



Samurai by lloydy

Samuraj

Samurajowie to wojownicy wywodzący się ze szlacheckich rodów w dalekich, egzotycznych krajach. Głównym ich zadaniem jest służyć swojemu panu feudalnemu, jako dowódca wojskowy, lub członek elitarnej jednostki bojowych. Oprócz podległości wasalnej, lojalność i honor pełnią bardzo ważną rolę w życiu samuraja.

Przygody: Głównym zadaniem samuraja jest służenie swojemu seniorowi, tak więc nie poszukują oni przygód, tylko wykonują polecane zadania. Ale nie przeszkadza im to podróżować, pomagać innym, czy sprzymierzać się z poszukiwaczami przygód, o ile pomoże to w wykonaniu powierzonego zadania.

Charakterystyka: To, co najbardziej odróżnia Samuraja od zwykłego wojownika, to przywiązanie do Kodeksu Bushido - spisu zasad kładącego nacisk na honor, lojalność i posłuszeństwo. Dobro i Zło nie mają dla Samuraja większego znaczenia, dopóki nie przeszkadzają w wykonaniu powierzonych mu, przez swojego pana, zadań.

Charakter: Życie Samuraja określa kodeks Busido - rygorystyczny spis zasad, któremu podołać mogą tylko praworządne postacie.

Religia: Samurajowie najczęściej nie wyznają żadnych bóstw, gdyż wszelkich odpowiedzi dostarcza im Kodeks Bushido. Jeśli wierzą, to w praworządne bóstwa jak Heironeous czy Święty Cuthbert.

Pochodzenie: Samurajowie pochodzą ze szlacheckich rodzin, powiązanych w ten czy inny sposób, z okolicznym władcą. Ale zdarzają się przypadki, gdy honor zostania samurajem, jest nagrodą za bohaterskie czyny zwykłego wojownika.

Rasy: Tylko praworządne rasy są zdolne sprostać sztywnym i rygorystycznym zasadom bycia Samurajem. Krasnoludy, ze względu na strukturę klanowa i praworządność, są doskonałym materiałem na Samuraja. Elfy i ludzie też często nimi zostają.

Inne klasy: Samurajowie potrafią współpracować prawie z każdym, jeśli wymaga tego jego, zadanie, senior. Oczywiście z klasami, które też żyją według ścisłych reguł, jak np. Paladyni, czy Mnisi, przychodzi im to łatwiej niż z np. Łotrzykami.

Rola: Samuraj pełni role podobną do Wojownika. Może trochę mniej wszechstronnego, jeśli chodzi o walkę, ale ewentualne braki nadrabia dzięki wykształceniu, czy swoim zdolnością.

Informacja o zasadach gry

Atrybuty: Samuraj, jako postać walcząca wręcz, największą wagę przykładą do Siły. Zręczność i Budowa pomagają mu w byciu efektywniejszym wojownikiem. Od Charyzmy zależą zdolności Samuraja, więc też jest dla niego ważna.

Charakter: Każdy praworządny.

KW: k10

Początkowe złoto: 7k4 x 10 (średnio 175 sz)

Umiejętności klasowe: Dyplomacja (CHA), Jeździectwo (ZR), Pływanie (S), Skakanie (S), Spostrzegawczość (RZT), Wiedza (historia) (INT), Wiedza (miejskowa) (INT), Wiedza (szlachta i władcy) (INT), Wyczucie pobudek (RZT), Zastraszanie (CHA), Zbieranie informacji (CHA).

Punkty umiejętności na 1 poziomie: (4 + modyfikator z INT) x4

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 4 + modyfikator z INT

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzuty obronne			Specjalne
		Wytrw.	Ref.	Wola	
1	+1	+2	+0	+2	Kata, Premiowy atut, Rodowe dziedzictwo, Siła osobowości
2	+2	+3	+0	+3	Ibuki, Jedność z mieczem
3	+3	+3	+1	+3	Okrzyk Kiai, Strzelanie z wierzchowca
4	+4	+4	+1	+4	Kata, Samurajska szarża
5	+5	+4	+1	+4	Ibuki, Jedność z mieczem,
6	+6/+1	+5	+2	+5	Okrzyk Kiai, Premiowy atut
7	+7/+2	+5	+2	+5	Kata, Samurajska szarża
8	+8/+3	+6	+2	+6	Jedność z mieczem, Kata 2/dzień
9	+9/+4	+6	+3	+6	Śmierć przed dyshonorem
10	+10/+5	+7	+3	+7	Kata
11	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Premiowy atut
12	+12/+7/+2	+8	+4	+8	Śmierć przed dyshonorem
13	+13+8/+3	+8	+4	+8	Kata
14	+14/+9/+4	+9	+4	+9	
15	+15/+10/+5	+9	+5	+9	Śmierć przed dyshonorem, Kata 3/dzień
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Kata, Premiowy atut,
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Kata
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	

