać. Następny rozdział poświęcony jest wypełnianiu karty i tworzeniu postaci.

**Przykładowa sesja**

Jeśli nigdy nie grałeś w grę tego typu, zapewne zastanawiasz się, o co w tym wszystkim chodzi. Nie bój się tego, że nie rozumiesz wszystkich zagadnień. Po ostatnim rozdziale, znajdziesz słowniczek pojęć, z którego śmiało możesz korzystać kiedy nie wiesz co dane słowo oznacza. Niektóre z nich staną się jasne wraz z przerabianiem przez ciebie kolejnych rozdziałów księgi. Aby rozwiać wszelkie wątpliwości i naprowadzić na właściwy trop, przeczytaj uważnie opis przygotowań do sesji, i samej gry. - Jest godzina szesnasta. Pięcioro przyjaciół spotyka się w domu, po luźnej rozmowie, przygotowaniu przekąsek i napojów, razem siadają przy jednym stole, w salonie. Patryk, pełniący rolę Narratora rozdaje wszystkim kartki, ołówki, kostki do gry, i przygotowane wcześniej puste Akta Postaci. Następnie rozmawia z przyjaciółmi, pomagając im stworzyć postacie, wspólnie z nimi uzupełniając statystyki ich bohaterów. Dochodzi siedemnasta, Patryk rozpoczyna grę, przedstawiając scenę otwierającą. Opisuje rozmowę graczy z przywódcą ich wioski, który chce aby wypełnili dla niego pierwsze zadanie. Muszą schwytać zbiega, który wykradł tajemnice jednego z klanów. Gdy akcja nabiera tempa, wszyscy się angażują, opisując to co robią lub to, co mówią ich bohaterowie. Pojawiają się sytuacje wymagające rzutów kostkami, w celu potwierdzenia ich powodzenia. Czasami przygoda toczy się zgodnie z planem graczy, a czasami wydarzenia przyjmują zupełnie nieprzewidywalny dla nich obrót. Wszystko rozgrywa się przez rozmowę i rzuty kostkami, które wpływają na rozwój sytuacji. Uczestnicy zabawy nie muszą wstawać z krzeseł aby odgrywać postacie, nie są też przebrani w kostiumy, ani nie używają dodatkowych rekwizytów. Sesja kończy się około dwudziestej pierwszej, a potem mogą omawiać wydarzenia z sesji, dopóki nie rozejdą się do swoich domów. Z niecierpliwością czekają na kolejne spotkanie, w następnym tygodniu, aby dowiedzieć się, jak rozwinie się historia. Oczywiście, to tylko luźny przykład. Ilość sesji, ich długość, a także częstotliwość rozgrywek zależy grupy.





**Tworzenie & rozwój postaci**

Rozdział

**II**

**-** „Znać samego siebie to klucz do perfekcji. Ponieważ to oznacza wiedzę na temat tego co możesz, a czego nie możesz zrobić […]To znaczy, że możesz wybaczyć sobie to, czego nie potrafisz zrobić.”

Uchiha Itachi

W Kronikach Shinobi gracz wciela się w ninje, istoty o nadprzeciętnych zdolnościach fizycznych, z wyjątkową umiejętnością kontrolowania swojej wewnętrznej energii – chakry. Ona pozwala robić mu rzeczy, o których zwykły śmiertelnik może tylko pomarzyć.

Tworząc drużynę ninja, postacie graczy mogą pochodzić z przeróżnych Krain, oraz posiadać zupełnie różne rangi w społeczeństwie shinobi. Dzięki temu mogą oni zapewnić drużynie duże spektrum wiedzy oraz doświadczeń. W standardowej kampanii, gracze powinni być połączeni jednym celem i poczuciem solidarności, ale bardziej doświadczone grupy mogą sobie pozwolić na mniej oczywiste relacji między bohaterami.

W tym rozdziale zostały opisane zasady tworzenia i rozwoju postaci. Poniżej szczegółowo opiszemy nieskomplikowany, kilkunastoetapowy proces powoływania konceptu ninja do życia, a w dalszej części rozdziału dowiesz się, na jak wiele sposobów możesz rozwijać swoją postać. Zgłębiając rozdział nauczysz się kilku podstawowych zagadnień, charakterystycznych dla tego świata, natomiast może okazać się, że do zrozumienia niektórych z nich będziesz musiał sięgnąć do kolejnych rozdziałów księgi, lub do samego źródła – mangi & anime.

Tworzenie własnego bohatera od zera to początek tej świetnej zabawy. Niniejsze zasady szczegółowo wyjaśniają, jak rozdysponować statystyki startowe, umiejętności, a także jak z powodzeniem zbudować historię postaci. Najlepiej aby gracze tworzyli swoje postacie konsultując pomysły ze sobą, aby tworzyli spójne grupy, przyjmujące uzgodnione role, zapewniające dobry balans i różnokierunkowość zdolności, a co za tym idzie - niepowtarzalny klimat.

**ETAP I: WYBIERZ IMIĘ**

Nie ma tutaj większej filozofii. Imię przede wszystkim powinno odpowiadać Tobie. Zadbaj o to by było klimatyczne, najlepiej japońsko-dźwięczne. W niektórych sytuacjach Twój bohater może posługiwać się pseudonimami, przydomkami lub tytułami, z których słynie.

**Przykładowe imiona męskie:** Kenta; Arata; Daisuke; Hideki **Przykładowe imiona żeńskie:** Akane; Sumire; Fumi; Hikari

**ETAP II: JAKI KLAN REPREZENTUJESZ**

Klan jest terminem, który nawiązuje do rodziny lub grupy ludzi tworzących rdzenna jednostkę danej wioski. Członkostwo w klanie jest zazwyczaj determinowana za pomocą relacji krwi i genów. Klan jest więc dla twojej postaci, tym czym dla ciebie jest rodzina. Możecie mieć wspólnych przodków, wspólne nazwisko, które widnieje w waszych dokumentach oraz pielęgnować te same tradycje. Jako rodzina najczęściej podążacie według zasad narzuconych przez starszyznę, bądź przywódców klanu. Niektóre klany w tym świecie zapracowały sobie na większy prestiż, sławę i uznanie wśród innych, dzięki długiej historii, a także specjalnym zdolnością, znanych jako Kekke Gankai lub Hiden. Najznamienitsze klany tego świata zostały opisane w Rozdziale Piątym. Korzystając z opisów im poświęconym możesz je lepiej poznać i zrozumieć, a następnie ulokować swojego bohatera w jednym z nich. Godzisz się tym samym na zasady co do cech wyglądu i charakteru. Oczywiście możesz też należeć do klanu z poza podręcznika, kształtując własny sam, lub z pomocą Narratora (musisz otrzymać jego akceptację, by wprowadzić klan do przygody).

