Drogi Klanów: Księga szósta

Droga Lwa

Patrick Kapera,
Ree Soesbee
oraz
John Nick



空
風
水
火
土

Legenda Pięciu Kręgów

Legenda Pięciu Kręgów

Droga Lwa



Każdy może być gotów zabijać.
Samuraj jest gotów umrzeć.

– Akodo Toturi

Kraków 2004

Lista płac

Legend of the Five Rings, the Emerald Empire of Rokugan and all others related marks are trademarks of Five Rings Publishing Group, Inc.

Copyright © 1998-1999 by Five Rings Publishing Group, Inc. All Rights Reserved.

Alderac Entertainment Group is authorized user.

This Polish edition of Legend of the Five Rings is licnesed from Alderac Entertainment Group . text of Polish translation is copyright © 2004

Wolf-Fang P. H. is an authorized user.

Wydanie I

ISBN: 83-919432-6-7

Wolf-Fang P. H.
Ul. Fiołkowa 11/5
32-087 Zielonki
wolf-fang@o2.pl

Odwiedź witrynę internetową:
l5k.valkiria.net

NAPISALI: **Patrick Kapera, Ree Soesbee oraz John Wick**

FRAGMENTY DOPISALI: **Marcelo Figueroa, Raymond Lau, Jennifer Mahr, Jim Pinto, Rob Vaux, David Williams**

MECHANIKA GRY: **David Williams oraz John Wick**

OBRAZ NA OKŁADCE: **Randy Gallegos**
ILUSTRACJE W TEKŚCIE: **Audrey Corman, Liz Danforth, Cris Dornaus, Jason Felix, Carl Frank, Scott James, Scott Johnson, KC Lancaster, Bradley K. McDevitt, Ramon Perez, Brian Snoddy**
Mapy: **Jaff Lahren**
PRZYGOTOWANIE DO DRUKU: **Cris Dornaus, Steve Hough**
REDAKTOR SERII: **D.J. Trindle**
REDAKCJA: **D.J. Trindle, Ree Soesbee, Jon Wick**
PROJEKT GRAFICZNY: **Steve Hough, Patrick Kapera, Rob Vaux**

Marcelo był naszym konsultantem wojskowym i napisał dodatek „Sztuka Wojny".
Jim opisał jedną czy dwie bitwy i był prawdziwą krynicą pomysłów.
Jennifer uściśliła kwestie Jigoku i nadała bezkształtnym koncepcjom Kitsu konkretny kształt.
Dave i Ray (nasi nadworni taktycy) uczynili z „Dowodzenia" zbiór wskazówek, a nie nakazów.

Specjalne podziękowania dla obsady i twórców „Szeregowca Ryana". Film ten pojawił się za pięć dwunasta i przywrócił nas na właściwe tory.

Książkę te dedykujemy Dave'owi Williamsowi i Dave'owi Seay'emu – Pierwszy przekazał Shinsei wszystko, co sam wiedział o taktyce i strategii. Drugi zaś wie o odwadze więcej, niż ktokolwiek nas się może dowiedzieć.

Wersja polska:

TŁUMACZENIE: **Marcin Tysler**
REDAKCJA: **Tomasz Z. Majkowski**
KOREKTA: **Małgorzata Majkowska**
SKŁAD: **Łukasz A. Czyżewski**
PRODUKCJA: **Wydawnictwo Wolf-Fang**
WYDAWCA: **Marcin Podsiadło**

Spis treści

Serce Lwa 4

Rozdział pierwszy: Szlachetny Lew 8

Rozdział drugi: Rodzina Lwa 20

Rozdział trzeci: Bohater 46

Rozdział czwarty: Kto jest kim w Klanie Lwa ..
..... 60

Rozdział piąty: Przykładowi bohaterowie 80

Dodatek I: Sztuka wojny 94

Dodatek II: Wojny Lwa 103

Dodatek III: Ziemie Lwa 111

Dodatek IV: Świat Duchów 116

Mapa Shiro Akodo 122

Klanowe karty postaci 125

Serce Lwa

Po błękitnych przestworzach nieba chmury ścigały się z wiatrem. Głosy tysiąca gardeł połączyły się w jeden, potężny, wojenny okrzyk. Stojące pod świetlistymi sztandarami hufce wzniosły tysiąc mieczy, wyzywając stojącą naprzeciw ciemność na śmiertelny bój.

Oto jest początek. Oto jest środek i koniec, albowiem wszystkie rzeczy łączą się w krąg, a wszelkie nauki posłużą naszym potomkom w przyszłości.

Lśniące oczy wojownika zwróciły się ku Pani. „To będzie wspaniałe, Matsu." Powtarzano to już tysiące razy, i tysiące razy odpowiadała zwielokrotnionym okrzykiem dumy i męstwa. Akodo spojrzał w dół, na maszerujące kolumny swych ludzi, na ziemię, która trzęsła się pod ich krokami. Kita u jego hełmu powiewała na wietrze, gdy mocno ściągał wodze. U jego boku stała kobieta o oczach, w których widać było śmierć, a wyraz jej twarzy zdradzał zniecierpliwienie.

Na rozświetlonym słońcem stoku wzgórza stali Akodo Arasou i Matsu Tsuko. Champion Lwa, ściągając sznury hełmu, napotkał wzrok towarzyszki.

- To będzie wspaniała bitwa, - powiedział, zatykając miecz za pasem. Oczy błyszczały mu męstwem, a każdy ruch emanował dumą i pewnością. Tsuko zwróciła wzrok w stronę potężnych sił Lwa, zajmujących rozciągającą się poniżej równinę, a jej jedyną odpowiedzią był dziki pomruk. Promienie słońca wymalowały horyzont w barwy szału i podpaliły mury zamku i jego załogę. Toshi Ranbo wo Shien Shite Reigisaho, zamek Lwa skradziony przez machinacje Żurawia. Przez tchórzostwo Żurawia.