Właściwości klasowe

Biegłość w broni i pancerzu: Samuraj jest biegły w użyciu wszystkich prostych i żołnierskich broni, jak również w Kataniu (odpowiednik mistrzowskiego miecza półtoraręcznego) i Wakizashi (odpowiednik mistrzowskiego krótkiego miecza, zadający obrażenia cięte), lekkich, średnich i ciężkich pancerzach, ale nie w tarczach.

Kata (zw): Samuraj ciągle doskonali się poprzez ćwiczenia zwane *Kata*. Ćwiczenia te doskonalą zarówno jego mięśnie jak i umysł. Aby otrzymać daną premię, Samuraj musi poświęcić przynajmniej 20 minut na ćwiczenia, na każdy bonus z *Kata* który chce otrzymać. Premie utrzymują się przez 24 godziny.

Początkowo Samuraj może mieć premie tylko z jednego *Kata*, ale ilość ta wzrasta o +1, co 7 poziomów do maksymalnie 3 *Kata* na 15 poziomie.

Zdolności z 1 i 19 poziomu są ciągle aktywne i nie wliczają się do liczby maksymalnych *Kata*.

Na 1 poziomie Samuraj uczy się podstawowych technik walki i obrony, co powoduje że jego ataki bez broni, nie powodują okazyjnych ataków, ale nadal zadają tylko stłuczenia.

Na 4 poziomie trening Samuraja zwiększa jego koordynację ruchową, co objawia się jako premia +1 do testów przewracania aby nie zostać przewróconym. Premia ta rośnie o +1 co trzy poziomy, powyżej 4.

Na 7 poziomie wyostrzone zmysły Samuraja powodują, że dostaje on premie unikową do KP +1 przeciwko atakom okazyjnym. Premia ta rośnie o +1, co 5 poziomów powyżej 7.

Na 10 poziomie dalszy trening ruchowy daje Samurajowi premię z okoliczności +1 do Rzutów Obronnych na Refleks. Premia ta rośnie o +1, co 3 poziomy powyżej 10.

Na 13 poziomie dzięki treningowi z bronią Samuraj otrzymuje premie +1 do ataku Kataną, lub Wakizashi, ale tylko gdy używa tej broni oburącz. Premia ta rośnie o +1 co 2 poziomy powyżej 13 poziomu i kumuluje się z premią z atutu *Skupienie na broni, Potężniejsze skupienie na broni*.

Na 16 poziomie dalszy trening z bronią powoduje że Samuraj otrzymuje premie +2 do obrażeń Kataną, lub Wakizashi, ale tylko gdy używa tej broni oburącz. Premia ta rośnie o +1 co 2 poziomy powyżej 16 poziomu i kumuluje się z premią z atutu *Specjalizacja w broni, Potężniejsza specjalizacja w broni*.

Na 19 poziomie zmysły Samuraja są tak wyostrzone i biegle we współdziałaniu ze sobą, że otrzymuje on *Ślepowidzenie* o zasięgu 6m

Premiowy atut: na 1 poziomie i co 5 następnych Samuraj dostaje dodatkowy atut. Wybiera je z listy dodatkowych atutów Wojownika. Może wybrać atuty zarezerwowane tylko dla Wojownika, jak np. *Specjalizacja w Broni*.

Rodowe dziedzictwo: Samuraj zaczyna grę z dwoma mieczami Kataną i Wakizashi. Katana jest główną bronią Samuraja i zarazem symbolem jego statusu, jego dumą, której utrata ma przykre konsekwencje. Wakizashi jest bronią dodatkową, używaną gdy Katana jest nieporęczną, albo niedostępna (np. zostawiona zgodnie ze zwyczajem przed domostwem).

Jeśli Katana zostanie ukradziona, zniszczona, itp., Samuraj otrzymuje karę - 4 do wartości Charyzmy i -2 do testów ataku i obrażeń, dopóki nie odzyska swojej Katany, albo nie otrzyma nowej od głowy swojego rodu, seniora.

W przypadku interakcji z osobą, która rozumie znaczenie utraty Katany (np. inny Samuraj), Samuraj który utracił swoją Katanę, otrzymuje dodatkowo karę do testów Dyplomacji i Zbierania informacji w wysokości połowy swojego poziomu.

