

Legend of the Five Rings

Przydatnik Gracza






Podstawowe sposoby użycia ✨

Dowolny	✨	Jeżeli oblałeś test orientujesz się jaka jest najłatwiejsza droga do zdania tego testu (Podejście i Umiejętność)
	✨+	Usuń 1 punkt Konflikту (<i>Strife</i>) z tego testu za każde wydane ✨
	✨✨	Zapewnij Pomoc następnej postaci podejmującej podobnie zadanie
	✨	Poznaj Wadę i obecny poziom Napięcia (<i>Strife</i>) innej postaci w scenie.
	✨+	Działaj subtelnie, nie przyciągając niechcianej uwagi. Dodatkowe ✨ pozwolą Ci działać jeszcze subtelniej.
	✨✨	Zauważ interesujący detal u innej postaci w scenie (wadę/zaletę) lub za zgodą MG dołóż dodatkowy detal do NPCa
	✨	Uspokój inną postać w scenie, usuwa ona 2 punkty Napięcia (<i>Strife</i>)
	✨+	Działaj uważnie by zminimalizować konsekwencje porażki lub te ze strony niebezpieczeństw. Dodatkowe ✨ uczynią twoje działania jeszcze bezpieczniejszym.
	✨✨	Nagle przypominasz sobie o czymś ważnym. Za zgodą MG dołóż do sceny przygotowaną wcześniej drobną akcją bądź przedmiot.
	✨	Wytrąć z równowagi inną postać w scenie swoim działaniem, otrzymuje ona 2 punkty Napięcia (<i>Strife</i>)
	✨+	Wykonaj akcję wyjątkowo spektakularnie, przyciągając uwagę do siebie. Dodatkowe ✨ uczynią akcję jeszcze spektakularniejszą.
	✨✨	Zauważ coś dziwnego lub nie na miejscu w scenie co nie jest związane z akcją. Za zgodą MG możesz dołożyć do sceny coś co jest nie na miejscu. Na przykład brak butów sugerujący nieobecność właściciela
	✨	Usuń 2 punkty Napięcia (<i>Strife</i>).
	✨+	Wykonaj zadanie sprawniej, szybciej lub oszczędniej niż zakładałeś. Wydanie dodatkowych ✨ pozwolą zaoszczędzić jeszcze więcej czasu i materiałów.
	✨✨	Zauważ interesujący detal otoczenia nie związany z rzutem. Za zgodą MG dołóż do sceny fragment terenu lub obiekt.
	✨	Wybierz krąg niebędący Pustką. Następny test związany z tym kręgiem będzie miał PT zmniejszone o 1 .
	✨+	Poczuj chłód na skórze, zauważ nagłą ciszę lub inne oznaki niewytłumaczalnego jeżeli w scenie jest zakłócenie natury duchowej. Dodatkowe ✨ pozwolą Ci dokładniej namierzyć źródło zakłócenia
	✨✨	Uzyskaj wejrzenie w duchową naturę wszechświata albo własnego serca. Za zgodą MG dołóż do sceny fakt o swojej postaci, który wcześniej się nie pojawił, ale może wpłynąć na obecną sytuację.

Podstawowe sposoby użycia ✨ w konfrontacji

	✨	Dodaj zatrzymywaną ■ ustawioną na ✨ do twojego następnego testu walki
	✨+	W trakcie testu akcji typu Ruch (<i>Movement</i>) porusz się o dodatkowy Zasięg za każde wydane ✨.
	✨✨	Podnieś o 2 PT następnego testu Sztuk Walki [Dystans] (<i>Martial Arts [Ranged]</i>) wykonywanego przeciw Tobie. Efekt trwa do początku następnej rundy.
	✨	W trakcie akcji Ruchu (<i>Movement</i>) zignoruj jedną cechę terenu .
	✨+	Zredukuj stopień następnego trafienia krytycznego przeciwko Tobie o liczbę wydanych ✨. Efekt trwa do początku twojej następnej tury.
	✨✨	Jedna z twoich Wad nie działa do początku następnej rundy
	✨	Wybierz inną postać w scenie. Podnieś o 1 PT jej następnego testu o ile to nie ty jesteś jego celem.
	✨+	Podczas twojego testu Ataku podnieś PT testu obronnego przeciw trafieniu krytycznemu o 1 za każde wydane w tym celu ✨.
	✨✨	Inne postacie muszą wziąć 2 punkty Napięcia (<i>Strife</i>) jeżeli chcą podjąć akcję Ataku lub Intrygi aż do początku twojej następnej tury
	✨	Usuń 1 punkt Zmęczenia (<i>Fatigue</i>).
	✨+	Podczas testu Ataku zignoruj jeden punkt odporności fizycznej za każde wydane ✨.
	✨✨	Przesuń się o dodatkowy Zasięg .
	✨	Podczas kolejnej akcji Ataku zignoruj jedną z cech terenu . Efekt trwa do końca twojej następnej tury.
	✨+	Wykonując akcję Wsparcia (<i>Support</i>) podnieś swoją Inicjatywę o 1 za każde wydane ✨.
	✨✨	Ignoruj efekty jednego Stanu (<i>Condition</i>) aż do końca Twojej następnej tury.