- Nadszedł czas zwrócić zamek przodkom. - Na dźwięk krystalicznie czystego głosu Arasou armia zawrzała, a na obnażonych ostrzach zatańczyły czerwone płomienie zachodzącego słońca. - Kto stanie u mego boku?

Stojąca po prawicy Arasou kobieta wydała okrzyk bojowy, a zawtórowało jej tysiące głosów. Nim słońce znikło za horyzontem, bitwa się rozpoczęła.

- Na prawo! - krzyknął z siodła Akodo, nacierając na czele swych legionów. - Prawe skrzydło! Do ataku!

Ludzie ruszyli, wycinając w szeregach wroga krwawy szlak. Zawezwane przez brata Akodo wynaturzenia wrzeszczały, tratowane przez mężnych wojowników. Akodo spojrzał na południe i ujrzał, jak ludzie Matsu, ociekając krwią i jadem, mężnie powstrzymują hordę demonów. Matsu, przewyższająca ich o głowę, z olbrzymim mieczem w ręku ruszyła na największego z potworów. Pierwszy cios odbił jego szpony, drugi ściął go z nóg. Gdy ostrze no-dachi wbiło się w metalowe łuski bestii, trysnęły iskry, a stwór zawył.

Matsu.

Akodo uśmiechnął się. Jakąż by mogła być żoną! Żaden wojownik nie mógłby się z nią równać, a każdy człowiek oddałby za nią życie. Po prostu Pani Lwów.

Wtem, z przerażającym rykiem, zza skały wypadły ogry, ruszając na Akodo i jego ludzi.

- Tsuko! - krzyknął Arasou. Chmury kurzu, które podniósł jego koń, stłumiły głos i ograniczyły widok. - Tsuko!

Tuż przed nim oddział włóczników Daidoji ruszył na Akodo; nie było czasu do namysłu. Arasou skoczył w wir walki, a miecz jego ojca błysnął słabo w kłębach pyłu. Bitwa nie szła po jego myśli. Za każdym razem, gdy Lew szturmował zamek, Żuraw odpowiadał gorącą smołą i wrzącym olejem. Gdy ścinał głowę przeciwnika, ujrzał, jak kolejny Akodo ginie. Przepełnił go gniew, a każdy kolejny cios był coraz zacieklejszy.

Arasou wdarł się pomiędzy Daidoji, przebijając jednego z nich włócznią jego towarzysza i odrąbując ręce drugiego. *Żadnego miłosierdzia,* pomyślał. *Żadnej łaski dla tych, którzy odważyli się stanąć mi na drodze.*

Na prawo od niego armia Matsu cofnęła się pod gradem strzał. Tsuko i jej żołnierze przeformowali szyki i wdarli między zęby włóczni Daidoji. Jej oczy płonęły ogniem, z którym konkurować mogły jedynie pobliskie eksplozje smoły „Matsu!" ryknęła. Wzniosła miecz, a jej okrzyk odbił się echem setek gardeł. Poprowadziła kolejny atak. W zbrojach ociekających krwią, stąpając po ciałach swoich krewnych, podążyli za Tsuko wprost w szeregi Żurawia.

Arasou wskazał ostrzem miecza.

- Tam!- wrzasnął, przekrzykując ryk płomieni. - Tam jest wyrwa!

Za nim, w lukę uczynioną przez Matsu, nie bacząc na krzyki rannych i nawałnicę włóczni, ruszyli jego samuraje.

Akodo uśmiechnął się, ocierając ostrze z krwi ogrów. Trzech dzielnych samurajów zginęło, zdążyło jednak ujrzeć, jak mroczna horda ginie. Akodo rozejrzał się pośród deszczu, rozpryskującego się o jego hełm. Stracił kuca, którego wydarto wprost spod niego. Otaczały go ciała.

- W imię Cesarza! - krzyknął i rzucił się w wir walki. Bitwa przybrała zły obrót. Akodo ujrzał falę niekształtnych postaci, przewalających się przez Rokugan niczym burza, roztrącając stojących im na drodze samurajów. Chroniący Cesarza pierścień ludzi Kakity zawężał się coraz bardziej, a na ich ostrzach przybywało posoki.

Matsu pozostała sama, bez gwardii przybocznej, w rozerwanej zbroi i z twarzą przyobleczoną w maskę wściekłości. Akodo ruszył w jej stroną, szerokimi cięciami przebijając się przez bitewny zamęt. Gdy z boku ruszył na niego demon, Akodo zwinnie uniknął szponów i wyprowadził cios w jego pierś. Oni był jednak szybki i ostrze tylko ześliznęło się po skórze. Gdy czarna posoka bryznęła na twarz Akodo, oślepiając go, potwór wybuchł śmiechem. Lew, jak przez mgłę widząc spadające na niego ciosy, starał się wycofać, by wytrzeć z oczu żrącą ciecz.

Usłyszał chrząknięcie, potem ryk, rzucił się więc w kierunku ogromniejącej sylwetki. Ostrze napotkało kość i mięso, coś wyrwało mu je z rąk. Nic jednak nie odwzajemniło ciosu.

Akodo spróbował, mimo bólu, przejrzeć na zalane krwią oczy. Stała nad nim kobieta o rozwianych i zmierzwionych włosach. Spojrzała na niego zmrużonymi oczyma i podała mu miecz.

- Matsu! - wykrzyknął Akodo, widząc, że demon leży na ziemi z odciętą głową. Złapała go za rękę, pomogła wstać i powiodła w bezpieczne miejsce. Wciąż słyszał zgiełk bitwy, jego oczy jednak nie mogły niczego ujrzeć wyraźnie. Słyszał, jak Matsu wydaje w jego imieniu rozkazy ludziom, którzy za nią ruszyli.

