

# GUIDA ALLA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

## PASSO 1: REQUISITI DI PRECREAZIONE DEL PERSONAGGIO.

**Anelli:** qualsiasi personaggio, ancor prima di accedere alla scelta della professione e del Clan, possiede un valore di 1 a tutti gli anelli.

**Punti Onore/Gloria/Status:** questi punti sono modificati dalle scelte di creazione e possono essere variati investendoci Punti Abilità con un rapporto di spesa pari a 1 x 1 (si rimanda alla sezione dei Punti Onore/Gloria/Status per una descrizione più precisa).

**Punti Abilità:** in fase di creazione, la scelta del clan ci dice anche quanti Punti Abilità abbiamo a disposizione, i Punti Abilità Possono essere utilizzati per acquistare Abilità, Doni e Punti Onore/Gloria/Status (si rimanda alla sezione delle Abilità per una descrizione più precisa)..

**Abilità:** possedere un'Abilità significa che se ne può fare sia un utilizzo attivo che uno passivo e la si conosce ad un valore pari ad 1 + il valore dell'Anello dipendente, non possedere un'Abilità significa che questa non può essere utilizzata attivamente, ma solo passivamente (si rimanda alla sezione delle Abilità per una descrizione più precisa).

**Punti Vuoto:** i Punti Vuoto posseduti coincidono con il valore dell'Anello del Vuoto. I Punti Vuoto servono ad utilizzare le capacità Speciali (si rimanda alla sezione delle Capacità Speciali per una descrizione più precisa).

## PASSO 2: SCEGLIERE IL CLAN DI APPARTENENZA E LA PROFESSIONE.

La scelta del clan di appartenenza ha un ruolo fondamentale per la creazione del personaggio. Le scelte effettuabili in tal senso sono 6:

- Clan Arakune
- Clan Asuka
- Clan Minamoto
- Clan Tachibana
- Clan Uesugi
- Senza Clan

Ogni Clan permette di accedere a delle particolari Professioni, concede alcune caratteristiche di base e da accesso ad alcune Abilità specifiche.

**Arakune** Il Clan Arakune fornisce le seguenti caratteristiche a tutti i personaggi: +1 all'Anello del Vuoto; +1 in 2 anelli a scelta; 7 punti abilità; 1 grado in una scuola Arakune od in una scuola Libera( per la Professione scelta); Punti Onore 1; Punti Gloria 1; Punti Status 1; Denaro disponibile 6 Koku.

### Professioni di Clan

- **Samurai** (V. Guerr.) i Samurai Arakune possono acquistare le seguenti abilità: Araldica, Conoscenza della scuola, Sopravvivenza, Armi pesanti, Kenjutsu, Coltelli,

Armi ad asta, Bastoni.

- **Kabukimono** (V. Guerr.) i Kabukimono Arakune possono acquistare le seguenti abilità: Investigazione, Sopravvivenza, Armi pesanti, Kenjutsu, Coltelli, Armi da paesano, Armi ad asta, Bastoni.
- **Kuge** (V. Parola) i Kuge Arakune possono acquistare le seguenti abilità: Araldica, Investigazione, Cerimonia del tè, Riconoscere Falsi, Calligrafia, Sopravvivenza, Kenjutsu, Coltelli.
- **Mahoutsukai** (V. Illum.) i Mahoutsukai Arakune possono acquistare le seguenti abilità: Meditazione, Cerimonia del Tè, Teologia, Calligrafia, Conoscenza magica, Sopravvivenza, Kenjutsu, Coltelli.
- **Shinobi** (V. Sotter.) gli Shinobi Arakune possono acquistare le seguenti abilità: Furtività, Veleni, Velocità di mano, Meditazione, Sopravvivenza, Kenjutsu, Coltelli, Armi da Lancio Ninja.
- **Yakuza** (V. Sotter.) gli Yakuza Arakune possono acquistare le seguenti abilità: Armaiole, Artigiano, Veleni, Velocità di mano, Sopravvivenza, Kenjutsu, coltelli, Armi da paesano.

## **Asuka**

Il Clan Asuka fornisce le seguenti caratteristiche a tutti i personaggi: +1 all'Anello dell'Aria; +1 a 2 Anelli a scelta; 6 punti abilità; 1 grado in una scuola Asuka o Libera per la Professione scelta; Punti Onore 1; Punti Gloria 2; Punti Status 2; Denaro disponibile 8 Koku.

### **Professioni di Clan**

- **Samurai** (V. Guerr.) i Samurai Asuka possono acquistare le seguenti abilità: Furtività; Veleni; Conoscenza della scuola; Sopravvivenza; Kenjutsu; Armi a distanza Ninja; Armi Pesanti.
- **Kabukimono** (V. Guerr.) i Kabukimono Asuka possono acquistare le seguenti abilità: Investigazione; Furtività; Artigiano; Veleni; Kenjutsu; Armi a distanza Ninja; Armi da Paesano.
- **Kuge** (V. Parola) i Kuge Asuka possono acquistare le seguenti abilità: Araldica; Investigazione; Cerimonia del tè; Veleni; Riconoscere Falsi; Calligrafia; Coltelli.
- **Mahoutsukai** (V. Illum.) i Mahoutsukai Asuka possono acquistare le seguenti abilità: Meditazione; Cerimonia del tè; Teologia; Calligrafia; Medicina; Conoscenza magica; Coltelli.
- **Ninja** (V. Sotter.) i Ninja Asuka possono acquistare le seguenti abilità: Investigazione; Furtività; Veleni; Velocità di mano; Kenjutsu; Coltelli; Armi a distanza Ninja.
- **Yakuza** (V. Sotter.) gli Yakuza Asuka possono acquistare le seguenti abilità: Armaiole; Artigiano; Veleni; Velocità di mano; Riconoscere Falsi; coltelli; Armi da paesano.

**Minamoto** Il Clan Minamoto fornisce le seguenti caratteristiche a tutti i personaggi: +1 all'Anello del Fuoco; +1 in 2 Anelli a scelta; 5 Punti Abilità; 1 grado in una Scuola Minamoto o Libera per la Professione scelta; Punti Onore 2; Punti Gloria 2; Punti Status 2; Denaro disponibile 12 Koku.

#### **Professioni di Clan**

- **Samurai** (V. Guerr.) i Samurai Minamoto possono acquistare le seguenti Abilità: Conoscenza della Scuola; Investigazione, Armi pesanti; Kenjutsu; Calligrafia; Kyujutsu; Armi ad asta.
- **Kuge** (V. Parola) i Kuge Minamoto possono acquistare le seguenti Abilità: Araldica; Investigazione; Cerimonia del Tè; Riconoscere Falsi; Meditazione; Calligrafia; Coltelli.
- **Mahoutsukai** (V. Illum.) i Mahoutsukai Minamoto possono acquistare le seguenti Abilità: Meditazione; Cerimonia del Tè; Teologia; Calligrafia; Medicina; Conoscenza Magica; Coltelli.

**Tachibana** Il Clan Tachibana fornisce le seguenti caratteristiche a tutti i personaggi: +1 all'Anello della Terra; + 2 anelli a scelta; 7 punti abilità; 1 grado in una scuola Tachibana o Libera per la Professione scelta; Punti Onore 2; Punti Gloria 1; Punti Status 1; Denaro disponibile 4 Koku.

#### **Professioni di Clan**

- **Sohei** (V. Guerr.) gli Sohei Tachibana possono acquistare le seguenti abilità (gli Sohei; in termini di regolamento; devono essere considerati come Samurai): Meditazione; Armaiolo; Artigiano; Medicina; Conoscenza Della Scuola; Armi pesanti; Armi ad asta; Bastoni.
- **Sensei** (V. Parola) i Sensei Tachibana possono acquistare le seguenti abilità (i Sensei; in termini di regolamento; devono essere considerati come Kuge): Araldica; Meditazione; Cerimonia del Tè; Conoscenza Magica; Calligrafia; Artigiano; Armi ad Asta; Bastoni.
- **Yamabushi** (V. Illum.) gli Yamabushi Tachibana possono acquistare le seguenti abilità (gli Yamabushi; in termini di regolamento; devono essere considerati come Mahoutsukai): Meditazione; Cerimonia del Tè; Teologia; Medicina; Conoscenza Magica; Bastoni; Artigiano; Calligrafia.

**Uesugi** Il Clan Uesugi fornisce le seguenti caratteristiche a tutti i personaggi: +1 all'Anello dell'Acqua; + 1 in 2 Anelli a scelta; 6 Punti Abilità; 1 grado in una scuola Uesugi o Libera per la Professione scelta; Punti Onore 2; Punti Gloria 2; Punti Status 1; Denaro disponibile 8 Koku.

#### **Professioni di Clan**

- **Samurai** (V. Guerr.) i Samurai Uesugi possono acquistare le seguenti abilità: Teologia; Conoscenza della Scuola; Sopravvivenza; Armi pesanti; Kenjutsu;

Kyujutsu; Armi ad asta.

- **Kabukimono** (V. Guerr.) i Kabukimono Uesugi possono acquistare le seguenti abilità: Teologia; Investigazione; Sopravvivenza; Armi pesanti; Kenjutsu; Coltelli; Armi ad asta.
- **Kuge** (V. Parola) i Kuge Uesugi possono acquistare le seguenti abilità: Araldica; Investigazione; Cerimonia del tè; Teologia; Calligrafia; Kenjutsu; Coltelli.
- **Mahoutsukai** (V. Illum.) i Mahoutsukai Uesugi possono acquistare le seguenti abilità: Meditazione; Cerimonia del Tè; Teologia; Medicina; Conoscenza Magica; Bastoni; Calligrafia.

**Senza Clan** I Senza Clan forniscono le seguenti caratteristiche a tutti i personaggi: +1 in 3 Anelli a scelta; 10 Punti Abilità; 1 grado in una scuola Libera nella Professione Scelta; Punti Onore 0; Punti Gloria 0; Punti Status 0; Denaro disponibile 1 Koku.

### Professioni di Clan

- **Samurai** (V. Guerr.) i Samurai senza Clan possono acquistare le seguenti abilità: Armaiole, Artigiano, Medicina, Conoscenza della scuola, Armi Pesanti, Kenjutsu, Coltelli, Kyujutsu, Armi da paesano, Armi ad asta, Bastoni.
- **Kabukimono** (V. Guerr.) i Kabukimono Senza Clan possono acquistare le seguenti abilità: Investigare, Armaiole, Artigiano, Medicina, Armi Pesanti, Kenjutsu, Coltelli, Kyujutsu, Armi da paesano, Armi ad asta, Bastoni.
- **Ronin** (V. Guerr.) i Ronin Senza Clan possono acquistare le seguenti abilità: Armaiole, Artigiano, Medicina, Sopravvivenza, Armi Pesanti, Kenjutsu, Coltelli, Kyujutsu, Armi da paesano, Armi ad asta, Bastoni.
- **Kuge** (V. Parola) i Kuge Senza Clan possono acquistare le seguenti abilità: Araldica, Investigare, Sopravvivenza, Meditazione, Teologia, Cerimonia del tè, Calligrafia, Conoscenza della scuola, Kenjutsu, coltelli, Kyujutsu.
- **Mahoutsukai** (V. Illum.) i Mahoutsukai Senza Clan possono acquistare le seguenti abilità: Investigazione, Meditazione, Teologia, Calligrafia, Medicina, Conoscenza magica, Conoscenza della scuola, Kenjutsu, Coltelli, Armi da paesano, Bastoni.
- **Yakuza** (V. Sotter.) gli Yakuza Senza Clan possono acquistare le seguenti abilità: Armaiole, Artigiano, Furtività, Sopravvivenza, Velocità di mano, Conoscenza della scuola, Investigazione, Kenjutsu, coltelli, Armi da paesano, Bastoni.

### PASSO 3: SCEGLIERE LA FAMIGLIA DEL PERSONAGGIO.

La scelta del nome della Famiglia di appartenenza è obbligata per chi fa parte di un Clan e libera per chi è un Senza Clan. La scelta di una Famiglia può obbligare a variare le voci Punti Onore/Gloria/Status, i punti indicati devono essere acquistati in toto con i Punti Abilità, in un rapporto di 1 a 1. Qualora una delle voci

Onore/Gloria/Status indicasse un numero negativo, si toglie quel valore dalla relativa caratteristica e si aggiunge un egual numero ai Punti Abilità disponibili per acquistare Abilità, Doni e Onore/Gloria/Status (tranne che la caratteristica da cui abbiamo precedentemente tolto il Punto). Acquistare un Punto a scelta tra Onore/Gloria/Status costa 1 Punto Abilità.

<b>Famiglie del Clan Minamoto</b>				
<b>Minamoto</b> Onore:+1 Status:+1 Gloria:+1	<b>Kozuke</b> Onore:+1 Status:+1 Gloria:0	<b>Sanuki</b> Onore:+1 Status:+1 Gloria:0	<b>Dewa</b> Onore:+1 Status:+1 Gloria:0	<b>Chikugo</b> Onore:+1 Status:0 Gloria:0
<b>Iyo</b> Onore:0 Status:0 Gloria:0	<b>Totomi</b> Onore:0 Status:0 Gloria:0	<b>Suo</b> Onore:0 Status:-1 Gloria:0	<b>Okii</b> Onore:0 Status:0 Gloria:-1	<b>Noto</b> Onore:0 Status:-1 Gloria:-1

<b>Famiglie del Clan Asuka</b>				
<b>Asuka</b> Onore:+1 Status:+1 Gloria:0	<b>Osumi</b> Onore:0 Status:+1 Gloria:+1	<b>Oda</b> Onore:0 Status:+1 Gloria:0	<b>Tosa</b> Onore:0 Status:0 Gloria:0	<b>Sakai</b> Onore:+1 Status:0 Gloria:0
<b>Settsu</b> Onore:0 Status:0 Gloria:-1	<b>Higo</b> Onore:0 Status:-1 Gloria:-1	<b>Sado</b> Onore:-1 Status:-1 Gloria:-1	<b>Tajima</b> Onore:-1 Status:0 Gloria:0	<b>Ojin</b> Onore:-1 Status:+1 Gloria:-1

<b>Famiglie del Clan Tachibana</b>				
<b>Tachibana</b> Onore:0 Status:+1 Gloria:+1	<b>Miura</b> Onore:0 Status:+1 Gloria:0	<b>Mononobe</b> Onore:0 Status:+1 Gloria:0	<b>Niwa</b> Onore:0 Status:0 Gloria:+1	<b>Ouchi</b> Onore:0 Status:+1 Gloria:0

<b>Sakuma</b> Onore:0 Status:0 Gloria:0	<b>Takeda</b> Onore:+1 Status:0 Gloria:-1	<b>Toki</b> Onore:0 Status:0 Gloria:0	<b>Tsugaru</b> Onore:0 Status:0 Gloria:0	<b>Yamana</b> Onore:0 Status:0 Gloria:-1
--	--	--	---	---

<b>Famiglie del Clan Uesugi</b>				
<b>Uesugi</b> Onore:+1 Status:+1 Gloria:+1	<b>Kurechi</b> Onore:+1 Status:+1 Gloria:+1	<b>Sekimori</b> Onore:+1 Status:0 Gloria:+1	<b>Watanabe</b> Onore:+1 Status:+1 Gloria:+0	<b>Takamasa</b> Onore:0 Status:0 Gloria:+1
<b>Fushimi</b> Onore:+1 Status:0 Gloria:0	<b>Takakura</b> Onore:0 Status:0 Gloria:+1	<b>Ichijo</b> Onore:0 Status:0 Gloria:0	<b>Kobayashi</b> Onore:0 Status:0 Gloria:0	<b>Masahito</b> Onore:0 Status:+1 Gloria:-1

<b>Famiglie del Clan Arakune</b>				
<b>Arakune</b> Onore:+1 Status:+1 Gloria:+1	<b>Oni</b> Onore:0 Status:+1 Gloria:+1	<b>Sashimono</b> Onore:-1 Status:0 Gloria:+1	<b>Toyotomi</b> Onore:0 Status:0 Gloria:+1	<b>Satsuma</b> Onore:-1 Status:-1 Gloria:0
<b>Misora</b> Onore:-1 Status:+1 Gloria:+1	<b>Ukita</b> Onore:0 Status:+1 Gloria:-1	<b>Kagemusha</b> Onore:-1 Status:-1 Gloria:-1	<b>Arai</b> Onore:+1 Status:-1 Gloria:-1	<b>Konoka</b> Onore:-1 Status:+1 Gloria:0

#### **Passo 4: scegliere una Scuola.**

Il personaggio ha a disposizione un grado di conoscenza da spendere in una Scuola Libera o di Clan. Questa scelta dipende in maniera significativa dalle decisioni che sono state prese ai passi precedenti. Se il personaggio è un Senza Clan, allora dovrà scegliere forzatamente una Scuola che non appartenga a nessun Clan, una Scuola con tale caratteristica è detta: Scuola Libera. Il Ronin è una professione che tra i Senza Clan costituisce un'eccezione, infatti se si sceglie di essere un Ronin si può accedere sia ad una Scuola di Bushi di Clan che ad una Scuola Libera. Un'altro criterio da rispettare è quello della Professione di appartenenza, per esempio: un Samurai può scegliere solo tra le Scuole di Bushi Libere o di Clan, un Mahoutsukai può accedere solo ad una Scuola Mahoutsukai Libera o di Clan, uno Yakuza può accedere solo ad una Scuola di Strada Libera o di Clan e così via...

#### **SCUOLE BUSHI**

Ogni Bushi, ovvero ogni personaggio che segue la Via del Guerriero può scegliere tra le scuola del proprio Clan o tra le Scuole Libere. Quando si crea un personaggio i Senza Clan possono scegliere solo tra le scuole Bushi Libere (fatta esclusione dei Ronin che possono scegliere una qualsiasi scuola). Coloro che invece appartengono ad un Clan specifico scelgono tra la Scuola del proprio Clan e tra quelle Libere.