Sposoby użycia ✨ w testach Inicjatywy




	✨	Znajdź słabość przeciwnika. Poznaj jedną z jego Wad .
	✨	Wybierz wadę innej postaci. Nie działa ona w tej scenie.
	✨	Użyj Skupienia (<i>Focus</i>) zamiast Czużności (<i>Vigilance</i>) nawet gdy jesteś zaskoczony.
	✨	Zauważ wszystkie cechy terenu w scenie.
	✨	Wyczuź czy w scenie jest istota z cechą Nienaturalny (<i>Otherworldly</i>).

Podstawowe sposoby użycia ✨

	Artysta ✨	Jeżeli Ci się udało dodaj cechę Olśniewający (<i>Resplendent</i>) albo Finezyjna (<i>Subtle</i>) ulepszanemu przedmiotowi.
	Uczony ✨	Dowiedz się czegoś o człowieku, który stworzył lub używał przedmiot, który badasz (jego Wade/Zaletę) lub okoliczności jego używania, bądź stworzenia
	Dyplomata ✨	Dowiedz się czy Honor, Chwała lub Status postaci jest większy, mniejszy czy porównywalny z Twoim.
	Kupiec ✨	Przekonaj kupującego, aby zapłacił 10% więcej niż zamierzał
	Artysta ✨	Jeżeli Ci się udało dodaj cechę Wytrzymały (<i>Durable</i>) przedmiotowi, który odnawiasz.
	Uczony ✨	Przypomnij sobie miejsce w którym możesz dowiedzieć się więcej o tym co próbowałaś sobie przypomnieć.
	Dyplomata ✨	Podnieś o 1 PT następnego testu umiejętności dyplomatycznych (<i>Social</i>) innej postaci.
	Kupiec ✨	Obniż o 1 PT następnego testu przy użyciu tej samej umiejętności, którą właśnie testowałaś. Efekt trwa do końca sceny.
	Artysta ✨	Jeżeli Ci się udało, stworzyłeś również dodatkowy egzemplarz twórego przedmiotu.
	Uczony ✨	Przewidujesz motywacje lub pragnienia postaci w scenie.
	Dyplomata ✨	Obniż o 1 PT następnego testu umiejętności dyplomatycznych (<i>Social</i>). Efekt trwa do końca sceny.
	Kupiec ✨	Nietypowa Inspiracja! Dodaj zatrzymywaną kostkę ■ z symbolem ✨ do swojego następnego rzutu przy użyciu innej umiejętności.
	Artysta ✨	Dodaj zatrzymywaną kostkę ■ z symbolem ✨ do swojego następnego rzutu na umiejętności artystyczne (<i>Artisan</i>). Efekt trwa do końca sesji.
	Uczony ✨	Zauważ unikalną cechę, aspekt lub zdolność tego co badasz.
	Dyplomata ✨	Dodaj zatrzymywaną kostkę ■ z symbolem ✨ do swojego następnego rzutu na umiejętności dyplomatyczne (<i>Social</i>). Efekt trwa do końca sesji.
	Kupiec ✨	Przekonaj sprzedawcę aby obniżył cenę zakupu o 10%.
	Artysta ✨	Obniż o 1 PT następnego testu przy użyciu przedmiotu, który ze sobą zestroiłeś
	Uczony ✨	Wycuj czy na obecnej ściece działań dowiesz się czegoś przydatnego.
	Dyplomata ✨	Rozeznaj się jaki cel ma inna postać w scenie.
Kupiec ✨	Zredukuj efekty (w tym fizyczne ślady) swoich działań do minimum.	

2018. Dziwaczny Blog Jaxy w oparciu o 5 edycję **Legandy Pięciu Kręgów**,
Wszystkie prawa należą do **Fantasy Flight Games**.
Przydatnik to pomoc dla graczy, mających problemy z językiem angielskim