W końcu, w bezpiecznym obozowisku Cesarza, ranami Akodo zajął się uzdrowiciel.

- Odzyskasz wzrok w prawym oku, panie, jednak lewe... - głos medyka zadrżał niepewnie.

- Jedno mi wystarczy. - Wymruczał Akodo. - Nie potrzebuję dwojga oczu, by odnaleźć wrogów. - przerwał. - Matsu?

- Tutaj. - w jej głosie nie było ani respektu, ani uległości. Jedynie nikła nuta szacunku przypominała, że jest jego podwładną.

- Powinienem być u twojego boku, - pełen gniewu i rozpaczy głos Akodo zabrzmiał szorstko. - jednak dzisiaj nie mogę. Przejmij dowodzenie.

- Miałaś rację. – dodał po dłuższej chwili.

- Nigdy nie będziemy walczyć ramię w ramię, mój panie. Cokolwiek byś nie rozkazał. Nie jest nam to przeznaczone.

Usłyszał jej śmiech, a potem opadła jedwabna poła namiotu i zaległa cisza. Cisza, przerywana jedynie odgłosami odległej bitwy.

Włócznicy Daidoji wycofali się za zamkową fosę, wystawiając się na śmiertelne strzały łuczników Akodo. Tsuko i Araso nie zawahali się i ruszyli wprost na bramę.

Akodo i Matsu walczyli jedno przy drugim, tnąc mieczami ciało i kości. Za nimi szarżowała setka żołnierzy, wprost w gardziel Toshi Ranbo wo Shien Shite Reigisaho.

- Wspaniale! - zawołał Arasou do swoich ludzi, wznosząc miecz. - Taki dzień jeszcze nigdy dotąd się nie zdarzył!

Bitewny okrzyk wyrwał się z ust Tsuko. Siekła równie zawzięcie, co Arasou, oboje zaś stanowili śmiertelnie niebezpieczną parę. Wtem, zza palisady, wyskoczyło trzech Daidoji, dobywając mieczy. Tsuko z dzikim rykiem natarła na nich, przełamując zasłonę i ścinając jednego nim zdążył zareagować. Pozostali dwaj, uśmiechając się i wznosząc broń, zbliżali się ostrożnie.

Zza placów Tsuko wyskoczył Arasou. Nie dostrzegł jej wahania i z furią wpadł między Żurawie, wznosząc zakrwawiony miecz. Wróg był szybki, on jednak jeszcze szybszy. Sparował cios wymierzony w nogi, zripostował i powalił kolejnego przeciwnika.

Żurawie zaczęły odwrót, a Arasou ruszył za nimi, wyzywając od tchórzy, zdrajców, psów. Cofali się, a on ciął powietrze, gdzie stali jeszcze przed chwilą. W końcu się zatrzymali, a Arasou pojął, że dał się wciągnąć za bramę, w sam środek sił Daidoji. Kolejny wróg z krzykiem padł pod jego ostrzem, bezlitośnie cięty w pierś. Następny trafił go w ramię, nim sam położył głowę pod mieczem Lwa.

Jeszcze trzy miecze spadły bezwładnie na bruk, nim w końcu go dosięgli. Z każdym ciosem przepełniony wściekłością oddech Arasou stawał się krótszy i chrapliwszy.

- Tsuko! - krzyknął, - Tsuko!

Pozostali wojownicy Lwa byli jednak martwi, a ich natarcie złamało się w zasadzce Daidoji. Nadciągało coraz więcej Żurawi, a fosa wypełniła się krwią.

- Tsuko! - ból odbierał mu oddech, zasnuwał wzrok. Arasou zachwiał się, drżącą ręką wznosząc miecz niczym kosę. Spojrzał na swoją pierś, a gdy ujrzał biel kości, zrozumiał.

- Tsu...ko... - Poruszył ustami, nie dobył się z nich jednak żaden dźwięk. Gdy słońce umarło i wokół wybuchła ciemność, Arasou czuł tylko szał.

Nie jest nam przeznaczone walczyć ramię w ramię, Panie. Jej słowa brzmiały w umyśle Akodo. Spojrzał na nadchodzącego mnicha. Dziwny, mały człowieczek zabrał Matsu na bok. Akodo opuścił głowę i potarł palcami bliznę po utraconym oku.

- Powinniśmy już iść, przyjacielu, - wymamrotał mnich. - Czy zapamiętasz wszystko, czego cię nauczyłem?

Akodo ciężko pokiwał głową i opuścił rękę.

- Hai, Shinsei-sama. Wszystko zostanie zapamiętane. Daję słowo.

Chwila ciszy. A potem:

- Czy chcesz z nią porozmawiać, zanim odejdziemy? - mnich popatrzał na wyniosłą sylwetkę stojącą na wzgórzu. Jej czarne włosy falowały niczym sztandar targany zimowym wiatrem.

Akodo spojrzał raz jeszcze i odwrócił się.

- Nie. Poznała moje serce. Słowa nie są już potrzebne.

Gdy drobny człowieczek odszedł, jego słowa rozbrzmiewały w umyśle Akodo. *„Żadna ścieżka nie jest tak wąska, by trzeba było kroczyć nią samotnie. Stój u boku swych towarzyszy. W ich sile odnajdziesz własną."*

- Matsu... - wyszeptał, była już jednak daleko.

Tsuko klęczała przed podwyższeniem, na którym zasiadał daimyo Akodo. Słowa przysięgi brzmiały, jakby raniły ją przechodząc przez gardło. Brat Arasou siedział sztywno, jak gdyby połknął kij. Brakowało mu gracji, nie umiał posługiwać się mieczem i nie miał nic z zawziętości Arasou. Sprawiał wrażenie rozjemcy, nie żołnierza, a jego oczy były oczyma uczonego.