### Scuola Bushi del Clan Minamoto

**Armi di scuola:** armi da kenjutsu tranne ninja-to e nodachi.

- **Grado 1 (Il braccio più lungo)** Aumenta di +1 il danno massimo che si può infliggere con le armi di scuola.  
**Requisiti:** Status 1, Kenjutsu.
- **Grado 2 (Il tuo braccio è la mia forza)** Permette di effettuare la chiamata RESPINGI a mani nude, ma mentre si esegue questa tecnica non è consentito effettuare contemporaneamente un attacco con la spada, in quanto viene simulata una tecnica di proiezione del bersaglio. Se si viene colpiti appena prima di riuscire ad eseguire la tecnica, questa non va a buon fine. L'utilizzo di questa tecnica non causa alcun danno all'avversario.  
**Requisiti:** Onore 2, Status 2, Kenjutsu.
- **Grado 3 (Braccio d'acciaio)** A questo livello della scuola, il danno massimo con le armi di scuola diventa di +2. anche se impugnate ad una mano le armi di scuola contano come se fosse impugnata a 2 mani.  
**Requisiti:** Onore 4, Status 2, Kenjutsu.
- **Grado 4 (Peso Schiacciante)** A questo livello si acquisisce l'abilità di usare la chiamata A TERRA attaccando a mani nude. E' possibile sia attaccare che pararsi mentre si effettua l'attacco, ma se si viene colpiti durante l'esecuzione il colpo è nullo.  
**Requisiti:** Onore 4, Status 3, Kenjutsu.
- **Grado 5 (Presa debole)** A questo livello si acquisisce l'abilità di usare la chiamata DISARMA attaccando a mani nude. E' possibile sia attaccare che pararsi mentre si effettua l'attacco, ma se si viene colpiti durante l'esecuzione il colpo è nullo e non sortisce alcun effetto.  
**Requisiti:** Onore 5, Gloria 2, Status 2, Kenjutsu.

### Scuola di bushi del Clan Asuka

**Armi di scuola:** armi da lancio ninja Coltelli e Armi da Kenjutsu tranne la Nodachi

- **Grado 1 (Ago di vedova)** A questo grado i bushi Asuka sanno preparare letali veleni e conoscono il giusto metodo per applicarli sulle loro armi da taglio e da lancio, con le quali possono causare danni letali.  
**Requisiti:** Veleni, Kenjutsu o Armi da lancio ninja.
- **Grado 2 (Ombra tagliente)** A questo grado si ottiene +1 al danno massimo con le armi di scuola  
**Requisiti:** Veleni, Status 2, Kenjutsu o armi da lancio ninja.
- **Grado 3 (Ira degli spettri)** Viene acquisita l'abilità di effettuare la chiamata 2 FURTIVO. Si ha la capacità di effettuare l'attacco 2 FURTIVO più di una volta consecutivamente, ma solo se si colpisce

l'avversario alle spalle (torso), tale attacco è possibile anche quando un avversario è conscio della presenza dell'assalitore.

**Requisiti:** Veleni, Status 3, Kenjutsu o armi da lancio ninja.

- **Grado 4 (Rasoio di tenebra)** Si acquista un ulteriore +1 al danno massimo che si somma ai precedenti bonus.  
**Requisiti:** Veleni, Status 4, Kenjutsu o armi da lancio ninja.
- **Grado 5 (Specchio dell'anima)** A questo grado si acquisisce la possibilità di dichiarare RIFLESSO 1 volta al giorno, ma esclusivamente contro attacchi in corpo a corpo. Questa abilità non solo riflette tutti il danno inflitto, ma annulla su entrambi i contendenti tutti gli effetti speciali che non infliggono danno (per esempio: 3 FURTIVO 4 chi esegue la chiamata subisce 7 danni anche se immune al FURTIVO. 3 A TERRA chi attacca subisce semplicemente 3 danni ma non viene atterrato e nemmeno chi dichiara RILESSO. 2 VELENO 2 l'attaccante subisce 4 danni, anche se immune a veleno).  
**Requisiti:** Veleni, Gloria 2, Status 5, Kenjutsu o armi da lancio ninja.

### Scuola Bushi del Clan Tachibana

**Armi di scuola:** armi pesanti, armi ad asta e bastoni

- **Grado 1 (Essenza del Kenchi)** A questo livello acquisisce +1 al danno massimo con le armi ad asta, +1 al danno minimo con le armi pesanti.  
**Requisiti:** Armi pesanti o armi ad asta o bastoni.
- **Grado 2 (La cascata impetuosa)** A questo livello acquisisce +2 al danno massimo con armi ad asta (in sostituzione al grado 1) e +1 al danno massimo con bastoni ed armi pesanti.  
**Requisiti:** Onore 2, Armi pesanti e/o armi ad asta e/o bastoni.
- **Grado 3 (Il castigo dei Kami)** A questo livello con armi pesanti ed armi ad asta, è possibile utilizzare la chiamata PENETRA, mentre con i bastoni è possibile utilizzare la chiamata A TERRA.  
**Requisiti:** Onore 3, 2 abilità tra Armi pesanti - armi ad asta - bastoni.
- **Grado 4 (Fulmine che spezza il cielo)** A questo livello è possibile utilizzare la chiamata FRANTUMA con armi pesanti e si aggiunge +3 al danno massimo con armi ad asta, +2 con armi pesanti e bastoni, +2 al danno minimo con armi pesanti, +1 al danno minimo con armi ad asta e bastoni. (modificatori da sostituire ai precedenti).  
**Requisiti:** Onore 4, Meditazione, Armi pesanti o armi ad asta o bastoni.
- **Grado 5 (Furia che abbatte la fortezza)** A questo grado si può utilizzare la chiamata DISARMA con armi ad asta e bastoni e si acquisisce +3 al danno minimo con le armi pesanti (da sostituire al precedente).  
**Requisiti:** Onore 5, Meditazione, armi pesanti o armi ad asta o bastoni

### Scuola Bushi del Clan Uesugi

**Armi di scuola:** armi da kenjutsu tranne la ninja-to

- **Grado 1 (Spada che abbatte un esercito)** A questo livello si acquisisce +1 al danno minimo e

+1 massimo con le armi di scuola.

**Requisiti:** Onore 2, Gloria 2, Kenjutsu.

- **Grado 2 (Giudizio dei Kami)** A questo livello si acquisisce +2 al danno massimo con le armi di scuola, in sostituzione del +1 del grado 1.  
**Requisiti:** Onore 3, Gloria 2, Kenjutsu.
- **Grado 3 (Essenza inarrestabile)** A questo livello è possibile utilizzare la chiamata PENETRA  
**Requisiti:** Onore 3, Gloria 3, Kenjutsu
- **Grado 4 (Sentenza dell'ordine celeste)** A questo livello si acquisisce +3 al danno massimo in sostituzione al +2.  
**Requisiti:** Onore 4, Gloria 3, Kenjutsu.
- **Grado 5 (Ira di Amaterasu)** A questo livello può utilizzare la chiamata SVENTRA e raddoppiare il danno inflitto oltre al limite massimo dell'arma per 3 volte al giorno.  
**Requisiti:** Onore 5, Gloria 3, Status 2, Kenjutsu.

### Scuola Bushi del Clan Arakune

**Armi di scuola:** Armi da Kenjutsu tranne la Ninja-to

- **Grado 1 (Lame mortali)** É possibile combattere contemporaneamente con Katana e Wakizashi  
**Requisiti:** aver ucciso almeno 1 persona (automatico per gli Arakune.), Kenjutsu.
- **Grado 2 (Potenza degli oni)** A questo livello lo spirito dell'Oni rafforza la presa ed i colpi. Ai fini del danno massimo e minimo, Katana e Wakizashi, se impugnate ad 1 mano, si considerano come se fossero impugnate con 2 mani.  
**Requisiti:** Gloria 2, Kenjutsu.
- **Grado 3 (Ira degli oni)** A questo livello si acquisisce +1 al danno massimo con le armi di scuola ed un aggiuntivo +1 al danno minimo con la Nodachi.  
**Requisiti:** Vuoto 4, Gloria 3, Kenjutsu.
- **Grado 4 (Supremazia degli oni)** A questo grado è possibile combattere con due katane contemporaneamente.  
**Requisiti:** Vuoto 4, Gloria 3, Status 3, Kenjutsu, aver abbattuto un avversario (giocatore o png di rilievo) durante il BERSEKER ed essere rimasti in piedi dopo lo scontro.
- **Grado 5 (Risveglio degli oni)** É possibile effettuare la chiamata A TERRA con le armi da Kenjutsu per 3 volte al giorno, inoltre si acquisisce +2 al danno massimo e +2 al danno minimo in sostituzione dei modificatori precedenti.  
**Requisiti:** Vuoto 4, Gloria 4, Status 4, Kenjutsu.

### Scuola Bushi Libera per Kenjutsu e Coltelli

**Armi di scuola:** tutte le armi del kenjutsu ed i coltelli.

- **Grado 1 (La via della spada)** Questo grado concede la possibilità di maneggiare le armi di questa scuola senza penalità.  
**Requisiti:** Kenjutsu, Coltelli.
- **Grado 2 (Anima tagliente)** Si acquisisce +1 al danno massimo con le armi di scuola.  
**Requisiti:** Kenjutsu, Coltelli, Onore 1
- **Grado 3 (Sussurro della lama)** Si acquisisce un +2 al danno massimo con le armi di scuola, al posto del +1 del Grado 2.  
**Requisiti:** Kenjutsu, Coltelli, Onore 2.
- **Grado 4 (Ferire l'anima)** Questo grado consente di dichiarare PENETRA con le armi di scuola.  
**Requisiti:** Kenjutsu, Onore2, Gloria 1, Coltelli.
- **Grado 5 (Anima, Onore e Morte)** Adesso si possiede +3 al danno massimo e +1 al danno minimo con le armi di scuola (in sostituzione ai precedenti), inoltre è possibile utilizzare la chiamata FRANTUMA con le armi da kenjutsu impugnate a 2 mani.  
**Requisiti:** Onore 3, Gloria 2, Kenjutsu, Coltelli.

### Scuola Bushi Libera per Armi Pesanti

**Armi di scuola:** Armi pesanti

- **Grado 1 (Leggero come una piuma)** A questo livello si acquisisce la padronanza delle armi pesanti e si sfruttano al massimo le loro potenzialità di base, senza penalità.  
**Requisiti:** Armi pesanti.
- **Grado 2 (Concentrare la forza)** A questo livello si guadagna +1 al danno minimo e massimo con le armi pesanti.  
**Requisiti:** Onore 1, Armi pesanti.
- **Grado 3 (Corazza Calcareia)** É possibile effettuare la chiamata PENETRA con le armi pesanti.  
**Requisiti:** Onore 2, Armi pesanti.
- **Grado 4 (Essenza dell'acqua)** Si acquisisce +2 al danno minimo con le armi pesanti in sostituzione del +1 del grado 2.  
**Requisiti:** Acqua 3, Fuoco 2, Terra 2, Onore 2, Armi pesanti.
- **Grado 5 (Ira della cascata)** É possibile effettuare la chiamata FRANTUMA con le armi pesanti, inoltre si acquisisce +3 al danno massimo e +1 al danno minimo in sostituzione dei modificatori precedenti.  
**Requisiti:** Acqua 4, Fuoco 3, Terra 3, Onore 3, Armi pesanti.

### Scuola Bushi Libera per Bastoni

**Armi di scuola:** Bastoni.

- **Grado 1 (Arma innocua)** Si acquisisce +1 al danno massimo con le armi di scuola

**Requisiti:** Bastoni.

- **Grado 2 (Impeto della natura)** Si acquisisce +1 al danno minimo con i bastoni.  
**Requisiti:** Bastoni.
- **Grado 3 (Forza della Terra)** Si acquisisce +2 al danno massimo con armi di scuola.(in sostituzione al +1 del Grado 2).  
**Requisiti:** Onore 1, Bastoni.
- **Grado 4 (La caduta della quercia)** Questo grado consente di utilizzare la chiamata A TERRA con i bastoni.  
**Requisiti:** Onore 2, Bastoni.
- **Grado 5 (Ira Suprema)** É possibile eseguire la chiamata DISARMA con i bastoni.  
**Requisiti:** Onore 3, Bastoni.

### Scuola Bushi Libera per Lance

**Armi di scuola:** Armi ad asta.

- **Grado 1 (Arma del tuono)** A questo livello si acquisisce la padronanza sulle armi ad asta e le si possono sfruttare al massimo delle loro potenzialità senza penalità.  
**Requisiti:** Aria 2, Armi ad asta.
- **Grado 2 (Danza saettante)** Questa tecnica aumenta di +1 il danno massimo con le armi ad asta.  
**Requisiti:** Aria 2, Armi ad asta.
- **Grado 3 (Giudizio del tuono)** A questo livello si acquisisce un +2 al danno massimo con armi ad asta.(sostituisce il danno del grado 2)  
**Requisiti:** Aria 2, Onore 1, Armi ad asta.
- **Grado 4 (Vendetta della tempesta)** A questo livello è possibile utilizzare la chiamata PENETRA con le armi ad asta.  
**Requisiti:** Aria 3, Fuoco 3 ,Acqua 3, Onore 2, Armi ad asta.
- **Grado 5 (Schianto dello Tsunami)** É possibile utilizzare la chiamata A TERRA con le armi ad asta.  
**Requisiti:** Aria 4, Fuoco 3, Acqua 3, Onore 3, Armi ad asta.

### Scuola Bushi Libera per Archi

**Armi di scuola:** Archi.

- **Grado 1 (Lo spirito che guida)** A questo livello si acquisisce la padronanza con l'uso degli archi ed è possibile sfruttarli al massimo delle loro potenzialità.  
**Requisiti:** Kyujustu.
- **Grado 2 (CIELO E TERRA)** Permette di utilizzare l'arco da cavaliere anche a piedi.  
**Requisiti:** Onore 1, Kyujustu.

- **Grado 3 (DARDO CELESTE)** A questo livello è possibile effettuare la chiamata PENETRA con gli archi.  
**Requisiti:** Onore 2, Kyujustu.
- **Grado 4 (TAGLIARE IL VENTO)** Si aggiunge +1 al danno massimo con gli archi.  
**Requisiti:** Onore 3, Kyujustu.
- **Grado 5 (SCAGLIARE NEL VUOTO)** Si acquisisce +2 al danno massimo e +1 al danno minimo.(in sostituzione del danno dei precedenti gradi)  
**Requisiti:** Onore 4, Kyujustu.

### Scuola Bushi Libera per Armi da Paesano

**Armi di scuola:** Armi da paesano.

- **Grado 1 (Vendetta Popolare)** A questo livello si acquisisce la padronanza per l'uso delle armi da paesano ed è possibile sfruttarle al massimo delle loro potenzialità senza penalità.  
**Requisiti:** Armi da paesano.
- **Grado 2 (Lama povera)** Si acquisisce +1 al danno massimo portato con le armi da paesano.  
**Requisiti:** Armi da paesano.
- **Grado 3 (La mantide religiosa)** Permette di usare due armi da popolano (ad una mano) contemporaneamente.  
**Requisiti:** Armi da paesano.
- **Grado 4 (Stretta della mantide)** Si acquisisce +2 al danno massimo portato con le armi da paesano (al posto del +1 del grado 1).  
**Requisiti:** Armi da paesano.
- **Grado 5 (Castigo del povero)** Permette di utilizzare la chiamata PENETRA con le armi da paesano.  
**Requisiti:** Armi da paesano.

### SCUOLE KUGE

Chi segue la Via della Parola dovrà acquistare il suo Grado in una di queste Scuole. I Kuge sono tipicamente coloro che seguono i dettami di queste Scuole. I Senza Clan hanno accesso solo alla Scuola Libera per Kuge, mentre gli Appartenenti ad un Clan possono accedere anche alla Scuola del proprio Clan.

#### Scuola Kuge dei Minamoto

- **Grado 1** Voce del Daimyo 1 - Risorse 1  
**Requisiti:** Fuoco 2, Onore 2, Status 2, Araldica, Cerimonia del tè.
- **Grado 2** Voce del Daimyo 2 - Risorse 2 - Conoscenze 1 - Segreti livello 1  
**Requisiti:** Fuoco 3, Onore 2, Status 2, Gloria 1, Araldica, Cerimonia del tè.
- **Grado 3** Voce del Daimyo 3 - Risorse 3 - Conoscenze 2 - Segreti 2

**Requisiti:** Fuoco 3, Onore 2, Status 3, Gloria 2, Araldica, Investigazione, Cerimonia del tè.

- **Grado 4** Voce del Daimyo 3 - Risorse 4 - Conoscenze 3 - Segreti 3  
**Requisiti:** Fuoco 4, Onore 3, Status 3, Gloria 2, Araldica, Investigazione, Cerimonia del tè.
- **Grado 5** Voce del Daimyo 4 - Risorse 5 - Conoscenze 4 - Segreti 4  
**Requisiti:** Fuoco 4, Onore 3, Status 4, Gloria 2, Araldica, Investigazione, Cerimonia del tè.

#### Scuola Kuge degli Asuka

- **Grado 1** Voce del Daimyo 1 – Segreti 1  
**Requisiti:** Aria 2, Status 2, Cerimonia del tè, Araldica.
- **Grado 2** Voce del Daimyo 2 - Risorse 1 - Conoscenze 1 - Segreti 2  
**Requisiti:** Aria 3, Status 2, Gloria 1, onore 1, Cerimonia del tè, Investigazione, Araldica.
- **Grado 3** Voce del Daimyo 3 - Risorse 2- Conoscenze 2 - Segreti 3  
**Requisiti:** Aria 3, Status 2, Gloria 2, Onore 1, Cerimonia del tè, Investigazione, Araldica, Veleni.
- **Grado 4** Voce del Daimyo 3 - Risorse 3 - Conoscenze 3 - Segreti 4  
**Requisiti:** Aria 4, Status 3, Gloria 2, Onore 1, Cerimonia del tè, Investigazione, Araldica, Veleni.
- **Grado 5** Voce del Daimyo 4 - Risorse 4 - Conoscenze 4 - Segreti 5  
**Requisiti:** Aria 4, Status 3, Gloria 3, onore 2, Cerimonia del tè, Investigazione, Araldica, Veleni.

