

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

□ GUARITORE

Quando guarisci un alleato, guarisci +1d4 PF. Il tuo alleato ha anche +1 Prossimo.

□ SENSEI

Quando un altro personaggio giocante viene da te per un consiglio e gli spieghi cosa pensi sia meglio, prende +1 Prossimo quando segue il tuo consiglio e tu segni esperienza se lo fa.

□ TUTT'UNO CON LA NATURA

Se ti prendi un attimo per concentrarti, sei in grado di parlare e interagire con qualsiasi creatura vivente. I cinguettii, i grugniti e altri suoni animali diventano un linguaggio per te. Sei anche in grado di parlare con le piante, se hai molto tempo per ascoltare le loro lente voci.

□ IL FLUIRE DEL COSMO (KI)

Quando percepisci la realtà collegando la tua coscienza a quella dell'universo, spendi 1 Ki. Entri in uno stato di percezione aumentata in cui percepisci tutte le energie viventi e naturali entro svariati chilometri, e puoi interlacciarti alle coscienze più semplici (animali, piante, minerali) percependo ciò che percepiscono. Tira su **percepire la realtà** come di consueto, ma hai +1 Prossimo al tiro e 1 domanda extra (anche con un ●).

□ LO SCOGLIO CHE SPEZZA LA MAREA

Quando Difendi, cambia "dimezzi i danni o l'effetto dell'attacco" con "annulli i danni o l'effetto dell'attacco"

□ SBILANCIARE LE ENERGIE (KI)

Quando danneggi qualcuno premendo i suoi tsubo (punti vitali), scegli un effetto:

- Blocchi alcuni chakra. Non potrà più usare un tipo di potere o abilità a tua scelta.
- Rendi difficili e rallenti di molto i suoi movimenti.
- Perde un senso a tua scelta o la capacità di parlare.

Poi ☞ +COS. ○ ottieni l'effetto desiderato. ● scegli anche uno dei seguenti:

- Non durerà a lungo, se vuoi approfittarne dovrai sbrigarli.
- Ti esponi a un attacco.
- Devi infondere la tua energia interiore spendendo 1 Ki.

□ IL SIGNORE DEGLI ELEMENTI

Quando invochi i kami della natura perché svolgano un compito per te, ☞ +SAG. ○ scegli 2. ● scegli 1. ● una catastrofe avrà luogo come conseguenza dell'invocazione.

- L'effetto desiderato si avvererà
- Eviti di pagare il prezzo imposto dalla natura
- Mantieni il controllo

□ ILLUMINAZIONE

Quando mediti cercando l'illuminazione riguardo alla situazione corrente, ☞ +SAG. ○ il GM ti darà un'informazione utile e dettagliata. ● il GM ti fornirà un'impressione generale

□ JUTSU DELL'EREMITA

Scegli una mossa da un altro libretto. Ai fini della scelta, conta il tuo livello di uno inferiore, a meno che quella mossa non ☞ +SAG o + COS non abbia a che fare con poteri spirituali o soprannaturali.

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una delle mosse seguenti o dalla lista 2-5.

□ GUARITORE DELL'ANIMA

Sostituisce: guaritore

Quando guarisci un alleato, guarisci +1d8 PF. Il tuo alleato ha +1 Prossimo.

□ TRIPLETTA

Sostituisce: Combo

Quando utilizzi la potenza dello Shugendō, puoi scegliere fino a 3 poteri e combinarli assieme. Per il resto funziona come la mossa Combo.

□ TUTT'UNO CON IL COSMO

Richiede: tutt'uno con la natura

Se ti prendi un attimo per concentrarti, sei in grado di parlare con le pietre, l'acqua, il vento, il fuoco e qualsiasi altro fenomeno o oggetto naturale non vivente. Puoi tranquillamente fare parlè con loro, se trovi una leva adeguata (e magari chiedere a una roccia di spostarsi).