**ETAP III: HISTORIA POSTACI**

Większość cech i zdolności, czyniących bohatera ciekawą i atrakcyjną do grania, jest kwestią wyboru, a nie tego, jakie były wyniki twoich rzutów. Pomyśl o tym jakie wydarzenia z życia spowodowały, że jesteś shinobi. Jaka osobista historia, przyjaciele, wrogowie, a może jakie osiągnięcia spowodowały, że jesteś tu, gdzie jesteś. Historia postaci gracza pełni rolę przewodnika w odgrywaniu jej, pomagając ci zdefiniować ją i przypomnieć sobie, jaki ma stosunek do rzeczy, które go otaczają. W tworzeniu postaci może pomóc gra w piętnaście pytań. Postaraj się odpowiedzieć na większość z nic, dzięki czemu łatwiej ją będzie sobie zobrazować, i zrozumieć jej charakter. Nie ograniczaj siebie samego pisząc bardzo prostą historie. Dbaj o najmniejsze szczegóły, wiedząc, że w wielu przypadkach będziesz mógł ich użyć jako swój atut.

**Jak opisałbyś swoją postać?**

Zacznij od rzeczy oczywistych. Czy twój bohater to mężczyzna czy kobieta? Ten wybór może być trudniejszy niż myślisz, bowiem każda płeć ma swoje wady i zalety, zajmuje też określone miejsce w społeczeństwie, Jeśli wybrałeś płeć, możesz dokładniej zastanowić się nad jego lub jej wyglądem. Opisz go od stóp do głów – zdecyduj czy jest wysoki czy niski, szeroki w ramionach, czy raczej smukły. Wyobraź sobie jego twarz, długość nosa, kształt i kolor oczu. Czy ma czujne i przenikliwe spojrzenie, czy nieruchome pełne utajonej groźby? Jaki ma kolor włosów? Jakie ma ramiona i dłonie. Spróbuj wyobrazić sobie brzmienie jego głosu. Wiedząc dokładnie jak wygląda twoja postać możesz powiedzieć wiele o jego psychice.

**Z jakiej rodziny pochodzi twój bohater?**

Spójrz jeszcze raz na swój wybór co do klanu, i zastanów się jacy mogą być twoi rodzice. Są surowi, i wychowywali cię z dyscypliną? A może są pobłażliwi, i bardziej skupieni na sobie? Pomyśl potem o swoim wczesnym dzieciństwie i określ wydarzenia, które miały miejsce, a mogły wywrzeć na nią ogromny wpływ, nawet jeśli teraz nie zdaje sobie z tego sprawy. Określ następnie status społeczny i materialny twojej rodziny. Bohater pochodzący z bogatego klanu może mieć zupełnie inne poglądy niż jego uboższy odpowiednik.

**Komu postać najbardziej ufa?**

Postać może darzyć zaufaniem swojego sensei, brata, siostrę, innego członka rodziny, czy nawet kogoś, z kim nie jest spokrewniona. Kiedy ustalisz już, komu ufa, zastanów się dlaczego. Dlaczego bohater ufa tej osobie bardziej niż komuś innemu? Może to być bardzo interesująca opowieść…

**Jaka jest najmocniejsza strona postaci? Co jest jej największą słabością?**

Być może twoja postać ma naturalny dar zjednywania sobie ludzi lub poznawania ich sekretów. Jej mocną stroną może być oddanie wiosce lub charakter będący zwierciadłem wszelkich cnót. Jej siłę może równie dobrze stanowić szczerość,

umiejętność mijania się z prawdą, lub znakomity lewy sierpowy. Powinieneś pamiętać, że wszystko co może być mocną stroną twojej postaci, równie dobrze może stać się jej słabością. Słabe strony bohatera wzbudzają sympatie czytelnika i pozwalają się z nim utożsamić. Gdy bohater przezwycięża swą niemoc, uczy nas jak radzić sobie z naszymi własnymi wadami.

**Co twój bohater sądzi o swoim klanie?**

To pytanie może być podstępne, musisz bowiem określić, czy twoja postać jest bez reszty oddana klanowi, czy weń wątpi. Jeśli dostrzega słabości swojego klanu, co czyni by je naprawić? Prawdopodobnie wierzy w swoich przywódców i ma nadzieję, że kiedyś wstąpi w ich szeregi, być może jednak dostrzega ich wady i zamierza je wykorzystać dla własnej korzyści. Pamiętaj, nie wszystkie lwy są honorowe, a nie wszystkie węże zdradzieckie.

**Czy twoja postać ma jakieś uprzedzenia?**

Pomyśl czy kiedykolwiek coś lub ktoś zraził siebie do twojej postaci. Co lub kto roznieca w niej płomienie nienawiści i w jaki sposób można je ugasić?

**Wobec kogo twoja postać jest najbardziej lojalna?**

Kolejne trudne pytanie. Jeśli należysz do klanu musisz zdecydować komu jesteś bardziej wierny. Wiosce, czy członkom klanu – w końcu to twoja rodzina. Wierność może wpędzić twojego bohatera w poważne opały. Co zrobi twoja postać kiedy będzie musiała wybierać między Starszyzną Klanu, a Kage wioski, której służy? Wszystkie tego rodzaju konflikty wcześniej czy później pojawią się w życiu twojej postaci, shinobi bowiem przez cały czas muszą odpowiadać na takie pytania i podejmować decyzje bez chwili zawahania. Czy twój bohater jest na to gotowy?

**Jakie są sympatie i antypatie twojej postaci?**

Każdy ma swoje dziwactwa, pewne rzeczy lubi, innych zaś nie cierpi bez określonej przyczyny. Pomyśl o nich przez chwilę. Jaką potrawę twój bohater lubi najbardziej? Czy ma ulubione zwierzę? Być może darzy sentymentem jakieś miejsce z dzieciństwa, w którym bawił się w chowanego? Wymyśl coś, co twoja postać kocha lub/i nienawidzi. Pamiętaj o jej preferencjach gdy zetknie się z tym w przyszłości.

**Czy twoja postać ma jakiekolwiek manieryzmy?**

Zastanów się, jak zachowuje się twój bohater, kiedy jego myśli błądzą daleko, lub gdy ktoś go zdenerwuje. Może przegryza wtedy wargi, ściska palce w pieść, czy marszczy brwi? W jaki sposób najchętniej wita się lub żegna? Jeśli zdarza się jej kląć, jakich słów używa?

**Jaki jest charakter twojej postaci?**

Jakie emocje potrafi kontrolować twój bohater? Czy umie powstrzymać gniew lub nienawiść? Jak często serce bierze górę nad jego rozumem? Czy ma głęboki, dźwięczny śmiech, którego nijak nie potrafi powstrzymać? Być może ma ulubioną piosenkę, czy sztukę, która wzrusza go do łez?

**Co powiedzieliby o bohaterze jego rodzice?**

Odpowiedź na to pytanie mówi niejedno zarówno o samej postaci, jak i o jej stosunkach z rodzicami. Odpowiedz na nie z punktu widzenia ojca, potem zaś w imieniu jej matki. Ich stosunek do dziecka może być bardzo różny.