#### Scuola Sensei del Clan Tachibana

- **Grado 1** Voce del Daimyo 1 – Conoscenze 1  
**Requisiti:** Terra 2, Status 2, Meditazione, Araldica.
- **Grado 2** Voce del Daimyo 2 – Conoscenze 2 – Risorse 1 – Segreti 1  
**Requisiti:** Terra 3, Status 2, Gloria 1, Onore 1, Meditazione, Araldica, Cerimonia del tè.
- **Grado 3** Voce del Daimyo 3 – Conoscenze 3 – Risorse 2 – Segreti 2  
**Requisiti:** Terra 3, Status 2, Gloria 2, Onore 1, Meditazione, Cerimonia del tè, Araldica.
- **Grado 4** Voce del Daimyo 3 – Conoscenze 4 – Risorse 3 – Segreti 3  
**Requisiti:** Terra 4, Status 2, Gloria 3, Onore 1, Meditazione, Cerimonia del tè, Araldica.
- **Grado 5** Voce del Daimyo 4 – Conoscenze 5 – Risorse 4 – Segreti 4  
**Requisiti:** Terra 4, Status 3, Gloria 3, Onore 2, Meditazione, Cerimonia del tè, Araldica.

#### Scuola Kuge del Clan Uesugi

- **Grado 1** Voce del Daimyo 2  
**Requisiti:** Acqua 2, Onore 2, Gloria 2, Araldica, Investigare.

- **Grado 2** Voce del Daimyo 3 – Conoscenze 1 – Risorse 1 – Segreti 1  
**Requisiti:** Acqua 3, Onore 2, Gloria 2, Status 1, Araldica, Cerimonia del tè, Investigare.
- **Grado 3** Voce del Daimyo 4 – Conoscenze 2 – Risorse 2 – Segreti 2  
**Requisiti:** Acqua 3, Onore 2, Gloria 3, Status 2, Araldica, Cerimonia del tè, Investigare.
- **Grado 4** Voce del Daimyo 4 – Conoscenze 3 – Risorse 3 – Segreti 3  
**Requisiti:** Acqua 4, Onore 3, Gloria 3, Status 2, Araldica, Cerimonia del tè, Investigare, Teologia.
- **Grado 5** Voce del Daimyo 5 – Conoscenze 4 – Risorse 4 – Segreti 4  
**Requisiti:** Acqua 4, Onore 3, Gloria 4, Status 2, Araldica, Cerimonia del tè, Investigare, Teologia.

### Scuola Kuge del Clan Arakune

- **Grado 1** Voce del Daimyo 2  
**Requisiti:** Vuoto 2, Gloria 2, Status 2, Araldica, Cerimonia del tè, Investigazione.
- **Grado 2** Voce del Daimyo 3 – Conoscenze 1 – Risorse 1 – Segreti 1  
**Requisiti:** Vuoto 3, Gloria 2, Status 2, Onore 1, Araldica, Investigazione.
- **Grado 3** Voce del Daimyo 4 – Conoscenze 2 – Risorse 2 – Segreti 2  
**Requisiti:** Vuoto 3, Gloria 2, Status 3, Onore 1, Araldica, Riconoscere Falsi, Investigazione.
- **Grado 4** Voce del Daimyo 4 – Conoscenze 3 – Risorse – Segreti 3  
**Requisiti:** Vuoto 4, Gloria 3, Status 3, Onore 1, Araldica, Riconoscere Falsi, Investigazione.
- **Grado 5** Voce del Daimyo 5 – Conoscenze 4 – Risorse 4 – Segreti 4  
**Requisiti:** Vuoto 4, Gloria 3, Status 4, Onore 2, Araldica, Riconoscere Falsi, Investigazione.

### Scuola Libera di Kuge

- **Grado 1** Voce Daimyo 1  
**Requisiti:** 1 anello a 2, Onore 1, Gloria 1, Status 1, Araldica, Investigare, Cerimonia del tè.
- **Grado 2** Voce Daimyo 2 – Conoscenze 1 – Risorse 1 – Segreti 1  
**Requisiti:** 1 anello a 3, Onore 2, Gloria 2, Status 2, Araldica, Investigare, Cerimonia del tè.
- **Grado 3** Voce Daimyo 3 – Conoscenze 2 – Risorse 2 – Segreti 2  
**Requisiti:** 1 anello a 3, Onore 2, Gloria 2, Status 2, Araldica, Investigare, Cerimonia del tè, Calligrafia.
- **Grado 4** Voce Daimyo 4 – Conoscenze 3 – Risorse 3 – Segreti 3  
**Requisiti:** 1 anello a 4, Onore 3, Gloria 3, Status 3, Araldica, Investigare, Cerimonia del tè, Calligrafia, Teologia .
- **Grado 5** Voce Daimyo 4 – Conoscenze 4 – Risorse 4 – Segreti 4  
**Requisiti:** 1 anello a 4, Onore 3, Gloria 3, Status 3, Araldica, Investigare, Cerimonia del tè, Calligrafia, Teologia.

## Descrizione di Voce del Daimyo

**Voce del Daimyo 1** La voce del Kuge è imperiosa e a meno che non ci siano superiori nel suo Clan. Egli rappresenta il volere del daimyo, ma non essendo un'autorità ufficializzata dal Daimyo, i membri dello stesso Clan non sono tenuti ad obbedirgli. Disobbedire apertamente o contestare apertamente un ordine di un personaggio con questa abilità fa perdere 1 punto status a chi esegue la contestazione.

**Voce del Daimyo 2** A questo livello, il prestigio è sufficientemente alto da permettere al Kuge di dettare legge ai suoi subordinati, il suo volere è quasi incontrastato, ma non ancora con un riconoscimento ufficiale. Disobbedire o contestare apertamente un ordine di un personaggio con questa abilità fa perdere 2 punti status a chi lo contesta.

**Voce del Daimyo 3** A questo grado il Kuge è il portavoce del Clan ed è temuto e rispettato da tutti coloro che non gli siano almeno dei pari grado (per lo Status) o contestare un ordine di un personaggio con questa abilità fa perdere 3 punti Status e 1 punto Gloria a chi lo contesta. Se viene riferito e provato indirettamente che qualcuno ha disobbedito o contestato un ordine, verranno sottratti solamente 2 punti status.

**Voce del Daimyo 4** A questo grado il Kuge è un consigliere del Daimyo. E' un giudice del suo Clan ed un amministratore, in assenza del Daimyo. Disobbedire o contestare gli ordini di un personaggio con questa abilità viene considerato un oltraggio al Clan ed al Daimyo stesso e fa perdere 4 punti Status, 2 punti Gloria e 1 punto Onore a chi lo contesta apertamente. Se viene riferito e provato indirettamente che qualcuno ha disobbedito o contestato un ordine verranno sottratti solamente 2 punti Status.

**Voce del Daimyo 5** Può ordinare o revocare il Seppuku per un'azione disonorevole. Impersonifica il Daimyo in sua assenza e la sua parola è legge per chiunque non gli sia un pari grado. Disobbedire o contestare gli ordini di un personaggio con questa abilità è considerato un oltraggio al Daimyo stesso e fa perdere 1 grado di status, 3 punti gloria e 2 punti Onore a chi lo contesta. Se viene riferito e provato che qualcuno ha indirettamente disobbedito o contestato un ordine, verranno sottratti solamente 2 punti status. Per un'azione grave e disonorevole provata in maniera certa, il Kuge può richiedere il Seppuku. Solamente un Kuge di pari grado può fare revocare un ordine di Seppuku.

## Descrizione delle Risorse

**Risorse 1** A questo grado il Kuge può richiamare a se il sostegno di massimo 3 Ranghi di personaggi (o png) anche di un altro Clan o fazione, può richiedere favori per un ammontare di 4 Koku oppure può ignorare una gaffe minore. Ogni volta che viene usata questa capacità, sia chi la usa che chi ne subisce gli effetti deve comunicarlo ad un arbitro alla fine della sessione di gioco. Questa abilità, se usata inappropriatamente, può essere un'arma a doppio taglio, perché chi concede un favore ha il diritto di richiederlo a sua volta.

**Risorse 2** A questo grado il Kuge può richiamare a se il sostegno di massimo 6 Ranghi di personaggi (o png) anche di un altro Clan o fazione, richiedere favori per un ammontare di 8 Koku oppure far ignorare un'offesa piccola. Ogni volta che viene usata questa capacità, sia chi la usa che chi ne subisce gli effetti deve comunicarlo ad un arbitro alla fine della sessione di gioco. Questa abilità, se usata inappropriatamente, può essere un'arma a doppio taglio, perché chi concede un favore ha il diritto di richiederlo a sua volta.

**Risorse 3** A questo grado il Kuge può richiamare a se il sostegno di massimo 9 Ranghi di personaggi (o png) anche di un altro Clan o fazione, richiedere favori per un ammontare di 12 Koku, oppure far ignorare

un'offesa moderata. Ogni volta che viene usata questa capacità, sia chi la usa che chi ne subisce gli effetti deve comunicarlo ad un arbitro alla fine della sessione di gioco. Questa abilità, se usata inappropriatamente, può essere un'arma a doppio taglio, perché chi concede un favore ha il diritto di richiederlo a sua volta.

**Risorse 4** A questo grado il Kuge può richiamare a se il sostegno di massimo 12 Ranghi di personaggi (o png) anche di un altro Clan o fazione, richiedere favori per un ammontare di 16 Koku, oppure far ignorare un'offesa grave. Ogni volta che viene usata questa capacità, sia chi la usa che chi ne subisce gli effetti deve comunicarlo ad un arbitro alla fine della sessione di gioco. Questa abilità, se usata inappropriatamente, può essere un'arma a doppio taglio, perché chi concede un favore ha il diritto di richiederlo a sua volta.

**Risorse 5** A questo grado il Kuge può richiamare a se il sostegno di massimo 15 Ranghi di scuola di personaggi (o png) anche di un altro Clan o fazione, richiedere favori per un ammontare di 20 Koku, oppure far ignorare un'offesa oltraggiosa. Ogni volta che viene usata questa capacità, sia chi la usa che chi ne subisce gli effetti deve comunicarlo ad un arbitro alla fine della sessione di gioco. Questa abilità, se usata inappropriatamente, può essere un'arma a doppio taglio, perché chi concede un favore ha il diritto di richiederlo a sua volta.

### **Descrizione delle Conoscenze**

Le Conoscenze saranno fornite ai giocatori sotto forma di foglietti dove verranno descritte le informazioni, si possono fare anche richieste su cose specifiche, se fatte in largo anticipo sulla sessione di gioco.

**Conoscenze 1** A questo livello il Kuge possiede informazioni sul luogo dove attualmente si trova, notizie su un png, oppure leggende e voci di corridoio del posto.

**Conoscenze 2** Le Conoscenze del Kuge si limitano a 2 png o ad indizi sulle quest secondarie della sessione.

**Conoscenze 3** Il Kuge ha Conoscenze su 3 png o informazioni di rilievo sulle quest secondarie oppure un indizio sulla quest primaria.

**Conoscenze 4** Con questo grado il Kuge ha le giuste ed importanti Conoscenze su gran parte delle quest secondarie della sessione e notizie particolari su 4 png importanti.

**Conoscenze 5** A questo livello il Kuge possiede Conoscenze di grande importanza sulla trama della quest principale di gioco e sul 90% dei png di spicco che la compongono, oltre a varie informazioni sulle quest secondarie.

### **Descrizione dei Segreti**

**Segreti 1** A questo livello il Kuge possiede delle Conoscenze minime sui segreti di un png o pg, ma non sono abbastanza importanti e di spicco da utilizzare come sentenze nei confronti del malcapitato.

**Segreti 2** Il Kuge è a conoscenza di 1 segreto importante sul conto di un png o di un pg.

**Segreti 3** Il Kuge conosce 1 segreto compromettente, ma non mortale sul conto di un png.

**Segreti 4** A questo livello si ha il diritto ad una conoscenza relativa ai segreti di un png o pg, che riguardi unicamente una particolare azione deplorabile compiuta dal malcapitato in tempi non troppo remoti.

**Segreti 5** A questo livello il Kuge possiede una conoscenza utilizzabile per conoscere il 90% delle azioni deplorable di un png o pg, utilizzabile come vera e propria sentenza nei confronti di questa persona.

## SCUOLE NINJA

Le Scuole di Ninja, sono Scuole dedicate a Spie ed Informatori, che attraverso l'arte del Sotterfugio riescono a perseguire i propri scopi.

### Scuola Ninja del Clan Asuka

**Armi di scuola:** coltelli, Armi da lancio Ninja e Ninja-to.

**Grado 1 (Velo d'ombra)** A questo livello un ninja acquisisce la chiamata INVISIBILITA', con questa capacità è possibile diventare invisibili in piena vista e mantenere l'invisibilità anche se si interagisce con l'ambiente circostante. Se si attacca durante INVISIBILITA' si diviene visibili fintanto che non si uscirà dal campo di visuale degli avversari. E' possibile utilizzare questa chiamata 3 volte al giorno (da smarcare con dei cartellini) per una durata complessiva di 5 minuti x Aria. Inoltre con questo grado si acquisisce la possibilità di avvelenare Coltelli, Ninja-To e Armi da lancio Ninja.

**Requisiti:** Aria 3, Kenjutsu, armi da Lancio Ninja, Furtività, Veleni.

**Grado 2 (La lama invisibile)** A questo grado acquisisce +1 al danno massimo con Ninja-To, Armi da lancio ninja e coltelli.

**Requisiti:** Aria 3, Acqua 2, Terra 2, Kenjutsu, Investigazione, Armi da Lancio Ninja, Furtività, Veleni.

**Grado 3 (La Mano dietro la schiena)** A questo livello i ninja possono eseguire un attacco furtivo 2 solo se il nemico non è consapevole della loro presenza ed in più acquisiscono altri 3 cartellini INIVISIBILITA', come al primo grado della scuola.

**Requisiti:** Aria 3, Acqua 2, Terra 2, Kenjutsu, Velocità di mano, Investigare, Armi da Lancio Ninja, Coltelli, Furtività, Veleni.

**Grado 4 (Vedere nelle ombre)** A questo livello il ninja riesce a vedere senza problemi tutte le creature invisibili nascoste o camuffate, senza possibilità di errore e senza limiti di tempo.

**Requisiti:** Aria 3, Acqua 3, Terra 2, Kenjutsu, Velocità di mano, Investigare, Armi da Lancio Ninja, Coltelli, Furtività, Veleni.

**Grado 5 (Ombra mortale)** A questo livello è possibile effettuare un attacco furtivo 5 in sostituzione del +2 del livello 3, inoltre è possibile dichiarare danno stordente con questo attacco, che non causa ferite reali. Si acquisisce inoltre 4 cartellini extra di invisibilità per un totale di 10 cartellini.

**Requisiti:** Aria 4, Acqua 4, Terra 4, Aria 2, Kenjutsu, Velocità di mano, Investigare, Armi da Lancio Ninja, Coltelli, Furtività, Veleni.

## SCUOLE SHINOBI

Le scuole di Shinobi sono scuole per assassini scelti, che percorrono la Via del Sotterfugio per ottenere i propri scopi.

### Scuola Shinobi del Clan Arakune

**Armi di scuola:** coltelli, Armi da lancio Ninja e Ninja-to.

**Grado 1 (La serpe in seno)** A questo livello è possibile avvelenare ninja-to Coltelli e Armi da lancio Ninja, oltre ad acquisire un +1 al danno massimo con le armi di scuola.

**Requisiti:** Vuoto 2, Aria 2, Fuoco 2, Veleni, Coltelli, Kenjutsu, Armi da lancio Ninja.

**Grado 2 (La morte viene dall'ombra)** A questo livello lo Shinobi può utilizzare la chiamata Furtivo 2 se colpisce alla sprovvista un avversario.

**Requisiti:** Vuoto 3, Aria 3, Fuoco 2, Veleni, Furtività, Coltelli, Kenjutsu, Armi da lancio Ninja, aver assassinato un personaggio di rilievo (pg o png con almeno gloria 1)

**Grado 3 (Tenebra avvolgente)** A questo livello si può utilizzare l'abilità INVISIBILITA' 3 volte al giorno come quella nella scuola per ninja Asuka.

**Requisiti:** Vuoto 3, Aria 3, Fuoco 3, Acqua 1, Terra 1, Sopravvivenza, Veleni, Furtività, Coltelli, Kenjutsu, Armi da lancio Ninja, Velocità di mano, aver assassinato un personaggio di rilievo (pg o png con almeno gloria 2)

**Grado 4 (Vendetta nera)** A questo livello il furtivo 2 viene sostituito dal furtivo 5.

**Requisiti:** Vuoto 4, Aria 3, Fuoco 3, Acqua 2, Terra 1, Sopravvivenza, Veleni, Furtività, Coltelli, Kenjutsu, Armi da lancio Ninja, Velocità di mano, aver assassinato un personaggio di rilievo (pg o png con almeno gloria 3)

**Grado 5 (Giudizio Purpureo)** A questo livello il furtivo 4 viene sostituito da furtivo 8. Inoltre si può utilizzare la chiamata INVISIBILITA' 5 volte al giorno.

**Requisiti:** Vuoto 4, Aria 4, Fuoco 4, Acqua 3, Terra 2, Sopravvivenza, Veleni, Furtività, Coltelli, Kenjutsu, Armi da lancio Ninja, Velocità di mano, essere stato commissionato per un omicidio di un personaggio molto importante (pg o png con almeno gloria 4 e status 4).