□ MAESTRO DEGLI TSUBO

Richiede: riequilibrare le energie e sbilanciare le energie

Quando manipoli gli tsubo di qualcuno (che tu lo stia curando o danneggiando), puoi scegliere anche tra i seguenti effetti:

- Blocchi tutti i suoi movimenti, come fosse congelato.
- Lo fai svenire privo di sensi.
- Lo liberi da controlli o costrizioni fisiche e mentali

□ NIRVANA (KI)

Richiede: illuminazione

Quando mediti cercando l'illuminazione riguardo alla situazione corrente, ☆ trascendi questo mondo e guardi la trama della realtà. Il GM ti offrirà anche una rivelazione cosmica, la vera illuminazione o un recondito segreto del mondo.

□ SAGGIO TRA I SAGGI

Quando ti presenti al cospetto di una personalità importante e/o influente (nemico o non), ti accoglierà con tutti gli onori e ascolterà tutto ciò che hai da dire. Inoltre ☞ +SAG. ○ il GM deve scegliere 2. ● solo 1.

- È molto ben disposto nei tuoi confronti.
- Una delle persone a lui vicina è pronta ad aiutarti.
- I tuoi compagni beneficiano del tuo stesso trattamento.
- riceverai un benvenuto a dir poco spiacevole

□ TESSITORE DI CLIMA

Quando ti trovi all'aria aperta (o puoi vedere il cielo) e il sole sorge, il GM ti chiederà quale tempo atmosferico farà nella giornata. Rispondi quello che vuoi, accadrà.

□ NON PUOI ABBATTERE UNA MONTAGNA (KI)

Quando rilasci energia spirituale per bloccare un attacco con le tue nude mani, spendi 1 Ki e ☞ +COS. ○ scegli 3. ● scegli 2.

- Impressioni o sgomenti i tuoi nemici. Hai +1 prossimo contro di loro.
- Annulli totalmente gli effetti dell'attacco
- Rispedisce il colpo al mittente.
- L'arma (o qualsiasi cosa che conti come tale) si frantuma contro di te
- I più deboli o impressionabili fuggono spaventati.



Tutto quello che sei è frutto di tre cose soltanto: un allenamento sfiancante, la tua santa disciplina e la solitudine. Senti ancora l'acqua delle cascate infrangersi sulla schiena come mille sassi affilati; i pesi che quasi ti staccano gli arti, mentre corri su per i pendii impervi; lo stomaco implodere al secondo mese di digiuno. E in tutto questo nessuna voce amica, nessun contatto.

Solo tu. Da solo.

Ma poi lentamente hai scorto qualcosa. Il mondo è diventato più grande e allo stesso tempo più piccolo. Ogni centimetro di ciò che ti circonda ha iniziato a sussurrarti i suoi segreti. E così, da solo, nella meditazione, sei diventato padrone del tutto.

Ora sei in grado di fare cose che gli altri non comprendono. Ti chiamano stregone, santo, monaco o budda, troppo lontani dalla verità per notare la cosa più banale:

Sei il maestro disceso dalla montagna per insegnare loro cos'è la vera illuminazione.

Aspetto:

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi saggi, occhi spiritati, occhi duri, occhi calmi
- » Cappuccio bianco, calvo, copricapo da monaco, capelli grigi
- » Veste da monaco, bende e fasciature, abiti distrutti
- » Corpo smilzo, corpo logoro, corpo massiccio

La via che percorri:

Sostituisce "Allineamento"

LA VIA DEL MAESTRO

Aiuta qualcuno o qualcosa a trovare la sua illuminazione

LA VIA DELL'EREMITA

Rifiuta una convenzione del mondo civilizzato

LA VIA DEL MONACO

Libera qualcuno da catene fisiche o metaforiche

Origini:

Sistituisce "Razza"!

MONACO GUERRIERO

La tua dottrina è quella dei monaci guerrieri.

Sostituisci riequilibrare le energie con sbilanciare le energie (tra le mosse avanzate 2-5).
 Potrai scegliere riequilibrare le energie come mossa avanzata appena sali di livello.

OJISAN (VECCHIO SAGGIO)

Sei vecchio, molto più vecchio di quanto le persone potrebbero pensare o comprendere.

Quando fai pesare la tua enorme saggezza ed esperienza, puoi fare **Parlé** +SAG invece che +CAR.

VOTO DI POVERTÀ

Prima di questa vita avevi grandi possedimenti e ricchezze, ma hai mollato tutto per seguire l'illuminazione.

Quando rifiuti o abbandoni un grande tesoro, una ricca ricompensa o un pressante piacere materiale, segna esperienza.

