

## Obecně

Speciální vesnické stromy technik tvoří vždy šest technik od první do šesté úrovně, přičemž první úroveň si lze (za standardních podmínek) vybrat vždy jen při tvorbě postavy. Ve chvíli, kdy si hráč vybere alespoň první úroveň ze speciálního vesnického stromu, vztahují se na něj všechny kostýmové požadavky a výhody a nevýhody celého stromu.

## Listová: Byakugan

### Popis:

*Byakugan je kekkei genkai, dědičná schopnost svázaná s klanem Hyuga. Přesněji jde o dojutsu, oční techniku, poslední široce rozšířenou po tom, co klan Uchiů s legendárním Sharinganem takřka vymizel. Byakugan umožňuje rozšířit zorné pole uživatele do neuvěřitelné míry a rozsahu a umožňuje vidět tok chakry v živých tvorech a vnímat je na velké vzdálenosti. Na jeho základě vybudoval klan Hyuga bojový styl „gentle fist“, který jim umožňuje precizní zásahy do chakrových uzlů protivníka, aniž by se sami nechali zaskočit a zasáhnout.*

*Hyuga, jeden ze čtyř vznešených klanů Konohy je velmi konzervativní a to i navzdory tendencím v desetiletích od Čtvrté války. Jeho členové stále žijí v poměrně pevné klanové struktuře a jsou zvěstovateli tradičních hodnot. Jejich unikátní schopnosti jim zajistily významnou politickou pozici a moc v řadách ninjů z Konohy. Samotné jméno klanu Hyuuga roznáší v řadách nepřátel strach a respekt.*

**Herní styl:** Uživatel Byakuganu má vyvážený herní styl zaměřený ryze na taijutsu, jak ofenzivní, tak defenzivní. Nevýhodou je velká chakrová náročnost, ale ta je vyvážena absencí nutnosti skládat po aktivaci byakuganu jakékoliv pečeti.

**Kostýmová podmínka:** Ideálním doplňkem kostýmu by byly bílé kontaktní čočky. Minimálně by ale kostým měl kopírovat základní vzhled členů Hyuga klanu (např. dlouhé, rovné, tmavší vlasy, bílé prvky a kimona, oproti běžné výbavě ninjů z Listové) a kresba žilek okolo očí.

**Nevýhoda:** Všechny ostatní techniky a chakra stojí při tvorbě i ve hře o 1 zkušenost více, než by byla jejich standardní cena.

### Techniky:

- 1) Byakugan
- 2) Bojový styl „Vznešená pěst“
- 3) Osm trigramů, třicet dva dlaní
- 4) Osm trigramů, šedesát čtyři dlaní
- 5) Osm trigramů, točící se nebesa
- 6) Osm trigramů, podtlaková pěst

## Oblačná: Cesta bojovníka

### Popis:

*Shinobi ze Skryté oblačné vesnice vždy vyznávali kult síly. Vzorem mnohých jsou v tomto ohledu někteří držitelé titulu Raikageho, kteří kráčeli cestou bojovníka a běžně posouvali hranice toho, co je v lidských možnostech. Nejsou však jediní, ač jde asi o nejznámější příklady, a na cestu bojovníka se vydal ne jeden ninja, navzdory tomu, že cesta je to trnitá.*

*Cesta bojovníka se v průběhu let stala unikátním tréninkovým drillem, který vede k nebývalému rozvoji fyzické i duševní síly a promění shinobiho v nebezpečného protivníka v boji tváří v tvář. Bojovníci ignorují bolest, zvládnou unést až nemožné množství ran, bojují, když ostatní už padli a jejich údery drtí na prach i kámen. Mistři mezi nimi se pak zahalují do pláště z bleskové chakry, který jejich sílu a reakce posune daleko mimo lidské limity.*

**Herní styl:** Válečník z Kumogakure je typický tank. Jeho účelem je na sebe navázat boj a hodně vydržet, bez ohledu na to, jaký konkrétní bojový styl zvolí (ideálně kombinace s taijutsu). Jeho výhodou je velká výdrž, schopnost přecházet z potyčky do potyčky a schopnost rozdávat silné rány. Jeho nízké zásoby chakry a absence konkrétních technik jsou jeho hlavní nevýhodou.