## SCUOLE YAKUZA

Sono per lo più delle Scuole di strada, gli Yakuza perseguono la Via del Sotterfugio e gestiscono la criminalità.

### Scuola Yakuza del Clan Asuka

**Grado 1** Giocare d'azzardo, Conoscenze malavitose 1.

**Requisiti:** Fuoco 2, Riconoscere Falsi, Armi da Paesano, Veleni.

**Grado 2** Giocare d'azzardo, Conoscenze malavitose 2, Mercato nero 1.

**Requisiti:** Fuoco 3, Acqua 2, Gloria 2, Riconoscere Falsi, Coltelli, Veleni, Armi da Paesano.

**Grado 3** Giocare d'azzardo, Giocare d'azzardo Extra, Conoscenze malavitose 3, Mercato nero 2, Intimorire 1.

**Requisiti:** Fuoco 4, Acqua 3, Status 2, Gloria 3, Riconoscere Falsi, Coltelli, Veleni, Armi da Paesano, Artigiano.

**Grado 4** Giocare d'azzardo, Giocare d'azzardo Extra, Conoscenze malavitose 4, Mercato nero 3, Intimorire 2.

**Requisiti:** Fuoco 4, Acqua 4, Status 3, Gloria 4, Riconoscere Falsi, Coltelli, Veleni, Armi da Paesano, Artigiano, Armaiolo.

**Grado 5** Giocare d'azzardo, Giocare d'azzardo Extra, Conoscenze malavitose 5, Mercato nero 4, Intimorire 3.  
**Requisiti:** Fuoco 4, Acqua 4, Terra 2, Status 5, Gloria 5, Riconoscere Falsi, Coltelli, Veleni, Armi da Paesano, Artigiano, Armaiolo.

### **Scuola Yakuza del Clan Arakune**

**Grado 1** Giocare d'azzardo, Intimorire 1.

**Requisiti:** Vuoto 2, Fuoco 2, Aria 2, Sopravvivenza, Armi da Paesano.

**Grado 2** Giocare d'azzardo, Intimorire 2, Conoscenze malavitose 1.

**Requisiti:** Vuoto 3, Fuoco 3, Aria 2, Terra 2, Sopravvivenza, Armi da Paesano, Coltelli.

**Grado 3** Giocare d'azzardo, Giocare d'azzardo Extra, Intimorire 3, Conoscenze malavitose 2, Mercato nero 1.

**Requisiti:** Vuoto 4, Fuoco 4, Aria 3, Terra 2, Sopravvivenza, Armi da Paesano, Coltelli, Veleno.

**Grado 4** Giocare d'azzardo, Giocare d'azzardo Extra, Intimorire 4, Conoscenze malavitose 3, Mercato nero 2.

**Requisiti:** Vuoto 4, Fuoco 4, Aria 4, Terra 4, Sopravvivenza, Armi da Paesano, Coltelli, Kenjutsu.

**Grado 5** Giocare d'azzardo, Giocare d'azzardo Extra, Intimorire 5, Conoscenze malavitose 4, Mercato nero 3.

**Requisiti:** Vuoto 5, Fuoco 4, Aria 4, Terra 4, Acqua 4, Sopravvivenza, Armi da Paesano, Coltelli, Kenjutsu, Velocità di mano.

### **Scuola Yakuza Libera**

**Grado 1** Giocare d'azzardo, Mercato nero 1.

**Requisiti:** Velocità di mano, Sopravvivenza, Furtività.

**Grado 2** Giocare d'azzardo, Mercato nero 2, Conoscenze malavitose 1.

**Requisiti:** Fuoco 2, Acqua 2, Terra 2, Aria 2, Velocità di mano, Sopravvivenza, Furtività, Armi da Paesano.

**Grado 3** Giocare d'azzardo, Giocare d'azzardo Extra, Mercato nero 3, Conoscenze malavitose 2, Intimorire 1.

**Requisiti:** Fuoco 3, Acqua 2, Terra 2, Aria 2, Status 2 Velocità di mano, Sopravvivenza, Furtività, Armi da Paesano, Bastoni, Coltelli.

**Grado 4** Giocare d'azzardo, Giocare d'azzardo Extra, Mercato nero 4, Conoscenze malavitose 3, Intimorire 2.

**Requisiti:** Fuoco 3, Acqua 3, Terra 3, Aria 3, Status 3 Velocità di mano, Sopravvivenza, Furtività, Armi da Paesano, Bastoni, Coltelli, Artigianato.

**Grado 5** Giocare d'azzardo, Giocare d'azzardo Extra, Mercato nero 5, Conoscenze malavitose 4, Intimorire 3.

**Requisiti:** Fuoco 4, Acqua 4, Terra 4, Aria 4, Vuoto 3, Status 4 Velocità di mano, Sopravvivenza, Furtività, Armi da Paesano, Bastoni, Coltelli, Artigianato, Armaiolo, Kenjutsu.

### **Descrizione di Giocare d'azzardo**

Come noto la criminalità controlla le bische del gioco d'azzardo ( e tutte le competizioni in genere), per lucrare sulle scommesse. Gioco d'Azzardo mette a disposizione 3 cartellini gioco d'azzardo, con i quali è

possibile fare due cose:

**1) Barare al gioco:** si bara strappando un cartellino e mostrandolo al giocatore truffato o agli altri giocatori, è possibile contrastare la capacità barare utilizzando a sua volta un altro cartellino Gioco d'Azzardo. Chi contrasta un baro strappando un cartellino può anche farlo scoprire, semplicemente strappandone un altro. Anche il baro, per evitare di essere scoperto può strappare un'altro cartellino e così via fino alla risoluzione della situazione di gioco. Chiunque può aggiungere un ulteriore cartellino per scoprire il baro o per annullare un tentativo di barare. Per esempio: un giocatore perde una mano ai dadi e decide di strappare un cartellino per ottenere ugualmente una vittoria, lo strappa e dichiara di barare agli altri 3 giocatori. Uno di questi ne strappa a sua volta uno per bloccare il suo tentativo, mentre un giocatore che assiste alla partita decide di giocargli a sua volta un brutto tiro e strappa un ulteriore cartellino per far scoprire il baro, che cerca di non farsi scoprire strappandone ancora uno. Uno dei giocatori rilancia strappando un ulteriore cartellino, il baro purtroppo, non avendo più cartellini da strappare, viene scoperto. Colui che ha fatto scoprire il baro ha il diritto di reclamare e può decidere di denunciare il giocatore o magari può ricattare il baro per ottenere un favore.

**2) Barare in una competizione:** che si tratti di una gara, un duello o qualsiasi altra disputa su confronto, il funzionamento ricalca le modalità di Barare al Gioco, tranne che per alcune varianti. I cartellini vanno dati ad arbitro dichiarando chi si vuole avvantaggiare, dopo di che l'arbitro annuncia a tutti coloro che hanno cartellini gioco d'azzardo e stanno osservando la competizione che qualcuno sta barando. Questi possono decidere di contrastare in 2 modi il baro:

- strappare cartellini per avvantaggiare un altro giocatore;
- decidere di annullare il vantaggio strappando un cartellino ed eventualmente rilanciare con un altro cartellino per scoprire il baro (come per il gioco d'azzardo).

Se alla fine, il tentativo di barare viene scoperto, non è il baro a rimetterci, ma il competitore che è stato avvantaggiato.

Ci sono tante applicazioni per ordire trame di gioco articolate, supponiamo ad esempio che due bari si accordino per eliminare entrambi i contendenti di un duello. Il primo baro strappa un cartellino per far avvantaggiare uno dei due duellanti che vince lo scontro, il secondo baro strappa un cartellino per far scoprire ai presenti che il duello era truccato. Poichè si trattava di un duello onorevole tra Samurai, al vincitore ingiustamente accusato di aver barato viene ordinato di fare seppuku. Entrambi i duellanti sono morti ed i 2 bari hanno raggiunto lo scopo che si erano prefissati.

**Gioco d'azzardo Extra:** Questo da diritto a 3 cartellini extra in Gioco d'azzardo.

## Descrizione di Conoscenze malavitose

**Conoscenze malavitose 1** A questo livello si ha una vaga conoscenza sulle organizzazioni malavitose della zona, si conoscono di fama PG e PNG appartenenti alla Yakuza (verranno comunicati dagli Arbitri). Si sanno riconoscere i tatuaggi delle varie organizzazioni Yakuza (chiedendolo direttamente al PG o al PNG).

**Conoscenze malavitose 2** Si conoscono esattamente tutti i tipi di tatuaggi ed ogni loro significato e si conoscono personalmente gli Yakuza Presenti in gioco, sia i PG che i PNG.

**Conoscenze malavitose 3** Si sa interpretare alla perfezione i tatuaggi, si conoscono tutti gli Yakuza in gioco e più o meno si conosce il ruolo che ricoprono nell'organizzazione. Si è anche sentito fare i nomi di un po' di

persone che si sono rivolte alla Yakuza, ma che non vi appartengono.

**Conoscenze malavitose 4** Si conoscono tutti gli affiliati alla Yakuza Presenti in gioco, il loro grado nella scuola, il loro Clan e Famiglia e la maggior parte di coloro che hanno avuto a che fare con la Yakuza. Tra coloro che si sono rivolti alla Yakuza si ha anche un'idea generale di cosa hanno "richiesto" (se hanno subito estorsioni, se sono stati aiutati in una sfida, se hanno acquistato Veleni, se hanno ordinato omicidi o riscatti ecc...), ma non se ne possiedono le prove.

**Conoscenze malavitose 5** Si hanno rapporti di collaborazioni con i maggiori esponenti Yakuza del regno si ha a disposizione 1 cartellino Favore Vitale che consente di richiedere un favore ad un qualsiasi Yakuza (tipo richiedere un omicidio), si hanno anche 3 cartellini Credito con favori da richiedere a 3 personaggi implicate con la Yakuza (per sessione di gioco).

### **Descrizione di Mercato Nero**

Questa abilità consente di piazzare degli oggetti sul mercato nero, oppure di procurarsi oggetti falsi.

#### **Mercato Nero 1**

Permette di vendere oggetti sul mercato nero con un guadagno approssimativo pari al 50% del valore (arrotondato per eccesso). Non è possibile piazzare sul mercato oggetti di valore superiore ai 2 Koku. E possibile anche procurarsi oggetti falsi per un valore massimo di 4 Koku, che costano allo Yakuza il 25% (percentuale del valore dell'oggetto reale), il costo non può essere inferiore ad 1 Koku.

#### **Mercato Nero 2**

Come il grado 1, ma il valore degli oggetti piazzabili sul mercato nero sale a 4 koku ed il valore degli oggetti falsi procurabili sale a 8 Koku.

#### **Mercato Nero 3**

Come il grado 1, ma il valore degli oggetti piazzabili sul mercato nero sale a 6 koku ed il valore degli oggetti falsi procurabili sale a 12 Koku.

#### **Mercato Nero 4**

Come il grado 1, ma il valore degli oggetti piazzabili sul mercato nero sale a 12 koku ed il valore degli oggetti falsi procurabili sale a 24 Koku.

#### **Mercato Nero 5**

Come il grado 1, ma il valore degli oggetti piazzabili sul mercato nero sale a 24 koku ed il valore degli oggetti falsi procurabili sale a 48 Koku.

### **Descrizione di Intimorire**

Questa capacità permette di intimorire le persone sino a tal punto da costringerle a fare qualcosa, chi la subisce deve fare quello che gli viene ordinato. Ovviamente quello che viene chiesto di fare non deve essere

una cosa irrealizzabile o portare direttamente alla morte, inoltre non deve essere una situazione che mette il malcapitato nelle condizioni di dover affrontare qualcosa di peggiore di quello che già gli sta accadendo. Questa capacità funziona su personaggi il cui Onore e/o Rango non sia superiore al livello di Intimorire +1 del personaggio che sta usando questa capacità. Non potendo sapere a priori il livello di Onore o il Rango di un personaggio, chi usa questa capacità dovrà valutare bene quale potrebbe essere la reazione di chi resiste alla capacità intimorire, per esempio: chiedere qualcosa di avventato ad un potente Bushi con un alto senso dell'Onore potrebbe risultare mortale per lo Yakuza avventato. Se un personaggio viene intimorito, perde immediatamente 1 Punto Onore per ogni punto in intimorire posseduto dallo Yakuza che utilizza tale capacità, inoltre se il malcapitato non riesce ad esaudire la richiesta fatta entro la fine del giorno di gioco, l'incontro con lo stesso Yakuza nel successivo giorno di live (oppure durante la prossima sessione se il live era da 1 giorno), causa la perdita di un ulteriore Punto Onore (non si può scendere sotto 1 grado di Onore con queste perdite).

## SCUOLE MAHOUTSUKAI

Ogni scuola per Mahoutsukai si differenzia per la padronanza in uno specifico Anello (che si definisce come la Sfera dominante) e la debolezza in quello contrapposto che si definisce come la Sfera debole). Nelle descrizioni di ogni grado di scuola è possibile trovare: i modificatori degli anelli, il livello di accesso ai circoli ed i requisiti.

### Scuola Mahoutsukai del Clan Minamoto

**Requisiti di Scuola:** i Mahoutsukai di questa scuola ottengono +1 all'Anello del Fuoco (La Sfera del Fuoco è quella dominante) e -1 all'Anello dell'Aria (La sfera dell'Aria è quella debole) , questi modificatori si applicano solamente per la gestione delle regole sul lancio degli incantesimi.

**Grado 1** Circoli di incantesimi accessibili: Fuoco 2 - Terra 1 – Acqua 1 – Vuoto 1

**Requisiti:** Fuoco 2, Onore 1, Status 2, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 2** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 1 - Fuoco 3 - Terra 2 – Acqua 2 – Vuoto 2

Requisiti: Fuoco 3, Terra 2, Acqua 2, Vuoto 2, Onore 2, status 2, Meditazione, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 3** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 2 - Fuoco 4 - Terra 3 – Acqua 3 – Vuoto 3

**Requisiti:** Fuoco 4, Terra 3, Acqua 3, Vuoto 3, Aria 2, Onore 2, Status 2, Meditazione, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 4** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 3 - Fuoco 5- Terra 4 – Acqua 4 – Vuoto 4

**Requisiti:** Fuoco 4, Terra 4, Acqua 3, Vuoto 3, Aria 2 Onore 2, Status 2, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 5** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 4 - Fuoco 6 - Terra 5 – Acqua 5 – Vuoto 5

**Requisiti:** Fuoco 4, Terra 4, Acqua 4, Vuoto 3, Aria 3, Onore 2, Status 2, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia.

### Scuola Mahoutsukai del Clan Asuka

**Requisiti di Scuola:** i Mahoutsukai di questa scuola ottengono +1 all'Anello dell'Aria (La Sfera dell'Aria è quella dominante) e -1 all'Anello del Fuoco (La Sfera del Fuoco è quella debole), questi modificatori si

applicano solamente per la gestione delle regole sul lancio degli incantesimi.

**Grado 1** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 2- Terra 1 – Acqua 1 – Vuoto 1

**Requisiti:** Aria 2, Status 2, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 2** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 3 - Fuoco 1- Terra 2 – Acqua 2 – Vuoto 2

**Requisiti:** Aria 2, Gloria 2, Status 2, Meditazione, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 3** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 4 - Fuoco 2- Terra 3 – Acqua 3 – Vuoto 3

**Requisiti:** Aria 3, Fuoco 2, Terra 2, Gloria 2, Onore 2, Status 2, Meditazione, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 4** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 5 - Fuoco 3- Terra 4 – Acqua 4 – Vuoto 4

**Requisiti:** Aria 4, Fuoco 3, Acqua 2, Vuoto 3, Terra 2, Gloria 2, Onore 2, Status 2, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 5** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 6 - Fuoco 4- Terra 5 – Acqua 5 – Vuoto 5

**Requisiti:** Aria 4, Fuoco 4, Acqua 3, Vuoto 3, Terra 3, Gloria 3, Onore 3, Status 3 Abilità: Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia.

#### **Scuola Mahoustukai del Clan Tachibana**

**Requisiti di Scuola:** i Mahoutsukai di questa scuola ottengono +1 all'Anello della Terra (La Sfera della Terra è quella dominante) e -1 all'Anello dell'Acqua (La Sfera dell'Acqua è quella debole), questi modificatori si applicano solamente per la gestione delle regole sul lancio degli incantesimi.

**Grado 1** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 1 – Fuoco 1 - Terra 2 – Vuoto 1

**Requisiti:** Terra 3, Meditazione, Teologia, Calligrafia.

**Grado 2** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 2 - Fuoco 2- Terra 3 – Acqua 1 – Vuoto 2

**Requisiti:** Terra 3, Vuoto 2, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 3** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 3 - Fuoco 3- Terra 4 – Acqua 2 – Vuoto 3

**Requisiti:** Terra 4, Aria 2, Fuoco 2, Vuoto 2, Acqua 2, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 4** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 4 - Fuoco 4- Terra 5 – Acqua 3 – Vuoto 4

**Requisiti:** Terra 4, Aria 4, Fuoco 3, Vuoto 3, Acqua 2, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia, Medicina.

**Grado 5** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 5 - Fuoco 5 - Terra 6 – Acqua 4 – Vuoto 5

**Requisiti:** Terra 5, Aria 4, Fuoco 4, Vuoto 3, Acqua 3, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia, Medicina.

#### **Scuola Mahoutsukai del Clan Uesugi**

**Requisiti di Scuola:** i Mahoutsukai di questa scuola ottengono +1 all'Anello dell'Acqua (La Sfera dell'Acqua è quella dominante) e -1 all'Anello della Terra (La Sfera della Terra è quella debole), questi modificatori si applicano solamente per la gestione delle regole sul lancio degli incantesimi.