Equipaggiamento:

Il tuo carico è 8+FOR. Porti con te delle razioni (5 usi, peso 1) e un oggetto legato al luogo dove hai temprato te stesso (peso 0).

Utilizzi anche un'arma ad asta o un bastone. Ha le etichette portata, a due mani e peso 2. Sceglilo la forma: Naginata, Yari, Tetsubo, Shakujo, bastone nodoso, Bo, Eku, altro.

Scegli anche due:

- Grosso rosario buddista (+1 armatura contro spiriti)
- Armatura leggera (armatura 1, peso 1)
- Bende (3 usi, lento, peso 0) e Erbe e Impacchi (2 usi, lento, peso 0)
- 3 antidoti (peso 0)

Nome

◇ **Maschili:** Nichiren, Banzo, Miyagi, Mugen, Roshi, Gouken, Happsai

◇ **Femminili:** Hina, Genkai, Rumiko, Pinako, Chiharu, Ogen

Oppure scegli un qualsiasi nome giapponese.

	Base	Mod.	
FOR <i>Debole -1</i>			Danno 6
DES <i>Malfermo -1</i>			Armatura
COS <i>Malato -1</i>			PF <i>Max:</i>
INT <i>Stordito -1</i>			$PF\ max = 8 + COS$
SAG <i>Confuso -1</i>			Carico:
CAR <i>Sfregiato -1</i>			$Carico = 8 + FOR$

Legami:

Inserisci il nome di un alleato in almeno uno dei seguenti:

- ◇ _____ è schiavo delle sue passioni, gli mostrerò la via dell'illuminazione.
- ◇ _____ ha commesso un torto al quale devo porre rimedio.
- ◇ _____ è molto importante per me; non devo lasciare che ciò che provo mi distolga dalla strada per l'illuminazione.
- ◇ _____ ha un dono che altri non hanno. Lo allenerò per svilupparlo

PE

Livello:

Per salire = livello + 7 PE

MOSSE INIZIALI

Cominci con queste Mosse.

MEDITAZIONE

Quando trascorri del tempo a meditare (un'ora o poco più), senti l'energia fluire dentro di te; perdi tutto il **Ki** accumulato e ottieni 3 **Ki**.

Quando fai campo meditando, non hai bisogno di spendere razioni.

Quando il tuo **Ki** si esaurisce, non sei più in grado di utilizzare le mosse che richiedono **Ki** (quelle che lo richiedono hanno **Ki** scritto tra parentesi).

Alla prima sessione cominci con 2 **Ki**.

TEMPRATO DAGLI ELEMENTI

Hai forgiato il tuo corpo ed il tuo spirito nella natura più selvaggia e inospitale. Con una vita da eremita fatta di ascetismo, meditazione, privazioni e dolore hai affinato le tue capacità e aperto i chakra del tuo corpo.

Scegli il luogo dove hai temprato te stesso: le cascate tumultuose, la grande montagna, i picchi ventosi, la grotta degli spiriti, la foresta di bambù, il vulcano ribollente, l'isola delle tartarughe.

Hai accesso ai poteri eremitici dello Shugendō. Scegli 2 dalla lista dei poteri eremitici. A ogni livello superiore al primo scegli un potere aggiuntivo. Alcuni poteri possono essere scelti e utilizzati solo quando raggiungi un determinato livello.

LA POTENZA DELLO SHUGENDO (KI)

Quando reciti un mantra o muovi le mani nei giusti modi, aprendo i tuoi chakra, scegli un potere eremitico tra quelli che conosci e $\text{☞} +COS$. ○ esegui il potere esattamente come previsto. ● esegui il potere, ma scegli uno:

- Attiri attenzioni indesiderate o ti esponi a un pericolo.
- Il potere funziona a metà o in modo imprevisto (il GM ti dirà)
- Consumi più energia del previsto. Spendi 1 **Ki**.

RIEQUILIBRARE LE ENERGIE (KI)

Quando guarisci qualcuno toccando i suoi tsubo (punti vitali), scegli un effetto:

- Stabilizzi le sue condizioni e curi 1d8 PF
- Guarisci un'afflizione a tua scelta

Poi $\text{☞} +COS$. ○ o ● ottieni l'effetto desiderato. ● scegli anche uno dei seguenti:

- Ci metti molto tempo.
- Devi infondere la tua energia interiore, spendendo 1 **Ki**

SAGGIO È COLUI...