Sila Osobowości (zw): Samuraj zamiast premii z Roztropności, do Rzutów Obronnych na Wolę, używa premii z Charyzmy.

Ibuki (zw): Ibuki to technika oddychania pozwalająca pozbyć się pewnych negatywnych efektów.

Na 2 poziomie poświęcając minutę na medytację i oddychanie, Samuraj może dziennie wyleczyć ilość punktów Stłuczeń równą jego poziom x premia z Charyzmy.

Na 5 poziomie, poświęcając 10 minut na medytację i oddychanie, Samuraj może zignorować skutki bycia Zmęczonym, na ilość godzin równą połowie jego poziomu.

Jedność z mieczem (zw): Katana dla Samuraja jest czymś więcej niż tylko mieczem. Jest dumą jego i jego rodu, częścią jego samego, z którą łączy go mistyczna więź. Jedność z mieczem dotyczy tylko Katany i tylko wtedy gdy jest ona trzymana przez Samuraja do którego należy.

Na 2 poziomie, Samuraj może dodać swoją premie z Charyzmy, do testu aby nie zostać rozbrojonym. Premia ta dotyczy też wszelkich innych prób siłowego odebrania Samurajowi Katany (np. za pomocą czaru *Teleportowanie przedmiotu*).

Na 5 poziomie, Samuraj może dodać swoją premię z Charyzmy, do Trwałości swojej Katany.

Na 8 poziomie, każde +1 premii z usprawnienia Katany, daje premie +1 do Rzutów Obronnych na Wolę.

Okrzyk Kiai (zw): Samuraj używa specjalnego okrzyku (akcja swift), aby zmobilizować siebie, ale też zdeprymować wroga. Samuraj może użyć tej zdolności ilość na dzień równą 3+ premia z Charyzmy, a zapewnione premie utrzymują się przez jedna rundę.

Na 3 poziomie Samuraj może dodać połowę swojej premii z Charyzmy (minimum 1), do obrażeń broni i do rzutów obronnych na Wole przeciwko strachowi.

Na 6 poziomie Samuraj może użyć okrzyku przeciwko innym. Wrogowie w promieniu 9m którzy słyszą *Okrzyk Kiai*, muszą wykonać Rzut Obronny na Wole o ST = 10 + połowa poziomu Samuraja + modyfikator z Charyzmy, albo zostaną *Wstrząśnięci* na ilość rund równą premii z Charyzmy Samuraja (minimum 1)

Strzelanie z wierzchowca: Samuraj na 3 poziomie otrzymuje atut *Strzelanie z wierzchowca*, nawet, jeśli nie spełnia wymagań.

Samurajska szarża (zw): Samuraj 4 poziomu może wykonać specjalną szarżę.

Na 4 poziomie podczas szarży, Samuraj może skrócić ilość razy równą jego premii ze Zręczności, ale żaden pojedynczy skręt nie może być większy niż 45°.

Na 7 oprócz zaatakowania osoby na „końcu” szarży, Samuraj może zaatakować raz, z najwyższą premią do ataku, postacie po drodze do głównego celu. Ilość dodatkowych postaci które może zaatakować, jest równa ilości ataków które może wykonać w rundzie -1. Te dodatkowe ataki prowokują okazyjny atak.

Śmierć przed dyshonorem (zw): Dla Samuraja gorszym od śmierci jest dyshonor. Dlatego też potrafi działać gdy normalna postać by nie mogła, lub była by wręcz umierająca.

Na 9 poziomie Samuraj może szarżować, gdy jest Zmęczony, ale otrzymuje 1k10 Stłuczeń za każde przebiegnięcie 1.5m.

Dodatkowo, umiera dopiero po osiągnięciu ujemnych PW w wysokości 10 + premia z Budowy (czyli Samuraj z Budową 14, umiera po osiągnięciu -12 PW).

Na 12 poziomie może normalnie działać będąc Okaleczonym, ale zamiast utraty 1 PW, traci 2 PW.

Na 15 może działać mając ujemne PW, tak jakby był okaleczony, ale zamiast utraty 1 PW, traci 1k4 PW.

Byli Samurajowie

Samuraj który przestanie być praworządny, który popełni niehonorowy czyn (np. ucieczka z pola bitwy, zabicie bezbronnego), lub który w rażący sposób złamie *Kodeks Bushido*, sprzeciwi się woli swojego seniora, traci wszystkie zdolności Samuraja oparte na Charyzmie i Śmierć przed dyshonorem. Nie może też dalej awansować w tej klasie do czasu aż nie otrzyma czaru *Pokuta*, o ile senior zezwala na takie odpokutowanie (niekiedy tylko rytualne samobójstwo może być jedyną możliwością na odzyskanie honoru).