**Grado 1** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 1- Fuoco 1- Acqua 2 – Vuoto 1

**Requisiti:** Acqua 2, Gloria 2, Onore 1, Meditazione, Teologia, Calligrafia.

**Grado 2** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 2 - Fuoco 2- Terra 1 – Acqua 3 – Vuoto 2

**Requisiti:** Acqua 3, Vuoto 2, Gloria 2, Onore 1, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 3** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 3 - Fuoco 3- Terra 2 – Acqua 4 – Vuoto 3

**Requisiti:** Acqua 4, Vuoto 3, Aria 2, Gloria 2, Onore 2, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 4** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 4 - Fuoco 4- Terra 3 – Acqua 5 – Vuoto 4

**Requisiti:** Acqua 4, Aria 4, Fuoco 3, Vuoto 3, Gloria 3, Onore 2, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia, Medicina.

**Grado 5** Aria 5 - Fuoco 5- Terra 4 – Acqua 6 – Vuoto 5

**Requisiti:** Acqua 4, Aria 4, Fuoco 4, Vuoto 3, Terra 3, Gloria 3, Onore 3, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia, Medicina.

### **Scuola Mahoutsukai del Clan Arakune**

**Requisiti di Scuola:** i Mahoutsukai di questa scuola ottengono +3 all'Anello del Vuoto (La Sfera del Vuoto è quella dominante) e -1 a tutti gli altri Anelli (Non c'è una sfera debole per questa Scuola), questi modificatori si applicano solamente per la gestione delle regole sul lancio degli incantesimi.

**Grado 1** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 1- Fuoco 1- Terra 1 - Acqua 1 – Vuoto 2

**Requisiti:** Vuoto 3, Meditazione, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 2** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 2 - Fuoco 2- Terra 2 – Acqua 2 – Vuoto 3

**Requisiti:** Vuoto 3, Aria 2, Fuoco 2, Acqua 2, Terra 2, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 3** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 3 - Fuoco 3- Terra 3 – Acqua 3 – Vuoto 4

**Requisiti:** Vuoto 4, Aria 3, Fuoco 3, Acqua 3, Terra 2, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 4** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 4 - Fuoco 4- Terra 4 – Acqua 4 – Vuoto 5

**Requisiti:** Vuoto 4, Aria 4, Fuoco 3, Acqua 3, Terra 3, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 5** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 5 - Fuoco 5- Terra 5 – Acqua 5 – Vuoto 6

**Requisiti:** Vuoto 4, Aria 4, Fuoco 4, Acqua 4, Terra 4, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia.

### **Scuola Mahoutsukai Libera**

**Requisiti di Scuola:** ai Mahoustuki di questa scuola non si applicano modificatori agli Anelli (le Sfere di questa scuola sono uguali).

**Grado 1** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 1- Fuoco 1- Terra 1 - Acqua 1 – Vuoto 1

**Requisiti:** Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 2** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 2 - Fuoco 2- Terra 2 – Acqua 2 – Vuoto 2

**Requisiti:** Vuoto 2, Aria 2, Fuoco 2, Acqua 2, Terra 2, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 3** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 3 - Fuoco 3- Terra 3 – Acqua 3 – Vuoto 3

**Requisiti:** Vuoto 2, Aria 2, Fuoco 3, Acqua 3, Terra 3, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 4** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 4 - Fuoco 4- Terra 4 – Acqua 4 – Vuoto 4

**Requisiti:** Vuoto 3, Aria 3, Fuoco 3, Acqua 4, Terra 4, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia.

**Grado 5** Circoli di incantesimi accessibili: Aria 5 - Fuoco 5- Terra 5 – Acqua 5 – Vuoto 5

**Requisiti:** Vuoto 4, Aria 4, Fuoco 4, Acqua 4, Terra 4, Meditazione, Teologia, Conoscenza magica, Calligrafia.

## PER TUTTE LE SCUOLE MAHOUTSUKAI

**Incantesimi preparabili al giorno:** ci sono 5 Sfere di magia, ognuna di queste dipende da un Anello specifico. Inoltre per ogni Sfera di Magia abbiamo 6 Circoli, ovvero i livelli di potenza degli incantesimi. Per ogni Sfera di Magia possiamo preparare un numero di incantesimi ricavabili applicando le seguenti formule:

- Primo Circolo = Anello Correlato
- Secondo Circolo = Anello Correlato -1
- Terzo Circolo = Anello Correlato -1
- Quarto Circolo = Anello Correlato -2
- Quinto Circolo = Anello Correlato -3
- Sesto Circolo = Anello Correlato -4

**Pergamene degli Incantesimi ed Incantesimi Innati posseduti alla creazione:** ogni Mahoutsukai (ad eccezione di chi appartiene alla Scuola Libera), alla creazione possiede un numero di Pergamene appartenenti alla Sfera Dominante della propria Scuola pari a:

- 3 Pergamene del Primo Circolo;
- 2 Pergamene del Secondo Circolo;

a scelta, tra le suddette pergamene, il Mahoutsukai conosce come Incantesimi Innati:

- 2 incantesimi del Primo Circolo;
- 1 incantesimo del Secondo Circolo;

nella sfera debole, il Mahoutsukai non possiede nessuna pergamena od incantesimo innato.

Infine, il Mahoutsukai di Clan sceglie tra le rimanenti Sfere, le seguenti pergamene ed incantesimi innati:

- Designa una Sfera specifica per la quale sceglie 3 Pergamene del Primo Circolo, inoltre 1 di queste pergamene la conosce anche come Incantesimo Innato;
- Designa una Sfera specifica per la quale sceglie 2 Pergamene del Primo Circolo, inoltre 1 di queste pergamene la conosce anche come Incantesimo Innato;
- Designa una Sfera specifica per la quale sceglie 1 Pergamene del Primo Circolo, inoltre questa pergamena la conosce anche come Incantesimo Innato;

**Pergamene ed Incantesimi Innati conosciuti alla creazione dai Mahoutsukai del Clan Arakune:** i Mahoutsukai del Clan Arakune costituiscono un caso a parte, mentre per il totale di incantesimi della Sfera Dominante conosciuti vale la regola precedente, invece non esistendo una Sfera debole dichiarata per questo

Clan, l'Arakune deve scegliere, per le sfere rimanenti, un numero di Pergamene ed Incantesimi Innati di creazione secondo i criteri sotto esposti:

- Designa una Sfera specifica per la quale sceglie 2 Pergamene del Primo Circolo, inoltre 1 di queste pergamene la conosce anche come Incantesimo Innato;
- Designa una Sfera specifica per la quale sceglie 2 Pergamene del Primo Circolo, inoltre 1 di queste pergamene la conosce anche come Incantesimo Innato;
- Designa una Sfera specifica per la quale sceglie 1 Pergamene del Primo Circolo, inoltre questa pergamena la conosce anche come Incantesimo Innato;
- Designa una Sfera specifica per la quale sceglie 1 Pergamene del Primo Circolo, ma non la conosce come Incantesimo Innato;

**Pergamene ed Incantesimi Innati conosciuti alla creazione dai Mahoutsukai della Scuola Libera:** i Mahoutsukai appartenenti alla Scuola Libera non possiedono né una Sfera dominante né una Sfera Debole, per cui scelgono le Pergamene e gli Incantesimi Innati secondo questi criteri:

- Designa una Sfera specifica per la quale sceglie 4 Pergamene del Primo Circolo, inoltre 2 di queste pergamene le conosce anche come Incantesimi Innati;
- Designa una Sfera specifica per la quale sceglie 3 Pergamene del Primo Circolo, inoltre 1 di queste pergamene la conosce anche come Incantesimo Innato;
- Designa una Sfera specifica per la quale sceglie 2 Pergamene del Primo Circolo, inoltre 1 di queste pergamene la conosce anche come Incantesimo Innato;
- Designa una Sfera specifica per la quale sceglie 1 Pergamene del Primo Circolo, inoltre 1 di queste pergamene la conosce anche come Incantesimo Innato;
- Designa una Sfera specifica per la quale sceglie 1 Pergamene del Primo Circolo, inoltre questa pergamena la conosce anche come Incantesimo Innato;

**Passaggio di Rango e nuovo Grado di Scuola Mahoutsukai:** quando il Mahoutsukai avanza di Rango e prende un nuovo Grado in una Scuola di Mahoutsukai, riceve una Pergamena per ogni nuovo Circolo a cui accede per la prima volta ed impara gratuitamente a lanciarlo come Incantesimo Innato.

**Acquistare Incantesimi e Pergamene Extra:** acquistare o procurarsi altre pergamene è possibile soltanto in gioco. Per imparare un incantesimo innato, oltre a dover possedere la pergamena con l'incantesimo da apprendere, è necessario spendere dei punti esperienza, che variano in base al circolo di appartenenza dell'incantesimo. Le pergamene degli incantesimi sono considerati oggetti speciali, hanno le caratteristiche scritte sulla pergamena ed un timbro degli Arbitri che ne decreta la regolarità.

### **Come si Lanciano gli Incantesimi**

Per quel che riguarda le regole di gioco, lanciare gli incantesimi è semplice e ci sono due metodi per farlo:

- lanciare incantesimi con l'ausilio di una pergamena;
- lanciare incantesimi innati;

Per lanciare degli incantesimi tramite pergamena bisogna innanzitutto disporre di una pergamena risvegliata (permeata da magia), dopodiché, per lanciare l'incantesimo, è sufficiente tenere in mano la pergamena e simularne la lettura. Per lanciare un Incantesimo Innato è necessario innanzitutto possedere

tale capacità (acquistando l'incantesimo desiderato con i Punti Esperienza) ed averlo studiato per almeno mezz'ora in quel giorno (simulando in gioco la fase di studio, dedicando 30 minuti a questa operazione). Nelle sessioni da 1 giorno di gioco, si considera che l'incantesimo sia stato già preparato prima dell'inizio della sessione. Quando si entra in possesso di un nuovo incantesimo, qualora non si posseda la pergamena fin da prima dell'inizio di una sessione di gioco, non è possibile lanciarlo se prima non lo si studia per 30 minuti. In pratica possiamo lanciare incantesimi da pergamena o innati solo se li abbiamo studiati quel giorno ed in entrambi i casi bisogna recitare ad alta voce una formula, poi dichiararne l'effetto ed indicare il bersaglio, come da descrizione dell'incantesimo. La formula da dichiarare quando si lancia un incantesimo è:

“INVOCO IL POTERE DEI KAMI DEL (ANELLO), (NOME INCANTESIMO).”

Dove (ANELLO) rappresenta l'anello al quale appartiene l'incantesimo, mentre (NOME INCANTESIMO) è il nome dell'incantesimo da manuale, dopo la proclamazione del lancio se ne dichiara il bersaglio e gli effetti. Per esempio: “INVOCO IL POTERE DEI KAMI DEL FUOCO, SAETTA DI FUOCO in questo caso l'incantesimo era dell'Anello del Fuoco ed il nome dell'incantesimo era Saetta di Fuoco. Perché la formula sia corretta e l'incantesimo abbia effetto, bisogna scandirla bene, ad alta voce e senza interruzioni. Se si viene colpiti durante la recitazione della formula, l'incantesimo è fallito ed avremo comunque perduto l'incantesimo (e va considerato come lanciato anche se non sortirà alcun effetto). Le pergamene dopo il lancio dell'incantesimo rimangono intatte e possono essere riutilizzate per lanciare successivamente lo stesso incantesimo.

#### **Passo 5: acquistare i Doni (Facoltativo).**

I doni sono dei particolari privilegi voluti dagli dei o guadagnati con il proprio lavoro. Hanno un valore caratterizzante per il personaggio e possono essere acquistati solo alla creazione della scheda. Accanto al nome del Dono è indicato il costo in Punti Abilità (si ricorda che i Punti Abilità sottratti per i Doni non saranno disponibili per l'acquisto delle Abilità)..

**Rete di segreti (2 Pt):** questo Dono garantisce i benefici dell'abilità Segreti 1, non è cumulabile con la relativa abilità da Kuge.

**Rete di informazioni (2 Pt):** questo Dono garantisce i benefici dell'abilità Conoscenza 1, non è cumulabile con la relativa abilità da Kuge.

**Rete di Debitori (2 Pt):** questo Dono garantisce i benefici dell'abilità Risorse 1, non è cumulabile con la relativa abilità da Kuge.

**Autorità (2 Pt):** questo Dono garantisce i benefici dell'abilità Voce del daimyo 1, non è cumulabile con la relativa abilità da Kuge.

**Giocatore d'azzardo (2 Pt):** acquisite 2 cartellini gioco d'azzardo cumulabili con quelli dello Yakuza. Ricordate che barare è una cosa disonorevole e oltraggiosa che fa perdere Punti Onore.

**Robusto (2 Pt):** si acquisiscono 2 Punti Ferita addizionali per locazione.

**Divinatore (2 pt):** questa abilità permette di avere una visione degli avvenimenti che stanno per accadere, questa si realizzerà nel corso della sessione. Probabilmente sarà confusa e di difficile interpretazione, ma sicuramente veritiera e rivelatrice se giustamente interpretata.

**Matrimonio Imperiale (3 Pt):** avete sposato un uomo o una donna appartenenti alla Famiglia Imperiale. Siete sempre i primi ad apprendere le novità di corte, inoltre siete ben visti dalla Famiglia Imperiale e di conseguenza temuti dagli altri clan. In certi casi un legame di questo genere è anche un impegno gravoso, questo perchè commettere atti disonorevoli porta spesso al Seppuku.

Requisiti: accessibile solo a personaggi appartenenti ad un clan.

**Incorruttibile (3 Pt):** quando qualcuno tenta di convincervi a commettere atti disonorevoli o quando state per commetterne involontariamente, grazie a questo Dono potete considerare il vostro Onore come se fosse maggiore di 1 Punto rispetto al valore reale.

**Attività di Famiglia (2 Pt):** chi possiede questo Dono ha in carico la gestione di un'attività familiare che gli rende 1 Koku a sessione di gioco.

**Cacciatore di demoni (2 Pt):** chi possiede questo Dono può usare 1 volta a sessione la chiamata FRANTUMA contro 1 nemico non umano (Spirito o Demone).

**Combattente sleale (3 Pt):** chi possiede questo Dono è un combattente sleale ed usa ogni mezzo per mettersi in una posizione di vantaggio. Una volta a sessione il personaggio può effettuare la chiamata A TERRA SPECIALE.

Requisiti: accessibile esclusivamente a chi segue la Via del Sotterfugio.

**Arma sacra (costo variabile):** il vostro personaggio possiede un'arma permeata dallo spirito degli antenati e ne è il custode. L'arma possiede un bonus particolare a seconda del clan di appartenenza

CLAN	TIPO ARMA	COSTO P. ABILITA'	POTENZIAMENTO
Minamoto	Katana	(2 Pt)	+1 danno massimo
Asuka	Ninja-to	(4 Pt)	+1 danno da veleno
Uesugi	Nodachi	(3 Pt)	+1 danno massimo
Arakune	Daisho	(4 Pt)	+1 danno massimo
Tachibana	Naginata	(3 Pt)	+1 danno massimo
Libero	Katana	(3 Pt)	+1 danno massimo
Libero	Wakizashi	(2 Pt)	+1 danno massimo
Libero	Daisho	(3 Pt)	+1 danno massimo
Libero	Pesante	(4 Pt)	+1 danno massimo
Libero	Asta	(4 Pt)	+1 danno massimo
Libero	Tiro	(4 Pt)	+1 danno massimo
Libero	Bastoni	(3 Pt)	+1 danno massimo
Libero	Paesano	(3 Pt)	+1 danno massimo

#### Passo 6: Calcolare i Punti Ferita.

I punti ferita rappresentano il numero di danni che una locazione può subire prima di diventare inutilizzabile. I Punti Ferita posseduti da ogni locazione corporea equivalgono a 2 moltiplicato la somma dei valori dell'Anello della Terra e dell'Anello dell'Aria (più eventuali modificatori temporanei).

Punti Ferita Localzionali = (Anello Aria + Anello Terra) x 2

### **Passo 7: Calcolare il Danno.**

Il danno invece rappresenta il numero di punti ferita che un personaggio può infliggere con 1 singolo colpo. I danni sono calcolati basandosi sugli anelli, come per i punti ferita, ma influiscono su di essi alcuni fattori fondamentali:

- Competenza nell'Arma utilizzata;
- Considerare se l'Arma è di scuola;
- Considerare se l'Arma è impugnata ad 1 o 2 mani:

**Non essere competenti nell'arma utilizzata:** se non si ha l'abilità in un'arma che si sta utilizzando, non si è competenti e quindi il Danno che infliggiamo con questa è ridotto ad 1 Punto Ferita (non si può applicare alcun tipo di modificatore per aumentare il danno).

**Essere competenti nell'arma utilizzata:** se si possiede l'abilità idonea all'arma che si sta utilizzando (ad esempio: per usare una katana è necessario possedere l'abilità Kenjutsu), per ottenere il Danno che quell'arma può infliggere dobbiamo sommare l'Anello del Fuoco all'Anello dell'Acqua, poi si divide il risultato di tale somma per 2; il risultato approssimato per eccesso è il Danno inflitto con quell'arma.

Danno (Approssimato per eccesso) = (Anello del Fuoco + Anello dell'Acqua) / 2

**Arma di scuola:** se stiamo utilizzando un'arma che rientra nella lista delle armi delle scuole che conosciamo, allora il danno sarà calcolato nel seguente modo: si sommano l'Anello del Fuoco e l'Anello dell'Acqua, più gli eventuali modificatori tra cui anche quelli di scuola (per esempio: Anello del Fuoco 3 + Anello dell'Acqua 2 + 1 Bonus di Scuola al danno minimo = 6 Punti di Danno).

Danno = Anello del Fuoco + Anello dell'Acqua + Bonus di circostanza/Bonus Grado di scuola

**Arma impugnata a 2 mani:** quando un'arma viene impugnata a 2 mani (solo per le armi che sono effettivamente utilizzabili a 2 mani), il colpo che viene calato ha un bonus al danno minimo di +1.