Głupiec.

Chwała, którą Arasou przyniósł domowi Akodo przepadła wraz z nim. Oczy Tsuko

płonęły, gdy mamrotała starożytne wersety, poddające ją i jej ród nowemu Championowi. Poddające ją temu słabowitemu królikowi. *Arasou, mój dzielny Arasou... Jakie to szczęście, że nie możesz widzieć, do czego to doszło.*

Gdy wstała i ukłoniła się zgodnie z ceremoniałem, Champion zwrócił się do niej:

- Matsu Tsuko-san.

Spojrzała na niego i nawet skrzętnie kontrolowana maska posłuszeństwa nie potrafiła ukryć nienawiści płonącej w jej oczach. Mężczyzna na podwyższeniu zamilkł.

- Poniosłaś wielką stratę. Wszyscy ponieśliśmy. - spojrzał jej w oczy. - Wierzę, że ty i ja dojdziemy do porozumienia. Klan Lwa musi walczyć jak jeden mąż.

W oczach Tsuko, która na miejscu jej Pana widziała jedynie przybłędę, zalśniła furia.

- Nie, mój Panie, - wyszeptała z zaledwie cieniem szacunku w głosie. - Nigdy nie będziemy walczyć ramię w ramę. Bez względu na to, co rozkażesz.

Ukłoniła się ponownie i odwróciła w kierunku wyjścia.

- Tsuko... - spytał ze smutkiem w głosie.

Odwróciła się i spiorunowała go wzrokiem.

- Nigdy nie będziesz Arasou.

- Nie, - odrzekł nowy Champion, a w jego słowach zabrzmiała nagła moc. - Będę Toturim, a ty będziesz wypełniać moje rozkazy. To wszystko.

Oczy Tsuko zwęziły się, a wargi ściągnęły w złowrogim grymasie. Potem, z trudem, ukłoniła się nieznacznie. Drzwi zasunęły się za nią z cichym szelestem. Na uświęconym miejscu przodków nowy Champion domu Akodo zamknął zmęczone oczy.



Witamy w szóstej księdze z cyklu Drogi Klanów. Droga Lwa została napisana, by pomóc Mistrzom Gry wykreować własną wizję najbardziej honorowego Klanu Rokuganu. Wierne kodeksowi postępowania Akodo, zwanemu *„Bushido"*, Lwy są kwintesencją samurajskości.

JAK UŻYWAĆ TEJ KSIĄŻKI

Nie zamierzaliśmy czynić z niniejszego podręcznika „jedynie słusznej" wizji Klanu Lwa. Jak zwykle, jeśli Twój MG ma inną koncepcję Lwa, spodziewaj się, że na polu bitwy spotkasz kogoś zupełnie innego.

Pierwszy rozdział przedstawia anegdoty i opowieści innych Klanów, dotyczące Lwa, mające przybliżyć ci filozofię i sposób bycia Lwów.

Rozdział drugi zawiera wiadomości na temat obszernej historii Lwa. Żaden inny Klan nie przykłada takiej wagi do swoich dziejów. Poznasz zatem Akodo Jednookiego, potężnych i dzielnych Matsu, tajemniczych Kitsu i klanowych historyków, Ikoma.

W rozdziale trzecim znajdują się wszystkie zasady, potrzebne do stworzenia postaci Lwa, włączając w to słynną szkołę bushi Matsu, nowe reguły tworzenia bardów Ikoma i magię przodków shugenja Kitsu.

Czwarty rozdział prezentuje najbardziej znane w Rokuganie Lwy oraz ich cechy i umiejętności.

Rozdział piąty to zestaw pięciu gotowych do gry bohaterów. Wystarczy, że skopiujesz karty postaci i możesz zaczynać!

Ponadto, w książce zamieściliśmy mnóstwo materiałów o najsłynniejszych bitwach Rokuganu, dziele Akodo „Dowodzenie", historii i rozwoju rokugańskiej taktyki i strategii, magicznych przedmiotów Lwów o ich przodkach i rozmaitych innych sprawach.

Łatwiej jest objaśnić filozofię Lwa, niż żyć wedle niej. Dla Lwów nie liczą się materialne dobra czy potęga polityczna – wszystko to przemija i gaśnie. To, co samuraj posiadał, pochłonie czas, jednak to co powiedział i uczynił... przetrwa wieki.

