五輪の伝説

New RPG Order

Prezentuje

Legenda Pięciu Kręgów – Podręcznik Podstawowy
(edycja limitowana)



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 257
Rozdzielczość.....: 2430x3250
Wydawnictwo.....: Wolf-Fang
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2003
Data release'u.....: 2010.12.24

Opis:

Dzięki tej książce przeniesiecie się do Szmaragdowego Cesarstwa, świata wojny i intryg dworskich, gdzie bohaterscy samuraje stawiają czoła siłą przerażających Krain Cienia, władający magią shugenja ujarzmiają moce żywiołów, a zdradzieccy ninja czają się wśród cieni. Dla tej krainy nadchodzi czas próby i tylko prawdziwi bohaterowie mogą uchronić ją przed widmem krwawej wojny domowej i zakusami mrocznego pana Fu Lenga.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.



Legenda Pięciu Kręgów

Gra fabularna w Szmaragdowym Cesarstwie

Opowiadamy historie o bohaterach by pamiętać,
że my też możemy być wielcy - **Tao Shinsei**

Kraków 2003

Legend of the Five Rings, The Emerald Empire of Rokugan and all others related marks are trademaks of Five Rings Publishing Group, Inc
© 1998 Five Rings Publishing Group, Inc. All rights reserved.

Five Rings Publishing Group, Inc is subsidiary of Wizards of the Coast, Inc. Alderac Entertainment Group, authorized user.



This Polish edition of Legend of the Five Rings is licensed from Alderac Entertainment Group. Text of Polish translation is copyright © 2000, 2003. Wolf-Fang P.H. is an authorized user.

Wydanie II uzupełnione
(Wyd. I nakładem Tori)

ISBN 83-919432-0-8

Lista płac

LEGENDĘ PIĘCIU KRĘGÓW NAPISAŁ
John Wick
MECHANIKA GRY:
John Wick ORAZ **David Williams**
UKŁAD KSIĄŻKI: **Steve Hough, D.J. Trindle**
PROJEKT:
Matthew D. Wilson, D.J. Trindle
REDAKTOR SERII: **D.J. Trindle**
REDAKCJA ORYGINAŁU: **D.J. Trindle, Rob Vaux, Greg Stolze** ORAZ **Scott Gearin**
„Ceremonię samurajów" NAPISAŁ **Andrew Heckt,** A ZREDAGOWAŁ **Edward Bolme**
FRAGMENTY DOPISALI: **David Williams, Rob Vaux, John Zinser, Greg Stolze, D.J. Trindle, Ed Bolme, Andrew Heckt, Jim Pinto**
KONSULTACJA: **Ryan Dancey**
OBRAZ NA OKŁADCE: **Matthew D. Wilson**
ILUSTRACJE: **Brian Snõddy, KC Lancaster**
MAPY, KARTOGRAFIA I TŁUMACZENIA MAP: **KC Lancaster**

SPECIALNE PODZIĘKOWANIA

John Zinser Sr., Mary Zinser, Dave Seay, Brian Snõddy, Greg Stolze, Ed Bolme, Andrew Heckt, Ross Isaacs, K.C. Lancaster, Tony Kull, Jean-Marie Baveux, Boss Lady Maureen-sama ORAZ **The Friday Night Playtest Crew**

David Williams napisał lub pomógł napisać zasady, przykłady, system rozgrywania bitew, czary, Wady i Zalety, jak również spore fragmenty ksiąg Ognia i Powietrza, a potem dopilnował, żeby to wszystko trzymało się kupy.

Edward Bolme i **Andrew Heckt** okazali nieocenioną pomoc, zgłaszając swoje uwagi do zasad, historii i kultury, ponadto opisali szereg czarów, magicznych przedmiotów i kilka lokalizacji geograficznych, napisali też przygodę zawartą w Księdze Pustki i dzielili się ze wszystkimi swoim niemal nadprzyrodzonym entuzjazmem i wytrwałością.

Ross Isaacs wspomagał nas swymi metafizycznymi przemyśleniami, poprawkami, konsekwencją i przyjacielskimi pogawędkami.

D.J. Trindle nigdy nie pozwolił mi się od niczego wykręcić.

Marcelo Figueroa stworzył „rozwiązanie kostkowe".

Rob Vaux pomógł napisać opisy geograficzne, skrytykował i zredagował większą część historii, jak również pomógł stworzyć Klan Kraba.

Greg Stolze redagował, miewał napady opiniotwórcze, jak również obdarowywał nas nieocenionymi uwagami swego wykształconego i oświeconego umysłu.

Steve Hough zeskanował co trzeba i złożył to w całość.

(Sensei) Tony Kull pokazywał się w każdy piątek, żeby dać nam wycisk i nauczyć nas, graczy starej daty, co się *naprawdę* może wydarzyć w ciągu pięciosekundowej rundy walki.

Dave Seay dał mi *Go Rin no Sho* i powiedział: „Zrób z tego coś równie fajnego".

John Zinser nigdy nie przestał naciskać, żebyśmy zrobili z tej książki to, o co nam naprawdę chodziło.

Bez tych ludzi byłaby to bezkostkowa gra z pięcioma cechami, do których nigdy nie przywiązywałbym uwagi, garścią umiejętności, których nigdy nie umiałbym zliczyć oraz liczącą 350 stron Księgą Pustki. To, że ich tutaj wymieniam, nie jest w stanie nawet w części wynagrodzić wysiłku, jaki włożyli w powstanie tej książki.

Walczący w pojedynkę przegrywają w samotności.
Dziękuję wam. Dziękuję. Dziękuję wam wszystkim.
– J.W.

WERSJA POLSKA

TŁUMACZENIE: **Krystyna Nahlik, Tomasz Z. Majkowski, Łukasz M. Pogoda, Krzysztof Świątek** ORAZ **Błażej Brudnik**
REDAKCJA: **Łukasz M. Pogoda** ORAZ **Tomasz Z. Majkowski**
POLSKIE LOGO I PODLEWY BARWNE: **Bartek Minkiewicz.** SKŁAD: **Łukasz M. Pogoda**
OKŁADKA 2. WYDANIA: **Łukasz Czyczyło**
KOREKTA: **Magda Filar, Aneta Kliszcz, Joanna Strelnik** ORAZ **Michał Stachyra**
PRODUKCJA: **Mateusz Tomczyk**
WYDAWCA: **Marcin Podsiadło**

Andrzejowi Błochowi za mnóstwo celnych uwag dotyczących terminologii

Bogusławowi Dawiecowi za informacje o narzędziach, którymi Japończycy robili sobie wzajem krzywdę.

Miłoszowi za to, że wiatr w drzewa uderza, w żagle uderza… Samuraje to poeci

Marcinowi „Wodzowi" Oraczowi, który dokonał niemożliwego i przetłumaczył Insight

Iwanowi za Zakon Piewców Krwi

Mistrzowi Honakurze za mądrość, dobre rady i przypowieść o herbacie

Maureen Yeats, która odpowiedziała na wszystkie nasze listy do **AEG,** nawet te, które nie były adresowane do niej. Bez niej podręcznik nigdy by się nie ukazał, a przynajmniej nie miałby ilustracji. Thanks for all!

Pizzeri Rosa za wsparcie w trudnych chwilach.

Marcinowi i Mateuszowi za cierpliwość.

Spis treści

Wprowadzenie 8

Czym są gry fabularne? 8
Język Rokuganu 9
Słownik rokugańskich słów i wyrażeń 10

Księga Ziemi 12

Ścieżka Krwi. Część I 14
Przewodnik po Rokuganie dla Gaijinów 17
Początek świata 17
Słońce i Księżyc 17
Wielki Sen Naga 18
Dzieci Słońca i Księżyca 18
„Kiedy upadnie ostatni Akodo" 19
Dynastia Hantei 19
Nowa Droga 20
Tysiąc Lat Pokoju 21
Rokugan 22
Furia Żywiołów 23
Kultura 23
Kobiety 25
Życie samuraja 26
Życie Rolnika 28
Język 28
Gospodarka 29
Podróże 29
Jedzenie 30
Domy mieszkalne 31
Zamki 32
Miasta 32
Bushido: Kodeks Wojownika 33
Etykieta 36
Polityka 37
Reguły gry 40
Kilka reguł szybko i byle jak 40
Złota zasada Legendy pięciu Kręgów 40

Księga Wody 44

Ścieżka Krwi. Część II 46
Koncepcja postaci 49
Gra w dwadzieścia pytań 49
Typy postaci 52
O karcie postaci 54
Kręgi i Cechy 54

Umiejętności 57
Klan, Rodzina i Szkoła 57
Wady i Zalety 58
Rany 58
Honor 58
Prestiż i Ranga w Szkole 60
Chwała 61
Wyposażenie 61
Przykład tworzenia postaci 62
Ekwipunek 66
Umiejętności 68
Umiejętności Godne 68
Umiejętności Bugei 70
Umiejętności Kupieckie 71
Umiejętności Niegodne 71
Zalety i Wady 72
Zalety 72
Wady 75
Karty klanów 78
Klan Feniksa 78
Klan Jednorożca 80
Klan Kraba 82
Klan Lwa 84
Klan Skorpiona 86
Klan Smoka 88
Klan Żurawia 90
Ronin 92
Spis umiejętności, Wad i Zalet 93

Księga Ognia 94

Ścieżka Krwi, część III 96
Korzystanie z zasad 98
Cechy 99
Zatrzymywanie i odrzucanie 100
Testy proste 101
Testy przeciwstawne 103
Współpraca 104
Pustka 104
Testy Honoru 105
Talenty kontra umiejętności 105
Walka: Potyczki 106
Podbicia, rany i iaijutsu 107
Przykład potyczki 111
Walka: Bitwy 115
Wzrost i utrata chwały 119
Nagrody 119
Utrata Chwały 121
Bronie i Zbroje 124
Miecze 124
Broń drzewcowa 125
Łuki i strzały 126
Oręż chłopski 127
Z wizytą w zbrojowni Krabów 128

Księga Powietrza 132

Ścieżka Krwi, część IV 134
Magia 136
Religia 137
Przodkowie 139
Rola shugenja 139
Maho: Czarna Magia 140
Magia ludowa 141
Co magia może dokonać, a czego nie 142
Rzucanie czaru 144
Lista czarów 146
Podstawy 146
Czary Ziemi 148
Czary Wody 151
Czary Ognia 154
Czary Powietrza 157

Księga Pustki 162

Ścieżka Krwi, część V 164
Kim jest Mistrz Gry? 166
Tworzenie własnej kampanii 166
Prowadzenie Legendy Pięciu Kręgów 169
Techniki zaawansowane 173
Ważni ludzie 176
Nemuranai – magiczne przedmioty 182
Rokugański kalendarz 187
Ninja 187
Stwory Rokuganu 192
Gobliny (Bakemono) 193
Duchy (Yorei) 194
Zmiennokształtni 195
Szczuraki (Nezumi) 196
Ogry 197
Zombie i szkielety 198
Kenku 199
Kappa 200
Pennagolan 201
Oni 202
Ceremonia samurajów – przygoda wprowadzająca 205
Tabela prawdopodobieństwa 223
Mapy 224
Geografia 232
Posłowie 246
Zalecane lektury 247
Lista czarów 250
Karta postaci 255



Polskie wydanie

Reedycję polskiej Legendy Pięciu Kręgów przygotowało dla Was Wydawnictwo Wolf-Fang. Jeśli macie jakieś pytania, piszcie na adres:

Wolf-Fang P.H.
ul. Fiołkowa 11/5
Zielonki 32-087.

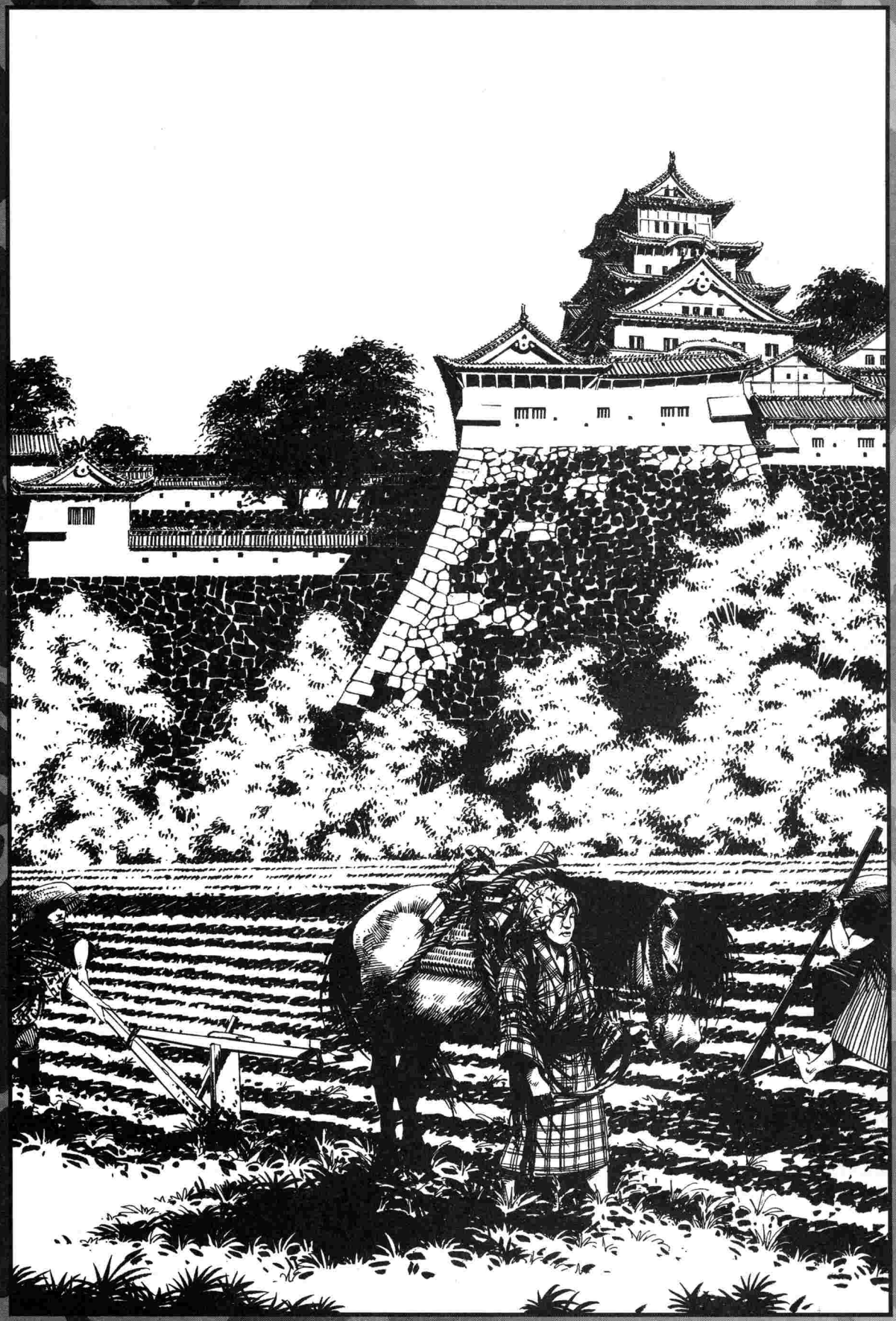
wolf-fang@o2.pl

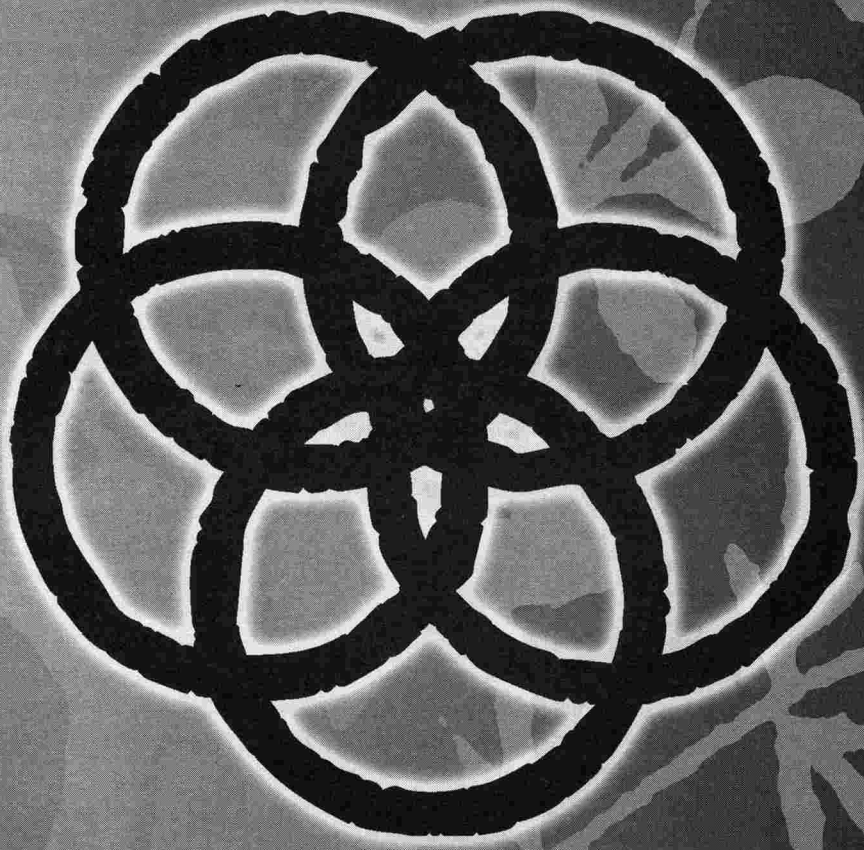


Dodatkowych materiałów do L5K szukajcie w portalu Valkiria.net:

www.valkiria.net

http://l5k.valkiria.net





Wprowadzenie



Marginesy

W całej książce możecie zauważyć przewijające się na marginesach drobne teksty, zwykle zawierające uwagi i opisy oddające klimat Rokuganu, w tym ciekawostki dotyczące jego kultury i zamieszkujących ludzi. Nie są to informacje kluczowe, jednak pomogą Ci trochę rozjaśnić tajemnice Szmaragdowego Cesarstwa.

Witaj w Szmaragdowym Cesarstwie Rokuganu, miejscu pełnym tajemnic i cudów, inspirowanym legendami z feudalnej Japonii i innych krajów Dalekiego Wschodu. To świat ninja, samurajów i rzucających czary shugenja, gdzie po niebie szybują smoki, a w każdym cieniu czai się niebezpieczeństwo. Gra fabularna **Legenda pięciu Kręgów** (w skrócie **L5K**) pozwala wcielić się w jedną z tych legendarnych postaci i uczestniczyć w ich poszukiwaniach honoru, chwały i przygód. Jeśli zetknąłeś się już wcześniej z grami fabularnymi i wiesz, jak się w nie bawić, możesz od razu przejść do czytania **Księgi Ziemi**. W przeciwnym wypadku informacje podane poniżej mogą być dla Ciebie bardzo przydatne.

Czym są gry fabularne?

gra – 1. zabawa towarzyska prowadzona według pewnych zasad [...] 4. Odtwarzanie postaci utworu scenicznego, występowanie na scenie, w filmie.

fabularny – oparty na wątku fikcyjnym, a nie na dokumentacji; dotyczący wątku opowieści, filmu, mający fabułę.

– trzytomowy „Słownik języka polskiego", Warszawa 1983

Gry fabularne, określane też angielskojęzycznym terminem *role-playing games*, są bardzo specyficznym rodzajem zabawy. Kiedy gracze spotykają się by zagrać w **Legendę Pięciu Kręgów**, wspólnie tworzą historię drużyny złożonej z ich postaci i układają dzieje otaczającej bohaterów, fikcyjnej rzeczywistości. To trochę tak, jakbyście zbierali się razem z przyjaciółmi aby snuć opowieści i korzystając z talentów wszystkich uczestników zabawy, powoływali do życia jakąś historię.

W grze może brać praktycznie każda liczba graczy, tym niemniej optymalna wydaje się grupa licząca od trzech do sześciu osób, wliczając w to specjalnego gracza noszącego tytuł Mistrza Gry, którego zadaniem jest prowadzenie gry i rozstrzyganie ewentualnych sporów.

Gracze

Każdy z graczy korzystając z zasad zawartych w tej książce tworzy swojego bohatera. Wielu ludzi bawiących się grami fabularnymi tworzy postaci bardzo różne od nich samych, o innych niż oni talentach, możliwościach, umiejętnościach i postawach, dokonujących czasem rzeczy, o których gracz mógłby tylko marzyć. I właśnie to jest istotą gier fabularnych – wcielanie się w kogoś innego od siebie. Aby pomóc wam w odgrywaniu mocnych i słabych stron waszych bohaterów na końcu książki zamieściliśmy specjalne karty postaci, na których – po ich powieleniu – będziecie mogli je notować.

Mistrz Gry

Mistrz Gry (w skrócie MG) jest żywotnym elementem gry. Podczas gdy każdy z graczy tworzy tylko jedną postać – jednego z głównych bohaterów opowieści – prowadzący jest odpowiedzialny za kreację wszystkiego, co otacza graczy. On odgrywa każdą z postaci, którą gracze napotkają na swojej drodze i zarazem obmyśla intrygę, w której uczestniczą ich bohaterowie, improwizując zwroty fabuły w chwilach, gdy zdecydują się podążać w innym kierunku, niż wcześniej sobie zaplanował. Mistrz Gry jest też zmysłami graczy, gdyż opisuje im wszystko, co ich otacza.

Jeżeli zamierzasz zostać prowadzącym, nie czuj się przytłoczony. Tobie i twojemu zadaniu poświęcono całą księgę, która pomoże ci w pro-



wadzeniu **Legendy Pięciu Kręgów.** Zawiera ona nawet przykładową przygodę, która pokaże ci, jak gry fabularne wyglądają w praktyce.

Zasady

Mistrz Gry jest zarówno autorem, aktorem improwizującym różne scenki, jak i arbitrem, który za pomocą zasad (połączonych z dużą dawką zdrowego rozsądku) rozstrzyga spory między graczami.

Ilekroć wynik jakiegoś działania nie jest pewny, MG nakazuje graczowi rzut garścią kostek (w grze **Legenda Pięciu Kręgów** używa się kostek dziesięciościennych, które można nabyć w sklepach prowadzących sprzedaż tego podręcznika), prosi o zsumowanie liczb jakie na nich wypadły i opierając się na wyniku rzutu określa, czy zakończyło się ono sukcesem czy porażką. Pamiętajcie, że kości dodają grze dramatyzmu, tajemniczości i niepewności.

Kto zwyciężył?

Najlepszą cechą gier fabularnych jest to, że każdy może być zwycięzcą, choć z drugiej strony wszyscy mogą też przegrać. Granie w gry fabularne przypomina opowiadanie historii i kiedy uczestnicy gry współpracują zgodnie jak muzycy w orkiestrze, mogą stworzyć cudowne i zapierające dech w piersiach dzieło i przeżyć niepowtarzalne chwile. Jednak uda im się to tylko wtedy, gdy gracze dadzą szansę kolegom mającym akurat swoje pięć minut i gdy Mistrzowie Gry sprawiedliwie pozwolą wszystkim wziąć udział w zabawie. Jeden egoistycznie nastawiony gracz może wszystkim zepsuć wieczór.

Jak korzystać z tej książki

Niniejszy podręcznik podzielony jest na pięć ksiąg. Pierwsza część, **Księga Ziemi,** opisuje w zarysach świat Rokuganu i streszcza zasady gry. W **Księdze Wody** szczegółowo przedstawiono kreację postaci, zaś **Księga Ognia** powie ci, jak zgodnie z regułami tworzyć różne efekty specjalne i jak rozgrywać pojedynki oraz prowadzić bitwy. Przedostatnia **Księga Powietrza** z detalami opisuje shugenja i ich magię, natomiast ostatnia księga, **Księga Pustki** skierowana jest do Mistrzów Gry i zawiera przeznaczone tylko dla nich sztuczki i chwyty, spis sławnych postaci, mapę i wprowadzającą przygodę.

Język Rokuganu

"Rokugański"

Język, którego używa się w Szmaragdowym Cesarstwie jest wzorowany na japońskim i choć na pierwszy rzut oka może przerażać, jego wymowa nikomu nie powinna sprawiać problemów. Czytając tę książkę natkniesz się na słowa złożone kursywą, które można znaleźć poniżej, w słowniczku rokugańskiego.

Wszystkie głoski języka rokugańskiego wymawia się zawsze tak samo. Spółgłoski nie dzielą się na „miękkie" i „twarde" (jak nasze „c" w „cukier" i „ciasto") i choć występuje kilka dyftongów (samogłosek, które zestawione ze sobą dają inny dźwięk), brzmią one zasadniczo tak, jak samogłoski, z których się składają, następujące szybko po sobie.

Wymowa wyrazów rokugańskich opiera się na wyraźne brzmiących sylabach, z których każda kończy się samogłoską. Jedynym wyjątkiem jest tu spółgłoska „n", która może sama tworzyć sylabę lub zamykać wyraz.

Najłatwiej zorientować się w tej zasadzie analizując kilka słów rokugańskich rozbitych na sylaby:

katana	ka-ta-na
ninja	ni-n-ja
Rokugan	ro-ku-gan
samurai	sa-mu-rai
shugenja	shu-gen-ja

Język Cesarstwa nie posiada akcentu – wszystkie sylaby wymawia się z równym naciskiem. Pozbycie się akcentu jest jednak niezwykle kłopotliwe, możesz więc śmiało zignorować tę zasadę.

Poniżej znajdziesz zasady wymawiania poszczególnych głosek języka rokugańskiego:

Samogłoski

Rokugańskie samogłoski (a, i, u, e, o) brzmią identycznie jak odnośne głoski języka polskiego, choć „u" wymawia się rzadko, chyba, że stoi ono na początku lub na końcu wyrazu. Znajdujące się pośrodku słowa „u" zazwyczaj staje się nieme, a otaczające je spółgłoski wymawiane są razem. Jeśli „u" na końcu wyrazu jest poprzedzone przez „s", to również wypada, na przykład:

hatsuki – wymawia się *hatski*
desu – wymawia się *dess*
natomiast *ikiru* – wymawia się *ikiru*, a nie *ikir*

Poniżej znajdziesz kilka często spotykanych w rokugańskim połączeń samogłosek. Aby wymówić je prawidłowo, nie rozdzielaj poszczególnych dźwięków i postaraj się, by razem współbrzmiały.

ai: „aj", jak końcówka wyrazów „kraj" czy „gaj"
au: „ał", tak, by rymowało się z „wydział" czy „przedział"
ei: „ej", jak w wyrazach „hej" czy „klej"
ou: „oł", jak w „chochoł" czy „pachoł"

Czas akcji

Ci czytelnicy, którzy już znają świat Rokuganu zapewne pytają samych siebie, „kiedy to wszystko się dzieje?"

Akcję tej gry umieściliśmy mniej więcej cztery lata przed wydarzeniami z gry karcianej Legend of the Five Rings.

Według oficjalnego kalendarza rodziny Isawa jest 1124 rok, a co ważniejsze, według kalendarza dworskiego rozpoczął się właśnie 22 rok panowania 38. Hantei.

Samogłoski długie oznaczone są daszkiem (kreską nad literą) i należy je wymawiać dwa razy dłużej. W języku polskim wszystkie samogłoski mają tę samą długość, możesz więc z powodzeniem pominąć tę zasadę.

Spółgłoski

Japońskie spółgłoski (k, s, t, n, h, m, r, g, z, d, b, p) wymawiane są podobnie jak po polsku, z kilkoma wyjątkami:

• Ponieważ międzynarodowy standard każe zapisywać dźwięki języka japońskiego przy pomocy odnośnych liter angielskich, tak właśnie przedstawiane są w niniejszej książce. Dlatego wszystkie „sh" czytaj jak „sz", „ch" jak „cz" i „w" jak „ł". Uważaj jednak - istnieje kilka wyrazów, które posiadają polską pisownię, nie powinieneś więc mówić „samuradż".

• „J" wymawia się jak dźwięk pośredni między „dź" a „dż", bliższy „dż". Ponieważ taka głoska nie występuje w języku polskim, można zwyczajnie mówić „dż" (na przykład wyraz „shugenja" wymawia się „szugendża").

• Rokugańskie „r" jest dziwaczną kombinacją głosek „r", „l" i „d" - wymawiając je, dotknij czubkiem języka zębów. Oczywiście, jeśli taka gimnastyka ma popsuć ci zabawę, wymawiaj „r" zwyczajnie, jak w języku polskim.

• „Z" wymawia się trochę jak „dz", choć dźwięk „d" na początku jest słaby.

• Podwojone spółgłoski wymawia się z drobną pauzą, tak, aby obie zabrzmiały wyraźnie jak w wyrazie „panna".

• Spółgłoska „ts" przypomina raczej „c", nie należy więc rozdzielać „t" i „s" - przykładowo „tetsubo" nie wymawia się tet-su-bo, a raczej tetsu-bo, czy wręcz te-cu-bo.

• Ostatnią spółgłoskę - „y" - wymawia się śpiewnie, jak przedłużone polskie „j".

Słownik rokugańskich słów i wyrażeń

Większość podanych poniżej wyrazów wymawia się tak, jakby były zapisane po polsku. Jednak jeśli między pisownią w wymową zachodzą jakieś różnice, właściwą wymowę podajemy w nawiasach kwadratowych.

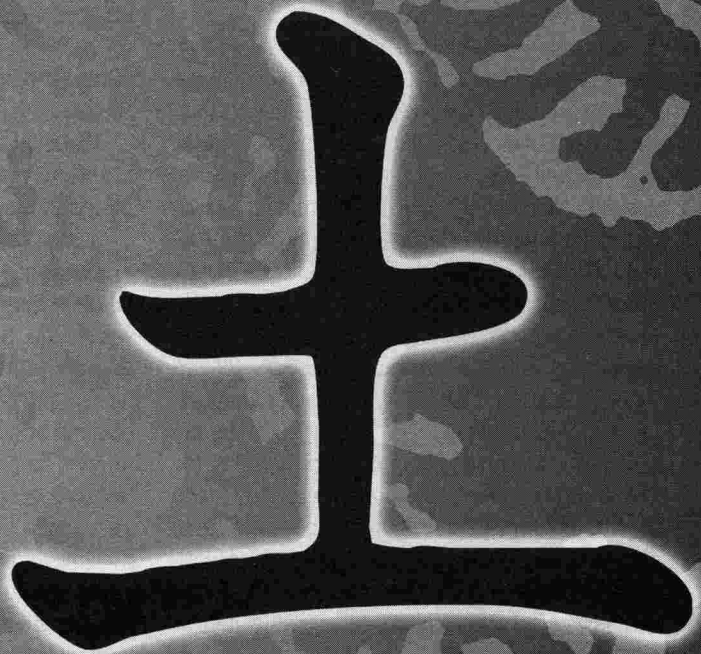
„Abunai!" - „Uwaga!"
baku - istota, która pożera sny.
bo - długi kij służący do walki wręcz lub jako laska.
daimyo [daimjo] - pan feudalny, głowa rodziny lub klanu.
daisho [daiszo] - zestaw dwóch mieczy (katany i wakizashi), noszony przez przedstawicieli kasty samurajów.
„Do itashimashite" [„do itaszimaszite"] - „Proszę bardzo".
„Domo arigato" - „bardzo dziękuję".
„Domo arigato gozaimasu" - „najserdeczniej dziękuję", wzmocniona forma zwyczajnego podziękowania.
doro - droga.
Doro Boekisho [doro boekiszo] - droga kupiecka.
Doro Teikoku no Hito - droga cesarska.
doshi [doszi] - partner w czasie ćwiczeń, „kolega z dojo".
„dozo" - „proszę".
„Dozo yoroshiku" [dozo jorosziku] - „miło cię poznać".
eta - rokugańska kasta zajmujących się czynnościami uznawanymi za nieczyste; pariasi.
fugu - potrawa z ryby dydon, która niewłaściwie przygotowana zmienia się z przysmaku w truciznę.
gaki - „głodny duch", wampiryczna istota pożerająca krew, oczy, sny itp.
„Ganbari masu" - „postaraj się", „nie poddawaj się"
geiryo [geirjo] - duch, który drzemie w przedmiotach i skarbach.
gejsza - „artystka", kobieta do towarzystwa kształcona w wielu sztukach.
gempukku - ceremonia wejścia w wiek dorosły.
„Gomen kudasai" - „przepraszam", „proszę mi wybaczyć".
„Gomen nasai" - „przepraszam", „przykro mi".
„Hai" - „Tak".
hakama - podzielona spódnica, którą mężczyźni zakładają na kimono w czasie oficjalnych okazji.
haori - część garderoby uwydatniająca ramiona
„Hayaku" [hajaku] - „pospiesz się".
heimin - „klasa średnia" lub „klasa kupiecka" Rokuganu.
hidari - lewo (kierunek).
higashi [higaszi] - wschód.
hinin - najniższa, pozbawiona praw klasa społeczna, do której należą między innymi gejsze, aktorzy, hazardziści i eta.
iai - technika błyskawicznego dobywania miecza, wykonywania czystego, śmiertelnego cięcia, czyszczenia ostrza z krwi i chowania go do pochwy .
ikiryo [ikrjo] - duch domowy, przyjazny lub wrogi.
inkyo [inkjo] - odejście na emeryturę.
Iwanomi [Iłanomi] - być jak skała, stanowczym i nieprzeniknionym, posiąść cnotę Ziemi.
kabuki - rodzaj teatru, opowiada o wielkich i tragicznych czynach samurajów.
kachi [kaczi] - zwycięstwo.

kami – zaszczytne miano, którym określa się założycieli Siedmiu Klanów oraz duchy żywiołów.
kappa – duchy rzeki.
kata – układy z góry zaplanowanych ruchów, które uczą właściwych technik walki.
katana – długi miecz o zakrzywionym ostrzu. Tylko przedstawicielom kasty samurajów wolno nosić katanę.
kimono – szata o długich, szerokich rękawach.
kita – północ.
kyunden [kjunden] – pałac.
„Ma-itta!" – „poddaję się!"
mamori – czar ochronny, który shugenja rzuca na dom, by zapewnić mu ochronę przed złymi i mściwymi duchami.
„Matte!" – „Czekaj!" lub „Zatrzymaj się!"
metsuke [mecuke] – szpiedzy Szmaragdowego Championa.
michi [miczi] – ścieżka.
migi – prawo (kierunek).
minami – południe.
mizu-umi – jezioro.
„Mo akai" – „zrób to jeszcze raz".
mon – symbol i barwy klanu samurajów.
mori – las.
mura – wieś.
nageteppo – małe ładunki wybuchowe w kształcie jajka używane przez ninja.
naginata – broń o przypominającym kosę ostrzu, umieszczonym na długim stylisku.
„Nan desu ka?" – „co powiedziałeś?"
ninja [nindża] – zabójcy, których posądza się o posiadanie mocy magicznych.
nishi [niszi] – wschód.
noh [no] – rodzaj teatru; operuje on bardzo oszczędnymi środkami wyrazu.
numachi [numaczi] – bagno.
obi – jedwabny pas okręcany wokół talii.
„Onagi shimasu" [onagi szimasu] – „wyświadcz mi, proszę, tę przysługę".
origami – sztuka składania papieru w różne kształty, na przykład zwierząt i kwiatów.
reihaido – kaplica.
ronin – „człowiek fali", samuraj bez pana.
sake – wino ryżowe.
samuraj – „sługa", lub „ten, który służy". Również najwyższa klasa struktury społecznej Rokuganu.
sen – przejąć inicjatywę.
seppuku – rytualne samobójstwo.
shinden [szynden] – świątynia.
shiro [sziro] – zamek.
shite [szite] – ten, który ma inicjatywę/kontrolę.
shochu [szoczu] – wódka robiona ze słodkich ziemniaków.
shugenja [szugendża] – święty mąż, kapłan znany z umiejętności rzucania czarów.
shuriken [szuriken] – mała, służąca do rzucania w przeciwnika gwiazdka o ostrych krawędziach, często kojarzona z ninja.
„Sumimasen" – „przepraszam, że przeszkadzam".
tatami – mata wyplatana z trawy.
toride – bastion lub forteca.
torii – wysoka, łukowata brama z czerwonego drewna, umieszczana przed świątyniami i widokami świętych miejsc. Rokugańczycy wierzą, że przejście pod nią oczyszcza duszę.
toshi [toszi] – miasto.
ukemi – sztuka bezpiecznego upadania.
wakizashi [łakizaszi] – „towarzysz przy pasie", krótki miecz stanowiący parę z kataną. Obydwa ostrza składają się na daisho.
yama [jama] – góra.
yama roka [jama roka] – przełęcz.
zori – sandały wyplatane z łyka.
zubon – rodzaj spodni.





Księga pierwsza



Ziemia

Każda podróż rozpoczyna się od pierwszego kroku.
Postaw go dobrze, a w podróży będzie ci sprzyjało szczęście.
Postaw go źle, a zakończy się ona klęską.
– Tao Shinsei



Nieco na północny wschód od Przełęczy Beiden leży prowincja Hamana, którą włada daimyo imieniem Ataka, jeden z wielkich panów Klanu Lwa. W prowincji Hamana jest pewna wioska, a w owej wiosce pewna gospoda. Ludzie zwą ją gospodą Ugaido, gdyż tak ma na imię jej właściciel. Zwano ją gospodą Ugaido już pięćset lat temu i nazwa ta przetrwała do dziś, przekazywana przez niezliczone pokolenia od jednego Ugaido do kolejnego. Obecny Ugaido jest niskim, łysym mężczyzną, którego donośny śmiech współgra z pokaźną tuszą. Dawno temu grupa bandytów, która niemal zrównała jego oberżę z ziemią, pozostawiła mu długą bliznę na policzku. Teraz nie jest w stanie poruszać połową twarzy, a kiedy mówi, wykrzywiona warga zniekształca jego głos, przez co zawsze sprawia wrażenie nieco pijanego. Wbrew pozorom ten mały grubas jest całkiem bystrym człowiekiem, który umie dobrze dbać o swoje interesy.

Dzisiejszego wieczoru przy stołach gospody Ugaido gra się w kości, a po jej dachu bębni deszcz. I to właśnie w tej niewielkiej oberży rozpoczyna się nasza historia.

* * *

Ginawa potrząsnął mocno kubkiem, zasłaniając otwór ręką, aby upewnić się, że kości nie wypadną z niego na zewnątrz. W ciemnej i zadymionej sali siedzący dookoła samurajowie i kupcy przyglądali mu się uważnie, rzucając na stół monety. Popatrzył przez chwilę na przechodzące z rąk do rąk pieniądze, zaczekał aż wszyscy skupią na nim wzrok i dopiero wtedy trzasnął kubkiem w stół, aż posypały się ustawione w słupki miedziaki. Podniósł go powoli i pozwolił Ugaido ogłosić wynik.

– Fortuny i Wiatry! – wykrzyknął człowieczek z wykrzywioną wargą. Zewsząd dochodziły okrzyki gniewu i radości. Ginawa poczuł jak na twarz wypełza mu wredny uśmieszek i jego myśli zwróciły się niespodziewanie ku Gimiko. Mimo że głowę miał wypełnioną smrodem tytoniu, wciąż potrafił przypomnieć sobie zapach pachnideł w jej włosach i niemal czuł go obok siebie.

Potrząsnął głową, żeby oderwać się od wspomnień. – Ha! Macie, czegoście chcieli. Fortuny i Wiatry. Gdzie są moje pieniądze?

Niechętne ręce popchnęły monety przez całą szerokość stołu. Dosłyszał dobiegające z mroku niezadowolone mamrotania, ale nie poświęcił im uwagi. „Przegrani zawsze znajdą wymówki", pomyślał. „Poza tym, dzięki tej wygranej przez kilka ładnych miesięcy będę miał pełny brzuch". Wcisnął pieniądze do sakiewki zawieszonej u jedwabnej szarfy, którą był opasany, po czym podniósł czarkę z sake i przez chwilę rozkoszował się ciepłym winem spływającym mu do gardła. „Dobrze, że dziś w nocy nie będę potrzebował, żeby ogrzała mnie sake".

Wstał od stołu. – Wybaczcie, ale wino uderzyło mi nieco do głowy, a poza tym od trzech dni nie zażywałem kąpieli. Dobranoc.

– Nie!

Ginawa odwrócił się gwałtownie. Głos, który tak zdecydowanie mu się sprzeciwiał, należał do wysokiego mężczyzny, ubranego w bogate jedwabne kimono, które z pewnością zasługiwało na lepsze traktowanie. Miał przekrwione i rozbiegane oczy, a za jego obi tkwiły zatknięte oba miecze: katana i wakizashi. – Nie! – powtórzył. – Będziesz grać dalej, dopóki nie odzyskam swoich pieniędzy.

Ginawa poszukał wzrokiem oberżysty. – Dlaczego ten człowiek ma przy sobie miecze? Czyż wszyscy nie są zobowiązani oddać swojej broni przy wejściu?

Nikt nie odezwał się ani słowem. Ginawa przyglądał się ludziom, którzy powoli zaczęli się rozstępować oczyszczając przestrzeń między nim a uzbrojonym mężczyzną. W końcu popatrzył na chłopca, który odebrał od niego przy drzwiach jego własne miecze. – Takie jest prawo – wyjąkał chłopak. Ginawa wiedział, że powinien był zażądać przy drzwiach, aby pozwolono mu zatrzymać przynajmniej krótki miecz, wakizashi.

– Nie szukam z tobą zwady – zwrócił się do samuraja.

– Jesteś tchórzem! – rzucił mu w twarz pijany mężczyzna.

Oczy Ginawy zwęziły się, a kiedy się odezwał, w jego głosie słychać było syk węża. – Z pewnością sake w twojej głowie przemawia zamiast ciebie, samuraju.

– Tak? Więc niech teraz przemówi zamiast mnie moja katana!

Ginawa zmierzył wojownika uważnym spojrzeniem, badając rytmiczne wznoszenie się i opadanie jego ramion. „Zdradź się", pomyślał. „Zdradź się choć raz… Już!"

Skoczył, w nagłym wybuchu uderzając całym ciałem na samuraja w momencie, gdy miecz pijaka zaczął wysuwać się z saya. Naparł na ramię przeciwnika, chwycił jego prawą dłoń w swoją, po czym złamał mu rękę na kolanie. Usłyszał, jak samuraj przez chwilę wciąga gwałtownie powietrze, lecz w jego zamroczonym alkoholem umyśle pozostało na tyle silnej woli, że powstrzymał się od wydania jakiegokolwiek dźwięku. Miecz uderzył z brzękiem o drewnianą podłogę równo ze swym zranionym właścicielem.

Ginawa odsunął się o krok, nie odrywając wzroku od powalonego samuraja. Nagle poczuł, że uderza plecami w któregoś z gapiów i odwrócił się błyskawicznie, gotów na wszystko.

Stało przed nim pięciu w pełni uzbrojonych samurajów, a z ich zbroi i włóczni spływały krople deszczu. Ginawa cofnął się. – Nie chcę wszczynać zamieszania. Ten człowiek – wskazał na rannego samuraja na podłodze – dobył przeciwko mnie miecza. Działałem we własnej obronie, a nie zwykłem zabijać pijaków.

Jeden z samurajów wystąpił naprzód, zwracając zamaskowaną twarz w stronę człowieka ze złamaną ręką. – Namiestniku Ujikeme, czy wszystko w porządku?

– Namiestniku? – spytał odruchowo Ginawa, gdy nagle zdał sobie sprawę z konsekwencji swojego czynu.

– Mam złamane ramię – urzędnik odpowiedział samurajowi tak, jak dziecko mówi matce, że stłukło sobie kolano.

– Musisz pójść z nami, Ujikeme-sama. – Samuraj zwrócił się do Ginawy. – Ty również.

Ginawa otwarł usta, żeby zaprotestować, ale zamknął je niemal równie szybko. – Pozwól mi tylko pójść po moje miecze – odparł.

– Miecze? Więc jesteś samurajem?

Ginawa skrzywił się. – Hai. Choć przynosi mi to wstyd.

Zamaskowany wojownik skinął głową. – A więc ronin? W porządku. Pójdziesz ze mną tak czy inaczej, mój pan będzie chciał z tobą pomówić.

Ginawa ukłonił się krótko, a kiedy się odwrócił, chłopak gospodarza był już przy nim, trzymając jego daisho. Wziął od niego oba ostrza, wsunął za pas i rzucił Ugaido monetę. – To powinno wystarczyć na opłacenie shugenja, żeby oczyścił podłogę z krwi, staruszku.

– Hai! Starczy jeszcze na więcej! Dobry z ciebie człowiek, samuraju.

Ginawa popatrzył przez chwilę na starego oberżystę. Szukał w myślach czegoś mądrego, co mógłby mu odpowiedzieć, ale odparł tylko: – Trudnię się zabijaniem, staruszku. Tylko wrogowie nadają kształt mojemu życiu.



Jechali Cesarskim gościńcem nieprzerwanie przez całą noc. Do czasu, kiedy deszcz zmienił się w delikatną mgiełkę, a na wschodzie słońce wspięło się na niebo, każdy mięsień Ginawy domagał się kąpieli. – Jeszcze troszkę dłużej, moje stare kości – wyszeptał pod nosem. Jeden ze strażników odwrócił się w jego stronę. Ronin uśmiechnął się tylko i wzruszył ramionami.

Kilka godzin po wschodzie słońca dotarli w końcu do pawilonu daimyo. Zatrzymali swoje wierzchowce przed wysokim okręgiem z białego płótna kołysanym łagodnie przez wiatr. Samuraje zsiedli z koni, a Ginawa poszedł za ich przykładem.

– Zostaw tu swoją broń – rozkazał mu strażnik pilnujący pawilonu, również w żelaznej masce na twarzy.

– Już drugi raz w ciągu dwóch dni nie będę miał moich mieczy przy boku.

Strażnik wzruszył ramionami. – Tym razem stoisz przed moim panem, a nie przed zgrają pijaków.

Zanim Ginawa wyciągnął zza pasa swoje miecze przez długą chwilę wpatrywał się w oczy zamaskowanego samuraja. Potem wręczył mu je bez słowa.

– Chodź za mną – powiedział strażnik i tym razem Ginawa posłuchał.

Wewnątrz pawilonu czekało już trzech samurajów, z czego dwóch stało, trzeci natomiast siedział między nimi. Ginawa nie musiał zgadywać, z którym z nich przybył się zobaczyć. Powolnym ruchem ukląkł przed siedzącą postacią, po czym równie wolno położył obie ręce na ziemi przed sobą i dotknął czołem grzbietów swoich dłoni.

Samuraj zwrócił na niego nieruchome spojrzenie. Ginawa wiedział dobrze, że nie powinien odzywać się nie pytany, wiedział również, że panująca cisza jest rodzajem sprawdzianu. Pozostawał więc bez ruchu, klęcząc na piętach i patrząc siedzącemu naprzeciwko głęboko w oczy. Przy-

Daimyo – władca prowincji, głowa rodziny lub Klanu.

Fortuny i Wiatry – najwyższy możliwy wynik rzutu kośćmi w jednej z rokugańskich gier losowych.

„Hai" – Tak. Wymawia się tak, jak się pisze.

Katana – długi i lekko zakrzywiony miecz, który wolno nosić jedynie samurajom.

Obi – szeroki pas, który wkłada się na kimono.

Ronin – samuraj, który nie przysięgał lojalności żadnemu daimyo.

Samurai-ko – kobieta – wojownik.

Saya – pochwa miecza.

Shugenja – czarownik, kapłan lub święty mąż. Rozróżnienie między tymi rolami często bywa niemożliwe.

Wakizashi – krótki miecz samurajski. W komplecie z kataną określa się je nazwą daisho.

Rokugan to nie Japonia

Zanim zaczniesz grać, musimy postawić jasno jedną kwestię. Rokugan nie jest Japonią. Tworząc go zaczerpnęliśmy co prawda wiele z japońskiej historii, kultury, religii i mitologii, lecz jeśli spodziewasz się znaleźć w tej książce Kraj Wschodzącego Słońca, to jesteś w błędzie. Kiedy będziesz grać w L5K, nie daj wciągnąć się w błędne koło i nie trać czasu na zastanawianie się „jak to robili Japończycy" i spory „jak to naprawdę było" w feudalnej Japonii. Jesteś w Rokuganie – tutaj każdego dnia samurajowie roztrząsają prawdziwą naturę honoru i chwały, próbując zgłębić znaczenie rokugańskiej filozofii i religii. Bohaterowie twoich opowieści nie powinni się od nich pod tym względem różnić.

glądał się, jak słońce za samurajem podnosi się coraz wyżej; w miarę jak wspinało się po niebie, ból w jego kostkach narastał, lecz Ginawa nie pozwolił, żeby zdradziły to nawet oczy. Zamiast tego skupił się na innym, dużo bardziej przejmującym bólu, płynącym z rany głęboko w sercu. Zaczął przeżywać w umyśle tę jedną chwilę wciąż na nowo. Bolesne wspomnienie stłumiło zupełnie ból naciągniętych stawów.

W końcu siedzący człowiek odezwał się. – Jak się nazywasz?

Ginawa potrząsnął głową. – Odebrano mi moje imię.

– Czy to dlatego przejeżdżasz przez moje ziemie bez dokumentów podróżnych? Czy dlatego okaleczasz moich namiestników? W poszukiwaniu swojego imienia?

Znowu potrząsnął głową. – To, czego szukam, może ofiarować mi tylko śmierć.

W oczach samuraja zapłonęła iskierka zrozumienia. – A więc jesteś roninem, człowiekiem fali. – Spojrzał na swoich podwładnych. – Powiadacie więc, że ten człowiek pokonał Ujikeme?

Jeden ze strażników pośpiesznie opadł na kolana przed swoim panem. – Hai!

– Walcząc jedynie gołymi rękami?

Strażnik skłonił się krótko. – Hai!

Pan Ataka skinął głową. – Nigdy nie lubiłaś zbytnio Ujikeme, nieprawdaż, Hijiko?

Na dźwięk kobiecego imienia Ginawa spojrzał w prawo, na klęczącą obok postać, która zdjęła wolnym ruchem hełm i położyła go obok siebie. – Był ci zawsze bardzo oddany, Ataka-sama.

Ataka niemal się uśmiechnął. – Twoja szczerość dobrze o tobie świadczy, Hijiko. – Wyciągnął zza obi wachlarz i wycelował go w Ginawę. – Co sądzisz o naszym bezimiennym przyjacielu?

Kiedy kobieta skierowała wzrok w stronę Ginawy, zobaczył w jej oczach nieokreślony błysk. – Dobrze się porusza, Ataka-sama. I wykazuje sporo stanowczości.

– To dobrze, że zgadzamy się w tym punkcie. – Ataka gestem zawezwał służącego, który natychmiast przyniósł mu dwa dokumenty, z których jeden podał Hijiko, drugi zaś otrzymał Ginawa. – Hijiko, służyłaś mi wiernie przez trzy lata. Od tej pory nie będziesz już dłużej yoriki, pomocnikiem namiestnika, lecz mianuję cię moim karo, głównym namiestnikiem.

Choć dziewczyna ze wszystkich sił starała się ukryć emocje, na jej twarzy wykwitł uśmiech, a Ginawa przyglądając się jej jaśniejącym oczom zdał sobie nagle sprawę, że pod tym całym potem i zbroją kryła się prawdziwa piękność.

– Dla ciebie, mój bezimienny przyjacielu, mam również pewną propozycję. Ponieważ brakuje mi teraz jednego yoriki, jestem ciekaw, czy nie byłbyś w stanie wyrównać tej straty.

Ginawa znał pytanie, zanim jeszcze Ataka je zadał. Spuścił wzrok do ziemi, czując jak serce kołacze mu się w piersi, zanim nabrał powietrza w płuca i odpowiedział – Ataka-sama, byłem już w służbie u pewnego daimyo i kiedy wystawiono na próbę moją odwagę, zawiodłem. Nie chcę, żeby zdarzyło się to kiedykolwiek więcej.

– Więc nie pozwól, żeby to się zdarzyło, samuraju.

Ginawa podniósł gwałtownie głowę i ponownie spojrzał w nieruchome oczy pana Ataki. Minęło kilka chwil, w czasie których obaj poczuli wzajemne porozumienie, mimo, iż nie odezwali się ani słowem. W końcu Ginawa skinął głową.

– Zgadzam się.

– Bardzo dobrze. Czas zatem, byś wyjawił mi swoje imię.

– Nazywam się Ginawa.

Poczuł, jak Hijiko zrywa się z miejsca, a kątem oka zobaczył, jak dwaj samurajowie stojący za Ataką opierają dłonie na rękojeści mieczy.

Daimyo siedział nieruchomo.

– Zatem ostrze, które nosisz … – wyszeptał.

– Hai. To jedno z czterech ostrzy Iuchibana.

Przy wejściu do pawilonu służący odsunęli się z lękiem od leżącej na ziemi katany.

– Przeklęte miecze Piewców Krwi! – wymamrotała Hijiko.

– Który to miecz? – spytał Ataka.

– Miecz zemsty, Ataka-sama.

Daimyo pokiwał głową. – Zabierz swoją broń i zaczekaj przy koniach.

– Hai! – Ginawa wstał szybko i podszedł do swojego miecza. Kiedy go podnosił, służący przyglądali mu się z przerażeniem w szeroko otwartych oczach.

Gdy ronin opuścił pawilon, Hijiko zapytała cicho – Ataka-sama, czy to rozsądne?

– To silny człowiek, Hijiko. Przodkowie, którzy nad nim czuwają, dają mu siłę, a w jego oczach widzę, że prowadzi go przeznaczenie. Być może sam jestem częścią tego przeznaczenia. – Spojrzał samurai-ko prosto w oczy. – Może i ty również.

– Moje życie należy do ciebie, Ataka-sama. – Hijiko ukłoniła się i podniosła z ziemi, po czym pospieszyła do koni.

– Fortuny sprawiły, że twoja droga sprowadziła cię na postój do mojego domu, Ginawo – Ataka przyglądał się w zamyśleniu oddalającym się jeźdźcom. – Mam nadzieję, że podążając tą ścieżką krwi dotrzesz do celu z honorem.

Przewodnik po Rokuganie dla Gaijinów

Co następuje, jest zarysem historii, kultury oraz struktury społecznej i politycznej Rokuganu. Byście mogli zrozumieć, jak mieszkańcy Rokuganu spoglądają na swoją przeszłość, historię tę podajemy w formie opowieści.

Początek świata

Dziecko, czy widzisz koło, które narysowałem na ziemi? Powiedz, gdzie jest jego początek? A gdzie koniec? Nie możesz odpowiedzieć, gdyż na to pytanie nie ma odpowiedzi. Zawsze jest jakiś początek i koniec, lecz tu nie ma ani jednego, ani drugiego.

Tak jak to koło, historia nie ma początku ani końca. Zanim nastał ten świat istniał już inny, a gdy ten się skończy, na jego miejsce przyjdzie nowy, a nasze dusze spadną weń tak pod ciężarem wielkich, jak i też podłych uczynków. Oto droga wszystkich rzeczy, droga, której musisz się, moje dziecko, nauczyć. Tylko tak odnajdziesz pokój na tym padole smutku i żalu.

Na początku tego świata, jak na początku każdego innego, była Nicość, która trwała samotnie pośród pustki i tak było przez niezliczone wieki. Nagle, bez ostrzeżenia, Nicość uświadomiła sobie, że jest samotna i poczuła strach – z niego powstała pierwsza z trzech części świata. Potem Nicość zapragnęła czyjegoś towarzystwa – tak powstała druga z cząstek. W końcu Nicość zrozumiała, że świat zrodził się z jej słabości. Zaraz też pożałowała swojego czynu, jej żal wypełnił dzieło, a trzeci, ostatni fragment dopełnił świat i uczynił go całością.

Gdy Nicość wypowiedziała swe słowa, świat był gotowy. Z początku jego tworzywo było jak jajko, którego ciężkie żółtko miesza się z lekkim białkiem, potem jednak lekkie oddzieliło się od ciężkiego i pięło się w górę, podczas gdy ciężkie opadało w dół. Lekkie unosiło się wyżej i wyżej, lecz jego część zawahała się i tak powstało niebo i chmury. Reszta bez wytchnienia pięła się ku temu, co wydawało się wieczne i tak powstały Niebiosa. Tymczasem ciężkie tworzywo świata opadało coraz niżej i niżej w dół formując bezkształtny chaos przypominający meduzę. I tak było przez wiele, wiele lat.

Słońce i Księżyc

Wraz ze stworzeniem Niebios narodziło się Troje Bóstw, Których Imion Nie Można Wymówić. Zrozumiały one, że ziemi znajdującej się pod nimi należy nadać formę, więc razem stworzyły młodego mężczyznę i kobietę, by nadać światu kształt. Tworząc mężczyznę i kobietę bogowie użyli swoich imion, dlatego właśnie nie można ich nazwać.

Gdy mężczyzna i kobieta, zrodzeni w Niebiosach, spojrzeli w dół na bezkształtną ziemię, zobaczyli, że trzeba ją ukształtować. Zstąpili wtedy po tęczy i zobaczyli, że ziemia jest bezkształtna niczym meduza. Zastanawiając się nad swoim zadaniem zrozumieli w końcu, że jedynym sposobem, w jaki mogą je wykonać jest nadanie imienia bezimiennym lądom. Myśleli długo nad imieniem dla świata, a gdy już je mieli, ucałowali bezkształtną ziemię i wyszeptali to miano. A gdy zostało ono wypowiedziane, padły też ich imiona. Kobieta stała się Amaterasu, Słońcem, a mężczyzna Onnotangu, Księżycem.

Kobieta i mężczyzna razem szybowali przez niebo nad niedawno nazwaną ziemią, ta zaś nabierała kształtu. Lądy oddzielały się od mórz, na żyznych glebach wzrastały rośliny, a w ciepłych wodach oceanów ryby przybierały różnorodne formy. Tymczasem w Niebiosach powstawały



Trzy Grzechy

U podstaw wierzeń Rokuganu leżą trzy popełnione przez Nicość Grzechy – Strach, Żądza i Żal, które zatruwają umysł i nie pozwalają działać pewnie i zdecydowanie.

Wedle zwyczaju każdy, kto przybędzie do domu modlitwy może sięgnąć do misy kamyków i obrzucić nimi jeden z umieszczanych zazwyczaj w świątyniach obrazów przedstawiających Trzy Grzechy.



Dzieci Słońca i Księżyca

Ilustracja po prawej przedstawia Panią Słońce i Pana Księżyc z dziećmi. Dzieci te to (w kolejności od góry ilustracji): Togashi, Akodo, Doji, Shiba, Shinjo, Hida, Fu Leng i Bayushi.

Fortuny, zrodzone ze snów istot śpiących na ziemi. Księżyc i Słońce wielokrotnie obiegli ziemię, aż w końcu wszystkie istoty wybrały swoje postaci. Wtedy wypoczęli, a potem znów spojrzeli w dół ku ziemi. Ku ich zdumieniu odkryli istoty, które zaczęły budować.

Wielki Sen Naga

Budowniczowie zwali się Naga i jak wszystkie istoty mogli dowolnie zmieniać swój kształt. Praktykowali sztukę i wojnę podobnie jak teraz ludzie, jednak wtedy, w czasach Naga, nie było jeszcze ludzkości. Podobnie też jak my, czcili tysiące Fortun tańczących wśród gwiazd i wiecznie ośnieżonych szczytów, wierząc, że najpotężniejszą z nich jest słońce, to samo, które my nazywamy Amaterasu.

Wiedzieli, że nadejdzie chwila, gdy znużone słońce uśnie, a z nim zasną i oni, lecz nie dbali o to i zatracając się w cichej kontemplacji cieszyli się przekonaniem, że ich cywilizacja przetrwa każdą katastrofę, jaka mogłaby się wydarzyć. Byli dumni, moje dziecko, i to stało się przyczyną ich zguby. Czas Wielkiego Snu nadszedł wreszcie, choć nie wtedy, gdy tego oczekiwali. A kiedy Pan Księżyc pochwycił Panią Słońce, Era Naga przeminęła i zaczęła się Era Człowieka.

Dzieci Słońca i Księżyca

Od początku czasu Pan Księżyc ścigał Panią Słońce dookoła świata. Pewnego dnia złapał ją, a gdy jej promienie zanikały jeden po drugim, Naga zapadali w sen. Wiele miesięcy później Pani Słońce powiła dziewięcioro dzieci o imionach: Hida, Doji, Togashi, Akodo, Shiba, Bayushi, Shinjo, Fu Leng i Hantei. Pan Księżyc wiedział, że dzieci, w których żyłach płynie krew Słońca i Księżyca wyrosną na potężniejsze od niego, dlatego mimo protestów matki połykał je jedno po drugim.

Pani Słońce miała mało czasu do namysłu. Kiedy Księżyc połknął pierwsze dziecko powiedziała: „Panie mój, musisz być bardzo spragniony po takim posiłku" i podała mu czarkę sake. Pan Księżyc podziękował jej i wypił. Za każdym razem, gdy Pan Księżyc połykał dziecko Pani Słońce ponawiała swój poczęstunek, a on przyjmował go, nie wiedząc, że każda czarka kryła rozpuszczoną w winie kroplę trucizny. Gdy Księżyc pochłaniał dzieci Słońca, po jej policzkach potoczyło się wiele łez, które spływając z Niebios w dół

ku ziemi mieszały się po drodze z pierwiastkami powietrza i wiatru. Tam zaś, gdzie dotknęły Ziemi, zalegały uśpione.

Wkrótce Pan Księżyc był już tak pijany i odrętwiały, że nie zauważył, kiedy Pani Słońce zastąpiła ostatnie z dzieci – Hantei – kamieniem. Gdy Księżyc zasnął głębokim snem, Słońce wyniosła Hantei i ukryła go poza zasięgiem ojcowskiego wzroku, a potem wyjaśniła swojemu dziecku, że jego zadaniem jest uratowanie braci i sióstr. Nauczyła go także sztuk walki przygotowując na chwilę, w której jego ojciec się przebudzi.

Powiadają, iż trwało to wiele lat, a może nawet wieki całe, bo kiedy Pan Księżyc otworzył oczy zobaczył czekających na niego Panią Słońce i młodego Hantei. Rozpoczęła się ogromna bitwa, aż w końcu Hantei rozpłatał brzuch ojca i jego rodzeństwo spadło wraz z wypływającymi wnętrznościami na ziemię. Pan Księżyc w ostatniej chwili wyciągnął dłoń, aby je pochwycić, ale udało mu się złapać tylko małego Fu Lenga. Wtedy Hantei rozciął rękę ojca i Fu Leng wraz okrwawionym kikutem dłoni podążył za resztą dzieci, w ostatniej chwili chwytając Hantei, którego pociągnął ze sobą.

Krew Księżyca padła na ziemię, a tam gdzie napotkała kałuże powstałe z łez Słońca połączyła się z nimi, z każdej zaś z tysięcy takich kałuż powstawał mężczyzna i kobieta.

Fu Leng runął na Ziemię z dala od swoich braci i sióstr i na dalekim zachodzie wpadł do głębokiej szczeliny. Uwięziony głęboko pod ziemią dopiero po długiej walce wydostał się na powierzchnię, ale już nie był taki jak dawniej. Wiele miesięcy spędzonych w podziemiu wypełniły go mroczną wiedzą, która na zawsze zatruła jego umysł i ciało, przemieniając w poskręcaną karykaturę tego, kim był w przeszłości.

„Kiedy upadnie ostatni Akodo"

Gdy Dzieci Słońca i Księżyca opadły na Ziemię skończył się czas ich boskości. Choć nie byli śmiertelnikami, nie byli też już bogami. Gdy rozglądnęli się wokoło, ujrzeli rozproszone ludzkie osady i zrozumieli, co muszą uczynić. Ludzie byli słabi i bezbronni jak nowonarodzone dzieci, więc Dzieci Słońca i Księżyca obiecały im: „Nauczymy was ścieżek tego świata i ochronimy przed złem. Służcie nam z posłuszeństwem i pokorą, a dotrzymamy danego słowa".

Wszystkie dzieci Słońca i Księżyca – za wyjątkiem uwięzionego Fu Lenga – postanowiły urządzić zawody, aby wyłonić spośród siebie władcę świata. Na konkurs składały się próby szybkości, siły, bystrości umysłu i wiele innych. Tylko Togashi odmówił uczestnictwa w turnieju, gdyż patrząc na swoich braci i siostry mógł z góry przewidzieć wynik. Ostatnim ze sprawdzianów były zawody szermiercze.

Pan Hida postanowił zaufać swojej wielkiej sile, wszelako Shinjo z łatwością zwyciężyła go szybkością i dokładnością swoich cięć. Żywiołowość pani Shinjo okazała się jej słabością, czego dowiódł Bayushi, który poczekał, aż się zapomni i odpręży, a wtedy pokonał ją, korzystając ze swych sposobów i zwodów. Pan Shiba okazał się zbyt mądry, by nabrać się na takie sztuczki i przyjrzawszy się ruchom Bayushiego, nie dał mu się zmylić. Wtedy pan Shiba spotkał się z panią Doji. Smukła i piękna pani Doji pamiętała, że jej brat obserwując jej ruchy może się dużo nauczyć, odstąpiła więc na kilka kroków, czekając na jego atak. W końcu cierpliwość pana Shiby wyczerpała się i zaatakował siostrę, która błyskawicznie pokonała go swoją techniką. Wtedy Akodo, który poznał taktykę pani Doji wykorzystał jej sekrety przeciwko niej. W końcu na polu pozostali tylko Akodo i Hantei. Myśleli o sobie z miłością, ale im dłużej trwała walka, tym bardziej Akodo przestawał nad sobą panować. W kluczowym momencie pojedynku wpadł w furię, a Hantei wyczuł gniew brata i wykorzystał go przeciwko niemu. Ten bezmyślny błąd sprawił, że Akodo przegrał pojedynek i choć powinien stracić życie, Hantei oszczędził go, a Akodo przyrzekł, że on i cała jego rodzina będą mu służyć. Przyglądający się bitwie Togashi wyszeptał: „Kiedy upadnie ostatni Akodo, padnie też ostatni Hantei".

Dynastia Hantei

Po zakończeniu turnieju było już wiadomo, że to dynastia Hantei będzie rządzić innymi. Hantei zaproponował, aby Dzieci Słońca i Księżyca stworzyły potężne Cesarstwo, które wyrazi ich oddanie boskiej matce Amaterasu. Hantei został Cesarzem, a każde z jego braci i sióstr wyruszyło w podróż po znanych ziemiach i zebrawszy wokół siebie mieszkających tam ludzi utworzyło Siedem Klanów. Hida założył Klan Kraba, Doji Klan Żurawia, Togashi stworzył Klan Smoka, a Akodo Lwa. Shiba założył Klan Feniksa, natomiast Bayushi Klan Skorpiona. Na końcu Shinjo założyła Klan Jednorożca.

Przez wiele, wiele lat Cesarstwo rozkwitało w miarę jak Hantei i Klany budowały drogi, pałace i świątynie, do czasu, gdy pewnego dnia ar-

Pani Doji i Pani Shinjo

Choć zazwyczaj to kobieta przyjmuje po ślubie nazwisko męża, kiedy panie Doji i Shinjo wyszły za mąż, ich mężowie zdecydowali się przyjąć nazwiska żon, by zachować związek swych rodzin z Boginią Słońca. Od pani Doji wywodzi się tradycja, wedle której kobieta odpowiada za sprawy związane z gospodarstwem domowym, gdyż to właśnie ona nalegała, aby udający się na wojnę lub objeżdżający kraj jako namiestnik mąż zostawiał w jej rękach finanse i dom.

Hantei i Shinsei

Gdy Hantei budował Otosan Uchi chciał, by jego pałac był najpiękniejszy na ziemi. Kiedy Shinsei zobaczył gotową budowlę, powiedział: „To najpiękniejszy pałac jaki dotąd wzniósł jakikolwiek Hantei". Zmieszany cesarz odparł: „Ja jestem jedynym Hantei", Mistrz zaś uśmiechnął się nieznacznie. „Naprawdę tak myślisz? Jesteś jedynym Hantei, ale wiedz, że przed tobą była setka tysięcy Hantei i po tobie będzie ich jeszcze tysiąc setek i więcej". Hantei przytaknął, rozumiejąc mądrość słów Shinsei, a wtedy Mistrz dodał: „Właściwie to mogę ci pokazać pałac innego Hantei, współzawodniczący z twoim. Czy chcesz go zobaczyć?" Hantei przytaknął i podążył za Shinsei na puste pole, gdzie Mistrz z uśmiechem wskazał mu wielki mrówczy kopiec „Czy widzisz te maleństwa? Każde z nich to przeszły Hantei".

mia wstrętnych, gnijących potworów zaatakowała zamki i świątynie Dzieci Słońca i Księżyca. Były to siły Fu Lenga, ostatniego z rodzeństwa, który upadł z dala od swoich braci, a tego dnia osiągnął pełną biegłość w czarnej magii podziemnego świata. Fu Leng, zbrojny w armię przyzwanych z głębin piekieł stworzeń, postanowił zniszczyć Szmaragdowe Cesarstwo, aby dla własnej potęgi i chwały objąć w posiadanie dusze zamieszkujących je śmiertelników.



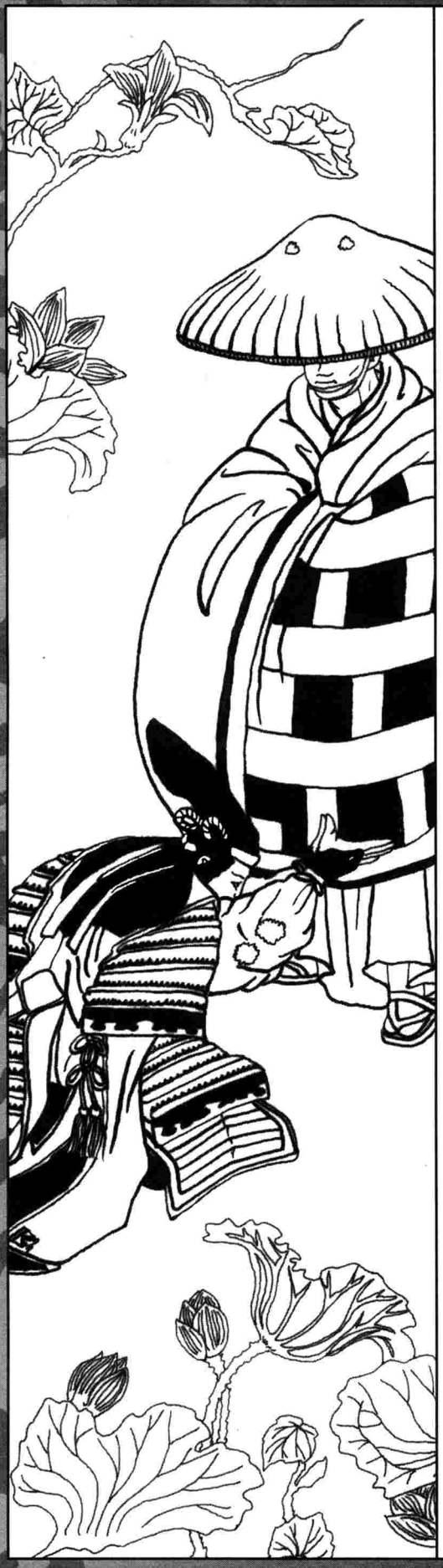
Nowa Droga

Hantei i Klany zgromadzili przeciwko goblinom, ogrom i zmiennokształtnym *oni* całą armię, jednak ani magia, ani stal nie mogły sprostać mrocznej potędze Fu Lenga, więc po każdej bitwie siły Hantei cofały się coraz bardziej. W końcu, gdy jego wycieńczona armia gotowała się do ostatecznego starcia na polach Uichiman, Cesarza Hantei odwiedził drobny, ubrany w skromne szaty człowieczek z ogoloną głową, który przedstawiał się jako „Shinsei" – co znaczy „nowa droga". Człowiek ów przysiągł Cesarzowi, że może pokonać armię Fu Lenga, ale na Hantei nie zrobiło to wrażenia, rozkazał go więc wyprowadzić. Jednak strażnicy, którzy spróbowali dotknąć Shinsei zostali przez niego z łatwością pokonani bez użycia jakiejkolwiek broni. Wtedy człowiek w mnisich szatach zwrócił się do Cesarza: „Pozwól mi zabrać ze sobą siedmiu wojowników, z którymi udam się do twojego brata. Tam zatrzymam armie, które maszerują ku twoim ziemiom".

Hantei zaintrygowany drobnym człowieczkiem rozmawiał z nim przez całą noc, a brat Cesarza Shiba zanotował każde słowo. Zapis tej rozmowy – znany jako „Tao Shinsei" – wciąż można znaleźć w Cesarskiej bibliotece i księgozbiorach wszystkich Klanów. Pod koniec wieczora Hantei był już całkowicie przekonany i postanowił wysłać na wyprawę swoich braci i siostry, jednak Shinsei potrząsnął głową mówiąc: „Nie. To muszą być śmiertelnicy, gdyż Los sprzyja śmiertelnikom". Hantei pojął mądrość słów starca i wysłał razem z nim po jednym przedstawicielu każdego Klanu; nazwał ich samurajami, co oznacza „ci, którzy służą".

Mijały tygodnie, a armie Fu Lenga z każdą bitwą zyskiwały coraz więcej sił i coraz nowsze ziemie, aż pewnego dnia ich moce tajemniczo osłabły. W tym decydującym momencie siły Hantei ruszyły do ataku, przełamując szyki ciemności, a walczące w nich potwory uciekły w panice. Hantei wiedział, że Shinsei w jakiś sposób spełnił swoją obietnicę i w oczekiwaniu na powrót bohaterów zaczął przygotowywać wielką uroczystość dla uczczenia zwycięstwa. Powrócił jednak tylko jeden samuraj. Była to wojowniczka z Klanu Skorpiona, która przyniosła ze sobą dwanaście zwojów i zaczarowaną rękę z obsydianu. „Ukryjcie te zwoje" wyszeptała „bo są one zagładą Fu Lenga". Po tych słowach skonała.

Cesarz nie pozwolił złamać pieczęci na zwojach i polecił Klanowi Skorpiona ukryć je i pilnie ich strzec, potem zaś nakazał Klanowi Kraba stanąć pomiędzy Cesarstwem a mrocznymi ziemiami podświata, znanymi teraz jako „Krainy Cienia", by w przyszłości chronił Rokugan przed zamieszkującym je złem. Tymczasem Klany Żurawia i Lwa zaprzysięgły chronić Cesarza, a męża pani Doji wybrano jego pierwszego championem, zaś Akodo pierwszym wodzem armii. Klany Feniksa i Smoka wybrały drogę kontemplacji i oświecenia, oba też włączyły „Tao Shinsei" we własne sposoby rozumienia magii. Na samym końcu Klan Jednorożca opuścił Cesarstwo, by dowiedzieć się, co leży poza jego granicami.



Tysiąc Lat Pokoju

Czasy zwane „tysiącem lat pokoju" były raczej niespokojne. Klany walczyły o terytoria i zdobywały wpływy na dworze, budując państwo na fundamentach filozofii, jaką pozostawił po sobie Shinsei. Mijały lata, a Hantei i jego bracia i siostry starzeli się, powoli przekazując swoje obowiązki i powinności dzieciom. Wraz z upływem czasu każdy z Klanów odkrywał swój własny charakter.

W przeciągu tysiąca lat populacja Rokuganu rozrosła się po wielokroć i dziś liczy 30 milionów głów, wliczając w to dwa miliony samurajów. Siły siedmiu Klanów rosły i słabły, granice wyznaczono na nowo, walcząc o nie wiele, wiele razy, pewne rzeczy jednak nie zmieniają się nigdy, tylko dojrzewają z wiekiem. W ciągu setek lat każdy z Klanów wyrósł ze swego dzieciństwa i stał się odrębną siłą, odnajdując własne miejsce, różniące go od innych. Powstały też „Pomniejsze Klany", jednak żaden z nich nie odgrywał tak doniosłej roli jak Siedem Wielkich Klanów zrodzonych z Dzieci Słońca i Księżyca.

Klan Feniksa

Słowo „shugenja" ma w Rokuganie wiele znaczeń: mag, kapłan, prorok, świątobliwy mąż. Bez wątpienia najpotężniejsi przedstawiciele tej profesji przynależą do Klanu Feniksa. Skrybą, który stał za Cesarzem i spisywał jego rozmowę z Shinsei był sam kami Shiba, założyciel tego Klanu, który przekazał swoim następcom nie tylko dokładną relację, ale i wszystkie słowne niuanse rozmowy. Żaden inny Klan nie rozumie starej religii Rokuganu i „nowej drogi" lepiej, niż klan Feniksa i to jego członkowie połączyli obydwa systemy w oficjalne wyznanie Cesarstwa. Studia nad tak delikatną materią odbiły się jednak niekorzystnie na samurajach Feniksa, bowiem dni i godziny kontemplacji oraz studiów nad antycznymi tekstami to stracone dni nauki sztuki wojny i godziny opuszczonych treningów szermierczych.

Klan Jednorożca

Hantei tuż po objęciu tronu poprosił swoją siostrę Shinjo, aby udała się poza granice Cesarstwa w poszukiwaniu przyszłych sojuszników i możliwych zagrożeń. Shinjo wyruszyła w swoją misję wraz z małą grupką oddanych towarzyszy, po czym wszelki słuch o niej zaginął na kolejne osiemset lat. Dwieście lat temu Klan Jednorożca powrócił, przynosząc ze sobą niewyobrażalne bogactwa, bajeczne skarby obcego pochodzenia i ich najcenniejsze znalezisko: konie bojowe z zachodu. Członkowie klanu przywieźli ze sobą także wiele dziwnych zwyczajów i wierzeń,

Pomniejsze Klany

Czasami zdarza się, że jakiś samuraj dokonuje tak heroicznego i bezinteresownego czynu, że jego daimyo nagradza go ziemią i tytułem daleko większymi, niż zwykłe nadania. Pomniejsze Klany Rokuganu to właśnie rody takich wielkich samurajów, których nie można wprawdzie postawić w jednym rzędzie z przywódcami Siedmiu Wielkich Klanów, lecz uznaje się ich za daimyo. Najbogatszym i najbardziej wpływowym pomniejszym klanem jest bez wątpienia Klan Modliszki, którego ziemie leżą na wyspach Jedwabiu i Przypraw Korzennych, w pobliżu wybrzeży Rokuganu.

Inne ważniejsze pomniejsze klany (i rodziny) to:

Klan Zająca (Usagi)

Klan Lisa (Kitsune)

Klan Ważki (Tombo)

Klan Wróbla (Suzume)

Klan Borsuka (Ichiro).

Piśmienność

Od szlachty (czyli kasty samurajskiej) wymaga się znajomości przynajmniej podstaw czytania i pisania. Wszyscy shugenja, których profesja jest nieodłącznie związana z pisaniem i czytaniem są bieglejsi w kaligrafii od zwykłych bushi, nawet jeśli ci wywodzą się z tej samej rodziny. Najlepiej wykształcone Klany to Klan Feniksa, w którego szeregach jest najwięcej shugenja oraz Klan Żurawia, którego przedstawiciele mają najlepszy kontakt z Dworem Cesarskim. Godna wzmianki jest też pochodząca z Klanu Lwa rodzina Ikoma, z której wywodzi się wielu historyków.

Nie oczekujmy zatem, że generał z Klanu Kraba będzie tworzył poezję, z pewnością jednak umie napisać krótki list z rozkazami do dowódcy prawej flanki. Większość heiminów i heninów czyta i pisze słabo, o ile w ogóle, więc ich podania, tradycje, legendy i słowa piosenek przekazywane są ustnie z pokolenia na pokolenie.

które uczyniły ich obcymi dla rodaków z Rokuganu. Szczególnie ich nieznajomość subtelności etykiety sprawiła, że zyskali miano „dzikusów" i „nieokrzesanych barbarzyńców", lecz ich wspaniałe konie i mężni samuraje (wszyscy biegli w tym, co Klan Lwa zwykł nazywać „barbarzyńskimi sztuczkami") uczyniły z nich wartościowych sprzymierzeńców dla wszystkich, którzy chcieli się z nimi zadawać.

Klan Kraba

Przez tysiąc lat Klan Kraba w pierwszym szeregu bronił Szmaragdowego Cesarstwa przed hordami potworów z Krain Cienia. Niestety, obowiązki te zostawiały jego członkom niewiele czasu na dworskie rozgrywki, czyniąc z nich najbardziej bezceremonialnych i nieokrzesanych wojowników. Nikt nigdy nie kwestionuje ich odwagi i honoru, ale inne klany zwykły powtarzać, że złowroga aura Krain Cienia zostawia swe piętno na wszystkim, czego dotknie. Często też zastanawiają się, jak wielu z Klanu Kraba nosi w sobie to, co Klan Feniksa nazywa „Skazą Krain Cienia".

Klan Lwa

Jeśli Żuraw jest lewą ręką Cesarza, to Lew jest jego prawicą. Klan Lwa zawsze wielbił Cesarza i wyróżniał się niespotykanym w całym Rokuganie oddaniem. Samuraje Lwa to najlepsi stratedzy Cesarstwa, a o ich zwycięstwach nad przeważającymi siłami przeciwnika krążą legendy. Mówi się jednak, że Klan Lwa jest ślepo zapatrzony w tradycję, a jego niezaprzeczalna lojalność w stosunku do Cesarza stała się powodem wielu sporów z innymi Klanami, szczególnie z ich głównym konkurentem – Klanem Żurawia.

Klan Skorpiona

Jeżeli ktoś gdzieś ukrywa jakiś sekret, Klan Skorpiona z pewnością już go zna. To mistrzowie podwójnej gry i zastraszania. Wielu twierdzi, że Klan Skorpiona to tylko przykrywka dla rodziny ninja, jednak nikt nigdy nie przedstawił na to dowodów. Przez tysiąc lat panowania dynastii Hantei Skorpioni wielokrotnie dowiedli, iż są wartościowymi sprzymierzeńcami dla każdego z klanów. To klan szpiegów i handlarzy informacją, więc jeśli choć raz skorzystasz z ich usług, może się okazać, że już nigdy nie zdołasz spłacić swego długu.

Klan Smoka

Od początków dynastii Hantei Togashi i jego Klan kryli się wśród wysokich szczytów gór Rokuganu, oddając się w samotności dziwnym medytacjom. Członkowie Klanu Smoka należą do najbardziej nieprzeniknionych ludzi w Cesarstwie, ich czarodzieje biegli są w sztuce wojennej, a wojownicy znają tajniki magii. Najdziwniejsi przedstawiciele tego Klanu – *ise zumi* – golą włosy na całym ciele i pokrywają skórę misternymi tatuażami. Inne klany uważają tajemniczych członków Klanu Smoka za stojących na uboczu dziwaków.

Klan Żurawia

Gdy Pierwszy Hantei postanowił zawrzeć związek małżeński, wszystkie Klany zaoferowały mu swe najpiękniejsze córki. W końcu Syn Słońca wybrał córkę Doji z Klanu Żurawia i od tego czasu każdy Cesarz wybiera sobie narzeczoną z tego Klanu. Żurawie maja bardzo mocną pozycje na dworze, gdyż wywodzi się z nich matka każdego Hantei i każdy następca tronu uczy się w ich szkole szermierki. Choć szkoła Kakita cieszy się w Rokuganie wielkim poważaniem, a jej adepci słyną szeroko ze swego męstwa i biegłości w walce, mocno związane z Dworem Żurawie uchodzą za pozerów i pochlebców.

Rokugan

Rokugan jest górzystym krajem, otoczonym od północny, zachodu i południa łańcuchami górskimi, a na wschodzie zaś oblewanym przez ocean. Na terenie kraju znajduje się prawie dwieście wulkanów, z których około pięćdziesiąt pozostaje aktywnych, oraz setki gorących źródeł tryskających w górach. Tylko piąta część całej powierzchni Cesarstwa jest równinna, większość zaś zajmują zbocza pagórków, uskoki wąwozów, wąskie doliny, jary i góry. Im bliżej oceanu, tym więcej równin, na których znajduje się większość pól uprawnych. Możni wolą wznosić swe zamki pośród szczytów, wykorzystując naturalne walory obronne ciasnych i niedostępnych górskich przełęczy, na równinach buduje się zaś farmy, porty i miasta.

Przez Rokugan płynie wartko wiele rzek, które biorą swój początek w górskich krynicach i po długiej wędrówce zasilają wody oceanu. Domy w miastach i wsiach zlokalizowanych na brzegach rzek buduje się na palach, by chronić ludzi przed wiosennymi powodziami.

Klimat Cesarstwa jest bardzo zróżnicowany. Zima jest krótka, ale zimna, zaś lato – poprzedzane przez wilgotną wiosnę – długie i parne. Jesień jest chłodna. Wystarczy raz spojrzeć na budowle i ubrania mieszkańców Rokuganu, by zrozumieć, że letnie upały są o wiele trudniejsze do zniesie-

nia, niż chłód zimy, choć w owym okresie Rokugan doświadcza tak obfitych opadów śniegu, że jakakolwiek podróż przestaje być możliwa.

Furia Żywiołów

Rokuganowi i jego mieszkańcom nieobca jest furia żywiołów. Przez ponad tysiąc lat rządów dynastii Hantei Szmaragdowe Cesarstwo nawiedziły setki trzęsień ziemi, tsunami i huraganów.

Trzęsienia ziemi zdarzają się regularnie, przynajmniej raz do roku i mogą mieć postać zarówno słabego, trwającego tylko kilka chwil drżenia, jak i potężnych wstrząsów, rozsadzających budynki i rozrywających ziemię na długie minuty. W historii Rokuganu było pięć szczególnie potężnych trzęsień ziemi, po których szybko następowały wielkie tsunami.

Tsunami to słowo z języka rokugańskiego oznaczające „falę przypływu". Zawsze po trzęsieniu ziemi Rokugańczycy przygotowują się na kolejny kataklizm, który nadchodzi w przeciągu najdalej trzech dni. Nawet małe wstrząsy mogą powodować tsunami, a wielkie trzęsienia są zaledwie zwiastunami straszliwego uderzenia.

Częstymi gośćmi wybrzeży są również huragany, potężne burze, które niszczą wioski i pola uprawne, a kończąc się przynoszą wspaniałe łupy rybakom.

Kolejnym przejawem niszczycielskich sił natury są wulkany. Jak już wcześniej wspominaliśmy, w Cesarstwie jest wiele wulkanów, większość na szczęście nieczynna. Prości ludzie budują swe domy w dolinach, ale możni budują swe fortece pośród górskich szczytów, blisko miejsc możliwej erupcji. Pomimo, że w pobliżu czynnych wulkanów nie wznosi się zamków, większość Rokugańczyków zna legendę (niewątpliwie nie mającą żadnego oparcia w faktach) o grupie shugenja, którzy potężnym rytuałem przebudzili ognie ziemi, by pochłonęły wrogi zamek.

Kultura

Niebiański Porządek

Choć kultura Rokuganu może wydawać się obca, w gruncie rzeczy fanom historii i literatury fantasy przypominać będzie średniowieczną Europę. Ten rozdział poświęcony jest sztywnej strukturze społecznej, będącej fundamentem całej rokugańskiej kultury. Choć brzmi to bardzo poważnie, w rzeczywistości hierarchia „Niebiańskiego Porządku" jest bardzo prosta. Rokugańczycy wierzą, że wszystko jest częścią boskiego planu, w którym nawet ludzkość odgrywa jakąś rolę. Każdy ma określone przeznaczenie i musi robić wszystko, aby je wypełnić, nawet jeśli miałoby to nieść z sobą cierpienie, ból czy ostatecznie śmierć. Jakkolwiek trudna byłaby to droga, znacznie gorszy los spotka tych, którzy będą próbowali oszukać swoje przeznaczenie.

Trzy stany

Społeczeństwo Rokuganu jest bardzo sformalizowane, a działanie całego systemu opiera się na istnieniu i wzajemnych zależnościach trzech stanów. Mężczyźni i kobiety rodzą się jako członkowie jednego ze stanów i do końca życia muszą odgrywać takie role, jakie wyznaczył im los, przypisując ich do określonej warstwy Niebiańskiego Porządku. Czasami komuś zdarzy się awansować z jednej warstwy do drugiej (lub spaść w hierarchii), ale przypadki te są wyjątkami potwierdzającymi regułę.

Mieszkańcy Rokugan dzielą się na trzy podstawowe kasty: samurajów (tych, którzy prowadzą wojny), wieśniaków (tych, którzy pracują) i kapłanów (tych, którzy się modlą). Ci, którzy nie mieszczą się w tym porządku uważani są za „nie-ludzi" (czyli *hininów*) i nie mogą liczyć na opiekę Cesarza. Abyście mogli łatwiej wyobrazić sobie hierarchię Rokuganu, na następnej stronie zamieściliśmy ilustrację przedstawiającą „Niebiański Porządek".

Rokugan jest państwem feudalnym. Na samym szczycie feudalnej piramidy stoi Cesarz, do którego należą wszystkie ziemie. Wszystko pod słońcem jest jego własnością, gdyż jego ród wywodzi się od Hantei, zwycięzcy turnieju Dzieci Słońca i Księżyca. Wasalami Cesarza są członkowie rodów szlacheckich, którzy przysięgają mu wierność i posłuszeństwo. Daimyo zarządzają otrzymanymi ziemiami i pilnują, by przestrzegano tam stanowionych przez władcę praw, w zamian mając udział w podatkach ściąganych na ziemiach będących w ich pieczy. Podobnie daimyo mogą oddawać część swoich ziem w lenno. Wieśniacy uprawiają ziemię w zamian za ochronę ze strony szlachty, choć – nieszczęśliwie dla wieśniaków – ten „kontrakt feudalny" jest w Rokuganie trochę wypaczony, bowiem daimyo i samuraje nie mają obowiązku chronić chłopów i robią to – z rzadka – raczej z dobrej woli niż z przymusu.

Samuraje: Ci, którzy prowadzą wojny

Najwyższą klasę społeczną Rokuganu stanowią wojownicy – czyli samuraje. Wszyscy, którzy urodzili się w tym stanie, są uważani za samurajów bez względu na ich aktualne zajęcia. Cesarz i jego rodzina są wśród samurajów najwyższym

Samuraj, lecz nie wojownik

Przedstawiciele stanu samurajskiego, których nie uczono bushido, uważani są wciąż za samurajów i choć nie traktuje się ich na równi z tymi, którzy noszą daisho, mogą nosić krótki miecz, zwany wakizashi, dla podkreślenia swojej pozycji. Warto pamiętać, że samuraje, którzy noszą katanę, obwieszczają światu, że potrafią się nią władać i są gotowi tego dowieść.

Oczywiście powyższe stwierdzenie nie zawsze jest prawdą, a niektórzy samuraje noszą miecz by przydać sobie prestiżu i podkreślić, że odpowiadają za własne czyny. W przyszłych dodatkach dokładniej omówimy elementy etykiety związane z daisho i względność statusu samuraja w obrębie jego warstwy społecznej.



Niebiański Porządek

Ilustracja po prawej przedstawia Niebiański Porządek Rokuganu.

Na samym jego szczycie jest Cesarz, pierwszy syn Amaterasu – Bogini Słońca.

Tuż pod nim znajdują się jego wasale, przywódcy Siedmiu Klanów, oraz głowy rodzin i pomniejszych klanów.

Miejsce poniżej daimyo zajmują przedstawiciele stanu samurajskiego, zarówno bushi, jak i shugenja, którzy żyją i umierają służąc panom Rokuganu.

Potem znajdują się „pół-ludzie", czyli heimini: mnisi, rolnicy, robotnicy, rzemieślnicy i kupcy.

Najniżej w hierarchii stoją „nie-ludzie", to jest hinini: gejsze, grabarze, kaci i tym podobni.

kręgiem władzy. Drugi krąg stanowią najwyżsi daimyo Siedmiu Wielkich Klanów, trzeci zaś to pozostali daimyo. Czwarty to lennicy daimyo, pod którymi, w piątym kręgu, znajdują się ci, którzy urodzili się jako członkowie rodu, ale nie zostali wyszkoleni na wojowników. Na końcu są roninowie (z uwagi na ich niespokojnego ducha nazywani „ludźmi fali"), pozbawieni pana wojownicy wędrujący po bezdrożach. Bohaterowie, stworzeni przy użyciu zasad opisanych w **Księdze Wody**, będą przynależeć do szlachty właśnie.

Tylko samurajom wolno nosić daisho, czyli komplet dwóch mieczy noszonych za pasem zwanym obi. Pierwszy z nich, dłuższy, nosi miano katany, drugi – krótszy – to wakizashi. Życie samurajów regulują przepisy skomplikowanego kodeksu bushido, który zawiera przepisy dotyczące każdego ich zachowania. Więcej na ten temat znajdziesz w podrozdziale **Bushido,** poniżej.

Niektóre klany są bardziej, inne mniej religijne. Samuraj z Klanu Feniksa ucząc się bugei (umiejętności walki) studiuje jednocześnie wiele świętych ksiąg. Każdy z nich tuż przed otrzymaniem daisho bierze udział w ceremonii religijnej, podczas której jest namaszczany przez shugenja (kapłana, człowieka, który przemawia do Fortun i przekazuje ich odpowiedzi – więcej szczegółów poniżej). Zgodnie ze zwyczajem podczas tej uroczystości goli się też włosy z przodu głowy adepta. Z kolei samuraje z Klanu Kraba nie zważają na takie głupstwa – wystarczy, że każdy z nich wie jak walczyć i jak umierać.

Heimin: „pół-ludzie"

Heimini, czyli inaczej „pół-ludzie" to lud prosty, pośród którego najwyższą pozycje zajmują rolnicy, zapewniający Cesarstwu to, co niezbędne do życia – pożywienie. Bez nich zapanowałby głód. Potem następują rzemieślnicy, którzy wytwarzają potrzebne ludziom przedmioty, zaś najniżej stoją kupcy, gdyż niczego nie tworzą, a tylko sprzedają cudze wyroby. Jeśli honor samuraja został zszargany przez nieuprzejmość heimina, prawo właściwie pozwala zabić prostaka; heimini starają się więc być zawsze jak najbardziej mili i pomocni w towarzystwie szlachty, szczególnie, że niemal zawsze to sami samuraje określają, co jest „nieuprzejme", a co nie.

Hinin: „nie-ludzie"

Hininami, czyli „nie-ludźmi" nazywa się przestępców, artystów (włączają w to aktorów, muzyków i gejsze), magików (teatralnych i sztukmistrzów) oraz szulerów. Do grupy tej zaliczają się także *eta*, czyli ludzie wykonujący „nieczyste" zawody wymagające dotykania zwłok ludzkich lub zwierzęcych. Rokugańczycy nienawidzą dotyka-

nia czegokolwiek martwego, wierząc, że kontakt ze zwłokami i rzeczami od nich pochodzącymi (na przykład krwią) plami ich dusze. Dlatego eta wykonują takie zawody, jak kuśnierz, grabarz czy oprawca. Samuraj musi mieć naprawdę dobry powód, aby zabić rolnika, jednak uśmiercenie hinina nie jest przestępstwem, gdyż nie należy on do Niebiańskiego Porządku. Z drugiej strony zabicie jakiegoś szczególnego nie-człowieka, na przykład ulubionej gejszy samuraja może mieć dość poważne konsekwencje.

Ninja

Ci zabójcy uważani są za eta, czyli nie-ludzi, dlatego zabicie któregoś z nich nie jest przestępstwem i nie pociąga za sobą żadnych reperkusji, aczkolwiek samuraj straci twarz zadając się z kimś, kto uchodzi za ninja. Z drugiej strony nikt nie ma pewności, czy ninja naprawdę istnieją, choć ta możliwość sprawia, że zarówno szlachcic, jak i prosty wieśniak drżą pod swoim kimonem ze strachu. Shuriken tkwiący w martwym ciele służącego wystarczy zazwyczaj, by kogoś zastraszyć, nie stanowi jednak ostatecznego dowodu na istnienie tych tajemniczych zabójców.

Religia

Niebiański Porządek nie dotyczy wyłącznie ludzkości. Bogowie Rokuganu – popularnie zwani „Fortunami" – także stanowią część wielkiego mechanizmu świata i jak inni muszą się stosować do jego rygorystycznych praw i zwyczajów.

Jest wiele, wiele Fortun, a życie każdej wioski, miasta, Klanu, groty, góry, rzeki lub drzewa obserwuje i nakierowuje na właściwą drogę odrębne bóstwo. Shugenja w całym Rokuganie uczą się prawd wiary związanych z Fortunami i poznają ich imiona, zwyczaje oraz poświęcone im rytuały i modlitwy błagalne.

Shugenja uczą się też w mniejszym lub większym stopniu filozofii Pięciu Kręgów, tej samej, której uczył się tysiąc lat temu sam Cesarz. Każdy z Klanów ma inny stosunek do „Shinseizmu", ale wszyscy odnoszą się do nauk Shinsei z respektem.

Kompletny opis religii i filozofii Rokuganu znajduje się w Księdze Powietrza.

Kobiety

W Rokuganie to warstwa społeczna, a nie płeć określa miejsce człowieka w Niebiańskim Porządku. Kobiety są równe mężczyznom z tego samego stanu, trzeba jednak wspomnieć o kilku różnicach.



Samurai-Ko

Kobiety-samuraje, które pozostały wierne swoim panom na zawsze zapisały się na kartach historii, te zaś, które zbłądziły, znalazły miejsce w tragicznych balladach.

– Doji Shizue

Jedną z ulubionych opowieści rokugańskich poetów jest historia siostry zamordowanego samuraja, która wziąwszy zbroję i przypasawszy jego miecz wyruszyła, aby go pomścić. Wiele młodych kobiet postanowiło zostać bushi właśnie pod wpływem „Opowieści o Hitomi", która zarazem zmieniła nastawienie wielu daimyo do kobiet-wojowniczek. Dzięki samurajskiemu rytuałowi zmiany imienia, wiele młodych samurai-ko przed przyjęciem daisho zmienia imię na „Hitomi" – w ich liczbie znajduje się i Mirumoto Hitomi, słynna wojowniczka z Klanu Smoka.

Podczas ceremonii inicjacji niektóre samurai-ko składają miedzy innymi ślub czystości, gdyż żadna z nich nie może być wierna zarówno daimyo, jak i mężowi czy kochankowi. Jeśli żyjąca w celibacie samurai-ko zostanie złapana na łamaniu ślubów, wyrzeka się zwykle swego stanu i wstępuje do klasztoru. Oczywiście kluczowym słowem jest tu „odkryta", gdyż bardzo wiele samurai-ko ma kochanków, a każdy poeta może przedstawić dziesiątki poematów o wojownikach i wojowniczkach, których miłość doprowadziła do zguby. Samurai-ko są w ramach Niebiańskiego Porządku traktowane jak

Historia córki rolnika

Gdy zbiory są kiepskie i rolnikom zaczyna brakować pieniędzy, sytuację może uratować sprzedanie urodziwej córki właścicielce domu gejsz. Uczy ją ona następnie śpiewu, tańca i sztuki konwersacji, należy bowiem pamiętać, że damy do towarzystwa nie handlują swoim ciałem, lecz zajmują się zabawianiem klientów rozmową i muzyką. Warto przy tym wspomnieć, że gejsze stają się niekiedy prawdziwymi mistrzyniami gry na rokugańskich instrumentach.

Niektórym gejszom udaje się wykupić własny kontrakt, co pozwala im rozpocząć pracę na własny rachunek, lub, jeżeli mają żyłkę do interesu, założyć herbaciarnię.

Ubóstwo

Jesienią urzędnicy daimyo przystępują do zbierania podatków (więcej na ten temat można znaleźć na str. 29) i często zdarza się, że z powodu złej pogody lub ataków bandytów odwiedzani przez nich chłopi pozbawiani są wszystkich owoców swej pracy. Niektórzy feudałowie są wyrozumiali i zwalniają wówczas wieśniaków z ich obowiązku, pozwalając im odbudować zapasy, inni, mniej miłosierni, żądają zapłaty w innej postaci. Niektórzy rolnicy są wtedy zmuszeni sprzedać własne córki, by móc spłacić swoje zobowiązania wobec daimyo (zobacz „Gejsze"), ci zaś, którym nie uda się spłacić długu są bez litości zabijani, a ich ziemia oddawana innym rodzinom pod uprawę.

samuraje, płeć wojownika nie ma bowiem żadnego znaczenia.

Żony

Instytucja małżeństwa nie ma w Rokuganie nic wspólnego z miłością i jest wyłącznie kontraktem aranżowanym przez rodziców pary i swata. Od współmałżonków nie oczekuje się, że będą się kochali, choć obrażając żonę samuraja, obrażamy jej męża.

Gospodarstwo domowe pary Rokugańczyków wygląda inaczej, niż moglibyśmy się spodziewać. W Szmaragdowym Cesarstwie żona zajmuje się wszystkim, co wiąże się z domem i trzyma w swojej pieczy pieniądze, decyduje o wszelkich inwestycjach i wydatkach, samuraj natomiast otrzymuje od żony pensję, którą może wydać wedle swego upodobania. Ponieważ to kobiety zajmują się finansami rodzinny, właśnie one wynajmują robotników do prac domowych i dbają o rozrywki dla gości. Mimo tych wszystkich obowiązków żona samuraja ma jednak niewiele zajęć, więc w wolnym czasie oddaje się plotkowaniu z małżonkami przyjaciół męża i lekturze romantycznych opowieści (nazywanych „książkami do poduszki"), które sprzedaje się na targowiskach.

Gejsze

O ile rokugańskie małżeństwa odarte są zazwyczaj z jakiegokolwiek romantyzmu, nie można tego powiedzieć o związkach pozamałżeńskich. Otoczenie samuraja ignoruje jego romanse, musi on jednak zachowywać dyskrecję by nie narażać na szwank honoru rodziny swej żony. Samuraj, który szuka towarzystwa kochanki zazwyczaj kończy w ramionach gejszy – kobiety, która żyje z zapewniania mężczyznom rozrywki. Gejsze, choć świetnie umieją grać na różnych instrumentach, układać wiersze i prowadzić konwersację, mimo wszystkich swoich talentów są tylko jednymi z hininów, ludzi niegodnych uwagi.

Samuraj, który odwiedza herbaciarnię gejszy pozostawia przed drzwiami swój miecz, co ma zapobiec ewentualnemu rozlewowi krwi. Legendy pełne są opowieści o zakochanych w gejszach samurajach i niebezpieczeństwach, jakie niosą tego typu uczucia, szczególnie jeśli miłość podważa lojalność samuraja wobec pana. Takie zachowanie wywołuje niesmak i dezaprobatę wśród Rokugańczyków, którzy oczkują od samuraja tylko jednego – wierności wobec seniora.

Życie samuraja

Tak, jak zmiany pór roku, czy też przypływy i odpływy, życie ludzkie jest częścią odwiecznego cyklu. Zaprzeczanie takiemu obrotowi spraw kwestionuje Niebiański Porządek i poddaje w wątpliwość prawa danej osoby do zajmowanego przez nią w jego obrębie miejsca. Takie zachowanie obraża nie tylko bogów, ale i przodków samuraja, którzy spodziewali się po nim czegoś lepszego.

Narodziny i dzieciństwo

Dziecko od urodzenia jest członkiem kasty swojego ojca lub matki, a jego dzieciństwo bardzo odbiega od znanego nam modelu zachodniego. Dziecko nie staje się dorosłe, dopóki nie przejdzie ceremonii *gempukku* (zobacz poniżej), nie jest więc „małym dorosłym", tylko kimś, kto nie zna reguł rządzących życiem dorosłych i dlatego musi być traktowany z delikatnością i pobłażliwością. Gdy dziecko kończy siedem lat, wysyła się je do szkoły, gdzie przez wiele wiosen uczy się zasad obowiązujących jego stan i umiejętności związanych ze swą przyszłą profesją.

Ceremonia gempukku, czyli czas pełnoletności

Młody, wychowywany w szkole samuraj uczy się historii, szermierki, języka, taktyki i filozofii. Nauka trwa w przybliżeniu około dziewięciu lat, w czasie których uczniowie rzadko, o ile w ogóle, widują swoich rodziców. Gdy nadchodzi odpowiedni czas, gdzieś pomiędzy trzynastym a dwudziestym pierwszym rokiem życia (zwykle koło szesnastego), dziecko przechodzi rytuał wejścia w dorosłość, zwany gempukku. Od tego momentu dziecko staje się dorosłym i zazwyczaj przyjmuje nowe – dorosłe – imię.

Małżeństwo

Małżeństwa aranżowane są przez rodziców narzeczonych i tylko czasami młodzi zakochują się w sobie. Zwykle przy kojarzeniu par korzysta się z usług swatów, najczęściej członków Klanu Żurawia, który śledzi pilnie wszystkie narodziny w wielkich rokugańskich rodach. Narzeczeni poznają się zazwyczaj tuż po swym gempukku.

W dniu ślubu panna młoda ubiera się na biało, w kolor śmierci, by pokazać, że umarła dla swojej rodziny, podczas ceremonii zrzuca jednak wierzchnie szaty, ukazując ukrytą pod spodem czerwień – symbol ponownych narodzin. Po ślubie bardzo rzadko następuje wybuch namiętności, gdyż matka pana młodego zabiera jego żonę do siebie, aby nauczyć ją wszelkich potrzebnych umiejętności, a mąż rusza z pielgrzymką do świętego miejsca, aby tam „świętować", czyli medytować nad swą nową sytuacją i zmianami, które będzie musiał poczynić w swoim stylu życia.

Miłość

Choć portretowana w literaturze Zachodu miłość jest najczęściej tragiczna, uwzniośla. W Rokuganie jest zupełnie inaczej, gdyż w sercu samuraja nie ma w miejsca na namiętności inne, niż absolutne i pozbawione wątpliwości oddanie daimyo. Wszystkie inne uczucia kłócą się z lojalnością wobec pana i niepotrzebnie mącą w głowie, w kręgach samurajów namiętna miłość jest zatem odrzucana jako uczucie przeznaczone dla „podludzi", takich jak kurtyzany i gejsze. Miłość samuraja bardzo rzadko kończy się szczęśliwie i większość mieszkańców Cesarstwa akceptuje taki stan rzeczy, lecz kochankowie, którym uda się przezwyciężyć trudności, uchodzą za bohaterskich i honorowych, zaś tych, którzy się załamali, postrzega się jako postaci tragiczne, a nawet czasem szkaluje.



Inkyo: Nadejście starości

W Rokuganie samuraj jest „młody", póki nie skończy dwudziestu lat, potem zaś, aż do czterdziestki, jest człowiekiem w „średnim wieku". Gdy przekroczy tę granicę nieuchronnie zbliża się do starości, powinien więc rozpocząć przygotowania do następnego życia goląc głowę, przybierając inne imię i zostając mnichem.

Oczywiście to, co uchodzi za słuszne nie zawsze realizuje się w praktyce. Hida Kisada, daimyo Klanu Kraba, mimo pięćdziesiątki na karku nie przejawia chęci do golenia głowy i nie wydaje się, aby zamierzał wstąpić do klasztoru, zaś „Szary Żuraw" Kakita Toshimoko nie skończył jeszcze z tym życiem i nie rozpoczął przygotowań do następnego.

Cesarz albo daimyo, który odchodzi, ustępując miejsca młodszym samurajom, pozostaje czasem na dworze jako „doradca". Oczywiście dwór nieomylnie rozpoznaje prawdziwe źródło władzy, więc młodzieńcy zasiadający na tronach pozostają marionetkami do czasu, gdy ich poprzednicy nie odejdą na zawsze.

Śmierć i seppuku

Strach przed śmiercią to uczucie niestosowne i niehonorowe. Rokugańczycy wierzą w świat duchów, w którym dusze zmarłych oczekują na ponowne narodzenie i mają nadzieję po śmierci dołączyć do swoich przodków. Każdy samuraj uczy się w *dojo* sentencji brzmiącej: „Pożyczyłem imię moich przodków i muszę je zwrócić niesplamione".

To właśnie zadziwiająca odwaga w obliczu śmierci jest przyczyną krótkiego życia większości samurajów. Często, gdy samuraj nie wypełni

Uczesanie

Choć samuraje tradycyjnie golą szczyt głowy i zawiązują pozostałe włosy w podwójny supeł nad ciemieniem, wielu Rokugańczyków manifestuje swym uczesaniem przynależność do konkretnego klanu.

Niektórzy Żurawie noszą długie włosy, które farbują na biało i bardzo o nie dbają. Smoki natomiast często golą głowy i ozdabiają nagie czaszki tatuażami. Lwy noszą dziko zmierzwione, długie i gęste włosy, często barwiąc je na złoto, zaś fryzury członków klanu Feniksa są bardzo tradycyjne – wygolone czubki głów i związany na szczycie węzeł. Ludzie z klanu Skorpiona zwykle kryją się pod maskami i ubraniami, a przedstawiciele Klanu Kraba ignorują problem fryzury samurajów tak bardzo, jak to tylko możliwe.

swych obowiązków należycie albo kwestionuje się jego dzielność, musi dowieść swego poświęcenia i podjąć ostateczną próbę odwagi – seppuku.

Seppuku („rozcinanie brzucha") jest rytuałem dowodzącym honoru i odwagi w obliczu śmierci. Przed ceremonią samuraj spędza dzień w świątyni poświęconej swoim rodzinnym bóstwom, gdzie pisze wiersze i listy do ukochanych. Z końcem dnia klęka na macie, by ochronić świętą ziemię przed swoją krwią i za pomocą wakizashi wykonuje trzy głębokie cięcia na brzuchu. Podczas ceremonii odbierający sobie życie nie może wydać najlżejszego nawet dźwięku, często więc za jego plecami czuwa ze wzniesioną katanę bliski przyjaciel lub krewny, który ma wymierzyć popełniającemu seppuku „ostatnie cięcie", dzięki któremu przyjaciel nie okryje się hańbą okazując ból.



Pamiętajmy, że samuraj nie popełnia seppuku by chronić własny honor, lecz honor swojej rodziny. Ten aspekt kultury samurajów jest chyba najczęściej przeinaczany i każdy Mistrz Gry powinien się długo zastanowić, zanim wprowadzi go do gry.

Życie Rolnika

Kłopoty i zmiany

Żywot rolnika różni się bardzo od losów samuraja. Chłop spędza całe życie starając się przewidzieć kaprysy natury, jako pewnik przyjmując tylko następstwo pór roku. Gdy wydarza się katastrofa, rolnik jest zwykle przekonany, że sam sprowadził nieszczęście na swój dom, popełniając jakieś przewinienie. Kmiotkowie są zawsze podejrzliwi wobec obcych i wobec wszelkich zmian, gdyż zakłócają one ustalony porządek rzeczy, nie mogą więc przynieść nic dobrego.

Pory roku

Rytm życia rolnika wyznaczają cztery pory roku. Wiosenne deszcze czynią ziemię żyzną i urodzajną, zaś drzewa śliw i wiśni okrywają się kwieciem, które opada wraz z początkiem lata. Lato to czas nieprzyjemnych upałów i ciężkiej pracy na polach ryżowych, której efekty niszczą często nawiedzające wówczas Rokugan tajfuny, nic więc dziwnego, że mało kogo cieszy ta pora roku. Dopiero jesień witana jest z radością – temperatura spada, a ryż dojrzewa do zbiorów. Zima jest krótka ale mroźna, a śnieg – choć zazwyczaj pada wyłącznie na północy Cesarstwa – czasem nawiedza i południe. Zimą warzy się sake (wódkę ryżową, jeden najpopularniejszych napojów Rokuganu), tka jedwab, szyje ubrania i wykonuje drobne prace rzemieślnicze, których produkty sprzedać można będzie na wiosennym targu.

Płody roli

Większość gospodarstw nie żyje wyłącznie z uprawy ryżu. Chłopi hodują też owoce, orzechy i warzywa, jednak największe dochody przynosi jedwab, który jest tak cenny, że nawet najgorsze jego odmiany sprzedaje się z dużym zyskiem. Również dwa najpopularniejsze napoje Rokuganu mają swój początek na wsi, gdzie uprawia się herbatę i przygotowuje sake.

Język

W Rokuganie istnieją dwa odrębne języki: mowa potoczna i język wysoki, używany tylko przez arystokrację, shugenja i mnichów. Choć

każdy samuraj posługuje się mową potoczną, tylko nieliczni uczą się języka wysokiego.

Istnieje tak wiele dialektów mowy potocznej, że podróżujący przez trzy różne prowincje samuraj może usłyszeć trzy różne sposoby wymawiania słowa „ryż". Akcent samuraja zdradza często nie tylko jego przynależność klanową, ale też jego pochodzenie i miejsce, gdzie się wychował.

Języka wysokiego używa się wyłącznie w szkołach shugenja i na Dworze Cesarskim, a także sporządza się w nim oficjalne dokumenty (by chłopi czy mieszczanie nie mogli ich sfałszować). Używanie mowy potocznej na salach rozpraw jest zabronione – większość samurajów uważa, że chłopi nie muszą rozumieć wyroków sądu, tylko mają się do nich stosować.



Gospodarka

Koku

Podstawową jednostką płatniczą Rokuganu jest „koku", czyli równowartość stu osiemdziesięciu litrów ryżu. Jedno koku dzieli się na pięć buszli, z których każdy wart jest jedną srebrną monetę nazywaną ichibukin lub „bu". Na każdy bu składa się dziesięć miedzianych groszy nazywanych „zeni".

1 koku = 5 bu = 50 zeni

Podatki

Podczas każdych żniw na pola Cesarstwa wychodzą chłopi, którzy zbierają około 25 milionów koku ryżu i poborcy podatkowi, którzy zabierają około 60% wszystkiego, co zebrali chłopi.

Poborcy zabierają nie tylko jedzenie, gdyż rolnicy ofiarowują im często równowartość w jedwabiu, sake, ubraniach czy herbacie, czasem posuwając się nawet do prób przekupstwa, by urzędnik nie doniósł panu o nowym polu ryżu.

Rzemieślnicy i kupcy

Choć rzemieślnicy i kupcy zajmują bardzo niską pozycję w porządku społecznym Rokuganu, to oni właśnie są jego najbogatszymi przedstawicielami – zarówno samuraje, jak i wieśniacy zawsze będą potrzebowali szewców, stolarzy, bednarzy i kowali, którzy naprawią ich narzędzia, broń, domy i ubrania.

W Otosan Uchi, stolicy Cesarstwa, każdy samuraj znaleźć może bez trudu trzech płatnerzy, ośmiu szlifierzy ostrzących miecze, czterech złotników, trzech producentów pochew, dwóch lakierników, dwóch wytwórców strzał, farbiarza i około setki gorzelników. O zamówienia ubiega się też ponad dwie setki stolarzy, gonciarzy, strzecharzy, dekarzy, papierników, krajaczy tytoniu i wyplataczy mat, którzy pracują zarówno dla chłopów, jak i samurajów czy Cesarskiego Dworu.

Cieśle

Najbogatszymi rzemieślnikami Cesarstwa są cieśle, którzy często pozwolić sobie mogą nawet na zatrudnienie ochroniarzy, by bronili ich przed bandytami. Nierzadko więc chłopi płacą lokalnemu cieśli skromne opłaty, by ten rozciągnął ochronę także na nich. Taki człowiek musi mieć oczywiście układ z lokalnym namiestnikiem – żaden daimyo nie chce, by byle chłystek szargał jego autorytet i wielu usiłujących praktykować ten proceder rzemieślników zostało straconych.

Cieśle dzielą się na cztery podgrupy – tynkarzy (wyrabiających gipsowe ściany), gonciarzy (produkujących gonty na dach), kamieniarzy (stawiających fundamenty) i traczy (którzy mierzą i tną drewno). Cała czwórka pracuje zazwyczaj razem pod kierunkiem rzemieślnika, który jest mistrzem wszystkich czterech zawodów i który zazwyczaj zdobywa pracę dla swoich podwładnych.

Podróże

Podróże w świecie Rokuganu mogą być bardzo czasochłonne. Człowiek na koniu jest w stanie pokonać 20 do 30 mil dziennie, w zależności od pogody, trasy czy stanu i klasy drogi, którą obrał.

Uczesanie, c.d.

Kobiety ze stanu samurajskiego prawie nigdy nie ścinają włosów, choć samurai-ko z rzadka naśladują fryzury swoich męskich odpowiedników. Kobiece pukle sięgają zazwyczaj nisko, aż do podłogi, gdyż szlachetnie urodzone panie strzygą się tylko na znak żałoby.

Barwy Klanów

Samurajów z Siedmiu Wielkich Klanów łatwo rozpoznać po kolorach ich oficjalnych strojów. Barwy najczęściej kojarzone z poszczególnymi Klanami to:

niebiesko-szary, czarny, czerwony i brązowy – Krab

błękitny i srebrny – Żuraw

złoty z ciemno zielonymi akcentami – Smok

żółć i brąz z ziemistymi elementami – Lew

czerwony, żółty i pomarańczowy – Feniks

purpurowy i czarny – Skorpion

fioletowy, biały i złoty – Jednorożec

Każdy z Klanów dysponuje przynajmniej trzema przewodnikami – małymi książeczkami, zawierającymi spis dróg, świątyń, gospod, stanic podróżnych, miast, wiosek i zaleceń, którędy warto podróżować, a których miejsc należy unikać. Jeden z przewodników znajduje się zazwyczaj w posiadaniu daimyo, drugi – jego głównego namiestnika, w trzeci zaś wyposaża się odwiedzających prowincję dygnitarzy z innych klanów.

Drogi Cesarskie i stanice podróżne

Dawno temu pierwszy Hantei rozkazał wybudować drogi, łączące pałace Wielkich Klanów z Cesarską Stolicą, Otosan Uchi. Przez tysiąc lat klany troszczyły się o nie w różny sposób – Żurawie wciąż wydają olbrzymie kwoty, by utrzymać je w dobrym stanie, podczas gdy Kraby interesują się tylko tymi traktami, którymi można przerzucać wojsko na Mur Kaiu.

Wzdłuż cesarskich dróg rosną potężne drzewa, dające cień i schronienie przed deszczem, a w regularnych odstępach rozmieszczone są stanice podróżne, pilnowane zazwyczaj przez kandydatów na namiestników, znacznie różniące się między sobą wielkością, kształtem i załogą.

Urzędnik dowodzący stanicą ma obowiązek pomagać podróżnym, informować o ruchach wrogich armii i mieć oko na okolicę. Często w stanicy na wypadek większych problemów przebywa też jeden czy dwóch shugenja.

Papiery podróżne

Dobrze utrzymane drogi umożliwiają wygodną podróż pomiędzy miastami, a to pozwala na szybkie przemieszczanie się z prowincji do prowincji. Klany często obawiają się inwazji, więc gdy samuraj lub wieśniak udaje się w podróż, musi uzyskać zgodę swojego daimyo i posiadać opatrzone jego pieczęcią papiery podróżne (opisujące trasę i cel podróży), które sprawdza się na stanicach przy granicach prowincji.

Jedzenie

Ryż

Czy jadłeś już dzisiaj ryż?

– popularne rokugańskie pozdrowienie

Mieszkańcy Cesarstwa nie witają się słowami „dzień dobry", czy „cześć!", zamiast tego pytając, czy ich rozmówca już coś dzisiaj jadł. Ryż jest absolutną podstawą diety Rokugańczyków i stanowi składnik każdej potrawy. Bywa gotowany na parze i podawany jako główne danie, rozgotowywany na gęsty kleik lub zaprawiany octem, często też miażdży się go i przygotowuje zeń ryżowe ciasteczka lub mieli na mąkę, z której wyrabia się pierożki i makaron. Gdy nie ma ryżu lub gdy jest za drogi, używa się prosa, zwanego „ryżem biedaków".

Owoce i warzywa

Rokugańczycy jedzą wiele różnych warzyw, które zawsze podają z ryżem. Prawie nigdy nie spożywa się ich na surowo – zazwyczaj są smażone, gotowane na parze, marynowane lub duszone. Najpopularniejszą jarzyną jest fasola i jej odmiany (zwłaszcza soja, z której przyrządza się sosy i tofu), którą najczęściej dusi się lub rozciera na pastę.

Owoce morza

Owoce morza to najwykwintniejszy przysmak Rokuganu i wyłącznie mieszkańcy wybrzeża spożywają je regularnie. Ryby zazwyczaj gotuje się, piecze, smaży lub podaje na surowo z ryżem zaprawionym octem (taka potrawa nosi nazwę sushi). Najczęściej podawane owoce morza to jeżowce, kraby, krewetki, małże, mątwy i morskie ogórki, meduzy, morskie ślimaki, okonie, ostrygi, ośmiornice, ryby najeżki (sławny dydon, który przygotowany nieprawidłowo niesie okrutną śmierć) oraz sardynki, strzykwy, szczupaki, śledzie, tuńczyki, węgorze, wiele gatunków makreli i wodorosty.

Mięso

W Rokuganie w ogóle nie je się czerwonego mięsa, bydło jest bardzo rzadkie, a jego mleko ceni się znacznie bardziej niż mięso. Zarówno szlachta, jak i wieśniacy regularnie jadają kurczaki i wieprzowinę, eta zaś urozmaicają swą dietę dziczyzną (mięsem dzików i jeleni). Możni starają się w ogóle nie jeść mięsa, wierząc, że dzięki temu lepiej pachną.

Napoje

Najpopularniejszym napojem Cesarstwa jest herbata, której poprawne zaparzenie i podanie to cała ceremonia. Rokugańczycy nie dodają do herbaty cukru ani innych dodatków, chociaż niektórzy Jednorożce piją ją z końskim mlekiem.

Choć nie wszyscy mogą sobie pozwolić na ryżową wódkę – sake, jest ona drugim co do popularności napitkiem Rokuganu. Podaje się ją na ciepło (w temperaturze ludzkiego ciała), w małych czarkach, które mieszczą się w jednej dłoni. Istnieje mocniejsza wersja sake, zwana shochu, jednak pijący ją uchodzą za opojów.

Przedstawiciele klas niższych, którzy nie mogą sobie pozwolić na sake, pijają owocowe winiaki, piwo i miód pitny.

Ubrania

Powiada się, że nie szata zdobi człowieka, w Rokuganie jest jednak inaczej – to właśnie ubiór wskazuje na pochodzenie i pozycję osoby, która go nosi.

Większość mieszkańców Zachodu wie doskonale jak wygląda kimono, samurajska szata o szerokich rękawach. Latem Rokugańczycy ubierają się lekko, w jedwabie, zimą zaś wkładają grubsze stroje, najczęściej podszyte bawełną. W czasie deszczowych wiosen używa się parasoli, by nie zamoczyć drogiego kimona. Szerokie rękawy samurajskiej szaty są funkcjonalne i można w nich ukryć wiele drobiazgów, podobnie jak w podwójnym podszyciu *obi* – szarfy służącej do przepasywania stroju, u której wiesza się sakiewki zawierające większe przedmioty i za którą wsuwa się daisho. W czasie oficjalnych okazji samuraje zakładają *hakamę* – rodzaj rozciętej z przodu, fałdowanej spódnicy – oraz *haori*, cześć garderoby mającą optycznie poszerzać ramiona.



Mon

Heraldyka Rokuganu jest mniej formalna niż zachodnia, a *mony*, czyli symbole i barwy klanowe, noszą wszyscy samuraje należący do danej rodziny. W czasie oficjalnych okazji zakłada się kamishimo, czyli małą kamizelę noszoną na kimono, na której znajduje się mon, na co dzień zaś samuraj nosi znaki klanu na plecach, zaś godło rodziny na lewym rękawie, by zawsze mieć go blisko serca, lub na prawym, by przodkowie prowadzili jego miecz.

Oficjalne stroje samurajów utrzymane są zazwyczaj w barwach ich klanu, codzienne zaś – w szarościach i brązach. Częścią eleganckiego stroju jest też nakrycie głowy, które może być równie dobrze proste, jak i bardzo ekstrawaganckie.

Stroje kobiece

Kobiety także ubierają się w kimona, często zakładając jedno na drugie tak, by ich kolory się uzupełniały, nigdy jednak nie noszą hakamy. Kobiece kimona bywają bardzo długie i czasem ciągną się za nimi po ziemi, obi zaś są zwykle o wiele szersze od męskiego i wiązane z tyłu w misterną kokardę. Dobrze urodzone kobiety pudrują zazwyczaj twarz na biało i golą brwi, w ich miejsce malując kredką kształtniejsze. Choć modę kreują damy z Cesarskiego Dworu, wiele pań, zwłaszcza pochodzących z Klanu Skorpiona, ignoruje obowiązujący w danym sezonie styl.

Samurai-ko najczęściej ubierają się jak mężczyźni i noszą hakamę, haori i daisho, jednak można je też zobaczyć w bardziej kobiecych strojach.

Ubiory chłopskie

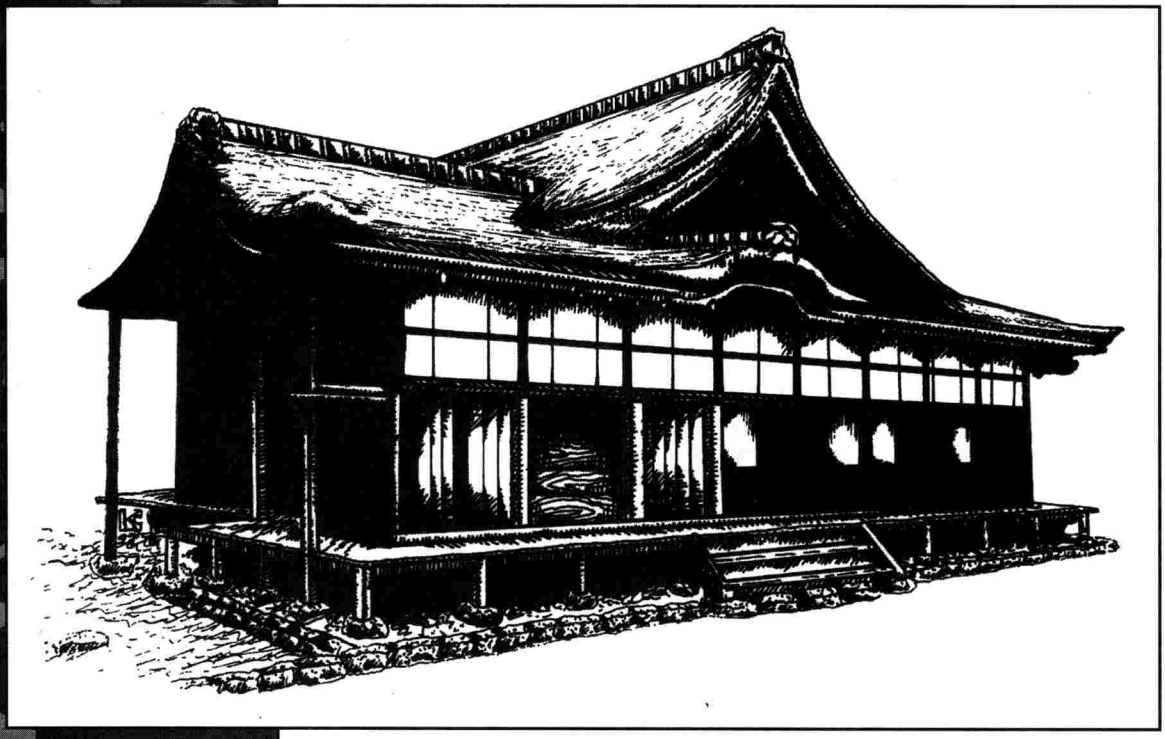
Szare ubrania heiminów i hininów najczęściej wykonuje się z bawełny, konopi lub wełny (pamiętajmy, że chłopów bardzo rzadko stać na drogie barwniki, używane przez szlachtę). Zamiast parasoli przedstawiciele niższych klas używają wykonanych ze słomy płaszczy i kapeluszy o szerokich rondach, które chronią oczy zarówno przed słońcem, jak przed deszczem. Na cały strój chłopa składa się często bawełniany podkoszulek, przepaska biodrowa i kimono wraz z obi.

Domy mieszkalne

Chłopi

Rokugańscy chłopi nie mieszkają w odizolowanych od siebie gospodarstwach, lecz w otoczonych polami wioskach, w których spędzają całe życie. Domy chłopskie są bardzo proste i składają się zazwyczaj z dwóch izb – jadalni i sypialni – które zajmują razem powierzchnię około sześćdziesięciu metrów kwadratowych. Domy znaczniejszych chłopów – na przykład naczelnika wioski – są większe i zawierają dodatkowo „pokój gościnny", w którym przyjezdny samuraj może

spędzić noc. Wewnętrzne ściany domów wykonane są z papieru, a podłoga z drewna – najczęstszym budulcem jest drzewo cedrowe, bardzo elastyczne i nie łamiące się podczas wichur towarzyszących burzom. Niestety, jest ono również bardzo łatwopalne, a zaprószony ogień potrafi latem spalić w ciągu jednego dnia całą wioskę – dlatego właśnie, jak również z obawy przed złodziejami, wszystkie cenne rzeczy trzyma się w kamiennych szafkach. Przed wejściem do domu należy zdjąć i zostawić na ganku sandały.



Powyżej:

Ilustracja przedstawia dom kapłana (shugenja).

Wioski

Każdą wioskę Cesarstwa otacza rów, który ma chronić ją przed letnimi pożarami oraz pierścień drzew, dający schronienie przed znienawidzonymi letnimi upałami. Droga biegnąca przez wioskę również obsadzona jest dającymi cień drzewami i wysokim żywopłotem. Wzdłuż gościńców często ustawia się koryta wypełnione ekskrementami, które służą potem do użyźniania pól, więc wszelka pomoc w ich wypełnianiu jest mile widziana.

Samuraje

Domostwa samurajów są znacznie bardziej wykwintne niż domy rolników i często są nawet dziesięciokrotnie większe i droższe. Każdy dom jest podzielony jest na trzy części. W pierwszej z nich załatwia się interesy, w drugiej, najmniejszej, sypiają goście i gospodarz. Trzecia, największa część zawiera kuchnię, jadalnię i osobne pokoje kobiet. Dom samuraja zawsze zdobi ogród.

Zamki

Daimyo każdej rodziny mieszka w starożytnej siedzibie swego rodu, warownym zamku wznoszącym się pośrodku miasta lub miasteczka, otoczonego przez szeregi pól uprawnych. Rokugańska forteca składa się z kilku bastionów (ich liczba waha się zazwyczaj między jednym a czterema), w których znajdują się koszary, spichlerz i rezydencja możnego. Każdy bastion osadzony jest wysoko na ostro wznoszących się kamiennych blankach, na które prowadzą jedynie wąskie, strome schody. Można nimi poruszać się jedynie gęsiego. Aby dostać się na szczyt bastionu, trzeba jeszcze przebyć znajdujący się w jego wnętrzu labirynt wąskich, kamiennych korytarzy szerokich na jedną osobę, których ściany są wyposażone w strzelnice, pozwalające razić wroga z łuków, sufity zaś w otwory, przez które można lać nań gorący olej, kwas lub truciznę. Na samym szczycie znajduje się siedziba daimyo, będąca bardziej wystawną wersją domu samuraja. W zamku zazwyczaj mieszka od czterdziestu do pięćdziesięciu osób (teściowie, ochrona itp.).

Samuraje służący panu zamku mieszkają w koszarach lub, jeśli są żonaci, wraz z rodziną w mieście. Samurai-ko tracą rodziny podczas ceremonii gempuku, zamieszkują więc w zamku pana lub w koszarach.

Miasta

Miasta – serce gospodarki Rokuganu – chronione są zbrojną ręką ich daimyo. Każde z nich podzielone jest na dzielnice, a każda z nich jest osobno ufortyfikowana, oddzielona od pozostałych bramami i strzeżona przez siły porządkowe

(zobacz: **Yoriki**) – żeby przejść po zmroku z jednego kwartału do drugiego, trzeba posiadać dowód tożsamości. Niepiśmienni chłopi nie są tu mile widziani, załatwiają więc swoje interesy w wioskach, podczas wiosennych targów.

Każda ulica miasta ma swoją nazwę, co znacznie ułatwia poruszanie się w jego obrębie, zwłaszcza, że rzemieślnicy i kupcy trudniący się jedna profesją zamieszkują zazwyczaj przy jednej ulicy, która zawdzięcza im swoje miano (Potrzebujesz cieśli? Idź na Aleję Cieślów). Większość miast posiada również specjalną dzielnicę, w której znajdują się domy gejsz, herbaciarnie i teatry – zazwyczaj leży ona z dala od świątyni. Samuraje powinni zostawiać swoje miecze przy wejściu do „dzielnicy uciech".

Bushido: Kodeks Wojownika.

Bushido jest zbiorem zasad moralnych, do którego stosują się wszyscy samuraje. Podkreśla on rolę cnoty i prawości w życiu oraz wylicza przymioty, które składają się na honor wojownika.

Odwaga

Nie można żyć ukrywając się przed życiem
– Tao Shinsei

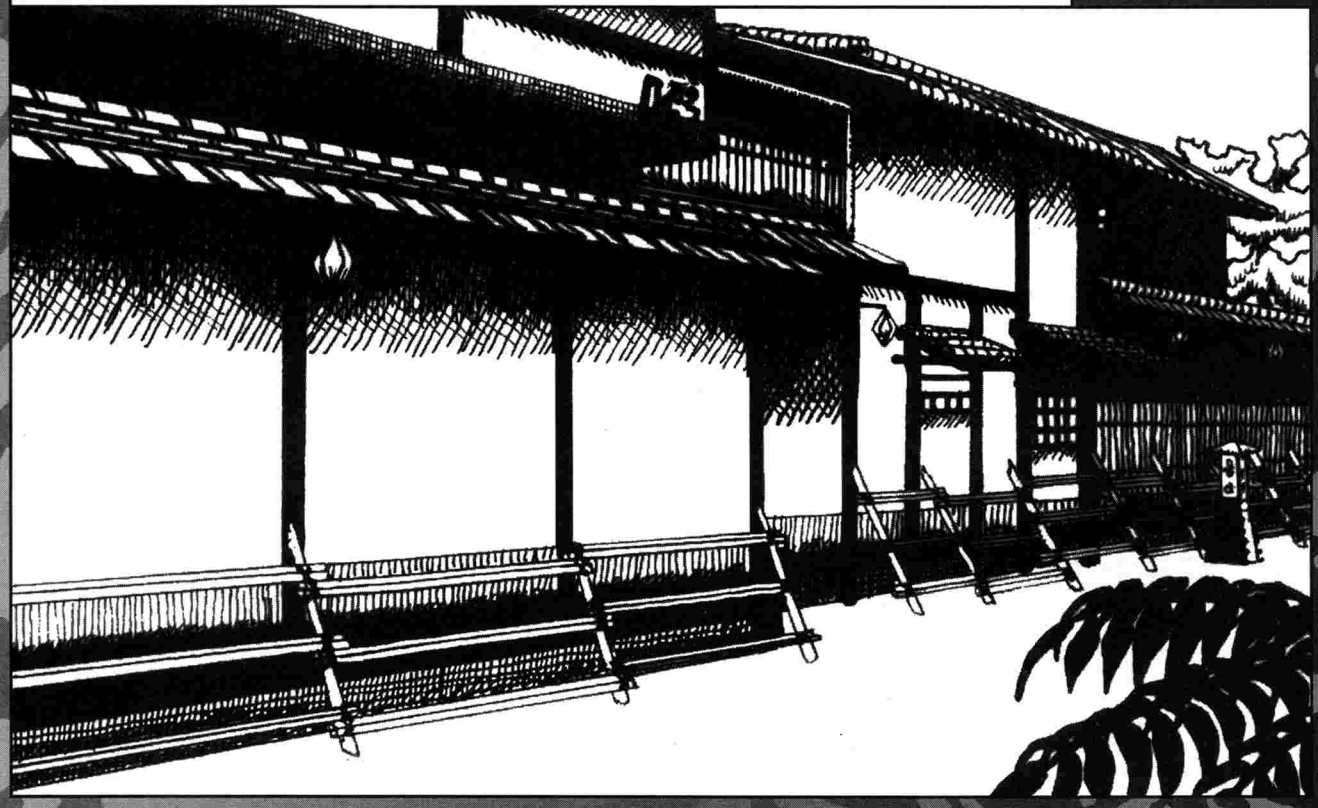
Samuraj powinien być gotów oddać w każdej chwili życie za swojego daimyo. Rokugańczycy wierzą w reinkarnację, a co więcej, sądzą, że ich działania w tym życiu będą miały wpływ na tysiąc następnych, każda dusza ma bowiem swoją *kharmę*, energię, która podąża za nią przez wszystkie wcielenia. Właśnie dlatego samuraje tak małą wagę przywiązują do swego bezpieczeństwa wierząc, że śmierć w obronie pana zapewni im lepszą pozycję w przyszłym życiu. Prości ludzie pozwalają, by strach gościł w ich sercach, lecz prawdziwie wzniosła dusza nie lęka się żyć pełnią życia, świadoma swych ograniczeń, tak jakby każdy dzień miał być ostatnim.

Lojalność

Garść złota jest warta tyle co garść pyłu, jeśli porównać ją z bogactwem, którym jest dla samuraja rodzina
– Tao Shinsei

Nadzieja na lepsze życie nie jest jedyną przyczyną, dla której samuraje lekce sobie ważą własne bezpieczeństwo – wiedzą, że jeśli zginą w obronie swego pana, będzie on łaskawy dla ich rodziny. Lojalność jest układem, z którego korzystają obie strony, daimyo będzie bowiem lojalny w stosunku do pamięci poległego samuraja, wynagradzając jego rodzinę za oddanie, którym ten go darzył. Często zdarza się, że samuraje oddają życie by zwiększyć znaczenie swej rodziny, uważają ją bowiem za najcenniejszą rzecz na świecie. Bez rodziny życie samuraja (czy nawet chłopa) jest bezwartościowe.

Poniżej:
Widok rokugańskiej gospody.



Szczerość

Sam wypowiadasz każde ze swoich słów

– Tao Shinsei

Człowiek szczery nie musi być uczciwy, tylko na takiego ma wyglądać. Samuraj powinien kłamać, by bronić honoru swojej rodziny i dlatego w sądzie zeznania krewnych nie są uważane za wiarygodne. Mistrzami szczerości są ludzie, którzy potrafią rozpłakać się na zawołanie i okazać żal podczas składania przeprosin. Mieszkańcy Cesarstwa troszczą się bardziej o to, by mówić rzeczy, które rozmówca chce usłyszeć, niż by mówić prawdę, ta jest bowiem bezstronna i może wprawić w zakłopotanie wszystkich interlokutorów, dlatego właśnie samuraj zbyt prawdomówny to samuraj niehonorowy.

Oczywiście przywiązanie do pozorów nie oznacza kłamliwości – jeśli samuraj da słowo, tylko śmierć może powstrzymać go przed jego dotrzymaniem.

On

Człowiek odważny nie ma potrzeby być okrutnym

– Tao Shinsei

Rokugańczycy bardziej cenią sobie pozory niż prawdę. Uprzejmość i szacunek wobec innych może dać samurajowi wiele korzyści, zaś jej brak może kosztować go życie. Głównym powodem jest idea *On*, którą najlepiej tłumaczy się jako „szacunek" czy „twarz", będąca czymś w rodzaju miernika prestiżu, jakim człowiek cieszy się wśród przedstawicieli swego stanu. Samuraj, który straci On okrywa się hańbą, którą zmazać może jedynie seppuku. Mieszkańcy Cesarstwa traktują się wzajemnie z szacunkiem, gdyż robienie „scen" powoduje, że On tracą obydwie strony. Rokugańczycy przykładają wielką wagę do dyscypliny, a kiedy ktoś okaże emocje, może zarazem stracić twarz.



Powyżej:
Zamek pomniejszego daimyo.

Samodoskonalenie

Gdy odpoczywasz, twój wróg ćwiczy

– Tao Shinsei

Samuraj zawsze musi dążyć do mistrzostwa we wszystkich dziedzinach swojego życia, nawet w tych, które nie wiążą się z wojną. Każde działanie wymaga najwyższej koncentracji, a każde powtórzenie przybliża do mistrzostwa. Rokugańczycy wierzą, że filozofia Shinsei odnosi się do wszystkiego: walki, łowiectwa czy ogrodnictwa i nawet oddychanie jest czynnością, którą można ćwiczyć, by zbliżyć się do doskonałości.

Pojedynki

Choć koncepcja pojedynku jest dobrze znana również na Zachodzie, w Rokuganie pojedynek jest czymś więcej, niźli tylko wymianą ciosów…

Letni wietrzyk pachniał zielenią drzew stojących na brzegu rzeki. Na spinający jej brzegi most z przeciwnych stron weszło jednocześnie dwóch samurajów, pewnym krokiem zbliżając się do środka. W końcu zatrzymali się świadomi, że jeden będzie musiał ustąpić drugiemu.

– Przybierz pozycję – rzekł pierwszy.

Drugi bez słowa stanął w gotowości, a pierwszy podążył za jego przykładem.

Czas płynął powoli. Wtem obydwaj wojownicy wyprostowali się i pierwszy ustąpił drugiemu.

Co się stało? Mówiąc językiem reguł gry obydwaj samuraje wykonali test Spostrzegawczości i porównali swą całkowitą Chwałę. Takie wyjaśnienie nie tłumaczy jednak wydarzeń ze „świata realnego" Rokuganu. Na moście odbył się pojedynek i jeden z samurajów ustąpił drogi zwycięzcy. Obydwaj bushi ocenili swoje siły i „przegrany" (ten, który wiedział, że przegrałby w pojedynku) ustąpił, pozwalając przejść lepszemu od siebie.

Samuraje bardzo często stają do pojedynków, nie wszystkie jednak kończą się śmiercią któregoś z oponentów, ba, wielu wojowników uważa nawet, że niepotrzebny rozlew krwi przynosi hańbę ich mieczom.

Czasami w trakcie pojedynków używa się drewnianych mieczy, nazywanych bokenami. Dzieje się tak zwykle wtedy, gdy walczący są przyjaciółmi albo należą do tego samego klanu, daimyo często zakazuje bowiem pojedynków pomiędzy swymi samurajami, nie chcąc tracić wartościowych żołnierzy.

Gdy samuraj chce sprawdzić swoje umiejętności często udaje się do konkurencyjnej szkoły walki „po nauki", by dowieść wyższości swej techniki nad metodą nauczaną przez tamtejszych mistrzów. Takie „wymiany" są dosyć częste, a co zuchwalsi bushi próbują przypodobać się swoim sensei poniżając konkurencyjną szkołę.

Zemsta

Nikt nie zaśnie spokojnie, gdy po ziemi chodzi morderca jego ojca

– rokugańskie przysłowie

Gdy członek rodziny samuraja – włączając w to jego sensei i daimyo – zostanie zabity, każdy z krewnych może udać się do pana zabójcy i poprosić o przyzwolenie na dokonanie zemsty, choć największe prawo do pomszczenia rodzica ma zawsze pierworodny. Gdy ktoś zabije członka innej rodziny ze swego klanu, mściciel zwraca się wówczas do własnego daimyo, jeśli jednak zabójca i ofiara należą do różnych klanów, procedura jest nieco inna. Przyjmijmy dla przykładu, że samuraj z Klanu Żurawia został zabity przez wojownika z Klanu Smoka. W takim wypadku bracia ofiary powinni zwrócić się do Doji Satsume (daimyo Klanu Żurawia), który z kolei prosi Togashi Yokuniego (głowę Klanu Smoka) o zez-

Poniżej:
Dość dobrze rozbudowany zamek, własność głowy rodziny.



Szkoła wręczania prezentów

Choć pokój nie był jeszcze ciemny, powoli zalegał w nim półmrok zapadającego zmierzchu. Przed panią Kachiko klęczał samuraj, nisko kłaniając się i dotykając twarzą podłogi.

– Świetnie się pan spisał, panie Shinjo. Bardzo proszę przyjąć ten upominek jako wyraz mojej wdzięczności

Shinjo Yasamura uprzejmie potrząsnął głową – Och nie, pani. Nie mógłbym przyjąć daru za wypełnianie moich obowiązków.

