**Lamina**

Legado: Katana.

Legado: Punhal.

* Punho-Lamina (1) [Punhal] {Armamento/Trapaça}: *“O simples palmo se torna um profundo corte”* Um misterioso punhal aparece abaixo de sua mão, seu próximo ataque é disfarçado. Causa metade do VIT do inimigo como dano, Mais VEL como dano. O inimigo não pode desviar, mas o dano pode ser mitigado, duplamente mitigado. 1x vez por Inimigo.
* Corte Superficial (1) [Faca] {Armamento/Psíquico}: *“Não foi para machucar, é apenas um pequeno aviso”* Um pequeno corte na pele inimiga, junto a um rosto hostil, sua intenção sempre fora assusta - lo. Causa 3x INT como dano, junto a um d20 para intimidação com bônus de CHAR. 1x por Inimigo.
* Corte curto (1) [Faca] {Armamento}: *“Difícil de acertar, fácil para matar”* Um corte de pequena proporção, com brutalidade e extrema velocidade. Necessita de dois d20 para ser acertado. Causa um dano colossal de 4x DMG atual. 1x por Bat.
* Corte na Garganta (1) [Adaga] {Armamento}: *“Não os escute conjurar, não os escute lamentar, apenas faça”* Um ataque horizontal na garganta, rápido como vento, levando as últimas palavras com ele. Pode interromper jogadas. Cancela a jogada inimiga, sendo executada ou já executada, causando um CRIT e silenciando a mesma habilidade por 3 rodadas. Tipos de SM igual as habilidades canceladas não podem ser usadas neste período. 1x por dia.
* Cortar Tendão (1) [Adaga] {Armamento}: *“ Eles não caminharão por um bom tempo”* Com a ponta de sua lamina realiza um corte em um tendão inimigo. Não causa dano, mas imobiliza o alvo.
* Avanço com Navalha (1) [Punhal] {Armamento}: *“”*
* Punhal Flamejante (1) [Punhal] {Armamento/Elemental/Feitiço}: *“Com essa lamina você sairá queimado”* Incendeia seu punhal direito, acrescentando dano Flamejante. O seu próximo tem origem magica, causa 1x INT por 3 rodadas.
* Passo Afiado (1) [3x SM Punhal (1) ] {Armamento/Físico}: *“Um andar apropriado para um assassino”* Seus
* Corte Rápido (1) [6x SM Punhal (1) ] {Armamento}:
* Gume Solitário (1) [Todos Punhais (1) ] {Armamento/Trevas/Trapaça}:
* Bote duplo (2) [Requer Legado Substancia (1) /Punhal] {Armamento/Físico/Engenhoca}:
* Punhal da serpente (2) [Requer Legado Substancia (1) /Punhal] {Armamento/Engenhoca}:
* Lotus (2) [3x Punhal Desequipados] {Armamento/Físico}:
* Bomba Cortante (2) [5x Facas] {Armamento/Engenhoca}:
* Punhal Sombrio (3) [] {Armamento/Trevas}:

Legado: Claymore.

Legado: Lança.

Legado: Machado.

Legado: Machado de dois Gumes.

Legado: Esgrima.

Legado: Espada.

**Maça**

Legado: Mangual.

Legado: Bastão.

Legado: Martelo.

Legado: Clava.

Legado: Manopla.

**Proteção**

Legado: Armadura.

Legado: Escudo.

**Arma de Projeteis**

Legado: Flecha.

Legado: Arma de fogo.

Legado: Arremesso.

////

**Conceitos do Iaijutsu**  
**Aspectos técnicos do treinamento de Iai**

O Iaijutsu é praticado principalmente na forma de katas, seqüências pré-estabelecidas de técnicas.

Em geral, estas seqüências são executadas contra oponentes imaginários. Há também o Kumi Iai, katas com dois praticantes, onde um faz o papel de Shidachi (aquele que executa a técnica) e outro de Uchidachi (que recebe a técnica).

As seqüências de Iaijutsu se dividem em quatro fases: Nukitsuke, Kiritsuke, Tiburi e Noto.   
Contudo esta divisão faz-se notar de maneira sutil, de modo que a correta execução dos movimentos forma um ciclo fechado e harmonioso.

**Nukitsuke**, a primeira fase, é onde o praticante, percebendo a intenção do oponente,desembainha o katana visando anular seu ataque. Isto pode acontecer de muitas maneiras:adiantando e atacando antes do oponente completar seu golpe ou bloqueando seu ataque,ou até mesmo tirando o corpo do alcance da espada do oponente fazendo-o perder seu golpe. Sacar a espada, em ataque ou defesa.