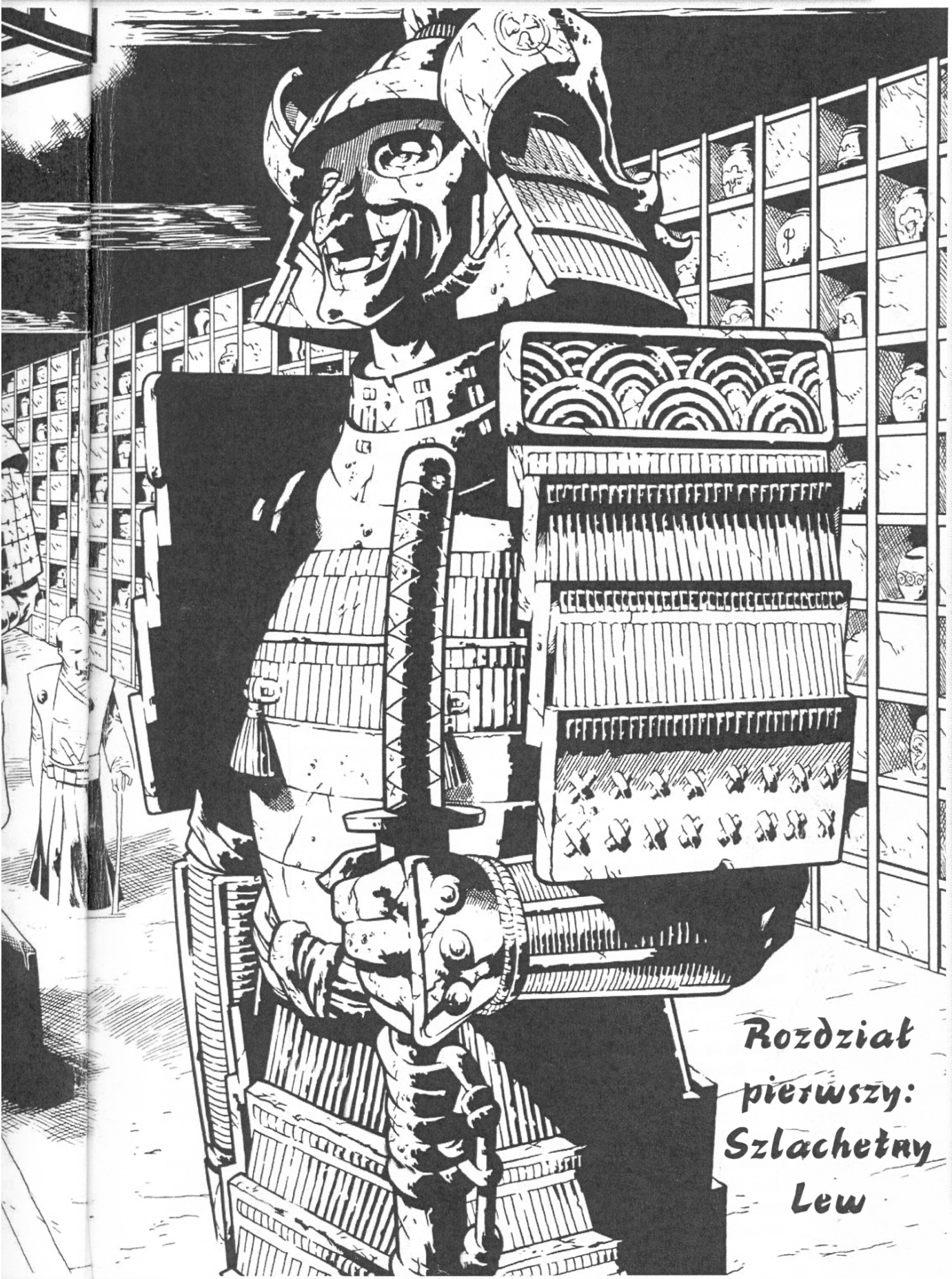
Shinsei rzekł, *„Wybór mniejszego zła wciąż jest wyborem zła."* Dla Lwów nie ma nic bardziej prawdziwego. Ścieżka, którą kroczy Lew jest najbardziej wymagającą, najmniej wyrozumiałą (i niekiedy najniewdzięczniejszą) spośród wszystkich Dróg Klanów.

Jeśli chcesz nią jednak podążyć, pokażemy ci drogę.

Na koniec naucz się pierwszej mądrości Akodo:

Największą siłą samuraja jest nie to, kim jest, a to, kim może być.





Rozdział pierwszy: Szlachetny Lew

Rozdział pierwszy: Szlachetny Lew

Z DZIENNIKÓW SHINJO GAEMONA, DAIMYO JEDNOROŻCA

Ikoma mieszkali wśród nas siedem tygodni, wysłuchując opowieści o Płonących Piaskach i nauczając nas sposobów walki tutejszych ludów. Cesarz nakazał nam zakończyć lata krwawych wojen i zawrzeć pokój z Lwem. Niełatwo było dojść do porozumienia z najbardziej wojowniczym Klanem tego kraju, więc, by wspomóc nasze starania, cesarz Hantei zalecił daimyo Ikoma, aby wiosną zamieszkał z nami i powrócił do swojego ludu dopiero, gdy nauczy się naszych zwyczajów i przekaże nam swoje.

Lew ma z nami wiele wspólnego, jednak jego rozumienie „honoru" i „obowiązku" zdaje się być zbyt idealistyczne, by można w nie uwierzyć. Daimyo naszych gości, Ikoma Anakazu, często rozmawiał ze mną, a jego dzieci bawiły się z moimi na zamkowych błoniach. Dziwił się naszym koniom, jakże odmiennym od kuców i mułów, używanych tu jako wierzchowce. Lew nie tylko szybko się uczył, ale i umiejętnie wykorzystał zdobytą wiedzę do zwiększenia swych umiejętności wojskowych.

Siedzieliśmy wczoraj z Anakazu i roztrząsaliśmy kwestie strategii jazdy, kiedy pojawiła się jego żona i ukłoniła mężowi.

- Nasze dziecko, - rzekła spokojnie, bez śladu niepokoju na twarzy, - znikło, mężu.

Odpowiadając, nie przestał wpatrywać się w liść spływający strumieniem. Jego głos był równie spokojny jak jej.

- Wyślij samurajów, niech przeszukają pola, wykroty i rzekę. Kiwnięciem głowy odesłał żonę, skąd przyszła. Kobiety Lwa. Kiedy większość kobiet drepce, one kroczą; gdy inne uśmiechają się i rumienią, one wpatrują się deprymująco. Podobne są do Panien Wojny, choć Ikoma rzadko wysyłają swoje kobiety do boju.

Minął wieczór, a słońce poczęło zachodzić za góry naszej ojczyzny. Żona Anakazu wróciła, lecz nic nie powiedziała. Najwidoczniej dziecko się nie odnalazło. Przez całą noc z ust moich gości nie padło ani jedno słowo, żadnej prośby o pomoc, żadnej skargi zrozpaczonej matki, jedynie cisza i odgłosy ćwiczeń, które trwały do późnej nocy.