– Nie nagradzam cię za przyniesienie mi wiadomości od pana Yokatsu, tylko za szybkość, z jaką to uczyniłeś. Proszę, przyjmij mój dar.

– Wybacz, ale nie mogę, o pani – odparł Yasamura – pani, oglądanie twojej urody, o której pogłoski są tylko marną namiastką prawdy, jest mi dostateczną nagrodą.

Kachiko uśmiechnęła się. – Ale ja nalegam, panie Shinjo. Proszę, przyjmij mój dar.

wolenie na pojedynek. Oczywiście któryś z daimyo mógłby zakazać walki, jednak dowodziłoby to, że nie wierzy w siły własnych samurajów i mogłoby wręcz być poczytane za oznakę tchórzostwa.

Nim dojdzie do pojedynku, rodzina ofiary musi mieć pewność co do tożsamości zabójcy, popartą słowem wiarygodnego świadka. Kiedy zemsta już się rozpocznie, zostaje rozgłoszona, a namiestnicy nie ingerują w jej przebieg, zaś każdy, kto ją zakłóci, naraża się na poważne konsekwencje. Stawanie na drodze człowiekowi, który stara się pomścić przodka, uchodzi za jedną z najcięższych zbrodni.

Kiedy wyzwany, wyzywający, lub obydwaj walczący zostaną zabici, krwawa waśń się kończy. Śmierć w wyniku oficjalnej zemsty jest godna i jako taka nie może być pomszczona – przynajmniej nie w majestacie Cesarskiego prawa.

Przechwałki

Przed linią wojsk jechał samotny samuraj, a rosa lśniła tysiącem gwiazd na jego zbroi. Wojownik uniósł się w strzemionach, dźgnął włócznią w powietrze i krzyknął przez pole bitewne w naszym kierunku:

– Byłem w bitwie pod Wodogrzmotami Denoben! To moja strzała uśmierciła Iuchi Kizawana! Kiedy głowa Otomo Chizena spadała z jego ramion, to ja ścierałem krew z ostrza miecza! Jestem Matsu Turi! W moich żyłach płynie niezmącona przez setki pokoleń krew walecznych Lwów! Dzisiaj sprawię, że trawa tej doliny spłynie waszą krwią!

Samuraje często przechwalają się przed przeciwnikiem, z którym przyjdzie im się mierzyć. Ma to zastraszyć nieprzyjacielskiego dowódcę, który z drugiej strony może rozpoznać swojego wroga. Oczywiście zazwyczaj wywiera to na nim mizerny efekt psychologiczny, jednak w oczach samurajów nawet tak niewielka przewaga pozwala czasem odnieść zwycięstwo.

Przechwalanie się jest też sposobem wyzywania na pojedynek, gdyż samuraj, który podaje swe imię, ród i dokonania daje przeciwnikowi do zrozumienia, że nie tylko go się nie boi, ale też nie dba, z kim ma do czynienia, a co więcej, to jego powinno się obawiać. Głośne wyliczanie zasług jest też znakiem rozpoznawczym samurajów, którzy pragną by wszyscy wiedzieli o ich udziale w bitwie, bowiem im przynosi to prestiż, a honor ich rodzinom i klanom.

Miecze

Miecz nazywa się czasem duszą samuraja, jest bowiem przekazywany z pokolenia na pokolenie, a mieszkańcy Rokuganu wierzą, że jeśli jakiś przedmiot jest w długo w czyimś posiadaniu, właściciel odciska na nim duchowe piętno. Bushi noszący u pasa miecz swej rodziny posiada niejako okruchy dusz swych przodków, dlatego brak szacunku wobec tego ostrza równa się obrazie antenatów.

Gdy samuraj odwiedza dom przyjaciela, zostawia miecze przed wejściem, jeśli jednak przybywa w gościnę do nieznajomego lub wroga, zawsze zabiera je do środka. Gdy gospodarz powita przybysza i zasiądzie wraz z nim w głównej sali, gość wyjmuje ostrza zza obi i kładzie je po swojej lewej lub prawej stronie, demonstrując tym swój stosunek do pana domu. Kładąc miecze po lewej stronie, tak, by łatwo ich było dobyć, okazuje swój brak zaufania wobec gospodarza lub informuje, że to jemu nie należy ufać, jeśli zaś kładzie je po prawej, demonstruje zaufanie, gdyż tak ułożonych mieczy nie może wyciągnąć dość szybko. Samuraj, który kładzie miecze obok siebie i zwraca ich rękojeści w stronę pana domu pokazuje tym samym, że gardzi jego umiejętnościami fechtunku i nie uważa go za godnego przeciwnika.

Dotknięcie, a nawet chuchnięcie na ostrze miecza przynosi mu ujmę i każdy namiestnik zgodzi się, by tak obrażony samuraj krwi zmazał plamę krwią przeciwnika. Biada temu, kto przekroczy miecz leżący na ziemi! Ronina najprościej rozpoznać po tym, że nosi miecz na plecach, zamiast u pasa, okazując lekceważenie wobec „stosownego" zachowania.

Katanę nosi się za obi, ostrzem w dół (tak, by saya, czyli pochwa, nie dotykała ostrza i nie tępiła go), znieważony zaś samuraj przekręca ją ostrzem w górę, by po jej dobyciu czubek miecza mierzył w przeciwnika.

Etykieta

Rokugan to kraj obsesyjnie przywiązany do etykiety, w którym najdrobniejsza nawet czynność jest wykonywana w określony sposób. Powyżej omówiliśmy zasady biorące się z wiary w Niebiański Porządek, na nich jednak etykieta się nie kończy. Ponieważ każdego mieszkańca Cesarstwa obowiązują setki reguł grzeczności, nie będziemy tu omawiać każdej z nich, postaramy się tylko jak najlepiej oddać ich ducha, co powinno wam pomóc stosować je podczas gry.

Pozory i prawda

Choć wspominaliśmy o tym już wcześniej, jeszcze raz trzeba sobie uświadomić fundamentalną różnicę pomiędzy pozorem a prawdą.

W Rokuganie mówienie prawdy uchodzi za objaw złych manier, liczy się bowiem wyłącznie to, co można dostrzec. Samuraj może być pijakiem, hazardzistą czy nędznikiem uganiającym się za każdą kobietą – dwór nie dba o to dopóty, dopóki udaje mu się zachować dyskrecję. Publiczne obnażanie czyichś słabości sprowadza hańbę na oskarżanego, oskarżającego i ich rodziny. Ten sam mechanizm stosować można wobec bushido i wiary – jeśli samuraj potrafi zaprezentować się jako człowiek pobożny, który pragnie odciąć się od spraw tego świata, uchodzi za honorowego. Choć prawda często krąży jako plotka, postrzega się ją raczej jako nieszkodliwe pomówienia i ignoruje.

Od samuraja oczekuje się, że będzie służył swemu Klanowi w wymierny sposób, kiedy więc wygrywa bitwy i przynosi zaszczyt swej rodzinie, czci się jego wielkość. Bushi, który nie spełnia pokładanych w nim oczekiwań goli w młodości głowę, by nie przynosić rodzinie dalszego wstydu.

Oczywiście wszyscy Rokugańczycy wiedzą, że wielu samurajów to nędznicy i rozpieszczone bachory, którym należy się lekcja pokory, nikt jednak o tym nie mówi, bojąc się utraty twarzy, wielbi się tylko spryt tych, którzy umieli poskromić brutalnych samurajów bez narażania honoru swych rodzin.

Podarunki

Większość systemów ekonomicznych państw Zachodu wyrosła z wymiany barterowej, gospodarka Rokuganu opiera się zaś na systemie podarunków. Mimo powierzchownych podobieństw jest to jedna z najważniejszych różnic między naszą kulturą a Rokuganem. Ofiarowywanie podarunków jest szalenie sformalizowaną i niezwykle honorową praktyką, a sposób, w jaki Rokugańczyk ofiarowuje prezent informuje o szacunku, którym darzy obdarowywanego i mówi, czy ofiarodawca jest mu przyjacielem, czy najgorszym wrogiem. Gdy ktoś zostaje obdarowany powinien jak najszybciej wywdzięczyć się prezentem o podobnej wartości, nie powinno się więc ofiarowywać darów, za które przyjmujący je człowiek nie może się zrewanżować, stanowi to bowiem dla niego obrazę.

Ofiarowanie daru jest skomplikowanym rytuałem, którego należy przestrzegać. Gdy ofiarodawca przekazuje podarek, obdarowywany powinien dwa razy odmówić jego przyjęcia, by darczyńca miał możność trzykrotnego potwierdzenia swoich intencji. Zbyt szybkie przyjęcie prezentu kwestionuje szczerość zamiarów obdarowującego i obraża go, jeśli zaś ofiarodawca po pierwszej odmowie nie ponowi prośby o przyjęcie podarunku, obdarowywany ma prawo sądzić, że nigdy nie było mu dane otrzymać prezentu. Podarki mogą być bardzo kosztowne, choć najwyżej ceni się przedmioty, które mają dla ofiarodawcy wartość sentymentalną.

Kłanianie się i klękanie

Zawsze kłaniaj się ludziom z twojego stanu – samuraj kłaniać się winien innemu samurajowi, a heimin innemu heiminowi. Zawsze klękaj przed większymi od siebie – samuraje klękają przed swoimi daimyo, a heimini przed samurajami. Gdy kłaniasz się ludziom przewyższającym cię stanowiskiem (na przykład swemu ojcu), pochyl się odrobinę niżej od niego, by okazać szacunek. Samuraje i eta jednako klękają tylko przed świątyniami Bogini Słońca.

Polityka

Cesarz

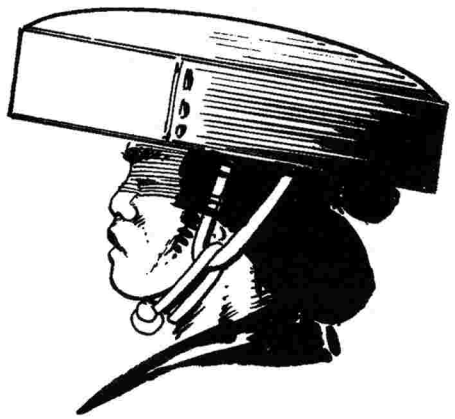
Jak nie może być dwóch słońc na niebie, tak i dwóch Cesarzy na Ziemi

– przysłowie rokugańskie

Cesarz jest sercem dworu. Cesarz dyktuje prawa, Cesarz jest głową kościoła i Cesarz posiada całą ziemię. To jego urzędnicy zajmują się codziennymi sprawami państwa i to on wreszcie stanowi sprawiedliwość lub wskazuje ludzi, którzy sądzą w jego imieniu.

Dwór Cesarski

Dwór Cesarski zaludniają w większości członkowie Rodziny Cesarskiej – wujkowie, ciotki, synowie, córki, bracia i siostry Syna Słońca, którzy, choć nie posiadają żadnej władzy politycznej, mają bezpośredni dostęp do Cesarskich uszu. Większość mieszkańców Dworu wywodzi się z Klanu Żurawia, choć przedstawiciele innych



Szkoła wręczania prezentów, c.d.

Samuraj Jednorożca raz jeszcze skłonił się i wziął leżący przed nim pakunek. Zerwał papier i wydobył ze środka przepiękne kimono, pasujące idealnie na kogoś jego wzrostu i budowy. Na jedwabnym materiale wyhaftowany był mon Klanu Skorpiona.

– Spodziewam się zobaczyć cię odzianego w mój dar przy naszym następnym spotkaniu. Jak sądzę, będzie to przyjęcie urodzinowe twojego daimyo, prawda?

Yasamura przytaknął zdradzając targające nim emocje jedynie ledwo dostrzegalnym zająknięciem. – Tak pani. Przez myśl by mi nie przeszło, aby obrazić twój honor i wzgardzić tak... wspaniałym darem.

Kachiko rozpromieniła się

– Wiem, że nie postąpiłbyś tak, panie Yasamura.

Czym jest Dwór Cesarski?

W Rokuganie nie ma telefonów, telewizji, radia, ani samochodów, więc kiedy zima otula Cesarstwo kołdrą śniegu, samuraje nie mają nic do roboty. Dlatego właśnie długie, zimowe miesiące spędza się na Dworze.

Zima to w Rokuganie sezon polityczno-towarzyski. Z końcem jesieni wysoko urodzeni decydują, gdzie spędzą zimowe miesiące, a Klany wysyłają im zaproszenia, obiecując najlepsze jedzenie i rozrywki. Oczywiście największym honorem jest goszczenie Cesarza, każdy więc stara się zdobyć zaproszenie na dwór, w którym zdecyduje się on zatrzymać.

Klanów żenią się czasem z członkami Rodziny Cesarskiej, by uzyskać dostęp do przywilejów należnych dworzanom. Otaczający Syna Słońca dworacy nie dziedziczą w związku ze swą pozycją żadnej ziemi, są zatem pozbawieni zaplecza finansowego i często muszą handlować swą pozycją polityczną. Niektórzy otrzymują wprawdzie od Cesarza stałe pensje, dla większości jednak wymiana przysług jest jedynym sposobem przetrwania.

Cesarscy namiestnicy

Cesarscy namiestnicy to ludzie, którzy mają wymierzać sprawiedliwość na terenie całego Rokuganu. W tym celu udziela im się autorytetu Cesarza, toteż kwestionowanie ich władzy jest równoznaczne z podważaniem władzy Syna Słońca, co karze się śmiercią. Tradycja nakazuje, by namiestnicy wywodzili się z Siedmiu Wielkich Klanów, dlatego Klan, z którego pochodzi największa ich liczba zyskuje poważną siłę polityczną.

Namiestnicy mają za zadanie pilnować przestrzegania Cesarskich praw i wolno im w tym celu zatrudniać pomocników, muszą jednak opłacać ich z własnej kasy. Wszyscy namiestnicy spotykają się raz w miesiącu, by złożyć raport swojemu zwierzchnikowi – Szmaragdowemu Championowi Cesarza, odpowiadającemu za wszystkie ich poczynania. Stanowisko zwierzchnika Cesarskich namiestników piastowane jest dożywotnio i zależy od sprawności w walce, kiedy bowiem stary Champion umiera, ogłaszany się jest turniej, którego zwycięzca otrzymuje wolne stanowisko.

Namiestników wybiera osobiście Cesarz i wyjątkowo, za jego zgodą, Szmaragdowy Champion, więc tylko ta dwójka pozbawiać ich może stanowiska. Żadne przepisy nie stanowią o liczbie namiestników, więc decydują o tym Cesarz wraz z Championem, w miarę potrzeby zwiększając lub zmniejszając ich liczbę.



Cesarscy namiestnicy mają wiele bardzo różnych obowiązków, które przydziela im Szmaragdowy Champion i którym poświęcają całkowicie się. Niektóre zadania, jak wytropienie małej armii z Krain Cienia, która zakradła się w granice Cesarstwa, lub udaremnienie zabójstwa członka Cesarskiej Rodziny mogą przynieść namiestnikowi chwałę, inne zaś nie wiążą się ze splendorem. Dobrym przykładem misji, które musi pełnić namiestnik pragnący zyskać przychylność Championa jest pilnowanie stanic rozmieszczonych wzdłuż Cesarskich gościńców.

Namiestników nagradza się za dobrą służbę i oddala, gdy zawiodą. Pensja przedstawiciela Szmaragdowego Championa wynosi od dwóch do czterech tysięcy koku rocznie, a większość tej sumy pochłania opłacenie pomocników.

Sprawiedliwość

Samuraje są oficjalnymi przedstawicielami swych daimyo, ci zaś reprezentują samego Cesarza, od którego pochodzą wszystkie prawa Rokuganu. Tym samym daimyo oraz ich wasale pilnują ich przestrzegania, podobnie jak rycerze utrzymywali królewską sprawiedliwość w feudalnej Europie. Jeśli w jakiejś wiosce nie ma samuraja, porządku pilnują „milicje" złożone z heiminów, którzy dziedziczą tę funkcje po rodzicach. Oczywiście heimin jest tylko heiminem, więc włóczący się po okolicy pijany samuraj może być dla milicji równie kłopotliwy, jak banda rzezimieszków zajmująca zajazd. Obowiązujący w Cesarstwie kodeks karny jest wyjątkowo surowy, przestępca nie może być jednak ukarany, jeśli nie zostanie ujęty na gorącym uczynku lub nie przyzna się do winy, dlatego właśnie w rokugańskich sądach tak często stosuje się tortury.

Zbrodnia i kara

Morderstwo może wywołać krwawą waśń (zobacz **Zemsta**, powyżej); fałszerstwo i rabunek karze są straceniem winnego wraz z żoną i dziećmi. Zdrada Cesarza lub daimyo również karana jest śmiercią. Samuraj może uniknąć egzekucji (i zhańbienia swej rodziny) popełniając seppuku, choć czasem, gdy przestępstwo było wyjątkowo nikczemne, daimyo może wręczyć oskarżonemu drewniany miecz, okazując tym samym, iż wątpi w odwagę samuraja i sądzi, że powoduje nim wyłącznie chęć zachowania twarzy. Czasami pan osądzonego samuraja może zabronić mu popełniania seppuku (to jedna z najostrzejszych kar), by żył okryty wstydem. Winnych lżejszych przestępstw karze się publiczną chłostą, aresztem domowym (ta kara dotyczy wyłącznie samurajów), grzywną lub zakuciem w kajdany na czas określony wyrokiem.

Gdy zbrodnię popełnia wieśniak, karę ponosi najczęściej naczelnik jego wioski, jeśli zaś winny jest syn samuraja, wyrok spada na jego ojca.

Daimyo Klanów

Najważniejszym człowiekiem w Rokuganie jest Cesarz, lecz jego władza nie bierze się z potęgi militarnej czy politycznej, lecz z szacunku, jaki go otacza. Realna potęga znajduje się w rękach Wielkich Panów, czyli daimyo Siedmiu Klanów. Cesarz jednakże zasiada na tronie i dzierży władzę, gdyż daimyo uznają jego zwierzchność. Tym samym, choć nie ma rzeczywistej mocy, Syn Słońca jest ostatecznym autorytetem we wszystkich sprawach i żaden władca Klanu nie uczyni nic bez jego przyzwolenia.

Głównym źródłem potęgi daimyo jest ziemia. Teoretycznie wszystkie ziemie Rokuganu należą do Cesarza, ale ten przekazuje je w zarząd Klanom, które zbierają podatki od zamieszkujących Cesarstwo wieśniaków. Część zgromadzonych w ten sposób pieniędzy wędruje do Cesarskiego skarbca, znakomita większość zasila jednak szkatuły Klanów. W ten sposób daimyo bogacą się, a Dwór Cesarski zdobywa pieniądze sprzedając łaski i względy Cesarza. Stały dopływ gotówki pozwala panom Wielkich Klanów formować i utrzymywać armie, które – obok wpływów politycznych – pozwalają im powiększać ich stan posiadania.

Namiestnicy daimyo

Każdy daimyo posiada grupę doradców i namiestników. Obydwu grupom przewodzi *karo*, który odpowiada za poczynania stróżów prawa i którego rady liczą się najbardziej. Karo otrzymuje swe stanowisko z rąk daimyo, który może odwołać go w każdej chwili, zdarza się to jednak niezwykle rzadko, urażony doradca mógłby bowiem udać się na służbę do innego Klanu, zabierając z sobą swe bezcenne rady (i poznane tajemnice). Naczelny namiestnik otrzymuje zazwyczaj od siedmiuset do dwóch tysięcy koku rocznie.

Tak jak Cesarscy namiestnicy reprezentują Cesarza, namiestnicy daimyo są przedstawicielami swojego pana, a kwestionowanie ich władzy jest jednoznaczne z podważaniem autorytetu daimyo. Namiestnik odpowiada zazwyczaj za określony region, choć niektórzy z nich, zwani „wędrownymi", przemierzają całą prowincję, karząc niesprawiedliwość gdziekolwiek się z nią zetkną. Bywają także „tajni" urzędnicy, którzy incognito obserwują miejsca i ludzi niepokojących ich daimyo.

Yoriki

Pod rozkazami każdego namiestnika służy około 25 yoriki, samurajów utrzymujących porządek na danym terenie. Na każde miasto przypada zazwyczaj dwóch yoriki, zmieniających się co miesiąc.

Yoriki mogą posiadać zastępców, nazywanych doshin. Pochodzą oni zazwyczaj z kasy wieśniaczej i prawo nie pozwala im nosić mieczy, używają więc broni, którymi trudno zadać śmiertelną ranę, takich jak jitte – łapacz mieczy idealny do rozbrojenia pijanego samuraja lub pospolitych bandytów (ilustrację przedstawiającą jitte znajdziesz w **Księdze Ognia** na stronie 127).

Pomniejsze Klany

W czasie wojny normy polityczne i społeczne słabną. Jednym z efektów ubocznych takiego stanu rzeczy są małe grupy samurajów zwane *jizamurai*, powstające podczas wojennej zawieruchy i często łączące się później w „Pomniejsze Klany". Jizamurai tworzy się też, gdy Cesarz (lub inny pan) nagradza służącego mu wiernie ronina niewielkim zameczkiem. Ronin roztacza opiekę nad zamieszkującymi okoliczne ziemie chłopami i sprasza innych roninów, by pomogli mu bronić nowo nabytych ziem. W ten sposób niedawny wyrzutek staje się panem, posiadającym własną ziemię i samurajów.

Choć taka sytuacja może wydawać się dziwna, w czasie wojny zdarza się dość często i nawet chłopi czy mnisi służący swemu panu z męstwem i oddaniem mogą otrzymać w nagrodę ziemię i tytuł, pnąc się szybko po szczeblach społecznej hierarchii i zmieniając się w szanowanych członków samurajskiego stanu.

Rodziny

Daimyo każdego klanu ma pod sobą składające się nań rodziny, których głowy przysięgają mu wierność. Każdy samuraj będący członkiem

Dlaczego Dwór Cesarski?

Dwór Cesarski jest miejscem, w którym samuraj może zdobyć prestiż i chwałę, tu bowiem przebywają najwięksi daimyo Rokuganu. Jeśli zachwycisz Szmaragdowego Championa umiejętnościami szermierczymi, możesz otrzymać posadę namiestnika, jeśli zaś olśnisz damy swym dowcipem i szczerą wolą, zyskasz sławę w całym Cesarstwie (i inne nagrody).

Najbardziej wpływową kobietą Cesarstwa jest pani Bayushi Kachiko z Klanu Skorpiona. To jej właśnie radzi się Cesarz w sprawach dotyczących dworu, a przedmiotem największej uwagi i dociekań dworzan jest to, co pani Kachiko planuje w danym sezonie.

rodziny ślubuje wierność głowie rodu, przysięgając tym samym daimyo danego Klanu i Cesarzowi, któremu służy daimyo. Samuraje pozostający na służbie u głów swych rodzin mają nie mniej obowiązków, niż namiestnicy daimyo, zbierają bowiem podatki, które oddają następnie przedstawicielom seniora. Ci, którzy częściej stykają się z wieśniakami, wydają się być lepiej od innych usposobieni do niższych klas.



Kilka zasad szybko i byle jak

Legenda Pięciu Kręgów jest zabawą w opowiadanie, a nie grą planszową. Podczas całonocnej rozgrywki w **L5K** może nie paść ani jeden rzut kostkami, a Mistrz Gry ani razu nie będzie musiał odwoływać się do zasad; jednak zawsze, kiedy trzeba załagodzić konflikt prowadzący ma pod ręką reguły, które pozwolą mu w spornej sytuacji określić sprawiedliwy wynik.

Ogólnie rzecz biorąc, zasady wchodzą do gry w chwili, gdy nie mamy pewności co do wyniku akcji jednego lub kilku bohaterów. Czy shugenja pomyślnie rzucił czar? Czy cios samuraja był na tyle silny, że przeciął pancerz *oni*? Czy argument dyplomaty z klanu Żurawia był dostatecznie przekonujący? Na wszystkie te pytania można odpowiedzieć rzutem kostki.

Reguły gry zaprojektowano tak, aby były możliwie elastyczne. Wszystkie są tylko sugestiami, dzięki którym gra może przebiegać gładko i bez napięć. Jeśli czujecie się lepiej używając wszystkich przygotowanych przez nas zasad (które ewentualnie mogliście wzbogacić o swoje własne reguły dodatkowe), nie przeszkadzajcie sobie i róbcie, jak wam się podoba. Równie dobrze możecie wyrzucić całą mechanikę gry przez okno. Jakby nie było, to twoja książka. Baw się dobrze. Wypróbuj różne modyfikacje systemu walki czy też reguł dotyczących magii, albo wymyśl własne tabele do generowania postaci. Rób co chcesz, tylko zawsze pamiętaj o złotej zasadzie.

Złota zasada Legendy Pięciu Kręgów

Jeśli reguły gry kiedykolwiek przeszkodzą ci w dobrzej zabawie – zignoruj je.

Zasady zaprojektowano tak, byś mógł określić, które akcje graczy zakończą się sukcesem, a które niepowodzeniem. Ale zanim zaczniemy mówić o akcjach, musimy powiedzieć parę słów na temat czasu.

Tury

Mistrz Gry sprawuje ostateczną kontrolę nad upływem czasu w ciągu całej opowieści. To on, oczywiście kierując się przy tym zdrowym rozsądkiem, określa, ile zabiera wykonanie danej czynności. Ale kiedy rozpoczyna się walka, czas zaczyna być odmierzany w „turach" – tylko po to, aby łatwiej było kontrolować przebieg wydarzeń. Ogólnie rzecz biorąc tura może liczyć aż pięć długich sekund, albo tylko jedno uderzenie serca. W normalnych warunkach bohater może wykonać tylko jedną akcję na turę.

Rzucając kostkami

Podobnie jak w tradycyjnych grach planszowych, w L5K posługujemy się kostkami. Zasady systemu wykorzystują kości dziesięciościenne, których trzeba mieć przynajmniej kilka – możecie je kupić tam, gdzie nabyliście tę książkę.

Czytając reguły dotyczące kostek będziecie napotykali dwa słowa, których znaczenie należy tu uściślić: „zatrzymaj" oraz „odrzuć". Kiedy wykonujesz rzut pewną liczbą kości, mający określić wynik jakiejś Akcji, „zatrzymujesz" część z nich, a resztę „odrzucasz". Liczby, które wypadły zatrzymanych kostkach należy dodać do siebie, zaś cyfry z kostek odrzuconych są ignorowane. Przy każdym rzucie garścią kości będziesz zapewne chciał zatrzymać te, na których wypadły największe wartości (na przykład 10, 9 lub 8) i odrzucić wartości niski (3, 2 albo 1).

Przykład: Mateusz rzuca pięcioma kostkami, z których może zatrzymać tylko trzy. Dwie kostki musi odrzucić. Mateusz wykonuje rzut i otrzymuje następujące liczby: 9, 4, 3, 5 oraz 7. Jako, że wolno mu zatrzymać tylko trzy z pięciu liczb, jakie wypadły na kościach, Mateusz postanawia

zatrzymać 9, 7 i 5, odrzucając 4 i 3. Łączny wynik jego rzutu (suma) wynosi 21.

Kręgi i Cechy

(UWAGA! W czasie czytania informacji poświęconych Kręgom i Cechom warto mieć pod ręką kopię karty postaci, która ułatwi nieco zrozumienie omawianych tu pojęć. Wzór karty można znaleźć na końcu podręcznika i można, a nawet powinno się ją sobie i innym graczom skopiować.)

Jak silny jest twój bohater? Co ważniejsze, czy jest on silniejszy od postaci, którą właśnie tworzy twój kolega? Na te pytania odpowiada system Cech. Niektórzy ludzie są silniejsi, szybsi lub bardziej towarzyscy od innych, podobnie, jak i bohaterowie, których będziecie odgrywać. Wyobraźcie sobie, że każdy Rokugańczyk ma zestaw cech o wartościach od 1 do 5. Postać, której Siła wynosi 4 jest mocniejsza od kogoś o Sile równej 1 i tak dalej.

Każdego bohatera ze świata Rokuganu można opisać za pomocą pięciu Kręgów opartych na Pięciu Żywiołach Shinseizmu: Kręgiem Ziemi, Ognia, Wody, Powietrza i Pustki. Wszystkim Kręgom, poza jednym, podporządkowano po dwie „Cechy", które pozwalają jeszcze lepiej określić naszego bohatera. Poziom każdego z Kręgów jest taki sam, jak wartość najniższej Cechy skojarzonej z danym Kręgiem.

Krąg Ziemi reprezentuje wytrzymałość i siłę woli postaci, Woda obrazuje jej siłę i spostrzegawczość, Ogień przedstawia jej zręczność i inteligencję, zaś Powietrze odzwierciedla refleks i intuicję. Ostatni Krąg, Pustka, określa zdolność zjednoczenia się ze wszystkimi żywiołami i czerpania z ich mocy w czasie wykonywania pojedynczej czynności.

Dwa testy

W zasadach **L5K** występują dwa rodzaje testów: proste i przeciwstawne.

Test prosty wykorzystuje się, gdy bohater działa samodzielnie, a testowaniu podlegają wyłącznie jego cechy.

Test przeciwstawny stosuje się natomiast wtedy, gdy inny bohater aktywnie przeciwstawia się akcji naszej postaci. Dotyczy to również sytuacji, gdy jakaś postać współzawodniczy z naszą.

Test prosty

- **Krok pierwszy:** Gracz deklaruje akcję, którą będzie wykonywał jego bohater, a Mistrz Gry wyznacza Poziom Trudności.
- **Krok drugi:** Gracz bierze tyle kostek, ile wynosi wartość odpowiedniej Cechy, rzuca nimi i sumuje wyniki.
- **Krok trzeci:** Porównujemy otrzymany wynik z Poziomem Trudności.
- **Krok czwarty:** Jeśli wynik rzutu jest wyższy od Poziomu Trudności lub mu równy, akcja została zakończona sukcesem. Jeżeli jest niższy od poziomu trudności, czynność się nie powiodła.

Rzut prosty jest akcją, której wynik jest oparty jedynie na umiejętnościach i zdolnościach bohatera. Na takie pytanie, jak: „Czy dana postać jest na tyle silna, aby podnieść tę skałę?" można odpowiedzieć rzutem prostym. Mistrz Gry decyduje, jaka Cecha jest właściwa dla danej akcji, jak również określa Poziom Trudności. (W wypadku podnoszenia dużego ułomka skały najwłaściwszy będzie Krąg Ziemi, lub Cecha Siła; ponadto unoszenie dużego głazu można uznać za trudną czynność, więc Poziom Trudności powinien wynosić 20.) Gracz następnie rzuca tyloma kostkami dziesięciościennymi, ile wynosi określona Cecha, i porównuje wynik z Poziomem Trudności. Jeśli suma wszystkich liczb, jakie wypadły na kościach jest równa lub od niego większa, bohater gracza zakończył swoją akcję sukcesem. W przeciwnym wypadku postać odniosła porażkę. Poziomy Trudności wszystkich rzutów określa Mistrz Gry, kierujący się podaną obok tabelką.

Test przeciwstawny

Testy przeciwstawne różnią się nieco od rzutów prostych, a wykonuje się je wtedy, gdy druga osoba przeciwstawia się działaniom bohatera gracza. W czasie testów przeciwstawnych Mistrz Gry nakazuje rzucić tyloma kostkami dziesięciościennymi, ile wynosi określona cecha, analogicznie jak w podczas testu prostego, jednak:

- Poziom Trudności dla rzutu przeciwstawnego jest równy wartości przeciwstawianej Cechy razy pięć.
- Ostateczny rezultat określają wyniki testów obu stron biorących udział w starciu lub rywalizacji.

Rzut przeciwstawny może mieć jeden z trzech wyników: 1) Gdy tylko jedna z rywalizujących postaci odniesie sukces, wygrywa ona zdecydowanie. 2) Jeśli obie strony zakończą testy sukcesem, gracz, którego rzut był wyższy odnosi marginalne zwycięstwo. 3) W przypadku, gdy obaj przeciwnicy odniosą porażkę lub zremisują, nierozstrzygnięte starcie przeciąga się na następną rundę.

Powiedzmy, że na przykład bohater siłuje się na rękę z drugą postacią. W takim wypadku obaj rywale muszą wykonać rzut. Pierwszy z nich ma Cechę Siła równą 4, zaś Siła jego przeciwnika wynosi 5. Poziom Trudności dla każdej z postaci jest równy odpowiedniej Cesze jego przeciwnika

Szybko i byle jak

Jeśli kiedykolwiek zapomnicie co należy robić albo jak rozstrzygnąć akcję gracza, pamiętajcie o następujących zasadach:

1. Poziomy Trudności z zakresu od 5 do 40 przydziela Mistrz Gry (przeciętny PT wynosi 15).

2. Mistrz Gry określa, jaką Cechę i umiejętność należy przetestować w czasie wykonywania danej akcji.

3. Gracz rzuca kostkami i sumuje wyniki. Jeśli zdobył tyle punktów, ile wynosi Poziom Trudności, to jego bohater odniósł sukces. Jeśli wynik jest niższy od PT, to mu się nie udało.

Poziomy Trudności akcji

5 = akcja rutynowa
10 = łatwa
15 = przeciętna (to domyślny Poziom Trudności)
20 = trudna
25 = bardzo trudna
30 = heroiczna
35 = jeszcze tego nie robiłeś
40 = już nigdy tego nie zrobisz

Test przeciwstawny

• Krok pierwszy: Gracz deklaruje akcję, która uwzględnia inną osobę (bohatera gracza lub postać niezależną).

• Krok drugi: Obie postaci rzucają liczbą kostek równą wartościom odpowiednich Cech, przeciwko Poziomowi Trudności równemu wartości Cechy używanej przez przeciwnika × 5.

• Krok trzeci: Teraz należy porównać wyniki. Test może się zakończyć na jeden z trzech sposobów:

1) Gdy tylko jeden z rywali odniesie sukces, wygrywa on zdecydowanie.

2) Jeśli obaj przeciwnicy zakończą testy sukcesem, gracz, którego rzut był lepszy, odnosi marginalne zwycięstwo.

3) Jeśli obaj przeciwnicy odniosą porażkę lub zremisują, nierozstrzygnięte starcie przeciąga się na następną rundę.

razy pięć. Dla pierwszego z bohaterów Poziom Trudności wynosi 25 (Siła równa 5 × 5 = 25), a dla drugiego 20 (Siła 4 × 5). Po określeniu Poziomów Trudności obaj gracze rzucają kośćmi.

Pierwsza postać rzuca swoimi czterema kostkami, uzyskując następujące liczby: 4, 8, 3 oraz 9, co w sumie daje 24. To mniej, niż wynosi jej Poziom Trudności (równy 25, pamiętacie?). Rywal naszego bohatera otrzymuje 7, 8, 5, 3, 4 i 5, co w sumie daje 32, więcej niż jego Poziom Trudności równy 20. To jemu przypada w udziale zwycięstwo.

Korzystanie z umiejętności

Gdy bohater korzysta z umiejętności, Mistrz Gry określa, jaka Cecha najlepiej pasuje do danej sytuacji. Na przykład, jeśli samuraj atakuje mieczem, to podczas korzystania z umiejętności Kenjutsu (szermierka) wykorzystywane są cechy Zręczność + Kenjutsu. Jednakże, gdyby bohater oceniał jakość miecza, podczas rzutu zastosowalibyśmy Spostrzegawczość + Kenjutsu. Gracz rzuca liczbą kostek równą sumie Cechy i umiejętności, zatrzymując tyle kostek, ile wynosi sama Cecha podstawowa. Umiejętności pozwalają wykonywać rzuty dodatkowymi kostkami i odrzucać te, na których wypadły niskie wartości.

W dalszych częściach książki posługiwać się będziemy notacją „Cecha + Umiejętność". Oznacza ona, że rzut wykonujemy tyloma kośćmi, ile wynosi poziom Cechy podstawowej plus poziom umiejętności, ale licząc wynik rzutu zatrzymujemy tylko tyle kostek, ile wynosi sama Cecha. Czasami Cechę lub umiejętność zastąpią inne współczynniki, nie zmienia to jednak zasady, która mówi, że wolno ci zatrzymać tylko tyle kostek, ile wynosi pierwszy składnik równania.

Na skutek rzutów przeciwstawnych lub odniesionych ran (obrażeń fizycznych, jakich może doznać bohater w trakcie opowieści), gracz może rzucać pulą kostek mniejszą od liczby, jaką wolno mu zatrzymać. W takim wypadku zawsze zatrzymujemy wszystkie kostki, jakimi wykonaliśmy rzut.



Podbicia

Gdy Mistrz Gry wyznacza graczowi Poziom Trudności, który wydaje się nieco zbyt łatwy do pokonania, albo jeśli uczestnik rozgrywki pragnie dokonać czegoś nadzwyczaj efektownego, gracz może podbić poziom trudności o wielokrotność liczby 5. „licytowanie się" lub podbijanie Poziomu Trudności przede wszystkim zwiększa efektowność naszej akcji. Podbicia pozwalają bohaterowi wykonać zadanie szybciej, efektywniej albo po prostu w lepszym stylu. Przykładem podbijania Poziomu Trudności jest „celowanie" – trafienie ostrzem w rękę przeciwnika, albo strzałą w jego nogę. W tym przypadku trudność danej akcji i liczbę podbić potrzebnych do osiągnięcia pożądanego efektu określa Mistrz Gry.

W dalszych częściach podręcznika znajdziesz więcej odniesień do podbić, zawsze oznaczających zwiększenie Poziomu Trudności o 5 punktów. Dzięki podbiciom można osiągnąć wielki tryumf, ale zapamiętajcie, że podnosząc rangę sukcesu zarazem zwiększacie szansę niepowodzenia. Jeśli wartość Poziomu Trudności jest zwiększana o liczby nie będące wielokrotnością piątki (dzięki magii lub zdolnościom specjalnym), każde zwiększenie podstawowej wartości trudności o 5 nadal jest traktowane jak podbicie. Gracz może podbić Poziom Trudności tylko tyle razy, ile wynosi wartość jego Kręgu Pustki; jeśli na przykład twój bohater ma Pustkę na poziomie 2, wolno mu podbić (czyli podnieść) poziom trudności tylko raz lub dwa razy na test.

Czasami postać może otrzymać „Dodatkowe Podbicie", dzięki któremu bohater korzysta

z efektów podbicia Poziomu Trudności, choć ten pozostaje na tym samym poziomie.

Przykładowe efekty podbijania poziomu trudności zostały opisane w Księdze Ognia.

Jeszcze raz szybko i byle jak

Wszystkie akcje w **Legendzie Pięciu Kręgów** rozstrzyga się w trzech krokach. Kiedy nie wiesz co robić, przypomnij je sobie i wszystko pójdzie jak z płatka.

1. Przypisz akcji Poziom Trudności.

2. Zdecyduj, która Cecha i jaka umiejętność (o ile jakąś można wykorzystać) są właściwe w danej sytuacji.

3. Rzuć kostkami. Jeśli gracz zdobył tyle punktów, ile wynosi Poziom Trudności lub więcej, to odniósł sukces. Wynik niższy od Poziomu Trudności oznacza porażkę.

To wszystko. Reszta zasad ma na celu uporządkowanie wszystkich szczegółów.

Słowniczek terminów

Akcja: Pojedyncza czynność podejmowana przez bohatera w ciągu tury. Każda postać może wykonać tylko jedną akcję na turę.

Bohater: Lista słów i liczb, która reprezentuje osobę ze świata Rokuganu. Każdy z graczy odgrywa jedną z takich postaci w opowieści prezentowanej przez Mistrza Gry.

Bohater niezależny (w skrócie BN): Postać odgrywana przez Mistrza Gry, a nie przez jednego z graczy.

Cechy: Pary słów dokładniej określające Kręgi Ognia, Powietrza, Wody oraz Ziemi w dwóch aspektach – fizycznym i umysłowym. Cechy zazwyczaj podaje się wraz z liczbami określającymi ich poziom w zakresie od jeden do pięć. Im wyższa wartość Cechy, tym jest ona silniejsza.

Dodatkowe Podbicie: Chwila, gdy bohater zostaje obdarzony korzyściami, jakie daje Podbicie przy zachowaniu normalnego Poziomu Trudności.

Inicjatywa: Podczas walki istotna jest kolejność, w jakiej zachodzą poszczególne akcje. Gracz, którego rzut na inicjatywę jest najwyższy, wykonuje swoją pierwszy, a kolejni uczestnicy za nim w porządku malejącym.

Krąg: Jedno z pięciu słów opisujących wszystkie żywe istoty Rokuganu. Pięć Kręgów to Ogień, Powietrze, Woda, Ziemia i Pustka. Kręgi zazwyczaj podaje się z liczbami, określającymi ich poziom w zakresie od jeden do pięć. Im wyższa wartość, tym Krąg jest silniejszy.

Mistrz Gry (w skrócie MG): Gracz, który prowadzi grę. Nie odgrywa on żadnej szczególnej postaci, tylko wciela się we wszystkich bohaterów, których spotykają postaci graczy. Jest jedyną osoba, której wolno przeczytać **Księgę Pustki,** ostatnią część tej książki.

Podbicie: Gdy Mistrz Gry określi Poziom Trudności testu, gracz może go podbić, podnosząc wartość trudności o wielokrotność 5. Każde 5 punktów, o które gracz podniesie Poziom Trudności, poprawia rezultat akcji.

Poziom (wartość) cechy: Liczba, zazwyczaj z zakresu od jednego do pięciu. Im wyższy poziom cechy, tym jest ona silniejsza.

Poziom Chwały: Liczba określająca status i poważanie, jakim bohater cieszy się w kręgach towarzyskich Rokuganu. Chwałę mierzy się w poziomach i punktach, przy czym każde 10 punktów Chwały to jeden jej poziom. Na Poziom Chwały postaci bezpośrednio wpływa jego Ranga (zobacz poniżej).

Poziom Trudności: Liczba przydzielana przez Mistrza Gry, gdy gracz zadeklaruje w imieniu swojej postaci jakąś akcję. Im wyższy Poziom Trudności, tym trudniej wykonać dane zadanie.

Ranga: Liczba reprezentująca poziom zaawansowania osiągnięty przez postać w jej Szkole. Ranga ma bezpośredni wpływ na Poziom Chwały (zobacz powyżej).

Rany: Miara ogólnego stanu zdrowia postaci. Każdy ma pewną liczbę ran, które może otrzymać, a im większa liczba otrzymanych ran, tym bliżej śmierci bohatera.

Test prosty: Akcja, której wynik opiera się jedynie na umiejętnościach i możliwościach bohatera.

Test przeciwstawny: Czynność podejmowana przez bohatera przeciwko drugiej postaci, aktywnie przeciwstawiającej się naszym zamiarom.

Test: Rzut kostkami wykonywany w celu określenia powodzenia akcji.

Tura: Jednostka czasu. Każda tura trwa w przybliżeniu pięć sekund. Bohater może wykonać tylko jedną akcję na turę.

Umiejętność: Słowo określające wiedzę opanowaną przez bohatera. Każda umiejętność jest określona poziomem z zakresu od jeden do pięć; im wyższa liczba, tym bardziej postać jest zaawansowana w danej umiejętności.

Zatrzymaj i odrzuć: Gdy bohater przystępuje do działania deklarując akcję, prowadzący go gracz rzuca pewną pulą kostek. W całej książce ich liczba jest określana równaniem „A + B", gdzie „A" jest liczbą kostek, którą gracz może zatrzymać i których wyniki sumuje, aby określić wynik rzutu. „B" to kostki, które muszą zostać odrzucone, a liczby na nich wyrzucone nie liczą się do wyniku rzutu.

Zera

Kiedykolwiek gracz wyrzuci zero, należy je odczytać jako 10. Co więcej, gracz może rzucić tą kostką ponownie, a otrzymany wynik dodać do pierwszego. Oto przykład: Gracz wyrzucił 0, może zatem rzucić kostką raz jeszcze. Czyni tak i otrzymuje 5, które dodaje do pierwszej dziesiątki, zatem łączny wynik rzutu wynosi 15. Dopóki będzie wyrzucał zera, dopóty wolno mu wykonywać kolejne rzuty i sumować ich wyniki z poprzednimi.



Księga dzusa

水

Woda

Całą prawdę tego świata znajdziesz siedząc nad brzegiem rzeki. Rzeka nigdy się nie zaczyna i nigdy nie kończy. Całe życie jest jak rzeka, gdyż nauka nigdy się nie zaczyna i nigdy nie kończy.
– Tao Shinsei



Czując, jak promienie wschodzącego słońca rozlewają się ciepłem po jego twarzy, Ginawa uśmiechnął się i podrapał po zarośniętym podbródku. Przystosował się już do kroku cwałującego wierzchowca a gorący ryż, który zjadł dwie godziny wcześniej nasycił go i napełnił spokojem. Pogłaskał się teraz po pełnym brzuchu i pozwolił sobie na jeszcze szerszy uśmiech, wygrzewając się w coraz cieplejszym słońcu.

Jadąca z prawej strony Hijiko wydała z siebie pełne obrzydzenia sapnięcie. – Gdzie się podziały twoje maniery? – spytała.

Ginawa roześmiał się. – Zostały razem z moim imieniem, samurai-ko. Poza tym samuraja trzymają przy życiu jego umiejętności, a nie maniery.

Wwierciła się w niego wzrokiem. – Pamiętaj, że od dziś nie jesteś już roninem, Ginawa-san, lecz przedstawicielem mojego pana, Ataki. Jesteś również moim yoriki, a to oznacza, że twoje postępowanie odbija się na moim wizerunku. Zachowuj się odpowiednio. – Przerwała na chwilę, obserwując jego reakcję. – Chyba że chcesz się przekonać, czy twoje kiepskie maniery nie wpłynęły na twoje umiejętności bardziej, niż ci się wydaje.

Ginawa pociągnął za cugle, zwalniając i zatrzymując konia. Hijiko zrobiła to samo.

– A więc przekonajmy się – powiedział.

Odpowiedziała mu uśmiechem. – W porządku, przekonajmy się.

* * *

Zostawili konie przywiązane do drzewa na skraju cichego, pustego pola. W oddali, w cieniu stojącego na wzgórzu zamku samotna kobieta zbierała ryż. Jeśli nawet zdawała sobie sprawę z ich obecności, nie dawała tego po sobie poznać. Ginawa przez chwilę zastanawiał się, jaki też daimyo może mieszkać w tym zamku, ale zaraz odwrócił się z powrotem do Hijiko i skinął głową.

– Jestem gotów.

– Więc zaczynajmy – odparła, cofając się o trzy kroki.

Dwoje samurajów stanęło w odległości pięciu kroków od siebie. Ciężkie od kwiatów gałęzie drzew kołysały się wokół nich na wietrze. Ich katany leżały obok, w trawie – na razie będą im musiały wystarczyć długie, okorowane gałęzie wierzby. Ginawa ważył w dłoni zaimprowizowany boken, w myślach dostosowując się do jego ciężaru. Tym razem nie będzie używał ostrza Iuchibana, a to zupełnie zmieniało sprawę.

Przez chwilę pozwalał oczom wędrować, w końcu jednak skupił wzrok w punkcie, w którym stykały się obojczyki Hijiko, tuż pod jej podbródkiem. „Nigdy nie ufaj oczom", doleciał do jego uszu szept sensei sprzed tak wielu lat. „Ludzie mogą nauczyć swoje oczy kłamać". Ustawiając się w pozycji Ginawa niemal czuł, że potakuje tym słowom.

Naprzeciw niego Hijiko przesunęła prawą stopę za siebie i podniosła swój boken, opierając go na prawym ramieniu w oczekiwaniu na reakcję przeciwnika.

Ginawa zignorował tę zmianę pozycji, wciąż pozostając skupionym na jej karku i ramionach. Wyrównał swój oddech do powolnego, metodycznego tempa, po czym przyspieszył go nagle, obserwując odpowiedź Hijiko.

Nie poruszyła się.

„Wie, żeby nie ufać mojemu oddechowi", pomyślał. „To dobrze".

Pozwolił swoim myślom rozpłynąć się i odejść, skupiając się całkowicie na teraźniejszości. Sprawdził już wszystko – znał długość bokenu, zasięg ramion Hijiko i ziemię wokół siebie. Nie znał tylko jej szybkości, ale to znaczyło, że po prostu będzie musiał być szybszy.

Wziął głęboki oddech. Zanim zdążył wziąć następny, było już po wszystkim.

Pojedynek był jak wszystkie inne: z ledwością zdawał sobie sprawę z własnych ruchów. Czuł je, lecz nie kontrolował ich żaden organ w jego ciele. Myśli i ruch stawały się jednością, nie spowalniała ich żadna wątpliwość ani wahanie.

Postąpił dwa kroki do przodu, dalej niż się po nim spodziewała. Tyle wyczytał z jej kroku w tył… nie, stawiając ten krok zmieniła pozycję i on również musiał dostosować do tego swoje ruchy. Usłyszał ślizganie się o siebie drewnianych mieczy i ruszył w lewo, ani na chwilę nie sprowadzając własnego oręża z wyznaczonej mu

śmiercionośnej drogi. Hijiko również się obróciła, wykręcając drewniany miecz w górę i zasłaniając się nim z prawej strony.

Wyczuł pęd jej ruchu i wykorzystał go. Odstępując w bok wciąż czuł nacisk na boken i wykorzystał go, aby zmienić kierunek ruchu własnego miecza, przekształcając ślizg wzdłuż jej broni na cięcie w tył szyi. Obróciła się na pięcie, tnąc nisko, na poziomie brzucha. Ginawa odskoczył, szybko opuszczając koniec bokenu i wrócił do swej wyjściowej pozycji, przyglądając się jak Hijiko robi to samo pięć kroków dalej.

– Robi wrażenie – stwierdziła. – Ale mimo wszystko przegrałeś.

Ginawa uśmiechnął się. – Przegrałem? Nie byłbym tego pewien.

– Pospieszyłeś się, Ginawa-san, brak ci tchu. Dwa razy byłeś zmuszony do wyrównania. Przegrałeś.

Wzruszył ramionami. – Być może. – Odwrócił się i ruszył w stronę koni.

„Ona ma rację", usłyszał przy uchu szept swego sensei. „Jesteś niezgrabny. Jesteś leniwy. Traktujesz dyscyplinę jak wroga". Ginawa znów wzruszył ramionami. – Być może – wyszeptał.

– Mówisz sam ze sobą? To zły znak.

Ginawa podskoczył na dźwięk głosu kobiety, a ona się roześmiała. Odwrócił się i zobaczył, że dogoniła go już wcześniej. – Nie powinnaś skradać się w ten sposób – napomniał ją. – Tylko ninja się skradają.

– Ninja? – syknęła gniewnie – Nie mów tylko, że wierzysz w przesądy wieśniaków, Ginawa-san!

Ronin odrzucił gałąź, którą walczył, ona zaś poszła za jego przykładem. – Nie, nie wierzę w przesądy, Hijiko, – odpowiedział przez zaciśnięte zęby. – Wierzę w to, co widzę na własne oczy.

Dziewczyna dosiadła konia.

– Na własne oczy? Widziałeś kiedyś jakiegoś ninja?

Ginawa skinął głową. – Hai – odpowiedział niskim głosem.

Potrząsnęła głową. – To musiała być sztuczka Skorpionów. Nie ma czegoś takiego jak ninja.

Ronin bez słowa obrócił konia i ruszył. Hijiko przyglądała mu się przez chwilę, nim go dogoniła.

– Kiedy? – spytała.

– Kiedy co?

– Kiedy widziałeś ninja?

To pytanie sprawiło, że żołądek ronina ścisnął się a oddech przyspieszył.

– Tej nocy, kiedy zabito mojego pana – odparł.

Usłyszał, że jego towarzyszka wydycha gwałtownie powietrze.

– Proszę cię wybaczenie, Ginawa-san. Nie miałam na myśli…

Podniósł rękę.

– To bez znaczenia, Hijiko-san. Nie warto rozwodzić się dłużej nad tą sprawą. Teraz musimy ruszać w drogę, i to szybko. Mamy tylko dzień do spotkania z namiestnikami z prowincji pana Shoju i będziemy potrzebować całego naszego sprytu, jeśli przyjdzie nam stawić czoła Skorpionom.

Pospieszył swego konia i ruszył przodem. Hijiko przyglądała mu się przez chwilę, po czym sama spięła własnego wierzchowca ostrogami.

* * *

Obudził go sen. Tym razem z trudem stłumił krzyk, który cisnął mu się na wargi. Rozglądnął się dookoła, próbując sobie przypomnieć, gdzie się znajduje. Pokój był ciemny, a na ścianach tańczyły cienie. W ciągu jednego uderzenia serca stał już z obnażonym mieczem, a srebrne światło księżyca wpadające przez okno odbijało się od ostrza. Omiótł wzrokiem wszystkie zakamarki pokoju, lecz nie było tam nic, nic prócz cieni.

Opadł na ziemię w kącie obok posłania, drżąc na całym ciele. Pot spływał mu z czoła, zalewając oczy. Przetarł je, nie wypuszczając katany z drugiej ręki.

Na dźwięk rozsuwających się drzwi podniósł się powoli. Do ciemnego pokoju wsunęła się odziana w długą szatę sylwetka, wyraźnie widoczna na tle światła znajdujących się na zewnątrz latarni.

– Ginawa-san?

– Hijiko-san?

– Hai. Czy dobrze się czujesz? Krzyczałeś przez sen.

Zamilkł na chwilę. – Co mówiłem?

– Wzywałeś jakąś kobietę. Nie dosłyszałam wyraźnie imienia.

Skinął głową. – To tylko sen. Czuję się zupełnie dobrze.

Stała przez chwilę cicho, otoczona przez tańczące cienie. – To dobrze. Zaśnij więc z powrotem, wyruszamy wcześnie rano.

Drzwi zasunęły się, a on osunął się po ścianie z powrotem do kąta. Kiedy kilka godzin później wstawało słońce, oglądał je z tego samego miesca.

* * *

Droga doprowadziła ich do małej studni, stojącej tuż przy gościńcu. Oboje zatrzymali się przy niej, aby obmyć pot z twarzy.

– Pani Słońce zna moje grzechy – powiedział Ginawa wycierając twarz mokrą, zimną szmatką. – Zna je i teraz mnie za nie karze.

Hijiko roześmiała się. – Jesteś poetą, Ginawa-san. Kto by to pomyślał?

Uśmiechnął się w odpowiedzi.

– Nie, nie jestem poetą. Tylko bardzo przekonującym kłamcą.

– Niektórzy powiedzieliby, że nie ma żadnej różnicy – odparła kiwając głową.

– Stać!

Rozkaz dobiegł gdzieś z tyłu. Obrócili się oboje, z dłońmi na rękojeściach mieczy.

Przy kamieniu milowym stało czterech ludzi. Najwyższy z nich był zakuty w zbroję i zbrojny w zawieszony u pasa miecz. Tuż przed nim klęczał niższy człowiek, z długą yari w rękach oraz kobieta o oczach rozpalonych jesiennym zmierzchem, skupionych na trzymanym w rękach zwoju. Z tyłu stał ledwie widoczny człowieczek, którego Ginawa od razu skojarzył ze słowem „mysz", co znowu wywołało u niego uśmiech.

– Kim jesteście? – spytała kobieta.

Hijiko odpowiedziała bez wahania. – Jesteśmy namiestnikami pana Ataki. Przypuszczam, że to z wami mieliśmy się spotkać?

Tamci nie poruszyli się. – Pokażcie nam swoje papiery – rozkazała kobieta.

Ginawa stał bez ruchu, kiedy Hijiko poszła w stronę koni. Znalazła ich papiery podróżne i uniosła je nad głową. – Jestem Ashiryo Hijiko, przybywam tu jako namiestnik mojego pana Ashiryo Ataki. To jest Ginawa, mój yoriki.

Ginawa gwizdnął. – Ci tutaj z pewnością nie wyglądają na Skorpionów.

Hijiko odwróciła się do niego z oczami płonącymi gniewem. – Pilnuj swego języka, yoriki! – na co wzruszył ramionami i podrapał się po brodzie.

– Nie jesteśmy Skorpionami – odezwała się shugenja, podnosząc się z ziemi. – Jesteśmy namiestnikami daimyo klanu Skorpiona, pana Shoju.

– Skorpioni z imienia, lecz nie z natury? – roześmiał się Ginawa na całe gardło. – Ciekawe, jak żaba rozwiązałaby tę zagadkę.

Oczy shugenja zabłysły podejrzliwością. – Twój yoriki nie zna dobrych manier.

– Znam dobre maniery, tylko, że niezbyt się ze sobą lubimy, więc zostały trochę z tyłu. Jeśli się pospieszycie, może uda wam się je dogonić.

Hijiko z trudem udało się stłumić śmiech i posłać Ginawie groźną minę. – Ten człowiek jest nieokrzesany, ale godny zaufania.

Namiestnicy stali nieruchomo jeszcze przez chwilę, po czym rozluźnili się. – Ataka-sama musi desperacko potrzebować ludzi godnych zaufania.

Ginawa znów podrapał się po brodzie, wzruszając ramionami.

Shugenja skłoniła się Hijiko, która odwzajemniła jej ukłon równie uprzejmie. – Nazywam się Umabeko. – Następnie zwróciła się do Ginawy, również z ukłonem. Ronin odpowiedział z taką ekstrawagancją, że myszowaty, kryjący się za uzbrojonym samurajem człowiek syknął cicho. Ginawa tylko się uśmiechnął, a kiedy Hijiko patrzyła w inną stronę, pokazał mu język.

– Udajemy się na południe stąd – wyjaśniła Umabeko. – Ma się tam odbyć niewielka potyczka między siłami klanów Lwa i Żurawia. Mój pan życzy sobie znać wynik bitwy.

– Tak jak i mój pan. – Hijiko cofnęła się w stronę konia. – Pojedźmy więc razem i zobaczmy tyle, ile będziemy w stanie.

Shugenja skinęła głową, a uzbrojony samuraj wyprowadził konie namiestników z krzewów za kamieniem milowym.

Ginawa szepnął – Nie ufasz im, prawda?

Potrząsnęła głową. – Oczywiście, że nie. Ale działamy z rozkazu, a poza tym jaką korzyść mogą odnieść z naszej śmierci? – widząc, jak Ginawa marszczy brwi, wyjaśniła: – Kiedykolwiek masz do czynienia ze Skorpionami – czy też z jakimkolwiek innym Klanem, jeśli już o tym mówimy – zawsze zadaj sobie pytanie: „Jaką odniosą z tego korzyść?" Zobaczysz, że dzięki temu prostemu pytaniu możesz przewidzieć wiele zachowań.

Ginawa skinął głową. – Trzeba znaleźć korzyść – powtórzył cicho.

– Hai. – Zobaczył, jak marszczą się jej brwi, zanim z trudem powstrzymując uśmiech zapytała – O co chodziło z tą żabą?

Zmarszczona twarz Ginawy rozjaśniła się. – Nigdy nie słyszałaś historii o żabie i skorpionie? – Potrząsnęła przecząco głową. – Usłyszałem ją po raz pierwszy, kiedy byłem jeszcze dzieckiem. Nad brzegiem rzeki siedzi sobie mała żaba, kiedy przychodzi do niej skorpion i prosi ją, żeby przewiozła go na swoim grzbiecie na drugą stronę rzeki. Żaba mówi mu: „Panie, nie zrobię tego, gdyż ukąsisz mnie i umrę." Na to skorpion odpowiada: „Nie zrobię tego, żabko. Przecież gdybym tak postąpił, oboje byśmy utonęli." Żaba dostrzegła mądrość w jego słowach i zgadziła się, lecz kiedy już byli na samym środku rzeki, skorpion wbił jej żądło w grzbiet. Kiedy oboje zaczynają tonąć, żaba pyta skorpiona: „Czemu to zrobiłeś? Teraz oboje utoniemy." A on na to odpowiada: „Ponieważ taka jest moja natura, głupia żabko."

Ginawa opowiadając obserwował twarz Hijiko i kiedy pod koniec się uśmiechnęła, zawtórował jej.

– Z imienia, lecz nie z natury, tak?

– Hai.

Namiestnicy podjechali bliżej, shugenja zaś stwierdziła – Czas ruszać w drogę. Czy jesteście gotowi?

Ginawa wyciągnął dłoń, dając znak Hijiko, żeby jechała przodem. – Ty pierwsza, pani żabo. Ja podążę za tobą na wypadek, gdyby nagle okazało się, że nie umiesz pływać.

Hijiko niemal wybuchła śmiechem, Ginawa widział, jak błyszczą jej oczy. Obróciła swego konia w stronę leżących na południu pól i odjechała, a tuż za nią podążyło czterech Skorpionów. Myszowaty jechał ostatni i kiedy mijał niespiesznie ronina, uderzył go w ramię szpicrutą.

Oczy Ginawy zwęziły się, a jego dłoń opadła błyskawicznie na rękojeść miecza.

Myszowaty podniósł obie ręce w górę, pokazując wnętrze dłoni. – Nie chciałem cię urazić, samuraju. Na twoim ramieniu siedział jadowity pająk. Nie chcielibyśmy przecież, żeby cię ugryzł, prawda? – Z krzywym uśmiechem popędził konia naprzód. Ginawa zaklął i splunął w stronę oddalającego się końskiego zadu, po czym ruszył za nim. Słońce opadało coraz niżej na zachodnim niebie, rozświetlając horyzont krwistym szkarłatem.



Często tsuba – część samurajskiego miecza ochraniająca dłoń wojownika – jest bardzo ozdobna.

Księga Wody – tworzenie postaci

Aby grać w **Legendę Pięciu Kręgów** musisz posiadać swego bohatera, a z tej właśnie księgi dowiesz się, jak należy go stworzyć. Na początek zapoznasz się z głównymi etapami kreowania bohatera, które potem uzupełnimy o niezbędne szczegóły.

Tworzenie postaci składa się z trzech kroków. Gdy przez nie przebrniesz, jej krata zapełni się cyframi i słowami. Jednak twój bohater nie tylko zestaw znaczków nabazgranych ołówkiem na papierze.

Teraz właśnie masz szansę powołać do życia bohatera opowieści, takiego, jak twoje ulubione postaci książkowe i filmowe. Zwyczajne gapienie się na słowa i cyfry niewiele ci o nim powie – poznasz tylko jego Siłę, Wytrzymałość i inne Cechy. Jeśli chcesz zmienić swoją postać z dwuwymiarowej karykatury w prawdziwego bohatera, powinieneś odpowiedzieć na kilka bardzo istotnych pytań, dzięki którym łatwiej nadasz swemu samurajowi pozór życia.



Nim przystąpisz do tworzenia postaci powinieneś zdecydować, jakim typem samuraja chcesz grać. Z którego klanu pochodzi? Czy jest shugenja czy bushi? Której rodzinie przysięgał lojalność?

Studiując reguły, które znajdziesz poniżej, dowiesz się jak wypełnić kartę postaci, którą zamieściliśmy na końcu książki, pamiętaj jednak, że postać nie składa się wyłącznie z liczb.

Nim autor zacznie pisać książkę, ma w głowie ogólną koncepcję jej bohaterów. Zna ich mocne i słabe strony, podstawowe cechy charakteru i mniej więcej wie jak zachowują się w różnych sytuacjach. Zanim zaczniesz tworzyć swego bohatera, zastanów się nad nim przez chwilę. Czy jest popędliwy i łatwo wpada w gniew, czy może jest typem nieśmiałego odludka? Oceń, czy twojego shugenja pobudza do działania ciekawość, czy zwyczajnie wypełnia powinności wobec klanu, marząc by być raczej podobnym do swego machającego mieczem brata – bushi?

Gra w dwadzieścia pytań

Aby lepiej poznać postać, którą chcesz grać, przejrzyj poniższą listę pytań. Pierwsze dziesięć ułożono tak, by podsunąć ci kilka pomysłów na bohatera, odpowiedz więc na nie wedle własnego uznania. Na drugi zestaw powinieneś odpo-

Tworzenie postaci w trzech krokach

Krok pierwszy: Pomysł

Nim zapiszesz cokolwiek na papierze, powinieneś przemyśleć koncepcje postaci.

Krok drugi: Karta Postaci

Wybierz Klan: Światopogląd twojej postaci zależy w głównej mierze do Klanu, na który się zdecydujesz.

Wybierz Rodzinę: Najważniejszym aspektem życia twej postaci jest rodzina. Wybierz mądrze.

Wybierz Profesję: Określa ona miejsce twej postaci w życiu.

Krok trzeci: Wyposażenie

Teraz, gdy znasz słabe i mocne strony postaci, pora zastanowić się nad tym, co posiada.

wiadać tak, jak odpowiadałaby twa postać, co pozwoli ci lepiej wejść w jej psychikę.

Do jakiego Klanu należy twoja postać?

To chyba najistotniejsze pytanie. Wybór Klanu, do którego należy twój samuraj będzie miał wielki wpływ na jego sposób postrzegania mieszkańców, społeczeństwa i polityki Rokuganu. Każdy Klan inaczej interpretuje bushido i ma własne opinie o innych klanach.

Zapoznaj się z kartami Klanów na stronach 78 do 93 – co może pomóc ci zdecydować się i wybrać Klan, do którego chcesz należeć.



Jak opisałbyś swoją postać?

Zacznij od rzeczy oczywistych. Czy twoja postać to mężczyzna czy kobieta? Ten wybór może być trudniejszy niż myślisz, każda płeć ma bowiem swoje wady i zalety, zajmuje też określone miejsce w społeczeństwie Rokuganu. Wydawać się może, że płeć niewieścia nie ma żadnych zalet, wkrótce jednak przekonasz się, że to nieprawda, choć jej przewagi nie są może tak oczywiste.

Jeśli wybrałeś płeć bohatera, możesz dokładniej zastanowić się nad jego lub jej wyglądem. Opisz go od stóp do głów – zdecyduj, czy jest wysoki, czy niski, szeroki w ramionach, czy raczej smukły. Wyobraź sobie jego twarz – długość nosa i kształt oczu. Czy są czujne i przenikliwe, czy nieruchome, lecz pełne utajonej groźby?

Jak wygląda jego szyja, ramiona czy dłonie? Czy ma jakieś charakterystyczne blizny i tatuaże? Spróbuj wyobrazić sobie w końcu brzmienie jego głosu. Wiedząc dokładnie jak wygląda twoja postać możesz powiedzieć wiele o jej psychice.

Czy twoja postać to bushi czy shugenja?

Choć od tego wyboru również wiele zależy, profesja nakłada na postać mniejsze ograniczenia, niż można by sądzić. Samuraj może być zarówno wojownikiem, jak mędrcem, zaś wielu shugenja słynie z odwagi na polu bitwy.

Z jakiej rodziny pochodzi twój bohater?

Raz jeszcze spójrz na kolorową kartę z opisem wybranego Klanu i zdecyduj się na jedną z rodzin. Pomyśl potem o wczesnym dzieciństwie postaci i określ wydarzenia, które miały miejsce, gdy twoja postać była jeszcze za mała, by je zapamiętać. Niektóre z nich mogły wywrzeć na nią ogromy wpływ, z którego nawet nie zdaje sobie teraz sprawy.

Określ następnie status społeczny postaci. Bohater pochodzący z bogatej rodziny może mieć zupełnie inne poglądy, niż jego uboższy odpowiednik.

Jaka jest główna motywacja postaci?

Wszystkimi wielkimi bohaterami kierują pobudki, które są potem oceniane przez świat. Służą bowiem jakiejś idei, która pcha ich do działania, nie pozwalając upaść w otchłań bólu i smutku. Jaka jest motywacja twojej postaci? Miłość? Zemsta? Duma? A może zwyczajny, ośli upór?

Ujmując rzecz krótko – gdy przychodzi porzucić wszelką nadzieję, czy coś będzie wciąż pobudzać twojego bohatera do działania?

Komu bohater ufa najbardziej?

Postać może darzyć zaufaniem swego sensei, brata, siostrę, innego członka rodziny, a nawet kogoś, z kim nie jest spokrewniona. Kiedy już ustalisz, komu ufa, zastanów się dlaczego. Dlaczego bohater ufa tej osobie bardziej, niż komuś innemu? To może być bardzo interesująca opowieść...

Jaka jest najmocniejsza strona postaci? Co jest jej największą słabością?

Być może twoja postać ma naturalny dar zjednywania sobie ludzi lub poznawania ich se-

kretów. Jej mocną stroną może być oddanie daimyo lub charakter, będący zwierciadłem wszelkich cnót. Jej siłę może równie dobrze stanowić szczerość, umiejętność mijania się z prawdą lub znakomity prawy prosty.

Powinieneś pamiętać, że wszystko, co może być mocną stroną twojej postaci, może równie stać się jej słabością. Słabe strony bohatera wzbudzają sympatię czytelnika i pozwalają lepiej się nim utożsamić. Gdy bohater przezwycięża swą niemoc, uczy nas, jak radzić sobie z naszymi własnymi wadami.

Co twoja postać myśli o bushido?

Zajrzyj raz jeszcze do **Księgi Ziemi**, do rozdziału traktującego o bushido (str. 33). Jaki jest stosunek twojej postaci do kodeksu honorowego? Czy uważa, że winno się go ślepo przestrzegać, czy traktuje go raczej jako zbiór wskazówek? Czy postępuje wedle zawartych w nim wytycznych tylko wtedy, gdy ktoś patrzy, czy będąc posłuszną regułom bushido umacnia swą duszę?

Co twój bohater sądzi o swoim Klanie?

To pytanie może być podstępne, musisz bowiem określić, czy twoja postać jest bez reszty oddana Klanowi, czy weń wątpi. Jeśli dostrzega słabości swego klanu, co czyni, by je naprawić? Prawdopodobnie wierzy w swych przywódców i ma nadzieję, że kiedyś wstąpi w ich szeregi, być może jednak dostrzega ich wady i zamierza wykorzystać je dla własnej korzyści. Pamiętaj, nie wszystkie Lwy są honorowe, a nie wszystkie Skorpiony zdradzieckie.

Czy twoja postać ma jakieś uprzedzenia?

Oczywiście bycie członkiem określonego Klanu narzuca pewien ogląd pozostałych sił Rokuganu, postać może jednak oceniać świat po swojemu. Jeśli tak czyni, to jakie ma poglądy? Co roznieca w jej duszy płomienie nienawiści i w jaki sposób można je ugasić?

Czy twój bohater jest żonaty?

To trudne pytanie. Związki małżeńskie są w Rokuganie zazwyczaj aranżowane. Jeśli twoja postać jest żonata, związana jest też z inną rodziną, a być może nawet z innym klanem. Rodzina twojego współmałżonka nie musi cię lubić, lecz honor nakazuje im udzielać ci wszelkiej pomocy, jeśli ty lub twoi najbliżsi znajdziecie się w niebezpieczeństwie. Czasem jednak, zwłaszcza w przypadku kobiet, więzy z rodziną, z której się wywodzi zostają kompletnie zerwane. Jeśli tak, to co twoja żona sądzi o swej nowej rodzinie? Jeśli jesteś żonaty od dawna, na myśl nasuwa się jeszcze bardziej dosadne pytanie: Czy masz dzieci?

Wobec kogo twoja postać jest najbardziej lojalna?

To kolejne trudne pytanie. Jeśli masz małżonka, musisz zdecydować, czy bardziej kochasz jego, czy swego pana. Być może masz jakąś sekretną miłość?

Nawet jeśli w życiu twej postaci nie ma miejsca na tajemne uczucia, zwyczajna wierność może wpędzić ją w równie poważne opały. Co zrobi twój bohater, jeśli będzie musiał wybierać między sensei a daimyo, ojcem a daimyo czy matką a sensei? Wszystkie tego rodzaju konflikty wcześniej czy później pojawią się w życiu twej postaci, samurajowie bowiem przez cały czas muszą odpowiadać na takie pytania i podejmować decyzje bez chwili wahania.

Czy twój bohater jest na to gotowy?

Jakie są sympatie i antypatie postaci?

Każdy ma swoje dziwactwa, pewne rzeczy lubi, innych zaś nie cierpi bez określonej przyczyny. Pomyśl o nich przez chwilę. Jaką potrawę twój bohater lubi najbardziej? Czy ma ulubionego konia? Być może darzy sentymentem gaj, w którym jako dziecko bawił się w chowanego? Wymyśl coś, co twoja postać kocha (lub nienawidzi) i pamiętaj o jej preferencjach, gdy zetknie się z tym w przyszłości.

Czy twoja postać ma jakiekolwiek manieryzmy?

Zastanów się, jak zachowuje się twój bohater, kiedy jego myśli błądzą daleko, lub gdy coś go zdenerwuje. Może przygryza wtedy wargi, ściska palce w pięść, czy marszczy brwi? W jaki sposób najchętniej wita się lub żegna? Jeśli zdarza się jej zakląć, jakich słów używa?

Jaki jest charakter twojej postaci?

Jakie emocje potrafi kontrolować twój bohater? Czy umie powstrzymywać gniew lub nienawiść? Jak często serce bierze górę nad jego rozumem? Czy ma głęboki, dźwięczny śmiech, którego nijak nie potrafi powstrzymać? Być może ma ulubiona piosenkę, czy sztukę, która zawsze wzrusza go do łez?

Jak twoja postać potraktowałaby nieposłusznego sługę?

To pytanie pozwala powiedzieć wiele o postawie bohatera względem niższych klas społeczeństwa. Czy wszystkich służących traktuje tak samo, czy któregoś darzy szczególną sympatią i pu-

szcza mu płazem rzeczy, które innym nie uszłyby ma sucho? Czy dla ochrony swego ulubionego sługi zaryzykowałby swój honor?

Co powiedzieliby o bohaterze jego rodzice?

Odpowiedź na to pytanie mówi niejedno zarówno o samej postaci, jak i o jej stosunkach z rodzicami. Odpowiedz na nie z punktu widzenia ojca swego samuraja, potem zaś w imieniu jego matki. Ich stosunek do dziecka może być bardzo różny.

Jaka jest największa ambicja twojej postaci?

Być może twoja postać chciałaby uczyć w swojej szkole lub prowadzić w pole armie Klanu, może jednak marzy tylko o emeryturze? Dobrą (choć mogącą przyprawić o poważną frustrację) motywacją mogą być próby wywarcia wrażenia na którymś z rodziców lub chęć zdobycia uczuć kobiety pochodzącej z innego klanu. Kiedy poznasz już dążenia swojej postaci, zastanów się w jaki sposób będzie się starała je zrealizować i co dla nich poświęci.

Czy twoja postać jest religijna?

Choć Fortuny ewidentnie ingerują w dzieje świata, wielu samurajów zwyczajnie je ignoruje, mówiąc: „należy wierzyć w swe zdolności, a nie w wyroki gwiazd" i z pogardą odnosi się tak do wróżbitów, jak i shugenja. Inni z kolei poświęcają się służbie Fortunom i religii, wierząc, że dusze ludzi, którzy kpią z wiary zostaną pochłonięte przez ogień Siedmiu Piekieł.

Jaką radę dałbyś swojej postaci?

Nim odpowiesz, przyjrzyj się jeszcze raz wszystkim pozostałym pytaniom. Wyobraź sobie, że ty i twoja postać siedzicie naprzeciwko siebie i możesz udzielić jej rady – pamiętaj przy tym, by zachować odpowiedni ton. Chciałbyś przecież mieć pewność, że twój bohater faktycznie wysłucha twojej opinii.

Typy postaci

Jeśli wciąż brakuje ci pomysłów, przeczytaj poniższą listę typów postaci, zawierającą klasyczne wzory zaczerpnięte z legend i historii o samurajach. Możesz użyć dowolnego wzorca, odgrywając go tak, jak radzimy poniżej, możesz też wzbogacić go o kilka cech charakterystycznych, co z pewnością doda mu smaczku.



Porywczy

Wahanie jest ziarnem porażki

– Tao Shinsei

Człowiek porywczy działa szybko, często zanim zdąży pomyśleć o możliwych konsekwencjach swoich czynów. Samuraje są zazwyczaj w gorącej wodzie kąpani i chętnie biorą się do mieczy, gdy ktoś wystawi na szwank ich opinię. Z drugiej strony ukształtowana przez tysiąc lat kultura Rokuganu opiera się na bardzo ścisłych wzorcach zachowań i nie pozostawia dużo miejsca na myślenie.

Choć widok narwanego bushi nikogo nie dziwi, porywczy shugenja zdecydowanie wyróżnia się z tłumu. Shinsei uczy, że shugenja ma działać pewnie i rozważnie, powtarzając w Księdze Pustki raz za razem: „myśl i czyn muszą być jednym". Pamiętaj też, że jeśli obrazisz nerwowego samuraja, ten co najwyżej zetnie ci głowę, ale zirytowany i porywczy shugenja może obrócić całą twoją wioskę w dymiące zgliszcza.

Szlachetny

Człowiek jest jedynym sędzią swych uczynków

– Tao Shinsei

Szlachetny bushi postępuje zgodnie z zasadami bushido, nie targa nim pokusa ani gniew. Nawet w obliczu śmierci pozostaje lojalny wobec pana. Jest spokojny i zahartowany, nigdy jednak nie wybacza. Kodeks honorowy wymaga szybkiej i bezlitosnej sprawiedliwości, taką więc właśnie szlachetny samuraj szafuje.

Szlachetny shugenja przypomina nieco bushi. Nie musi stosować się do wszystkich wskazówek bushido (w końcu nie jest wojownikiem), jest jednak członkiem kasty samurajów, w działaniu przypomina więc swego noszącego miecz krewniaka.

Dworny

Wszystko jest wojną

– rokugańskie przysłowie

Bushi będący jednocześnie dworzaninem angażuje się w pełni w działania Dworu Cesarskiego. Być może nie jest najlepszym z szermierzy i nie potrafi prowadzić wojska do bitwy, jednak z łatwością porusza się po zdradliwym terenie dyplomacji. Wielu Rokugańczyków preferuje taki właśnie sposób działania – jeśli mogą zdobyć ziemię i tytuł bez przelewu krwi – niechaj tak będzie.

Przebywający na dworze shugenja często radzą sobie nawet lepiej niż ich wojowniczy krewniacy. Używając magii mogą szybko i sprawnie zdobyć informacje i polityczną przychylność.

Niechętny

Człowiek musi znaleźć miejsce w życiu, by nie stać się błądzącym bez celu głupcem, które-

go nic nie potrafi zadowolić i który przynosi zamęt gdziekolwiek się pojawi.

– Tao Shinsei

Niektórzy marzą, by ich życie było inne. Jedni spełniają swe powinności cicho i godnie, inni sprzeciwiają się narzuconej im roli głośno i gwałtownie jak pioruny. Kwestionowanie swego miejsca w życiu okrywa hańbą na buntownika i jego rodzinę, wielu zatem ukrywa swe niezadowolenie.

Niechętny bushi zmierzy się w Rokuganie z wieloma wyzwaniami, zaś dzieje jego poszukiwań posłużą za temat pięknego dramatu.

Niechętny shugenja znajdzie się w jeszcze trudniejszej nawet sytuacji niż niezadowolony ze swego losu wojownik. Bushi musi jedynie wierzyć w siebie, a wątpiący shugenja musi pokładać wiarę w religii która nie porusza jego duszy. Co gorsza, shugenja wie, że zaprzecza swemu miejscu w świecie i spotka się z nieuchronnymi konsekwencjami, jeśli nie zaakceptuje swego z góry ustalonego przeznaczenia.

Upadły

Nazywasz mnie człowiekiem bez pana. Jesteś w błędzie. Ja sam jestem swoim panem.

– Dairya, ronin

Na złą drogę schodzą zazwyczaj roninowie, upadli bushi, którzy nie przywiązują wagi do etykiety i tradycji, interesuje ich bowiem głównie napchanie kabzy pieniędzmi. Choć mogłoby się wydawać, że nie skrępowany tysiącem zasad łotr wiedzie w Rokuganie lekkie życie, nie jest ono jednak usłane różami. Wieśniacy zazwyczaj mu nie ufają, a cesarscy namiestnicy dokładają wszelkich starań, by go schwytać. Przywiązani do ziemi samuraje nigdy nie cierpią biedy, roninowie zaś muszą sami zarabiać na życie.

Shugenja – opryszek może być osobnikiem, który stracił wiarę i zaczął eksperymentować z mroczną magią albo porzucił służbę Fortunom, by nurzać się w ziemskich przyjemnościach, których dotychczas zabraniał mu trening.

Uczony

Znajomość technik fechtunku nie wystarczy, aby poznać prawdziwą jego [heiho, walki mieczem – przyp. red.] ścieżkę. Zgłębić ją można jedynie przechodząc od spraw wielkich do małych, od błahych do naprawdę istotnych.

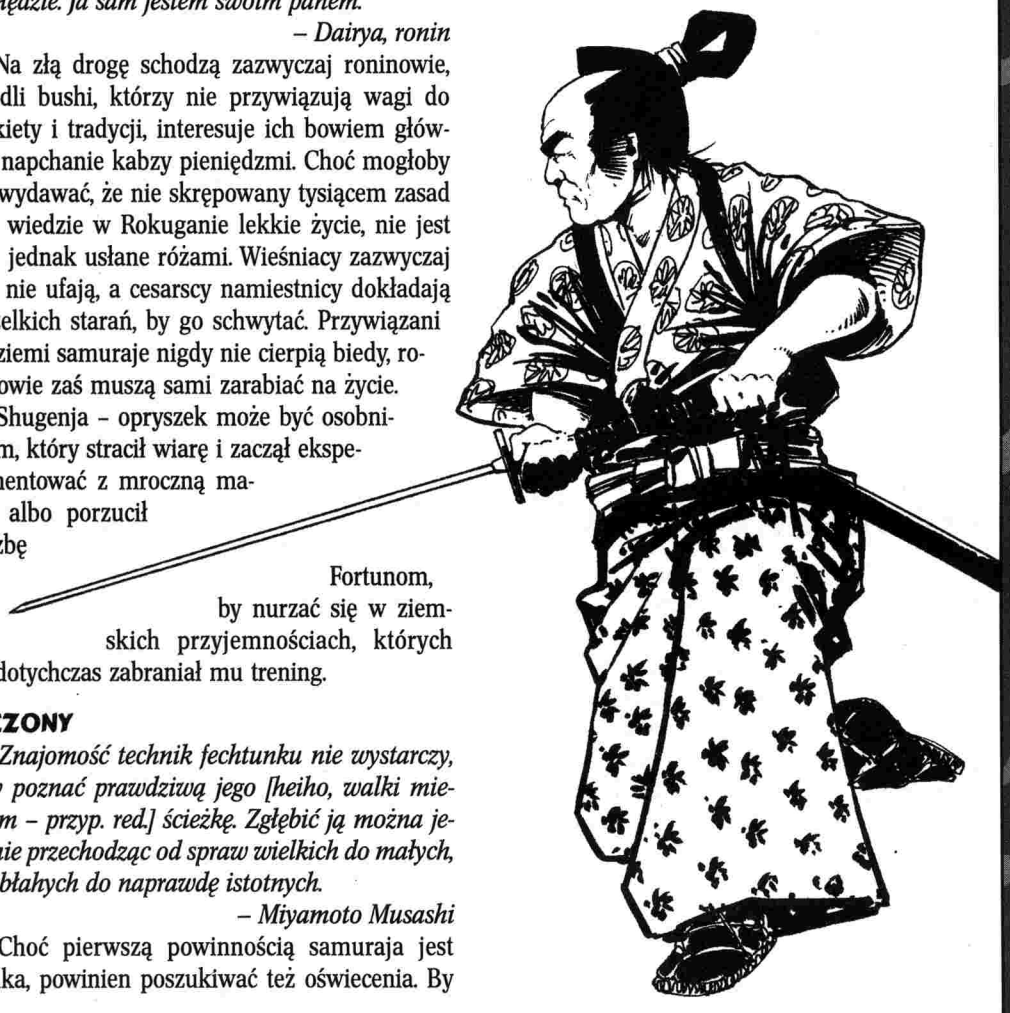
– Miyamoto Musashi

Choć pierwszą powinnością samuraja jest walka, powinien poszukiwać też oświecenia. By osiągnąć pełnię człowieczeństwa powinien być wojownikiem i poetą, mistrzem miecza i pióra. Uczony bushi poświęca się nauce, studiuje historię Klanów, stara się objąć myślą ideały i zasady Tao Shinsei, jak i bushido. Spędza większość czasu na dworze i w bibliotekach Cesarstwa, poświęcając umiejętności wojownika w imię doskonalenia ducha.

Shugenja są mędrcami z natury, w niektórych jednak goreje większy jeszcze zapał do rozwiązywania zagadek, będących istotą ich mądrości. Jaka jest prawdziwa natura wszechświata? Czym w istocie jest Pustka? Czy ludzie mają wolną wolę, czy też przeznaczenie i Niebiański Porządek rządzą każdą ich myślą i działaniem? Takie właśnie kwestie roztrząsa uczony shugenja.

Mściwy

Droga zemsty wiedze wprost ku słońcu, wiszącemu nisko nad horyzontem. Nie ma przy niej przydrożnych gospód, w których podróżny mógłby zażyć odpoczynku, nie ma objazdów,



bocznych dróg ani zakrętów. To długa, krwawa droga, która zakończy się dopiero w grobie.

– Tao Shinsei

Mściwy bushi żyje tylko w jednym celu – by pomścić śmierć swego pana (brata, ojca lub kogoś bliskiego) i nie spocznie, nim nie osiągnie celu. Taki samuraj może sprawiać problem w dużej grupie, sprawdza się jednak doskonale w pojedynkę lub w opowieści, której bohaterami są roninowie.

Gra żądnym zemsty shugenja może być dla gracza prawdziwym wyzwaniem. Choć shugenja są częścią kasty samurajów, nie są jednak bushi (wojownikami). Chcący się zemścić shugenja może wprawdzie wyzwać bushi na pojedynek, nie przyniesie to jednak zamierzonych skutków, musi więc znaleźć inny sposób, by zemsta się dokonała.



Kiedy w twojej głowie ukształtuje się już koncepcja postaci, którą chciałbyś grać, nadchodzi pora by przelać ten pomysł na papier. Skopiuj znajdującą się z tyłu książki kartę postaci. Jest ona podzielona na sekcje, które omówimy po kolei, rozpoczynając od Kręgów i Cech.

Jeden: Kręgi i Cechy

Przeczytałeś już Księgę Ziemi, zawierającą podstawowe informacje o Kręgach i Cechach. Tutaj znajdziesz ich dokładniejszy opis, dowiesz się też, co one oznaczają i jak ich używać.

Gdy przystępujemy do tworzenia postaci, poziom każdej z Cech i Kręgów wynosi wyjściowo 2. Wartość Kręgu jest równa niższej z dwu podlegających pod niego Cech, tak więc samuraj o Wytrzymałości 4 i Sile Woli 2 ma Krąg Ziemi na poziomie 2.

Ziemia

By wojownik mógł podążać ścieżką Heiho musi koniecznie pamiętać, że istotą Heiho jest stworzenie nieustraszonego ducha i żelaznej woli oraz wiara w to, że we wszystkim, czym się kieruje niepowodzenie jest niemożliwe.

– Miyamoto Musashi

Ziemia („*chi*") jest żywiołem biernej siły, oporu i wytrzymałości, a jej symbolem jest góra – cicha, pełna godności i wieczna. Całe życie pochodzi ode Ziemi i któregoś dnia musi do niej powrócić. To żywioł leczenia, regeneracji i odnowy.

Cechami Ziemi są Wytrzymałość i Siła Woli.

Wytrzymałość

Wytrzymałość reprezentuje fizyczną odporność postaci na zmęczenie – biegacz długodystansowy czy mistrz pływacki mają więc wysoką Wytrzymałość. Im wyższa Wytrzymałość postaci, tym więcej może ona z siebie dać, nim jej siły definitywnie się wyczerpią.

Wytrzymałość 1: Jesteś słabowity i masz skłonności do chronicznych chorób.

Wytrzymałość 2: Twoje zdrowie jest przeciętne, od czasu do czasu chorujesz.

Wytrzymałość 3: Możesz przebiec bez zmęczenia spory dystans i chodzić nie krzywiąc się na skręconej nodze.

Wytrzymałość 4: Jesteś krzepki i potężny, potrafisz dawać dowody niezwykłej żywotności.

Wytrzymałość 5: Z łatwością pływasz na dalekie dystanse, bez pomocy lekarza pokonujesz choroby i potrafisz ignorować nawet poważne rany.

Siła Woli

Siła Woli reprezentuje zdolność bohatera do powiedzenia „nie". O ile Wytrzymałość jest zdolnością znoszenia niewygód fizycznych, Siła Woli pozwala przezwyciężać niedogodności natury duchowej.

Siła Woli 1: Należysz do ludzi nieśmiałych, niestałych i bojaźliwych, masz słabą wolę i łatwo tobą manipulować.

Siła Woli 2: Przy twej przeciętnej woli łatwo przekonać cię do rzeczy, które nie stoją w sprzeczności z twoimi dążeniami.

Siła Woli 3: Choć twoja wola nie jest może najsilniejsza, rzadko zawracasz z raz obranej drogi.

Siła Woli 4: Jesteś niemal niezachwiany w swych postanowieniach.

Siła Woli 5: Twoja wola jest z żelaza, jesteś niezłomny i stanowczy.

Rokugańskie imiona

Wybierając rodzinę wybierasz jednocześnie nazwisko swej postaci (w Rokuganie poprzedza ono imię), musisz jednak zdecydować się jeszcze na jakieś miano. Na następnej stronie zebrano najpopularniejsze sylaby języka rokugańskiego. Łącząc je tak, by brzmiały interesująco, możesz stworzyć łatwe do wymówienia i fajne imię.

Rokugańskie imiona mają zazwyczaj od jednej do trzech sylab długości. Jeśli sylaba, która ma zamykać wyraz kończy się na spółgłoskę, zakończ ją głoską „n". Jeśli sylaba kończy się tą samą głoską, na która zaczyna się kolejna (jak „hin" + „nin"), zaznacz to w wymowie jak drobną pauzę między sylabami.

Imiona kobiece kończą się zazwyczaj na „-ko", jak Kachiko czy Kamoko, niektóre samurai-ko wybierają jednak męskie imiona, by pokazać, że porzuciły kobiece życie.

Woda

Tylko gdy sile pozwoli się rozwinąć i niczym się jej nie ogranicza, jej racje nie zostają pokrzyżowane, a jej powinności udaremnione

– I Ching

... biorąc wodę jako model duch został stworzony na podobieństwo wody.

– Miyamoto Musashi

Woda („*mizu*") jest żywiołem siły odmiennej od biernej potęgi góry, przez którą rzeka potrafi się przebić, której podnóże podmywają fale oceanu, a burza uderza o jej zbocza z niesłabnącą furią. Woda jest jednocześnie żywiołem jasności, przejrzystym czystością, która zmywa brud i podłość.

Cechy Wody to Siła i Spostrzegawczość.



Siła

Siła to zdolność postaci do podnoszenia ciężarów, dźwigania ich, pchania i stawiania oporu. Jest, prościej rzecz ujmując, reprezentacją czystej mocy fizycznej bohatera. Siła jest również Cechą, która determinuje ilość obrażeń zadawanych przez postać w czasie walki.

Siła 1: Jesteś słaby i zapewne nigdy nie zostaniesz atletą.

Siła 2: Przy swej przeciętnej sile możesz podnieść około 50 kilogramów.

Siła 3: Jesteś na tyle silny, by podnieść około 100 kilogramów.

Siła 4: W rodzinie znany jesteś z siły. Możesz podnieść około 150 kilogramów.

Siła 5: Po całym Rokuganie krążą opowieści o twojej legendarnej sile. Możesz podnieść około dwustu kilogramów.

Spostrzegawczość

Spostrzegawczość jest umiejętnością postrzegania świata za pomocą pięciu zmysłów. Postać z wysoką Spostrzegawczością potrafi dostrzec nawet najdrobniejsze detale i maleńkie różnice między pozornie identycznymi obiektami.

Spostrzegawczość 1: Przegapiasz ważne i nawet wyraźne szczegóły.

Spostrzegawczość 2: Zauważasz rzeczy, gdy zwracasz na nie uwagę.

Spostrzegawczość 3: Nauczyłeś się dostrzegać ważne detale.

Spostrzegawczość 4: Rzucasz okiem, zamykasz oczy i opisujesz szczegóły pokoju.

Spostrzegawczość 5: Nie umkną ci nawet najdrobniejsze i pozornie najmniej znaczące detale.

Ogień

Ogień przyczynia się do powodzenia prawego człowieka (...) Będąc giętkim odniesiesz sukces dzięki trwaniu w równowadze i uczciwości (...) Oświecenie osiągnięte podwójnie wznieca ogień. W taki sposób wielcy ludzie rozświetlają swym blaskiem cztery strony świata.

– I Ching

Ogień („*hi*") jest żywiołem aktywnej energii, ruchu, działania i mocy, lecz również oświecenia, inspiracji i jasnego umysłu.

Cechami Ognia są Zręczność i Inteligencja.

Zręczność

Zręczność jest umiejętnością poruszania się z gracją i kontrolowania ruchów swego ciała. Postać o wysokiej Zręczności z łatwością wykonuje złożone manewry, wymagające dobrej koordynacji ruchów.

Zręczność 1: Niezgrabny łamaga.

Zręczność 2: Twoja koordynacja nie odbiega od przeciętnej, musisz się skupiać, gdy robisz coś skomplikowanego.

Zręczność 3: Twoje ruchy są pełne niewymuszonego wdzięku.

Zręczność 4: Natura obdarzyła cię dodatkowym zmysłem – zmysłem ruchu.

Zręczność 5: Każdy twój ruch przypomina kroki tancerza.

Inteligencja

Inteligencja jest miarą zdolności zdobywania i stosowania wiedzy oraz gromadzenia i zapamiętywania informacji. Im większa Inteligencja postaci, tym jaśniej myśli szybciej kojarzy fakty i rozwiązuje zagadki.

Inteligencja 1: Twoje myśli są raczej ociężałe.

Inteligencja 2: Los obdarzył cię przeciętnym umysłem, skupiwszy się możesz śledzić trudną konwersację.

Inteligencja 3: Przy odrobinie wysiłku możesz rozwiązywać zagadki i rozgryzać szyfry.

Inteligencja 4: Masz intelekt uczonego, nie dajesz się nabrać nawet na najznakomitsze kłamstwa.

Inteligencja 5: Masz umysł geniusza, myślisz jasno i błyskotliwie.

Powietrze

Wszystkie rzeczy i stworzenia powstają dzięki wrażliwości ziemi i nieba. Wrażliwość mędrców tak porusza ludzkie umysły, że świat może stać się miejscem spokojnym i harmonijnym.

Sylaby

A	NA
BA	NE
BE	NI
BI	NO
BO	NU
BU	O
CHA	PA
CHI	PE
CHO	PI
CHU	PO
DA	PU
DE	RA
DO	RE
E	RI
FU	RO
GA	RU
GE	SA
GI	SE
GO	SHA
GU	SHI
HA	SHO
HE	SHU
HI	SO
HO	SU
I	TSU
JA	TA
JI	TE
JO	TO
JU	TU
KA	U
KE	WA
KI	YA
KO	YO
KU	YU
MA	ZA
ME	ZE
MI	ZO
MO	ZU
MU	

Bądź świadomy... a będziesz potrafił zobaczyć wszystkie rzeczy we wszechświecie.

– I Ching

Powietrze („*kaze*") jest żywiołem intuicji, potęgą, której nikt nie może zobaczyć, lecz każdy ją czuje; reprezentuje wszystkie niewidzialne siły, z których istnienia ludzie nie do końca zdają sobie sprawę. Pozostaje jednak również żywiołem burzy, zarazem subtelnym i nieprzewidywalnym. Ludzie o wysokim Kręgu Powietrza są wyczuleni na rzeczy, których nie można zobaczyć i o których można się dowiedzieć (nie rozumiejąc ich) jedynie za pomocą przeczucia, potrafią więc szybko reagować na niespodziewane sytuacje.

Cechy Powietrza to Refleks i Intuicja

Refleks

Od Refleksu postaci zależy, jak szybko reaguje na niespodziewane bodźce. Postać z wysokim Refleksem potrafi działać prawie odruchowo.



Refleks 1: Musisz chwilkę pomyśleć zanim uskoczysz przed toczącym się głazem.

Refleks 2: Masz przeciętny, niezbyt rozwinięty refleks.

Refleks 3: Potrafisz reagować tuż przed innymi.

Refleks 4: Niczym kot potrafisz wcześniej wyczuć niebezpieczeństwo.

Refleks 5: Opuszczasz pokój nim ktokolwiek zorientuje się, że wychodzisz.

Intuicja

Intuicja reprezentuje podejście bohatera do ludzi i jego stopień wyczulenia na stany emocjonalne innych. Zakres tej cechy jest jednak nieco szerszy. Ponieważ postać o wysokiej Intuicji potrafi wyczuwać postawy i nastroje innych, potrafi również grać na ich emocjach. Postać o wysokim poziomie Intuicji, gdy zechce, potrafi być bardzo charyzmatyczna.

Intuicja 1: Prawie zawsze udaje ci się strzelić gafę.

Intuicja 2: Potrafisz być w dobrych stosunkach z ludźmi, którzy są z tobą w dobrych stosunkach.

Intuicja 3: Zazwyczaj wyczuwasz głębsze emocje rozmówcy.

Intuicja 4: Nawet najbardziej szczerzy ludzie nic przed tobą nie ukryją.

Intuicja 5: Wcześniej czy później poznajesz sekrety wszystkich.

Pustka

Wiedząc jedną rzecz, poznasz dziesiątki tysięcy innych. Ucząc się zasad Heiho jesteś w stanie pojąć wszystko.

– Miyamoto Musashi

Połączenie wszystkich Kręgów tworzy Doskonałość. Pięć Kręgów jest jak pięć ścianek jednego klejnotu i choć każda z nich posiada wiele znaczeń, trudno jest przypisać dwie cnoty do jednego żywiołu, łatwo natomiast dojrzeć w Ziemi siłę czy dostrzec w Wodzie zręczność.

Pustka („*ku*") nie przypomina żadnego innego Kręgu, reprezentuje bowiem umiejętność postrzegania i używania wszystkich Kręgów jako całości. Im wyższa wartość Pustki bohatera, tym lepiej rozumie on, że wszystkie elementy są w istocie jednym i tym samym żywiołem. Widzi siłę Ziemi, giętkość Wody, intuicję Ognia i pełną gracji stałość Powietrza. Pustce jako takiej nie odpowiadają więc żadne cechy.

Postać rozpoczyna grę z ilością Punktów Pustki równą poziomowi tego Kręgu. Bohater może wydać taki punkt, by wspomóc swoje działanie – reprezentuje on chwilę, gdy żywioły znajdują się

w doskonałej harmonii, a nie świadome działanie postaci, która najpewniej cofnie się i zaskoczona swymi umiejętnościami zapyta samego siebie „jak ja to zrobiłem?" Nigdy nie wynika to ze świadomej decyzji bohatera. Więcej informacji o Punktach Pustki znajdziesz w **Księdze Ognia**, na stronie 104.

Dwa: Umiejętności

Oprócz cech każda postać posiada umiejętności. Tak, jak cechy określają, kim postać jest, umiejętności reprezentują jej wiedzę, zdolności, których postać może się nauczyć i które nabywa na drodze życia. W przeciwieństwie do cech nie wszyscy dysponują takimi samymi umiejętnościami i choć każda postać ma ich wiele, nie wszyscy uczą się u tego samego mistrza ani nie dysponują takim samym doświadczeniem życiowym. W Rokuganie pobieranie nauk jest bardzo sformalizowane. Kiedy dziecko się rodzi, jego rodzice wymieniają osobiste i polityczne przysługi, aby móc oddać je do najlepszej szkoły i oczywiście opinie co do prymatu jednej akademii nad innymi wahają się zależnie od Klanu.

Kompletna lista umiejętności znajduje się na końcu tego rozdziału.

Trzy: Klan, Rodzina i Szkoła

Teraz, gdy dysponujesz już podstawową wiedzą o Kręgach, Cechach i umiejętnościach pora, by użyć jej w praktyce. Na końcu **Księgi Wody** (strony 78 do 93) znajdziesz informacje niezbędne do stworzenia postaci należącej do jednego z Siedmiu Wielkich Klanów lub ronina. By ułatwić ci podjecie decyzji na prezentację każdego Klanu poświęciliśmy po dwie strony, na których znajdziesz następujące artykuły:

Opis Klanu, z którego dowiesz się nieco więcej o Klanie, który chcesz wybrać.

Opis Rodzin, z których może pochodzić twój samuraj. Przy każdym klanie wymienione zostały trzy rodziny.

Szkoły bushi i shugenja, czyli miejsce treningu twojej postaci. Każdy klan ma dwie szkoły: szkołę bushi (wojowników) oraz shugenja (czarowników). Do której z nich twój bohater uczęszczał?

Postawa wobec innych Klanów, na którą składają się krótkie cytaty, wyrażające opinię twojego Klanu o pozostałych Wielkich Klanach Cesarstwa.

Jeden: wybierz Klan

Znajdź kartę prezentującą Klan, z którego ma pochodzić twój bohater. Przeczytaj opis i kierując się zawartymi w nim sugestiami zacznij uzupełniać pomysły, na które wpadłeś podczas Kroku Pierwszego.

Dwa: wybierz Rodzinę

Wybierz jedną z trzech Rodzin wchodzących w skład Klanu i zapisz jej nazwisko na karcie postaci. Pochodząc z określonej rodziny odnosisz korzyść w postaci podwyższenia jednej z wyjściowych Cech. Popraw odpowiednio wartość Cechy na karcie postaci.

Trzy: wybierz Szkołę

Teraz w rubryce „profesja" napisz „bushi" lub „shugenja", zgodnie z twoim wyborem, następnie przejdź na dół karty i zapisz nazwę szkoły w rubryce „Szkoła". Przynależność do określonej Szkoły podwyższa jedną z Cech o kolejny punkt oraz daje postaci określone umiejętności. Zaznacz zmianę poziomu Cechy w odpowiednim miejscu karty postaci, zaś umiejętności wypisz w odnośnej rubryce. Na tym etapie tworzenia bohatera mają one najprawdopodobniej poziom 1.

Ponadto każda szkoła bushi uczy swych uczniów „sekretnego ciosu", który tylko oni potrafią wykonać, shugenja zaś uczą się określonych czarów. W odpowiednim miejscu rubryki „szkoła" zapisz Rangę swej postaci, wynoszącą na początku 1.

Gdy młody shugenja opuszcza szkołę, otrzymuje kilka podstawowych zwojów, z których będzie na początku korzystać. Z każdej Karty Klanu możesz się dowiedzieć, ile zwojów z czarami jakich żywiołów otrzymuje kończący daną szkołę czarownik, może on jednak wybierać tylko takie zwoje, których Poziom Mistrzostwa jest równy lub mniejszy od poziomu odnośnego Kręgu plus jeden.

Rodzina nie musi dyktować przeznaczenia postaci – możesz być, na przykład, bushi z rodziny Isawa. Prawie na pewno jednak chodziłeś do szkoły bushi lub shugenja związanej z twoim klanem – bushi z klanu Kraba zapewne skończył szkołę Hida, zaś shugenja z klanu Żurawia prawie zawsze uczęszczają do szkoły Asahina. Można wprawdzie ukończyć szkołę innego Klanu, lecz zdarza się to rzadko (zobacz **Wady i Zalety**, poniżej).

Cztery: Punkty Postaci

Gdy już wybrałeś Klan, Rodzinę i Szkołę, pora zmienić postać tak, by odpowiadała twoim wymaganiom. Otrzymujesz na ten cel 25 Punktów Postaci, które możesz wydawać wedle życze-

Przełamywanie stereotypów

Prawdopodobnie najważniejszym wyborem, którego dokonujesz w czasie tworzenia postaci jest wybór Klanu. Choć nie determinuje on psychiki samuraja w stu procentach, wpływa na sposób, w jaki postrzegają go inni.

Na kilku kolejnych stronach opowiemy, jak przełamywać stereotypy Klanów. Wyłamanie się ze schematu może być trudne zarówno dla bohatera, jak i prowadzącego go gracza, lecz bardzo często to właśnie ten, który nie pasuje do narzuconego mu wizerunku staje się legendą.

Światło, które przyszło z Cienia

Hiruma Kage, młody i śmiały samuraj z Klanu Kraba zdobywał szlify w szkole rodziny Hida. Opanował tam po mistrzowsku technikę walki, łącząc ja z niezwykłą odwagą i godnym podziwu poczuciem obowiązku. Tak właśnie postępować winien młody Krab, by przynieść chwałę imionom swych przodków.

Głęboko w sercu młodego samuraja płonie jednak jasny płomień bushido. Kage zdaje sobie sprawę, że jego krewniacy uważają go za dziwaka, gdyż dba o swój wygląd i wraz ze swoją starą ciotką uczestniczy w ceremonii parzenia herbaty, a od złośliwych komentarzy powstrzymuje ich tylko szacunek dla jego czynów wojennych.

nia, nie możesz jednak podnieść żadnej cechy ani umiejętności o więcej niż 2, ani nie możesz podnieść poziomu żadnej cechy początkującej postaci na poziom wyższy, niż 4.

Bohater przechodzi formalny trening tylko tych umiejętności, które daje jego Szkoła – wszelkie pozostałe zdolności są uważane za niewyuczone i postać nie potrafi się nimi posługiwać. Jeśli chce którąś z nich zdobyć, musi wydać na nią Punkt Postaci – uzyskuje wtedy poziom 1 w wybranej umiejętności. Pamiętaj – skoro można podnieść umiejętność o najwyżej 2, wydając 2 PP na umiejętność nabywaną poza Szkołą zdobywasz w niej poziom 2 i na razie nie możesz podnieść jej wyżej.

- Podniesienie umiejętności kosztuje 1 punkt za poziom.
- Podniesienie cechy kosztuje 8 punktów za poziom.
- Podniesienie kręgu Pustki kosztuje 12 punktów za poziom.
- Podniesienie poziomu Honoru kosztuje 3 Punkty Postaci. Obniżanie początkowego Honoru daje postaci 2 dodatkowe Punkty Postaci za poziom. Honor może zostać podniesiony lub obniżony tylko o jeden poziom.
- Podniesienie początkowej Chwały kosztuje 5 punktów za poziom.
- Koszty Wad i Zalet zostały wyszczególnione są w poświęconej im części podręcznika.

Cztery: Wady i Zalety

Wady i Zalety pozwalają w unikatowy sposób wyróżnić twojego bohatera z tłumu, nadając mu indywidualny charakter w bardziej znaczący sposób niż posiadane przez niego umiejętności. Zalety czynią postać w jakimś sensie silniejszą, dlatego trzeba na nie wydawać Punkty Postaci, Wady zaś osłabiają bohatera, więc otrzymuje się za nie dodatkowe PP, które można następnie przeznaczyć na coś innego. Możesz wybrać dla swojej postaci dowolne Wady, pod warunkiem, że w sumie nie będą cię one kosztować więcej niż 10 punktów. Lista Wad i Zalet znajduje się na stronach 72 do 77.

Pięć: Rany

Każdemu czasem dzieje się krzywda, a twoja postać nie jest w tym względzie wyjątkiem. Jak wiele zniesie twój bushi? Za każdym razem, gdy bohater zostaje zraniony, traci Rany – aby określić, jak wiele może ich stracić pomnóż jego Krąg Ziemi przez 2. Przejdź następnie do rubryki „Rany" znajdującej się na awersie karty postaci i wpisz otrzymaną liczbę we wszystkie okienka na liście. Za każdym razem, gdy samuraj otrzyma tyle ran, ile wynosi liczba figurująca w okienku przy jakimś Poziomie Ran, jego kondycja ulega pogorszeniu – i należy przesunąć się o jeden poziom w dół. Zauważ, że obok okienka zawierającego wartość pierwszego Poziomu Ran znajduje się cyfra zero. Jeśli obrażenia, które otrzymała postać nie przekraczają jednego Poziomu, jej rany są na tyle lekkie, że nie traci z ich powodu kostek. Kiedy jednak zejdzie na niższy Poziom Ran, znajdziesz koło niego modyfikator -1, oznaczający, że podczas każdego testu rzucać będziesz jedną kostką mniej. Postać leczy w naturalny sposób tyle ran dziennie, ile wynosi jej Wytrzymałość. Więcej informacji o leczeniu, ranieniu i Ranach znajdziesz w **Księdze Ognia**.

Sześć: Honor

Każda postać posiada cechę Honor, zawierający się w przedziale od 0 do 5 i określającą szlachetność myśli samuraja i czystość jego duszy. Bohater o wysokim Honorze jest godny zaufania, sprawiedliwy w sądach i pełen dostojeństwa, ma silne poczucie dobra i zła, dba też o swój wizerunek, gdy jego prawość jest stawiana w wątpliwość. Postać z niskim Honorem także dba o swą reputację, lecz z innego powodu. Nigdy nie daje słowa, gdyż nigdy nie stara się go dotrzymać. Choć zawsze wykorzystuje sytuację, robi co w jej mocy, by uniknąć oskarżeń. Mimo, iż granie postacią o niskim Honorze może wydawać się łatwiejsze, ma jednak swoje wady – ktoś taki łatwo wpada w sieć intryg Skorpionów, trudno mu też oprzeć się pokusie przyjęcia łapówki, którą postać o wyższym Honorze odrzuciłaby z łatwością. Czasami postać przechodzić będzie testy Honoru. Zasady ich wykonywania znajdują się w **Księdze Ognia** (str. 105).

Postaci o wysokiej Intuicji mogą czasami określić, czy człowiek, z którym rozmawiają, jest honorowy. Ludzie o niskim Honorze sami zazwyczaj uważają się za łotrów i inni mogą wyczuć, że nie można im ufać. Honorowe postaci pełne są szlachetności i bez wątpienia warto obdarzać je zaufaniem – robią w związku z tym lepsze interesy i przyciągają do siebie ludzi dobrych.

Poziomy i Punkty Honoru

Początkowy Poziom Honoru postaci zależy od jej Klanu (znajdziesz go na znajdujących się na

końcu tej księgi Kartach Klanów). Poniżej znajduje się opis kolejnych pięciu Poziomów Honoru i zachowania ludzi reprezentujących każdy z nich – możesz wykorzystać je jako wskazówki do odgrywania własnych postaci.

Każdy bohater zaczyna grę z pięcioma punktami Honoru na właściwym mu Poziomie. Gdy zachowuje się w sposób niegodny swego Poziomu Honoru, traci te punkty w ilości zależnej od uznania Mistrza Gry. Konsekwencją mniejszych występków może być utrata jednego lub dwóch punktów Honoru, czyny prawdziwie niegodne mogą zaś pociągnąć za sobą stratę nawet 5 punktów. Jeśli postać straci kiedykolwiek wszystkie Punkty Honoru na danym Poziomie, spada o jeden Poziom w dół, zaczynając go również z 5 Punktami.

Przykład: Prowadzony przez Błażeja samuraj z klanu Lwa ma Poziom Honoru 3. Ma aktualnie 2 Punkty Honoru (nie jest bardzo dobrym samurajem) i dokonuje czynu, który powoduje utratę tych dwóch Punktów. Lew Błażeja przechodzi zatem na Poziom Honoru 2 i ma 5 Punktów Honoru, musi więc zacząć naprawdę pracować nad sobą, by osiągnąć znów Poziom Honoru 3.

Gdy postać dokonuje czynu szlachetniejszego, niż wynikałoby to z jej Honoru, otrzymuje Punkty Honoru. Ich ilość znów zależy od Mistrza Gry, powinna zawrzeć się jednak między 1 a 3. Samuraj, który zdobędzie 10 Punktów Honoru podnosi swój Poziom Honoru o 1, zaczynając go z trzema Punktami.

Poziom Honoru 0: „Pies bez czci i wiary!"

Postać o Poziomie Honoru 0 nie stosuje się do nakazów bushido. Kpi z nich wierząc, że bushido jest kodeksem przestrzeganym tylko przez naiwniaków i idiotów. Nie można jej ufać, zdradzi bowiem każdego – nawet członka swej rodziny – dla własnej korzyści.

Poziom Honoru 1: „Niegodny zaufania"

Postaci o Honorze 1 wciąż nie można ufać, nie jest jednak tak zdradziecka, jak postać pozbawiona całkowicie Honoru. Członkowie jej rodziny wciąż muszą na siebie uważać, prawdopodobnie dotrzyma jednak słowa, gdy w grę wejdzie bezpieczeństwo Klanu. Samuraj taki rozumie wagę przestrzegania bushido i wyższość tych, którzy tak czynią, lecz mimo to uważa je zasadniczo za niewygodne. Mimo, że postać może otrzymywać Punkty Honoru, z łatwością zignoruje nakazy sumienia, gdy będzie mu to na rękę.



Światło, które przyszło z Cienia (cd.)

Wie również dobrze, że szydzono z haiku, które napisał dla dziewczyny z klanu Żurawia, w której zakochał się przebywając na dworze, nie wyrzekł jednak nigdy ani słowa sprzeciwu.

Gdy jednak ktokolwiek obrazi honor klanu Kraba, Kage pierwszy dobywa katany i domaga się zadośćuczynienia. Jest samotnym światłem w głębokim cieniu krainy Kraba i choć inni mogą śmiać się z jego poezji i herbaty, wiedzą, że jest siłą, z którą należy się liczyć.

Pięknooki Żuraw z Żelaza

Doji Kuwanan jest uczniem dwóch nauczycieli – Akodo Toturiego i Kakita Toshimoko. Pierwszy z nich zapoznał go ze strategią, taktyką i używaniem tajemnej siły, którą honor napełnia serce sprawiedliwego. Od drugiego nauczył się sekretnej techniki „instynktownego ciosu" i przeżywania każdej chwili w życiu, jakby miała być ostatnią.

Kuwanan jest jednym z najbardziej poważanych i budzących największą obawę Żurawi w Cesarstwie, stał się bowiem prawdziwym artystą oręża i znakomitym taktykiem.

Poziom Honoru 2: „Tego należy oczekiwać."

To poziom Honoru normalny wśród przedstawicieli kasty samurajów. Postać co do joty przestrzega nakazów bushido, lecz jej serce wciąż się wzdraga, gdy musi przedłożyć interes Klanu nad własny. Choć wierzy w bushido, czasem trudno jej postępować zgodnie z tą wiarą. W przeciwieństwie do postaci o Poziomie Honoru 1, każdy honorowy czyn umacnia jednak jej postawę, a sumienie staje się coraz trudniejsze do zignorowania.

Poziom Honoru 3: „Wyjątkowy"

Postać o Honorze 3 była kiedyś zwyczajnym, porządnym samurajem i wypełniała ją trwoga i zwątpienie. Teraz jednak dostrzegła siłę bushido i napełniła nią swe serce. Choć czuje podobne pokusy, jak mniej honorowi samuraje, z łatwością potrafi je ignorować i tylko najsilniejszy popęd potrafi zachwiać jej postawą. Nawet najmniejsze nagięcie zasad jest wyzwaniem dla woli takiego samuraja, co czyni go nieco mniej praktycznym niż bohatera o Honorze 2.

Poziom Honoru 4: „Dusza bez skazy"

Ten Poziom Honoru osiągnąć potrafią tylko nieliczni. Takich samurajów nie można skłonić do poniechania obowiązków wobec krewnych i Klanu i o ile dla postaci o Honorze 3 nagięcie zasad bushido stanowi monumentalne wyzwanie, dla bohaterów o Honorze 4 jest zupełnie niemożliwe. Taka szlachetność godna jest podziwu, choć wrogowie mogą wykorzystać ją, by manipulować tak sztywno przywiązanym do kodeksu honorowego samurajem.

Poziom Honoru 5: „Silny siłą tysiąca przodków"

O tych, którzy osiągnęli Poziom Honoru 5 opowiada się legendy. Ich uczciwość jest tak niezachwiana, że każdy, kto kwestionuje ich honor taktowany jest podejrzliwie i z pogardą. Postaci o Honorze 5 są bezinteresowne, kompletnie oddane rodzinie i Klanowi i gotowe oddać życie w obronie innych.

Siedem: Prestiż i Ranga w Szkole

Prestiż i Ranga są Cechami mającymi wielki wpływ na stosunki twojej postaci z pozostałymi mieszkańcami Cesarstwa. Prestiż pozwala stwierdzić, jak dobrze znany jest nasz bohater, Ranga zaś determinuje sposób, w jaki jest traktowany.

Prestiż

Każda postać posiada ogólną liczbę punktów Prestiżu, które pozwalają w przybliżeniu określić, jak dobrze znane są jej czyny i postawa. Początkowy Prestiż bohatera określamy sumując wszystkie jej Kręgi (Ziemi, Wody, Ognia, Powietrza i Pustki), następnie sumę mnożymy przez 10, a do otrzymanego wyniku dodajemy liczbę wszystkich umiejętności znanych postaci – po jednym punkcie za umiejętność plus po jednym dodatkowym za każdy jej poziom powyżej jednego.

Przykład: Łukasz oblicza Prestiż swojej postaci. Dodaje do siebie Kręgi i otrzymuje 11. 11 × 10 = 110 punktów Prestiżu. Następnie dodaje swe umiejętności, w których ma jedenaście punktów, więc jego całkowita liczba umiejętności wynosi 11. 110 Prestiżu wynikającego z Cech plus 11 punktów wynikających z umiejętności daje w sumie 121 punktów Prestiżu.

Aktualizacja Prestiżu w trakcie gry

Kiedy postać zdobywa kolejny poziom w którymś Kręgu, dodaje 10 do Prestiżu. Kiedy zdobywa punkt umiejętności, dodaje doń 1. Pamiętaj też, że za każdym razem, gdy postać zdobywa nową umiejętność, otrzymuje punkt Prestiżu.

Ranga w Szkole

Gdy postać podnosi swój Prestiż, przynosi chwałę swej Szkole. W miarę, jak samuraj staje się sławny, jego sensei dopuszczają go do kolejnych tajemnic szkoły. Ten właśnie proces reprezentuje Ranga. Wszyscy bushi i shugenja rozpoczynają grę z Rangą 1. Gdy potem wzrasta ich Prestiż, zaczynają się zbliżać do Rangi 2, którą mogą osiągnąć, kiedy wyniesie on 150. Wtedy wracają do swojej szkoły, a ich sensei mogą zdradzić im tajemnice kolejnej Rangi. Awansując, Bushi uczy się nowej Techniki, shugenja zaś poznaje trzy nowe czary dowolnego żywiołu.

Gdy samuraj chce zdobyć nowa Rangę, musi porównać swoje punkty Prestiżu z wymaganą do uzyskania tej Rangi liczbą. Jeśli ma ich wystarczająco dużo, może wrócić do szkoły, by pokazać swemu sensei jakie osiągnął postępy. Jeśli mistrz będzie zeń zadowolony, odsłoni przed nim kolejny z sekretów szkoły. Dodatkowo postać otrzyma wszystkie specjalne zdolności, które wiążą się z podniesieniem Rangi. Niektóre Szkoły upierają się, że chcący odebrać kolejną porcję nauki student powinien udowodnić swoją wartość, przechodząc stosowny test. Niekiedy wystarcza prosty sprawdzian pisemny, choć czasami szkoła wymagają od ucznia, aby przebył bardziej ezoteryczne próby.

Ranga	Prestiż
Ranga 1	0 - 150 punktów
Ranga 2	151 - 175 punktów
Ranga 3	176 - 200 punktów
Ranga 4	201 - 225 punktów
Ranga 5	256 - 250 punktów

Punkty Doświadczenia

Ćwiczenie, jak wiadomo, czyni mistrza, a twój bohater nie stanowi w tym względzie wyjątku. Pod koniec każdej sesji Mistrz Gry nagrodzi cię określoną liczbą „Punktów Doświadczenia", których możesz użyć do podniesienia wartości cech swojej postaci lub nabycia nowych zdolności.

Nauczenie się nowej umiejętności kosztuje 1 Punkt Doświadczenia i daje w niej poziom 1.

By podnieść posiadaną już umiejętność należy wydać tyle Punktów Doświadczenia, ile wynosić będzie nowy poziom tej umiejętności.

Aby podnieść Cechę lub Krąg Pustki należy wydać ilość punktów pięciokrotnie większą od nowego poziomu.

Ozlem: Chwała

Chwała jest cechą, która określa relacje bohatera z innymi mieszkańcami Rokuganu, jej wysokość odzwierciedla bowiem jak znany i poważany jest nasz samuraj. Każda postać ma Chwałę pomiędzy 0 a 10, a jej poziom regulowany jest przez Rangę postaci, Chwała bohatera nie może być bowiem mniejsza niż jego Ranga.

Przykład: Matsu Turi osiągnął Rangę 2, podnosząc swą Chwałę również na 2.

Postać może podnosić swą Chwałę przez zdobywanie Punktów Chwały, które darowuje samurajowi jego pan, wynagradzając go za służbę. Kiedy postać zdobędzie dziesięć Punktów Chwały ma prawo podnieść swoją Chwałę o jeden poziom. Ten proces zależy jednak od bezpośredniego zwierzchnika postaci, który nie może podnieść Chwały postaci do poziomu, który sam posiada. W rzeczywistości niewielu panów pozwoli, by Chwała jego sługi była choć w przybliżeniu tak wielka, jak jego własna.

Przykład: Turi zdobył dziesięć Punktów Chwały i jest gotów podnieść Poziom swej chwały o jeden w górę, na 3. Jednakże zanim graczowi będzie wolno dokonać zmiany na karcie postaci, pan jego bohatera musi mu zezwolić na taki awans. Dopóki mu nie udzieli pozwolenia, Turi pozostanie Poziomie 2.

Poziomy Chwały

Tyko Cesarz ma chwałę równą 10.

Tylko daimyo Siedmiu Wielkich Klanów, Cesarzowa i jej najbliższa rodzina mają Chwałę 9.

Daimyo rodzin Wielkich Klanów, daimyo pomniejszych Klanów i małżonkowie przywódców Wielkich Klanów mają Chwałę 8.

Małżonkowie głów rodzin z Wielkich Klanów oraz daimyo rodzin pomniejszych Klanów mają chwałę 7.

Chwała pomiędzy 6 a 1 to Chwała kasty samurajów - mniejszych i większych szlachciców, wojowników, shugenja i sensei. Postaci graczy zaczynają grę z Chwałą 1.

Nie przynależący do kasty samurajskiej (*heimini, hinini* i *eta*) mają Chwałę równą 0.

Rokugańczycy i wstyd

Jeśli któryś z mieszkańców Rokuganu publicznie wystawia się na pośmiewisko, jego pobratymcy traktują go w niezwykle interesujący sposób.

Zwyczajnie go ignorują.

Gdy po ulicy zatacza się pijany samuraj, otaczający go ludzie będą traktować go jak powietrze, mając nadzieję, że ktoś o dostatecznie wysokiej Randze położy kres jego hańbie. Kiedy już zjawi się ktoś odpowiednio wysoko postawiony, upomni pijaka surowo nim podejmie jakiekolwiek działanie, chcąc dać zakłócającemu spokój możliwość zachowania twarzy.

Mistrz Gry może zastosować tę sztuczkę, gdy odgrywani przez graczy samuraje wyślizną mu się z rąk lub zdecydują się na zabójczy dla ich Chwały wypad na miasto. Odgrywani przez Mistrza daimyo lub samuraje o odpowiedniej Randze powinni dać graczom szansę wycofania się, nim Mistrz Gry będzie musiał pozbawić ich całej ciężko zarobionej Chwały.

Wyposażenie

Każda postać zaczyna grę z określonym „wyposażeniem", zależnym od jej rodziny i profesji.

Piękooki Żuraw z Żelaza (cd.)

Pewnego dnia wyjechał nagle do ziem Krabów, by poznać techniki rodziny Hida i po raz pierwszy na własne oczy ujrzeć Krainy Cienia. Gdy pojawił się na Murze, powiedziano mu, że jego piękna twarz nie wróży mu nic dobrego. Kuwanan uśmiechnął się tylko, wyruszył za Mur i powrócił z jedną z największych głów Oni, jaką kiedykolwiek zdobyto. Nim dowiódł przed Krabami swej wartości, nazywali go „Pięknooki". Od tamtego dnia przydomek stracił swój pogardliwy charakter, teraz zaś Kuwanan znany jest jako „Kanari-me Tetsu-tsuru" czyli „Pięknooki Żuraw z Żelaza".

Dziedzictwo Hitomi

Klan Smoka znany jest najlepiej ze swej enigmatycznej natury i nikt nie może z całą pewnością powiedzieć, że zrozumiał charakter pochodzącego zeń samuraja. Wszyscy są tajemniczy, zagadkowi i zupełnie niepojęci.

Wszyscy, poza Mirumoto Hitomi, kobietą o naturze prostej jak ogień, który płonie w jej oczach.

Jej duszę pożera płomień czystej i nader zwyczajnej zemsty. Choć nie ukończyła jeszcze szkoły bushi klanu Smoka, udowodniła, że jest jednym z najbardziej uzdolnionych samurajów, jacy do niej uczęszczali. Nauczyciele docenili wprawdzie jej zapał, pasję i kompletne wyzbycie się strachu, wyrazili jednak obawę o to, że jedyna emocją wojowniczej dziewczyny jest czysty szał.

Bushi

Ekwipunek podstawowy
(Wszystko przeciętnej jakości)
Katana, wakizashi, łuk *Yumi*, 20 strzał dowolnego typu, lekka zbroja, zestaw podróżny, dowolna inna broń, kimono, 2 koku.

Ekwipunek zaawansowany
(Wszystko przeciętnej jakości, gracz wybiera jedną rzecz dobrej jakości)
Katana, wakizashi, łuk *Yumi*, 20 strzał dowolnego typu, lekka zbroja, zestaw podróżny, kimono, trzy inne bronie, 5 koku.

Ekwipunek bogaty
(Wszystko dobrej jakości)
Katana, wakizashi, łuk *Yumi*, 20 strzał dowolnego typu, lekka lub ciężka zbroja, hełm, zestaw podróżny, rumak, kimono, cztery sztuki broni dowolnego typu, 10 koku.

Shugenja

Ekwipunek podstawowy
(Wszystko przeciętnej jakości.)
Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, tanto, 3 koku.

Ekwipunek bogaty:
(Wszystko dobrej jakości.)
Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, tanto, 10 koku, rumak.

Klan Feniksa

Bushi: ekwipunek podstawowy
Shugenja: ekwipunek podstawowy

Klan Jednorożca

Bushi: ekwipunek bogaty
Shugenja: ekwipunek bogaty

Klan Kraba

Bushi: ekwipunek zaawansowany
Shugenja: ekwipunek podstawowy

Klan Lwa

Bushi: ekwipunek zaawansowany
Shugenja: ekwipunek podstawowy

Klan Skorpiona

Bushi: ekwipunek podstawowy
Shugenja: ekwipunek podstawowy

Klan Smoka

Bushi: ekwipunek podstawowy
Shugenja: ekwipunek podstawowy

Klan Żurawia

Bushi: ekwipunek bogaty
Shugenja: ekwipunek bogaty



Łukasz, nowy gracz w **Legendę Pięciu Kręgów**, aby wziąć udział w nowej kampanii swego przyjaciela postanowił stworzyć wojownika z klanu Smoka. Wybrał ten właśnie klan, ponieważ spodobała mu się jego tajemnicza natura, a poza tym chciał, by motywy kierujące jego postacią zawsze były dla innych nieco niejasne.

Łukasz uznał, że rozmowa z kumplem (czyli Mistrzem Gry) będzie daleko łatwiejsza niż wypisywanie na kartce odpowiedzi na „Dwadzieścia pytań". Na początku postanowił, że jego postać będzie pochodzić z rodziny Mirumoto i będzie nosić imię Kuro. Myślał wprawdzie o wcieleniu się w przedstawiciela bardziej enigmatycznej rodziny Togashi, zdecydował jednak, że najbardziej odpowiada mu wszechstronność Mirumoto. Kuro ma stać się godnym zaufania samurajem z klanu Smoka, wyćwiczonym i budzącym sympatię, stanowiącym dobry materiał na emisariusza mającym wyruszyć poza mury Fortecy Mirumoto.

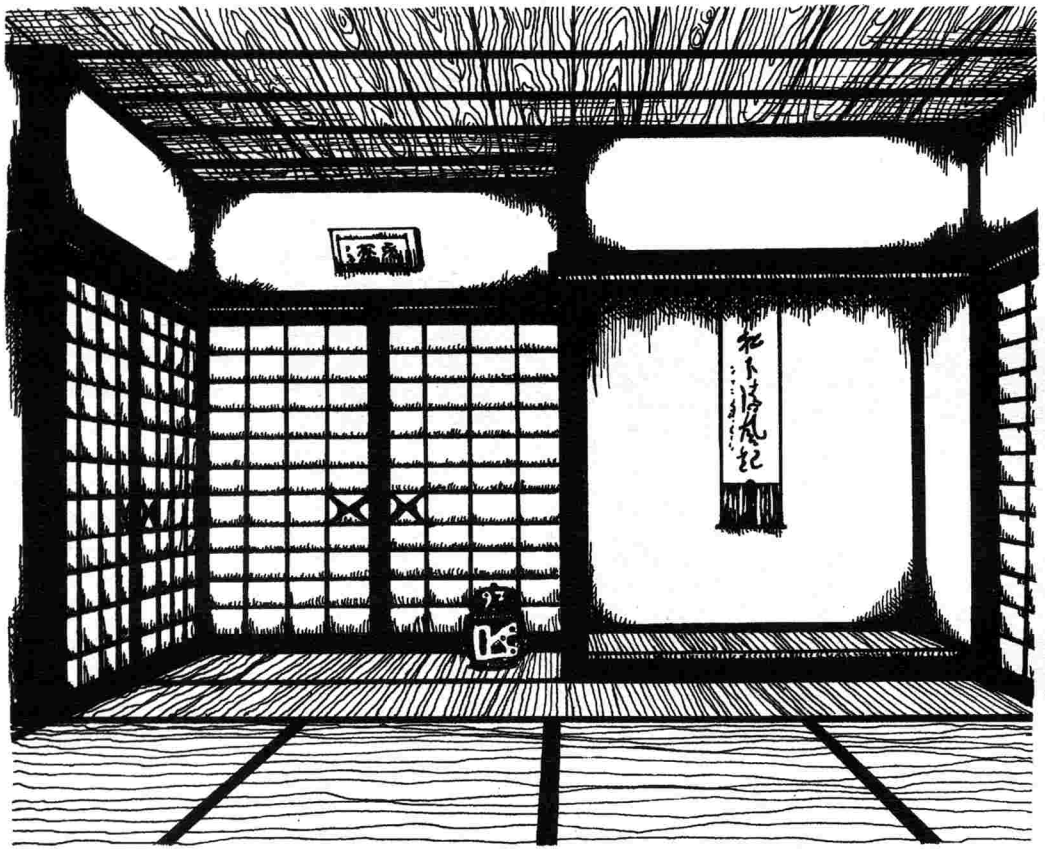
Opierając się na koncepcji silnego, zrównoważonego samuraja, Łukaszek rozpoczął przebiegający krok po kroku proces kreacji postaci. Pierwszy ruch został już dokonany, zapisał zatem imię

Kuro, jego nazwisko, klan, i profesję na karcie postaci: „Mirumoto Kuro, bushi z Klanu Smoka".

Łukasz zdecydowawszy się na rodzinę Mirumoto otrzymał korzyść w postaci premii +1 do dowolnej Cechy, a kolejne +1 do każdej z cech zapewniła mu szkoła bushi Mirumoto. Łukasz zdecydował się rozdzielić te premie na Zręczność i Refleks – podstawowe cechy bushi, które uczynią go trudniejszym celem dla wrogów i sprawią, że będzie lepiej władał kataną. Zręczność i Refleks Kuro mają teraz po trzy punkty, lecz samuraj Łukasza wciąż ma tylko dwa w pozostałych cechach. Oprócz podniesienia cech szkoła Mirumoto dała mu podstawowe wyszkolenie w kilku umiejętnościach: Łucznictwie, Obronie, Kenjutsu, Medytacji, Wiedzy o shugenja, oraz w dowolnie wybranej umiejętności Godnej lub Bugei. Łukasz zdecydował, że do koncepcji postaci pasuje Jeździectwo, zamierza bowiem przemierzać konno cały Rokugan. W końcu, przed opuszczeniem szkoły, Kuro poznał styl, będący jej wizytówką: technikę daisho (walkę dwoma głowniami). Poziom Trudności trafienia postaci stworzonej przez Łukasza będzie większy o 5, jeśli tylko walczyć będzie dwoma mieczami, bardzo bowiem trudno przebić się przez zapewnianą przez daisho osłonę.

Teraz Kuro otrzymuje 25 punktów postaci, za które może nabywać wady i zalety oraz podnosić swe umiejętności i cechy. Łukasz zdecydował, że zacznie od przejrzenia zestawienia wad i zastanowi się, czy któraś z nich odpowiada jego wizji postaci. Choć myślał o różnych ułomnościach, ostatecznie uznał, że do Kuro najlepiej pasuje Zobowiązanie. Łukaszek wraz z Mistrzem Gry ustalił, że rodzina Kuro jest winna przysługę rodzinie Asako, a obowiązek odwdzięczenia się spoczywa na samym Kuro. Łukasz nie wie, kiedy rodzina Asako zażąda pomocy, zdaje sobie jednak sprawę, że wypełnianie zadania może być interesującą przygodą. Po wzięciu wady za dwa punkty Łukasz ma 27 punktów do rozdysponowania. Zaczyna od Zalet i szybko decyduje się na Błogosławieństwo Benten (Kuro ma być z natury przyjacielski i miły w obejściu) i Przeznaczonego do Wielkości. Łukasz pragnie, by Kuro stał się ważną częścią legend Rokuganu, wybiera więc Zaletę, która pozwoli mu wplątać się w ważniejsze wątki i zapewni nieco bezpieczeństwa w najgorszych opałach.

Po wybraniu zalet Łukasz zaczyna zastanawiać się nad cechami. Ponieważ Kuro ma być emisariuszem, Łukasz chce, by był charyzmatyczną postacią. Podstawy zapewnia mu Błogosławieństwo Benten, gracz uznaje jednak, że to za mało i zwiększa Intuicję postaci o 1. Ponieważ podnosił już Refleks, Intuicja 3 oznacza również podniesienie Kręgu Powietrza na 3. Następnie



Dziedzictwo Hitomi (cd.)

Nie tak dawno temu mała jeszcze Hitomi zobaczyła, jak jej starszy brat poniósł śmierć z rąk Hida Yakamo, samuraja z klanu Kraba. Nikt poza Hitomi nie widział tego pojedynku i nikt poza nią nie wie, że katana Yakamo ugodziła jej brata w plecy, gdy ten zdejmował zbroję. Tylko ona widziała, jak Yakamo drwił z umierającego samuraja, nie chcąc zakończyć jego życia szybko i miłosiernie. Choć zeznała to na dworze, słowo małej dziewczynki nie znaczyło nic wobec słowa syna daimyo klanu Kraba. Yakamo został uniewinniony, a Hitomi zmuszono, by przeprosiła go za swą „omyłkę".

Dziś Hitomi jest kobietą owładniętą jednym tylko pragnieniem. Chce zobaczyć Yakamo u swych stóp i zmusić go, by błagał o życie tak, jak jej brat przed laty.

NA TEJ STRONIE:

Herbaciarnia.

NA STR. POPRZEDNIEJ:

Wnętrze herbaciarni.

podnosi również Siłę bohatera, by stał się masywniejszy, a miecz u jego boku sprawiał równie duże wrażenie, jak uśmiech. Łukasz nie chce podnosić żadnej cechy o więcej niż jeden, bowiem bardziej zależy mu na wszechstronności i nie chce eksponować tylko jednej z cech swojej postaci. Skończywszy podnosić cechy gracz stwierdza, że jedynym Kręgiem, w którym podniósł obydwie Cechy jest Powietrze, pozostałe Kręgi pozostają więc na poziomie 2.

Zalety Kuro kosztowały siedem punktów – trzy za Błogosławieństwo Benten i cztery za Przeznaczonego do Wielkości. Podniesienie dwóch cech to dalsze 16 punktów, pozostają mu więc tylko cztery punkty do rozdysponowania między umiejętności. Ważne jest podniesienie Kenjutsu, żaden samuraj nie chciałby bowiem zostać pokonanym w walce. Ponieważ umiejętność można podnieść najwyżej o dwa poziomy, Łukasz podnosi Kenjutsu Kuro do poziomu 3. Za pozostałe dwa punkty decyduje się podnieść Jeździectwo na 2 i nauczyć Kuro podstaw Handlu (poziom 1) – te umiejętności przydadzą mu się w podróży.

Wszystkie punkty postaci Kuro zostały wydane, pozostaje więc wypełnić kartę postaci. Ponieważ Łukasz nie zmieniał Honoru Kuro, zapisuje wartość 2 i zakreśla pięć z dziesięciu okienek. Krąg Ziemi Kuro wynosi 2, ma więc po 4 rany na każdym poziomie. Jak każda początkująca postać Kuro ma Chwałę na poziomie 1. Nasz bohater rozpoczyna grę ze standartowym zestawem ekwipunku, dlatego Łukasz zapisuje na karcie podstawową broń i zbroję; Kuro używa katany (3z2 – Kuro dodaje swoją Siłę 3 i rzuca na obrażenia sześcioma kostkami, zatrzymując dwie) i lekkiej zbroi (PT trafienia +5 gdy ma ją na sobie). Poziom Trudności trafienia Kuro wynosi 25 – 15 punktów za Refleks, 5 punktów za lekką zbroję i 5 za technikę daisho. Choć nasz samuraj nie może znieść wielu razów, jego wrogowie będą musieli się nieźle napocić, zanim go trafią.

Ostatnia rzecz, jaka została do zrobienia, to określenie Prestiżu. Wartość Kręgów Kuro wynosi w sumie 11, otrzymuje więc 110 punktów Prestiżu. Do tej liczby Łukasz dodaje 10 punktów wynikających z umiejętności, ustalając Prestiż swojego bohatera na 120.

Tak oto, z daisho zatkniętym za obi, Kuro wyrusza, by zmienić przyszłość Rokuganu…

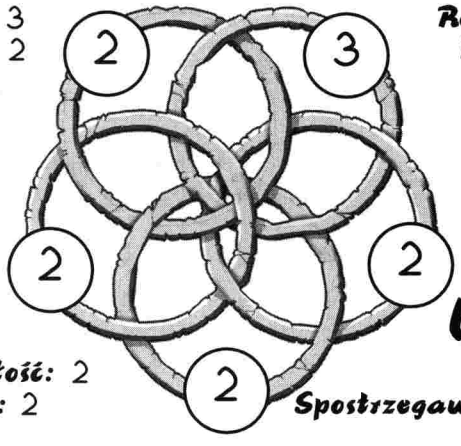


Legenda Pięciu Kręgów

Imię: Mirumoto Kuro **Klan:** Smoka **Profesja:** bushi

Ogień
Zręczność: 3
Inteligencja: 2

Powietrze
Refleks: 3
Intuicja: 3



Ziemia
Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Woda
Siła: 3
Spostrzegawczość: 2

Broń podstawowa
Katana 3z2

Zbroja podstawowa
Lekka zbroja, +5 PT

PT trafienia cię
(Refleks × 5 + Zbroja)
25 (w tym +5 z Daisho)

Pustka
Liczba wydanych Punktów Pustki:

Umiejętności

Jeździectwo	2
Obrona	1
Kenjutsu	3
Medytacja	1
Wiedza o shugenja	1
Łucznictwo	1
Obrona	1
Handel	1

Prestiż: 120

Techniki/Czary:

Daisho: +5 do PT trafienia cię

Rany

	4	-0
	4	-1
	4	-2
	4	-3
	4	-4
	4	Obalony
	4	Nieprzytomny
	4	Martwy

Szkoła: Mirumoto **Ranga:** 1

Wady i Zalety:

Błogosławieństwo
Benten 3
Przeznaczony do Wielkości 4

Zobowiązanie -2

Chwała: 1

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Honor: 2

☒☒☒☒☒❑❑❑❑❑

Punkty Doświadczenia:

Ekwipunek

Samuraje rzadko płacą za cokolwiek. Gdy czegoś chcą, biorą to sobie lub każą swym wieśniakom wykonać kopię. W Rokuganie wzrasta jednak znaczenie klasy kupieckiej, a wraz z nią pojawia się zapotrzebowanie na przedmioty wyższej jakości. Kiedy gracze otrzymują swoje wyposażenie, chcieliby zapewne wiedzieć, co to jest „tanto". Oto lista ekwipunku dostępnego dla samurajów i shugenja.

Podstawowy ekwipunek

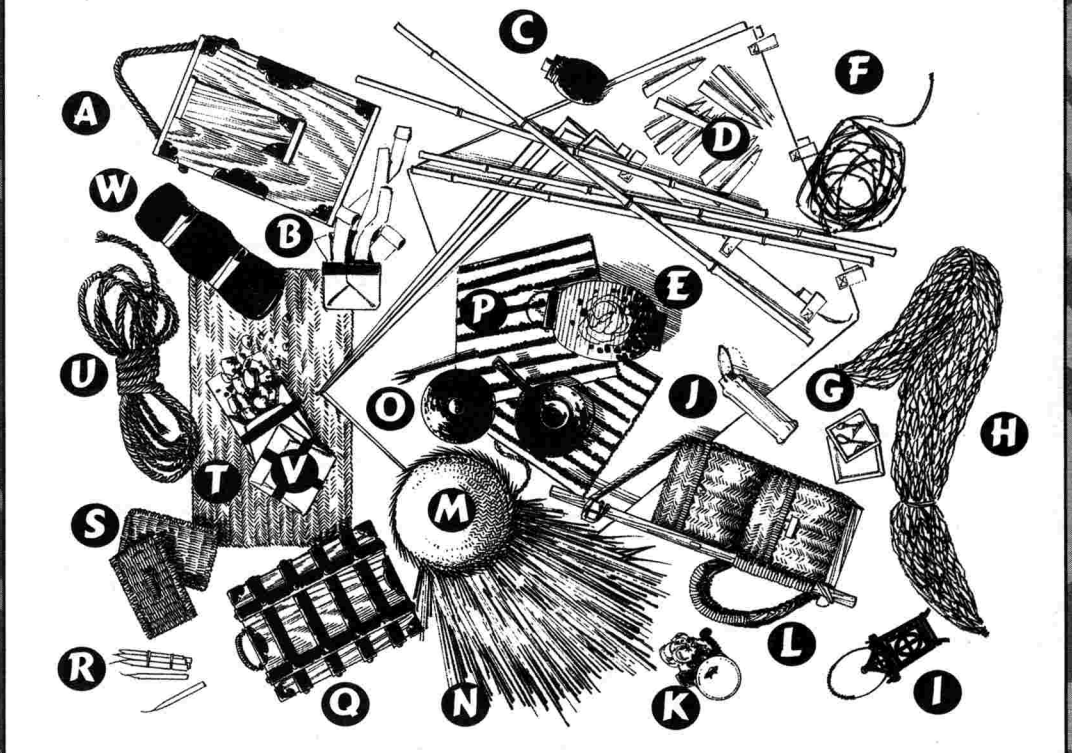
1 koku (złoto) = 5 bu (srebro) = 50 zeni (miedź)

Wyposażenie ogólne

Garnek, żelazny	15 miedziaków
Gry (go, shogi itp.)	ponad 10 miedziaków
Inro (zestaw medyczny)	powyżej 1 srebrnika
Instrumenty muzyczne	1 – 5 srebrników
bębenek	
biwa	
flet	
kokyu	
samisen	
Kołczan	20 miedziaków
Kosz, duży	5 miedziaków
Kosz, mały	1 miedziak
Kości do gry i kubek	25 miedziaków
Krzesiwo	15 miedziaków
Księgi i zwoje przeciętne	1 – 10 srebrników, dobre 2 – 10 koku
Latarnia, metalowa	4 srebrniki
Latarnia, papierowa	1 srebrnik
Lina konopna	3 miedziak za metr
Lina wyplatana z włosia	12 miedziaków za metr
Lustro, duże	2 koku
Lustro, małe	3 srebrniki
Łuk	4 koku
Olej do latarni	3 miedziaki
Pałeczki z kości słoniowej	8 miedziaków
Papier do pisania (zestaw 5 kart)	1 srebrnik
Parasol	2 srebrniki
Plecak, wiklinowy	3 miedziaki
Prowiant podróżny (suszony ryż i ryba owinięte w papier ryżowy)	5 miedziaków
Skrzynia, drewniana	2 srebrniki
Skrzynia, metalowa	8 srebrników

Przedmioty przedstawione po lewej

A. Drewniane pudełko
B. Bandaże
C. Butelka oleju
D. Namiot, maszty, śledzie
E. Papierowa latarnia
F. Jedwabna lina
G. Haczyki na ryby
H. Sieć
I. Żelazna latarnia
J. Butelka na wodę
K. Zestaw do rozniecania ognia
L. Wiklinowy plecak
M. Słomkowy kapelusz
N. Słomkowa czapka od deszczu
O. Garnek, pokrywka, łyżka, widelec
P. Torba furoshiki
Q. Żelazne, zamykane pudełko
R. Świece
S. Koszyk
T. Słomiana mata
U. Lina konopna
V. Paczka suszonej żywności
W. Koc



Stojak pod miecz	1 srebrnik do 1 szt. złota
Sumi-e (piszące) pudełko	1 srebrnik
Sztuka jedwabiu na ubranie	2 koku
Świeca	10 miedziaków
Torba furoshiki	1 miedziak
Zestaw narzędzi łucznika	2 srebrniki
Zestaw pierwszej pomocy	3 srebrniki
Zestaw rybacki (zawiera haczyk, sieć etc.)	10 miedziaków

Ubrania

Podana cena wszystkich ubrań jest „przeciętna". Stroje szlachciców mogą być znacznie droższe, w niektórych wypadkach przekraczając wyjściową cenę aż 100 razy.