**Parare:** in questo GRV parare con un'arma è consentito; un colpo si considera parato se l'arma del difensore para quella dell'attaccante prima che questa colpisca una locazione. I colpi di armi da tiro o da lancio non possono essere in alcun modo parati, ma soltanto evitati.

**Danno minimo e danno massimo:** il danno minimo è un modificatore che aumenta il danno di ogni colpo e si somma al danno in base agli anelli (come per esempio è stato illustrato nella sezione relativa alle armi di scuola). Il danno minimo ed il danno massimo possono essere acquisiti con le Scuole di Bushi, con delle armi speciali oppure tramite incantesimi ed effetti di circostanza, ma non vanno applicati se non si ha la competenza nell'arma che si sta utilizzando. Il danno massimo di un'arma invece è il maggior danno che tale arma può infliggere con un colpo portato a segno. (per esempio: la Nodachi ha danno massimo 6, con questa arma non si può fare più di 6 danni in un colpo). Un'arma che ha un modificatore di più 1 al danno massimo, significa che potenzialmente quell'arma può superare i propri limiti, se usata da mani esperte (per esempio: la Nodachi ha danno massimo 6, se si guadagna un bonus di più 1 al danno massimo, potrà infliggere fino a 7 danni, sempre che l'utilizzatore sia in grado di infliggerli in un sol colpo).

**Assorbimento:** l'assorbimento è la quantità di punti che devono essere sottratti dal danno totale inflitto. Armature ed Incantesimi sono ad esempio in grado di assorbire dei punti di danno. L'assorbimento di armature e pelli coriacee comunque non rende mai invulnerabili al danno (tranne in casi particolari) e qualora l'assorbimento riduca a 0 il danno inflitto da un colpo a segno, va comunque sottratto almeno 1 Punto Ferita dalla Locazione colpita (per esempio: il danno inflitto da un colpo è 4 punti Ferita, l'assorbimento di chi lo subisce è 5, anche se la differenza è -1, il bersaglio subisce 1 Punto Ferita). Un caso particolare è quello dell'assorbimento dato da abilità magiche o speciali, in questi casi il Danno può anche essere ridotto a 0.

## RIFERIMENTI DI GIOCO PER I PUNTI ONORE/GLORIA/STATUS

### Onore

L'Onore è il rapporto che ha il personaggio con la propria Via, chi ha Onore alto è un personaggio coerente e sincero nelle proprie azioni e con se stesso. Quando un personaggio si trova al cospetto di una persona con alto Onore, sa che il rapporto che questi ha con la Via è profondo ed ammirevole, un uomo che ha alto Onore è un uomo molto vicino alla perfezione è questo fa di lui un personaggio temibile, che incute profondo rispetto. Al contrario, chi ha un basso Onore è una persona incoerente ed inaffidabile, le sue azioni sono indegne, la sua parola ha poco valore, un personaggio dal basso Onore è una persona che non merita rispetto ed è un reietto tra le genti.

### Scala Empirica dell'Onore

L'Onore non è solo un caratteristica da consultare saltuariamente, ma è anche uno stile di interpretazione. Ogni personaggio deve sforzarsi di giocare secondo il proprio Onore. Di seguito è possibile trovare una scala empirica che fornisce indicazioni sulla modalità di interpretazione:

**0 :** Il personaggio non ha alcuna morale, è volubile ed egocentrico e non ha rispetto per niente e nessuno. Si capisce subito a prima vista l'indole di questo personaggio, nessuno dotato di un minimo lume di ragione si affiderebbe a lui, la sua parola vale ancora meno della polvere su cui si cammina.

**1 :** Il personaggio è inaffidabile è sicuramente un poco di buono, una persona losca con cui è sempre meglio non stipulare patti. Con questo livello di onore è difficile per il personaggio guadagnarsi la fiducia di chiunque. Conta poco più di uno con onore pari a zero.

**2 :** Il personaggio ha una bassa morale e non è molto affidabile, sarebbe capace di pugnalare alle spalle per interesse personale. Non ci si può fidare troppo di un personaggio del genere, per fare un accordo che possa aver qualche garanzia di essere rispettato è necessario che egli abbia dei notevoli interessi per farlo.

**3 :** Questo è l'onore medio, rappresenta una persona che ha una buona cognizione della via anche se non sempre riesce a seguirla come dovrebbe. E' generalmente affidabile e corretto, ma si sa... "l'occasione fa l'uomo ladro"... Sicuramente un personaggio con questo Onore ha commesso errori in passato ed in situazioni critiche può lasciarsi andare e smarrire la Via, ma sicuramente è in grado di riprendere il controllo e comprendere cosa fare per rimediare, qualora gli Dei della Fortuna siano benevoli nei suoi confronti

4 : Un personaggio con questo grado, rientra nell'Onore medio, ma si denotano già in lui le caratteristiche di chi ha intrapreso la via con passione, ha una luce piena di speranza negli occhi è affidabile e la sua parola equivale a una promessa sulla quale si può quasi sempre contare con fiducia. A questo grado si guadagna l'immunità alla chiamata "OBLIO"

5 : Chi ha questo valore di Onore segue scrupolosamente la Via, è affidabile e generalmente la sua parola vale più di un contratto scritto, persino un nemico chiederebbe ad un personaggio del genere di custodire la cosa che ha per lui più valore. A questo grado si acquisisce l'immunità alla chiamata "PAURA".

6 : A questo grado il personaggio ha intrapreso la Via verso la perfezione, poche sono le cose che potrebbero spezzare la sua volontà e sviarlo dai sacri dettami dell'Onore. Qualcuno dubiterebbe della parola di un uomo del genere? A questo grado si guadagna l'immunità a "TERRORE".

7 - 8 : Chi arriva a questo livello è irreprensibile ed il suo Onore è grande e solido come una montagna, nessuno potrebbe dubitare di lui a giusta ragione. Distoglierlo dalla Via è praticamente impossibile, la segue con inclinazione vicina alla perfezione. Chiunque farebbe affidamento su una persona del genere senza alcun dubbio, senza starci neanche a pensare. A questo grado si guadagna l'immunità alle chiamata "CONTROLLO".

9 - 10 : Conoscere una persona con questo Onore è un fatto più unico che raro. Chi ha questo livello di Onore è riuscito a raggiungere la perfezione nella pratica della Via. Solamente i personaggi leggendari anno questo Onore, si mormora che osservando un personaggio di tale maestosità è possibile intravedere un bagliore aureo che circonda la sua figura, chiaro segnale che testimonia il raggiungimento della perfezione interiore. Al grado 9 si guadagna l'immunità alla chiamata "RISUCCHIO", al grado 10 il personaggio guadagna l'immunità alla chiamata "MORTE".

Guadagnare e perdere Punti Onore: In linea di massima i punti onore verranno assegnati dagli Arbitri, in base al valore attuale del personaggio ed alla sua condotta in gioco, la stessa cosa vale per la perdita. Per esempio: un personaggio con Onore basso che resiste alle lusinghe di una Geisha od a quelle dell'alcool per compiere meglio il proprio dovere, potrà guadagnare Onore; un personaggio con Onore alto che scapperà da un confronto disperato abbandonando i propri compagni in difficoltà perderà Onore. Oltre all'assegnazione da parte degli Arbitri, si possono guadagnare Punti Onore apprendendo le abilità Kuge o Buke, ogni nuova abilità appresa garantisce il guadagno di 1 Punto Onore, mentre l'apprendimento di un'abilità Hinin fa perdere 2 Punti Onore. Anche i duelli sono un altro modo per guadagnare Onore. La quantità di Punti Onore che si acquisiscono con un duello va in base alla differenza di Rango dei personaggi che partecipano alla sfida.

#### **Atti Onorevoli:**

Di seguito una tabella con le linee guida delle azioni che portano ad un aumento di onore:

- Accettare le responsabilità per un'azione disdicevole di un superiore;
- Riconoscere la superiorità di un avversario;
- Aiutare un nemico ferito;
- Fronteggiare un nemico chiaramente superiore in nome della Famiglia o del Clan;
- Eseguire degli ordini a discapito dei propri interessi personali;
- Mantenere una promessa, in contrapposizione ad un grande interesse personale;
- Dire la verità, compromettendo la propria posizione;

- Mostrare gentilezza e cortesia nei confronti degli appartenenti ai ranghi inferiori;
- Mostrare sincera cortesia nei confronti dei tuoi rivali.;

### **Atti Disonorevoli:**

Di seguito una tabella con le linee guida delle azioni che portano ad una perdita di onore:

- Essere complice di un crimine;
- Essere coinvolto in un atto sleale (Superiori, Moglie, Famiglia, Clan, Shogun);
- Essere coinvolto in un atto stupido (comportamenti non consoni alla propria posizione);
- Blasfemia (insultare gli Dei, l'Imperatore o lo Shogun);
- Infrangere l'etichetta (ubriachezza pubblica, offendere chi ci ospita, rovesciare il tè);
- Farsi scoprire mentre si dice una menzogna;
- Disobbedire agli ordini del proprio Signore;
- Non reagire ad un'offesa rivolta a propri antenati;
- Non reagire ad un'offesa al proprio clan o alla famiglia.
- Fuggire da una battaglia;
- Mentire sulla propria reputazione;
- Manipolare una persona per compiere un atto disonorevole;

### **Gloria**

La Gloria altro non è che la fama di un personaggio. Chi a Gloria alta è un personaggio che è molto noto, chi ha Gloria bassa è uno qualunque. Per Esempio: un amministratore che ha emesso una tassa molto impopolare tra le genti ha Gloria alta (suo malgrado), questo perché la tassa lo rende molto conosciuto (non necessariamente amato); un anonimo mendicante che non ha mai concluso niente di significativo nella sua vita avrà gloria bassa; un Generale che ha condotto una battaglia importante per l'Impero avrà una gloria alta; un terrificante Shinobi Arakune che stermina decine di potenti Samurai avrà una Gloria molto alta (come già accennato, non necessariamente la Gloria è legata ad un giudizio positivo, ma semplicemente alla notorietà).

### **Scala Empirica della Gloria**

La gloria varia da un minimo di 0 ad un massimo di 10 punti. Questa caratteristica, influenza la possibilità di conoscere un personaggio, spesso la presenza di una persona di spicco viene preannunciata prima di una sessione di gioco. Avere Gloria alta significa essere molto conosciuti, ma non necessariamente con giudizio positivo. A seguire è possibile trovare una scala empirica della Gloria:

**0** : un mendicante, un Ronin diseredato che ha cambiato nome, un hinin in genere;

**1** : un mercante locale, uno Shinsengumi di quartiere, l'artigiano più in gamba del villaggio;

**2** : un Kuge o un Samurai del villaggio, un ufficiale Shinsengumi, un Capovillaggio;

**3** : un magistrato regionale, la Geisha di una corte, un artista di importanza locale;

**4** : un eroe di guerra di un esercito perdente, il consigliere di un Daimyo, un mercante della corte imperiale;

- 5 : un eroe di guerra di un esercito vincitore, il generale dell'esercito di un Daimyo, un potente Mahoutsukai;
- 6 : un emissario dell'Imperatore, un personaggio storico di rilievo, un eroe popolare;
- 7 : un Kuge della corte imperiale, un Samurai al servizio dell'Imperatore, un Generale dell'esercito Imperiale;
- 8 : il Daimyo di un Clan, una Sposa dell'Imperatore, uno spirito Kami minore;
- 9 : lo Shogun, il Campione Personale dell'Imperatore; il Mahoutsukai Imperiale.
- 10 : l'Imperatore, un eroe leggendario (Sekimori Inowa), una divinità maggiore;

La gloria viene assegnata dagli arbitri e viene valutata in base alle azioni dei giocatori durante i live, qualora altri giocatori testimonino l'interpretazione di un'azione gloriosa, il meritevole può richiedere l'attribuzione di Punti Gloria (sempre che vengano richieste con parsimonia e in giusta causa). Ecco alcune azioni che portano all'aumento o alla perdita di gloria:

### **Atti Gloriosi**

Ecco alcune azioni che portano all'aumento dei Punti Gloria:

- Riconoscimenti: se un PG-PNG con gloria alta (7 o più) riconosce un'azione compiuta da un altro personaggio questi può guadagnare punti gloria;
- Vincere una faida: se un personaggio pubblicamente vince una faida, questi (e la famiglia) guadagna gloria;
- Completare una missione: risolvere una missione con successo, della quale si era stati incaricati ufficialmente;
- Creare: realizzare un'opera d'arte, che sia una statua, una spada, un giardino, o qualunque cosa che venga riconosciuta come tale;
- Duelli: partecipare ad un duello, ma soprattutto vincerlo, porta alla gloria, tranne nel caso che lo sfidante sia meno glorioso e potente dello sfidato;
- Doni: fare e ricevere doni eccelsi (ricordarsi che i doni vanno restituiti);
- Immortalità: essere il soggetto di un'opera (una commedia, una scultura, un'opera architettonica) che rimarrà nel tempo a commemorare la grandezza dell'ispiratore;
- Insegnamento: ogni volta che un personaggio guadagna un nuovo grado di scuola acquisisce anche gloria, per essere stato onorato da un sensei (sempre che sia fatto secondo le regole);
- Matrimonio: sposare porta gloria al coniuge con quella minore, sino ad arrivare ad un punto sotto quella dell'altro;
- Vantarsi in pubblico: i samurai sono famosi per vantarsi in pubblico e farlo è un'arte. E' consentito abbellire le vicende, ma bisogna stare attenti a non "offendere" nessuno e a non mentire;
- Romanticismo: dichiarare il proprio amore in pubblico, in un impero dove il matrimonio è solo una questione di interesse, porta molta gloria, ma va fatto con discrezione e buon gusto;
- Mischia: quando un personaggio partecipa a diverse mischie, all'infuori di una guerra, in base alla potenza del nemico affrontato e all'esito dello scontro questi guadagna gloria;
- Status: ogni volta che si guadagna status, si aumenta anche la gloria;
- Rubare le gesta: nella gloria la percezione è tutto, non importa se si sono compiute realmente le gesta o meno, l'importante è che la gente ci creda (ovviamente però questo fa perdere Onore);
- Scopritore: essere lo scopritore o l'inventore di qualcosa di rivoluzionario fa guadagnare Gloria;
- Temuto: essere un nemico temuto tra i propri avversari fa guadagnare gloria;

## Atti Ingloriosi:

Ecco alcune azioni che portano alla perdita dei Punti Gloria:

- Mentire: se la propria parola non vale niente non si può essere considerati dei personaggi gloriosi;
- Sconfitta: guidare un esercito o un gruppo di uomini ed essere sconfitto (morire sul campo di battaglia porta onore invece, anche se si è sconfitti);
- Inattività: non reagire, lasciare che gli eventi ci passino davanti o che gli altri facciano al posto nostro quello che doveva essere un nostro compito fa perdere Gloria;
- Disonore di famiglia: se un nostro familiare disonora il proprio nome, tutti i membri e gli antenati perderanno gloria (viene scoperto in crimini atroci, viene diseredato o cacciato dal clan), ma se questi fa seppuku la gloria sarà restituita;
- Indifferenza: se si è burberi, scontrosi o semplicemente troppo poco socievoli, spesso si viene ignorati, questo porta ad un perdita di gloria;
- Povertà: trovarsi improvvisamente in una condizione di povertà, non avere i soldi per mantenere alta la propria dignità fa perdere gloria;
- Inutilità: se il proprio Signore preferisce affidare ad altri compiti che ci spetterebbero di diritto si perde gloria;
- Scarso decoro: se non si cura dignitosamente il proprio aspetto ed i propri modi si perde Gloria;
- Sentimentalismo inopportuno: salvare un familiare dal seppuku corrompendo un ufficiale fa perdere Gloria a tutta la Famiglia (oltre che chiaramente Onore);

## Status

Lo Status rappresenta la condizione economica e le risorse di cui dispone una persona. Uno Status alto vuol dire avere molti soldi, occupare una posizione importante od avere le giuste risorse per ottenere i risultati desiderati. Uno Status elevato, oltre a facilitare il gioco di un Personaggio durante il live, garantisce ad ogni sessione di gioco del denaro bonus, 1 Koku per ogni punto Status del personaggio.

### Scala Empirica dello Status

La scala empirica dello Status è un valido strumento che i giocatori possono consultare per dimensionare le possibilità date dallo Status.

**0** : un mendicante, un diseredato;

**1** : un contadino, il servitore di un Samurai, l'artigiano di un villaggio;

**2** : una guardia Shinsengumi, un artigiano di una città, un samurai di un clan minore ;

**3** : il capovillaggio, un piccolo proprietario terriero;

**4** : un mercante regionale, un Samurai di casta inferiore;

**5** : il Samurai di un Daimyo, un Kuge della corte di un Clan;

**6** : un governatore di provincia, il portavoce di un Daimyo;

7 : i Kuge della corte di un Daimyo, un Magistrato Shinsengumi;

8 : i Daimyo dei Clan, i familiari di sangue dell'Imperatore;

9 : i Consiglieri Imperiali, l'Imperatrice;

10 : lo Shogun, l'Imperatore;

Lo Status si guadagna giocando ed in genere viene riconosciuto dagli Arbitri di gioco o da PNG con Status alto (da 6 in su). Guadagnare dei Punti Status può essere una ricompensa per determinate azioni. E' anche possibile aumentare il proprio Status comprandolo tra una sessione di gioco e l'altra: per aumentare il proprio Status di un punto, bisogna consegnare ad un Arbitro una quantità di Koku pari a 5 moltiplicato per il grado di Status che intendiamo raggiungere (i punti Status in più saranno persi). Non si può superare il grado 4 di Status comprandolo con il denaro.