**Czy twoja postać jest religijna?**

Choć siły wyższe ewidentnie ingerują w dzieje świata wielu ludzi zwyczajnie je ignoruje, mówiąc: ‘należy wierzyć w swe zdolności, a nie w wyroki losu’ i z pogardą odnosi się tak do kapłanów religijnych. Inni z kolei poświęcają się wierze, modląc się i pielęgnując zasady religii, będąc przekonanym że dusze ludzi, którzy kpią z wiary zostaną pochłonięte przez Boga Śmierci.

**Jakie nindo ma twój bohater?**

Prawie każdy shinobi ma jakieś marzenie, motto, lub zasadę według, której podąża przez całe swoje życie. Pomyśl jaką zasadą mógłby kierować się twój bohater. Może przez złe wybory podczas zadania stracił swoich przyjaciół, i przysiągł sobie, że nigdy nie przełoży dobra misji nad życie towarzyszy? Może został shinobi by chronić następne pokolenia przed wojną? Nie musisz posiadać drogi ninja już na początku przygody, możesz poczekać na wydarzenie, które nada ją twojemu bohaterowi w trakcie gry.

**Czy twój bohater posiada jakieś hobby?**

Czym zajmuje się twoja postać w przerwach od misji i treningów? Co robi żeby się zrelaksować? Może gra na jakimś instrumencie, podróżuje po świecie lub łowi ryby, a może po prostu wyleguje się na łące wyłączając myśli na długie godziny?

**Jaką radę dałbyś swojej postaci?**

Nim odpowiesz, przyjrzyj się jeszcze raz wszystkim pozostałym pytaniom. Wyobraź sobie, że ty i twoja postać siedzicie naprzeciwko siebie i możesz udzielić jej rady – pamiętaj przy tym, by zachować odpowiedni ton. Chciałbyś przecież mieć pewność, że twój bohater faktycznie wysłucha twojej opinii.

**ETAP IV: ATRYBUTY**

Atrybuty to dwanaście liczb, które stanowią rdzeń postaci.

Intuicyjnie potrafimy biegać, teoretyzować oraz przekonywać innych do swoich racji. Fizycznie wytrzymały bohater ma większą szansę pokonać spaloną słońcem pustynie, spostrzegawczy szybciej zauważy podkradającego się wrogiego shinobi, a niezbyt bystrej postaci raczej nie uda się odnaleźć ukrytych wskazówek podczas misji. Zdolnością każdego człowieka jest także poczucie konsekwencji działań czy umiejętność rozumowania. Zatem wszystkie Atrybuty reprezentują te, i inne podstawowe zdolności naszych bohaterów, i są podstawą ich wszystkich poczynań.

Narrator w każdej chwili może poprosić gracza, aby przetestował on wskazaną cechę, w celu określenia jak jego postać poradzi sobie z zadeklarowanym przez gracza zadaniem.

Shinobi, od zwykłego człowieka różni umiejętnością **kontrolowania, uwalniania i przekształcania swojej chakry**. Dzięki temu przeciętny shinobi jest dużo sprawniejszy niż nawet wybitne ludzkie jednostki. Chakra pozwala rozwijać atrybuty fizyczne twojej postaci do wartości maksymalnej: **dziesięć**. Górną granicą atrybutu fizycznego dla nie-shinobi, powinna być wartość **pięć**, choć dopuszczalne są dobrze usprawiedliwione wyjątki. Nie-shinobi nie mogą także rozwijać swojej Mocy Chakry.

W Świecie Shinobi będziesz miał do czynienia z najróżniejszymi istotami, dla których maksymalna wartość atrybutów fizycznych to: dwadzieścia. Możliwość tą zawdzięczają swoim cechom specjalnym. **Ważna zasada:** Wszystkie **tymczasowe** bonusy do statystyk mogą przekroczyć ich maksymalną, mechaniczną wartość.

Atrybuty podstawowe są składowymi do Atrybutów Predyspozycjonowananych, które określają skuteczność w danym stylu walki, oraz unikach.

**Przykład:** składową do Ninjutsu jest Charyzma i Moc chakry. Aby Uzyskać atrybut Ninjutsu, należy zsumować wartość Mocy Chakry (np. 6), i Charyzmy (np. 4), a następnie podzielić wynik przez 2. W tym przypadku twój atrybut Ninjutsu wynosiłby 5.

Aby określić początkowe wartości atrybutów podstawowych, rozdysponuj na nie **18 punktów**. Twoja początkowa wartość atrybutu nie może być mniejsza niż **1**, i nie większa niż **3** (nie wliczając bonusów z klas i specjalnych zdolności). **Pamiętaj:** wszystkie zaokrąglenia w tym systemie są na korzyść gracza.

**Genjutsu** (Intelekt + Roztropność) / 2

Atrybut definiuje ogólny potencjał postaci w technikach iluzji. Im wyższa wartość tego atrybutu, tym większa szansa na trafienie przeciwnika przy pomocy technik tego typu.

**Intelekt** (Int)

Cecha określa ogół zdolności umysłowych postaci. Decyduje o szybkości z jaką twój bohater się uczy, rozumuje, a także jak sobie radzi z logicznym myśleniem i wyciąganiem wniosków. Postać z dobrze rozwiniętą cechą świetnie radzi sobie z rozwiazywaniem ciężkich łamigłówek, czy obmyślaniem niezwyciężonych strategii.

**Roztropność** (Rzt)

Roztropność określa siłę woli postaci, jej zdrowy rozsądek, postrzeganie oraz intuicję. Intelekt symbolizuje zdolność do analizowania informacji, natomiast roztropność reprezentuje zdolność świadomego postrzegania otoczenia oraz

**Ninjutsu** (Charyzma + Moc chakry) / 2

Atrybut definiuje ogólny potencjał postaci w technikach ninjutsu. Im wyższa wartość tego atrybutu, tym większa szansa na trafienie przeciwnika przy pomocy technik tego typu.

**Charyzma** (Cha)

Charyzma jest miarą osobowości bohatera, jego daru przekonywania, magnetyzmu, zdolności przewodzenia innym, oraz fizycznej atrakcyjności. Symbolizuje prawdziwą siłę osobowości, a nie tylko sposób postrzegania postaci przez jej otoczenie.

**Moc chakry** (Mc)

Cecha odzwierciedla jedność siły duchowej i fizycznej postaci. Jej wysoka wartość szczególnie ważna jest dla postaci operujących technikami, gdyż odpowiada za ich obrażenia i ogólną siłę efektów. Moc chakry definiuje również ilość chakry, którą posiada nasz bohater.

**Taijutsu** (Siła + Wytrzymałość) / 2

Atrybut definiuje ogólny potencjał postaci w technikach taijutsu. Im wyższa wartość tego atrybutu, tym większa szansa na trafienie przeciwnika przy pomocy technik tego typu.

**Siła** (S)

Siła jest ogólną miarą sprawności mięśniowej naszej postaci. Im silniejszy jest nasz bohater tym cięższe obiekty będziemy w stanie przemieszczać, w walce będziemy zadawać większe obrażenia orężem i przy pomocy technik taijutsu.