Hakama	75 miedziaków
Haori	25 miedziaków
Jedwabny płaszcz	75 miedziaków
Kimono (wraz z obi)	1 srebrnik
Sakiewka na obi	25 miedziaków
Sandały	30 miedziaków
Tessen	40 miedziaków i więcej

Dobry ekwipunek

Wiele przedmiotów z początkowego wyposażenia postaci określonych zostało jako „dobrej jakości". Znaczy to, że wykonano jest staranniej i lepiej, niż ich zwyczajne odpowiedniki.

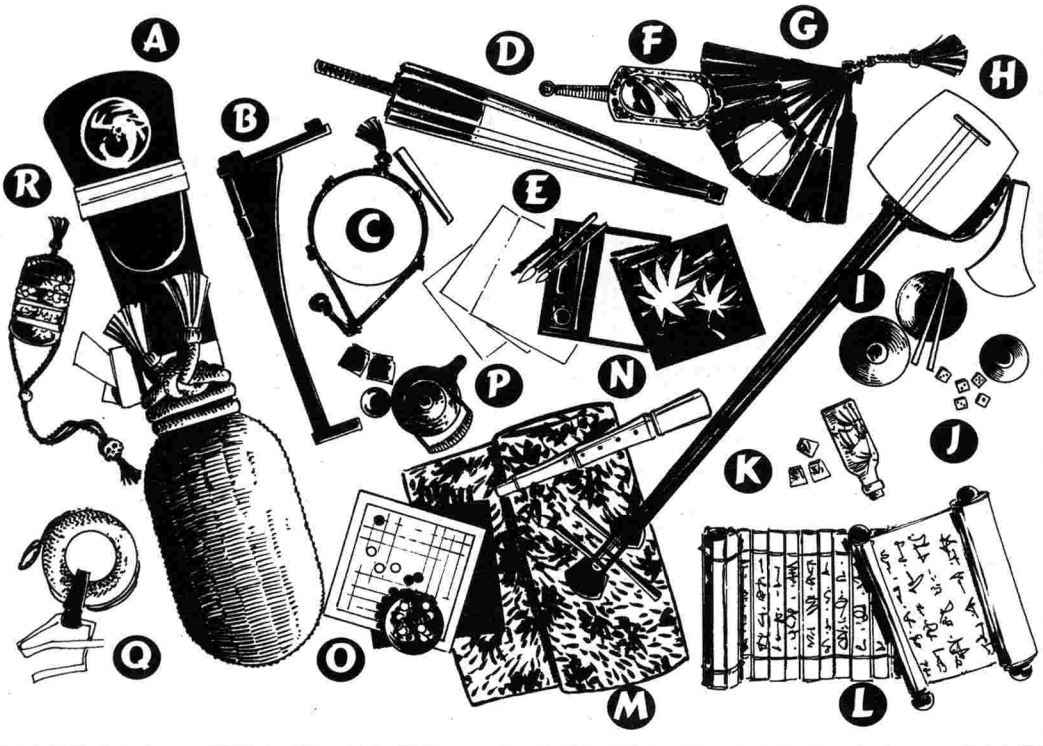
Dobra katana, na przykład, zadaje obrażenia równe 4z2 a nie 3z2, a żaden szanujący się dyplomata z klanu Żurawia nie pokaże się publicznie w kimono „normalnej jakości" (w obawie, że MG utrudni mu następny test Etykiety).

Przedmioty dobrej jakości są zazwyczaj 5 do 10 razy droższe niż normalne, są jednak znacznie ładniejsze, a czasami bardziej użyteczne.



Co to za cuda?

Biwa – czterostrunowa lutnia
Hakama – podzielona spódnica (używana tylko przez mężczyzn-samurajów i samurai-ko)
Haori – cześć garderoby poszerzająca barki
Inro – małe, segmentowane puzderko na rzeczy osobiste
Kokyu – trzystrunowe skrzypki
Koto – trzynastostrunowa harfa
Samisen – rokugańska gitara
Tessen – wachlarz (często metalowy i zaostrzony)
Torba furoshiki – Zarzucane na ramię zawiniątko z poskładanej tkaniny, używane do noszenia małych przedmiotów.



Przedmioty przedstawione po prawej

A. Kołczan na strzały z zamknięciem chroniącym od deszczu
B. Podstawka pod miecz
C. Bębenek
D. Parasol
E. Zestaw sumi-e
F. Lustro
G. Wachlarz
H. Samisen i piórko
I. Miska na jedzenie, pokrywka i pałeczki
J. Kości do gry i kubek
K. Zestaw do sake
L. Zwoje
M. Jedwabne zawiniątko
N. Flet
O. Gra go
P. Zestaw do herbaty
Q. Pudełko na cięciwę do łuku
R. Inro

On

Rokugańskie słowo „on" oznacza „twarz" (jak w „zachować twarz") lub „reputację".

Dla uproszczenia i rozjaśnienia podzieliliśmy „on" na dwie cechy – Honor i Chwałę.

Honor określić można najlepiej jako szacunek, którym postać obdarza sama siebie oraz jej poczucie własnej wartości. To jego wiara we własne możliwości. Kiedy bohater dopuszcza się czynu, który pozbawia go Honoru, najzwyczajniej w świecie traci o sobie dobre mniemanie. Łatwo dopuścić się podłości, znacznie trudniej zachować się szlachetnie – dlatego łatwo utracić honor, trudno zaś go zdobyć.

Chwała z kolei to sposób, w jaki inni postrzegają samuraja. Gdy ten zachowuje się niegodnie w miejscu publicznym, traci Chwałę. Czyny haniebne popełniane w cichości powodują tylko utratę Honoru.



Opis każdej umiejętność zawiera cechę, z którą najczęściej się jej używa i mechanikę, za pomocą której wprowadza się ją w życie. Wypisanie ilości kostek, którymi rzuca się przy testowaniu danej umiejętności obok jej nazwy oszczędzi sporo czasu w trakcie gry. Pamiętaj, że choć cech i Kręgów wypisanych obok nazwy umiejętności używa się wprawdzie najczęściej, Mistrz Gry może zażądać innej kombinacji. Więcej informacji o wykonywaniu testów znajduje się w **Księdze Ognia**.

Umiejętności Godne

Używanie tych umiejętności nie przynosi samurajom ujmy na honorze.

Aktorstwo (Intuicja)

Postać obeznana z tą umiejętnością występowała kiedyś w jednym z dwóch rodzajów rokugańskiego teatru: kabuki lub no. Pierwszy z nich to „teatr dla samurajów", ekstrawagancki, pełen akcji i koloru a wystawiane w nim sztuki opowiadają wielkie i tragiczne historie o dawno zmarłych bohaterach. Teatr no jest z kolei cichy i subtelny, a występujący w nim aktorzy wykonują na czarnym tle oszczędne ruchy w takt delikatnej muzyki. Postać musi wybrać rodzaj teatru, w którym praktykowała – większość zdecyduje się zapewne na kabuki.

Postaci posiadające umiejętność Aktorstwa potrafią przebierać się za kogoś, kim nie są (powiada się, że ninja często używają aktorstwa, aby przebierać się za gejsze) i w przekonujący sposób udawać osobę innej profesji, kasty, a nawet płci. Jeśli bohater chce w ten sposób kogoś oszukać wykonuje najczęściej prosty test Aktorstwa i Intuicji, na Poziomie Trudności równym Spostrzegawczości celu × 5. Jeśli postać wda się w rozmowę będąc w przebraniu test prosty zmienia się w test przeciwstawny.

Ceremonia parzenia herbaty (Pustka)

Ceremonia parzenia herbaty to nie zwykłe przygotowywanie naparu, lecz skomplikowany rytuał, który uwalnia umysł od trosk, oczyszczając go z niepożądanych myśli. Postać posiadająca tę umiejętność potrzebuje około pół godziny, by odprawić ceremoniał (test prosty Pustki + Ceremonii parzenia herbaty), zaś wszyscy biorący w nim udział (aż do liczby równej poziomowi umiejętności parzącego) odzyskują jeden wydany Punkt Pustki.

Dyplomacja (Intuicja)

Postać, która opanowała sztukę Dyplomacji zna wszystkie aspekty dworskiego życia – wie, kto bawi się w intrygi, kto popadł w niełaskę i kto pociąga za jakie sznurki.

Etykieta (Inteligencja)

Postać posiadająca tę umiejętność nie tylko zawsze wie, co powiedzieć, lecz również jak to powiedzieć. Samuraj taki pewnie porusza się w niuansach życia społecznego i nigdy nie myli się w towarzystwie. To bardzo ważna umiejętność dla ludzi, którzy chcą spędzać życie na dworze, który przesiąknięty jest ceremoniałem. Złe maniery są widomym znakiem niegodnego charakteru.

Gawędziarstwo (Intuicja)

Ta umiejętność pozwala dobrze opowiadać historie. Gawędziarstwo jest starożytną rokugańską tradycją i każdy pan ma na swym dworze opowiadacza snującego baśnie o samurajach z dawnych czasów.

Heraldyka (Spostrzegawczość)

Postać posiadająca umiejętność Heraldyki potrafi rozpoznać sztandary i godła rodzin i Klanów. Po Prostym Teście Spostrzegawczości + Heraldyki na Poziomie Trudności 20 postać potrafi ustalić jeden z czterech faktów dotyczących osoby, której barwy obserwuje: (1) jej imię, (2) jej rodzinę i Klan, (3) poziom jej Honoru, (4) poziom jej Chwały. Jeśli bohater chce dowiedzieć się czegoś więcej na podstawie obserwacji barw, musi zadeklarować podbicie (Informacje o sposobie przeprowadzania testów prostych znajdują się w **Księdze Ziemi**).

Historia (Inteligencja)

Bohater posiadający tę umiejętność studiował historię i wie, jakie wydarzenia doprowadziły do obecnej sytuacji politycznej.

Jeździectwo (Intuicja lub Zręczność)

Samurajowie znakomicie znają się na koniach. Postać zaznajomiona z Jeździectwem wie jak jeździć konno, jak walczyć z końskiego grzbietu i jak strzelać zeń z łuku.

Kaligrafia (Spostrzegawczość)

Kaligrafia, czyli *shogaku*, jest sztuką pisania w starożytnym języku, danym ludziom przez Fortuny. Postać z umiejętnością kaligrafii potrafi czytać i tłumaczyć starożytne zwoje z bibliotek shugenja.

Malarstwo (Inteligencja)

Jeśli samuraje oddają się sztuce malarskiej, wykonują zazwyczaj rysunki tuszem. Sposób wykonania takiej ilustracji przypomina nieco iaijutsu – artysta wodzi piórkiem po kartonie bez wcześniejszych szkiców i założeń kompozycyjnych, zdając się w zupełności na swoją intuicję i wyczucie inspirującego rysunek tematu.

Medycyna (Inteligencja)

Postać posiadająca tę umiejętność zna się na praktykach medycznych Rokuganu. Może leczyć choroby i opatrywać rany, by mieć pewność, ze nie wda się zakażenie, zna też techniki masażu (używanego do skupienia energii ciała) i akupunktury.

Medytacja (Pustka)

Postać biegła w sztuce Medytacji (*Za-zen*) może wykonać Prosty Test Pustki + Medytacji na Poziomie Trudności 20 by odzyskać wszystkie zużyte punkty Pustki. Medytacja wymaga kompletnej, niezakłóconej ciszy i trwa godzinę.

Muzyka (Intuicja i Zręczność)

Posiadający tę umiejętność samuraj gra na jakimś instrumencie muzycznym – jednym lub kilku, co zależy od poziomu tego atrybutu. Bohater potrafi grać na tylu instrumentach, ile wynosi poziom tej umiejętności. Najczęściej spotykane instrumenty to *biwa*, czterostrunowa lutnia, *fue* – długi bambusowy flet, *hichiriki* – podwójny flet z trzciny przypominający nieco obój, *koto*, czyli rokugańska cytra, *samisen*, instrument przypominający lutnię lub banjo i *san-ko*, trzy połączone bębenki.

By dobrze zagrać na instrumencie muzycznym samuraj musi wykazać się nie tylko zręcznością manualną (Zręczność), lecz również wyczuciem rytmu i melodii (Intuicja). Gdy postać popisuje się grą, używa niższej z tych dwóch cech.

Poezja (Intuicja)

Haiku, najpopularniejszy rodzaj rokugańskiego wiersza, składa się z trzech wersów i zawiera w sumie siedemnaście sylab. Jego zwięzłość, obrazowanie oparte na intuicji i improwizowany charakter sprawiają, że haiku jest bliskie duszy każdego samuraja i niejeden z nich sam je tworzy.

Polowanie (Spostrzegawczość)

Postać, która potrafi polować bez trudności porusza się w dzikim terenie, zna na sokolnictwie, tropieniu, rozniecaniu ognia, zakładaniu obozu itp.

Prawo (Inteligencja)

Samuraj, który posiada tę umiejętność wie jak działa rokugański system prawny, może więc roztrząsać sprawę przed obliczem namiestnika, bronić oskarżonego lub sporządzać prawne akty notarialne.

Shintao (Inteligencja)

Shintao to znajomość Tao Shinsei, podstawowego dzieła filozoficznego Rokuganu. **Uwaga:** Jeśli bohater nie posiada tej umiejętności na poziomie 3 lub wyższym, nie może podnieść żadnej z Cech powyżej 5.

On (cd.)

Czyny niegodziwe, niezależnie od tego czy bohater się dopuścił ich w miejscu publicznym, czy na osobności powodują, że traci on wiarę we własną cnotę. Gdy zachowuje się nikczemnie, poddaje tym samym w wątpliwość własną zdolność do działania w sposób honorowy, a godne postępowanie staje się dlań coraz trudniejsze.

Honor i Chwała są ze sobą tak blisko związane, że niemal zależą od siebie. Samuraj nie może być honorowy, jeśli nie dokonuje chwalebnych czynów, nie może zaś zdobywać chwały, jeśli jego poczynania pozbawione są honoru.

Ranga a Chwała

Gdy samuraj zyskuje szacunek swoich sensei i poznaje kolejne tajemnice swojej szkoły, zdobywa też poważanie w społeczeństwie. Szacunek, którym darzy się samuraja na dworze nie gwarantuje mu jednak prestiżu w oczach nauczycieli.

Gdy samuraj zdobywa kolejną Rangę, poziom jego Chwały wzrasta również o jeden. Odzwierciedla to właściwy Rokugańczykom podziw dla sztuki wojennej. Jednakże bohater, który zdobył kolejny poziom Chwały, nie zyskuje nic w oczach sensei. Mimo przejścia na wyższy poziom, mistrz nie zaczyna automatycznie uczyć samuraja kolejnego sekretu szkoły. Ten zaszczyt trzeba okupić potem, krwią i łzami.

Szczerość (Intuicja)

Szlachta Rokuganu nie ceni sobie uczciwości, lecz szczerość, czyli umiejętność sprawiania wrażenia, że wierzy się w to, co się mówi. Postaci posiadające Szczerość są w tym względzie szczególnie biegłe.

Śledztwo (różne)

Gdy postać posiadająca umiejętność Śledztwa znajdzie się na scenie zbrodni wie, gdzie szukać (używając Spostrzegawczości) wskazówek, jak dopasowywać do siebie (używając Inteligencji) luźne fakty i jak (używając Intuicji) przesłuchiwać świadków.

Taniec (Zręczność)

W Rokuganie funkcjonują dwa style tańca: dworski i ludowy. Na dworze tańczą niemal wyłącznie kobiety, na wsi zaś bawią się ludzie obojga płci.

Teologia (Inteligencja)

Postaci posiadające tę umiejętność znają się na praktykach kultu rozmaitych bóstw Rokuganu i potrafią odprawiać poświęcone im rytuały. Każdy z obrzędów musi przebiegać wedle ściśle ustalonych zasad, a uchybienie procedurze może sprowadzić gniew bogów... przynajmniej tak sądzą mieszkańcy Rokuganu.

Wiedza (o shugenja, o Krainach Cienia, o bushido itp.) (Inteligencja)

Człowiek uczy się przez całe życie i ta umiejętność reprezentuje jedną z dziedzin, w których kształcił się posiadający ją samuraj. Choć postać może wybrać wiedzę o dowolnym temacie, w ostatnich czasach najpopularniejsza staje się Wiedza o shugenja oraz o Krainach Cienia.

Umiejętności Bugei

Bugei to zdolności, których uczą się wojownicy. Zastosowanie większości z nich jest raczej oczywiste – walka każdym rodzajem broni wymaga innych kwalifikacji (a zatem umiejętność walki mieczem stosuje się więc zarówno do walki kataną, jak i wakizashi, ale jeśli postać chce uderzyć kogoś kijem bo, trzeba użyć innej umiejętności). Jeśli jakaś zdolność bugei wymaga objaśnień – tak, jak na przykład „Wachlarz bojowy", poniżej zamieściliśmy odpowiednie wyjaśnienie.

Iaijutsu

Sztuka iaijutsu pozwala na błyskawiczne dobycie broni. Praktykują ja wyłącznie samurajowie, używając do niej wyłącznie katany – iaijutsu to wszakże formalny pojedynek, który musi przebiegać wedle ustalonych reguł, a człowiek, który je złamie okrywa się hańbą i musi popełnić *seppuku*.

Samuraj, którego katana tkwi w saya musi użyć umiejętności Iaijutsu, aby zaatakować nie tracąc całej rundy na wyciąganie i przygotowywanie miecza. Raz dobytej broni nie można używać za pomocą Iaijutsu.

Gdy dochodzi do pojedynku, dwaj samurajowie stają naprzeciw siebie niczym dwa posągi, poczym, w jednym straszliwym momencie, obydwaj dobywają broni i atakują. Zasady prowadzenia pojedynków Iaijutsu znajdują się w **Księdze Ognia** (zobacz str. 107).

Jiujutsu: Walka wręcz (Zręczność)

Jiujutsu jest sztuką walki gołymi rękami a legenda głosi, że przyniósł ją zza gór sam Shinsei. Obrażenia zadawane przez atak gołymi dłońmi wynoszą Siłę + 0z1 (dokładniejszy opis znajdziesz w **Księdze Ognia**)

Kenjutsu (Zręczność)

Tej umiejętności używa się, gdy postać posługuje się kataną, wakizashi lub innym rodzajem broni przedstawionej na str. 124 i dalszych.

Łucznictwo (Refleks)

Łucznictwo (*kyujutsu*) to, rzecz jasna, umiejętność strzelania z łuku. Rokugańczycy traktują je jednak w bardzo szczególny sposób, przedkładając koncentrację i intuicję nad celowanie. Znane przysłowie rokugańskich łuczników brzmi: „strzała zna drogę" – dlatego właśnie strzelający z łuku używa Refleksu (a nie Zręczności) + Łucznictwa.

Miecznik (Ziemia)

Miecznik trudni się wykonywaniem i naprawą broni, i choć ta umiejętność należy właściwie do grupy Kupieckich (i tam można znaleźć ją powtórnie), nie przynosi jednak ujmy i uznawana jest za jedno z najbardziej honorowych rzemiosł – dlatego trudnią się nim często samuraje.

Obrona (Zręczność)

Każdy samuraj wie, jak uchylać się przed uderzeniem (odpowiada za to jego Krąg Ognia). Samuraj posiadający tą umiejętność wie, jak robić to skutecznie. Ktoś, kto nie posiada Obrony na poziomie równym przynajmniej 1 nie może wykonywać manewru Pełnej Obrony.

Płatnerz (Ziemia)

Yoroi-sei to umiejętność wykonywania i naprawy zbroi. Choć ta umiejętność również należy do grupy Kupieckich (i tam można znaleźć ją powtórnie), nie przynosi jednak ujmy i uznawa-

na jest za jedno z najbardziej honorowych rzemiosł – dlatego trudnią się nim często samuraje.

Taktyka (Spostrzegawczość)

Postać, która studiowała Taktykę zna strategie słynnych zwycięstw i filozofię wojny. Tej umiejętności używa się zarówno w wielkich bitwach, jak i w mniejszych potyczkach.

Wachlarz bojowy (Zręczność)

Tessen, czyli wachlarz bojowy, jest wykładany stalą i używa się go zarówno w walce wręcz, najczęściej do parowania cięć zaskoczonych tym przeciwników, jak i do dawania sygnałów na polu bitwy (w obydwu przypadkach wykonuje się test prosty Zręczności + Tessen).

Wysportowanie (różne)

Na Wysportowanie składają się biegi, skoki, podnoszenie ciężarów i podobne ćwiczenia fizyczne. Jeśli trzeba, dajmy na to, określić z jaką prędkością postać biegnie, testuje się Refleks + Wysportowanie, jeśli zaś ważne okazuje się, jak szybko się męczy, należy przetestować Wytrzymałość + Wysportowanie. Jeśli tej umiejętności używają samuraje, potraktować ją należy jako bugei, jeżeli zaś stosują ją *hemini* i *hinini*, staje się niegodna.

Zapasy (Siła)

Bohater posługujący się tą umiejętnością zna zasady *sumai*, poprzednika zapasów sumo. Choć to raczej sport niż zabójcza broń, używając tej umiejętności można rzucić przeciwnikiem (w tym celu wykonuje się Przeciwstawny test Siły). Jeśli wykonano taki rzut, postać, która uderzyła o ziemię musi wykonać test Wytrzymałości o trudności równej Sile rzucającego × 5 (+ 5 za każde zadeklarowane przez niego podbicie). Jeżeli test się nie powiedzie, postać jest oszołomiona i w następnej rundzie nie może podejmować działań.

Umiejętności Kupieckie

Tych umiejętności używają ludzie spoza kasty samurajów. Ich stosowanie nie jest niehonorowe (za wyjątkiem Handlu), nie przynosi jednak zaszczytu.

Handel (Intuicja)

To umiejętność wymiany, sprzedawania i kupowania za gotówkę, jak też prowadzenia handlu. Samuraje nie mogą używać tej umiejętności bez ujmy dla honoru.

Miecznik (Ziemia)

Miecznik trudni się wykonywaniem i naprawą broni. Choć ta umiejętność należy do grupy Kupieckich, jest uznawana za honorowe rzemiosło – dlatego często trudnią się nim nawet samuraje (którzy traktują ją jak umiejętność bugei).

Płatnerz (Ziemia)

To umiejętność wykonywania i naprawy zbroi. *Yoroi-sei* to umiejętność z grupy Kupieckich, można ją jednak praktykować bez ujmy dla honoru – dlatego płatnerstwem często trudnią się samuraje (którzy traktują ją jak umiejętność bugei).

Rzemiosło

Rzemiosło to zdolność tworzenia przedmiotów codziennego użytku. Decydując się na tę umiejętność wybrać należy specjalizację, którą wpisuje się obok jej nazwy. Przykłady umiejętności rzemieślniczych to: Uprawa Roli, Gotowanie, Garncarstwo, Ogrodnictwo, Szkutnictwo, Browarnictwo, Ciesielstwo, Szewstwo, Rybactwo, Krawiectwo czy Murarstwo. Płatnerz i Miecznik postrzegani są jako szlachetniejszy rodzaj rzemieślników, dlatego rzeczy, którymi się trudnią wyodrębniono jako osobne umiejętności.

Ślusarstwo (Zręczność)

Ta umiejętność pozwala nie tylko wyrabiać zamki, ale również je otwierać. Kiedy ślusarz robi zamek, wykonuje test prosty Zręczności + Ślusarstwa, określając tym samym Poziom Trudności otwarcia zamka. Natomiast kiedy inny użytkownik Ślusarstwa stara się go otworzyć, musi wykonać test prosty przeciwko trudności przypisanej do zamka.

Zielarstwo (Inteligencja)

Ta umiejętność to wiejska odmiana Medycyny. Używa się jej do leczenia ran i chorób przy użyciu ziół, a nie akupunktury.

Umiejętności Niegodne

Samuraje używający tych umiejętności narażają się na utratę honoru.

Fałszerstwo (Zręczność)

Ta umiejętność pozwala podrabiać oficjalne listy i dokumenty. Fałszerz podrabiający pismo wykonuje test prosty Zręczności + Fałszerstwa, określając w ten sposób Poziom Trudności dokumentu. Gdy inna postać ogląda później sporządzone w ten sposób papiery, by wykryć fałszerstwo musi wykonać test prosty Spostrzegawczości (jeśli Mistrz Gry uzna za stosowne, uzupełnionej o Prawo lub Śledztwo) o trudności określonej w trakcie ich preparowania.

Ranga, Chwała, Honor i Prestiż

W obrębie podzielonego, formalnego społeczeństwa Rokuganu wspinać się można po różnych „drabinach społecznych". Omawiane tu współczynniki reprezentują cztery z nich.

Ranga jest miarą treningu samuraja. Im jest wyższa, tym więcej potężnych czarów lub technik walki poznaje bohater.

Chwała to sława, jaką postać cieszy się w Cesarstwie. Opiera się wprawdzie na Randze (gdyż mistrzostwo w każdej dziedzinie jest powodem szacunku), może się jednak podnosić również na skutek dokonywanych w czasie przygód wielkich czynów.

Honor to stopień, w jakim postać przestrzega bushido. Czyny nikczemne mogą obić się także na Chwale.

Prestiż wreszcie opiera się na statystykach postaci… i gdy ta ma go wystarczająco dużo, może wrócić do szkoły i zdobyć kolejną Rangę.

„Mały Żółw"

Shiba Tsukune od dziecka była tak nieśmiała, że kuzyni nazywali ją „Małym Żółwiem", nie przejmowała się tym jednak. Nigdy nie mówiła wiele i wolała stać w kącie, niż śpiewać, tańczyć i dyskretnie flirtować z chłopcami, jak jej kuzynki z rodziny Isawa. Choć wiecznie milczała, nie traciła jednak czasu – uczyła się obserwować.

Gdy trafiła wreszcie do szkoły bushi, nauczyła się wykorzystywać swój zmysł obserwacji, by uczyć się na błędach kolegów. Kiedy jej sensei powtarzał „Dowiesz się wszystkiego, czego potrzebujesz, obserwując swych wrogów" w duchu przyznawała mu rację.

Hazard (Intuicja)

To umiejętność profesjonalnego uprawiania hazardu, czyli oszukiwania. By wykryć oszustwo bohater wykonuje przeciwstawny test Spostrzegawczości + Hazardu przeciwko Intuicji + Hazardowi oszusta.

Skradanie się (Zręczność)

Postać, która poznała sztukę *shinobi* porusza się bezszelestnie, kryjąc się w cieniu tak, że nikt jej nie zauważa. Jeśli bohater usiłuje się przekraść, wykonuje przeciwstawny test Zręczności + Skradania się przeciwko Spostrzegawczości innej postaci.

Torturowanie (Intuicja)

Używanie Torturowania jest niehonorowe, wymaga bowiem dotykania krwi, potu i martwego ciała, co jest konieczne, by bólem zmusić kogoś do mówienia. Skuteczne torturowanie wymaga zwycięstwa w przeciwstawnym teście Intuicji + Torturowania przeciwko Wytrzymałości męczonego (który, rzecz jasna, odrzuca tyle kostek, ile nakazuje mu odrzucić jego bieżący poziom Ran).

Trucizny (Inteligencja)

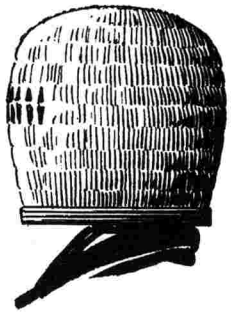
Postać posiadająca tę umiejętność potrafi wykryć, zanalizować i wykorzystywać dostępne w Rokuganie trucizny.

Uwodzenie (Intuicja)

Honorowe kobiety nigdy nie zachowują się uwodzicielsko, pozostawiając to gejszom. Bohaterka uwodząca jakąś postać wykonuje test przeciwstawny Intuicji + Uwodzenia przeciwko Intuicji swojej ofiary.

Wysportowanie (różne)

Na Wysportowanie składają się biegi, skoki, podnoszenie ciężarów i podobne ćwiczenia fizyczne. Jeśli trzeba, dajmy na to, określić z jaką prędkością postać biegnie, testuje się Refleks + Wysportowanie, jeśli zaś ważne okazuje się, jak szybko się męczy, należy przetestować Wytrzymałość + Wysportowanie. Jeśli tej umiejętności używają samuraje, potraktować ją należy jako bugei, jeżeli zaś stosują ją *hemini* i *hinini*, staje się niegodna.





Zalety

Oto lista zalet, które mogą nabywać gracze, pragnący dodać korytu swoim postaciom. Przy każdej z zalet podano ilość punktów, za którą można ją nabyć.

Błogosławieństwo Benten (3 punkty, postaci z Klanu Żurawia 2)

Ludzie cię lubią. Może jesteś szalenie przystojny, a może masz nieodparty urok lub łączysz w sobie obydwie zalety – dość powiedzieć, że masz sobie to „coś". Kiedy wykonujesz test wymagający perswazji zachowujesz dodatkowa kostkę (dwie, jeśli jesteś w jakiś sposób powiązany z przekonywanymi postaciami).

Czytanie z ruchu warg (2 punkty)

Po udanym teście Spostrzegawczości możesz czytać z ruchu warg człowieka, którego widzisz.

Dziedzictwo (różnie)

Otrzymałeś rodowy przedmiot jakiegoś rodzaju. Używali go twoi przodkowie, z każdym pokoleniem wzmacniając ducha przedmiotu. Koszt dziedzictwa zależy od jego natury i musi być uzgodniony z Mistrz Gry, lecz nawet pomniejszy przedmiot magiczny kosztuje 2 lub 3 punkty. Rodowa Broń czy Zbroja Klanu może kosztować 20 lub więcej punktów.

Inna Szkoła (5 punktów)

Zamiast uczęszczać do szkoły bushi czy shugenja twojego klanu, uczyłeś się poza nim. Wysłanie dziecka do szkoły innego klanu wymaga

od rodziców wymiany wielu przysług i może wpływać na to, jak inni postrzegają posiadacza tej zalety; jeśli przykładowo Krab studiował iaijutsu w szkole Kakita, kuzyni będą go wytykać palcami. Tę Zaletę można wziąć tylko raz.

Jasny Umysł (2 punkty)

Niełatwo wyprowadzić cię w pole. Za każdym razem, gdy ktoś usiłuje cię zwieść, skonfundować czy okłamać, dodaj 10 do jego Poziomu Trudności.

Niezwykły Głos (2 punkty)

Postać obdarzona Niezwykłym głosem dodaje 1 kostkę do testów wymagających mówienia.

Oburęczność (3 punkty)

Używasz obu rąk z takim samym powodzeniem. Każda postać, która nie jest oburęczna rzuca dwiema kostkami mniej posługując się mniej sprawną ręką.

Odporny na Magię (2, 4 lub 6 punktów)

Z tego czy innego powodu jesteś niezwykle odporny na działanie czarów. Za każde dwa punkty, które wydasz na tę Zaletę rzucane na ciebie czary mają trudność podwyższoną o +5.

Ogromny (2 punkty, 1 dla postaci Kraba)

Jesteś duży. Przeciętny Rokugańczyk mierzy od 165 do 170 centymetrów, ty zaś masz co najmniej metr osiemdziesiąt wzrostu. Jest to zarówno wada, jak i zaleta, kiedy bowiem angażujesz się w sytuacje społeczne rzucasz jedną kostką mniej, rekompensując to sobie dodatkową kostką, którą rzucasz gdy zadajesz obrażenia.

Potęga Ziemi (2, 4 lub 8 punktów)

Posiadając Potęgę Ziemi możesz ignorować podczas rzutów niektóre efekty Ran. Wynikający z nich modyfikator ilości kostek zmniejsza się o jeden za każdy poziom tej zalety.

Prawdziwy Przyjaciel (różnie)

Prawdziwa przyjaźń jest w Rokuganie towarem luksusowym. Ty i zaprzyjaźniony z tobą bohater niezależny wiele razem przeszliście, a dziś zrobilibyście dla siebie wszystko. Posiadanie przyjaciela to błogosławieństwo, wymaga jednak wierności i poświęcenia. Koszt Prawdziwego Przyjaciela zależy od jego wpływu i oddania.

Wpływ

1 punkt = postać o małym wpływie (samuraj bez ziemi czy pozycji politycznej)

3 punkty = postać o pewnym wpływie (samuraj z ziemią i/lub wpływami politycznymi)

5 punktów = postać o wielkim wpływie (daimyo z ziemią i pozycją)

Oddanie

1 punkt = przyjaciel zmieni dla ciebie plany, nie zaryzykuje jednak honoru rodziny.

3 punkty = przyjaciel zaryzykuje dla ciebie honor rodziny, zrobi to jednak w sekrecie.

5 punktów = przyjaciel zrobi wszystko, by ci pomóc.

Przeznaczony do Wielkości (4 punkty)

Gdy przyszedłeś na świat, gwiazdy były w porządku, znamię na twojej łopatce właściwej wielkości a przodkowie uśmiechali się nad twoją kołyską. Tak zrodziło się twoje Przeznaczenie, które popycha cię powoli, lecz bezustannie ku twemu losowi. Kiedy ktoś zada ci ilość obrażeń wystarczającą, by cię zabić nie giniesz, lecz padasz nieprzytomny z jednym punktem Ran na poziomie „Nieprzytomny". Uważaj jednak - Siedem Fortun ochroni cię w ten sposób tylko raz na przygodę! Mistrz Gry powinien określić przeznaczenie twojej postaci, nie powinien ci go jednak zdradzić. Gdy przeznaczenie się wypełni, wydane na nie punkty zmienią się w inna Zaletę, którą wybierze dla ciebie prowadzący.

Regeneracja (3 punkty)

Leczysz rany jakby twoja Wytrzymałość była o poziom wyższa.

Sensei (różnie)

Więź między tobą i twoim sensei stała się nierozerwalna. Uczyniłbyś wszystko, by chronić swego mistrza i jego szkołę, on zaś bez wahania poszedłby za ciebie w ogień. Koszt Zalety Sensei zależy od jego umiejętności. Choć twój sensei nie będzie towarzyszył ci podczas przygód (ma wszakże własne obowiązki), pomoże ci w każdy inny sposób.

1 punkt = sensei o przeciętnych umiejętnościach (Ranga 1 lub 2)

3 punkty = sensei o wielkich umiejętnościach (Ranga 3 lub 4)

5 punktów = sensei o legendarnych umiejętnościach (Ranga 5)

Sojusznicy (różnie)

Masz koneksje. Za każde 2 punkty wydane na Sojuszników zdobywasz Pomniejszego Sojusznika, zaś za każde 4 - Ważnego Sojusznika. Pomniejsi Sojusznicy to ludzie, którzy mogą zapewnić ci żywność, schronienie, a czasem małą sumę pieniędzy. Ważny Sojusznik potrafi dostarczyć rzeczy cokolwiek trudniejsze do zdobycia - jak fałszywe papiery podróży, audiencję u daimyo, czy szybki, nocny transport do granic prowincji.

„Mały Żółw" (cd.)

Do czasu swego gempukku Tsukune zaobserwowała niejedno. Nauczyła się, jak śledzić oddech przeciwnika, by wiedzieć kiedy zaatakuje i jak wyczuwać energię shugenja z Klanu Feniksa - najlepiej wyszkolonych w całym Cesarstwie - i szukać w niej znaków zakłócenia i braku gotowości. Uczyła się dobrze i jej sensei wiedział o tym.

Kiedy stanęła przed Shiba Ujimitsu, daimyo określił ją jako wielce obiecującą i natychmiast powierzył jej komendę nad małym oddziałem samurajów.

„Mały Żółw" jest już dorosłą kobietą i, choć wciąż niewiele mówi i nie rzuca się w oczy, wszyscy, którzy znaleźli się po drugiej stronie jej wiernej naginaty szybko pojmują, że nie należy jej lekceważyć.

Strażnik swej siostry

Choć oczy Bayushi Aramoro są zawsze spokojne, jego dusza cierpi. Wydawać by się mogło, że nie ma po temu powodów – jest znakomicie wyszkolonym samurajem (więcej szczegółów na jego temat znajduje się w Księdze Pustki) i cieszy się szacunkiem swego Klanu. Jest przy tym bratem daimyo i osobistym strażnikiem Bayushi Kachiko, wielkiej damy z Cesarskiego Dworu.

Aramoro kocha swego brata nad życie, silniejszym jednak uczuciem darzy jego żonę, którą kocha jak kobietę, a nie jak siostrę. Choć nigdy nie zawiódłby zaufania brata, nie potrafi stłumić ognia swego pożądania.

Aramoro jest więc człowiekiem rozdartym między lojalnością w stosunku do Klanu i rodziny, a miłością do kobiety. Jego życie jest materiałem na klasyczną rokugańską tragedię, traktującą o upadku Skorpiona, którego gubi wierność, a nie zdrada.

Status (5 punktów za poziom)

Jesteś osobą o wysokim statusie społecznym. Za każde 5 wydanych punktów twoja pozycja jest wyższa, wraz z nią wzrasta więc o jeden poziom twoja Chwała. Być może jesteś krewnym daimyo (lub nawet z samego cesarza), a może twym narodzinom towarzyszyły znaki na niebie i ziemi – powinieneś to dokładnie ustalić zanim przystąpisz do gry.

Syn tej Ziemi (2 punkty, 1 dla postaci Jednorożca)

Znasz swoją prowincję jak własną kieszeń – nigdy się w niej nie gubisz i potrafisz wybrać najlepszą drogę. Możesz wykupić tę zaletę więcej niż raz, by znać więcej prowincji.

Szantaż (Chwała szantażowanego, minimalnie 1)

Jesteś w posiadaniu kilku obciążających kogoś informacji lub dowodów, co daje ci przewagę nad winnym. Koszt tej Zalety jest równy Chwale szantażowanego, lub o jeden punkt mniejszy, jeśli pochodzisz z Klanu Skorpiona. Pamiętaj jednak – nikt nie lubi być ofiarą szantażu…

Szczęście (3, 6 lub 9 punktów)

Za każdy poziom Szczęścia możesz przerzucić jeden nieudany rzut na sesję.

Szybki (5 punktów)

Jesteś szybszy od innych. Gdy określasz swoją Inicjatywę (zobacz **Potyczki** w **Księdze Ognia**, str. 106) rzuć dwiema kostkami i zatrzymaj wyższy wynik.

Trans Śmierci (3 punkty, 2 dla postaci Lwa)

Pojąłeś, że śmierć nie ma nad tobą władzy, a twoim sercem niepodzielnie włada bushido. Gdy stajesz w obliczu śmierci, wpadasz w trans, w którym instynkt pozwala ci zwyciężyć strach. Automatycznie zdajesz wszystkie testy Strachu.

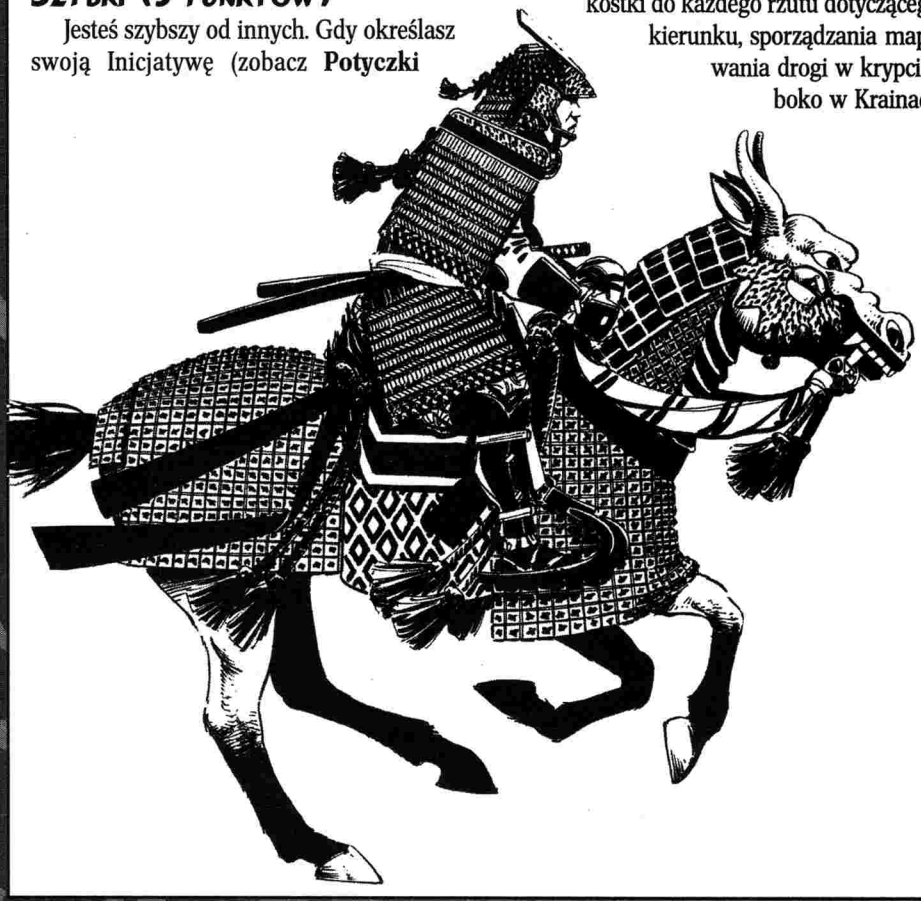
Więź Karmiczna (1–5 punktów)

Rokugańczycy wierzą w reinkarnację i twierdzą, że każda dusza żyje setki tysięcy razy. Gdy kogoś spotykasz, związki, które miałeś z nim w przeszłych wcieleniach wpływają na twoją reakcję w tym życiu. Czujesz się nieswojo w towarzystwie ludzi, z którymi walczyłeś w poprzednich życiach, zaś dobrze w towarzystwie osób, które kochałeś.

Posiadanie Więzi Karmicznej oznacza, że odnalazłeś kogoś, kto w poprzednim wcieleniu był ci bliski. Rodzaj tego związku zależy od wydanych punktów – za każdy z nich możesz raz na sesję rzucić dodatkową kostką, gdy chronisz osobę, z którą jesteś związany. Nie zatrzymujesz dodatkowych kostek.

Wyczucie Kierunku (1 punkt)

Nigdy nie zdarza ci się zgubić. Dodajesz dwie kostki do każdego rzutu dotyczącego określania kierunku, sporządzania map czy znajdowania drogi w krypcie leżącej głęboko w Krainach Cienia.



Wyuczony Czar (3 punkty)

Gdy shugenja naprawdę zapanuje nad czarem, potrafi wykonać niewiarygodnie skomplikowaną sekwencję ruchów i medytacji konieczną do ujarzmienia duchów i manipulacji żywiołami bez użycia zwoju. Za 3 punkty shugenja zaczyna grę z jednym Wyuczonym Czarem. Nie potrzebuje wprawdzie zwoju, by go rzucić, jeśli jednak ma go przed sobą, zyskuje Dodatkowe Podbicie. Shugenja może wprawdzie mieć dowolną liczbę Wyuczonych Czarów, nie potrafi jednak nauczyć się czaru którego Poziom Mistrzostwa jest wyższy lub równy sumie jego odpowiedniego Kręgu i Rangi (więcej informacji o czarach znajduje się w **Księdze Powietrza**).

Wyższy Cel (2 punkty)

Poświęciłeś się osiągnięciu jednego celu. Za każdym razem, gdy się doń zbliżasz, otrzymujesz dodatkowy punkt doświadczenia pod koniec sesji (o Punktach Doświadczenia mówimy w dalszych częściach podręcznika).

Zmysł Równowagi (2 punkty)

Rzucasz dodatkową kostką, gdy wykonujesz jakąkolwiek akcję wymagającą zachowania równowagi.

Wady

Kiedy postać decyduje się na wadę, otrzymuje ilość punktów wypisaną obok jej nazwy. Nie może w ten sposób uzyskać więcej niż 10 punktów.

Brak kończyny (3 punkty)

Brak ci dłoni lub stopy. Wszystkie związane z jej użyciem testy mają Poziom Trudności wyższy o 10.

Chromy (3 punkty)

Kulejesz na jedną nogę. Wszystkie rzuty wymagające Zręczności wykonujesz z modyfikatorem -2.

Czarna owca (5 punktów)

Rodzina wyrzekła się ciebie. Nie masz żadnych więzów rodzinnych – aby kontaktować się z jakimkolwiek krewnym musisz wybrać zaletę Sojusznicy. Każdy samuraj pochodzący z twojego klanu powinien traktować cię jakbyś był *eta* (nie obrażaj go więc, bo nie będzie miał oporów przed spłataniem cię na dzwonka). Nie możesz uczęszczać do szkoły twojej rodziny i jeśli kiedykolwiek chcesz awansować powyżej rangi 1 powinieneś znaleźć nowego mistrza.

Drobny (3 punkty)

Mierzysz i ważysz mniej niż zwykli ludzie. Kiedy określasz ilość zadanych obrażeń, nie liczysz kostki, na której wypadł najwyższy wynik.

Fobia (2 lub 4 punkty)

Dławi cię irracjonalny strach – za każdym razem, gdy spotykasz się z jego źródłem tracisz podczas testów tyle kostek, ile punktów uzyskałeś za tę wadę, możesz jednak wydać punkt Pustki, by zapobiec tej utracie podczas pojedynczej akcji. Poniżej znajdziesz kilka możliwych fobii – pamiętaj jednak, że twój wybór musi być zaaprobowany przez Mistrza Gry. Oto przykłady:

Lęk wysokości, Lęk przed otwartą przestrzenią, Klaustrofobia, Lęk przed insektami, Lęk przed krwią, Lęk przed samotnością, Lęk przed umarłymi, Lęk przed ogniem, Lęk przed ciemnością i temu podobne.

Kiepski kłamca (3 punkty)

Nie potrafisz przekonująco kłamać – zawsze, gdy próbujesz kogoś oszukać masz pustkę w głowie. Słuchający twoich nieudolnych zmyśleń nie muszą nawet nic testować, by zorientować się, że kłamiesz.

Litościwy (2 punkty)

Masz głęboki szacunek dla ludzkiego życia, a sumienie nie pozwala ci popełniać czynów nieludzkiego okrucieństwa. Kiedy starasz się odebrać życie drugiemu człowiekowi musisz wykonać prosty test Siły Woli na Poziomie Trudności 20 – jeśli ci się nie uda, nie zdobędziesz się na podobne okrucieństwo.

Mroczna tajemnica (5 punktów)

Ukrywasz tajemnicę, której odkrycie naraziłoby na szwank pozycję twojej rodziny. Tej wady nie powinno się brać lekką ręką – jeśli sekret kiedykolwiek wyjdzie na światło dzienne, pozostanie ci tylko *seppuku*. Wróg, który pozna twą tajemnicę stanie się panem twego życia i śmierci, mogąc w każdej chwili ją wydać. Przykłady Mrocznych Tajemnic znajdziesz, zapoznając się z głównymi zbrodniami Rokuganu w sekcji **Sprawiedliwość** w **Księdze Ziemi** (str. 38)

Naiwny (3 punkty)

Masz słabość do smutnych historii i uwierzysz prawie we wszystko, co ci powiedzą, jeśli tylko będzie to dość przekonujące. Poziom Trudności przekonywania cię wynosi 5.

Nawiedzany (1 do 4 punktów)

Nawiedza cię duch przodka, który nie jest z ciebie zadowolony. Choć zakłóca ci spokój, obraża i irytuje, jest wszakże twoim antenatem,

Jednorożec, który nie jeździ konno

Ide Tadaji urodził się ze szpotawą stopą, co jest wedle rokugańskich wierzeń widomym znakiem kłopotów w poprzednim życiu i sygnałem, że to życie nie będzie zapewne dużo lepsze. Jego rodzice ukrywali deformację przez wiele lat, w końcu jednak prawda wyszła na jaw. Chłopiec musiał opuścić kraj Jednorożca, ogolić głowę i zostać mnichem.

Gdy wiele lat później Tadaji powrócił do swego Klanu, znał się na wszystkich naukach i sztukach, był też znakomitym mówcą. Jego umiejętności okazały się bardzo pożyteczne i daimyo wysłał go raz jeszcze w daleką drogę. Obecnie Ide Tadaji reprezentuje interesy Jednorożca na Dworze Cesarskim i, choć nie może z czystym sumieniem powiedzieć, że nie czuje żalu do swych współbraci, rozumie, że bycie jedynym „cywilizowanym" Jednorożcem ma swoje zalety.

Lwica

Rodzina Akodo od dawna służy za doradców wojskowych i obrońców dynastii Hantei, rywalizując w tym względzie nie tylko z Klanem Żurawia, lecz przede wszystkim z rodziną Matsu, wywodzącą się również z Klanu Lwa.

Rodzina Matsu zawsze uchodziła za dziwaczną. Nie dość, że władzę nad nią sprawuje zawsze kobieta, to wywodzący się z niej samurajowie bardziej wierzą w moc gniewu, niż w siłę płynącą ze spokoju, co czyni ich nieomal przeciwieństwem analitycznych Akodo.

więc wszystko, co możesz z nim zrobić, to starać się go zadowolić.

1 punkt = duch pojawia się raz na przygodę.

2 punkty = duch pojawia się trzy razy w każdej przygodzie.

4 punkty = duch nawiedza cię przynajmniej raz dziennie.

Nieczuły (2 punkty)

Trzy rzeczy, które cenisz najbardziej, to twoje zdrowie, twoje dobro i twoje bogactwo. Mało obchodzi cię czyjeś ciężkie położenie i nie czynisz żadnych wysiłków, by to ukryć. Musisz wydać punkt Pustki za każdym razem, gdy chcesz narazić się na niebezpieczeństwo by komuś pomóc.

Obsesja (3 punkty)

To mroczna strona Wyższego Celu. Postać ogarnięta obsesją poświęci wszystko, by zrealizować swój cel. Jeśli zajdzie taka potrzeba, bez wahania odwróci się od rodziny i przyjaciół, a nawet zaryzykuje swój honor.

Pech (3, 6 lub 9 punktów)

Pechowiec jest zabawką w rękach Mistrza Gry. Za każde trzy punkty, otrzymane z tej Wady MG może - raz na sesję - nakazać ci przerzucenie udanego testu. Możesz wziąć Szczęście i Pecha jednocześnie – MG nie może wtedy kazać ci wykonać ponownie rzutu, do wykonania którego użyłeś Szczęścia.

Podopieczny (1 do 4 punktów)

W twoim życiu jest ktoś, kto jest od ciebie kompletnie zależny. Sam ustal, kto to jest (dziecko, dziadek itp.), wiedz jednak, że bez ciebie jest bezbronny. Dobrymi przykładami podopiecznych są małe dzieci lub starzy dziadkowie, może być nim jednak również naiwny małżonek.

1 punkt = dorosły podopieczny

2 punkty = stary podopieczny

4 punkty = opieka nad dzieckiem

Porywczy (2 punkty)

Masz problemy z opanowaniem gniewu i domagasz się krwi zawsze, gdy uznasz coś za obrazę – jeśli chcesz się opanować, musisz wykonać test Honoru na Poziomie Trudności 20.

Prawdziwa miłość (3 punkty)

Prawdziwa miłość bywa bolesna, zwłaszcza w społeczeństwie takim jak rokugańskie. Jeśli naprawdę kochasz, możesz nie umieć wybrać między miłością a lojalnością w stosunku do Klanu, sensei lub rodziny. Każda postać, która bierze tę Wadę jest rozdarta między uczuciem a obowiązkiem i kiedykolwiek los wymaga, aby dokonała wyboru między ukochaną osobą a powinnościami wobec Klanu musi wydać punkt Pustki. Ponadto, jeśli kiedykolwiek straci dar Prawdziwej Miłości bohater nie może wydawać punktów Pustki, dopóki nie odzyska swojej uczucia.

Przekleństwo Benten (2 punkty)

Masz w sobie coś, co inni uważają za odpychające. Dodaj jedna kostkę do każdej próby zastraszenia, lecz odejmij dwie od działań wymagających serdeczności czy etykiety.

Przymus (2–4 punkty)

Nie potrafisz opanować swego pociągu do czegoś (picia, hazardu, gejsz itp.), co wpędza cię w kłopoty. Musisz testować Honor za każdym razem, gdy zetkniesz się z pożądaną przez ciebie rzeczą i nie chcesz stracić nad sobą kontroli. Poziom Trudności testu zależy od tego, jak wiele punktów uzyskałeś, biorąc tę wadę.

PT 15 = 2 punkty

PT 20 = 3 punkty

PT 25 = 4 punkty

Słaba Wola (3 punkty)

Za każdym razem, gdy jesteś podmiotem ataku magicznego, Uwodzenia lub innego działania, które wymaga testu Siły Woli twój przeciwnik rzuca dwiema dodatkowymi kostkami.

Słabe Zdrowie (3 punkty)

Determinując Rany twojej postaci oblicz je, jakby twoja Wytrzymałość była niższa o jeden poziom. Nie możesz wziąć tej Wady, jeśli twoja Wytrzymałość wynosi 1.

Słabość (5 punktów)

Możesz zmniejszyć swą Zręczność, Intuicję, Inteligencję, Spostrzegawczość, Refleks, Wytrzymałość, Siłę lub Siłę Woli o jeden punkt by zdobyć 5 punktów postaci. Nie można zmniejszyć Cechy do wartości niższej niż jeden lub o więcej niż dwa względem pierwotnej wartości.

Trwała rana (5 punktów)

Zaczynasz grę z raną, która nigdy się nie zasklepiła. W terminologii systemu oznacza to, że rozpoczynasz grę z poziomem Ran -1 i nigdy go nie wyleczysz. (Zobacz **Otrzymywanie ran** w **Księdze Ognia,** str. 109).

Upośledzenie społeczne (3 punkty za poziom)

Straciłeś swą pozycję w Niebiańskim Porządku. Za każde 3 punkty tej Wady twoja Chwała spada o jeden poziom w stosunku do Rangi w Szkole. Wszystkie postaci roninów muszą mieć przynajmniej 3 punkty Upośledzenia Społecznego. Postać, której Chwała spadła poniżej 0 znajduje się na krawędzi, niemal wykluczona z Niebiańskiego Porządku.

Utracona miłość (2 punkty)

Kochałeś kiedyś prawdziwie, utraciłeś jednak ukochaną osobę i wpadasz w melancholię, ilekroć o niej pomyślisz. Kiedykolwiek coś przypomni ci twój związek, tracisz jedną kostkę ze wszystkich rzutów dopóki nie wydasz punktu Pustki, by powrócić do teraźniejszości.

Uzależnienie (3 punkty)

Tkwisz w szponach nałogu, nie mogąc opanować pociągu do sake czy opium. Musisz przyjmować twoją ulubioną używkę w regularnych odstępach czasu, w przeciwnym bowiem wypadku tracisz jedną kostkę ze wszystkich testów dziennie (lub w odstępie czasu ustalonym przez Mistrza Gry) aż do momentu zaspokojenia swych żądz.

Wrażliwy na ból (5 punktów)

Ujemny modyfikator wynikający z odniesionych przez ciebie Ran jest o 1 większy.

Wścibski (2 punkty)

Nie potrafisz opanować pokusy mieszania się w cudze sprawy i zawsze masz swoje zdanie, którym chętnie dzielisz się z innymi. Wiesz, co jest dobre dla otaczających cię ludzi i nigdy nie zapominasz im o tym powiedzieć. Taka postawa może wpędzić cię w kłopoty, Rokugańczycy cenią sobie bowiem prywatność i uważają wtrącanie się w ich sprawy za obrazę i sugestię, że nie potrafią sami zatroszczyć się o siebie. Wtykanie nosa w nie swoje sprawy może prowadzić do jego utraty.

Zaprzysięgły wróg (3–6 punktów)

Ktoś pragnie twojej śmierci. Choć zwyczajne posiadanie wroga warte jest 3 punkty, można zwiększyć tę liczbę do sześciu, podnosząc Rangę wroga w stosunku do swojej (otrzymuje się wtedy dodatkowy punkt za każdą Rangę przewagi). Za każdym razem, gdy zdobywasz Rangę, twój wróg również awansuje, podnosząc odpowiednio Cechy i umiejętności. Wróg może pojawić się w każdej chwili i choć może być chwilowo usatysfakcjonowany zrujnowaniem planów czy reputacji twojej postaci, nie osiągnie celu, póki cię nie zabije. Gracz powinien dopracować naturę i powód zemsty, a prowadzący może zarówno poprosić gracza o opracowanie wrogiego bohatera niezależnego, jak i ustalić jego statystyki samemu.

Zła Reputacja (2 punkty)

Zaskarbiłeś sobie złą sławę. Zawsze, kiedy jakiś samuraj spotyka cię po raz pierwszy, używa jednej kostki więcej, by cię rozpoznać, jednak od razu nastawia się do ciebie negatywnie. Powinieneś ustalić, jaką reputację sobie wyrobiłeś, używając do jej opisu pojedynczego wyrazu.

Zły los (1 punkt)

Decydując się na Zły Los składasz swe przeznaczenie w ręce Mistrza Gry. Ten wykonuje sekretny rzut w poniższej tabelce (lub wybiera jedną z zawartych w niej możliwości). Efekty niektórych z nich są oczywiste („złe oko", alergia), inne zaś mniej rzucają się w oczy. Tę Wadę wziąć można tylko raz.

Wypisane poniżej efekty Złego Losu nie wpływają na mechanikę gry i stanowią raczej wyzwanie dla gracza. Ostrzegaliśmy!

Tabela Złego Losu

1. Ktoś w tajemnicy kocha się w tobie i uczyni wszystko, co w jego mocy, by zniszczyć twoje życie osobiste (jeśli takowe posiadasz) i zrobić w twoim sercu miejsce na własny afekt.
2. Masz charakterystyczną bliznę lub znamię człowieka urodzonego pod złą gwiazdą – dotykanie cię może sprowadzać pecha. Tylko spróbuj odwiedzić masażystę.
3. W twoim początkowym wyposażeniu brakuje jednego elementu.
4. Masz alergię na powszechnie spotykaną rzecz, taką jak dym tytoniowy, sushi czy jedwab.
5. Masz „złe oko" (twoje oczy mają różne kolory). Ludzie unikają twego spojrzenia i szepczą o złych duchach, gdy ich mijasz.
6. W niedługim czasie nie uda ci się jakiś rzut. Ważny rzut. Nawet nie musisz brać do ręki kości. Nie możesz użyć Szczęścia ani żadnego innego związanego z mechaniką rozwiązania. Przyzwyczajaj się do tej myśli. To twoje przeznaczenie.
7. Masz wroga w innym Klanie. Nawet nie wiesz o jego istnieniu – przynajmniej dopóki nie rzuci się na ciebie z mieczem.
8. Twój ojciec narobił długów karcianych, a ty musisz je spłacić. Niedługo. Bardzo niedługo.
9. Nie chwyciłeś jeszcze do końca, o co chodzi w jednej z twych umiejętności. Wszystkie Poziomy Trudności testów na niej opartych masz wyższe o 5. Możesz wydać jeden Punkt Doświadczenia, aby pozbyć się tej wersji Złego Losu.
0. Rzuć dwa razy, a ten wynik zignoruj.

Zobowiązanie (2 lub 4 punkty)

Jesteś winny przysługę i ktoś kiedyś zapragnie, byś ją spłacił. Zobowiązanie za 2 punkty oznacza, że nie jest ona wielka, czteropunktowe zaś – że nastręczy ci nielichych trudności.

Oddanie małej przysługi nie zagrozi twojej pozycji i/lub statusowi twojej rodziny, lecz sprawi ci jednak pewne niedogodności. Wielka przysługa może cię zdyskredytować, a nawet zhańbić twoją rodzinę.

Lwica

Aktualnym daimyo rodziny Matsu jest Matsu Tsuko, kobieta żywiąca głęboką niechęć do racjonalnego Akodo Toturi. Widząc, jak jej Klan traci ziemię i znaczenie przez polityczne machinacje Żurawi uważa, że Toturi nijak nie stara się temu zapobiegać.

Tsuko nie pozwoli jednak, by jej gniew wziął górę nad wiernością Klanowi i Cesarzowi – koniec końców jest prawdziwym Lwem i prędzej popełni seppuku niż pozwoli swej dumie wziąć górę nad honorem, lojalnością czy obowiązkami.

Klan Feniksa



Krok pierwszy

Wybierz rodzinę

Czy twoja postać pochodzi z rodziny Isawa, Shiba czy Asako?

Wybierz profesję

Możesz być bushi lub shugenja. Zapisz umiejętności, których naucza twoja Szkoła i właściwą dla Rangi 1 Technikę (w przypadku bushi) lub Czary (shugenja).

Krok drugi

Nadaj postaci indywidualny charakter

Wszystkie Kręgi i Cechy postaci wynoszą na początku 2, Chwała zaś 1. Możesz teraz wydać 25 Punktów Postaci, by nadać swojemu bohaterowi indywidualny charakter, zmieniając jego cechy. Punkty przeznaczyć możesz na Cechy (opisane na str. 74), umiejętności (str. 57) lub Zalety (str. 72). Nabywając Wady (str. 75) otrzymujesz dodatkowe Punkty Postaci.

Koszt w punktach postaci

Podniesienie Cechy: 8 PP
Podniesienie Kręgu Pustki: 12 PP
Podniesienie umiejętności: 1 PP
Podniesienie Chwały: 5 PP
Podnoszenie i obniżanie Honoru: Podniesienie Honoru kosztuje 3 Punkty Postaci. Obniżenie Honoru daje ci 2 PP. Honor można podnieść lub obniżyć tylko o jeden poziom.

Obliczanie ran

Pomnóż wartość Kręgu Ziemi postaci przez 2 i wpisz wynik w każde okienko w rubryce Rany. Tyle obrażeń bohater może otrzymać na każdym poziomie ran.

Wyposażenie

Na sąsiedniej stronie wypisano ekwipunek, z którym twoja postać rozpoczyna grę, pełna zaś jego lista znajduje się na str. 66. Zapisz na drugiej stronie karty swoje wyposażenie i zaznacz, ile posiadasz pieniędzy. Wybierz podstawową broń i ustal iloma kostkami rzucasz i ile zatrzymujesz, gdy jej używasz, określ też swoją Zbroję i ochronę, jaką zapewnia. Na końcu oblicz Poziom Trudności, na którym zostajesz trafiony.

Krok trzeci

Obliczanie Prestiżu

- Zsumuj wartości Kręgów i pomnóż wynik przez 10.
- Zsumuj poziomy umiejętności.
- Dodaj do siebie obie liczby. To twój początkowy Prestiż.
- Gdy podniesiesz Cechę lub umiejętność, przelicz Prestiż, aby uwzględnić tę zmianę.

Klan Feniksa

Przedmiotem zainteresowań Klanu Feniksa były zawsze tajemnice wszechświata. Dawno temu, nim Shinsei przybył do Rokuganu, ludzie oddawali cześć Siedmiu Fortunom. Były to kapryśne bóstwa, które łatwo zadowolić i łatwo rozgniewać, zapewniające błogosławieństwo każdemu, kto właściwie o nie prosił i przeklinające każdego, kto się omylił. Porozumiewano się z nimi za pomocą tajemnych pieśni i rytuałów odprawianych przez zakon świętych mężów, znanych jako shugenja. Uprawiali swój proceder w sobie tylko znanym języku, zapisując swe tajemnice na zwojach przechodzących z ojca na syna.

Gdy Shinsei przybył do Rokuganu shugenja przyjęli filozofię Pięciu Kręgów i włączyli ją do religii Siedmiu Fortun. Doprowadziło to do powstania zupełnie nowego sposobu myślenia, którego rozwojem zajęli się shugenja, nikt zaś nie rozważał tajemnic natury tak głęboko, jak Klan Feniksa.

Spośród trzech rodzin Klanu Feniksa tylko jedna posiada szkołę bushido. Dwie pozostałe kształcą shugenja, z którymi nie może się mierzyć przedstawiciel żadnej innej szkoły w Rokuganie. Klan Feniksa posiada najmniejszą armię (mniejszą nawet niż Żuraw), przedkłada bowiem pokój nad wojnę i wkracza do bitwy tylko wtedy, gdy zostanie do tego zmuszony, a jego shugenja szukają pokojowego rozwiązania nawet jeśli wróg ciągnie już pod mury i szykuje się do oblężenia. Samuraje Feniksa widzą to jednak nieco inaczej. Rodzina Shiba odpowiada za bezpieczeństwo Klanu, ale, choć z tej właśnie rodziny wywodzi się Daimyo, decyzje podejmuje pięciu Mistrzów Żywiołów z rodziny Isawa, ci zaś często zabraniają używania siły. Opinia innych Klanów, wedle której Feniks niechętnie rusza do boju jest tylko w połowie prawdziwa. Samurajowie chcą walczyć, trudno im jednak przekonać do tego shugenja.

Rodziny

Isawa

Ze szkoły Mistrzów Żywiołów wywodzą się najwybitniejsi adepci sztuk shugenja. **Korzyść: +1 do Intuicji.**

Shiba

Choć Championem Feniksa jest Shiba Ujimitsu nie ma wątpliwości, że to shugenja, a nie samurajowie kształtują losy Klanu. **Korzyść: +1 do Inteligencji.**

Asako

Rodzina Asako to najwięksi historycy w Cesarstwie (choć rodzina Ikoma z Klanu Lwa mogłaby mieć co do tego wątpliwości). **Korzyść: +1 do Spostrzegawczości.**

Co Feniksi sądzą o innych Klanach

„Choć ich powinności są niezbędne dla istnienia Cesarstwa, nie czynią ich one lepszymi od innych. Gdyby tylko mogli, podbiliby Cesarstwo; są egoistyczni, brutalni i krótkowzroczni. Przetrwać możemy tylko razem"

„Podobnie jak my rozumieją, że w czasie wojny nie ma miejsca na uprawianie filozofii. Podziwiamy ich wysiłki, by utrzymać w Rokuganie pokój i powinniśmy pomagać im kiedy to tylko możliwe"

„Podążają inną drogą. Znają sekrety, których poznanie zajęłoby nam całe życie. Wiele możemy skorzystać na sojuszu z nimi, lecz na razie są tak niechętni…"

„My i Lew służymy temu samemu celowi, lecz on tego nie pojmuje. Uważa, że jesteśmy słabi, nie ma jednak racji. Musimy utrzymywać z nim rozejm, by nie paść ofiarą jego gniewu".

„Są mistrzami w swej dziedzinie. Nauczyli się praw rządzących społeczeństwem i wykorzystują je dla własnych celów. Żaden inny Klan Rokuganu nie rozumnie tak dobrze, że potęga bierze się z subtelności i dlatego jesteśmy do nich tak podobni".

„Są młodzi, porywczy i głupi. Wykorzystują swą jedyną przewagę i mają nadzieję, że szczęście poprowadzi ich przez wszystko inne. Ich siła połączona z nasza mądrością może jednak stworzyć potężny sojusz".

Szkoła bushi Shiba

Korzyść: +1 do Inteligencji

Początkowy Honor: 2, plus 5 punktów

Umiejętności

Ceremonia parzenia herbaty, Kenjutsu, Łucznictwo, Medytacja, Naginata, Obrona, Shintao

Techniki

Ranga 1: Droga Feniksa

Bushi ze szkoły Shiba szkolą się w technice instynktownego działania, dodając poziom swej Pustki do rzutu na trafienie i obrażenia. Dodatkowo mogą wydać nawet wszystkie punkty Pustki na jedną akcję.

Ranga 2: Tańcząc z Żywiołami

Ponieważ bushi Feniksa ćwiczą wraz z shugenja, szkoli się ich w wyczuwaniu manipulacji żywiołami. Bushi może wydać punkt Pustki by podnieść lub obniżyć o 5 Poziom Trudności rzucanego nań czaru.

Ranga 3: Jedność z Nicością

Bushi tej rangi uczy się wpadać w trans, w czasie którego polega wyłącznie na swoim instynkcie. Samuraj wydając punkt Pustki może wykonać dodatkową akcję w turze, nie może jednak przeprowadzić dodatkowego ataku, ani wykonać manewru Pełnej Obrony. Z tej techniki można korzystać kilka razy na turę.

Ranga 4: Wszędzie i nigdzie zarazem.

Gdy bushi osiągnie tę rangę, Pustka przepływa przez niego z taką swobodą, że z łatwością może wykonać w tej samej turze dwa ataki.

Ranga 5: Jedno we Wszystkim i Niczym

Bushi nauczył się wreszcie, jak uwolnić pełną moc swego instynktu. Wydając punkt Pustki może zastąpić nią dowolną Cechę lub umiejętność do końca rundy.

Szkoła shugenja Isawa

Korzyść: +1 do Pustki

Początkowy Honor: 2, plus 5 punktów

Shugenja ze szkoły Isawa rzucając czary mogą używać dowolnej liczby punktów Pustki.

Umiejętności

Kaligrafia, Medytacja, Shintao, Śledztwo, Teologia, dowolne dwie umiejętności Godne

Shugenja z rodziny Isawa otrzymują Dodatkowe Podbicie rzucając wszelkie rytuały.

Początkowe czary

Wyczucie, Zespolenie, Przywołanie, 3 czary jednego z żywiołów, 2 innego i 1 z trzeciego.

Wyposażenie

Bushi

(Wszystko przeciętnej jakości.)

Katana, wakizashi, łuk Yumi, 20 strzał dowolnego typu, lekka zbroja, zestaw podróżny, dowolna inna broń, kimono, 2 koku.

Shugenja

(Wszystko przeciętnej jakości, gracz wybiera jedną rzecz dobrej jakości.)

Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, wakizashi, tanto, 4 koku, zestaw pierwszej pomocy, 2 księgi (puste).

Klan Jednorożca



Krok pierwszy

Wybierz rodzinę

Czy twoja postać pochodzi z rodziny Shinjo, Otaku czy Iuchi?

Wybierz profesję

Możesz być bushi lub shugenja. Zapisz umiejętności, których naucza twoja Szkoła i właściwą dla Rangi 1 Technikę (w przypadku bushi) lub Czary (shugenja).

Krok drugi

Nadaj postaci indywidualny charakter

Wszystkie Kręgi i Cechy postaci wynoszą na początku 2, Chwała zaś 1. Możesz teraz wydać 25 Punktów Postaci, by nadać swojemu bohaterowi indywidualny charakter, zmieniając jego cechy. Punkty przeznaczyć możesz na Cechy (opisane na str. 74), umiejętności (str. 57) lub Zalety (str. 72). Nabywając Wady (str. 75) otrzymujesz dodatkowe Punkty Postaci.

Koszt w punktach postaci

Podniesienie Cechy: 8 PP
Podniesienie Kręgu Pustki: 12 PP
Podniesienie umiejętności: 1 PP
Podniesienie Chwały: 5 PP
Podnoszenie i obniżanie Honoru: Podniesienie Honoru kosztuje 3 Punkty Postaci. Obniżenie Honoru daje ci 2 PP. Honor można podnieść lub obniżyć tylko o jeden poziom.

Obliczanie ran

Pomnóż wartość Kręgu Ziemi postaci przez 2 i wpisz wynik w każde okienko w rubryce Rany. Tyle obrażeń bohater może otrzymać na każdym poziomie ran.

Wyposażenie

Na sąsiedniej stronie wypisano ekwipunek, z którym twoja postać rozpoczyna grę, pełna zaś jego lista znajduje się na str. 66. Zapisz na drugiej stronie karty swoje wyposażenie i zaznacz, ile posiadasz pieniędzy. Wybierz podstawową broń i ustal iloma kostkami rzucasz i ile zatrzymujesz, gdy jej używasz, określ też swoją Zbroję i ochronę, jaką zapewnia. Na końcu oblicz Poziom Trudności, na którym zostajesz trafiony.

Krok trzeci

Obliczanie Prestiżu

- Zsumuj wartości Kręgów i pomnóż wynik przez 10.
- Zsumuj poziomy umiejętności.
- Dodaj do siebie obie liczby. To twój początkowy Prestiż.
- Gdy podniesiesz Cechę lub umiejętność, przelicz Prestiż, aby uwzględnić tę zmianę.

Klan Jednorożca

Gdy Pierwszy Hantei zasiadł na Szmaragdowym Tronie, rozkazał swej siostrze Shinjo i tym, którzy zechcą iść za nią, wyruszyć w świat i go zbadać. Miała przynieść wieści o tym, co znajduje się za wielkimi górami leżącymi na Północy. Shinjo posłuchała rozkazu, zabrała trzech samurajów: Otaku, Iuchi i Ide i razem, we czworo, wyruszyli do nieznanych krain. Nie było ich przez osiemset lat.

Dwieście lat temu potomkowie tej czwórki powrócili na potężnych rumakach (konie w Rokuganie przypominają raczej kucyki), walcząc zupełnie inaczej niż potomkowie Słońca i Księżyca. Wszystko robili inaczej. Przejęli sposób ubierania się, mówienia i taktykę innych kultur, adoptując je do religii Siedmiu Fortun i filozofii Shinsei.

Teraz, po powrocie, potomkowie Shinjo mają pewne kłopoty z porozumiewaniem się z innymi Klanami. Osiem stuleci starć wytworzyło między nimi delikatną równowagę, którą gwałtownie zaburzyło przybycie zupełnie nowej siły. Jednorożce nie do końca zdają sobie sprawę jak zawiłe jest życie społeczne Rokuganu i mają spore trudności z dostosowaniem się do jego norm. Niektórzy widzą więc w nich niewychowaną młódź, podczas gdy inni – nieokrzesanych barbarzyńców, którzy są Rokugańczykami tylko z nazwy.

Wszystkie Klany zgadzają się jednak co do potęgi ich koni, których niezwykłych zalet nie może przecenić żaden generał. Klan Jednorożca zdał sobie z tego sprawę i używa swej jazdy jako karty przetargowej. Klan Żurawia traktuje Jednorożców z szacunkiem, więc jego granice patroluje ich kawaleria. Klan Lwa potraktował nowo przybyłych z niechęcią, nie ma więc tyle szczęścia.

Rodziny

Shinjo

Championem Klanu Jednorożca jest „Mistrz Czterech Wiatrów", Shinjo Yokatsu. Szkoła Shinjo uczy szybkości, zwinności i korzyści płynących z walki na odległość. **Korzyść: +1 do Refleksu.**

Otaku

Rodzinę Otaku łączy z rodziną Matsu wiara w potęgę szybkiego ataku. **Korzyść: +1 do Zręczności.**

Iuchi

Osiemset lat przestawania z barbarzyńcami nauczyło tych shugenja sztuczek, których nie zna nikt inny. **Korzyść: +1 do Intuicji.**

Co Jednorożce sądzą o innych Klanach



„Mamy z nimi wiele wspólnego. Krabami gardzi się, gdyż ich obowiązki czynią ich «nieczystymi». Wszyscy, którzy tak o nich myślą muszą również nas mieć za «nieczystych». Pamiętaj o słowach Shinsei: «Szukaj przyjaciół wśród wrogów twych wrogów»".



„Gdy powróciliśmy, Klan Żurawia powitał nas z otwartymi rękami. Mogli postąpić jak Lwy, jednak zaryzykowali narażenie się na wstyd z naszego powodu, bronimy więc ich granic przed tymi, którzy chcieliby zająć należne Żurawiom miejsce".



„Nigdy nie postępowali z nami miło, nigdy też nie byli okrutni. Są tu równie obcy, jak my".



„Gardzą nami, bo nie jesteśmy tacy jak oni i zazdroszczą nam tego, co mamy. Chętnie zniszczyliby nas i zabrali, czego chcą. Będąc wrogami Żurawia, są naszymi wrogami"



„Feniks uznał nasze słuszne miejsce w Cesarstwie i to wszystko. Mówią do nas czule, jakbyśmy byli dziećmi. Jeśli naprawdę cenią wiedzę, powinni traktować nas z większym szacunkiem, któż jeszcze widział bowiem kraje na Północy? Z pewnością nie oni"



„Powiedziano nam, by im nie ufać, oni zaś powiedzieli, by nie ufać innym. Kogo powinniśmy posłuchać? Wszystkich, rzecz jasna"

Szkoła bushi Shinjo

Korzyść: +1 do Zręczności
Początkowy Honor: 2, plus 5 punktów

Umiejętności

Jazda Konna 2, Kenjutsu, Łucznictwo (oparte na Zręczności, a nie Refleksie), Naginata, Obrona, Polowanie

Techniki

Ranga 1: Droga Jednorożca

Bushi z klanu Jednorożca rodzą się w siodle. Siedząc na końskim grzbiecie bushi może dodać wartość swojej umiejętności Jazda Konna do rzutu podczas testowania dowolnej umiejętności Bugei.

Ranga 2: Taniec ostrza

Technika walki Jednorożców obejmuje style, których nauczyli się po drugiej stronie gór. Samuraj może zdecydować się na parowanie – umiejętność nie znaną w Rokuganie. PT trafienia parującego samuraja wynosi (Refleks + Obrona + Kenjutsu) × 5. Jest to manewr równoważny pełnej obronie.

Ranga 3: Uderzenie Czterech Wiatrów

Osiągnąwszy tę rangę bushi uczy się stylu wyprowadzania cięć, który pozwala mu wykonać 2 ataki na rundę.

Ranga 4: Duchowa jedność

Więź między bushi a jego rumakiem jest kompletna. Gdy wykonuje jakąkolwiek czynność fizyczną siedząc w siodle (jedzie, walczy, skacze itp.), rumak może naprawić drobne błędy samuraja. Jeśli ten podbije Poziom Trudności i nie uda mu się przekroczyć podwyższonego progu podczas testu, lecz przebije pierwotną trudność cały test uważa się za udany, nie ma jednak korzyści z podbicia.

Ranga 5: Tańcząc z Fortunami

Niektórzy nazywają to „szczęściem", Jednorożce zaś twierdzą, że "tańczą z Fortunami". Po wykonaniu rzutu bushi może zdecydować się rzucać jeszcze raz, by otrzymać lepszy rezultat (nie może jednak przerzucić drugiego rzutu – musi go zatrzymać). Można przerzucić sukces, jeśli chce się spróbować osiągnąć lepszy rezultat.

Szkoła shugenja Iuchi

Korzyść: +1 do Spostrzegawczości
Początkowy Honor: 2, plus 5 punktów

Shugenja z rodziny Iuchi otrzymują Dodatkowe Podbicie rzucając czary Wody.

Umiejętności

Jazda Konna, Kaligrafia, Medytacja, Obrona, Polowanie, Zielarstwo, dowolna umiejętność Bugei.

Początkowe Czary

Wyczucie, Zespolenie, Przywołanie oraz 3 czary Wody, 2 Ognia i 1 Ziemi.

Wyposażenie

Bushi

(Wszystko dobrej jakości.) Katana, wakizashi, łuk Dai-Kyu, 20 strzał dowolnego typu, lekka lub ciężka zbroja, hełm, zestaw podróżny, rumak, kimono, cztery sztuki broni dowolnego typu, 10 koku.

Shugenja

(Wszystko dobrej jakości.) Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, tanto, 10 koku, rumak.

Klan Kraba



Krok pierwszy

Wybierz rodzinę

Czy twoja postać pochodzi z rodziny Hida, Kuni czy Yasuki?

Wybierz profesję

Możesz być bushi lub shugenja. Zapisz umiejętności, których naucza twoja Szkoła i właściwą dla Rangi 1 Technikę (w przypadku bushi) lub Czary (shugenja).

Krok drugi

Nadaj postaci indywidualny charakter

Wszystkie Kręgi i Cechy postaci wynoszą na początku 2, Chwała zaś 1. Możesz teraz wydać 25 Punktów Postaci, by nadać swojemu bohaterowi indywidualny charakter, zmieniając jego cechy. Punkty przeznaczyć możesz na Cechy (opisane na str. 74), umiejętności (str. 57) lub Zalety (str. 72). Nabywając Wady (str. 75) otrzymujesz dodatkowe Punkty Postaci.

Koszt w punktach postaci

Podniesienie Cechy: 8 PP
Podniesienie Kręgu Pustki: 12 PP
Podniesienie umiejętności: 1 PP
Podniesienie Chwały: 5 PP
Podnoszenie i obniżanie Honoru: Podniesienie Honoru kosztuje 3 Punkty Postaci. Obniżenie Honoru daje ci 2 PP. Honor można podnieść lub obniżyć tylko o jeden poziom.

Obliczanie ran

Pomnóż wartość Kręgu Ziemi postaci przez 2 i wpisz wynik w każde okienko w rubryce Rany. Tyle obrażeń bohater może otrzymać na każdym poziomie ran.

Wyposażenie

Na sąsiedniej stronie wypisano ekwipunek, z którym twoja postać rozpoczyna grę, pełna zaś jego lista znajduje się na str. 66. Zapisz na drugiej stronie karty swoje wyposażenie i zaznacz, ile posiadasz pieniędzy. Wybierz podstawową broń i ustal iloma kostkami rzucasz i ile zatrzymujesz, gdy jej używasz, określ też swoją Zbroję i ochronę, jaką zapewnia. Na końcu oblicz Poziom Trudności, na którym zostajesz trafiony.

Krok trzeci

Obliczanie Prestiżu

- Zsumuj wartości Kręgów i pomnóż wynik przez 10.
- Zsumuj poziomy umiejętności.
- Dodaj do siebie obie liczby. To twój początkowy Prestiż.
- Gdy podniesiesz Cechę lub umiejętność, przelicz Prestiż, aby uwzględnić tę zmianę.

Klan Kraba

Klan Kraba od tysiąca lat bez wytchnienia chroni Szmaragdowe Cesarstwo przez zagrożeniami pochodzącymi z Krain Cienia, a jego żołnierze stanowią najlepiej wyszkoloną armię w całym Rokuganie. W szkołach klanu samuraje uczą się między innymi jak pobić hufce większe od własnych, gdyż istoty z Krain Cienia szturmują cytadele Krabów mając nad obrońcami przewagę liczebną przynajmniej trzy do jednego.

W przeciwieństwie do innych Klanów Kraby nie przedkładają szczerości nad uczciwość, a każdy z nich zna i ceni stare przysłowie, brzmiące: „na polu bitwy sojusznicy nie kłamią". Jako, że przenieśli tę prostą, wojenną filozofię do innych dziedzin życia, łatwo wpadają w furię, gdy orientują się, że ich okłamano. Przeciętny Krab postrzega sytuację polityczną w bardzo prostych kategoriach, wierząc, że silni mają prawo rządzić słabymi, a ludzie nie potrafiący obronić Cesarstwa nie powinni nim władać. Darzą szacunkiem panującą dynastię, ponieważ Hantei pokonał pierwszego Hida, przyjdzie jednak taki czas, że to Hida będzie musiał przejąć tron, a wtedy Kraby nie zawahają się nawet przez moment.

Daimyo Klanu Kraba pochodzi zawsze z rodziny Hida, wprost od pierwszego Hida, który spadł z nieba i przysiągł pierwszemu Hantei, że będzie bronić Cesarstwa przed plugawymi armiami Fu Lenga. Jako pierwsza podążyła za nim rodzina Hiruma, której wierność nie ma sobie równych jak Cesarstwo długie i szerokie. To z niej wywodzi się zazwyczaj straż przyboczna Daimyo (więcej szczegółów na temat tej rodziny znajdziesz w dodatku „Droga Kraba", który ukaże się już wkrótce). Rodzina Kuni poświęciła się badaniu tajemnic Krain Cienia i, choć czasem rodzą się w niej samurajowie, większość jej członków nosi szaty shugenja. Historia ostatniej z rodzin jest bardzo ciekawa. Podczas toczącej się prawie tysiąc lat temu pierwszej wojny Kraba z Żurawiem Yasuki, którzy przysięgali wierność rodzinie Doji, zdradzili i złożyli hołd Panu Hida. Tego czynu nigdy im nie zapomniano.

Rodziny

Hida

Patriarchą Klanu Kraba jest „Wielki Niedźwiedź", Hida Kisada. Prawie wszyscy bushi Krabów uczą się w Szkole Hida. **Korzyść: +1 do Siły.**

Kuni

Rodzina Kuni jest jedyną rodziną shugenja w Klanie, przewodzi jej zaś złowrogi Kuni Yori. **Korzyść: +1 do Inteligencji.**

Yasuki

Rodzina Yasuki odpowiada za kontakty Klanu Kraba z innymi Klanami. Większość jej członków to politycy i kupcy. **Korzyść: +1 do Intuicji.**

Co Kraby sądzą o innych Klanach



„Sposób, w jaki naginają system przysług i podarunków dla swoich potrzeb graniczy z absurdem. Jedynie one i łaska Cesarza chronią ich przed zniszczeniem".



„Kto wie cokolwiek o Smokach? Siedzą poukrywani w swych górskich twierdzach i 'kontemplują prawdę'. Poślijcie jednego z nich ze mną do Krain Cienia, a już ja mu tę prawdę pokażę".



„Lwy poważamy bardziej niż innych, są bowiem silni i odważni. Zamiast głosić swoją szlachetność, jak to czynią Żurawie, pozwalają by świadczyły o nich czyny. Wciąż jednak są pompatycznymi głupcami".



„Być może są słabi, ale chętnie przyznają się do swej słabości. Widziałem jednak, co może shugenja z Klanu Feniksa i nie obraziłbym się, gdyby towarzyszył mi w następnej wyprawie do Krain Cienia".



„Żurawie są zależne od przysług, Skorpiony zaś od tajemnic. Jedni i drudzy to tchórze, Skorpiony są tylko nieco sprytniejsze".



„Są poważną siłą, jeśli się z nimi mierzyć, za bardzo polegają jednak na swej szybkości. Uznajemy prawo silnych, nie szczęściarzy".

Szkoła bushi Hida

Korzyść: +1 do Wytrzymałości
Początkowy Honor: 1, plus 5 punktów.

Umiejętności

Jiujutsu, Kenjutsu, Łucznictwo, Obrona, Taktyka, Tetsubo, Wiedza o Krainach Cienia.

Techniki

Ranga 1: Droga Kraba

Bushi zaczyna nauki od ujarzmienia własnej energii Ziemi. Za każdym razem, gdy rzuca za trafienie i obrażenia dodaje do wyniku wartość swojego Kręgu Ziemi. Ponadto ignoruje ograniczenia wynikające z noszenia Pełnej Zbroi (+5 do wszystkich PT związanych z działaniem fizycznym), gdyż odbywa w niej każdy trening.

Ranga 2: Gór nie można poruszyć

Osiągnąwszy tę Rangę bushi poznaje sekret prawdziwej żywotności. Raz dziennie może wydać punkt Pustki, by wykonać Prosty Test Ziemi na Poziomie Trudności 20. Sukces pozwala mu zignorować obrażenia otrzymane od jednego ciosu.

Ranga 3: Dwoje szczypiec, jedna myśl

Bushi uczy się teraz jak wykonać dwa ataki na rundę.

Ranga 4: Szał bitewny

W Rokuganie często zdarza się, że Ziemia wpada w szał. Bushi tej Rangi uczy się czerpać energię z jej gniewu. Na początku każdej tury może zdecydować się otrzymać 3 punkty Ran, by do jej końca zatrzymywać dodatkową kostkę do trafienia lub obrażeń.

Ranga 5: Góry nie upadają

Bushi może wydać na początku rundy Punkt Pustki, by wykonać jedną akcję, nawet jeśli nie pozwala mu na to poziom obrażeń (Obalony, Nieprzytomny lub Martwy). Taki samuraj może działać w kolejnych turach, póki nie wyda wszystkich punktów Pustki.

Szkoła shugenja Kuni

Korzyść: +1 do Siły Woli
Początkowy Honor: 1, plus 5 punktów

Shugenja z rodziny Kuni otrzymują Dodatkowe Podbicie rzucając czary Ziemi.

Umiejętności

Kaligrafia, Kenjutsu, Medytacja, Obrona, Wiedza o Krainach Cienia, dowolna umiejętność Godna, dowolna umiejętność Bugei

Początkowe czary

Wyczucie, Zespolenie, Przywołanie oraz 3 czary Ziemi, 2 Ognia i 1 Wody.

Wyposażenie

Bushi

(Wszystko przeciętnej jakości.)

Katana, wakizashi, łuk Yumi, 20 strzał dowolnego typu, ciężka zbroja, hełm, zestaw podróżny, kimono, dwie sztuki broni, 5 koku.

Shugenja

(Wszystko przeciętnej jakości.)

Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, katana, wakizashi, tanto, 3 koku.

Klan Lwa



Krok pierwszy

Wybierz rodzinę

Czy twoja postać pochodzi z rodziny Akodo, Matsu czy Kitsu?

Wybierz profesję

Możesz być bushi lub shugenja. Zapisz umiejętności, których naucza twoja Szkoła i właściwą dla Rangi 1 Technikę (w przypadku bushi) lub Czary (shugenja).

Krok drugi

Nadaj postaci indywidualny charakter

Wszystkie Kręgi i Cechy postaci wynoszą na początku 2, Chwała zaś 1. Możesz teraz wydać 25 Punktów Postaci, by nadać swojemu bohaterowi indywidualny charakter, zmieniając jego cechy. Punkty przeznaczyć możesz na Cechy (opisane na str. 74), umiejętności (str. 57) lub Zalety (str. 72). Nabywając Wady (str. 75) otrzymujesz dodatkowe Punkty Postaci.

Koszt w punktach postaci

Podniesienie Cechy: 8 PP
Podniesienie Kręgu Pustki: 12 PP
Podniesienie umiejętności: 1 PP
Podniesienie Chwały: 5 PP
Podnoszenie i obniżanie Honoru: Podniesienie Honoru kosztuje 3 Punkty Postaci. Obniżenie Honoru daje ci 2 PP. Honor można podnieść lub obniżyć tylko o jeden poziom.

Obliczanie ran

Pomnóż wartość Kręgu Ziemi postaci przez 2 i wpisz wynik w każde okienko w rubryce Rany. Tyle obrażeń bohater może otrzymać na każdym poziomie ran.

Wyposażenie

Na sąsiedniej stronie wypisano ekwipunek, z którym twoja postać rozpoczyna grę, pełna zaś jego lista znajduje się na str. 66. Zapisz na drugiej stronie karty swoje wyposażenie i zaznacz, ile posiadasz pieniędzy. Wybierz podstawową broń i ustal iloma kostkami rzucasz i ile zatrzymujesz, gdy jej używasz, określ też swoją Zbroję i ochronę, jaką zapewnia. Na końcu oblicz Poziom Trudności, na którym zostajesz trafiony.

Krok trzeci

Obliczanie Prestiżu

- Zsumuj wartości Kręgów i pomnóż wynik przez 10.
- Zsumuj poziomy umiejętności.
- Dodaj do siebie obie liczby. To twój początkowy Prestiż.
- Gdy podniesiesz Cechę lub umiejętność, przelicz Prestiż, aby uwzględnić tę zmianę.

Klan Lwa

Gdy Akodo, syn Słońca i Księżyca, założyciel Klanu Lwa, szukał żony, nie wybrał ślicznej dziewczyny z rodziny Doji, nie chciał bowiem stać się sługą Żurawia. Kiedy więc poznał piękną, obdarzona silną wolą kobietę imieniem Matsu, próbował zdobyć ją dla siebie, ta była jednak zbyt dumna, by wiązać się z samurajem i, poczytując sobie jego dworność za zniewagę, wyzwała go do walki, na którą Akodo przystał. Stanęli do pojedynku, który stać się miał tematem klasycznej historii, często opowiadanej przez gawędziarzy i wystawianej w teatrach. Każde z walczących postawiło własny warunek. Akodo chciał, żeby pokonana Matsu wyszła za niego, ona zaś – zachować wolność w przypadku swojego zwycięstwa. Przebieg pojedynku zależy zazwyczaj od opowiadającego historię, ma jednak zawsze takie samo zakończenie: Akodo zwycięża, a Matsu składa mu hołd, jednak nie bierze z nim ślubu.

Klan Lwa jest tradycyjnym obrońcą Szmaragdowego Tronu. Samuraje z rodziny Matsu znani są ze swej pasji i temperamentu – szybko oceniają i szybko poczytują sobie coś za obrazę, a tej nigdy nie puszczają płazem. Samuraje Akodo dorównują im odwagą, słyną jednak również ze swych legendarnych umiejętności strategicznych – armia dowodzona przez Akodo nigdy nie przegrała bitwy. Choć Matsu zwyciężają dzięki zaciekłości i odwadze, Akodo zaś dzięki taktyce, to z obydwu rodzin wywodzą się najdzielniejsi samuraje Rokuganu. Często opowiada się historię o sławetnej zasadzce na Pierwszego Hantei, kiedy to gwardzista Cesarza, Akodo Sato, zeskoczył z konia i dał go władcy, by ten mógł uciec, podczas gdy on zajmie napastników. Shugenja Klanu Lwa – rodzina Kitsu – nie są szczególnie szanowani w kręgach shugenja, którzy uważają szkołę Kitsu za „staroświecką" i zbyt związaną tradycją. Na tę dolegliwość cierpią jednak wszystkie Lwy.

Rodziny

Akodo

Championem Klanu Lwa jest Akodo Toturi, najlepszy strateg Cesarstwa. Szkoła Akodo uczy przewagi przewidywania nad bezmyślną akcją. **Korzyść: +1 do Spostrzegawczości.**

Matsu

Rodziną Matsu zawsze władały kobiety. Jej aktualnym Daimyo jest Matsu Tsuko, dumna, piękna i dzika wojowniczka, największy rywal Akodo Toturiego. **Korzyść: +1 do Siły.**

Kitsu

Lwy nie pokładają wielkiej wiary w wartość shugenja w bitwie, lecz rodzina Kitsu wciąż prowadzi badania, by uczyć swych studentów o nadnaturalnych manewrach, które mogą zastosować przeciwnicy. **Korzyść: +1 do Inteligencji.**

Co Lwy sądzą o innych Klanach

„Swe obowiązki wypełniają odważnie i jesteśmy im wdzięczni za ochronę, którą nam zapewniają. Szanujemy ich za siłę i przebiegłość na polu bitwy (nawet jeśli ich maniery pozostawiają nieco do życzenia), lecz nie ufamy im"

„Są pierwsi w zdobywaniu bogactw i przywilejów, lecz ostatni na polu bitwy. Skoro tak niechętnie rozstają się ze złotem, ciekawe jak rozstają się z życiem?"

„Podobnie jak Żurawie spędzają zbyt dużo czasu w swych świątyniach, za mało zaś poznając świat. Skoro naprawdę chcą zdobywać mądrość, powinni zejść z gór, tam jej bowiem nie znajdą".

„Wszystko co można powiedzieć o Smokach w dwójnasób dotyczy Feniksów. Ich samuraje są miękcy i polegają na shugenja, którzy mają dodawać im odwagi. Nie ufaj nikomu, kto mówi o pokoju, gdy bitwa już się rozpoczęła"

„Skorpionem można gardzić, nie wolno go jednak lekceważyć. Zaufaj Skorpionowi, a zdradzi cię w sposób nie dający szansy na zemstę. Taki styl prowadzenia wojny jest równie zabójczy, jak każdy inny".

„Ich konie są potężne, a taktyka skuteczna, lecz nie znają naszych obyczajów. Spędzili dużo czasu poza Cesarstwem i teraz muszą się wiele nauczyć, my zaś winniśmy być ich nauczycielami"

Szkoła bushi Akodo

Korzyść: +1 do Siły

Początkowy Honor: 3, plus 5 punktów

Umiejętności

Gawędziarstwo, Historia, Kenjutsu, Łucznictwo, Obrona, Taktyka i dowolna umiejętność Godna

Techniki

Ranga 1: Droga Lwa

Szkoła Akodo uczy precyzji. Jej absolwent przystępując do ataku może zignorować zbroję przeciwnika lub otrzymać Dodatkowe Podbicie (by dostać dodatkową kostkę obrażeń, uderzyć w określone miejsce itp.)

Ranga 2: Siła prawości

Na tej randze Lew uczy się, że skuteczny cios bierze się z prawości serca. Rzucając na trafienie i za obrażenia Lew dodaje swój Honor do wyniku.

Ranga 3: Z pomocą przodków

Samuraje Lwa naprawdę wierzą, że ich przodkowie czuwają nad każdym z ich czynów. Osiągnąwszy tę rangę bushi może zaatakować dwukrotnie, raz samemu i raz za przodka, który prowadzi jego dłoń.

Ranga 4: Ręka przeznaczenia

Teraz samuraj uczy się, że szczęście nie istnieje, a wszystkie jego czyny zostały z dawna ustalone. Mając czwartą Rangę bushi nie musi deklarować podbicia, aby trafić w określone miejsce na ciele przeciwnika, musi to jednak uczynić, jeśli chce zadać dodatkowe obrażenia.

Ranga 5: Ostatnia lekcja

Bushi z klanu Lwa ostatecznie poznaje najważniejszy sekret techniki Akodo: porażka nie istnieje. Jeśli bushi podbije Poziom Trudności i nie uda mu się go zrealizować, lecz wyrzucił więcej niż początkowa trudność odnosi sukces, nie ma jednak korzyści z podbicia. Tę zdolność można używać zarówno przy testach fizycznych, jak mentalnych.

Szkoła shugenja Kitsu

Korzyść: +1 Inteligencja

Początkowy Honor: 3, plus 5 punktów

Shugenja z rodziny Kitsu otrzymują Dodatkowe Podbicie rzucając czary Wody.

Umiejętności

Etykieta, Heraldyka, Historia, Kaligrafia, Medytacja, dowolna umiejętność Godna, dowolna umiejętność Bugei.

Początkowe czary

Wyczucie, Zespolenie, Przywołanie oraz 3 czary Wody, 2 Ognia i 1 Ziemi.

Wyposażenie

Bushi

(Wszystko przeciętnej jakości, gracz wybiera jedną rzecz dobrej jakości.)

Katana, wakizashi, łuk Yumi, 20 strzał dowolnego typu, lekka zbroja, hełm, zestaw podróżny, kimono, dwie sztuki broni, 5 koku

Shugenja

(Wszystko przeciętnej jakości.)

Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, tanto, 3 koku

Klan Skorpiona



Krok pierwszy

Wybierz rodzinę

Czy twoja postać pochodzi z rodziny Bayushi, Soshi czy Shosuro?

Wybierz profesję

Możesz być bushi lub shugenja. Zapisz umiejętności, których naucza twoja Szkoła i właściwą dla Rangi 1 Technikę (w przypadku bushi) lub Czary (shugenja).

Krok drugi

Nadaj postaci indywidualny charakter

Wszystkie Kręgi i Cechy postaci wynoszą na początku 2, Chwała zaś 1. Możesz teraz wydać 25 Punktów Postaci, by nadać swojemu bohaterowi indywidualny charakter, zmieniając jego cechy. Punkty przeznaczyć możesz na Cechy (opisane na str. 74), umiejętności (str. 57) lub Zalety (str. 72). Nabywając Wady (str. 75) otrzymujesz dodatkowe Punkty Postaci.

Koszt w punktach postaci

Podniesienie Cechy: 8 PP
Podniesienie Kręgu Pustki: 12 PP
Podniesienie umiejętności: 1 PP
Podniesienie Chwały: 5 PP
Podnoszenie i obniżanie Honoru: Podniesienie Honoru kosztuje 3 Punkty Postaci. Obniżenie Honoru daje ci 2 PP. Honor można podnieść lub obniżyć tylko o jeden poziom.

Obliczanie ran

Pomnóż wartość Kręgu Ziemi postaci przez 2 i wpisz wynik w każde okienko w rubryce Rany. Tyle obrażeń bohater może otrzymać na każdym poziomie ran.

Wyposażenie

Na sąsiedniej stronie wypisano ekwipunek, z którym twoja postać rozpoczyna grę, pełna zaś jego lista znajduje się na str. 66. Zapisz na drugiej stronie karty swoje wyposażenie i zaznacz, ile posiadasz pieniędzy. Wybierz podstawową broń i ustal iloma kostkami rzucasz i ile zatrzymujesz, gdy jej używasz, określ też swoją Zbroję i ochronę, jaką zapewnia. Na końcu oblicz Poziom Trudności, na którym zostajesz trafiony.

Krok trzeci

Obliczanie Prestiżu

- Zsumuj wartości Kręgów i pomnóż wynik przez 10.
- Zsumuj poziomy umiejętności.
- Dodaj do siebie obie liczby. To twój początkowy Prestiż.
- Gdy podniesiesz Cechę lub umiejętność, przelicz Prestiż, aby uwzględnić tę zmianę.

Klan Skorpiona

Jeśli jest coś, o czym nikt nie powinien się dowiedzieć, Skorpion na pewno się o tym dowie i upewni się, że wiesz, że on wie. Tak właśnie udaje im się przetrwać – wykorzystują sekrety innych. Ich samuraje nie są najsilniejsi, a ich shugenja nie posiadają największej mocy, dlatego Skorpiony muszą dorównywać innym używając swej jedynej przewagi. Wiedząc, że inne Klany im nie ufają zmienili ten brak zaufania w broń. Nigdy nie wiadomo, czy Skorpion mówi prawdę, czy też kłamie, potrafi bowiem zyskać w obydwu przypadkach. W społeczeństwie, które przedkłada szczerość nad uczciwość ich machinacji nigdy nie da się do końca przejrzeć.

Wszystkie Skorpiony noszą maski. Choć każda wygląda inaczej, wszystkie mają jeden cel. Maska mówi światu: „Nie możesz mi ufać", lecz Klan Skorpiona dysponuje tak wielkimi wpływami, iż zaufanie okazuje się czasem jedynym wyjściem. Często opowiada się o samurajach, którzy odkryli, że są częścią intrygi Skorpionów i popełnili seppuku, by ich plan się nie powiódł. Na końcu słuchacz orientuje się jednak, że spiskowcy dokładnie to mieli na celu.

Fakt, że znany z fałszu i zdrad Klan Skorpiona wciąż istnieje, a inne Klany nie połączyły się, by go zmiażdżyć, może wydawać się dziwy, ma jednak proste wytłumaczenie, Skorpiony są bowiem w posiadaniu Czarnych Zwojów. Po Upadku Dzieci Słońca i Księżyca rozpoczęła się wielka wojna między Klanami, a zrodzoną w Krainach Cienia armią Fu Lenga. Najeźdźców pokonać potrafił tylko Shinsei i jego Siedem Gromów, zaś historia upadku Mrocznego Boga zapisana została na dwunastu zwojach, których strzeże Klan Skorpiona i tylko daimyo klanu wie, gdzie znajdują się wszystkie z nich. Ponadto żaden bushi ani shugenja nie może chyba bardziej zhańbić swojej rodziny, niż dając się złapać w sieć intryg Skorpionów. Wszyscy wiedzą, że Skorpiony mają coś na każdego, tylko, że nikt nie chce tego przyznać.

Rodziny

Bayushi

Rodzina Bayushi cieszy się złą sławą z powodu swych rzekomych kontaktów z ninja. Oprócz tego znani są jako sprytni i sprawni szermierze. **Korzyść: +1 do Zręczności.**

Soshi

Shugenja z Klanu Skorpiona prawie zawsze trenują w cieszącej się złą sławą szkole shugenja Soshi. **Korzyść: +1 do Spostrzegawczości.**

Shosuro

Rodzina Shosuro to znani dyplomaci, którzy namiętnie wykorzystują intrygi cesarskiego dworu. **Korzyść: +1 do Intuicji.**

Co Skorpiony sądzą o innych Klanach

„Krab (podobnie jak inni) zniszczyłby nas, gdyby mógł. Są równie ambitni jak my, lecz niezdyscyplinowani i nie wyćwiczeni w sztuce subtelnego działania, co czyni ich tak znakomitymi sojusznikami".

„Żuraw bardziej niż inni obawia się hańby, ma przy tym wiele do ukrycia. Tak jak my używają masek, robią je jednak z papieru, który łatwo potargać".

„Nie wstydzą się tego, czym są, i dlatego stanowią największe zagrożenia dla naszych planów"

„Lew przypomina psa bardziej niż kota. Łatwo go wytrenować i łatwo się go pozbyć, gdy nie jest już potrzebny"

„Tak jak Smoki zbyt często odwracają się plecami od spraw tego świata, by można było nimi manipulować. Nie można skusić ich ni pieniędzmi, ni ciałem, kochają bowiem tylko swą bezcenną wiedzę".

„Są młodzi, silni, szybcy i naiwni. Czy może istnieć lepszy sojusznik?"

Szkoła bushi Bayushi

Korzyść: +1 do Inteligencji
Początkowy Honor: 1, plus 5 punktów

Umiejętności

Iaijutsu, Kenjutsu, Łucznictwo, Obrona, Skradanie się, Szczerość, Trucizny

Techniki

Ranga 1: Droga Skorpiona

Motto szkoły Bayushi głosi: uderzając pierwszy, uderzasz ostatni. Bushi rzuca za inicjatywę dwiema kośćmi i zachowuje obydwie.

Ranga 2: Szczypce i żądło

Bushi uczy się niesławnej finty Skorpiona. Poziom Trudności trafienia przeciwnika, który zaatakował i nie trafił naszego bohatera na czas najbliższego ataku adepta szkoły Bayushi wynosi tylko 5.

Ranga 3: Cios w żądło

Bushi Skorpiona wie, że istnieje więcej niż jeden sposób na pokonanie przeciwnika. Zamiast przeprowadzać atak standardowy bushi wykonuje prosty test Zręczności + Kenjutsu na Poziomie Trudności równym umiejętności walki przeciwnika × 5. Jeśli odniesie sukces, przeciwnik zostaje rozbrojony, a jeśli dwukrotnie podbije trudność chwyta wolną ręka broń wroga.

Ranga 4: Atak z obydwu stron.

Bushi opanowuje sztukę dezorientacji tak dobrze, że może wykonać dwa ataki w rundzie.

Ranga 5: Szczypce dzierżą, żądło zabija

Kończąc nauki Skorpion uczy się dezorientować przeciwnika, by wykorzystać bezcenny moment tuż przed zadaniem ciosu by uczynić go jak najbardziej śmiertelnym. Znający tę technikę samuraj może deklarować podbicia już po wykonaniu rzutu.

Szkoła shugenja Soshi

Korzyść: +1 do Intuicji
Początkowy Honor: 1, plus 5 punktów

Shugenja z rodziny Soshi otrzymują Dodatkowe Podbicie rzucając czary Powietrza.

Umiejętności

Dyplomacja lub Etykieta, Kaligrafia, Medytacja, Szczerość, Teologia lub Shintao, oraz dwie dowolne umiejętności Godne

Początkowe czary

Wyczucie, Zespolenie, Przywołanie oraz 3 czary Powietrza, 2 Wody i 1 Ognia.

Wyposażenie

Bushi

(Wszystko przeciętnej jakości.)

Katana, wakizashi, łuk yumi, 20 strzał dowolnego typu, lekka zbroja, zestaw podróżny, dowolna inna broń, kimono, 2 koku.

Shugenja

(Wszystko przeciętnej jakości.)

Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, wakizashi, tanto, 3 koku.

Klan Smoka



Krok pierwszy

Wybierz rodzinę

Czy twoja postać pochodzi z rodziny Togashi, Mirumoto czy Agasha?

Wybierz profesję

Możesz być bushi lub shugenja. Zapisz umiejętności, których naucza twoja Szkoła i właściwą dla Rangi 1 Technikę (w przypadku bushi) lub Czary (shugenja).

Krok drugi

Nadaj postaci indywidualny charakter

Wszystkie Kręgi i Cechy postaci wynoszą na początku 2, Chwała zaś 1. Możesz teraz wydać 25 Punktów Postaci, by nadać swojemu bohaterowi indywidualny charakter, zmieniając jego cechy. Punkty przeznaczyć możesz na Cechy (opisane na str. 74), umiejętności (str. 57) lub Zalety (str. 72). Nabywając Wady (str. 75) otrzymujesz dodatkowe Punkty Postaci.

Koszt w punktach postaci

Podniesienie Cechy: 8 PP
Podniesienie Kręgu Pustki: 12 PP
Podniesienie umiejętności: 1 PP
Podniesienie Chwały: 5 PP
Podnoszenie i obniżanie Honoru: Podniesienie Honoru kosztuje 3 Punkty Postaci. Obniżenie Honoru daje ci 2 PP. Honor można podnieść lub obniżyć tylko o jeden poziom.

Obliczanie ran

Pomnóż wartość Kręgu Ziemi postaci przez 2 i wpisz wynik w każde okienko w rubryce Rany. Tyle obrażeń bohater może otrzymać na każdym poziomie ran.

Wyposażenie

Na sąsiedniej stronie wypisano ekwipunek, z którym twoja postać rozpoczyna grę, pełna zaś jego lista znajduje się na str. 66. Zapisz na drugiej stronie karty swoje wyposażenie i zaznacz, ile posiadasz pieniędzy. Wybierz podstawową broń i ustal iloma kostkami rzucasz i ile zatrzymujesz, gdy jej używasz, określ też swoją Zbroję i ochronę, jaką zapewnia. Na końcu oblicz Poziom Trudności, na którym zostajesz trafiony.

Krok trzeci

Obliczanie Prestiżu

- Zsumuj wartości Kręgów i pomnóż wynik przez 10.
- Zsumuj poziomy umiejętności.
- Dodaj do siebie obie liczby. To twój początkowy Prestiż.
- Gdy podniesiesz Cechę lub umiejętność, przelicz Prestiż, aby uwzględnić tę zmianę.

Klan Smoka

O Klanie Smoka bardzo niewiele można powiedzieć z pewnością. Przed tysiącem lat założył go samuraj imieniem Togashi, który odmówił walki ze swym bratem o prawo do władzy. Hida odebrał to jako akt tchórzostwa, lecz Hantei okazał się na tyle mądry, by dostrzec, że Togashi z góry znał wynik i wiedział, że zostanie pokonany. Pierwszy Smok wyruszył potem w góry i zbudował klasztor, w którym przebywał przez wiele lat. W końcu do jego świątyni przybyło trzech samurajów – Mirumoto, Kitsuki i Agasha – zakładając tym samym Klan Smoka. Wszystko, co wiemy ponad to stanowią spekulacje.

Powiada się, że w Klanie istnieje wiele sekretnych zakonów. Jeden z nich, *ise zumi*, cieszy się wielkim szacunkiem w całym Rokuganie i choć wszyscy wiedzą, że jego przedstawiciele zdobią ciała tatuażami o skomplikowanych wzorach, nikt nie wie dlaczego. Często jednak usłyszeć można zajmujące opowieści o tym, że *ise zumi* potrafią przeskoczyć konia, ziać ogniem, pluć trucizną i zmieniać kształty. (O *ise zumi* dowiesz się więcej z „Drogi Smoka", księgi Klanu, która wkrótce ukaże po polsku). Ich shugenja są równie tajemniczy. Używają mocy, których nikt poza nimi nie jest w stanie wytłumaczyć, a shugenja innych Klanów, którym zdarzyło się rozmawiać z członkami rodziny Agasha uznają, że ci nie rozumieją podstawowych prawideł magii. Smoki zawsze wydają się zaprzeczać definicjom.

Klan Smoka jest pierwszym, który nauczył się „techniki dwóch mieczy". Pochodzący z niego samuraje słyną ze swego stylu, pozwalającego walczyć zarówno katanę, jak wakizashi i choć uczniowie szkoły Kakita mogą się zeń śmiać, robią to mając na względzie raczej honor swej szkoły niż z prawdziwego braku szacunku. Samuraje z Klanu Smoka uważani są za najbardziej religijnych w Rokuganie, prawdziwych „żołnierzy-poetów", mistrzów zarówno miecza, jak pióra.

Rodziny

Togashi

Championem Klanu Smoka jest tajemniczy Togashi Yokuni. Na te rodzinę składa się tajemniczy zakon wytatuowanych ludzi znanych jako Ise zumi. **Korzyść: +1 do Zręczności.**

Mirumoto

Rodzina Mirumoto znana jest ze swej zdolności dostosowywania się do każdej sytuacji. **Korzyść: +1 do dowolnej Cechy.**

Agasha

Najbardziej „tradycyjna" z rodzin, często reprezentuje Smoka poza murami ich fortec. **Korzyść: +1 do Intuicji.**

Co Smoki sądzą o innych Klanach

„Krab chowa się w swej muszli. Mewa unosi go do nieba, potem zaś upuszcza i pożera pozostałe szczątki. Borsuk odwraca go i wyjada jego mięso. Skorupa jest jego słabością. Jeśli ją odrzuci, może użyć szczypiec"

„Poleganie na słabości innych jest ignorowaniem własnej siły".

„Lew śpi póki się go nie zbudzi, potem zaś sroży się. Jeśli nie zbudzisz Lwa, nie jest niebezpieczny, nie przyjdzie ci jednak z pomocą".

„To nasi bracia, odrodzeni w ogniu wiedzy. Poszukujemy tej samej rzeczy, choć nasze drogi są inne. Czasem jednak przecinają się, wtedy zaś pojmujemy nasz związek, widzimy jak blisko siebie jesteśmy i – czasami – postanawiamy zamienić ścieżki".

„Nie daj się zwieść. To nie szczypce mogą cię zabić, lecz żądło, który skrywa za plecami".

„Powiadają, że zobaczenie jednorożca przynosi szczęście. Choć fortuna jest przy nich, to kapryśna pani, łatwo może obrócić przeciw tobie swe nietrwałe podarki"

Szkoła bushi Mirumoto

Korzyść: +1 do dowolnej Cechy
Początkowy Honor: 2, plus 5 punktów

Umiejętności

Kenjutsu, Łucznictwo, Medytacja, Obrona, Wiedza o Shugenja, dowolna umiejętność Godna lub Bugei.

Techniki

Ranga 1: Technika daisho

Szkoła Mirumoto uczy swych bushi techniki jednoczesnego używania katany i wakizashi. Ponieważ przeciwnik musi mierzyć się z dwoma ostrzami zamiast jednego, Poziom Trudności trafienia adepta tej szkoły podnosi się o 5 za każdym razem, gdy używa obojga broni.

Ranga 2: Silny i szybki

Na tej randze bushi opanowuje swój specyficzny styl tak dobrze, że może w jednej rundzie wykonać dwa ataki.

Ranga 3: Krew mych braci

W przeciwieństwie do innych Klanów bushi z klanu Smoka nie są oddzieleni od swoich braci shugenja. Z tego właśnie powodu samuraj może użyć punktu Pustki by pomóc (lub przeszkodzić) w rzucaniu na niego czaru, dając rzucającemu Dodatkowe Podbicie (lub podnosząc Poziom Trudności o 5).

Ranga 4: Nieprawy upadnie

Bushi opanowuje medytacyjną technikę instynktownego działania, której uczy się w Szkole Mirumoto. Jeśli jego cios zabije przeciwnika, nie liczy się go do limitu ataków, jakie wolno mu wykonywać w ciągu rundy i samuraj może od razu wykonać następny. Bushi może zaatakować w ten sposób tylko tych przeciwników, którzy na początku bieżącej tury byli już w jego zasięgu.

Ranga 5: Serce Smoka

Bushi staje się prawdziwym mistrzem miecza – może wykonać trzy ataki w rundzie.

Szkoła shugenja Agasha

Korzyść: +1 do dowolnej Cechy
Początkowy Honor: 2, plus 5 punktów

Shugenja z rodziny Agasha otrzymują Dodatkowe Podbicie rzucając czary Ognia.

Umiejętności

Historia, Kaligrafia, Medytacja , Shintao oraz dowolna umiejętność Godna lub Bugei

Początkowe czary

Wyczucie, Zespolenie, Przywołanie oraz 3 czary Ognia, 2 Ziemi i 1 Powietrza.

Wyposażenie

Bushi

(Wszystko przeciętnej jakości.)

Katana, wakizashi, łuk Yumi, 20 strzał dowolnego typu, lekka zbroja, zestaw podróżny, dowolna inna broń, kimono, 2 koku.

Shugenja

(Wszystko przeciętnej jakości.)

Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, tanto, 3 koku.

Klan Żurawia



Krok pierwszy

Wybierz rodzinę

Czy twoja postać pochodzi z rodziny Doji, Kakita czy Asahina?

Wybierz profesję

Możesz być bushi lub shugenja. Zapisz umiejętności, których naucza twoja Szkoła i właściwą dla Rangi 1 Technikę (w przypadku bushi) lub Czary (shugenja).

Krok drugi

Nadaj postaci indywidualny charakter

Wszystkie Kręgi i Cechy postaci wynoszą na początku 2, Chwała zaś 1. Możesz teraz wydać 25 Punktów Postaci, by nadać swojemu bohaterowi indywidualny charakter, zmieniając jego cechy. Punkty przeznaczyć możesz na Cechy (opisane na str. 74), umiejętności (str. 57) lub Zalety (str. 72). Nabywając Wady (str. 75) otrzymujesz dodatkowe Punkty Postaci.

Koszt w punktach postaci

Podniesienie Cechy: 8 PP
Podniesienie Kręgu Pustki: 12 PP
Podniesienie umiejętności: 1 PP
Podniesienie Chwały: 5 PP
Podnoszenie i obniżanie Honoru: Podniesienie Honoru kosztuje 3 Punkty Postaci. Obniżenie Honoru daje ci 2 PP. Honor można podnieść lub obniżyć tylko o jeden poziom.

Obliczanie ran

Pomnóż wartość Kręgu Ziemi postaci przez 2 i wpisz wynik w każde okienko w rubryce Rany. Tyle obrażeń bohater może otrzymać na każdym poziomie ran.

Wyposażenie

Na sąsiedniej stronie wypisano ekwipunek, z którym twoja postać rozpoczyna grę, pełna zaś jego lista znajduje się na str. 66. Zapisz na drugiej stronie karty swoje wyposażenie i zaznacz, ile posiadasz pieniędzy. Wybierz podstawową broń i ustal iloma kostkami rzucasz i ile zatrzymujesz, gdy jej używasz, określ też swoją Zbroję i ochronę, jaką zapewnia. Na końcu oblicz Poziom Trudności, na którym zostajesz trafiony.

Krok trzeci

Obliczanie Prestiżu

- Zsumuj wartości Kręgów i pomnóż wynik przez 10.
- Zsumuj poziomy umiejętności.
- Dodaj do siebie obie liczby. To twój początkowy Prestiż.
- Gdy podniesiesz Cechę lub umiejętność, przelicz Prestiż, aby uwzględnić tę zmianę.

Klan Żurawia

Klan Żurawia od setek lat korzystał z manewrów politycznych, by zdobyć obecną pozycję doradców Cesarza. Gdy pierwszy Hantei szukał narzeczonej, to pośród Żurawi znalazł mnóstwo pięknych dziewcząt, spośród których dokonał wyboru, każdy kolejny Hantei brał więc za żonę kobietę z Klanu Żurawia, inni zaś szli za jego przykładem. Od pokoleń dynastie wszystkich Klanów mieszały więc swą krew z krwią Żurawia, który zaskarbiał sobie tym samym ich przychylność. Fakt, że matka każdego Cesarza (i niejednego Daimyo) była Żurawiem, przynosi im wiele korzyści, mogą bowiem domagać się przysług od niemal wszystkich i to w niemal każdej sytuacji.

Żurawiom udało się też zachęcić największych fechmistrzów Cesarstwa, by przybywali do ich dojo i tam nauczali młodych samurajów kenjutsu. Dlatego właśnie Szkoła Kenjutsu Kakita uchodzi dziś za najlepszą w całym Rokuganie, a uczęszczanie do niej jest jednym z największych zaszczytów, jaki może spotkać młodego bushi. Oczywiście wstąpić do niej można tylko za zaproszeniem, co oznacza, że wielu samurajów musi zapłacić wysoką cenę za przywilej wysłania swego syna czy córki do najlepszej szkoły kenjutsu w kraju.

Jako polityczni i ekonomiczni doradcy Cesarza Doji mogą mieć na oku wszystkie inne klany. Oni pierwsi słyszą nowiny, pierwsi dowiadują się o ruchach wojsk na granicach prowincji i pierwsi rozmawiają z Cesarzem o swych posunięciach. Rodzina Asahina była pierwotnie częścią Klanu Feniksa, lecz gdy pochodzący z niej shugenja został uratowany przez kobietę – samuraja z rodziny Kakita, pojął ją za żonę i przekazał Żurawiom mądrość Feniksów.

Rodziny

Doji

Championem Żurawia jest Doji Satsume, prawdopodobnie najsłynniejszy żołnierz-poeta w Cesarstwie. **Korzyść: +1 do Intuicji.**

Kakita

Szkołę fechtunku Klanu Żurawia, najbardziej prestiżową spośród szkół Cesarstwa prowadzi „Szary Żuraw" Kakita Toshimoko. **Korzyść: +1 do Zręczności.**

Asahina

Shugenja skupieni w Domu Asahina są pokojowi i refleksyjni. W bibliotekach rodu znajduje się jeden z największych zbiorów mądrości shugenja w całym kraju. **Korzyść: +1 do Spostrzegawczości.**

Co Żurawie sądzą o mnych Klanach



„Powinni zrozumieć, że bushido nie kończy się na walce mieczem. Ich siła i odwaga są godnie podziwu, lecz brak poszanowania dla cywilizacji doprowadzi ich do upadku. Krab to uparty, arogancki i niewykształcony brutal, którego należy udomowić za pomocą pięknej żony".



„Nie będę starał się zrozumieć ich ścieżek. Wiem tylko, że Smoki mają swoje tajemnice i swoje tatuaże. Niechętnie opuszczają swe górskie świątynie, więc trudno uzyskać u nich jakąś przysługę".



„Lwy to nasi najgroźniejsi rywale. Gardzą naszą pozycją i sposobem, w jaki ją zdobyliśmy. Ich sytuacji nie poprawia ani brak manier na dworze, ani porywczość i duma".



„Spośród wszystkich Klanów to ich cenimy najbardziej. To cywilizowany Klan, który rozumie, że nasze działania są niezbędne. Nigdy nie lekceważ przysługi, którą oddać ci może Feniks, bowiem jeden shugenja może być wart więcej niż tysiąc samurajów".



„Nasi najbardziej błyskotliwi wrogowie. Nie ma nic bardziej przekonującego niż uśmiech Skorpiona. Gdy raz poznają twój sekret, nigdy nie uwolnisz się od ich machinacji".



„Szkoda, że dzieli nas przepaść, gdyż tak wiele możemy od nich pozyskać. Powrócili do Cesarstwa przed niespełna dwustu laty i niecierpliwie poszukują w nim sojusznika. Każdy, kto potrzebuje przyjaciół posiada coś, co można zyskać".

Szkoła bushi Kakita

Korzyść: +1 do Refleksu

Początkowy Honor: 3, plus 5 punktów.

Umiejętności

Etykieta, Iaijutsu, Kenjutsu, Łucznictwo, Szczerość, dowolna umiejętność Godna, dowolna umiejętność Godna lub Bugei.

Techniki

Ranga 1: Droga Żurawia

Szkoła Kakita zajmuje się najbardziej tradycyjnym i rytualnym sposobem walki. Bushi ze Szkoły Kakita mogą dodać wartość swojego Iaijutsu do rzutu na Inicjatywę oraz używać Iaijutsu zamiast Kenjutsu.

Ranga 2: Niespodziewany cios

Teraz bushi uczy się słynnego „niespodziewanego ciosu" Klanu Żurawia. Kiedy angażuje się w pojedynek Iaijutsu, może podnieść PT o dowolną wartość, nie tylko o kolejne pięć. Nadal może podbijać tylko tyle razy, ile wynosi jego Pustka.

Ranga 3: Uderzenie z Pustki

Osiągnąwszy tę Rangę bushi uczy się, jak wydawać więcej niż jeden punkt Pustki naraz podczas pojedynku Iaijutsu.

Ranga 4: Jeden cios, dwa cięcia

Bushi uczy się poruszać tak szybko, że może zaatakować dwa razy na turę.

Ranga 5: Instynktowny atak

Na samym początku walki, nim jeszcze określono Inicjatywę, bushi może wykonać test przeciwstawny Pustki przeciwko Pustce przeciwnika. Jeśli odniesie sukces może zaatakować, nim walka w ogóle się rozpocznie. PT trafienia nieruchomego celu wynosi zazwyczaj 5.

Szkoła shugenja Asahina

Korzyść: + 1 do Intuicji.

Początkowy Honor: 3, plus 5 okienek

Shugenja z rodziny Asahina otrzymują Dodatkowe Podbicie rzucając czary Ziemi.

Umiejętności

Etykieta, Kaligrafia, Medytacja, Shintao, trzy dowolne umiejętności Godne.

Początkowe czary

Wyczucie, Zespolenie, Przywołanie oraz 3 czary Powietrza, 2 Ziemi i 1 Wody.

Wyposażenie

Bushi

(Wszystko dobrej jakości.)

Katana, wakizashi, łuk Yumi, 20 strzał dowolnego typu, lekka lub ciężka zbroja, hełm, zestaw podróżny, rumak, kimono, cztery sztuki broni dowolnego typu, 10 koku.

Shugenja

(Wszystko dobrej jakości.)

Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, tanto, 10 koku, rumak.

Ronin

Ronin („sługa bez pana" lub też „człowiek fali") to samuraj, który z jakiegoś powodu nie ma rodziny ani Klanu, nie ma więc nazwiska, a w Niebiańskim Porządku zajmuje pozycję tylko trochę lepszą od samuraja nie parającego się walką. Najczęstsza przyczyną wygnania jest utrata Pana. Nie ważne, czy zginął na polu chwały czy od ostrza zabójcy – podległy mu bushi okrywa się hańbą, nie był bowiem w stanie oddać zań życia. Tak pohańbiony samuraj błąka się po kraju poszukując człowieka, który skradł mu honor. Ronina nie ograniczają wprawdzie polecenia daimyo ani nakazy bushido, ma jednak ogromne trudności ze znalezieniem nauczyciela, bowiem tylko nieliczni decydują się splamić swój honor przekazując wiedzę swojej rodziny człowiekowi upadłemu.

Dla potrzeb zasad wyróżniliśmy dwa rodzaje roninów. Pierwszego z nich nazwaliśmy po prostu „Roninem". Taka postać należała kiedyś do jednego z Wielkich Klanów, lecz straciła łaskę swego Pana. Drugi rodzaj to „Prawdziwy Ronin", który nigdy nie miał Klanu.

Ronin

- Stwórz postać z jednego z Siedmiu Klanów.
- Wybierz Wadę „Upośledzenie Społeczne – Ronin".
- Ronin Klanowy ma Rangę 1 i związaną z nią technikę, nie może jednak zdobywać dalszych Rang w swej Szkole. By uczyć się nowej Techniki musi znaleźć nowych mistrzów.

Prawdziwy Ronin

- Prawdziwy Ronin nie posiada Zalet wynikających z pozycji społecznej i rodziny.
- Musi również wybrać Wadę „Upośledzenie Społeczne – Ronin".
- Zamiast 25 Punktów Postaci otrzymuje na początek 45 punktów.
- Ronin może podnosić Cechy i umiejętności o najwyżej 2.
- Prawdziwy Ronin shugenja rozpoczyna grę z *Wyczuciem, Zespoleniem, Przywołaniem* oraz siedmioma innymi czarami o poziomie mistrzostwa mniejszym lub równym wartości Kręgu plus 1.
- Ronin zaczyna z Polowaniem i sześcioma umiejętnościami. Może używać umiejętności Niegodnych bez utraty Honoru.

Początkowy Honor Ronina: 2, plus 5 okienek

Wyposażenie

Ronin Klanowy zaczyna z ekwipunkiem swojego klanu

Prawdziwy Ronin zaczyna z takim ekwipunkiem:

(Wszystko przeciętnej jakości, dwie rzeczy kiepskiej jakości.)

Katana, wakizashi, łuk Yumi, 10 strzał dowolnego typu, lekka zbroja, zestaw podróżny, kimono, 10 srebrników.

Ronin shugenja zaczyna z następującym ekwipunkiem:

(Wszystko przeciętnej jakości.)

Kimono, zestaw podróżny, torba na zwoje, wakizashi, tanto, 3 koku.

Krok pierwszy

Wybierz tło fabularne

Czy twój ronin należał do jednego z Wielkich Klanów czy jest Prawdziwym Roninem?

Wybierz profesję

Możesz być zarówno bushi jak i shugenja. Zapisz umiejętności, których nauczа twoja Szkoła (jeśli do jakiejś uczęszczałeś) oraz twoją Technikę właściwą dla pierwszej Rangi (jeśli jesteś Roninem – Bushi) lub Czary (jeśli jesteś Ronin – Shugenja). Prawdziwy Ronin nie zna żadnej techniki ani czarów.

Krok drugi

Nadaj postaci indywidualny charakter

Wszystkie Kręgi i Cechy postaci wynoszą na początku 2, Chwała zaś 1. Możesz teraz wydać 25 Punktów Postaci, by nadać swojemu bohaterowi indywidualny charakter, zmieniając jego cechy. Punkty przeznaczyć możesz na Cechy (opisane na str. 74), umiejętności (str. 57) lub Zalety (str. 72). Nabywając Wady (str. 75) otrzymujesz dodatkowe PP.

Koszt w punktach postaci

Podniesienie Cechy: 8 PP
Podniesienie Kręgu Pustki: 12 PP
Podniesienie umiejętności: 1 PP
Podniesienie Chwały: 5 PP
Podnoszenie i obniżanie Honoru: Podniesienie Honoru kosztuje 3 Punkty Postaci. Obniżenie Honoru daje ci 2 PP. Honor można podnieść lub obniżyć tylko o jeden poziom.

Obliczanie ran

Pomnóż wartość Kręgu Ziemi postaci przez 2 i wpisz wynik w każde okienko w rubryce Rany. Tyle obrażeń bohater może otrzymać na każdym poziomie ran.

Wyposażenie

Na tej stronie wypisano ekwipunek, z którym twoja postać rozpoczyna grę, pełna zaś jego lista znajduje się na str. 66. Zapisz na drugiej stronie karty swoje wyposażenie i zaznacz, ile posiadasz pieniędzy. Wybierz podstawową broń i ustal iloma kostkami rzucasz i ile zatrzymujesz, gdy jej używasz, określ też swoją Zbroję i ochronę, jaką zapewnia. Na końcu oblicz PT, na którym zostajesz trafiony.

Krok trzeci

Obliczanie Prestiżu

- Zsumuj wartości Kręgów i pomnóż wynik przez 10.
- Zsumuj poziomy umiejętności.
- Dodaj do siebie obie liczby. To twój początkowy Prestiż.
- Gdy podniesiesz Cechę lub umiejętność, przelicz Prestiż, aby uwzględnić tę zmianę.

Umiejętności Godne

Aktorstwo (Intuicja)
Ceremonia parzenia herbaty (Pustka)
Dyplomacja (Intuicja)
Etykieta (Inteligencja)
Gawędziarstwo (Intuicja)
Heraldyka (Spostrzegawczość)
Historia (Inteligencja)
Jeździectwo (Intuicja lub Zręczność)
Kaligrafia (Spostrzegawczość)
Malarstwo (Inteligencja)
Medycyna (Inteligencja)
Medytacja (Pustka)
Muzyka (Intuicja i Zręczność)
Poezja (Intuicja)
Polowanie (Spostrzegawczość)
Prawo (Inteligencja)
Shintao (Inteligencja)
Szczerość (Intuicja)
Śledztwo (różne)
Taniec (Zręczność)
Teologia (Inteligencja)
Wiedza (o shugenja, o Krainach Cienia, o bushido itp.) (Inteligencja)

Umiejętności Bugei

Iaijutsu
Jiujutsu: Walka wręcz (Zręczność)
Kenjutsu (Zręczność)
Łucznictwo (Refleks)
Miecznik (Ziemia)
Obrona (Zręczność)
Płatnerz (Ziemia)
Taktyka (Spostrzegawczość)
Wachlarz bojowy (Zręczność)
Wysportowanie (różne)
Zapasy (Siła)

Umiejętności Kupieckie

Handel (Intuicja)
Miecznik (Ziemia)
Płatnerz (Ziemia)
Rzemiosłos
Ślusarstwo (Zręczność)
Zielarstwo (Inteligencja)

Umiejętności Niegodne

Fałszerstwo (Zręczność)
Hazard (Intuicja)
Skradanie się (Zręczność)
Torturowanie (Intuicja)
Trucizny (Inteligencja)
Uwodzenie (Intuicja)
Wysportowanie (różne)

Zalety

Błogosławieństwo Benten (3 punkty, postaci z Klanu Żurawia 2)
Czytanie z ruchu warg (2 punkty)
Dziedzictwo (Różnie)
Inna Szkoła (5 punktów)
Jasny Umysł (2 punkty)
Niezwykły głos (2 punkty)
Oburęczność (3 punkty)
Odporny na magię (2, 4 lub 6 punktów)
Ogromny (2 punkty, 1 dla postaci Kraba)
Potęga Ziemi (2, 4 lub 8 punktów)
Prawdziwy Przyjaciel (różnie)
Przeznaczony do Wielkości (4 punkty)
Regeneracja (3 punkty)
Sensei (różnie)
Sojusznicy (różnie)
Status (5 punktów za poziom)
Syn tej ziemi (2 punkty, 1 dla postaci Jednorożca)
Szantaż (Chwała szantażowanego, minimalnie 1)
Szczęście (3, 6 lub 9 punktów)
Szybki (5 punktów)
Trans Śmierci (3 punkty, 2 dla postaci Lwa)
Więź Karmiczna (1-5 punktów)
Wyczucie Kierunku (1 punkt)
Wyuczony Czar (3 punkty)
Wyższy Cel (2 punkty)
Zmysł Równowagi (2 punkty)

Wady

Brak kończyny (3 punkty)
Chromy (3 punkty)
Czarna owca (5 punktów)
Drobny (3 punkty)
Fobia (2 lub 4 punkty)
Kiepski kłamca (3 punkty)
Litościwy (2 punkty)
Mroczna tajemnica (5 punktów)
Naiwny (3 punkty)
Nawiedzany (1 do 4 punktów)
Nieczuły (2 punkty)
Obsesja (3 punkty)
Pech (3, 6 lub 9 punktów)
Podopieczny (1 do 4 punktów)
Porywczy (2 punkty)
Prawdziwa miłość (3 punkty)
Przekleństwo Benten (2 punkty)
Przymus (2-4 punkty)
Słaba Wola (3 punkty)
Słabe Zdrowie (3 punkty)
Słabość (5 punktów)
Trwała rana (5 punktów)
Upośledzenie społeczne (3 punkty za poziom)
Utracona miłość (2 punkty)
Uzależnienie (3 punkty)
Wrażliwy na ból (5 punktów)
Wścibski (2 punkty)
Zaprzysięgły wróg (3-6 punktów)
Zła Reputacja (2 punkty)
Zły los (1 punkt)
Tabela Złego Losu
Zobowiązanie (2 lub 4 punkty)



Księga trzecia

火

Ogień

Kiedy dzierży go ręka, której ufasz, jest twoim sprzymierzeńcem.

Kiedy dzierży go ręka, której nie ufasz, staje się twoim wrogiem.

Naucz się drogi ognia, a poznasz drogę całego świata.

– Tao Shinsei



Lekki wietrzyk delikatnie rozwiewał włosy opadające na plecy Ginawy i wypełniał jego nozdrza aromatem wiosny. Ronin spojrzał w dół zbocza, na dolinę rozciągającą się poniżej i potrząsnął głową. Zapowiadała się prawdziwa masakra.

U północnego wylotu doliny oczekiwała armia ubrana na złoto i żółto, zaś na południu ustawili się samuraje pod błękitno-srebrnym sztandarem. Po przeciwnych stronach pola, przed oddziałami, stało dwóch zbrojnych jeźdźców, nad którymi łopotały na wietrze chorągwie, noszące mony klanów Lwa i Żurawia. Gdy Ginawa przyglądał się temu, generał armii Lwów wyjechał przed swoje oddziały na środek pola bitwy i, uniósłszy włócznię, zaczął krzyczeć w stronę setek Żurawi. Ronin pochylił się do przodu, żeby lepiej słyszeć jego słowa.

– Byłem w bitwie pod Wodogrzmotami Denoben! To moja strzała uśmierciła Iuchi Kizawana! Kiedy głowa Otomo Chizena spadała z jego ramion, to ja ścierałem krew z ostrza mego miecza! Jestem Matsu Gohei! W moich żyłach płynie niezmącona przez setki pokoleń krew walecznych Lwów! Dzisiaj sprawię, że trawa tej doliny spłynie waszą krwią!

Ginawa uśmiechnął się. – Ci Matsu i ich przechwałki – mruknął pod nosem.

Hijiko spojrzała na niego. – Czy znasz dobrze rodzinę Matsu, Ginawa-san?

– Wystarczająco dobrze. – Odwzajemnił spojrzenie samurai-ko. – Być może nawet zbyt dobrze.

Generał Żurawi również wyjechał naprzód, aby spotkać się z Goheim na środku pola. Ginawa zachichotał. – Teraz pora podziwiać strategię wojskową Żurawi.

– Jaka to będzie strategia?

– Zobaczysz sama. – Wskazał na dwóch samurajów. – Żuraw wyjaśnia właśnie Lwu, że jeśli rozegra się tu dzisiaj bitwa, przyniesie ona jedynie rozlew krwi, a nie chwałę. Skoro armia Matsu jest większa i silniejsza, Żurawie gotowi są na negocjacje, żeby nie dopuścić do niepotrzebnego marnowania życia żołnierzy.

Na polu bitwy dowódca Lwów podniósł swoją włócznię i potrząsnął nią groźnie w stronę drugiego generała.

– Teraz z kolei Matsu przekonuje Żurawia, – ciągnął Ginawa – że prowadzenie wojny zawsze przynosi chwałę wojownikowi i że jeśli Żuraw twierdzi co innego, to zapewne jest tchórzem.

Generał Żurawi cisnął swoją włócznią o ziemię i wskazał najpierw na Lwa, a potem na swoją katanę.

– A teraz Żuraw oznajmia Matsu, że jeśli ten uważa go za tchórza, może dowieść tego swoim ostrzem.

Lew potrząsnął pięścią w stronę Żurawia, po czym zsiadł z konia, klepnięciem odsyłając wierzchowca w stronę czekającej armii. Drugi generał poszedł za jego przykładem.

– Czy będą się tutaj pojedynkować? – spytała Hijiko.

– Hai. Teraz to kwestia honoru.

Obserwując dwóch samurajów stojących o pięć kroków od siebie przypomniała sobie wczorajszy pojedynek z Ginawą.

– Przypatrz się im uważnie, Hijiko-san. Czy teraz to widzisz?

Kobieta spojrzała na Lwa, którego całe ciało trzęsło się z furii, a dłonie drżały z niecierpliwością, po czym przeniosła wzrok na stojącego spokojnie, rozluźnionego Żurawia. Lew zmienił swoją postawę dwukrotnie, podczas gdy Żuraw stał nieruchomo.

– Nie ma najmniejszych szans – wyszeptała. – Matsu zginie teraz z rąk tego Żurawia, a jego armia pójdzie w rozsypkę.

Ginawa popatrzył na nią kiwając głową. – To właśnie jest strategia Żurawia. Wprawić Lwa we wściekłość, zakwestionować jego honor i zmusić go, by wyzwał cię na pojedynek. Armia bez generała będzie bardzo osłabiona. Żurawie zaoferują im możliwość poddania się, ale Lwy z pewnością odmówią i będą walczyć bez dowódcy.

– Olbrzym bez głowy – stwierdziła Hijiko.

– Dokładnie. A teraz patrz.

Tak jak poprzednio, pojedynek skończył się w mgnieniu oka. Lew natarł na przeciwnika, który czekał nieruchomo aż do ostatniej chwili,

potem zaś wyprowadził błyskawiczny cios robiąc krok do tyłu. Zakrwawione ciało Matsu Goheiego upadło u jego stóp.

Od strony armii Lwów rozległy się setki okrzyków bojowych, a Żurawie ruszyli do natarcia, zasypując przeciwnika gradem strzał. Wojownicy Lwa, mimo że pozbawieni generała, rozciągnęli sprawnie szyk wznosząc szerokie, płaskie tarcze dla ochrony przed pociskami, a tymczasem siły Żurawia dotarły na środek pola, gdzie wciąż stał ich dowódca, ocierający krew przeciwnika ze swego ostrza. Nagle w powietrzu świsnęła strzała, wbijając się w miękkie tkanki jego szyi. Mężczyzna zachwiał się, wypuścił miecz z ręki i opadł na ciało pokonanego przeciwnika.

– Skąd wzięła się ta strzała? – spytała Hijiko, rozglądając się na wszystkie strony.

– Z bliska. Ze zbyt bliska. – Ginawa zerwał się na równe nogi i zanim zdał sobie z tego sprawę, jego miecz wysunął się z saya, połyskując ostrzem w porannym słońcu.

Hijiko spojrzała w stronę lasu, na zachód od miejsca, w którym stali. – Gdzie są namiestnicy Skorpiona?

Ginawa kiwnął głową. – Myślę, że masz rację, Hijiko-san.

Minął ją i pobiegł wprost do lasu. Próbowała go dogonić, wykrzykując w biegu jego imię, lecz był już za daleko. Spojrzała w dół na odległe pole bitwy, gdzie właśnie starły się dwie armie. Zapowiadała się prawdziwa masakra.

* * *

Choć gęste gałęzie drzew smagały ronina po twarzy, ten patrzył wprost przed siebie.

„Nacierasz na jaskinię swojego wroga", znów usłyszał słowa swego sensei, lecz krew tętniąca mu w głowie zmieniła jego głos w ledwo dosłyszalny szept.

W końcu Ginawa wydostał się spomiędzy drzew na niewielką polankę, gdzie stała czwórka namiestników, patrząca na rozgrywającą się w dolinie bitwę. Shugenja i uzbrojony wojownik odwrócili się, żeby nań spojrzeć, pozostali nie odrywali jednak oczu od pola bitwy.

Umabeko zmierzyła Ginawę podejrzliwym spojrzeniem. – Dlaczego tu jesteś i gdzie zostawiłeś Hijiko-san? – spytała.

– Zabiliście go. – To była jego jedyna odpowiedź.

Na te słowa wysoki samuraj stanął tuż przed Umabeko i dobył katany. Shugenja potrząsnęła spokojnie głową. – Z całą pewnością nie mam pojęcia, o czym mówisz.

– Generał Żurawi. To wy go zabiliście.