Rankiem, kiedy żona Anakazu podawała nam śniadanie, zagadnąłem go.

- Może powinienem wysłać konnych zwiadowców? Z pewnością dziecku nic się nie stało, jednak te okolice mogą być mylne. Moi ludzie mogliby się przydać.

Daimyo zmierzył mnie wzrokiem, zrobił uprzejmą pauzę i odrzekł:

- Istotnie, to może być właściwe – jednak dopiero, gdy twoi ludzie zakończą poranne ćwiczenia. Wszystko w swoim czasie.

Spojrzawszy w oczy jego żony przekonałem się, że nigdy nie poprosiłaby mnie o pomoc. Choć z jej nieprzystępnego spojrzenia wdzięczność przebijała, wolałaby stracić dziecko na skalistych ziemiach Jednorożca, niż poprosić obcego o pomoc. Nawet przemieszkawszy wśród nas siedem tygodni, Lew nie pozwoliłby sobie na okazanie najmniejszej słabości. Być może dziecko by zginęło, tego nie wiem. Wiem za to, że każdy Lew, którego spotkałem przedtem i potem postąpiłby tak samo.

Szukaliśmy dziecka całe przedpołudnie, nim moi ludzie krzykiem oznajmili, że je znaleźli. Anakazu i ja popędziliśmy zobaczyć, co się stało i ujrzeliśmy gwardzistę Shinjo klęczącego z dobytym *tanto* obok drobnej dziewczynki. Zręcznym ciosem odciął głowę czarnej żmii, na której stała, przyciskając gada do ziemi. Żona Anakazu przyklęknęła obok i wzięła zmęczoną trzylatkę w ramiona.

- Musiała stać na wężu całą noc, - stwierdził jeden z gwardzistów, chowając żmiję do sakwy.

- Gdyby uniosła stopę, ugryzła by ją, nim zdążyłaby uciec. Jakem żyw, znaleźlibyśmy ją już martwą.

Spojrzał na mnie i na dziecko, odpoczywające w ramionach matki.

- Ta mała to odważna dziewczynka, Ikoma-sama. Wszystkie twoje dzieci są takie?

Żona Anakazu stanęła obok męża. Dziecko w jej ramionach zdążyło już zasnąć.

- Mam tylko jedno dziecko, - odpowiedziała, spoglądając w oczy męża, a głos jej zadźwięczał dumą. - Ale to dziecko... jest Lwem.

Gdy się oddaliła, daimyo Ikoma zwrócił się do mnie beznamiętnym głosem.

- Ten wąż...- wskazał na sakwę mojego bushi. - Jak twoi ludzie go nazywają?

- Mówimy na niego *„tsanuri"*, panie, co znaczy „cierpliwa śmierć".

Skinął głową i wspólnie odprowadziliśmy wzrokiem jego Panią, niosącą przyszłość Lwa do pałacu mojego ludu.

TRAKTAT O DUCHU KLANU LWA, NAPISANY PRZEZ DOJI HOTURIEGO

Zgodnie z poleceniem ojca zeszły miesiąc podróżowałem przez ziemie Lwów, gromadząc wiedzę o ich zwyczajach i ucząc się myśleć jak oni, tak by mój ojciec i jego generałowie lepiej mogli rozumieć naszych wrogów. Z cesarskiego rozkazu wojna ma zostać natychmiast wstrzymana, a syn każdego z rodów ma być oddany na wychowanie drugiemu – by zapewnić pokój i zakończyć naszą waśń, jak twierdzą cesarscy doradcy.

Ojciec mój zarządził, by przybył tu mój brat, Kuwanan. Z ulgą przyjmuję, że sam Akodo Toturi, towarzysz mego dzieciństwa, zgodził się nim zająć i pewien jestem, że wszystko będzie dobrze. W ostatnich miesiącach Toturi i ja spędziliśmy wspólnie wiele czasu i przekonałem się, że nie jest tym samym ponurym mężczyzną o srogiej twarzy, z którym mój ojciec styka się na cesarskim dworze. Jest on człowiekiem honoru, człowiekiem wielkiego ducha.

Podczas pobytu na ziemiach Lwa przemierzyłem korytarze pałacu Matsu, u źródeł poznając dzieje Lwa. Dla Akodo opowieści te to nie tylko zapisane sterty papieru – to ciało i krew ich rodziny, podstawowa siłą, która napędza ich Klan. Nie potrafię pojąć ich oddania. Być może mój brat kiedyś je zrozumie i nauczy nas wszystkich...



Przechadzałem się dziś z Toturim, a Toshimoko organizował pobyt mojego brata u rodziny Akodo. Champion Lwa zabrał mnie do wielkiej Sali Przodków, uświęconej części pałacu Lwa, do której mało kto spoza Klanu ma zaszczyt wejść. Opowiadał mi o każdej osobie, której posąg mijaliśmy, i której lśniącego ostrza, zawieszonego we wnęce, z czcią i uwagą strzegli wojownicy Matsu. Toturi, mówiąc, delikatnie dotykał twarzy każdej z figur niczym żywej i oddawał jej pokłon, w uznaniu czynów dzielnych i odważnych.