**Wytrzymałość** (Wt)

Wytrzymałość odpowiada za kondycję fizyczną oraz próg bólu, jaki nasza postać jest w stanie znieść. Bohater z wysoką wytrzymałością jest bardziej odporny na ból, może dłużej biec i walczyć w stanie, w którym normalny shinobi zwijałby się z cierpienia. Na podstawie Wytrzymałości wyliczane są punkty żywotności postaci.

**Prewencja** (Szybkość + Zręczność / 2

Atrybut definiuje zdolność postaci do unikania technik.

**Zręczność** (Zr)

Zręczność odzwierciedla koordynacje ruchowo-wzrokową, zwinność, refleks oraz zmysł równowagi. Podczas gdy wysoka wartość Roztropności pozwala postaci szybko dostrzec kłopoty, Zręczność pomaga na nie zareagować. Cecha definiuje na ile celne są twoje ataki przy pomocy walki bronią i wręcz.

***Szybkość*** (Sz)

Szybkość określa możliwości w sprawnym poruszaniu się, definiuje prędkość ruchów oraz podnosi zdolność wykorzystywania dobrej percepcji wzrokowej. Test Szybkości może określić czy będzie szybszy od swojego przeciwnika, czy był wystarczająco zwinny by uskoczyć przez spadającą skałą. Atrybut jest składową do uniku, na niektóre typy ataków.

**ETAP VI: HIDEN & KEKKE GENKAI**

To rzadkie zdolności, które mogą posiadać tylko członkowie wybranych klanów. Kekke genkai to techniki ograniczone do więzów krwi, co oznacza, że żadna osoba z poza klanu nie może się z nią urodzić. Istnieje przynajmniej kilka typów kekke genkai, na przykład: doujutsu – działające za pośrednictwem oczu, lub uwolnienie żywiołu umożliwiające łączenie natur podstawowych w zaawansowane. Jutsu tego typu nie można skopiować ani nauczyć się. Istnieje zaś możliwość przeszczepienia niektórych Kekke Genkai przy pomocy zaawansowanych technik medycznych. Hiden to natomiast ‘prawie’ Kekke Genkai, z tym że, nie są ograniczone do więzów krwi. Proces ich nauczania jest ściśle strzeżoną tajemnicą klanu, dzięki czemu nikt z poza niego nie może z nich korzystać. Tych zdolności również nie można skopiować, ani nauczyć się ich poprzez prostą obserwację. Szczegółowe informacje na temat zdolności Hiden, Kekke genkai, oraz klanów z rzadką linią krwi zaczerpniesz w rozdziale piątym.

**ETAP V: PREDYSPOZYCJA**

Predyspozycja nakreśla, który styl walki preferuje twoja postać, i w jakich dziedzinach shinobi może osiągnąć wyżyny. Shinobi, który ma wrodzony talent do taijutsu, ma niewielką szanse na zostanie mistrzem ninjutsu, i na odwrót. Nie oznacza to, że po wyborze jednej klasy, w pozostałych stylach będziesz sierotą. Wszechstronność jest bardzo pożądaną cechą u shinobi, a wybór klasy jedynie określi mocniejsze i słabsze strony twojego bohatera.



**Predyspozycja Seishin – Duch 精 神**

***Umiejętności na start:*** *Kontrola chakry poz. 1; Spostrzegawczość poz. 1.*

***Bonusy startowe:*** *+1 do testowania technik z grupy ‘Nin’; +12 ładunków chakry; +1 do atrybutu Moc Chakry; Szybciej przyswajają techniki Nin (-1 etap treningu).*

***Obciążenia:*** *-1 do testowania technik z grupy: ‘Tai’; ‘Gu’ oraz ‘Gen’; -1 do atrybutu Roztropność; mogą rozwijać techniki ‘Tai’ oraz Gen’ tylko do poziomu trzeciego.*

Postacie z klasą Seishin mają naturalny talent do technik ninjutsu. Biegłość jaką mogą osiągnąć w zdolnościach tego typu jest nieosiągalna dla pozostałych klas. Ich Moc Chakry wyróżnia się na tle pozostałych klas, co bezpośrednio przekłada się na obrażenia jutsu i ilość chakry, z kolei ta umożliwia użycie większej ilości technik, którą techniki są napędzane. Ninja Seishin charakteryzują słabszą cechą: Roztropność. Rozwijanie klasy wspiera drogę: Medycznego Ninja, specjalizującego się w technikach medycznych, Marionetkarza, praktykującego niebanalny styl walki, polegający na kontrolowaniu marionetek bojowych, oraz ninja, którzy chcą uzyskać ponadprzeciętną kontrolę chakry oraz najpotężniejsze techniki z grupy ‘Nin’.

**Predyspozycja Kokoro – Umysł 心**

**Predyspozycja Kokoro – Umysł 心**



***Umiejętności na start:*** *Kontrola chakry poz. 2.*

***Bonusy startowe:*** *+1 do testowania technik z grupy ‘Gen’; +12 ładunków chakry; +1 do atrybutu Intelekt; Szybciej przyswajają techniki Gen (-1 etap treningu).*

***Obciążenia:*** *-1 do testowania technik z grupy: ‘Tai’; ‘Gu’ oraz ‘Nin’; -1 do atrybutu Siła; mogą rozwijać techniki ‘Tai’ oraz Gen’ tylko do poziomu trzeciego.*

Domeną postaci o predyspozycji Kokoro są techniki iluzji, które w przeciwieństwie do ninjutsu nie są realne, a oddziaływają jedynie na umysł nieszczęśnika, który padł ich ofiarą. Może tego dokonać oszukując każde z pięciu zmysłów. Przykładowo oponent może widzieć rzeczy których nie ma, lub być przekonany, że doświadczył fizycznego bólu. Genjutsu może być używane także do manipulowania, wyciągania informacji czy wymyślnych tortur. Specjaliści od iluzji cechują się precyzyjną zdolnością kontroli chakry oraz są ponadprzeciętnie inteligentni, co jest nijako obowiązkowe aby złudzenie było wystarczająco przekonywujące. Ich słabościami Siła fizyczna. Rozwijając klasę możesz specjalizować się w iluzji ogólnej, lub w iluzji tworzonej przy pomocy różnych medium (np. fletu).

**Predyspozycja Kokoro – Umysł 心**



***Umiejętności na start:*** *wybierz: Walka wręcz poz. 1 lub Walka wybranym rodzajem broni poz. 1; Gibkość poz. 1.*

***Bonusy startowe:*** *+1 do testowania technik z grupy ‘Tai’ oraz ‘Gu’; +15 punktów żywotności; +1 do dowolnego atrybutu fizycznego; Szybciej przyswajają techniki ‘Tai’ & ‘Ken’ (-1 etap treningu).*

***Obciążenia:*** *-1 do testowania technik z grupy: ‘Gen’ oraz ‘Nin’; -1 do atrybutu Moc Chakry; mogą rozwijać techniki ‘Nin’ oraz Gen’ tylko do poziomu trzeciego.*

Klasa Bodi jest czasem błędnie postrzegana jako najgorsza, mimo że z jej dobrodziejstw korzysta prawie każdy shinobi. Mało kto decyduje się na walkę głownie tym stylem, prawdopodobnie przez mniejszą jego efektowność - choć ci którzy osiągnęli wyżyny w tej klasie spokojnie dorównują pozostałym shinobi w tej kwestii. Główną siłą napędową tego typu technik jest nie chakra, a fizyczna energia użytkownika (choć tu również chakra współgra z tą pierwszą energią). Chakra wzmacnia efekty technik Tai i Gujutsu, czyniąc je równie śmiertelnymi co Ninjutsu. Bodi jest właściwym wyborem dla osób, które chcą walczyć głównie wręcz lub przy pomocy różnorakiej broni, i przy okazji chcą oszczędniej zarządzać swoją chakrą. Ich mocną stroną są atrybuty fizyczne, zaś słabszą Moc Chakry. Rozwijając klasę możesz faworyzować walkę wręcz, lub czas na trening poświęcić głównie walce wybraną bronią.