Umabeko znów potrząsnęła głową. – Obawiam się, że jesteś w poważnym błędzie. Nie mieliśmy nic wspólnego z tą strzałą.

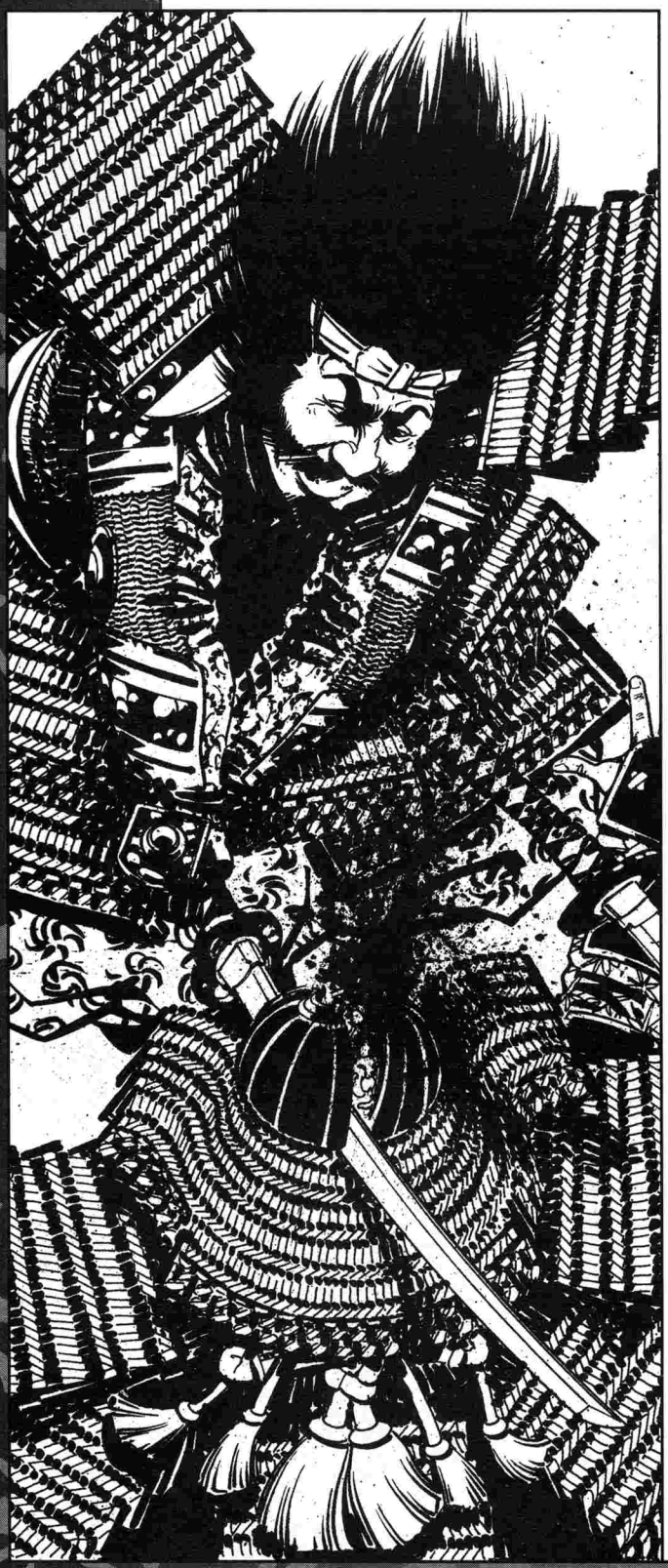
– Kłamstwo pozostaje kłamstwem, bez względu na to, jak pięknie brzmi.



Samuraj postąpił krok do przodu. – Oskarżasz moją panią o kłamstwo, roninie?

– Skorpion z imienia, skorpion z natury – wycedził Ginawa przez zaciśnięte zęby, poprawiając chwyt dłoni na rękojeści miecza.

– Mam nadzieję, że twoja dusza jest gotowa na śmierć, brudasie.



– Jest gotowa.

Ginawa przyjął postawę, oczyszczając swój umysł ze wszystkich zbędnych myśli. Skupił wzrok na piersi, biodrach i ramionach samuraja. Poczuł jak napięcie w jego mięśniach rozpływa się w nicość, jak jego stopy same ustawiają się jak należy, gotowe do skoku.

Czuł się jak liść, który spada na ziemię, jak dziecko, które maluje lub śpiewa, jak matka wydająca na świat nowe życie. Nie zobaczył ruchu przeciwnika. Nie poczuł odpowiedzi swojego ciała. Wszystko było jednym ruchem, jedną chwilą, która zdała się trwać przez wieczność.

Ostrze samuraja pomknęło w górę, spotykając jego własne, aż klingi pocałowały się z trzaskiem iskier… gdy jego ostrze ujeżdżało stal w ręku przeciwnika, skry strzelały na boki… a ślizgający się wzdłuż wrogiej klingi miecz śpiewał obcą pieśń głodu i boleści… strach przeciwnika był widoczny w jego gwałtownych, urywanych ruchach… i wtedy jego miecz przecinający łukiem powietrze spadł, gryząctnącsmakując skórę przeciwnika… i jego krew… krew… krew…

Ktoś wybuchnął ekstatycznym śmiechem i ronin nie wiedział, czy to on sam, czy ostrze, które trzyma w dłoniach.

* * *

Korzystanie z zasad

Ta część opowiada o zasadach gry. Choć już w **Księdze Ziemi** poznaliście najważniejsze ich podstawy i dowiedzieliście się, jak działają, tu znajdziecie kilka rad, dzięki którym reguły będą działały tak, jak chcecie. Są to tylko sugestie, w końcu od was bowiem zależy, jak dostosujecie zasady do swoich gustów.

Pokażemy wam, jak używać każdej umiejętności z odpowiednimi cechami, jak licytować się podczas pojedynków iaijutsu, opiszemy szczegółowo prowadzenie walki, dając na nie szereg przykładów i, na koniec, damy wam zestaw tabel pozwalających rozgrywać całe bitwy.

Cechy

Reguły **Legendy** zaprojektowaliśmy tak, aby były proste i elastyczne zarazem. System oparty o formułę cecha + umiejętność można łatwo zaadaptować do dowolnej sytuacji, bowiem każdą umiejętność użyć można z dowolną cechą podstawową, a owa dowolność kombinacji pozwala oddać każde niemal warunki. Poniżej opisujemy osiem podstawowych cech postaci i pokazujemy, jak łączyć je z umiejętnościami. W kilku linijkach staraliśmy się też pokazać, jak każda cecha ma się do innych i jak je uzupełnia.

Wytrzymałość

Kiedykolwiek Mistrz Gry wątpi w siły bohatera, może zarządzić test Wytrzymałości. Tę cechę można kojarzyć z każdą umiejętnością fizyczną by sprawdzić determinację i hart postaci podejmującej długotrwałe akcje – na przykład Wytrzymałość + Taniec przetestować można w chwili, gdy tancerz musi wystąpić ranny, zaś Wytrzymałość + Jazda Konną, kiedy trzeba wypróbować odporność jeźdźca przemierzającego całą długość Cesarstwa.

Wytrzymałość można testować także podczas akcji nie wymagających długotrwałego wysiłku, jak choćby w zestawieniu Wytrzymałość + Gawędziarstwo – bywa, że wymagania słuchaczy przerastają nawet najlepszego bajarza. Czasami gawędziarze muszą snuć opowieści przez długie godziny i taka właśnie sytuacja może wystawić na próbę Wytrzymałość najlepszego nawet mówcy – szczególnie, jeśli nieco nadużył wina, kobiet i śpiewu. A co powiecie o zestawieniu Wytrzymałość + Wiedza o shugenja? Wyobraźcie sobie ucznia jednego z Mistrzów Żywiołu Klanu Feniksa, który ślęczy całą noc nad archaicznymi tekstami, próbując znaleźć odpowiedź na tajemniczą zagadkę zadaną mu przez sensei.

Siła Woli

Na drugiej szalce wagi pokazującej hart ducha i ciała postaci znajduje się Siła Woli. Tak, jak Wytrzymałość służy do wypróbowywania fizycznej odporności bohatera, tak jego upór i determinację określa Siła Woli. W każdym z opisanych powyżej przypadków Mistrz Gry mógłby więc równie dobrze zarządzić test Siły Woli.

Wytrzymałość i Siła Woli różnią się jednak znacznie, gdy w grę zaczynają wchodzić pokusy, jakie świat roztacza przed samurajem. Możliwość zdobycia siły, władzy i bogactwa (nie mówiąc już o bardziej zmysłowych wabikach) wystawia na próbę Siłę Woli bohatera i może być przyczyną testu.

Czy bohater może zatem używać umiejętności z Siłą Woli? Z pewnością. Najczęściej używaną w tej kombinacji umiejętnością jest Etykieta, takie skojarzenie odzwierciedla bowiem umiejętność poprawnego zachowywania się niezależnie od gotujących się w nas uczuć. Innym częstym testem jest rzut na Siłę Woli + Medytację, zarządzany w chwili, gdy bohater usiłuje skupić się na swoim wnętrzu niezależnie od panującego wokół zgiełku.

Siła

Siła bardzo rzadko bywa używana z umiejętnościami. Testy Siły dotyczą niemal wyłącznie czystej mocy mięśni.

Spostrzegawczość

Tej cechy używa się, gdy bohater próbuje dostrzec jakiś szczegóły. Spostrzegawczość może zostać użyta z dowolną umiejętnością związaną z bronią, kiedy bohater próbuje określić jej jakość, uszkodzenia i tym podobne detale. Za każdym razem, gdy bohater próbuje zebrać nowe informacje, użyj jego Spostrzegawczości, kiedy jednak próbuje przypomnieć sobie wiadomości, które już poznał, odwołaj się do jego Inteligencji.

Zręczność

Zręczność określa koordynację ruchową bohatera. Im precyzyjniejsze ruchy, tym bardziej postać pragnąca wykonać je bezbłędnie musi polegać na tej cesze. Testy Zręczności wykonuje się, kiedy sprawdzić należy zdolności ruchowe bohatera, szczególnie, że ta cecha łączy się z wieloma umiejętnościami fizycznymi, takimi jak Skradanie się, Malarstwo, Kenjutsu i niemal każda inna umiejętność Bugei.

Inteligencja

Kiedykolwiek należy sprawdzić pamięć bohatera lub jego zdolność do logicznego myślenia, wykonujemy testy Inteligencji. Niemal każda umiejętność może zostać przetestowana z Inteligencją, celem sprawdzenia stopnia zaznajomienia się z nią przez postać.

Wyobraźmy sobie, że bohater próbuje zapamiętać ważne informacje na temat innej postaci lub bohatera niezależnego. W tym wypadku posłużyć się może Inteligencją + Heraldyką, jeśli używa *monu* tego bohatera jako punktu odniesienia; jeśli zaś nasza postać próbuje przypomnieć sobie styl jego kenjutsu, przetestować powinna kombinację Inteligencji + Kenjutsu.

Inteligencję od Spostrzegawczości odróżnia przede wszystkim to, że Spostrzegawczość służy do gromadzenia faktów i wskazówek, natomiast Inteligencja pomaga nam przypominać je sobie i układać w logiczny i sensowny sposób.

Refleks

Podobnie jak Siła, Refleks jest używany niemal wyłącznie do sprawdzania sprawności fizycznej. Ta cecha określa szybkość i umiejętność szybkiego reagowania bohatera na poziomie jego podświadomości, bez udziału umysłu. Dla porównania, Zręczność przedstawia zdolność do świadomego wykorzystywania możliwości ciała.

Refleks łączy się z umiejętnościami wtedy, gdy trzeba sprawdzić instynktowne zachowanie się postaci w danej sytuacji.

Intuicja

Intuicja określa zdolności wyczuwania rzeczy nieoczywistych. Odwołujemy się do niej wtedy, gdy w grze występują sytuacje wymagające szybkiego myślenia, nadto Intuicja służy do stwierdzania stanu emocjonalnego innych ludzi.

Jeśli bohater zostanie zaskoczony, można określić jego pierwszą reakcję wykonując rzut na Intuicję. Gdyby na przykład postać przebywającą na dworze poproszono o opinię na temat, którym nie zaprzątała sobie dotąd głowy, Mistrz Gry może poprosić o wykonanie testu Intuicji + Dyplomacji; jeśli zaś nasz bohater próbuje kogoś przekonać w jakiejś kwestii, można zarządzić test Intuicji + Szczerości.

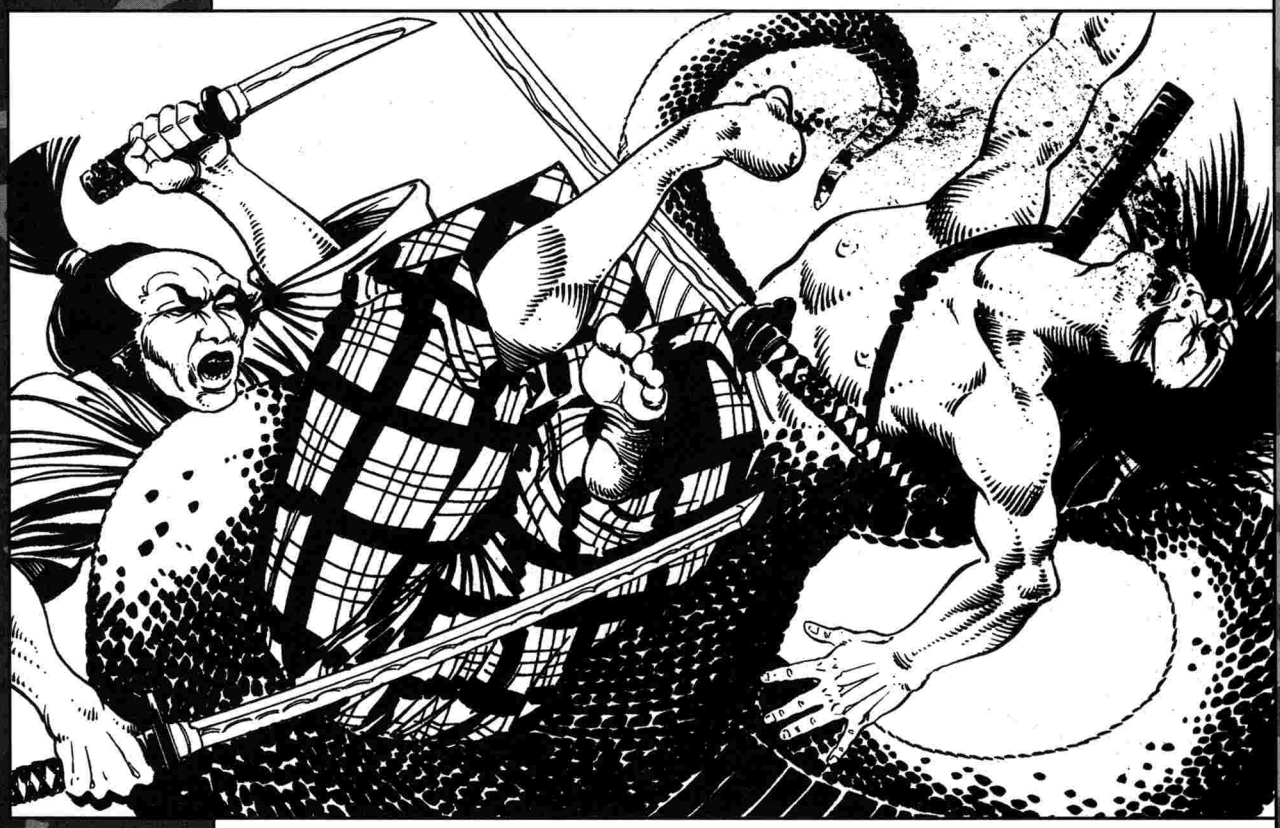
Intuicja tym różni się od Spostrzegawczości, że ta pierwsza oznacza zdolność bohatera do spostrzegania rzeczy ukrytych i zamaskowanych. Po udanym teście Intuicji możesz zasugerować graczowi, że ma pewne przeczucia, mówiąc „wydaje ci się, że coś tu nie gra". Spostrzegawczość wiąże się zaś ze wszystkim, co jest materialne i co racjonalnie rejestrujemy swoimi zmysłami.

Zatrzymywanie i odrzucanie

Gracze rzucają wieloma kostkami, ale zawsze zatrzymują ich tylko tyle, ile wynosi używana akurat cecha.

Słowa „zatrzymaj i odrzuć" pojawiają się w tej książce wielokrotnie, dlatego wyjaśnijmy ich znaczenie. Sformułowanie to odnosi się do sytuacji, gdy gracz lub Mistrz Gry wykonuje rzut i dodaje wyniki z niektórych kostek, a inne pomija. Te kostki, które uwzględniamy w obliczeniach są „zatrzymane", a te, których wyników nie sumujemy – „odrzucone". Zatem jeśli gracz rzuci sześcioma kostkami i „zatrzyma" cztery, to cztery najwyższe wyniki rzutu są sumowane, a dwa najniższe „odrzucane".

Gracz niemal zawsze będzie rzucał tyloma kostkami, ile wynosi wartość używanej cechy plus umiejętności, ale zatrzymywać będzie liczbę



kostek równą wartości samej cechy. Pozostałe należy odrzucić.

W pewnych sytuacjach w równaniu „cecha + umiejętność" występować będą inne terminy, ale niezależnie od tego rzut zawsze wykonujemy tyloma kośćmi, ile wynosi suma działania.

Aby określić wynik rzutu sumujemy jednak tylko najwyższe liczby z tylu kostek, ile wynosi pierwszy składnik równania. Pozostałe pomijamy, czyli odrzucamy. A zatem im lepszy rzut, tym większa szansa na sukces.

Przykład: Mirumoto Kuro pragnie pochwalić się swoim kunsztem szermierczym przed swoim nowym panem, demonstrując kilka trudnych kata na jego dworze. Zręczność Kuro wynosi 3, jego umiejętność Kenjutsu także 3, a zatem gracz będzie rzucał 6 kostkami, z czego następnie zatrzyma 3 najlepsze wyniki (bo jego Zręczność ma wartość 3). Kuro wykonuje rzut i otrzymuje 3, 5, 7, 7, 8 oraz 9, co w sumie daje 24 punkty (7 + 8 + 9 to najwyższe wyniki, dlatego Kuro zatrzymuje te właśnie kostki).

Pewne rzuty będą wykonywane tylko na pojedyncze cechy i nie będą uwzględniały żadnych umiejętności (na przykład podnoszenie ciężkiej skały wymaga jedynie testu prostego Siły). W takim wypadku liczba kostek, którymi wykonuje się rzut i które sumuje się, aby określić wynik testu są identyczne. Niekiedy zasady będą się odwoływały nie do cechy, lecz do poziomu Kręgu z zakresu od jeden do pięć, ale rzut nadal wykonuje się w standardowy sposób.

Ciąg dalszy przykładu: Kuro kontynuując pokaz swoich umiejętności próbuje podnieść ponad głowę bardzo ciężką skałę, na co Mistrz Gry nakazuje Kuro wykonać rzut na Siłę. Gracz rzuca trzema kostkami, bo tylko tyle wynosi siła jego postaci i uzyskuje 12 (2 + 5 + 5). Skała ani drgnie – jeśli więc nowy senior Kuro potrzebuje człowieka odznaczającego się zwierzęcą siłą, będzie musiał poszukać samuraja z klanu Kraba, którego mięśnie wesprą umiejętności Kuro.

Testy proste

Test prosty sprawdza możliwości postaci poprzez rzut kośćmi w liczbie równej wartości cechy podstawowej, do której dodajemy poziom umiejętności, o ile jakaś jest używana.

Testy proste stosuje się w sytuacjach, gdy nikt aktywnie nie przeciwstawia się działaniom naszego bohatera. Niezależnie od tego, czy postać próbuje otworzyć wytrychem zamek, szuka właściwego zioła, które pomoże wyleczyć ranę czy próbuje przeskoczyć przez rozpadlinę, o wyniku końcowym decydują tylko jej zdolności i upór. Kiedykolwiek bohater podejmuje się akcji wymagającej testu prostego, Mistrz Gry oznacza Poziom Trudności akcji oraz wskazuje cechę i umiejętność, z jakiej gracz powinien skorzystać. Gracz może oczywiście zasugerować, a nawet powinien wyjaśnić, jakie cechy wydają się pasować w danej sytuacji, jednak końcowa decyzja i tak należy do prowadzącego, tj. Mistrza Gry.

Niezależnie od tego, czy w czasie testu prostego używa się jakiejś umiejętności, polega on zawsze na tym samym – suma wyników z kostek zatrzymywanych ma być wyższa lub równa Poziomowi Trudności, oznaczony przez Mistrza Gry.

Przykład: Jakiś czas potem Kuro udał się na plac targowy, gdzie postanowił zakupić konia. Oglądając wierzchowca próbuje ocenić, czy zadowoli on jego wyszukany gust. W tym momencie Mistrz Gry uznaje, że Kuro pragnąc ocenić zdrowie i kondycje konia musi wykonać rzut na Spostrzegawczość + umiejętność Jeździectwo. Prowadzący mógłby uznać, że wskazany jest rzut na Intuicję, gdyby Kuro powinien wyczuć coś szóstym zmysłem, a nie zwyczajnie ocenić jakość rumaka. Mistrz Gry informuje gracza, że Poziom Trudności wynosi 15. Ponieważ Kuro ma Spostrzegawczość na poziomie 2 i Jeździectwo także na poziomie 2, gracz będzie rzucać czterema kostkami i zatrzyma dwie z nich.

Trudność

Kiedy chcesz wykonać jakąś akcje, musisz rzucić tyle, ile wynosi jej Poziom Trudności lub więcej. Typowy Poziom Trudności wynosi 15.

MG może wyznaczyć dowolny Poziom Trudności, używając listy standardowych trudności jedynie jako ogólnego przewodnika. Pamiętajcie, że trudność określa tylko próg minimalnego sukcesu i gracze dążący do większej skuteczności będą mogli podbijać tę wartość. Poziom Trudności nie musi być wielokrotnością piątki, trzymanie się takiego schematu upraszcza jednak posługiwanie się zasadami, choć nic nie zabrania Mistrzowi Gry wyznaczyć Poziomu Trudności równego 14 czy 23, jeśli tylko w danej sytuacji wydaje się to właściwe.

Poziomy Trudności

5 Zwyczajny (żonglowanie jedną kulą)
10 Łatwy (żonglowanie dwoma kulami)
15 Przeciętny (żonglowanie trzema kulami)
20 Trudny (żonglowanie czterema kulami)
25 Bardzo trudny (żonglowanie pięcioma kulami)
30 Wybitny (żonglowanie sześcioma kulami)
35 Jeszcze tego nie robiłeś (żonglowanie ośmioma kulami)
40 Już nigdy tego nie zrobisz (żonglowanie dziewięcioma, kiedy gejsza łaskocze cię w ucho)

Utrudnienia

Okoliczności, za sprawą których trafienie przeciwnika jest trudniejsze, można odwzorować w zasadach gry poprzez podniesienie Poziomu Trudności trafienia o pewną liczbę punktów:

+5 z uwagi na zły punkt oparcia lub złą widoczność.

+10, gdy przeciwnik jest częściowo zasłonięty, albo jeśli cel szybko się porusza lub jest daleko od naszej postaci.

+15, gdy od celu dzieli nas bardzo duża odległość lub jest on niemal zupełnie zasłonięty.

+20, gdy jesteśmy oślepieni

Przykładowe podbicia

1 krotne – potrzebne, aby zadać cięcie w tors.

2 krotne – aby trafić w ramię lub nogę, albo zranić kogoś do krwi bez zadawania poważniejszych obrażeń.

3 krotne – aby trafić w głowę, szyje lub dłoń, jak również spróbować rozbroić wroga. Także aby trafić w jedno z połączeń zbroi przeciwnika.

4 krotne – aby przyciąć wrogowi wąsy.

Dziesiątki

Jeśli kiedykolwiek wyrzucisz dziesiątkę, rzucasz tą kostką ponownie, a wynik kolejnego rzutu dodajesz do pierwszej dziesiątki.

Każdą kostką, na której wypadnie 10 (albo zero, jeśli na kostce są tylko liczby od 0 do 9), rzuca się ponownie. Łączny wynik rzutu określa się dodając drugi rzut do pierwszej dziesiątki, przy czym jeśli po raz kolejny otrzymamy dziesięć, cała operacja zostaje powtórzona – obie dziesiątki sumujemy i rzucamy jeszcze raz. Nie ma żadnego ograniczenia co do wartości pojedynczego rzutu, choć gracz po osiągnięciu wymaganego Poziom Trudności może już dalej nie rzucać.

Przykład: Kuro postanawia przejechać kawałek na wybranej klaczy, aby ocenić jej walory. Mistrz Gry zarządza test i gracz rzuca na Zręczność plus Jeździectwo (3 + 2): W pierwszym rzucie gracz otrzymuje 1, 4, 6, 8, 10 i jeszcze jedno 10. Dwie kostki na których wypadły dziesiątki gracz podnosi i wykonuje nimi drugi rzut. Na pierwszej wypada 5, a na drugiej następne 10. Za trzecim razem na kostce, która przyniosła dwie dziesiątki wypada 7, a cały rzut prezentuje się następująco: 1, 4, 6, 15 i 27. Choć Kuro może zatrzymać tylko 3 kostki, końcowy wynik jego rzutu jest i tak zdumiewający i wynosi 48! (6 + 15 + 27 = 48).

Podbicia

Gracze i Mistrz Gry mogą podbijać wartość Poziomu Trudności o wielokrotność liczby 5 aby uzyskać bardziej sensacyjne lub widowiskowe efekty.

Gdy Mistrz Gry wyznaczy Poziom Trudności dla testu, dobrze wyszkolone postaci mogą stwierdzić, że mają przed sobą łatwe zadanie, a w takim wypadku nic nie stoi na przeszkodzie, aby uczynić potencjalny sukces bardziej widowiskowym. Gracz może dobrowolnie podwyższyć swój Poziom Trudności aby uzyskać lepszy lub bardziej imponujący efekt. Taka czynność jest nazywana „podbiciem", a gracz korzystający z tej możliwości po prostu deklaruje ile razy będzie podbijać Poziom Trudności, po czym normalnie wykonuje rzut.

Gracze nie mogą jednak podbić trudności więcej razy, niż wynosi wartość ich Kręgu Pustki – na przykład bushi mający Pustkę na poziomie 2 może podbić Poziom Trudności raz lub dwa razy podczas jednego rzutu, trzecie podbicie leży zaś już poza zasięgiem jego możliwości.

Po każdym zadeklarowanym Podbiciu Poziom Trudności rośnie o 5 punków, a efekt akcji ulega podwyższeniu. Wykonanie rzutu przeciwko Poziomowi Trudności wyznaczonemu przez prowadzącego zapewnia powodzenie akcji, ale jedno lub dwukrotnie podbijając trudność można osiągnąć dużo więcej. Przed zadeklarowaniem podbicia trzeba jednak pamiętać, że wynik rzutu niższy od nowego (podbitego) Poziomu Trudności oznacza niepowodzenie, nawet jeśli rzut przewyższa pierwotną trudność.

Skutki podbicia są bardzo różne, a wybór konkretnego efektu zależy tak od Mistrza Gry, jak i graczy. Wykonując rzuty na Spostrzegawczość lub inne testy związane ze zdobywaniem informacji, udane podbicie pozwoli zdobyć więcej bardziej wiarygodnych i bardziej użytecznych informacji, może nawet bardziej szczegółowych. Podczas walki deklarowanie podbić pozwala na silniejsze lub celniejsze ciosy oraz na specjalne manewry (służące do rozbrajania przeciwnika, wymierzania w określone części ciała i tym podobne).

Podbicia są także stosowane wtedy, gdy postać pragnie osiągnąć jakiś szczególny rezultat, a w takim wypadku Mistrz Gry podaje uczestnikowi liczbę wymaganych podniesień trudności potrzebnych do osiągnięcia tego efektu. Gracz może potem przystąpić do wykonywania danej akcji (próbując pokonać nowy Poziom Trudności) lub rezygnuje, podejmując się czegoś prostszego.

Przykład: Kuro, który rzuca 5 kostkami postanawia zadeklarować dwa podbicia. Ma zamiar wydać sporo pieniędzy na konia, jakiego wybrał dla swojego pana i nie chciałby zhańbić się kupując słabowitego wierzchowca. Jeśli nasz bohater pomyślnie zakończy test o dwukrotnie podbitym Poziomie Trudności, to uda mu się zebrać wszelkie ważne informacje na temat interesującej go klaczy.

Dodatkowe Podbicia

Dodatkowe Podbicie pozwala korzystać z efektów standardowego podbicia bez podnoszenia Poziomu Trudności.

W pewnych przypadkach Mistrz Gry może na czas jakiegoś testu nagrodzić bohatera Dodatkowym Podbiciem. Jeśli gracz zakończy test sukcesem, będzie mógł skorzystać z dobrodziejstw standardowego podbicia bez podnoszenia Poziomu Trudności (jeśli uczestnik z własnej woli podbił Poziom Trudności, Dodatkowe Podbicie zwiększa liczbę podbić o jeden). Dodatkowe Podbicia można uzyskać dzięki magicznym przedmiotom, czarom, błogosławieństwom Siedmiu Fortun, modlitwom w Świątyni Amaterasu, znalezieniu się w znajomej sytuacji taktycznej, wykonaniu udanego testu Spostrzegawczości mającego na celu rozpoznanie techniki przeciwnika i tym podobnym elementom.

Dodatkowe Podbicia w żaden sposób nie zmieniają Poziomu Trudności i nie liczą się do limitu Podbić, jakie gracz może wykonać z własnej inicjatywy, wynikającego z wartości kręgu Pustki.

Przykład: Mistrz Gry z pewnością mógłby dać Kuro jedno lub więcej Dodatkowych Podbić na czas próbnej przejażdżki konnej z uwagi na druzgoczący sukces podczas testu Spostrzegawczości.

Ślepe testy

Jeśli gracze rzucają kostkami nie znając Poziomu Trudności, wykonują ślepy test. Czasami Mistrz Gry może nawet nie informować graczy, jaki jest wynik ich starań.

Jeśli do herbaty bohatera sekretnie dodano trującego jadu, proszenie gracza o wykonanie rzutu na Spostrzegawczość plus Trucizny jest zwyczajną kompromitacją, bo gracz niezależnie od wyniku testu i tak tej herbaty już nie wypije. W takim właśnie momencie Mistrz Gry może wykonać ślepy test.

Prowadzący wykonując ślepy test może sam rzucić kostkami za gracza lub zostawić to w jego rękach, nie podając mu jednak Poziomu Trudności. Mistrz Gry, który pragnie ukryć cel testu i Poziom Trudności musi też wziąć stronę gracza i pomyśleć o podbiciach, które ten mógłby pomyślnie wykonać przy danym Poziomie Trudności – oczywistym jest, że prowadzący cały czas musi pamiętać o trudności.

Przykład: Zamiast zarządzać test na Spostrzegawczość + Jeździectwo z trudnością 15, Mistrz Gry przeprowadza ślepy test Spostrzegawczości i Jeździectwa, w sekrecie postanawiając, że Kuro, pragnący odkryć wszelkie sekrety interesującego go konia, musi wykonać rzut przeciwko Poziomowi Trudności równemu 20. Gracz wyrzucił 34 (łącznie z dwoma podbiciami), dlatego prowadzący mówi Kuro, że klacz nie tylko wydaje się go lubić, ale też jest w ciąży – możliwe, że za sprawą jakiegoś silnego i rączego ogiera. Co za odkrycie! Coś takiego z pewnością może opromienić Kuro odrobiną chwały.

Testy przeciwstawne

Testy przeciwstawne wykonuje się w chwilach, gdy trzeba porównać zdolności dwóch działających przeciwko sobie postaci.

Gdy nikt nie przeciwstawia się akcjom bohatera, wszystkie wykonywane rzuty są rzutami prostymi. Bohaterowie nie żyją jednak w próżni i w końcu dojdzie do konfrontacji, a wtedy będą musieli przeciwstawić swoje umiejętności zdolnościom innych. W takiej sytuacji Mistrz Gry zarządza testy przeciwstawne. Drugą stroną w takim teście może być zarówno bohater innego gracza, jak bohater niezależny będący częścią opowiadanej historii. Tak czy owak obie postaci wykonują w takim przypadku rzuty kośćmi. Poziom Trudności dla każdej strony jest równy wartości przeciwstawianej cechy podstawowej razy pięć (umiejętności się nie liczą). Rzuty podczas testu przeciwstawnego mogą być normalnie podbijane przez obie strony, a jeśli tak zażyczy sobie prowadzący, rzuty mogą być wykonywane jako ślepe (może to być nieco mylące, więc nie zalecamy tego początkującym Mistrzom Gry).

Wynik pojedynku zależy od tego, która strona zakończyła swój test sukcesem:

- Jeśli żaden z bohaterów mierzących swoje siły nie odniósł sukcesu lub test zakończył się remisem, pojedynek przeciąga się na następną rundę. Wnikliwi obserwatorzy raczej nie będą pod wrażeniem takiego pokazu braku zdolności.
- Jeśli tylko jedna osoba odniesie sukces, to ona zdecydowanie zwycięża w tej konfrontacji. Wszelkie podbicia, które poczyniła dodatkowo zwiększają jej „margines zwycięstwa".
- Jeśli obie strony ukończą pomyślnie swoje testy, jeden z uczestników pojedynku musi zwyciężyć, jednak jest to sukces marginalny. Zwycięstwo przypada tej postaci, która ewentualnie podbiła swój Poziom Trudności, jeśli jednak nikt nie skorzystał z tej możliwości, zwycięża ten bohater, którego rzut był wyższy.

Przykład: Kuro, który już wie, że znaleziona przez niego klacz jest co najmniej dobrym koniem, zaczyna się targować z kupcem, aby uzyskać jak najlepszą cenę. Mistrz Gry stwierdza, że jest to test na Intuicję plus Handel. Intuicja Kuro wynosi 3, ale Handel jedynie 1. Kupiec również ma Intuicję na poziomie 3, jednak jego umiejętność Handel ma wartość 4. Poziom Trudności dla obu stron wynosi 15 (Intuicja rywala razy 5), jednak kupiec postanawia dwukrotnie podbić swój Poziom Trudności. Kuro doskonale wie, że jego szansa na sukces spadnie niemal do zera jeśli również dwukrotnie podbije swój Poziom Trudności, dlatego gracz postanawia jedynie zdać stojący przed nim test. Kuro rzuca kostkami i otrzymuje 1, 4, 8 oraz 9, co w sumie daje mu 21 (9 + 8 + 4), natomiast handlarz osiąga zdumiewającą wynik – 35 (gdyż zatrzymuje 8, 9 i 18) i z łatwością przebija swój i tak już podwyższony na 25 Poziom Trudności. Tym samym zwycięża cały test przeciwstawny, a ostateczna cena sprzedaży klaczy zatrzymuje się na całkiem wysokim poziomie, gdyż kupiec doskonale zdaje sobie teraz sprawę, jak bardzo Kuro chce kupić oferowanego mu wierzchowca.

Upadek z wysoka

Bohaterowie, którzy upadną z wysoka (nie kontrolując sytuacji przed upadkiem za pomocą umiejętności Wspinaczka lub umiejętności związanych z ruchem, takich, jak Wysportowanie) otrzymują jedną kostkę obrażeń za każde 3 metry wysokości, z której nastąpił upadek.

Przykład

Mirumoto Kuro ścigając po dachach zamaskowanego na czarno zabójcę (który mógłby być ninja, ale to przecież nic pewnego) podczas swojego trzeciego skoku z jednego budynku na drugi ześlizguje się (ponieważ poniósł porażkę podczas testu Zręczności) i jak kamień upada na ziemię. Mistrz Gry informuje Kuro, że spadł z wysokości nieco ponad 6 metrów, dlatego otrzyma dwie kostki ran. Gracz rzuca dwoma kośćmi, na których wypada 1 (uff!) oraz – niestety – 17 (10 + 7). Kuro postanawia poleżeć przez chwilkę.

Dziesięć kostek na rzut

Czasami liczba używanych przez gracza kości rośnie dzięki posiadanym przez jego postać magicznym przedmiotom, udanym podbiciom z poprzedniego testu i z różnych innych powodów. Nigdy jednak żaden rzut nie może zostać wykonany za pomocą puli kostek większej od dziesięciu.

Przykład: Odprawiającej rytuał grupie shugenja będzie przywodzić czarownik mający Krąg Ziemi na poziomie 4 (to jeden z elementów czaru). Jako że w tym wypadku nie wykorzystuje się żadnych umiejętności, gracz będzie rzucał jedną dodatkową kostką za każdego uczestniczącego w obrzędzie shugenja (jednak nie wolno mu tych kostek zatrzymać). Asystuje mu jeszcze trzech innych bohaterów, dlatego rzut zostanie wykonany siedmioma kostkami, z czego będzie wolno zatrzymać przewodzącemu cztery.



Współpraca

Czasami jedną akcję wykonywać będzie kilka osób, na przykład kilku shugenja może razem wykonywać rytuał, grupa bushi wspólnie wtoczyć na wzgórze duży głaz, a kilku śpiewaków dać wspólny koncert dla Dworu.

We wszystkich tego typu przypadkach grupa musi wybrać spomiędzy siebie bohatera pierwszorzędnego, którym zazwyczaj zostaje postać mająca używaną Cechę na najwyższym poziomie w grupie wykonujących czynność. To na jej Cechach i umiejętnościach oparty zostanie cały test, choć pozostali wykonawcy czynności również zostaną uwzględnieni, gdyż każdy z nich doda poziom stosownej umiejętności do puli kostek, którymi wykonywany będzie rzut. Jeśli wykonujący daną czynność bohaterowie nie posiadają umiejętności właściwej w danej sytuacji (chociażby podczas testu opartego tylko na cesze), bohater pierwszorzędny za każdego pomocnika rzuca jedną kostką więcej.

Następny przykład: Mistrz miecznicy przygotowuje katanę dla daimyo klanu Żurawia. Miecznik ma Krąg Ziemi na poziomie 4 oraz umiejętność Miecznik o wartości pięć, dlatego wykonuje rzut 9 kośćmi, zatrzymując przy tym 4. Przy pracy nad drobnymi szczegółami pomaga mu dwóch pomocników mających umiejętność Miecznik na poziomie 3 oraz 2, dzięki czemu kowal mógłby podczas testu rzucać 14 kostkami (4 + 5 + 3 + 2), jednak wolno mu do tego celu użyć najwyżej dziesięciu, więc podczas testu rzuci dziesięcioma kośćmi, a zatrzyma cztery.

Pustka

Wydając jeden Punkt Pustki możemy na czas jednego rzutu podnieść cechę podstawową, Krąg albo poziom Honoru lub Chwały o jeden.

Mieszkańcy Rokuganu dotykają niekiedy miejsca, w którym wszystkie żywioły łączą się ze

sobą w doskonały sposób, dzięki czemu przez krótką chwilę mogą przekroczyć swe ograniczenia i działać ponad swoimi możliwościami. Kiedy ktoś wykonuje rzut, może wydać jeden Punkt Pustki, aby podnieść wartość używanej Cechy o jeden. Tym samym gracz rzuca i zatrzymuje również o jedną kostkę więcej.

W normalnych warunkach bohater może wydać tylko jeden Punkt Pustki na rzut, lecz w sytuacjach ekstremalnych (to zależy od Mistrza Gry) postaci wolno spożytkować w ten sposób kolejne Punkty Pustki, nigdy jednak więcej, niż wynosi wartość stosowanej umiejętności. Jeśli podczas testu nie wykorzystuje się umiejętności, ograniczeniem jest poziom używanej Cechy. Taki nadzwyczajny przypadek może niezwykle wyczerpać postać, nie powinien zatem występować częściej niż raz lub dwa razy na opowieść i tylko w wypadkach, gdy od wyniku testu zależeć będzie życie lub śmierć postaci.

Bohaterom wolno wydać tylko tyle Punktów Pustki, ile wynosi poziom ich Kręgu Pustki, jednak wydawanie Punktów Pustki w żaden sposób go nie obniża – wartość tego Kręgu po prostu określa maksymalną liczbę Punktów Pustki osiągalnych dla gracza.

Na początku każdej opowieści liczba dostępnych Punktów Pustki powraca do wartości początkowej, podobnie jak po całonocnym śnie lub dwugodzinnej medytacji.

Testy Honoru

Kiedykolwiek bohater zmuszony jest do czynu, który wydaje mu się niegodny, gracz może wykonać test Honoru. Często celem oparcia się pokusie stosowany jest test Siły Woli (bywa, że źródło pokuszenia wykonuje rzut przeciwstawny przeciwko Sile Woli), jednak jeśli zakończy się on niepowodzeniem, w roli ostatniej deski ratunku używa się testu Honoru.

Przykład: Mirumoto Kuro spożywa ryż w pałacu Klanu Lwa, gdy bardzo urodziwa samurai-ko sekretnie przesyła mu zaproszenie do jej prywatnych pokoi, gdzie będzie go oczekiwać późnym wieczorem. Wcześniej samurai-ko wykonała udany test na Uwodzenie, więc Mistrz Gry informuje gracza, że jego bohaterowi niezwykle trudno stawić opór tej pokusie. Kuro postanawia wykonać test Siły Woli, ale próba oparcia się wdziękom pięknej samurai-ko spełza na niczym, gdyż test się nie udaje. Mistrz Gry stwierdza, że Kuro nie ma teraz wielkiego wyboru (o ile w ogóle jakiś), ale Kuro postanawia powołać się na swój honor.

Jeśli bohater podejmuje się testu Honoru, gracz próbujący przebić Poziom Trudności ustalony przez Mistrza Gry może rzucić tyloma kośćmi, ile wynosi jego poziom Honoru. W razie powodzenia postać stawia czoło pokusie i zdobywa jeden punkt Honoru, jednak w przeciwnym wypadku traci ich aż 10! Prowadzący ustalając trudność testu powinien mieć na uwadze źródło kuszących bodźców.

A oto dalszy ciąg przykładu: Gracz, do którego należy Kuro bierze dwie kostki (wartość Honoru jego samuraja), natomiast Mistrz Gry decyduje się użyć jako Poziom Trudności wartość Intuicji samurai-ko × 5 (co daje trudność równą 20). Gracz przełykając głośno ślinę ogłasza, że wydaje jeden Punkt Pustki, po czym wykonuje rzut 3 kostkami, otrzymując 7, 3 oraz 27 (10 + 10 + 7!), czyli w sumie 37. Tym samym Kuro stawia opór wdziękom samurai-ko i w nocy korzysta z rozkoszy pustego i zimnego łóżka.

Talenty kontra umiejętności

Naturalnym odruchem nowych graczy jest przyglądnie się systemowi i leżącym u jego podstaw zasadom – rzutom kostkami w liczbie równej Cesze powiększonej o umiejętność i zatrzymywaniu tylu kostek, ile wynosi cecha. Bardzo często dochodzą oni potem do wniosku, że wysokie cechy podstawowe są lepsze od wysokich poziomów umiejętności. Jakby nie było, od wartości cech zależy liczba zatrzymywanych kostek, a umiejętności tylko dodają dodatkowe bierki.

To stwierdzenie, choć prawdziwe, jest mylące. Wszyscy gracze pragną podnosić swoje Cechy jak najwyżej, nie można jednak lekceważyć przy tym umiejętności. Te drugie pozwalają rzucać większą liczbą kostek, dzięki czemu mamy większy wybór, gdy przychodzi do zatrzymywania i odrzucania kostek. Pokrótce, im większą liczbą kości wykonujemy rzuty, tym wyższa szansa na dziesiątkę, która przecież jest odpowiednikiem dodatkowej kostki.

Przeczytajcie, co następuje i zastanówcie się przez chwilę. Wyobraźcie sobie samuraja z Klanu Kraba, który wydał wszystkie Punkty Postaci na Cechy i bohatera z Klanu Feniksa, który wiele z Punktów Postaci spożytkował na umiejętności. Krab zatrzymuje więcej kostek, ale jeśli zostanie zraniony, straci wiele szans na wysoki rzut, który mógłby do czegoś wykorzystać, natomiast samuraj z Klanu Feniksa zawsze ma z czego wybierać.

Co z walką bez broni?

Chociaż w Rokuganie niemal zawsze walczy się bronią, czasami – celowo lub na skutek pecha – jeden lub obaj walczący będą bez broni. W takim wypadku używa się Zręczności + Jiujitsu, a współczynnik obrażeń równa się 0z1.

Weźmy taki przykład: Powiedzmy, że obaj bohaterowie odnieśli rany na poziomie -2. Wojownik z Klanu Kraba zazwyczaj rzuca sześcioma kostkami podczas testowania ataków (5 Zręczności + 1 Tetsubo), ale teraz może już tylko rzucać czterema. Z drugiej strony Feniks zazwyczaj rzuca siedmioma kośćmi (3 Zręczności + 4 Kenjutsu) i nawet po stracie dwóch z nich wykonuje rzut większą ich liczbą (pięcioma), a co więcej, obaj zatrzymują ich tyle samo. W ten sposób samuraj z Klanu Feniksa ma większy wybór wyników i więcej szans na to, że wypadnie jakaś dziesiątka.

Bohaterowie, którzy mają wysokie cechy podstawowe i niskie umiejętności będą bardziej odczuwać efekty ran niż postaci z umiejętnościami na wysokim poziomie. I tak powinno być, bowiem bardziej doświadczone postaci lepiej sobie radzą z obrażeniami, niż ci, którzy wciąż jeszcze mają mleko pod nosem.



Z potyczką mamy do czynienia, gdy do walki przystępują dwie małe grupy wojowników. Niezależnie od tego, czy w potyczce bierze udział dwóch czy tuzin przeciwników, starcia rozstrzygamy w trzech krokach:

1. *Określanie inicjatywy*
2. *Deklarowanie akcji*
3. *Rozstrzyganie akcji.*

Krok pierwszy: Określanie Inicjatywy

Na początku każdej tury walki Mistrz Gry prosi każdego z graczy o wykonanie rzutu jedną kostką i dodanie do wyniku rzutu wartości cechy Refleks. Jak zawsze i tu po wylosowaniu dziesiątki rzucamy dalej. Tymczasem prowadzący wykonuje analogiczne czynności dla wszystkich bohaterów niezależnych biorących udział w starciu, a potem notuje wszystkie wyniki i układa w kolejności od najwyższego do najniższego. Akcja gracza lub bohatera niezależnego, który uzyskał najlepszy wynik, będzie wykonana jako pierwsza w turze, następnie zostanie rozstrzygnięta czynność osoby, która uzyskała drugi wynik i tak dalej, aż do gracza, którego rzut na Inicjatywę był najniższy. Gracze deklarują akcje w odwrotnej kolejności – od najwolniejszego do najszybszego, dzięki czemu bohater o najwyższej Inicjatywie dowie się, co zaplanowali pozostali, zanim sam zdecyduje się na jakieś posunięcie.

Krok drugi: Deklarowanie akcji

Aby utrzymać porządek podczas rozgrywania walki, cała potyczka jest podzielona na tury. Jedna tura trwa w przybliżeniu pięć sekund, co powinno wystarczyć każdemu na wykonanie jednej akcji. Bohater, który pragnie włączyć się do walki wręcz, może to uczynić poprzez jeden z trzech manewrów: atak standardowy, pełny atak lub pełną obronę.

Manewr: Atak standardowy

Kiedy bohater pragnie kogoś trafić, podstawowy Poziom Trudności udanego trafienia wynosi Refleks celu × 5, jednak takie rzeczy, jak zbroje, szczególne warunki walki i tym podobne mogą go zmodyfikować. Niektóre potwory mają Poziom Trudności ustalony na pewnym stałym poziomie i ich Refleks nie ma tu nic do rzeczy.

Jeśli nasza postać zdała test prosty oparty na [używana cecha] + [umiejętność], to pozostaje jej do wykonania drugi rzut, określający rozmiary zadanych przez nią ran. W większości przypadków będzie to prosty test Zręczności + umiejętność Kenjutsu, ale nie jest to regułą.

Manewr: Pełny atak

Postać, która zdecyduje się na pełny atak podczas testu rzuca dwoma dodatkowymi kośćmi (jednak ich nie zatrzymuje!). Poziom Trudności trafienia postaci wykonującej ten manewr przez całą turę wynosi jedynie 5 plus wartość jej pancerza.

Manewr: Pełna obrona

Pełna obrona jest manewrem stosowanym przez bohaterów, którzy pragną zejść z drogi atakującemu przeciwnikowi. Jedyna akcja, jaką podejmują w tej turze, to unik. Po zadeklarowaniu tego manewru należy wykonać rzut na (war-

tość umiejętności Obrona)z1 i dodać otrzymany wynik do Poziomu Trudności, określającego szansę trafienia ich przez nieprzyjaciela podczas całej tury.

(Przypis tłumaczy: W poprzednim wydaniu **Legendy** zasada ta była sformułowana nieco inaczej: Poziom Trudności trafienia Bohatera deklarującego Pełną Obronę był równy jego Refleksowi × 5, ale atakujący musiał odrzucać wszystkie kości, na których uzyskał wynik niższy od Refleksu + Obrony postaci wykonującej ten manewr. Wybór jednej z wersji zasad pozostawiamy Mistrzowi Gry, szczególnie, że w wielu dodatkach pojawiają się odniesienia do starych reguł).

Bronie dystansowe

Posługiwanie się bronią dystansową w **Legendzie Pięciu Kręgów** nie różni się bardzo od walki wręcz. I tu Mistrz Gry może podwyższyć zasadniczy Poziom Trudności z uwagi na słabą widoczność celu, dużą prędkość poruszania się tegoż lub zbyt duży dystans. Podobnie jak w przypadku broni do walki wręcz, trafienie jest po prostu kwestią wykonania udanego rzutu, wyższego niż Poziom Trudności trafienia, po którym – w razie powodzenia – należy jeszcze rzucić na obrażenia.

Jest jednak pewna różnica. Rokugańczycy, wierząc bardziej swej intuicji niż oku, nie celują, gdy strzelają z łuków. Samuraj strzelając z łuku używa z umiejętnością Łucznictwo Refleksu zamiast – jakby mogło się wydawać słusznie – Zręczności. Wyjątkiem są łucznicy z klanu Jednorożca, którzy, nauczywszy się od barbarzyńców sztuczki z „celowaniem", stosują Zręczność w miejsce Refleksu.

Inne akcje

Podczas każdej tury bohater może podjąć się dowolnego zadania. Domyślna wartość Poziomu Trudności trafienia innej postaci jest równa poziomowi Refleksu tej postaci × 5, o ile ta osoba nie stara się aktywnie ochronić przed uderzeniem. Jeśli jakiś bohater beztrosko nie przejmuje się tym, że jest obiektem ataku, Poziom Trudności trafienia go wynosi tylko 5.

Przykład: Samuraj z Klanu Skorpiona usiłuje trafić wojownika z Klanu Lwa, który próbował odzyskać ~~skradzioną~~ zagubioną wiadomość od Akodo Kage do Cesarza. Pismo leży teraz na podłodze między nogami walczących. Nagle samuraj z Klanu Lwa rzuca się po zwój, zaś Skorpion wydobywa z pochwy katanę.

Mistrz Gry prosi, aby obaj gracze opisali, co robią ich bohaterowie. Samuraj z Klanu Skorpiona postanawia, że będzie próbował trafić Lwa mieczem, tymczasem ten drugi uparcie zamierza ratować wiadomość, nurkując po nią pod nogi przeciwnika. Mistrz Gry po chwili namysłu decyduje, że Lew zagrożony ciosem Skorpiona może w pełni korzystać ze swojej standardowej obrony, jaka wynika ze wzoru Refleks × 5. Jednak Skorpion już wie, że Lew w tej turze nie będzie się bronił, więc postanawia wykonać pełny atak, dzięki czemu otrzyma dwie dodatkowe kostki do rzutu na trafienie Lwa, ale Poziom Trudności, określający szansę trafienia go przez kogoś innego będzie wynosił tylko 5. Nie martwi to jednak gracza prowadzącego Skorpiona, skoro jedyną akcją podjętą przez samuraja z Klanu Lwa jest podnoszenie zagubionego zwoju.

Rozstrzyganie akcji

Kiedy wszyscy bohaterowie graczy i wszyscy bohaterowie niezależni zadeklarują swoje akcje, należy je rozstrzygnąć w kolejności od postaci o najwyższej do tej o najniższej Inicjatywie. Jeden po drugim, gracze rzucają kostkami wykonując testy zgodnie ze swoimi cechami i umiejętnościami, a następnie określają, czy ich akcje zakończyły się sukcesem.

Jeśli bohaterowi nie udało się przebić Poziomu Trudności, to jego akcja jest nieudana. W przeciwnym wypadku, gdy rzut był wyższy od trudności, zaplanowana czynność zakończyła się sukcesem.



Podbicia

Mechanizm podbić pozwalający graczom i Mistrzowi Gry na zmiany Poziomu Trudności i osiąganie wybranych przez siebie efektów jest jednym z bardziej trzymających w napięciu elementów **Legendy Pięciu Kręgów**. Poniżej prezentujemy kilka przykładów akcji, które można wykonać z pomocą podbić podczas walki.

Ataki z dystansu

W Legendzie Pięciu Kręgów ataki na odległość można wykonywać z bliskiego i dalekiego dystansu. Pierwszy sięga do połowy zasięgu maksymalnego broni, zaś drugi liczymy od połowy do pełnej wartości tegoż.

Efektywność broni zmniejsza się razem z rosnącą odległością od strzelającego i to w sposób znaczący. Aby to odwzorować, rzuty na obrażenia zadawane z dalekiego dystansu wykonujemy zmniejszoną o jeden liczbą kostek.

Jeśli atak bronią działającą na odległość wykonujemy z dystansu przekraczającego jej daleki zasięg, podczas rzutu na obrażenia bierzemy 2 kostki mniej.

Śmiertelny pojedynek

Podczas pojedynku samurajów jeden jest szybszy, a drugi zazwyczaj umiera. W ten sposób walki samurajów kończą się w literaturze i tak zazwyczaj jest w grze.

Wielkość ran zadanych w czasie starcia iaijutsu określa się w sposób standardowy, rzucając tyloma kostkami, ile wynosi Siła postaci plus współczynnik obrażeń katany, plus 1 kostka za każde podbicie.

Przycelowanie

Zamiast próbować po prostu trafić swojego przeciwnika, bohater może wycelować w określoną część jego ciała wykonując podbicie. Wynik tego „przycelowania" zależy zazwyczaj od zdania Mistrza Gry, ale gracze zawsze mogą skorzystać z tej możliwości, aby zadać większe rany.

Za każde podbicie Poziomu Trudności trafienia przeciwnika gracz otrzymuje dodatkową kostkę do rzutu na obrażenia. W większości przypadków podbicia służą do zwiększania rozmiarów zniszczeń, jednakże w pewnych sytuacjach bohaterowie będą pragnęli osiągnąć coś więcej niż tylko dużą skuteczność ataku. I to właśnie nazywamy „przycelowaniem".

„Przycelowanie" może być dowolną akcją, od prostej próby trafienia przeciwnika w głowę, do tak niezwykłego żądania, jak chęć wydrapania swojego imienia na hełmie wroga bez czynienia mu krzywdy. Gdy gracz opisze swoje zamiary, Mistrz Gry musi określić liczbę podbić koniecznych do pomyślnego wykonania danej akcji.

W większości wypadków końcowy wynik każdego przycelowania będzie określany przez prowadzącego (szczególnie, że większość z nich ma tylko za zadanie zadać większe rany), jednak należy tu zwrócić uwagę na jeden rodzaj akcji: wytrącanie broni. Gdy nasz bohater próbuje rozbroić swojego przeciwnika, obaj wykonują test przeciwstawny, w którym Krąg Wody atakującego plus jego umiejętność związaną z bronią jest porównywany z Ziemią + umiejętnością związaną z bronią broniącego się.

Obrażenia

Wszystkie bronie mają dwuliczbowy wskaźnik pozwalający określić wielkość zadawanych przez nie obrażeń. Gdy jedna postać trafi drugą, ustalając rozmiary zadanych uszkodzeń lub ran bierzemy również pod uwagę Siłę atakującego, a zatem im większa tężyzna bohatera, tym większe rany.

Opisom wszystkich broni towarzyszy wskaźnik nazywany współczynnikiem obrażeń, którego zapis wygląda następująco:

Katana 3z2

Gdy jakaś postać zada rany, dodajemy wartość jej Siły do pierwszej liczby składającej się na współczynnik obrażeń i wykonujemy rzut tyloma kostkami, ile wynosi suma. Druga liczba, umieszczona po literze „z", określa ile z tych kości możemy zatrzymać. Przykładowo, wymieniona powyżej zwyczajna katana ma współczynnik 3z2, co czytamy jako: „Rzuć (wartość Siły + 3) kostkami i zatrzymaj 2 z nich". Pechowiec, który znajdzie się na drugim jej końcu, zaznacza wynik rzutu (sumę wyników z obu kości) na wykazie ran na swojej karcie postaci (zobacz **Otrzymywanie ran** poniżej).

Czary wywołujące obrażenia, trucizny i inne zagrożenia mają własne współczynniki obrażeń i – o ile szczegółowe zasady nie stanowią inaczej – zawsze rzucamy i zatrzymujemy tyle kostek, ile podano.



Otrzymywanie ran

Kiedy postać zostaje ranna, gracz zaznacza otrzymane rany na karcie postaci, poczynając od samej góry – tam, gdzie znajduje się pozycja „-0". Gdy liczba ran zapisana obok będzie równa cyfrze wpisanej w okienko (która jest taka sama, jak podwojona wartość Kręgu Ziemi), gracz przechodzi do linijki poniżej i tam zaczyna zaznaczać dalsze obrażenia.

Gdy jesteś ranny, wszystko jest trudniejsze. Trudno zebrać myśli, gdy twoje ramię skróciło paskudne cięcie. Kiedykolwiek będziesz próbował wykonać rzut będąc rannym, liczba kostek używanych podczas rzutu będzie pomniejszana o liczbę przypisaną do bieżącego poziomu ran (na karcie postaci znajdują się one po prawej stronie pudełek).

Jeśli kiedykolwiek poziom ran bohatera sięgnął poziomu „Obalony", ból jest tak wielki, że postać nie może stać, poruszać się inaczej, jak pełzając, ani mówić głośniej niż szeptem. Poziom Trudności trafienia osoby, która jest „Obalona" wynosi 5.

Gdy postać osiąga poziom obrażeń „Nieprzytomny", ból staje się tak silny, że ranny mdleje na tyle godzin, ile otrzymał na tym poziomie ran. Aby bohater zginął, należy mu zadać tyle poważnych obrażeń, aby całkowicie zająć poziom „Martwy".

Przykład: Kuro ma Krąg Ziemi na poziomie 2, więc ma tylko po cztery rany na każdym poziomie obrażeń. Zręczność Kuro wynosi trzy, a jego Kenjutsu tyle samo. Po pierwszym trafieniu ogra nasz samuraj otrzymuje 19 ran, co w zupełności wystarcza do prawie całkowitego wypełnienia pierwszych pięciu poziomów. Tym samym Kuro osiąga stopień „-4" i podczas kolejnych ataków mieczem zamiast rzucać 6 kośćmi i zatrzymywać przy tym trzy z nich, samuraj będzie używał tylko dwóch (6 – 4 z uwagi na poważne zranienia). Kuro, który otrzyma jeszcze 2 rany, osunie się na kolana niezdolny do obrony, a gdy przyjdzie mu jeszcze przyjąć kolejne 5 obrażeń, przejdzie na poziom „Nieprzytomny" i zarobi na nim jeszcze 2 rany. Z powodu tych dwóch ran Kuro straci zresztą przytomność na następne dwie godziny.

Leczenie

Każdego ranka po dobrze przespanej nocy bohater regeneruje tyle ran, ile wynosi jego Wytrzymałość – wystarczy wtedy poprostu wymazać liczbę obrażeń równą wspomnianej Cesze. Najpoważniejsze rany, na poziomach „Obalony" oraz „Nieprzytomny" mogą mieć nieco bardziej długotrwałe efekty, zostawiamy jednak ich ocenę Mistrzowi Gry, ich skutki zależą bowiem zarówno od ich rodzaju, jak i od samego bohatera. Istnieją rzecz jasna magiczne sposoby leczenia zranień, pozwalające przywracać zdrowie niezależnie od naturalnych procesów regeneracyjnych, jednak od strony zasad działają one w ten sam sposób i po prostu pozwalają wymazywać kolejne rany z karty postaci. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w tekście **Magiczne leczenie** na marginesie strony 152.

Pojedynki iaijutsu

Bardzo ekscytującym elementem opowieści o samurajach są pojedynki iaijutsu, podczas których dwóch samurajów stojących w odległości ledwie paru kroków od siebie skupia swoją energię – *chi*, aby wykonać potężne i zaskakujące cięcie. Tu może być tylko jeden zwycięzca i ktoś musi zginąć.

W grze **Legenda Pięciu Kręgów** stosujemy unikalne reguły, które odzwierciedlają napięcie i dramatyzm iaijutsu. Pojedynek rozpoczyna się, gdy obaj przeciwnicy przyjmują postawę i wykonują test Intuicji plus Iaijutsu z Poziomem Trudności równym 15. W razie sukcesu samuraj może poznać jedną z trzech cech przeciwnika:

- Wartość jego Zręczności;
- Wartość umiejętności Iaijutsu;
- Poziom Kręgu Pustki.

Walczący mogą podbijać podany Poziom Trudności, a każde podbicie pozwala im poznać kolejny przymiot przeciwnika.

Przykład: Otaku Hori został wyzwany na pojedynek, więc chcąc wiedzieć coś na temat swego oponenta decyduje się na test Intuicji + Iaijutsu. Mając wymaganą Cechę na poziomie 3 i umiejętność na 2 rzuca pięcioma kostkami, zatrzymując trzy z nich. Poziom Trudności wynosi 15 i Otaku postanawia poznać Zręczność przeciwnika, a podbijając trudność o pięć spróbuje jeszcze rozeznać się w jego umiejętności Iaijutsu. Wynik rzutu Otaku Hori wynosi 23, więc nasz samuraj z łatwością przebił Poziom Trudności równy 20 (15 + 5 za jedno podbicie rozszerzające zakres odkrytych informacji). Tym samym Hori dowiaduje się, że jego wróg ma Zręczność na poziomie 4 i Iaijutsu równe 3.

Po testach Intuicji, ale przed podjęciem jakichkolwiek akcji, każdy z uczestników pojedynku może przyznać wygraną swojemu przeciwnikowi. Nie jest to akt tchórzostwa, bowiem rozpoznanie zwycięzcy bez rozlewu krwi jest czynem godnym szlachcica. Jeśli obaj walczący wycofają się po tym, gdy jeden z nich wskaże zwycięzcę, pojedynek zostaje zakończony. Jednakże ten, kto

Przykład pojedynku

Kuro bierze udział w pojedynku iaijutsu i właśnie podbił Poziom Trudności do 25 (czterokrotnie), po czym trafił swego przeciwnika.

Gracz prowadzący Kuro rzuca tyloma kośćmi, ile wynosi jego Siła (2) + współczynnik obrażeń katany (3z2) + 1 kostka za każde podbicie (w sumie 4). W sumie daje to 9 kostek, z czego Kuro może zatrzymać dwie (tyle, ile zazwyczaj zatrzymuje się dla katany). Podczas rzutu gracz zdobywa 1, 4, 6, 6, 9, 9, 15 oraz 17, z czego zatrzymuje 15 i 17, zadając łącznie 32 rany.

Przeciwnik Kuro zgniata w kulę kartę swojej postaci i sięga po ołówek.

nie wyrazi woli zaprzestania walki popełnia czyn szkaradny i niehonorowy. W tej sytuacji jedynym możliwym zakończeniem pojedynku jest mord.

Jeśli obaj uczestnicy pojedynku postanowili kontynuować, to:

• Samuraj, który zakończył test Intuicji lepszym wynikiem decyduje, kto pierwszy będzie mógł wybierać między koncentracją a atakiem.

• Podczas pojedynku Poziom Trudności trafienia przeciwnika wynosi 5.

• Rozpoczynający, który postanowił koncentrować się, podbija jednocześnie Poziom Trudności o 5.

• Gdy mający pierwszeństwo bohater ogłosi „koncentruję się!", drugi może również dokonać wyboru między koncentracją a ciosem. W razie, gdyby również postanowił się bardziej skupić, bieżąca trudność zostaje podbita o następne pięć punktów.

• Przeciwnicy na przemian skupiają się do czasu, gdy jeden z nich nie wykrzyknie „uderzam!". Gdy któryś samuraj ogłosi, że wyprowadza cios, jego przeciwnik (!) wykonuje rzut na Zręczność + Iaijutsu przeciwko swojemu Poziomowi Trudności z uwzględnieniem ostatnich podbić. Dalsze podbijanie trudności jest niedozwolone.

Jeśli atakujący nie przebije podczas testu swojego Poziomu Trudności, cios jest niecelny. W takim razie – jak również w wypadku, gdy pierwszy atak nie był śmiertelny – przychodzi kolej na drugiego z walczących, który teraz może przystąpić do kontrataku. Wykonuje on rzut przeciwko ostatnio przez siebie podbitemu Poziomowi Trudności, a trudność ta powinna być o pięć niższa niż Poziom Trudności przeciwnika.

Pojedynkujący się nie może podbić Poziomu Trudności więcej razy, niż wynosi wartość jego Kręgu Pustki. Przed wykonaniem ataku można wydawać Punkty Pustki.

Gdy walczący zakończy test sukcesem, oblicza się obrażenia w taki sam sposób, jak podczas normalnej walki. Pamiętajcie, że podbicia zwiększają liczbę kostek używanych podczas rzutu na rany.

Jeśli obaj przeciwnicy po pierwszej wymianie ciosów są wciąż przytomni, to, co następuje dalej zależy już tylko od nich. W przypadku walki na śmierć i życie pojedynek trwa dalej, tyle, że od tej chwili zamiast Iaijutsu stosuje się Kenjutsu. Jeśli walkę toczono do pierwszej krwi lub była to tylko próba sił, jeden z samurajów może już zostać uznany za zwycięzcę, a tym samym pojedynek zostanie zakończony.



Przykład: Naprzeciw siebie stają samuraje z klanów Feniksa i Kraba. Zręczność Kraba wynosi 3, umiejętność Iaijutsu 1, a jego Krąg Pustki ma wartość 2. Wojownik z klanu Feniksa ma Zręczność 2, Iaijutsu 1 i Krąg Pustki na poziomie 3.

Obaj wykonali już testy Intuicji, który z lepszym wynikiem zakończył Krab, jemu zatem przypada pierwszeństwo i to on wybiera pomiędzy koncentracją a ciosem. Samuraj postanawia się skupiać, podnosząc tym samym Poziom Trudności o pięć, do liczby 10. Teraz przychodzi kolej na Feniksa, który staje przed tym samym wyborem: uderzenie lub dalsza koncentracja. Jeśli wybierze to pierwsze, Krab zyska pierwszą okazje do zadania ciosu przy Poziomie Trudności równym dziesięć. Feniks postanawia nie przerywać koncentracji, podnosząc tym samym trudność do poziomu 15.

Obaj walczący dokonali już po jednym podbiciu. Jak wiemy, każdemu z nich wolno dokonać ich tylko tyle, ile wynosi jego Krąg Pustki, więc samuraj z Klanu Kraba będzie mógł podbić Poziom Trudności jeszcze tylko jeden raz (Pustka o wartości 2), natomiast Feniks dwa razy (Pustka równa 3).

Wojownik z Klanu Kraba ponownie postanawia się skupiać, wykonując tym samym kolejne podbicie i podnosząc Poziom Trudności do 20. Podobnie postępuje Feniks (trudność wynosi już 25). Krab jednak nie może już wykonywać podbić, więc musi zaatakować, ale deklarując atak daje przeciwnikowi pierwszą okazję do wyprowadzenia ciosu. Feniks, aby trafić samuraja z Klanu Kraba będzie musiał przebić trudność na poziomie, na jaki ostatnio ją podbił, a więc Poziom Trudności wynosi dla niego 25.

Jeśli Feniks chybi, Krab będzie mógł oddać mu cios, przy czym trudność trafienia dla Kraba będzie taka, na jakiej poprzednio sam zakończył licytację, to jest 20. Feniks postanawia wykorzystać technikę ze szkoły Shiba i wydaje 2 Punkty Pustki, dzięki czemu może teraz rzucać łącznie pięcioma kośćmi (Zręczność na poziomie 2 + Iaijutsu 1 + Punkty Pustki 2), zatrzymując cztery z nich. Pechowo, udaje mu się zdobyć tylko 15 punktów, więc przychodzi kolej na samuraja z klanu Kraba i jego rzut przeciwko PT równemu 20…

Pod koniec pojedynku zwycięzca zdobywa tyle Punktów Chwały, ile wynosi Ranga jego przeciwnika plus 1, natomiast przegrany otrzymuje tylko 1 Punkt Chwały.

Przykład potyczki

To, co następuje poniżej, jest opowieścią o samuraju i shugenja, którzy spotkali ogra na Przełęczy Beiden. W lewej kolumnie spisano dialog, jaki prowadził Mistrz Gry z graczami rozgrywając całą walkę, natomiast po prawej możecie przeczytać opowieść o tych samych wydarzeniach spisaną prozą.

Mirumoto Kuro i jego druh Isawa Tadaka, shugenja z klanu Feniksa znany ze swych zdolności z zakresu magii Ziemi, wędrowali właśnie przez Przełęcz Beiden, gdy nagle z ukrycia wyskoczył na nich ogr i zaatakował, korzystając z zaskoczenia.

Mistrz Gry: Dobra, Tadaka. Ty i Kuro nie macie wielkiego wyboru - musicie walczyć albo uciekacie.

Kuro: Oczywiście, że walczymy!

Tadaka: Nie ma wątpliwości.

Mistrz Gry: Świetnie, rzućcie sobie zatem na Inicjatywę. [Mistrz Gry rzuca za ogra i wypada mu 7, plus 1 za jego Refleks daje 8. Kuro wyrzuca 6, co łącznie z Refleksem daje 9, natomiast Tadaka uzyskuje tylko 3 i jest ostatni.]

Tadaka: On jest z Krain Cienia, no nie?

Mistrz Gry: Chcesz wyczuć jego Skazę?

Tadaka: Nieee. Szkoda czasu. Ustawiam się za Kuro i zaczynam rzucać Odcinając od Korzeni - trzeba mu trochę upuścić pary, aby nie był silniejszy od nas.

Mistrz Gry: Jakieś podbicia?

Tadaka: Myślę, że Ziemię to on ma na wysokim poziomie, więc lepiej zostanę przy tym, co jest. Nie podbijam.

Mistrz Gry: Dobrze. Ogr ma w łapie pień małego drzewa i chce nim walnąć ciebie, Kuro. Już kiedyś widział katanę, a ty specjalnie nie kryjesz się z bronią, więc chociaż jest głupi, to wie o co chodzi.

Kuro: Dobra, rozumiem. To ja robię atak standardowy, ale chcę przy tym zostać między nim a Tadaką, aby ochronić mojego shugenja przed jego łapami.

Mistrz Gry: To nie będzie zbyt trudne, bo on i tak chce dorwać ciebie. Masz za osłanianie Tadaki jedno podbicie, trudność 25.

Kuro: No to spoko. [Kuro ma Zręczność na poziomie 3 i Kenjutsu na tej samej wysokości, więc gracz rzuca 6 kostkami i otrzymuje: 1, 3, 4, 6, 8, 10. Potem rzuca jeszcze raz kostką, na której wypadła dziesiątka i otrzymuje jeszcze 4. W sumie daje to 6 + 8 + 14 = 28. Trafił!] Mam go! Moja katana ma współczynnik obrażeń 3z2, Siły mam 3, więc zadaję... [Gracz odgrywający Kuro rzuca sześcioma kośćmi, zatrzymuje dwie i uzyskuje aż 22] ... dwadzieścia dwie rany!

Dwóch namiestników zatrzymało się nagle. Choć Kuro zwęszył ohydny smród ogra, było już o ułamek sekundy za późno. Tadaka cofnął się o krok, grzebiąc jednocześnie rękami w niesionej na ramieniu sakwie w poszukiwaniu ukrytego tam zwoju.

– Trzymaj się za mną! – Kuro rzucił do shugenja – I przygotuj czar.

Jedyną odpowiedzią na słowa Kuro było ciche mamrotanie.

Światło poranka lśniło na gładkiej stali katany i wakizashi samuraja, który śledził ruchy ogra, wyrywającego z ziemi drzewo niczym denerwujący chwast ze swojego ogrodu. Gęsta ślina ściekała z wykrzywionych w uśmiechu warg potwora, ale Kuro nie czekał na jego atak. Był szybszy i to była jego mocna strona. Jedyna mocna strona.

Atakując znienacka zaskoczył ogra. Wiedział, że stwory z Krainy Cienia przywykły do skrzeczących goblinów i przebiegłych szczuraków, ale nie do wyszkolonych i nieustraszonych samurajów. Kuro wykonując zwód uchronił głowę przed kontaktem z prowizoryczną maczugą ogra, a potem jednym cięciem rozpłatał jego twardą skórę. Czarna krew buchnęła z otwartej rany na nodze potwora, a jego gromki okrzyk poruszył na szczytach skalnych turni wysoko ponad ich głowami drobne kamyki, które posypały się w dół skalnym deszczem.

Kuro słyszał dobiegające zza jego pleców mamrotanie, ale, co ważniejsze, mógł poczuć opływającą go energię, ściąganą z otoczenia przez shugenja, który już niemal zakończył rzucanie zaklęcia. Tymczasem Kuro, spoglądając na ranę potwora, usłyszał warczenie wydobywające się spomiędzy jego zębów i zapragnął, aby czar był gotowy na czas...

Kuro nagle zorientował się, że jego natarcie nie zostawiło mu miejsca na odwrót. Nieudany cios ogra pchnął go w miejsce, z którego nie mógłby się cofnąć nie wystawiając Tadaki na atak. Słysząc za plecami przekleństwo shugenja

Mistrz Gry: No nieźle, człowiek by już leżał, ale on nawet nie zauważył, że mu rozharatałeś udo [Ogr jest teraz na poziomie -1]. No dobra, teraz już w ogóle nie zwraca uwagi na shugenja i chce ci oddać.

Kuro: Refleks na 3, lekka zbroja, no i technika Daisho, nie będzie mu tak łatwo... Trafia mnie na dwudziestu pięciu.

Mistrz Gry: Nic nie szkodzi, bierze zamach... [Mistrz Gry w imieniu Ogra rzuca teraz tylko 3 kostkami i uzyskuje tylko 4, 8 i 9, co daje 21. To niestety za mało, aby zagrozić Kuro.] ... i pudłuje. Wydaje się, że ta rana na nodze trochę wyprowadza go z równowagi. No, on się chwieje.

Kuro: Jejku.

Tadaka: To ja będę dalej rzucał czar.

Mistrz Gry: Dobry ruch. No to skończyliśmy turę. Jaką macie Inicjatywę w drugiej rundzie?

Kuro: Tylko sześć.

Tadaka: [który rzucił 16] A ja osiemnaście!

Mistrz Gry: Ale rzut! Jesteś pierwszy, ogr drugi.

Kuro: No to teraz on ma przewagę, więc ja deklaruję pełną obronę. Ale chcę też chronić shugenja.

Mistrz Gry: Wiesz, że nie możesz deklarować podbić, jeśli nie rzucasz, a jeśli nadal będziesz stał między nimi, to nie będzie ci łatwo unikać jego ciosów. Zgadzasz się, abym ci potrącił parę oczek z Poziomu Trudności na którym ogr cię trafia? (Ta reguła nie została opisana w podręczniku, gdyż pochodzi z poprzedniego wydania **Legend**, nie usunęliśmy jej jednak z przykładu, gdyż przeniesiono ją do jednego z dodatków, który w przyszłości ukaże się w jęz. polskim – przyp. red.)

Kuro: Przecież wiesz, że muszę chronić shugenja. Rób, jak uważasz.

Mistrz Gry: No to lecimy. Tadaka, postaraj się, bo ogr idzie wbijać Kuro w ziemię swoim drzewkiem. Poziom Trudności jest równy Kręgowi Ziemi ogra razy pięć, wiec musisz przebić 30.

Tadaka: Dzięki. Wydaję Punkt Pustki, więc moja Ziemi rośnie przy tym rzucie do piątki. [Tadaka jest shugenja drugiej rangi, więc rzuca siedmioma kostkami i zatrzymuje z nich 5, niestety nie udało mu się wyrzucić żadnej dziesiątki i kończy test wynikiem 28.] Uups! Niedobrze.

Mistrz Gry: Czujesz, jak wymyka ci się zgromadzona energia i czar rozpływa się. Ogr poczuł, że coś się zaczęło dziać, ale jest głupi, więc idzie dalej na Kuro. [Rzucając trzema kośćmi, prowadzący uzyskuje dla ogra 3, 6 oraz 13. Kuro za swoje manewry mające na celu ochronę shugenja ma obniżony Poziom Trudności trafienia do 20, ale wykonuje przy tym pełną obronę, więc gracz prowadzący Kuro dorzuca jeszcze jedną kostkę (wartość umiejętności Obrona jego bohatera wy-

podjął decyzję w mgnieniu oka. Jeśli Tadaka zostanie zaatakowany, będzie potrzebował ochrony jego miecza. Przesunął się o kilka kroków, aby kątem oka móc zobaczyć towarzysza i dowiedzieć się, co się stało.

Shugenja nie zdołał zgromadzić dość energii, aby rzucić czar i Kuro niemal poczuł, jak moc opuszcza maga, gdy ten odrzucił zwój, sięgając do swojej sakwy po następny.

Nagle od prawej strony mignęło lecące drzewo. Przykucnął, czując, jak gałązki drapią mu twarz aż do krwi. Upadł na kolana i spojrzał w górę na ogra, patrzącego z ciekawością na swoją zaimprowizowaną maczugę...

– Szybciej! – zawołał.

– Staram się! – odkrzyknął Tadaka.

– Zepsuty! – zazgrzytał ogr, odrzucając precz swój pniak, po czym chwycił w olbrzymie łapska klęczącego samuraja.

Kuro pospiesznie odsunął się, aby zwiększyć odległość dzielącą go od ogra, jednak ten nagle wykazał się refleksem i zanim samuraj zdołał cokolwiek zrobić, już był w stalowym uścisku, przyciśnięty do piersi monstrum. Podczas gdy ogr wyciskał z niego dech, Kuro usłyszał i poczuł jednocześnie, jak coś pęka w jego piersi, w ostatniej chwili wstrzymał jednak krzyk, który wydostał się spomiędzy jego zębów jako bolesne syknięcie.

Ogr wyszczerzył kły, śliniąc się obficie. – Jeść!

Kuro poczuł wydobywający się z paszczy potwora obezwładniający odór, który owionął go ciężką chmurą. Samuraj z trudem powstrzymał wzbierającą w jego gardle falę mdłości. Gdzieś spoza jego pleców Tadaka przyzywał i zestrajał ze sobą moce mające go uwolnić, jednak wojownik był pewien, że niezależnie, jak szybko uda mu się to uczynić i tak będzie za późno.

Ogr ponownie zwarł uścisk i tym razem Kuro, by nie krzyknąć, musiał aż zagryźć wargi. Spróbował palcami naruszyć monstrualne cielsko, ale skóra ogra była zbyt twarda, aby mógł cokolwiek uczynić. Nagle uświadomił sobie, że nie ma co polegać na czarach shugenja i musi uwolnić się sam.

Spróbował wziąć głęboki wdech zepsutego powietrza, ale ból w piersi był zbyt duży. Poczuł, jak z każdym uściskiem ogra opuszczają go siły, a jego gardło zaczyna się ściskać z braku tchu. Minimalne łyki powietrza, jakie udawało mu się zaczerpnąć już za kilka minut nie wystarczą, aby utrzymać go przy przytomności. Spróbował jeszcze ostatni raz, ale na próżno. Krawędzie jego pola widzenia zaczęły się rozmywać w mroku. Poczuł, jak ręce osuwają mu się luźno wzdłuż boków i zdołał jeszcze rzucić ciche przekleństwo w wykrzywioną twarz potwora zanim...

nosi 1) i dodaje wynik do trudności trafienia. Ogr pudłuje, gdyż uzyskał tylko 22, a łączna wartość obrony Kuro to 27.] Znowu nie trafił, Kuro się tylko broni, więc kończymy turę. Inicjatywa?

Kuro: 10.

Tadaka: 7.

Mistrz Gry: Ogr jest pierwszy. Tadaka, co robisz?

Tadaka: No, tamto nie wyszło mi zbyt dobrze, więc teraz spróbuję rzucić Jadeitową Pułapkę. Raz, że ten czar mam wyuczony, a poza tym mogę użyć zwoju, więc skorzystam z Dodatkowego Podbicia, do tego podbiję Poziom Trudności w zwyczajny sposób i skrócę czas rzucania do jednej akcji.

Mistrz Gry: Naprawdę chcesz to rzucić w tej turze?

Tadaka: Kuro drugi raz już chyba nie będzie mieć takiego szczęścia, więc ogr może go dopaść całkiem szybko, a ja sobie z nim nie poradzę w pojedynkę.

Mistrz Gry: Słusznie. Kuro, czy dalej chronisz Tadakę?

Kuro: No jasne! Ale tym razem robię zwyczajny atak – już czas, abym go dopadł!

Mistrz Gry: Skoro tak uważasz, to w porządku. Ogr miał już dość swojego pieńka, który uznał za pechowy, odrzuca go ponad waszymi głowami i sięga w dół, aby cię złapać, Kuro.

Kuro: Złapać? Mnie?!

Mistrz Gry: Ogr bierze cię w objęcia. [Prowadzący mówiąc to rzuca trzema kostkami: 4, 7 i nawet 16. W sumie 27 – sukces!] Złapał cię w ramiona i teraz ściska.

Kuro: Auć! Mogę go mieczem?

Mistrz Gry: Niby jak? Ramiona masz przyciśnięte do boków. A gdybyś mógł poczuć, jak on cuchnie…

Kuro: No to super. Dobra, mogę próbować się wyrwać?

Mistrz Gry: W tej sekundzie cię zgniata, a ma krzepę, że hej! [Mistrz Gry decyduje, że niedźwiedzi uścisk ogra będzie miał współczynnik obrażeń tylko 1z1, ale potwór nadal rzuca 6 kostkami: Siła wynosi 6 + ze współczynnika obrażeń 1 – 1 za rany, czyli w sumie 6z1. Najwyższy rzut wyniósł 9.] Dziewięć ran. Słyszysz, jak pękają ci żebra.

Kuro: Chcę się uwolnić!

Mistrz Gry: Test przeciwstawny Siły. Ogr ma szóstkę, ale rzuca tylko pięcioma kostkami. Poziom Trudności dla ciebie wynosi 30.

Kuro: Ja mam 3 Siły i rany na poziomie -2, więc jest cienko – tylko jedna kostka. Poziom Trudności dla tego olbrzyma wynosi 15. Wydaję Punkt Pustki, ale to i tak za mało!

… zanim nie poczuł znajomej fali energii przepływającej przez jego ciało. Ujrzał, jak oczy ogra zaczynają lśnić bladozielonym, rozproszonym światłem. Uchwyt potwora zelżał i Kuro poczuł, jak struga powietrza przechodząc między zębami napływa do jego ust, podążając w głąb poturbowanego ciała. Zobaczył też, że spomiędzy czarnych szczęk ogra zaczyna wydobywać się to samo blade światło, a twarda skóra olbrzyma twardnieje jeszcze bardziej. W końcu stała się prawie jak kamień i ogr zamarł bez ruchu.

Za pleców słyszał, jak głos Tadaki powoli wznosi się aż do gromkiego krzyku, a przez jego



ciało przepływały kolejne fale mocy. Głęboko w trzewiach ogra coś trzasnęło, a potem stwór niemal przestał stawiać opór.

Z ust shugenja wydostał się kolejny okrzyk jak grom, a oślizgła twarz monstrum zamieniła się w maskę z doskonałego jadeitu. Dobiegł go jeszcze cichy, płaczliwy jęk gdzieś z tułowia potwora i to był koniec.

Kuro obrócił głowę, aby ujrzeć Tadakę ocierającego brwi drżącą z wyczerpania ręką. Zebranie i uwolnienie takich ilości energii w tak krótkim czasie musiało drogo kosztować shugenja. Tadaka podszedł w jego stronę, z drżeniem pakując zwój do sakwy, co udało mu się dopiero za drugim podejściem.

– W porządku? – zapytał.

Mistrz Gry: W porządku. Ogr raz podbija.

Kuro: Chociaż tyle, może mu się nie uda! [Gracz rzuca dwoma kostkami i otrzymuje 8 i 15.] Niedobrze! Mam 23.

Mistrz Gry: Ogr zdobył tylko 18, więc bez podbicia miałby sukces. Ale to i tak nie ma znaczenia, bo byście zremisowali, więc nadal tkwisz w jego mocarnych objęciach.

Tadaka: Już niedługo! Teraz moja kolej chronić przyjaciela! Chcę wydać moje ostatnie 3 Punkty Pustki, aby rzucić Jadeitową Pułapkę. Robię przy tym 3 podbicia: dwa, żeby rzucić czar w tej turze i jedno, aby zwiększyć obrażenia.

Mistrz Gry: Nieźle! W porządku, rzucaj – Poziom Trudności był 30, ale masz potrójnie podbity do 45.

Tadaka: Ajaj! Patrzcie, jak nic nie wychodzi! Rzucam dziewięcioma kośćmi, zatrzymując 7 z nich. [Krąg Ziemi równy 7 + druga Ranga. Tadaka rzuca i otrzymuje: 1, 3, 3, 4, 5, 8, 9, 14 = 47.] Działa!

Mistrz Gry: Gratuluję! Współczynnik obrażeń wynosi 2 plus jeden za podbicie.

Tadaka: Rany w pierwszej turze wynoszą… [2, 3, 8] … tylko 11.

Mistrz Gry: Mimo wszystko coś poczuł i nikogo nie zaatakuje, dopóki jest w pułapce.

Kuro: Hej! A co ze mną? Jestem wolny?

Mistrz Gry: Nie, jesteś unieruchomiony. Obawiam się, ze będziesz świadkiem pojedynku umysłów – Tadaki i ogra.

Kuro: Bierz go, Tadaka!

Mistrz Gry: Dobra, ja już nie mam po co liczyć inicjatywy i kolejności tur, skoro każdy z was ma tylko jeden cel. Ogr łamie czar, Tadaka będzie starał się go podtrzymać, a Kuro… ty sobie po prostu wisisz.

Kuro: Bardzo śmieszne.

Tadaka: Zróbmy tak. To będzie przeciwstawny Ziemi + Ranga przeciwko Ziemi ogra. Poziom Trudności dla olbrzyma jest 20.

Mistrz Gry: A dla ciebie 30. Twój wróg próbuje się uwolnić, ale jest dwa poziomy ran do tyłu. [Ogr rzuca czterema kośćmi aby przebić trudność 20 i uzyskuje 24.]

Tadaka: Rzucam sześcioma, zatrzymuje cztery. [Shugenja zdobywa 33 oczka.] Sukces.

Mistrz Gry: Jemu też się udało, miał 24. Przebiłeś go, prawda?

Tadaka: Mnie było trudniej, a mam 33.

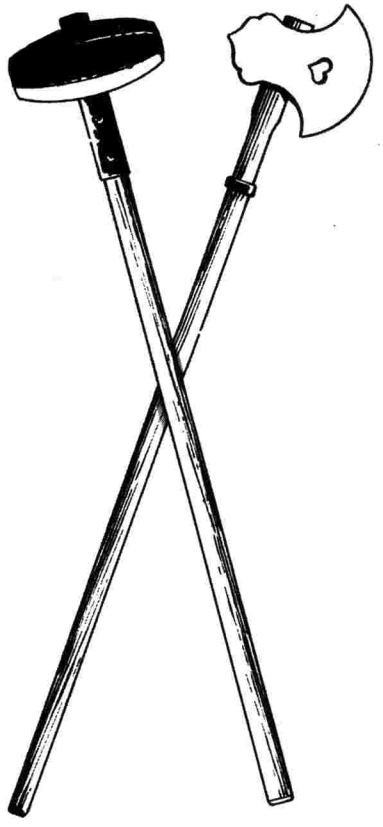
Mistrz Gry: Wyczułeś, że prawie mu się udało zerwać więzy, ale okazałeś się silniejszy. Dalej, rzuć na obrażenia.

Tadaka: Ha! W tej turze zadaję mu [2, 4, 15] 19 ran!

– Myślę, że coś mi pękło w klatce piersiowej – powiedział z trudem. – Ból jest… dość przykry.

Shugenja uśmiechnął się – Samuraju z klanu Smoka, wszyscy jesteście mistrzami niedomówień.

Kuro skrzywił się i zamknął oczy. – Jeśli nie ściągniesz mnie na dół w tej chwili, zrobię ci krzywdę… taką małą krzywdę.



Mistrz Gry: Słyszysz przytłumiony pomruk dochodzący gdzieś z trzewi zielonoskórego ogra. Następna tura… Ogrowi już potrącam trzy kostki z rzutów. [Mistrz Gry wyrzuca tylko 17.] Próbuje się wyrwać, ale jest na to za słaby. Nawet nie musisz rzucać, aby go przytrzymać. Ile ran tym razem?

Tadaka: [3, 7, 8] Piętnaście.

Mistrz Gry: Pomruki dochodzące z jego wnętrza zamierają, jego skóra ciemnieje, a po chwili przestaje się ruszać. Jest martwy.

Kuro: A co ze mną?

Tadaka: Jadeit po kilku dniach rozsypie się w proch.

Kuro: No to fajnie. Co ja mam robić do tego czasu?

Mistrz Gry: Nie mam zielonego pojęcia, a wy?



Poniżej Mistrz Gry znajdzie prosty system pozwalający określać przebieg bitew. Podobnie jak wszystko inne w tej książce, reguły te trzeba traktować jako przewodnik, którego prowadzący może użyć w całości, w części lub w ogóle. Jeśli twój Mistrz Gry woli rozgrywać zmagania bitewne poprzez narrację, poniższe zasady mogą zostać w całości zignorowane. Nie stworzono ich, aby symulować rzeczywistość i mają one za zadanie pomagać prowadzącemu określać ogólny wynik bitwy przy pomocy kilku drobnych notatek, podczas gdy będzie opisywać uczestnikom rzezi dramatyczne wydarzeniach mające miejsce w ich bezpośredniej bliskości.

Podobnie jak potyczki, bitwy są rozgrywane w kolejnych turach. Pojedyncza tura bitwy odpowiada około trzydziestu minutom do około godziny czasu gry. W każdej turze bohaterowie graczy będą decydowali w którym miejscu pola bitwy chcą się znaleźć, a Mistrz Gry będzie określał ich zasługi i ustalał, czy udało im się jakimś szczególnym dokonaniem wpłynąć na ogólny wynik bitwy.

Oto system rozgrywania bitew:

Krok pierwszy: Deklaracje

Na początku każdej tury bitwy gracze muszą określić, gdzie ich bohaterowie mają zamiar teraz walczyć. Każdy z uczestników musi wybrać dla swojej postaci określony sposób postępowania i ogólne miejsce pobytu na polu walki, mając do wyboru cztery stanowiska: na tyłach (co oznacza najmniejsze zaangażowanie w walkę), w odwodach, pośrodku bitwy lub w pierwszych szeregach (wtedy bohater rzuca się na pierwszy ogień).

Krok drugi: Przewaga

Po przypisaniu pozycji bohaterom Mistrz Gry może określić bieżącą sytuację na polu bitwy – możliwe, że nikt nie ma w danej chwili przewagi, ale możliwe też, że jedna ze stron zaczyna zwyciężać. Jeśli szala zwycięstwa przechyla się na niekorzyść twojej armii, sytuacja staje się bardziej niebezpieczna, ale z drugiej strony mamy więcej okazji do Czynów Bohaterskich. Bieżący stan bitwy może być określany losowo, na drodze narracji lub nawet do pewnego stopnia na podstawie czynów dokonanych przez bohaterów graczy w poprzednich turach bitwy.

Krok trzeci: Uściślanie

Teraz każdy z graczy dodaje wartość Kręgu Wody do umiejętności Taktyka swojej postaci, po czym rzuca jedną kostką. Następnie trzeba odnaleźć sumę rzutu i Kręgu na skrajnej lewej kolumnie tabeli obok. Jednocześnie wyszukujemy u góry tabeli stanowisko naszej postaci zgodnie z bieżącym stanem bitwy i na przecięciu wybranej kolumny i wiersza wyznaczonego przez rzut odnajdujemy wynik bieżącej tury.

Krok czwarty: Ustalanie wyników

W każdej z tur bitwy bohaterowie mogą odnieść pewną liczbę ran, które oznaczmy tu jako kostki ran (na przykład 2 kostki ran itd.). Aby określić liczbę obrażeń otrzymanych przez bohatera należy rzucić podaną liczbą kości, a od wyniku rzutu odjąć cechę Refleks + umiejętność Obrona. Wynik tego równania oznacza liczbę ran, których nie udało się postaci uniknąć podczas danej tury bitwy. Jak można zauważyć, shugenja zawsze unikają większej liczby ciosów niż ich towarzysze broni – dzieje się tak dlatego, że zwyczajową strategią w Rokuganie jest przydawanie czarodziejom zbrojnej straży, której zadaniem jest chronienie słabszych i zarazem cenniejszych ludzi.

Krok piąty: Nagradzanie

Bohater będzie podczas każdej tury bitwy zdobywać kolejne punkty Chwały, których łączną liczbę oczywiście musi sobie notować na karcie.

Ale kto zwycięża?

Choć system bitewny pozwala określić jak samuraj radzi sobie podczas bitwy, nie odpowiada jednak na pytanie: „Kto zwycięża?"

A jest to łatwe.

Każdy generał wykonuje test przeciwstawny Spostrzegawczości + Taktyki. Postać, która wygra ten pojedynek jest „zwycięzcą", a przegrany jest „pokonanym". Jeśli żaden z bohaterów nie odniesie sukcesu podczas testu, przyjmij, że nastąpił „remis".

Rany i chwała otrzymane przez postać w bieżącej turze bitwy

③ **Rzuć kostką. Dodaj wynik rzutu i Krąg Wody do umiejętności Taktyka, odszukaj wynik na skrajnej lewej kolumnie tabeli. Odczytaj wynik na przecięciu kolumny oznaczonej w pt. ① i wiersza wyznaczonego przez rzut.**

② Twoja armia:	① Twoje stanowisko na polu bitwy:					
Wygrywa	na tyłach	w odwodach	pośrodku bitwy	w pierwszych szeregach		
Remisuje		na tyłach	w odwodach	pośrodku bitwy	w pierwszych szeregach	
Przegrywa			na tyłach	w odwodach	pośrodku bitwy	w pierwszych szeregach
1 – 3	2 kostki ran 0 Punktów Chwały	3 kostki ran 0 Punktów Chwały	4 kostki ran 1 Punkt Chwały	4 kostki ran 2 Punkty Chwały	5 kostki ran 3 Punkty Chwały **Pojedynek**	6 kostki ran 4 Punkty Chwały
4 – 6	2 kostki ran 0 Punktów Chwały	2 kostki ran 1 Punkt Chwały	3 kostki ran 1 Punkt Chwały	4 kostki ran 2 Punkty Chwały **Pojedynek**	4 kostki ran 4 Punkty Chwały	5 kostki ran 5 Punktów Chwały
7 – 9	1 kostka ran 1 Punkt Chwały	2 kostki ran 1 Punkt Chwały	2 kostki ran 2 Punkty Chwały	3 kostki ran 3 Punkty Chwały	4 kostki ran 4 Punkty Chwały **Pojedynek**	4 kostki ran 5 Punktów Chwały **Czyn Bohaterski**
10 – 11	1 kostka ran 1 Punkt Chwały	2 kostki ran 1 Punkt Chwały **Pojedynek**	2 kostki ran 2 Punkty Chwały **Czyn Bohaterski**	3 kostki ran 3 Punkty Chwały **Pojedynek**	3 kostki ran 5 Punktów Chwały **Czyn Bohaterski**	4 kostki ran 6 Punktów Chwały **Pojedynek**
12 – 14	0 kostek ran 1 Punkt Chwały **Pojedynek**	1 kostka ran 1 Punkt Chwały **Pojedynek**	2 kostki ran 2 Punkty Chwały	2 kostki ran 4 Punkty Chwały **Czyn Bohaterski**	3 kostki ran 5 Punktów Chwały **Czyn Bohaterski**	3 kostki ran 6 Punktów Chwały **Czyn Bohaterski**
15 – 17	0 kostek ran 2 Punkty Chwały	1 kostka ran 2 Punkty Chwały **Czyn Bohaterski**	1 kostka ran 3 Punkty Chwały	2 kostki ran 4 Punkty Chwały	2 kostki ran 6 Punktów Chwały **Pojedynek**	3 kostki ran 8 Punktów Chwały **Pojedynek**
18+	0 kostek ran 2 Punkty Chwały **Pojedynek**	0 kostek ran 3 Punkty Chwały	1 kostka ran 4 Punkty Chwały **Pojedynek**	2 kostki ran 5 Punktów Chwały	2 kostki ran 7 Punkty Chwały **Pojedynek**	2 kostki ran 10 Punktów Chwały **Czyn Bohaterski**

④ **Modyfikatory:**

Bushi, bez pancerza: +1 kostka ran;
Wszyscy shugenja: -1 kostka ran

Bushi w ciężkim pancerzu: -1 kostka ran



Przykład: Kuro walczy przeciwko armii Kraba pod rozkazami Pana Togashi. W pierwszej turze starcia młody bushi deklaruje, że stanie w pierwszych szeregach. Tymczasem Mistrz Gry ogłasza, że wybitne zdolności przywódcze Yokuniego pozwalają mu uzyskać przewagę już na początku bitwy, dlatego gracz prowadzący Kuro będzie określał losy swojego samuraja patrząc na czwartą kolumnę tabeli (armia wygrywa, stanowisko w pierwszych szeregach). Wynik rzutu kostką + Krąg Wody + Taktyka daje w sumie 11, więc uczestnik na przecięciu czwartego wiersza i czwartej kolumny dowiaduje się, że Kuro otrzymał 2 kostki ran, jak również 3 Punkty Chwały. Na szczęście Kuro nosi ciężką zbroję, więc rzucał tylko jedną kostką na rany, a niski rzut (tylko 3) pomniejszony o wartość jego Refleksu i umiejętności Obrona sprawiły, że Kuro nie odniósł żadnych ran.

Jednakże w tabeli we wspomnianej komórce jest jeszcze informacja o pojedynku, dlatego prowadzący stwierdza, że w pobliżu Kuro znajduje się bohater Krabów, Hida Sukune, który próbuje wyzwać go na pojedynek. Nasz bushi może nie podejmować wyzwania, jednak decyduje się zaatakować Sukune – i w tym momencie rozpoczynamy rozgrywanie walki przy użyciu zasad przeznaczonych dla potyczek. Niezależnie od możliwych korzyści wynikających z rozpoczynającego się pojedynku, pamiętajmy, że Kuro podczas bitwy już zdobył 3 Punkty Chwały.

Pojedynki i Czyny Bohaterskie

Czasami, w samym środku bitwy, nasz samuraj może wpaść na jakąś ważną personę lub godne uwagi monstrum, zaś innym razem bohater będzie mógł w dramatyczny sposób zmienić przebieg bitwy lub nawet całej historii. Takie wydarzenia występują, gdy Mistrz Gry odczyta z tabeli hasło „Pojedynek" lub „Czyn Bohaterski" (odpowiednio). W takiej sytuacji zarówno gracz, jak i prowadzący będą zapewne musieli odegrać całą scenę w normalny sposób (na przykład przy użyciu zasad używanych do rozgrywania potyczek), jednak nagroda w Punktach Chwały warta będzie tego zachodu.

Pojedynki

Kiedy na tabeli służącej do rozstrzygania bitew wylosujesz pozycję z hasłem „Pojedynek", napotykasz na polu bitwy bohatera armii przeciwnika. Nawiązując kontakt wzrokowy wiecie, że musicie stanąć twarzą w twarz, by dowieść swej wyższości.

Starcie takie należy rozegrać jak zwyczajną potyczkę. Ponieważ nie każdy pojedynek mający miejsce podczas bitwy jest walką iaijutsu, również test siły lub walkę przy użyciu naginat można uznać za starcie odpowiadające kryteriom pojedynku. Kolejna tura bitwy nie rozpocznie się,

Etykieta pojedynku

Oto lista kilku najczęściej zadawanych pytań na temat pojedynków:

P: Co się dzieje, gdy obaj biorący udział w pojedynku chybią?

O: To zależy od walczących i warunków, w jakich toczy się pojedynek. Czasami po prostu pojedynek przeradza się w zwyczajną walkę przy użyciu umiejętności kenjutsu, czasem zaś obaj pojedynkujący się wojownicy uznają, że zostali pokonani (nie było żadnego zwycięzcy, po prostu obaj przegraliśmy). Niektórzy samurajowie ukłonią się swojemu przeciwnikowi i ogłoszą go zwycięzcą, mówiąc: „Nie pokonałem cię, więc przegrałem".

dopóki jeden z walczących samurajów nie padnie (martwy lub nieprzytomny).

Odmowa wzięcia udziału w pojedynku jest aktem tchórzostwa i, choć bitwa jest chaotycznym zbiegowiskiem, ktoś może to dostrzec i w przyszłości uprzykrzać z tego powodu życie bohatera.

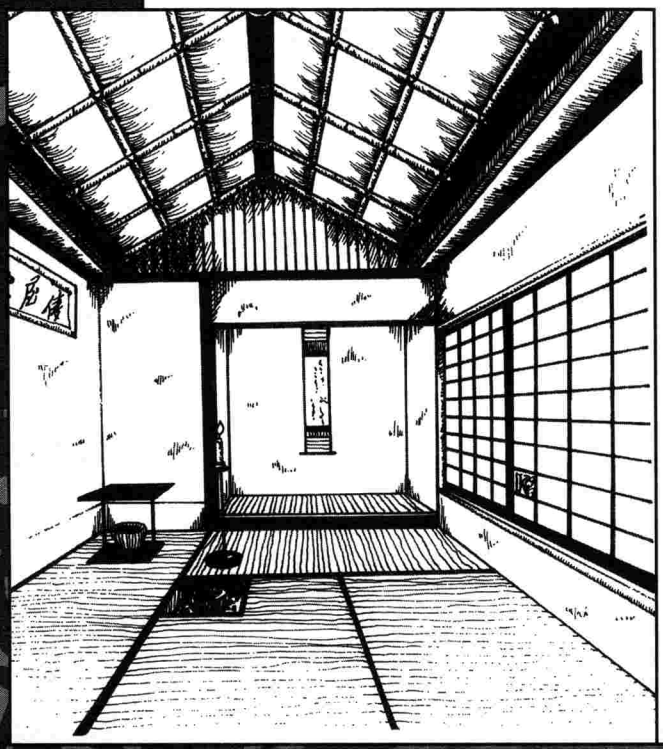
Etykieta pojedynku, cd.

P: Czy pojedynki iaijutsu zdarzają się podczas bitew? A jeśli tak, to czy nie jest czymś głupim odkładanie miecza i liczenie, że nasz przeciwnik postąpi tak samo?

O: Tak, pojedynki zdarzają się podczas bitew. Należy pamiętać, że przeszkadzanie w pojedynku jest hańbiące, nawet jeśli pojedynek odbywa się pośród szeregów tysięcy walczących.

Po lewej:

Ilustracja przedstawia wnętrze przeciętnej gospody.



Lista Czynów Bohaterskich

Poniżej prezentujemy rozmaite bohaterskie czyny, których nasza postać dokonać może podczas bitwy. Zachęcamy prowadzących do przygotowywania osobnej listy dla każdej bitwy, dzięki czemu każda z nich stanie się unikatowa. Mistrz Gry może wykorzystać każdy czyn więcej niż raz.

Obrona sztandaru

Widzisz, że chorąży pada trafiony nieprzyjacielską strzałą. Możesz do końca bitwy nieść sztandar swojej armii, co przyniesie ci dodatkowy Punkt Chwały za każdą turę, jednak w tym czasie tracisz jedną kostkę podczas testów wszystkich akcji podejmowanych przez twoją postać.

Ochrona generała

Nieoczekiwanie przyszedłeś w sukurs generałowi swojej armii, który stracił osobistą straż. Dowódca rozkazuje ci zająć pozycję u swojego boku, skąd będziesz ochraniał go przed atakami. Musisz podążać za generałem gdziekolwiek by się nie udał (niektórzy dowódcy bywają odważniejsi od innych), jednak w zamian otrzymujesz dodatkowy Punkt Chwały za każdą turę pełnienia służby. Od tej chwili twoje stanowisko na polu bitwy będzie zależało od Mistrza Gry.

Atak na łuczników

Nagle twój bohater dostrzega przesmyk pomiędzy walczącymi, który prowadzi wprost na tyły przeciwnika. Korzystając zeń możesz zaatakować łuczników wroga, tym samym umożliwiając odwodom szarżę. Ta akcja może dać twojej armii przewagę w następnych turach bitwy, o ile tylko uda ci się dotrzeć do wrogich strzelców.

Atak na shugenja

Przerwa w szeregach wroga daje twojej postaci niepowtarzalną możliwość zaatakowania jego tyłów. Shugenja przeciwnika przerywają swoje magiczne rytuały, widząc jak szarżujesz na ich szeregi! Udany atak na shugenja przeciwnej armii – niebezpieczny, gdyż czarodzieje skupią swoje magiczne ataki na tobie – może być kluczem do zwycięstwa.

„Utrzymać pozycję!"

Twój dowódca rozkazał ci utrzymać bieżącą pozycję! Nie możesz zmieniać swojego stanowiska na polu bitwy. Jeśli uda ci się rzut na sumę Wody + Taktyki, twoi podkomendni utrzymają zajmowaną przez was pozycję, a ty zdobędziesz dodatkową Chwałę, której wartość ustala się w zależności od położenia na polu:

Na tyłach lub w odwodach – nie dotyczy
Pośrodku bitwy – PT 20, +2 Punkty Chwały
W pierwszych szeregach – Poziom Trudności 30, +4 Punkty Chwały

Przełamanie frontu

Otrzymałeś rozkaz przełamania linii frontu! W następnej turze bitwy odejmujesz 2 od rzutu, ale zarazem dodajesz 2 do otrzymanych Punktów Chwały.

Czysty strzał

W pierwszych szeregach pojawia się wyrwa, dzięki czemu wykonując atak z dystansu masz szansę trafić dowodzącego wrażą armią. Poziom Trudności strzału zależy od rangi twojego celu – zazwyczaj będzie wynosił 30. Udane trafienie oznacza, że zostaniesz nagrodzony 3 Punktami Chwały, jednak strzał najpewniej tylko zrani, ale nie zabije wrogiego generała.

Odcięcie odwodów

Otrzymałeś rozkaz odciągnięcia przeciwnej armii od jej odwodów! W następnej turze bitwy znajdziesz się w pierwszych szeregach, jednak uzyskasz również dodatkowe 2 Punkty Chwały.

Ocalenie rannego wroga

Pomiędzy jednym a drugim oddechem zauważasz rannego przeciwnika, który woła o pomoc. Możesz go zignorować, nie tracąc przy tym ani Honoru, ani Chwały (jakby nie było, postępuje jak tchórz), jednak jeśli udzielisz mu pomocy, będzie on ci bardzo zobowiązany moralnie. Co uczynisz? Skorzystaj z reguł przypisanych do czynu **Ocalenie towarzysza broni.**

Ocalenie towarzysza broni

Zauważyłeś, że pośrodku pola bitwy padł twój krewniak! Masz szansę go uratować, jednak aby to uczynić musisz na dwie najbliższe tury bitwy przejść do pierwszych szeregów. Za każdą turę na tym stanowisku otrzymasz 2 Punkty Chwały, po których twój sprzymierzeniec bezpiecznie dotrze na tyły – możliwe, że później wynagrodzi cię hojnymi darami w zamian za uratowanie mu życia!

Zdobycie wrogiego sztandaru

Pośród bryzgów krwi i ogólnej rzezi zauważasz sztandarowego przeciwnej armii. Tym samym masz okazję zdobyć wrogi proporzec! Jedyne, co stoi ci na przeszkodzie, to sam chorąży, którego musisz zabić w walce. Po przechwyceniu sztandaru przeciwnika musisz spróbować zabrać go ze sobą na tyły własnej armii, przy czym w ciągu każdej tury bitwy przemieszczasz się tylko o jedno stanowisko bliżej tyłów, a zajmująca twoją uwagę chorągiew zmusza cię do zmniejszania rzutów aż o cztery. W każdej turze zdobywasz 3 Punkty Chwały, a po dostarczeniu sztandaru na tyły otrzymasz jeszcze dodatkowe 5 punktów.

Sformowanie oddziału

Pośrodku zamętu i rozgardiaszu nagle zauważasz, że jesteś najstarszym rangą samurajem w oddziale! Tym samym musisz dowodzić jednostką złożoną z trzech do pięciu wojowników, w zamian otrzymując dodatkowy Punkt Chwały za każdą turę, którą spędzicie razem na polu bitwy.

Siła mych przodków

Znalazłeś się w samym sercu bitwy! Otrzymujesz dodatkowe 3 Punkty Pustki, które możesz wydać w czasie, jaki pozostał do końca bitwy.

Dar shugenja

Jeden z shugenja twojej armii rzucił na ciebie czar, którego naturę ustala Mistrz Gry. Możesz też przyjąć, że do końca bitwy jedna z twoich cech lub umiejętności jest o jeden stopień wyższa niż normalnie.

Przychylność Fortun

Fortuny czuwają nad tobą. Zignoruj wszystkie rany, jakie otrzymałeś w tej turze bitwy.

Gotuj się, by wykopać dwa groby

Widzisz, jak jeden z samurajów należących do armii przeciwnika zabił twojego krewniaka. Przez resztę bitwy możesz śledzić tego wojownika, na końcu każdej tury przesuwając się w pionie lub poziomie po tabeli **Rany i chwała** do momentu, gdy natrafisz na pole oznaczone Pojedynek (w tym momencie wyzwiesz na pojedynek samuraja, który zabił twego towarzysza).



Nagrody

Opisane poniżej wyróżnienia Mistrz Gry powinien traktować jako sugestie mające mu pomóc w chwili, gdy ma przystąpić do rozdzielania Punktów Chwały. Daimyo może nagrodzić samuraja skromniej, może też – w bardzo rzadkich wypadkach – hojniej. Poniższe wyliczenia należy traktować jako przewodnik, nie jako gotowe zasady.

Pomszczenie krwawej waśni

Gdy bohater pomści rozlaną krew, jego senior zobowiązany jest nagrodzić go chwałą. Liczba przyznanych punków Chwały zależy od Poziomu Chwały pokonanego wroga.

Wróg na Poziomie 0 do 3 = 1 Punkt Chwały.
Poziom od 4 do 8 = 2 Punkty Chwały.
Poziom 9 = 3 Punkty Chwały.

Bitwy

W bitwie można zyskać wiele chwały. Szczegółowe zasady rozdzielania Punktów Chwały i inne szczegóły opisano w rozdziale **Bitwy** na str. 115.

Etykieta pojedynku, cd.

Samurajowie uczą się specjalnej techniki chowania miecza do pochwy, dzięki której nie tracą z oczu swego przeciwnika i nie wystawiają się na niebezpieczeństwo. Wykorzystujący ją wojownik obraca ostrze, wykonuje krok wstecz i chowa je do pochwy nie odrywając wzroku od swojego wroga.

Kiedy dwaj przeciwnicy rozpoczynają pojedynek iaijutsu, wszyscy walczący w pobliżu wiedzą, że najlepiej uczynią, zostawiając ich w spokoju, bowiem przerywanie pojedynku znieważa obu uczestników, gdyż nie pozwala im sprawdzić swej odwagi i umiejętności.

P: Co się dzieje, gdy jeden z biorących udział w pojedynku zostanie zraniony, ale nie zabity?

O: Przegrał. Jeśli wojownik pragnie walczyć dalej, to już jego sprawa. Czasami -szczególnie podczas wyjątkowo krwawych konfliktów – jest to nawet właściwe zachowanie.

Potwory i chwała

Gdy samuraj pokona istotę z Krain Cienia lub jakiekolwiek inne paskudztwo, należy mu się za to Chwała, jednakże walka z potworami jest uznawana za czyn mniej chwalebny, niż inne, „czystsze" uczynki. Jakby nie było, już samo wejście do Krain Cienia może zbrukać duszę samuraja. Pokonanie takich drobiazgów, jak gobliny i inne stwory należące do ich rodzaju jest warte 1 Punkt Chwały.

Zwycięstwo nad bardziej znaczącymi stworami (choćby takim ogrem) można poczytać za czyn wart 2 lub 3 Punktów Chwały.

Nadnaturalne istoty tej klasy, co Oni lub Gaki mogą przynieść zwycięzcy 3 do 4 Punktów Chwały, jednak samuraje nie powinni się spodziewać, że będą ruszać na wyprawy „po skórki Oni" tylko po to, by zdobywać Punkty Chwały. Chwała się należy się ludziom odważnym, nie zaś tym, którzy gromadzą trofea.

Ukończenie misji

Gdy samuraj szczęśliwie powróci z wyprawy, na którą wysłał go jego daimyo, ten ostatni jest zobowiązany wynagrodzić go Chwałą.

Drobna misja (wiążąca się z niewielkim niebezpieczeństwem i krótką podróżą) = 1 PC.

Typowa misja (wiążąca się z pewnym niebezpieczeństwem i wymagająca podróży) = 3 PC.

Wielka wyprawa (wymagająca dalekiej podróży i dająca niewielką szansę na przeżycie) = 5 Punktów Chwały.

Honorowe czyny

Samuraje mogą otrzymywać chwałę kiedykolwiek zyskują honor. Jeśli senior publicznie przyzna, że określona akcja samuraja przyniosła mu honor, wojownik zdobywa tyle Punktów Chwały, ile otrzymał Punktów Honoru.

Rzemiosło

Ogólnie rzecz biorąc samuraj parający się rzemiosłem może zdobyć chwałę wyłącznie wtedy, gdy wykonuje broń lub pancerze. Bohater zdobywa 1 Punkt Chwały za każde podbicie standardowego Poziomu Trudności wymaganego do stworzenia broni lub zbroi dobrej jakości.

Pokonanie wrogów

Są dwa rodzaje wrogów: nieprzyjaciel Klanu i nieprzyjaciel rodziny. Pokonując wrogów Klanu samuraj zdobywa więcej Chwały, jednak niszcząc nieprzyjaciół rodziny zdobywamy większy respekt pośród naszych krewnych. I w tym wypadku liczba zdobytych Punktów Chwały zależy od poziomu Chwały przeciwnika.

Poziom 0 do 3 = 1 Punkt Chwały za wroga rodziny/2 Punkty Chwały za wroga Klanu.

Poziom od 4 do 8 = 3 za wroga rodziny/5 za wroga Klanu.

Poz. 9 = 5 za wroga rodziny/7 za wroga Klanu.

Pokonanie wrogów nie będących ludźmi

Pokonując potwory i stworzenia z Krainy Cienia samuraje również zdobywają chwałę – więcej na ten temat znajduje się w **Księdze Pustki**.

Prezenty

Dawanie i otrzymywanie to pierwszorzędne możliwości zdobywania Chwały, jednak samuraj otrzymujący podarek okrywa się nią tylko wtedy, gdy darczyńcą jest ktoś na wyższym Poziomie Chwały. Koszt prezentu nie ma wpływu na jego wartość, liczy się tylko Chwała wręczającego.

Poniższe zestawienie dotyczy zarówno darczyńców, jak i obdarowywanych. Podarunek musi zostać wręczony w miejscu publicznym i w określonym celu.

Prezent od samuraja na poziomie 0 do 3 = 1 Punkt Chwały.

Prezent od samuraja na poz. od 4 do 6 = 2 PC.

Prezent od samuraja na poz. od 7 do 9 = 3 PC.

Prezent od Cesarza = 5 Punktów Chwały.

Małżeństwo

Choć małżeństwo może nie być romantycznym związkiem, z całą pewnością jest czymś chwalebnym.

Narzeczona i narzeczony otrzymują chwałę w odmienny sposób. Chwała narzeczonej jest automatycznie tak zmieniana, aby oddać jej nowy status – kobieta powinna mieć jeden Poziom Chwały mniej niż jej mąż, mężczyzna natomiast zdobywa tyle Punktów Chwały, ile wynosi Poziom Chwały ojca małżonki.

Chwała dworska

Cała chwała jest przyznawana, ogólnie rzecz biorąc, na dworze daimyo, a pojawiający się tam samuraje mogą mieć wiele okazji do zdobycia odrobiny chwały. Godne uwagi lub honorowe czyny (zobacz powyżej) są niemal natychmiast nagradzane, natomiast przypadki, gdy należna lub spodziewana nagroda (w postaci chwały) nie została przekazana, często sprowadzają na pana dworu niemiłe żarty, ciekawskie spojrzenia i pogardę.

Romans

Choć romans nie uchodzi za coś honorowego, z całą pewnością jest chwalebny. Opowieści o samurajach i ich romantycznych związkach należą do najlepiej znanych i najpopularniejszych historii krążących po dworach Rokuganu.

Gdy mówimy o Chwale, romans jest szczególnym przypadkiem, daimyo nigdy nie mógłby bowiem przyznać, że jeden z jego samurajów miał kochankę, a tym samym nie może go nagrodzić należną Chwałą. Co więcej, jeśli daimyo publicznie ujawni, że jego wojownik zaangażował się w nielegalny związek, może to oznaczać dla samuraja utratę Chwały (zobacz poniżej).

Chwałę za romans samuraj zbiera na dworze swojej miłości, szczególnie wtedy, kiedy publicznie wyzna swoje uczucie, jednak musi to zrobić dyskretnie. Samuraje są nawet znani ze swych umiejętności wyznawania miłości w sposób nie zdradzający tożsamości ich ukochanych (co czynią na przykład ukrywając imię swojej kochanki w poemacie).

Kochanek zdobywa Chwałę, gdy publicznie obnosi się ze swoim oddaniem dla ukochanej. Pula zdobytej glorii równa jest Poziomowi Chwały jego miłości, jeśli jednak kiedykolwiek związek zostanie odkryty, zarówno wojownik, jak i jego kochanka padają ofiarą gniewu swoich senio-

rów (a jeśli kobieta była zamężna, również męża). Kary mogą być proste, jak utrata 1 do 2 Punktów Chwały, może się jednak zdarzyć, że kochankowie zostaną wygnani lub nawet zmuszeni do popełnienia *seppuku*. Dotyczy to szczególnie samurai-ko, od których w takich sytuacjach oczekuje się, że ogoliwszy głowę wycofają się ze światowego życia.

Udany test umiejętności lub pokazowy występ

Udane użycie umiejętności samo w sobie nie daje podstaw do nagrody w postaci Chwały, jednakże gdy od wyniku danej akcji zależy znaczny sukces lub porażka, bohaterowi należy się odpowiednia nagroda. Za odważną i heroiczną postawę postać otrzymuje zazwyczaj od jednego do trzech Punktów Chwały, jednak ostateczna decyzja leży w rękach daimyo samuraja.

Udane użycie umiejętności na dworze daimyo również zasługuje na nagrodę. Gdy samuraj ułoży poruszający wiersz, namaluje uderzający swym podobieństwem portret lub wykona pieśń, która doprowadzi do łez słuchające jej w pałacu damy, wtedy powinien okryć się Chwałą.

Występ samuraja, który jest prawdziwym popisem talentu i pasji, spełnia wszelkie wymagania, kwalifikujące wykonawcę do nagrody – przy czym jej wysokość jest uzależniona od wyniku testu. Zazwyczaj Poziom Trudności wynosi 15, a w oparciu o tę wartość bohater otrzymuje 1 Punkt Chwały za każde udane podbicie.

Przykład: Kuro gra na swoim samisenie dla dworu Klanu Feniksa. Przystępując do testu zadeklarował 2 podbicia i musi w tym momencie przebić Poziom Trudności równy 25. Gracz rzuca kośćmi i zdobywa 27 punktów, kończąc test sukcesem. Jako, że trudność została podbita tylko dwukrotnie, Kuro może od otrzymać Shiba Ujimitsu najwyżej 2 Punkty Chwały. I tak też się staje – będąc mądrym daimyo, Ujimitsu przyznaje Kuro należną mu Chwałę.

Utrata Chwały

Zdobycie Chwały – czego podkreślać nie trzeba – jest zadaniem niezwykle trudnym, ale gdy samuraj ją traci, strata jest ogromna. Pozbawienie Chwały jest dla samuraja straszliwą karą – bowiem oznacza utratę bieżącej pozycji społecznej, jak i okrycie się niesławą. Wielu samurajów woli raczej popełnić seppuku niż przyznać, że okryli się hańbą. Prawdę mówiąc, seppuku jest jedynym sposobem zmazania z siebie wstydu. Jeśli samuraj otrzyma pozwolenie na taki krok (nie wolno mu popełnić samobójstwa bez zgody daimyo), utrata Chwały jest całkowicie negowana.

Podobnie, jak powyższe nagrody, wszystkie straty opisane poniżej są jedynie sugestiami dla prowadzącego. Daimyo dużo łatwiej jest odbierać Chwałę, niż ją przyznawać. Od samuraja oczekuje się zupełnego oddania swojemu panu, gotowości na każde jego wezwanie oraz wykonywania rozkazów bez zbędnych pytań. Nawet najdrobniejsza oznaka niesubordynacji może oznaczać niesławę, wygnanie lub nawet rozkaz popełnienia seppuku. Co gorsza, prośba o pozwolenie na seppuku może zostać oddalona, zmuszając samuraja do noszenia brzemienia hańby przez resztę życia, a nawet w zaświatach.

Ponownie jak w przypadku nagradzania, aby utrata Chwały stała się faktem, zbrodnie muszą zostać publicznie ogłoszone przez seniora samuraja. Daimyo, który odmawia uznania czyjejś oczywistej winy wystawia na szwank własny honor i chwałę.

W przeciwieństwie do nabywania Chwały, zdarzają się sytuacje, w których samuraj może ją utracić bez względu na to, czy jego pan uzna dany czyn za hańbiący. Zniesławianie czyjegoś daimyo na jego własnym dworze, włóczenie się po ulicach po pijanemu lub wykonywanie romantycznych gestów pod adresem małżonki seniora w miejscach publicznych zawsze oznacza utratę honoru, nawet, jeśli pan wojownika nic nie wie o jego postępkach. Dwór ma wiele oczu i może ogłosić wszem i wobec czyjąś niesławę równie dobrze, jak pan tego dworu. Oczywiście gdy daimyo się dowie już o wybrykach samuraja, otaczająca go niesława stanie się po wielokroć większa.



Opisując poniżej postępki hańbiące bohatera przyjęliśmy, że zostały one popełnione w miejscu publicznym. Samuraj, który zachowuje się nieszlachetnie na osobności może jedynie stracić honor. Utrata Chwały następuje jedynie wtedy, gdy postać zachowująca się uwłaczająco na oczach wszystkich – oddająca się pijaństwu, odmawiająca na dworze pojedynku lub uzewnętrzniająca swoje uczucia do żonatej kobiety – zostanie publicznie skrytykowana i napiętnowana przez samuraja mającego Chwałę na wyższym poziomie.

Przykład: Ginawa lubi wypić, więc w swojej ulubionej herbaciarni, należącej do Akodo Toturiego, pozwala sobie na nieco zbyt wiele sake i zaczyna głośno (i nieudolnie) śpiewać towarzyszącej mu gejszy. Dlatego Ginawa traci 1 Punkt Chwały, gdyż w miejscu publicznym zachowuje się nieprzystojnie.

Chwilę lub dwie później sprowadzony zostaje przed oblicze Toturiego, który udziela mu surowej reprymendy, piętnując jego haniebne zachowanie. Mistrz Gry stwierdza, że Ginawa traci dodatkowe 3 Punkty Chwały, gdyż został publicznie skrytykowany przez samuraja o dużo wyższym statusie.

Samuraj może zmniejszyć grożącą mu utratę Chwały składając przeprosiny. Przeprosiny – podobnie jak wszystko w Rokuganie – są sformalizowanymi, zrytualizowanymi czynnościami. Aby nasze przeprosiny zostały przyjęte, samuraj musi wykonać udany test Intuicji + umiejętności Szczerość. Poziom Trudności tego testu jest równy poziomowi Intuicji obrażonej osoby × 5. Samuraj poniża się przed swoim panem (lub jakąkolwiek inną osobą, która została obrażona) i wyjaśnia przyczyny swojego postępowania uderzając się w piersi. Czynić to należy możliwe głośno, a w dobrym tonie jest krzyczenie w niebogłosy, uznawaną formą przeprosin jest też publiczny płacz. Takie przedstawienie ma przekonać otoczenie o szczerości samuraja i udowodnić wszystkim, że bardzo żałuje swojego postępku i przeprasza za wstyd, jaki sprowadził na swoją rodzinę. Udany test Szczerości zmniejsza utratę Punktów Chwały o połowę, zaokrąglając w górę.

Przykład (c.d.): Ginawa chciałby uniknąć tak poważnej utraty Punktów Chwały, więc próbuje wykonać test Szczerości. Intuicja Ginawy jest równa 2, a jego Szczerość jeden. Tym samym będzie rzucał trzema kostkami i zatrzymywał z nich dwie, przy Poziomie Trudności równym 20 (Intuicja Toturiego wynosi 4). Nasz samuraj wie, że ma nikłą szansę na sukces, dlatego wydaje na tę próbę jeden Punkt Pustki. Gracz prowadzący Ginawę wyrzuca 18 (10 + 8), 9, 9 oraz 3, co daje mu w sumie 36 oczek. Toturi zostaje przekonany szczerością Ginawy, a tym samym utrata Punktów Chwały zostaje zmniejszona o połowę.

Nieprzyznanie należnej nagrody

Zdarza się, że senior celowo postanawia nie nagrodzić samuraja Punktami Chwały – weźmy pod uwagę taki przykład: Daimyo z Klanu Lwa zostaje postawiony w trudnej sytuacji, gdyż wojownik z Klanu Żurawia, którym gardzi, pokonał podczas konkursu wszystkich jego faworytów. Senior Lwów powinien nagrodzić Żurawia Chwałą, jednak postanawia tego nie robić z czystej złośliwości.



Po prawej:
Widok na dziedziniec małego zamku.

Jeśli samuraj nie nagrodzi chwałą podlegającego mu wojownika, który na to zasługuje, traci tyle Punktów Chwały, ile wynosi Poziom Chwały podwładnego.

Utrata honoru

Można bezpiecznie założyć, że każda akcja, która powoduje utratę honoru sprawia również, że samuraj traci Chwałę. Jeśli bohater kiedykolwiek straci w miejscu publicznym twarz i honor, postrada również tyle samo Punktów Chwały.

Reprymenda

Postać, która zostanie publicznie upomniana przez swojego pana, traci Punkty Chwały. Strata może wynieść od jednego punktu do liczby równej różnicy Poziomów Chwały seniora i wasala.

Zuchwalstwo

Samuraje powinni być porywczy, lecz tylko w sytuacji, gdy zakwestionowano ich honor albo zmuszono do kompromisu. Na co dzień samuraj powinien zupełnie lub prawie w ogóle nie okazywać emocji, zachowując niezmącony wyraz twarzy. O wojowniku, który stracił kontrolę nad swoim zachowaniem mówi się, że stracił twarz, co może go wiele kosztować. Bohater zachowujący się brutalnie bez wyraźnej przyczyny może spodziewać się, że wkrótce straci chwałę. Każda nadmierna zuchwałość kosztuje samuraja przynajmniej jeden Punkt Chwały. Okrutne czyny popełnione na innym samuraju będą kosztowały gwałtownika tyle Punktów Chwały, ile wynosi Poziom Chwały pokrzywdzonego. Postępki, które wystawiają na szwank honor nie tylko samego bohatera, ale i jego seniora będą kosztować tego pierwszego jeszcze więcej.

Tchórzostwo

Samuraj może oczyścić swoją duszę z hańby tchórzostwa tylko w jeden sposób: popełniając seppuku. Wojownik, który okazał swój strach, musi zmazać tę plamę dokonując czynu wymagającego okazania największej odwagi. Samuraj, który boi się umrzeć dla swojego pana, jest w oczach Rokugańczyków bez wartości.

Samuraj, który nie przyjmie wyzwania na formalny pojedynek lub ucieknie z pola walki traci połowę swojej bieżącej Chwały.

Działalność przestępcza

Rabunek, kradzież i inne poślednie przestępstwa są wielką obrazą dla samurajów, więc jeśli zostanie dowiedzione, że któryś z nich złamał prawo, daimyo właściwie nie ma wyboru i musi przykładnie ukarać winowajcę, często skazując podwładnego na wygnanie i bezpański żywot ronina. Zdarza się czasem, że winny pragnie pozostać przy swoim panu zachowując obecną pozycję – wtedy zostaje zakuty w kajdany i skazany na noszenie ich publicznie przez tydzień, miesiąc lub nawet dłużej.

Nieumiarkowanie

Wstrzemięźliwość jest jedną z wielkich cnót, jakich nauczył cesarza Shinsei, a od samurajów oczekuje się naśladowania tej postawy. Publiczne obżarstwo lub opilstwo oznacza utratę jednego Punktu Chwały.

Odmowa wzięcia udziału w turnieju

Gdy samuraje są wystawiani na próbę lub zapraszani do wzięcia udziału w jakimś konkursie, odmowa oznacza, że bohater boi się przegranej. Samuraje nie boją się przegrywać, tylko boją się przynieść hańbę swojej rodzinie. Ten, kto odmawia udziału w turnieju traci najmniej jeden Punkt Chwały. Jeśli przeciwnik jest niższy rangą, odmawiający traci dodatkowo dodatkowy punkt za każdy Poziom różnicy pomiędzy jego Poziomem, a Poziomem przeciwnika.

Wykonywanie umiejętności niegodnych

Samurajowie, którzy okażą znajomość umiejętności niegodnych tracą tyle Chwały, ile wynosi Poziom wykonywanej przez nich umiejętności.

Złamanie obietnicy

Samuraj, który złamie przysięgę, traci tyle Chwały, ile wynosi Poziom Chwały tego, komu dał słowo.

Odmowa wykonania polecenia

Odmowa żądaniu seniora może być poważną zniewagą, w zależności od samuraja i jego daimyo. Wielu panów Rokuganu słucha zdania swoich podwładnych, ale bywają i tacy, którzy oczekują bezwzględnego posłuszeństwa i wykonywania rozkazów bez pytania.

Publiczna odmowa żądaniu daimyo może oznaczać utratę tylu Punktów Chwały, ile wynosi jego Poziom Chwały.

Zdrada

Nie ma większej zbrodni niż zdrada. Samuraj, któremu udowodniono, że spiskuje przeciwko swojemu daimyo natychmiast traci całą Chwałę, a bardzo często odmawia mu się również prawa do seppuku. Co gorsza, może do tego zadania dostać drewniany miecz, bowiem w ten sposób daimyo daje do zrozumienia, że w jego oczach spiskowiec jest tak tchórzliwy, że nie będzie nawet potrafił dokończyć rytuału.

Bronie Rokuganu

Poniższe uwagi odnoszą się do oręża przedstawionego na dalszych stronach.

Walczący die tsuchi, nage-yari, ono lub tetsubo nie korzystają z rzutu dodatkową kostką na Inicjatywę zazwyczaj przysługującego walczącym bronią drzewcową.

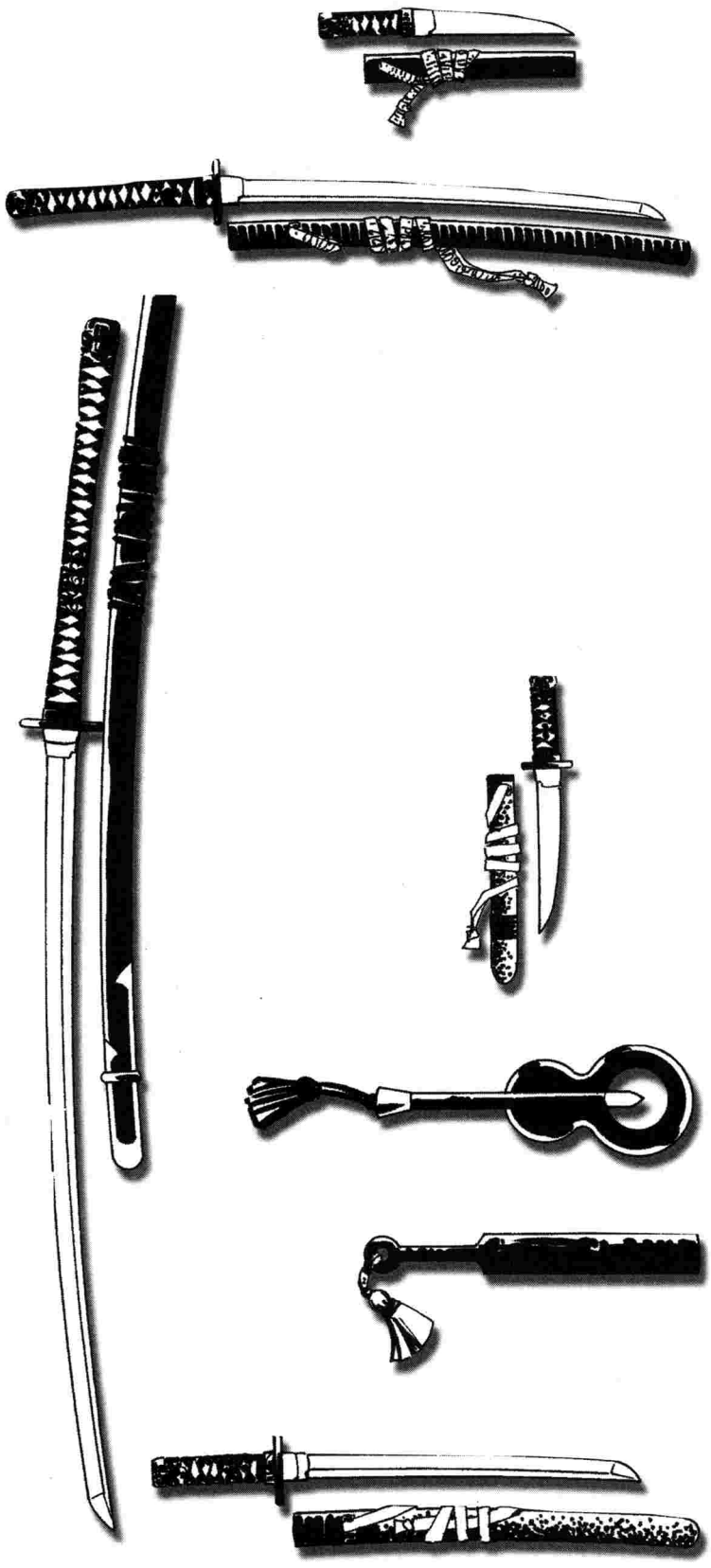
Samuraj musi mieć co najmniej Siłę na poziomie 3, aby móc się posługiwać die tsuchi lub tetsubo.

Dla tych, którzy walczą die tsuchi ciężkie zbroje przeciwników są traktowane jako lekkie, natomiast lekkie są ignorowane. Wartość pancerza nadnaturalnych przeciwników zranionych die tsuchi należy obniżyć o trzy.

Przed tetsubo żadna zbroja nie stanowi ochrony – wszystkie typy samurajskich pancerzy należy zignorować, natomiast potwory redukują wartość swojego pancerza o pięć.

Nage-yari w przypadku rzutu ma zasięg równy 15 metrom.

Bronie są narysowane w skali – 1 cm na rysunku to w rzeczywistości 12 centymetrów.



Miecze

Aiguchi 1z2

Krótki nóż bez *tsuby* (części broni odpowiadającej zachodniemu jelcowi – przyp. tłum.) .

Katana 3z2

Długi miecz, oręż samuraja, symbol jego kasty. Żaden samuraj nigdy nie pokazuje się bez katany i wakizashi, zwanych w komplecie daisho. Głownia katany jest lekko wygięta i kończy się zaostrzonym ścięciem. Miecze produkuje się zgrzewając i skuwając ze sobą pasma stali i żelaza, miększe i twardsze, bardziej i mniej sprężyste. Po wielokroć rozgrzewane i składane ze sobą sztabki dają w efekcie ostrze odznaczające się zarówno sprężystością, jak i odpowiednią twardością. Długość głowni bywa różna i często zależy od panujących akurat w państwie nastrojów. W okresie pokoju rękojeści wykonuje się krótsze, łatwiejsze do noszenia za obi, jednak trudniejsze w użyciu. Podczas zawieruchy wojennej wydłuża się rękojeści, by walczący mógł lepiej operować głownią, jednak takie miecze są dużo bardziej kłopotliwe w noszeniu. Cała katana mierzy około metra.

No-dachi 3z3

No-dachi jest wielkim mieczem, uzywanym przez piechotę, mającym zazwyczaj od 1,5 do dwóch metrów długości (no-dachi zilustrowano przy lewej krawędzi strony).

Tanto 1z2

To krótki nóż wyposażony w tsubę, najczęściej używany przez kobiety, łatwy do ukrycia w kimonie.

Tessen 0z2

Tessen nie jest mieczem, ale jako że zazwyczaj kojarzy się go z samurajami, wydało się nam, że należy go umieścić obok katany i wakizashi. Tessen to wachlarz bojowy, składający się z metalowych piór i rozpiętego na nich pergaminu, który służy zarówno jako tarcza (odbijająca ostrza zabójców), jak i w charakterze buławy. Generalska buława to rzecz nieznana w Rokuganie – zamiast niej do komenderowania oddziałami używany jest wachlarz zwany *uchiwa* lub *gumbai*, żelazna lub brązowa płyta na stylisku wyobrażona obok, nad zwyczajnym tessenem). Noszony na co dzień tessen bywa również niebezpieczną bronią.

Wakizashi 2z2

Krótki miecz, dopełnienie katany. Razem określane są jako daisho.

Broń drzewcowa

Bronie są narysowane w skali – 1 cm na rysunku to 24 centymetry w rzeczywistości.

Bohater posługujący się bronią drzewcową ma niewielką przewagę nad przeciwnikiem używającym broni o mniejszym zasięgu. Wszystkie postaci walczące długim orężem z posiadaczami krótszych broni rzucają drugą kostką na Inicjatywę, zachowując tę, na której wypadł lepszy wynik.

Die tsuchi 2z2

Rokugański odpowiednik młota wojennego. Ta broń jest używana niemal wyłącznie przez Klan Kraba.

Nage-yari 2z2

Rodzaj metrowego dzirytu. Może być rzucany lub używany jako broń do walki wręcz.

Nagamaki 4z2

Krótsza wersja naginaty, składająca się z długiego (nieco ponad metr długości) drzewca oraz przypominającego miecz metrowego ostrza.

Naginata 3z3

To długa broń drzewcowa z dużym ostrzem na końcu. Tym orężem władają często samurai-ko.

Ono 3z3

Topór bojowy z drewnianym trzonkiem liczącym dobrze ponad metr długości. Stalowe ostrze jest niekiedy obusieczne.

Sasu-mata 0z2

Tak zwany „łapacz ludzi" ma formę prawie dwumetrowego drzewca zakończonego rozwidlonym hakiem, którego wewnętrzna strona jest ząbkowana. W razie trafienia wykonuje się test przeciwstawny Zręczności. Jeśli posługujący się sasumatą wygra, jego ofiara zostaje złapana i otrzymuje rany podczas każdej tury przebywania w uchwycie. Pochwycony może uciec, jeśli zda prosty test Siły o Poziomie Trudności równym 25.

Sode-garami 0z1

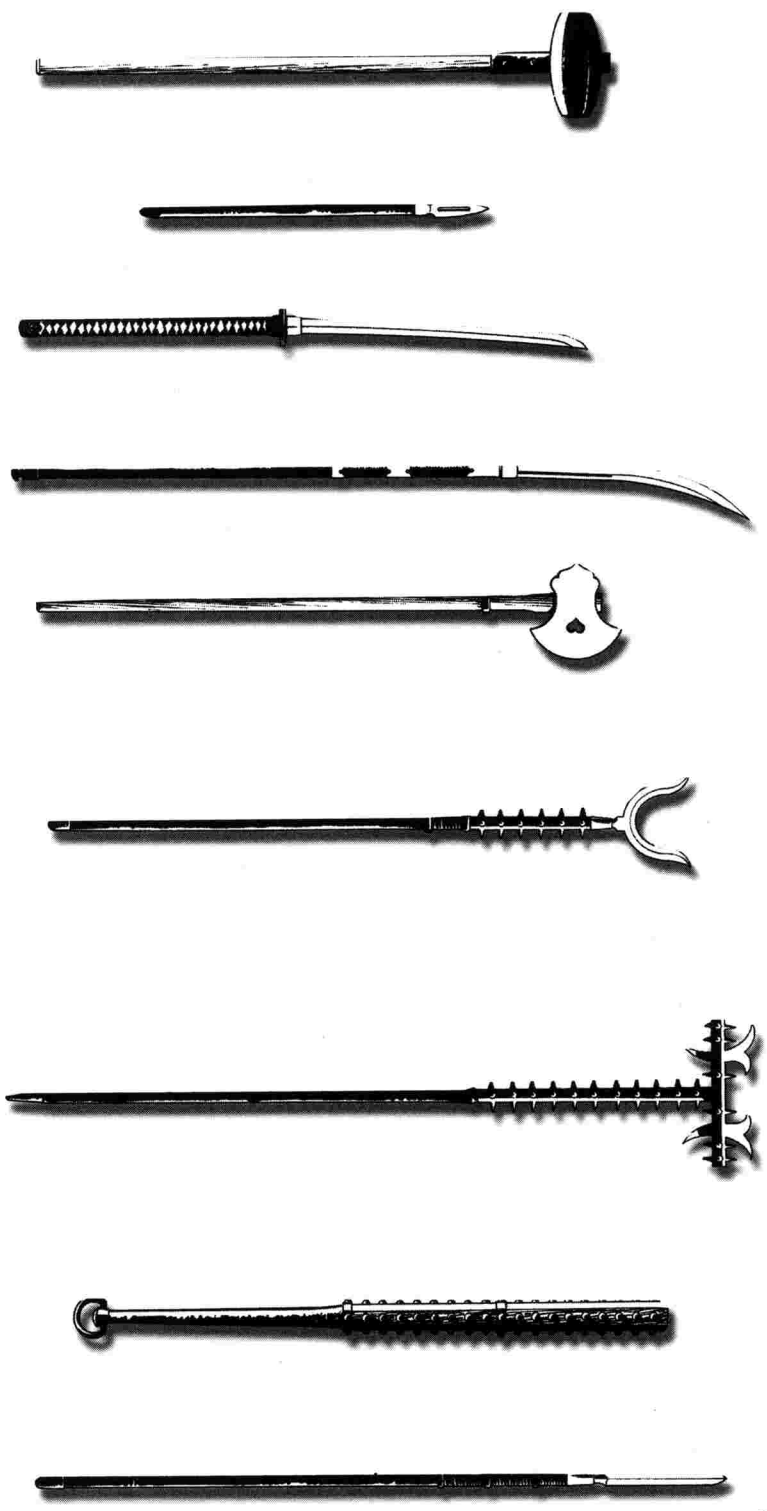
„Poławiacz rękawów" składa się z dwumetrowego drzewca, na którego końcu zamocowano szereg powykręcanych w różne strony haków. Służą one do łapania za krawędzie pancerza lub luźno zamocowane elementy oraz rękawy kimon.