Wydawanie ✨ w trakcie sceny wytchnienia

	✨+	Dowiedz się jakiegoś detalu o kimś z drużyny (takiego jak jego wada czy zaleta) za każdy wydany ✨.
	✨✨	Przeprowadź jakąś czynność w scenie wytchnienia tak by nikt z drużyny się nie dowiedział.
	✨+	Inna postać z drużyny usuwa 1 punkt Zmęczenia (<i>Fatigue</i>) lub Napięcia (<i>Strife</i>) za każde wydane przez Ciebie ✨.
	✨✨	Zapamiętaj jakiś szczegół w trakcie czynności wykonywanej w trakcie sceny wytchnienia by potem przywołać go bez testu.
	✨+	Asystuj innej postaci z drużyny za każde wydane ✨ przy ich następnej czynności w scenie wytchnienia.
	✨✨	Napełnij innych członków drużyny wigorem, dzięki któremu mogą podjąć jeszcze jedną czynność w trakcie sceny wytchnienia.
	✨+	Usuń 1 punkt Zmęczenia (<i>Fatigue</i>) lub Napięcia (<i>Strife</i>) za każde wydane ✨.
	✨✨	Zdobądź nowego przyjaciela w scenie wytchnienia
	✨+	Zachowaj jedną lub więcej (do poziomu umiejętności) odrzuconych kości z testu wykonanego w trakcie sceny wytchnienia - dodaj je jako zatrzymywane kostki do następnego testu tej samej umiejętności
	✨✨	W trakcie wykonania czynności w scenie wytchnienia masz wizję przyszłości.

Wydawanie i zyskiwanie punktów Pustki

Wydawanie Pustki	Chwytaj dzień! Dodaj, przed rzutem jedną zatrzymywaną ■.
	Miażdżące parowanie. Poświęcenie broni, by nie otrzymać krytycznego trafienia.
	Techniki i zdolności wymagające wydania punktu Pustki
	Odzyskanie przytomności i pozbycie się stanu Nieprzytomny (<i>Unconscious</i>)
Odzyskiwanie Pustki	Przyjęcie trafienia krytycznego zamiast utraty zmęczenia
	po nieudanym teście z użyciem Przeciwności (<i>Adversity</i>),
	gdy działają Lęki (<i>Anxiety</i>), działa raz na scenę
	Po wybraniu i rozegraniu zaproponowanej przez MG (lub przez samego gracza) Komplikacji
Po zabiciu pierwszego przeciwnika gdy jesteś Rozjuszony (<i>Enraged</i>)	
Po tym jak MG ukryje przed graczem PT testu.	
Gdy przeciwnik odmówi przyjęcia wyzwania na pojedynek w trakcie Starcia lub Bitwy	

Mechaniczny aspekt wad i zalet

Przymioty	Distinctions	Przerzucić 2 kości w teście związanym z zaletą
Pasje	Passions	Usuń 3 punktu Napięcia
Ograniczenia	Adversities	Przerzucić 2 sukcesy. W wypadku porażki zostaje Punkt Pustki
Lęki	Anxieties	Weź 3 punkty napięcia. Jeżeli to pierwszy raz w scenie, weź Punkt Pustki

Odwracanie wad i zalet

Odwracanie zalet	Gdy zaletę postaci da się logicznie wykorzystać jako wadę, Przymiot staje się Ograniczeniem, Pasja - Lękiem a gracz dostaje Punkt Pustki .
Przejęcie zalety	Gdy znaną zaletę przeciwnika się logicznie wykorzystać jako wadę, Przymiot staje się Ograniczeniem, Pasja - Lękiem a gracz wydaje Punkt Pustki .
Odwracanie wady	Gdy wadę postaci da się logicznie wykorzystać jako zaletę, Ograniczenie staje się Przymiotem, Lęk Pasją, a gracz wydaje Punkt Pustki .
Wykorzystanie wady	Gdy znaną wadę przeciwnika się logicznie wykorzystać jako zaletę dla testu wykonywanego przez gracza, Ograniczenie staje się Przymiotem, Lęk Pasją a gracz wydaje Punkt Pustki .

Przykłady Odstonięcia się

Nagięcie zasad	Postać robi coś sprzecznego z jej wychowaniem, przysięgami i zasadami by osiągnąć to czego potrzebuje. Może dzięki temu skorzystać z drogi o której w normalnych warunkach nigdy by nie pomyślał. Poświęcasz też Honor równy poziomowi Honoru (lub więcej)
Odstonienie słabości	Postać odślania swoją słabość (często powiązaną z Wadą postaci) wystawiają się na atak lub intrygę wrogich sobie sił. Następny atak wykonany przez wroga ma PT o 1 mniejsze.
Honorowe wyzwanie	Jesteś zmuszony wyzwać kogoś na pojedynek.
Nieodpowiedni wybuch	Robisz coś co jest potwornym złamaniem etykiety, szokiem dla zebranych. Korzystasz z zabronionych argumentów lub wyjawiasz coś co społeczeństwo woli ukrywać. Poświęcasz też Chwałę równą poziomowi Chwały (lub więcej)
Paniczna ucieczka	Starasz się jak najszybciej opuścić scenę i zwyczajnie bierzesz nogi za pas. Jeżeli doprowadza to do ucieczki z pola walki (take dyplomatycznej) tracisz Honor lub Chwałę, a czasem jedno i drugie.
Wściekłość	Niektórzy nie są w stanie powstrzymać wściekłości. Odstonięcie się z tej strony może prowadzić do ataku na niewinnego obserwatora lub zniszczenia cennego przedmiotu. Wybuch przekracza granice etykiety i wychowania, zwykle kosztuje Cie Honor albo Chwałę, albo jedno i drugie.