**ETAP VII: GŁÓWNA NATURA CHAKRY**

Jedną z podstawowych narzędzi shinobi jest zdolność do kontrolowania swojej chakry. Ci którzy to potrafią, uczą się w końcu transformować swoją chakrę w **żywioł**, który z kolei użyć można do nauki specjalnych technik natur. Znajomość naszej natury pozwala określić nam jakiego typu technik będziemy mogli się uczyć. Przykładowo posiadając żywioł Błyskawicy możemy zapomnieć o technikach natury Ziemi. Na start wybierz jedną, główną naturę z pięciu żywiołów podstawowych, chyba że klan który wybrałeś posiada swoje zasady przyznawania natur.

Wraz z rozwojem postaci, będziesz mógł transformować chakrę w większą ilość natur, choć kolejne natury nigdy nie będą silne tak bardzo, jak twoja główna. Znów wyjątkiem będą osobliwe klany, oraz specjalne zdolności, czy ograniczenia do więzów krwi. Podstawowe natury, z którymi możesz zaczynać to: Katon – Ogień, Fuuton – Powietrze, Doton – Ziemia, Raiton – Błyskawica, Suiton – Woda. Jeśli nie wiesz na który żywioł się zdecydować rzuć kostką k10, i przyporządkuj naturę do kolejnych cyfr: Ogień 1-2, Powietrze 3-4, Ziemia 5-6, Błyskawica 7-8, Woda 9-10. Oczywiście zanim podejmiesz ostateczną decyzję możesz zapoznać się z arsenałem technik jakie oferuje każda natura. Kompendium jutsu dostępne jest w rozdziale szóstym niniejszego podręcznika. Niektóre klany mogą zaczynać z naturą zaawansowaną, oto one: Jiton – Magnes. Bakuton – Eksplozja, Shoton – Kryształ, Enton – Czarny Ogień, Mokuton – Drewno, Ranton – Burza, Hyoton – Lód, Futton – Kwas, Shakuton – Skwar, Jinton – Pył, Yoton – Lawa. W kolejnych rozdziałach dowiesz się więcej o naturach chakry oraz o sposobach zdobywania ich, i wykorzystywania.

**ETAP VIII: STATYSTYKI KLUCZOWE**

Pora abyśmy określili niezbędne dla twojej postaci cechy, takie jak jej Żywotność, ilość chakry, wartość, skoku, rzutu, i tak dalej. Ustalając powyższe wartości nie zapomnij uwzględnić bonusów z klasy i klanu i atutów.

* Aby ustalić początkową wartość **Żywotności,** należy do liczby **50** dodać **3 punkty za każdy poziom Wytrzymałości.**
* Aby ustalić początkową ilość **Ładunków Chakry** ,należy do liczby **15** dodać **2 ładunki** za każdy poziom **Mocy Chary**.
* **Maksymalny udźwig postaci:** Bazowy udźwig postaci to **80 kg**, zwiększ wartość o **15** za każdy poziom **Siły** większy niż pierwszy.
* **Rzut** (przedmiotem do 1 kilograma wagi), przy czym każde pół kilo więcej, zmniejsza maksymalny zasięg rzutu o dwa metry): Bazowy rzut to **40** metrów, zwiększ wartość o **2** za każdy poziom **Siły** większy niż pierwszy.
* **Skok:** Wartość bazowa skoku to **2** metry, zwiększ zasięg o 0,3 m za każdy poziom **Zręczności** większej niż pierwszy.
* **Zmęczenie:** wartość atrybutu **Wytrzymałość** +5 powie nam, jak wiele kolejek możesz walczyć, lub podróżować nieprzerwanie z pełną szybkością, bez odpoczynku. Po przekroczeniu limitu otrzymujemy efekt zmęczenia, a jego konsekwencje opisaliśmy w mechanice gry (str. 37).

**ETAP IX: TECHNIKI**

Zwykle to ile, i jakie techniki będziemy posiadali jest uwarunkowane etapem, na którym rozpoczynamy rozgrywkę. Zakładając, że jesteś świeżo upieczonym ninja, po akademii powinieneś otrzymać podstawowe techniki: Kawarimi, Henge, Bunshin, Nawanuke i Kai na poziomie pierwszym. Jeśli Narrator rozpoczął przygodę w dalszym etapie kariery shinobi, na przykład na poziomie ósmym, powinieneś posiadać dwie wybrane przez ciebie podstawowe techniki na poziomie piątym, jedną na czwartym, i jedną na trzecim oraz dodatkowo dwie/trzy inne techniki kategorii od ‘D ‘do ‘B’. Do tego wszystkiego dochodzą też techniki wynikające z twojej historii, o ile zostały zaakceptowane przez Narratora. Oczywiście na wszystkie otrzymane przez ciebie techniki musisz wydać punkty nauki z własnej puli.

**ETAP X: EKWIPUNEK I MAJĄTEK**

Podczas uzupełniania Akt Postaci, Narrator powinien zaoferować swoim graczom od dwóch do czterech przedmiotów z ekwipunku shinobi, oraz od trzech do pięciu z ekwipunku standardowego. Może też zgodzić się na dodatkową broń, o ile fakt jej posiadania zostanie odpowiednio uargumentowany. Oczywiście, jeśli historia postaci została zaakceptowana, Gracz powinien otrzymać wszystkie przedmioty, które zostały w niej zawarte. Jeśli chodzi o majątek, to postacie o przeciętnej majętności otrzymują na start 1k10 tysięcy jenów.

**ETAP XI: ATUTY**

Atuty są asami w rękawach naszych postaci. Niektóre atuty pomogą nam wybrnąć z ciężkiej sytuacji, inne dodatkowo wspomogą nas w walce, jeszcze inne poprawią nasze zdolności interpersonalne, a nawet zrobią z nas potentata. Do dyspozycji mamy cztery rodzaje talentów. Startowe, Społeczne, Klanowe i Mistrzowskie. Jeśli twój bohater nie pochodzi z Rodu, który posiada własne atuty, wybierz dwa dowolne Startowe lub Społeczne i zapisz je na kartę, w drugim wypadku nie przysługuje Ci żaden atut startowy, prócz klanowych, opisanych w rozdziale: ‘Klany’. Wybrane zdolności są aktywne od samego początku rozgrywki. Idealnie będzie jeśli w toku pisania historii postaci uwzględnisz jak odkryła lub nabyła daną umiejętność. Może objawiła się w najmniej spodziewanym momencie, zupełnym przypadkiem? Lub ciężko trenowałeś, gdzieś na końcu świata, aby się w Tobie rozwinęła? Później możesz wykorzystać tą opowieść w rozmowie z kimś w trakcie waszej przygody.