Tetsubo 2z2

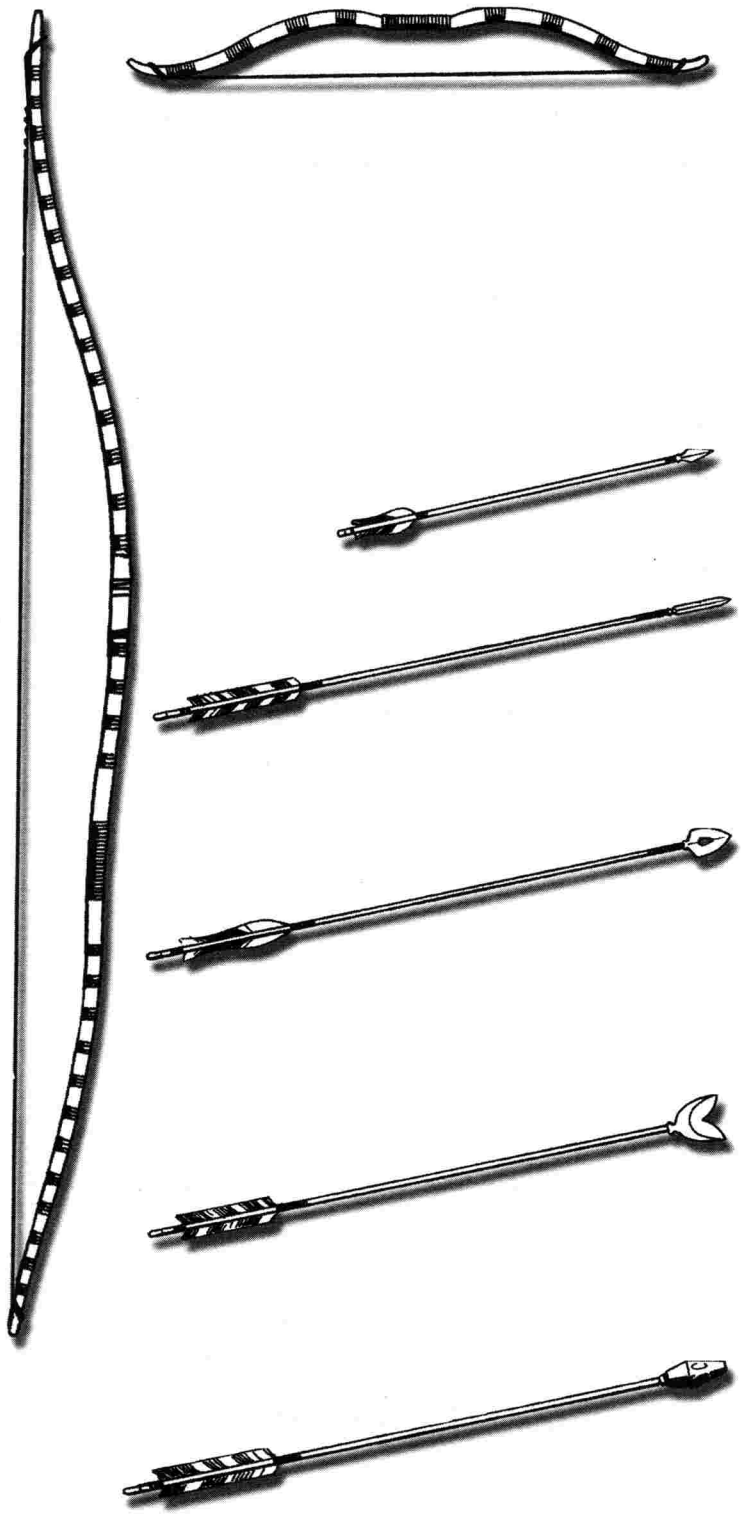
Jest to żelazna pałka, podobna do maczugi, używana w walce oburącz. Jej koniec jest często karbowany lub guzkowaty, bywa też nabijany ćwiekami. Walczący tą bronią nie mogą rzucać drugą kostką na Inicjatywę.

Yari 4z2

Prosta włócznia o długości dwóch metrów.



Bronie są narysowane w skali – 1 cm na rysunku to w rzeczywistości 12 centymetrów.



Łuki

Siła łuków, na podstawie której obliczamy zadane obrażenia, jest równa 2.

Dai-kyu **jak strzała**

Ten tak zwany „długi łuk" ma ponad dwa metry długości i służy do strzelania z konia. Strzelając z dai-kyu można razić cele oddalone nawet o 200 metrów.

Yumi **jak strzała**

Yumi jest łukiem przeznaczonym dla pieszych, ale jego zasięg jest taki sam, jak dai-kyu – do 200 metrów.

Strzały

Ya **2z2**

Ya to typowa strzała do łuku. Te same cechy ma bardzo do niej podobna strzała yanagi-ba, zwana „wierzbowym liściem".

Do przebijania pancerzy **1z2**

Do przebijania pancerzy służą strzały zakończone wąskim i ostrym szpikulcem – licząc Poziom Trudności trafienia można zignorować zbroję.

Watakusi **3z3**

Watakusi jest strzałą przeznaczoną do cięcia ciała. Odrywając się od cięciwy zaczyna wirować, po czym trafiając w nieosłonięte ciało wręcz się w nie wkręca. Z drugiej strony watakusi jest szczególnie nieefektywna przeciwko opancerzonym celom – jeśli trafiony nosi zbroję, określając PT trafienia należy przyjąć, że jego osłona ma podwójną skuteczność.

Karimata **1z1**

Ta strzała o rozwidlonym końcu ma bardzo ograniczone zastosowanie, gdyż służy jedynie do przecinania lin lub sznurów. Jej końce są niezbyt ostre, jednak wewnętrzna, wygięta krawędź jest zaostrzona, dzięki czemu strzała efektywnie przecina swoje cele.

Meiteki **0z1**

„Gwizdawka", znana też pod nazwą *hikime*, jest tępo zakończona gałką będącą gwizdkiem, dzięki któremu po wystrzeleniu świszczy w powietrzu, więc często używa się jej do dawania znaków żołnierzom. Jej koniec nie jest nawet ostry, dlatego trafiając odbija się lub ześlizguje po celu.

Oręż chłopski

Wszystkie opisane tu bronie wymyślili mnisi, którzy nauczyli chłopów je wyrabiać i używać, aby umożliwić im obronę przed bandytami lub pijanymi samurajami. Samuraje nie używają takiego oręża. Tylko namiestnicy noszą ze sobą jitte, a ród Doji podobno zaczął wykorzystywać kij bo. Używanie tych broni w innych przypadkach przynosi hańbę katanie samuraja.

Bo 2z2

Bo to kij z twardego drewna o długości od 1,8 do nieco ponad dwóch metrów. Postać posługująca się bo może rzucać dodatkową kostką na inicjatywę, tak jakby się posługiwała bronią drzewcową. (Bo zostało przedstawione przy prawej krawędzi strony.)

Jitte 1z1

Jitte jest bronią podobną do sai (zobacz poniżej), tyle, że jitte to jedynie połowa widełek. Rzadko zaostrzone, używane są jedynie jako broń defensywna, choć szpikulec czasem był ostry, co umożliwiało kłucie i wbijanie w cel przy rzucie. Każda postać rozbrajająca przeciwnika za pomocą tej broni otrzymuje Dodatkowe Podbicie.

Jo 0z2

To mniejsza wersja kija bo, używana w duecie z większym bratem, po jednym w każdej ręce (powtarzamy za oryginałem, wg naszych informacji to nieprawda, bowiem jo i bo walczy się używając obydwu rąk – przyp. red.). Jo zazwyczaj ma od jednego do prawie półtora metra długości.

Kama 2z2

Ta przypominająca sierp broń uchodzi uwagi przez wzgląd na składane ostrze oraz podobieństwo do narzędzia rolniczego. Chętnie posługują się nią chłopi, ma też opinię ulubionego narzędzia ninja.

Nunchaku 2z2

Mające za przodka zwyczajny cep nunchaku składa się z dwóch krótkich (zazwyczaj półmetrowych) pałek z twardego drewna, połączonych krótkim, liczącym mniej niż 30 centymetrów łańcuchem.

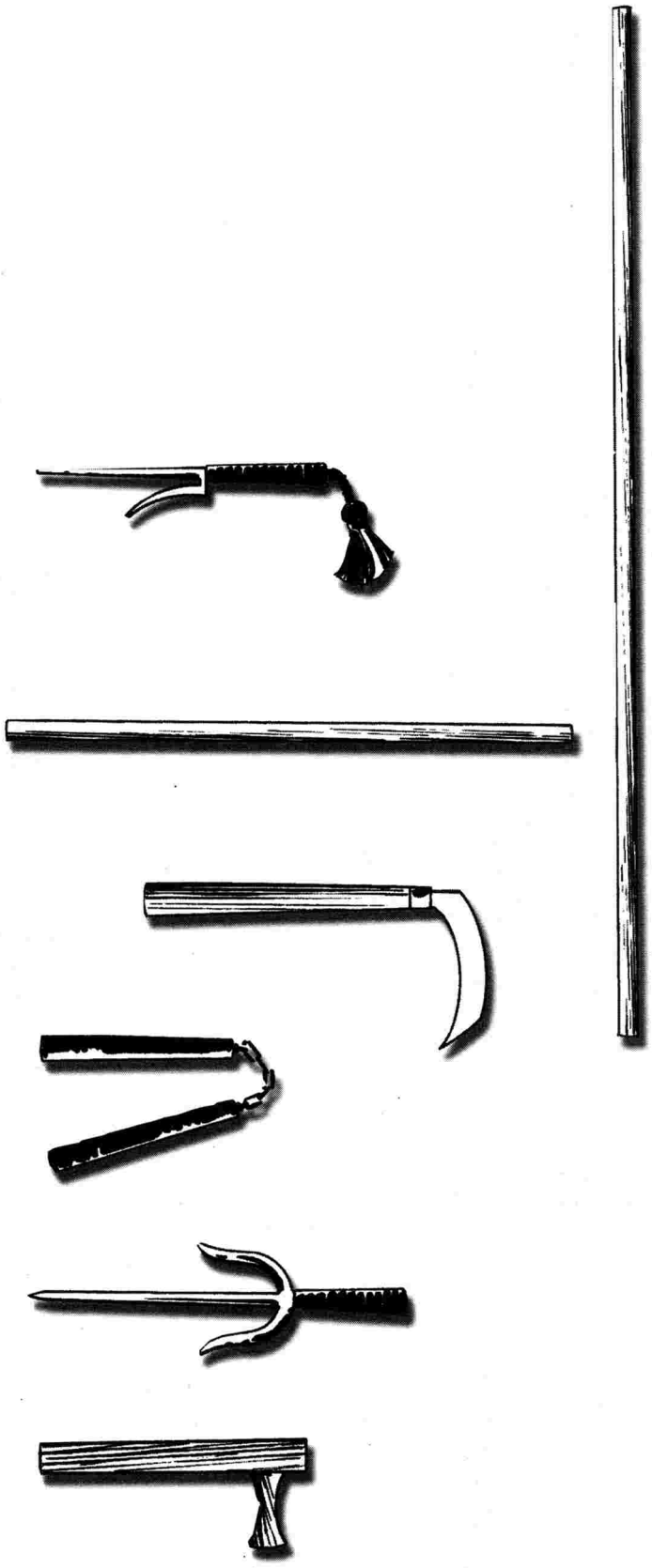
Sai 1z1

Trójzębny nóż sai służy do chwytania broni i wyrywania ich z rąk wojownika. Ostrza sai są przeważnie tępe, gdyż broń ta ma charakter obronny. Każda postać przystępująca do rozbrajania przeciwnika z pomocą sai otrzymuje w czasie testu Dodatkowe Podbicie.

Tonfa 1z2

Tonfa, półmetrowa pałka z rączką przy jednym z końców, była kiedyś uchwytem od kamienia młyńskiego. Tonfą uderza się, trzymając za uchwyt i wymachując dłuższą częścią. Często używa się dwóch pałek naraz.

Bronie są narysowane w skali – 1 cm na rysunku to w rzeczywistości 12 centymetrów.



Słowo o pancerzach

Zbroje są noszone wyłącznie w czasie wojny lub podczas wypełniania obowiązków wojskowych. Bushi, którzy noszą pancerze w wioskach uchodzą za bandytów.

Zbroja samurajska- podobnie jak średniowieczny pancerz europejskiego rycerza – jest niezwykle skomplikowana. Aby nieco uprościć zasady podzieliliśmy zbroje na lekkie i ciężkie.

Ciężkie pancerze to pełny zestaw osłon, chroniący wojownika dość skutecznie przed atakami dzięki naramiennikom, nagolennikom, a także nabioderkom i nawet ochraniaczom pach. Tymczasem lekkie zbroje noszone są przez samurajów, którzy pragną nieco więcej swobody ruchów, którą otrzymują kosztem, rzecz jasna, bezpieczeństwa i jakości ochrony zapewnianej przez pancerz.

Zasady

Zbroja sprawia, że samuraja trudniej jest trafić (cięcie mieczem, które trafia osłoniętą pancerzem część ciała mogłoby równie dobrze w ogóle nie dojść do celu), z drugiej strony jednak pancerz utrudnia mu poruszanie się. Poziom Trudności trafienia samuraja noszącego ciężką zbroję jest o 10 punktów wyższy, jednak wszystkie podejmowane przez niego akcje fizyczne są obarczone premią do trudności równą +5. Trudność trafienia samuraja w lekkiej zbroi jest tylko o 5 większa, ale osłonięty nią wojownik nie musi pokonywać żadnych utrudnień związanych z noszeniem pancerza. Premie do Poziomów Trudności utrzymują się cały czas, nawet podczas pełnego ataku.

Z wizytą w zb

Na następnych stronach znajduje się ilustracja przedstawia

❶ Lekka zbroja

Podobnie jak lekka zbroja przymierzana przez samuraja po prawej (nr 9), ten komplet nie daje osłony ani nogom, ani rękom.



❷ Pancerne rękawy (kote)

Pancerne rękawy, będące częścią ciężkiej zbroi, zwane są *kote*. Zazwyczaj wykonuje się je z metalowej siatki, a wzdłuż przedramion umieszcza się dodatkowo skórzane poduszki. Rękawy pasują do ciężkich naramienników *sode*, kaftana *haramaki-do* (numer 7) oraz *kabuto* (poniżej, nr 4). Dla ochrony nóg stosuje się poza tym *haidate* na uda i *suneate* na niższe części nóg (nie pokazane osobno na rysunku). W komplecie elementy te składają się na całą ciężką zbroję.

❸ Pełne maski na twarz (mempo)

Te maski, wykonane z metalu, nie tylko zapewniają osłonę twarzy, ale tez sprawiają, że wojownik wygląda wyjątkowo groźnie.

❹ Pełny hełm (kabuto)

Hełm *kabuto* również jest wykonany z metalu i waży wcale niemało, a stylizowane rogi i zęby mają onieśmielać przeciwnika, jednak ich skuteczność jest bardzo różna i maleje niemal do zera, gdy jeszcze bardziej przerażające rogi i zęby są częścią ciała przeciwnika – jak to bywa u większości *Oni*.

❺ Ciężka zbroja

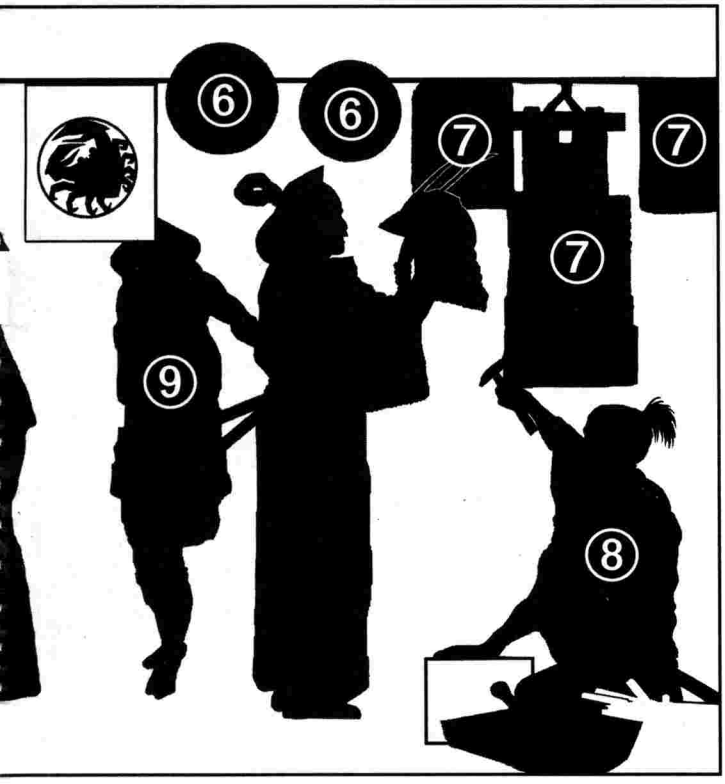
Oto kompletny ciężki pancerz – wykonany z pikowanej skóry, w przeciwieństwie do w pełni metalowych części wiszących na ścianach zbrojowni. Założenie go zabiera kilka godzin, a Poziom Trudności trafienia samuraja w ciężkiej zbroi wzrasta o 10.

rojowni Krabów

ąca zbrojownię pełną różnych części pancerzy. Oto legenda.

❻ Płaski hełm (jingasa)

Szerokie i płaskie hełmy z metalu lub metalu i skóry osłaniają wojowników od słońca, ale nie są równie onieśmielające jak *kabuto*.



❾ Lekka zbroja i hełm jingasa

Bushi przymierza lekką zbroję i będący w komplecie płaski hełm, zwany *jingasa* – warto zauważyć, że lekkie opancerzenie zazwyczaj obejmuje tylko tułów, pozostawiając nagimi ramiona i nogi (zarazem jednak nie są one niczym obciążone). Hełm nie tylko zapewnia osłonę, ale także sporą dawkę cienia. Na dodatek podróżujący samuraj może w swoim jingasa gotować posiłki. Poziom Trudności trafienia samuraja w lekkim pancerzu wzrasta o 5.

❼ Części ciężkiej zbroi

Wiszący na ścianie zestaw metalowych elementów ciężkiego pancerza to *sode* – naramienniki oraz kaftan na ciało z otwartym tyłem zwany *haramaki-do* (osłona tułowia, która otwiera się z boku nazywana jest *do-maru*). Haramaki-do czasem nie chroni całych pleców, pozostawiając odsłoniętym wąski pas na grzbiecie, ale jak mówią Krabowie: „Skoro wróg nigdy nie ma ujrzeć cię od tyłu, po co obciążać się ponad miarę?"

❽ Zbrojmistrz

Jak widać po ogolonej głowie i kitce na czubku zbrojmistrz należy od kasty samurajskiej. Choć teoretycznie jest bushi, jego talenty dowiodły, że lepiej przysłuży się Klanowi w roli służebnej, jako rzemieślnik.

W oczy rzucają się jeszcze jedno: miecze – zbrojmistrz ma za pasem wakizashi nawet podczas pracy, a podziwiający *kabuto* samuraj ma przy sobie pełne daisho, tylko wojownik przymierzający lekki pancerz na chwilę odłożył katanę. Samuraja rzadko można zobaczyć bez broni.

Słowo o pancerzach, c.d.

Przyjmuje się, że nikt nie kupuje zbroi na sztuki – jeśli jesteś bushi, podczas ceremonii gempukku otrzymujesz kompletny pancerz, który w razie uszkodzenia klan naprawia lub wymienia na nowy.

Uważa się, że dla shugenja noszenie zbroi jest czymś nieodpowiednim, nie znaczy to jednak, że nigdy się to nie zdarza – szczególnie w Klanie Kraba, szkolącym największą liczbę magów wojennych. Wielu bushi uważa jednak, że noszący zbroje samuraje spoza kasty uwłaczają prawdziwym wojownikom i ich pozycji, dlatego shugenja paradujący w zbroi powinien być pewny tego, że potrafi sprostać wyzwaniom co bardziej rozżalonych bushi.







Księga czwarta



Powietrze

Wiatr porusza się z taką subtelnością, że nie zauważasz nawet własnego oddechu.

Nie daj się zwieść.

Tylko głupiec myśli, że powietrze jest puste.

– Tao Shinsei



Ginawa obudził się czując krople deszczu na twarzy, ból w mięśniach i dotyk wilgotnej trawy na karku. Przetarł oczy i oblizał usta z deszczówki, która okazała się być gęsta i smakowała jak…

Zanim zdążył pomyśleć, poderwał się gwałtownie z ziemi. Kiedy w końcu otworzył oczy, dostrzegł otaczające go ze wszystkich stron martwe, skąpane w szkarłacie ciała. Spojrzał na swoje własne ręce i zrozumiał, że to, co czuł na twarzy, na rękach i w ustach z pewnością nie było deszczem. A u jego stóp w mokrej trawie spoczywało ostrze Iuchibana, wydając z siebie cichy, ekstatyczny szept.

Odskoczył od miecza, natrafiając stopą w mokrej trawie na coś, co mogło być jedynie ciałem. Odwrócił się i jego oczom ukazała się zastygła w śmiertelnym przerażeniu twarz Umabeko, o porcelanowo białej skórze i bardzo bladych, niemal sinych wargach. Odepchnął zakrwawiony czerep, a ten potoczył się tak daleko, że nie mógł już widzieć jej twarzy.

Spróbował wyprostować się i znaleźć oparcie dla stóp, ale własne ciało nie chciało go słuchać. Za drugim razem powiodło mu się lepiej, lecz wciąż nie mógł ustać na nogach. Chwycił się drzewa czując, jak w jego piersi narasta krzyk, którego nie jest w stanie powstrzymać. Na twarzy poczuł nowy rodzaj wilgoci, słonawą wilgoć łez. Próbował odwrócić wzrok od skąpanej we krwi polany, ale nie mógł przestać wpatrywać się w pobielałe niczym kości twarze trupów. Raz jeszcze zaniósł się krzykiem i osunął się na mokrą murawę dokładnie w chwili, w której usłyszał za sobą jakiś ruch.

Odwrócił się na pięcie i od razu zorientował się, że zrobił to za szybko – jego stopy poślizgnęły się na trawie i upadł. Z lasu wyłoniła się jakaś postać, zwracając się do Ginawy słowami miękkimi jak jedwab:

– Nie obawiaj się, mój przyjacielu. Jestem tutaj, żeby ci pomóc.

Ronin nie przestawał się odsuwać. – Odejdź – odpowiedział z trudem.

– Proszę – cień nie ustępował. – Pozwól, żebym ci pomógł.

– Odejdź, albo cię zabiję.

Postać przestała się zbliżać. Z drugiej strony dobiegł go inny głos.

– Ginawa-san?

Odwrócił się. Hijiko stała na skraju pełnej krwi polany, z dłonią na rękojeści katany i oczyma rozszerzonymi zaskoczeniem. – Ginawa-san, co… co się tu stało?

– Ja – ja nie…

– Przyczyną jest ostrze Iuchibana – przerwała skryta w cieniu postać.

W mgnieniu oka Hijiko dobyła miecza z pochwy. – Kim jesteś?

Postać postąpiła o krok do przodu, stając w świetle dnia. Okazała się być wysokim mężczyzną o oczach lśniących mrocznym blaskiem. – Nazywam się Tadaka i jestem tu w imieniu mego pana, Shiba Ujimitsu.

– Feniks – wymruczała Hijiko pod nosem.

– Odejdź stąd! – krzyknął Ginawa. Sięgnął po miecz, lecz zaraz cofnął dłoń, jak gdyby poruszyła się bez jego pozwolenia. – Zostaw mnie! Odejdź natychmiast!

– Przebudziłeś ducha mieszkającego w tym ostrzu – odpowiedział Tadaka, robiąc krok w stronę leżącego w trawie miecza. – Trzeba go uśpić z powrotem.

– NIE! – Ginawa skoczył błyskawicznie, zastępując Feniksowi drogę. – Trzymaj się od niego z daleka! – Znów sięgnął, by podnieść z ziemi ostrze i znów w ostatniej chwili powstrzymał rękę.

– Wyczuwam konflikt w twojej duszy. Proszę, pozwól, żebym ci pomógł. – Tadaka wyciągnął przed siebie dłoń i ronin padł na plecy, wprost na mokrą od krwi trawę. – Zachowaj spokój. Tylko razem możemy zmusić ducha tego ostrza do posłuszeństwa.

Ciałem Ginawy wstrząsały dreszcze. Nie był w stanie zrobić kroku ani odsunąć się od dotyku Tadaki, który położył dłoń na jego czole i zaczął śpiewać długą i powolną pieśń, brzmiącą w jego ustach niczym odległy grzmot. Dookoła nich rozlał się łagodny blask i Hijiko niemal widziała, z ciała Ginawy opada napięcie.

– Co robisz? – spytała.

– Oczyszczam jego duszę, gdyż została skażona przez plugastwo, które leży za mną. – Tadaka wskazał na leżący w trawie okrwawiony miecz.

– Co to jest?

– Ostrze Iuchibana. Nie wiem dokładnie, które z czterech, ale to nie ma znaczenia. Ta broń jest narzędziem zła i jej potężna moc zaciemniła duszę tego człowieka.

Hijiko przypatrywała się, jak roztaczający się wokół shugenja i ronina blask przybiera na sile. Tadaka wciąż śpiewał, aż z ust, oczu i dłoni Ginawy zaczęły dobywać się języki płomieni i czerwonego dymu. W końcu, po kilku niesłychanie długich minutach, ciało samuraja opadło bezwładnie na ziemię, a Feniks westchnął głęboko. Upadłby na ziemię, gdyby Hijiko nie złapała go w ostatniej chwili.

– Dziękuję ci, samurai-ko – wyszeptał.

– Nie, to ja dziękuję tobie, panie. Jeśli twoje słowa są prawdziwe, wyświadczyłeś mnie i memu yoriki wielką przysługę.

Potrząsnął głową. – Pozwól, że odpocznę przez chwilę, samurai-ko, zanim wyjaśnię ci, co właśnie zrobiłem.



Hijiko nie mogła sobie przypomnieć, żeby kiedykolwiek grzała się przy gorętszym ogniu. Siedzieli przed pojedynczym płonącym polanem, z którego Tadaka przed chwilą po prostu wywołał płomień, przewyższający nawet żar wielkiego paleniska w domu jej pana.

– Czy jesteś shugenja? – spytała.

– *Hai.* Jestem.

– Nigdy wcześniej nie rozmawiałam z żadnym shugenja.

Tadaka uśmiechnął się. – Może obawiasz się, że zamienię cię w coś nieprzyjemnego? Na przykład w ropuchę albo pająka?

Roześmiała się. – Ależ nie. Ja po prostu – to znaczy… – Przemyślała to przez chwilę, zanim stwierdziła: – Większość spośród was nigdy nie wygląda na chętnych do rozmowy.

Tadaka uśmiechnął się szerzej. – Potrafię to zrozumieć. Jeśli rzeczywiście czasami zdajemy się trochę nieobecni, to dlatego, że pochłaniają nas studia.

– Studia nad czym?

Tadaka usadowił się wygodnie, jak gawędziarz przygotowujący się do całonocnej opowieści.

– Zapewne znasz historię o Pani Słońce i Panu Księżycu?

Wzruszyła ramionami.

– Oczywiście.

– A co wiesz o Fortunach?

– Znam tylko Siedem Bóstw Szczęścia. Nie licząc moich przodków.

Feniks odparł z uśmiechem – W ciągu mojej nauki poznałem modlitwy do stu czterdziestu dwóch Fortun, jestem też Akolitą Ziemi.

Hijiko zmarszczyła brwi. – Akolitą Ziemi?

Skinął głową. – Z pewnością czytałaś Tao Shinsei, kiedy byłaś w szkole?

Przez jej twarz przemknął zakłopotany uśmiech. – Tak… ale zwracałam uwagę tylko na części dotyczące bushido.

Tadaka pogroził jej żartobliwie palcem. – Potrafię wyrecytować dowolny fragment z tego dzieła, najgłębiej jednak poznałem księgę Ziemi.

Oczy Hijiko rozjaśniły się. – Tak! Pamiętam księgę Ziemi. „Będę jak góra, która zawsze pozostaje niewzruszona".

Skinął głową z zadowoleniem. – Bardzo dobrze.

Pochyliła się nieco do przodu, a kiedy się odezwała, jej głos zdradzał ciekawość równie wyraźnie, co jej oczy. – Co więc masz na myśli, kiedy mówisz, że jesteś „Akolitą" Ziemi?

Tadaka położył dłoń na ziemi i popatrzył jej prosto w oczy. – Mam na myśli to – wyszeptał.

Grunt pod ich stopami zaczął nagle drżeć. Hijiko chwyciła się najbliższego drzewa i spojrzała na shugenja, którego wywrócone białkami na wierzch oczy były teraz białe jak twarz gejszy. Trwało to tylko chwilę, po czym drżenie ustało równie nagle, co się rozpoczęło, a jego gałki oczne przybrały z powrotem normalny wygląd.

– Czy… to ty…?

Skinął głową. – Tak, to ja.

Próbowała coś wykrztusić, ale uprzedził ją. – Zastanawiasz się jak? – Hijiko potwierdziła bezgłośnie, wciąż starając się złapać oddech.

– Tak naprawdę to proste. Trzeba po prostu uświadomić sobie istnienie pewnych energii wewnątrz samego siebie. Oczywiście, zajmuje to kilka lat, a to i tak dopiero początek.

Wciągnąwszy gwałtownie powietrze posłała mu ostre spojrzenie. – Nie próbuj robić tego więcej bez ostrzeżenia – powiedziała ostro.

– Oczywiście – odparł, wykrzywiając wargi w półuśmiechu.

Żaden dźwięk nie ostrzegł ich przed człowiekiem poruszającym się cicho niczym cień polującego kota i zanim Tadaka zdążył wykonać jakiś ruch, miał przy gardle wakizashi, a na ustach czyjąś ciężką rękę.

– Nawet nie drgnij, czarowniku – wyszeptał Ginawa. – Jeśli choć spróbujesz wykrztusić ja-

kieś zaklęcie, twoja krew wymiesza się tej nocy z krwią Skorpionów.

– Ginawa-san! Odłóż w tej chwili broń. Ten człowiek uratował ci życie!

Jego oczy błysnęły w ciemności. – Czyżby?

– Hai! A teraz rób, co ci każę, yoriki.

Ginawa nie poruszył się, nie mrugnął nawet okiem. Oblizał tylko wargi, ale ostrze miecza nie oddaliło się ani trochę od szyi shugenja.

Nagle, jednym szybkim ruchem odepchnął go od siebie i powoli usiadł w trawie przed ogniem. Tadaka upadł przed siebie, ale płomienie tańczące wśród drew rozstąpiły się przed nim, jak gdyby ogień nie chciał go poparzyć. Podniósł się i wygładził swoje kimono.

– Nie jesteś mi nic winien, samuraju, jeśli tego się boisz – rzekł.

– Boję się tylko jednej rzeczy na świecie, czarowniku – warknął Ginawa. – I nie ma ona nic wspólnego z tobą.

Tadaka zwrócił się do Hijiko. – Twój yoriki okazuje wdzięczność w dość dziwny sposób.

Rzuciła pełne wyrzutu spojrzenie Ginawie, który siedział w milczeniu owinięty w swoje kimono. – Wiem, Tadaka-sama.

Nastąpiła chwila ciszy, po której Tadaka spytał: – Dokąd zmierzacie?

– Wracamy do mojego pana, aby zdać mu sprawę z tego, co się wydarzyło.

Twarz Tadaki rozjaśniła się. – Dokładnie tam, gdzie i ja się udaję. Czy macie coś przeciwko memu towarzystwu?

Hijiko potrząsnęła głową. – Ależ skądże, Tadaka-sama. Jestem pewna, że mój yoriki również nie ma nic przeciwko temu – spojrzała w stronę Ginawy.

– Nic, co mógłby powiedzieć otwarcie – odburknął.

– To dobrze.

– Gdzie jest mój miecz?

Tadaka i Hijiko spojrzeli na niego z ukosa. – Bezpieczny z powrotem w swojej saya – odpowiedziała. – Nie wydaje mi się, żebyś musiał go znów oglądać.

Oczy Ginawy pociemniały. – Jeszcze zobaczymy – szepnął.

– Co powiedziałeś? – warknęła Hijiko.

Potrząsnął głową. – Nic, Hijiko-san. – Opatulił się szczelniej kimonem i zamknął oczy. – Zupełnie nic.



Jeśli podczas gry chcesz wcielać się w rolę shugenja, będziesz musiał uważnie przeczytać ten rozdział, znajdziesz w nim bowiem wszystkie niezbędne informacje na temat religii, magii i rokugańskich przesądów oraz listę czarów, którymi będzie mogła posługiwać się twoja postać.

Mimo prowadzonych od tysiąca lat badań i studiów magia Rokuganu jest wciąż bardzo tajemnicza. Shugenja z całego Cesarstwa spierają się o niemal każdy dotyczący jej szczegół, twierdząc, że tylko ich szkoła naucza prawdy – a przynajmniej jej najpełniejszej wersji.



Aby dobrze zrozumieć jak działa rokugańska magia trzeba poznać tamtejszą religię. Rokugańczycy mają inne od nas, ludzi Zachodu, spojrzenie na wiele zagadnień, między innymi na podstawy wszechświata, ludzką duszę oraz rolę jednostki.

Po części dotyczącej religii nastąpi krótkie omówienie roli shugenja w wierzeniach i społeczeństwie Rokuganu, następnie wyjaśnimy zaś jak shugenja rzucają czary, przedstawimy stosowną mechanikę i listę przykładowych czarów.



Rokugańczycy wierzą w Niebiański Porządek, czyli uporządkowaną strukturę wszechświata. Przekonanie to bierze się z obserwacji następujących po sobie pór roku, wędrujących po niebie gwiazdozbiorów i faz księżyca. Skoro więc natura jest uporządkowana, a człowiek jest jej częścią, musi mieć swoje miejsce w jej porządku, czemu przeczą tylko barbarzyńcy i wyrzutkowie społeczeństwa.

Mieszkańcy Cesarstwa głęboko wierzą w przeznaczenie, dlatego dużą popularnością cieszy się wśród nich sztuka przepowiadania przyszłości. Występuje ona w niezliczonych odmianach, najczęściej jednak spotkać się można z uprawianą przez shugenja astrologią oraz wróżeniem z fusów po herbacie i z rysów twarzy.

Reinkarnacja

Fundamentem religii Rokuganu jest wiara w reinkarnację. Rokugańczycy wierzą, że ich świat jest jedynie jednym z miliardów istniejących równocześnie światów i kiedy ich dusze odchodzą, udają się do miejsca, w którym przygotowują się do nowego życia. W krainie duchów dusze są bezimienne i nie posiadają osobowości. Dzieje się tak, ponieważ świat materialny jest chwilowy i nieistotny dla nieśmiertelnych dusz, na które nie ma żadnego wpływu.

Każda dusza posiada dwa aspekty – dharmę i karmę – które zmieniają się zależnie od postaci, którą ta zamieszkuje. Dharma to obowiązek bądź rola jaką dusza ma do odegrania w tym wcieleniu. Każdy przejaw życia ma swoje przeznaczenie i dusza nie otrzymałaby swej dharmy gdyby nie była przygotowana do jej wypełnienia, co wedle Rokugańczykow jest kolejnym dowodem na uporządkowanie wszechświata. Z kolei Kharma to energia jaką gromadzi dusza by wykonać swoje zadanie. Duch, który podczas swego wcielenia zgromadzi wystarczająco dużo energii, zasłuży na lepsze życie w następnym wcieleniu lub nawet powiększy grono bóstw.

Jednostka i Wszechświat

Mieszkańcy Cesarstwa mają zupełnie odmienne zdanie na temat roli jednostki niż przedstawiciele kultur zachodnich. Przyjęło się u nas, iż prawie każdy posiada niejako dwa oblicza: „maskę" publiczną i „maskę" prywatną. Poza domem człowiek nakłada przeznaczoną na pokaz „maskę" publiczną, która odzwierciedla jego pozycję, profesję i zobowiązania. We własnym domu porzuca się ją i przywdziewa „maskę" prywatną. Jeśli ktoś nosi w domu „maskę" przeznaczoną na pokaz, uchodzi za człowieka, który „zabiera pracę do domu".

W Rokuganie istnieje tylko „maska" publiczna. Każdego dnia, w każdej chwili samuraj prezentuje swój status i nigdy nie odsłania swego prywatnego oblicza. Jednostka jest więc tylko maską, którą nosi się przez całe życie – i niczym więcej.

Wiara w Siedem Fortun

Organizacja religii Rokuganu jest diametralnie różna od znanych nam przykładów religii zachodnich. Choć Cesarz, który jest najbliższy Bogini Słońca, jest symboliczną głową i przywódcą kościoła, każdy z klanów wykształcił swą własną strukturę religijną. Jest to przyczyną olbrzymiej ilości debat i sporów pomiędzy poszczególnymi szkołami shugenja na temat prawdziwej natury Fortun, duszy ludzkiej bądź nauk Shinsei.

W Cesarstwie czci się bardzo dużą liczbę bóstw, zorganizowanych mniej więcej tak samo, jak ich ziemscy wyznawcy. Jest wiele stopni boskości – najwyższy przynależy Słońcu i Księżycowi, władcom tego świata. Tuż po nich następują Fortuny, które regularnie komunikują się z śmiertelnymi ludźmi, po nich zaś tysiące przodków, których rady i pomocy wzywa się niemal codziennie.

Rokugańskie Fortuny nie są typowymi, dobrotliwymi bożkami i nie zawsze spełniają prośby swych wyznawców. Łatwo je rozzłościć, a ich



gniew bywa potężny, lecz równie łatwo obłaskawić je można za pomocą komplementów i ofiar. Shugenja to właśnie rodzaj kapłanów, którzy potrafią komunikować się z bogami, znają również rytuały oczyszczenia odprawiane w chwili narodzin i po śmierci oraz sposoby na wypędzanie złych duchów. Kiedy Shinsei przybył do Rokuganu i olśnił Cesarza swym Tao Pięciu Kręgów, wielu shugenja wprowadziło je do swej religii. Przez tysiąc lat rokugańska wiara mieszała się z filozofią Shinsei, aż zespoliła się z nią całkowicie. Dzieci tuż po narodzeniu otrzymują błogosławieństwo Siedmiu Fortun, zmarli zaś żegnani są rytuałem opisanym przez Shinsei.

Bogini Słońca

Największą ze wszystkich Fortun jest Amaterasu, Pani Słońce, matka założycieli Klanów. Nie wolno tworzyć jej wizerunków, więc nawet w jej świątyniach jedynym jej wyobrażeniem jest lustro.

Dzieci Słońca i Księżyca

Era Człowieka rozpoczęła się wraz z przybyciem do Rokuganu Dzieci Słońca i Księżyca. One właśnie nauczyły ludzkość wszelkich sztuk i rzemiosł, ustaliły porządek społeczny i wyznaczyły przeznaczenie wszystkich ludzi na tysiące lat naprzód.

Hantei Jimmu Tenno, pierwszy Hantei, jest teraz władcą niewidzialnego świata duchów. Do niego właśnie kieruje się prośby o dobre zbiory i ochronę przed złymi duchami.

Wszystkie klany oddają boską cześć swym założycielom, braciom i siostrom Hantei. Ich również nie wolno portretować w rzeźbie i malarstwie, a każdy klan zdobi świątynię mieczem swego przodka.

Siedem Fortun

Najpopularniejsze Fortuny to „Siedem Fortun Szczęścia". Przemierzają one niebo na złotym rydwanie i zsyłają powodzenie każdemu, kogo zobaczą, są więc obiektem większości wznoszonych w Rokuganie modłów. Każda z Fortun ma zarówno pozytywny, jak i negatywny aspekt. Pierwszy przedstawia się jako pulchną, uśmiechniętą postać siedzącą na poduszce, drugi zaś to potwór o czarnej skórze, błyszczących oczach i kłach, często z mieczem w dłoni.

Daikoku to Fortuna Bogactwa

Ebisu to Fortuna Uczciwej Pracy

Benten to Fortuna Miłości

Bishamon to Fortuna Siły

Fukurokujin i **Jurojin** to Fortuny Mądrości i Długowieczności

Hotei to Fortuna Zadowolenia

Pomniejsze Fortuny

Chociaż modlitwy kieruje się zazwyczaj do Siedmiu Fortun Szczęścia, istnieje wręcz niezliczona liczba innych, pomniejszych bóstw, w większości ludzi, którzy po śmierci zostali wyniesieni na ołtarze przez samego Cesarza. Choć w niebiańskiej hierarchii nie dorównują Siedmiu Fortunom, nie ustępują im potęgą i możliwościami.

Inari jest bóstwem ryżu i zdrowego ziarna oraz patronem lisów, więc jego mali, sprytni podopieczni często odwiedzają ludzi, którzy przybrali jego imię. Inari był rolnikiem, który złapał w potrzask lisa, a ten obiecał mu piękną żonę w zamian za zwrócenie wolności. Inari przystał na to i ożenił się ze sprowadzoną przez sprytnego zwierzaka kobietą, która była lisem w ludzkiej postaci. Kiedyś przebywający akurat w pobliżu domu rolnika syn Hantei II ciężko zachorował, a lisica przywróciła mu zdrowie, dlatego właśnie po śmierci Inariego Cesarz ustanowił go strażnikiem ryżu i lisów.

Suitengu jest opiekunem wód, do którego żeglarze i rybacy modlą się o spokojne morze, obfity połów i ratunek przed sztormem. Mówi się, że był rybakiem, który uratował Hantei IV przed utonięciem. Jego dusza została wyniesiona do godności Fortuny, kiedy Hantei V uratował się z okrutnego sztormu, wezwawszy Suitengu na pomoc.

Akodo Tenjin, opiekun poezji i literatury, był mądrym i zdolnym poetą, autorem wiersza, który Hantei III uznał za obraźliwy. Skazał on Tenjina na śmierć, wkrótce zaś po egzekucji na dwór spadła straszliwa zaraza. Hantei III błagał duszę Tenjina o przebaczenie i wystawił mu świątynię. Od tego czasu poeci modlą się do niego o inspirację i natchnienie.

Osano-Wo jest panem ognia i gromów, najgroźniejszym i najbardziej mściwym z bogów, jedynym, który nie posiada pozytywnego aspektu. Za życia Osano-Wo był jednym z pierwszych samurajów z Klanu Kraba, człowiekiem, którego temperament można było porównać do pioruna. Mówi się, że podczas bitwy przywoływał z nieba ognisty grom, który wnikał w ostrze jego miecza i raził tysiąc przeciwników naraz. Rokugańczycy modlą się do niego, aby obronił ich przed klęskami żywiołowymi.

Strażnicy Czterech Wiatrów najczęściej przedstawiani są w pozycji stojącej, na platformie symbolizującej świat. Wszyscy dzierżą płomienne miecze, które potrafią tańczyć na wietrze, a u ich stóp stoją *oni*. Rokugańczycy proszą Strażników o bezpieczną i szybką podróż. Jikoju rządzi Wschodem, Zocho – Południem, Komoku – Zachodem, a Tamon – Północą.

Przodkowie

Mieszkańcy Cesarstwa szczególną cześć oddają przodkom, gdyż dusze honorowych, dawno zmarłych samurajów mają wielką moc i uchybienie im niemal zawsze sprowadza zagładę. W Rokuganie duchy przodków wielbi się na równi z Fortunami.

Każdy Klan czci pamięć swego założyciela oraz protoplastów rodzin – na przykład w typowym domu rodziny Isawa znajduje się zarówno miejsce poświęcone Shibie jak i Isawie oraz ołtarze szczególnie szanowanych, nieżyjących członków rodziny.

Najpopularniejsze obrzędy poświęcone duchom zmarłych to palenie kadzidełek, ofiary z pożywienia i głęboka medytacja. To właśnie podczas takich ceremonii żywi otrzymują światłe wskazówki od swych przodków.

Rola shugenja

Mieszkańcy Rokuganu z szacunkiem odnoszą się do natury, jako do siły, z którą nie należy igrać, więc widok kogoś „rzucającego czary" sprawia, że po plecach biegają im ciarki. Właśnie dlatego rola shugenja jest często mylnie interpretowana i staje się obiektem kontrowersji.

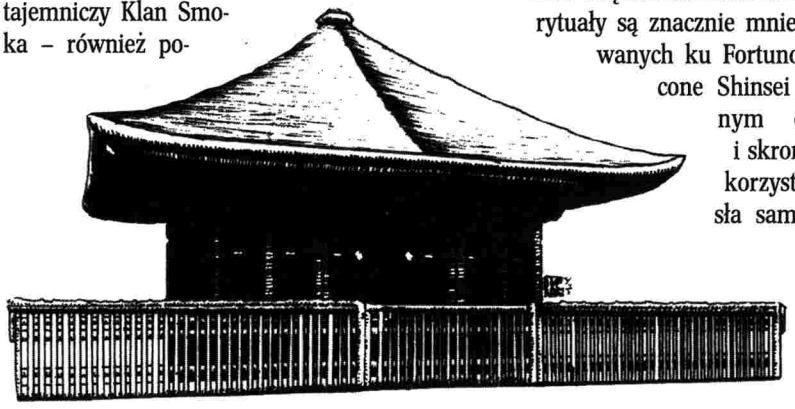
Oczywiście shugenja nie są po prostu rodzajem magików. Stanowią fundament rokugańskiej religii, będąc kapłanami, którzy uczą prosty lud praktyk religijnych i imion bóstw oraz mierzą upływ czasu, są też najlepiej wykształconymi ludźmi w Cesarstwie.

Shugenja, jak wszyscy Rokugańczycy, rozpoczynają karierę w bardzo młodym wieku. Pierwsze pięć do dziesięciu lat nauki spędzają w szkole na praniu, sprzątaniu, noszeniu wody i rąbaniu drewna, ucząc się przy okazji czytać i pisać. Gdy zostaną uznani za wystarczająco godnych, dostępują zaszczytu poznania pierwszych sekretów swej szkoły. Wówczas mistrzowie wtajemniczają ich w arkana profesji i uczą najprostszych czarów oraz rytuałów pozwalających obcować z Fortunami.

Rytuały i modlitwy spisane są na zaszyfrowanych zwojach, które tylko shugenja z właściwej szkoły potrafią odczytać i które każdy z nich nosi przy sobie. Kiedy czarownik chce odprawić rytuał bądź pomodlić się, po prostu czyta zwój, choć niektóre czary wymagają śpiewu i inkantacji, inne zaś prostej medytacji. Takie zabiegi są czasem podejrzanie podobne do maho (czarnej magii), dlatego prości chłopi spoglądają często na shugenja ze strachem, a nawet z nieufnością.

Shintao – Święty Zakon Shinsei

Kiedy Shinsei przybył do Rokuganu i rozmawiał z Cesarzem, Shiba spisał wszystko, o czym mówili w księdze zwanej dzisiaj Tao Shinsei. Wielu shugenja ujrzało w słowach małego człowieka mądrość i poświęciło życie rozwikłaniu jego enigmatycznych wypowiedzi. Golili wówczas głowy i wznosili w niedostępnych górach świątynie, w których bez przeszkód mogli oddawać się głębokim kontemplacjom. Niektórzy samuraje – biorąc za przykład choćby tajemniczy Klan Smoka – również postanowili zgłębić mądrość Shinsei. Tak to, w ciągu tysiąca lat, które minęło od przybycia małego mistrza, powstało bardzo wiele różnych frakcji „Shinseizmu". Podczas gdy izolacjonistyczne idee Zakonu Shinsei odpowiadają wielu starszym samurajom, którzy często po ukończeniu czterdziestego roku życia golą głowę i udają się do klasztoru by tam spędzić resztę swych dni na medytacjach, nowsze odłamy Shinseizmu głoszą, iż mądrości nie można zdobyć w samotności, a tylko poprzez codzienne przeciwstawianie się pokusom i złu tego świata. Ten nowy pogląd zwany Shintao – „Drogą Shinsei" zdobył wielką popularność zarówno wśród samurajów, jak i mnichów.



Po prawej:
Niewielka świątynia poświęcona Shinsei.

Mnisi traktowani są podobnie jak wieśniacy, choć wielu samurajów wyrzekło się swych nazwisk i oddało się życiu klasztornemu, porzucając należny sobie status.

Nauki Shinsei

Ziemia jest symbolem odporności i opanowania. Tylko zrozumienie własnej mocy pozwala umiejętnie z niej czerpać. Ogień jest symbolem czystego działania. Tylko nie obciążone ciężarem myśli działanie będzie żywiołowe jak ogień. Woda jest głęboka, silna i płynna. Tylko przez całkowite zrozumienie siły Wody myśl może stać się czysta, głęboka, silna i płynna. Powietrze to subtelny dotyk. Tylko zrozumienie zmiennych wiatrów pozwoli poznać zmienny rytm serca i świata dookoła. Pustka jest ostatnia. Jest wszystkim i niczym zarazem. Nie można zrozumieć tajemnic Pustki, choć trzeba je poznać.

Celem nauk Shinsei było uwolnienie duszy od ignorancji, chciwości i namiętności (złości, pożądania, nienawiści, smutku i radości), gdyż tylko przez zrozumienie i odseparowanie duszy od tych uczuć samuraj może osiągnąć oświecenie. Świat jest miejscem pełnym smutków i tylko na przekór swym zmysłom można przebić się przez zasłonę iluzji i dostąpić oświecenia. Dusze, którym się to udało otrzymują przyrostek „-noshin" i są obiektem modłów, choć poświęcone im rytuały są znacznie mniej formalne od skierowanych ku Fortunom. Przybytki poświęcone Shinsei i *noshin* – oświeconym duszom są proste i skromne, tworząc je często korzysta się z tego, co wzniosła sama natura a nie człowiek, co odzwierciedla nauki mistrza głoszące potrzebę zerwania ze światem. Shinsei nauczał, że przyczyną wszelkiej słabości jest poświęcanie większej uwagi rzeczom przyziemnym niż ponadczasowym. Pięć żywiołów jest wieczne, ciało zaś materialne i nietrwałe. Namiętności pochodzą z ciała, a opanowanie i mądrość pozyskać można od przodków, którzy są wieczni. Przez koncentrację na wartościach ponadczasowych adept może uwolnić swą duszę od materii. Radykalny odłam Zakonu naucza, że każdy, jeśli tylko chce, może osiągnąć oświecenie – być może jego poszukiwanie trwać będzie tysiące wcieleń, nie ma jednak duszy, która w końcu doń nie dotrze.

Maho: Czarna Magia

Staliśmy patrząc, podczas gdy czarnoksiężnik rozciął nożem swą dłoń i krew poczęła płynąć z rany. „Stójcie", wyszeptał. „Zostańcie tam, gdzie jesteście, samuraje". Nie mogliśmy nic zrobić, niepewni, jaki rodzaj czarnej magii przyzywa…

Maho (czarna magia) jest w Rokuganie praktyką całkowicie zakazaną. Czarnoksiężnicy (*maho-tsukai*, dosłownie „słudzy magii") używają krwi – własnej bądź cudzej – aby dać siłę swym zaklęciom. W zamian za zyskaną w ten sposób moc tsukai przysięgają posłuszeństwo *oni*, często łamiąc swe poprzednie śluby. Niektórzy z nich

utrzymują swe mroczne praktyki w sekrecie, czerpiąc wiedzę również ze źródeł dostępnych dla wszystkich shugenja, pozostają jednak wierni woli swego prawdziwego mistrza.

Na maho składają się przede wszystkim klątwy, ożywianie zmarłych, uroki i przepowiednie. W czasie rytuałów niezbędna jest ofiara z krwi, pozwalająca pozyskać łaskę *oni*. Demony obdarzają swoich podopiecznych mocą i magicznymi przedmiotami oraz bronią ich, by mogli wypełniać powierzone im misje. Zawarcie takiego paktu jest niezwykle trudne i niebezpieczne, gdyż *oni* zazdrośnie strzegą swych sekretów, choć historia Iuchibana, tsukai o olbrzymiej mocy, uczy, że odpowiednio potężny i sprytny shugenja może pokonać swego demonicznego mistrza i wykraść mu moc.

Praktykowanie maho jest w Rokuganie przestępstwem. Wszyscy tsukai skazili swe dusze i w oczach Cesarza jawią się jako eta. Nawet najbliższa rodzina nie wstawi się za nimi, jeśli odkryje ich sekret.

Magia ludowa

Prosty lud Rokuganu uprawia swój własny rodzaj magii, który nawet w ich oczach wyraźnie różni się od czarów maho bądź shugenja. Ludowa magia to przede wszystkim wróżenie z gwiazd, kamieni i monet – chłopi nie brzydzą się przewidywaniem przyszłości, gdyż polega ono tylko na interpretacji żywiołów i nie wymaga manipulowania nimi.

Przesądy

Przesądy to zbiór praktyk, których wpływu na świat duchów i magię nie można udowodnić. Niektóre z nich mają znaczenie praktyczne, inne zaś to po prostu czcze zabobony.

Podróżowanie w kierunku północno-wschodnim przynosi pecha, ponieważ jest to kierunek przeciwny do obrotu wszechświata. Kiedy postaci muszą udać się w tę stronę, powinny z dnia na dzień zmieniać kierunek marszu, aby ominąć to tabu.

W celu uniknięcia złych snów i koszmarów nocnych samuraje udający się na spoczynek często wkładają bieliznę na lewą stronę.

Jeżeli ktoś kichnie podczas rozmowy, znaczy, że kłamie.

W noc przed ślubem rodzice panny młodej przynoszą do jej łóżka buty przyszłego małżonka – to przejaw magii sympatycznej, mający zapewnić wierność męża i odwieść go od nocnych eskapad.

Duchy przodków często rozpraszają łuczników celujących do ich potomków, więc strzelcy trącają delikatnie cięciwy przed naciągnięciem, aby ich dźwięk odstraszył zjawy i strzały trafiły w cel.

Zostawianie drzwi otwartych na noc zaprasza duchy do domu.

Głośne bębnienie utrzymuje złośliwe zmory z daleka.

Magiczne przedmioty

Rokugańczycy wierzą, że wszystko na świecie posiada duszę – również rzeczy drogocenne czy

Kopiowanie zwojów

Jeśli pozwolisz shugenja z innego Klanu skopiować któryś ze swoich zwojów, popełnisz poważne przestępstwo. Czarownik, który popełnił taki czyn może się spodziewać, że jego imię w tajemniczy sposób zniknie z listy uczniów szkoły lub że odbędzie bardzo poważną rozmowę z sensei.

Ponadto zwoje zapisane są szyfrem, co sprawia, że nawet jeśli zostaną skradzione, bardzo trudno je zrozumieć.

Po lewej:

Wnętrze domu shugenja.



święte. Legendarne przedmioty – broń przodków, potężne artefakty i temu podobne – zawierają śpiącego ducha, którego obudzić można dzięki odpowiedniemu rytuałowi. Przedmioty przeklęte, w których śpią złe, mściwe duchy, muszą być traktowane niezwykle ostrożnie, aby nie rozbudzić drzemiącej w nich energii.

W Rokuganie często spotkać można legendy o mieczach pijących krew, tańczących na wietrze, śpiewających, a nawet zmieniających się w podmuch huraganu. Pomimo że takie ostrza spotyka się niezwykle rzadko, wieść o ich pojawieniu się traktowana jest niezwykle poważnie.

Nemuranai

W porównaniu z liczbą shugenja w Rokuganie, ilość magicznych przedmiotów jest wręcz znikoma i niezwykle rzadko zmieniają one miejsce swego pobytu, bowiem z reguły znajdują się w posiadaniu wielkich rodzin i przekazuje się je z pokolenia na pokolenie. Szansa, aby samotny, wędrujący ronin znalazł skrzynkę pełną magicznych skarbów jest w zasadzie równa zeru. Przyczyn tak wielkiej rzadkości magicznych przedmiotów jest bardzo wiele.

Jeśli za magiczny przedmiot uznamy taki, który posiada nadnaturalne właściwości, to każdy przedmiot w świecie Rokuganu jest „magiczny". Każdy miecz, każdy wachlarz, każdy liść, kamień czy wulkan ma duszę, którą można obudzić o ile zna się odpowiedni rytuał. Wystarczy krótkie spojrzenie na listę czarów, byś przekonał się, że shugenja znają wiele zaklęć pozwalających zbudzić siłę drzemiącą we wnętrzu przedmiotu na krótki okres czasu. Jednak naprawdę potężne są te duchy, które nie pozostają uśpione, lecz aktywne i czujne. Przedmioty, które zamieszkują zwane są *nemuranai* (lub „przebudzonymi").

Wszystkie przebudzone przedmioty powstały co najmniej kilkaset lat temu, shugenja nie potrafią bowiem tworzyć *nemuranai*, a ich duch budzi się najczęściej pod wpływem oddziaływania swego właściciela. Klan Feniksa twierdzi, że śpiąca dusza przedmiotu rozpoznaje duszę obecnego posiadacza również z poprzednich wcieleń. Teorię tę potwierdza fakt, iż pewne *nemuranai* przekazywane z pokolenia na pokolenie pozostawały aktywne i lojalne w stosunku do swego właściciela, zaś skradzione bądź to traciły swe właściwości, bądź zwracały się przeciwko złodziejowi. Shugenja innych klanów nie zgadzają się z tym zdaniem, choć jak dotąd nikt nie opracował żadnej lepszej hipotezy.

Każdy *nemuranai* jest jedyny w swoim rodzaju, posiada własną osobowość i temperament. Jeżeli przebudzonego ducha nie traktuje się z należytym szacunkiem, właściciel może stać się celem okrutnych klątw, z którymi nawet z pomocą przodków trudno sobie poradzić.

Więcej informacji o magicznych przedmiotach można znaleźć w **Księdze Pustki** na str. 182.

Duchy

Chyba najważniejszym aspektem rokugańskiej metafizyki jest koncepcja pośmiertnej wędrówki dusz. Jeśli ciało nie zostanie należycie pogrzebane, przynależąca do niego dusza nie uzyskuje możliwości reinkarnacji, lecz udaje się do *Meido*, podziemnego świata smutku. Pozostaje tam, torturowana wspomnieniami ze swego życia, zarówno bolesnymi jak i przyjemnymi, aż bez reszty wypełni ją gniew. Wówczas dusza powraca do świata ludzi, przybierając formę całkowicie zależną od niesionego ze sobą smutku.

Cesarstwo nawiedzają tysiące różnych duchów, których rodzaj zależy głównie od okoliczności, jakie towarzyszyły ich śmierci – za każdym razem, gdy ktoś ginie śmiercią tragiczną, można mieć pewność, że kiedyś powróci. Zwykle duch taki, zanim uda się w dalszą drogę, musi wykonać jakieś szczególne zadanie – kochankowie często wracają bronić swych wybranków przed niebezpieczeństwem, matki – by czuwać nad osieroconymi dziećmi lub, jeśli zmarły przed porodem, by ukraść cudze potomstwo. Więcej o duchach dowiesz się z **Księgi Pustki** (str. 194).

Co magia może dokonać

„Magia" to termin opisujący wszystkie pozornie nadprzyrodzone efekty, wywoływane przez shugenja. W zasadzie wszystko, czego dokonują dzięki swym zwojom i inkantacjom, to wykorzystanie energii żywiołów, która przepływa przez cały Rokugan, modlitwy pozwalają im zaś korzystać z pomocy Fortun i dobrych duchów przodków, które, jeśli je właściwie poprosić, są w stanie obdarzyć shugenja olbrzymią mocą.

Manipulacja żywiołami pozwala wpływać na otaczający świat. Dzięki pomocy Fortun shugenja są w stanie powodować bardzo spektakularne efekty np. trzęsienia ziemi czy zmiany pogody. Wsparcie przodków pozwala rzucać czary chroniące przed złymi duchami i potworami z Krain Cienia.

Czego magia nie może

Choć shugenja dysponują olbrzymią mocą, na niektóre rzeczy nie mają wpływu. Człowiek



nie może zmieniać przeznaczenia i nawet najpotężniejszy shugenja nie ośmieliłby się podważyć Niebiańskiego Porządku.

Kiedy ostatnie tchnienie opuszcza ciało, wraz z nim opuszcza je i dusza. Dla Rokugańczyków śmierć jest ostateczna i nieodwołalna. Sprowadzanie duszy z powrotem to akt świętokradztwa, a kto to czyni, sam prosi się o kłopoty. Dusza odchodzi wtedy, gdy nadchodzi właściwy czas, a bezczeszczenie w ten sposób ciała jest częścią mrocznych praktyk (patrz **Maho**, powyżej) i karane jest gardłem. Z drugiej strony jednak, magia nie może stworzyć nowego życia.

Magia śmiertelnych nie może oddziaływać na pływy morza, księżyc i gwiazdy – to rzeczy uznawane za „niebiańskie", na które nie wolno wpływać ludziom. Shugenja proszą czasami swych (obdarzonych znacznie większą mocą) przodków o manipulację którąś z nich i nie dziwią się słysząc twarde „NIE".

Żywioły

Nie można rozkazywać żywiołom, tak jak nie można rządzić gwiazdami na niebie. Musisz nauczyć się słuchać niebiańskich chórów, a kiedy to ci się uda, musisz nauczyć się tańczyć w ich rytm.
– Tao Shinsei

Shugenja nie rozkazują żywiołom, a tylko poddają się ich wpływom, łącząc z nimi swą wewnętrzną energię. Czary podzielone są na pięć grup, odpowiadających pięciu kręgom Shinsei, o efektach właściwych stosownym żywiołom (czary Pustki nie zostały opisane w tym podręczniku, a ich natura zostanie wyjaśniona w nadchodzących dodatkach – przyp. red.).

Kiedy będziesz czytał opis każdego z żywiołów, zauważysz jak często się pokrywają. Mistrz Pustki pouczyłby cię, że każdy żywioł jest jak piękny, oszlifowany kamień szlachetny o wielu ściankach. W Ziemi znaleźć można siłę, a Woda może być symbolem wytrzymałości i uporu, gdyż nieustępliwie drąży górskie skały.

土 Ziemia

Czary, które odwołują się do cichej i spokojnej potęgi Ziemi powodują wzrost wytrzymałości, działają na wegetację i zdrowie wszystkich organizmów. Wszystko pochodzi z ziemi i kiedyś do niej powróci. Ciało rozpada się w proch i staje się tym, czym było niegdyś.

水 Woda

Żywioł Wody reprezentuje wiele zjawisk. Woda obmywa znużenie i brud, jest więc żywiołem czystości. Woda dostosowuje się do otoczenia i wypełnia każde naczynie, jest zatem symbolem przemiany.

火 Ogień

Ogień jest najmniej subtelnym spośród żywiołów i niemal wszystkie związane z nim czary mają działanie destrukcyjne. Ogień jest jednak również symbolem inteligencji, więc jego zaklęcia równie łatwo sprowadzają niszczycielskie burze płomieni, jak i inspirację czy natchnienie.

風 Powietrze

W przeciwieństwem do brutalnego Ognia, samego Powietrza, czyli Wiatru, nie można zobaczyć,

Shugenja i świat duchów

Najczęstszym błędem w pojmowaniu roli shugenja jest widzenie w nich zwykłych czarodziejów, którymi w rzeczywistości nie są. Znacznie lepiej pasuje do nich określenie „kapłan", chociaż i ono nie do końca jest zgodne z prawdą. Sami shugenja nie mają żadnych magicznych zdolności, a ich nauka polega na opanowaniu sposobu, w jaki należy rozmawiać z duchami Żywiołów i Fortunami. Oczywiście shugenja spędzają większość życia na zgłębianiu owych technik, gdyż każdy może rozmawiać z tymi duchami, które chcą słuchać, cała sztuka zatem polega na tym, by zmusić je do słuchania.

choć łatwo dostrzec efekty jego działania. Powietrze to żywioł burz, choć shugenja jedynie w niewielkim stopniu potrafią na nie wpływać. Jest symbolem ptaków, reprezentuje zatem podróże, odpowiada też za sfery intuicji i wpływów.



Używanie zwojów z zapisanymi na nich czarami jest bardzo skomplikowanym i złożonym procesem. Shugenja spędzają lata na doskonaleniu swych umiejętności, zaś zapisane słowa to tylko duchowe wskazówki podpowiadające kolejność czynności. Z czasem można na tyle opanować czar, że zwoje przestają być potrzebne, jest to jednak bardzo długotrwały proces. Poniżej opisaliśmy czynności, które shugenja musi wykonać, aby rzucić czar. Musisz przy tym pamiętać, że jest to czynność bardzo wyczerpująca, więc im potężniejszy czar, tym więcej sił fizycznych i duchowych traci rzucający go czarownik.

Krok pierwszy: Dostrojenie

Aby shugenja z powodzeniem rzucił czar, musi przeczytać zwój z zapisanymi instrukcjami. Zawiera on konieczne do wykonania gesty i inkantacje, pozwalające rzucającemu skoncentrować swój umysł na otaczającej go energii żywiołów. Shugenja stara się dostroić swą wewnętrzną siłę (Ognia, Wody itp.) do energii roślin, wiatru czy powietrza wokół niego.

Krok drugi: Koncentracja

Kiedy shugenja osiągnie już jedność z otaczającymi go żywiołami, musi przejąć kontrolę nad wypełniającą go energią i ukształtować ją w odpowiedni sposób siłą swego umysłu. Proces ten wymaga olbrzymiej koncentracji i może być bardzo niebezpieczny, o ile coś pójdzie nie tak jak trzeba. Wyobraź sobie, że niszcząca siła ognia wypełnia czyjeś ciało, a umysł traci nad nią kontrolę.

Krok trzeci: Uwolnienie

W końcu, gdy energii nadana zostanie odpowiednia ostateczna forma, można uwolnić czar w (miejmy nadzieję) kontrolowany sposób. Jeżeli w tym momencie shugenja straci panowanie nad sobą, skutki mogą być opłakane zarówno dla niego, jak i najbliżej stojących osób.

Mechanika

Aby rzucić czar shugenja musi całkowicie przeczytać zwój, na którym jest on zapisany. Wszystkie czary mają określony Poziom Trudności i żywioł, do którego przynależą (Ogień, Wodę, Ziemię, Powietrze).

Rzucanie czaru

Aby rzucić czar gracz musi osiągnąć bądź przewyższyć jego Poziom Trudności, rzucając tyloma kostkami, ile wynosi odpowiedni Krąg + Ranga shugenja i zatrzymując tyle, ile wynosi Krąg.

Przykład: Isawa Tsuke chce rzucić czar Ziemi o Poziomie Trudności 10. Krąg Ziemi Tsuke wynosi 3, a jego Ranga 4. Rzuca więc 4 + 3 = 7 kośćmi i zatrzymuje 3: 8, 8 i 5 co w sumie daje 21. Czar zadziałał.

Proces rzucania czaru jest bardzo wyczerpujący, shugenja może więc próbować rzucać zaklęcia z danego żywiołu tylko tyle razy, ile wynosi poziom jego Kręgu stosownego żywiołu. Za każdym razem gdy shugenja usiłuje wykorzystać czar (niezależnie od efektu), gracz musi zaznaczyć to na karcie postaci w pobliżu właściwego Kręgu. Po przespaniu całej nocy (osiem godzin snu) lub dwugodzinnej medytacji postać odzyskuje wystarczającą ilość energii, aby rzucić po jednym czarze z każdego żywiołu (należy wymazać po jednym znaku z każdego z Kręgów).

Przykład: Tsuke rzucił dzisiaj 1 czar Ziemi, 2 Ognia i 1 Powietrza. Medytuje więc przez dwie godziny, więc może wymazać po jednym znaczniku z tych Kręgów.

Opisy czarów

Zwoje czarów należące do poszczególnych klanów i ich zawartość są ściśle strzeżone, a na poniższej liście znajdują się jedynie czary ogólnie dostępne. Każdy z nich wymieniony jest wraz

z żywiołem, któremu odpowiada. Czary przedstawiane są według następującego schematu:

Nazwa: nazwa czaru.

Żywioł: żywioł z jakim związany jest czar.

Poziom Trudności: trudność rzucenia czaru.

Czas rzucania: ile Akcji (nie Tur) zajmuje rzucenie czaru.

Czas trwania: jak długo trwa czar.

Mistrzostwo: wyznacznik ogólnej potęgi czaru. Dotyczące go zasady są umieszczone w rozdziale **Poziom Mistrzostwa,** poniżej.

Koncentracja: jak trudno utrzymać czar już po jego rzuceniu.

Podbicia: shugenja może zdecydować się podnieść PT czaru. Tu zamieszczone są dostępne dzięki temu efekty.

Efekt: opis działania czaru.

Manipulowanie magią

Shugenja nie jest do końca ograniczony tym, co jest zapisane na zwoju i może dowolnie zmieniać czar, by otrzymać efekt zgodny z wymaganiami. Zwój to tylko spis podstawowych instrukcji umożliwiających zrozumienie problemu i to od shugenja zależy w jakim stopniu opanuje dany czar i jaki będzie efekt końcowy. W mechanice manipulowanie czarami jest odzwierciedlane przez podbicie ich Poziomu Trudności. Jeżeli zdecydujesz się skorzystać z tej możliwości, musisz zadeklarować jedno lub więcej podbić oraz oczekiwany efekt zanim wykonasz rzut.

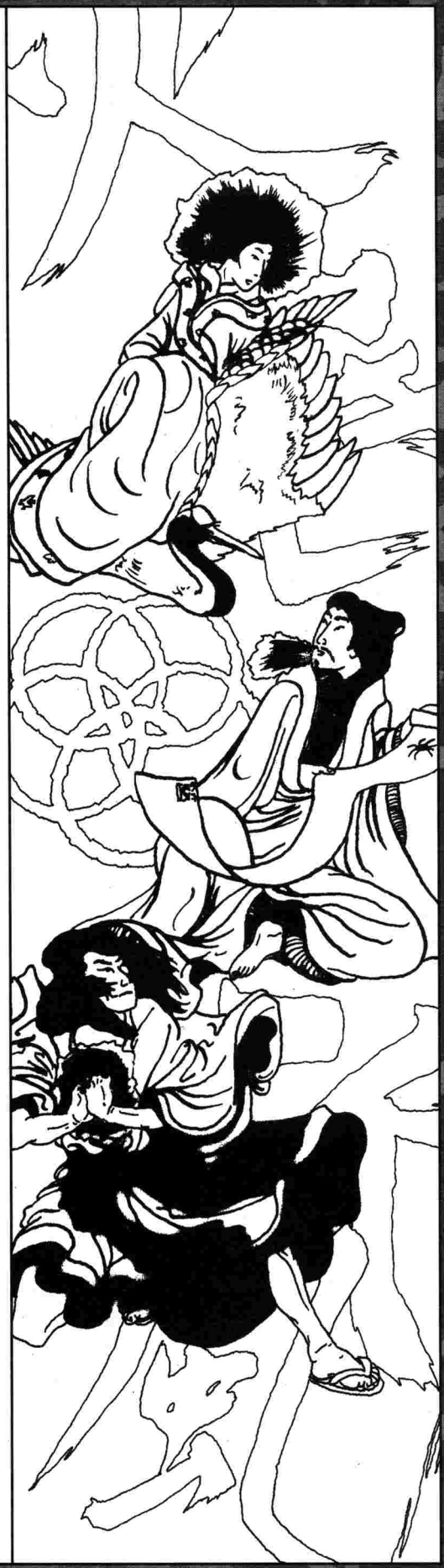
Przygotowania

Przygotowując czar przez chwilę można osiągnąć znacznie lepszy efekt. Im więcej czasu shugenja poświęci na proces koncentracji, tym więcej energii zgromadzi i tym potężniejszy będzie czar. Ma to oczywiście i złe strony, bowiem gdy sekundy decydują o życiu i śmierci, a shugenja zmuszony jest rzucić czar jak najszybciej, posługiwanie się magią bywa niebezpieczne.

Poprzez podwojenie czasu rzucania czaru shugenja otrzymuje jedno Dodatkowe Podbicie. Jeśli jednak czas jest rzeczą najważniejszą, deklarując jedno podbicie, można skrócić czas rzucania o jedną Akcję.

Obrażenia

Czary, które zadają rany, charakteryzują się – tak samo jak broń – Współczynnikiem Obrażeń (WO). Rozpatrując ilość obrażeń zadanych czarem, shugenja wykonuje rzut tyloma kostkami, ile wynika ze współczynnika obrażeń czaru + jego Ranga, ale zatrzymuje tylko tyle kostek, ile wynosi WO. Deklarując podbicia można zwiększać pulę kostek (ale nie można podnieść współczynnika obrażeń).



Przykład: Tsuke z powodzeniem rzucił czar o współczynniku obrażeń równym 2. Jego Ranga wynosi 4 i zadeklarował 4 podbicia, więc rzuca 10 kośćmi (WO 2 + Ranga 4 + 4 podbicia), ale nadal zatrzymuje tylko dwie.

Rytuały

Niektóre czary pomyślane są jako rytuały, które mogą być rzucane przez dowolną ilość shugenja. Każdy z nich dodaje swą Rangę do liczby kostek rzucanych przez prowadzącego rytuał, ale wciąż zatrzymuje się tylko tyle, ile wynosi jego odpowiedni Krąg. W ostateczności rytuał może być wykonany przez jednego shugenja, nie może jednak zajść sytuacja odwrotna, tzn. zwykły czar nie może być rzucany jak rytuał.

Przykład: Tsuke przygotowuje się do rzucenia czaru Nieśmiertelna Stal na katanę Tsukune i prosi o pomoc trzech innych shugenja z Klanu Feniksa. Poziom Kręgu Ziemi Tsuke wynosi 3, a Ranga 4 – pomocy udzielają shugenja o Rangach 1, 3 i 3. Tsuke będzie zatem rzucał 10 kośćmi (Ziemia 3 + Ranga 4 + Ranga 3 + Ranga 3 + Ranga 1 = 14, nie można jednak rzucać więcej niż dziesięcioma), zatrzymując 3 (tyle wynosi poziom Ziemi Tsuke).

Kopiowanie zwojów

Jeżeli shugenja znajdzie kolegę po fachu, który pozwoli mu skopiować zwój, musi poświęcić na jego przepisanie tyle godzin, ile wynosi Poziom Mistrzostwa czaru.

Poziomy koncentracji

Podtrzymanie czarów o długotrwałym działaniu wymaga od shugenja wysiłku i wzmożonej koncentracji. Czasami trzeba w tym celu powtarzać inkantacje i ciągle dostarczać energii, aby utrzymać kontrolę nad żywiołami, czasami zaś wystarczy nie spuszczać z oka celu.

Przyjmuje się, że shugenja zawsze jest w stanie utrzymać czar, o ile nie próbuje wykonywać innych czynności bądź ktoś mu nie przeszkadza. Jeżeli zachodzi któraś z powyższych okoliczności, należy zajrzeć do tabelki poniżej. Każda liczba w nawiasach to Poziom Trudności jaki shugenja musi osiągnąć w prostym teście Siły Woli, aby w danych warunkach podtrzymać czar.

Absolutna (20) – Shugenja słabo zdaje sobie sprawę z tego, co dzieje się dookoła i nie może podejmować żadnych Akcji ani się poruszać. Rzuca 4 kostkami mniej w testach Intuicji i Spostrzegawczości. Poziom Trudności trafienia shugenja wynosi 5.

Pełna (15) – Shugenja może się wolno poruszać i mniej więcej wie, co się dookoła niego dzieje, nie dostrzega jednak szczegółów. Rzuca 1 kostką mniej w testach Intuicji i Spostrzegawczości, zaś Poziom Trudności trafienia go jest obniżony do 10.

Podwyższona (10) – Shugenja może chodzić, rozmawiać i kontaktować się z otoczeniem. Maksymalny Poziom Trudności trafienia go wynosi 15.

Zwykła (5) – Shugenja nie może walczyć, wykonywać manewru Pełnej Obrony ani rzucać następnego czaru. Poza tym nie ma innych ograniczeń. Poziom Trudności trafienia go pozostaje bez zmian.

Brak (0) – Ten czar nie musi być podtrzymywany i będzie trwał nawet jeśli rzucający zostanie zabity.

Poziomy Mistrzostwa

Nadchodzi wreszcie taki czas, gdy shugenja dogłębnie poznaje wszystkie tajniki czaru i rzucając go nie potrzebuje już żadnych zwojów. Każde zaklęcie charakteryzuje liczba zwana jego **Poziomem Mistrzostwa.** Shugenja może dowolne zaklęcie opanować w mistrzowski sposób, „wyuczając się" wszelkich jego niuansów. Poziom Mistrzostwa nie ma wpływu na to, czy dany shugenja może rzucić czar, tylko określa, kiedy przestanie on potrzebować zwoju.

Aby shugenja mógł wyuczyć się czaru, poziom odpowiedniego Kręgu + jego Ranga muszą być równe lub większe od Poziomu Mistrzostwa czaru. Ponadto bohater musi wydać w tym celu 3 Punkty Doświadczenia.



Podstawy

Każdy shugenja Rokuganu rozpoczyna naukę od poznania trzech czarów – „Wyczucia", „Zespolenia" i „Przywołania" – które wprowadzają go w świat duchów. W przeciwieństwie do wszystkich pozostałych zaklęć nie odnoszą się one do konkretnego żywiołu, lecz są powiązane ze wszystkimi i każdy shugenja może je wykorzystywać,

aby oddziaływać zarówno na Ziemię jak i Powietrze, Wodę czy Ogień.

Innymi słowy, shugenja może użyć zwoju z czarem Wyczucie w stosunku do dowolnego żywiołu i nie potrzebuje do tego czterech różnych zwojów.

Pierwszym czarem, który poznają adepci magii jest Wyczucie, drugim Zespolenie, trzecim zaś Przywołanie. W ten sposób przyszły shugenja uczy się wyczuwać wokół siebie obecność Pięciu Żywiołów, następnie komunikować się z nimi, w końcu zaś nadawać im formy i kształty.

Wyczucie

Na początku musisz nauczyć się łączyć siłę, która jest w tobie, z siłą otaczających cię żywiołów. Gdy już tego dokonasz, poczujesz chłód wody, gorąco ognia, subtelny dotyk wiatru i niezłomną siłę ziemi, a ich moc popłynie w twych żyłach.

Poziom Trudności: 5
Czas rzucania: 2 Akcje
Czas trwania: Efekt natychmiastowy
Mistrzostwo: 1
Koncentracja: Brak
Podbicia: Dokładność, Czas rzucania

Efekt: Shugenja używa tego czaru, aby wykryć obiekt bądź materiał związany z określonym żywiołem. Przykładowo, Wyczucie Ziemi można rzucić poszukując złota bądź leżącej w pobliżu ścieżki w górach, za pomocą Wody wykryć można źródło, zaś Powietrze pozwala poczuć zapach jelenia lub usłyszeć czyjś głos.

Zespolenie

Teraz, gdy umiesz już wyczuwać obecność Żywiołów, powinieneś nauczyć się z nimi rozmawiać. Dopiero kiedy dowiesz się, jak zaspokajać ich pragnienia, będziesz mógł poprosić je o przysługę.

Poziom Trudności: 5
Czas rzucania: 1 Akcja
Czas trwania: 1 Tura
Mistrzostwo: 1
Koncentracja: Podwyższona
Podbicia: Dodatkowe informacje

Efekt: Czar ten pozwala shugenja rozmawiać z duchem zamieszkującym ognisko, jezioro, górę, drzewo bądź inny naturalny obiekt. Czas trwania jest bardzo krótki, można więc zadać tylko jedno pytanie.

Choć shugenja może pytać o cokolwiek, niekoniecznie otrzyma odpowiedź, bowiem duch może jej nie znać, może też poczuć się urażony postawą i zachowaniem czarownika (zwłaszcza gdy jest ono aroganckie i pozbawione szacunku). Duchy różnych żywiołów udzielają odpowiedzi na różne sposoby.

Zamieszkujące góry, głazy i rośliny duchy Ziemi są bezpośrednie i precyzyjne do tego stopnia, że czasem dochodzi do nieporozumień.

Duchy powietrza podróżują wraz z wiatrem. Gdy udzielają odpowiedzi, przekazują zazwyczaj odczucia i emocje, czasem jednak używają słów. Ich wypowiedzi to szeptane zagadki, odnoszące się raczej do tego, co ktoś powiedział, niż co zrobił.

Duchy ognia są zawsze rozzłoszczone, ponieważ nienawidzą, gdy ktoś im przeszkadza i jeśli nie zostaną ułagodzone, potrafią być bardzo groźne. Najlepiej zjednać je sobie składając małą ofiarę, na przykład ze zwoju z czarem. Obłaskawione, potrafią być bardzo pomocne.

Duchy wody są nieme, potrafią jednak zsyłać pozbawione wszelkiego dźwięku wizje z przeszłości, zawierające wyłącznie fakty i żadnych opinii.

Przywołanie

Nauczyłeś się już wyczuwać otaczające cię Żywioły i poznałeś ich język. Nadszedł czas, aby twa wewnętrzna siła połączyła się z ich potęgą tak, by stały się jednością. Gdy już tego dokonasz, zjednoczysz się z całym światem i usłyszysz melodię, w takt której tańczy wszechświat.

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: Różny
Czas trwania: Trwały efekt
Mistrzostwo: 1
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Objętość

Efekt: Czar ten pozwala shugenja na stworzenie niewielkiej ilości substancji związanej z określonym żywiołem. „Przywołany" obiekt może mieć dowolny kształt – pod warunkiem, że nie przekroczy określonej wielkości – powinien być mniej więcej rozmiaru pięści, choć każde podbicie o tyle właśnie zwiększa dozwoloną objętość. Za pomocą Przywołania Ziemi przyzwać można kamień czy metal, Powietrza – praktycznie każdą substancję gazową (przybiera ona kształt niewielkiej kuli, która rozwieje się po kilku sekundach). Przyzwanie Ognia pozwala shugenja podpalić dowolny palny przedmiot (np. papier czy gałąź), którego dotknie (dzięki podbiciom zapalić można substancję trudno palną). Efektem Przyzwania Wody może być jakikolwiek płyn, od czystej wody po śmiertelną truciznę.

Nie można przyzywać Pustki!

Wszystko, co shugenja „tworzy" za pomocą tego czaru pochodzi tak naprawdę z innego miejsca Rokuganu, Czas rzucania zależy więc od odległości, jaką musi przebyć przedmiot. Jeżeli żądany obiekt znajduje się gdzieś blisko, czar wy-

Pięciu Mistrzów Żywiołów:

Isawa Tadaka (Ziemia)

Isawa Eju (Powietrze)

Isawa Tsuke (Ogień)

Isawa Tomo (Woda)

Isawa Ujina (Pustka)

Kontrczar

Choć większość szkół naucza swych adeptów tego czaru, nie jest to jednak niepodważalna tradycja. Postacie, które chcą zaczynać grę znając to zaklęcie muszą wziąć go w zamian za inny czar pochodzący z ich szkoły.

Przykład: Isawa Tomaru, młody shugenja z Klanu Feniksa, chce znać Kontrczar już na początku. Sprawdza więc jakie zaklęcia przysługują mu ze względu na przynależność do szkoły Isawa - wybrał 3 czary Powietrza, 2 Wody i 1 Ognia. Wobec tego decyduje, że zamiast czaru Ognia weźmie Kontrczar.

wiera efekt po kilku sekundach, jeśli zaś na drugim końcu Cesarstwa – wymaga wielogodzinnych medytacji.

Kontrczar

Czwarty w kolejności czar, który poznaje większość studentów magii, to *Kontrczar.* Pod pewnymi względami jest podobny do trzech poprzednich, nie jest bowiem powiązany ze szczególnym żywiołem, lecz używa się go w pewien specyficzny sposób.

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 1 Akcja
Czas trwania: Efekt natychmiastowy
Mistrzostwo: 1
Koncentracja: Brak
Podbicia: Efekt

Efekt: Kontrczaru użyć można tylko wtedy, gdy inny shugenja stara się rzucić zaklęcie. Kontrczar opiera się na energii żywiołu przeciwstawnego do tego, z którym związany jest czar przeciwnika.

Przeciwstawne żywioły to:
- Ziemia i Powietrze
- Woda i Ogień.

Skutecznie użyty Kontrczar podnosi Poziom Trudności czaru rzucanego przez drugiego shugenja o 10 plus 5 za każde zadeklarowane przez blokującego podbicie.



Czary Ziemi

± Bariera Żywiołów

Opanuj Drogę Ziemi, a pozyskasz zalety wieczystych gór

– Tao Shinsei

Poziom Trudności: 5
Czas rzucania: 2 Akcje
Czas trwania: 4 Tury
Mistrzostwo: 2
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, Efekt

Efekt: Rzucający ten czar shugenja wypełnia swe ciało i umysł przyjaznymi duchami Ziemi, które chronią go przed wpływem obcej magii. Wraża magia jest dużo mniej skuteczna przeciwko duszy, którą wzmacniają siły Ziemi.

Czar ten chroni swój cel przed innymi zaklęciami, zwiększając ich Poziom Trudności o pięć, plus dodatkowe 5 za każde wykonane podbicie.

± Dłonie Jurojina

Poziom Trudności: Różny
Czas rzucania: 2 Akcja
Czas trwania: Efekt natychmiastowy
Mistrzostwo: 3
Koncentracja: Absolutna
Podbicia: Czas rzucania

Efekt: Ten czar jest modlitwą do Fortuny Litości, Jurojina i poprawnie rzucony pozwala shugenja wyleczyć jedną chorą bądź otrutą osobę.

Shugenja musi podczas rzucania czaru dotknąć chorego, nie grozi mu jednak przy tym zarażenie. PT czaru zależy od siły trucizny lub rodzaju choroby oraz stopnia wyniszczenia organizmu. Silna trucizna, oddziaływująca na zatrutego ponad tydzień ma PT 40, a lekka i częsta choroba, na którą ofiara zapadła niedawno ma trudność 5.

± Jadeitowy Atak

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 1 Akcja
Czas trwania: Efekt natychmiastowy.
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Brak
Podbicia: Obrażenia, Liczba celów

Efekt: Czaru tego używać można wyłącznie przeciwko istotom noszących skazę Krain Cienia. Shugenja przyzywa na pomoc duchy Ziemi zamieszkujące otoczenie i jego samego, kierując ich siłę ku skażonej bestii. Jadeitowy Atak ma współczynnik obrażeń równy 3 i uderza w jednego przeciwnika, choć liczbę celów można za każde Podbicie zwiększyć o jeden.

± Jadeitowa Pułapka

Czystość to przeciwieństwo skażenia duszy.
Poziom Trudności: Krąg Ziemi celu × 5
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: Różny
Mistrzostwo: 6
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Obrażenia

Efekt: Czaru tego użyć można tylko przeciwko istotom ze skazą Krain Cienia. Rzucający go shugenja stara się zastąpić skażoną energię Ziemi przeciwnika swoją własną. Jeśli zaklęcie odniesie skutek, skóra celu zamienia się w jadeit i całkowicie go unieruchamia. W każdej turze ofiara czaru wykonuje przeciwstawny test swej Ziemi przeciwko Kręgowi Ziemi + Randze shugenja. Za każdym razem, gdy zwycięży shugenja, jego przeciwnik otrzymuje rany o współczynnik obrażeń równym 2. W ciągu następnych 4 do 7 dni jadeit kruszeje i rozpada się w proch.

Czar ten wymaga od shugenja, by przekazał swą własną energię celowi i niezwykle go wyczerpuje, dlatego może trwać maksymalnie tyle

tur, ile wynosi poziom Ziemi czarownika. Dodatkowo, po rzuceniu czaru poziom Kręgu Ziemi rzucającego obniża się do 1 na tyle tur, ile trwał czar, a on sam ma problemy z utrzymaniem się na nogach.

㊦ Kajdany Ziemi

Zobaczyłem samuraja z Klanu Kraba, którego ruchy ulegały znacznemu spowolnieniu, aż wreszcie ustały całkowicie, jakby niewidzialne kajdany spętały jego członki. Ręce shugenja opadły i usłyszałem jak śpiewa cicho: „Góra jest nieruchoma, zawzięta i wytrwała".

Poziom Trudności: 5
Czas rzucania: 1 Akcja
Czas trwania: 1 Tura
Mistrzostwo: 5
Koncentracja: Podwyższona
Podbicia: Czas trwania, Efekt

Efekt: Rzucający ten czar shugenja budzi drzemiące w przeciwniku duchy Ziemi, podnosząc jego wagę i uniemożliwiając poruszanie.

Gdy cel czaru obarczony zostaje ciężarem Ziemi, z ledwością unosi stopy i nawet z trudem przeciska się przez powietrze, traci więc jedną kostkę wykonując wszystkie testy wymagające ruchu. Ilość potrącanych kostek wzrasta o -1 za każde podbicie.

㊦ Nieśmiertelna Stal

Widziałem, jak przesuwał palce po ostrzu, które zalśniło niczym sadzawka w świetle księżyca, a gdy przysunął usta do miecza, usłyszałem niemal śpiew metalu.

Poziom Trudności: 30
Czas rzucania: 1 godzina
Czas trwania: Trwały efekt
Mistrzostwo: 6
Koncentracja: Brak
Podbicia: Brak

Efekt: Rytuał. Jednorazowego użytku. Ten czar przenosi cząstkę siły Ziemi shugenja i umieszcza ją w broni, podnosząc jej współczynnik obrażeń na stałe o 1. Oznacza to, że jeżeli czar zostanie rzucony na katanę o WO 3z2, zmieni ją w broń zadającą 4z3 obrażeń. Nieśmiertelną Stal można rzucić tylko raz na daną sztukę oręża, która musi przy tym być wykonana z metalu.

㊦ Odcinając od Korzeni

Usuń przeciwnikowi grunt spod nóg, a stanie się znacznie mniej groźny

– Tao Shinsei

Poziom Trudności: Krąg Ziemi celu × 5
Czas rzucania: 2 Akcje
Czas trwania: 10 Tur
Mistrzostwo: 4



Rokugańska godzina

Jeżeli w opisie czaru jako jednostka czasu występuje godzina, jest to godzina rokugańska. Pamiętaj, że jest ona dwa razy dłuższa od naszej!

Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania
Efekt: Czar ten odcina przeciwnika od energii Ziemi, zaburzając równowagę jego duszy i wywołując osłabienie. Poprawnie rzucony, powoduje czasowe obniżenie jego Kręgu Ziemi do wartości 1. Poziomy Ran pozostają bez zmian.

㊚ Odwaga Siedmiu Gromów

Poziom Trudności: 15
Czas rzucania: 1 Akcja
Czas trwania: 10 Tur
Mistrzostwo: 7
Koncentracja: Pełna
Podbicia: (2) Dodatkowy cel, Czas rzucania, Czas trwania
Efekt: Rytuał. Za pomocą tego czaru shugenja obdarowuje samuraja potęgą Ziemi, czyniąc go niezwykle odpornym na ciosy i podnosząc jego żywioł Ziemi na nadnaturalne poziomy. Za każdego shugenja uczestniczącego rytuale, jeden bushi obniża ilość otrzymanych w każdej Turze ran o 3. Czar ten nie zadziała, jeżeli wojownik nie pochodzi z jednego z siedmiu Wielkich Klanów. Ilość ran obniżana jest o dalsze 3, jeżeli przeciwnik naznaczony jest Skazą Krain Cienia. Shugenja może zadeklarować 2 podbicia, aby objąć działaniem czaru dodatkowego samuraja.

㊚ Ogień Niebiańskiej Kuźni

Poziom Trudności: 5
Czas rzucania: 1 Akcja
Czas trwania: Trwały efekt
Mistrzostwo: 3
Koncentracja: Brak
Podbicia: Brak
Efekt: Czar ten przywraca dowolny, wykonany przez człowieka przedmiot do pierwotnego stanu i naprawia wszystkie uszkodzenia, jakie go dotknęły, jednak wszelka magia zawarta w tym przedmiocie zanim został uszkodzony zostaje nieodwracalnie utracona. Czar ten nie działa na obiekty nie uszkodzone w żaden sposób.

㊚ Pod Ochroną Shinsei

Poziom Trudności: 20
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: Do wschodu słońca
Mistrzostwo: 7
Koncentracja: Brak
Podbicia: Obszar działania
Efekt: Rytuał. Czar ten powstrzymuje wszelkie złe istoty przed przekroczeniem kręgu o promieniu 10 metrów, w centrum którego znajduje się prowadzący rytuał shugenja. Jeżeli ktoś próbuje przełamać barierę, czarownik musi wykonać test Pustki + Rangi wszystkich uczestniczących w rzucaniu czaru shugenja przeciwko Sile Woli nacierającego × 5, by go odepchnąć. Każde podbicie pozwala powiększyć promień koła o 5 metrów, ponadto jego zasięg wzrasta dziesięciokrotnie, jeśli rzuca się go na terenie świątyni. Jeśli czar ma na celu powstrzymanie sług zła przed wtargnięciem do niej, na czas jego rzucania do Pustki shugenja dodaje się 3.

㊚ Silny Siłą Wielu Mężów

Poziom Trudności: 15
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: 10 Tur
Mistrzostwo: 7
Koncentracja: Pełna
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, Efekt
Efekt: Rytuał. Shugenja rzucający ten czar przekazuje innej osobie część własnej energii Ziemi. Cel czaru lśni w czasie jego trwania silnym blaskiem i zatrzymuje dodatkową kostkę podczas wszystkich rzutów. Za każde Podbicie dodać można kolejną zatrzymywaną kostkę, ich liczba nie może jednak przekroczyć ilości shugenja biorących udział w rytuale.

㊚ Siła Ducha

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 2 Akcje
Czas trwania: 3 Tury
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, Efekt
Efekt: Shugenja rzucający *Siłę ducha* wybiera cel (którym może być również on sam), który w czasie działania czaru traci o jedną kostkę mniej, niż wynikałoby to z odniesionych przezeń Ran. Każde podbicie pozwala zmniejszyć ujemny modyfikator, powodowany przez obrażenia, o dodatkową kostkę. Shugenja nie musi podtrzymywać tego czaru.

㊚ Testsubo Ziemi

Słowa shugenja drżały jeszcze w powietrzu, gdy z ziemi pod naszymi stopami zaczęła wyłaniać się broń. Palce samuraja chciwie zacisnęły się na rękojeści, a on sam uśmiechnął się do mnie…

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: 10 Tur
Mistrzostwo: 3
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, Współczynnik Obrażeń
Efekt: Prawidłowo rzucony czar tworzy tetsubo uformowane z energii Ziemi, o WO 3z3, którym posługuje się za pomocą umiejętności

Tetsubo. Za każde Podbicie można zwiększyć liczbę kostek rzucanych (ale nie zatrzymywanych) podczas zadawania obrażeń. Gdy shugenja zostanie zabity bądź straci przytomność, broń znika.

㊋ Trzęsienie Ziemi

Ziemia jest cicha i spokojna. To śpiący olbrzym, który nie chce aby mu przeszkadzać.
– Tao Shinsei

Poziom Trudności: 15
Czas rzucania: 5 Akcji
Czas trwania: 5 Tur
Mistrzostwo: 3
Koncentracja: Absolutna
Podbicia: Zasięg działania, Czas rzucania, Czas trwania, Efekt

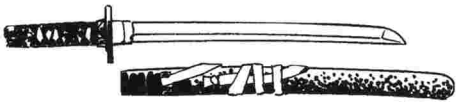
Efekt: Za pomocą tego czaru shugenja prosi duchy Ziemi, by wstrząsnęły jej skorupą.

Zaklęcie to przywołuje niszczycielski aspekt ziemi, która drży i pęka, a wszyscy znajdujący się w zasięgu działania tracą dwie kostki ze wszystkich rzutów i mogą zostać trafieni przez spadające przedmioty oraz są wystawieni na inne zagrożenia. Trzęsienie ziemi dotyka wszystkich w promieniu 50 metrów plus 10 za każde podbicie, które deklarować można również w celu dalszej redukcji puli kostek, którymi dysponują ofiary czaru (za każde potrąca się jedną więcej). Epicentrum może znajdować się w dowolnym miejscu, które shugenja widzi wyraźnie.

㊋ Wezwanie Żywiołów

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 1 Akcja
Czas trwania: 8 Tur
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Zwykła
Podbicia: Zasięg, Czas trwania

Efekt: Rytuał. W wyniku działania tego czaru w kwadracie ziemi o boku 3 metrów wyrastają kłącza i chwasty, które utrudniają poruszanie się. Za każde podbicie efekt czaru obejmuje kolejny taki kwadrat. Przebywający na tym terenie muszą podczas każdej akcji wykonywać prosty test Zręczności o Poziomie Trudności równym PT czaru, aby utrzymać się na nogach. Zrobienie każdego kroku (o długości ok. 30 cm) wymaga oddzielnego prostego testu Siły o trudności 10. Nieinteligentne stworzenia po unieruchomieniu wpadają w panikę i, jeśli nie uda im się wyrwać, mogą zrobić sobie krzywdę.



Czary Wody

㊌ Błogosławieństwo Czystości

Złe duchy to skutki złego życia. Przeżyj swój czas dobrze i sprawiedliwie, a zły los nie zakłóci twego spokoju.
– Tao Shinsei

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 20 minut (-3 minuty za każde podbicie)
Czas trwania: Efekt natychmiastowy
Mistrzostwo: 3
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, dodatkowe Kości do testu Honoru

Efekt: Prosząc o błogosławieństwo Amaterasu i inne Fortuny shugenja próbuje wyleczyć cel tego czaru ze wszystkich chorób i dolegliwości, które dręczą jego ciało. Zaklęcie neutralizuje również wszystkie trucizny i substancje toksyczne w organizmie pacjenta. Jeżeli czar został poprawnie rzucony, leczony musi wykonać test Honoru o Poziom Trudności równym 10, przy czym Podbicia wykonane przez czarownika dodają mu na ten czas dodatkowe kostki, jednak nie może ich zatrzymywać. Jeżeli test został uwieńczony powodzeniem, chory zostaje uleczony.

Cały proces bardzo wyczerpuje shugenja, gdyż złe moce muszą przejść przez jego ciało, nim chory zostanie oczyszczony. Jeżeli czar ten rzuca się w pełnym słońcu bądź w świątyni Amaterasu, shugenja otrzymuje Dodatkowe Podbicie. *Błogosławieństwa Czystości* można użyć do wypędzenia z ciała złych duchów, wtedy jednak test Honoru jest testem przeciwstawnym w stosunku do poziomu Kręgu Ziemi ducha.

㊌ Bo Wody

Mnich zanucił cicho, a w jego rękach pojawił się długi kij uformowany z wody. W ułamku sekundy trzech do tej pory zagrażających mu samurajów leżało u jego stóp, a siniec na ich skórze świadczyły o skuteczności wodnej broni.

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: 10 Tur
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, Współczynnik Obrażeń

Efekt: Czar ten tworzy w rękach shugenja długi kij – bo – uformowany z wody, o WO równym 3z3, którym posługuje się za pomocą umiejętności Bojutsu. Za każde podbicie można zwiększyć o 1 liczbę kostek rzucanych podczas zadawania obrażeń (ale nie zatrzymywanych).

Magiczne leczenie

Czar „Ścieżka ku Wewnętrznej Harmonii" pozwala na leczenie poważnych ran. Niestety są pewne ograniczenia - magia nie jest w stanie zespolić złamanych kości ani zregenerować utraconych członków. Innymi słowy, jeśli otrzymałeś 17 ran i straciłeś oko, rany można wyleczyć, ale opaskę zakrywającą oczodół będziesz nosił do końca życia.



Gdy shugenja padnie zabity bądź nieprzytomny, broń znika.

水 Boski Deszcz

Poziom Trudności: 30
Czas rzucania: 5 Akcji
Czas trwania: 1 godzina
Mistrzostwo: 6
Koncentracja: Podwyższona
Podbicia: Zasięg Działania, Czas rzucania, Czas trwania, Efekt

Efekt: Rytuał. Przy pomocy tego czaru shugenja sprowadza na ziemię straszliwą ulewę, pokrywającą teren o powierzchni około trzech kilometrów kwadratowych wokół czarownika, w obrębie którego widoczność spada do pół metra, a podczas wykonywania wszystkich akcji potrąca się -3 kostki. Za pomocą podbić można dodatkowo utrudniać wszystkie testy (-1 kostka za każde podbicie) bądź zwiększać zasięg działania czaru (1 kilometr kwadratowy za podbicie).

水 Lśnienie Pan Ku

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 5 Akcji
Czas trwania: 5 Tur
Mistrzostwo: 3
Koncentracja: Pełna
Podbicia: Czas rzucania

Efekt: Czar ten uczy shugenja, jak dostosować drzemiące w nim siły Wody (czyli Spostrzegawczość) do magicznych energii otaczających magiczne przedmioty. Podczas działania czaru czarownik traci ostrość widzenia, jak gdyby patrzył w głąb wody, magiczne przedmioty otacza jednak poświata przypominająca światło odbijające się od wody, o natężeniu proporcjonalnym do siły przedmiotu.

水 Magiczne Zwierciadło

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 5 Akcji
Czas trwania: 3 minuty
Mistrzostwo: 5
Koncentracja: Podwyższona
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania

Efekt: Aby rzucić ten czar konieczna jest niewielka tafla wody. Shugenja może w niej obserwować dowolne, znane mu miejsce i choć nie usłyszy żadnych dochodzących z niego dźwięków, może dostrzec wszystko tak, jakby patrzył przez okno w suficie.

水 Niezrywalne Więzy

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: 10 Tur
Mistrzostwo: 5
Koncentracja: Pełna
Podbicia: Dokładność, Czas trwania, Czas rzucania

Efekt: Woda dociera do każdego zakamarka świata, więc wie i widzi wszystko. Dzięki temu czarowi shugenja może zlokalizować przedmiot lub osobę.

Udane rzucenie zaklęcia sprowadza na shugenja wizję poszukiwanego obiektu, bądź prowadzi go doń, jeżeli jest oddalony o nie więcej niż dwa kilometry. By czar zadziałał, rzucający go musi znać obiekt swych poszukiwań lub posiadać jakiś przedmiot z nim związany. Zasięg czaru można zwiększać o 2 kilometry za każde podbicie.

水 Serce Natury

Poziom Trudności: 15
Czas rzucania: 4 Akcje
Czas trwania: 1 miesiąc
Mistrzostwo: 3
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania

Efekt: Czar ten tworzy więź mentalną pomiędzy shugenja, a znajdującym się w zasięgu jego wzroku zwierzęciem, które w czasie działania czaru nie oddali się bardziej niż o 3 godziny drogi od czarownika, a wezwane stawi się na każde żądanie. Będąc w pobliżu zwierzę zachowuje się przyjaźnie i na pewno stanie do walki w obronie shugenja, nie będzie jednak niepotrzebnie narażać swego życia. Jeśli czar nie zostanie rzucony powtórnie w ciągu miesiąca, więź zanika. Czas trwania zaklęcia można przedłużyć o 1 miesiąc za każde Podbicie. Shugenja może w dowolnej chwili wykonać test Spostrzegawczości o PT 15 aby uzyskać przybliżone informacje o swym kompanie – jak daleko i w jakim kierunku od swego pana się znajduje. Czar ten nie pozwala na rozmowę ze zwierzęciem.

Tajemnica tego zaklęcia należała niegdyś wyłącznie do shugenja z Klanu Jednorożca.

水 Sprzyjające Energie

Poziom Trudności: Krąg celu × 5
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: 3 Tury
Mistrzostwo: 5
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas trwania, Czas rzucania

Efekt: W wyniku działania tego czaru poziom jednego Kręgu postaci, na którą rzucany jest czar, a co za tym idzie i skojarzone z nim cechy, obniżają się o 2, zaś u innej postaci wartości te o 2 rosną. Należy pamiętać, że cecha nie może spaść poniżej 1. Shugenja nie musi podtrzymywać tego czaru i może zająć się czymś innym. Zaklęcie to nie może przenosić punktów Pustki.

水 Ścieżka ku Wewnętrznej Harmonii

Poziom Trudności: 5
Czas rzucania: 2 Akcje
Czas trwania: Trwały efekt
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Brak
Podbicia: Efekt, Czas rzucania

Efekt: Czar ten pozwala shugenja użyć swej własnej energii wewnętrznej (*Chi*), aby uleczyć czyjeś rany. Poprawnie rzucony leczy jeden Poziom Ran plus dodatkowy jeden za każde podbicie. Za jedno podbicie można skrócić czas rzucania do 1 akcji.

水 Twierdza Wody

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 2 Akcje
Czas trwania: 5 minut
Mistrzostwo: 6
Koncentracja: Podwyższona
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, Głębokość, Promień

Efekt: Czar ten tworzy wokół shugenja fosę, głęboką i szeroką na 3 metry (+ 1,5 m za każde podbicie), o promieniu równym poziomowi Wody shugenja × 5 metrów, który zwiększyć można o 3 za każde podbicie. Czar ten można rzucić jedynie na naturalnym podłożu, a nie np. na dziedzińcu zamku. Woda w fosie jest zupełnie normalna i nadaje się nawet do picia.

水 Uspokojenie Umysłu

Woda równie łatwo usuwa brud z twego ciała, jak strach z twego umysłu.

– Tao Shinsei

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 4 Akcje
Czas trwania: Efekt natychmiastowy
Mistrzostwo: 3
Koncentracja: Brak
Podbicia: Dodatkowe cele, Czas rzucania

Efekt: Czar ten sprawia, że jego cel staje się absolutnie odporny na Strach i podobne efekty psychologiczne. Za każde podbicie shugenja może zwiększyć ilość osób objętych czarem o jedną.

Czary jednorazowego użytku

Opis niektórych czarów rozpoczyna się od słów „Jednorazowego użytku". Są one zazwyczaj dość potężne, a kami przyzwane przez zaklęcie pożerają zwój z czarem, gdy tylko zostanie on rzucony. Ponieważ taki zwój można użyć tylko raz, niektórzy shugenja piszą po kilka kopii na zapas.

Uśmiech Losu

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: 10 Tur
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas trwania, Czas rzucania
Efekt: To błogosławieństwo pozwala człowiekowi będącemu celem czaru powtórzyć w czasie jego trwania jeden nieudany rzut. Czas trwania zwiększyć można o 10 Tur za każde Podbicie.

Czary Ognia

Błogosławieństwo Amaterasu

Poziom Trudności: 5
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: 1 minuta
Mistrzostwo: 2
Koncentracja: Brak
Podbicia: Zasięg działania, Czas trwania, Czas rzucania
Efekt: Czar ten sprowadza światło słoneczne, które rozjaśnia wszystkie ciemności nie będące efektem magii. Blasku wystarcza, by oświetlić średniej wielkości pokój, w większych pomieszczeniach, by rozjaśnić zaciemnione kąty, trzeba wykonać jedno lub kilka podbić. Czas trwania czaru również zależy od ilości podbić:

1 podbicie – 5 minut
2 podbicia – 15 minut
3 podbicia – 30 minut
4 podbicia – 1 godzina
5 podbić – 3 godziny
6 podbić – 1 dzień
7 podbić – 1 miesiąc.

Furia Osano-Wo

Piorun uderzył wprost z jasnego nieba i spoczął w dłoniach shugenja. Oczy czarownika były zamknięte, a jego usta szeptały zaklęcia, gdy nagle furia fortuny Ognia i Piorunów skoczyła przez dziedziniec prosto na samuraja Lwów.

Poziom Trudności: 5
Czas rzucania: 2 Akcje
Czas trwania: Efekt natychmiastowy
Mistrzostwo: 5
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Obrażenia
Efekt: Czar jest modlitwą do Osano-Wo, Fortuny Ognia i Piorunów. Prawidłowo rzucony sprowadza z nieba błyskawicę, nawet gdy nie ma chmur, i kieruje ją na cel. Podczas burzy rzucający to zaklęcie shugenja otrzymuje Dodatkowe Podbicie. Współczynnik Obrażeń czaru wynosi 2. Efektem ubocznym tego czaru są załamania pogody i trwające po wiele tygodni burze.

Gniew Amaterasu

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 2 Akcje
Czas trwania: Efekt natychmiastowy
Mistrzostwo: 5
Koncentracja: Brak
Podbicia: Efekt, Czas rzucania
Efekt: Czar ten jest w rzeczywistości modlitwą do Amaterasu. Jeżeli Bogini Słońca wysłucha prośby swego sługi, porazi wszystkich, którzy go widzą. Potężny błysk powoduje, że wszyscy muszą wykonać test Refleksu o PT równym Kręgowi Ognia shugenja × 5, by uniknąć chwilowego oślepienia. Poddani działaniu czaru tracą tyle kostek podczas wszystkich testów (nawet z rzutów za Obrażenia), ile wynosi poziom Kręgu Ognia shugenja, jednak po każdej pełnej minucie odzyskują jedną kostkę.

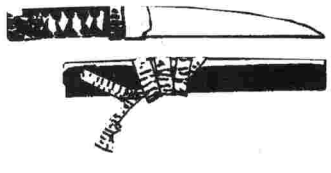
Przykład: Isawa Tadaka posiada Ogień równy 3, co powoduje, że wszyscy, którym nie udał się test Refleksu o trudności równej 15 tracą trzy kostki podczas pierwszej minuty, dwie podczas drugiej i jedną podczas trzeciej, po czym ślepota mija całkowicie.

Shugenja może zadeklarować podbicia, by zwiększyć siłę czaru i czas potrzebny do odzyskania wzroku (za 2 podbicia pierwszą kostkę odzyskuje się dopiero po trzech minutach).

Katana Ognia

Płonęła i błyszczała, była jak gwiazda w rękach samuraja, niosąc natychmiastową śmierć goblinom, gdziekolwiek stali.

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: 10 Tur
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, Współczynnik Obrażeń Broni
Efekt: Czar ten formuje z ognia katanę o WO równym 3z3, którą posługuje się za pomocą umiejętności Kenjutsu. Za każde Podbicie można zwiększyć o 1 liczbę kostek rzucanych (ale nie zatrzymywanych) podczas zadawania obrażeń. Gdy shugenja padnie zabity bądź nieprzytomny, broń znika.



Na Skrzydłach Ognia

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: 2 minuty
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Pełna
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, Poziom Koncentracji, Udźwig

Efekt: Pod wpływem tego czaru shugenja wyrastają wzdłuż ramion piękne, ogniste skrzydła o rozpiętości około 2,5 metra. Za ich pomocą można wznieść się w powietrze i poruszać z prędkością równą Kręgowi Ognia shugenja w metrach na turę. Shugenja nie może latać, jeśli jest nadmiernie obciążony – rzucający musi zadeklarować Podbicie dla każdych dodatkowych 10 kilogramów, które cel czaru ma unieść w powietrze, bowiem w przeciwnym wypadku nie będzie on w stanie oderwać się od ziemi.

Ochrona Przed Złem

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 5 Akcji
Czas trwania: 1 dzień
Mistrzostwo: 3
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas trwania, Czas rzucania, Obrażenia, Promień

Efekt: Aby rzucić ten czar shugenja musi narysować na ziemi (bądź innej nieruchomej powierzchni) symbol odstraszający zło. Każde stworzenie skażone przez Krainy Cienia, które znajdzie się w promieniu 10 metrów od znaku wybucha płomieniem (współczynnik obrażeń 2) i otrzymuje obrażenia podczas każdej minuty przebywania w pobliżu. Promień działania czaru można zwiększyć o 3 metry za każde podbicie.

Od Iskry do Płomienia

Poziom Trudności: 5
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: Efekt natychmiastowy
Mistrzostwo: 3
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Efekt

Efekt: Obiektem tego czaru może być tylko materia nieożywiona. Shugenja stara się dostroić swą wewnętrzną energię Ognia do energii zawartej w przedmiocie, a jeśli mu się to uda, wybrany przedmiot staje w płomieniach. Jeśli cel czaru znajduje się w czyimś posiadaniu, Poziom Trudności czaru zwiększa się o poziom Wody właściciela × 5. Podstawowa wersja tego zaklęcia może zapalić papier, suche szczapy lub podobne łatwopalne przedmioty, podbicia pozwalają jednak rzucić je na nieco trudniej płonące materiały (patrz poniżej). Tradycja stanowczo zabrania



shugenja podpalania cudzych zwojów - takie zachowanie sprowadziłoby na czarownika hańbę, mogłoby wywołać krwawą waśń i zakończyć się nawet wyrzuceniem go ze Szkoły.

1 Podbicie – drewno, ubranie itp.

2 Podbicia – wyprawiona skóra, zbroja nie wykonana z metalu, inne twarde, ale palne materiały.

Ogień, Który Oczyszcza

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 2 Akcje
Czas trwania: Efekt natychmiastowy
Mistrzostwo: 6
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Obrażenia

Efekt: Na skutek działania tego czaru zarówno shugenja, jak i jego przeciwnik (oddalony o nie więcej, niż 30 metrów), stają w płomieniach. WO tego czaru wynosi 5, czarownik otrzymuje jednak tylko połowę obrażeń. Wszyscy znajdujący się w promieniu 3 metrów od celu czaru muszą wykonać Test Refleksu + Obrony o PT 20, gdyż w przeciwnym wypadku otrzymują tyle ran, ile odniósł shugenja.

Ogień Prawości

Stałem o kilka metrów od niego, więc gdy uniosłem ostrze doskonale widziałem, jak jego oczy zaczynają płonąć świętym ogniem...

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 2 Akcje
Czas trwania: Liczba Tur równa poziomowi Honoru celu
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania

Efekt: Obiekt tego czaru zaczyna płonąć magicznym ogniem. Podczas jego trwania cel może rzucać i zatrzymywać dodatkową kostkę podczas wszystkich testów (również zadając obrażenia).

Ogień z Wnętrza

Poziom Trudności: 15
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: Efekt natychmiastowy
Mistrzostwo: 5
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Obrażenia, Liczba Celów

Efekt: Rzucający ten czar shugenja ciska w swego nieprzyjaciela kulą magicznego ognia. Za każde Podbicie może zwiększyć ilość kul, a co za tym idzie, ilość celów o jeden. Współczynnik Obrażeń czaru równy jest poziomowi Kręgu Ognia shugenja.

Pięść Osano-Wo

Poziom Trudności: 25
Czas rzucania: 1 godzina
Czas trwania: 1 godzina
Mistrzostwo: 7
Koncentracja: Absolutna
Podbicia: Czas rzucania, Obrażenia

Efekt: Jednorazowego użytku. Celem tego zaklęcia jest budynek w zasięgu wzroku shugenja. Gdy czar zadziała, niebo ponad nim zasnuwają ciężkie, burzowe chmury, z których raz po raz strzelają pioruny o kształcie zbliżonym do potężnej pięści, które, trafiając budowlę, powodują poważne zniszczenia i najczęściej jej zawalenie (z reguły pod koniec trwania czaru). Zaklęcie to ze względu na długi czas przygotowania i niezbyt pewny efekt jest rzadko stosowane przeciwko ciężkim, ufortyfikowanym budynkom, a jego celem padają zazwyczaj słabsze konstrukcje, które można zniszczyć w dość krótkim czasie. Za pomocą tego czaru nie można zniszczyć fortecy, można ją jednak poważnie uszkodzić.

Serce Piekieł

Poziom Trudności: 15
Czas rzucania: 5 Akcji
Czas trwania: Efekt natychmiastowy
Mistrzostwo: 7
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Obrażenia, PT testu Refleksu + Obrony, Promień

Efekt: Jednorazowego użytku. Czar ten tworzy olbrzymią kulę ognia, która uderzając w cel wybucha, raniąc zarówno jego, jak i wszystkich w promieniu 3 metrów. Współczynnik obrażeń tego zaklęcia wynosi 6, można jednak wykonać Prosty Test Refleksu + Obrony o PT 15, aby zmniejszyć otrzymywane obrażenia do 2 kostek. Ostatnim etapem rzucania tego zaklęcia jest spalenie zwoju, na którym go spisano. Używając podbić można zwiększyć zasięg rażenia czaru (każdorazowo o 1,5 metra) bądź utrudnić rzut obronny (+ 5 do Poziomu Trudności za każde podbicie).



火 Stal, Która Kąsa

Poziom Trudności: 5
Czas rzucania: 2 Akcje
Czas trwania: 2 Tury
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Pełna
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, (2) Efekt

Efekt: Ten czar można rzucić wyłącznie na broń. W czasie jego trwania właściciel oręża rzuca (ale nie zatrzymuje) dodatkową kostką zarówno podczas testu trafienia przeciwnika, jak i przy zadawaniu obrażeń. Posiadacz zaklętej broni może zatrzymać dodatkową, nawet jeśli rzuca już 10 kostkami. Ilość dodawanych kości można zwiększyć za pomocą Podbić, trzeba jednak wykonać aż dwa, by uzyskać jedną kostkę.

Czary Powietrza

風 Dotyk Benten

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: 1 godzina
Mistrzostwo: 3
Koncentracja: Pełna
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, Efekt

Efekt: Osoba, na którą rzucony został ten czar, zyskuje w trakcie jego działania niezwykle silną intuicję. Zawsze kiedy wymaga się od niej testu Intuicji w sytuacji społecznej, zatrzymuje jedną dodatkową kostkę. Każde Podbicie może przedłużyć działanie czaru (o godzinę za jedno) bądź zwiększyć ilość zatrzymywanych kości, shugenja nie może jednak zadeklarować więcej podbić niż wynosi jego Krąg Powietrza.

風 Dotyk Natury

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 1 Akcja
Czas trwania: Efekt natychmiastowy
Mistrzostwo: 3
Koncentracja: Brak
Podbicia: Informacje

Efekt: Czar ten pozwala shugenja (lub innemu celowi) porozumiewać się ze zwierzętami zamieszkującymi Rokugan. Po rzuceniu można zadać jedno pytanie i otrzymać na nie odpowiedź. Za każde zadeklarowane podbicie można zadać następne pytanie.

風 Droga Ułudy

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: 30 minut
Mistrzostwo: 5
Koncentracja: Zwykła
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, Efekt, PT testu Spostrzegawczości

Efekt: Czar ten tworzy wokół celu iluzoryczną otoczkę, stwarzając pozory, że jest on kimś innym. Iluzja nie jest odporna na dotyk, nadto rozpoznać ją można po udanym teście Spostrzegawczości o Poziomie Trudności równym 20 (+5 za każde Podbicie), jednak nawet wtedy nie można odkryć prawdziwej twarzy osoby kryjącej się za maską czaru. Jeżeli iluzja i ukryta pod nią postać znacznie różnią się od siebie, Mistrz Gry może zażądać wykonania pewnej liczby Podbić:

- Poziom Trudności pozostaje bez zmian, jeśli iluzja przedstawia człowieka o zbliżonych rysach twarzy i podobnym brzmieniu głosu.
- Jedno podbicie, jeśli rozmiary iluzji i noszącego ją człowieka różnią się o więcej niż 10%, a także wtedy, gdy iluzja posiada dodatkowe ruchome elementy (np. skrzydła) lub za jej pomocą usiłuje się oszukać kogoś, kto dobrze zna udawaną postać.
- Dwa podbicia – jeżeli różnice fizyczne są bardzo znaczne, np. wymiary są większe o ponad 50% albo jeśli iluzja ma wydawać nieludzkie dźwięki itp.

風 Echa Wiatru

Najpierw wyskrobał na głazie leżącym na brzegu rzeki jakiś znak, wystarczająco duży, by można go było dostrzec nawet z daleka, potem zaś nachylił się i wyszeptał w stronę kamienia jakieś zdanie, którego nie dosłyszałem. Potem wyprostował się i uśmiechnął. „Tosuri zrozumie", powiedział.

Poziom Trudności: 15
Czas rzucania: 6 Akcji
Czas trwania: Do czasu dostarczenia
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Długość wiadomości, (2) Efekt trwały

Efekt: Rzucający ten czar shugenja szepcze wiadomość, która pozostanie ukryta i będzie czekać na adresata. Tylko człowiek, któremu została przeznaczona może ją usłyszeć, jak gdyby shugenja wyszeptał mu ją wprost do ucha. Z reguły objętość wiadomości nie będzie przekraczać 10 słów (za każde Podbicie można przedłużyć ją o dalsze 10 wyrazów). Oczywiście wiadomość taką można skierować do „wszystkich". Po dostar-

czeniu wiadomości czar przestaje działać, deklarując dwa Podbicia można jednak spowodować, iż będzie działał zawsze, doręczając wiadomość dopóty, dopóki nie zostanie rozproszony.

風 Esencja Powietrza

Poziom Trudności: 15
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: 1 minuta
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Pełna
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, Poziom koncentracji

Efekt: Rzucając ten czar shugenja staje się praktycznie niewidzialny niczym powietrze i jeśli się porusza, inni zauważają tylko podmuchy wiatru. Wszystkie Kręgi shugenja poza Powietrzem obniżają się do 1 i jeżeli wykonuje on jakąś czynność, której efekt można zauważyć (mówi, otwiera drzwi, podnosi przedmioty) każdy obecny może wykonać prosty test Spostrzegawczości o PT równym Kręgowi Powietrza shugenja × 5. Jeżeli test się powiedzie, można widzieć kapłana aż do momentu, kiedy skieruje swą uwagę na coś innego. Shugenja może zadeklarować Podbicia, aby obniżyć poziom koncentracji potrzebny do podtrzymywania tego czaru (o jeden poziom koncentracji za podbicie).

風 Mądrości Shorihotsu

Poziom Trudności: Poziom Mistrzostwa × 5
Czas rzucania: 5 Akcji
Czas trwania: Efekt natychmiastowy
Mistrzostwo: 3
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Informacje

Efekt: Rzucający ten czar shugenja stara się zespolić z mocami koncentrowanymi w celu rzucenia innego zaklęcia, co umożliwia mu zanalizowanie czaru i uzyskanie konkretnych informacji (patrz poniżej). Poziom Trudności *Mądrości Shorihotsu* równy jest Poziomowi Mistrzostwa obserwowanego czaru × 5. Aby zanalizować czar o działaniu natychmiastowym, należy zadeklarować jedno podbicie, choć badany czar sam w sobie i tak nie będzie miał czasu trwania. Oto lista uzyskiwanych informacji:

- Żywioł czaru
- Styl rzucającego (jego klan i szkołę)
- Cel czaru
- Czas trwania czaru
- Inne szczegóły. Z pomocą kolejnych podbić shugenja może zebrać więcej informacji na temat interesującego go czaru.

風 Mgła Ułudy

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 2 Akcje
Czas trwania: 1 minuta
Mistrzostwo: 7
Koncentracja: Podwyższona
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, Efekt, PT testu Spostrzegawczości

Efekt: Przy użyciu subtelnych promieni światła i rzucanych cieni shugenja tworzy niezwykle przekonywującą iluzję, mniej więcej wielkości dorosłego człowieka, która nie może wydać żadnego dźwięku ani dotykać innych ludzi. Każdy skonfrontowany z nią człowiek może wykonać test Spostrzegawczości o Poziomie Trudności równym 15, a w razie udanego testu rozpoznaje, że ma do czynienia ze złudzeniem. Iluzja stykając się z czymkolwiek traci swoją wiarygodność.

Shugenja może zadeklarować dodatkowe podbicia, aby uzyskać następujące efekty:

- **Ruch:** wolny i prosty – 1 podbicie, szybkie bądź złożone ruchy – 2 podbicia.
- **Dźwięk:** Pojedynczy odgłos wydany przez iluzję wymaga zadeklarowania jednego podbicia, na całe zdanie potrzebne są 2 podbicia.
- **Wielkość:** za jedno podbicie można zwiększyć wielkość iluzji o 50% (do rozmiarów półtorej człowieka).
- **Liczba:** można zwiększyć liczbę iluzji o jeden za każde dwa podbicia (ich wspólna wielkość nie może jednak przekroczyć objętości jednego człowieka).
- **Czas trwania:** dodatkowa minuta za podbicie.
- **Dokładność:** podniesienie PT testu Spostrzegawczości o 5 za każde podbicie.

風 Milczący Wiatr

Poczułem, jak gdyby ktoś wyssał wszelkie otaczające nas dźwięki. Staliśmy w zaklętym kręgu ciszy.

Poziom Trudności: 5
Czas rzucania: 1 Akcja
Czas trwania: 10 Tur
Mistrzostwo: 5
Koncentracja: Zwykła
Podbicia: Czas trwania, Zasięg, (2) „Bańka"

Efekt: Czar ten tworzy wokół shugenja sferę o promieniu 2 metrów, która tłumi wszelkie wytwarzane wewnątrz niej odgłosy. Za każde podbicie Promień sfery można zwiększyć o metr. Należy zauważyć, że wewnątrz sfery nie można rzucić żadnego czaru. Pewną odmianą tego zaklęcia, którą można wykonać deklarując 2 podbicia, jest „bańka ciszy", która nie wypuszcza dźwięków na zewnątrz ani nie wpuszcza ich do środka, umożliwiając spokojną rozmowę i zabezpieczając rozmówców przed podsłuchiwaniem.

風 Płaszcz Nocy

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 2 Akcje
Czas trwania: 1 dzień
Mistrzostwo: 3
Koncentracja: Zwykła
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania
Efekt: Czar ten powoduje, że jeden z przedmiotów niesionych przez postać staje się absolutnie niezauważalny aż do momentu, w którym zostanie użyty. Aby rzucić to zaklęcie, shugenja musi dotykać zarówno przedmiotu jak i osoby, która ma go nieść. Ukrytą rzecz nieść trzeba bez udziału rąk (na plecach, przy pasie itp.). MG może podnieść Poziom Trudności tego czaru, jeżeli uzna przedmiot za wyjątkowo trudny do ukrycia (płaczące dziecko, wachlarz Cesarza itp.).

風 Potęga Wiatru

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: 4 Tury
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Zwykła
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, Szybkość
Efekt: Shugenja przyzywa duchy wiatru, które unoszą w powietrze wskazany im cel. Porusza się on z maksymalną szybkością równą poziomowi Kręgu Powietrza + Ranga shugenja w metrach i absolutnie nie panuje nad kierunkiem lotu – za to odpowiada shugenja. Jeżeli cel stawia opór, Poziom Trudności tego czaru równy jest poziomowi Ziemi obiektu × 5.

風 Sekrety, Które Szepcze Wiatr

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 6 Akcji
Czas trwania: 10 minut
Mistrzostwo: 5
Koncentracja: Pełna
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, Zasięg
Efekt: Na prośbę shugenja duchy wiatru pozwalają mu przez chwilę przysłuchiwać się odgłosom dochodzącym z innego, odległego miejsca, które jest znane czarownikowi i leży nie dalej, niż 20 kilometrów od rzucającego. Oczywiście za pomocą podbić można zwiększyć zasięg czaru (+ 20 km za podbicie) i czas jego trwania (+ 10 minut za podbicie). Dźwięki dochodzą do uszu shugenja tak, jakby stał w centrum podsłuchiwanego miejsca, dlatego czarownik próbując złowić uchem ciche lub niewyraźne odgłosy być może będzie musiał wykonać test Spostrzegawczości, aby zrozumieć je w pełni.



風 Sen Zesłany Przez Wiatr

Poziom Trudności: 15
Czas rzucania: 1 Akcja
Czas trwania: 1 godzina
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Zwykła
Podbicia: Czas trwania, PT testu Ziemi

Efekt: Shugenja przy pomocy duchów powietrza zsyła na cel magiczny sen. Obiekt czaru musi wykonać test Ziemi o trudności równej Kręgowi Powietrza shugenja × 5 (+5 za każde Podbicie). Jeśli ofierze nie uda się odeprzeć czaru, zapada w trwającą godzinę magiczną drzemkę. Uśpiony budzi się, gdy ktoś zbliży się do niego na mniej niż pół metra lub go w jakikolwiek sposób zrani.

風 Szept Wiatru

Powiedziałem shugenja wszystko to, co kazał mi powtórzyć mój pan, lecz on tylko się uśmiechnął i rzekł: „Nigdy więcej mnie nie okłamuj".

Poziom Trudności: poz. Inteligencji celu × 5
Czas rzucania: 1 Akcja
Czas trwania: Efekt natychmiastowy
Mistrzostwo: 3
Koncentracja: Brak
Podbicia: Informacje

Efekt: Dzięki temu zaklęciu shugenja jest w stanie stwierdzić, czy ostatnia rzecz, jaką wypowiedział w jego obecności inny człowiek jest prawdą czy też nie. Oczywiście zaklęcie wykazuje tylko świadome kłamstwo i jeśli rozmówca wierzy w to, co mówi, choćby nie było to prawdą, czar tego nie wykaże. Używając Podbić shugenja jest w stanie określić stopień kłamstwa (blaga lub drobne kłamstewko, fałsz, wielkie oszustwo), a nawet prawdziwość wypowiedzi niezależną od przekonań mówiącego.

風 Szybki Jak Wiatr

Poziom Trudności: 15
Czas rzucania: 4 Akcje
Czas trwania: 12 Tur
Mistrzostwo: 6
Koncentracja: Pełna
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, Szybkość, Liczba celów

Efekt: Obiekt tego czaru zostaje uniesiony przez wiatr i szybuje w powietrzu z szybkością równą Kręgowi Powietrza shugenja × 3 metrów na turę na wysokości około 5 metrów (lot przez gesty las może być niebezpieczny). Za dodatkowe Podbicia można zwiększyć liczbę celów tego czaru (+ 1 za każde, jednak nie więcej niż Krąg Powietrza shugenja) bądź prędkość lotu (+ 3 metry na turę za każde).

風 Uderzenie Huraganu

Poziom Trudności: 15
Czas rzucania: 2 Akcje
Czas trwania: 6 Tur
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Absolutna
Podbicia: Czas rzucania, trwania, Liczba celów

Efekt: Shugenja przywołuje potężny huragan, który zwala z nóg jego przeciwnika, a żaden pocisk wystrzelony w jego kierunku nie dolatuje do celu. W czasie każdej tury trwania czaru należy wykonywać przeciwstawny test Kręgu Powietrza shugenja + jego Ranga przeciwko poziomowi Ziemi celu. Jeśli zwycięży rzucający, jego przeciwnik przewraca się, a wichura odpycha go z prędkością 3 metrów na turę. Liczbę celów może zwiększyć o 1 za każde zadeklarowane Podbicie.

風 Wiatr, Który Rozprasza

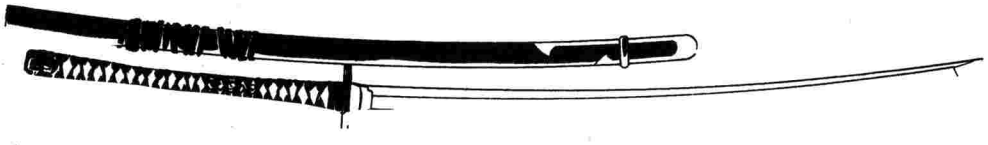
Poziom Trudności: 15
Czas rzucania: 1 Akcja
Czas trwania: 5 Tur
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Podwyższona
Podbicia: Czas trwania, Efekt, Liczba celów

Efekt: Czar ten przyzywa bardzo kłopotliwego ducha wiatru, który na prośbę shugenja uprzykrza komuś życie, wykonując w pobliżu swojej ofiary różnorakie akrobacje i na różne sposoby nieustannie mu przeszkadza. Każde podbicie przyzywa kolejne duchy tego rodzaju, których działanie jest kumulatywne, choć można wskazać im więcej niż jeden cel. Ofiary tego czaru wykonują wszystkie testy z Poziomem Trudności podniesionym o +5 za każdego naprzykrzającego się ducha, jeśli zaś celem jest shugenja, trudności czarów przez niego rzucanych wzrastają o +10 za każdą zjawę.

風 Władza Nad Umysłem

Poziom Trudności: Siła Woli celu × 5
Czas rzucania: 1 Akcja
Czas trwania: Efekt natychmiastowy
Mistrzostwo: 6
Koncentracja: Brak
Podbicia: PT testu Spostrzegawczości

Efekt: Za pomocą subtelnej siły Powietrza shugenja może delikatnie oddziaływać na umysł



innej osoby. W tym celu musi zajrzeć w oczy swego celu, aby przesłać swe myśli do jego umysłu.

Jeżeli shugenja uda się rzucić czar, postać będąca pod jego działaniem wykonuje test Spostrzegawczości o PT równym Kręgowi Powietrza shugenja × 5. Jeśli test się powiedzie, ofiara dostrzega próbę manipulacji swym umysłem i czar nie odnosi skutku, jeżeli jednak test zakończy się fiaskiem, czar sprawia, że cel uznaje daną myśl za własną, nie może ona jednak być dramatycznie różna od jej przekonań, gdyż wówczas zostanie najprawdopodobniej zbagatelizowana – dlatego wszystkie przekazywane w ten sposób sugestie muszą być bardzo subtelne.

Shugenja może zadeklarować podbicia, aby podnieść PT testu Spostrzegawczości, każdorazowo o +5.

風 Yari Powietrza

Włócznia nie posiadała kształtu ani widocznej materii, lecz zostawiła na mym pośladku ślad, który zniknął dopiero po tygodniu.

Poziom Trudności: 10
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: 10 Tur
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, Współczynnik Obrażeń Broni

Efekt: Czar ten tworzy uformowane z powietrza yari, o współczynniku obrażeń równym 3z3, którym posługuje się za pomocą umiejętności Yarijutsu. Za każde Podbicie można zwiększyć o 1 liczbę kostek rzucanych (ale nie zatrzymywanych) podczas zadawania obrażeń. Gdy shugenja padnie zabity bądź nieprzytomny, broń znika.

風 Z Blaskiem Onnotangu

Poziom Trudności: 5
Czas rzucania: 2 Akcje
Czas trwania: 5 Tur
Mistrzostwo: 2
Koncentracja: Pełna
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania

Efekt: Czar ten powoduje, że shugenja z łatwością dostrzega ukryte z premedytacją obiekty (pułapki, ukryte dźwignie i drugie dna). Wszystko, co jest zakamuflowane, a znajduje się w polu widzenia shugenja, jarzy się słabym, niebieskim blaskiem, choć prawdziwa natura i funkcja przedmiotu pozostaje nieznana. Przedmioty całkowicie ukryte przed jego wzrokiem, których nijak nie dałoby się zauważyć (np. miecza całkowicie schowanego w dużym dzbanie), pozostaną poza zasięgiem zaklęcia. Obiekty ukryte za pomocą magii są nieco trudniejsze do wykrycia i wymagają testu Spostrzegawczości + Wiedzy o shugenja na Poziomie Trudności równym Poziomowi Mistrzostwa maskującego je czaru × 5.

風 Znając Cienie

Obserwowałem ze zdumieniem, jak shugenja intonując z cicha zrobił krok do tyłu i rozpłynął się w cieniu.

Poziom Trudności: 5
Czas rzucania: 4 Akcje
Czas trwania: 10 Tur
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania, Czas trwania, PT testu Spostrzegawczości

Efekt: Shugenja przyciąga znajdujące się wokół niego płaszczyzny półmroku, stapia z nimi swą energię Powietrza i staje się jednym z ciemnością.

Aby móc rzucić ten czar, shugenja musi się znajdować w pobliżu cienia. W jasnym świetle słońca czar ten jest zupełnie bezużyteczny, jednak w mroku trudność zauważenia lub trafienia shugenja wzrasta o +5 za każde podbicie zadeklarowane podczas rzucania czaru.

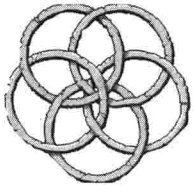
風 Znając Zamysły

Poziom Trudności: Siła Woli obiektu × 5
Czas rzucania: 3 Akcje
Czas trwania: 6 Tur
Mistrzostwo: 6
Koncentracja: Absolutna
Podbicia: Czas rzucania, trwania, Informacje

Efekt: Dostrajając swą energię Powietrza do innej osoby, shugenja jest w stanie odczytać jej myśli i emocje.

Podstawowa wersja tego czaru pozwala pozyskać jedynie powierzchowne informacje o odczuciach celu, jednak dzięki kolejnym podbiciom shugenja można dowiedzieć się więcej, sięgając coraz głębiej i poznając coraz lepiej myśli ofiary. Proces ten może być bardzo stresujący dla osoby, której myśli się bada, dlatego też MG może zażądać dodatkowego testu Siły Woli mającego sprawdzić, czy nie utraciła ona przytomności na skutek inwazji obcego umysłu i związanego z tym wstrząsu.

Myśli dotyczące bieżącej sytuacji badanego można poznać łatwo, podbicia zaś pozwalają poznać jego głębsze wspomnienia, wierzenia i ukryte przekonania.





Księga piąta

空

Pustka

Zawiązki przygód

Na marginesach całej Księgi Pustki znajdziesz „Zawiązki przygód", szkielety gotowych do wykorzystania opowieści mające pomóc ci opracowywać własne scenariusze do Legendy Pięciu Kręgów. Możesz je dowolnie komplikować, zmieniać ich zakończenia czy postaci drugoplanowe. Powstały wszak tylko w tym celu, by dostarczać ci dodatkowych pomysłów, którymi ubarwisz własną kampanię. „Zawiązki przygód" dzielą się na trzy części – Wyzwanie, Koncentrację i Uderzenie. Pierwsza z nich zawiera ogólną koncepcję wątku i sugestie, jak wplątać weń samurajów odgrywanych przez graczy. „Koncentracja" rozwija pomysł zawarty w „Wyzwaniu" i nadaje konkretny kształt nakreślonym tam zdarzeniom. „Uderzenie" opisuje kulminację historii (czyli ostateczny konflikt) oraz ewentualne dalsze zwroty akcji.

Nie ma żadnych tajemnic. Zrozumienie nie istnieje. Pustka jest zarazem wszystkim i niczym, jest tańcem żywiołów

– Tao Shinsei



Kiedy już uklękli przed panem Ataką, każdemu z nich podano miskę parującego ryżu. Ginawa opróżnił swoją pierwszy, odchylił się do tyłu, poklepał po brzuchu i wychylił kolejną czarkę sake, podczas gdy Hijiko i Tadaka przyglądali mu się w milczeniu.

Gdy wszyscy skończyli posiłek, Ataka zwolnił swoich doradców. Poczekał, aż zasuną za sobą drzwi, odczekał jeszcze chwilę, a w końcu położył rękę na swoim kolanie i zwrócił się do Hijiko. – Więc co słychać u naszych kuzynów z południa?

Hijiko skłoniła się powoli i odezwała cichym głosem. – Ataka-sama, spotkaliśmy się na gościńcu z namiestnikami pana Bayushi Shoju, którzy wraz z nami dojechali w pobliże pola bitwy. Kiedy przybyliśmy…

– Kiedy przybyliśmy – przerwał jej Ginawa – nasłani przez Skorpionów zabójcy wypuścili strzałę prosto w szyję generała Żurawi.

– ZAMILCZ, YORIKI!

Drewniane ściany sali aż zatrzęsły się od krzyku Hijiko, która wciąż podniesionym głosem zwróciła się do swego daimyo. – Przydzieliłeś mi tego człowieka do służby, Ataka-sama. Nigdy przedtem nie ośmieliłam się kwestionować twego zdania, ale muszę ci powiedzieć, że to brudny, nieokrzesany i niezdyscyplinowany półgłówek.

Ginawa wzruszył ramionami. – Po co marnować dobrą wodę na nieokrzesanego półgłówka, Ataka-sama?

– Hijiko zerwała się z podłogi, opuszczając obie ręce do rękojeści miecza tkwiącego za jej obi. – Dosyć! Dłużej tego nie zniosę!

– Hijiko!

Na dźwięk głosu pana Ataki samurai-ko w jednej chwili padła na kolana. – Wybacz mi mój wybuch, Ataka-sama. Zapomniałam, gdzie moje miejsce, proszę cię o wybaczenie.

Daimyo nie odpowiedział jej, zwracając się zamiast tego do Ginawy. – Powiadasz, że zabójcy Skorpionów zabili generała Żurawi?

Ginawa skinął głową. – Hai.

Ataka pogładził się w zamyśleniu po brodzie. – To ciekawe. Bardzo ciekawe. – Skierował wzrok na siedzącego w milczeniu Tadakę.

– Powiedz mi teraz ty, shugenja. Czy widziałeś, co się wydarzyło?

Tadaka skłonił się nisko. – Widziałem, Ataka-sama. Nie wiem, kto wypuścił strzałę, ale mogę z całą pewnością powiedzieć, że pokierował nią shugenja dobrze znający tajniki sztuk Powietrza.

Ataka pokiwał głową. – Dziękuję ci, shugenja. – Zamilkł na chwilę wpatrując się w podłogę w zamyśleniu, po czym spojrzał na wszystkich po kolei. – Hijiko, rozważyłem twoją skargę na zachowanie Ginawy i …

Zamilkł nagle, jego oczy rozszerzyły się z przerażenia, a szczęka opadła bezwładnie.

Hijiko nachyliła się ku niemu. – Ataka-sama?

Ginawa skoczył na równe nogi, dobywając z saya swego wakizashi. Tadaka, nie wiedząc co robić, znieruchomiał.

– Ataka-sama, co się stało? – spytała znowu Hijiko i tym razem w jej głosie słychać było panikę.

Ginawa podbiegł do daimyo, z którego warg zaczęła sączyć się krew.

Przeraźliwy krzyk samurai-ko wciąż rozbrzmiewał w czaszce Ginawy, kiedy chwycił pana Atakę i przyciągnął go do siebie. Na widok wbitego w ciało shurikena zagryzł mocno wargi, po czym odezwał się niskim, zbliżonym do warczenia głosem, z trudem dobywając słowa z zaciśniętego gardła. – Ninja.

Hijiko znalazła się przy nim zanim spojrzał w górę. Nie było czasu do stracenia – z każdą chwilą mógł pojawić się kolejny shuriken.

– Ginawa, co mu się stało? Powiedz mi! – kobieta wpatrywała się w twarz swego daimyo wzrokiem zaćmionym łzami.

Spojrzał ostro na shugenja. – Tadaka, gdzie jest mój miecz?

Feniks nie odpowiedział, a wzrok mgliło mu przerażenie.

– Gdzie jest mój miecz?

Shugenja wskazał palcem w róg sali. – Tam, owinięty w tkaninę.

Ginawa rzucił się ślizgiem po drewnianej podłodze, krzycząc po drodze do Hijiko – Chroń go! – Wiedział, że dziewczyna zrobi to, co będzie trzeba, a shugenja był teraz zupełnie nieprzydatny. Chwycił zawiniątko z mieczem i jednym ru-

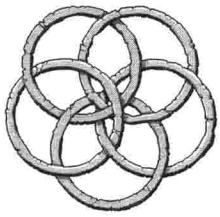
chem rozerwał warstwy materiału, które opadły niczym smagnięte wichurą.

Z początku cofnął ręce, które same rwały się w stronę ostrza, lecz po chwili usłyszał dobiegający zza siebie przeraźliwy krzyk Hijiko. Odwrócił się i zobaczył, jak jeden shuriken wbija się w jej ramię, drugi zaś ziemię u jej stóp.

– Ginawa! Gdzie oni są? Nie widzę ich! Musisz mi pomóc!

Ronin pochylił nad ostrzem Iuchibana. – Potrzebuję cię – wyszeptał. – Bądź przeklęty, ale naprawdę cię potrzebuję.

Zanim zdążył powiedzieć coś jeszcze, trzymał saya w rękach, a do jego uszu docierał śpiew stali smakującej nocne powietrze…



„… i stalowe ostrze zaśpiewało smakując nocne powietrze".

– Rety – odzywa się jedna z czterech postaci siedzących przy stole.

Krysia podnosi ze stołu kości. – Chcę zrobić test Honoru.

Mistrz Gry uśmiecha się krzywo. – Chcesz się jednak wyrwać spod wpływu zaklęcia strachu?

– W poprzedniej turze nie wyszedł mi test Siły Woli, więc chcę teraz zrobić test Honoru.

Proszę bardzo – kiwa głową Mistrz Gry. – Ale pamiętasz, że jeśli ten test ci nie wyjdzie, to stracisz cały poziom Honoru?

Dziewczyna kiwa głową. – Jasne, w porządku. Na jakim poziomie trudności?