Quando fermi le sconsiderate azioni di qualcuno (uno o più PNG) consigliandogli una saggia e valida alternativa, $\text{☞} +SAG$. ○ riconosce la tua saggezza e seguirà i tuoi consigli al meglio delle sue possibilità. ● segue i tuoi consigli, ma a modo suo o solo in parte. ● ti vede come un ostacolo tra lui e i suoi scopi.

MOSSE AVANZATE

Segue

□ SENNIN MODO

Quando bruci la tua energia aprendo tutte le porte del tuo chakra, spendi tutto il tuo Ki. Entri in una forma nota come modalità eremitica. Sei più forte e più veloce e la tua mente coglie cose che prima ti erano celate. Il tuo aspetto muta: descrivi in che modo. Finché mantieni questa forma puoi utilizzare qualsiasi potere eremitico a tuo piacimento. La forma eremitica ha però le seguenti controindicazioni:

- È difficile controllare tutto questo potere e potresti facilmente ferire altri o danneggiare cose.
- Il tuo corpo potrebbe non resistere a tale potenza e danneggiarsi.
- Non durerà a lungo e dovrai sbrigarti.

□ JUTSU DEL SENNIN

Scegli una mossa da un altro libretto. Ai fini della scelta, conta il tuo livello di uno inferiore, a meno che quella mossa non tiri +SAG o +COS o non abbia a che fare con poteri spirituali o soprannaturali.

POTERI ERMETICI

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una dei seguenti jutsu.

□ KATON NO JUTSU

Istantaneo

Quando prendi questo jutsu scegli un elemento (fuoco, aria, terra, acqua, tuono o ghiaccio). Soffi con forza un potente getto elementale di quell'elemento, che infligge 1d10 danni a un singolo bersaglio con gittata vicino.

Puoi scegliere il jutsu più volte, ogni volta specificando un elemento diverso.

□ TAYO-KEN NO JUTSU

Istantaneo

Generi un abbagliante flash che confonde e acceca un bersaglio per alcuni istanti, rendendogli difficile pensare. Chiunque ne approfitti ottiene +1 Prossimo.

□ KENBUN NO JUTSU

Continuato (-1 quando usi la potenza dello shugendo)

Entri in uno stato percettivo aumentato. Anche se in maniera vaga, senti il Ki degli esseri viventi. Non puoi mai essere preso alla sprovvista o alle spalle. Se c'è un pericolo nascosto o in avvicinamento, lo sai.

□ KAKUCHO NO JUTSU

Continuato (-1 quando usi la potenza dello shugendo)

I tuoi muscoli si gonfiano e la tua forza aumenta a dismisura. In questa forma sei più lento e goffo, ma la tua pelle diventa dura come la roccia, sei in grado di spaccare pareti a mani nude e puoi sollevare tonnellate di peso. Se servisse, hai anche armatura +1 e +2 ai danni.

□ HANE NO JUTSU

Continuato (-1 quando usi la potenza dello shugendo).

Diventi leggero come una piuma. Puoi lasciarti trasportare dal vento, planare, atterrare morbidamente o fare salti impossibili spingendoti con forza. Stai attento al maestrale!

□ TOSOTSU NO JUTSU

Continuato (-1 quando usi la potenza dello shugendo).

Diventi pesantissimo, come se il tuo corpo fosse interamente fatto di piombo. Sei ora un oggetto inamovibile, impossibile da spostare praticamente per chiunque. Anche la tua pelle diventa dura come il piombo (armatura +3), ma camminare ti è impossibile.

□ SHUNKAN'IDOU NO JUTSU

Istantaneo

La velocità del lampo. Ti sposti in un battito di ciglia in un luogo che puoi vedere e raggiungere fisicamente. Porte chiuse o impedimenti vari lungo il cammino ti impediscono di usare questo jutsu; se ti servisse oltrepassare specchi d'acqua (o altri liquidi), sappi che sei abbastanza veloce da camminarci sopra o da non far scattare alcuna trappola col tuo peso!

□ GOMU NO JUTSU

Continuato (-1 quando usi la potenza dello shugendo).