Atuty Mistrzowskie powinny być stosunkowo rzadkie. Nabywamy je w trakcie rozwoju przygody. Miejsca gdzie możemy się ich nauczyć są wskazane w opisie danego talentu, z zastrzeżeniem, że Narrator na potrzeby przygody może zmienić ich położenie, albo w ogóle uznać je jako zapomniane, zakazane, czy wręcz nieistniejące. Atuty mistrzowskie są dostępne od **dziesiątego** poziomu postaci, ucząc się ich płacimy Punktami Nauki, Możesz posiąść maksymalnie jeden atut tego typu, chyba że Narrator zadecyduje inaczej.

Atuty Klanowe, jak sama nazwa wskazuje są zarezerwowane tylko dla postaci z wybranych rodów.

Każdy z nich posiada inny zestaw zdolności, a ich opisy dostępne są w rozdziale, wraz z charakterystyką danego klanu.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa atutu | Rodzaj | Poziomowanie |
| Sokole oko | startowy | nie dotyczy |
| Inicjatywa | startowy | nie dotyczy |
| Spokój mnicha | startowy | nie dotyczy |
| Ukrycie chakry | startowy | nie dotyczy |
| Dwużywiołowość | startowy | nie dotyczy |
| Walka na oślep | startowy | nie dotyczy |
| Znajomość anatomii | startowy | nie dotyczy |
| Twardziel | startowy | nie dotyczy |
| Aura nastawienia | startowy | nie dotyczy |
| Zamrożenie chakry | startowy | nie dotyczy |
| Adaptatywny | startowy | nie dotyczy |
| Berserker | startowy | nie dotyczy |
| Treser | startowy | nie dotyczy |
| Pojętny uczeń | startowy | nie dotyczy |
| Finezja | startowy | nie dotyczy |
| Wiedza encyklopedyczna | startowy | nie dotyczy |
| Ketsueki Henkan | mistrzowski | trzy poziomy |
| Jedność z ostrzem | mistrzowski | trzy poziomy |
| Kontrola chakry otoczenia | mistrzowski | trzy poziomy |
| Wyciszenie | mistrzowski | trzy poziomy |
| Multiżywiołowość | mistrzowski | trzy poziomy |
| Przyboczny | społeczny | nie dotyczy |
| Mentor | społeczny | nie dotyczy |
| Status | społeczny | nie dotyczy |
| Zamożność | społeczny | nie dotyczy |

**Sokole oko**

Twój świetny wzrok pozwala dużo lepiej widzieć na dalsze odległości. Latami dopracowywana technika powoduje, że świetnie oceniasz odległość, a każdą akcja dystansową przeprowadzasz biorąc pod uwagę, kąt, warunki pogodowe i dziesiątki innych parametrów, co czyni cię mistrzem ataków z zaskoczenia.

**Efekt:** Otrzymujesz +1 do testów na spostrzegawczość oraz na trafienie z jakiegokolwiek ataku dystansowego. Nie otrzymujesz ujemnego modyfikatora przy testach w trudnych warunkach pogodowych.

**Inicjatywa**

Twoja ponadprzeciętnie szybka reakcja pozwala w każdej okoliczności wykorzystać moment zawahania przeciwnika. W sytuacji, gdy wróg znajduje się na etapie planowania akcji, my jesteśmy już w trakcie działania.

**Efekt:** W każdej akcji przeciwstawnej zawsze rozpoczynasz pierwszy, dodatkowo w sytuacji, tego samego wyniku automatycznie wygrywasz starcie. Nie następuje przerzut, jak by to miało miejsce normalnie.

**Spokój mnicha**

Zawsze jesteś w stu procentach skupiony i opanowany. Nawet najbardziej krytyczne sytuacje nie są w stanie wyprowadzić cię z równowagi. Zmysły nigdy cię nie zawodzą, wzmacniając twoje zdolności do konfrontacji słownej z ludźmi.

**Efekt:** Otrzymujesz okolicznościowy bonus, +2 do testów związanych z atrybutami Charyzma oraz Roztropność podczas dialogów.

**Ukrycie chakry**

Atut pozwala na zamaskowanie naszej chakry, tak aby nikt nie potrafił jej namierzyć. Żadne techniki dyrektorskie nie są w stanie zlokalizować użytkownika, co często czyni go nieuchwytnym. Postacie z tym darem są niezwykle cenione przez władców, choć równie często wzbudzają strach, gdyż ninja, który porusza się bezszelestnie, a jego chakra jest niejawna potencjalnie staje się zabójcą idealnym.

**Efekt:** Po zadeklarowaniu akcji, możesz zataić swój przepływ chakry przed technikami dyrektorskimi na okres pięciu kolejek. Gdy efekt atutu skończy się, jesteś ponownie ‘widzialny’ na dwie następne kolejki.

**Dwużywiołowość**

Wyjątkowy dar wrodzony, który pozwolił układowi chakry na ukształtowanie dwóch natur na równym poziomie, co z kolei otwiera wrota przed nauką łączonych natur.

**Efekt:** Możesz wybrać drugą naturę, traktujesz ją jak żywioł **główny**, obie mają startową rangę ‘C’.

**Walka na oślep**

Rzadki dar pozwalający na czas trwania pojedynku całkowicie wyłączyć zmysł wzroku. Shinobi walczący na oślep wykonuje ruchy na podstawie bodźców np. słuchowych jak oddech przeciwnika, ruchy jego ciała, dźwięk broni. Dzięki temu nie oddziałują na niego żadne techniki i gadżety ograniczające widoczność.

**Efekt:** Możesz walczyć nie wspomagając się najważniejszym zmysłem: wzrokiem, bez żadnych ujemnych modyfikatorów.

**Znajomość anatomii**

Perfekcyjna znajomość anatomii człowieka zwiększa skuteczność w walce praktycznie każdego stylu. Wiesz gdzie, i jak uderzyć by zadać ból. Twój przeciwnik następnym razem dwa razy zastanowi się przed odsłonięciem wątroby.

**Efekt:** Atakując przeciwnika, samodzielnie możesz wybrać lokacje trafienia.Twoje ataki przy pomocy walki wręcz i bronią otrzymują bonusy:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Od startu gry | 5 poziom postaci | 8 poziom postaci |
| Zwiększa szanse na trefienie krytyczne o 1 | Dodatkowy punkt obrażeń z trafień krytycznych | Dodatkowy punkt obrażeń z trafień krytycznych |

**Twardziel**

Nie musisz być wcale górą mięsa żeby mieć ciało ze stali, mogące przyjąć na klatę dużo więcej obrażeń niż przeciętny shinobi. Z powodzeniem zaskoczysz przeciwnika, kiedy ten postanowi załatwić cię jednym mocnym uderzeniem, a ty wyjdziesz z tego bez szwanku, czując tylko lekkie pieczenie.