**Kostýmová podmínka:** Běžná výbava shinobi z Oblačné by měla být doplněná o všemožné činky a závaží na končetiny. Obrovská síla se může skrývat i v napohled útlém těle, důležité je využívání volného času k soustavnému cvičení.

**Nevýhoda:** Každý bod chakry (i při tvorbě postavy) stojí 4 zkušenosti.

### Techniky:

- 1) Překročení limitů
- 2) Tajemství Yang
- 3) Nadlidská síla
- 4) Nadlidská odolnost
- 5) Mistrovství Yang
- 6) Nabitý bleskem

## Písečná: Loutkářství

### Popis:

*Loutkáři z Písečné vesnice jsou i písečnými shinobi často vnímáni jako tajnůstkářská sekta, což je z části dáno i tím, že jejich práce vyžaduje dlouhé hodiny a dny příprav a jejich záliba v hraní si s různými jedy jejich reputaci také nezlepšuje. Navzdory této všeobecné nedůvěře, loutkáři patří mezi elitní bojovníky vesnice a jména některých z nich, například Druhý Kazekage, Ctěná Chiyo, Sasori z Rudých písků, nebo Kankuro, přešla v legendy.*

*Loutkáři tráví mnoho času ve svých dílnách, kde sestavují a vylepšují své výtvořky, vyvíjejí nové postupu a míchají nebezpečné jedy, aby pak stejně dlouho trénovali své tajné techniky a zdokonalovali se v ovládnutí loutek. Schopný loutkař prý dokáže v jednom okamžiku většinou ovládat tři loutky, mistři jich ovládají až deset, ale pověsti praví, že Sasori jich zvládl sto.*

**Herní styl:** Loutkař se v boji zaměřuje na „crowd-control“ – jeho cílem je udržet protivníky ve zmatku a rozdělené tak, aby je mohli jeho spolubojovníci jednoduše porazit. Jeho loutky mu umožňují udržet se mimo boj samotný a přitom rozdávat širokou škálu efektů. Loutkař je zproštěn nutnosti dělat pečeti, ovšem jeho bojový styl je poměrně náročný na chakru a především nepřímý, není zaměřen na zraňování, ale ovlivňování protivníka a proto vyžaduje taktické myšlení.

**Kostýmová podmínka:** Součástí výbavy musí být humanoidní loutka velká cca 0,5 metru na provazech nejvíce metr dlouhých. V ideálním případě látková, při správném provedení je možno používat ji jako zbraň.

**Nevýhoda:** Opravování a vylepšování loutek stojí peníze, loutkařské techniky jsou náročné na chakru a všechny ostatní techniky stojí o 1 více zkušeností.

### **Techniky:**

- 1) Vylepšení loutky
- 2) Vylepšení loutky
- 3) Vylepšení loutky
- 4) Vylepšení loutky
- 5) Vylepšení loutky
- 6) Sōen: Hitomi Gokū

## **MIŽNÁ: Šermířství**

### **Popis:**

*„Sedm šermířů z Mižné“ je skupina elitních shinobi, vládnoucích mocnými čepelimi a vytříbeným bojovým stylem. Jejich historie je divoká a pohnutá, ale bez ohledu na to, jak nebezpeční a nezvladatelní často byli, vždy byli také velkým vzorem a cílem mnoha mladších ninjů a kunoichi Kirigakure. Skutečný výkvět, v dobrém i ve zlém.*

*Základy dnešní generace sedmi neleží už v krvi, jak tomu bylo dříve, ale to je nečiní o nic méně nebezpečné. Od dřívějších generací je odlišují především dvě věci. Zaprvé část ze sedmi legendárních čepelí, které se dříve předávaly z generace na generaci, se ztratila, a i když některé byly nahrazeny, ne všichni ze sedmičky disponují mocnými zbraněmi z pradávnych časů. A za druhé, Mizukage Chojuro, neporažená hlava Sedmičky, někdy také známý jako „Ken to Rojin“, tedy Stařec s mečem, zavedl přísné právo výzvy – kterýkoliv shinobi z Mižné studující cestu šermířství má právo vyzvat člena Sedmičky, který když prohraje, musí postoupit své místo v Sedmi a případně zbraň svému protivníkovi. Pozici není možno usurpovat ani vraždou, ani krádeží.*