Gdy spojrzałem na daimyo Akodo, dostrzegłem w jego brązowych oczach odbicia jego przodków. Pojąłem, że, mimo wojowniczej natury, duch Lwa nie sprowadza się do prostoty i nieokrzesania. W końcu Toturi stanął przed wielkim, stojącym pośrodku posągiem, o potężnej, marmurowej ręce wyciągniętej niczym w geście ostrzeżenia. Była to Pani Matsu, której ciało na zawsze zaginęło w Krainach Cienia. Champion Lwa nie odezwał się, gdy, wpatrując się w jej dumną twarz, stanąłem obok. Jej białe, marmurowe oczy patrzyły gdzieś w odległy punkt, nie zauważając odwiedzających u jej stóp. Zdawało się, że wpatruje się w niebiosa, gotowa rzucić wyzwanie ich potędze. Przeszedł mnie nagły dreszcz i niemal ujrzałem, jak olbrzymie, kamienne usta szepczą błogosławieństwo. Spoczął na mnie ciężar tysiąca dusz i bałem się nawet poruszyć, obawiając się je zbudzić.

Gdy opuściliśmy salę, złapałem Toturiego za ramię.

- Gdy staliśmy przed figurą Pani Matsu, poczułem coś... jakby czyjąś obecność.

- Poczułeś, przyjacielu? - spytał, odwracając twarz.

- Czy to zawsze czujesz, wchodząc do Sali Przodków? - spytałem z lekiem. Wpatrywał się w ciemniejące niebo długą chwilę, nim odpowiedział.

Odezwał się znowu, a jego słowa przeszyły mnie na wylot. Wiele razy jeszcze do mnie powracały i nie wiem, czy kiedykolwiek zrozumiem głębię ich znaczenia.

- Ja to czuję... - powiedział, - ...zawsze.

Gdy słońce schowało się za górami na zachodzie, zimny powiew rozwiał moje białe włosy, a niebo stało się ciemne niczym wnętrze grobowca.

SZTUKA POKOJU

Ci, którzy krytykowali próby zebrania armii przez Akodo, cichli szybko wobec poparcia nowego Cesarza dla dzieła brata. Jako że nikt z ludzi, którymi Kami przyszło władać, nie słyszał nawet o wojnie, nie do pojęcia było, by istniała potrzeba utworzenia armii złożonej z tak potężnej liczby wojowników. Wielu obawiało się po prostu, że Akodo zbiera siły, by zrzucił Hantei ze świeżo objętego tronu.

Gdy niezadowolenie przybrało na sile, w imieniu brata wystąpiła Shinjo.

Akodo nie uprawia Sztuki Wojny, powiedziała, lecz broni Sztuki Pokoju.

Słowa te wyryto na kamieniu węgielnym Pałacu Akodo i pozostają tam do dzisiaj, wytarte przez czas.

PO UPADKU

Po upadku dzieci Słońca i Księżyca, Pan Akodo podróżował w poszukiwaniu wojowników, którzy stanęliby u jego boku jako zbrojna siła. Jak twierdzą historycy, misja ta powodowana była świadomością, że jego młodszy brat, Fu Leng, wciąż żyje gdzieś na dalekim południu. Inni twierdzą, że Akodo nigdy w pełni nie otrząsnął się ze wstydu, który przyniosła mu porażka w ostatnim pojedynku z Hantei, a jego wędrówka była pokutą. Ci, którzy tak twierdzą, mówią również, że Akodo wędrował, gdyż, jako najstarsze spośród dzieci Słońca, czuł się zobowiązany, by zobaczyć świat, stworzony przez ich miłość.

POSTUMENT W SALI PRZODKÓW KLANU LWA

Widzisz przed sobą wyblakły i poszarpany skrawek jedwabiu, z wzorem tak zatartym, jakby niezliczone lata poniewierał się w brudzie i mroku. Na nim, zaschłą krwią nieznanego Feniksa, zapisane zostało świadectwo śmierci pewnego Lwa. Przyniesiony przez nieznanego przybysza został znaleziony wiele lat temu na stopniach Pałacu Akodo. Porwana resztka, jedyna pamiątka lwiego męstwa, spoczywa w jednej z wnęk Sali Przodków.

„...Nie znam jej imienia. Nie znam nawet swojego – choć wiem, że jestem Isawa, pamiętam magię. Ją widziałem tylko raz, widziałem, jak wnieśli ją do komnat Czarnego Księcia w podziemiach pałacu, była pokiereszowana jak ja, zmaltretowana i blada od długiego zamknięcia. Powlekli ją przez salę i cisnęli na rzeźnicki stół.

Miała długie, złote włosy, brudne jednak i pełne słomy. Jej ręce krwawiły, a twarz była posiniaczona i podrapana. Mimo to, gdy upadła na blat, a oprawcy przykuwali ją do skały, nie wydała żadnego dźwięku. Przywarłem do prętów klatki i obserwowałem, jak przeciągnęli zadzior bicza przez jej plecy, zdzierając resztki kimona. Przygotowania. To przygotowania dla Czarnego Księcia. Byłem tam – czekając na Niego. Nie krzyczała, jęczała tylko, gdy ból przeszywał jej ciało. Krzyk zachowała na chwilę, gdy na ubiczowane plecy nasypano soli. Gdy nadszedł, oprawcy cisnęli ją na podłogę u Jego stóp. Śmiali się, gdy próbowała wstać, i podcinali jej nogi.



Godziny mijały mi pod uważnym spojrzeniem Czarnego Księcia, władcy tych komnat. Sam Jego wzrok przyprawia mnie o drżenie i wystarczy, żeby przeszedł obok mojej klatki, a padam na kolana. Jestem dobrze wytresowany – i gardzę za to sobą.

Krzyk Lwicy, pełen bólu i umęczenia, wstrząsał kamiennymi korytarzami. Z każdym rozpalonym żelazem przypominałem sobie dobrze znajomy ból. Każde palące uderzenie i przeszywające cięcie znam dobrze. A wszystkie po to, by wywlec duszę na wierzch i zmusić ją do uległości. Wykręcone palce, pogruchotane kości – męka ciągnęła się godzinami, aż krzyk Lwicy stał się chrapliwy i pusty. W końcu, bez słowa, Czarny Książę uniósł ją nad ostry, żelazny pal, mierząc szpicem w jej brzuch. Gdy nań opadła, krew szybko stłumiła krzyk, a udręka pozbawiła tchu.