Il tuo corpo diventa della stessa consistenza della gomma: sei elastico, puoi allungare, ingrossare o assottigliare qualsiasi parte del corpo. I colpi contundenti e le pallottole rimbalzano su di te. Diventi particolarmente vulnerabile al freddo (ghiaccio e attacchi di gelo ignorano la tua armatura).

□ DENWA NO JUTSU

Continuato (-1 quando usi la potenza dello shugendo).

Crei un collegamento telepatico tra te e una persona che tocchi, che vi permetterà di conversare a distanza tramite il pensiero. Puoi formare un solo legame per volta.

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una delle mosse seguenti o dalla lista 2-5.

□ GOKAKYU NO JUTSU

Richiede: Katon no Jutsu

Istantaneo

Quando soffi un getto elementale tramite il Katon no Jutsu, puoi aggiungere fino a due delle seguenti tag: **area**, +1d6 **danni**, **ignora armatura**, **devastante**, **impatto**, **lontano**.

□ SHINJITSU NO JUTSU

Sostituisce: Kenbun no Jutsu

Continuato (-1 quando usi la potenza dello shugendo).

Entri in uno stato percettivo aumentato. Senti il Ki degli esseri viventi e sai esattamente dove sono. Nessuno può celarsi alla sua vista, in nessun modo. Vedi attraverso qualsiasi tipo d'inganno e nessuno può mai prenderti alla sprovvista.

□ BUKU NO JUTSU

Sostituisce: Hane no Jutsu

Con questa tecnica superiore sei in grado di fluttuare nell'aria. In pratica, puoi volare. Voli alla stessa velocità con cui cammini e corri e hai un ottimo controllo dei movimenti.

□ SAIMIN NO JUTSU

Continuato (-1 quando usi la potenza dello shugendo).

Diventi di forma liquida. Puoi passare attraverso le fessure, modificare la tua forma, farti attraversare dagli oggetti e persino soffocare qualcuno all'interno del tuo corpo.

□ RYUUTAI NO JUTSU

Sostituisce: Kenbun no Jutsu

Continuato (-1 quando usi la potenza dello shugendo).

Entri in uno stato percettivo aumentato. Senti il Ki degli esseri viventi e sai esattamente dove sono. Nessuno può celarsi alla sua vista, in nessun modo. Vedi attraverso qualsiasi tipo d'inganno e nessuno può mai prenderti alla sprovvista.

□ KAGE BUNSHIN NO JUTSU

Continuato (-1 quando usi la potenza dello shugendo).

Tira 1d6. Crei lo stesso numero di copie di te stesso. Le copie sono identiche a te, hanno accesso alle tue mosse, al tuo carico e al tuo dado danno, ma non al tuo equipaggiamento. Inoltre non possono attivare jutsu con l'etichetta continuato e non hanno punti ferita loro. Ti concedono anche i seguenti benefici:

- Se più copie (te compreso) attaccano lo stesso obiettivo, hai +1 al danno per ogni copia.
- Se una o più copie ti aiutano, hai +1 prossimo.
- Quando ricevi danno, puoi dire che a essere danneggiata è stata una copia. La copia scompare ma tu dimezzi gli effetti.

□ HAO-SHOKU NO JUTSU

Istantaneo

Rilasci un gran ammontare di energia Ki, capace di sconvolgere e far svenire gli esseri meno potenti. 1d8 creature che sei in grado di vedere cadono a terra svenute. Se sono presenti più creature, sceglie il GM quali. Le creature possono risvegliarsi normalmente se percosse, fatte rinvenire o hanno abbastanza tempo per riprendersi.

□ GENKI DAMA NO JUTSU

Istantaneo

Caricare questo jutsu richiede un po' di tempo (minuti), durante il quale sarai un facile bersaglio. Attingi alle energie del mondo che ti circonda, le quali confluiscono all'interno di una grossa sfera d'energia. Gli alleati che volessero donare la loro energia (a loro scelta) subiscono 1d4 danni non letali ignora armatura.

Quando finalmente la sfera è pronta e la lanci, questa ha portata lontana, puoi comandarla a distanza con i movimenti di una mano e infligge m[2d12] danni +2 per ogni alleato che ha donato la propria energia.