Cechy broni i pancerzy

Ceremonialna Ceremonial	Gdy używasz przedmiotu z tą cechą obniż o 1 PT by przekonać innych o swojej tożsamości lub tożsamości kogoś kogo udajesz. Na koniec sceny jeżeli używasz przedmiotu należącego do kogoś o wyższym statusie bez pozwolenia - odejmij 3 Honoru .
Ukryta Concealable	Przedmiot z tą cechą jest traktowany jako ukryty, aby go zauważyć trzeba zdać test Stylizacji (Powietrze) lub Kowalstwa (Powietrze) o PT 3. Dodatkowo jako część jednej Akcji Atak możesz wyciągnąć ukrytą broń i nią zaatakować.
Obciążająca Cumbersome	Nosząc przedmioty z tą cechą zwiększ o 1 PT Akcji związanych z Ruchem , lub PT testu Ataku jeżeli w tej turze się poruszałeś.
Uszkodzona Damaged	Podnieś o 1 PT testów wykonywanych przy pomocy broni lub narzędzia z tą cechą. Odporności pancerzy z cechą uszkodzony są o 2 mniejsze.
Zniszczona Destroyed	Przedmiot nie nadaje się do użytku
Wytrzymała Durable	Jeżeli przedmiot miałby otrzymać cechę Uszkodzony traci zamiast tego cechę Wytrzymała (dodatkowy poziom trwałości przedmiotu)
Zakazana Forbidden	Na końcu sceny z otwartym użyciem przedmiotu z tą cechą tracisz 3 punkty Chwały .
Zwyczajna Mundane	Przedmioty te są akceptowalną społecznie bronią.
Wymagająca przygotowania Prepare	Przedmiot z tą cechą trzeba przeładować (poświęcić akcję Wsparcia) by znów nadawać się do użytku.
Ostra Razor-edge	Broń z tą cechą wywołuje Krwawienie (Bleeding) na niektórych trafieniach krytycznych. Jeżeli obrażenia zadane tą bronią zostaną zredukowane do 0, otrzymuje ona cechę Uszkodzona . ☼+: podnieś poziom trafienia krytycznego zadanego bronią z tą cechą o 1 za każde wydane ☼
Olśniewająca Resplendent	Jeżeli nosząc przedmiot z tą cechą miałbyś otrzymać punkty Chwały , otrzymujesz o 1 więcej.
Czcigodna Sacred	Ignoruje odporność fizyczną istot z cechą Nienaturalny (Otherworldly) . Istoty z cechą Nienaturalny mają podniesione o 1 PT wszelkich testów ataku przeciw posiadaczowi przedmiotu z tą cechą. Jeżeli posiadacz miałby otrzymać stan Przeklęty (Afflicted) może zamiast tego obciążyć przedmiot cechą Uszkodzony .
Unieruchamiająca Snaring	☼+: cel z Czunością (Vigilance) niższą lub równą wydanym ☼ otrzymuje stan Unieruchomiony (Immobilized)
Finezyjna Subtle	Zwiększo o 1 PT testów pozyskiwania informacji na temat przedmiotu z tą cechą.
Przeklęta Unholy	Po tym jak postać otrzyma trafienie krytyczne bronią z tą cechą lub na koniec sceny w której używała takiego przedmiotu otrzymuje stan Przeklęty . Ignoruje odporność fizyczną istot z cechą Nienaturalny (Otherworldly) .
Wojenna Wargear	Jeżeli postać miałaby otrzymać Napięcie (Strife) w wyniku działań kogoś z przedmiotem z tą cechą otrzymuje go o 1 więcej niż powinna.

CO CHCESZ ZROBIĆ?

NA CZYM MUSISZ SIĘ ZNAĆ?

JAKIEJ METODY UŻYJESZ?