**Herní styl:** Šermíři, navzdory různým bojovým stylům, kterým se mohou věnovat, zastávají především roli válečníků s vysokým „DPS“, protože možnost od počátku hry vládnout i těmi nejdelšími zbraněmi a doplňovat je schopnostmi, jim dává velkou ofenzivní výhodu. Jejich nevyvážené zaměření na konkrétní druh zbraně je ale činní slabší v ostatních ohledech, protože musí mnoho energie a síly věnovat rozvíjení svého umění. Šermíři mají méně chakry a ti, kteří od počátku bojují s delšími zbraněmi i méně životů, což by jejich herní styl mělo posunout směrem ke „glass-cannon“.

**Kostýmové podmínky:** Všichni šermíři nosí jako součást své výbavy tmavě modrou šálu, popřípadě šátek, na které je bílý kruh se symbolem kanji pro meč (ken). Způsob jeho zakomponování do kostýmu je individuální (kolem pasu, kolem krku, na ruce atp.), ale musí být jasně vidět – jde o vědomé se přihlášení k šermířské filosofii. Špičaté zuby dobrovolné.

**Nevýhoda:** Každý bod chakry (i při tvorbě postavy) stojí 4 zkušenosti.

### **Schopnosti:**

- 1) Vyvolená zbraň
- 2) Šermířský styl
- 3) Šermířský styl
- 4) Šermířský styl
- 5) Šermířský styl
- 6) Šermířský styl

## **Kamenná: Mudrcové z kamene**

### **Popis:**

*Ishi-no sennin jsou ztělesněním ninda, bojovnícké filosofie, Iwagakure, která vyznává „Kamennou vůli“. Řád kamenných světců, či také mudrců, vznikl krátce po čtvrté válce za podpory čtvrté tsuchikage a velmi rychle zapustil ve vesnici kořeny. Někteří jej označují za sektu, jiní spíše za životní styl, nejvíce však připomíná mnišský řád – všichni členové usilují o oproštění se od osobních pohnutek, tak, aby mohli lépe sloužit celku.*

*Jeden kámen nic neznamená, ale mnoho kamenů tvoří zed' – a kámen nereptá a nepohnutě plní svůj úkol stavebního dílu, dokud se nerozpadne a není nahrazen jiným. Výklad ninda shinobi z Iwagakure připadá některým dosti drakonický a Ishi-no sennin rozhodně díky tomu nepatří mezi proaktivní a vůdčí typy, tvrdý režim jim ale umožňuje soustředit se pouze na službu vesnici a sebezdokonalování, jehož cílem je dosáhnout schopnosti ovládat senjutsu, které se zakladatelé řádu před dlouhými desetiletími naučili v dalekých a exotických krajích.*

**Herní styl:** Mudrcové jsou „tankem“ z kategorie všemožných mnichů a paladinů. V průběhu hry získají imunitu takřka na všechny možné negativní efekty, a proto jsou schopni v boji vydržet dlouho a vázat na sebe nepřítele, což umožní spolubojovníkům připravit vhodnou strategii. Tyto výhody jsou vyváženy ztíženým přístupem k chakře, velmi omezeným repertoárem zbraní a pak samozřejmě

poměrně asketickým role-playingem. Členové řádu Ishi-no sennin žijí pro vesnici a pro tým a zcela se odprošťují od svých osobních potřeb.

**Kostýmové požadavky:** Šedé senninské roucho bez rukávů přes kostým, se symbolem kanji pro „kámen“. Tetování se stejným symbolem viditelně na těle (obvykle na obličeji).

**Nevýhody:** Každý bod chakry stojí 4 zkušenosti (ovládnutí senjutsu vyžaduje velké kapacity chakry a vládu nad ní – mudrcové proto cvičí dvakrát tak tvrději). Zákaz používat veškeré zbraně krom holí a vlastních rukou (úkolem kamenného mudrce není útočit, ale bránit).

### **Schopnosti:**

- 1) Neohroženost
- 2) Neotřesitelnost
- 3) Nepohnutelnost
- 4) Rovnováha nebe a země
- 5) Rovnováha ying a yang
- 6) Senjutsu