## RIFERIMENTI DI GIOCO PER LE CAPACITA' SPECIALI

Ogni personaggio, appellandosi alla propria forza d'animo, può manifestare delle capacità fuori dal comune. Le Capacità Speciali non si acquistano, semplicemente sono innate e si possiedono dentro di se. Ogni PG possiede un numero di Punti Vuoto pari all'Anello del Vuoto, i Punti Vuoto possono essere spesi per attivare le proprie Capacità Speciali. Di seguito è possibile trovare le Capacità e la modalità di utilizzo.

**Concentrazione:** questa abilità permette di concentrarsi mentre si compie una particolare operazione, questo fa sì che le probabilità di successo aumentino. Il personaggio deve dichiarare che si sta concentrando, poi dichiara il numero di Punti Vuoto che spende e dichiara l'abilità sulla quale desidera usare la Capacità Speciale Concentrazione. Per ogni Punto Vuoto speso si aggiunge +1 al grado posseduto in quell'abilità. Questa capacità può essere utilizzata anche per incrementare la propria capacità nell'uso di un'arma, il funzionamento è simile a quello per Concentrarsi nell'uso delle Abilità, ogni Punto Vuoto speso si incrementa di +1 il Danno Minimo che si effettua con l'arma scelta (la durata di questa abilità è pari ad 1 minuto x Anello Vuoto).

**Incoraggiare:** questa abilità permette di incoraggiare un compagno mentre usa un'Abilità od utilizza un'arma. Il funzionamento è lo stesso di Concentrazione, l'unica differenza è che si utilizza sugli altri e non su se stessi. Per Incoraggiare, si spende 1 Punto Vuoto per decidere il bersaglio della Capacità Speciale, più un Punto Vuoto per ogni Punto di bonus che vogliamo dare. Attenzione, quando si utilizza questa attività si deve realmente incoraggiare il bersaglio o l'effetto svanirà (anche se ci possiamo fermare per lanciare incantesimi e simili).

Si può continuare ad Incoraggiare un bersaglio per un numero di minuti pari a 1 x l'Anello del Vuoto di chi incoraggia.

**Ultimo Scontro:** questa Capacità Speciale può essere attivata solo dopo aver subito un colpo od un effetto che manda a 0 pf il torso, quindi con il conteggio di sanguinamento iniziato. Per utilizzare questa Capacità bisogna spendere contemporaneamente 3 Punti Vuoto ed avere un numero di Punti Onore pari a 5 o superiore. Se si utilizza questa Capacità Speciale bisogna scandire ad alta voce "ULTIMO SCANTRO", dopo di che la Capacità si attiva. Il personaggio rimarrà in piedi per ancora 30 secondi, durante i quali agirà come se fosse in condizioni normali, sarà immune a qualunque effetto di danno o chiamata non speciale (anche le cure) sarà implacabile e non potrà essere abbattuto se non in casi speciali. Alla fine dei 30 secondi il personaggio che utilizza questa abilità è inderogabilmente morto, e dovrà andare da un arbitro a consegnare la scheda del personaggio, segnalando che è morto dopo un Ultimo Scontro.

**Assorbire:** questa Capacità Speciale concede 1 punto assorbimento, per ogni Punto Vuoto speso (tale effetto è considerato magico). La durata di questa abilità è pari a 1 minuto x L'Anello del Vuoto. Per attivarla bisogna dichiarare ad alta voce la Capacità ed il numero di Punti Vuoto spesi.

**Berseker:** questa Capacità Speciale permette di utilizzare la chiamata omonima, per gli effetti fare riferimento al Glossario delle chiamate. Per attivare questa abilità bisogna aver perso almeno 2 Punti Ferita. Dopo di che è possibile spendere 4 Punti Vuoto per entrare nella condizione di Berseker. Un caso particolare per l'uso di questa Capacità Speciale è costituito dal Clan Arakune, infatti quando un Bushi Arakune perde metà o più Punti Ferita (sulla media della somma di tutte le locazioni), se ha disponibili almeno 2 Punti Vuoto deve obbligatoriamente spenderli e dichiarare di essere nella condizione di Berseker. Gli Arakune hanno lo spirito di un Oni dentro di sé e quando subiscono delle ferite non riescono a resistere alla furia omicida. Alternativamente possono utilizzare normalmente la chiamata Berseker spendendo solo 2 Punti Vuoto al posto di 4.

**Focalizzare gli incantesimi:** questa Capacità Speciale è riservata esclusivamente a coloro che sono in grado di lanciare incantesimi e serve a potenziare agli Incantesimi Innati. Per ogni Punto Vuoto speso, è possibile aggiungere +2 all'Anello chiave dell'incantesimo, ma solo ai fini del lancio di quel singolo incantesimo. Prima di lanciare l'incantesimo bisogna dichiarare "Incantesimo Focalizzato" ed il numero di Punti Vuoto spesi, a seguire si pronuncia la formula dell'incantesimo. La dichiarazione di focalizzazione non fa parte della formula dell'incantesimo.

## RIFERIMENTI DI GIOCO PER IL RANGO E L'ESPERIENZA

### Calcolare il Rango di un Personaggio

Il Rango, è una generalizzazione che serve a rappresentare il livello generico di potere e capacità di un personaggio (in termini di gioco), più elevato sarà il suo rango e più potente sarà tale personaggio. Il Valore del Rango di un personaggio si calcola sommando tra loro i punti degli anelli e moltiplicandoli per 10, al punteggio ottenuto da questa operazione si somma il numero di abilità moltiplicato per 4.

$$\text{Valore del Rango del Personaggio} = [ (\text{somma anelli}) \times 10 ] + [ (\text{somma abilità}) \times 4 ]$$

Ogni volta che un personaggio acquisisce un nuovo Rango, questi può imparare anche un nuovo grado di scuola ( a patto che ne possieda i requisiti).

A seguire trovate la tabella di progressione del Rango dei Personaggi:

- RANGO 1: Per valori compresi tra 1 e 124;
- RANGO 2: Per valori compresi tra 125 e 145;
- RANGO 3: Per valori compresi tra 146 e 156;
- RANGO 4: Per valori compresi tra 157 e 177;
- RANGO 5: Per valori compresi tra 178 e 208;
- RANGO 6: Per valori compresi tra 209 e 229;
- RANGO 7: Per valori compresi tra 230 e 250;
- RANGO 8: Per valori compresi tra 251 e 271;
- RANGO 9: Per valori compresi tra 272 e 292;
- RANGO 10: Per valori oltre 293;

## Guadagnare Punti Esperienza

Per ogni giorno di gioco si guadagnano 20 Punti Esperienza con l'aggiunta di eventuali modificatori descritti a seguire:

- **Costume:** i punti esperienza per il costume vengono valutati in base alla qualità ed all'attinenza con il personaggio. Sono sempre 2 Arbitri a decidere la valutazione e questa può essere compresa tra -1 e 3 (chi usufruisce dei costumi a nolo non riceve Punti Esperienza per il COSTUME).
- **Interpretazione:** i punti esperienza per l'interpretazione servono ad incentivare il buon gioco di ruolo e vengono assegnati in base alla caratterizzazione del proprio personaggio, alla coerenza ed alla qualità dell'interpretazione. Sono sempre 2 Arbitri a decidere la valutazione e questa può essere compresa tra 1 e 5.
- **Premi di Gioco:** Il coronamento di un missione presuppone il guadagno di Punti Esperienza Premio. Anche qualsiasi evento o giocata che contribuisca in maniera utile e positiva al gioco può essere premiata. Sono sempre 2 Arbitri a decidere la valutazione e questa può essere compresa tra 1 e quanto ritenuto necessario.
- **Provvedimenti Disciplinari:** Chi crea situazioni di pericolo, chi tiene comportamenti sconsiderati, chi bara, chi danneggia l'immagine del Live e dei soci giocatori può essere sanzionato. Sono sempre 2 Arbitri a decidere l'entità di tale provvedimento e questo può essere compreso tra -1 e quanto ritenuto necessario. Si invitano tutti i giocatori ad evitare atteggiamenti violenti o contrari alla legge, perchè per difendere l'integrità fisica e morale dei soci giocatori, questi comportamenti saranno denunciati agli organi competenti.

## Utilizzare i Punti Esperienza

Con i Punti Esperienza si possono acquistare punti Anello, Abilità o nuovi Incantesimi Innati. La quantità di Punti Esperienza necessari ad aumentare un Anello di un punto è pari a 10 volte il valore da raggiungere, per esempio: se abbiamo l'Anello del Fuoco a 2 e vogliamo farlo salire a 3, dobbiamo spendere 30 Punti Esperienza, se invece abbiamo l'Anello dell'Aria a 4 e vogliamo farlo salire a 5 dobbiamo spendere 50 Punti Esperienza (gli anelli possono essere portati ad un valore massimo di 5 punti, per salire oltre serve il consenso degli Arbitri di gioco). Per acquistare un nuova Abilità dobbiamo innanzitutto conoscere un PNG od un Personaggio che la possieda almeno al valore di 4 e che sia disposto ad insegnarla. Dopo aver trovato un mentore ed aver speso i necessari Punti Esperienza, l'Abilità sarà disponibile nel prossimo Live. Ogni Punto Abilità (necessario per acquistare nuove Abilità) ha un costo fisso di 15 Punti Esperienza. Gli Incantesimi Innati hanno un costo in Punti Esperienza pari al livello del circolo a cui appartiene l'incantesimo + 9 Punti Esperienza, per esempio: acquistare un incantesimo del primo circolo costa 1 (dato dal fatto di appartenere al primo circolo) più 9 (il valore standard di Punti Esperienza per un Incantesimo Innato), per un totale di 10 Punti Esperienza; acquistare un incantesimo del terzo circolo costa 3 più 9, per un totale di 12 Punti Esperienza.

## GLOSSARIO DELLE ABILITA'

### Le Abilità

Le abilità possiedono due valori: uno attivo ed uno passivo, inoltre ogni abilità può essere diretta o di confronto. Quando un personaggio vuole utilizzare un'abilità, deve dichiarare cosa vuole fare (ed ottenere) e il grado di abilità di cui dispone. Se dobbiamo determinare il successo ed il fallimento in una prova diretta, dove per diretta si intende una qualsiasi prova che non necessiti di un confronto tra le abilità di due o più

soggetti, l'esito viene decretato in base al valore attivo dell'abilità. Quando invece dobbiamo confrontare le abilità di due o più giocatori, chi utilizza attivamente l'abilità si affida al valore attivo, mentre chi ne subisce gli effetti utilizza il valore passivo posseduto in quella stessa abilità, la differenza tra valore attivo e valore passivo, decreta il successo od il fallimento nella prova di confronto e con che margine tale risultato viene ottenuto. In caso di pareggio, chi ha l'Anello del Vuoto più alto vince, se anche questi si equivalgono si decide col canonico pari o dispari. Per segnalare l'utilizzo attivo di un'abilità si dovrà dirne il nome ai personaggi che la subiscono, dopo di che si indica con le dita della mano il valore attivo dell'abilità. Alcune abilità hanno delle modalità particolari di segnalazione che verranno specificate nella descrizione.

### **Come Funziona un'Abilità**

Possedere un abilità significa avere un valore di +1 agli Anelli che dipendono da quell'Abilità. Supponiamo ad esempio di avere i seguenti valori agli Anelli: Acqua 1, Aria 2, Fuoco 3, Terra 2, Vuoto 2; se spendiamo 1 Punto Abilità per acquistare in fase di creazione l'Abilità ARMAIOLO (Anello Attivo FUOCO, Anello Passivo ARIA), significa che i valori che abbiamo per tale abilità sono: Valore dell'Anello Attivo 4 (Fuoco 3 + 1 Abilità), Valore dell'Anello Passivo 3 (Aria 2 + 1 Abilità). Chi non possiede un Abilità, ma viene chiamato in un test di confronto deve dichiarare di non possedere l'abilità e richiedere l'intervento di un Arbitro.

**Araldica:** questa è un'abilità diretta con la quale il personaggio sa riconoscere i simboli dei vari Clan.

Anello Attivo: FUOCO

Anello Passivo: -

**Investigazione:** questa abilità ha molti usi, tra i quali: nascondere oggetti, coprire le proprie tracce e cogliere indizi importanti durante un'investigazione. Questa abilità è molto utilizzata dai Kuge, per scoprire gli intrighi delle corti.

Anello Attivo: ARIA

Anello Passivo: ACQUA

**Meditazione:** la meditazione è molto importante per i monaci e per i Mahoutsukai e consente di recuperare i Punti Vuoto spesi. Questa abilità permette di recuperare con 30 minuti di meditazione un numero di Punti Vuoto pari al proprio Anello del Vuoto.

Anello Attivo: VUOTO

Anello Passivo: -

**Cerimonia del Tè:** questa è un'abilità molto utilizzata a corte, serve a conoscere e gestire le cerimonie ufficiali, oltre a questo permette di recuperare Punti Vuoto. Partecipando alla Cerimonia del Tè per una durata di almeno 15 minuti, un certo numero di presenti (pari al valore dell'Anello del Vuoto dell'officiante), recupera un totale di Punti Vuoto pari al valore di Anello del Vuoto più basso tra coloro che partecipano alla cerimonia. Se l'officiante ha un'aiutante, per calcolare il numero di partecipanti alla cerimonia si sommano i punti vuoto dei due e si aggiungendo al totale +1).

Anello Attivo: VUOTO

Anello Passivo: VUOTO

**Teologia:** oltre a dare accesso alla conoscenza della religione, da la possibilità di convincere e addirittura convertire le persone, un successo con questa abilità convince nella validità dei principi guida di una religione.

Anello Attivo: ARIA

Anello Passivo: TERRA

**Armaiolo:** chi possiede questa abilità conosce l'arte di fare armi ed armature in un determinato tempo di lavoro (deciso dagli arbitri). Per ogni giornata di gioco, questa abilità da diritto ad un numero di zeni pari al valore dell'Anello del Fuoco. Se si hanno soldi e abilità a sufficienza si possono richiedere cartellini per oggetti di alta qualità con uno sconto del 50%. Con questa abilità si è in grado di riconoscere la qualità e l'effettivo valore di armi e armature non magiche.

Anello Attivo: FUOCO

Anello Passivo: ARIA

**Artigianato:** questa abilità rende competenti in un'arte artigiana (che deve essere specificata), in un determinato tempo di lavoro (deciso dagli arbitri), grazie a questa abilità si possono creare oggetti relativi alla tipologia di capacità artigiana scelta. Questa abilità da diritto, per ogni giornata di gioco, ad un numero di zeni pari al valore dell'Anello del Fuoco. Se si hanno soldi e abilità a sufficienza si possono richiedere cartellini per oggetti di alta qualità con uno sconto del 50%. Con questa abilità si è in grado di riconoscere la qualità e l'effettivo valore di oggetti non magici.

Anello Attivo: FUOCO

Anello Passivo: ARIA

**Riconoscere falsi:** permette di falsificare un oggetto (solo se si possiede Artigianato o Armaiolo) e riconoscere se un oggetto è falso o meno. Ogni oggetto falso avrà un suo grado di qualità (deciso dall'arbitro), che andrà superato su confronto di abilità fra due o più parti. Utilizzare l'Abilità per falsificare un oggetto fa perdere Punti Onore.

Anello Attivo: ARIA

Anello Passivo: ACQUA

**Furtività:** questa abilità rende esperti nel nascondersi o nel camuffarsi. Se si possiede Furtività, per potersi nascondere con successo, bisogna trovare un riparo che consenta la copertura di almeno 3/4 dell'intera figura del corpo. Inoltre bisogna rimanere immobili per tutta la durata dell'utilizzo di tale abilità. Una volta che un personaggio si è nascosto correttamente, l'unica possibilità che venga scoperto, consiste nel fatto che chi subisce l'effetto di tale abilità possieda un valore passivo in Furtività superiore a quello attivo di chi si sta nascondendo. Per segnalare che ci si sta nascondendo, bisogna tenere le braccia incrociate sul petto e mostrare nella mano destra, un numero di dita alzate pari al grado attivo di Furtività.

Chiunque non segua la via del Sotterfugio ed utilizzi attivamente tale abilità perde 1 Punto Onore.

Anello Attivo: ARIA

Anello Passivo: ACQUA

**Veleni:** questa abilità rende abili nel maneggiare i veleni e nel riconoscerli. Utilizzare tale abilità causa la perdita di 1 Punto Onore, tranne per coloro che seguono la via del sotterfugio. Con questa abilità si creano veleni pari al valore dell'Anello Attivo. Per capire se qualcosa è stato avvelenato un personaggio deve dichiarare l'utilizzo dell'abilità e che cosa vuole scoprire, poi dichiara il valore passivo a posseduto e se questo eguaglia o supera quello del veleno, allora ne viene scoperta la presenza. Per ogni grado di margine di successo l'arbitro comunica al giocatore un'informazione sul veleno.

Si ricorda che i Veleni che si possono creare con questa abilità sono soltanto da ingestione inalazione, i Veleni da utilizzare sulle armi non possono essere creati con questa abilità.

Anello Attivo: ACQUA

Anello Passivo: ACQUA

**Calligrafia:** questa abilità permette di scrivere in Kanji. Questa abilità può servire anche a scrivere e riconoscere le pergamene magiche, ma solo se si possiede anche l'abilità conoscenza magica.

Anello Attivo: ARIA

Anello Passivo: FUOCO

**Conoscenza magica:** questa abilità concede una conoscenza generale sulla magia, inoltre tale abilità consente di riconoscere gli incantesimi che vengono lanciati e gli oggetti magici che vengono analizzati. Se utilizzata con Calligrafia, permette di scrivere ed identificare le pergamene magiche. Per riconoscere un incantesimo, bisogna possedere un valore nell'anello passivo dell'abilità pari o superiore al circolo dell'incantesimo esaminato, la stessa cosa vale per identificare un incantesimo su una pergamena.