STWORZYĆ DZIEŁO SZTUKI

Umiejętności artystyczne:

- Sztuka nieużytkowa (*Aesthetics - Sztuka*)
- Literatura i poezja (*Coposition - Literatura*)
- Ubrania i stylizacja (*Design - Stylizacja*)
- Pancerze i broń (*Smithing - Kowalstwo*)

Podejścia artystyczne:

- **udoskonal** przedmiot by był lepszy (*Powietrze*)
- **napraw** przedmiot by działał (*Ziemia*)
- **stwórz** przedmiot z surowych materiałów (*Ogień*)
- **przystosuj** przedmiot do innego zastosowania (*Woda*)
- **dostrój** do siebie przedmiot (*Pustka*)

WPLYNAĆ NA OSOBĘ

Umiejętności dworskie:

- Jak pokazać swój autorytet, zwłaszcza wobec ludzi o niższym statusie (*Command - Dowodzenie*)
- Jak komunikować się formalnie zwłaszcza wobec tych o wyższym statusie (*Courtesy - Uprzejmość*)
- Jak dyskutować i grać w towarzystwie (*Games - Gry*)
- Jak komunikować się i wpływać na widownię (*Performance - Występy*)

Podejścia dworskie:

- **oszukaj** ich tak by uwierzyli w to co chcesz (*Powietrze*)
- **przekonaj** ich na podstawie faktów i żelaznej logiki (*Ziemia*)
- **pobudź** ich do działania w oparciu o emocje i pragnienia (*Ogień*)
- **oczaruj** ich by Cię polubili (*Woda*)
- **oświeć** by zrozumieli podstawowe prawdy (*Pustka*)

DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ

Umiejętności uczone:

- Obecne wydarzenia, trendy historyczne i etykieta (*Culture - Kultura*)
- Prawo, biurokracja, rangi i stanowiska (*Government - Biurokracja*)
- Zdowie, rany, choroby, natura (*Medicine - Medycyna*)
- Psychologia, emocje i motywacje (*Sentiment - Przenikliwość*)
- Krainy Duchów, mistyczne istoty i wydarzenia oraz rytuały religijne (*Theology - Teologia*)

Podejścia uczone:

- **zbadać** specyficzne elementy by uzyskać detale (*Powietrze*)
- **przypomnij** sobie coś czego gdzieś się nauczyłeś (*Ziemia*)
- **przemyśl** możliwości (*Ogień*)
- **obserwuj** otoczenie by uzyskać więcej wskazówek (*Woda*)
- **wyczuć** instynktownie lub miej przeczucie (*Pustka*)

POKONAĆ PRZECIWNIKA LUB WYZWANIE

Umiejętności wojenne:

- Popisy sprawności i opieranie się krzywdzie (*Fitness - Sprawność*)
- Broń do walki w zwarciu (*Martial Arts [Melee] - Sztuki walki [Broń]*)
- Walka na dystans (*Martial Arts [Ranged] - Sztuki walki [Dystans]*)
- Walka gołymi pięściami lub bronią improwizowaną (*Martial Arts [Unarmed] - Sztuki walki [Wręcz]*)
- Wewnętrzne mistrzostwo, kontrolowanie strachu, gniewu i nienawiści (*Meditation - Medytacja*)
- Walka przy użyciu oddziałów lub całych armii (*Tactics - Taktyka*)

Podejścia wojenne:

- **zmyl** przeciwnika by zwabić go na słabszą pozycję (*Powietrze*)
- **wytrwaj** przeciw przeważającej sile by ją zmęczyć (*Ziemia*)
- **zmiażdż** wroga szybkim wybuchem energii (*Ogień*)
- **przemieść** siłę wroga tak by działała przeciw niemu (*Woda*)
- **poświęć** by wróg wygrał potyczkę, a ty byś mógł wygrać wojnę (*Pustka*)

UZYSKAĆ ŚRODKI LUB WYKONAĆ PRACĘ

Umiejętności rzemieślnicze:

- Handel i spekulacja (*Commerce - Handel*)
- Rolnictwo, konstruowanie, produkcja (*Labor - Praca*)
- Żeglarsstwo i życie na oceanie (*Seafaring - Żegluga*)
- Organizacje przestępcze i przestępcze czyny (*Skulduggery - Szelmowstwo*)
- Życie poza granicami cywilizacji (*Survival - Przetrvanie*)

Podejścia rzemieślnicze:

- **naciągnij** kogoś by mieć coś za nic (*Powietrze*)
- **wytwórz** coś poprzez ciężką pracę (*Ziemia*)
- **ulepsz** sposób otrzymania tego co chcesz (*Ogień*)
- **wymień** jedną pracę na inną (*Woda*)
- **bądź** w swoim otoczeniu bez zaburzania go (*Pustka*)



Powietrze



Ziemia



Ogień



Woda



Pustka

Współczucie (Jin)