MG myśli przez chwilę. – Trudność wynosi 20. Jesteś pewna, że chcesz to zrobić?

Krysia potrząsa kośćmi. – Aha, to żaden problem. Hijiko ma Honor 3, a do tego wydaję Punkt Pustki – kostki toczą się po stole, a cztery osoby pochylają się, aby zobaczyć wynik. Krysia przerzuca dziesiątkę i uśmiecha się triumfalnie. – Patrz i podziwiaj. Dwadzieścia pięć.

W porządku – stwierdza Mistrz Gry. – Przełamałaś zaklęcie. Możesz próbować coś zrobić… w następnej turze.

Nie zwracając uwagi na teatralny jęk dziewczyny MG przechodzi do Krzyśka, odgrywającego Tadakę. – Jak ci poszło?

Krzysiek wzrusza ramionami. – Wyszło dziewięć.

Mistrz Gry pozwala sobie na sadystyczny uśmieszek i zwraca się do Mateusza, czyli Ginawy. – A tobie? Co robisz w tej turze?

– Mam już swój miecz, tak? – pyta Mateusz z nadzieją, zbierając ze stołu garść kości.

– Tak, masz – odpowiada MG. – Czujesz, jak przepływa przez ciebie jego moc. Wiesz, co masz robić.

Kolejny rzut kośćmi, gracz się uśmiecha. – Tym razem Ginawa ma nad nim całkowitą kontrolę.

MG zwraca się teraz do wszystkich. – No więc… Oto, co się dzieje: Hijiko właśnie udało się przełamać zaklęcie, które rzucił na was wszystkich ninja…

– Od kiedy to ninja rzucają czary? – mamrocze pod nosem Krzysiek.

Niezrażony MG ciągnie dalej. – Tadaka z kolei wciąż nie może wyrwać się spod wpływu magii zabójców. Ginawa tymczasem ma już w ręce miecz krwi i całkowicie kontroluje swoje działania…

– Nie tak jak zeszłym razem – dodaje Krysia, krzywiąc się złośliwie.

Mateusz nie spuszcza Mistrza Gry z oczu.

– Gdzie jest ninja?

– Nie wiesz. Będziesz musiał zrobić test Spostrzegawczości. A tak właściwie, ponieważ ninja bardzo stara się, żebyś go nie zobaczył, to będzie Test Przeciwstawny. No, kolego? – MG zbiera ze stołu garść kości, przelicza je, wyrzuca dwie i sprawdza, czy gracz jest już gotowy.

– Jaki jest poziom trudności?

– Trzydzieści – odpowiada Mistrz Gry i robi niewinną minkę, gdy gracze patrzą na niego z wyrzutem.

– Hej, w końcu to prawdziwy ninja! Jest dobry w te klocki.

– Po prostu rzucaj i przygotuj się na to, że cię zobaczę – przerywa Mateusz.

Kości zostały rzucone, wszyscy znów pochylają się nad stołem. Powszechny okrzyk radości dobitnie świadczy o wyniku.

Ginawa krzyczy do Hijiko – mówi Mateusz – „Hijiko! Patrz! Tam na górze!"

– Czy coś widzę? – pyta się Mistrza Gry Krysia.

– Owszem, widzisz. A teraz następna tura. Wszyscy rzućcie sobie za Inicjatywę.

Gracze rzucają kośćmi. MG sprawdza wyniki i zwraca się do Mateusza. – Co robisz?

– Ninja siedzi tam na górze, prawda?

– Tak.

– Rzucam w niego mieczem.

Przy stole zapada ogłuszająca cisza.

MG drapie się po głowie. – Okej… to będzie raczej trudne. Trafienie go w ogóle ma poziom trudności 20. Powiedziałbym, że to będzie 35.

Wściekłość Osano-Wo

Wyzwanie: Podróżujący z misją od swego pana samurajowie zatrzymują się w małej wiosce i zostają na noc w domu naczelnika.

Koncentracja: W środku nocy bohaterów budzi dźwięk wioskowego dzwonu. Zbliża się burza, a będący członkiem drużyny (lub mieszkający w wiosce) shugenja może stwierdzić, że sprowadzono ją za sprawą mrocznej magii. Dlaczego jakiś czarodziej chciałby wypędzić wieśniaków z domów? Co chce osiągnąć?

Uderzenie: Przed dwoma laty córkę shugenja winnego sprowadzenia burzy uwiódł i zamordował pewien ninja. Teraz czarownik szuka zemsty, usiłując jednocześnie ukryć przed światem swoją hańbę, odrzuci więc wszystkie próby pomocy i nie pozwoli nikomu wtrącać się w swoje sprawy.

Niezasłużone seppuku

Wyzwanie: Pewien daimyo został oskarżony o popełnienie straszliwej zbrodni. Dlatego Szmaragdowy Champion rozkazał mu popełnić seppuku, aby oczyścić honor rodziny.

Koncentracja: Podczas gdy daimyo przygotowuje się na śmierć, gracze odkrywają ślad pozwalający im przypuszczać, że nie jest on winien zarzucanych mu czynów.

Uderzenie: Bohaterowie muszą przed zachodem słońca zebrać dość dowodów, by oczyścić imię daimyo przed Championem.

Mateusz podnosi kości z uśmiechem. – Zużyję teraz Punkt Pustki.



Łatwo jest być graczem. Taki tylko zajmuje się swoją postacią, a Mistrz Gry ma na głowie cały świat. Prowadzący musi być arbitrem doglądającym zasad, zmysłami bohaterów graczy oraz wszystkimi postaciami drugoplanowymi, przy tym przez cały czas dbającym, by gracze dobrze się bawili. Jeśli czytasz ten rozdział, zamierzasz prawdopodobnie zostać Mistrzem Gry (w skrócie MG), graczem, który chce prowadzić przygody swoim kolegom. Gracze, którzy zagłębią się w zamieszczone tu materiały zepsują sobie niejedną niespodziankę i stracą wiele przyjemności płynącej z odkrywania sekretów Rokuganu.

Prowadzenie gry nie jest łatwym zadaniem i można je rozbić na trzy osobne zadania.

Trzy role

Mistrz Gry odgrywa trzy różne role: Sędziego, Autora i Gawędziarza.

Kiedy wciela się w Sędziego, staje się arbitrem i interpretatorem zasad. To Mistrz Gry ma ostatnie słowo w każdym konflikcie. Przypada mu również rola Autora – przez cały tydzień siedzi wieczorami w domu, wymyślając zawikłane zwroty akcji, którymi zaskoczy graczy w piątek wieczorem. Rysuje mapy opuszczonych zamków i tworzy bohaterów niezależnych, których spotkają postaci graczy. Na tym jednak jego zadanie się nie kończy. W końcu MG staje się Gawędziarzem – odgrywa role wszystkich postaci, które wcześniej stworzył i opisuje z żywymi szczegółami zrujnowaną strażnicę, które graczom przyjdzie zbadać.

Jeśli nawet powyższy opis brzmi zniechęcająco, nie musisz się martwić. Choć bycie Mistrzem Gry nie jest łatwe, przynosi najwięcej zabawy i satysfakcji. Cały poniższy rozdział poświęcony jest wyłącznie tobie. Jest rodzajem instrukcji obsługi, która ma ci pomóc prowadzić **Legendę Pięciu Kręgów** sprawnie i gładko.

Rozdział **Tworzenie własnej kampanii** pokaże ci, jak zaplanować swoją pierwszą sesję. **Motyw** pozwoli ci wyrobić sobie ogólne wrażenie, jaki rodzaj kampanii chciałbyś prowadzić, podczas gdy **Role bohaterów** dostarczy kilku sugestii, jakie role mogą odgrywać w niej twoi gracze. **Wątki** podsuną ci w końcu kilka propozycji na rozpoczęcie i zakończenie historii.

Rozdział **Prowadzenie L5K** zaznajomi cię z kilkoma trikami i technikami, których możesz użyć podczas sesji zaplanowanej w części pierwszej.

W rozdziale **Techniki zaawansowane** pokażemy, jak powstają prawdziwe opowieści, tworzone przez prawdziwych autorów i jak stosować w prowadzeniu techniki literackie. Ta część jest zupełnie opcjonalna i prezentuje raczej różne możliwe style prowadzenia, niż zasady.

Dalsze rozdziały stanowią swego rodzaju leksykon, zawierający opisy najważniejszych mieszkańców Rokuganu, charakterystyki istot zamieszkujących Krainy Cienia oraz wprowadzającą przygodę, która pomoże ci zacząć grę.

Powodzenia!



Rokugan może okazać się prawdziwym wyzwaniem nawet dla doświadczonych Mistrzów Gry, bowiem zupełnie nie przypomina tradycyjnych światów fantasy, w których gracze zazwyczaj wcielają się w nie mogących znaleźć sobie miejsca rzezimieszków wędrujących po kraju w poszukiwaniu podziemi i przypadkowych przygód. Społeczeństwo Rokuganu jest ściśle uporządkowane i wszyscy są częścią skomplikowanych zależności feudalnych. Postacie graczy znajdą się zatem w służbie panów wymagających od nich posłuszeństwa. Co z tym fantem zrobić?

Posłuchaj graczy

Zanim zaczniesz planować kampanię, porozmawiaj ze swoimi graczami. Powiedzą ci, jakie postaci chcieliby odgrywać, jakie są ich cele i z jakimi przeciwnikami chcieliby się ścierać. Sami dostarczą ci wskazówek co do kierunku, w jakim powinieneś zmierzać. Gracze, którzy tworzą postaci umiejące przede wszystkim dobrze władać mieczem, chcą gry z dużą ilością walki. Gracze, których intryguje dwór Cesarza, zapewne oczekują gry nastawionej bardziej na konwersację.

Zaplanuj ograniczenia

Kiedy już będziesz miał jakieś pojęcie o tym, czego gracze pragną, zacznij zastanawiać się nad ograniczeniami. Do jakich Klanów pozwolisz im należeć, a które będą dla nich absolutnie niedostępne? Gdzie rozgrywać się będzie większość wydarzeń? Bardzo ważne jest, żebyś poinformował zawczasu swoich graczy, na jaki rodzaj bohaterów się nie zgodzisz. W ten sposób będą mogli stworzyć postaci pasujące do twojej historii.

Motyw

Wszystkie historie mają jakiś motyw – pojedyncze słowo czy wyrażenie kluczowe, którym można określić ich główny wątek. Poniżej znajdziesz klika „zawiązków historii", obejmujących większość klasycznych motywów. Przyjrzyj się im i zobacz, które z nich cię interesują.

WOJNA

Wojna to główny motyw karcianej wersji **Legendy Pięciu Kręgów**. Może zniszczyć życie milionów ludzi. Nie zna litości. Jest bezmyślna, nieczuła i nie zna przebaczenia. Jeśli rzucisz postaci w sam środek wojny klanów, poddasz ich prawdziwej próbie. Aby przeżyć ten rodzaj historii postaci będą potrzebować, rzecz jasna, konkretnych umiejętności walki.

MISJA

Daimyo bohaterów wysyła ich w drogę, aby wykonali jakieś bohaterskie zadanie – być może Szmaragdowy Champion polecił im towarzyszyć w drodze córce Cesarza i chronić ją przed zbójcami i rzezimieszkami, a może muszą udać się do Krain Cienia, aby odnaleźć artefakt pozostawiony tam przez poprzednią wyprawę. Ogólnie rzecz biorąc, misje wymagają wysokich umiejętności walki, niekoniecznie zaś obycia towarzyskiego. Jednak nawet w czasie takiej misji może się zdarzyć, że bohaterowie będą musieli wydobyć się z kłopotów słowem, a nie mieczem.

EKSPLORACJA

Niewyczerpanym źródłem przygód pełnych szybkiej akcji może stać się wędrówka przez Krainy Cienia. Badający ich tajemnice bohaterowie powinni być w jakiś sposób związani z Klanem Kraba, niekoniecznie jednak muszą zeń pochodzić – przecież samuraj z Klanu Lwa może



Siedmiu stolarzy

Wyzwanie: Po okolicy krąży siedmiu poszukujących pracy stolarzy.

Koncentracja: „Stolarze" są w rzeczywistości bandytami wypatrującymi podróżnych i chłopów, których mogliby ograbić.

Uderzenie: Bohaterowie wzbudzą zainteresowanie zbójców, którzy wymyślą jakiś sposób, by zaatakować w najmniej spodziewanym momencie. Być może bandyci zechcą przyłączyć się do postaci graczy – w końcu samurajowie wyglądają na ludzi, którzy poradzą sobie z każdym rzezimieszkiem mogącym wyrządzić krzywdę siedmiu biednym stolarzom.

chcieć popisać się przed swym panem odwagą, towarzysząc patrolowi wyruszającemu do plugawych ziem Fu Lenga, a ambasador z Klanu Feniksa może poszukiwać zaginionego magicznego artefaktu. Kampanie eksploracyjne wymagają od bohaterów przede wszystkim opanowania sztuki przetrwania i walki (monstra z Krain Cienia nie są zazwyczaj zbyt rozmowne).

TAJEMNICA

Opowieści opierające się na motywie tajemnicy zazwyczaj rozgrywają się wokół martwego człowieka, którego śmierci nikt nie widział, choć nawet rozwiązywanie zagadki „kto ukradł zabawny klejnot – jajko pani Kachiko" pozwoli graczom przeżyć kilka pełnych napięcia nocy. Tajemnice sprawdzają się najlepiej, gdy na ich rozwiązanie gracze mają określoną ilość czasu – wraz z jego upływem uczestnicy zaczynają wpadać w coraz większą panikę. Klasyczną komplikacją tego tematu jest mord popełniony na samych bohaterach, którzy budzą się czując na wargach smak trucizny i wiedzą, że mają tylko dziesięć godzin na znalezienie truciciela i wyduszenie z niego antidotum. Tajemnice wymagają zazwyczaj wysokich umiejętności towarzyskich i intelektualnych, choć dobry wykidajło również powinien znaleźć w nich zajęcie.

MIŁOŚĆ

Romanse mogą być ryzykowne, dostarczają jednak bardzo wielu emocji. Pojawiająca się od czasu do czasu historia miłosna pomoże samurajom złapać oddech pomiędzy przygodami zapierającymi dech w piersiach. Potajemny romans samurai-ko może prowadzić do całej kampanii pełnej przechwytywania listów i szpiegów na usługach Skorpionów (usiłujących zdobyć kompromitującą korespondencję, aby ujawnić hańbę wojowniczki), a przy tym jest okazją do postawienia kilku ważnych pytań na temat obowiązku i lojalności.

TRAGEDIA

Wyobraź sobie, że jesteś lordem namiestnikiem w służbie Makbeta lub Ryszarda III. Uczyń swoich graczy świadkami upadku swojego pana. Niech odpierają żądnych jego krwi wrogów, podczas gdy on bezsilnie łka z rozpaczy. Jeszcze zabawniej będzie, jeśli to oni będą żądnymi jego krwi wrogami. Wyobraź sobie grupę Skorpionów wypróbowujących swoje nieczyste sztuczki na jakimś daimyo tylko po to, aby kiedyś zobaczyć, jak konsekwencje własnych czynów dręczą ich w koszmarach.

Role bohaterów

Gdy zdecydujesz się już na główny motyw kampanii, pomyśl nad rolami, jakie odegrają w niej postaci graczy. Poniższa lista przykładów powinna zainspirować twoją wyobraźnię.

Żołnierze

Najprostszym rozwiązaniem jest zrobienie z bohaterów graczy żołnierzy w armii jakiegoś daimyo. Choć daje ci to całkowitą kontrolę nad ich poczynaniami, odbiera im możliwość wpływania na swój los. Jeśli jednak uczynisz z nich żołnierzy podczas wojny, a potem zabijesz ich daimyo, staną się roninami, co postawi ich w całkowicie innej sytuacji.

Roninowie

Bohaterowie będący roninami odnoszą wiele korzyści, muszą jednak stawiać czoła wielu niedogodnościom. Choć mają wolny wybór i mogą całkowicie swobodnie pójść gdzie zechcą, służąc temu, kto zapłaci więcej, jako roninowie nie mają wielu powodów, aby trzymać się razem. Są prawdziwymi „ludźmi fali", wędrującymi gdzie ich nogi poniosą. Są lojalni jedynie wobec siebie samych, co stwarza groźbę konfliktu w obrębie drużyny. Możesz oczywiście porozmawiać z graczami przez rozpoczęciem kampanii i podkreślić, że powinni mieć jakieś powody, aby połączyć się i trzymać razem. Być może są rodzeństwem, ostatnimi potomkami upadłej rodziny, lub samurajami, których pan zginął od zatrutego shurikenu ninja, pragnących pomścić jego śmierć.

Dworzanie

Jeśli uczynisz ze swych graczy dyplomatów, będą reprezentowali interesy klanu na dworze cesarskim i starali się wyprzedzić machinacje polityczne członków innych klanów. Choć taki temat kampanii może wydawać się nieciekawy, pamiętaj, że dla Japończyków wojna i dyplomacja są jednym i tym samym. Gracze zmierzą się ze szpiegami wykradającymi ważne listy od ich daimyo, ninja mordującymi istotnych sprzymierzeńców, roninami-bandytami grabiącymi na drogach skrzynie ze złotem przeznaczonym na łapówki oraz podobnymi problemami. A jeśli tego wam mało, pamiętajcie, że każdy dworzanin potrzebuje ochroniarza.

Namiestnicy

Najlepszym rozwiązaniem dla „wieloklanowej" drużyny może być zrobienie z twoich bohaterów namiestników. Choć wciąż są przedstawicielami swoich rodów, działającymi w ich najlepszym interesie, podlegają również Szmaragdowe-

mu Championowi, którego autorytetu nie można kwestionować. Bohaterowie mogą przemierzać cesarskie drogi tępiąc bandytów lub zagrażające bezpieczeństwu istoty z Krain Cienia, chronić dyplomatów i krewnych Cesarza lub mierzyć się z jednym lub dwoma szalonymi shugenja. Nawet tak przyziemna misja, jak zbieranie podatków może prowadzić do przygody, która wpłynie na los całego Cesarstwa.

Wątek

Kiedy już wiesz, jaki motyw zdominuje twoją kampanię i jakie role przydzielisz w niej twoim graczom, musisz wymyślić główny wątek. Poniżej znajdziesz kilka wątków klasycznych dla gatunku fantasy, które przedstawiamy w formie zaadoptowanej do specyficznych warunków Rokuganu. Przyjrzyj się im przez chwilę.

Uratuj księżniczkę

Ten schemat jest chyba najbardziej typowy. Wszystko, czego potrzebujesz to jakiś krewny jednego z bohaterów (lub pana jednego z bohaterów) i małe porwanie. Uprowadzona może zostać księżniczka, książę, mąż, córka – ktokolwiek, nawet ulubiona gejsza daimyo. Kimkolwiek jest, spraw by zniknął, a potem wyślij mu (lub jej) bohaterów na ratunek.

Pokonaj złego czarnoksiężnika

Kolejną klasyczną pozycją z repertuaru fantasy jest misja mająca na celu pokonania złego czarodzieja. Oczywiście mieszka on w wieży, bardzo, bardzo daleko (w Krainach Cienia), do której przystępu bronią jego złowrogie pachołki (*oni*, gobliny i orki) oraz potężne czary (jest oczywiście shugenja).

Obal demonicznego tyrana

„Władza absolutna deprawuje całkowicie". Wyobraź sobie daimyo, który zdobył nazbyt wiele władzy doczesnej i przestał dbać o zasady honoru i etykiety. Choć ma potężną armię, ktoś musi ukrócić jego rządy. Inni daimyo mogliby wysłać przeciwko niemu swoje wojska, skazując tysiące ludzi na śmierć w walce, która może okazać się bezowocna… ale mogą też posłać niewielką grupę samurajów, którzy zajmą się tą sytuacją.

Ocal zbłąkanego przyjaciela

Być może ukazany w poprzednim przykładzie szalony tyran jest czyimś bratem? Ocalenie duszy ukochanej osoby może być podstawą dramatycznej i osobistej historii, wymagającej talentu zarówno ze strony graczy, jak i Mistrza Gry.

Na kanwie każdego z tych archetypów stworzyć można wspaniałą fabułę, zaś połączenie ich w całość pozwala stworzyć epicką sagę. Przyjrzyj się im jeszcze raz. Rozpoznajesz? Powinieneś, bo to wszystko różne fasety klejnotu zwanego „Gwiezdne Wojny". Bohaterowie zaczynają od ratowania księżniczki. Na swojej drodze muszą stawić czoła złemu czarnoksiężnikowi, obalić demonicznego tyrana i w końcu odkupić zagubioną duszę. Tak właśnie z dobrych historii rodzą się wielkie opowieści.



Skończył się czas planowania. Jest piątek wieczorem, kumple siedzą przy stole w twojej kuchni i patrzą na ciebie oczekując, że powołasz Rokugan do życia przed oczami ich wyobraźni. Czas porzucić rolę Autora, żeby przybrać maskę Arbitra i Gawędziarza. Każdym z nich zajmiemy się z osobna.

Bycie sędzią

Po pierwsze: Przestrzegaj swoich zasad.

Zauważ, że nie piszemy „Zasad" tylko „twoich zasad".

Cała zawartość tej książki, nawet zasady, są tylko sugestią. Jeśli natkniesz się na regułę, która ci się nie podoba, nie używaj jej. Po prostu ją wyrzuć i o niej zapomnij. Jedyna zasada, której nie powinieneś łamać brzmi: „Baw się dobrze".

Zasady – szybko i byle jak

Pamiętasz jak na początku książki podaliśmy Ci trzy szybkie etapy używania zasad **L5K**?

1. Przypisz akcji Poziom Trudności.

2. Zdecyduj, która cecha i jaka umiejętność (o ile jakąś można wykorzystać) są właściwe w danej sytuacji.

3. Rzuć kostkami. Jeśli gracz zdobył tyle punktów, ile wynosi Poziom Trudności lub wię-

Złoto naszego pana

Wyzwanie: Pewien daimyo wynajmuje samurajów, żeby pomogli mu przetransportować ładunek złota z kopalni do jego zamku.

Koncentracja: Wielmoża miał ostatnio nieco kłopotów z bandytami i tym razem chce mieć pewność, że kolejna próba napadu na jego złoto nie ujdzie im na sucho.

Uderzenie: Cały problem w tym, że bandyci to w rzeczywistości jego namiestnicy, którzy potajemnie dostarczają kruszec do jego skarbca, więc gdy nadchodzi czas płacenia podatków, daimyo ma dobrą wymówkę, aby nie wywiązywać się ze swoich zobowiązań wobec cesarskich poborców.

Przyznawanie punktów doświadczenia

Pod koniec każdej sesji Mistrz Gry powinien przyznać bohaterom Punkty Doświadczenia (w skrócie PD). Ilość Punktów Doświadczenia, które przyznaje Mistrz Gry zależy od stopnia, w jakim postaci graczy osiągnęły sukces podczas gry.

Gracz, który po prostu stawił się na sesji, zasłużył sobie na jeden Punkt Doświadczenia.

Jeśli gracz dobrze odgrywał postać, zasługuje na dodatkowy PD.

Jeśli cała grupa wspólnie dążyła do osiągnięcia celu i udało jej się do czegoś dojść, wszyscy zasługują na dodatkowy PD.

Niektórzy MG lubią przyznawać mniej lub więcej Punktów Doświadczenia. Jeśli do nich należysz, nie zwracaj uwagi na powyższe wyliczenia. Jeśli zdecydujesz się nagradzać graczy większą ilością Punktów Doświadczenia, postaci będą się rozwijały szybciej. Jeśli ograniczysz ich ilość, gracze będą musieli bardzo się starać, by podnieść cechy swych bohaterów. Wszystko zależy zatem od ciebie.

cej, to odniósł sukces. Wynik niższy od Poziomu Trudności oznacza porażkę.

W zasadzie wystarczy, że będziesz pamiętał o tych trzech krokach i już możesz być sędzią. Jeśli kiedykolwiek pojawi się konieczność określenia, czy coś się graczom udało, zastosuj się do tych zasad i wszystko będzie w porządku. Reszta to tylko kwestia stylu, czyli sposobu, w jaki potraktujesz reguły.

Ostatnie słowo

Legenda Pięciu Kręgów jest grą fabularną, która polega na snuciu opowieści. Jeśli nie lubisz stosować się do zasad, daj sobie z nimi spokój. Jednak w grze musi być jakiś autorytet i jesteś nim ty. Kiedy podejmiesz jakąś decyzję, jest ona ostateczna. Żadnych kłótni, żadnych dyskusji.

Niestety, ty też jesteś człowiekiem i zdarzy ci się od czasu do czasu popełnić błąd. Kiedy tak się stanie, twoi gracze albo się zorientują, albo nie. Jeśli się pomylisz, a gracze nic nie zauważą, nie ma żadnego problemu. Jeśli to dostrzegą, przyznaj się do błędu, napraw go i przejdź do kolejnej akcji. Nie pozwól, żeby gra ugrzęzła w kłótniach.

Dwóch Mistrzów Gry

Za każdym razem, kiedy pojawia się sytuacja wymagająca użycia kości, MG staje przed decyzją. Do niego należy interpretacja wyniku rzutu, który dla bohatera gracza oznacza życie lub śmierć. Istnieją dwie szkoły interpretowania rzutu kośćmi, a większość Mistrzów Gry korzysta z metod typowych dla obydwu.

Dla Mistrza Gry – Turlacza kości są prawem. Testy dodają do historii element losowy, którego ani on, ani gracze nie mogą kontrolować i jego zdaniem tak właśnie być powinno. To w końcu tylko gra, w której gracze czasami przegrywają.

Prowadzenie podporządkowane wynikom rzutów kośćmi ma swoje zalety i wady. Wadą jest fakt, że czasami katastrofa przytrafia się w najgorszym miejscu i nie można nic poradzić na miażdżące bohaterów przeznaczenie. Z drugiej strony wprowadzenie do gry takiej siły wyższej może sprawić, że gracze naprawdę spocą się z emocji.

MG – Narrator używa z kolei kości jedynie jako wskazówki (niektórzy w ogóle z nich rezygnują). Każdy rzut sugeruje mu możliwy rezultat. Innymi słowy, porażka nie zawsze oznacza porażkę, a sukces jest względny. Powiedzmy na przykład, że graczowi nie udaje się rzut podczas, gdy jego postać próbuje przeskoczyć przez rozpadlinę. Zamiast jednak spaść na dno, postać uderza w przeciwległą ścianę, chwytając się w ostatniej chwili jakiegoś pnącza. Korzyścią płynącą z takiego stylu gry jest całkowita kontrola MG nad rozwojem akcji, ale jest to równocześnie jego wadą. Granie u Opowiadacza nie dostarcza takich emocji jak gra u Turlacza, gdzie niebezpieczeństwo czyha za każdym rogiem.

Bądź uczciwy

Niezależnie od tego, w którym miejscu naszej skali się plasujesz, powinieneś zawsze być uczciwy. Jeśli masz zamiar zmienić coś w zasadach, powiadom o tym graczy zanim wprowadzisz zmiany w życie. Nie zmieniaj reguł za ich plecami, bo mogą stracić do ciebie zaufanie, a kiedy gracze przestają ci wierzyć, tracisz autorytet i cierpi na tym cała gra.

Uczciwość jest bardzo ważna. Twoim zadaniem nie jest „pokonanie" graczy. Nawet jeśli wcielasz się w role ich wrogów, to nie ty – jako Mistrz Gry – jesteś ich wrogiem. Stawiasz im na drodze przeszkody i bohaterów niezależnych, którzy będą próbowali zrujnować im życie, ale jeśli gracze w końcu przechytrzą czarne charaktery pozwól, żeby im się udało.

Bycie gawędziarzem

Kiedy przychodzi czas przyjąć rolę Gawędziarza, musisz całkowicie zmienić swój sposób myślenia. Zasady, liczby i obliczenia – za to wszystko odpowiada lewa półkula Twojego mózgu, opowiadanie jest zaś domeną prawej. Podczas gry będziesz używał to jednej, to drugiej półkuli.

Kiedy już staniesz się Gawędziarzem, spróbujesz powołać Rokugan do życia przed oczyma wyobraźni swych graczy. Żeby ci się udało, musisz pamiętać o najstarszej zasadzie gawędziarstwa.

Pokazuj zamiast mówić

Kiedy opisujesz grupie graczy jakąś scenę, możesz to zawsze zrobić na dwa sposoby. Możesz opowiedzieć im, co się dzieje, albo im to pokazać. Działa to mniej więcej tak:

(Mówisz)

„Wchodzicie do sali audiencyjnej waszego pana. Czeka na was, siedząc na macie na samym środku pokoju. Jest wściekły. Jest bardzo niezadowolony, że spartaczyliście robotę. Mówi, że nie powinniście byli stracić tego listu od jego brata. Zrywa się z krzykiem. Co robicie?"

Gracze mogą teraz zareagować na przedstawione wydarzenia. Wiedzą, że ich pan jest na nich wściekły i wiedzą, że ma ochotę na nich uderzyć. Ale czy taki opis w pełni oddaje emocje, jakie ogarniają uczestników wydarzeń? Teraz popatrzcie, jak się pokazuje.

(Przedstawiasz)

„Kiedy ogarnia was nieruchome powietrze sali, widzicie, że jest niemal pusta. Na samym jej

środku majaczy samotnie niewyraźny cień waszego daimyo. Przez otwarte po drugiej stronie drzwi płynie chłodny powiew. W przyćmionym świetle lamp widzicie cichą wściekłość płonącą w oczach waszego pana. «Zawiedliście mnie po raz ostatni» mówi głosem drżącym z gniewu. «Krwią odpowiecie za waszą porażkę!» Daimyo rzuca się w waszą stronę, a jego kimono rozwiewa się wokół niego, próbując nadążyć za tym niesamowitym wybuchem ruchu. Słyszycie śpiew katany wysuwającej się z saya, jej metal połyskuje w czerwonym świetle lamp. Zostały wam sekundy, żeby zareagować. Co robicie?"

Drugi opis dostarcza tych samych informacji co pierwszy: mówi graczom, że ich pan jest na nich zagniewany i że zaraz ich zaatakuje. Przedstawia im jednak wiele innych rzeczy. Pokazuje, że sala jest ciemna, oświetlona jedynie lampionami, mogą niemal poczuć, że są otoczeni przez cienie. Słyszą zgrzyt stali, z którym katana ich daimyo opuszcza pochwę i jego bojowy krzyk. Mogą nawet poczuć chłodne nocne powietrze przepływające przez salę.

O tym właśnie powinieneś pamiętać przede wszystkim: pokazuj, zamiast zwyczajnie mówić.

Wykorzystaj wszystkie zmysły

Zawsze, kiedy wcielasz się w gawędziarza, pamiętać powinieneś o roli zmysłów w postrzeganiu świata. Jeśli musisz, wypisz sobie wszystkie pięć na kartce i patrz na nią za każdym razem, kiedy przystępujesz do opisywania czegoś graczom. Nie zawsze można wykorzystać wszystkie zmysły, nie opieraj się jednak wyłącznie na wzroku.

Za przykład niech posłuży spotkanie graczy ze słynnym shugenja z Klanu Kraba, Kuni Yorim.

Wzrok:

„Skóra Yoriego jest blada i przezroczysta jak u jaskiniowej ryby wyrzuconej na suchy piasek".

Słuch:

„Gdy shugenja zbliża się do was, słyszycie suchy szelest jego kimona".

Węch:

„Im bliżej znajduje się Yori, tym mocniej czujecie unoszący się wokół niego odrażający odór, jak gdyby w kimonie nosił odchody goblinów".

Dotyk:

„Gdy patrzy na was swoimi czarnymi jak węgle oczyma, czujecie jak pocą się wam dłonie".

Smak:

„Yori kłania się wam uprzejmie, a wy odwzajemniacie jego ukłon. Wydaje się wam, że wasze usta wypełniają spleśniałe zwitki bawełny".

Odwołując się do wszystkich zmysłów dacie swoim graczom naprawdę pełnokrwisty obraz Rokuganu.

Charakteryzacja

Za każdym razem, kiedy postacie graczy spotykają jakiegoś bohatera niezależnego, to ty musisz go odegrać. Masz jednak do dyspozycji dwa potężne narzędzia – swój głos i mowę ciała.

GŁOS

Kiedy postać się odzywa, mów zawsze tak, jak ona. W miarę potrzeby podnoś lub obniżaj głos – młodego samuraja możesz naśladować mówiąc szybko i głośno, podczas gdy dyplomata z Klanu Skorpiona będzie mówił cicho i powoli, by upewnić się, że słuchacze rozumieją każde słowo. Głos gejszy będzie wysoki i śpiewny, samurai-ko może zaś celowo obniżać tembr swego głosu, by brzmieć bardziej męsko.

Kiedy obmyślisz bohatera niezależnego, zanotuj uwagi dotyczące jego głosu. Jak się wypowiada? Czy używa kwiecistych zwrotów, czy chrząka mówiąc tylko to, co konieczne? Jeśli będziesz konsekwentnie stosował ustalony dla każdego z bohaterów niezależnych obmyślony styl mówienia, gracze zaczną rozpoznawać ich wyłącznie po głosie.

MOWA CIAŁA

Kiedy odgrywasz bohatera niezależnego, upewnij się, że gracze mogą go wyraźnie zobaczyć. Przyjmij postawę i język ciała postaci. Stary shugenja z Klanu Feniksa może uginać się pod ciężarem lat, Krab – wojownik będzie trzymał katanę nonszalancko przerzuconą przez ramię, Smok zaś przyjmie dumną, wyprostowaną postawę i położy dłoń na rękojeści miecza, by okazać, że zawsze gotów jest działać.

I znowu, kiedy wymyślisz nowego bohatera niezależnego, zrób notatki o języku jego ciała. Obmyśl sposób, w jaki stoi, chodzi i gestykuluje. Nieokrzesana, „niecna" postać będzie się drapać i wykonywać nieuprzejme, zamaszyste gesty. „Porządni" bohaterowie będą poruszać się tylko wtedy, kiedy to konieczne, a każdy ich gest będzie wyważony i elegancki.

Narracja

Kiedy czytasz książkę, słowem „narracja" nazywasz głos autora. Kiedy prowadzisz L5K, głos, którym opisujesz krwawą bitwę, rozległy krajobraz lub piękną, zdradziecką shugenja z Klanu Skorpiona jest właśnie twoją narracją.

Przygotowując się do prowadzenia wieczornej sesji zastanów się nad tym, co masz do powiedzenia. Przemyśl każdą scenę, którą zaplanowałeś i zdecyduj się, jaka będzie.

Sceny walki powinny być szybkie jak w kinie akcji. George Lucas powiedział kiedyś, że „Gwiezd-

Przyznawanie PD (raz jeszcze)

Powszechnie wiadomo, że ćwiczenie czyni mistrza, a bohaterowie nie są w tym względzie wyjątkiem. Pod koniec każdej sesji MG przyznaje postaciom pewną liczbę umownych Punktów Doświadczenia, które wykorzystać można do podnoszenia cech i umiejętności.

Nauczenie się nowej umiejętności (osiągnięcie w niej Poziomu 1) kosztuje 1 Punkt Doświadczenia.

Podniesienie poziomu umiejętności kosztuje liczbę PD równą Poziomowi, na który podnosisz tę umiejętność.

Aby podnieść cechę podstawową lub Krąg Pustki musisz wydać tyle Punktów Doświadczenia, ile wynosi poziom, na który podnosisz tę cechę (lub Krąg) razy pięć.

Szantaż

Wyzwanie: Jeden z samurajów otrzymuje anonimowy list z groźbą, że jeśli drużyna nie wykona zawartych w nim poleceń, na światło dzienne wyjdzie mroczna tajemnica jego rodziny. Ujawnienie straszliwego sekretu grozi nieuchronnym seppuku wszystkich noszących rodowe nazwisko.

Koncentracja: Samuraj nie ma wielkiego wyboru. Musi wykonać polecenie albo zapłaci cała jego rodzina.

Uderzenie: Ta przygoda daje wyjątkową możliwość rozdzielenia grupy samurajów. Podczas gdy jeden lub dwóch zostanie z ofiarą szantażu, pozostali będą starali się odkryć tożsamość szantażysty.

ne Wojny" były dla niego ćwiczeniem z tempa narracji – chciał sprawdzić, jak szybką można ją uczynić nie tracąc widowni. Takie właśnie powinny być twoje sceny akcji. Kiedy dochodzi do walki, powinieneś zmienić ton głosu, a gestykulacja winna nabrać gwałtowności. Żądając testów Inicjatywy wskazuj palcem i mów z naciskiem. Daj swoim graczom odczuć jak to jest stać twarzą twarz z ogrem. Wszystko rusza naprzód w zastraszającym tempie, nie tracisz jednak widowni. Detale tracą na ostrości, gdyż gracze skupiają się na niebezpieczeństwie, a nie na wyglądzie otoczenia. Jeśli ktoś chce poświęcić czas czemu innemu, pozwól, żeby zobaczył, jak wolno mu to idzie.

Sceny pełne tajemnic będą, jak ich odpowiedniki ze srebrnego ekranu, zupełne odmienne. Połowa grozy w horrorze bierze się z długich chwil letargu między krótkimi przebłyskami scen przemocy. Gdy samurajowie przedzierają się przez pustkowia, każdy cień wydaje się skrywać niebezpieczeństwo. Opisuj otoczenie powoli, w miarę jak gracze je odkrywają, nie wiedząc, w którym momencie czające się w mroku potwory zechcą się rzucić na ich bohaterów.

Nie ograniczaj się tylko do głosu. Aby opowiedzieć historię, możesz użyć całego ciała. Kiedy znad wzgórz dmie rwący wiatr, wyraź ciałem wrażenie tego ruchu. Kiedy martwe cielsko *oni* pada na ziemię, uderz pięściami w stół. Podniecenie i entuzjazm są zaraźliwe. Jeśli okażesz je graczom, czeka cię wieczór pełen naprawdę dynamicznej gry.

Zbieranie wszystkiego do kupy

Kiedy będziesz prowadzić L5K po raz pierwszy, spotkasz się z mnóstwem problemów. Gracze, którzy nigdy wcześniej nie zetknęli się z tym systemem, będą zasypywać cię pytaniami dotyczącymi zasad, czarów, swych sprzymierzeńców, wrogów i czego tam jeszcze nie będą rozumieć. Będziesz musiał myśleć szybko i kreatywnie, pozostając jednocześnie uczciwym. Nie martw się, oto kilka wskazówek, które podpowiedzą ci jak radzić sobie w takich sytuacjach.

„Ja też jestem żółtodziobem!"

Przed pierwszą sesją **Legendy** uświadom swoim graczom, że ty też nigdy w to nie grałeś. Powiedz im, że prawdopodobnie popełnisz trochę błędów, lecz jeśli będą cierpliwi, postarasz się wypracować metodę radzenia sobie z nimi tak szybko, jak się tylko da. Pamiętaj, to twoi przyjaciele. Zrozumieją.

Oszukiwanie

Pamiętasz o Złotej Zasadzie? Dopóki wszyscy dobrze się bawią, nie łamiesz żadnych zasad. Czy jesteś Turlaczem, czy Narratorem, zawsze przyjdzie ci oszukiwać. W kręgach graczy nazywa się to uprzejmie „tajnymi modyfikatorami Mistrza Gry", nie daj się jednak zwieść. To zwykłe oszustwo. Ale czekaj! W grze możesz czasami oszukiwać, o ile tylko oszukujesz uczciwie.

Cóż to znaczy „uczciwe oszustwo"? Pozwól objaśnić sobie, na czym ono polega. Powiedzmy, że twoi samuraje są w Cesarskim Pałacu i składają wizytę samemu Cesarzowi. Jeden z graczy decyduje się głupio i wrednie zabawić, wyciąga swoje wakizashi i ciska nim w głowę Cesarza. Choć zwracasz mu uwagę, że wyszedł z roli, on upiera się, że jego postać już to zrobiła i zabiera się do rzucania kośćmi. Wynik jest rewelacyjny i gracz zaczyna skakać po pokoju, krzycząc „Zabiłem Cesarza! Zabiłem Cesarza!"

Co teraz robisz?

Oszukujesz.

Przyznajesz graczowi rację, że owszem, trafił Cesarza, ale to ty wykonujesz rzut za obrażenia. Potajemnie rzucasz kośćmi, przyglądasz się im z wytężoną uwagą… i całkowicie je ignorujesz.

Opisujesz, jak wakizashi naszego wrednego gracza trafia Cesarza w bok. Władca zwija się z bólu, jego oczy zachodzą łzami a dłoń usiłuje chwycić ostrze. Nagle w sali zjawia się pięćdziesięciu samurajów. Nie zadają pytań, nie czekają na rozkazy, po prostu likwidują spryciarza, który właśnie spróbował zaatakować Cesarza.

Teraz ze złośliwym grymasem przypominasz mu, że właśnie pozbył się swojej jedynej broni.

Gratulacje, właśnie oszukałeś. Nie zadałeś Cesarzowi stosownych obrażeń i wypełniłeś salę samurajami, o których istnieniu przed chwilą nie miałeś pojęcia. No i co z tego? A oto kolejny przykład.

Samurajowie walczą z ogromnym, wyjątkowo wrednym *oni*. Potwór wykonuje potężny skok i rzuca się na bezbronnego shugenja, grzebiącego w swojej torbie ze zwojami w poszukiwaniu Jadeitowej Pułapki. Jeden z wojowników dzielnie zastępuje demonowi drogę, by bronić przyjaciela. *Oni* wykonuje atak i udaje mu się całkiem przyjemnie trafić, rzucasz więc za obrażenia. Wyrzucasz trzy dziesiątki i przerzucasz je. Znów wychodzą trzy dziesiątki. I kolejne trzy.

Fatum zabiło właśnie jedną z ulubionych postaci twojego gracza.

Więc co robisz?

Oszukujesz!

Spytaj się gracza, ile mu jeszcze zostało ran. Odpowie. Patrzysz się na kości, smutno potrząsasz głową i powiadamiasz go, że teraz została mu dokładnie jedna rana. Zwala się nieprzytomny na ziemię i do końca walki nie jest już w stanie nic zrobić. Samurajowi udało się jednak zyskać wystarczająco dużo czasu, by shugenja znalazł zwój i zaczął rzucać czar.

I znowu oszukałeś, tym razem na korzyść graczy. I co z tego? Samuraj otrzymał niemal śmiertelną ranę zamiast zginąć na miejscu. Zmodyfikowałeś sytuację tak, żeby gracz został nagrodzony za swoje męstwo i nawet jeśli musiałeś coś ponaciągać, wszystko jest w porządku. (Ale tylko w grze – przyp. red.).

Niewykształceni barbarzyńcy

Ciężko poruszać się po Rokuganie, jeśli jesteś niepiśmiennym barbarzyńcą o okrągłych oczach. Często może się zdarzać, że twoi gracze będą grzebać w pamięci próbując przypomnieć sobie, co etykieta nakazuje w konkretnej sytuacji i jak powinni się zachować, żeby nie stracić twarzy w towarzystwie. Jako MG masz wybór. Możesz kazać się im nad tym napocić (co znaczy, że jesteś naprawdę wredny), lub zarządzisz test Etykiety, żeby postaci graczy mogły przypomnieć sobie, co dokładnie należy zrobić. Możesz również pozwolić innym graczom pokibicować (czyli udzielić główkującemu graczowi rady „wychodząc z postaci"), co bywa przydatne, może jednak zepsuć nastrój gry.

Musisz jednak pamiętać o jednej ważnej rzeczy: Twoi gracze nie urodzili się w Rokuganie i nie za bardzo wiedzą jak sobie w nim radzić. Jeśli pozwolisz, żeby etykieta wciąż wchodziła im w drogę łatwo utrudnisz im odgrywanie i zepsujesz przyjemność, jaka wynika z gry. Dopóki właściwe zachowanie w określonej sytuacji nie jest definitywnie niezbędne do kontynuowania wątku, zazwyczaj możesz pominąć szczegóły.

Oczywiście może się zdarzyć, że rozwój akcji zależy od właściwego zachowania się bohaterów. W takich sytuacjach musisz dokonać osądu samodzielnie. Niektórzy gracze po prostu nie są w stanie radzić sobie z etykietą. To właśnie dlatego wyposażają swe postaci w stosowną umiejętność – by sami nie musieli się na niej znać. Inni z kolei uwielbiają odgrywanie dworskich scen i dlatego pozwalasz im uczestniczyć w nich na żywo. Pozwalając charyzmatycznemu graczowi pławić się przez chwilę w świetle reflektorów (o ile tylko nie robisz tego kosztem czasu, który poświęcasz innym) możesz dostarczyć wszystkim grającym mnóstwa dobrej zabawy.

Nauka etykiety

Mimo wszystko nie możesz kazać graczom wykonywać testów Etykiety za każdym razem, kiedy będą chcieli się odezwać. Prędzej czy później będą się musieli nauczyć brać sprawy we własne ręce. Postąpisz właściwie dając im trochę czasu na zaznajomienie się z zasadami rządzącymi społeczeństwem Rokuganu, ale byłoby nieuczciwe pozwolić jednemu z graczy po prostu rzucać kośćmi, kiedy drugi musi improwizować, żeby wyjść cało z jakiejś sytuacji. To w końcu gra fabularna, a nie losowa (gra słów: „role"-playing, a nie „roll"-playing – przyp. red.). Poza tym dziesięć minut, w czasie których gracz musi wyjść z opresji jedynie przy pomocy giętkiego języka jest dużo bardziej dramatyczne niż pojedynczy rzut kostką.

Żeby zaznajomić swoich graczy z etykietą, upewnij się, że przeczytali poświęcony jej rozdział w **Księdze Ziemi** (na str. 36). Byłbyś nieuczciwy, gdybyś wymagał znajomości zasad, których gracze nie rozumieją. Kiedy już zapoznają się z czym trzeba, pokaż im, jak używać tej wiedzy. Jeśli znajdą się na dworze cesarskim, niech jakiś bohater niezależny przemówi do Cesarza, żeby mogli zobaczyć, czego będzie się od nich wymagać, gdy będą w podobnej sytuacji. Możesz prowadzić ich przez gąszcz manier krok po kroku. Kiedy wezmą udział w ceremonii parzenia herbaty, opisz powracające w pamięci wspomnienie pierwszego razu, kiedy to robili.

Etykieta może naprawdę zależć za skórę, dodaje jednak do gry wiele nastroju i dramatyzmu… Jeśli będziesz egzekwować zasady dobrego wychowania, doczekasz chwili, kiedy twoi gracze będą mówić cichym głosem, poruszać się oszczędnie i kłaniać się uprzejmie sobie nawzajem.



Ta część przeznaczona jest dla doświadczonych Mistrzów Gry oraz tych, którzy chcą, żeby ich sesje nabrały nieco klimatu. Jeśli ufasz swo-

Wrak

Wyzwanie: Na wybrzeżu Rokuganu rozbija się nieznany statek.

Koncentracja: Samurajowie, badający sprawę z polecenia swego daimyo, odkrywają, że statek pochodzi z leżących daleko za morzem krajów gajinów. Choć cała załoga zginęła, ładownie okrętu pękają w szwach od barbarzyńskiego złota i skarbów.

Uderzenie: Daimyo naszych bohaterów nie jest jedynym panem zainteresowanym tajemniczym wrakiem i na horyzoncie już majaczą armie jego konkurentów. Czy samurajom uda się uprzedzić zastępy rywali i bezpiecznie wydobyć złoto i skarby?

Dzień zaślubin

Wyzwanie: Ta przygoda uda się najlepiej, gdy będzie dotyczyć samuraja szczególnie lubiącego towarzystwo gejsz, nadeszła bowiem pora, by się ożenił. Nigdy wcześniej nie spotkał swej przyszłej małżonki, choć wymieniali ze sobą listy. Jest bystra, czarująca i dowcipna, a stała korespondencja uczyniła z nich dość bliskich przyjaciół.

Koncentracja: Szczęściu małżonków zagrozić może pewien drobiazg – ona kocha kogoś innego. Choć jest gotowa wyjść za mąż, dobrze odegrać swoją rolę i nie chce przynieść hańby swojemu Klanowi, jej serce należy do innego mężczyzny.

Uderzenie: Ukochany niedoszłej żony naszego samuraja porywa ją w noc przed ślubem. Teraz bohater musi ruszyć jej na ratunek, wiedząc, że zapewne będzie musiał wyzwać na pojedynek człowieka, którego ona darzy miłością.

im umiejętnościom prowadzenia gry lub chciałbyś spróbować czegoś nowego, czytaj dalej.

Prologi i epilogi

Prolog to część akcji, która rozgrywa się przed rozpoczęciem historii. Często przygotowuje grunt pod właściwą opowieść, dodając jej głębszego znaczenia. Na przykład, zanim zaczynasz prowadzić pewną przygodę, opisujesz dziewczynkę żyjącą w małej wiosce. Przedstawiasz scenerię w jasnych barwach, mówiąc cicho i łagodnie. Wtem na wioskę spada jak burza armia szaleńców z Krainy Cienia, zabijając wszystkich, którzy wpadną im łapy. Dziewczynka ucieka, znajduje kryjówkę, lecz ogląda się za siebie właśnie w chwili, kiedy pada na nią cień szaleńca i…

I dopiero wtedy zaczynasz właściwą historię. Samuraje słuchają swego pana, który opowiada im o ataku. Chce, żeby zajęli się sprawą, znaleźli tych, którzy przeżyli i złapali istoty, które dokonały napadu. Czy dziewczynka wciąż żyje? Bohaterowie będą musieli dowiedzieć się tego sami, kiedy dotrą do wioski.

Epilog to część akcji rozgrywająca się po zakończeniu historii. Podobnie jak prolog, nadaje historii głębsze znaczenie, drugie dno, którego nie znają postaci graczy. Wyobraź sobie, że samurajowie muszą dostarczyć nieduży pakunek wielmoży z Klanu Lwa. Wiedzą, że Skorpiony mają ich na oku, muszą więc przez całą drogę wymykać się atakom ninja, zabójców i szpiegów. Z największym trudem docierają do domu Akodo Kage, szacownego sensei z Klanu Lwa. Dostarczają mu pakunek i wracają do Szmaragdowego Championa, pełni zadowolenia ze swego sukcesu.

Epilog następuje już po rozdzieleniu punktów doświadczenia.

Akodo Kage przygląda się odjeżdżającym bohaterom, po czym odwraca się i odsuwa drzwi na tyłach pokoju. Stoi za nimi spowita w mrok tajemnicza sylwetka, do której Akodo zwraca się „pani Bayushi". Wkłada pakunek w jej delikatne dłonie, a gdy ona go otwiera, ukazuje się misternie rzeźbione jajko lśniące złowrogim zielonym blaskiem…

Akcja zawarta w prologu lub epilogu zazwyczaj dzieje się poza perspektywą bohaterów, tak więc, mimo iż gracze wiedzą o małej dziewczynce, ich postaci nie mają o niej pojęcia. Technika ta wymaga od graczy pewnego wysiłku aktorskiego (muszą udawać niewiedzę), ale jeśli są oni gotowi spróbować czegoś nowego, może to dodać do gry wiele dramatyzmu.

Wątki równoległe

Tę technikę możesz wykorzystać wtedy, gdy chcesz by twoi gracze dowiedzieli się o czymś, co właśnie dzieje się w innej części Rokuganu. Powiedzmy, że nasi samurajowie wędrują po Krainie Cienia, próbując odnaleźć *oni*, który skradł dziedziczny miecz Klanu Kraba. Podczas ich poszukiwań armia goblinów, *oni* i innych odrażających stworów atakuje fortecę rodziny Hida. W ten sposób otrzymujesz klasyczny wątek misji wzbogaconej o ograniczenie czasowe. Bohaterowie muszą odnaleźć miecz na czas, żeby zdążyć ocalić zamek Hida. Tak więc, kiedy gracze penetrują Krainę Cienia, opisujesz im kilka minut dramatycznej akcji dziejącej się właśnie w fortecy – Wielkiego Niedźwiedzia walczącego na polach przed domem swoich przodków. Choć mężnie stawia czoła wrogom, musi się wycofać, gdyż jego armia ulega przewadze przeciwnika. Siły Krain Cienia podchodzą coraz bliżej.

W miarę jak armia szturmuje mury twierdzy, scenariusz nabiera coraz szybszego tempa. Bohaterowie muszą odnaleźć kryjówkę *oni*, lecz kiedy już tam docierają, okazuje się, że jest pusta. I znów wracasz do fortecy, do Kisady, który stojąc na murze obserwuje jak niesamowite, piekielne ognie przebijają się przez południową ścianę twierdzy. Każe swojemu shugenja odpowiedzieć salwą, równocześnie spoglądając w stronę Krain Cienia, zastanawiając się zapewne, czy bohaterowie wrócą na czas.

Wątków równoległych możesz używać zawsze, kiedy chcesz wprowadzić do historii dodatkową dawkę napięcia, intrygi lub tajemniczości.

Przebłyski przeszłości

Retrospekcje można rozgrywać na wiele różnych sposobów – możesz powoływać się na wspomnienia jednej lub wielu postaci, możesz też wprowadzić odrębne wątki dziejące się w odległych czasach, a mające istotny wpływ na aktualną historię.

Indywidualna scena z przeszłości rozgrywa się całkowicie w umyśle jednej postaci. Przeżywając wydarzenia teraźniejsze postać ta przypomina sobie wypadki z przeszłości, być może pod wpływem tego, co dzieje się teraz. Być może bohater jest świadkiem pojedynku między dwoma samurajami, w którym uczestniczy jego młodszy brat. Widok pierwszego pojedynku brata przynosi wspomnienie jego własnego pierwszego pojedynku, zatrzymujesz więc na chwilę akcję w teraźniejszości, żeby przywołać obrazy z przeszło-

ści. Dzięki tej technice stary slogan, głoszący, że historia się powtarza, nabiera nowego znaczenia.

Nietypowym połączeniem wątku równoległego z retrospekcją jest pokazywanie bohaterom fragmentów dawnej historii w miarę rozwoju akcji głównej. Przykładowo, jeśli samurajowie badają „nawiedzony zamek", wracasz na chwilę do przeszłości, żeby przedstawić graczom tragiczne wydarzenia, które doprowadziły do upadku jego niegdysiejszych mieszkańców. Sceny z przeszłości, które pokazujesz graczom mogą dać im wskazówki pozwalające rozwiązać zagadki starego domu, mogą ukazać historie napotykanych duchów mieszkańców, mogą też ostrzec ich przed czyhającymi na nich niebezpieczeństwami. W wiedzę tę wyposażysz graczy, a nie postaci, doda to więc kolejny poziom napięcia do tej już nie pozbawionej dreszczyku sytuacji.



Scenografia

Jeżeli jesteś naprawdę pełen zapału, możesz zadać sobie odrobinę trudu, by gracze poczuli, że są w Rokuganie. Znają przecież dobrze kuchnię, pokój czy jakiekolwiek inne pomieszczenie, w którym grywacie w **L5K**. Jeśli usuniesz z niego dwudziestowieczne gadżety, zdziwisz się, jak łatwo będzie wam wejść w odpowiedni nastrój.

Światło

W XX wieku wynaleźliśmy wiele sprytnych urządzeń, które pomagają nam pozbyć się irracjonalnego lęku przed ciemnością. Tuż przy drzwiach nieznanego pomieszczenia znajdziemy kontakt, który pozwoli nam włączyć światło, mamy latarki i lampki nocne.

Mieszkańcy Rokuganu nie posiadają tych udogodnień. Muszą stawiać czoła swoim lękom w zupełnej ciemności. Jeśli twoi gracze są na to gotowi, daj im trochę prawdziwej atmosfery. Przyćmij nieco światło. Zapal kilka japońskich lampionów, jeśli uda ci się takie znaleźć. Jeśli zdarzy im się wkroczyć do Krain Cienia, zapal świece. Wystarczy wyłączyć światło, a dwudziesty wiek odpłynie gdzieś daleko.

Dźwięk

W niektórych większych sklepach z płytami znaleźć można tradycyjną muzykę japońską, trzeba się jednak za nią dobrze rozejrzeć. Do gry nada się znakomicie muzyka z teatru Noh. Jest przytłumiona i subtelna, nie odciąga uwagi więc od narracji, wypełnia za to chwile ciszy, dostarczając wspaniałego nastroju.

Jedzenie

Niestety w Polsce japońskie żarcie nie jest zbyt popularne i w chińskich (!) sklepach ze zdrową żywnością można kupić tylko wybrane japońskie półprodukty – suszone wodorosty i pastę ze sfermentowanej soi, do tego za straszne pieniądze. Z gotowych produktów – chińskie chipsy krewetkowe. Poza tym w dobrych sklepach z herbatą jest duży wybór zielonych odmian.

W sumie, jeśli chcecie dodać klimatu swoim sesjom jedzeniem z Rokuganu, to albo będziecie musieli wyłożyć ciężkie pieniądze w japońskiej restauracji (o ile w waszym mieście w ogóle taka jest), albo musicie ugotować coś samemu w oparciu o jakąś książkę kucharską poświęconą kuchni Dalekiego Wschodu. Możecie też poprzestać na chińskim jedzeniu – o nie jest dużo łatwiej, a i tak większość z nas nie pozna się na tym oszustwie. Dobrze wiecie, że nic nie pomaga w grze lepiej niż coś do pogryzania na stole, a większość tradycyjnych japońskich potraw jest dużo zdrowsza niż chipsy ziemniaczane i nadaje się do jedzenia palcami (lub, rzecz jasna, pałeczkami. Kłopot tylko w tym, że czasem trudno je dostać...).

Rekwizyty

Rekwizyty dodają przeżywanym w obrębie gry sytuacjom poczucia namacalnej realności, zanim jednak powiemy na ich temat coś więcej, kilka słów na temat mieczy:

Nigdy nie przynoś na sesję prawdziwego miecza.

Nawet w imię największego dramatyzmu nie warto dać się zranić.

Inne rekwizyty mogą naprawdę wzbogacić atmosferę. Japończycy często wspomagają gestykulację wachlarzami, więc wy również powinniście tego spróbować (W Polsce można kupić tanio chińskie papierowe wachlarze, które dobrze spełniają to zadanie – przyp. tłum.). Możesz ponadto wykonać własnoręcznie listy od daimyo bohaterów, mapy miast i zamków, a nawet wyszperać gdzieś jeden czy dwa magiczne artefakty.

L5K na żywo

Live action role-playing (LARP) to nowy styl uprawiania gier fabularnych, który w ciągu kilku ostatnich lat bardzo zyskał na popularności. Kiedy gracze biorą udział w LARPie, zostawiają na stole karty postaci i kostki, ubierają kostiumy i przy pomocy rekwizytów oraz dekoracji sprawiają, że sesja zaczyna przypominać coś pośredniego między zwykłą rozgrywką a improwizowaną sztuką teatralną. Aktorstwo staje się ważne.

Kwestia obowiązku

Wyzwanie: Samurajowie (najlepiej grupa roninów) zostają wynajęci przez poważanego daimyo jako ochroniarze. Żyją pławiąc się w luksusach i traktuje się ich naprawdę dobrze.

Koncentracja: Nie można nie zauważyć, że nowy pan naszych bohaterów źle traktuje poddanych mu chłopów – ściąga od nich zbyt wysokie podatki i nie zgłasza wszystkich zebranych pieniędzy własnemu daimyo. Karze chłopów chłostą za najdrobniejsze przewinienia i wybiera z wiosek najładniejsze dziewczęta, kiedy tylko ma ochotę się zabawić.

Uderzenie: Do ochroniarzy zwraca się anonimowy zabójca, oferując każdemu worek pełen złota. Wszystko co muszą zrobić, to obrócić się w odpowiedniej chwili plecami i trzymać gęby na kłódkę.

Co zrobią?

Skradzione dziedzictwo

Wyzwanie: Skradziono ołtarz przodków należący do daimyo jednego z samurajów. Ten nakazał drużynie odnaleźć złodzieja.

Koncentracja: Daimyo musi, rzecz jasna, zmyć hańbę płynącą z utraty ołtarza przodków i przysięga popełnić seppuku, jeśli ten nie zostanie odnaleziony.

Uderzenie: Ołtarz mógł ukraść ktokolwiek, w końcu winnym okazuje się jednak żona daimyo, która dopuściła się kradzieży, by zemścić się na mężu, który publicznie wyznał miłość gejszy.

niejsze od zasad, co z pewnością nie trafia do wszystkich. Często zdarza się, że Mistrz Gry dekoruje pokój tak, żeby przypominał miejsce, w którym toczy się akcja, a gracze spacerując po nim napotykają bohaterów niezależnych (odgrywanych przez asystentów prowadzącego) i wdają się z nimi w rozmowy, zachowując się tak, jak zachowałyby się ich postaci. Celem LARPa jest stworzenie możliwie realnej atmosfery, zasady idą więc często w odstawkę.

Jeśli interesuje cię prowadzenie gry „na żywo", stanowczo powinieneś rozglądać się za dodatkiem „L5K na żywo", który powinien ukazać się w przyszłości. Mimo że w LARPie mniej uwagi przywiązuje się do zasad, istnieją jednak dwie, których wszyscy gracze muszą bezwzględnie przestrzegać.

ZASADA PIERWSZA: Żadnego kontaktu fizycznego

Zasadę tę należy rozumieć dokładnie tak, jak brzmi: żadnego podawania rąk, poklepywania się po ramionach, po prostu żadnego dotykania.

ZASADA DRUGA: Żadnej broni

To naprawdę trzeba podkreślić. Pomimo entuzjazmu graczy, który pcha ich do przynoszenia ze sobą swojej pięknej katany, na którą wydali kilkaset złotych, grając w **L5K**, czy to tradycyjną czy „na żywo", nie wolno używać żadnej broni. Walki nigdy nie należy rozgrywać w środowisku LARPa. Jeśli kiedykolwiek w czasie sesji na żywo dojdzie do sytuacji konfliktu, rozgrywka powinna natychmiast wrócić na stół, na którym zostały kości.



Ten rozdział opisuje najbardziej liczących się w Rokuganie bohaterów niezależnych ze wszystkich Wielkich Klanów. Osobną część poświęcono roninom. Przy każdej postaci znajduje się jej krótki opis i wskazówki mówiące, jak ją odgrywać.



Klan Feniksa

Shiba Ujimitsu

Champion Klanu Feniksa jest spokojnym, zamyślonym mężczyzną, a zarazem bushi w Klanie najbardziej znanym ze swych shugenja. Otwarcie



Illus. © 1997 Rob Alexander

przyznaje, że nie rozumie Tao Shinsei tak dobrze, jak shugenja z jego Klanu, jest jednak potomkiem boskiego Shiby i mędrcy z rodziny Isawa traktują go odpowiednio ze względu na szacunek dla Niebiańskiego Porządku. Do niego należy podejmowanie ostatecznych decyzji w kwestiach związanych z bezpieczeństwem politycznym i militarnym Klanu, na tym jednak jego władza się kończy.

Sen Ujimitsu zakłócają często przerażające koszmary, w których widzi przyszłość lub poznaje tajemnice przeszłości. Wszyscy poprzedni Championi Klanu Feniksa również miewali sny, których pochodzenia nikomu nie udało się ustalić.

Powierzchowność: Ujimitsu jest człowiekiem przeciętnego wzrostu i raczej szczupłej budowy, o ciemnych, rozmarzonych oczach. Biorąc za przykład Shinsei goli głowę i układa pozostałe włosy w warkoczyk na samym jej czubku.

Odgrywanie Ujimitsu: Choć zdarza mu się uśmiechnąć, a nawet roześmiać, jego twarz ma zawsze nieco nieobecny wyraz, jakby jego myśli nie skupiały się na tym, co robi, lecz na jakichś dużo mroczniejszych sprawach.

Isawa Tadaka

Kiedy Mistrzowie Żywiołów Klanu Feniksa zbierają się, głos każdego z nich ma taką samą wagę, jednak ostatnio coraz większą rolę zaczyna odgrywać w ich gronie pewien Adept imieniem Isawa Tadaka. Tadaka był niegdyś najbardziej obiecującym uczniem szkoły Isawa i wykazywał wyjątkową intuicję w sprawach metafizycznych, a jego rozprawy o naturze żywiołów ustępują jedynie jego dziełom poświęconym Krainom Cienia, których jest prawdziwym znawcą. Jedynie Mistrz Pustki – który poświęcił im całe życie – poznał więcej tajemnic tego mrocznego

kraju. Tadaka często marzył o tym, by zdobyć Czarne Zwoje Klanu Skorpiona i przy ich pomocy zrozumieć Krainy Cienia jeszcze lepiej, aby pewnego dnia wysłać przeciwko nim potężną armię, w której walczyliby ramię w ramię bushi i shugenja.

Powierzchowność: Isawa Tadaka jest roślejszy niż przeciętny shugenja. Zespolenie z żywiołem Ziemi sprawiło, że stał się równie potężny (a nawet potężniejszy) co wielu bushi. Jest dociekliwy i skromny, chętnie dzieli się wiedzą z innymi i dodaje ich wiedzę do swojej. Każda wzmianka o Krainach Cienia budzi w nim jednak coś niepokojącego – ciemnieją mu oczy, a w głosie pojawia się niespotykane w innych chwilach napięcie.

Odgrywanie Tadaki: Jesteś głęboko zafascynowany Krainami Cienia i jakakolwiek o nich



Illus. © 1997 Daniel Gelon

wzmianka wzbudza twoje natychmiastowe zainteresowanie. Poruszaj się wolno i zdecydowanie, upewniając się, że nic, co robisz nie zaburza potężnych mocy, nad którymi masz władzę. Okazuj wszystkim szacunek i uprzejmość, lecz kiedy masz do czynienia z ogrami i goblinami, bądź szyderczy, pogardliwy i wściekły.

Klan Jednorożca

Shinjo Yokatsu

Yokatsu, znany w swym Klanie jako „Pan Czterech Wiatrów", jest siwowłosym mężczyzną o dzikich oczach, który urodził się w Rokuganie i zna wagę ciążących na nim obowiązków, choć jego dusza rwie się, by wzorem swych przodków przemierzać smagane wiatrem pustkowia. Daimyo Klanu Jednorożca czuje się pewniej na końskim grzbiecie niż na własnych nogach.

Powierzchowność: Choć Yokatsu powoli się starzeje, od dawna zachowuje ten sam sposób bycia. Jego czarne włosy są przyprószone siwizną, a kiedy musi stać nieruchomo nerwowo bawi się szerokimi, stwardniałymi dłońmi. Nie nosi się tak nienagannie, jak pozostali championi klanów i zupełnie o to nie dba. Kiedy jest sam, zrzuca z ulgą oficjalne szaty, przeklinając ich niewygodę.

Odgrywanie Yokatsu: Pan Czterech Wiatrów zawsze wygląda, jakby czuł się nieswojo – zwła-



Illus. © 1997 Mark Tedin

szcza gdy nosi swoje odświętne kimono, kiedy klęczy lub siedzi i trzyma w potężnych dłoniach maleńką filiżankę herbaty. Kiedy zdarza mu się zachować niezgodnie z etykietą, nerwowo bawi się rękami, mruczy pod nosem i przeklina.

Otaku Kamoko

Otaku Kamoko dowodzi jednym z oddziałów konnicy Jednorożca, znanym jako „Panny Wojny". Nieustraszone kobiety – samuraje w czasie bitwy atakują z furią, której nie powstydziliby się najstraszliwsi wojownicy Kraba. Tradycja Panien Wojny sięga siedemset lat wstecz, kiedy Klan Jednorożca przemierzał pustynie na północny zachód od Rokuganu. Obecnie dowodząca tymi oddziałami Kamoko jest z nich wszystkich najwaleczniejsza, a jej szalona odwaga kontrastuje z wyrachowaną postawą Rokugańczyków, ufających raczej taktyce i strategii niż bitewnej furii.

Powierzchowność: Choć Kamoko jest ładną, a nawet piękną dziewczyną, nie dba o swe



Illus. © 1997 Matthew D. Wilson

wdzięki, a od potencjalnych konkurentów oczekuje, że dorównają jej na końskim grzbiecie.

Odgrywanie Kamoko: Zwierzchniczka Panien Wojny jest zawziętą kobietą, która nie lubi, gdy ktoś wytyka jej błędy, słucha jednak ludzi, których szanuje (o ile nie ma ich zbyt wielu naraz). Niechętnie mówi na tematy osobiste i nie

Kodeks Bushido

Wyzwanie: Samurajowie spotykają młodego wojownika płaczącego nad ciałem swego sensei. Jest ranny, lecz nie pozwala udzielić sobie pomocy. Przedstawia się jako Jimojo, syn chłopa, który uratował kiedyś życie samurajowi, w zamian za co ocalony wziął jego najmłodszego syna (czyli Jimojo) na ucznia.

Koncentracja: Było to siedem lat temu, teraz zaś, w rocznicę przyjęcia na nauki, Jimojo nie udało się ochronić sensei przed grupą bandytów. Błaga samurajów o pomoc, a jeśli odmówią, wyruszy pomścić śmierć swego mistrza na własna rękę.

Uderzenie: Bandyci są dobrze uzbrojeni, a ich atak nie był przypadkowy. Sensei był starym wrogiem pewnego bezwzględnego daimyo, pochodzącego być może z tego samego Klanu co nasi samurajowie…

potrafi flirtować. Woli konkurentów, którzy okazują swą wartość czynem, zamiast o niej mówić.

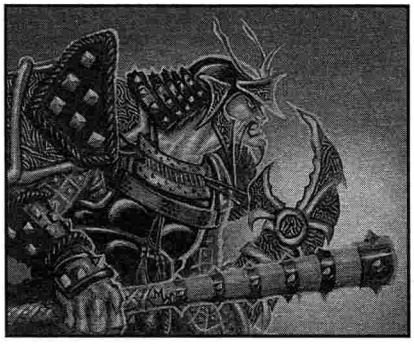
Klan Kraba

Hida Kisada

Kisada, zwany czasem „Wielkim Niedźwiedziem" Klanu Kraba, jest już stary i wedle zwyczajów samurajskich już dawno powinien odejść z czynnej służby. Wciąż jest jednak jednym z największych taktyków w całym Cesarstwie, a swe umiejętności bezustannie sprawdza, odpierając kolejne najazdy potworów z Krain Cienia.

Kisada uznaje prawo Hantei do zasiadania na Szmaragdowym Tronie, uważa jednak, że Rokugan potrzebuje silniejszego przywódcy. „Starzec na Tronie", jak nazywa Cesarza, musi wreszcie dostrzec, że najsilniejszy, a zatem najbardziej godny sięgnięcia po władzę jest Klan Kraba. Kisada wie, że najazdy z Krain Cienia ostatnio są częstsze i silniejsze, i wierzy, że pora zjednoczyć Cesarstwo i użyć całej jego potęgi, by raz na zawsze unicestwić Krainy Cienia. Tysiąc lat życia w strachu to według niego wystarczająco długo.

Kisada na dwóch synów, Yakamo i Sukune. Po urodzeniu drugiego z nich jego żona zapadła na śmiertelną chorobę i nigdy już nie wróciła do zdrowia. Doradcy Kisady orzekli, że to zły omen wróżący nadejście przyszłych klęsk. Wódz spo-



Illus. © 1997 Matthew D. Wilson

glądając na swego chorowitego, młodszego syna czasami zastanawia się, czy przypadkiem nie mieli racji.

Powierzchowność: Kisada jest człowiekiem olbrzymiego wzrostu, mierzy niemal dwa metry, ma ciemną, siwiejącą brodę, stalowoszare oczy i ciało poznaczone wieloma bliznami – pamiątkami po niezliczonych bitwach toczonych z Krainami Cienia. Zawsze ubiera się w ciemne barwy swego Klanu i prawie nigdy nie podróżuje bez broni (nie licząc, rzecz jasna, daisho).

Odgrywanie Kisady: Wielki Niedźwiedź ma cichy i przytłumiony, nabrzmiały groźbą głos. Niemal nigdy nie wykonuje zbędnych ruchów, a jego oszczędne gesty pełne są mocy i siły.

Hida Yakamo

Yakamo jest najstarszym dzieckiem Kisady i najbardziej do niego podobnym, dlatego często porównuje się go do Wielkiego Niedźwiedzia



Illus. © 1997 Matthew D. Wilson

z dawnych czasów. Niczym ojciec, który za młodu słynął z popędliwości, Yakamo na każdym kroku dowodzi swej dzielności, stając na czele licznych ekspedycji do Krain Cienia, gdzie zasadza się na grasujące w nich hordy zanim zdążą zaatakować. Często staje też do pojedynków i nigdy nie zdarzyło mu się odrzucić wyzwania.

Powierzchowność: Można bez obaw powiedzieć, że Yakamo stanowi niemal lustrzane odbicie ojca. Jest wysoki, krzepki i nieokrzesany, a także zachowuje się niemal identycznie jak Kisada, zdradzając identyczny temperament.

Odgrywanie Yakamo: W słowniku syna Wielkiego Niedźwiedzia nie ma słów takich jak „subtelny" i „dyplomatyczny". Yakamo oznajmia to, co myśli i zawsze dotrzymuje słowa. Kiedy coś mówi lub gdy wyszczekuje rozkazy na polu bitwy, wykonuje rękami zamaszyste gesty. Jest nieuprzejmy, nie liczy się z innymi i nie wyobraża sobie, czemu miałoby być inaczej. Broni przecież Cesarstwa i wszyscy powinni go za to szanować.

Klan Lwa

Akodo Toturi

Akodo Toturi, Champion Klanu Lwa, jest bez wątpienia najbardziej liczącym się generałem w Cesarstwie, a w jego żyłach płynie niezmącona przez tysiąc lat krew przodków jego rodziny. Jest dumny z tego, że cesarz ufa mu w sprawach wojskowych i powierza dowództwo nad swą armią, ale nie jest zbyt zdolnym dyplomatą, choć dzięki sukcesom militarnym zapobiegł uszczupleniu terytorium Lwa. Jednak Generał Żurawi, Daidoji Netsu, zdobył ostatnio należące dotychczas do Lwów sporne tereny na północ od wiel-

kiego szlaku rzecznego, a daimyo Klanu Żurawia, Doji Satsume, wykorzystał wówczas swoją



Illus. © 1997 Randy Gallegos

pozycję Szmaragdowego Championa i dzięki kilku zręcznym manewrom politycznym, zalegalizował zdobycz. Z szacunku dla Cesarza i swego przyjaciela z dzieciństwa, Hoturiego, Toturi nie odpowiedział jeszcze siłą, rodzina Matsu stara się jednak doprowadzić do wojny.

Powierzchowność: Toturi jest wysoki, barczysty i przystojny. Ubiera się w skromne szaty, nie licujące z jego stanowiskiem. Jego głos jest głęboki, wprawiony w wydawaniu rozkazów w bitewnym zgiełku, a oczy czarne i przeszywające. Rusza się i gestykuluje bardzo oszczędnie.

Odgrywanie Toturiego: Mów cichym i głębokim głosem. Upewnij się, że wysłuchałeś rad wszystkich obecnych zanim podejmiesz decyzję. Sprawiaj wrażenie zamyślonego i zwracaj uwagę nawet na najdrobniejsze detale sprawy, którą się zajmujesz. Kiedy spytają cię dlaczego to robisz, odpowiedz: „Jeśli jedna strzała może powalić generała, to jedna strzała może powalić całą armię".

Matsu Tsuko

W przeciwieństwie do swego zrównoważonego daimyo w żyłach Matsu Tsuko, „Pani Lwów", płynie gorąca krew prawdziwej lwicy, a jej siła bierze się z czystości uczuć i zdolności do przekształcenia furii w śmiercionośną broń. Niechętnie akceptuje pozycję Toturiego sądząc, że prze-



Illus. © 1997 Brian Snoddy

wodnictwo w Klanie Lwa słusznie należy się rodzinie Matsu jako nagroda za jej bezgraniczne i ostateczne oddanie Cesarzowi.

Powierzchowność: Tsuko nie ma w sobie nic z delikatnej i drobnej kobietki, mało kto dostrzega więc jej prawdziwą atrakcyjność. Lwica nosi długie włosy, a jej skóra jest równomiernie opalona. Mówi niskim głosem (to umiejętność, w której szkolono ją odkąd była bardzo młoda) a w jej ruchach kryje się cicha groźba.

Odgrywanie Tsuko: Pani Lwów jest skora do gniewu i nieprędko przebacza. W zupełności poświęciła się bushido i równie chętnie wytyka błędy w postępowaniu podwładnych, jak nagradza wiernych i walecznych. Nigdy nie pokazuje się w kobiecym stroju i uważa próby zalotów za obrazę (dla jej ślubów czystości), którą należy szybko zmyć krwią.

Klan Skorpiona

Bayushi Shoju

Klan Skorpiona para się tajemnicami, Bayushi Shoju zaś jest jego mistrzem. Być może nie jest tak błyskotliwym strategiem jak Akodo Toturi, zna jednak sztuczki, od których sam Wielki Lew mógłby w jednej chwili osiwieć. Nikt nigdy nie widział jego twarzy, nigdy też nie założył dwukrotnie tej samej maski. Słowem – Shoju jest pod każdym względem tak przebiegłym i groźnym przeciwnikiem, że mimo złej sławy, którą cieszy się jego Klan, nikt nie śmie uchybić jego Championowi z obawy przed zemstą, której nie dokona siłą, lecz intrygą, którą zawsze zauważa się, gdy jest już za późno.

Powierzchowność: Shoju jest czarującym mężczyzną, lecz jego twarz, zgodnie z tradycją Klanu, zawsze skrywa wymyślna maska. Ubiera się wyszukane szaty, skrojone i wyważone tak, by dawać złudzenie ruchu, nawet gdy Shoju stoi nieruchomo.

Odgrywanie Shoju: Zawsze zachowuj dystans wobec rozmówców. Odpowiadaj niezrozumiale, jak gdyby wszystko, co mówisz mogło mieć więcej niż jedno znaczenie. Poruszaj się powoli i z namysłem, uśmiechając się nieznacznie. Znasz sekrety każdego. Niech twój ton głosu, ruchy i spojrzenie dają temu wyraz.

Bayushi Kachiko

Żadna intryga na cesarskim dworze nie umyka uwadze Bayushi Kachiko, która widzi i słyszy wszystko, co się na nim dzieje. Utrzymuje gromadę znakomicie opłacanych szpiegów i pilnie śledzi wszystkie krążące wśród plotkarzy sekrety. Mówi się, że pani Kachiko dysponuje wystarczającą ilością kompromitujących informacji, by zaszantażować każdą rodzinę w Cesarstwie. Być może sama

dała początek tej plotce – nikt jednak nie chciałby sprawdzać tego na własnej skórze.



Illus. © 1997 Matthew D. Wilson

I to zapewne jest jej największym atutem.

Powierzchowność: Kachiko zawsze ubiera się w najwspanialsze jedwabie, a zakrywająca jej oczy cienka woalka jest maską jedynie z nazwy. Jej kimona są zawsze skrojone tak, aby podkreślać poruszającą się pod nimi zgrabną sylwetkę.

Odgrywanie Kachiko: Podobnie jak jej mąż, Kachiko odpowiada na pytanie pytaniem lub zagadkową, wieloznaczną odpowiedzią. Lubi igrać z rokugańską niechęcią do kontaktu fizycznego, zna jednak granice i nigdy nie pozwoli, by ktoś próbował ukarać ją za jej zachowanie. Kachiko jest ostrożną i sprytną kobietą, lubiącą przeprowadzać subtelne gry ze „strefami bezpieczeństwa" innych ludzi.

Klan Smoka

Togashi Yokuni

Togashi Yokuni jest cichym, zamaskowanym mężczyzną, o którym niewiele wiadomo. Nikt nigdy nie widział, żeby zdarzyło mu się spać lub



Illus. © 1997 Matthew D. Wilson

jeść. Niewielu słyszało, jak mówi, ci zaś, do których się zwracał zapamiętali jedynie niejasne wrażenie, a nie konkretne słowa czy zdania. Kiedy wracają do tego wspomnienia, zawsze przechodzi ich dreszcz.

Powierzchowność: Yokuni zawsze nosi hełm i maskę. Pojawia się jedynie wtedy, kiedy jest mu to na rękę, spędzając resztę czasu w całkowitej izolacji. Po jego zbroi i daisho znać wieki, które upłynęły od czasu, gdy pierwszy Togashi przywdział je tysiąc lat temu.

Mirumoto Hitomi

Mirumoto Hitomi jest perłą Klanu Smoka. Z jej zręcznością i precyzją we władaniu bronią – w której przewyższa wszystkich bushi ze szkoły swojego Klanu – może równać się jedynie jej uroda. Podczas ceremonii gempukku sam Yokuni złożył na jej ręce dziedziczny miecz Klanu Smoka, to samo ostrze, którym władał jej brat zanim zginął z ręki Hida Yakamo.

Powierzchowność: Hitomi jest szczupła, lecz muskularna. Jej szybkość i siła czynią każdy jej ruch doskonale precyzyjnym i wyważonym. Kiedy Hitomi dowiedziała się o śmierci swojego bra-



Illus. © 1997 Matthew D. Wilson

ta, ogoliła głowę i pochowała obcięte loki wraz z jego ciałem. Dziedziczny miecz Klanu, którym włada, czyni z niej jeszcze groźniejszego przeciwnika. Hitomi nie nosi „kobiecych" strojów – kiedy nie zakłada zbroi, ubiera się na biało.

Odgrywanie Hitomi: W jej oczach, oddechu, słowach i całym ciele wrze gniew. Mówi szybko, niecierpliwie, gwałtownie gestykulując. Kiedy jest zniechęcona pomrukuje, zwycięstwo obwieszcza krzykiem. Hitomi myśli wyłącznie o pomszczeniu śmierci swojego brata i wszystkie inne rzeczy, które wymagają jej uwagi, uważa za przeszkodę. Najlepszym lekarstwem na problemy jest – wedle jej opinii – dobrze wymierzone cięcie. Sprawność w posługiwaniu się mieczem pozwoliła jej przy tym rozwiązać w ten sposób niemało problemów.

Klan Żurawia

Doji Hoturi

Świeżo ożeniony Doji Hoturi znalazł się niespodziewanie na stanowisku wymagającym wielkiej odpowiedzialności. Niedawny awans jego ojca na Szmaragdowego Championa sprawił,

że musiał stanąć – choć nieoficjalnie – na czele swego Klanu wcześniej, niż przypuszczał i dlatego rady jego sensei i gohei Toshimoko ostatnio



Illus. © 1997 Carl Frank

okazały się bezcenne. Hoturi jest uznanym dyplomatą i jednym z najbardziej utalentowanych szermierzy w Cesarstwie. Przed małżeństwem zyskał sobie również reputację kobieciarza – cały dwór wrze od spekulacji, czy jego żona zdoła zmienić jego przyzwyczajenia.

Powierzchowność: Hoturi jest wysoki i smukły, ma pociągłą twarz i bladą skórę. Ufarbowane na biało włosy kontrastują z jego głębokimi, czarnymi oczami. Jest szybki i zwinny, porusza się z niedbałą gracją i precyzją.

Odgrywanie Hoturiego: Dorastając pod okiem Kakita Toshimoko (patrz niżej) Hoturi nauczył się wielu rzeczy. W otoczeniu najbliższych jest skory do śmiechu i okazywania emocji, jednak publicznie nie pozwala sobie na to, zachowując chłodny spokój i utrzymując dystans. Już wkrótce zostanie Championem Klanu Żurawia, musi więc bez przerwy tworzyć wokół siebie aurę godności i szacunku. Hoturi, przyzwyczajony do częstych wizyt w domach gejsz ze swym gohei Toshimoko, został zmuszony do poważnej zmiany swojego stylu życia i wyraźnie nie czuje się zbyt dobrze na swym nowym, „nieoficjalnym" stanowisku.

Kakita Toshimoko

Choć „Szary Żuraw" Kakita Toshimoko, jest obecnie szacownym mistrzem szkoły iaijutsu rodziny Kakita, oraz sensei Doji Hoturiego, najstarszego syna Championa Klanu Żurawia, w młodości był niemalże modelowym, w gorącej wodzie kąpanym samurajem. Wyzywał na pojedynek każdego wojownika, którego spotkał, kochał tyle kobiet, ile tylko mógł i raz po raz dowodził dzielności jako yojimbo (ochroniarz) Doji Satsume, ojca Hoturiego. Dokonał wielu bohaterskich czynów, wsławił się też romansem z młodą kobietą, której ojciec, pomniejszy pan feudalny, nie był mu przychylny i wyzwał go na pojedynek. Młody samuraj był zmuszony go zabić, a córce pana przypadł obowiązek pomszczenia śmierci ojca. Ukochana Toshimoko zniknęła na wiele lat, po czym powróciła jako w pełni wyszkolona samurai-ko i wyzwała go na pojedynek. Szary Żuraw był już wtedy znakomitym szermierzem, nic więc dziwnego, że pokonał i zabił swą oblubienicę, po czym uklęknął nad jej ciałem i usiłował popełnić seppuku, któremu zapobiegł Doji Satsume.

Wiele dziesiątków lat później Toshimoko został sensei Doji Hoturiego. Nauczył młodego dziedzica wszystkiego, co sam wiedział o sztuce pojedynku, zobaczył w nim bowiem wiele z samego siebie. Kiedy Hoturi objął przewodnictwo Klanu Żurawia, Toshimoko został jego naczelnym doradcą.

Powierzchowność: Toshimoko jest przeciętnego wzrostu i budowy ciała. Chociaż wiek powoli odciska na nim swoje piętno, nie wydaje się, by miał zmienić swój sposób bycia. Jedynie jego długie, siwe włosy powoli rzedną na czole, a zimne oczy nabierają odcienia szarości.



Illus. © 1997 Quinton Hoover

Odgrywanie Toshimoko: Bądź wesoły i często wybuchaj serdecznym śmiechem. Toshimoko jest starym człowiekiem, który nauczył się czerpać z życia pełnymi garściami. Wie jak docenić urodę kobiety, słodki smak sake i aromat wiatru na wzgórzu. Jego hedonizm kontrastuje ostro z niemal fanatycznym oddaniem sztuce fechtunku. Kiedy przychodzi czas dobyć miecza, Toshimoko zmienia się nie do poznania – staje się szermierzem idealnym. Nie okazuje żadnych emocji, jest zimną jak lód maszyną do zabijania, lecz kiedy już odbierze życie, okazuje przez krótką chwilę wyraźnie widoczny żal. Często odmawia modlitwę nad ciałami ludzi, których pokonał, nim uśmiech znów zagości na jego wargach.

Inni

Dairya

Wieśniacy często szepczą o wędrującym po kraju obszarpanym roninie, który zabija zarówno samurajów, jak i bandytów. Przedstawia się ponoć jako Dairya, czyli „ten, który pozostaje

sam", choć to imię jest oczywistym pseudonimem. Nikt z ludzi, którzy go spotkali nie rozpoznał w nim upadłego samuraja z żadnego z Klanów. Pewien wieśniak twierdził jednak, że ronin spytany o opaskę na oku odpowiedział „Żuraw".

Dairya jest jednym z największych mistrzów miecza w całym Rokuganie i doskonałym znawcą szkół iaijutsu i kenjustu. Niektórzy samurajowie szukają go tylko dlatego, że pragną się z nim zmierzyć. Dairya odmawia jednak pojedynków z przeciwnikami, których nie uważa za godnych siebie.



Illus. © 1997 Brian Snoddy

Powierzchowność: Dairya jest wysokim, ubranym w łachmany samurajem, który pachnie, jak gdyby nie kąpał się od miesięcy. Jeśli nawet czuje swą woń, nie przejmuje się nią (lub sądzi, że rozprasza ona jego przeciwników). Nosi ze sobą cały arsenał broni: katanę, wakizashi, tetsubo oraz tanto i dosiada konia ostatniego człowieka, który wyzwał go na pojedynek.

Ginawa

Ginawa to kolejny ronin znany w całym Rokuganie. Nikt nie jest pewien, kim był nim go wygnano, istnieją jednak przesłanki pozwalające stwierdzić, że mógł należeć do Klanu Lwa lub Skorpiona. Ginawa raczej - lub w ogóle – nie zwraca uwagi na swój wygląd. Jest dobrym szermierzem, tym groźniejszym, że wszedł w posiadanie jednego z czterech ostrzy Iuchibana.



Illus. © 1997 Wackwitz & Grabski

Ginawa pragnie zachować anonimowość i jeśli ktokolwiek zna jego prawdziwą tożsamość, ma dość oleju w głowie, by trzymać język za zębami.

Tajemniczy ronin z całego serca pragnie odnaleźć i zabić mordercę swego pana, chorobliwie nienawidzi też kłamców i oszustów – ponoć, jeśli dojdzie do wniosku, że ktoś go zwiódł lub okłamał, wpada w krwiożerczą furię.

Powierzchowność: Twarz, ręce i pierś Ginawy pokryte są wieloma bliznami. Największa blizna przecina jednak jego plecy i jeśli shugenja lub postaci znające się na Medycynie przypatrzą się jej bliżej zauważą, że została uleczona magicznie. Jego ubrania są w strzępach i powinien ogolić się i ostrzyc. Oczy Ginawy są zawsze czujne, a z jego głosu i uśmiechu bije sarkazm.

Odgrywanie Ginawy: Bądź nieuprzejmy, ale przymilny. Kiedy coś cię swędzi, podrap się. Jedz i pij bez umiaru. Śmiej się do rozpuku i wpadaj we wściekłość, gdy usłyszysz o Skorpionach i skrytobójcach. Kiedy pytają o twoją przeszłość, zamilknij. Nikt nie potrafi cię rozpoznać, nawet kiedy wydaje im się, że jest inaczej.

Nemuranai – magiczne przedmioty

Wszystkie informacje na temat magicznych przedmiotów, które mogą posiadać gracze, można znaleźć w **Księdze Powietrza.** Poniższe opisy dotyczą funkcjonowania Nemuranai w ramach mechaniki gry.

Wpływ nemuranai na grę

Jeśli prowadzisz drużynę czterech samurajów i wszyscy posiadają magiczne przedmioty, czyni to z artefaktów coś zwyczajnego, nieprawdaż?

Sposób, w jaki poradzisz sobie z zaczarowanymi przedmiotami zależy od twojego gustu i stylu gry. Im więcej ich wprowadzisz, tym bardziej fantastyczna, a w konsekwencji mniej realistyczna stanie się rozgrywka. Magia sprawia, że bohaterowie stają się dużo potężniejsi od swoich przeciwników i innych BN-ów, co odbiera walce napięcie i towarzyszące jej poczucie zagrożenia.

Z drugiej strony, jeśli wprowadzisz do kampanii niewiele nemuranai, gracze, którzy ich nie mają pozielenieją z zazdrości.

Nemuranai powinny być nagrodą dla graczy, którzy przez dłuższy czas dobrze odgrywają postać. Rozdawaj je ostrożnie, a będziesz je mógł wykorzystywać jako zachętę do dobrej gry.

Nemuranai jako bohaterowie

Traktowanie zaczarowanego przedmiotu jak postaci jest całkowicie na miejscu, każdy z nich jest bowiem osobą, być może nawet przodkiem rodziny. Zwracaj uwagę na to, jak bohater traktuje magiczną broń, którą się posługuje. Jeśli nie darzy jej odpowiednim szacunkiem, straci płynące z niej korzyści, jeżeli zaś odnosi się do niej z należną czcią, może odkryć jej zupełnie nowe możliwości, których nikt wcześniej nie zauważył.

Słynne nemuranai

Poniżej znaleźć można kilka z najsłynniejszych nemuranai. Oczywiście w dodatkach pojawi się ich więcej, nie powinno to jednak zniechęcać cię do tworzenia własnych. Nemuranai stworzone przez Mistrza Gry powinno być niepowtarzalne i pasować do jego własnego świata.

Miecze

Kiedy miecznik wykuwa broń, przelewa w niego część własnej duszy, czasami budząc przy tym ducha uśpionego w stali. Miecze tworzy się ze wszystkich Pięciu Żywiołów: Ziemi (stal), Ognia (z kuźni), Wody (w której hartuje się rozżarzone żelazo), Powietrza (którym rozpala się ogień) i Pustki (płynącej z samego miecznika). Czyni to miecz najdoskonalszą i najbardziej honorową bronią.

Historia magicznych mieczy Rokuganu jest bardzo długa. Każdy daimyo Klanu włada kataną, którą przekazywano z pokolenia na pokolenie od samego kami, a każdy poprzedni właściciel dodał do stali nieco ze swojej własnej duszy.

W mechanice gry opis magicznego miecza może ograniczyć się do przyznania dodatkowej kostki do Poziomu Obrażeń. Magiczna katana może więc zadawać obrażenia 4z2, 3z3 lub nawet 4z3 i większe. Zaczarowane miecze mogą przynosić również dodatkowe korzyści, takie jak możliwość przerzucenia wszystkich jedynek podczas wykonywania rzutu na obrażenia, mogą też sprawiać, że każda jedynka ma taką wartość, jak Krąg Ognia walczącego nim bohatera. Moce, które posiada magiczny miecz zależą wyłącznie od Mistrza Gry.

Kenchi: Miecze Krwi

Wedle legend przed wiekami wykonano cztery Miecze Krwi, śmiercionośne ostrza spragnione krwi śmiertelnych. Wszystkie wyglądają jak zwyczajne znakomite katany, choć mówi się, że ich ostrza błyskają odcieniem szkarłatnego zachodu słońca. Powiada się też, że kenchi, kiedy przelewa krew, wydaje z siebie głuchy jęk, a nad wojownikiem, który nim włada pojawiają się niewyraźne, widmowe kształty, gdy odbiera komuś życie – najpewniej są to dusze, które w przeszłości padły ofiarą miecza.

Kenchi są potężną bronią, niosą jednak straszliwą żądzę krwi. Samuraj, który nim włada, często nie może opanować własnej wściekłości, jak gdyby krwiożerczość miecza mogła udzielać się jego posiadaczowi.

Za każdym razem, gdy kenchi odbiera komuś życie, moc broni wzrasta. Im więcej zabija, tym więcej mocy zyskuje, i tym większy wywiera wpływ na swego właściciela. Siłę kenchi można zmierzyć w poziomach mocy. Wszystkie kenchi mają początkowo poziom pierwszy i gdy odbiorą ilość żyć równą jego obecnemu poziomowi, wznoszą się na kolejny.

Przykładowo, kenchi na poziomie 1 zabija jednego samuraja i jego moc wzrasta do poziomu 2. Teraz, by jeszcze bardziej zwiększyć swą potęgę i osiągnąć poziom trzeci kenchi musi zabić dwóch ludzi, potem trzech, żeby osiągnąć poziom czwarty i tak dalej.

Poziom mocy miecza ma swój dobry i zły wpływ. Za każdym razem, gdy władający kataną wykonuje rzut za obrażenia, wolno mu przerzucić wszystkie kostki, na których wyrzucił mniej niż wynosi obecny poziom jej mocy. Z drugiej strony, gdy właściciel miecza znajdzie się w stresującej sytuacji, musi wykonać test Siły Woli o trudności równej mocy kenchi × 5. Jeśli mu się nie uda, wyciąga miecz i atakuje, niezdolny schować go do pochwy dopóki nie powiedzie mu się kolejny test Siły Woli.

Katany (i inna broń) z kryształu

Kryształ ma ogromny wpływ na istoty z Krain Cienia, dlatego właśnie shugenja z Klanu Kraba od setek lat eksperymentują z wykonaną z niego bronią i jej działaniem na potwory Fu Lenga. Powiada się, że przedmioty z oczyszczonego przez shugenja kryształu lśnią jasnym światłem, kiedy w okolicy znajduje się jakakolwiek istota z Krain Cienia i że aura czystego światła sprawia tym stworom ogromny ból.

Miecz Twego dziadka

W Rokuganie samuraj nosi przy pasie wyłącznie swój miecz po dziadku oraz wakizashi – koniec końców w stali miecza drzemią dusze przodków, które mogłyby poczuć się urażone, gdybyś wybrał inną broń. Kraby są pod tym względem wyjątkiem – samurajowie z tego Klanu wiedzą co prawda, jak ważna jest cześć dla dziedzicznej broni, jednak mieszkańcy Krain Cienia nie są godni, żeby marnować na nich jej szlachetne ostrza. Wielu wojowników z Klanu Kraba nosi więc przy sobie cały arsenał, którym walczy z ohydnymi bestiami. Kiedy jednak przychodzi im walczyć z innym człowiekiem, dobywają miecza po swym przodku.

Duchy uśpione w krysztale reagują na Skazę Krain Cienia i sprawiają, że w jej bliskości kryształy zaczynają jasno lśnić białym blaskiem. Siła tej aury zależy od mocy wewnętrznego ducha kryształu i można ją podzielić na poziomy od 1 do 5. Moc kryształu określa promień zasięgu jego działania, pół metra na poziom. Gdy kryształ znajdzie się w pobliżu kogoś (lub czegoś) dotkniętego Skazą Krain Cienia, obie strony wykonują test: kryształ przeciwko Poziomowi Trudności 15, a człowiek lub istota przeciwko trudności równej poziomowi mocy kryształu × 5. Jeśli moc kryształu jest niewystarczająca, żeby przełamać Skazę Krain Cienia, kryształ nie wywiera na tę istotę żadnego wpływu. Jeśli jednak kryształ zwycięży, pokonana podczas tej próby istota będzie się musiała trzymać się poza zasięgiem jego aury.

Jeśli kryształ wejdzie w bezpośredni kontakt z jakąś istotą dotkniętą Skazą Krain Cienia, wykonuje się kolejny test przeciwstawny. Jeśli tym razem kryształ odniesie sukces, władający kryształową bronią rzuca za obrażenia zadawane tej istocie pulą kostek równą poziomowi mocy kryształu. Jeśli zawiedzie, nie udaje się zadać żadnych obrażeń.

Miecze przodków

Najsłynniejszymi mieczami Rokuganu są dziedziczne katany Siedmiu Klanów. Moce tych broni są naprawdę niezwykłe, ale więcej dowiesz się o nich z opisujących Klany dodatków, które już wkrótce ukażą się drukiem.

„Zawzięty" — Miecz Legendy wykuty przez Togashi Nyoko

Togashi Nyoko, słynna shugenja i miecznik, wykuła ponoć pięć ostrzy, które nazwała „Mieczami Legendy". Nie wiadomo, skąd pochodziła stal, z której powstały, ani gdzie znajdują się obecnie trzy z nich. Katana zwana „Zawziętym" pozostaje jednak wciąż w posiadaniu Klanu Smoka, choć obecnie nikt nią nie włada. Magiczne ostrze jest wprawdzie potężną bronią przeciw nikczemnym, jednak jego posiadacze muszą stawiać czoło przymusom, jaki nakłada na nich gniewny duch miecza.

Współczynnik obrażeń zadawanych przez tę katanę wynosi zawsze 5 minus Poziom Honoru celu, tym samym przeciwko większości istot z Krain Cienia wynosi 5, przeciwko przeciętnemu samurajowi o Honorze 2 wynosi 3, natomiast osobie o Honorze równym 5 nie zada żadnych ran. Kiedy posiadacz miecza spotka kogoś o Honorze 0 (nawet większość chłopów ma Honor 1), musi wykonać test Siły Woli o trudności równej własnemu Poziomowi Honoru × 5. Niepowodzenie oznacza, że właściciel Zawziętego musi natychmiast zaatakować niehonorową osobę. Przykładowo, samuraj z Honorem na poziomie równym 4 i Siłą Woli wynoszącą 3, który spotka na cesarskim przyjęciu członka klanu Kraba o Honorze 0, musiałby rzucić 3 kośćmi i wyrzucić co najmniej 20, żeby nie rzucić się nań bez względu na konsekwencje.

Jeśli Honor właściciela Zawziętego kiedykolwiek spadnie do zerowego poziomu, musi on natychmiast wykonać test Siły Woli o poziomie trudności 30. Jeśli ten test się nie uda, posiadacz miecza zacznie cierpieć na koszmary senne, depresję i (zazwyczaj w ciągu trzech dni) niepowstrzymany przymus popełnienia samobójstwa przy pomocy swego magicznego miecza.

„Honorowy" — Miecz Legendy wykuty przez Togashi Nyoko

Wakizashi to jest towarzyszem Zawziętego, opisanego powyżej. Tego właśnie miecza użyła Nyoko, aby zadać ostateczny cios Hida Raidenowi, kiedy ten naśmiewał się z niej, że próbuje być zarazem shugenja, wojownikiem i miecznikiem.

Ostrze to jest dosłownie zwierciadłem duszy człowieka, który je nosi – lśniącym i jasnym gdy właściciel ma prawe serce, a ciemnym i bez połysku w rękach osoby bez honoru.

W kilku przypadkach, kiedy samurajom z Klanu Smoka nakazano popełnić seppuku, otrzymali w celu dopełnienia rytuału ten właśnie miecz. Powiada się, że ostrze Honorowego daje prawym szybkie samobójstwo, a zhańbionym zadaje wielki ból swą tępą głownią.

Ilość kości, które posiadacz może zatrzymać przy rzucie za obrażenia jest równa jego Poziomowi Honoru.

Inna broń

Inne rodzaje broni nie są zasadniczo zdolne do „przebudzenia", znane są jednak przypadki przebudzonych tetsubo, yari, spotkano nawet będący nemuranai tessen.

Inne przedmioty

Papierowy żuraw szczęścia Isawa Guragu

Legendarny shugenja Isawa Guragu dał to origami w prezencie pewnej dziewczynie z Klanu Żurawia, do której zapałał uczuciem. Chociaż dziewczę wzgardziło nim i wybrało przystojnego wojownika z Klanu Kraba (co doprowadziło do nieprzewidzianej serii wydarzeń zakończonej śmiercią wszystkich trzech kochanków, obecnie unieśmiertelnionych w słynnym poemacie), Klan Żurawia zachował prezent, gdyż przynosi on

szczęście każdemu, kto go przy sobie nosi. (Największą ironią wspomnianego powyżej poematu, „Serce Rozdarte na Troje", jest fakt, że gdyby tylko jego bohaterka miała przy sobie papierowego żurawia, wszystkie nieszczęścia, które spadły na całą trójkę, nigdy by się nie wydarzyły.)

Posiadacz Papierowego Żurawia może raz na test przerzucić wszystkie jedynki.

Pierścień nocy

Mityczni ninja posiadają ponoć wykonany przez *oni* pierścień, który pozwala noszącej go osobie zmienić się w żywy cień. Opowieści głoszą, że cień taki może przeciskać się przez najmniejsze szczeliny i spływać po ścianie jak dym, pozostając przez cały czas bezcielesnym – nie może wprawdzie nikogo uderzyć, ale też nie można go zranić żadną, nawet magiczną bronią. Dla tak zmienionego właściciela pierścienia świat cieni staje się jednak często źródłem zamętu i dezorientacji – łatwiej jest mu dostrzec cienie żyjących nich iż ich własne ciała. Nie czuje zapachów, słyszy przytłumione dźwięki (sam ninja porusza się bezszelestnie) i może przemieszczać się jedynie po powierzchniach – skoki czy przechodzenie między płaszczyznami jest poza jego zasięgiem.

Pomimo tych niedogodności, Pierścień Nocy jest potężnym narzędziem w ręku szpiega, a nawet zabójcy – chociaż zabicie kogoś przy jego pomocy może być utrudnione przez fakt, że nie można zmienić w cień ani odzieży, ani żadnych przedmiotów. Co więcej, człowiek który chce się przemienić musi najpierw cały zanurzyć się we krwi. (Opowieści nie są zgodne w jednej tylko kwestii: czy owa krew musi być ludzka, czy też może to być dowolna posoka).

Każda przemiana wymaga zanurzenia we krwi, więc zabójca chcący wykorzystać pierścień do tego, aby dostać się w pobliże celu, jak i uciec z miejsca zbrodni musiałby znaleźć broń na miejscu, po czym ponownie cały pokryć się krwią, przybrać formę cienia i umknąć.

Pierścienie wspólnoty Soshi Jiro

Ta para potężnych magicznych pierścieni jest niezwykle niebezpieczna, bowiem ktokolwiek wejdzie w posiadanie jednego z nich, przywiązuje się do swojego egzemplarza oraz do właściciela drugiego pierścienia aż do śmierci. Obrączkę można co prawda zdjąć z ręki, wyrzucić, a nawet zakopać – ale kiedy tylko właściciel obudzi się następnego dnia, znajdzie go przy sobie. (Zazwyczaj na palcu, lecz pewien samuraj z Klanu Lwa, którego pierścień doprowadził do obłędu odciął sobie wszystkie palce u rąk i nóg, po czym obudził się następnego dnia mając go ustach).

Każdy z pierścieni wiąże się ze swoim właścicielem, nikt jednak nie może posiadać obydwu, gdyż ta para artefaktów tworzy specjalny rodzaj więzi między dwiema osobami. Jeśli posiadacz jednego z nich spojrzy przez pierścień prawym okiem zobaczy to, co widzi prawym okiem właściciel drugiego, jeśli zaś przyłoży pierścień do ucha, usłyszy to, co słyszy druga osoba. Jeśli włoży go do prawej lub lewej ręki i skupi się, jego ręka zacznie się poruszać w ten sam sposób, co ręka noszącego drugi pierścień.

Komunikacja ta jest obustronna, członkowie Klanu Skorpiona zawsze więc uważają, żeby nie zdradzić prawdziwej natury pierścieni człowiekowi, któremu dają jeden z nich w prezencie.

Nieuniknionym skutkiem ubocznym działania pierścieni jest rosnąca bliskość obu ich posiadaczy, którzy zbliżają się do siebie coraz bardziej, aż w końcu zaczynają śnić wspólne sny (ów samuraj z Klanu Lwa zaczął podejrzewać, że coś jest nie w porządku, gdy bohaterami jego marzeń sennych stali się obce kobiety i mężczyźni z Klanu Skorpiona, z którymi czuł rodzinne więzy).

Dodatkowe niebezpieczeństwo niesie fakt, że jeśli obaj posiadacze wiedzą o właściwościach pierścieni i spróbują spojrzeć przez oko drugiego lub słyszeć przez jego ucho w tej samej chwili, ich umysły i dusze zlewają się i mieszają, na zawsze pogrążając ich w szaleństwie.

Wiadomo również, że jeśli właściciel jednego z pierścieni zabije swojego „partnera", szok związany z uwolnieniem duszy z magicznego związku może być równie śmiertelny dla niego samego.

Sosna bonzai Iuchi Ramatsu

Bonzai, sztukę hodowli miniaturowych drzewek, początkowo uprawiał i doprowadził do świetności Klan Żurawia, zyskała ona jednak równie wielkie uznanie w Klanie Jednorożca, gdy ten wędrował poza granicami ojczyzny. Jeden z najzdolniejszych shugenja z tego Klanu spędził czterdzieści pracowitych lat, aby wyhodować sosnę w naparstku – choć obecnie ma ona wygląd i proporcje masywnego, starego drzewa, wciąż jest wielkości małego palca delikatnej kobiety.

Duch sosny wyhodowanej ręką Iuchi Ramatsu jest tak silny, że potrafi pomniejszać ludzi do własnych proporcji. Człowiek, który pragnie skorzystać z tej mocy musi jedynie kontemplować drzewo i szczerze chcieć znaleźć się blisko niego. W pewnym momencie poczuje, że stoi na suchej ziemi pod gigantyczną sosną, a zewsząd przyglądają mu się groteskowe olbrzymy. Żeby wrócić do normalnych rozmiarów wystarczy pożegnać się z drzewem.

W czasie bitwy w Oazie Malka Klan Jednorożca skurczył cały legion najemników i ukrył ich

pod gałęziami maleńkiego drzewka. Kiedy wrogowie byli przekonani, że otoczyli oddziały Jednorożca przeważającą liczbą wojsk, najemnicy znienacka wyskoczyli z magicznego ukrycia.

Innym razem, drzewko odegrało zasadniczą rolę podczas długotrwałej podróży, w czasie której zabrakło prowiantu. Wszyscy podróżujący na zmianę kurczyli się do rozmiarów drzewa opartego o pojedynczy owoc figi, który w ten sposób wystarczył do nakarmienia całej karawany.

Zwierciadło pojedynkujących się dusz

Nikt nie wie, skąd pochodzi to płaskie i okrągłe, osadzone w rzeźbionej drewnianej ramie zwierciadło o powierzchni dziwnej, opalizującej barwy, jest ono jednak bardzo stare.

Jego właściwości dają o sobie znać, gdy dwie wrogo do siebie nastawione osoby przyglądają się w nim nawzajem swoim odbiciom. Natychmiast bowiem rozpoczyna się między nimi pojedynek, będący zmaganiem nie ciał, a dusz.

Ludzie, którzy kiedykolwiek użyli zwierciadła niechętnie mówią o swoich przeżyciach, wiadomo jednak, że wielu z nich przeszło znaczące zmiany osobowości. Asako Sugi twierdziła, że pojedynek dusz dokonuje się w najgłębszych wspomnieniach walczących – wspomnieniach, które czynią człowieka tym, kim jest. Była przekonana, że ze swojego pojedynku wyszła zwycięsko, ale przyznała również, że nigdy nie będzie mogła powiedzieć tego z całą pewnością. Ponieważ zwycięzca może kontrolować wspomnienia pokonanego, nie było sposobu pozwalającego się jej upewnić, że jej przeciwniczka (Shosuro Akihiko) nie sprawiła, żeby uwierzyła w swoje zwycięstwo, podczas gdy naprawdę było inaczej.

Na samym początku pojedynku walczący muszą wykonać przeciwstawny test Siły Woli. Przegrany musi opisać jakąś krytyczną sytuację z życia swojego bohatera. Następnie wspomnienie to zostaje odegrane ponownie, przy czym „gospodarz" wspomnienia przyjmuje rolę samego siebie, a „gość" wciela się w inną osobę biorącą udział w tym wydarzeniu. Podczas odgrywania całej sceny gracz będący gościem stara się doprowadzić do innego zakończenia, które będzie w jakiś sposób traumatyczne dla gospodarza, starającego się w tym samym czasie zachować niezmienione wspomnienia lub nawet próbującego zmienić bieg wydarzeń na jeszcze lepszy.

Mistrz Gry może przyznać Dodatkowe Podbicia przeciwnikowi, który odegra szczególnie dobrze jakiś bolesny fragment. Potem, kiedy cała scena już się rozstrzygnie (w przypadku fizycznego konfliktu użyj normalnych zasad walki, lecz Zręczność zastąp Inteligencją, a Siłę – Siłą Woli), walczący stają do pojedynku woli, aby wycisnąć swoją własną wizję wydarzeń – pierwotną lub zmienioną – w umyśle gospodarza. Rozstrzygnij to z pomocą przeciwstawnego testu Inteligencji.

Kiedy pierwsze wspomnienie zostanie ocalone, zmienione lub poprawione, scena przenosi się do wspomnień drugiego uczestnika pojedynku; redaktor staje się teraz gospodarzem poddawanym kolejnej próbie „redakcji".

Nawiedzane jest tylko jedno kluczowe wspomnienie każdej z walczących osób. W trzeciej turze pojedynku walka rozgrywa się we wspomnieniach z ich pierwszego spotkania, a każdy z uczestników odgrywa samego siebie.

Kluczem do zwycięstwa jest udana próba zachowania swoich wspomnień i równoczesna modyfikacja pamięci przeciwnika. Nawet jeśli zmiana wydaje się dobroczynna, ostatecznie zmienia ona człowieka i sprawia, że nigdy już nie będzie on już dokładnie tym, kim był – obnażając tym samym drążący duszę żal z przeszłości. Należy pamiętać, że trzecia runda jest nieco inna, gdyż każdy z nich zapamięta ją tak, jak rozegrała się w lustrze, a nie w prawdziwym życiu. Może mieć to zasadnicze znaczenie dla rozwiązania (lub eskalacji) konfliktu. (Jeśli któryś z pojedynkujących się spróbuje zabić drugiego podczas trzeciej rundy, rozegraj to jak walkę w realnym świecie; pokonany tę rundę przegrywa.)

Ten, który wygrał większą liczbę rund może teraz częściowo zmienić osobowość pokonanego – zakres możliwych zmian zależy w całości od Mistrza Gry. Pamiętaj, że „wygrana" w trzeciej rundzie jest sprawą bardzo subiektywną; możliwe, że pojedynek w lustrze zakończy się remisem, na skutek którego obaj walczący nie zmienią się, możliwe też, że każdy z nich wpłynie na osobowość drugiego.

W końcu również od Mistrza Gry zależy, czy gracz zachowa kontrolę nad postacią, która przegrała zwierciadlany pojedynek i przeszła „modyfikację" psychiki. Jeśli prowadzący zadecyduje, że przegrany bohater gracza zostaje bohaterem niezależnym, powinien to oznajmić w sposób nie pozostawiający żadnych wątpliwości zanim gracze zadecydują, czy chcą wziąć udział w pojedynku.

A oto kilka przykładów sytuacji krytycznych:

- Bycie poniżanym przez pijanego ojca.
- Treningowy pojedynek w twojej szkole iaijutsu, w którym pokonałeś ucznia faworyzowanego przez twojego sensei, zyskując pochwałę ze strony zarówno nauczyciela, jak i pokonanego.
- Przybycie w ostatniej chwili do wezgłowia umierającego rodzica, by usłyszeć ostanie, bezcenne słowa mądrości lub rodzicielskiej dumy, na której okazanie tak długo czekałeś.

• Ucieczka ze strachu przed pojedynkiem.

• Prawie, lecz nie do końca udana próba uratowania tonącej siostry.

• Heroiczne poświęcenie twojego ojca, który poszedł na pewną śmierć z rąk głodnego ducha, aby dać tobie i twojemu rodzeństwu szansę na ucieczkę.

Rokugański kalendarz

W Rokuganie dzień dzieli się na dwanaście godzin, sześć dziennych i sześć nocnych. Istnieją dwa odrębne nazewnictwa godzin: „potoczne" (którego używają heimini, hinini oraz eta), w którym nazwy godzin pochodzą od zwierząt oraz „wysokie" (używane przez szlachtę), w którym godziny noszą imiona kami.

Godzina	Nazwa potoczna	Nazwa oficjalna
6 - 8	Zająca	Słońca
8 - 10	Smoka	Księżyca
10 - 12	Węża	Hantei
12 - 14	Konia	Akodo
14 - 16	Kozy	Doji
16 - 18	Małpy	Shiby
18 - 20	Koguta	Bayushiego
20 - 22	Psa	Shinjo
22 - 24	Dzika	Hidy
24 - 2	Szczura	Togashiego
2 - 4	Wołu	Fu Lenga
4 - 6	Tygrysa	Dziesiątego Syna

Kalendarz rokugański oparty jest na fazach księżyca i dzieli rok na dwanaście miesięcy. Miesiące nieparzyste mają po 29 dni, a miesiące parzyste po 30. Pełnia księżyca przypada piętnastego dnia każdego miesiąca, dzieląc go na dwa „okresy". Nów przypada ostatniego dnia każdego miesiąca. Miesiące mają nazwy podobne do godzin: miesiąc Szczura, Wołu, Tygrysa, Zająca, Smoka, Węża, Konia, Owcy, Małpy, Koguta, Psa i Świni.

W Rokuganie używa się równolegle dwojakiego nazewnictwa miesięcy i godzin. Opisany powyżej kalendarz chłopski opiera się on na dawnych wierzeniach i wykorzystuje nazwy zwierząt. Samurajowie posługują się nazwami opartymi na imionach kami i takie nazewnictwo znajdziesz w przygodzie na końcu tego podręcznika.





Umiejętność przewidywania jest przyczyną zwycięstw oświeconego księcia i mądrego dowódcy (...)

To, co nazywane jest „przewidującą wiedzą" nie może być jakimś rodzajem wiedzy duchowej ani pochodzącej od bogów, ani też wiedzą przez analogię do przeszłych wydarzeń, ani też na podstawie spekulacji. Musi być to konkretna informacja pochodząca od człowieka...

– Sun Tzu, „Sztuka Wojny"

Ninja stanowią jeden z najbardziej fascynujących i tajemniczych aspektów kultury Rokuganu. To najwięksi specjaliści w dziedzinie wywiadu i podstępu, dwóch elementów wojskowości, które każdy generał musi znać i stosować, pragnąc osiągnąć zwycięstwo. Żaden daimyo nigdy nie przyznałby się do zatrudniania ninja, lecz jest niemal pewne, że każdemu z nich zdarzyło się przynajmniej rozważać wykorzystanie ich wyjątkowych zdolności.

Ninja Rokuganu mają swoją własną długą historię, która rozpoczyna się tysiąc lat temu rozmową Hantei z jego bratem Bayushi. Od tamtych czasów „klan ninja" bardzo się rozrósł i choć wciąż utrzymuje stosunki ze swoimi kuzynami z Klanu Skorpiona, stał się samodzielną potęgą.

Ostrzeżenie dla Mistrzów Gry

Zanim przeczytasz poniższe informacje, powiemy ci, czego w nich nie znajdziesz: informacji o tworzeniu ninja jako postaci graczy.

Rozkaz Hantei

Historia ninja w Rokuganie rozpoczyna się, co może dziwić, od rozkazu pierwszego Hantei. Po pokonaniu Fu Lenga Cesarz zdał sobie sprawę, że chcąc utrzymać swoją dynastię na Szmaragdowym Tronie musi znaleźć skuteczny sposób zbierania informacji we wszystkich Wielkich Klanach. Któż jednak mógł zająć się stworzeniem i zarządzaniem konieczną do tego organizacją?

Po długim namyśle Hantei zwrócił się do swego brata Bayushi, który jako jedyny z całego rodzeństwa dysponował potrzebnym Cesarzowi talentem. Hantei nakazał mu stworzenie organizacji szpiegowskiej, zapewniając go przy tym, że jeśli kiedykolwiek zawiedzie jego zaufanie, cała rodzina Bayushi zniknie na zawsze z historii Cesarstwa. Bayushi przystał na te warunki i tak narodził się cesarski wywiad.

Zdecydowanie odradzamy, żeby gracze kiedykolwiek grali postaciami ninja, którzy są w końcu najbardziej tajemniczymi ludźmi w całym Rokuganie i nawet Klan Skorpiona nie zna ich wszystkich sekretów. Pozwalając graczom na odgrywanie postaci ninja, uniesiesz ich pilnie strzeżoną zasłonę tajemnicy.

W mającym się w przyszłości ukazać dodatku pod tytułem „Droga Cienia" znajdziesz więcej informacji o rokugańskich ninja oraz zasady odgrywania kampanii z ich udziałem.

Ostrzeżenie dla graczy

Wszystkie informacje zawarte w Księdze Pustki, a w szczególności poniższe, przeznaczone są dla Mistrza Gry. Jeśli będziesz czytać dalej, popsujesz wszystkie niespodzianki, które będą cię oczekiwały, kiedy spotkasz – o ile w ogóle spotkasz – enigmatycznych rokugańskich ninja.

Początki

Potrzebna była jedynie garść złota, chętny służący i proste polecenie: „Patrz". W ten sposób w Rokuganie narodziło się to, co potem miało stać się prawdziwym kultem ninja. Członkowie Klanu Skorpiona składali dyskretne propozycje służącym z innych Klanów, napełniali ich ręce złotem i kazali im patrzyć, słuchać i zapamiętywać.

Tak ziarno zostało zasiane i szpiegowska siatka Skorpionów zaczęła się rozrastać. Kiedy już służący nauczył się patrzyć i słuchać, poznawał sztukę cichego poruszania się nocą po całym domu, pozwalającą mu pozostać niezauważonym. Kiedy już nauczył się poruszać cicho, zaczynał ćwiczyć wspinaczkę. Szpiedzy Skorpionów szybko stali się sprawni i pomysłowi. Zaczęli opłacać gejsze i aktorów, żeby ci uczyli ich sztuki aktorskiej i makijażu, dzięki którym mogli stać się niemal „niewidzialni". Wkrótce wśród szpiegów upowszechniło się przysłowie: „Najciemniej jest pod latarnią".

Po dziesiątkach lat praktyki i eksperymentów organizacja szpiegowska Klanu Skorpiona urosła do rangi jednej z najpotężniejszych sił w Rokuganie. Choć jej siła w oczywisty sposób brała się z umiejętności i wyszkolenia agentów, wśród innych Klanów zaczęły krążyć plotki, że zatrudniani przez Skorpiona szpiedzy używają czarnej magii, rezygnując z bardziej tradycyjnych metod. Cesarz (podówczas Hantei X) przejął się nimi poważnie i rozmówił się z ówczesnym daimyo Klanu, Bayushi Hajiokim. Ten zamiast tłumaczyć się zaproponował, że natychmiast oficjalnie rozwiąże całą organizację.

Hantei był zadowolony z szybkiej decyzji Skorpiona, ale nie ufając mu nakazał, aby wszyscy członkowie siatki szpiegowskiej stawili się na przesłuchanie przed Szmaragdowym Championem, grożąc śmiercią każdemu, kto nie posłucha rozkazu. Mimo to zgłosiła się jedynie piąta część agentów. Szmaragdowy Champion uznał wszystkich, łącznie z przywódcą organizacji – Bayushi Aramoro, rodzonym bratem Hajiokiego – winnymi praktykowania zakazanej magii i skazał na śmierć. Wiele lat później słynny dramaturg Akodo Jimomen opisał w jednej ze swoich najwspanialszych sztuk historię dwóch braci z taką pasją, że Cesarz Hantei XXI zakazał jej wystawiania z powodu sympatii, jaką budziła wśród ludu postać słynnego szpiega.

Wraz ze śmiercią Aramoro przyjęto, że organizacja szpiegowska została rozbita. Bez wsparcia ze strony Klanu Skorpiona samotni agenci nie mieli dokąd się zwrócić po sprzęt i schronienie, nie mówiąc o wynagrodzeniu. Choć na przesłuchaniu obecna była zaledwie jedna piąta szpiegów, później nie przeprowadzono żadnego śledztwa, by dotrzeć do pozostałych agentów. Cesarstwo oficjalnie uznało, że po śmierci przywódców organizacja rozpadnie się sama.

Cesarstwo było jednak w błędzie.

Narodziny ninja

Tak naprawdę to właśnie działania Cesarza i Szmaragdowego Championa dały wszechobecnej organizacji szpiegowskiej jej najskuteczniejszą broń – dzięki nim stali się naprawdę niewidzialni.

Klan Skorpiona nie mógł dłużej przyznawać się do posiadania siatki szpiegów, jednak dziesiątki lat działania sprawiły, że jej struktura stała się niemal samowystarczalna. Agenci nie potrzebowali dłużej pomocy Klanu, żeby nadal działać i choć wciąż utrzymywali z nim kontakty (wielu z nich należało w końcu do rodziny Bayushi), stali się zupełnie niezależni. Do tej pory większość członków wywodziła się z Klanu Skorpiona, ale organizacja uzyskawszy niezależność zaczęła ściągać talenty z całego Cesarstwa.

Po otrząśnięciu się z pogromu członkowie organizacji zdecydowali się w pierwszej kolejności wypełnić cel bliski im wszystkim i pomścić upadek swego pana, Aramoro. Choć jego poświęcenie przekonało resztę Cesarstwa, że szpiedzy przestali być siłą, której należy się obawiać, ich następny ruch miał wyprowadzić Rokugan z błędu.

Dokładnie w rok po śmierci Bayushi Aramoro, Szmaragdowy Champion został zamordowany we własnym domu. Odcięto mu głowę i dłonie, wymierzając tradycyjną karę dla ludzi para-

jących się czarną magią. Od tego dnia członków organizacji przyjęto nazywać ninja.

Rodziny Cienia

Cień nie ma żadnej formy. Jest płynną ciemnością, która rozlewa się po pokoju i wycofuje przed światłem, tak jak przypływ wylewa się na brzeg, nim wróci z powrotem do morza.

Ninja są cieniami. Nie mają żadnej „prawdziwej tożsamości", używają jedynie pseudonimów. Stają się to jedną, to drugą osobą równie szybko i łatwo, jak zwykli ludzie zmieniają ubranie. Taka jest właśnie droga ninja, taka jest Droga Cienia.



Teraz, po upływie tysiąca lat, ninja stanowią własny, odrębny klan. Nie przyjmują w swoje szeregi członków Wielkich Klanów, zdarza im się za to rekrutować ludzi chłopskiego pochodzenia. Awans z chłopa w ninja można z pewnością uznać za sukces, jeśli jednak się jest samurajem… no cóż, to zupełnie inna historia.

W Szmaragdowym Cesarstwie istnieje wiele rodzin ninja, jednak największe znaczenie mają trzy z nich. Na czele organizacji stoi rodzina Bayushi. Mimo, że dzieli ona nazwisko z pierwszą rodziną Klanu Skorpiona, nie łączy ich już bezpośrednie pokrewieństwo. Krążą plotki, że ninja z rodziny Bayushi przyjmują czasem na uczniów dzieci Skorpionów, lecz nawet jeśli to prawda, bywa tak niezwykle rzadko.

Druga rodzina nosi nazwisko Goju i to jej czarnoksięskie eksperymenty dały początek krążącym wśród Klanów pogłoskom o czarnej magii. Jeśli nawet Goju już jej nie praktykują, z pewnością są prawdziwymi mistrzami iluzji.

Rodzina Ninube specjalizuje się w aktorstwie i infiltracji. Kiedy jakiś rokugański bajarz opowiada historię o ninja, który wkradłszy się do miasta w ciągu jednej nocy podszył się pod dwadzieścia różnych osób, prawie na pewno ma na myśli członka rodu Ninube.

Szkolenie ninja

Ninja uczą się wielu różnorodnych umiejętności, od zupełnie zwyczajnych do niepojętych dla szarego człowieka. W pełni wyszkolony ninja musi znać się na drobnych sztuczkach, charakteryzacji, naśladowaniu głosu, aktorstwie, otwieraniu zamków, skradaniu się, fortelach, truciznach, materiałach wybuchowych, wspinaczce i bezpiecznym spadaniu, nie wspominając o szerokim zakresie umiejętności bugei. Mówiąc krótko, ninja spędza prawie całe życie ucząc się zawodu swych rodziców.

Pojedynczy ninja jest zdolny w razie potrzeby rozproszyć, zmylić i zapędzić w kozi róg całą drużynę bohaterów graczy, umożliwiając tym sobie ucieczkę. Zna sztukę szpiegostwa, przebrania, sabotażu i skrytobójstwa, nie jest jednak mistrzem sztuk walki, jakim przedstawia się go we współczesnych filmach. Zwyczajnie brakuje mu czasu, by zgłębiać tajniki kenjutsu lub kyujutsu tak, jak to czynią samurajowie – jest zbyt zajęty przyswajaniem sobie innych, bardziej potrzebnych mu rzeczy.

Gdy ninja rozwija swoje zwykłe umiejętności (takie jak wspinaczka, czy charakteryzacja), przygotowuje równocześnie swój umysł na przyjęcie zaawansowanej wiedzy, którą zgłębi później. Niektórzy uważają, że gotuje się w ten sposób na przyjęcie mrocznej energii pochodzącej z czarnej magii, inni natomiast twierdzą, że ninja piją krew oni, zyskując w ten sposób zdolność zmiany kształtu. Prawda zapewne pozostanie nieznana i być może nie ma żadnego znaczenia. Niezależnie od sposobu, w jaki ninja zdobywają swoje niezwykłe zdolności, stanowią jedną z najniebezpieczniejszych sił w Cesarstwie.

Ninja jako bohater

Poniżej opisano główne rodziny ninja, wraz z dostępnymi dla ich członków umiejętnościami. Przedstawiono je tak samo, jak rodziny Wielkich Klanów, dzięki czemu można za ich pomocą stworzyć dla gracza postać ninja, jednak podkreślamy z uporem, że grozi to, oględnie rzecz ujmując, zaburzeniem równowagi gry.

Mistyka ninja

Prawdopodobnie jednym z najtrudniejszych aspektów prowadzenia L5K jest przekonywanie graczy, że ich bohaterowie nie wierzą w istnienie ninja. Wiele z Klanów uważa, że ninja są jedynie bajką rodem z ludowych opowiastek do poduszki i wymysłem paranoicznych (lub niekompetentnych) namiestników. W końcu, czy tak trudno jest bandzie chłopów zasadzić się w lesie na samuraja, pozbawić go przytomności, naszpikować kilkoma shurikenami i podnieść krzyk „NINJA"?

Mimo iż zamieściliśmy tu zasady dotyczące ninja, to do ciebie, Mistrzu Gry należy najważniejsza decyzja – co jest prawdą. Czy ninja rzeczywiście istnieją? Czy ich moce są nadprzyrodzone czy też jak najzupełniej zwyczajne? Czy legendy o rodach ninja są tylko przykrywką dla jakiejś innej tajnej organizacji?

Rodziny

Bayushi: Rodzina Bayushi zajmuje się organizacją i administrowaniem całości działań ninja. Są najstarszą rodziną i jako jedyni utrzymują dawne kontakty z Wielkimi Klanami. **Korzyści:** +1 do Refleksu.

Goju: Członkowie rodziny Goju to jedyni spośród ninja, którzy znają się na czarach, choć praktykowana przez nich magia różni się zasadniczo od tej praktykowanej przez shugenja Wielkich Klanów. Niektóre rytuały i praktyki, którymi posługują się Goju zostały zakazane przez Cesarza przed tysiącem lat. **Korzyść:** +1 do Inteligencji.

Ninube: Rodzina ta uczyniła z infiltracji sztukę. Dzieci Ninube już od kołyski są uczone przybierania wielu fałszywych tożsamości. **Korzyść:** +1 do Intuicji.

Szkoły

Ranga 1 Szkoły ninja Bayushi

Korzyść: +1 do Zręczności

Umiejętności: Akrobatyka, Aktorstwo, Materiały wybuchowe, Mimikra, Obrona, Skradanie się, Trucizny, Zwinne palce oraz 3 dowolne umiejętności z zakresu Ninjutsu.

Technika: Rozproszenie uwagi. Dzięki swemu niezwykłemu sposobowi poruszania się (i użyciu ninja-to jako broni) ninja staje się celem, który bardzo trudno trafić. W fazie deklaracji ninja może zadeklarować wykonywanie Rozproszenia uwagi zamiast któregokolwiek z trzech podstawowych Manewrów. Podnosi dzięki temu Poziom Trudności, na którym można go trafić o +10 lub +20 (w sumie daje to Refleks × 5 + 10 lub 20), lecz wszystkie działania, które spróbuje pojąć w tej turze mają trudność zwiększoną odpowiednio o 10 lub 20.

Umiejętności ninja

Akrobatyka: Wszyscy ninja szkolą się w akrobatyce.

Specjalności: Skoki, Spadanie, Wspinaczka

Aktorstwo: Tę umiejętność posiadają gejsze, aktorzy i (rzecz jasna) ninja.

Specjalności: Charakteryzacja, Komedia, Tragedia, No, Kabuki

Charakteryzacja: Ninja posługują się dużo bardziej wyrafinowaną wersją umiejętności Charakteryzacja niż ta, którą mają do dyspozycji gracze. Każdy poziom Charakteryzacji pozwala ninja przybrać jedną zupełnie nową tożsamość.

Materiały wybuchowe: Ta Umiejętność odzwierciedla doświadczenie ninja w używaniu niewielkich materiałów wybuchowych, takich jak bomby dymne i gazowe, papier błyskowy itp.

Zwinne palce: Dzięki tej Umiejętności ninja może wykonać szereg drobnych sztuczek – ukrywać w dłoni małe przedmioty, wyciągać je innym z kieszeni itp.

Shinobi (Skradanie się): Sposób cichego poruszania się, którym posługują się ninja (czyli Shinobi) jest o wiele skuteczniejszy niż zwykłe Skradanie się dostępne postaciom graczy. Użycie Shinobi pozwala ninja dosłownie „skryć się pod



latarnią". Kiedy ktoś usiłuje spostrzec ninja używającego Shinobi, wykonuje test przeciwstawny, używając Spostrzegawczości przeciwko Sile Woli + Shinobi ninja.

Ninjutsu: Ninjutsu to szeroki termin oznaczający wykorzystanie wszelkich rodzajów broni i specjalnego ekwipunku używanego przez ninja. Aby nie musieli nabywać osobnych umiejętności dla każdego rodzaju wyposażenia (w sumie byłoby to około 14 różnych cech), stworzyliśmy jedną umiejętność – ninjutsu, która pozwala każdemu ninja specjalizować się w ulubionej broni. Poniżej znajdziesz spis typowych gadżetów jakie należą do repertuaru skrytobójców, choć Mistrzowie Gry w żadnym wypadku nie powinni uważać tej listy za zamkniętą. Wszystkich przedmiotów można używać zarówno w charakterze broni, jak i narzędzi.

kaginawa: krótki bosak.

kusari-fundo: łańcuch z ciężarkami na obu końcach.

kusari-gama: sierp z łańcuchem.

kyoketsu-shogei: broń w kształcie haka połączonego z liną i pierścieniem, używana do zakładania pułapek na przeciwnika.

ninja-to: używany przez ninja odpowiednik katany. Zazwyczaj jest to miecz raczej kiepskiej jakości, wykonany nie z myślą o walce (pękłby, gdyby użyć go przeciwko prawdziwemu mieczowi samuraja, wykonanemu nawet z najgorszej stali), lecz jako narzędzie do ukrycia mniejszej broni i wyposażenia.

shinobi-zue: ukryte bronie.

shuko: haki do wspinaczki.

shuriken: małe gwiazdki lub szpikulce do rzucania, mające zatrzymać pogoń.

tetsubishi: kotwiczki.

yawara: nieduże, trzymane w ręku szpikulce, którymi przebija się żywotne organy przeciwnika.

Trzech ninja

Poniżej opisaliśmy trzech bohaterów niezależnych będących ninja – po jednym z każdej rodziny.

Bayushi Aramoro, „Szept Stali"

Ziemia 3
Siła Woli 4
Woda 2
Spostrzegawczość 3
Ogień 3
Powietrze 4
Refleks 5
Honor: 1 (7)

Umiejętności: Akrobatyka 3, Aktorstwo 1, Charakteryzacja 1, Kenjutsu 4, Materiały wybuchowe 1, Obrona 2, Shinobi 4, Trucizny 3, Zwinne palce 3

Wady i Zalety: Szybki, Szósty zmysł, Zmysł równowagi, Mroczna tajemnica (zakochany w żonie brata)

Uwagi: Bayushi Aramoro cieszy się wśród ninja wielkim poważaniem, odziedziczył bowiem imię po ich legendarnym przywódcy i jest młodszym bratem daimyo Klanu Skorpiona, Shoju. Jak na rokugańczyka jest bardzo wysoki – ma ponad metr osiemdziesiąt wzrostu.

Zgodnie z odwieczną tradycją drugiego syna głowy Klanu Skorpiona oddaje się na wychowanie ninja. Gdy Aramoro osiągnął wiek męski, musiał wybrać, której z dwóch rodzin Bayushi będzie służyć w przyszłości. Wystarczyło mu wtedy spojrzeć na młodą i piękną żonę swego brata, Kachiko, by uświadomić sobie, że dla swojego własnego dobra musi znaleźć się jak najdalej od niej.

Obecnie Aramoro odpowiada za bezpieczeństwo w twierdzy Klanu Skorpiona i ma pod swoimi rozkazami dwudziestu ninja.

Goju Ededei, „Złodziej Oczu"

Ziemia 2
Woda 2
Ogień 3
Powietrze 3
Honor: 0 (3)

Umiejętności: Akrobatyka 1, Aktorstwo 1, Charakteryzacja 1, Materiały wybuchowe 1, Obrona 2, Shinobi 4, Trucizny 2, Zwinne palce 3

Znane czary: Sekrety, które Szepcze Wiatr, Znając Cienie, Droga Ułudy oraz kilka innych.

Wady i Zalety: Przekleństwo Benten, Zła Reputacja (Złodziej Oczu)

Uwagi: Ededei nie jest człowiekiem, na którego miło spojrzeć. Jest niewysoki i żylasty, a z tłumu wyróżnia go pokryta plamami skóra, szorstkie, zaniedbane włosy i bielmo na lewym oku. Mówi wysokim i piskliwym głosem. Fizyczne ułomności sprawiają, że trudno zobaczyć w nim jednego z najniebezpieczniejszych w całym Rokuganie ninja będących zarazem shugenja.

Ededei dorobił się swoistej reputacji, choć nikomu nie udało się ustalić jego tożsamości – znany jest z tego, że za każdym razem, gdy kogoś zabija, zabiera mu jedno z oczu. Ułomny ninja zebrał już całkiem pokaźną kolekcję ludzkich gałek ocznych, które przechowuje podobno zamrożone w magicznym pojemniku.

Kolat

Choć miłośnicy gry karcianej Legend of The Five Rings rozpoznają zapewne tę tajemniczą nazwę, wciąż jednak nie znają odpowiedzi na pytanie … czym naprawdę jest Kolat?

Jedyne, co możemy wam teraz zdradzić, to że w ciągu najbliższych lat poznacie tę organizację bliżej, odkrywając jej tajemnice jedna po drugiej. Czytając „Drogę Kraba" poznacie jej powiązania z rodziną Yasuki, zaś w „Drodze Lwa" spotkacie Mistrza Kolatu we własnej osobie. Lecz strzeżcie się! Im więcej tajemnic Kolatu znacie, tym bardziej prawda staje się niebezpieczna.

Fu Leng i Skaza Krain Cienia

Rozległe pustkowie znane mieszkańcom Rokuganu jako „Krainy Cienia" to obszar, na którym wylądował Fu Leng po swoim upadku z niebios. Spowija je mrok tajemnicy tak gęsty, że nawet Klan Kraba nie posiada żadnych map jego najmroczniejszych regionów.

Stamtąd właśnie wywodzą się niemal wszystkie potwory w Rokuganie (te obrzydliwe, plugawe i złe), większość zaś z nich obarczona jest „skazą Krain Cienia". Wielu samurajów z Klanu Kraba również zostało dotkniętych złą aurą tych krain.

W innych publikacjach zajmiemy się obszerniej skazą Krain Cienia i jej działaniem na skażonych nią ludzi.

Ninube Hirariko, „Jedwabny Cień"

Ziemia 2
Woda 2
Spostrzegawczość 3
Ogień 2
Zręczność 3
Powietrze 3
Intuicja 4
Honor: 0 (1)

Umiejętności: Aktorstwo 4, Charakteryzacja 4, Materiały wybuchowe 3, Ninjutsu (ninja-to) 2, Obrona 3, Shinobi 4, Trucizny 3

Wady i Zalety: Błogosławieństwo Benten, Szybka

Uwagi: Hirariko jest mistrzynią infiltracji. Obecnie posiada cztery odrębne wcielenia, które pozwalają jej zbierać informacje na terenie całego Cesarstwa. Zależnie od potrzeby bywa kurtyzaną z Klanu Lwa, dyplomatką z Klanu Żurawia, chłopską służącą Isawa Uony oraz (co jest zapewne jej największym osiągnięciem) ulubioną gejszą daimyo Klanu Żurawia.





Opisane poniżej potwory w większości nie posiadają cech, bowiem ich lwia część stanowi zaledwie mięso armatnie, szary tłum przeciwników, których bohaterowie graczy z radością pokroją na kawałki. Dlatego nie jest konieczne tak szczegółowe ich opisywanie, jeśli jednak jakiś potwór stanie się ważnym bohaterem niezależnym twojej kampanii, z pewnością zachcesz wzbogacić go o odpowiednie cechy i umiejętności. Poniższa lista nie obejmuje wszystkich istot zamieszkujących Rokugan za czasów wojen między klanami, na początek powinna jednak wystarczyć.

Zdolności specjalne

Wiele istot posiada właściwe tylko ich rodzajowi zdolności specjalne, jednak niektóre cechy posiadane przez potwory są wspólne dla większości z nich. Objaśniamy je dokładnie poniżej.

Strach

Gdy bohaterowie napotykają istotę szerzącą Strach, wszyscy, którzy ją widzą muszą wykonać test Siły Woli o trudności równej Sile Strachu danego potwora × 5. Jeśli komuś test się nie powiedzie, nie może w czasie walki z tą istotą używać Punktów Pustki i odrzuca wszystkie kostki, na których wyrzucił mniej niż wynosi Siła Strachu potwora jeśli podejmuje przeciwko niemu jakiekolwiek akcje.

Wielokrotny atak

Niektóre istoty mogą atakować częściej niż raz na rundę. Przy opisie wszystkich istot posiadających zdolność Wielokrotnego Ataku wyszczególniamy liczbę ataków, które może ona wykonać w ciągu tury.

Odporność na ciosy

Istoty posiadające tę cechę są niepodatne na działanie normalnej broni. Po trafieniu zwyczajną bronią istota Odporna na ciosy otrzymuje tylko jeden punkt ran. Jedynie broń z kryształu lub jadeitu oraz nemuranai może wyrządzić jej prawdziwą krzywdę. Szczególnie wredni Mistrzowie Gry mogą uznać, że dana istota wrażliwa jest tylko na jeden rodzaj broni (np. kryształ lub jadeit).

Schemat opisu potwora

Wszystkie potwory opisano według jednego schematu:

Nazwa potwora: Tu podajemy nazwę istoty.

Cechy: Kompletna lista cech potwora.

Rzut na atak: Ilość kostek, którymi potwór rzuca, kiedy atakuje.

Rzut na obrażenia: To typowy rzut, jaki potwór wykonuje zadając obrażenia. Tu właśnie wymieniono typowy dlań sposób ataku. Jeśli potwór używający jakiejś broni straci ją, zadawane przez niego obrażenia powinny znacznie się zmniejszyć.

PT trafienia: To Poziom Trudności, na jakim postać gracza wykonuje rzut, żeby trafić potwora.

Pancerz: Przy rzucie określającym zadane potworowi obrażenia wszystkie kostki, na których wyszło mniej niż wynosi poziom Pancerza należy traktować jako jedynki („1").

Rany: Potwory mają poziomy ran, lecz ich mechanika jest nieco uproszczona. Każdy z nich jest określony liczbą ran, jakie istota musi otrzymać, zanim zejdzie na kolejny poziom oraz rozmiarem ujemnych modyfikatorów do rzutów. Większe potwory (takie jak ogry lub oni) mają więcej poziomów ran.

Przykład: Poziomy ran goblina wyglądają, jak następuje: 6: -1, 12: Martwy. Kiedy goblin otrzyma 6 punktów Ran, będzie rzucał jedną mniej kostką podczas wszystkich testów. Kiedy otrzyma 12 punktów Ran, umrze.

Gobliny (Bakemono)

Kiedy Shinsei pokonał armię Fu Lenga, Mroczny Władca zdał sobie sprawę, że zniewolenie ludzkości będzie długim i trudnym zadaniem. Zdecydował więc, że stworzy swoją własną rasę, która będzie mu do tego czasu służyć, nie posiadając jednak zdolności Pana Księżyca i Pani Słońca nie mógł powołać do życia istot równych człowiekowi. Jego „ludzie" okazali się wykrzywioną parodią tworu jego boskich rodziców, stworami o prymitywnych rysach, niekształtnych członkach, porozumiewającymi się chrapliwym chichotem. Odpowiadali jednak jego celom, zostawił je więc przy życiu i nazwał goblinami.

Gobliny składają się na trzon armii Krain Cienia i stanowią najniższe ogniwo łańcucha pokarmowego Oni. Żyją zazwyczaj w luźno powiązanych ze sobą plemionach po kilkudziesięciu, pod przywództwem szamana lub wielkiego wojownika. Gobliny z przyjemnością nękają ludzi, gdyż zdaje się im, że człowiek zajął przynależne im miejsce we wszechświecie. Mitologia goblinów skupia się wokół jego nieuniknionego upadku, kiedy to Fu Leng wstąpi na niebiosa i pozostawi ziemię we władaniu swoich tworów.