**Kiritsuke** é a fase a que se segue após o Nukitsuke onde, após desembainhada a espada,ocorrem os cortes finais contra o oponente. Os golpes devem ser desferidos com firmeza e precisão, porém sem força bruta. A sutileza do Iaijutsu reside em saber aplicar a força na medida correta da execução perfeita da técnica.

**Tiburi**, a terceira fase, é onde após a derrota do adversário, é realizado o movimento paralimpar o sangue do katana. Dependendo do estilo e da seqüência, existem váriosmovimentos diferentes para realizar o Tiburi.

**Noto**, a última fase que fecha o ciclo da seqüência, é onde o katana é embainhado após aderrota dos oponentes. Apesar de ser o encerramento da seqüência, é importante ressaltarque a concentração e a prontidão devem ser constantes, pois o ciclo pode se reiniciar aqualquer momento. Afinal o samurai tem de estar sempre preparado e sereno.

**Conceitos mais profundos também são observados durante a prática do Iai:**

**Zanshin:** Literalmente “resto do espírito”. Se refere a estar pronto para reagir a qualquermomento, mesmo após o Kuritsuke e durante o Chiburi e Noto. O Zanshin correto refleteum estado de serenidade, não de nervosismo.

**Maai:** Se refere à noção da distância durante a execução do Kata. Os katas de Iaijutsu não são coreografias, mas técnicas cuja eficiência era o que determinava a vida ou a morte dos samurais que procuravam dominá-las. Por isto, apesar de os katas serem feitos contra um oponente imaginário, os praticantes devem demonstrar que   
compreendem a distância correta e a correta aplicação das técnicas.

**Metsuke:** A forma correta de olhar durante a execução do Kata.

**Tenouchi:** A forma correta de empunhar a espada. A concentração aliada a uma respiração correta é muito importante.

**JOJUTSU**

////

É o passo mais usado durante o Keiko. Quando avançando, impulsione com o pé de trás; quando recuando, impulsione com o pé da frente. Em Ashi-Sabaki, é importante que seus movimentos sejam suaves, e não deve haver um movimento pendular ou lateral do corpo. Okuri-Ashi é usado para encurtar pequenas distâncias e logo após de golpe ser aplicado, como parte do movimento de zanchin. //Okuri-Ash

//Ikari-Ashi É usado quando atacando seu adversário por um dos lados, e quando posicionando seus pés em reposta a um ataque.

//Tsugi-Ashi É usado para encurtar a distância entre os pés. Aproximando os pés, você está apto a atacar de uma distância maior, encurtando a distância rapidamente entre você e seu adversário

É mover seu pé esquerdo e o pé direito alternadamente, como o seu andar normal. Este Ashi-Sabaki é usado quando você quer se mover rápido em uma longa distância. Não deve ser aplicado logo após um golpe, como parte do movimento de Zanchin. É usado para encurtar a distância entre os pés. Aproximando os pés, você está apto a atacar de uma distância maior, encurtando a distância rapidamente entre você e seu adversário. //Ayumi-Ash

//SUBURI Suburi é um exercício individual. É simplesmente um movimento de balanço do Shinai coordenando movimento de braços e pernas. Pode ser feito sem nenhum alvo determinado, mas usualmente se treina golpeando o men

ICHI: Os dois começando em Chudan no kamae, o atacante assume uma posição ofensiva, Jodan no kamae. O defensor inclina o seu shinai para baixo e ligeiramente para direita, abrindo o men. MEN: O atacante avança um passo e golpeia o men. SAN: O atacante recua um passo e se posiciona em Chudan no kamae. //Ichi-Men-San

ICHI: Os dois começando em Chudan no kamae, o atacante assume uma posição ofensiva, Jodan no kamae. O defensor inclina o seu shinai para baixo e ligeiramente para esquerda, abrindo o kote. KOTE: O atacante avança um passo e golpeia o kote. SAN: O atacante recua um passo e se posiciona em Chudan no kamae. //Ichi-Kote-San

ICHI: Os dois começando em Chudan no kamae, atacante e defensor assumem a posição Jodan no kamae. DO: O atacante avança um passo e golpeia o do. SAN: O atacante recua um passo e se posiciona em Chudan no kamae. //Ichi-Do-San