**Efekt:** Otrzymujesz dodatkowe 15 Żywotności na start. Dodatkowo raz na trzy kolejki jesteś w stanie zignorować połowę obrażeń od jednego, wybranego przez ciebie ataku (deklarujesz w akcji, w której dostajesz obrażenia).

**Aura nastawienia**

Posiadacz atutu nabył umiejętność widzenia chakry w postaci aury, która otacza każde stworzenie. Poświata ujawnia zamiary obserwowanych, wobec nas. Oczy definiują nastawienie przy pomocy barw, a poniższe kolory odpowiadają innym nastawieniom.

**Zielony –** Aura przyjazna

*Postać jest do Ciebie przyjaźnie nastawiona.*

**Niebieski –** Aura naturalna

*Postać nie ma wobec Ciebie ani złych, ani dobrych intencji.*

**Żółty –** Aura wrogości

*Osoba nie darzy Cię szczególną sympatią.*

**Czerwony –** Aura szału

*Osobnik jest gotów Cię zaatakować lub nawet zabić.*

**Czarny –** Aura wpływu

*Osobnik jest pod wpływem genjutsu lub innej kontrolującej go mocy.*

***Efekt:*** *Widzisz aurę wszystkich postaci znajdujących się w twoim polu widzenia na okres jednej kolejki. Później musisz odczekać następne dwie, aby ponownie użyć atutu. Nie zobaczysz aur innych posiadaczy atutu.*

***Zamrożenie chakry***

Nasz układ chakry różni się znacząco od standardowego. Nasz organizm ukształtował coś w rodzaju spichlerza gdzie dodatkowo składuję czakrę, na tak zwaną ‘czarną godzinę’.

**Efekt:** Oprócz standardowej chakry dodatkowo magazynujesz 5/7/10 ładunków\*. Regenerujesz je standardowo, przy odpoczynku**.** \*Efekt wzmacnia się co 3 poziomy postaci.

**Adaptatywny**

Nasz bohater posiada bardziej rozbudowany system immunologiczny, dzięki któremu jest w stanie w pełni zaadaptować wszystkie zmiany w swoim ciele.

**Efekt:** Wszystkie przeszczepy, specjalne zdolności jak np. przeklęta pieczęć zawsze zaadoptują się bez efektów ubocznych z twoim ciałem. Dodatkowe opcje definicji i zastosowań atutu pozostawiamy narratorom i graczom.

**Berserker**

W wyniku odniesionych ran, w przypadku gniewu, czy też w sytuacjach krytycznych wpadasz w bitewny szał, który powoduje, że twoja moc staje się niewyobrażalnie wielka. W tym stanie mało, kto jest w stanie cię powstrzymać, ale atakujesz na swojej drodze wszystko – nawet przyjaciół!

**Efekt:** Jeśli ilość twojego życia spadnie poniżej 50%, wchodzisz w tryb berserkera, otrzymujesz, +1 do testów na trafienie i -1 do testów defensywnych. Wszystkie twoje uderzenia przy pomocy walki wręcz i bronią będą automatycznie trafiały krytycznie, a wrogie techniki defensywne będą się przed tobą sypać jak domki z kart (chyba, że pojawi się podstawa fabularna przedstawiona przez Narratora). Nie możesz korzystać z technik, ani wykonywać akcji związanych z atrybutami umysłowi w trakcie ferworu walki.

**Treser**

Shinobi jest w stanie oswajać zwierzęta, by uzyskać z nimi współpracę porównywalną ze stworzeniami z paktów. Nie dorównują one chociażby psom Inuzuka, jednak potrafią na naszą prośbę np. strzec obiektu wyznaczonego przez nas, odróżniając ludzi po zapachu i definiować intruzów podszywających się pod osoby upoważnione do wejścia. Potrafią również wyczuwać pułapki i inne niebezpieczne przedmioty. Służą również do transportu wiadomości czy przedmiotów. Mogą również posłużyć, jako wierzchowce. Tresura zwierzęcia jest czysto fabularna i wymaga stosunkowo niewiele czasu.

**Efekt:** Jesteś w stanie w jedną akcję oswoić większość gatunków zwierząt i zlecić im proste zadania. Aby oswoić zwierzę trzeba zdać test na Charyzmę, o poziomie trudności wyznaczonym przez Narratora. Zwierzę wykonuje zadanie do momentu jego wykonania, ale porzuci je w chwili gdy uzna zadanie za niewykonalne.

**Pojętny uczeń**

Bohater bardzo poważnie podchodzi do każdego treningu, starając się wyciągnąć z niego jak najwięcej. Uważnie wykonuje polecenia Sensei, oraz wyciąga między jego słowami informacje, które pozwalają mu osiągnąć dużo lepsze rezultaty, niż przeciętny nowicjusz.

**Efekt:** Niektóre zdolności, w momencie nauczenia są na poziomie wyższym niż pierwszym: w przypadku umiejętności, wiedzy, technik i zdolności specjalnych: zaczynasz na poziomie drugim; w przypadku natur chakry: zaczynasz na klasie ‘C’.

**Finezja**

Posiadacz atutu wykorzystuje kilka technik na raz w walce wręcz i bronią, zmieniając płynnie nacisk na siłę uderzeń i ich szybkość. W łatwy sposób dezorientuje przeciwnika w jednej chwili uderzając wolnym, druzgocącym ciosem, żeby następny wykonać zręcznie i precyzyjnie.

**Efekt:** Możesz testować trafienie walcząc wręcz oraz bronią z bliska opierając się na atrybucie Szybkości otrzymując wtedy +1 do testu na trafienie, Siły, zadając dodatkowo 2 punkty obrażeń lub Zręczności aby zwiększyć szanse na uniknięcie najbliższego ataku o 1.Możesz zmieniać atrybut tak często, jak zechcesz.

**Wiedza encyklopedyczna**

Postać jest źródłem użytecznej, lub mniej użytecznej wiedzy na praktycznie dowolny temat. Są spore szanse na to, że będzie w stanie przywołać adekwatną do każdej sytuacji anegdotę, związaną z tym co przeżyła, czytała lub u kogoś widziała.

**Efekt:** Za każdym razem jak zostaniesz postawiony przed sytuacją, w której musisz przetestować jakąś wiedzę, możesz wykonać test jakbyś miał ją na poziomie drugim. Każda wykupiona wiedza jest od razu na Wybitnym poziomie.

**Ketsueki Henkan**

Zdolność pamiętająca jeszcze czasy Pierwszej Wojny Shinobi, kiedy to pewien szalony badasz wpadł na pomysł by wykorzystywać krew z ran do walki. Aby to osiągnąć, zaczął eksperymentować na swoim własnym ciele. Okropny eksperyment powiódł się, a naukowiec ten nabył zdolność do zmieniania krwi na energię i korzystał z niej w niebywały sposób. Wzmacnianie swoich ataków, zmienianie kształtu i właściwości kończyn to tylko jedne z wielu możliwości, jakie nabywa posiadacz atutu.