Anello Attivo: FUOCO

Anello Passivo: VUOTO

**Medicina:** questa abilità permette la creazione di medicinali, il blocco di un'emorragia e la creazione di antidoti ai veleni. Per bloccare un'emorragia è necessario simulare di medicare il bersaglio dell'abilità per almeno 15 secondi (appena inizia la medicazione viene interrotto il conteggio per determinare la morte per emorragia). Se si viene interrotti o feriti durante la medicazione, il conteggio riprende e bisogna ricominciare da capo la medicazione.

Anello Attivo: FUOCO

Anello Passivo: TERRA

**Velocità di mano:** questa abilità viene utilizzata per tre cose:

- Fare giochi di prestigio;
- Borseggiare le persone;

Per i giochi di prestigio si applicano le normali regole sull'uso delle abilità, sia attivamente che passivamente. Invece per borseggiare si utilizza una segnalazione particolare. Bisogna tenere la mano appoggiata sulla persona che si vuole borseggiare per 15 secondi, contando tra se e se. Dopo di che si potrà prendere un oggetto casuale dal bersaglio (si comunica al giocatore che abbiamo utilizzato l'abilità Velocità di mano e decidiamo casualmente quale sia l'oggetto. Non è possibile rubare oggetti troppo grandi ed ingombranti, o che non siano realisticamente sottraibili.

Chiunque non segua la via del Sotterfugio ed utilizzi attivamente tale abilità perde 1 Punto Onore.

Anello Attivo: ARIA

Anello Passivo: ACQUA

### **Conoscenza della scuola:**

Questa abilità conta tante possibilità quanti sono i clan. Permette di subire meno danni o di infliggerne di più contro una determinata Scuola (che deve essere scelta da chi acquista l'abilità). Se si possiede un valore compreso tra 1 e 5 nell'Anello Attivo dell'Abilità, si guadagna Assorbimento 1 contro i danni provocati dalla relativa Scuola di Clan, dal valore 6 in poi, si guadagna +1 al Danno Massimo, ma solo in un combattimento corpo a corpo. Inoltre, il personaggio conoscerà i nomi e gli effetti delle tecniche della Scuola del Clan scelto, ma solo se la tecnica usata è ad un grado di Scuola uguale o inferiore al valore dell'Anello Attivo posseduto nell'Abilità dall'usufruttore.

**Requisiti:** Si applica alle scuole di Bushi, alle scuole di Sotterfugio ed a quelle di Mahoutsukai.

- **Minamoto:** Anello Attivo: ARIA; Anello Passivo: FUOCO;
- **Asuka:** Anello Attivo: FUOCO; Anello Passivo: ARIA;
- **Tachibana:** Anello Attivo: ACQUA; Anello Passivo: TERRA;
- **Uesugi:** Anello Attivo: TERRA; Anello Passivo: ACQUA;
- **Minamoto:** Anello Attivo: VUOTO; Anello Passivo: VUOTO;

**Sopravvivenza:** Questa abilità viene utilizzata sopravvivere in ambienti ostili e permette di interpretare e

seguire le tracce.  
Anello Attivo: FUOCO  
Anello Passivo: ARIA

**Abilità nelle armi:** prendendo questa abilità, è necessario scegliere una categoria di armi per la quale si possiede un addestramento base, che ne consente l'utilizzo senza penalità. Di seguito troverete elencate le varie categorie:

- **Armi pesanti:** Tetsubo, Masakari, Ono, Dai tsuchi.
- **Kenjutsu:** Katana, Wakizashi, Nodachi, Tessen, Ninja-to, Bokken.
- **Coltelli:** Aiguchi, Tanto, Jitte, Sai.
- **Archi:** Daikyu (arco da cavaliere), Hankyu (arco corto), Yumi (arco lungo).
- **Armi a distanza ninja:** Cerbottana, Shuriken.
- **Armi ad asta:** Biento, Nage-yari, Naginata, Yari, Nagamaki.
- **Armi da paesano:** Kama, Kumade, Parangu.
- **Staffe e bastoni:** Bo, Jo, Nunchaku, Mchi-kanshisha, Bastone a 3 pezzi.

## GLOSSARIO DELLE CHIAMATE

### Chiamate Comuni

**FUORI GIOCO (braccio teso, alzato sopra la testa con pugno chiuso):** questo segnale indica che il giocatore è fuori gioco e deve essere ignorato.

**INVISIBILITA' (braccio teso alzato sopra la testa con pugno chiuso e dito indice alzato):** questo segnale indica che il personaggio è invisibile, di conseguenza tutti i personaggi nella zona di influenza della chiamata dovranno fingere di non vederlo, il personaggio invisibile rimane udibile.

**NASCONDERSI (braccia incrociate sul petto con la mano destra con 1-5 dita alzate):** indica che il personaggio sta usando l'abilità "Nascondersi" il numero di dita alzate nella mano destra segnala il livello d'abilità del personaggio. L'abilità è inefficace se il personaggio non è coperto per almeno 3/4 della sua intera figura.

**OK (pollice rivolto verso l'alto e pugno chiuso):** questa chiamata serve ad indicare che quello che sta accadendo in gioco, nonostante possa sembrare strano, è corretto. Chi vede questa chiamata prende per buono ciò che sta succedendo anche se non ne capisce il perché ed asseconda gli eventi, una volta terminata la fase attiva di gioco potrà chiedere spiegazioni fuori gioco ad un arbitro o ad un giocatore informato sui fatti.

**USO ABILITA' (mano alzata con 1-5 dita in evidenza):** Questo segnale indica che il giocatore sta usando un'abilità, il numero di dita alzate rappresenta il livello d'abilità del personaggio.

### Chiamate dell'Arbitro

**AGIRE:** da inizio alla sessione di gioco o la fa riprendere dopo la chiamata BLOCCA o FINE SESSIONE ATTIVO.

**BLOCCA:** questa chiamata sospende il gioco, chi si trova nell'area di influenza della chiamata deve rimanere nel punto esatto in cui si trova. Non è possibile compiere alcuna azione di gioco fino a quando non viene effettuata la chiamata AGIRE.

**BLOCCA ATTIVO:** i personaggi possono parlare, spostarsi e agire, ma non possono allontanarsi dalla zona in cui si trovano. I personaggi non giocanti devono recarsi dal master per eventuali istruzioni di gioco. In questa condizione le quest sono sospese. BLOCCA ATTIVO termina con la chiamata AGIRE.

**CIECO:** Chi è bersaglio di questa chiamata deve immediatamente chiudere gli occhi fino alla chiamata NO CIECO. Tale chiamata può essere usata per nascondere i preparativi di un incontro o per simulare degli effetti di gioco come ad esempio una forte luce accecante.

**FINE SESSIONE:** questa chiamata dichiara conclusa una sessione di gioco.

**FINE SESSIONE ATTIVO:** questa chiamata è riservata a sessioni che si articolano in più giorni di gioco e dichiara concluse tutte le quest della giornata, tuttavia permette ai giocatori di continuare a giocare i personaggi fino al successivo AGIRE. Durante il FINE SESSIONE ATTIVO non saranno dichiarate nuove quest, non ci saranno personaggi non giocanti attivi e gli arbitri non vigileranno sullo svolgersi del gioco, i giocatori dovranno gestire il gioco in autonomia. I giocatori che non vogliono partecipare al FINE SESSIONE ATTIVO possono uscire dall'area di gioco fino al successivo AGIRE. Se necessario, ogni contenzioso legato all'applicazione delle regole durante questa chiamata potrà essere sciolto dagli arbitri.

### **Chiamate di Pericolo**

**PERICOLO:** questa chiamata si attua nel caso in cui un giocatore si stia inavvertitamente esponendo a qualche pericolo. Ha gli effetti di un BLOCCA e dura il tempo necessario al superamento della situazione di pericolo.

**UOMO A TERRA:** questa chiamata ferma il gioco nel caso in cui un giocatore si sia fatto male e consente ai presenti di effettuare le prime operazioni di soccorso. Nel caso che non ci siano conseguenze gravi, ogni giocatore torna velocemente alla propria posizione in attesa del comando AGIRE.

### **Chiamate di Gioco**

**A TERRA:** chi subisce questa chiamata deve appoggiare prima il sedere e poi la schiena per terra, fatto questo potrà nuovamente rialzarsi e continuare a combattere. Durante la caduta il giocatore è completamente inerme, questo significa che non può né combattere né pararsi dai colpi dei nemici. Una volta appoggiata la schiena a terra il giocatore potrà nuovamente iniziare a parare o ad attaccare.

**ASSORDATO:** chi subisce questa chiamata non riesce più a sentire niente qualsiasi suono non viene percepito fino alla fine dell'effetto.

**BERSEKER:** a seguito di questa chiamata il personaggio influenzato dovrà simulare un'ira violenta ed assassina e dovrà attaccare il nemico più vicino. In assenza di nemici, il giocatore potrà attaccare anche personaggi giocanti, non giocanti o i mostri, che non costituiscono un'effettiva minaccia. Durante lo stato di BERSEKER, il personaggio dovrà attaccare al meglio delle sue potenzialità, senza effettuare attivamente parate, senza indietreggiare e senza risparmiare alcun colpo o incantesimo a disposizione.

Nello stato di BERSEKER il giocatore potrà continuare a combattere normalmente anche se le locazioni scendono a zero punti ferita, se però il torso va a 0 punti ferita, si perdono i sensi e si applica il conteggio per dissanguamento o morte che avverrà normalmente.

**CHARME:** chi subisce questa chiamata prova un sentimento di grande amicizia e fiducia verso il chiamante. I rapporti di fiducia ed amicizia con gli altri personaggi rimarranno invariati, ma l'usufruttore della chiamata avrà un privilegio di precedenza sulle proprie necessità. L'effetto della chiamata termina se chi l'ha effettuata attacca chi l'ha subita. Attenzione, essere sotto l'effetto di CHARME non significa che chi sta subendo la chiamata è al servizio dell'usufruttore della stessa, il charmato mantiene la propria autonomia di gioco.

**COMANDO:** chi la subisce questa chiamata deve ubbidire nel miglior modo possibile al comando ricevuto. Il comando deve essere composto al massimo da 5 parole, deve sottintendere una sola azione e non può essere un ordine suicida. Il comando deve essere chiaro ed inequivocabile, altrimenti il giocatore potrà interpretarlo come meglio crede.

**CONFUSIONE:** chi è sotto l'effetto di questa chiamata non riesce a distinguere chi gli è amico da chi gli è nemico e si trova in uno stato confusionale. In caso di combattimento non è in grado di riconoscere gli amici e considera tutti nemici, attaccando sempre il più vicino al meglio delle proprie capacità, sia di combattimento che magiche.

**POSSEDERE:** questa chiama permette a chi l'ha effettuata di controllare chi è stato posseduto. Anche se l'ordine viene dato a voce va considerato come se fosse stato impartito telepaticamente.

**CURA:** insieme a questa chiamata si dichiara anche il numero di punti ferita che vengono curati. I punti ferita curati devono essere distribuiti in modo omogeneo in tutte le locazioni che non sono al loro massimale.

**DISARMA:** Durante il combattimento corpo a corpo, se un colpo va a segno su un braccio che impugna un arma, può essere effettuata la chiamata DISARMA. A seguito della chiamata il bersaglio deve immediatamente lasciare cadere a terra l'arma impugnata. Chi subisce la chiamata DISARMA può riprendere l'arma non appena questa tocca terra.

**DISSOLVI:** Chi subisce questa chiamata perde tutti gli incantesimi attivi su di se. Per incantesimi attivi s'intendono solo quelli con durata diversa da istantanea. Gli oggetti risvegliati o con poteri speciali non ne sono affetti, ma gli incantesimi e gli effetti non permanenti scaturiti da questi si.

**DISTRIBUZIONE:** Le ferite della vittima vengono equamente ripartite in tutte e cinque le locazioni corporee. Prendere il totale PF rimasti al personaggio, dividerlo per cinque ed assegnarlo alle locazioni corporee, l'eccedente viene ridistribuito a piacere, dando massimo 1 PF per locazione.

**RISUCCHIO:** chi subisce questa chiamata perde un numero di punti ferita pari al valore dichiarato, questi punti ferita perduti vanno aggiunti a quelli di chi utilizza la chiamata e vengono ridistribuiti omogeneamente nelle locazioni danneggiate. Di solito viene usata da mostri o personaggi potenti, ma potrebbe anche essere usata dagli arbitri per punire chi bara o chi colpisce in maniera scorretta con le armi.

**FURTIVO:** con questa chiamata si dichiara il valore di danno effettuato. Il colpo deve essere inferto alle spalle del bersaglio. Dopo il primo colpo FURTIVO andato a segno, il bersaglio sarà conscio del pericolo e non potrà più subire la chiamata fino al termine dello scontro (salvo casi particolari quale la scuola Bushi Asuka). Per applicare correttamente la chiamata FURTIVO si deve dichiarare il normale danno dell'arma seguito dalla chiamata FURTIVO e dai danni aggiuntivi. Chi è immune a questa chiamata non subisce i danni da FURTIVO.

**INTRALCIA:** chi subisce questa chiamata deve rimanere fermo dove si trova. Può agire, combattere e parlare, ma non può muoversi.

**AREA:** questa chiamata serve a delimitare un'area d'effetto. Chi effettua la chiamata apre le braccia formando un angolo inferiore o uguale a 90° e l'area viene delimitata dal prolungamento ideale delle braccia per un'estensione di 15 passi. La chiamata "AREA" è sempre legata ad una chiamata di danno o di effetto, chi si trova nell'area delimitata dalla chiamata subisce i danni o l'effetto dichiarato.

**MORTE:** manda istantaneamente a zero punti ferita tutte le locazioni del personaggio. Il bersaglio segue le regole di sanguinamento, ma non muore sul colpo.

**MUTO:** la creatura bersaglio non è in grado di proferire alcuna parola o suono. Chi è sotto l'effetto di tale chiamata non può lanciare incantesimi di alcun tipo.

**NO EFFETTO:** questa chiamata deve essere usata quando un'altra chiamata di cui si è bersaglio non ci causa alcun effetto.

**OBLIO:** Chi subisce questa chiamata dimentica tutto ciò che è successo nei 5 minuti precedenti a partire dalla chiamata stessa.

**OCCHIO PER OCCHIO:** Chi effettua questa chiamata infligge all'avversario un danno pari a quello subito precedentemente.

**PARALISI :** Il bersaglio deve rimanere immobile e non può compiere nessuna azione per l'intera durata della chiamata. Subisce danni ed è cosciente di quanto lo circonda. Se una gamba o il torso viene ridotto a zero, cade a terra e lì mantiene la sua immobilità.

**PAURA:** chi subisce questa chiamata prova terrore nei confronti di chi l'ha dichiarata e deve cercare di fuggire. Una volta fuori dalla portata visiva del dichiarante gli effetti di PAURA cessano.

**REPULSIONE:** tutti coloro che subiscono questa chiamata devono allontanarsi di almeno 10 passi dall'usufruttore (salvo impedimenti), fino alla fine dell'effetto.

**RESPINGI:** coloro che subiscono questa chiamata vengono respinti di almeno 5 passi da chi ha effettuato la chiamata (salvo impedimenti), dopo di che possono riavvicinarsi normalmente.

**RIFLETTI:** questa chiamata può essere effettuata solo dal bersaglio di un danno. Tale danno si applica su chi l'ha lanciato, anziché su chi dovrebbe subirlo. In caso di danni ad area RIFLETTI influisce solo su chi ha effettuato il danno e su chi ha dichiarato RIFLETTI.

**ROTTO:** questa chiamata dichiara la rottura di un oggetto, questo non può essere utilizzato finché non viene riparato. Gli oggetti risvegliati sono immuni a questa chiamata.

**SEDOTTO:** il bersaglio della chiamata prova improvvisamente attrazione per chi l'ha dichiarata. Gli effetti di tale attrazione devono essere valutati coerentemente alla situazione di gioco. Questa chiamata ha effetto solo su creature della stessa razza, o razze affini.

**SVENTRA:** La chiamata sottintende un colpo che non può essere parato. Con questa chiamata si applicano gli effetti della chiamata FRANTUMA e qualora il colpo venga parato, i danni si ripercuotono sull'arto che reggeva l'arma.

**SONNO:** il bersaglio di questa chiamata si addormenta all'istante e si sveglierà soltanto se gli verranno

inflitti dei danni, ma anche in questo caso occorreranno almeno 10 secondi affinché il bersaglio si svegli completamente. In alternativa il risveglio avverrà naturalmente al termine della durata prevista dalla chiamata.

**SPECIALE:** questa chiamata dichiarata a seguito di un'altra, impedisce l'uso della chiamata NO EFFETTO.

**TERRORE:** questa chiamata è la versione più potente della chiamata PAURA. Chi subisce la chiamata TERRORE deve simulare tremito per circa 10 secondi per poi scappare come in preda alla chiamata PAURA. Durante i 10 secondi di tremito il personaggio non potrà difendersi, ma dopo che avrà subito almeno un danno potrà comportarsi come se fosse in preda alla chiamata PAURA.

**PENETRA:** questa chiamata, associata ad un danno, permette di ignorare l'assorbimento dato da un'armatura (viene considerata armatura anche l'assorbimento dei mostri), ma non quello donato da abilità speciali o da incantesimi.

**FRANTUMA:** questa chiamata è abbinata ad un danno, se colpisce una locazione corporea frantuma tale locazione che diventa così inutilizzabile. Le ossa di tale locazione si considerano rotte, e restano tali finché non si riceve un incantesimo di cura. La frattura non comporta danni aggiuntivi. Ad una locazione fratturata si applicano le stesse limitazioni di una locazione a zero punti ferita.

**VELENO:** questa chiamata si dichiara con il relativo danno da veleno e può essere dichiarata dopo la dichiarazione dei punti ferita di un attacco andato a segno. Se abbinata ad un danno questo si considera causato da veleno. Chi è immune a questa chiamata non subisce nessun danno.