Cnota klanu	Jednorożec	
Słabość klanu	Lew	
Czyn niegodny	<i>Małe</i>	Słowna okrucieństwo wobec obcego, łatwe do powstrzymania cierpienie, znęcanie się nad zwierzętami
	<i>Poważne</i>	Słowne okrucieństwo wobec przyjaciela, fizyczne skrzywdzenie kogoś dla samej tylko chęci zemsty, pozwolenie na śmierć sojusznika bez próby ratowania go.
	<i>Ogromne</i>	Morderstwo kogoś o niższym statusie z zimną krwią, fizyczne znęcanie się nad kimś dla zabawy.
Czyn godny	<i>Małe</i>	Danie komuś przydatnego przedmiotu, spędzenie dwóch lub więcej scen wytchnienia pomagając przyjacielowi, zajęcie się ranami wroga po bitwie.
	<i>Poważne</i>	Oddanie szansy na 6 lub więcej chwały komuś innemu, ocalenie komuś życia wiedząc, że to sprowadzi na Ciebie kłopoty
	<i>Ogromne</i>	Oddanie niezastępowalnego przedmiotu, wykonanie niebezpiecznego, heroicznego zadania dla kogoś kto nie może się odwdzięczyć

Odwaga (Yu)

Cnota klanu	Krab, Modliszka	
Słabość klanu	Żuraw	
Czyn niegodny	<i>Małe</i>	Pozwolenie by strach wpłynął na działania, wycofanie się z przegranej bitwy by chronić swego pana.
	<i>Poważne</i>	Pozwolenie by strach całkowicie przejął kontrolę, ucieczka by ratować własną skórę
	<i>Ogromne</i>	Popętnienie okropnego czynu ze strachu, poświęcenie kogoś by się uratować
Czyn godny	<i>Małe</i>	Odmowa wycofania się ze starcia z uzbrojonym przeciwnikiem jeżeli samemu jesteś bezbronny, przyjęcie wyzwania od kogoś o kim wiadomo, że jest lepszym wojownikiem
	<i>Poważne</i>	Samotne przeciwstawienie się nadnaturalnemu wrogowi, powstrzymanie kompana przed ogromnym uchybieniem, przyjęcie ciosu krytycznego o stopniu 8 lub mniej za swojego pana
	<i>Ogromne</i>	Powstrzymanie swego pana przed poważnym lub ogromnym uchybieniem, przyjęcie ciosu krytycznego o stopniu większym niż 8 za swojego pana

Uprzejmość (Rei)

Cnota klanu	Żuraw	
Słabość klanu	Krab, Żółw	
Czyn niegodny	<i>Małe</i>	Pijaństwo i plugawy język w obecności kogoś o wyższym statusie, pozwolenie, by obraza klanu i rodziny przeszła bez echa
	<i>Poważne</i>	Bezpośrednia obraza kogoś o podobnym lub wyższym statusie, pozwolenie, by obraza sensei, przodków i pana przeszła bez echa
	<i>Ogromne</i>	Bezpośrednia obraza swojego pana
Czyn godny	<i>Małe</i>	Szczerzy komplement wobec wroga, pozwolenie zmęczonemu wrogowi na odpoczynek, pozwolenie komuś o wyższym statusie by pierwszy otrzymał pomoc
	<i>Poważne</i>	Danie bezbronnemu wrogowi broni, albo odłożenie własnej broni by walczyć uczciwie
	<i>Ogromne</i>	Wzięcie do niewoli kogoś o znacznie wyższym statusie bez zabijania go i krzywdzenia

Obowiązek i lojalność (Chugi)

Cnota klanu	Skorpion, Żółw	
Słabość klanu	Smok	
Czyn niegodny	<i>Małe</i>	Odmówienie rozkazowi ochrony interesów swojego pana, świadome przeinaczanie rozkazów swojego pana
	<i>Poważne</i>	Odmówienie wykonania rozkazu swojego pana
	<i>Ogromne</i>	Opuszczenie posterunku i oddanie się pod rozkazy innego pana
Czyn godny	<i>Małe</i>	Odmowa popełnienia aktu nielojalności wobec swojego pana, niezależnie od osobistych odczuć
	<i>Poważne</i>	Odmowa wykonania niesłusznych rozkazów od innego pana
	<i>Ogromne</i>	Śmierć w służbie swojego pana

Honor (Meiyo)

Cnota klanu	Lew	
Słabość klanu	Skorpion, Modliszka	
Czyn niegodny	<i>Małe</i>	Dotknięcie martwego ciała poza polem bitwy, namawianie kogoś do czynów niehonorowych.
	<i>Poważne</i>	Zaniedbanie swych obowiązków dla doczesnych pragnień, zabójstwo w niesprawiedliwym pojedynku
	<i>Ogromne</i>	Odmówienie wykonania seppuku
Czyn godny	<i>Małe</i>	Namówienie kogoś by porzucił niehonorowy plan by Ci pomóc
	<i>Poważne</i>	Negocjowanie celem uniknięcia niesprawiedliwego pojedynku
	<i>Ogromne</i>	Zaproponowanie wypełnienia seppuku w związku z porażką

Sprawiedliwość (Gi)