W pewnym momencie naukowiec stał się tak rozpoznawalny, że prawie każdy chciał posiąść tę moc. Wtedy też wielu shinobi na zlecenie Feudalnych polowali na jedynego użytkownika Ketsueki Henkan. Tylko kwestią czasu było, aż komuś misja w końcu się powiedzie. Na nieszczęście właściciela zdolności oraz napastników udało się dostarczyć już tylko jego trupa. Tajemnicza grupa biologów pracująca dla wpływowego wtedy Lorda poznała tajemnice ciała nieszczęśnika, i stworzyła opracowanie, w którym odkryła, że w komórkach jego krwi znajdują się nadaktywne, zmutowane pęcherzyki chakry i to właśnie one odpowiednio podbudzone dostarczają ciału nadzwyczajnych zdolności. Kilka lat później ów Lord stworzył własną grupę wyspecjalizowanych zabójców z Ketsueki Henkan, którzy przez jakiś czas siali strach i śmierć na swoich ziemiach. Po Pierwszej Wojnie słuch po nich zaginął – prawdopodobnie zginęli z rąk silniejszych i lepiej zorganizowanych klanów.

**Wymagania:** minimum ósmy poziom postaci, zdobycie zapomnianych badań/notatek biologów z czasów Pierwszej Wojny Shinobi (warunek fabularny).

**Efekt:** Historia Ketsueki Henkan, została rozbudowana w rozdziale ósmym. Użytkownik atutu nie może być leczony przy pomocy konwencjonalnej medycyny, nie działają na niego również techniki medyczne. Zmodyfikowana krew, jest w stanie zregenerować większość typów obrażeń samoczynnie. Zwykle, niegroźne rany leczą się po kilku godzinach odpoczynku, większe rany, złamania i uszkodzenia wewnętrzne organów goją się do tygodnia (jako Prowadzący, możesz przyjąć, że postaci odnawia się od 3 do 10 żywotności na kolejkę, tyko podczas odpoczynku). Jeśli postać otrzyma potężne obrażenia, które mogą zagrażać jego życiu, lub będzie w agonii, Narrator może zadecydować o rzucie, który przetestuje Wytrzymałość użytkownika. Jeśli zda, po dłuższym czasie jego ciało zregeneruje się, jeśli nie, Narrator może uznać, że postać jest w trwałej śpiączce, a w krytycznych sytuacjach zmarła. Dodatkowo bohater jest odporny na większość chorób układu krwionośnego, nie może mieć infekcji bakteryjnych i wirusowych. Każda atak, którego efektem będzie krwawiąca rana, może zostać wykorzystana na jedną specjalną manifestację atutu. Im mocniejsze uderzenie przyjąłeś, tym większą gamę zdolności posiadasz. Na pierwszym poziomie atutu możesz korzystać z ran płytkich i znaczących, na drugim z ran rozległych i koszmarnych, na ostatnim poziomie dochodzą rany śmiertelne. Poniższa rozpiska klasyfikuje jak poważne są obrażenia, które odnieśliśmy:

**Klasyfikacja ran**

Rana płytka, niegroźna – (1 - 14 obrażeń)

Znacząca, bolesna rana – (15 – 19 obrażeń)

Rana rozległa/głęboka – (20 – 25 obrażeń)

Koszmarna rana – (26 –40 obrażeń)

Rana śmiertelna – (41 i więcej obrażeń)

|  |  |
| --- | --- |
| **Zdolności specjalne Chi no Ataori** | |
| **Nazwa mocy** | **Wymagana rana** |
| Daleki skok | Płytka rana |
| Potraja wartość skoku postaci na dwie akcje. Moc można łączyć z ewolucjami kontroli chakry. | |
| Witalna tarcza | Znacząca rana |
| Tworzy na przedramieniu wybranej ręki niewielką tarczę. Posiada 10x twojej Mocy chakry wytrzymałości. Znika po jednej akcji. | |
| Wydłużenie rąk | Znacząca rana |
| Wydłuża rękę lub ręce do maksymalnie 35 metrów, podczas trwania efektu ich siła zwiększa się o 2 punkty oraz są niewrażliwe na żadne obrażenia. Efekt trwa maksymalnie dwie akcje. Rozpadają się trafione krytycznie. | |
| Skrzydła | Znacząca rana |
| Tworzy wielkie, bordowo-czarne skrzydła, dzięki których nasza postać może latać przez maksymalnie 5 kolejek z Szybkością 15. Wytrzymałość skrzydła: 50 punktów. | |
| Krwawe ostrza | Koszmarna rana |
| Chlapnięcie krwią przed siebie spowoduje, że jej krople w locie zmienią się w ostrza. Wycelowane we wroga ostrze zada: 1k6+2 obrażeń. Każde trafione ostrze może na życzenie użytkownika wrócić do niego zadając ponownie połowę obrażeń każdego ostrza . Maksymalna ilość ostrzy: 4. Technika wielokrotna. | |
| Krwisty pancerz | Śmiertelna rana |
| Tworzy przylegający, lekki pancerz z naszej krwi, który otacza postać od stóp do szyi. Zmniejsza obrażenia od broni, zwykłych ataków i natury ognia o 20. Utrzymuje się przez 3 kolejki. | |
| Unieruchomienie | Płytka rana |
| Przy kontakcie z przeciwnikiem krew z twojej rany przenosi się na niego i niemalże natychmiastowo zasycha do twardości betonu unieruchamiając wybraną przez ciebie kończynę. Wytrzymałość materiału: 30. Unieruchamia z siłą: Moc chakry +2. | |
| Kałuża krwi | Płytka rana |
| Kapiąca krew z twojej rany tworzy kałużę, w wybranym przez ciebie momencie krew nabiera właściwości lepiących powodując, że każdy kto w nią wbiegnie zostanie unieruchomiony z siłą: Moc chakry użytkownika. | |
| Przeniesienie | Koszmarna rana |
| Postać może przenieść się w miejsce gdzie znajduje się jej krew, o ile jest w jej polu widzeniu. Korzystając z przeniesienia przy ataku postać otrzyma bonus ataku z zaskoczenia. Unikając otrzymuje jednorazowo +5 do testu. | |
| Usunięcie trucizny | Płytka rana |
| Kosztem rany płytkiej jesteś w stanie usunąć w ułamku sekundy niemal każdą truciznę, która pływnie w twoim krwiobiegu. | |
| Usunięcie trucizny | Płytka rana |
| Kosztem rany płytkiej jesteś w stanie usunąć w ułamku sekundy niemal każdą truciznę, która pływnie w twoim krwiobiegu. | |
| Sensor krwi | Płytka rana |
| Pozwala wyczuć chakrę osobnika, w momencie gdy dotkniesz jego krwi. Zasięg to 5 kilometrów. Zdolność działa przez 5 kolejek. | |