Zestaw początkowy Człowieka Samuraja

Pancerz: Kolczuga (+5 KP, kara z pancerza -5, szybkość 6m, 20kg).

Broń: Katana (1k10, krytyk 19-20, x2, 2kg, jednoręczna, cięte).

Wakizashi (1k6, krytyk 19-20, x2, 1kg, lekka, cięte).

Wybór umiejętności: Wybierz liczbę umiejętności równą 4 + modyfikator z INT.

Umiejętność	Atrybut	Rangi	Kara z pancerza
Dyplomacja	CHA	4	-
Jeździectwo	ZR	4	-
Spostrzegawczość	RZT	4	-
Wiedza (historia)	INT	4	-
Wiedza (miejskowa)	INT	4	-
Wyczucie pobudek	RZT	4	-
Zastraszanie	CHA	4	-

Atut: Potężny atak.

Atut premiowy: Doskonalsza inicjatywa.

Atut premiowy (człowiek): Skupienie na broni (Katana).

Ekwipunek: Plecak, z bukłakiem, racją podróżną na 1 dzień, zwijanym posłaniem, hubka i krzesiwo.

Złoto: 4k4

Dodatek: Ekwipunek Samuraja.

Katana: Ikoniczny miecz Samuraja. Dla niego samego jest czymś więcej niż tylko bronią, jest częścią jego samego, jego rodu, w którym może być przekazywany z ojca na syna, od wielu pokoleń.

W kwestii mechaniki, Katana jest mistrzowsko wykonany (premia +1 do testów ataku) mieczem półtoraręcznym.

Postać może wybrać atut *Finezja w broni* dla Katany.

Wakizashi: Miecz dodatkowy samuraja, używany gdy katana jest nieporęczna, lub nieosiągalna z jakiegoś powodu.

W kwestii mechaniki, Wakizashi jest mistrzowsko wykonany (premia +1 do testów ataku) mieczem krótkim, zadającym obrażenia cięte.

Bronie

Katana (broń egzotyczna do walki wręcz, jednoręczna)						
Koszt	Obr (Mł)	Obr (Ś)	Krytyk	Przyrost zasięgu	Waga	Rodzaj
400sz	1k8	1k10	19-20 x2	-	2.5 kg	Cięte
Wakizashi (broń egzotyczna do walki wręcz, lekka)						
Koszt	Obr (Mł)	Obr (Ś)	Krytyk	Przyrost zasięgu	Waga	Rodzaj
300sz	1k4	1k6	19-20 x2	-	1 kg	Cięte

Dō-maru: to po prostu część zbroi Ō-yoroi, używana jako całość. Przeznaczona jest dla zwykłych żołnierzy, piechoty, dla których mobilność, niska waga jest ważniejsza niż ochrona. Ma najczęściej postać lamelkowego kirysu.



Ō-yoroi: to zbroja będąca symbolem statusu Samuraja, podobnie jak Katana. Bardzo rzadko spotyka się nie-samurajów noszących ten pancerz.

Zbroja składa się z kilku składników: hełmu, metalowego napierśnika, lamelkowych (metalowych, albo wykonanych z innych materiałów) naramienników i „ruchomych” części.

Pod względem ochrony, Ō-yoroi plasuje się pomiędzy zbroją płytkową a pełną płytową, ale zapewnia większą swobodę ruchu, niż którakolwiek z nich.



Pancerz	Cena	Premia z pancerza	Max premia z ZR	Kara do testów z pancerza	Niepowodzenie czarów wtajemniczeń	Szybkość	Waga
<i>Średnia zbroja</i>							
Dō-maru	250 sz	+4	+5	-3	25%	6m\4.5m	15 kg
<i>Ciężka zbroja</i>							
Ō-yoroi	1000 sz	+7	+2	-5	35%	6m*\4.5m*	22.5 kg

* - Biegając w ciężkiej zbroi, mnożysz szybkość przez 3, a nie przez 4.

P.S.
 Oficjalne wersje Samuraja są opisane w: „*Oriental Advetures*” („*Krainy Wschodu*” według „tumaczy”) i „*Complete Warrior*”.
 Katana i Wakizashi są w *DMG (PMP)* i w „*Oriental Advetures*”.
 Zbroja Ō-yoroi też jest w „*Oriental Advetures*”.