Cnota klanu	Feniks	
Słabość klanu	Skorpion	
Czyn niegodny	<i>Małe</i>	Współodpowiedzialność lub ukrycie czyjegoś poważnego czynu niegodnego, okłamanie kogoś o równym lub niższym statusie dla własnych celów
	<i>Poważne</i>	Współodpowiedzialność lub ukrycie za czyjegoś ogromnego czynu niegodny, okłamanie kogoś o wyższym statusie dla własnych celów
	<i>Ogromne</i>	zamordowanie kogoś o równym lub wyższym statusie, okłamanie swojego pana dla własnych celów
Czyn godny	<i>Małe</i>	Dostarczenie złych wieści swemu panu bez unikania winy, wzięcie odpowiedzialności za porażkę podwładnego
	<i>Poważne</i>	Rezygnacja ze stanowiska, którego nie możesz już pełnić, wyrzeczenie się roszczeń lub rezygnacja z dużego daru od swojego pana
	<i>Ogromne</i>	Przyznanie się do porażki, której wynikiem jest utrata 9 lub więcej statusu bądź chwały

Szczerłość (Makoto)

Cnota klanu	Smok	
Słabość klanu	Feniks	
Czyn niegodny	<i>Małe</i>	Złamanie słowa wobec kogoś o równym lub niższym statusie, wprowadzenie w błąd przyjaciela
	<i>Poważne</i>	Złamanie słowa wobec kogoś o wyższym statusie, manipulacja kimś dla zabawy
	<i>Ogromne</i>	Oszukiwanie lub manipulowanie swoim panem
Czyn godny	<i>Małe</i>	Publiczne wyjawienie czegoś co nadszarpię twoją reputację (utrata conamniej 3 punktów Chwały)
	<i>Poważne</i>	Szczere i zgodne z prawdą świadectwo wobec sojusznika, wiedząc, że może nadszarpię wasze relacje.
	<i>Ogromne</i>	Utrata 6 lub więcej chwały by wziąć odpowiedzialność za błąd swojego pana

Chwała

Utrata	<i>Małe</i>	Zignorowanie bezpośredniej obelgi, przyznanie się publicznie do kłamstwa, odmówienie przyjęcia prezentu od kogoś o wyższym statusie, utrata starożytnej broni.
	<i>Poważne</i>	Zamordowanie kogoś o niższym statusie, zniknięcie z widoku publicznego na dłużej, nie przybycie na pojedynek, zaatakowanie podającego się wroga
	<i>Ogromne</i>	Zamordowanie kogoś o równym lub wyższym statusie, odmowa wypełnienia seppuku
Zysk	<i>Małe</i>	Otrzymanie daru od kogoś o wyższym statusie, pokonanie przeciwnika o chwale 40+ w pojedynku lub w publicznej rywalizacji, małżeństwo własne lub zaaranżowanie małżeństwa kogoś ze swojej rodziny z kimś o wyższej chwale.
	<i>Poważne</i>	Dowodzenie w zwycięskiej bitwie, pokonanie przeciwnika o chwale 60+ w pojedynku lub w publicznej rywalizacji, pokonanie oni, mahotsukai lub grupy potworów, małżeństwo własne lub zaaranżowanie małżeństwa kogoś ze swojej rodziny z kimś o wyższym statusie.
	<i>Ogromne</i>	pokonanie przeciwnika o chwale 80+ w pojedynku lub w publicznej rywalizacji, zwycięstwo w wojnie, małżeństwo własne lub zaaranżowanie małżeństwa kogoś ze swojej rodziny z kimś z Cesarskich Rodzin