Ciągłe wojny pomiędzy plemionami i panujące w Krainach Cienia bezwzględne prawo dżungli sprawiły, że gobliny nie stanowią obecnie takiego zagrożenia, jakim mogły się stać. Choć często wyprawiają się zbrojnie na tereny Rokuganu, ich ataki są zazwyczaj słabe i źle zaplanowane. Od czasu do czasu jakiś charyzmatyczny przywódca formuje z kilku plemion coś, co zasługuje na miano armii, zdarza się to jednak dosyć rzadko. Potężni *oni* często wykorzystują gobliny jako mięso armatnie, albo za ich pomocą wyszukują słabe punkty w liniach obrony wroga. Poza obszarem Krain Cienia gobliny poruszają się zazwyczaj w uzbrojonych bandach liczących dwadzieścia do trzydziestu głów. W bitwie nie dbają o własne bezpieczeństwo, licząc na to, że sama liczebność i „taktyka roju" pozwoli im pokonać lepiej wyszkolonych przeciwników. Ich ulubiona

Strach

Poniżej wymieniono Siłę Strachu wszystkich istot nadprzyrodzonych posiadających cechę Strach:

Gaki: 3
Ubume: 2
Goryo: 3
Kumo: 3
Ogry: 2
Zombie: 4
Szkielety: 4
Pennaggolan: 4
Kyoso no Oni: 5
Oni no Shikibu: 3
Oni no Akuma: 4
Oni no Tsuburu: 4



Ubume

Samotny samuraj wędrujący ciemną, opuszczoną drogą spotyka odzianą w biel kobietę, której włosy dziko rozwiewa niewyczuwalny wiatr. Jest niewątpliwie duchem, który zanosi się szlochem i błaga samuraja, żeby wziął na ręce jej dziecko, jęcząc: „Proszę, weź moje dziecko, ono zamarza na śmierć".

Jeśli samuraj przyjmie widmowe niemowlę, musi wykonać trzy testy Siły o trudnościach wynoszących kolejno 10, 15 i 20. Jeśli mu się powiodą, na jego ręku znajdzie się nowonarodzone, żywe dziecko, sam samuraj otrzyma zaś trzy PD, które może wydać na podniesienie Siły i 3 Punkty Honoru.

Jeśli testy się nie powiodą lub bohater zwyczajnie odmówi wzięcia dziecka, duch zakrzyknie przeraźliwie, a z najgłębszego mroku nocy tryśnie krew, pokrywając zarówno samuraja, jak i zwolna zanikającą zjawę. Widok ten sprawi, że nasz samuraj zblednie niczym trup, a jego włosy pokryje szron siwizny i będzie takim do końca swych dni.

strategia sprowadza się do okrążania pojedynczych przeciwników, przez co często zdarza im się ignorować pozostałe zagrożenia, dopóki nie zabiją swego aktualnego celu. Żeby utrzymać stałą liczebność gobliny mnożą się, rzecz jasna, jak króliki.

Zwyczajny goblin

Ziemia 2
Ogień 2
Woda 1
Powietrze 1
Rzut na atak: 3z2
Rzut na obrażenia: 4z2 (miecz)
PT trafienia: 10
Pancerz: 3
Rany: 6: -1; 12: Martwy

Goblin, który urośnie wystarczająco duży, by pobić współplemieńców, albo jest wystarczająco sprytny, żeby wymyślić, jak zakłada się zbroję i macha mieczem, zostaje zazwyczaj zwierzchnikiem plemienia. Kiedy gobliny urządzają najazdy na przygraniczne fortece Kraba, to właśnie tacy kacykowie idą na czele armii.

Gobliński kacyk

Ziemia 3
Ogień 3
Woda 2
Powietrze 1
Rzut na atak: 5z3
Rzut na obrażenia: 5z2 (miecz)
PT trafienia: 15
Pancerz: 5
Rany: 10: -1; 20: Martwy

Duchy (Yorei)

W Rokuganie pojawia się wiele rodzajów duchów, jednak najczęściej można napotkać Gaki („Głodne duchy"), Shi-ryo („Przodków"), Ubume („Żałobnice") i Goryo („Mścicieli"). Z takimi właśnie istotami, również tymi kłopotliwymi, układają się shugenja. Jeśli chcesz sprawdzić, ile shugenja wie na temat duchów, skorzystaj z umiejętności Wiedza (o Duchach).

Choć duchy dysponują wieloma mocami, niemal żadnej z nich nie da się odzwierciedlić w mechanice gry. Na przykład niektóre Gaki żywią się snami, a od krzyku Ubume podobno człowiekowi bieleje skóra i oczy, włosy zaś w ciągu zaledwie chwili pokrywają się siwizną.

Yorei są bardzo przewidywalne. Wojownik lub shugenja znający się na sprawach duchów rozpoznają Yorei, kiedy go tylko zobaczą i będą wiedzieli, jak sobie z nim poradzić. Uwolnienie domu lub wioski od kłopotliwego Yorei wymaga raczej dużej dozy sprytu i współczucia niż znajomości fechtunku.

Yorei nie da się dotknąć, dopóki sobie tego nie zażyczą. Mogą przenikać przez przedmioty, latać lub zapadać się w ziemię. Mogą również oddziaływać na świat materialny pozostając samemu niematerialnymi.

Od wszystkich tych reguł istnieją wyjątki. W księgach wspomina się, że ruchliwość duchów ograniczyć można za pomocą jadeitu, który stanowi dla nich nieprzekraczalną barierę, wiadomo również, że Yorei nie są też w stanie podnosić żadnych przedmiotów z tego materiału – nawet tak małych, jak monety. Łatwym sposobem zatrzymania zjawy w miejscu jest wrzucenie w jej kimono jadeitowej monety lub włożenie mu takiej do ręki.

Większość Yorei ma również kilka cech wyjątkowych i przestrzega własnych „zasad", dotyczących tylko ich samych. Mistrz Gry chcący wykorzystać duchy w swojej kampanii musi sam zdecydować, jak będzie wyglądał i zachowywał się każdy z nich. Istnieją przecież setki odrębnych „gatunków" duchów. Poniżej wymieniliśmy tylko te najczęściej spotykane.

Gaki, głodne duchy

Gaki, czyli „głodne duchy", to wampiry żerujące na ciałach śpiących ludzi. Mają typową dla duchów efemeryczną postać, ledwie widoczną gołym okiem, jednak pod wpływem światła księżyca zaczynają delikatnie lśnić. Z łatwością przemieszczają się przez materialne przeszkody i nie można ich zranić normalną bronią. Są wrażliwe jedynie na działanie przedmiotów z jadeitu lub kryształu oraz czarów typu *Ochrona przed Duchami*.

Gaki najchętniej atakują śpiące ofiary, a gdy ktoś zauważy ich obecność powoli rozpływają się w powietrzu lub rzucają do ucieczki. Nie wszystkie z nich żywią się krwią – słyszano o Gaki pożerających ludzkie oczy, języki, a nawet emocje i sny. Wieści o pojawieniu się Gaki docierają nawet z najdalszych fortec Klanu Smoka.

Ziemia 5
Ogień 4
Woda 3
Powietrze 2
Rzut na atak: 5z4
Rzut na obrażenia: 6z1 (ręce)

PT trafienia: 20 (można je trafić tylko bronią magiczną, kryształową lub wykonaną z jadeitu)
Pancerz: 5
Rany: 15: -1; 30: -3; 45: Martwy

Zdolności specjalne

Wysysanie krwi: To najważniejsza zdolność Gaki. Wysysanie krwi traktuje się jak normalny atak w czasie walki. Jeśli akcja się powiedzie, Gaki zadaje ofierze 6 punktów ran, samemu zyskując jednocześnie 6 dodatkowych ran. Za każde 6 zadanych punktów obrażeń Gaki zdobywa dla siebie kolejne 6 ran.

Strach: Gaki 3, Ubume 2, Goryo 3

Niewidzialność: Gaki są prawie całkowicie niewidzialne. Nie można ich dostrzec wykonując test Spostrzegawczości, dopóki nie znajdą się w pełnym świetle księżyca, normalnie zaś można je zauważyć jedynie używając Intuicji. Trudność obu tych testów wynosi 25.

Niematerialność: Gaki mogą swobodnie przenikać przez materialne bariery, powstrzymać je może jedynie jadeit i kryształ.

Shi-ryo, przodkowie

Przodkowie to duchy z przeszłości, które zazwyczaj usiłują prowadzić swoich potomków w życiu, kiedy ci znajdują się w potrzebie. Jednak nie wszyscy przodkowie są dobroduszni i może się okazać, że któryś z nich uważa swego potomka za nieudacznika, który nie potrafi z honorem nosić jego nazwiska.

Shi-ryo może służyć swojemu następcy przewodnictwem (lub drwiną). Może wybrać całkowitą niewidzialność, może też ukazywać się tylko swojemu sukcesorowi lub być widzialnym dla wszystkich. Ma takie same cechy jak za życia, lecz zyskuje również typowe dla Yorei zdolności specjalne (patrz powyżej).

Ubume, żałobnice

Ubume to duchy kobiet, które zmarły przy porodzie lub kiedy jeszcze były w ciąży. Matka wraz z dzieckiem nie mogą rozpocząć następnego życia, dopóki dziecko się nie narodzi. Najczęstsze historie o Ubume opowiadają o stojącej przy drodze kobiecie, proszącej przechodniów, aby wzięli na ręce jej nowo narodzone dziecko. Jeśli je przyjmą, niemowlę staje się z każdą sekundą coraz cięższe, może się więc zdarzyć, że obdarowany upuści niemowlaka. W takim wypadku zazwyczaj kobieta znika z przeciągłym lamentem, a wszyscy w zasięgu jej głosu, a w szczególności ten, który upuścił dziecko, padają ofiarą klątwy. Jeśli powiernik utrzyma przybierające na wadze dziecko w ramionach, stając się w ten sposób „zastępczą matką" dla Ubume, matka wraz z dzieckiem znikają, a trzymający go czuje przez moment na policzku ciepły dotyk lub pocałunek (znak wdzięczności Ubume). Ubume czasami nagradzają tych, którzy im pomogą (być może małą srebrną zabawką lub jednym czy dwoma punktami doświadczenia, które samuraj musi zużyć na podniesienie swojej Siły).

Niektóre Ubume pełne są nienawiści. W zależności od okoliczności śmierci mogą innym kobietom obcinać włosy (które nigdy nie odrastają do swojej pierwotnej długości), kraść dzieci (które karmią „mlekiem duchów", co zostawia na nich trwałe ślady fizyczne i psychiczne), albo podejmować inne złośliwe działania.

Goryo, mściciele

Goryo to duchy ludzi, którzy zostali zamordowani. Często wracają, aby nawiedzać odpowiedzialnych za ich śmierć lub starają się doprowadzić mordercę przed oblicze sprawiedliwości. Równie często Goryo dążą do tego, aby ich ofiara wyznała winy lub popełniła samobójstwo, zdarza się jednak, że duch będzie trzymał ofiarę przy życiu tylko po to, aby móc ją nadal dręczyć.

Goryo są niewidzialne, lecz kiedy poruszają się nocą, światło księżyca nadaje im dziwny zielonkawy lub czerwonawy poblask. Ich dusze pozostają w świecie żywych, nawiedzając ofiarę (a nawet jego rodzinę) dopóty, dopóki nie pokaże im się zwoju z wypisanym imieniem mordercy i opisem jego śmierci. Czasem trzeba dla takiego zwoju wybudować kapliczkę.

Zmiennokształtni

Zmiennokształtni, zwani przez Rokugańczyków hengoyokai, są leśnymi duchami zdolnymi przybierać postać materialną. Przez większość czasu wyglądają jak leśne zwierzęta, takie jak lisy, borsuki lub sokoły, mogą jednak ukazywać się jako drzewa, kwiaty lub cokolwiek, co przyjdzie im na myśl. Hengoyokai, jeśli tylko zapragną, mogą przybierać postać ludzką, zdarza się więc, że obracają się niezauważone pośród normalnych ludzi.

Większość zmiennokształtnych bardzo się obawia, że ktoś mógłby zobaczyć, jak zmieniają postać, gdyż zdradziło by to ich prawdziwą naturę. Hengoyokai mogą zamienić się w cokolwiek wielkości człowieka lub mniejsze, zachowując te same cechy niezależnie od formy, preferują jednak kształty zwierzęce.

Kitsune

Kitsune, zwane też lisożonami, to sprytne stworzenia lubiące płatać bezbronnym ludziom

niewinne figle, kradnąc kurczęta, porywając ubrania czy podsycając konflikty skłóconych sąsiadów. Są wprawnymi kłamcami i potrafią snuć historie, w które uwierzy nawet najbardziej podejrzliwy samuraj. Takie oszustwa często pozwalają im mieszkać wśród ludzi nie domyślających się nawet ich prawdziwej natury. Kitsune niemal zawsze przybierają postać niezwykle pięknych kobiet, uwielbiają bowiem skłaniać nierozsądnych mężczyzn do popisywania się swoją dzielnością. Mimo swego złośliwego charakteru są w zasadzie dobroduszne – ich żarty mają ośmieszać ludzi, a nie wyrządzać im krzywdę. Lisożony w dobrym nastroju potrafią być niezwykle miłe i często słyszy się podania o kitsune, zakochujących się w tych, którym wcześniej dokuczały.

Ziemia 2
Ogień 3
Woda 3
Powietrze 2

Rzut na atak: 2z2
Rzut na obrażenia: 4z2 (ugryzienie)
PT trafienia: 15
Pancerz: 2
Rany: 8: -1; 15: Martwa

Zdolności specjalne

Urok: Kitsune potrafią być bardzo przekonywujące. Kiedy rozmawiają z przedstawicielem płci przeciwnej traktuj je tak, jak gdyby ich Intuicja wynosiła 6.

Gospodarność: Kitsune potrafią świetnie prowadzić dom. Zostaw jedną z nich samą w gospodarstwie, a nim się obejrzysz doprowadzi całe obejście do idealnego porządku i w mgnieniu oka przygotuje suty obiad (dla ciebie i wszystkich towarzyszy, jakich zechcesz przyprowadzić). Twoje ubrania będą nieskazitelnie czyste, a twój miecz zawsze będzie lśnić. Jednak kitsune potrafi równie łatwo w i równie szybko cały dom zdemolować – wszystko zależy od tego, jak ją danego dnia traktowałeś.

Kumo

Kumo są rasą zmiennokształtnych pająków, rozmiarami zbliżonych do ludzi. W przeciwieństwie do kitsune stronią od człowieka i można je znaleźć tylko w najgłębszych lasach i samotnych dolinach, unikają bowiem ludzkich siedzib. Kumo tkają sieci gigantycznych rozmiarów i pożerają każdą bez wyjątku istotę, która się w nie zaplącze. Potrafią pluć trującym jadem, który pali nieosłoniętą skórę niczym ogień.

Kiedy są zmuszone przyjąć ludzkie kształty, ukazują się zazwyczaj w postaci śniadego staruszka lub chudego handlarza. Czasami kontaktują się z ludźmi z własnej woli, wolą jednak swoje własne towarzystwo.

Ziemia 1
Ogień 4
Woda 2
Powietrze 1

Rzut na atak: 5z4
Rzut na obrażenia: 3z2 (ugryzienie)
PT trafienia: 20
Pancerz: żaden
Rany: 6: -1; 24: Martwy

Zdolności specjalne

Strach: 3

Sieci: Jedynie kumo potrafią wspinać się po swoich własnych sieciach, a wszystkie inne stworzenia zaplątują się beznadziejnie w ich lepkich splotach. Jeśli złapana postać chce się uwolnić, musi zwyciężyć w teście przeciwstawnym przeciwko Sile sieci równej 5. Kumo potrafią w ramach normalnego ataku pluć siecią na odległość do 10 metrów.

Trucizna: Kumo mogą też pluć jadem na odległość około 3 metrów (potraktuj to jak normalny atak). Trucizna atakuje z Siłą 5, a trafiony aby nie zostać sparaliżowanym na 10 rund musi zwyciężyć w teście przeciwstawnym wykonywanym przeciwko Sile jadu.

Szczuraki (Nezumi)

Szczuraki są rasą humanoidalnych gryzoni, które pierwotnie zamieszkiwały obszary znane obecnie jako Krainy Cienia. Kiedy Fu Leng spadł z nieba, ich ojczyzna uległa zniszczeniu, a plemiona rozbiegły się na cztery strony świata. Nauczyli się żyć jako „czyściciele", wykorzystując dla własnych potrzeb odpadki po innych rasach. W czasie tych długich lat rozprzestrzenili się po całym Rokuganie, mnożąc się zarówno w Krainach Cienia, jak i poza nimi. Choć można ich spotkać również w pradawnej ojczyźnie, nie są tworami Fu Lenga, nie obciąża ich zatem „skaza Krain Cienia", dotykająca tak wielu z jego pachołków.

Szczuraki to porośnięte futerkiem dwunogi, z grubsza ludzkiego wzrostu, o głowach przypominających szczurze i różowych ogonkach. Żyją w koczowniczych bandach (prowadzonych przez najsilniejszego osobnika), nigdy nie zatrzymując się na długo w jednym miejscu. Nauczyli się nosić ludzkie ubrania i jeśli tylko mają okazję, używają ludzkiej broni. Często kradną potrzebne przedmioty z ludzkich wiosek i uciekają w ciemność, unikając konfrontacji. Jeśli jednak znajdą

się w sytuacji bez wyjścia, walczą z zaciekłością godną wojowników z Klanu Kraba w największym szale bojowym. Szczuraki, bystrzejsze i ostrożniejsze od goblinów, są w stanie myśleć strategicznie, co czyni z nich przebiegłych i skutecznych przeciwników.

Niektórzy członkowie Klanu Kraba umieją posługiwać się piskliwym językiem szczuraków, a sam Klan często zatrudnia ich też jako zwiadowców dokonujących wypady do Krain Cienia.

Typowy szczurak

Ziemia 2
Ogień 3
Woda 2
Powietrze 1

Rzut na atak: 4z3
Rzut na obrażenia: 4z2 (włócznia)
PT trafienia: 15
Pancerz: 3
Rany: 9: -1; 18: Martwy

Szczurak „shugenja"

Ziemia 2
Ogień 2
Woda 3
Powietrze 2

Rzut na atak: 2z2
Rzut na obrażenia: 3z1 (nóż)
PT trafienia: 10
Pancerz: żaden
Rany: 7:-1; 15: Martwy

Zdolności specjalne

Rzucanie czarów: Szamani szczuraków rzucając czary korzystają raczej z barbarzyńskich rytuałów (takich jak samookaleczanie), niż z zapisanych zwojów. Szaman może znać trzy czary o Poziomie Trudności nie przekraczającym 15 i wszystkie z nich może rzucać bez użycia zwojów.

Szczurak „bushi"

Ziemia 4
Ogień 4
Woda 2
Powietrze 2

Rzut na atak: 6z4
Rzut na obrażenia: 6z2 (miecz) (Niektórzy z nich posiadają lepszą broń zadającą 7z3)
PT trafienia: 20
Pancerz: 6 (niektóre szczuraki-bushi mogą mieć 5 lub 7 zależnie od rodzaju zbroi)
Rany: 10: -1; 20: -2; 30: Martwy

Wojownicy szczuraków umieją korzystać z ludzkich zbroi i broni, które zdzierają z samurajów Klanu Kraba zabitych w Krainach Cienia i często to czynią.

Ogry

W jakiś czas po stworzeniu goblinów Fu Leng podjął kolejną próbę spłodzenia własnej rasy ludzi. Tym razem zapragnął dokonać kilku ulepszeń, dał im więc potworną siłę, wielkie kły i sterczące rogi. Nazwał swe nowe twory ogrami



i tak jak poprzednio gobliny, wypuścił ich przeciwko znienawidzonym ludziom.

Ogry są co prawda ogromne i silne (i dużo inteligentniejsze od swoich mniejszych kuzynów), lecz wciąż brakuje im pewnych cech, niezbędnych prawdziwym ludziom. Nie posiadają żadnej struktury społecznej, nie potrafią nawet zbierać się w duże grupy. Brakuje im zdolności wytwarzania narzędzi, polegają więc na polowaniu i rabunku. Ich przerażającej taktyce bojowej brakuje finezji, więc dobrze wyszkolony w sztuce wojennej samuraj zazwyczaj potrafi znaleźć niejeden sposób, żeby ich pokonać.

Ogry są samotnikami, zbierającymi się razem jedynie w wyjątkowo niespokojnych czasach. Żywią się, zasadzając się na podróżnych lub polując na ogromne bestie grasujące po Krainach Cienia. Ze wszystkich istot Fu Lenga najczęściej ich właśnie można znaleźć w samym Rokuganie, gdyż dzięki małej liczebności ich grupek mogą łatwo przenikać przez linie obrony Kraba.

Ziemia 2

Wytrzymałość: 6

Ogień 3

Woda 1

Siła: 6

Powietrze 1

Rzut na atak: 4z4

Rzut na obrażenia: 8z2 (duża maczuga lub małe drzewko)

PT trafienia: 20

Pancerz: 7

Rany: 15: -1; 30: -2; 45: -3; 60: Martwy

Strach: 2

Zombie i szkielety

Niektórzy czarnoksiężnicy posiedli moc pozwalającą im wiązać pomniejsze złe duchy z martwymi ciałami ludzi. Stworzone w ten sposób żywe trupy potrafią na rozkaz swego pana niezdarnie się poruszać, zależnie od jego zachcianek walcząc lub maszerując, będąc jedynie bezmyślnymi automatami pozbawionymi własnej woli. Poruszają się powoli i z wahaniem, lecz ich członki obdarzone są nadnaturalną siłą, jeśli więc da się im wystarczająco dużo czasu, mogą rozerwać człowieka na strzępy. Kiedy znajdują się pod kontrolą swego stwórcy, można nakazać im służyć komuś innemu (używając odpowiednich talizmanów lub rytuałów).

Zombie wyglądają tak, jak w chwili śmierci wyglądały ich ciała i zachowują wszystkie posiadane w tym czasie rany i obrażenia. Na rozkaz mogą używać narzędzi i machać bronią równie dobrze lub kiepsko jak za życia. Jak wszystkie trupy po jakimś czasie zaczynają gnić, a ich smród można wyczuć z daleka. W końcu, dzięki działaniu czasu lub celowemu oczyszczeniu z tkanek, z zombie pozostają tylko kości (tak więc szkielet to zwyczajny zombie, na którym nie zostało już nic, co mogłoby zgnić). Zombie są niewrażliwe na ciosy zadające im zwyczajne rany i w celu unieszkodliwienia muszą zostać wręcz rozczłonkowane – dlatego najpopularniejszym sposobem walki z nimi jest dekapitacja. Rokugańczycy wierzą, że żywe trupy kalają pamięć ich przodków i starają się je tępić ze wszystkich sił.

Każdy człowiek, który umrze w Krainach Cienia wstaje z grobu jako zombie, znajdując się pod



kontrolą samego Fu Lenga. Podobnie jak ludzcy czarnoksiężnicy naśladujący jego magię, Fu Leng może przekazać kontrolę nad częścią tych odrażających stworów swoim zaufanym sługom. Zdarzało się już, że przeciwko Rokuganowi wyruszały całe armie żywych trupów i szkieletów.

Ziemia 0

Wytrzymałość: 3

Woda 1

Siła: 3

Ogień 1

Powietrze 0

Rzut na atak: 1z1

Rzut na obrażenia: 5z2 (broń improwizowana może zadawać tylko 4z1)

PT trafienia: 5

Pancerz: 7

Rany: 60: Martwy (zobacz niżej)

Zdolności specjalne:

Strach: 4

Odporność na ból: Zombie otrzymują tylko połowę obrażeń od broni siecznej (zaokrąglij w dół) i jedną czwartą obrażeń od obuchowej.

Odporność na ciosy: Kiedy zombie traci poziom Ran, zostaje bez losowo wybranej kończyny. Rzuć kostką, aby zobaczyć, co zombie stracił:

1-2	Lewą rękę
3-4	Prawą rękę
5-6	Lewą nogę
7-8	Prawą nogę
9	Jest przecięty na pół
10	Głowę

Gdy zombie straci rękę lub nogę, kończyna będzie za nim pełznąć, starając się dotrzymać kroku reszcie ciała, stwór nie potrafi jednak przyłączyć jej z powrotem. Odcięta ręka dodatkowo spróbuje zaatakować dłonią każdego, kto znajdzie się w jej zasięgu.

Jeśli przetnie się zombie na pół, górna połowa wciąż będzie próbowała schwycić przeciwnika.

Żywy trup, który straci głowę rozpada się i przed nastaniem świtu zamienia w kałużę czarnej mazi.

Jeśli zdjąć z twarzy zombie jego porcelanową maskę, ten rozpada się i rozpływa. Taki atak ma Poziom Trudności równy 25.



Kenku

Kenku to rasa ludzi-kruków, zamieszkująca Rokugan jeszcze od czasów Naga. Podobnie jak szczuraki i kappa (zobacz niżej), kenku pojawili się na świecie na wiele wieków przed nadejściem pierwszego Hantei. Wyglądają niczym

dwunożne kruki wzrostu człowieka, o pokrytych piórami rękach, ostrych dziobach i olbrzymich skrzydłach. Są zdolni do długotrwałego lotu, a ich palce mogą manipulować bronią i narzędziami z równą zręcznością, co ludzkie. W czasie walki używają swoich skrzydeł głównie do dezorientacji przeciwnika.

Kenku są z natury dociekliwi i ciekawscy, więc przez setki lat zgromadzili ogromne zasoby wiedzy. Nie są właściwie prawdziwymi czarownikami, jednak znakomicie rozumieją naturę wszechświata i potrafią stosować swoją wiedzę w sposób, który czasem wydaje się graniczyć z magią. Ich rasa wydała wielu uczonych i czasem nauczają ludzi, dzieląc się swoją wiedzą ze wszystkimi, którzy odszukają ich kryjówkę. Choć unikają dużych miast i czują się nieswojo w pobliżu zbiorowisk ludzkich, z chęcią udzielą nauk pojedynczym osobom, które zechcą poświęcić nieco czasu na wysłuchanie ich.

Podobnie jak szczuraki, kenku mają koczowniczą naturę i podróżują z miejsca na miejsce, kiedy tylko najdzie ich taka chęć, jednak w przeciwieństwie do szczuraków nigdy nie kradną, woląc dzielić się wiedzą w zamian za to, czego potrzebują. Mają wielkie upodobanie do świecących przedmiotów i z biegiem lat często gromadzą spore kolekcje cennych drobiazgów. Jeśli noszą przy sobie jakąkolwiek broń, zawsze jest ona wyczyszczona na wysoki połysk.

Ziemia 2
Woda 4
Ogień 3
Powietrze 3

Rzut na atak: 4z4
Rzut na obrażenia: Dziób lub pazury: 1z1
PT trafienia: 15
Pancerz: żaden
Rany na poziom: 8: -1; 24: -3; 50: Martwy

Zdolności specjalne

Kenku są mistrzami walki mieczem i wielu dawnych mistrzów kenjutsu pobierało u nich nauki. Legendy wspominają o ich magicznej mocy, możesz więc przypisać każdemu kenku – bohaterowi niezależnemu pewną ilość czarów, pamiętając o tym, że może je rzucać bez użycia zwojów. Większość z nich będzie zapewne dotyczyć iluzji (odpowiednia byłaby na przykład *Mgła Ułudy*), Kenku jednak mogą równie dobrze znać niektóre czary Ognia i Wody.

Kappa

Kappa to nieduże, ale złośliwe stworzenia, nękające podróżnych groźnymi psotami. Są w przybliżeniu wzrostu małych dzieci, a ich ciała pokrywa twarda jak u żółwi skorupa, choć twarze przypominają ludzkie. Wszystkie kappa mają na





czubku głowy dziwaczne zagłębienie, które jest zawsze pełne wody – jeśli zupełnie wyschnie, bardzo słabną (wszystkie wyniki ich rzutów należy obniżać o połowę).

Kappa mieszkają w jeziorach, strumieniach i rzekach, trzymając się zazwyczaj w pobliżu tworów ludzkich rąk, takich jak mosty i nabrzeża. Żywią się krwią, zarówno ludzką jak i zwierzęcą, więc często różnymi sztuczkami starają się nakłonić podróżnych do podejścia, dzięki czemu będą mogły się spokojnie pożywić. Te wodne istoty tak kochają zagadki, że zdarza im się wyzywać napotkanych ludzi na pojedynki w rozwiązywaniu łamigłówek. Pomimo swej drapieżnej natury kappa nie są z gruntu złe i potrafią wobec potencjalnych ofiar zachowywać dziwną uprzejmość. Znane są z uczciwości i jeśli uda się zmusić któregoś z nich do dania słowa, będzie o nim pamiętał aż do śmierci. Nie znajdują zastosowania dla ludzkich bogactw – nie interesują ich pieniądze ani władza. Kappa postawione wobec przeważających sił prędzej uciekną, niż podejmą walkę.

Ziemia 1

Wytrzymałość: 2

Woda 3

Ogień 1

Powietrze 3

Rzut na atak: 1z1
Rzut na obrażenia: 1z1
PT trafienia: 15
Pancerz: 10 (z powodu grubej skorupy)
Rany na poziom: 6: -1; 12: Martwy

Zdolności specjalne

Kappa często używają magii iluzyjnej, aby omamić swoje ofiary. Jeśli kappa rzuca jakieś czary, powinna to być *Mgła Ułudy*. Przypisz mu w tym celu Rangę Shugenja równą 1.

Pennagolan

Pennagolany to najstraszliwsze z nieumarłych istot Rokuganu. Są wampirami i atakują słabych i chorych ludzi, samotne wsie lub małe grupy śpiących w nocy podróżnych. Właściwą formą pennagolana jest makabryczna, unosząca się w powietrzu głowa ze zwisającymi z szyi wnętrznościami i jelitami, którymi potwory – niczym upiornymi mackami – potrafią poruszać z wielką siłą, owijając je wokół gardeł i kończyn ofiar i dusząc ją na śmierć nim pożywią się ich krwią.

Pennagolany najchętniej atakują z ukrycia lub podstępem. Jeśli zechcą, mogą przybierać wygląd normalnych ludzi, często więc wkradają się do małych, odciętych od świata osad udając podróżnych, kupców lub chłopów. Jednak wysysając krew muszą przybrać swój naturalny kształt, a przemieszczającą się bez ciała głowę raczej łatwo zauważyć. Kiedy pennagolan jest syty, jego wnętrzności pęcznieją krwią i musi minąć kilka dni zanim znów będą mogły się zmieścić w ludzkiej powłoce. Namoczenie wnętrzności w occie pozwala przyspieszyć proces ich kurczenia się, więc co inteligentniejsze potwory spędzają okres sytości w tajemnych kryjówkach pełnych dzbanów z octem.



Większość pennagolanów wygląda jak kobiety, chociaż zdarzają się nie mniej przerażające osobniki męskie. Jeśli ciało pennagolana ulegnie zniszczeniu podczas gdy jego głowa znajduje się w innym miejscu, zostaje on odcięty od swojej energii życiowej i w ciągu kilku dni szybko słabnie i ginie.

Ziemia 3
Woda 3
Ogień 2
Powietrze 2

Refleks: 4
Rzut na atak: 2z2
Rzut na obrażenia: ugryzienie: 2z1; duszenie: 3z1 + unieruchomienie (patrz niżej)
PT trafienia: 20
Pancerz: żaden
Rany na poziom: 6: -1; 18: -3; 30: Martwy

Zdolności specjalne

Strach: 4, **Odporność na ciosy**

Pennagolan wykonując atak standardowy owija okrwawione jelita dookoła ciała ofiary i kąsa. Próba oplątania przeciwnika jelitami uważana jest za pełny atak i jeśli zakończy się sukcesem, pennagolan zadaje automatycznie obrażenia (o współczynniku obrażeń 3z1) w każdej kolejnej turze, dopóki ofiara się nie wyrwie się z jego uścisku (test przeciwstawny Siły przeciwko Sile wampira).

Oni

Oni, główne sługi upadłego boga Fu Lenga są zapewne najstraszliwszymi przeciwnikami, z jakimi kiedykolwiek przyszło się mierzyć mieszkańcom Rokuganu. *Oni* to potężne złe duchy, którym kaprys ich pana lub mroczna magia upadłych czarnoksiężników nadały cielesną formę. Choć różnią się między sobą możliwościami i wyglądem, wszystkie są odrażające i dorównują mocą najpotężniejszym z ludzkich shugenja. Niemal nic, poza jadeitem i magią nie jest ich w stanie zranić.

Jeśli czarnoksiężnik przywołujący *oni* pragnie, by duch przybrał materialny kształt, musi przekazać mu imię jakiegoś człowieka biorącego udział w ceremonii przywołania wraz z częścią jego duszy. Zazwyczaj *oni* wytwarza więź z ciałem tego człowieka, przy czym czasami do odprawienia ceremonii wystarczy tylko jakaś część ciała lub przedmiot osobistego użytku. Kiedy demon zostanie nazwany, znajduje się pod kontrolą tego, kto go przywołał i musi wypełniać jego rozkazy. Nazywającego i nazwanego łączy więź,

dzięki której każdy z nich doświadcza uczuć i emocji drugiego, jednak w końcu wyczerpuje ona chi człowieka, prowadząc do osłabienia, amnezji, a nawet opętania. Jeśli *oni* nie zostanie ostatecznie odesłany, może pochłonąć całkowicie istotę swego „gospodarza" i zyskać kontrolę nad jego duszą. Wtedy więź ducha z przyzywającym go czarnoksiężnikiem znika i *oni* odtąd może wkraczać do fizycznego świata, kiedy tylko zechce. Zyskuje też zdolność płodzenia pomniejszych imitacji samego siebie – na skutek takiego powielania powstawały już w przeszłości całe „gatunki" *oni*.

Poniżej opisano wygląd i moce kilku z takich gatunków. Założyciel każdej z linii jest niepowtarzalny i o wiele potężniejszy od swego pomiotu. Wszystkie *oni* potrafią zmieniać kształt i mogą przybrać niemal każdą formę. Wiele z nich posiada jednak „naturalny" wygląd, który opisano poniżej. *Oni* mogą przybierać kształty mniejsze niż zazwyczaj, jednak nigdy większe.

Fu Leng potrafi stwarzać nowe odmiany demonów z dużo większą łatwością niż jakikolwiek ludzki czarnoksiężnik, bez konieczności obciążania ich imionami, jednak takich oni znaleźć można jedynie w sercu Krain Cienia, są bowiem nieodwołalnie związani z Upadłym Bogiem.

Kyoso

Kyoso no Oni wyglądają jak ciemne słupy ciała o mgliście kobiecych kształtach, wypuszczające z siebie cztery potworne ramiona i zwieńczone pierścieniem olbrzymich rogów. Przemieszczają się pod ziemią, potrafią przeniknąć nawet przez litą skałę i mogą „wyrosnąć" gdziekolwiek zechcą. Atakują wystrzeliwując ze swoich ramion ogromne ładunki czystej energii, często próbując zniszczyć w ten sposób przeciwników na odległość.

Ziemia 3
Siła woli: 4

Ogień 3
Inteligencja: 4

Woda 3
Spostrzegawczość: 4

Powietrze 3
Intuicja: 4

Rzut na atak: 5z3

Rzut na obrażenia: walka wręcz 2z1, Nieczysty Ogień: 3z2 (patrz niżej)

PT trafienia: 15

Pancerz: 10

Rany na poziom: 12: -1; 24: -3; 60: Martwy

Ranga shugenja: 2

Dostępne czary: 4 Ziemi, 4 Ognia, 2 Wody, 1 Powietrza

Zdolności specjalne

Strach: 5, Odporność na ciosy

Wielokrotny atak: Mogą atakować do trzech razy na turę.

Nieczysty Ogień: Kyoso władają niesławnym „Nieczystym Ogniem", który wystrzeliwują ze swych licznych ramion. Czarny płomień nie pali ciała, lecz duszę ofiary, przechodząc bez żadnych przeszkód przez każdą zbroję. Trafiony ogniem człowiek musi wykonać prosty test Pustki o Poziomie Trudności równym 10, w trakcie którego nie można wydawać żadnych Punktów Pustki. Jeżeli test się powiedzie, nic się nie dzieje, jeżeli zaś test zakończy się porażką, ofiara traci Punkt Pustki. Kiedy straci ostatni z punktów – lub jeśli przed tym atakiem nie miała już Punktów Pustki, traci przytomność niezależnie od aktualnego poziomu Ran.

Shikibu

Oni no Shikibu rabują groby i cmentarze szukając ciał niedawno zmarłych. W swej naturalnej formie wyglądają jak przysadziste karły o wystających pomarańczowych kłach, intensywnie błękitnych brodach i przenikliwych zielonych oczkach. Potrafią zniekształcać ciała trupów tak, aby przypominały ich własne kształty i jeśli zniszczy się któregoś z nich, może się z łatwością odtworzyć, jeśli tylko w pobliżu jest jakieś martwe ciało. Właśnie dlatego Oni no Shikibu najbardziej lubią czaić się w pobliżu cmentarzy i pól bitwy, zmuszając przeciwników, żeby walczyli z nimi tam, gdzie bez trudu znajdą kolejne ciała.

Ziemia 2
Woda 2
Siła: 3

Ogień 2
Zręczność: 3

Powietrze 1
Refleks: 3

Rzut na atak: 2z2

Rzut na obrażenia: 2z1

PT trafienia: 15

Pancerz: 7

Rany na poziom: 8: -1; 24: -3; 50: Martwy

Zdolności specjalne

Strach: 3

Odporność na ciosy: Gdy poziom ran Shikibu spadnie do zera, może on odesłać swojego ducha w inne ciało, wykręcając je w kształt, którzy może go pomieścić, oczywiście pod warunkiem, że w pobliżu znajduje się jakieś ciało. W formie

bezcielesnej Shikibu może się bardzo szybko poruszać, jednak nie potrafi przechodzić przez jadeit, a poza tym może w tej formie przebywać tylko przez tyle tur, ile wynosi jego Siła Woli × 5. Przejęcie kontroli nad przygotowanym wcześniej ciałem zajmuje temu *oni* tylko jedną turę, natomiast przejęcie kontroli nad znalezionymi przypadkowo zwłokami może zabrać od jednej do pięciu tur (rzuć jedną kostką i podziel wynik przez 2, zaokrąglając go w dół).

Akuma

Oni no Akuma to naprawdę przerażające bestie, potężne monstra o trzech płonących oczach i trzech długich, wijących się językach. Żyją, by niszczyć – zdarza im się dla kaprysu palić całe wioski, a kiedy raz zostaną przyzwane, sieją zniszczenie w całej okolicy. Wielu aroganckich shugenja marnie skończyło, spalonych przez swoje niedoszłe sługi na popiół. Ogarnięty obsesją wymazania nawet najdrobniejszych śladów po ludzkości praojciec wszystkich Oni no Akuma jest podobno głównym doradcą Fu Lenga.

Ziemia 5
Ogień 4

Zręczność: 5

Woda 5
Powietrze 4

Refleks: 5

Rzut na atak: 6z5

Rzut na obrażenia: walka wręcz: 5z3, Palące Języki: 2z2 (zobacz poniżej)

PT trafienia: 25



Pancerz: 8

Rany na poziom: 20: -1; 40: -3; 80: Martwy

Ranga shugenja: 3

Dostępne czary: 5 Ognia, 4 Ziemi, 3 Wody, 2 Powietrza

Zdolności specjalne

Strach: 4, **Odporność na ciosy**

Palące Języki: Za każdym razem, gdy ogniste języki Akuma dotkną ciała, zostawiają na nim płonącą ślinę, która w każdej następnej turze zadaje kolejną kostkę obrażeń. Śliny nie da się zmyć zwyczajną wodą i zazwyczaj używa się w tym celu alkoholu lub octu.

Tsuburu

Olbrzymie, żywe gardziele znane jako *Oni no Tsuburu* wyrastają niczym pijawki ze swojego pana, samozwańczego „władcy żarłoczności". Tsuburu to tłuste, sinofioletowe kule o brzuchach iście końskich rozmiarów, które chwytają swoje ofiary chciwymi pazurami i połykają w całości. Ich ostre kły i szponiaste palce z łatwością szarpią ciało, jednak większość Tsuburu woli pożerać nienaruszone istoty, wrzaski trawionych żywcem są bowiem dla nich najpiękniejszą muzyką.

Bardzo trudno jest poruszyć Oni no Tsuburu, który usadowił się w jakimś miejscu. Przesunięcie go choćby o kawałek stanowi nie lada wysiłek nawet dla kilku ludzi, trupy Tsuburu często gniją więc tam, gdzie siedziały za życia, stając się siedliskiem zarazy.

Ziemia 1

Wytrzymałość: 7

Ogień 1

Inteligencja: 2

Woda 1

Siła: 7

Powietrze 1

Rzut na atak: 1z1

Rzut na obrażenia: walka wręcz: 3z2, zęby: 3z1, żołądek: 1z1

PT trafienia: 5

Pancerz: 20

Rany na poziom: 28: -1; 56: -3; 150: Martwy

Zdolności specjalne

Strach: 4, **Odporność na ciosy, Teleportacja** (zobacz poniżej)

Tsuburu najczęściej atakuje przy pomocy chwytu. On i jego przeciwnik wykonują przeciwstawny test Siły i jeśli odniesie w nim sukces *oni*, może po prostu pożreć swą ofiarę. Znalazłszy się w brzuchu Tsuburu, bohater otrzymuje jedną kostkę obrażeń na turę, nie może też robić nic poza wzywaniem na pomoc swych przyjaciół.

Oni trawią nie tylko ciało, lecz i dusze swych ofiar, odnosząc wiele korzyści z pożywiania się tymi drugimi. Pomimo swojej wagi (lub może za jej przyczyną) Tsuburu wpadły na wygodniejszy niż chodzenie sposób poruszania się. Potwory te potrafią zniknąć z aktualnie zajmowanego miejsca, po czym pojawiają się w innym, leżącym w zasięgu ich wzroku.



Napisał: Andrew Heckt

Zredagował: Edward Bolme

Testerzy: Edward Bolme, David Conom, Brent G.Dunsire, Ingrid Granberg, Tige Rustad oraz William Shell

„Ceremonia samurajów" to przygoda wprowadzająca w świat Rokuganu, a jej akcja rozgrywa się w czasie jednego z dorocznych zjazdów, na których młodzi szlachcice wchodzą w wiek dojrzały. Celem tej historii jest wprowadzenie graczy w podstawy mechaniki gry i dostarczenie kilku wątków, które można później rozwinąć w kampanię.

Uwaga! Wszyscy gracze, którzy czytają te słowa muszą natychmiast przestać to robić, albo będą musieli popełnić seppuku!

Choć każdy Klan przeprowadza własny festiwal gempukku, niektóre z nich cieszą się większym prestiżem i są otwarte dla członków wszystkich klanów. Wszystkie szkoły wysyłają na nie swych najlepszych uczniów, nagrody są więc wysokie a rywalizacja bezwzględna. Najpoważniejszym festiwalem są Topazowe Mistrzostwa rodziny Kakita, odbywające się każdej wiosny w mieście Tsuma. Zakładamy, że postaci graczy zdecydowały się (lub otrzymały rozkaz) wziąć udział w tej prestiżowej uroczystości, żeby zdobyć dobre imię i osiągnąć sławę.

Streszczenie

Podróż bohaterów do miasteczka Tsuma na ziemiach rodziny Kakita kończy się w pobliżu oceanu. Topazowe Mistrzostwa to prestiżowy turniej towarzyszący ceremonii gempukku (wejścia w wiek męski) młodych samurajów, która ma miejsce zazwyczaj między trzynastym a dwudziestym pierwszym rokiem życia. Podczas podróży oraz w samym mieście bohaterowie graczy napotkają osoby, które rzucą im wyzwanie, sami zaś gracze zdobędą doświadczenie w odgrywaniu postaci i posługiwaniu się regułami gry. W czasie mistrzostw bohaterowie będą mogli na wiele sposobów dowieść swego honoru lub ponieść śmierć próbując to zrobić.

Tsuma, Turniej i bohaterowie niezależni dostarczają licznych wątków, które pozwalają na kanwie tej przygody zbudować całą kampanię. Fabuła wymaga od graczy, by zmierzyli się z zawiłościami rokugańskiej polityki, nawiązali kontakty, zdobyli przyjaciół i zrobili sobie wrogów. W końcu mogą też wplątać się w największy spisek, jaki kiedykolwiek widziało cesarstwo.

Uwagi dla Mistrza Gry

Dobry scenariusz wprowadzający prezentuje tak wiele aspektów gry, jak to możliwe, powinien jednak uwydatniać przede wszystkim te elementy, które czynią daną grę fabularną wyjątkową. W **Legendzie Pięciu Kręgów** najniezwyklejsza (dla większości graczy z zachodniego kręgu kulturowego) jest bardzo sztywna struktura społeczna świata. Gracze powinni więc odgrywać spotkania z chłopami, kupcami, ludźmi równymi sobie i o wyższym statusie, pamiętając o wszystkich zawiłościach etykiety – każde z takich spotkań pomaga ci wszakże prezentować wyjątkowy świat Rokuganu.

Gdy gracze dowiedzą się, na czym polega festiwal mogą poczuć, że ich postaci nie są doń przygotowane. Wtedy powinieneś przypomnieć im pierwotne założenie wszystkich gier fabularnych: ich postaci to bohaterowie. Być może bohaterowie w powijakach, jednak to na nich skupia się akcja. Co prawda świat toczy się naprzód również bez ich pomocy, to oni jednak mają moc wpływania na jego losy.

Jeśli ty i twoi gracze znacie grę karcianą **Legends of the Five Rings,** znajdziecie w tej przygodzie wiele odniesień do wątków będących częścią rozgrywającej się w niej historii. Z jednej strony ich tropienie sprawi graczom dodatkową satysfakcję, z drugiej zaś uświadomi, że ich po-

Torii

Święte Bramy, zwane torii, znaleźć można w każdej części Rokuganu. Są wznoszone z wielu powodów, ale najczęściej w ten sposób prosi się bóstwo o przychylność, dziękuje mu za opiekę, spłaca dług wobec świątyni lub honoruje cenioną, niedawno zmarłą osobę.

Torii wznieść można wyłącznie z oczyszczonych rytualnie materiałów na ziemi poświęconej przez shugenja. W ich fundamentach umieszcza się ofiary, zależne od gustów bóstwa lub okazji. Powszechnie wierzy się, że ofiary takie czuwają nad ścieżką torii.

Święte Bramy buduje się na wiele różnych sposobów. Najprostsze budowane są ze zwykłego drewna, często jednak stosuje się najdroższe jego gatunki, zaś całą konstrukcję przyozdabia się rzadkimi metalami lub muszlami – od wystawności torii zależeć wszak może powodzenie modlitwy.

staci odgrywają ważną rolę w dziejach Rokuganu. Uczestnicy rozgrywki, którzy podczas tworzenia postaci zdecydowali, że mają wroga, ale nie określili, kim on jest, z łatwością zdobędą takowego w trakcie festiwalu.

Przedstawianie fabuły

Większość informacji zawartych w tekście przeznaczona jest wyłącznie dla Mistrza Gry i nie powinien ich czytać nikt inny. Tekst, który możesz przeczytać swoim graczom lub sparafrazować, wygląda tak:

Chcę jeszcze jeden kawałek pizzy. Dajcie mi go, albo wasze postaci zginą.

Całej przygodzie towarzyszy szereg „zawiązków przygód". Wykorzystaj je do skomplikowania scenariusza, wprowadzenia wątków pobocznych lub przygotowania gruntu pod kolejne przygody. Oczywiście możesz skorzystać z któregoś z nich podczas projektowania zupełnie nowej opowieści, bowiem żaden z nich nie ma istotnego znaczenia dla Ceremonii Samurajów ani nie wpływa na sukces czy porażkę bohaterów graczy w turnieju. Każdy taki wątek opisany jest w poniższy sposób:

Tytuł zawiązku

Wyzwanie: Opisuje, jak postaci graczy wplątują się w historię.

Koncentracja: Tu omawiamy wątek, jego tło fabularne oraz możliwe wydarzenia i spotkania.

Uderzenie: Zawiera komplikacje, które czekają graczy którzy podjęli „wyzwanie" oraz sugestie dotyczące sposobu rozgrywania zawiązku, informacje ogólne i wreszcie rozwiązanie.

Jak zapoznać ze sobą postaci graczy?

Najlepiej byłoby przyjąć, że postaci są kolegami z dzieciństwa. Jeśli twoja drużyna jest zbyt liczna, by było to możliwe, lub jeśli bohaterowie pochodzą z wrogich Klanów, to do ciebie należy wymyślenie innych powodów, dla których cała grupa podróżuje razem w pokojowym nastroju. Możesz założyć, że postaci tworzą pary znajomych, które znają jedną osobę z innej pary. Stwarza to efekt łańcuchowy, gdzie A+B znają C, C+D znają E, a E+F znają B.

Jak zapoznać karciarzy ze światem Rokuganu?

Zdecydowanie polecamy wykorzystanie w charakterze rekwizytów kart Osobistości (Personalities) z gry karcianej – używanie ich w czasie testowania przygody dało nam mnóstwo zabawy i dodało wiele głębi i wyrazistości bohaterom niezależnym. W przypadku osób, które nie pojawiają się w grze karcianej, użyj podobnej karty, prezentując na przykład Yasuki Takę jako Yasuki Jodeigę i Suzume Mukashino jako Megumi.

Droga do Tsumy

Bohaterowie rozpoczynają przygodę razem, stojąc na drodze około trzy godziny drogi od Tsumy. Przekaż graczom informacje na temat Topazowych Mistrzostw, skupiając się na tym, co uznasz za ważne.

Gdy spieszycie drogą w stronę miasteczka Tsuma, poranek jest piękny. Czemu zresztą nie miałby taki być? W końcu czy shugenja z rodziny Asahina Klanu Żurawia pozwoliliby, żeby deszcz zakłócił tak wyjątkowe wydarzenie? Wszyscy wiecie, że to niemożliwe. Dolina rzeki tonie w soczystej, wiosennej zieleni. Zagony pomarańczowych krzewów wul dojrzewają do zbioru. Zatrzymujecie się tylko na chwilę na ostatnim popasie przed miastem, a wasze niecierpliwe stopy niosą was dzisiaj równie szybko jak każdy wierzchowiec poprzez sady – i nagle, bez ostrzeżenia wychodzicie na idącego przed wami starego człowieka w chłopskim odzieniu, od którego odbija się lśniąco niebieski szal. Mężczyzna ugina się pod ciężarem niesionej na plecach dużej skrzyni, a gdy niespodziewanie pojawiacie się za nim, pospiesza, żeby zejść wam z drogi. Nagle ześlizguje się z niskiego obwałowania drogi i wpada do płytkiej wody, pomiędzy trzciny, gdzie zamiera bez ruchu z głęboko zanurzoną twarzą.

Potajemnie wykonaj dla wszystkich bohaterów graczy testy Intuicji o trudności 15. Każdy, kto zwieńczy test sukcesem, zauważy, że żurawie żerujące w pobliżu w ogóle nie wystraszyły się plusku, który spowodował upadek chłopa – doprawdy dziwna sprawa.

Megumi

Bohaterowie graczy, którzy pospieszą na pomoc staruszkowi, zdobędą jego wdzięczność. Ich wysiłki nie pozostaną bez nagrody, gdyż stary człowiek to tak naprawdę Megumi, jeden z Fortun, czyli duchów szczęścia Rokuganu (gracze nie powinni sobie z tego zdawać sprawy, a jedynie czuć, że jest to niezwykły staruszek). Megumi to Fortuna Prowadząca Bohaterów. Często przyjmuje postać żurawia, a przybierając kształty

Krzewy wul

Choć krzew wul wykorzystywany jest głównie jako pasza dla zwierząt, należy do najpopularniejszych roślin uprawnych Rokuganu, ustępując jedynie ryżowi. Przypomina nieco kukurydzę lub pszenicę, ma jednak niecały metr wysokości i pomarańczowa barwę. Ziarna krzewu wul są dosyć duże, czasem więc suszy się je i używa do wyrobu różnych przedmiotów, na przykład kości do gry, zaś specjalnie przetworzone i utwardzone łodygi służą do podszywania zbroi.

ludzkie, objawia się jako starzec. Pojawienie się Fortuny pozwala Mistrzowi Gry odpowiedzieć jego ustami na pytania dręczące niedoinformowanych graczy, związane z Tsumą i Topazowymi Mistrzostwami.

Megumi ubrany jest w zwyczajne chłopskie kimono ziemistego koloru, ale jaskrawo błękitny szal wygląda na utkany z najlepszego jedwabiu. Dookoła niego unosi się zapach przywodzący na myśl miód. Jego długie, siwe włosy splecione są w warkoczyk opadający na plecy. Megumi przez cały czas odnosi się do bohaterów z najwyższym szacunkiem, zwracając się do nich „panie" (dodaj do ich imion przyrostek -san), nie zapominając o klękaniu i ukłonach.

Kiedy zostanie „uchroniony" przez naszych bohaterów przed utonięciem, Megumi najuprzejmiej podziękuje całej grupie samurajów i zaproponuje, że zaparzy dla nich herbatę. Jeśli się zgodzą, staruszek otwiera skrzynię, którą ze sobą nosi i wykonuje ceremonię parzenia herbaty opisaną poniżej. Jeśli żaden z bohaterów nie bierze w niej udziału, Megumi uniżenie pyta bohaterów graczy o ich cel podróży. Od tego momentu możesz przy jego pomocy odpowiedzieć na pytania dotyczące Topazowych Mistrzostw.

Możliwe, że postaci graczy w ogóle nie pomogą Megumi, co nie wiąże się to z żadnymi konsekwencjami – w końcu udaje zwykłego chłopa. Lecz w takim wypadku nie otrzymają również żadnej pomocy.

Ceremonia parzenia herbaty

Stary człowieczek podnosi pokrywę ciężkiego kufra i wyciąga z niego mały dywanik, który rozkłada na ziemi. Chociaż lekko czuć od niego pleśnią, błękitne wzory na dywaniku przyciągają wasze oczy, gdyż przedstawiają życie walecznego bohatera. Zanim jednak przyjrzeliście się mu bliżej, Megumi ukląkł na dywaniku i wygładza jego fałdy. Kiedy kończy, prosi jednego z was, aby wyjął z kufra skrzynkę z zestawem do herbaty.

Bohaterowie, którym powiedzie się test Intuicji o trudności 10 zauważają, że błękitny szal i kimono starca zdążyły już wyschnąć, choć ich własne ubrania są wciąż mokre. Samuraja, który wyciąga ze skrzyni zestaw do parzenia herbaty, zainteresują dwa przedmioty wciśnięte pomiędzy ubrania i inne różności: przewiązana ozdobną taśmą katana i mała mahoniowa szkatułka, zapieczętowana woskiem, rozmiarów mniej więcej pudełka na buty. Nasz bohater powinien teraz wykonać test Prawa o trudności 5, żeby zorientować się, że chłop nie ma prawa posiadać miecza. Spytany o broń Megumi wyprze się jej, twierdząc, iż nie należy do niego i została mu powierzona na jakiś czas przez jego pana. Nie zagłębia się w szczegóły sprawy.

Udzieliwszy odpowiedzi na wszystkie pytania staruszek wraca do parzenia herbaty – rozkłada zastawę i prosi jednego z bohaterów graczy, żeby w czajniczku wymieszał ze sobą sproszkowaną zawartość dwóch torebek wyjętych ze skrzyni i zalał to wodą z rzeki. Wkrótce woda w dzbanuszku zaczyna się gotować. Wykonanie prostego testu Zielarstwa o Poziomie Trudności równym 5 pozwali bohaterom stwierdzić, że mieszanka nie powinna dać tak niezwykłego efektu. Spytany o przyczynę wrzenia wody Megumi odpowie tylko: „Ona zawsze zachowuje się w ten sposób. Nie przejmujcie się, proszę".

Każdy z biorących udział w ceremonii bohaterów powinien wykonać jej część, testując odpowiednią umiejętność na PT 15. Każda postać, której się powiedzie, zyskuje jeden Punkt Pustki.

Zakończywszy ceremonię Megumi zwraca się do tego z samurajów, który jako pierwszy rzucił mu się na pomoc i obdarowuje go kataną lub też mahoniową szkatułką. Zgodnie z rokugańską etykietą bohater gracza powinien odmówić dwukrotnie, zanim przyjmie podarunek, a potem powinien podarować staruszkowi przedmiot o podobnej wartości. Jeśli bohater nie zrobi jednego ani drugiego, podarunek szybko rozsypie się w proch i rozwieje na wietrze, gdy tylko Megumi zniknie samurajom z oczu. Ostrze katany jest wyjątkowej jakości i zadaje 5z2 obrażeń, w szkatułce zaś znajduje się zwój z zapisanym zaklęciem (wybór należy do ciebie).

Po skończonej ceremonii bohaterowie mogą wypytać staruszka o Tsumę lub Topazowe Mistrzostwa. Żegnając się Megumi zaproponuje naszym bohaterom, by podczas jego nieobecności zamieszkali w jego domu w Tsumie. Udzieliwszy im niezbędnych wskazówek staruszek żegna się grzecznie i rusza swoją drogą. Gdy tylko samuraje stracą go z oczu, zmieni się w żurawia.

Megumi pojawi się ponownie pod koniec przygody, by oznajmić, że bogowie darzą tych młodych ludzi szczególna łaską.

Yasuki Jodeiga, „handlarz różnościami z klanu Kraba"

Niedaleko miasteczka bohaterowie spostrzegają siedzącego przy drodze niskiego, dziwacznego człowieka, przed którym leży dywanik zasłany najróżniejszymi różnościami, za nim zaś pasą się przywiązane do palika dwa kucyki. Człowiek ten, ubrany jak zwykły kupiec – w krótką tunikę i spodnie w burym kolorze – zajęty jest właśnie rozkładaniem na macie rozmaitych rupieci.

Posiadłości

Choć każdy klan stara się zwiększać swoje dochody utrzymując dzierżawy i posiadłości, nie można jednak sądzić, że wszystkie nieruchomości klanu znajdują się jedynie na jego własnych ziemiach. Często posesje są znacznie cenniejsze, jeśli znajdują się na terenie wroga – w Tsumie można znaleźć dwa budynki będące własnością innych klanów.

Pomocy, jestem uwięziona w szynku Skorpionów!

Wyzwanie: Jeden z bohaterów graczy zauważa pod dnem butelki sake złożoną karteczkę od gejszy – kelnerki (ale nie tej, która obsługuje ich pokój, jeśli takowy zamówili). Znajduje się na niej jedno słowo: „Pomocy!".

(Ciąg dalszy na stronie następnej).

Pomocy, jestem uwięziona w szynku Skorpionów! (cd.)

Koncentracja: Sytuację można rozwinąć na dwa sposoby, w pierwszym przypadku zakładając, że gejsza faktycznie potrzebuje pomocy, a w drugim przyjmując, że dziewczyna jest szpiegiem Skorpionów.

Uderzenie: Uwolnienie mieszkającej wewnątrz budynku gejszy nie jest może bardzo niebezpieczne, przynosi jednak ryzyko innego rodzaju. Niezależnie od tego, czy autorka kartki naprawdę potrzebuje pomocy, czy jest szpiegiem, pozostałe gejsze tylko wypatrują podobnej próby. Samuraje muszą poza tym wykazać się sprytem, by odbić więźnia nie używając przemocy, szczególnie, że całą broń tradycyjnie muszą zostawić przy wejściu do lokalu. Kiedy gejsza będzie już wolna, gracze staną przed kolejnym problemem – jak ją ukryć w mieście?

Jeśli bohaterowie zatrzymają się i zainteresują towarem, kupiec przedstawi się jako Yasuki Jodeiga, „handlarz różnościami z Klanu Kraba". Kramarz jest bystrym człowiekiem, który zna się dobrze na Handlu (6z3). Ma nerwowy nawyk wycierania czoła rękawem i mówi szybko z obco brzmiącym akcentem. Jeśli bohaterowie spróbują z nim pohandlować, każdy z nich musi wykonać przeciwstawny test swojej Intuicji kontra Handel Jodeigi. Pamiętaj, że każdy gracz może wykonać test Honoru o trudności 30 (Intuicja + Handel Jodeigi razy pięć), jeśli tylko sobie życzy.

Postaci, które przegrają w teście Handlu opuszczają kram „handlarza różnościami" straciwszy dwie sztuki srebra (jedna piąta koku) i dzierżąc w ręce przynoszący szczęście amulet ze szkła i kiepskiej miedzi.

Bohaterowie przybywają do Tsumy po południu, dwa dni przed rozpoczęciem turnieju.

Miasteczko Tsuma

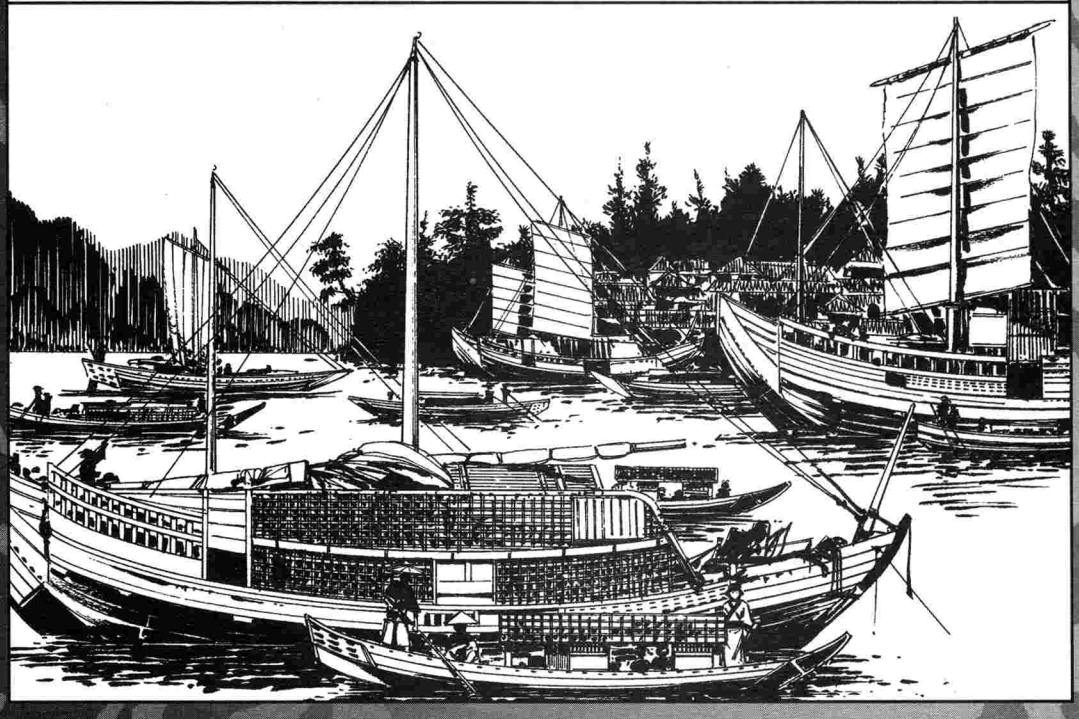
Tsuma jest rybackim miasteczkiem, odrobinę większym i bardziej ruchliwym niż większość rokugańskich wiosek. Składające się z kilkudziesięciu domków, stodół, magazynów i kilku sklepów rzemieślniczych miasto leży na brzegu rzeki Tangu, o kilka mil od wybrzeża oceanu (nad którym wznosi się wielka metropolia, główny port tej części Cesarstwa) i ma tylko jedną przystań. Większość mieszkańców zarabia na życie rybołówstwem i uprawą roli (ryżu, herbaty, wul, jedwabiu i bawełny), chociaż nie brak tu uzdolnionych rzemieślników takich jak tkacze, budowniczowie, malarze i ogrodnicy). Jednak w Tsumie nasi bohaterowie znajdą kilka ciekawszych miejsc.

Świątynia Siedmiu Fortun

Tuż za otaczającym miasto rowem przeciwpożarowym zauważacie cieszący oko kształt świątyni Siedmiu Fortun – duży, kwadratowy budynek z białego kamienia, którego lekko pochyłe ściany wznoszą się w górę na piętnaście metrów. Wieńczą je dwa okrągłe dachy z drewna pomalowanego na niebiesko, każdy o ośmiu wywiniętych w górę poziomach. Na szczycie budowli znajduje się wielka lustrzana kula wyobrażająca Boginię Słońca, Amaterasu. Do olbrzymich, wysokich na niemal dziesięć metrów żelaznych wrót świątyni prowadzą długie schody z białego marmuru, ocienione przez siedem torii, pod którymi zauważacie ofiary złożone bóstwom.

Bohaterowie, którzy zechcą odwiedzić świątynię spotkają się z ciepłym przyjęciem ze strony zamieszkujących ją mnichów i shugenja. W świątyni przebywa na stałe nieco ponad tuzin ludzi zajmujących się głównie nauką, medytacją i utrzymywaniem budynku w dobrym stanie. Wszyscy chętnie rozmawiają z pragnącymi oświecenia, lecz bohaterowie graczy muszą zwracać się do nich w odpowiedni sposób (test Etykiety na Poziomie Trudności równym 15), by mnisi nie zbywali ich zdawkowymi uwagami.

Mnisi i shugenja przebywający w murach świątyni mogą zaoferować jedzenie, schronienie



i pomoc medyczną, prosząc w zamian o datki lub posługi dla świątyni i jej bogów.

Dom Megumi

Z łatwością znajdujecie mały dom starego wieśniaka Megumi. To przyjemny budyneczek z niedużym, otoczonym płotem ogródkiem. W środku ogrodu znajduje się przejrzysty staw, w którym łowi właśnie ryby żuraw o błękitnej szyi. Dom składa się z czterech pomieszczeń: dwóch sypialni, pomieszczenia będącego zarówno kuchnią, jak i jadalnią oraz pokoju o obniżonej podłodze i wygodnych meblach, w którym można zażyć odpoczynku. Ściany tego pomieszczenia zdobią dwa malowidła, przedstawiające postaci bohaterów na tle heroicznych scen z ich życia.

Jeśli któremuś z bohaterów graczy powiedzie się test Gawędziarstwa na PT 20, rozpozna na malowidłach dwóch sławnych bohaterów: Akodo Masashiego i Mirumoto Puhabo-Natsumu. Pierwszy z nich był wojownikiem Lwa, który zginął prowadząc do Krain Cienia wyprawę mającą zgładzić *oni* zwanego Kusatte Iru, natomiast o Mirumoto Puhabo-Natsumu mówi się, że jako pierwszy od czasów Shinsei osiągnął prawdziwe oświecenie.

Szynk: własność Klanu Skorpiona

Na ścianie tego dużego, jednopiętrowego, świeżo pobielonego budynku wisi transparent, który obwieszcza jaki rodzaj działalności prowadzi się w środku i z pewnością przyciągnie uwagę bohaterów. Pod przykrywką tego dochodowego interesu Shosuro Ukio i jego rodzina prowadzą rozmaite tajne operacje dla swego Klanu.

W budynku mieści się zastawiona niskimi stolikami i wyłożona poduszkami wielka sala, w której gejsze podają gościom sake, ogrzane wedle ich gustu w porcelanowych butelkach. Za jedną sztukę srebra można również skorzystać z jednego z prywatnych, oddzielonych od wspólnej sali ryżowymi ścianami pokoi. W ich luksusowo wyposażonych wnętrzach klienci obsługiwani są przez prywatne gejsze, które za dodatkową opłatą świadczą również inne usługi.

Ceny: schochu (mocna sake): 5 zeni; sake: 2 zeni; wino, piwo lub miód: 1 zeni.

Gdy bohaterowie graczy wejdą po raz pierwszy do szynku, siedzieć w nim będzie Hida Fujizaka. Nawet jeśli nie zamierzają zatrzymywać się na dłużej, Fujizaka zaprosi ich w sposób uniemożliwiający odmowę. Młody Hida uwielbia schochu (szczególnie za tak niską cenę!) i chce podzielić się z bohaterami graczy swoim odkryciem. Toasty wychwalające Fortuny szybko zmieniają się w mistrzostwa w piciu na umór. Żeby nie stracić panowania nad sobą (albo co gorsza nie zwymiotować) po każdej rundzie toastów bohaterowie graczy i Hida Fujizaka muszą wykonać test Wytrzymałości o trudności równej początkowo 10 i wzrastającej o 5 z każdą rundą opilstwa (Fujizaka zaczął nieco wcześniej, więc jego początkowy PT wynosi 15, ma jednak łeb z żelaza – trudność jego testów wzrasta tylko o 2 w każdej rundzie). Jeśli graczom nie powiedzie się któryś test, tracą jedną kostkę ze wszystkich rzutów (tak, jakby byli ranni). Jeśli wyrzucona liczba mniejsza jest od połowy trudności, bohater traci przytomność. Przy wyjątkowym niepowodzeniu Mistrz Gry może zadecydować, że bohater wymiotuje, tracąc resztki godności. Każdy z graczy może wykonać test Honoru, żeby uniknąć wstydu i wynieść się z podniesionym czołem (wprost do łóżka). Trudność tego testu jest taka sama jak ostatniego testu Wytrzymałości, który się nie powiódł.

Skład towarów egzotycznych: własność Klanu Jednorożca

O właścicielu tego budynku świadczy zarówno jego szokująca architektura, jak i imponująca fioletowa chorągiew z wizerunkiem klanowego zwierzęcia. Wzorowany na barbarzyńskich budowlach dom przypomina nieco kształtem rzymską rotundę. Bratanek Ide Daikoku sprzedaje w nim importowane dobra przedstawicielom odizolowanej kultury Rokuganu. Wiele z wystawionych na sprzedaż skarbów pochodzi daleko spoza granic Cesarstwa – bohaterowie znajdą tu liczne przedmioty wykonane przez barbarzyńców: dzieła sztuki, odzież, rakiety śnieżne, miniaturki domów i okrętów, szklane kule, biżuterię, monety, naczynia i tak dalej. Nie ma tu jednak żadnej broni ani zbroi – Klan Jednorożca zabronił sprzedaży większości barbarzyńskiego oręża, chcąc zachować dla siebie tajemnice obcych sztuk walki.

Szkoła kenjutsu rodziny Kakita

Leżąca po przeciwnej stronie rzeki Tangu szkoła wzniesiona została podobno w miejscu, w którym odbył się pojedynek Hantei i jego boskiego rodzeństwa o władzę nad Rokuganem. Rodzina Kakita czci pamięć tego zdarzenia organizując co roku rozmaite turnieje, z których jeden – Topazowe Mistrzostwa – przeznaczony jest dla młodzieży wkraczającej w wiek dorosły.

Sama szkoła składa się z kompleksu połączonych ze sobą, otoczonych murami budynków, wzniesionych – jak większość rokugańskich budowli – wyłącznie z drewna i gipsu. Cały zespół

Czyż jestem stróżem brata mego?

Wyzwanie: Gdy jeden z bohaterów graczy wraca do swoich kwater, któryś z członków jego klanu woła go na stronę i chwali się ubraniem gaijinów skradzionym ze składu towarów egzotycznych Klanu Jednorożca.

Koncentracja: Nieszczęsny krewniak naszej postaci cierpi na kleptomanię.

Uderzenie: Cóż więc zrobi bohater gracza? Musi ukryć dyshonor, który spadł na jego klan okłamując w razie konieczności przedstawicieli innych klanów. Oczywiście, klan zastąpić można rodziną – wówczas samuraj będzie musiał zachować sekret również przed członkami swego własnego klanu. Ponieważ nikt nie widział kradzieży, nie trzeba podejmować żadnych kroków… Chyba, że złodziej ma zwyczaj przechwalać się po pijanemu, albo upiera się, aby nosić swoją zdobycz.

Zakłady

Wyzwanie: Yasuki Jodeiga (kupiec z Klanu Kraba) rozpoznaje w bohaterach uczestników turnieju. Prosi ich o publiczne zademonstrowanie swych umiejętności – zadaje im podchwytliwe pytania, rzuca pomarańcze, by rozcinali je mieczem w powietrzu i tak dalej.

Koncentracja: U Yasuki Jodeigi można obstawiać wynik mistrzostw. Kupiec zdaje sobie sprawę, że jeśli wykażą się umiejętnościami, ich stawki spadną. Turniej jest tak zorganizowany, że Jodeiga nie może zakładać się o wyniki poszczególnych pojedynków, a jedynie o ostateczny rezultat.

Uderzenie: Nasze postaci, pragnące postawić na siebie mogą również zachęcać do tego widzów, których zainteresowanie zależy od ilości koku postawionej w zakład przez samych bohaterów graczy. W zakładach faworyzowani są raczej bushi posiadający umiejętność kenjutsu niż shugenja.

budynków szkolnych wznosi się na platformach dwie stopy nad poziomem gruntu (dla ochrony przed wylewami rzeki Tangu, której koryto wysycha latem na trzy miesiące i wylewa po wiosennych roztopach). Obfitość budynków, ogrodów i urządzeń szkoleniowych świadczy o bogactwie Klanu Żurawia.

Sale szkoły Kakita są wysokie na około sześć metrów i rozdzielone bogato malowanymi ścianami, na których wyobrażono większość historii Rokuganu.

Uczelnię otaczają słynne ogrody, a najsłynniejszy z nich, Ogrodód Higashi położony jest w części przeznaczonej dla sensei. Zarówno uczniowie, jak i nauczyciele mają obowiązek pielęgnować tutejsze rośliny pod czujnym okiem Shizuki, przełożonej ogrodników, która od trzydziestu lat nieprzerwanie poświęca ogrodom każdą chwilę.

Na terenie szkoły mieszka, je i pracuje dwudziestu sensei i sześćdziesięciu uczniów, którzy zazwyczaj wywodzą się z Klanu Żurawia, choć uczęszczają tu czasem młodzieńcy z innych Klanów (zazwyczaj bogaci i wpływowi). Opiekujący się uczniami sensei uchodzą za jednych z najlepszych wojowników w Rokuganie. Każdego roku, po dwunastu latach nauczania, jeden z nich wycofuje się do życia zakonnego, a mistrz szkoły wybiera na jego miejsce nowego. Obecnym mistrzem jest Kakita Toshimoko.

Cztery razy do roku przyjmuje się do szkoły piętnastu nowych uczniów. Każda piętnastka określana jest zbiorową nazwą pochodzącą od pory roku, w której rozpoczęli naukę: wiosny, lata, jesieni lub zimy – mówi się, że wiosna (czas zasiewów) jest najszczęśliwszą porą rozpoczęcia nauki. Każda grupa uczniów mieszka razem przez cały rok, wspólnie jedząc, pracując i ćwicząc to, czego uczą ich sensei.

Spotkania i wydarzenia

Przybycie Cesarskiej Barki

Po południu dnia poprzedzającego rozpoczęcie turnieju gońcy przynoszą wieść, że Cesarska Barka wpłynęła do delty rzeki i kieruje się w górę jej biegu. Narasta podniecenie tłumu, podekscytowanego wieścią, że Cesarz zaszczyci mistrzostwa swoją obecnością. Doji Satsume, Szmaragdowy Champion, nadzoruje szaleńcze przygotowania do podjęcia cesarskiej osoby.

Pierwszym widomym znakiem przybycia cesarskiego okrętu jest oślepiający blask słońca odbijającego się od osadzonego na szczycie masztu kryształu z godłem Hantei. Barka ociężale wypływa zza zakrętu rzeki, a setka jej wioseł rytmicznie uderza w wodę, rozgarniając wodę wokół jej złotych pokładów. Gdy olbrzymi kształt ustawia się w nurcie rzeki, marynarze zwijają szmaragdowy żagiel i wyrzucają z katapult liny cumownicze. Kapitan z niezwykłą precyzją kieruje umieszczony na dziobie taran w kształcie smoka ku nabrzeżu i przygotowuje barkę do dokowania. Gdy okręt ustawia się burtą do brzegu, marynarze rzucają kamienne kotwice, rozbryzgując fontanny wody, zaś robotnicy portowi mocują do nabrzeża ciężki, bogato zdobiony trap. Zstępuje po nim Gwardia Cesarska, ustawiając się w szpaler. Tylko gwardziści nie padają na twarz, gdy nad pokładem wyrasta Cesarska Chorągiew. Kiedy w zasięgu wzroku pojawiają się pierwsze osoby z orszaku Hantei, przez tłum przebiega szmer.

Bohaterowie graczy chcący dociec przyczyny poruszenia muszą wykonać test Heraldyki o Poziomie Trudności równym 15, żeby zauważyć, że Cesarska Chorągiew obwieszcza obecność nie tylko Cesarza, ale również jego syna i następcy. Jeśli test będzie nieudany, naszych samurajów poinformować może o tym ktoś z tłumu.

Spoglądając ponad ramionami zgromadzonych samurajów przelotnie dostrzegacie cesarski orszak. Przez tłum podąża sam Cesarz, którego wychudła twarz o ostrych rysach rzuca groźne spojrzenia spod grzywy siwych włosów. Hantei przystaje na chwilę, by zamienić parę słów z potężnym daimyo Klanu Skorpiona, Bayushi Shoju. Ten spogląda na Cesarza swymi stalowymi oczyma, zwracając ku niemu twarz osłoniętą maską ozdobioną godłem klanu. Tuż za daimyo kroczy jego zaskakująco piękna małżonka, Pani Kachiko. Jej kimono ma barwę kwiatów orchidei i niecodzienny krój podkreślający idealną sylwetkę. Twarz skrywa za maską, która przypomina woalkę i raczej cudownie podkreśla, niż skrywa jej przepiękne rysy.

[Tu wstaw imię jednego z bohaterów graczy], czujesz, że ktoś nachyla się nad twoim ramieniem. Zerkasz w bok i widzisz weterana wojennego, samuraja z Klanu Kraba, którego twarz szpeci długa blizna. Trąca cię w ramię jeszcze raz i delikatnie wskazuje w stronę orszaku. „No i oczywiście", szepce, „oto nadchodzi Kalamari-sama". Ze zdumieniem spoglądasz znów w stronę orszaku, by dostrzec bladą i wyniosłą twarz następcy

tronu. Trudno dostrzec jego drobną postać, gdyż otaczający go gwardziści w lśniących, szmaragdowych zbrojach przerastają go co najmniej o głowę. Wszyscy strażnicy wiodą groźnym wzrokiem po zgromadzonym tłumie, szukając najmniejszych oznak obrazy honoru Hantei.

Cesarz przyjmuje pozdrowienia zgromadzonych dygnitarzy, pośród których znajduje się daimyo pomniejszego klanu Borsuka, Ichiro Akimono, wy zaś zauważacie w orszaku młodego bushi z Klanu Skorpiona, odzianego w lśniącą czarno-czerwoną zbroję, który uważnie przygląda się wam i wszystkim innym uczestnikom turnieju. Macie niemiłe wrażenie, że w najbliższych dniach spotkacie go co najmniej kilka razy.

Jeśli zaczepiony bohater poczuł się urażony, może wyzwać nietaktownego Kraba na pojedynek. Bohater gracza jest nowicjuszem, jego przeciwnik zaś doświadczonym wojownikiem, nietrudno więc odgadnąć, kto zwycięży. Bohater może również oficjalnie oskarżyć Kraba o brak szacunku dla osoby Cesarza, nikt jednak nie słyszał jego uwagi, a podczas procesu słowo szanowanego żołnierza przeciwstawione zostanie słowu dziecka. Choć i tym razem łatwo przewidzieć wynik, do procesu nie dojdzie – Krab poczuje się urażony i wyzwie młokosa na pojedynek, by zachować twarz. To może boleć.

Po zakończeniu uroczystości nasi bohaterowie usłyszą w mieście i okolicach szkoły następujące plotki:

- Armia Klanu Żurawia wydaje się słaba, więc wojna między Lwem a Żurawiem wisi na włosku.
- Cesarz nie chce ustąpić tronu swemu synowi.
- Siostrzeniec pani Kachiko, młody bushi imieniem Bayushi Sugai nie zgłosił się do Mistrzostw we właściwym czasie, jednak na prośbę swojej protektorki weźmie w nich udział.

Do tych plotek możesz oczywiście dodać wszystkie informacje, które pomogą ci rozwinąć twoją własną kampanię.

Bayushi Sugai występuje w tej przygodzie w roli nemezis drużyny. Młodzieniec odgrywa zasadniczą rolę zarówno w wątku związanym z mistrzostwami, jak i w machinacjach pani Kachiko. Rzuca kłody pod nogi starającym się o zwycięstwo bohaterom graczy i stara się postawić wszystkich w żenującej, a niektórych w bardzo niebezpiecznej sytuacji.

Żebrak

Na jednej z uliczek postaci graczy spotkają Ichiina (postać z gry karcianej). Choć wygląda jak zwyczajny, proszący o wsparcie staruszek, z pewnością jest kimś więcej. Nikt nie zna jego prawdziwej tożsamości, wiadomo jednak, że żebrak zawsze ma mnóstwo pożytecznych wiadomości, którymi dzieli się za odpowiednia opłatą.

Siedzący pod torii poświęconą Fukurokujinowi, Fortunie Mądrości, niechlujny, stary żebrak z długą siwą brodą kontrastuje z zadbanymi uliczkami Tsumy. Gdy go mijacie, otwiera przymknięte oczy i woła was trzęsącym się głosem… po imieniu!

Ichiin zaproponuje BG transakcję. Za jednego bu (sztukę srebra) jest gotów zdobyć informacje na temat pozostałych uczestników Mistrzostw, ich umiejętności i przygotowania. Ichiin może być wygodnym sposobem przekazywania graczom również innych wiadomości. Wydobycie z niego czegokolwiek na temat intryg Shoju, Sugai czy innych Skorpionów będzie zadaniem trudnym, choć wykonalnym.

Ceremonia otwarcia festiwalu

W wieczór poprzedzający rozpoczęcie Mistrzostw cała Tsuma żyje przygotowaniami do tego uroczystego wydarzenia. Na domach, drzewach i świątyniach rozwieszono lampiony. Na falach rzeki Tangu łagodnie kołyszą się kwiaty irysa. Ucztujący na wolnym powietrzu oglądają shugenja przedstawiających największe wydarzenia z historii Rokuganu: walkę Hantei z Panem Księżycem, skazaną na zagładę wyprawę Shinjo Saburo do Krain Cienia i wyjątki z nauki Shinsei. Po przedstawieniu ulicami miasteczka rusza korowód ludzi przebranych za smoka, tancerzy i kuglarzy. Niebo rozjaśniają fajerwerki. Biesiada ciągnie się do późna w nocy.

Możesz ograniczyć opis rozpoczęcia festiwalu do przeczytania powyższego akapitu lub rozciągnąć go, wprowadzając dodatkowe wątki (na przykład te z marginesów) lub bohaterów niezależnych. Z pewnością nie wydarzy się nic wielkiego, ale sceny, w których nic nie grozi postaciom, to dopiero jest wyzwanie dla każdego uczestnika zabawy – obserwując ich zachowanie z łatwością poznasz prawdziwego gracza.

Topazowe Mistrzostwa

Organizacja

Topazowe Mistrzostwa podzielone są na pięć części, rozgrywanych w ciągu trzech następujących po sobie dni. Zawodnicy zmagają się parami, próbując swoje umiejętności i wiedzę, a zwy-

Jak prowadzić zawody

Uczestnicy mistrzostw zmagają w dobranych losowo parach. Losowanie można przeprowadzić z łatwością, jeśli gracze wybiorą sobie postaci z gry karcianej Legend of the Five Rings CCG, które będą ich reprezentować. Przetasuj je razem z kartami innych zawodników, odkryj dwie pierwsze i umieść naprzeciwko siebie, a potem postępuj tak aż do wyczerpania talii. Rozegraj pojedynki w kolejności, w której odkrywałeś karty. Ten system był jednym z przebojów podczas rozgrywania przygody testowej – gracze z niecierpliwością czekali, z kim też przyjdzie im się zmierzyć. „Och, to świetnie! Ty będziesz siłował się z Toku, a ja z Hida Yakamo!"

Gdy lew zaryczy

Wyzwanie: Matsu Tsuko, daimyo rodziny Matsu, zwołuje biorących udział w mistrzostwach członków swojej rodziny i oznajmia im, że gempukku jest dla nich kwestią honoru.

Koncentracja: Tsuko wyjaśnia, że jeden z czterech filarów podtrzymujących Klan Lwa został osłabiony. Choć trzy z nich, tradycja, siła i odwaga, pozostają niewzruszone, Żurawie splamili honor klanu. Rodzina Doji wykorzystała pozycję polityczną, żeby podważyć słuszne pretensje Matsu do obszarów granicznych między ziemiami obu Klanów.

Uderzenie: Matsu są pod dużą presją, muszą więc odnieść sukces. Jeśli więc jakiś ich przedstawiciel, postać gracza lub bohater niezależny, nie zwycięży przynajmniej w połowie konkursów, musi popełnić seppuku, demonstrując w ten sposób, że nie jest godny nosić nazwiska Matsu.

cięzca każdego pojedynku otrzymuje jeden punkt. Zawodnik, który zdobędzie pięć punktów osiąga dorosłość. Tylko ci, którym się to udało mogą wziąć udział w ostatniej części Mistrzostw – odbywającym się trzeciego dnia turnieju iaijutsu oraz ceremonii składania przysięgi lennej, opisanych poniżej. Ci, którzy nie zdobędą przynajmniej pięciu punktów muszą spróbować swych sił w innej ceremonii gempukku w przyszłym kwartale. Na końcu przygody znajdziesz tabelkę, która pozwoli ci kontrolować bieżącą ilość punktów zebranych przez wszystkich zawodników.

W czasie turnieju nie obowiązują żadne pisane reguły, a zawodnicy, którzy nie potrafią zachować się honorowo już oblali pierwszą próbę: próbę dojrzałości. Shugenja mogą pomagać sobie magią, nie wolno im jednak kierować jej bezpośrednio na przeciwników.

Zapisy

Wszyscy uczestnicy zobowiązani są zapisać się najpóźniej w południe dnia poprzedzającego otwarcie turnieju. Każdy może obejrzeć listę zawodników, na której znajduje się dziecięce imię, klan i profesja każdego z nich. Opisy pozostałych uczestników Mistrzostw znajdziesz na końcu przygody.

Widzowie

Ważnym elementem tej przygody jest stosunek widzów do zawodników i jego zmiany po kolejnych konkurencjach. Każda z ważnych osobistości faworyzuje członków własnego Klanu i bohaterowie graczy, którzy zwyciężą w pojedynku powinni dostrzec łagodną aprobatę ze strony swych przełożonych. Ci, którzy przegrają albo co gorsza, często przegrywają mogą oczekiwać od wyżej wymienionych co najwyżej pogardy.

Dzień pierwszy

Godzina Bayushiego dobiegła końca. Ziemia ledwie obeschła z nocnej rosy, wy zaś zebraliście się na dziedzińcu szkoły Kakita. Kiedy przyglądacie się widzom, czujecie przyspieszone bicie serca – waszym zmaganiom przyglądać się dziś będą najwięksi Rokuganu. Nie wolno wam zawieść, w imię honoru waszych Klanów!

Runda pierwsza

Wszyscy widzowie zajęli już swoje miejsca. Wraz z pozostałymi zawodnikami ustawiacie się w dwie kolumny i przygotowujecie się do wyjścia na dziedziniec. Uczniowie szkoły Kakita stoją wyprostowani w czterech rzędach po dwunastu, tworząc szpaler. Każda grupa uczniów nosi obi w innym kolorze, a na ich kamishimo widnieją mony Klanów – większość z nich to synowie Żurawia, jest tu jednak dwóch Jednorożców, Lew, Smok i Feniks. W ich wzroku czujcie takie samo powątpiewanie w wasze umiejętności, jakiego sami nie raz doświadczyliście. Wasza grupa w milczeniu rusza na spotkanie przeznaczenia.

Sumai

Pierwszą konkurencją turnieju jest sumai (zapasy), odbywające się w głównym dojo szkoły Kakita. Widzowie otaczają kołem wyłożona matami arenę. Wraz z wejściem zawodników tłum milknie, a Mistrz Ceremonii, Miya Yoto, wywołuje każdego zawodnika po imieniu. Kiedy już wszyscy uklękną na środku maty, rozpoczynają się zawody. Yoto sięga do złotego naczynia, zawierającego tabliczki z imionami zawodników i losuje po dwie, wyznaczając w ten sposób zmagające się pary.

O wyniku tej walki decyduje przeciwstawny test Siły + umiejętność Zapasy przeprowadzony między zawodnikami.

Heraldyka

Od zawodników wymaga się teraz, by rozpoznali określoną osobę na podstawie jej godła, pieczęci, chorągwi lub sztandaru. Każdej parze zawodników prezentuje się osobne emblematy. Zwycięża ten z pary, który osiągnął wyższy wynik w teście Spostrzegawczości + Heraldyka (Poziom Trudności testu wynosi 20, a jeśli obu zawodnikom się uda, wygrywa ten, kto zadeklarował więcej podbić). Każde podbicie daje dodatkową informacje o właścicielu emblematu.

Wysportowanie

Kolejną konkurencją jest bieg przełajowy przez otaczający szkołę las, wymagający od zawodników wykazania się różnorodnymi umiejętnościami. Notuj postępy poszczególnych uczestników biegu, zapisując ilość punktów, które zdobyli w kolejnych testach Umiejętności. Im większa miedzy nimi różnica, tym bardziej oddalili się od siebie. Punkty przyznaje się następująco:

nieudany test: -1
udany test: 0
każde udane podbicie: +1

Start: Zawodnicy wykonują prosty test Wytrzymałości + Wysportowania o PT równym 10.

Przeszkoda pierwsza: Drogę przegradza zamulona rzeczka o szerokości około czterech metrów, przez którą przerzucono pień drzewa. Żeby

bezpiecznie przeprawić się po nim na drugą stronę należy wykonać prosty test Zręczności + Wysportowania o Poziomie Trudności równym 15. Jeśli zawodnicy biegną na razie ramię w ramię, rozstrzygnij kolejność wbiegania na pień testem Inicjatywy (k10 + Refleks).

Zawodnik, który spadnie z pnia grzęźnie w mule i nie może dostać się na drugi brzeg dopóki nie powiedzie mu się prosty test Zręczności o PT równym 15. Niezależnie od wyniku testu wszyscy zażywający błotnej kąpieli gubią sandał – ewentualne podjęcie poszukiwań powoduje stratę jednego punku przyznawanego w biegu.

Zawodnicy mogą próbować spychać się z pnia – wymaga to przeciwstawnego testu Zręczności. Żeby móc w ogóle podjąć taką próbę zawodnik musiał być na pniu jako pierwszy albo uzyskał identyczny co przeciwnik wynik w teście Inicjatywy, albo z sukcesem zadeklarował liczbę podbić równą różnicy punktów między zawodnikami podczas testu Zręczności wykonywanego przy przechodzeniu przez pień.

Można również ominąć pień i przeskoczyć rzeczkę, co wymaga udanego testu Siły + Wysportowania na PT 20.

Bieg: Prosty test Wytrzymałości + Wysportowania o PT równym 10.

Przeszkoda druga: Przez następne osiem metrów ścieżka pokryta jest szpilkami sosny kuwaga. Wszyscy zawodnicy, którzy zgubili w mule sandał i nie udało im się go odzyskać otrzymują 1 kostkę obrażeń. Jedynym sposobem uniknięcia tej przeszkody jest przedzieranie się przez krzaki (skutkujące utratą 6 punktów w ogólnym bilansie biegu) lub znalezienie ukrytej liny Bayushi Sugaiego. Żeby znaleźć linę (której Sugai zamierza użyć, aby bezpiecznie przedostać się nad igłami) gracze wykonują ślepy test Intuicji o Poziomie Trudności 15. Jeśli Sugai już biegł i użył swojej liny, jest teraz bezużyteczna, przywiązana końcem do drzewa po drugiej stronie igieł.

Bieg: Nad ścieżką na trasie biegu pomiędzy przeszkodą drugą i trzecią (pokonanie tego dystansu wymaga kolejnego testu Wytrzymałości + Wysportowania o trudności równej 10) Bayushi Sugai umieścił papierową torbę z sześcioma osami bureli (zobacz marginalia). Jeśli zdobędzie w biegu przewagę nad swym przeciwnikiem nadepnie mały drucik ułożony z prawej strony ścieżki, zrzucając torbę z drzewa i wypuszczając jej zawartość. Każdy, kogo ukąsi osa straci punkt.

Jeśli Sugai nie uruchomi pułapki podczas własnego biegu, zaczai się tutaj, żeby użyć jej przeciw dotychczasowemu zwycięzcy największej ilości konkurencji.

Przeszkoda trzecia: Ścieżkę przegradza wysoka na pięć metrów drewniana ściana. Można się na nią wspiąć, gdyż między deskami, z których ją zbudowano, są małe przerwy – wymaga to prostego testu Zręczności + Wysportowania o PT równym 15.

Bieg końcowy: Ostatni test Wytrzymałości + Wysportowania ma również Poziom Trudności równy 10, a wzdłuż trasy stoją widzowie obserwujący finisz.

Przerwa

Zawodnicy mogą teraz wypocząć, pomedytować lub odwiedzić medyka. Przerwa trwa całą godzinę Hantei (między jedenastą a pierwszą naszego czasu) – następny etap zacznie się dopiero w godzinie Akodo.

Runda druga

Na drugi etap zmagań składają się tylko dwie konkurencje: Jeździectwo i Sprawowanie (czyli znajomość Prawa, Etykiety i Bushido).

Jazda konna

Zawody jeździeckie odbywają się na głównym polu ćwiczebnym szkoły. Zawodnicy pokonują dwójkami prosty tor, po drodze usiłując trafić dwa cele: jeden mieczem, a drugi z łuku. W tej konkurencji należy stosować taki sam system punktów, co w biegu przełajowym.

Dotarcie do pierwszego celu: test Zręczności + Jeździectwa o Poziomie Trudności równym 5.

Trafienie kataną pierwszego celu: test Zręczności + Kenjutsu o PT równym 10.

Trafienie z łuku drugiego celu w pełnym galopie: test Refleksu + Łucznictwa o PT 20.

Powrót na linię startu: PT 5.

Prawo, etykieta i bushido

Obecne na mistrzostwach persony zadają uczestnikom turnieju pytania dotyczące rokugańskiego prawa, etykiety lub kodeksu bushido – wybierz losowo kto z obecnych dygnitarzy zadawać będzie pytania poszczególnym parom. Poziom Trudności tego prostego testu Inteligencji + Prawa (lub Etykiety czy Wiedzy o bushido) wynosi 15. Wygrywa ten zawodnik, któremu uda się test zwieńczyć sukcesem, albo który zadeklarował więcej podbić (każde z nich pozwala odpowiedzieć na pytanie bardziej szczegółowo). Powinieneś wykorzystać tę okazję do zaznajomienia postaci graczy ze strukturą społeczną Rokuganu, wykorzystując przykładowe odpowiedzi:

- Wiarygodność złożonego świadectwa zależy od statusu tego, który je składa.
- Oddanie życia w służbie swemu panu gwarantuje przyszłemu wcieleniu ten sam lub wyższy status społeczny.

Drzewa kuwaga

Kuwaga to odmiana sosny, jedno z największych drzew rosnących w Rokuganie. Drzewa tego gatunku osiągają ponad trzydzieści metrów wysokości, a ich płaskie gałęzie rozrastają się szeroko niczym wachlarze paproci. Dwa razy do roku sosny kuwaga zrzucają ostre, niebieskawe igły, czyniąc poszycie leśne nader niebezpiecznym dla nieobutych stóp. Z gromadzącej się na igłach żywicy Rokugańczycy wyrabiają podobną do napalmu substancję zwaną Ogniem Isawy.

Osy bureli

Osy z olbrzymiej odmiany zwanej bureli mają podobną do innych os smukłą sylwetkę, przewężającą się między tułowiem a odwłokiem, lecz wyposażone są w ogromne żuwaczki. Ich ciała są jaskrawo ubarwione w biało-czerwono-fioletowe wzory, charakterystyczne dla każdego roju. Występują u nich trzy płci: samce, samice i bezpłodne robotnice. Samice dorastają nawet do dziesięciu centymetrów długości i uzbrojone są w żądło, którego mogą użyć wielokrotnie do obezwładniania ofiary. Samce są nieco mniejsze, odpowiadają za budowę gniazda i utrzymanie w dobrej kondycji królowej. Robotnice z kolei opiekują się jajami i larwami, rzadko opuszczając gniazdo, które mieści się pod ziemią i dochodzi czasem do ogromnych rozmiarów, sięgając na dwa metry w głąb ziemi.

Atak 3z2 (Rój: dodaj +1z0 do rzutu na atak za każdą osę w roju)

- Pożyczyłem imię moich przodków, muszę więc zwrócić je im nie splamione.
- Świadectwo złożone w sądzie przez członków rodziny nie jest wiarygodne.
- Zbędny rozlew krwi przynosi hańbę ostrzu.
- To, co bez trudu można dostrzec, liczy się bardziej niż ukryta prawda. Fakty, których istnienia można się tylko domyślać ważą mniej niż to, o czym wszystkim wiadomo.
- Nigdy nie należy przyjmować podarunku nie odmówiwszy najpierw dwukrotnie.
- Kłaniaj się członkom tej samej klasy społecznej, klękaj przed swoimi zwierzchnikami. W obrębie swojej klasy, kłaniaj się niżej tym, którzy przewyższają cię pozycją.

Bo do mordu trzeba dwojga

Kakita Yuri, pełniący funkcję gospodarza Topazowych Mistrzostw zaprasza wszystkich obecnych dygnitarzy oraz zawodników na uroczystą kolację, która odbędzie się tego wieczora w głównym dojo szkoły. Daj graczom do zrozumienia, że żadnemu z ich bohaterów nawet nie przyszłoby do głowy odrzucić zaproszenia na tak uroczyste przyjęcie.

Poniższy epizod ma zilustrować powszechny w Rokuganie pogląd, że sprawiedliwości nie dowodzi się logicznym rozumowaniem, lecz wnioskami płynącymi ze złożonego publicznie honorowego świadectwa. Scena ta ma również nauczyć graczy dokonywać takiego rozróżnienia. Możesz swobodnie włączyć do sceny kolacji dowolne spotkania towarzyskie lub wykorzystać ją do zawiązania dodatkowych wątków, lecz sama kolacja ma niewielkie znaczenie dla rozwoju akcji. Ważne jest to, co wydarzy się potem.

Przez cały czas trwania przyjęcia nie opuszcza was lęk, że zrobicie coś nie tak lub uchybicie etykiecie. Wasze obawy o konsekwencje rozlania filiżanki herbaty w tak doborowym towarzystwie są jednak bezpodstawne, jako że nikt ze zgromadzonych na sali dostojników nie zwraca uwagi ani na was, ani na pozostałych zawodników. Wszyscy skupieni są na politycznych rozgrywkach toczących się przy głównym stole, przy którym zasiada sam Cesarz w towarzystwie Bayushi Shoju, pani Kachiko, Doji Hoturiego, Matsu Tsuko, Kakita Yuriego, jego pięknej córki Asami oraz Ichiro Akitomo – daimyo pomniejszego klanu Borsuka.

Chociaż zajmujecie miejsca z tyłu sali i trudno wam zorientować się w przebiegu politycznych rozmów i ich subtelnościach, zauważacie, że zarówno Pani Lwów, Matsu Tsuko, jak i negocjator Żurawi, Kakita Yuri poświęcają panu Ichiro Akitomo dużo więcej uwagi, niż wynikałoby to z jego pozycji towarzyskiej. Z trudem powstrzymujecie się od snucia domysłów, jakie to polityczne manewry sprawiają, że przedstawiciele dwóch potężnych Klanów troszczą się o tak mało znaczącego człowieka.

Wielu spośród zaproszonych gości opuściło salę nim wymogi etykiety pozwoliły wam wstać od stołu, aby odpocząć przed jutrzejszą częścią mistrzostw. Prawdziwą przyjemność sprawia wam obecność młodej i pięknej samurai-ko z Klanu Jednorożca, Otaku Shiko, która proponuje wam wspólny powrót łodzią przez rzekę do miasta. Papierowe latarnie, okalające pełen cieni dziedziniec, oświetlają również ścieżkę prowadzącą do przystani. Nie wiedzieć czemu, dochodzący z zachodniej części ogrodów zgrzyt stali wydaje się być co najmniej nie na miejscu…

Bohaterowie z pewnością poczują się w obowiązku zbadać sprawę bliżej. Kiedy zbliżą się do ogrodów, odczytaj poniższy fragment:

Krew. Na wietrze unosi się zapach krwi. Tuż za mostem ogród zmienił się w pole walki. Pośród opadłych kwiatów wiśni leżą okrwawione ciała pięciu mężczyzn. Czterej z nich to bushi z klanu Borsuka, z których dwaj nie zdążyli nawet dobyć miecza. W ostatnim martwym człowieku rozpoznajecie natomiast ich daimyo, Ichiro Akitomo. W bladym świetle księżyca błysk trucizny na wbitych w jego pierś i szyję szurikenach staje się jeszcze bardziej złowrogi. Ciszę przerywa nagle nie znoszący sprzeciwu głos Bayushi Sugaiego. – Co tu robicie?

Skorpion zbliża się od strony mostu, trzymając w dłoni zakrwawioną katanę.

Ichiro Akitomo przybył na festiwal na zaproszenie Matsu Tsuko, daimyo rodziny Matsu, która od dawna dąży do wojny z rodziną Doji o sporne ziemie i starała się pozyskać pomoc sił klanu Borsuka, widząc w nich znakomitych sprzymierzeńców. Bayushi Shoju ma jednak inne plany i chcąc zapobiec sojuszowi wysłał na festiwal swego krewniaka, Bayushi Sugaiego, aby ten zabił pana Akitomo i sfałszował dowody wskazujące na udział w morderstwie jednego z ludzi daimyo klanu Borsuka. Jeśli plan dojdzie

do skutku, pokrzyżuje szyki Lwom i narazi na szwank honor Żurawi, którzy nie zapewnili bezpieczeństwa gościowi na własnych ziemiach.

Zgodnie z rozkazami Shoju, Sugai zamordował daimyo klanu Borsuka (przy niewielkiej pomocy pewnego ninja, Bayushi Aramoro), po czym udał się w pogoń za ostatnim z ochroniarzy daimyo na pobliską, połączoną mostem wysepkę i uśmiercił go, nie pozwalając mu uciec. Umieścił przy ciele ochroniarza dowody świadczące o tym, że należał do tajnej organizacji ninja i wskazujące na udział karo (głównego namiestnika) pana Akitomo w morderczym spisku. Skorpion przeżywa krótką chwilę zaskoczenia, zobaczywszy bohaterów na miejscu zbrodni.

Opanowawszy zdenerwowanie Sugai usiłuje zastraszyć bohaterów graczy i sprawić aby to oni odpowiadali na jego pytania, jednak porywcza samurai-ko nie waha się żądać od niego podobnych odpowiedzi. Sugai stwierdza na to jasno, że nie ma żadnego obowiązku zdawać sprawy byle komu. W końcu dochodzi do impasu, który Skorpion wykorzystuje by oddalić się oświadczając, że idzie wezwać straże. Strażnik zmierza zresztą w tę stronę, usłyszawszy zapewne zgiełk. Gwardzista zabiera wszystkich obecnych, w tym Sugaiego i Shiko, przed oblicze Szmaragdowego Championa oraz innych ważnych osobistości.

Wchodzicie do głównego dojo, gdzie uczniowie właśnie kończą przestawiać stoły, przygotowując pomieszczenie na przesłuchanie przed obliczem Szmaragdowego Championa. Kiedy zajmujecie przydzielone wam miejsca, do sali wchodzi Doji Satsume, a wraz z nim Bayushi Shoju oraz pozostali daimyo z Klanów Lwa i Żurawia. Przerywając prowadzoną ze Shoju cichą dyskusję, Szmaragdowy Champion zasiada wraz z pozostałymi z daimyo – jedynie Skorpion staje nieco z tyłu. Doji Satsume szybko przechodzi do sedna sprawy.

Przesłuchanie odbywa się szybko i sprawnie. Wezwany na świadka Sugai snuje opowieść o tym, jak to wracając z przechadzki po pobliskim gaju usłyszał odgłosy walki. Zdążył się jedynie pobieżnie zorientować, jaka tragedia zaszła właśnie w ogrodzie, kiedy dostrzegł uciekającego zabójcę, ruszył za nim w pogoń i w końcu dogonił go i zabił na wysepce.

Nie ma żadnych świadków, którzy mogliby zaprzeczyć tej historii, więc Szmaragdowy Champion chwali Sugaiego za tak dzielne rozprawienie się z zabójcą, szczególnie, że nawet Sugai nie dałby rady sam zabić sześciu ludzi, a dowody wskazują na zdradę karo Borsuka i ewidentny udział ninja w całej sprawie. Wielu spośród obecnych uważa z pewnością, że młody Skorpion maczał palce w morderstwie, jednak rokugański wymiar sprawiedliwości opiera się na bezpośrednich dowodach i zeznaniach naocznych świadków, a nie na podejrzeniach czy dedukcji. Doji Hoturi jest wyraźnie niezadowolony zarówno z wyroku, jaki z samego faktu zabójstwa, lecz zdaje sobie sprawę, że nie jest w stanie udowodnić swoich podejrzeń. Na swoje nieszczęście Otaku Shiko (porywcza i impulsywna samurai-ko z Klanu Jednorożca) nie jest w stanie zachować się równie dyplomatycznie.

Jest dla was oczywiste, że Sugai był w jakiś sposób wplątany w morderstwo. Choć na twarzach zebranych widzicie, że nie jesteście w swych podejrzeniach osamotnieni, brak wam dowodów, by publicznie je wyrazić nie tracąc twarzy i nie obrażając honoru obecnych. Szacunek dla tradycji wymaga, aby sprawa ucichła.

Niestety, Otaku Shiko ma własne zdanie na temat tradycji. – Ależ to on jest mordercą! – krzyczy, gdy tylko Szmaragdowy Champion ogłasza wyrok. Na sali zalega śmiertelna cisza. Wszystkie oczy skupiają się na Shiko, która powoli zaczyna zdawać sobie sprawę z popełnionego błędu. Jedynym słyszalnym dźwiękiem jest świszczący oddech Doji Stasume, który w milczeniu decyduje o losie popędliwej wojowniczki. Nim jednak podejmuje decyzję, Sugai podnosi się z miejsca, cedząc przez zęby wyzwanie.

– Obraziłaś mój honor, a przez to i honor Pani, której służę! Śmiercią zapłacisz za swoje zuchwalstwo! Szmaragdowy Champion skinieniem głowy zezwala na rozpoczęcie pojedynku.

Shiko nie ma w pojedynku najmniejszych szans, Sugai z łatwością zabija ją jednym cięciem.

Dzień drugi

Runda trzecia

Twarze widzów, obserwujących jak wchodzicie do głównego dojo szkoły Kakita nie wyrażają ani śladu emocji po wczorajszych wydarzeniach. Wiedzą przecież, że każdy podlega wyrokom przeznaczenia i że ludzie godni przyjmują je spokojnie, tak jak Shiko przyjęła swoje. Jej przeznaczenie chciało, by posłużyła wam za przykład na to, że pozory ważniejsze są od prawdy.

Osy bureli (cd.)

Obrażenia od użądlenia: współczynnik obrażeń 2z1

Niemoralna propozycja

Wyzwanie: Jeden z naszych bohaterów staje się obiektem zalotów Kakita Asami.

Koncentracja: Kakita Asami i Doji Nagate jako dzieci przyjaźnili się i kochali, zanim młody Żuraw wraz z ojcem opuścił ziemie swego klanu. Teraz, gdy powrócił, Asami stara się wzbudzić w nim zazdrość.

Uderzenie: Inteligentny gracz może rozegrać tę sytuację w sposób jak najkorzystniejszy dla siebie, w ten lub inny sposób wkupując się w łaski potężnego Żurawia, jednak nieprzemyślane działanie może sprawić, że postać narazi sobie Nagate, Asami czy nawet jej ojca, Yuriego. Być może Bayushi Sugai zechce pomóc jednej ze stron – albo bohaterom, albo Nagate.

Ryby tsu

Ryby te, o lśniąco błękitnym ubarwieniu skóry i opalizujących szmaragdowych łuskach, mogą dochodzić nawet do 30 kilogramów wagi. Przez trzy czwarte roku prowadzą nocny tryb życia, opuszczając głębokie wody tylko w bezksiężycowe noce, lecz wiosna jest ich porą godową. Z przekształconych łusek wyrastają im wtedy trzy pary prymitywnych odnóży zakończonych zakrzywionymi jak u leniwca pazurkami. Porzucają też swoje wodne siedliska szukając wysokich drzew, na których mogłyby złożyć swoje jaja, z dala od zamieszkujących wody drapieżników. W okresie godowym ryby tsu tworzą przejściową strukturę społeczną, gromadząc się w „szkółki" liczące zazwyczaj dwadzieścia lub więcej osobników.

Walka bronią białą

Drugim pod względem prestiżu wydarzeniem całych Topazowych Mistrzostw są zawody w walce różnymi rodzajami broni. Odbywają się one w głównym dojo szkoły, gdzie zawodnicy zmagają się równocześnie, parami, na sąsiadujących ze sobą ringach. W walce używa się broni ćwiczebnej (prawdziwej, lecz stępionej; przy rzucie za obrażenia rzuca się normalną liczbą kostek, lecz zatrzymuje tylko jedną), a pojedynki odbywają się do pierwszej krwi. Wybór broni zależy wyłącznie od zawodników, nie wolno jednak używać broni miotającej. Wszyscy zawodnicy noszą lekkie zbroje.

W dojo zebrał się kipiący z niecierpliwości tłum widzów. Choć ta konkurencja nie jest wcale ważniejsza od innych, z oczywistych względów przyciąga dużo większą uwagę niż sprawdzian wiedzy heraldycznej. Zwycięstwo w tej konkurencji odbierane jest przez wielu widzów jako znak przychylności losu.

(Pod względem mechaniki zawody są dosyć nieskomplikowane, składają się bowiem z osobnych potyczek. Podczas testowania przygody jeden z bohaterów graczy wykorzystał punkt Pustki, żeby dorzucić kostkę do testu Inicjatywy, chcąc upewnić się, że zaatakuje pierwszy. Wyszło bardzo dobrze.) Pamiętaj o wykorzystaniu specjalnych technik szkół bushi, którymi posługują się Fujizaka, Uriko i Sugai.

Poezja

Zmagający się parami zawodnicy mają teraz ułożyć haiku na temat zaproponowany przez panią Kachiko – o zwycięstwie decyduje wyższy wynik testu odpowiedniej umiejętności. Możesz też dać graczom kilka minut, by naprawdę napisali haiku, czyli liryczny nierymowany wiersz o trzech wersach, mających odpowiednio pięć, siedem i pięć sylab. Najpopularniejsze tematy rokugańskich wierszy to honor, zdrada, Hantei, Shintao, lojalność i bushido (oraz pory roku i śmierć – przyp. tłumacza).

Polityka

W tej konkurencji zawodnicy odpowiadają na pytania dotyczące roli poszczególnych klanów w społeczeństwie Rokuganu. O wyniku decyduje prosty test Spostrzegawczości + Dyplomacji na Poziomie Trudności równym 15. Zasady ustalania wygranej są takie same jak przypadku sprawdzianu prawa, etykiety i bushido z poprzedniego dnia. Przykładowe odpowiedzi:

- Klan Kraba strzeże granic Rokuganu przed siejącymi grozę Krainami Cienia.
- Naczelnym zadaniem Klanu Lwa jest ochrona osoby i tronu Cesarza.
- Cała władza pochodzi od Szmaragdowego Tronu.
- Poza granicami Cesarstwa leża jedynie kraje barbarzyńców, których kultura nie ma nic do zaoferowania Rokuganowi.

Przerwa

Podobnie jak wczoraj, zawodnicy mogą wypocząć, medytować i ewentualne odwiedzić medyka podczas godziny Hantei (między jedenastą a pierwszą). Czwarta runda rozpoczyna się w godzinie Akodo.

Runda czwarta – Go

Zawody w go rozgrywane są w głównej sali jadalnej szkoły. Zawodnicy zasiadają do tej popularnej w Rokuganie gry parami. Zdecyduj o wyniku rozgrywek przy pomocy Przeciwstawnego Testu Inteligencji + Taktyki.

Łucznictwo

Turniej łuczniczy odbywa się w pełnym popołudniowym słońcu i nie trwa długo. Uzbrojeni w łuki przyszli samuraje ustawiają się w odległości czterdziestu metrów od tarcz ćwiczebnych. Zawodnicy z każdej pary wystrzeliwują po jednej strzale, po czym tarcze odsuwa się o dwadzieścia metrów. Po kolejnej rundzie ustawia się je w odległości osiemdziesięciu metrów. Pierwszy strzał ma Poziom Trudności równy 10, następny 15, a ostatni 20.

Bayushi Sugai nie może oprzeć się pokusie manipulowania wynikiem tak ważnej konkurencji. Pozwala sobie na mały sabotaż, lekko nadszarpując cięciwę łuku należącego do prowadzącego obecnie w punktacji zawodnika. Dodaj potajemnie 5 do trudności trafienia w cel podczas testu gracza, który strzela z popsutego łuku. Kiedy zapyta czemu chybił, uśmiechnij się wzruszając ramionami i wyjaśnij: „Zła karma".

Wykonany „na ślepo" test Spostrzegawczości na Poziomie Trudności równym 25 pozwala dostrzec sabotaż i daje zawodnikowi możliwość szybkiej zmiany cięciwy bez utraty twarzy.

Polowanie

W tej konkurencji od zawodników wymaga się, aby przynieśli z pobliskich lasów po trzy jaja ryby tsu (patrz marginalia). W przeciwieństwie do pozostałych konkurencji, ta nie odbywa się w parach. Zawodnicy mają czas między godziną Togashiego a godziną Shiby (czyli od 15 do 19) na znalezienie, zdobycie i przyniesienie trzech jaj na osobę. Liczby tej nie wolno przekroczyć, gdyż rodzina Kakita dba, by ryb tsu nie wytrzebiono.

Być może bohaterowie zechcą w czasie trwania zawodów łowieckich zabić lub skrzywdzić Bayushi Sugaiego (taka chęć jest w pełni odwza-

jemniona, patrz poniżej), Skorpion zdaje sobie jednak sprawę z wzbudzanych przez siebie emocji, więc szybko i bezszelestnie znika w lesie.

Bohaterowie graczy powinni zauważyć, że skoro w tej konkurencji może wygrać każdy, mogą połączyć siły. Nie musisz mówić im tego wyraźnie, uczestnicy mogą jednak potrzebować tej podpowiedzi.

Udane polowanie składa się z kilku następujących po sobie etapów: Znalezienie siedliska ryb tsu wymaga udanego testu Spostrzegawczości + Polowania o PT równym 15. Wynik tego rzutu decyduje o tym, którzy z zawodników pierwsi do niego dotrą. Jeśli nasi bohaterowie ze sobą współpracują podczas poszukiwań, zastosuj zasady dotyczące współpracy podczas wykonywania testów (zobacz str. 104).

Pierwszym znakiem wskazującym na to, że odnaleźliście zwierzynę jest intensywny zapach morza. Choć od wybrzeża dzieli was kilka kilometrów, wasze nozdrza drażni zapach ryb. Kiedy spoglądacie w stronę, z której dochodzi, dostrzegacie co najmniej dwadzieścia ryb tsu, od których szafirowych łusek odbija się popołudniowe słońce. Tylko kilka sztuk patroluje mulisty brzeg rzeki, poruszając się cicho na swoich sześciu szmaragdowych odnóżach. Ponad trzy razy tyle ociężałych, zapewne pogrążonych we śnie ryb wypoczywa na pobliskich drzewach lub pluszcze się w płytkiej wodzie przy brzegu.

Zdobycie przez każdą osobę trzech jaj wymaga dwóch udanych testów:

1. Zręczności + Skradania się o trudności 15, dzięki któremu postać nie ściąga na siebie uwagi rybich patroli.

2. Zręczności + Wysportowania o Poziomie Trudności równym 15, który określa efekty wspinaczki postaci na drzewo. Jeśli nasz bohater nie chce dodatkowo zaalarmować żadnej ze śpiących w koronie ryb, musi zadeklarować dwa podbicia (podnosząc PT na 25).

Kiedy bohaterowie ruszą z powrotem, napotkają ostatnią i najbardziej niebezpieczną przeszkodę. Podczas tej części mistrzostw często zdarzają się niebezpieczne wypadki, Bayushi Sugai zadbał więc, by jakieś nieszczęście spotkało ludzi, którzy zagradzają mu drogę do zwycięstwa w Topazowych Mistrzostwach.

Wraz z rozpoczęciem godziny, w której Shiba kontempluje pustkę, zagłębiacie się z powrotem w las, gdy nagle w nieruchome, pełne słońca powietrze wdziera się świst strzały. Z otaczających was krzaków podno-



Ryby tsu (cd.)

W obrębie takiej grupy wszystkie ryby na zmianę opiekują się gniazdami lub polują (zazwyczaj na robaki i owady), wracając do wody tylko okresowo, żeby utrzymać odpowiednią wilgotność skrzeli. Duże zęby i rozwinięty instynkt stadny ryb tsu sprawiają, że podbieranie ich jaj jest ryzykownym zajęciem, lecz uważa się je za rzadki przysmak (na równi z jajami żółwi), wart takiego poświęcenia.

Atak 4z2 (Stado: dodaj +2z0 za każdą dodatkową rybę)

Obrażenia: WO 3z2 (+1z0 za każdą dodatkową rybę)

szą się sylwetki obszarpanych roninów, z których jeden krzyczy:

– Poddajcie się albo zginiecie!

Nie daj bohaterom żadnej nadziei na wygraną. Są zaskoczeni, a roninowie mają przewagę liczebną i łuki przygotowane do strzału. Jest wśród nich również shugenja (mający Krąg Powietrza na poziomie 3) gotowy rzucić w każdej chwili *Sen zesłany przez wiatr* na bohatera, który niesie cenne jaja.

Sugai wynajął bandytów, żeby zatrzymali każdego, kto spróbuje wrócić do szkoły ze zdobyczą. Jeśli bohaterowie graczy zostawią jajka i wycofają się, nie stanie się im żadna krzywda. Jeśli spróbują uciec, wdać się w walkę lub zniszczyć jaja, zostaną zaatakowani.

Możliwe, że postaci zdecydują się stawić czoła bandytom, choć tak naprawdę powód do walki mają jedynie ci, którzy znaleźli trzy jajka, a dotychczas zdobyli w mistrzostwach jedynie cztery punkty. Odwaga w obliczu miażdżącej przewagi przeciwnika jest co prawda godna pochwały, lecz nie w sytuacji, w której walka nie przynosi żadnego honoru. Jeśli nasi bohaterowie upierają się, żeby pogarszać tę już i tak niekorzystną dla nich sytuację, rozegraj walkę do końca, zabij ich, po czym rozpocznij grę od nowa w momencie poprzedzającym ich niefortunną decyzję (tak się stało podczas testowania przygody). Pamiętaj, że zarówno dla ciebie, jak i dla twoich graczy jest to scenariusz szkoleniowy – odwrócenie wskazówek zegara nie przyniesie więc nikomu ujmy.

Sugai jest jedynym, któremu udaje się wrócić z lasu z jakimkolwiek trofeum. Wszyscy inni zawodnicy mogą ocalić honor twierdząc, że nie udało im się znaleźć jaj i nie wspominając o incydencie z bandytami. Wieczorem tego samego dnia Bayushi Sugai zaprasza kilku innych Skorpionów na ucztę, częstując ich rzadkim przysmakiem, jakim są jaja ryb tsu.

Nadejście świtu

Bohaterowie wiedzą już teraz, czy zdobyli wymagane pięć punktów i mogą zaliczać się w poczet dorosłych. Ci, którym się powiodło stają w południe do wieńczącego mistrzostwa turnieju, po którym nastąpi ceremonia gempukku. Ci, którzy zawiedli siedzą, patrzą i uczą się od swych towarzyszy. Jeśli któryś z tych ostatnich pochodzi z rodziny Matsu, nadszedł dla niego czas ostatecznej próby (patrz **Gdy lew zaryczy**).

Ci z was, którym się powiodło, zyskali chwałę w oczach członków swego klanu, nazajutrz zaś staną do pojedynku o tytuł Topazowego Championa. Dzisiejsze zmagania trwały zbyt długo, żeby był jeszcze czas na świętowanie. Dla zwycięzców nadeszła pora, by snuć marzenia o bohaterskich czynach, dla tych, którzy zawiedli, to czas na wyciągnięcie nauki z kolejnego zakrętu drogi życia. Dla niektórych nadszedł zaś czas ostatecznej próby.

Najprawdopodobniej Matsu Shorisuro nie udało się zdobyć wystarczającej ilości punktów. Wraz ze wszystkimi innymi członkami swojej rodziny, którzy podczas festiwalu zawiedli, zobowiązana jest teraz popełnić seppuku. Większość obecnych na mistrzostwach osób zapewne przyjdzie na tę poważną i uroczystą ceremonię. Powinieneś przypomnieć graczom (szczególnie, jeśli któregoś z nich sprawa dotyczy bliżej), że w ten sposób młode Lwy zmywają hańbę, którą splamili swój ród nie wypełniwszy postawionego przed nimi zadania. Poprzedzona długotrwałymi przygotowaniami w świątyni ceremonia pozwala im oczyścić swoją karmę i upewnić się, że w przyszłym życiu nie powrócą jako ludzie niższego stanu.

Aby odzwierciedlić taki obrót spraw, pozwól każdemu graczowi, którego postać popełni seppuku stworzyć kolejną, podobną do tej, która zginęła. Następnie przyznaj mu dodatkową ilość punktów postaci równą ilości punktów doświadczenia, które zdobyłaby jego poprzednia postać.

Dzień Trzeci

Bohaterowie są zapewne podekscytowani zbliżającym się finałem. Napięcie związane z samym wejściem w wiek dorosły pozostało już za nimi, teraz stawki stają się o wiele bardziej namacalne. Turniej odbywa się na zasadzie eliminacji – tylko zwycięzcy przechodzą dalej. Dzisiaj bohaterowie zmierzą się z najlepszymi i ze sobą nawzajem.

Topazowy turniej

Nim nadeszła godzina Hantei, shugenja pobłogosławili ziemię na dziedzińcu szkoły. Głos ich modlitw wciąż płynie ze świątyni po drugiej stronie rzeki, odbijając się echem od budynków akademii. Na środku rzeki stoi na kotwicy złota barka Cesarza, a zgromadzony na jej pokładzie tłum dworzan wytęża wzrok, żeby nie uronić żadnego szczegółu nadchodzących zawodów. Shugenja z rodziny Asahina odpędzili chmury, żeby zapewnić wszystkim błogosławieństwo bogini Amaterasu.

Pokusa nie do odparcia

Wyzwanie: Jednego z bohaterów graczy zaczepia mieszkaniec miasta, wręczając mu zaadresowaną doń i zapieczętowaną kopertę. Autor listu oferuje samurajowi 200 koku, jeśli podczas ostatnich rund mistrzostw „powinie mu się noga".

Koncentracja: List napisał miejski skryba na zlecenie Bayushi Sugaiego. Skorpion nie liczy na to, że uda mu się skusić któregoś z bohaterów, nie zamierza też wypłacić pieniędzy osobie, który przyjmie ofertę.

Uderzenie: Jeśli bohater zdąży przeczytać list, nim goniec odejdzie, może pomścić obrazę swego honoru ścinając głowę nieszczęsnego posłańca, ale w takim przypadku będzie musiał wytłumaczyć się ze swojego postępku. Jeśli samuraj gracza nie zniszczy przesyłki i zdarzy mu się przegrać jedną z następnych rund, list może kiedyś wyjść na światło dzienne i przynieść wielki uszczerbek jego honorowi.

Świeżo upieczeni dorośli wchodzą w krąg widzów, otaczając miejsce gdzie, jak mawiają, Hantei pojedynkował się ze swymi braćmi i siostrami u zarania dziejów. Na samym środku placu oczyszczono i wygładzono okrąg ziemi o promieniu dwóch metrów. Na tronie naprzeciw was siedzi sam Cesarz, a po jego prawej ręce czeka pani Kachiko, trzymająca złotą misę z tabliczkami, które zdecydują o kolejności pojedynków.

W tym turnieju, tak jak w poprzednim używa się broni ćwiczebnej (prawdziwej, lecz stępionej – rzucaj za obrażenia normalną ilością kostek, lecz zatrzymuj tylko jedną). Pomiędzy kolejnymi rundami zawodnicy nie mają czasu na medytację czy odzyskanie w jakikolwiek inny sposób zużytej Pustki. Każdego zwycięzcę tłum nagradza trzykrotnym wiwatem „Banzai!"

Ceremonia lenna

Uroczystości związane z wejściem w wiek dorosły wszystkich, którzy tak dzielnie stawali w mistrzostwach, zajęły cały dzień – w końcu przyszedł czas na Topazowego Championa. Tak jak uczynili to poprzednio inni samurajowie, Champion podchodzi do ołtarza, przy którym stoi daimyo jego klanu i towarzyszący mu shugenja. Daimyo odwraca się w stronę samuraja, podając mu nieduże naczynie przykryte tkaniną ozdobioną monem samuraja, na którym spoczywa jego własne wakizashi, poświęcone uprzednio przez shugenja. Champion podnosi miecz przez tkaninę i ostrożnie zawija w nią całe ostrze, począwszy od rękojeści. Następnie krótkim ruchem ręki nacina swoją dłoń, a daimyo zbiera spływające krople krwi do naczynia.

Shugenja, używając krwi samuraja, przygotowuje teraz zwój z przysięgą lojalności i posłuszeństwa klanowi i rodzinie. Samuraj odczytuje go na głos, po czym zwój zostaje spalony, a pozostały z niego popiół wsypuje się do czarki herbaty, którą podaje się daimyo klanu. Klęczący przed nim samuraj bierze z jego rąk czarkę i pije zawartą w niej mieszankę. Kiedy wstaje, daimyo ogłasza wszystkim imię najnowszego członka swego klanu.

Po skończonej ceremonii zbieracie się wraz z przyjaciółmi, żeby świętować wasz sukces. Nagle wasz wzrok przykuwa stojący w tłumie zgarbiony staruszek z jaskrawobłękitną szarfą na szyi. Megumi uśmiecha się do każdego z was po kolei i głosem donośniejszym, niż jest w stanie wydać z siebie tak stary i kruchy człowiek ogłasza wszystkim zebranym: „Bądźcie świadkami, bowiem oni są pośród wybranych!" Nagle z miejsca, w którym jeszcze przed chwilą stał starzec zrywa się do lotu żuraw o błękitnej szyi, kierując się prosto w słońce.



Epilog

Wciąż prześladuje was myśl o tajemniczym staruszku. Jego dziwne oświadczenie i jeszcze dziwniejsze zniknięcie z pewnością przysporzyło wam jeszcze większej sławy wśród możnych tego świata, więc oczekujecie licznych propozycji służby, lecz coś nie daje wam spokoju. Megumi mówił o was jako o jednych „spośród wybranych" – wybranych do czego?

Bohaterowie graczy przyciągnęli uwagę wielu potężnych osobistości, a każda z nich mogłaby chcieć wykorzystać ich na swój własny sposób w czasie nadchodzących konfliktów:

- Cesarz może zaproponować Topazowemu Championowi stanowisko namiestnika.
- Bayushi Sugai wciąż żyje i teraz, kiedy mistrzostwa dobiegły końca stanowi łatwiejszy cel… i jeszcze bardziej śmiertelne zagrożenie.
- Klan każdego z bohaterów graczy zwrócił uwagę na swego świeżo upieczonego członka. Ryzyko, jakie podjęli decydując się wejść w wiek dorosły w trakcie Topazowych Mistrzostw podniosło ich prestiż. Zapewne czekają ich misje, które w przeciwnym przypadku mogłyby zostać powierzone komu.
- Po powrocie daimyo każdego z nich z pewnością zwróci swoją uwagę na opromienionego sławą samuraja.

Nagrody

Zwycięzca turnieju zostaje ogłoszony Topazowym Championem i zatrzymuje ten tytuł aż do przyszłego roku. Otrzymuje też 4 koku, katanę wyjątkowej jakości (współczynnik obrażeń 4z3), 10 Punktów Chwały i 8 Punktów Doświadczenia.

Stój, złodzieju!

Wyzwanie: Jeden z bohaterów graczy nagle zorientuje się, że w tajemniczy sposób wszedł w posiadanie jednej z cennych osobliwości ze składu towarów egzotycznych Klanu Jednorożca – jednej ze szklanych kul, książek czy szat.

Koncentracja: Ktoś (być może Sugai?) podrzucił mu ów przedmiot, aby zaszkodzić naszej drużynie, piętnując ich jako złodziei. Skurczybyk czeka już po drugiej stronie ulicy wraz z dowódcą miejskiej milicji.

Uderzenie: Ani sam podrzucony przedmiot, ani sposób, w jaki został on podrzucony nie mają znaczenia – ważne jest, jak postąpią bohaterowie. Czy pójdą do składu i oddadzą osobliwość, nietaktownie wytykając kupcowi, że nie zauważył kradzieży, czy spróbują zwrócić ją potajemnie? Od ich działań zależeć będzie powodzenie planu Sugaiego.

Straż honorowa

Jeśli osoba o wysokiej pozycji społecznej pełni jakąkolwiek oficjalną funkcję, może otoczyć się strażą honorową. Ilość przysługujących takiemu samurajowi strażników równa jest jego Chwale, podwajając się powyżej jej czwartego poziomu.

Zdobywca drugiego miejsca otrzymuje katanę dobrej jakości (współczynnik obrażeń 4z2), 3 koku, 5 Punktów Chwały i 6 Punktów Doświadczenia. Pozostali otrzymują 1 koku i 4 Punkty Doświadczenia.

Bohaterowie Niezależni

Dygnitarze

Cesarz: Starzejący się już człowiek, w którym poddani wielbią ukochanego syna bogini słońca. Hantei jest władcą sprawiedliwym, dzierżącym władze w Cesarstwie pewną ręką – z niewielką pomocą Bayushi Shoju.

Bayushi Shoju: Budzący powszechny lęk daimyo Klanu Skorpiona z racji swojej pozycji jest oczami i uszami Cesarza. Niewiele z rzeczy, które dzieją się w Rokuganie umyka jego uwadze. Cesarz darzy go całkowitym zaufaniem.

Bayushi Kachiko: Pani Kachiko, żona Shoju, darzy swego męża głębokim uczuciem i znana jest w całym Cesarstwie ze swego sprytu i przebiegłości. Jest ulubienicą Cesarza, który spełnia jej każdą zachciankę. Hantei ogłosił nawet, że mistrzostwa odbywają się na jej cześć, aby okazać wdzięczność za oddanie, jakie okazywała jemu i jego synowi po śmierci Cesarzowej.

Kakita Toshimoko: Mistrz wszystkich sensei w szkole kenjutsu rodziny Kakita i osobisty doradca Doji Hoturiego.

Doji Satsume: Daimyo Klanu Żurawia. Niedawno objął stanowisko Szmaragdowego Championa, z uwagi na co został zmuszony powierzyć część obowiązków synowi – co uczynił, choć z dużymi oporami. Jest człowiekiem, który niechętnie pozbywa się w jakiejkolwiek władzy.

Doji Hoturi: Syn daimyo Klanu Żurawia znalazł się ostatnio, przynajmniej nominalnie, u władzy. Jest młody, przystojny i na dworze zyskał już opinię kobieciarza, jednak jego niedawne małżeństwo wydaje się kłaść kres tego typu rozrywkom.

Kakita Asami: Piękna córka Kakita Yuriego (negocjatora z Klanu Żurawia) ma pod koniec uroczystości wręczyć zwycięzcom nagrody.

Akodo Toturi: Daimyo Klanu Lwa to człowiek szlachetnej postury. Bardzo troszczy się o Cesarza i jest samurajem o niezwykłym poczuciu obowiązku.

Matsu Tsuko: Jako daimyo rodziny Matsu jest drugą po Toturim władczynią Klanu Lwa. Pragnie walczyć z rodziną Doji o sporne ziemie, lecz Toturi zakazuje jej wszczynania działań wojennych. Służba i honor są jej całym życiem.

Ichiro Akitomo: Daimyo klanu Borsuka. Został zlikwidowany podczas pierwszego wieczoru uroczystości.

Miya Yoto: Sędzia Mistrzostw. Jego lojalność sięga ponad spory polityczne Rokuganu, nie sposób więc kwestionować jego decyzji.

Uczestnicy turnieju

Nie licząc bohaterów graczy, w turnieju bierze udział dziewięciu zawodników. Ilość uczestników musi być parzysta – jeśli dysponujesz parzystą liczbą bohaterów graczy, usuń spośród zawodników Asahina Tadamo.

Bayushi Sugai, bushi z Klanu Skorpiona

Mistrzostwa odbywają się na neutralnym gruncie, na którym nie wolno przelewać krwi poza walkami w turnieju. Sugai zdecydował się odbyć gempukku podczas mistrzostw rodziny Kakita z polecenia Shoju. Jego taktyka polega na tym, by oszukiwać kiedy tylko się da, nie dając się przy tym złapać.

Ziemia 2
Ogień 3
Woda 2
Powietrze 3
Pustka 2

Iaijutsu 2, Kenjutsu 1, Łucznictwo 1, Obrona 2, Skradanie się 2, Szczerość 2, Trucizny 1

Droga Skorpiona: Sugai rzuca dwiema kostkami przy teście Inicjatywy i zatrzymuje obie.

Doji Nagate, bushi z Klanu Żurawia

W tym młodym Żurawiu pokłada się wielkie nadzieje. Widzowie faworyzują Nagate i bohaterowie mogą spotkać się niechęcią, jeśli pokonają go w jakiejkolwiek konkurencji.

Ziemia 2
Ogień 3
Woda 2
Powietrze 2

Intuicja 3

Pustka 2

Etykieta 2, Historia 1, Iaijutsu 2, Kenjutsu 2, Łucznictwo 1, Szczerość 1

Droga Żurawia: Nagate może dodać poziom swojej Umiejętności Iaijutsu do wyniku wszystkich testów Inicjatywy i może używać Iaijutsu zamiast Umiejętności Kenjutsu.

Matsu Shorisuro, shugenja z Klanu Lwa

Szkolona przez rodzinę Kitsu.

Ziemia 2
Ogień 3
Woda 2
Powietrze 2
Intuicja 3
Pustka 2
Dyplomacja 1, Etykieta 1, Historia 1, Kaligrafia 1, Medytacja 1, Shintao 1

Shorisuro otrzymuje Dodatkowe Podbicie przy rzucaniu czarów Wody.

Isawa Oruko, shugenja z Klanu Feniksa

Shugenja zawsze mieli poważne trudności na festiwalu rodziny Kakita. Oruko pragnie dowieść, że i shugenja może wygrać mistrzostwa.

Ziemia 2
Ogień 2
Woda 2
Powietrze 3
Intuicja 4
Pustka 2
Historia 2, Kaligrafia 1, Medytacja 2, Shintao 2, Śledztwo 1

Oruko może rzucając czar wydać naraz tyle punktów Pustki, ile zechce.

Mirumoto Uriko, bushi z Klanu Smoka

Ta młoda wojowniczka przybyła z daleka, by udowodnić siłę klanu Smoka.

Ziemia 2
Ogień 2
Zręczność 3
Woda 2
Powietrze 2
Pustka 2
Kenjutsu 1, Łucznictwo 1, Medytacja 1, Obrona 1, Shintao 1, Wiedza o shugenja 1, Zapasy 1

Technika daisho: Kiedy Uriko posługuje się naraz kataną i wakizashi, PT trafienia jej przez przeciwnika wzrasta o 5.

Hida Fujizaka, bushi z Klanu Kraba

Typowy przedstawiciel swojego Klanu. Uznaje przewagę rozmiarów i siły w walce i ma sake za przyjaciela w każdej sytuacji, jaka spotkać może samuraja. Ceremonia ta stanie się początkiem nie tylko jego dorosłości, ale też wielu kłopotów.

Ziemia 3
Ogień 2
Woda 2
Siła 4
Powietrze 2
Pustka 2
Kenjutsu 2, Łucznictwo 1, Obrona 1, Taktyka 1, Tetsubo 2, Wiedza o Krainach Cienia 1, Zapasy 1

Droga Kraba: Fujizaka dodaje poziom swojego Kręgu Ziemi do wyniku wszystkich rzutów na trafienie i na obrażenia.

Otaku Shiko, bushi z Klanu Jednorożca

Jest porywcza i impulsywna jak cały jej Klan.

Ziemia 2
Ogień 2
Zręczność 4
Woda 3
Powietrze 2
Pustka 2
Historia 1, Jeździectwo 3, Łucznictwo 1, Naginata 1, Obrona 1, Polowanie 1

Droga Jednorożca: Shiko dodaje 3 nie zatrzymywane kostki do testów umiejętności Bugei, kiedy jest w siodle.

Asahina Tadamo, shugenja z Klanu Żurawia

Pragnie wypaść dobrze, ale nie liczy na wygraną. Może stać się dobrym sprzymierzeńcem bohaterów.

Ziemia 2
Ogień 2
Woda 2
Powietrze 2
Intuicja 3
Pustka 2
Etykieta 1, Historia 1, Malarstwo 1, Medytacja 1, Shintao 1, Yarijutsu 1

Tadamo otrzymuje Dodatkowe Podbicie przy rzucaniu czarów Powietrza.

Toku, niezależny bushi

Ten młody człowiek stara się zrobić wystarczające wrażenie, by zostać przyjętym do któregoś z Klanów.

Ziemia 2
Ogień 2
Woda 2
Powietrze 2
Pustka 2
Iaijutsu 1, Kenjutsu 1, Poezja 1, Shintao 1

Oto tabela, która pomoże ci śledzić postępy wszystkich bohaterów, także tych będących pod twoją kontrolą. W pustych okienkach możesz wpisać imiona postaci swoich graczy.

Dzień pierwszy

	Sumai	Heraldyka	Wysportowanie	Jazda konna	Prawo, etykieta i bushido	Suma
Doji Nagate						
Matsu Shorisuro						
Isawa Oruko						
Hida Fujizaka						
Mirumoto Uriko						
Otaku Shiko						
Asahina Tadamo						
Bayushi Sugai						
Toku						

Dzień drugi

	Walka bronią białą	Poezja	Polityka	Go	Łucznictwo	Polowanie	Suma
Doji Nagate							
Matsu Shorisuro							
Isawa Oruko							
Hida Fujizaka							
Mirumoto Uriko							
Otaku Shiko							
Asahina Tadamo							
Bayushi Sugai							
Toku							

Tabela prawdopodobieństwa

Cecha	+ Umiejętność	PT=10	PT=15	PT=20	PT=25	PT=30	PT=35	PT=40
1	0	10%	5%	<5%	...	...	...	...
	1	19%	12%	<5%	...	...	...	...
	2	27%	17%	<5%	...	...	...	...
	3	34%	21%	<5%	...	...	...	...
	4	41%	27%	<5%	<5%	<5%	<5%	<5%
2	0	64%	29%	12%	6%	<5%	...	...
	1	84%	48%	20%	9%	<5%	...	...
	2	93%	61%	29%	14%	5%	<5%	...
	3	>95%	72%	37%	21%	8%	<5%	...
	4	>95%	81%	44%	25%	11%	<5%	<5%
3	0	90%	67%	37%	16%	9%	<5%	...
	1	>95%	84%	56%	29%	15%	6%	<5%
	2	>95%	93%	70%	42%	24%	10%	<5%
	3	...	>95%	81%	54%	31%	15%	7%
	4	...	>95%	88%	62%	37%	18%	9%
4	0	>95%	90%	70%	42%	24%	11%	<5%
	1	>95%	>95%	84%	61%	40%	23%	11%
	2	...	>95%	93%	76%	53%	31%	18%
	3	...	...	>95%	86%	64%	39%	22%
	4	...	...	>95%	92%	71%	48%	28%
5	0	>95%	>95%	89%	70%	48%	30%	16%
	1	...	>95%	>95%	85%	66%	47%	27%
	2	...	...	>95%	93%	80%	60%	39%
	3	...	...	...	>95%	88%	70%	50%
	4	...	...	...	...	94%	78%	57%
6	0	...	...	>95%	89%	74%	53%	34%
	1	...	...	>95%	95%	87%	70%	50%
	2	...	...	...	>95%	94%	81%	65%
	3	...	...	...	...	>95%	90%	75%
	4	...	...	...	...	>95%	94%	81%

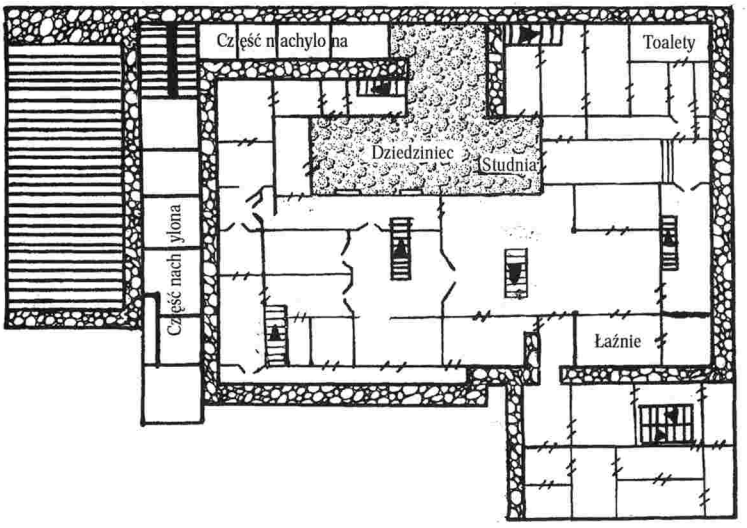
Powyższa tabela jest pomocą dla tych Mistrzów Gry, którzy jeszcze nie potrafią na oko przydzielać Poziomów Trudności. „W porządku, test o przeciętnym poziomie trudności powinien ma przypisaną liczbę 15 – ale jak często udaje się na takim poziomie odnieść sukces?"

Aby skorzystać z tego zestawienia znajdź najpierw w pierwszej kolumnie od lewej liczbę odpowiadającą liczbie kostek, jaką bohater ma z cechy, następnie w kolumnie obok znajdź odpowiednią liczbę wynikającą z umiejętności. Na przecięciu określonego w ten sposób wiersza i kolumny przypisanej do poszukiwanego Poziomu Trudności podano procentową szansę na sukces (inaczej rzecz biorąc, w tylu próbach na sto postać gracza odniesie sukces).

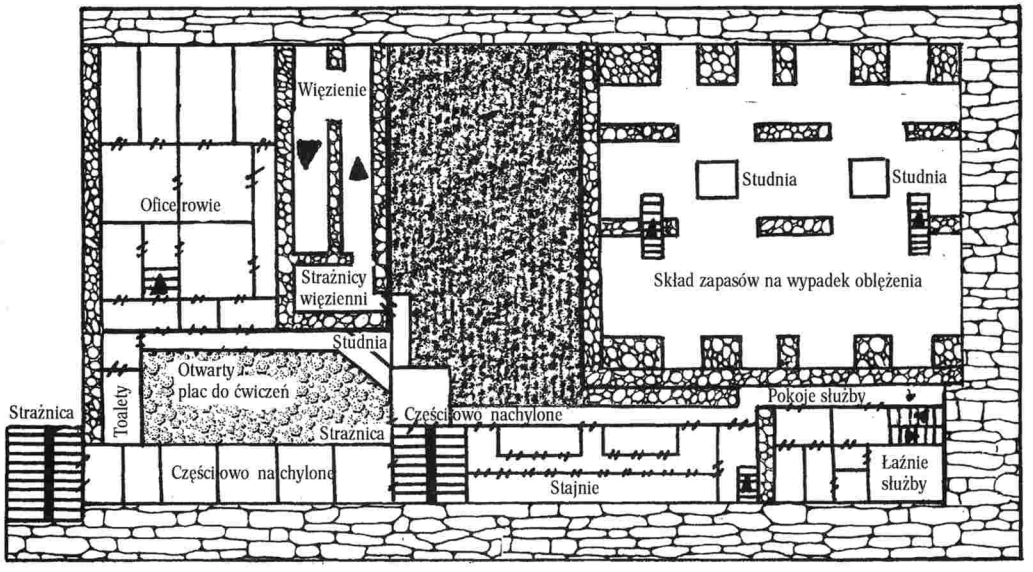
Przykład: Mirumoto Kage ma Inteligencję na poziomie 2 oraz umiejętność Wiedza o Shugenja na poziomie 1. Jeśli Mistrz Gry przydzieli mu na czas testu tej cechy i umiejętności trudność równą 10, Kage będzie miał 84% szansy na sukces, ale przy Poziom Trudności 15 prawdopodobieństwo to spadnie do 48%, zaś przy PT równym 20 będzie miał już tylko 20% szansy na sukces.

DUŻY ZAMEK O SIEDMIU KONDYGNACJACH

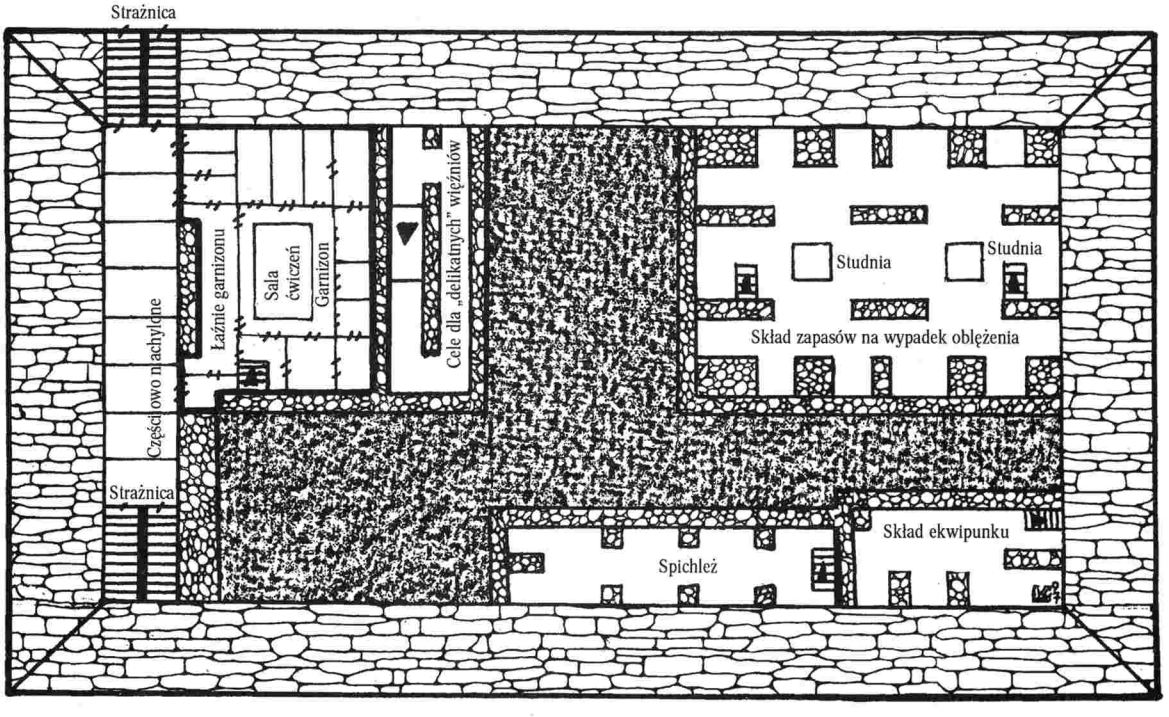
Trzecia kondygnacja

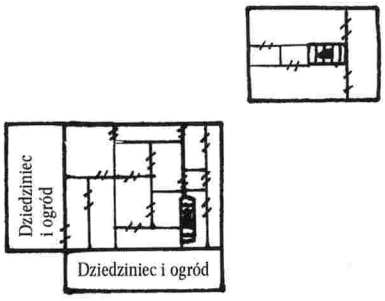


Druga kondygnacja

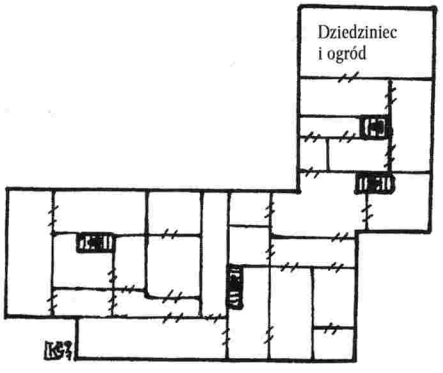


Pierwsza kondygnacja

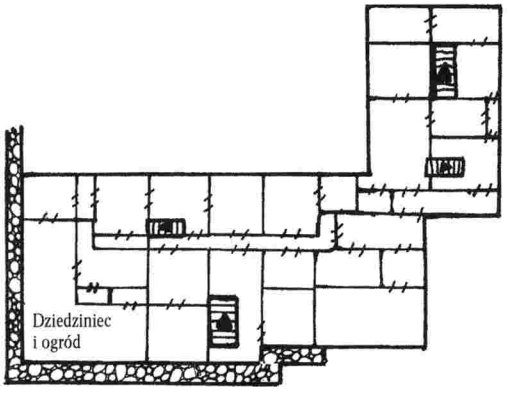




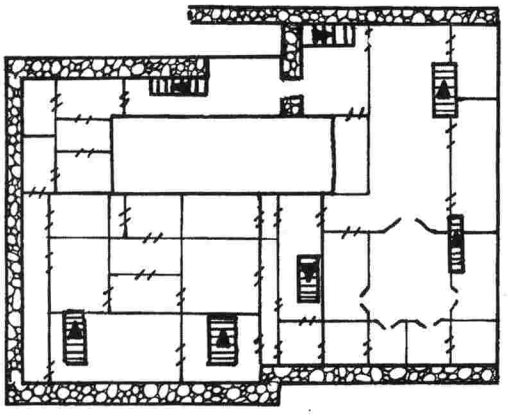
Siódma kondygnacja



Szósta kondygnacja



Piąta kondygnacja



Czwarta kondygnacja

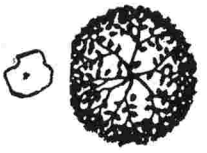
LEGENDA DO MAPY



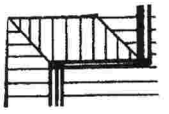
Kamienny mur



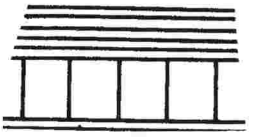
W umocnionej wiosce, żwir; na zamku ubita ziemia lub tarcice



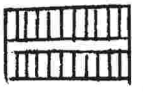
Drzewa



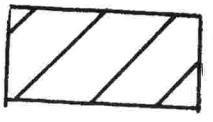
Drewniane podesty



Drewniane zadaszenia



Dachy (szczyt pośrodku)



Podwyższenie (w herbaciarni)



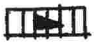
Mur wewnętrzny



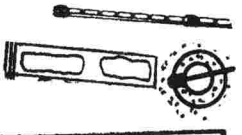
Ruchome drzwi shoji



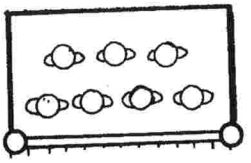
Wejście



Schody (strzałka pokazuje kierunek w dół)



Drewniany płot
Kamienne baseny na wodę



Podium z posążkami Fortun



Kamienny ogród

Okno



Stół



Szafka



Sadzawka z karpiami koi



Duże kamienie



Ruchome panele



Palenisko



Kamienna latarnia



Schodki



Trawiaste podwórze



Kontuar



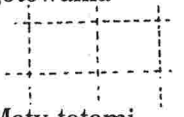
Drzwi



Umocniony mur

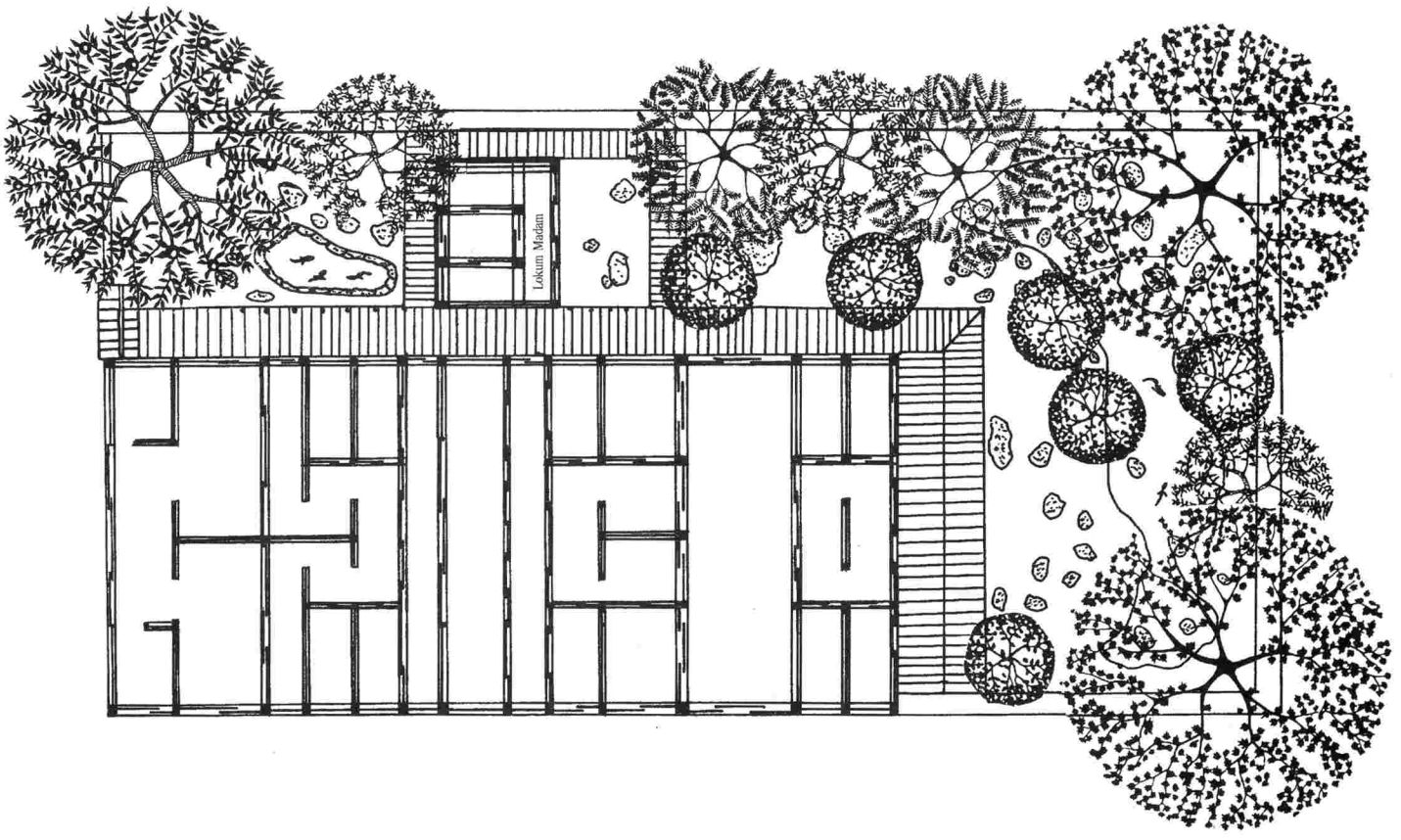


Żelazny garnek do gotowania

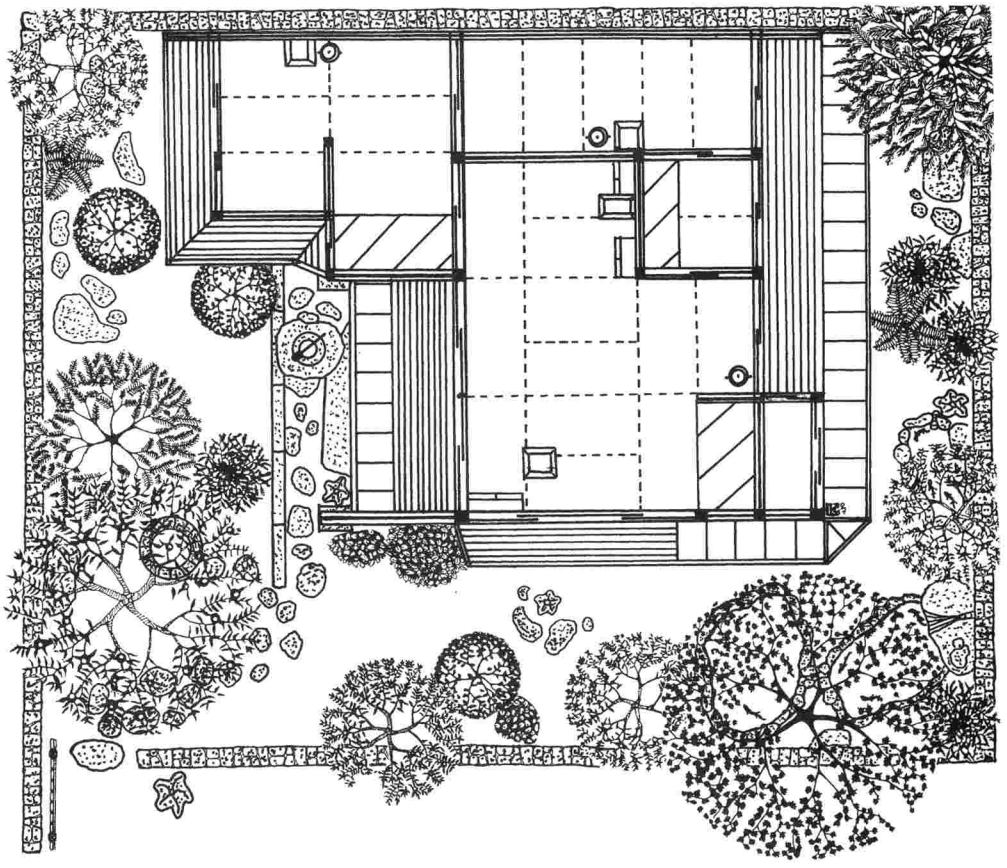


Maty tatami

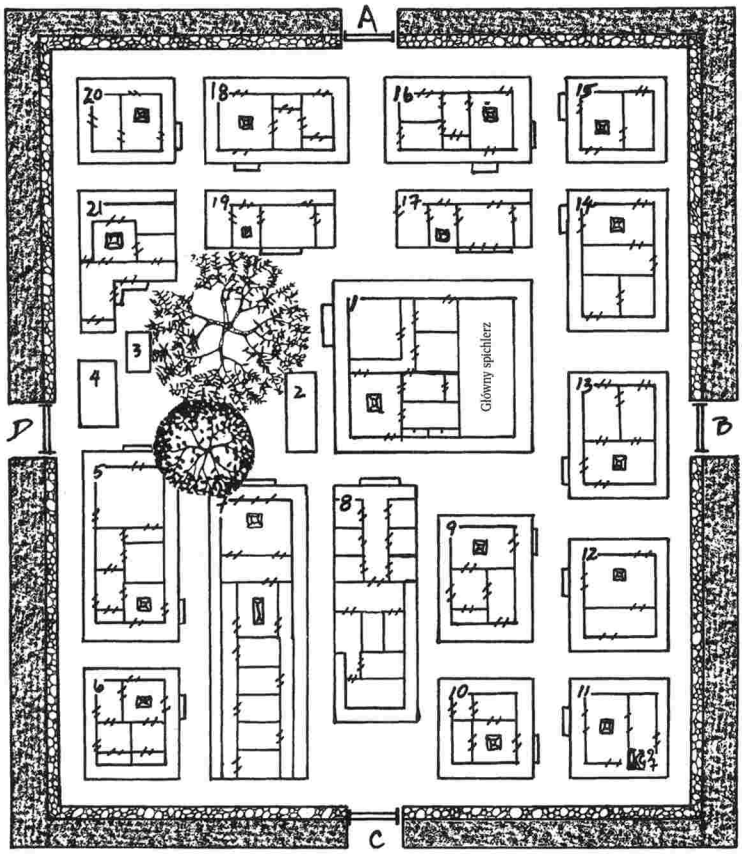
Dom gejsz



Herbaciarnia



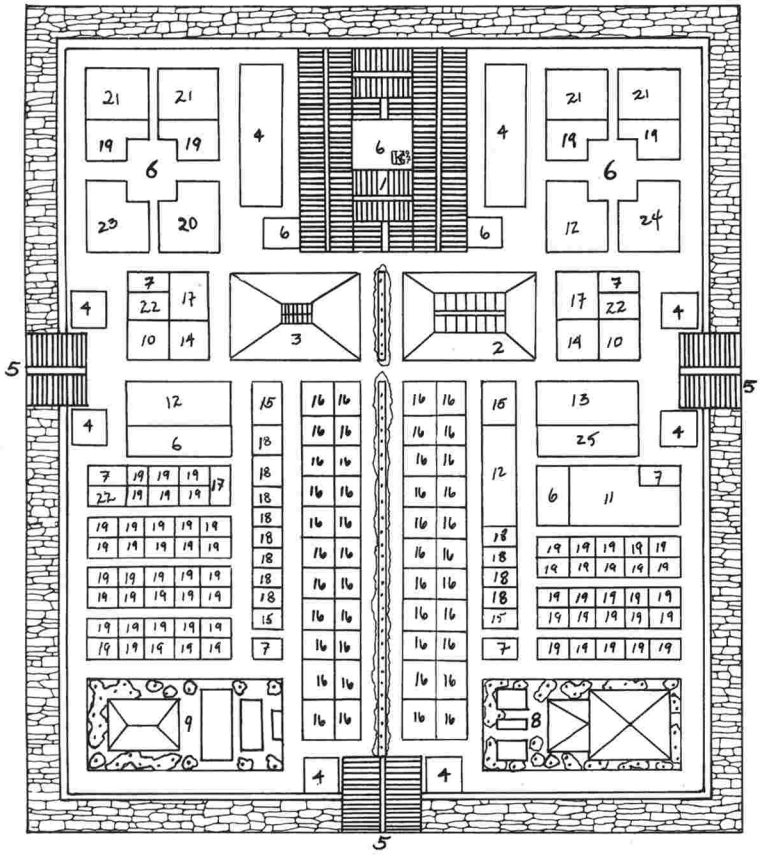
Umocniona wioska



Legenda

A. Brama północna
B. Brama wschodnia
C. Brama południowa
D. Brama zachodnia
1. Dom naczelnika
2. Tablica ogłoszeń publicznych
3. Studnia wioskowa
4. Toaleta publiczna
5. Dom kupca i sklep
6. Dom wieśniaka
7. Gospoda i łaźnia publiczna
8. Herbaciarnia i dom gejsz
9. Dom uzdrowiciela
10. Dom zarządcy trzód
11 - 12. Domy chłopskie
13. Dom handlarza
14. Dom pisarza
15. Dom chłopa
16. Dom starszego wioski
17 - 18. Dom rzemieślnika i zakład rzemieślniczy
19. Dom kupca i sklep
20. Dom wieśniaka
21. Dom kupca i sklep

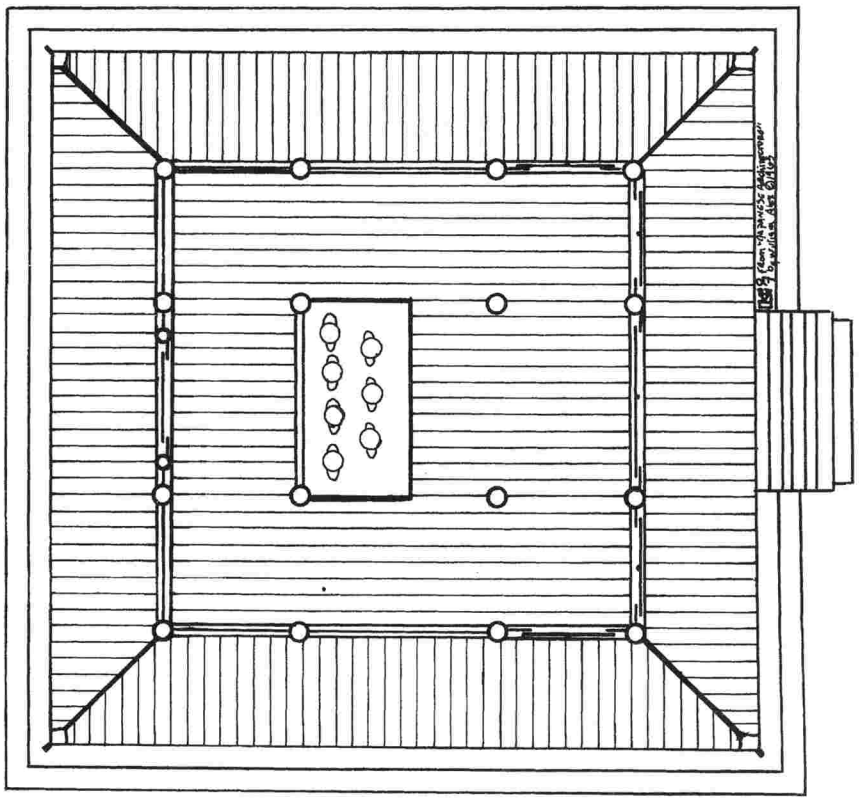
Obronne miasto



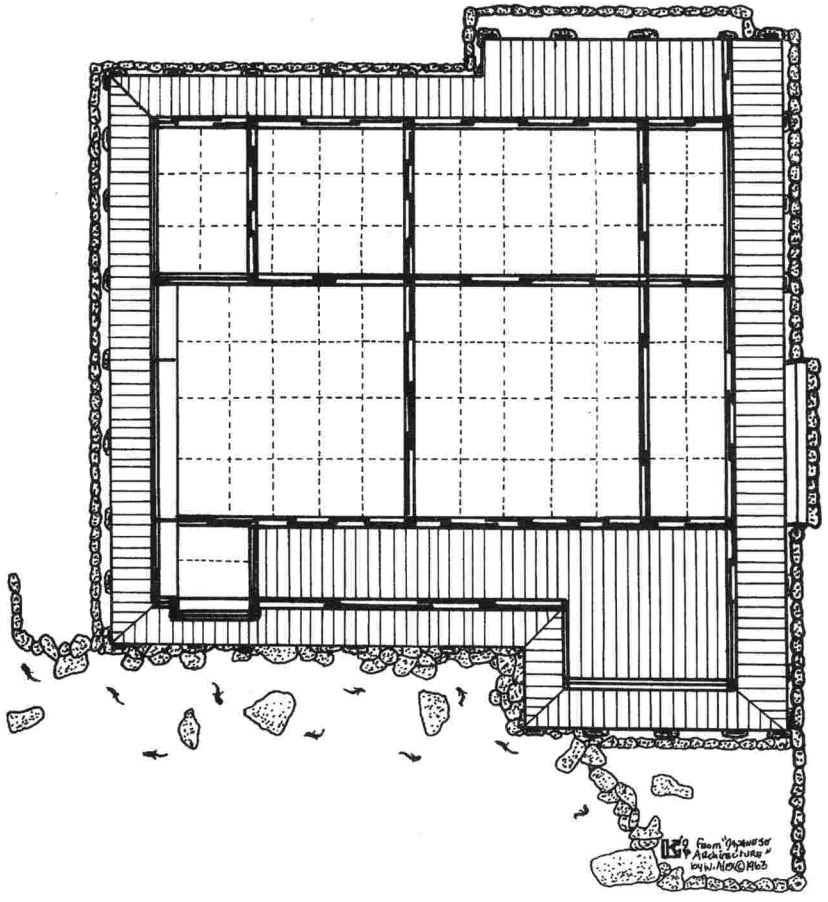
Legenda

1. Zamek namiestnika
2. Posiadłość gubernatora
3. Ratusz
4. Garnizon i stajnie
5. Kordegarda
6. Ogrody lub dziedzińce
7. Toalety publiczne
8. Świątynia Fortun
9. Sanktuarium Bogini Słońca
10. Domy kupieckie
11. Łaźnia publiczna
12. Gospody
13. Dom gejsz
14. Herbaciarnie
15. Domy wytwórców makaronu
16. Dzielnica kupiecka
17. Domy pisarzy
18. Rzemieślnicy
19. Domy prywatne
20. Skarbiec
21. Składy z zapasami (na wypadek oblężenia)
22. Pralnia publiczna
23. Farbiarnia
24. Wytwórnia papieru
25. Warzelnia sake

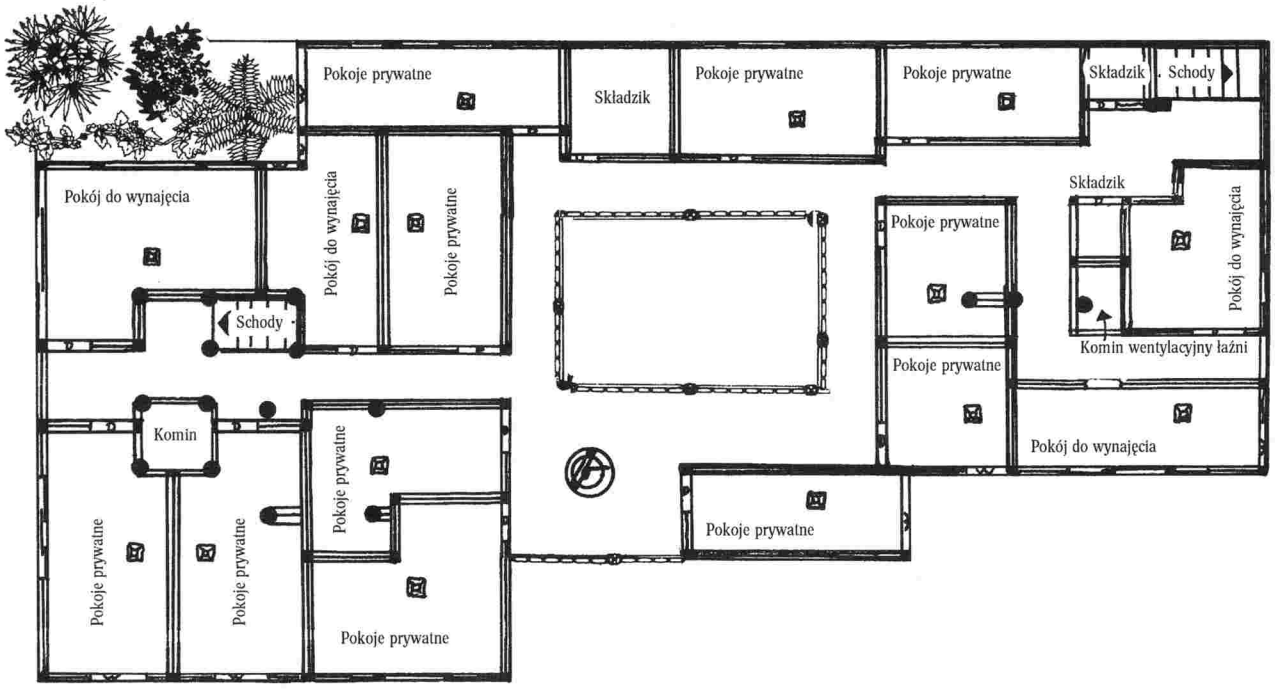
Świątynia



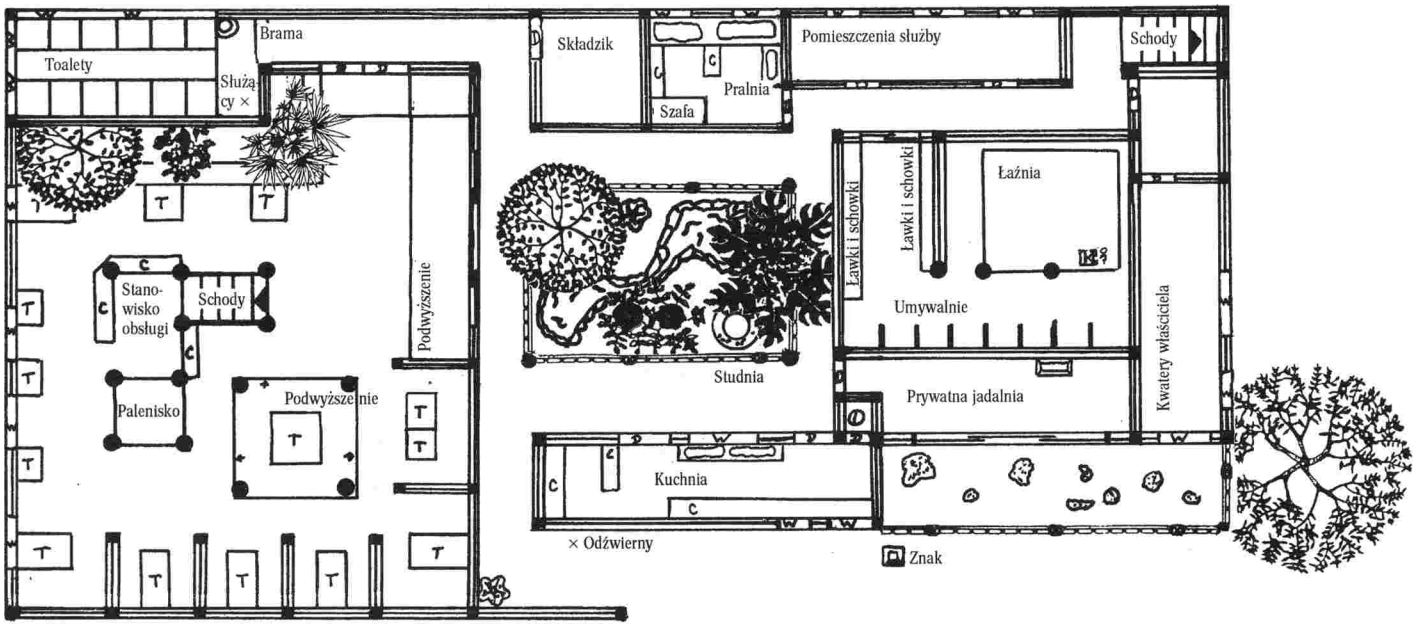
Dom kapłana (shugenja)

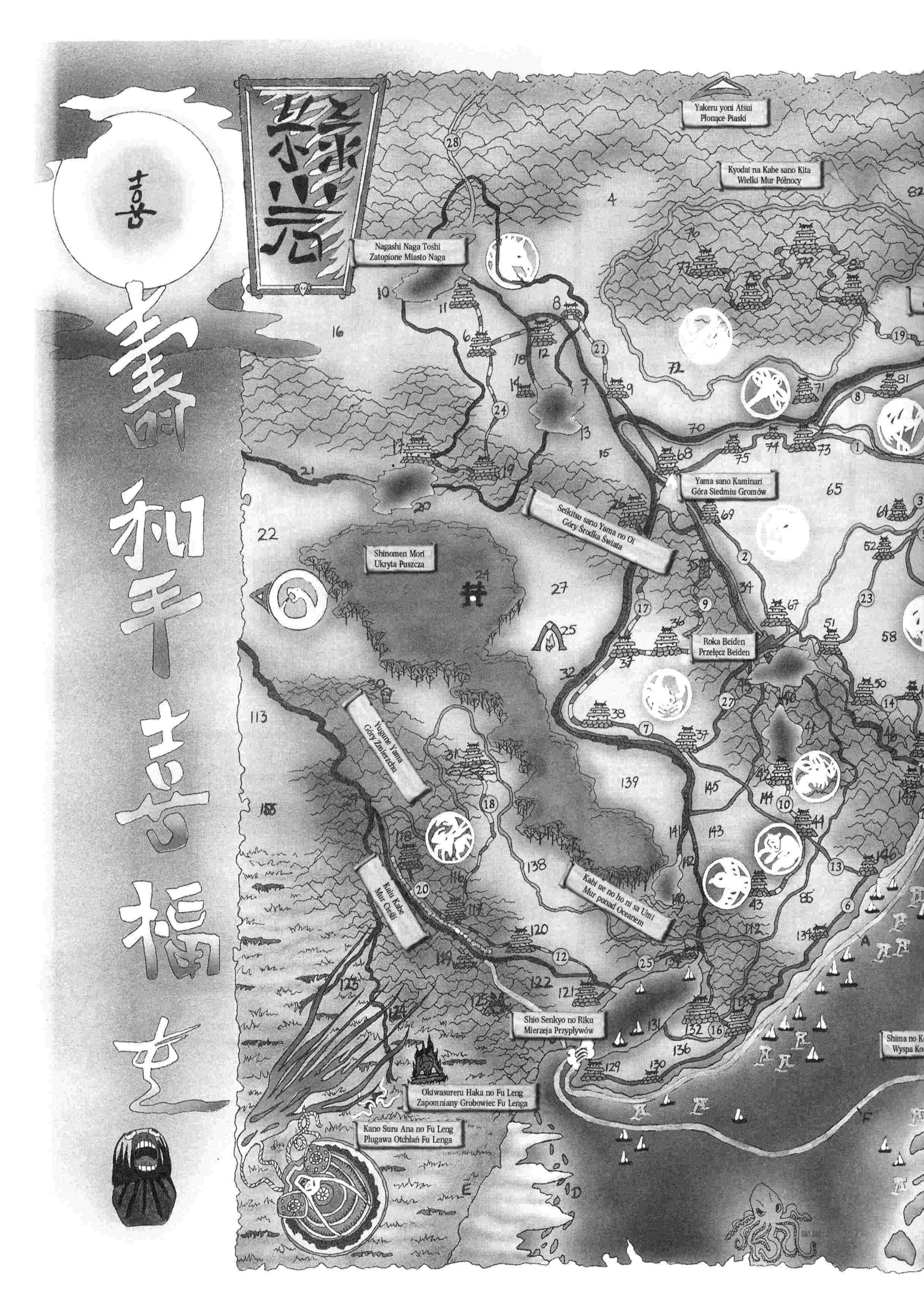


DUŻY ZAJAZD — WIDOK PIĘTRA



DUŻY ZAJAZD — WIDOK PARTERU




Yakeru yoni Atsui
Płonące Piaski
Kyodai na Kabe sano Kita
Wielki Mur Północy
Nagashi Naga Toshi
Zatopione Miasto Naga
Yama sano Kaminari
Góra Siedmiu Gromów
Seikitsu sano Yama no Oi
Góry Środka Świata
Shinomen Mori
Ukryta Puszcza
Roka Beiden
Przełęcz Beiden
Yugume Yama
Góry Zmierzchu
Kabi ue no ho ni sa Umi
Mur ponad Oceanem
Shio Senkyo no Riku
Mierzeja Przypływów
Okiwasureru Haka no Fu Leng
Zapomniany Grobowiec Fu Lenga
Kano Suru Ana no Fu Leng
Plugawa Otchłań Fu Lenga


Mori Isawa
Puszcze Feniksa
Kiken na Roka Toshi
Miasto nad Zdradziecką Przełęczą
Yama no Kuyami
Góry Żalu
Kita
Północ
Nishi
Zachód
Higashi
Wschód
Minami
Południe
Umi Amitaratsu
Morze Bogini Słońca
Nagare Kyodai na Yu Kumo
Wir Wielkiego Wodnego Pająka
Shima Chuto de
Wyspa w Pół Drogi
Shima no Kinu
Wyspa Jedwabna
一魁隨筆
夜叉の始まり
新月
象徴的な、かぎ
Kagi no Shochoteki Imi
Klucz do symboli na mapie
村 Mura
Wioska
城 Torid-e
Fort lub strażnica
都市 Toshi
Miasto
官邸 Shiro / Kyuden
Zamek / Pałac
礼拝堂 Reihaido
Kapliczka
神殿 Shinden
Świątynia
ボーダー六州 Ichizoku Bodarain
Granice ziem Klanów
道帝国 Doro Teikoku no Hito
Drogi cesarskie
道貿易 Doro Boekisho
Szlaki kupieckie
山 Yama
Góry
湖 Mizu-umi
Jeziora
川方向と Kawa Hoko
Prąd rzek
Mejirushi Unso Shasen
Znaczniki dróg wodnych
コースの運送 Juyo na Unso Shasen
Główne szlaki morskie
目印のコース
重要な魚する Sakana Juyo na Chiiki
Główne tereny połowów
森 Mori
Lasy
山通路 Yama Roka
Przełęcz
Numachi
Bagna
沼地
Mairusu Sunpo – Podziałka マイルの寸法
itsu – itsu – 10e
itsutsu-10e
5 10
50
帝国図作者
地制
命令の帝国の陛下
シヤスミンの刀
礼拝堂
その
安シカと力工テ
Ni meirei no Teikoku no Heika
(suru Hito wa suwaru de Oza sano Kin-no Kikko);
Jasumin no Ken sano Mamori Shika Kaede,
Teikoku no Chizutsukuru Hito ni sa Reihaido sano Ki-rin
(yoku ue ni Shukufuku Suru no Mizu-umi Sakura Yuki)
Z rozkazu jego Jego Cesarskiej Mości
(który zasiada na Tronie Złotego Słońca)
Jaśminowy Miecz Talizmanu Jelenia i Klonu
Cesarski kartograf w Świątyni Ki-Rina
(a często znad Błogosławionego Jeziora
Deszczu Kwiatów Wiśni)



Niebo było ciemne, a śnieg głęboki, gdy Uki pojawił się w lesie z siekierą na ramieniu. Przystanął pod wysokim drzewem i nisko się skłonił, dotykając czołem śniegu otulającego nasadę pnia. Potem wyprostował się i przygotował siekierę.

„Dziękuje Ci drzewo-sama" powiedział, wznosząc ostrze. „Dziękuje Ci za Twoje drewno, gdyż dzięki niemu cała moja rodzina ogrzeje się dziś wieczorem przy ogniu. Dziękuje Ci moja żona i dziękują Ci moje dzieci. Bywaj zdrów, drzewo-sama, i pamiętaj nas tak, jak my będziemy pamiętać Ciebie". Uki zaczekał jeszcze chwilę, poczym wziął się do pracy.

Każda góra, strumień czy drzewo Rokuganu ma swoje imię i uśpioną duszę, a brak szacunku okazany skale czy rzece może ściągnąć jej gniew na ciebie i na całą twoja rodzinę. Dlatego właśnie mieszkańcy Cesarstwa tak wielkim szacunkiem darzą geografię.

1. Kanashimi no Komichi (Ścieżka Smutków)

Ta naturalna ścieżka górska prowadzi poza stanowiący północną granicę Rokuganu łańcuch górski. Nazwę tę nadał jej Klan Jednorożca, który powrócił z barbarzyńskich krajów.

2. Yakeru yoni Atsui (Płonące Piaski)

Jednorożce opowiadają historie o ludach zamieszkujących leżące tuż za górami trawiaste stepy, za którymi z kolei ciągną się niezmierzone pustynie, zwane „płonącymi ziemiami".

3. Kyodai na Kabe sano Kita (Wielki Mur Północy)

Góry te wyznaczają północną granicę Rokuganu. Jednorożce często opowiadają o znajdujących się za nimi stepach i pustyniach, które przemierzają dosiadający potężnych rumaków, nie znający litości barbarzyńscy rozbójnicy.

4. Heigen Kori (Lodowe Równiny)

Te równiny, otoczone z trzech stron przez góry zimową porą pełne są śniegu i lodu, zaś wiosną i latem zmieniają się w jałowe pustkowia, porośnięte gdzieniegdzie wątłą trawą, ginącą wraz z nastaniem zimy.

5. Nagashi Naga Toshi (Zatopione Miasto Naga)

Ponoć na dnie tego jeziora, leżącego na dalekiej północy znajduje się doskonale zachowane miasto. Znajdujące się w nim posągi pozwalają domyślać się, że jego dawnymi mieszkańcami byli Naga, jednak nikt, kto nie ośmielił się tam (oczywiście za pomocą magii) zapuścić nie może stwierdzić tego z całą pewnością.

6. Shiro Otaku Shojo (Zamek Panien Wojny)

Siedziba rodziny Otaku została wzniesiona w miejscu, które zapewnia jej wojskom pełną swobodę poruszania, blokując jednocześnie ruchy nieprzyjaciela. Choć brak jej splendoru właściwego dla domów Żurawia czy Skorpiona, jest z pewnością jednym z najbardziej warownych zamków Cesarstwa.

7. Kawa Nemui (Rzeka Snu)

Rzeka Snu wypływa z Jeziora Zatopionego Miasta Naga, a została tak nazwana z uwagi na uśpione pod powierzchnią wody miasto. Okoliczni wieśniacy wierzą, że jeżeli w sake umieści się odrobinę piasku pochodzącego z dna rzeki, każdy, kto się jej napije, zapadnie w magiczny sen.

8. Mura Nisa Kawa Nemui (Wioska nad Rzeką Snu)

W tej maleńkiej osadzie, przytulonej do brzegów Rzeki Snu, mieści się niewielki zajazd, goszczącym podróżnych, którzy pieszo lub konno zmierzają do miast Klanu Jednorożca.

9. Toshi sano Kanemochi Kaeru (Miasto Bogatej Żaby)

Według legendy podróżujący niegdyś tamtędy kupiec napotkał na swej drodze innego kupca, zajętego łapaniem much. Spytał go o przyczynę takiego zachowania, a gdy tamten odpowiedział, że muchy są o wiele cenniejsze od złota roześmiał się z niedowierzaniem. I wtedy, zanim się obejrzał, drugi kupiec przemienił go w żabę i zapytał: „Ile teraz jest warte dla ciebie złoto?", po czym z powrotem przywrócił handlarzowi ludzką postać. Oświecony mądrością tych słów kupiec oddał drugiemu całe swoje złoto, zgolił głowę i został mnichem. Drugi, który cały czas był żabą, ufundował za otrzymane bogactwo ma-

łą wioskę, która wkrótce stała się bogatym i świetnie prosperującym miastem.

10. Mizu-umi Ryo (Smocze Jezioro)

Mieszkający w pobliżu położonego na północnym zachodzie Smoczego Jeziora nazywają je tak z uwagi na kaplicę Strażnika Wody znajdującą się na jego południowym brzegu. Powiada się, że obecność ludzi godnych sprowadza w pobliże kaplicy Smoka Wody.

11. Shiro Shinjo (Zamek Podróżników)

Zamek ten zamieszkuje stojąca na czele Klanu Jednorożca rodzina Shinjo.

12. Toshi no aida ni Kawa (Miasto na Brzegach Dwóch Rzek)

Zamek ten strzeże dwóch dróg wodnych, prowadzących w głąb ziem Jednorożców. Tylko raz w historii próbowano zagrozić Klanowi Jednorożca wysyłając wojska w górę tych rzek, napastnicy ponieśli jednak klęskę tak sromotną, że jak dotąd nikt nie próbował tego dokonać po raz drugi.

13. Shiroi Kishi Mizu-umi (Jezioro o Białych Brzegach)

Shiroi Kishi Mizu-umi zawdzięcza swą nazwę białym piaskom, pokrywającym jego brzegi.

14. Shiroi Kishi Mura (Wioska nad Jeziorem o Białych Brzegach)

Na zachodnim brzegu Jeziora o Białych Brzegach znajduje się dzieląca z nim nazwę niewielka wioska.

15. Shiroi Kishi Heigen (Równina Białego Brzegu)

Sto pięćdziesiąt lat temu rozegrała się tutaj wielka bitwa, w której siły Klanu Skorpiona zaatakowały niedawno przybyłe do Rokuganu Jednorożce, które (wraz z kontyngentem Lwów) odparły atak. Według Jednorożców Klan Skorpiona miał ich za słabych i niedouczonych barbarzyńców, jednak szybko przekonał się o swym błędzie. Możesz być pewien, że jeżeli spytasz jakiegoś Skorpiona o tę bitwę, niechętnie przyzna ci rację i zmieni temat.

16. Heigen Yuki (Śnieżne Równiny)

Tak daleko na północy Rokuganu znajduje się już tylko śnieg, zsuwający się z gór na równiny. „Śnieżne Równiny" (jak je nazwały Jednorożce) ciągną się daleko na zachód, aż do ziem znanych tylko uczonym Klanu Jednorożca.

17. Shiro Ide (Zamek Wielkiego Dnia)

Ten zamek, będący raczej szkołą, słynie z nauczanych w jego murach nieortodoksyjnych technik magicznych. Rodzina Ide specjalizuje się w magii przestrzennej.

18. Hae Moete Kawa (Rzeka Świetlików)

Rzeka Świetlików jest głównym szlakiem handlowym łączącym Jednorożca z resztą Cesarstwa. Choć Klan ten ma słabo rozwinięte rolnictwo, jego nieliczne uprawy leżą na brzegach tej właśnie rzeki.

19. Shiro Iuchi (Wietrzny Zamek)

Nazwa zamku pochodzi od porywistych, górskich wiatrów nieustannie chłoszczących otaczające go szczyty i równiny. Shiro Iuchi jest siedzibą rodziny Iuchi, a każda armia, która chciałaby zagrozić krainom Jednorożców od południa, musiałaby najpierw przebyć przełęcz strzeżoną przez tę twierdzę.

20. Mizu-umi Kiku Hanabira (Jezioro Chryzantemowych Płatków)

Brzegi tego jeziora porośnięte są setkami krzewów chryzantem. Każdego roku odbywa się tu poświęcony tym kwiatom festiwal – jego uczestnicy wybierają sobie drzewo i usiadłszy w cieniu jego gałęzi oddają się medytacjom, nic w tym czasie nie jedząc i pijąc wyłącznie wodę. Wierzy się, że siedzący pod pierwszym opadającym płatkiem chryzantemy zyskuje sobie przychylność losu.

21. Kawa sano Fui no Dansei wo Sasu (Rzeka Nieoczekiwanego Bohatera)

Sto siedemdziesiąt trzy lata temu rozegrała się tu bitwa pomiędzy Jednorożcami a istotami z Krain Cienia, które oddaliwszy się od swojej krainy zapędziły się daleko na północ, by splugawić Jezioro Chryzantemowych Płatków. Zwycięstwo zapewniła odwaga pewnego rolnika, który w krytycznym momencie ocalił armię Jednorożca. To jego właśnie upamiętnia nazwa rzeki.

22. Naga Doro Heigen (Równina Dróg Naga)

Krajobraz równiny znaczą opuszczone, rozpadające się budynki i inne pozostałości po cywilizacji Naga. Wielu shugenja przybywa tu, próbując poznać losy tej starożytnej rasy.



Legenda do dróg

1. Droga Żywiołów – Michi sano Genso
2. Droga Słusznej Zemsty – Michi sano Tozen na Fukushu
3. Niezłomna Droga – Domo na Doro
4. Droga Promiennego Wojownika – Michi sano Hikari Senshi
5. Droga pierwszego Cesarza – Doro sano Daiichi no Kotei
6. Szczęśliwa Droga Niebieskiego Irysu – Yoiun Doro sano Buru no Ayame
7. Droga Śmiertelnego Oczyszczenia – Doro no Judai na Joka Suru
8. Droga Krwawej Orchidei – Michi sano Dashita Ran
9. Droga Niegdyś Ukryta – Doro Ichido Kakusu
10. Droga Rozbójników – Tozoku Doro
11. Droga Wiecznego Cienia – Michi no Taenai Hikage

23. Shinomen Mori (Ukryta Puszcza)

Puszcza Shinomen jest największym i najbardziej tajemniczym lasem Rokuganu. Legendy mówią, że jest zaczarowana i że zamieszkują ją olbrzymie bestie wszelkiego rodzaju (nawet przerażające kumo). Choć śmiałkowie spenetrowali jej obrzeża, w środku ciągną się setki mil lasu wciąż nietkniętego ludzką stopą.

24. Reichaido Shinsei (Kaplica Wrony Shinsei)

Wrona jest ptakiem najbardziej kojarzonym z Shinsei. Legenda mówi, że gdy Siedem Gromów potrzebowało zwiadowcy, zgłosiła się właśnie wrona – podówczas ptak o białym brzuszku i przepięknych, kolorowych piórach. Mały zwiadowca przetrwał wprawdzie wyprawę, lecz jego pióra poczerniały od magii, którą walczyli ze sobą Siedem Gromów Shinsei i Fu Leng. Obecnie wierzy się, że widok wrony przynosi szczęście, gdyż to uważne stworzenie stara się przestrzegać ludzi przed niebezpieczeństwem.

Kaplicę odnaleźć mogą jedynie ludzie pobożni i czystego serca, lecz uważa się, że jeśli tam dotrą, będą mogli poznać najgłębsze sekrety nauk Shinsei od strzegących kaplicy Kenku (zob. str. 200).

25. Shinden Osano-Wo (Świątynia Osano-Wo)

Jedna z największych świątyń Osano-Wo, Fortuny Ognia i Piorunów, jest zamieszkiwana przez mnichów słynących z odprawiania niebezpiecznych rytuałów i tajemnych praktyk magicznych. Okolicę często nawiedzają zadziwiająco gwałtowne burze, które czynią ziemię żyzną, choć górzystą i trudną do przebycia. Skały porasta tu mech a ziemia jest wilgotna nawet w czasie najgorętszych, letnich miesięcy.

26. Shiro no Shosi (Zamek Zgromadzenia)

Zamek rodziny Shosi znajduje się na granicy z ziemiami Lwa. Właśnie tutaj shugenja z Klanu Skorpiona odprawiają swoje mroczne i podstępne rytuały. Do Shiro no Soshi prowadzi jedynie tajemna ścieżka i ludzie, którzy jej nie znają, mogą całymi dniami błąkać się po zdradliwych górskich przełęczach, nigdy nie odnajdując drogi do zamku.

27. Heigen no Kaminari (Równina Gromu)

Równina Gromu poświęcona jest Fortunie Ognia i Piorunów – Osano Wo. Tu właśnie, z szacunku do patrona wszystkich samurajów, odbywa się Próba Szmaragdowego Championa.

28. Seikitsu sano Yama no Oi (Góry Środka Świata)

Góry te, dzielące Rokugan na dwie połowy, słyną z najwyższych szczytów Cesarstwa, między innymi legendarnej Góry Siedmiu Gromów. Ścieżki prowadzące przez ten grzbiet górski są wąskie i niebezpieczne, a jedyną drogą na tyle szeroką, by mogła nią przejść armia, jest Przełęcz Beiden, o którą toczono największe bitwy w dziejach Rokuganu.

29. Kawa sano Saigo no Kame (Rzeka Ostatniego Posterunku)

Przez pokolenia Klan Kraba tracił swe ziemie w wojnie z nieustannie napierającymi siłami Krain Cienia. Właśnie tutaj Hida Banuken stawił opór armii przerażających potworów, dzięki samotnej shugenja, która przez całe miesiące wzburzała wody rzeki tak, że nieprzyjaciel nie był w stanie jej przekroczyć. W międzyczasie czasie Banuken i inżynierowie Klanu Kraba wznosili Wielki Mur Kaiu. Gdy wola czarodziejki osłabła, a moc wyczerpała się, mur Banukena i jego armia były gotowe. Na samym początku bitwy wódz Kraba poprzysiągł, że nie cofnie się ani o krok i od tego dnia Krainy Cienia sięgają tylko do brzegów Rzeki Ostatniego Posterunku.

30. Haka no Iuchiban (Grobowiec Iuchibana) (Zakon Piewców Krwi)

Pięćset lat temu Siedem Klanów zjednoczyło się, by pokonać czarnoksiężnika Iuchibana i jego Zakon Piewców Krwi. Ciało maga złożono w grobowcu, a Piewców Krwi skazano na śmierć, nie wszystkich jednak udało się schwytać. By powstrzymać pozostałych przy życiu wyznawców czarnoksiężnika przed przywróceniem go do życia, miejsce jego pochówku zabezpieczono wymyślnymi pułapkami.

31. Shiro Kaotsuki no Higashi (Twierdza Oblicza Wschodu)

Twierdza ta jest miejscem wszelkich rozmów dyplomatycznych z Klanem Kraba, którego wojownicy zapuszczają się stąd w Las Shinomen, za przewodników mając zamieszkujące puszczę szczuraki.

32. Kawa no Kin (Rzeka Złota)

Rzeka ta przecina prowincje Klanu Skorpiona i przez ten Klan jest kontrolowana. Wzdłuż jej leniwego, pozwalającego na bezpieczną żeglugę nurtu, biegną wszystkie szlaki handlowe tego Klanu. Rzeka Złota jest szeroka, a jej wody przetaczają się leniwie, pozwalając na spokojną żeglugę wzdłuż jej brzegów.

33. Yama sano Kaminari (Góra Siedmiu Gromów)

Nazwa najwyższego szczytu Rokuganu upamiętnia Siedem Gromów, ludzi, którzy wraz z Shinsei wyruszyli aby stawić czoła mrocznemu Fu Lengowi. Na samym szczycie znajduje się im poświęcona kaplica, której strzegą mnisi z Bractwa Shinsei.

34. Kawa Mittsu Kishi (Rzeka Trzech Panów)

Prawdopodobnie najbardziej spornym akwenem Rokuganu jest Rzeka Trzech Panów, będąca głównym szlakiem handlowym trzech wielkich Klanów – Skorpiona, Lwa i Żurawia – prowadzącym przez samo serce Cesarstwa.

35. Kakusu Keikai Toride (Ukryta Strażnica)

Położona wysoko w górach Ukryta Strażnica strzeże Przełęczy Beiden. Z jej wysokich wież shugenja Skorpiona ślą sygnały informujące rodzinę Bayushi o każdym ruchu na przełęczy.

36. Yogo Shiro (Twierdza Nauk)

Największa szkoła shugenja Klanu Skorpiona, położona u stóp Gór Środka Świata Twierdza Nauk jest odcięta od reszty Cesarstwa, zaś jej najwyższy sensei, Yogo Junzo, strzeże tajemnicy pierwszego z Dwunastu Czarnych Zwojów.

37. Ryoko Owari Toshi (Miasto końca podróży)

Jeśli pragniesz hazardu, domów gejsz, palarni opium i innych zakazanych uciech, Ryoko Owari jest miejscem, którego szukasz. Oczywiście wszystko to kryje się za zasłoną legalnej działalności handlowej, która w rzeczywistości również ma tu miejsce. Jednak za zasłoną zamkniętych drzwi i fałszywych uśmiechów czai się każdy możliwy rodzaj zepsucia.

38. Shiro no Shosuro (Zamek Ułudy)

Rodzina Shosuro Klanu Skorpiona słynie zarówno ze swych aktorów, jak i umiejętności zielarskich i eksperymentów alchemicznych. Shosuro destylują swe leki i trucizny z dala od bawialni i głęboko poniżej sal odwiedzanych przez gości.

39. Kyuden Bayushi (Pałac Klanu Skorpiona)

Zamek rodziny Bayushi wznosi się nad Rzeką Złota na południe od przełęczy Beiden, w miejscu, gdzie przecinają się trzy najważniejsze drogi Cesarstwa. Jest to jedna z trzech najwystawniejszych rezydencji Rokuganu (pozostałe dwie to Pałac Doji i Pałac Klanu Modliszki), dobrze strzeżona nie tylko przez jedną z największych armii w państwie, ale i przez mroczne sekrety Klanu Skorpiona.

Rodzina Bayushi całkowicie kontroluje ruch na trzech drogach i Rzece Złota, czerpiąc olbrzymie zyski z pobieranego tam myta. Ziemie na południe od Przełęczy Beiden są również własnością Klanu, jednak sama przełęcz należy do Cesarza. Strzegący przejścia samuraje gotowi są zaalarmować cały Klan, jeśli tylko na przełęczy pojawią się jakiekolwiek znaczące siły, a poborcy podatkowi oczekują na karawany kupieckie, którym zdarzy się tutaj przejeżdżać.

40. Kawa sano Okami Jikan (Rzeka Godziny Wilka)

Nazwa rzeki pochodzi od bitwy, w której dziesięć tysięcy samurajów straciło życie w przeciągu jednej godziny – godziny wilka. Masakra ta miała miejsce, gdy siły Skorpiona i Lwa starły się na Przełęczy Beiden – tamtego dnia krew samurajów spłynęła do rzeki i zabarwiła jej wody purpurą zachodzącego słońca.

41. Aka Mizu-umi (Czerwone Jezioro)

W wodach Czerwonego Jeziora kończy swój bieg Rzeka Godziny Wilka. Po bitwie Godziny Wilka krew poległych spłynęła rzeką aż tu, do położonego wiele mil na południe jeziora, które jeszcze przez kilka miesięcy było od niej gęste i czerwone. Podobno w rocznicę bitwy, w ciemnej godzinie wilka, jego wody zmieniają barwę i fale krwi obmywają brzegi.

42. Kyudden Ashinagabachi (Pałac Klanu Osy)

Samuraje Klanu Osy są najlepszymi łucznikami Rokuganu i na ich umiejętnościach opiera się obrona tej twierdzy. Droga do zamku prowadzi przez górską przełęcz, pozwalając strzelcom odeprzeć każdy atak, zanim jeszcze się na dobre rozpocznie.

43. Kyuden Suzume (Pałac Klanu Wróbla)

Klan Wróbla jest jednym z najstarszych pomniejszych klanów. Powstał kilkaset lat temu, gdy część członków Klanu Żurawia doszła do wniosku, że filozofia Shinsei nakazuje im wyrzec się bogactw. Grupka ta odcięła się od zachłannych braci Żurawi i przybrała miano Klanu Wróbla, obierając za godło i źródło inspiracji o wiele bardziej skromnego ptaka. „Pałac" Klanu Wróbla to skromnie i funkcjonalnie urządzony, lecz ufortyfikowany budynek, w którym samurajowie i heimini tego klanu mogą bronić się w czasie wojny.

Legenda do dróg, ciąg dalszy

12. Droga Zstępującego Zła – Doro no Oriru Warui
13. Droga Oszustwa – Doro no Uso no Itsuwari
14. Droga Szklanej Dziewicy – Shojo no Garaso Doro
15. Droga Złotego Wybrzeża – Doro sano Kin Kaigan
16. Droga Przelotnej Przyjemności – Doro no Mjikai Kairaku
17. Droga Spoczynku Górskiego Goblina – Tengu Yasumi Doro
18. Droga Zdeptanej Przysięgi – Doro sano Waru Chikai
19. Droga Odrodzenia Duszy – Shinsen na Hito Doro
20. Marsz Bólu – Demo Koshin no Itami
21. Droga Kupca z Dalekich Stron – Michi no Nagai Shogyo
22. Droga Pachnącego Jedwabiu – Kaoritaka Kinu Doro



Legenda do dróg, ciąg dalszy

23. Droga Gasnącego Blasku Chwały – Michi sano Kasuka na Eiko
24. Droga Koni Kwitnącej Śliwy – Uma sano Umebachi Doro
25. Droga Klonowych Liści – Momiji Doro
26. Droga Lotosu i Dmuchawca – Hasu oyobi Kikyo Doro
27. Droga przez Przełęcz Beiden – Beoden Roka Doro
28. Ścieżka Żałości – Komichi no Konaschimi
29. Droga Zdradzieckiej Przełęczy – Kiken na Roka Doro

44. Kyuden Kitsune (Pałac Klanu Lisa)

Gdy Pani Shinjo opuściła Rokugan, niektórzy członkowie jej ludu pozostali w Cesarstwie, tworząc Klan Lisa. Choć nie radzą sobie z końmi tak dobrze, jak ich kuzyni z Klanu Jednorożca, ich umiejętności traperskie, łowieckie i zielarskie nie mają sobie równych w całym Cesarstwie.

45. Mizu-umi no Fuko (Jezioro Łez)

Legendy mówią, że jezioro to nawiedzają dusze samurajów zabitych na Przełęczy Beiden, nie pochowanych w odpowiedni sposób. Wzdłuż jego brzegów wznoszą się małe kapliczki poświęcone poległym, których imiona zostały zapomniane.

46. Kawa sano Zatu Shudoshi (Rzeka Ślepego Mnicha)

Nazwa rzeki pochodzi od starego mnicha zamieszkującego położoną nad zakolem kapliczkę, który przewozi na drugi brzeg ludzi potrafiących rozwiązać jedną z jego zagadek. Staruszek mieszka tu przynajmniej od dwustu lat, a gdy pasażerowie pytają go o wiek, zostają przez niego obdarowani zagadkowym uśmiechem i kąpielą w rzece.

47. Kyuden Doji (Pałac Klanu Żurawia)

Jedynie blask Otosan Uchi, Cesarskiej Stolicy przewyższa przepych pałacu rodziny Doji. Kyuden Doji wznosi się na łagodnym brzegu Morza Bogini Słońca, otoczony mnóstwem skalnych ogrodów, tuzinami kapliczek i niezliczonymi stadami żurawi. Dyplomaci i wielmoże z całego Rokuganu zjeżdżają tu nie tylko w celach politycznych, lecz również chcąc nacieszyć się pięknem zamku i jego okolic.

48. Umi Amaterasu (Morze Bogini Słońca)

Morze, w którym co rano budzi się Bogini Słońca, jest zazwyczaj ciche i spokojne. Ciągnące się wzdłuż wybrzeża linie boi pomagają w żegludze z portu do portu i zapobiegają zbytniemu oddalaniu się od brzegu.

49. Yufuku na Heigen Toshi (Miasto na Równinach Dobrobytu)

Największy rynek Rokuganu – Yufuku na Heigen – roi się od kupców ze wszystkich Klanów. Ten jedyny w całym Rokuganie targ na wolnym powietrzu od południa chronią wojska Doji, a od zachodu siły Daidoji. Nawet Yasuki – najbardziej znienawidzeni wrogowie Żurawi przybywają tu by handlować i targować się z kupcami tego Klanu.

50. Shiro Daidoji (Zamek Synów Żurawia)

Daidoji nie błyszczą tak w towarzystwie, jak Doji czy Kakita, ale to właśnie oni, szeregowi żołnierze wywodzący się z rodu Daidoji, stanowią trzon armii Żurawia – jego „silne ramię". Klan przywiązuje jednak niewielką wagę do siły militarnej, opierając swoją politykę głównie na dyplomatycznych zabiegach ambasadorów, co mocno ogranicza wpływy rodziny Daidoji w stosunku do jej kuzynów.

51. Kosaten Shiro (Zamek Rozdroży)

Twierdza ta stanowi pierwszą linię obrony rodziny Daidoji przed ewentualnym atakiem ze strony Klanu Lwa. Choć nie jest ufortyfikowana tak dobrze, jak chcieliby jej dowódcy, polityczne manewry Żurawi w połączeniu z szorstkim poczuciem honoru Lwów zwykle wystarczają by uchronić północno-zachodnie granice przed inwazją.

52. Shiro sano Kakita (Szkoła Pojedynku Klanu Żurawia)

Rodzina Kakita zasługuje na uwagę z dwóch powodów: doskonałej szkoły fechtunku i niezrównanych umiejętności dyplomatycznych. Jej pałac znajduje się niedaleko granic Otosan Uchi, zaledwie mil od Shiro no Yojin zajmowanego przez rodzinę Matsu (zobacz nr 64).

53. Wan sano Kin Taiyo (Zatoka Złotego Słońca)

Zatoka ta jest portem Stolicy Cesarskiej i stanowi centrum handlu morskiego całego kraju. Na jej głębokich i spokojnych wodach spotykają się łodzie prostych rybaków i statki wycieczkowe żeglujących dla przyjemności wielmożów. Wszyscy na równi cieszą się pięknem otoczenia, gdy blask zachodzącego słońca sączy się przez mury Otosan Uchi, zalewając wybrzeże olśniewającym, złotym blaskiem. Łodzie Gwardii Cesarskiej patrolują wody przybrzeżne, odstraszając przemytników i inną hołotę.

54. Otosan Uchi (Stolica Rokuganu)

Otosan Uchi to stolica Cesarstwa, najwspanialsze świadectwo potęgi i chwały Hantei. Mury obronne są tak szerokie, że po blankach jeździć można konno, a strzegąca porządku gwardia rekrutuje się spośród najlepiej wyszkolonych samurajów Cesarstwa. Jedynym celem istnienia miasta jest utrzymywanie osoby Cesarza i jego otoczenia. W pałacu cesarskim rezydują ambasadorowie zarówno Siedmiu Wielkich Klanów, jak i tych pomniejszych, sprzeczając się i spiskując,

pragnąc zaskarbić sobie przychylność Syna Niebios. Tu zapadają decyzje o losach Cesarstwa, a do środka wpuszczani są jedynie wybrani.

Gdy budowano pałac inżynierowie Kraba oraz shugenja Feniksa wspólnie zabezpieczyli go przed infiltracją przez szpiegów. Niektórzy shugenja twierdzą, że ulice i mury miasta zostały zaklęte tak, by zmienić pałac w nieprzebyty labirynt. Tylko ci, w których żyłach płynie krew Hantei, mogą odnaleźć się w plątaninie korytarzy.

55. Hanto no Yoake (Półwysep Świtu)

56. Hanto no Nichbotsu (Półwysep Zmierzchu)

Na skraju każdego z półwyspów znajdują się latarnie morskie wskazujące drogę do zatoki, które witają wpływające okręty w domu Cesarza i czuwają, aby jego spokoju nie zakłócali piraci ni przemytnicy.

57. Heigen no Hayai Mondai (Równina Prędkich Kłopotów)

Równina otaczająca Otosan Uchi nosi nazwę „Równiny Prędkich Kłopotów" z uwagi na swoją reputację. Prawo zakazuje przemieszczania tędy wojsk, zaś ci, którzy ten zakaz łamią, szybko stają oko w oko z siłami całego Cesarstwa.

58. Heigen sano Doji (Równina Żurawia)

Żyzne ziemie rodziny Doji usiane są polami ryżowymi i taborami przemierzających je kupieckich karawan.

59. Mura Kita Chushin (Wioska Północnej Piasty)

60. Mura Minami Chushin (Wioska Południowej Piasty)

61. Mura Nishi Chushin (Wioska Zachodniej Piasty)

62. Mura Higashi Chushin (Wioska Wschodniej Piasty)

Każda z „piast" pełna jest zajazdów, herbaciarni i sklepów gotowych ubrać, nakarmić i wyposażyć wszystkich, którzy przybyli odwiedzić Otosan Uchi. Miasteczka te są „małymi stolicami" Cesarstwa, gdzie nie mający zaproszenia na dwór mogą podyskutować o polityce i zawrzeć interesujące ich umowy. Tu bije serce biurokracji, tutaj zwozi się, a potem przelicza podatki pobrane przez namiestników Szmaragdowego Championa.

63. Shiro Akodo (Zamek Zawsze Wiernych)

Uważny obserwator zauważy z pewnością, że zamek Akodo nie jest już taki, jak kiedyś, a śmiałe i chwalebne czyny rodu Matsu zaczęły przyćmiewać historię rodziny Akodo. Tutaj swoją siedzibę ma Akodo Toturi – dowódca armii Lwa i doradca wojskowy samego Cesarza.

64. Shiro no Yojin (Zamek Czat)

Jeszcze pięćdziesiąt lat temu zamek ten należał do Klanu Żurawia, jednak teraz jest w rękach rodziny Matsu. Klan Żurawia opuścił zamek na widok nadciągającej armii Lwa, przybyłej zemścić się za lekceważenie okazane Klanowi przez jednego z dyplomatów Żurawia. Dziś już nikt nie jest pewien czego dotyczył spór, a rodzina Matsu pozostała w Shiro no Yojin, skąd patrzy na ręce rodzinie Kakita.

65. Heigen no Otaku (Bitewne Równiny)

Serce ziem Lwa doskonale bronione jest przez samurajów Klanu, nikt jednak nie potrafi ochronić go przed podatkami. Jako że Szmaragdową Zbroję od pięciuset już lat noszą Żurawie i kolejni Championi w pełni korzystają ze swego prawa do ściągania danin, Klan Żurawia bogaci się na pracy Lwa.

66. Roka Beiden (Przełęcz Beiden)

Przełęcz Beiden często nazywa jest rozstajami Cesarstwa. To jedyna przełęcz w Górach Środka Świata na tyle szeroka, że może przez nią przejść cała armia, nic więc dziwnego, że Klany Lwa, Skorpiona i Żurawia wciąż toczą spory o kontrolę nad tym górskim przejściem. Stoczono tu setki bitew, a duchy poległych w nich samurajów nawiedzają położone na południe od niej jezioro.

67. Shiro Matsu (Zamek Ostatniego Tchnienia)

Zamek Ostatniego Tchnienia jest pradawną siedzibą rodziny Matsu, wzniesiona w miejscu, gdzie pierwsza Matsu spotkała pierwszego Akodo. W obrębie murów stacjonuje największy kontyngent armii Lwa, mający za zadanie zabezpieczać odwody zarówno przed Żurawiami, jak i Skorpionami. W skład tej armii wchodzą przedstawiciele wszystkich rodzin Klanu – Akodo, Matsu i Ikoma.

68. Kyuden Ikoma (Pałac Świętej Straży)

Rodzinne ziemie Ikoma leżą u podnóża Góry Gromów, w miejscu, w którym góry Seikitsu dzielą Cesarstwo na połowę. Ród ten od dawna

Opowieść o Hitomi

Opowieść o pierwszej Hitomii to jedna z najpopularniejszych historii Rokuganu. Masz okazję się z nią zapoznać na dalszych stronach książki, w pobliżu pozycji o numerach 57, 72, 93 oraz 106, do których historia ta bezpośrednio się odnosi.

Opowieść o Hitomi – Równina Prędkich Kłopotów

Zobacz nr 57. Na tej równinie wiedziona miłością Matsu Hitomi złamała wiążące ją przysięgi, rozpoczynając swą długą i bolesną drogę, która doprowadziła ją do upadku i unieśmiertelniła w tragedii na następny tysiąc lat. Odebrała życie swemu dowódcy, cieszącemu się złą sławą samurajowi z Klanu Smoka, nie chcą uczestniczyć w ataku na pałac ukochanego. Sam pojedynek, jaki stoczyła z dowódcą, przeszedł do legendy – Hitomi wśliznęła się nocą do namiotu Smoka, gdzie znalazła go śpiącego, bez broni i pancerza. Zrzuciła wtedy odzienie i pokonała go gołymi rękoma. W oczach samurai-ko był to jedyny sposób na pokonanie przeciwnika w równej walce bez dawania mu czasu na wszczęcie alarmu. Gdy dowódca już nie żył, Hitomi i oddani jej towarzysze wymknęli się z obozu przed nastaniem świtu.

jest rozjemcą w sporach między gwałtownymi Matsu, a przebiegłymi Akodo i pilnuje by żadna z rodzin nie zdominowała innych. Stojąca tu forteca służy jako nieformalne miejsce spotkań przywódców omawiających wewnętrzne sprawy Klanu. Kiedyś Kyuden Ikoma był najdalszym przyczółkiem cywilizacji Rokuganu, teraz zaś chroni Lwa przed ewentualnymi atakami ze strony Jednorożca lub Smoka, choć ten drugi Klan od założenia Cesarstwa nie rozszerzał swych granic.

69. Kenson Gakka (Lekcja Pokory)

Tak jak Skorpion obserwuje Lwa, tak Lew śledzi ruchy Skorpiona. Shiro no Meiyo – Zamek Honoru – stanowi ostatnie ostrzeżenie dla południowych sąsiadów. Sześćset lat temu Klan Skorpiona starał się zdobyć Zamek Ikoma, jednak jego siły zostały odparte. W odwecie rodzina Matsu zaatakowała najbliższą twierdzę Skorpiona, zwaną wówczas „Cieniem Lwa". Gdy ta padła, wojownicze Lwy zabiły wszystkich obrońców – mężczyzn, kobiety i dzieci – po czym przyłączyły zamek do własnych ziem, zamieniając mu nazwę na „Lekcja Pokory".

70. Obореshinu Boekisho Kawa (Rzeka utopionego Kupca)

Przed trzystu laty bandyci napadli tu na znanego kupca, schwytali go wraz z całą rodziną, torturowali i w końcu utopili w rzece. Wieśniacy opowiadają, że duchy zamordowanych nawiedzają teraz jej brzegi, chcąc wymierzyć sprawiedliwość swoim oprawcom.

71. Kyuden Tonbo (Pałac Klanu Ważki)

Klan ten narodził się w wyniku kontraktu małżeńskiego pomiędzy samurajem z Klanu Feniksa, a piękną shugenja z Klanu Smoka. Choć pałac Klanu Ważki nie należy do najwspanialszych budowli Cesarstwa, strzegą go zaklęte mury i kuzyni Ważki: Feniksy i Smoki. Klan Ważki pośredniczy w kontaktach Klanu Smoka z resztą Rokuganu, jeśli wiec masz sprawę do Smoka, musisz najpierw zdobyć posłuch u Ważki.

72. Kyodai na Josho Suru (Początek Wielkiej Wspinaczki)

Chcąc dostać się do górskich zamków Klanu Smoka trzeba przebyć to skaliste pogórze. Taka podróż nie jest łatwa ani przyjemna, nietrudno bowiem zgubić się w wąskich i wijących się dolinach, niekiedy głęboko wcinających się w zbocza gór. Istnieje tylko jedno przejście w wyższe partie masywu, pilnie strzeżone przez rodzinę Mirumoto.

73. Shiro sano Ken Hayai (Zamek Szybkiego Miecza)

Szkoła rodziny Akodo zgodnie z nakazami bushido uczy swych wychowanków władać zarówno piórem, jak i mieczem. Tutejsze biblioteki zawierają kroniki chwalebnej historii Klanu Lwa, zamek jest bowiem zarazem siedzibą rodziny Kitsu, której członkowie zazwyczaj pełnili funkcję historyków Klanu, choć w tej chwili urząd ten piastuje Ikoma Kaoku.

74. Mura sano Eiyu ni Suro (Wioska Odzyskanego Honoru)

Ikoma Teidei był młodym, przystojnym, dobrze zapowiadającym się samurajem, jednak pewnego dnia jego daimyo zginął z rąk zabójcy. Teidei został wtedy roninem i spędził następne siedem lat na poszukiwaniu mordercy swego pana, aż w końcu dopadł go w tej wiosce. Miejsce, w którym samuraj dokonał zemsty i popełnił seppuku, by dołączyć do swego pana, upamiętnia kapliczka.

75. Toshi no Meiyo Gisei (Miasto Ostatecznego Poświęcenia)

W domu tutejszego naczelnika wioski młoda wojowniczka, której imienia nikt dziś nie pamięta (wykreślono je bowiem z kronik Lwa), dokonała aktu ostatecznego poświęcenia. Stało się to, gdy jej pan odkrył, że w tej wiosce potajemnie utrzymuje kochanka. Samurai-ko poprzysięgła, że udowodni swą lojalność popełniając seppuku, na co daimyo wyraził zgodę, jednak podczas ceremonii wręczył jej drewniane wakizashi. Nie bacząc na zniewagę samurai-ko przyjęła miecz i odebrała sobie nim życie. Po dziś dzień w mieście znaleźć można kapliczkę poświęconą jej pamięci.

76. Hinabasho sano Mittsu Shimai (Pustelnia Trzech Sióstr)

Wysoko w zamieszkiwanych przez Klan Smoka górach, na końcu zdradliwej ścieżki zwanej „Księżycową Wspinaczką" znajduje się jedyny w Rokuganie przybytek poświęcony Panu Księżycowi. Wytrwali podróżni, którzy go odnajdą spotkają w nim trzy siostry, zajmujące się świątynią od niepamiętnych czasów. Choć niektórzy twierdzą, że są one duchami, nikt nie ma co do tego pewności. Siostry odpowiadają na każde pytanie, jednak czynią to zagadkami. Podług legend ich odpowiedzi są zawsze prawdziwe, lecz zguba czeka na pytającego, który ich wysłucha.

77. Kyuden Togashi (Dom Najwyższego Oświecenia)

Ostatnim zamkiem na Drodze Smoków jest forteca Togashi. Togashi nie są rodziną we właści-

wym tego słowa znaczeniu, to raczej zakon samurajów, którzy poświęcili się dziwnej mieszance filozofii i religii. „Wytatuowani ludzie" z sekty Togashi często pojawiają się na kartach rokugańskiej literatury, choć w rzeczywistości *ise zumi* rzadko opuszczają mury swych ufortyfikowanych klasztorów. Jeśli jednak decydują się na zejście w doliny, ich dziwaczne zachowania w pełni oddają niezwykły sposób pojmowania przez nich pięciu żywiołów. Zamek ten jest także domem Togashi Yokuniego, głowy zakonu *ise zumi* i daimyo Klanu Smoka. Do twierdzy dostać się można jedynie wspinając się po stromych skałach. Ciężkozbrojny, który spróbuje dokonać tej sztuki, niechybnie zakończy życie na dnie przepaści.

78. Shiro Kitsuki (Zamek Ostatniego Kroku)

Nazwa „Ostatni Krok" pochodzi od wąskiej ścieżki, prowadzącej z tego zamku do Domu Najwyższego Oświecenia (zobacz nr 77). Zamek Kitsuki jest domem najbardziej „ortodoksyjnej" z rodzin Smoka, z której wywodzi się większość ambasadorów Klanu. Chodzą plotki, że do tej fortecy dostać się można ścieżką prowadzącą bezpośrednio z równin, jednak jeśli to prawda, droga ta jest doskonale ukryta.

79. Shiro Agasha (Zamek Agasha)

Rodzina Agasha zajmuje się biblioteką Klanu Smoka, a ich twierdza jest jednocześnie szkołą shugenja. Dobrze ufortyfikowany i położony głęboko w górach zamek Agasha jest jednym z najbardziej tajemniczych miejsc Rokuganu. Choć shugenja innych klanów spędzają tu całe miesiące, po opuszczeniu jego murów orientują się, że nie pamiętają nic ze swojego w nim pobytu.

80. Shiro Mirumoto (Zamek Ostatniego Spojrzenia)

Dom rodziny Mirumoto stoi na straży jedynej drogi prowadzącej w głąb Wielkiego Muru Północy, dumnie spoglądając na wijące się poniżej wąwozy. Pragnący go odwiedzić muszą wspiąć się pieszo prowadzącą nimi wąską i stromą ścieżką, napastnicy zaś napotkają deszcz strzał, ognia i smoły, który zrzucą na ich głowy obrońcy ukryci za murami swej fortecy. Pan twierdzy zmarł wkrótce po tym, jak jego pierworodny syn zginął w pojedynku z samurajem Kraba, a jego najstarsze dziecko, Mirumoto Hitomi – dziedziczka rodowego miecza Klanu Smoka i pani na zamku – odrzuciła władzę, wyruszając by pomścić śmierć swego brata.

81. Toshi Ranbo wo Shien Shite Reigisaho (Miasto Pięknych Słów i Okrutnych Czynów)

Zamek i otaczające go ziemie jeszcze niedawno były własnością Klanu Lwa, jednak na skutek niedawnych wypadków przeszły w ręce Żurawia.

Dwa lata temu ambitny i utalentowany generał z Klanu Żurawia siłą usunął pana i władcę tego zamku. Choć nawet członkowie jego własnego rodu potępili ten czyn, daimyo musiał nagrodzić dzielnego żołnierza, a napięcie pomiędzy Klanami Lwa a Żurawia wzrosło niemal do poziomu wrzenia.

82. Heigen Ryo Kokoro (Równina Smoczego Serca)

Z tego płaskowyżu można dostrzec zamki Smoka na południowym zachodzie i Świątynię Ki-Rina na południowym wschodzie.

83. Reihaido sano Ki-Rin (Świątynia Ki-Rina)

Opuszczający przed tysiącem lat Rokugan samurajowie, którzy stać się mieli Klanem Jednorożca, podążyli za tajemniczym stworzeniem zwanym „Ki-Rin", który nie pojawił się w Cesarstwie aż do ich powrotu osiemset lat później. Świątynia Ki-Rina wznosi się w miejscu, w którym Jednorożce po raz pierwszy ujrzeli tę istotę i w którym zwiadowcy Feniksa po raz pierwszy dostrzegli członków wracającego Klanu.

84. Kyodai na Taiyo (Wodospad Kamiennego Ognia)

Z uwagi na dużą aktywność wulkaniczną po tutejszych zboczach często staczają się olbrzymie głazy. Klan Smoka wykorzystuje ten teren do nauki przyszłych samurajów, ćwicząc ich czujność.

85. Kin Taiyo Heigen (Równiny Złotego Słońca)

Cesarz ogłosił Równiny Złotego Słońca miejscem świętym i nikt nigdy nie ośmielił się przelać na nich krwi.

86. Rokugan Yogasha Heigen (Równina Szmaragdowego Championa)

87. Rokugan Yogasha Shiro (Zamek Szmaragdowego Championa)

Od tysiąca lat ziemie rozciągające się na północny zachód od Cesarskiej Stolicy należą do Szmaragdowego Championa. Żadna armia nigdy nie śmiała zagrozić ich granicom, każdy daimyo ma bowiem bolesną świadomość, że czyn taki

Opowieść o Hitomi (ciąg dalszy)

Gdy Hitomi nabrała pewności, że udało się jej wymknąć, na Równinie Prędkich Kłopotów zaczęły jej oddział nękać istoty znane pod mianem Mujina. Stwory te podstępem wydobyły z samurai-ko jej sekret, a potem długo nękały kolumnę, podczas gdy część z nich rozbiegła się, by z nieludzką prędkością roznieść wiadomość o zbrodni dziewczyny.

Opowieść o Hitomi – Początek Wielkiej Wspinaczki

Zawzięcie ścigane przez siły Smoków i swych niegdysiejszych braci Lwów siły Matsu Hitomi zostały przyparte do potężnej ściany skalnej. Gdy Smoki czekały na swego daimyo, który chciał osobiście zdjąć głowę samurai-ko z karku, wojska Hitomi wznieciły za sobą pożar, przekonując ścigającą ich armię, ze palą swe tabory. Korzystając z zasłony dymu Hitomi i jej towarzysze wspięli się na klif, wciągając broń i zbroje na linach. Widząc to daimyo Smoków zapłakał, ze zmuszony jest zabić kogoś tak odważnego i pełnego miłości.

wiązałby się z akcją odwetową wszystkich pozostałych Klanów.

Zamek położony jest na wyrastającym z rozległej równiny wysokim wzgórzu, a każda zbliżająca się doń armia zostałaby dostrzeżona kilka dni wcześniej. Bramę twierdzy dumnie zdobi gałązka laurowa – mon Szmaragdowego Championa.

88. Tanima sano Futatsu Taisho (Dolina Dwóch Generałów)

Tutaj, podczas Siedmiodniowej Bitwy, zmierzyli się jedni z najsłynniejszych dowódców Cesarstwa – Matsu Kijoruko i Daidoji Wasutsubo. Pod koniec walk generałowie stanęli naprzeciw siebie, otoczeni przez skrwawione ciała setek poległych samurajów. Choć bitwę wygrała Kijoruko, zmarła jednak od ran ledwie kilka chwil później. Pole bitwy jest obecnie miejscem świętym, a pamięć poległych generałów upamiętnia kapliczka ustawiona w miejscu, gdzie stoczyli ostatni bój.

89. Mamoru Kyotei Toshi (Miasto Honorowanego Paktu)

Siedemset lat temu wybuchła wielka wojna pomiędzy Lwem a Feniksem, która trwała wiele lat, aż do czasu, gdy obie strony wystąpiły z prośbą o zawarcie pokoju. To właśnie w Mieście Honorowanego Paktu podpisano kończący ją traktat.

90. Kiken na Roka Toshi / Ryu Banniin Toshi (Miasto nad Zdradziecką Przełęczą / Miasto Strzeżone przez Smoka)

To położone w nadmorskiej dolinie i otoczone wysokimi górami miasto zawdzięcza swą nazwę prowadzącej doń wąskiej przełęczy górskiej. Słynny bajarz opowiedział kiedyś historię o dziewczynce, która dała smokowi ryżowe ciastko, a on w zamian obiecał jej, że jej dzieci żyć będą w pokoju przez tysiąc lat. Jak dotąd obietnica smoka spełnia się, a potomkowie dziewczynki zasłynęli jako najlepsi rybacy Rokuganu.

91. Kiken na Roka (Zdradziecka Przełęcz)

Związana z tym miejscem legenda opowiada o kupcu, który przed setkami lat postradał tu życie i do dziś nawiedza okoliczne stoki górskie. Nocami wiatr chłoszcze tu wąwozy, jakby same góry szlochały. Wiedzie tędy długi i zdradziecki szlak, jest on jednak najkrótszą drogą łączącą ziemie Klanu Feniksa z krainami Szmaragdowego Championem i samym Cesarzem.

92. Yama no Kuyami (Góry Żalu)

Łańcuch ten zwany jest „Górami Żalu", ponieważ wielu ludzi postradało życie na jedynej prowadzącej przez niego przełęczy. Pod wieczór śnieg na szczytach Yama no Kuyami oblewa się szkarłatem, jakby gdyby wraz z zachodzącym słońcem groźne szczyty spływały krwią.

Mnogość napotykanych w tych górach ogrów i goblinów skłania część shugenja do podejrzeń, że od wieków lęgną się one w tamtejszych jaskiniach, ale nawet jeśli istnieje jakieś miejsce lęgowe, żaden z członków Klanu Feniksa ani nikt inny go jeszcze nie odnalazł.

93. Toshi no Omoidoso (Miasto pamięci)

Zobacz margines na stronie 242.

94. Kyuden Isawa (Pałac Klanu Feniksa)

Zamek rodziny Isawa wznosi się na wybrzeżu, a otaczające go piaski utrudniają przemieszczanie się każdej armii. Wzmocnione magicznymi symbolami mury chronią zamek zarówno przed fizycznym, jak i przed magicznym atakiem. W obrębie pałacu znajduje się biblioteka rodziny Isawa – najwspanialszy księgozbiór Cesarstwa, zawierający owoc tysiąca lat badań i przemyśleń shugenja z Klanu Feniksa.

95. Nemui Kaminari Yama (Góra Uśpionego Gromu)

Ten znajdujący się na południowy-wschód od Świątyni Ki-Rina wulkan grzmi od czasu do czasu, jednak jak dotąd jeszcze nigdy nie wybuchł.

96 & 97. Reihaido Uikku (Sanktuarium Uikku) & Yogensha Heigen (Równina Wieszcza)

Przybytek ten wzniesiono na cześć shugenja z Klanu Feniksa, który spisał Tao Shinsei

98. Mori Kage Toshi (Miasto Leśnych Cieni)

Gdy pewien Shiba wzgardził swą narzeczoną z Klanu Smoka, jej matka rzuciła klątwę na Mori Kage. Dzisiaj zamek jest opuszczony, konary okolicznych drzew sięgają ku niemu, żądając go dla siebie, zaś po pustych komnatach i korytarzach snują się duchy niegdysiejszych dworzan.

99. Mori Isawa (Puszcze Feniksa)

Klan Feniksa obrał te ziemie za siedzibę nie bez przyczyny. Drewno z lasów Isawa dzięki swym rzadkim właściwościom szczególnie dobrze nadaje się do wyrobu zwojów shugenja.

100. Shiro Shiba (Zamek Shiba)

Położony na dalekiej północy Rokuganu zamek Shiba to istny labirynt pozornie przypadkowo wybudowanych murów, budynków i dzie-

dzińców, w środku którego wznosi się główny donżon. Niektórzy twierdzą, iż cały zamek stanowi skomplikowaną łamigłówkę, jednak inżynierowie Kraba nazywają to „rezultatem nieumiejętnego planowania".

101. Shiro Asako (Twierdza Chwały Poranka)

Forteca zwana też „Zamkiem Białego Feniksa" to budowla o białych murach, wzniesiona na szczycie czarnych skał. O brzasku pierwsze promienie słońca rozświetlają twierdzę, czyniąc z niej widoczny z daleka punkt orientacyjny.

102. Shinsei na Sumai Mura (Wioska Świętego Domu)

Wioska Świętego Domu była miejscem pielgrzymek wyznawców Shinsei w czasach, gdy nie istniało jeszcze jego Bractwo. Stojące tu domy i świątynię wzniósł własnoręcznie Shiba Esade, Mistrz Ziemi, spajając magicznie kamienie przynoszone przez pielgrzymów ze wszystkich zakątków Cesarstwa. Każdy kamień pasuje idealnie do sąsiednich, budowle stoją więc nienaruszone od wielu setek lat.

103 & 104. Aojiroi Oku Shiro (Zamek Białego Dębu) & Aojiroi Oku Heigen (Równina Białego Dębu)

Ostatnim życzeniem siedemnastego Hantei było, by jego ciała nie kremowano, jak nakazuje tradycja, lecz pochowano na pustkowiach w pobliżu miejsca narodzin jego ukochanej. Z jego grobu wkrótce wyrósł wysoki, biały dąb, wokół którego wzniesiono zamek. Powiada się, że kora białego dębu ma właściwości uzdrawiające.

105. Nani-aku Heitai Heigen (Równina Siedmiuset)

W tym miejscu armia siedmiuset ludzi zatriumfowała nad siedmiotysięcznym przeciwnikiem (tak przynajmniej twierdzą historycy).

106. Shiro sano Chujitsu na Shinpu (Zamek Wiernej Oblubienicy)

(Zobacz najbliższy margines)

107. Doro Owari Mura (Wioska Kresu Drogi)

Całkowicie zwyczajna i raczej niegościnna osada. Wielu jej unika.

108. Kanawa Taki (Wodospad Dźwięczącej Stali)

Tysiąc lat temu Shinsei zatrzymał się przy tym wodospadzie, by ugasić pragnienie. Od tamtej pory wodospad uchodzi za święty, a kowale z całego Rokuganu zjeżdżają tu by hartować stal w jego czystych wodach.

109. Takara-Musubi Taki (Wodospad Drogocennego Węzła)

W tym miejscu samuraj z rodziny Matsu zalecał się do wojowniczki z rodziny Akodo. Ta dała mu węzeł mówiąc, że jeśli go rozwiąże, zdobędzie jej serce. Matsu, nie namyślając się wiele, bez słowa przeciął sploty sznura swym wakizashi. Samurai-ko uznała ten czyn za osobista obrazę, rozpoczynając kolejny rozdział w rywalizacji rodzin Matsu i Akodo.

110. Masakari Taki (Wodospad Szerokiego Topora)

W kamieniu u szczytu wodospadu tkwią resztki topora. Legenda głosi, iż zarówno kamień jak i topór są zaczarowane i że kamień jest zaklętym demonem. Dopóki resztki broni tkwią w skale, dopóty *oni* nie odzyska pierwotnej postaci.

111. Tsuno sano Shiroi Ojika (Rogi Białego Jelenia)

Dwa półwyspy otaczające wylot zatoki Otosan Uchi zwane są Rogami Białego Jelenia, gdyż to właśnie zwierzę często kojarzy się z dynastią Hantei. Wedle legendy, gdy pewnego dnia pierwszy Hantei wybrał się na polowanie w towarzystwie braci i sióstr zobaczył wspaniałego jelenia. Choć myśliwi ścigali go cały dzień, ten wciąż im się wymykał i dopiero gdy Hantei samotnie wkroczył między drzewa, napotkał tam ścigane zwierzę. Powiada się, że złożyli sobie wtedy jakąś przysięgę, nikt jednak nie wie, czego mogła dotyczyć.

112. Suzu sano Shinda (Dzwony Umarłych)

Na tym polu dwunastu shugenja oddało swe życie w walce z żywiącym się krwią oni. Podczas każdej pełni księżyca bije się tu w dzwony, by przynieść ukojenie duszom czarowników, błąkającym się po równinach.

113. Heigen yori ue ni Warui (Równiny Ponad Złem)

Ten olbrzymi, dziki obszar od prawie tysiąca lat pozostaje nietknięty i nawet niespokojne Jednorożce nie chciały się tu osiedlić, zaś istoty z Krain Cienia uciekają od tego miejsca jak od zarazy. Na równinach widnieją szczątki dziwacznych budowli, wzniesionych nieludzką ręką przed początkiem czasu. Choć pochodzenie ruin jest nieznane, często przypisuje się je tajemniczym Naga, którzy zniknęli z Rokuganu na długo przed pojawieniem się ludzi. Powszechnie

Opowieść o Hitomi – Zamek Wiernej Oblubienicy

Zobacz nr 106. Zamek Wiernej Oblubienicy został zbudowany przez ukochanego Hitomi. Kamień węgielny położono w rocznicę jej śmierci, a budowę ukończono po dwudziestu siedmiu latach, tyle bowiem przeżyła wierna samurai-ko. Pan zamku nigdy nie pojął żony i jego ród wygasł wraz z jego śmiercią. Nawet jego nazwisko jest do dziś przedmiotem sporów historyków.

Opowieść o Hitomi — Miasto Pamięci

Zobacz nr 93. Mieszkańcy Miasta Pamięci, w którym Matsu Hitomi spędziła ostatni dzień życia, nigdy nie wyjawili nikomu, co tutaj robiła. Na taką bezczelność daimyo z Klanu Lwa wpadł w szał i zanim się w końcu opamiętał, rozkazał stracić trzy czwarte populacji miasta. W niedługi czas potem, nawiedzany przez duchy niewinnie skazanych tak młodych, jak i starych, daimyo rozpił się, załamał i po trzech latach zmarł. Niektórzy uważają, że mieszkańcy miasta po dziś dzień strzegą tajemnicy Hitomi. Cała okolica żyje z ludzi pragnących poznać jej ostanie słowa i czyny, ale najwyraźniej tylko bezpośredni potomkowie mieszczan, którzy przeżyli rzeź znają prawdę.

uważa się, że nawet krótkotrwały pobyt w pobliżu ruin sprowadza nieszczęście i większość Rokugańczyków nie zbliży się do nich pod żadnym pozorem.

114. Yugune Yama (Góry Zmierzchu)

Zajmujące południową część dziedzicznych ziem Kraba skaliste Góry Zmierzchu są znacznie mniejsze niż potężne Seikitsu, wypełnia je jednak skomplikowany system fortyfikacji zamykających drogę na północ stworom pochodzącym z Krain Cienia. Choć przez Yogune wiedzie wiele przejść, większość jest pilnie strzeżona i najeżona pułapkami, przezorni podróżni powinni wiec przed wyruszeniem w drogę obwieścić swą obecność gospodarzom, potem zaś udać się na przełęcz Kaiu, będącą jednym z nielicznych bezpiecznych szlaków.

Północne zbocza łańcucha pokrywają niezliczone plantacje herbaty, i nic w tym dziwnego, skoro Klan Kraba jest największym producentem tego ziela w Cesarstwie.

115. Kaiu Kabe (Mur Cieśli)

Mur, zwany też Cudem Kaiu, jest prawdopodobnie najpotężniejszą budowlą wzniesioną przez człowieka. Położona na północnym brzegu Rzeki Ostatniego Bastionu olbrzymia konstrukcja, obsadzona przez najwaleczniejszych wojowników Klanu Kraba, wznosi się na wysokość prawie trzydziestu metrów i stanowi najważniejszy element obrony Cesarstwa przed siejącymi grozę potworami Fu Lenga.

Mur powstał prawie trzysta lat temu dzięki połączonym wysiłkom inżynierów i shugenja w czasie, gdy Rokugan zaatakowała armia *oni* tak wielka, że wojna z góry wydawała się przegrana. Kiedy wojska Krain Cienia dotarły do Rzeki Ostatniego Posterunku młoda czarodziejka z rodziny Kuni zaklęła jej wody, które podniosły się uniemożliwiając przeprawę. Shugenja podtrzymywała czar przez sześćdziesiąt dni, podczas których siły Kraba wzniosły mur. W czasie budowy zginęło wielu samurajów, a niejeden shugenja poświęcił całą swa moc, by ją przyspieszyć. Wysiłki te jednak odniosły zamierzony skutek i gdy czarodziejka zmarła z wyczerpania, mur był ukończony, a wojska Kraba przygotowane do odparcia ataku. Od tamtych czasów mur znacznie wzmocniono i rozbudowano, a niejedna armia ciemności połamała sobie na nim zęby. Dziś jest najlepszym świadectwem potęgi Klanu Kraba, a rodzina Hida przyrzekła, że nigdy nie podda go Krainom Cienia i jak dotąd dotrzymuje słowa.

116. Kaiu Roka (Przełęcz Cieśli)

Przełęcz Kaiu jest największym i najdogodniejszym traktem wiodącym przez Góry Zmierzchu. Tędy właśnie transportuje się wojska mające stanowić uzupełnienia dla załogi Muru Kaiu, tędy również podróżują niezliczeni samuraje chcący dowieść swego męstwa w walce z siłami Fu Lenga. Droga przez przełęcz jest szeroka i świetnie utrzymana, gdyż to nią dostarcza się zaopatrzenie dla fortec Kraba, gęsto też obsiadają ją kupcy, handlarze i naciągacze, oferujący podróżnym wszelkie dobra. Każdy, kto chce tu handlować musi uiścić stosowną opłatę rodzinie Yasuki, z której wywodzi się większość tutejszych kupców, zaś uzyskiwane w ten sposób pieniądze są jedynym powodem, dla którego Klan Kraba toleruje ten proceder.

117. Kaiu Shiro (Zamek Cieśli)

Kaiu Shiro to dom rodziny Kaiu i największa kuźnia Rokuganu. Wywodzący się stąd inżynierowie dbają o utrzymanie Muru Kaiu, wciąż go rozbudowując i opracowując nowe, zadziwiające machiny wojenne, których plany zdobią ściany całej twierdzy. Nad dziedzińcem fortecy góruje gigantyczna kuźnia, murów zaś bronią niezliczone balisty i katapulty, zdolne pokryć ogniem całą okolicę.

Pod zamkiem znajduje się kompleks pasaży i katakumb, które ciągną się daleko pod Murem i otwierają w kilku objętych ścisłą tajemnicą miejscach Krain Cienia. Podziemi tych używają zwiadowcy, wyprawiający się na ziemie Fu Lenga by informować swoich daimyo o zachodzących tam wypadkach, jak i szpiedzy powracający do ziem słońca.

118. Kamisori sano Yoake Shiro (Twierdza Ostrza Brzasku)

Położona między dwoma wzgórzami, potężna i niezdobyta Twierdza Ostrza Brzasku wieńczy zachodnią część Muru Kaiu. Ataki sił Krain Cienia zdarzają się tu rzadziej niż gdziekolwiek indziej, więc stacjonują tu głównie rezerwy. Tu również koszarowane są kontyngenty samurajów z innych Klanów, chcących sprawdzić się w walce z Fu Lengiem, gdyż Klan Kraba nie chce zdradzać im tajników pozostałych umocnień.

Skalisty, poprzecinany setkami ukrytych dolin teren otaczający zamek sprawia, że jest to idealne miejsce dla wszystkich, którzy pragną niepostrzeżenie wyjść do Krain Cienia, często więc zatrzymują się tu zwiadowcy i szpiedzy, a tuż za murami prowadzi się rozmowy z przyjaznymi plemionami szczuraków.

119. Haikyo no Hiruma (Ruiny Dnia)

Rodowe posiadłości Hiruma pożarte zostały przez Krainy Cienia trzysta lat temu, gdy grupa *oni*, która odłączyła się od głównej armii, spustoszyła zamek i rozpędziła obrońców na cztery wiatry. Armia ta została w końcu pokonana w Bitwie Wezbranych Fal, ale ziem Hiruma nigdy nie odbito.

Rodzina Hiruma odczuwa po dziś dzień wielki wstyd z powodu tej porażki, a ich samuraje znani są z tego, że na oślep rzucają się w wir walki z nadzieją, że śmierć zmaże ich hańbę.

Dziś w zamku zbierają się hordy *oni* i goblinów ruszających stąd na północ, ku ziemiom Kraba i – mimo braku stałych mieszkańców – gnieżdżą się tu czasem grupki potworów uznających prawo silniejszego. Często przybywają tu małe oddziały samurajów Kraba, chcących „posprzątać w domu" i młodzi wojownicy wchodzący w wiek męski, pragnący szybko zdobyć chwalebne trofeum, nigdy jednak nie udało się utrzymać zamku na dłużej. Mieszkańcy Krain Cienia wydają się szczególnie dumni z faktu, że panują w tym rozsypującym się i odartym ze sprzętów miejscu, nie mającym już zbytniej wartości po przeszło trzech stuleciach od upadku.

120. Shiro Kuni (Twierdza Narodu)

Forteca ta leży w samym sercu linii obronnych Kraba i, choć jest słabo umocniona, może pomieścić wewnątrz swych murów całą armię. Rozciąga się stąd wspaniały widok na Krainy Cienia, więc tutaj właśnie generałowie Kraba planują strategię obrony, a utrzymywani w gotowości posłańcy mogą w każdej chwili roznieść rozkazy po całym Murze Cieśli. Zawsze stacjonuje tu mała armia bushi, która broni fortecy i odstrasza stworzenia z Krain Cienia, które mogłyby uznać ten zamek za słaby punkt w liniach obrony Kraba.

121. Kyuden Hida (Pałac Klanu Kraba)

Najpotężniejsza z twierdz Rokuganu, pradawna siedziba rodziny Hida wznosi się u ujścia Rzeki Ostatniego Posterunku, broniona przez największa stacjonarną armię w Cesarstwie. Jej mury wyciosane są w granicie i wrzynają się w żywą skałę u podnóża, bramy zaś wykonano ze stali tak grubej, że do otwarcia każdej z nich potrzeba dziesięciu ludzi. Nad wałami wisi czaszka olbrzymiego władcy *oni*, stanowiąca ostrzeżenie dla każdego potencjalnego napastnika. Na co dzień stacjonuje tu tysięczna armia gotowych odeprzeć każdy atak wojowników.

W murach twierdzy znajduje się także szkoła Hida. Jej studenci ćwiczą w najcięższych w warunkach, zawsze w pełnej zbroi, a nim dostaną swe wakizashi, muszą udać się do Krain Cienia i przynieść głowę jednego z zamieszkujących ją potworów. Panem Kyuden Hida jest sam Wielki Niedźwiedź, Hida Kisada, który mieszka tu wraz ze swoimi dziećmi i stąd koordynuje z bezwzględną precyzja obroną Cesarstwa.

122. Kuni Areno (Pustkowia Kuni)

Pustkowia Kuni zostały niegdyś zdobyte przez Krainy Cienia i odbito je po całych wiekach krwawych wojen. Obecnie jest to płaska równina, pokryta spękanym błotem i wirującymi na wietrze tumanami kurzu, na której nie rosną żadne rośliny. Czasami zapuszczają się tu zabłąkane istoty z Krain Cienia, czyhając na samotnych podróżnych w nadziei na łatwą zdobycz. Jedynymi stałymi mieszkańcami pustkowi są tajemniczy shugenja z rodziny Kuni, którzy lubią praktykować swą magię w samotności. Mieszkają zazwyczaj w rozrzuconych po okolicy, byle jak skleconych chatach, bardzo rzadko szukając czyjegoś towarzystwa. Mówi się, że przeprowadzają straszliwe eksperymenty na schwytanych żywcem *oni*, których nieludzkie wrzaski niosą się czasem nad równiną.

123 & 124. Rzeka Czarnego Palca i Rzeka Mrocznego Księżyca

Na północ od ziem Kraba Rzeka Ostatniego Posterunku dzieli się na dwie odnogi. Wschodnia jej część wije się pomiędzy górami i znów dzieli, wpływając do Krain Cienia, gdzie wypaczone mroczną magią wody ciemnieją i spowalniają swój bieg. Nieliczni Rokugańczycy, którym dane było zobaczyć straszliwe rzeki, nadali im nazwy Czarnego Palca i Mrocznego Księżyca.

Brzegi rzek porastają trujące rośliny, niewyobrażalne monstra schodzą się tu by pić z ich nieczystych wód, a pod nieruchomą powierzchnią mnożą się przerażające bestie. Żadne żywe stworzenie, które wpadło w ich nurt – człowiek, zwierzę czy *oni*, nigdy więcej się nie wynurzyło i nawet demony nie wiedzą, co może żyć na ich dnie. Rzeka Czarnego palca sięga w Krainy Cienia głębiej, niż ktokolwiek odważył się zapuścić, za nią zaś leżą już tylko przerażające, niezbadane połacie królestwa Fu Lenga.

125. Haikyo sano Kappa (Ruiny Kappa)

Jedna z najpotężniejszych fortec Kraba, zamek Kappa, upadła dawno temu. Teraz znajduje się w niej wielkie miasto goblinów, które nieu-

dolnie próbują ją odtworzyć. Zbierają się tu dziesiątki plemion i kłócą się, handlują i walczą ze sobą, żałośnie próbując naśladować ludzkie społeczeństwo. Gobliny twierdzą, że miasto jest siedzibą ich króla, który stąd rządzi całym goblińskim rodzajem, lecz najwyższą widzianą tu kiedykolwiek władzą są wiecznie skłóceni wodzowie plemion.

Czasami w mieście pojawiają się czarodzieje z rodziny Kuni, którym pomoc goblinów potrzebna jest w realizacji własnych, złowróżbnych planów. Kuni rewanżują się za wolny wstęp w mury Kappa nie zdradzając nikomu faktu istnienia goblińskiej społeczności, gdyby bowiem Hida kiedykolwiek się o niej dowiedzieli, zniszczyliby ją bez wahania.

126. Kano Suru Ana no Fu Leng (Plugawa Otchłań Fu Lenga)

Odcięty wraz z ręką ojca Fu Leng upadł na ziemię wybijając w niej krater, który sięgnął aż do podziemnego świata, uwalniając stamtąd wszelkiego rodzaju okropności i plugastwa. Miejsce to jest sercem Krain Cienia, w którym moc i nienawiść Fu Lenga przybiera materialną formę. Z Otchłani emanuje wręcz namacalne zło, a przy jej powierzchni gromadzą się najmroczniejsze z duchów. Zwiadowcy Kraba twierdzą, że przepaść ciągnie się aż do miejsca spoczynku Fu Lenga i że Mroczny Bóg podgląda przez nią świat ludzi. Żaden człowiek nigdy nie zbliżył się do Otchłani nie tracąc przy tym zmysłów, a najpotężniejsze i najstraszliwsze *oni* pielgrzymują tu oddając cześć swemu przerażającemu panu.

127. Okiwasureru Haka no Fu Leng (Zapomniany Grobowiec Fu Lenga)

Gdy Shinsei pokonał Fu Lenga, wygnał go do podziemi, wkrótce jednak na powierzchni pojawił się Zapomniany Grobowiec, manifestacja mocy Mrocznego Boga. Stąd wyszły wszystkie stworzenia, które powołał do życia – gobliny, ogry i te spośród *oni*, które przybrały materialną postać – rozprzestrzeniając się po całym obszarze Krain Cienia. Ta przysadzista konstrukcja wzniesiona ze starożytnych kamieni udekorowana jest szkaradnymi symbolami i przerażającymi rzeźbami przepowiadającymi powrót Władcy Ciemności. W przeciwieństwie do Otchłani w pobliżu Grobowca nie ma żadnych stworzeń, a jedynym mieszkańcem mrocznych korytarzy jest sam straszliwy Fu Leng.

128. Shio Senkyo no Riku (Mierzeja Przypływów)

Mierzeja Przypływów to wąski pas lądu u wejścia do Zatoki Gorących Źródeł, który podczas odpływu jest szeroki na prawie pół mili i umożliwia przejście nawet dużej grupie ludzi. W czasie przypływu Mierzeja znika pod wodą, pozwalając statkom wpływać do zatoki. Warunki żeglugi ustalają zarówno Kraby, jak i Żurawie, oba Klany kłócą się więc ustawicznie o zwierzchnictwo nad przejściem, choć rozstrzygający głos mają fale morza biorące go cyklicznie w swoje posiadanie.

129. Niwa Shita no Kage Toshi (Ogród pod Miastem Cieni)

Z Ogrodu pod Miastem Cieni wywodzi się rodzina Daidoji. W czasie Bitwy Niewzruszonego Oporu przejeżdżający daimyo Daidoji, widząc samurajów Kraba mężnie stawiających czoło nacierającym hordom Krain Cienia, przywdział zbroję, dobył miecza i z garstką samurajów zaatakował przez Mierzeję Przypływów hordę potworów, choć wiedział, że gdy o zmierzchu fale zaleją przejście, nie będzie miał dokąd się wycofać. Odtąd Kraby wyrażają się o rodzinie Daidoji z rodzajem szacunku, nazywając ich „tetsu-tsuru" („żelaznymi żurawiami")

130. Aiso ni Ryokosha Mura (Wioska Przyjaznego Podróżnego)

Ta mała, prosta osada rybacka leży na południowy wschód od Mierzei Przypływów. Jak sama nazwa wskazuje, jest skromna i przyjazna, słynie przy tym z produkcji najlepszej sake w Cesarstwie.

131. Jinshin Sakana Wan (Zatoka Śniętych Ryb)

Zatoka oddzielająca od siebie prowincje Kraba i Żurawia ma tę szczególną właściwość, że znajdujący się na jej dnie wulkan podgrzewa wody znacznie powyżej normalnej temperatury. Czasami, podczas trzęsień ziemi, wody stają się tak gorące, że wszystkie pływające w niej ryby giną, a potem fale wyrzucają na potem brzeg wielkie ich ilości. Jak do tej pory zdarzyło się to trzykrotnie i zawsze było zwiastunem straszliwych wydarzeń.

132. Yasuki Yashiki (Siedziba Czarnego Żurawia)

Pałac Yasuki należał kiedyś do Klanu Żurawia, lecz jeszcze u zarania Cesarstwa rodzina Yasuki odeszła, by służyć Klanowi Kraba.

Yasuki nie chcą być posądzeni o współzawodnictwo z „dekadenckimi" Żurawiami, z tego względu ich siedziba jest dość skromna, choć pełno w niej sekretnych korytarzy i komnat, do których goście nie mają wstępu. Jest to najbliższa reszcie Cesarstwa forteca Kraba i wielu samurajów nie chciałoby znaleźć się bliżej Krain Cienia, niż siedziba rodu Yasuki.

133. Shinden Asahina (Świątynia Wschodzącego Słońca)

Shinden Asahina to małe skupisko świątyń, położone na południe od ziem Yasuki. Shugenja z rodziny Asahina nade wszystko miłują pokój i żaden samuraj nie strzeże ich bram, nie ma jednak armii, która naraziłaby się na gniew Cesarza, atakując bezbronnych czarowników.

134. Yama ue no ho ni Umi Mura (Wioska w Górach nad Oceanem)

Położona na zachód od południowego łańcucha gór zwanych Murem ponad Oceanem ta mała wioska słynie z przyjaznych zajazdów i tawern. To zarazem wymarzone miejsce na odpoczynek w podróży z centralnej do południowej części prowincji Żurawia.

135. Kabi ue no ho ni sa Umi (Mur ponad Oceanem)

Najniższe góry Rokuganu leżą na granicy ziem Kraba i Żurawia, są więc tradycyjnie terenem spornym.

136. Bunya sano Asahina (Pola Wschodzącego Słońca)

Te spokojne pola, rozciągające się wzdłuż wybrzeża na południe od pałacu Yasuki są częstym miejscem medytacji samurajów i shugenja.

137. Sunda Mizu Mura (Wioska Czystej Wody)

Najważniejszy port na południu Cesarstwa wyrósł z jednej z pierwszych ludzkich osad i zachował swe „wioskowe" miano, choć jest dziś jednym z największych centrów handlowych Rokuganu.

138. Heiwa na Kaze Heigen (Równina Cichego Wiatru)

Delikatne wiatry znad Lasu Shinomen tańczą nad Równiną Cichego Wiatru, czasami niosąc ze sobą niepokojące melodie.

139. Nanatsu hi Otaku Heigen (Równina Bitwy Siedmiodniowej)

Trzysta lat temu ronin imieniem „Usagi" pomógł Szmaragdowemu Championowi odeprzeć atak Iuchibana i Zakonu Piewców Krwi. Usagi otrzymał w nagrodę niewielki zamek wraz z otaczającymi go ziemiami, nazwa równiny wzięła się zaś stąd, że zmagania z czarnoksiężnikiem trwały dni siedem.

140. Mizu-umi no Sakura Yuki (Jezioro Deszczu Kwiatów Wiśni)

Brzegi tego jeziora gęsto porastają drzewa wiśni. Każdej jesieni, gdy deszcz białych płatków pokrywa taflę jeziora, pobożni samuraje i mnisi zjeżdżają tutaj na Festiwal Kwiatu Wiśni. Każdy z nich zasiada pod jednym z drzew i medytuje póki nie opadną zeń płatki wszystkich kwiatów. Powiada się, że najczystsze serce ma ten człowiek, który medytował najdłużej, a drzewo, które wybrał, zrzuciło kwiaty jako ostatnie.

141. Shiroi Kin Kawa (Rzeka Białego Złota)

Mała rzeczka wypływająca z jeziora Deszczu Kwiatów Wiśni nosi nazwę „białego złota", gdyż jej dno usłane jest białymi kamieniami, a jesienią jej nurt unosi złote liście. W czasie świąt religijnych przybywają tu mnisi i pobożni samuraje, by pościć i oddawać się medytacji.

142. Shukufuku Suru Jimen Heigen (Równina Błogosławionej Ziemi)

143. Mittsu Otoko Rengo Heigen (Równina Sojuszu Trzech)

144. Takai Kusa Heigen (Równina Wysokich Traw)

145. Ronin Chiiki („Ziemie Roninów")

Równiny zwane Ziemiami Roninów należą do Sojuszu Trzech, na który składają się klany Osy, Lisa i Wróbla (zobacz pozycje nr 42, 43 oraz 44) i są znakomicie bronione, gdyż graniczą z prowincją Skorpiona.

146. Mura Sabishi Toshi (Miasto Samotnego Brzegu)

Mura Sabishi, leżące na południe od Gór Środka Świata, na szlaku wiodącym do Yama ue no ho ni Umi (zobacz nr 134) i Kyuden Kitsune (nr 44) jest jednym z najważniejszych centrów handlowych Klanu Żurawia. Większość towarów przywozi się tu drogą morską z Samui Kaze, którego bliskość jest głównym powodem wzrastającego znaczenia miasta – jeśli ma się do wyboru liczącą setki mil wędrówkę przez Góry Środka Świata lub tygodniowy rejs do Miasta Zimowych Wiatrów nietrudno podjąć decyzję o przybyciu do Mura Sabishi.

Szlaki morskie

A. Kotei Michi (Szlak Cesarski)

B. Michi sano Shukufuku Suru Amaterasu (Szlak Wielbionej Bogini)

C. Michi no Kinu (Szlak Jedwabiu i Złota)

D. Noroi Kaikyo (Przeklęta Cieśnina)

E. Kaigan no Kurai Nomu (Wybrzeże Mrocznej Mgły)

F. Michi no Kurai Ashi (Szlak Mrocznych Macek)

G. Nagare Kyodai na Yu Kumo (Wir Wielkiego Wodnego Pająka)

H. Suiro Kyodai na Ebi (Kanał Olbrzymiej Krewetki)

I. Suiro Roku no Hansho (Kanał Sześciu Dzwonów)

147. Samui Kaze Toshi (Miasto Zimowych Wiatrów)

Nazwa Samui Kaze, jednego z największych portów Żurawia, pochodzi od wiejących tu wciąż zimnych wiatrów od gór. Głównym partnerem handlowym miasta jest Mura Sabishi Toshi (zobacz powyżej, nr 146), bowiem Góry Środka Świata skutecznie uniemożliwiają kupcom transport lądowy i zmuszają ich do wyboru drogi morskiej.

148. Michi ni Mayotta Musume Iri (Przylądek Utraconej Córki)

Ta słynna wyspa jest miejscem, w którym pierwszy Hantei po raz pierwszy spotkał dziewczynę, którą pojął za żonę. Choć historię tę opowiadano wiele razy, najsłynniejszą jej interpretacją jest sztuka Akodo Taberu, słynnego dramaturga z Klanu Lwa, w której głównymi złoczyńcami są Żurawie, choć autor dyskretnie unika przedstawiania ich jako czarnych charakterów.

149. Shima Chuto de (Wyspa w Pół Drogi)

Jedyną znajdującą się na Wyspie w Pół Drogi budowlą jest wznosząca się wysoko nad klifem opuszczona latarnia morska. Legenda mówi, że pewna dziewczyna rzuciła się z niej w odmęty widząc, jak statek ukochanego rozbija się na skałach. Dziś nietrudno znaleźć ludzi, którzy zaklinając się opowiedzą o spotkaniu z jej duchem, błąkającym się samotnie w długie, burzliwe noce.

150. Kyuden Mantis (Pałac Klanu Modliszki)

Pałac Klanu Modliszki jest chyba najmniej ortodoksyjnym i najokazalszym budynkiem Cesarstwa, jaskrawie kontrastującym z siedzibami Wielkich Klanów, kiedy bowiem tamte wzniesiono z prostotą zgodną z naukami Shinsei, ściany tego zamku wręcz kapią od złota i drogich kamieni. Tutaj stacjonuje potężna flota Klanu Modliszki, pilnie strzegąca należących doń wysp.

151. Shima no Koshinryo (Wyspa Korzenna) & 152. Shima no Kinu (Wyspa Jedwabna)

Nazwy wyspy Korzennej i Jedwabnej pochodzą od eksportowanych przez Klan Modliszki towarów. Obydwu zazdrośnie strzeże należąca do tego Klanu największa flota wojenna Cesarstwa.

153. Toshi no Inazuma (Miasto Błyskawic)

Przynajmniej raz do roku wysokie wieże Tohi no Inazuma ściągają na siebie gromy. Błyskawice uderzają zazwyczaj w przybytek Osano-Wo, najwyższy budynek miasta i jedną z najniezwyklejszych świątyń Rokuganu.

154. Wan no Asaguroi Mizu (Zatoka Mrocznych Wód)

Po Zatoce Mrocznych Wód żeglują tylko ludzie nie wierzący w przesądy, powiada się bowiem, że na jej dnie stoi miasto straszliwych morskich istot, gotowych przekląć każdego, kto nie złoży im ofiary, rzucając za burtę miskę ryżu.

155. Wan no Hisshi no Waroi (Równiny oszalałego Zła)

Gdy pikinierzy Żurawia starli się tu niegdyś z istotami z Krain Cienia, towarzyszący im shugenja zaczęli przyzywać świt, by promienie słońca dopomogły ludziom w walce. Hordy potworów zaatakowały z furią, chcąc jak najszybciej zabić czarodziejów, lecz samuraje stali niewzruszenie, a oszalałe ze strachu monstra nadziewały się kolejno na ich długie na półtora metra piki.



W wielu grach fabularnych, które się ostatnio ukazały, autorzy wykorzystywali ostatnią stronę, by wyrazić swoje opinie, przedstawić filozofię życiową lub po prostu się wyżalić. Kiedy rozpocząłem pracę nad grą, obiecałem sobie, że ta strona będzie ostatnią rzeczą, jaką w tej książce napiszę.

I oto jestem. Zostało nam już tylko kilka godzin do chwili, w której gra powinna zostać ukończona i nadszedł czas, abym zajął się swoją własną kartką, na której mogę powiedzieć czytelnikom o co w tym wszystkim chodzi i zrzucić z serca ciężki ładunek nigdy nie wypowiedzianych prawd o środowisku graczy.

Cóż, „**Prawda™**" jest taka:

Jestem zmęczony i chcę iść do domu się wyspać (ja też – przyp. red.).

Zanim jednak to zrobię, muszę złożyć kilka bardzo osobistych podziękowań, które zasłużyły na osobną stronę (i nie zmieściłyby się na i tak

zatłoczonej stopce redakcyjnej na początku książki).

Szczególne podziękowania składam więc kolejno następującym ludziom za następujące rzeczy:

Mamie i Tacie – ponieważ jeśli nie podziękuje się swojej mamie i swojemu tacie w pierwszym opublikowanym dziele, to idzie się do piekła. Poza tym, jeśli nie powtarzaliby, że gry fabularne to marnowanie czasu, nigdy nie znalazłbym się tutaj pisząc te podziękowania.

Mojemu braciszkowi Jasonowi – ponieważ był moim pierwszym graczem w mojej pierwszej kampanii i w ogóle jest wspaniałym facetem.

Julii B. – ponieważ pewnego dnia też wyda książkę i będzie się czuła winna, jeśli nie podziękuje mi w swoim posłowiu.

Zespołowi z AEG (znajdziecie ich również w stopce redakcyjnej) – po prostu ponieważ.

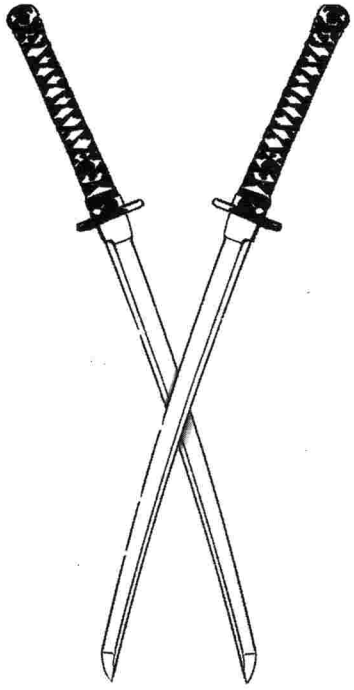
Jestem zmęczony i nie mogę już się doczekać, żeby pojechać do domu. Kiedy już tam przyjadę, podrapię za uchem swojego psa i pogłaszczę kota, odgrzeję sobie obiad w piekarniku i zwinę się w kłębek przed kominkiem z dobrą książką i moją ukochaną Jennifer.

Zamierzam się z nią ożenić w dniu, w którym kończy się rok 1997 i zaczyna 1998.

Niezależnie od tego co powiem i zrobię, cała praca, jaką włożyłem w tę książkę, była z myślą o niej.

Do zobaczenia wkrótce

– John Wick, 1997



Zalecane lektury

Lektury obowiązkowe

Miyamoto Musashi „A Book of Five Rings"
Sun Tzu „Sztuka Wojny" ✱
Tubielewicz, Jolanta „Mitologia Japonii" ▲

Proza

Hearn, Lafcadio „Kimiko – opowieść o miłości" ▲
Juszkiewiczowa, Maria „Czarodziejski imbryczek" ▲
Mackenzie, Donald „Myths of China and Japan"
McAlpine, Helen i William „Japanese Tales and Legends"
Murasaki Shikibu „The Tale of Genji"
Roberts, Moss „Chinese Fairy Tales and Fantasies"
Russel, Sean „The Initiate Brother" oraz „Gatherer of Clouds"
Sakai, Stan „Usagi Yojimbo"
Tyler, Royall „Japanese Tales"
Sanyuut Enchoo „Dziwna historia o upiorach z latarnią w kształcie piwonii" ▲
Yoshikawa, Eiji „Musashi"

Filozofia

Doubleday, Tony i Scott, David „The Elements of Zen"
Inazo Nitobe „Bushido: dusza Japonii" ✱
King, Winston L. „Zen & The Way of the Sword"
Lao Tzu „Tao Te Ching" ✱
Reps, Paul (wybór) „Zen z krwi i kości" ▲
Sadler, A.L. „The Code of the Samurai"
Suzuki Shosan „Warrior of Zen"
Tokarski, Stanisław „Sztuki walki – ruchowe formy ekspresji filozofii Wschodu" ▲

Historia

Frederick, Louis „Życie codzienne w Japonii w czasach samurajów" ▲
Hiroaki Sato „Legends of the Samurai"
Morris, Ivan „Świat księcia promienistego" ✱
Ratti, Westbrook „Sekrety samurajów" ✱
Sawyer, Ralph D. (tłum.) „The Seven Military Classics of Ancient China"
Szymankiewicz, Janusz „Samuraje: pochodzenie, obyczaje, sztuki walki" ▲
Turnbull, Stephen „Samurai Warriors"

Pozycje oznaczone gwiazdką ukazały się po polsku. Pozycje oznaczone trójkącikiem (▲) zostały dodane do listy przez tłumaczy polskiego wydania **Legendy** z uwagi na niewielką liczbę przekładów na język polski tekstów polecanych przez autorów gry. Naszym zdaniem mogą one służyć jako zamienne źródła informacji o Japonii, jej kulturze, legendach i filozofii.

Testowanie i doradztwo

Ed Bolme
Ron Glass
Mona Hall
Adrew Heckt
Tom Hubbard
Ross Isaacs
Raymond Lau
Lisa Lewis
Jennifer Mahr
Christian Moore
Marcus Pregent
David Seay
Nick Smith
Matt Starościk
Steve Swarner
Matt Wilson

Zespół twórców Szmaragdowego Cesarstwa z AEG

Ryan Dancey
„Bądź silny i mądry. Wiedz, że chociaż mogę upaść, znów powstanę, by stanąć u twojego boku".

Marcelo Figueroa
„Jedynie moje rumaki są szybsze niż moja zemsta".

Steve Hough
„Być może nie jestem najlepszym z szermierzy ani najszybszym z jeźdźców, ale widziałem twarz śmierci i odtąd stała się moją własną".

Raymond Lau
„Powiedzieli mi, że nie da się tego zrobić. Odpowiedziałem maniakalnym śmiechem".

David Seay
„Tchórz nie zazna życia. Bohater nie zazna śmierci".

Matt Staroscik
„Dopiero w samym momencie zwycięstwa dowiedzą się, jaka jest cena mrocznych przymierzy".

D.J. Trindle
„Kiedy jesz, jedz. Kiedy czytasz, czytaj. Kiedy czytasz przy jedzeniu, czytaj przy jedzeniu".

Rob Vaux
„Były nas setki przeciwko tysiącom. Patrzyłem na niego i ujrzałem, jak jego twarz wykrzywia się w szalonym grymasie".

John Wick
„Sen? Moi bushi nie potrzebują snu! Wystarczy im bitwa, żeby rozbudzić ducha i bushido, by napełnić brzuch!"

David Williams
„Wiernym można być tylko Cesarzowi, umrzeć z honorem tylko w jego imieniu".

John Zinser
„Cicha, bolesna i pozbawiona honoru śmierć oczekuje tych, którzy nie znają tajemnic cieni".

Zespół przygotowujący polskie wydanie

Mateusz Tomczyk
„Nawet podróż licząca tysiąc mil zaczyna się od jednego kroku".

Marcin Podsiadło
„Najprostsze pytania to te, które najtrudniej zadać".

Krysia Nahlik
„Człowiek prosty, kiedy zdobywa wiedzę staje się mędrcem, mędrzec, kiedy zdobywa oświecenie, staje się człowiekiem prostym".

Tomasz Z. Majkowski
„Trzeba próbować ze wszystkim sił, nim ugnie się przed wyrokiem przeznaczenia".

Łukasz M. Pogoda
„Niemiło jest się spóźniać, lecz spieszyć się jest jeszcze gorzej".

Krzysztof „Funio" Świątek
„Nigdy nie będziesz wiedział kim jestem naprawdę, bo nigdy nie będziesz mną".

Błażej Brudnik
„Myślenie i działanie to jedno".

Bronie

Nazwa broni	wo	długość/zasięg
Miecze		
Aiguchi	1z2	30 cm
Katana	3z2	1 m
No-dachi	3z3	1,5 do 2 m
Tanto	1z2	30 cm
Tessen	0z2	45 cm
Wakizashi	2z2	60 cm
Broń drzewcowa		
Die tsuchi	2z2	1,5 m
Nage-yari	3z2	1 m
Nagamaki	4z2	2 m
Naginata	3z3	2,2 m
Ono	3z3	1,2 m
Sasu-mata	0z2	1,8 m
Sode-garami	0z1	1,8 m
Tetsubo	2z2	1,2 m
Yari	4z2	1,8 m
Łuki		
Dai-kyu	jak strzała	200 m
Yumi	jak strzała	200 m
Strzały		
Ya	2z2	
Przeciwko pancerzom	1z2	
Watakusi	3z3	
Karimata	1z1	
Oręż chłopski		
Bo	2z2	1,8 do 2,1 m
Jitte	1z1	45 cm
Jo	0z2	1 m
Kama	2z2	0,6 m
Nunchaku	2z2	0,4 do 0,7 m
Sai	1z1	1 m
Tonfa	1z2	0,6 m

Zbroja

Poziom Trudności trafienia samuraja noszącego ciężką zbroję jest o 10 punktów wyższy, ale ma premię +5 do trudności wszelkich akcji fizycznych. Trudność trafienia samuraja w lekkiej zbroi jest większa o +5, jednak z noszeniem takiej zbroi nie wiążą się żadne utrudnienia testów.

Podstawowy ekwipunek

1 koku (sztuka złota) = 5 bu (srebrników) = 50 zeni (miedziaków)

Garnek, żelazny
Gry (go, shogi itp.)
Inro (zestaw medyczny)
Instrumenty muzyczne
Kołczan
Kosz, duży
Kosz, mały
Kości do gry i kubek
Krzesiwo
Księgi i zwoje przeciętne
Latarnia, metalowa
Latarnia, papierowa
Lina konopna
Lina wyplatana z włosia
Lustro, duże
Lustro, małe
Olej do latarni
Pałeczki z kości słoniowej
Papier do pisania (zestaw 5 kart)
Parasol
Plecak, wiklinowy
Prowiant podróżny
Skrzynia, drewniana
Skrzynia, metalowa
Stojak pod miecz
Sumi-e (piszące) pudełko
Sztuka jedwabiu na ubranie
Świeca
Torba furoshiki
Zestaw narzędzi łucznika
Zestaw pierwszej pomocy
Zestaw rybacki (zawiera haczyk, sieć etc.)



Ranga w Szkole

Ranga	Prestiż
Ranga 1	0 – 150 punktów
Ranga 2	151 – 175 punktów
Ranga 3	176 – 200 punktów
Ranga 4	201 – 225 punktów
Ranga 5	256 – 250 punktów

Poziomy Trudności akcji

5 = akcja rutynowa
10 = łatwa
15 = przeciętna (to domyślny Poziom Trudności)
20 = trudna
25 = bardzo trudna
30 = heroiczna
35 = jeszcze tego nie robiłeś
40 = już nigdy tego nie zrobisz

Przykładowe podbicia

1 krotne – potrzebne, aby zadać cięcie w tors.

2 krotne – aby trafić w ramię lub nogę, albo zranić kogoś do krwi bez zadawania poważniejszych obrażeń.

3 krotne – aby trafić w głowę, szyje lub dłoń, jak również spróbować rozbroić wroga. Także aby trafić w jedno z połączeń zbroi przeciwnika.

4 krotne – aby przyciąć wrogowi wąsy.

Lista czarów

Czar	Podstawowy PT	Czas rzucania (w Akcjach)

Podstawy

Wyczucie	5	2
Zespolenie	5	1
Przywołanie	10	Różny
Kontrczar	10	1

Czary Ziemi

Bariera Żywiołów	5	2
Dłonie Jurojina	Różny	2
Jadeitowy Atak	10	1
Jadeitowa Pułapka	Ziemia × 5	3
Kajdany Ziemi	5	1
Nieśmiertelna Stal	30	1 h
Odcinając od Korzeni	Ziemia × 5	2
Odwaga Siedmiu Gromów	15	1
Ogień Niebiańskiej Kuźni	5	1
Pod Ochroną Shinsei	20	3
Silny Siłą Wielu Mężów	15	3
Siła Ducha	10	2
Testsubo Ziemi	10	3
Trzęsienie Ziemi	15	5
Wezwanie Żywiołów	10	1

Czary Wody

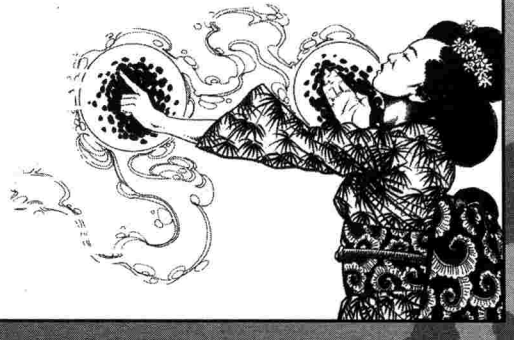
Błogosławieństwo Czystości	10	20 min.
Bo Wody	10	3
Boski Deszcz	30	5
Lśnienie Pan Ku	10	5
Magiczne Zwierciadło	10	5
Niezrywalne Więzy	10	3
Serce Natury	15	4
Sprzyjające Energie	Krąg × 5	3
Ścieżka ku Wewnętrznej Harmonii	5	2
Twierdza Wody	10	2
Uspokojenie Umysłu	10	4
Uśmiech Losu	10	3

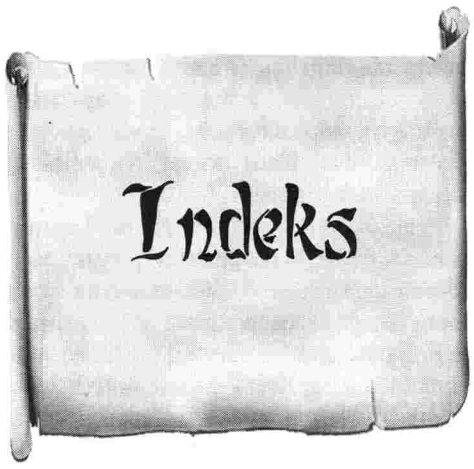
Czary Ognia

Błogosławieństwo Amaterasu	5	3
Furia Osano-Wo	5	2
Gniew Amaterasu	10	2
Katana Ognia	10	3
Na Skrzydłach Ognia	10	3
Ochrona Przed Złem	10	5
Od Iskry do Płomienia	5	3
Ogień, Który Oczyszcza	10	2
Ogień Prawości	10	2
Ogień z Wnętrza	15	3
Pięść Osano-Wo	25	1 h
Serce Piekieł	15	5
Stal, Która Kąsa	5	2

Czary Powietrza

Dotyk Benten	10	3
Dotyk Natury	10	1
Droga Ułudy	10	3
Echa Wiatru	15	6
Esencja Powietrza	15	3
Mądrości Shorihotsu	Poz. mistrzostwa × 5	5
Mgła Ułudy	10	2
Milczący Wiatr	5	1
Płaszcz Nocy	10	2
Potęga Wiatru	10	3
Sekrety, Które Szepcze Wiatr	10	6
Sen Zesłany Przez Wiatr	15	1
Szept Wiatru	Inteligencja × 5	1
Szybki Jak Wiatr	15	4
Uderzenie Huraganu	15	2
Wiatr, Który Rozprasza	15	1
Władza Nad Umysłem	Siła Woli × 5	1
Yari Powietrza	10	3
Z Blaskiem Onnotangu	5	2
Znając Cienie	5	4
Znając Zamysły	Siła Woli × 5	3





Indeks

Bitwy 115-117
Bronie 124-127
Cechy 54-56
Ceremonia samurajów 205-201
Chwała 119-123
Czary Ogien 153-156
Czary Powietrza 157-161
Czary Wody 151-153
Czary Ziemi 148-150
Dwór Cesarski 37
Ekwipunek 66-67
Etykieta 37, 68, 171
Gejsza 26
Geografia 232-246
Honor 58-60, 105
Iaijutsu 109-110
Jezyk Rokuganu 9-10
Klan Feniksa 21, 78-79
Klan Jednorożca 21, 80-81
Klan Kraba 22, 82-83
Klan Lwa 22, 84-85
Klan Skorpiona 22, 86-87
Klan Smoka 22, 88-89
Klan Żurawia 22, 90-91
Krainy Cienia 192
Magia 136
Maho (Czarna Magia) 140
Mapa Cesarstwa 230-231
Mapy budynków 224-229
Naga 18
Nazwy 54-55
Nemuranai 141, 182-187
Niebianski porządek 24
Ninja 187-192
Obrażenia 108-109
Opowieść o Hitomi 237-242
Pełna obrona 106
Pełny atak 106
Podbicia 42-43, 102-103, 145
Pomniejsze Klany 21, 39-40
Potwory 192-205
Potyczki 106-107
Prestiż 60
Prezenty 37, 120
Punkty Doowiadczenia 61, 168
Punkty Pustki 56, 104
Ranga w Szkole 60
Religia 137-139
Ronin 22, 92
Rzucanie czarów 144-146
Słownik słów i wyrażen rokugańskich ... 10-11
Shinsei 20
Słowniczek terminów systemowych 43
Tabela prawdopodobienstwa 223
Test prosty 41
Testy przeciwstawne 103
Topazowe Mistrzostwa 211
Tworzenie postaci 49-64, 78-93
Umiejetności Bugei 70-71
Umiejetności Kupieckie 71
Umiejetności Niegodne 71
Umiejetności Wysokie 68-70
Umiejetności 68-72
Upadki 103
Ważni ludzie 176-182
Wady 58, 72-75, 93
Walka wracz 71
Wyposażenie 61-62
Zakon Shinsei 140
Zalety 58, 72-75, 93
Zatrzymywanie i odrzucanie 40
Zbroja a bitwy 116
Zbroja 128

Errata

Drugie wydanie zostało wydrukowane z diapozytywów wydania pierwszego, dlatego tekst zawiera kilka błędów:

Str. 11

Jest „kyunden [kjunden] – pałac". Powinno być „kyuden [kjuden] – pałac".

Str. 61

Błąd w ramce z Prestiżem: 5. Ranga powinna być między 226-250 punktów.

Str. 81 (kolor)

W opisie technik jest: „Siedząc na końskim grzbiecie bushi może dodać wartość swojej umiejętności Jeździectwo do rzutu podczas testowania dowolnej umiejętności Bugei". Powinno być: „Siedząc na końskim grzbiecie bushi może dodać do testu dowolnej umiejętności Bugei ilość kostek równą Jeździectwu".

Str. 91 (kolor)

Szkoła shugenja Asahina ma Dodatkowe Podbicie do czarów Powietrza, a nie Ziemi.

Str. 178

Portrety Hida Kisady i Hida Yakamo zostały zamienione miejscami.



A więc zdecydowałeś się sięgnąć po wznowiony podręcznik do **Legendy Pięciu Kręgów**? Nie odkładaj go na półkę zbyt pochopnie – powiadam Ci, to dobra gra, warta, by spędzić nad nią chwilkę.

Kiedy ja zetknąłem się z nią po raz pierwszy, nie interesowałem się wcale kulturą Japonii i nie miałem o niej zielonego pojęcia, toteż ani mi w głowie nie postało, że zachce mi się grać w samurajskie RPG. Wyobrażałem sobie przy tym Kraj Kwitnącej Wiśni jako obcy, nieprzyjazny i kompletnie niezrozumiały, lekko dziwiłem się więc, jak można znajdować przyjemność w udawaniu skośnookich krzykaczy. Fascynacji uległem dopiero podczas pracy, gdzieś około połowy rozdziału dotyczącego tworzenia postaci – w nagłym błysku zrozumiałem, że mam do czynienia z grą, której pozostanę wierny przez długie lata. Zaczęliśmy grać w **Legendę**, a potem polecać ją znajomym – tak, jak i teraz wam ją polecam. Żaden się nie rozczarował.

Podstawowy nakład podręcznika rozszedł się szybciej, niż ktokolwiek zamarzył, ale dodruku nigdy nie udało się wykonać. **Legenda Pięciu Kręgów** przemknęła więc przez polską scenę gier fabularnych jak meteor, potem pojawiły się raptem dwa dodatki i dwie przygody – to jednak wystarczyło, by wielu, bardzo wielu ludzi związało się z tą grą na lata. Aktywność listy dyskusyjnej nigdy nie ustała, w Internecie pojawiły się strony o grze – wszystkie na bardzo wysokim poziomie – i widać nas, fanów **L5K** na konwentach, zjazdach i spotkaniach miłośników RPG.

Tym wszystkim wspaniałym ludziom chciałbym teraz podziękować – gdyby nie Wasze wsparcie, gra pewnie nigdy by się nie podźwignęła, zostałaby jednym z dziesiątków systemów, które pojawiły się i zniknęły. Za każdym razem, gdy pytaliście „Kiedy «Droga Kraba»?", przysięgałem sobie w duchu, że prędzej czy później ją dostaniecie. I nie ja jeden składałem tę obietnicę, czego widomym efektem jest niniejsze posłowie. Dziękuję Wam za wsparcie i za krytykę, za słowa miłe i gorzkie – postaramy się nie zawieść was tym razem. Dziękuję za mnóstwo fantastycznego materiału w Internecie i magazynach branżowych, rozmowy w czasie spotkań – i pasję, której macie więcej, niż miłośnicy jakiegokolwiek systemu.

A jeśli trzymasz podręcznik do **Legendy Pięciu Kręgów** – po raz pierwszy, przyjmij moje serdeczne zaproszenie do niesamowitego świata samurajów, gdzie honor, powinność i odwaga stanowią treść życia. Zapraszam Cię też do świata miłośników tej gry – niesamowitych ludzi, o których właśnie czytałeś. Zapewniam, że przyjmą Cię z otwartymi ramionami.

Jest w Polsce całe mrowie ludzi, którzy przez dwa lata pozostali wierni grze, której nie mogli kupić, do której nie było dodatków, ani widoków na nie. Więc – chyba jest tego warta, prawda?

W imieniu wszystkich pracowników wydawnictwa Wolf Fang

Tomasz Z. Majkowski

Uzupełnienia

Lektury obowiązkowe

Musashi, Miyamoto „Gorin-no sho – Księga pięciu kręgów"
Tubielewicz, Jolanta „Kultura Japonii – słownik"

Proza

Adamczewska, Helena „Baśnie i legendy dalekiego wschodu"
Clavell, James „Szogun"
Golden, Artur „Wyznania Gejszy"
Hearns, Lafcadio „Kwaidan – opowieści niezwykłe"
Koizumi Yakumo „Ballada o Narayamie"
Kotański, Wiesław (tłum.) „Dziesięć tysięcy liści. Antologia literatury japońskiej."
Melanowicz, Mikołaj (tłum.) „Literatura japońska", tt. 1 oraz 3
Yasushi Inuoe „Samurajskie chorągwie"

Filozofia

Fu Ryu Leśniak, Krzysztof „Droga Miecza"
Herrigel, Eugen „Zen w sztuce łucznictwa"
Inazo Nitobe „Bushido – dusza Japonii"
Kita, Brigitte „Chado – Herbata i zen"
Reps, Paul (wybór) „Zen z krwi i kości"
Rubach-Kuczewska, Janina „Życie po japońsku"
Watts, Alan W. „Droga zen"
Wilkoszewska, Krystyna (red.) „Estetyka japońska"

Historia

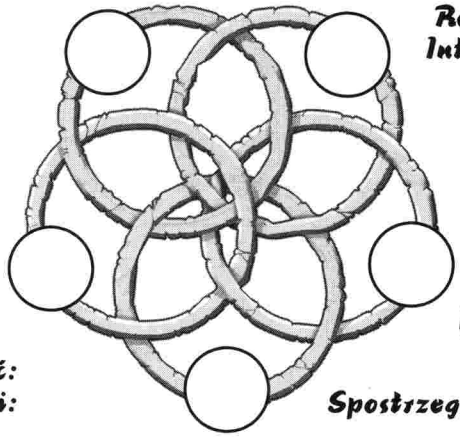
Iskenderow, Achmed „Toyotomi Hideyoshi"
Nowakowski, Witold „Kawanakajima 1561"
Tubielewicz, Jolanta „Historia Japonii"

Legenda Pięciu Kręgów

Imię: **Klan:** **Profesja:**

Ogień
Zręczność:
Inteligencja:

Powietrze
Refleks:
Intuicja:



Ziemia
Wytrzymałość:
Siła Woli:

Woda
Siła:
Spostrzegawczość:

Broń podstawowa

Zbroja podstawowa

PT trafienia cię
(Refleks ×5 + Zbroja)

Umiejętności

Pustka
Liczba wydanych Punktów Pustki:

Techniki/Czary:

Prestiż:

Rany

- ☐ -0
- ☐ -1
- ☐ -2
- ☐ -3
- ☐ -4
- ☐ Obalony
- ☐ Nieprzytomny
- ☐ Martwy

Szkoła: **Ranga:**

Wady i Zalety:

Chwała: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Honor: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Punkty Doświadczenia:



Legenda Pięciu Kręgów

Imię: **Klan:** **Rodzinna prowincja:**

Sprzymierzeńcy i nieprzyjaciele

Historia i czyny chwalebne

Broń i ekwipunek

Podarunki, wyróżnienia i powiernictwa

Honor.

Odwaga.

Wierność.

Poświęcenie.