Dodatkowe sposoby użycia ✨ podczas korzystania z inwokacji

	✨✨+	Wybierz dodatkowy cel za każde ✨ wydane w ten sposób.
	✨+	Zasięg techniki jest o 1 większy za każde ✨ wydane w ten sposób
	✨	Zmniejsz PT następnej akcji typu Ruch (<i>Movement</i>) o 1. Efekt trwa do końca twojej następnej tury
	✨✨+	Jeżeli ta technika pozwala by jej celem były inne postacie wybierz dodatkowy cel za każde ✨ wydane w ten sposób
	✨✨+	Jeżeli efekt działa na wszystkie postacie w obszarze wyłącz z jego działania jedną postać za każde ✨ wydane w tym celu
	✨	Podnieś swoją odporność fizyczną o 1. Efekt trwa do początku twojej następnej tury.
	✨+	Jeżeli ta technika pozwala by jej celem były inne postacie wybierz dodatkowy cel za każde ✨ wydane w ten sposób
	✨+	Zasięg techniki jest o 1 większy za każde ✨ wydane w ten sposób
	✨	Efekt zadaje normalne obrażenia zamiast duchowych (<i>supernatural</i>)
	✨	Obrażenia zadane przez te techniki mają ceche Uświęcona (<i>Sacred</i>)
	✨+	Zasięg techniki jest o 1 większy za każde ✨ wydane w ten sposób
	✨+	Jeżeli ta technika pozwala by jej celem były inne postacie wybierz dodatkowy cel za każde ✨ wydane w ten sposób
	✨	Zmniejsz PT następnej akcji Ataku (<i>Attack</i>) o 1. Efekt utrzymuje się do końca twojej następnej tury
	✨+	Zwiększ PT testu oparcia się tej technice o 1 za każde ✨ wydane w tym celu
	✨✨+	Jeden cel za każde wydane w ten sposób musi wykonać test Sprawności o PT 3 (Powietrze 4, Woda 1) lub otrzymuje stan Płonący (<i>Burning</i>)
	✨	Podnieś swoją odporność duchową o 1 aż do końca twojej następnej tury.
	✨+	Jeżeli ta technika pozwala by jej celem były inne postacie wybierz dodatkowy cel za każde ✨ wydane w ten sposób
	✨✨+	Zasięg techniki jest o 1 większy za każde ✨ wydane w ten sposób
	✨✨	Usuń 1 zmęczenia z celu lub z siebie
	✨	Zmniejsz PT następnej twojej akcji Wsparcia (<i>Support</i>) o 1. Efekt trwa do końca twojej następnej tury.



Okazja



Sukces



Napięcie



Eksplodujący sukces

Ofiary dla kami i duchów – przerzut do 3 kości z pustymi ściankami

Kami Powietrza	pióra, kwiaty, kadzidła
Kami Ziemi	sole, nasiona, ziemia lub kamienie ze świętych miejsc
Kami Wody	monety, muszle, drogie materiały, wodorosty
Kami Ognia	płomyk, papier, popiół, łatwopalne przedmioty
Fortuny	zwoje, jedzenie, origami, dzieła sztuki
Duchy Przodków	jedzenie, kadzidła, sake i inne alkohole

Przebłagwanie duchów

Raz na scenę postać, która ma możliwość korzystania z inwokacji może próbować wykorzystać nieznaną sobie inwokację. W tym celu musi złożyć odpowiednią ofiarę kami odpowiedzialnemu za tę technikę. Ofiara musi być znacząca. Jej wartość i charakter jest każdorazowo ustalany przez MG i gracza.

Gdy kami przyjmie ofiarę należy wykonać odpowiedni test **o PT równym bazowemu PT zaklęcia podiesionemu o 1, +1 za każdą rangę różnicy między rangą rzucającego a rangą inwokacji.**

Tego typu inwokację można kanałować (channel) ale tylko jednokrotnie

Kanałowanie zaklęć


Gdy wykorzystujesz inwokację to możesz zamiast ją uwolnić wybrać kanałowanie mocy kami dangeo kręgu. Wtedy zamiast rzucić zaklęcie **możesz odłożyć na bok dowolną ilość kości.**

Jeżeli w następnej turze wykorzystujesz zaklęcie tego samego kręgu **rzucasz pułką kości pomniejszoną o zarezerwowane kości.** Po rzucie dołóż do niego zarezerwowane kości i zinterpretuj rzut. W razie potrzeby możesz kontynuować kanałowanie.

Jeżeli podejmujesz inną akcję, korzystasz z inwokacji innego kręgu lub zostajesz **Otumaniona** (*Dazed*), **Uciszona** (*Silenced*) lub pozabawiona przytomności to kości kanałowania przepadają

Gniew Kami

Zdarza się, w trakcie korzystania z inwokacji shugenja mocno przesadzi. Mamy wtedy do czynienia z **Gniewem Kami** - czyli odpowiedzią świata mistycznego na niekontrolowane z nim igranie.

Jeżeli shugenja wygeneruje w trakcie rzutu **3 lub więcej**  **na zatrzymywanych kościach** otrzymuje **3 punkty zmęczenia** (wyniszczająca moc pustoszy jego organizm) i nie może używać inwokacji tego żywiołu aż do końca sceny.

Dodatkowo w zależności od użytego żywiołu dzieją się różne rzeczy:

- **Powietrze** - MG wybiera dwa dodatkowe cele dla aktywowanego zaklęcia (lub robi to gracz jeżeli NPC-shugenja wywoła Gniew Kami.
- **Ogień** - inwokacja działa na wszystkich w zasięgu, dodatkowo ziemia w zasięgu 0-2 staje zyskuje cechę **Niebezpieczna** (*Dangerous*)
- **Ziemia** - w zasięgu 0-3 staje się **Rozchwiany** (**Ziemia**) na ilość dni równą **Napięciu** (*Strife*) shugenja
- **Woda** - teren w zasięgu 0-1 staje się **Wiążący** (*Entangling*)