Czarny Książę zostawił ją tam, nabitą na pal, lecz wciąż żywą, i zabrał swoich pomocników na górę, na słońce. Gdy odeszli, usłyszałem płacz, jakiego nigdy wcześniej nie słyszałem. I tylko jedno słowo – „Matsu". Zebrałem resztki odwagi przycisnąłem twarz do zimnych prętów.

- Powiedz Mu - wyszeptałem, - powiedz mu co tylko chce wiedzieć i będzie po wszystkim. Będziesz żyła, a cierpienie się skończy! - Nienawidziłem się za te słowa, lecz w głębi duszy wierzyłem w nie.

Nic nie odpowiedziała, starając się nie poruszać, by nie nabić się na żelazny pręt mocniej, usłyszałem jednak łkanie. Łzy Lwa. Słyszałem już płacz wcześniej, słyszałem łkanie, lament, rozpaczliwe błagania ludzi umierających w sposób zbyt przerażający, by zapamiętać. Ale jej łzy... wyplułem swoje słowa. Przez następne godziny był to jedyny dźwięk rozlegający się w tych skąpanych we krwi pomieszczeniach. W nocy usłyszałem, jak obsuwając się w dół, próbowała łapać oddech; zakryłem głowę rękami i zacząłem bujać się na kamiennej posadzce celi.

Gdy powrócił, Jego pomocnicy ściągnęli Lwicę z żelaznego pala i usłyszałem chlupiący odgłos krwi, ściekającej na posadzkę. Wiedziałem, że ludzie mogą żyć nawet kilka dni z raną w brzuchu, widziałem, jak umierał mój brat. Czy to był mój brat? Sam już nie wiem. Oni zaś powlekli ją po podłodze przed oblicze Czarnego Księcia, a jej wnętrzności ciągnęły się za nią.

- Mów... - wyszeptał, a moje wargi same złożyły się do odpowiedzi. – Powiedz mi, co chcę wiedzieć, a ból się skończy.

Jęknąłem, lecz Lwica, klęcząca na posadzce przed wytwornie ubranym czarownikiem, pozostała cicho.

Nagle uniosła głowę i spojrzała w Jego oczy. Zobaczyłem jej twarz i ujrzałem, że wcześniej, przed cierpieniem, przed brudem i krwią, przed torturami w tym przeklętym miejscu, była piękna, a piękno to wciąż jaśniało w jej oczach.

- Dlaczego upierasz się, by to przeciągać, droga Akodo? - rzekł Mistrz. - Nic nie zysku-

jesz, opierając się wybawieniu od śmierci. Mogę dać ci nawet to. Nie ma nic, czego nie mógłbym ci dać, o ile tylko poprosisz.

Jego uśmiech był zimny niczym żelazo mojej klatki i niemal zawyłem na jego widok.

Ujrzałem potem, jak przyciska do brzucha słabnącą rękę, jak gdyby chciała utrzymać się w sobie, i próbuje wyprostować pogruchotane nogi. Powoli, z trudem, z rękami pełnymi własnych wnętrzności, wstała i stanęła przed Czarnym Księciem, a jej twarz jaśniała odwagą.

- To twoja ostatnia szansa, - zasyczał z mroku, aż zadrżałem. - Twoja ostania nadzieja na litość. Zrób, o co proszę, a dam ci, cokolwiek sobie zażyczysz. Cokolwiek.

Wyciągnął rękę i dotknął jej pociemniałego policzka.

- Powiedz. Nazwij mnie Mistrzem, uklęknij u mych stóp i to wszystko się skończy. Wszystko, czego sobie zażyczysz, będzie twoje...

Spojrzała prosto w jego ciemne, martwe oczy.

- Życzę sobie... - Z każdym słowem przechodził mnie dreszcz, ból się nasilał i czułem, jak moja dusza rozpada się pod ciężarem Jego mocy. Jej oddech rwał się, a głos zamierał. W końcu, ostatnim wysiłkiem, uniosła głowę i plunęła mu w twarz. - Życzę sobie powrotu na pal.

Umarła, przeszyta włócznią jednego z oprawców. Nigdy więcej nie krzyknęła, nie wyszeptała już ani słowa. Pal wciąż stoi, jednak nie został już nigdy więcej użyty. Nie wiem, po co to piszę, nie wiem, kto by mógł to przeczytać. Ale ta historia musi być opowiedziana. Musi być opowiedziana i pewnego dnia, być może, jej dusza zazna wytchnienia. Jej odwaga pozwoliła mi odnaleźć wolność. Strażnicy nadchodzą, Czarny Książę potrzebuje swojej zabawki.

Nigdy nie wrócę do celi. Choćby złamali me myśli i rozdarli ciało, moja dusza – i jej – odnajdzie ukojenie."

List został znaleziony na stopniach Kyuden Ikoma przez strażnika Akodo i dostarczony natychmiast daimyo Lwa. Opowieść ta nigdy nie została potwierdzona, choć „Czarny Książę" odpowiada opisowi czarnoksiężnika Piewców Krwi, znanego dziś jako Iuchiban. Podarty kawałek jedwabiu spoczywa na skromnym postumencie po lewej ręce posągu Pani Matsu, w samym środku Świętej Sali Przodków.



LIST AKODO RUJO DO JEGO MŁODSZEGO BRATA HIJU, NAPISANY Z POLA BITWY KRWI I ŚNIEGU.

Drogi Bracie.

Stoję na wysokim wzgórzu i spoglądam na pole, na którym nasze wojska odniosły zwycięstwo nad Skorpionem. Nie mogę uwierzyć, że jeszcze pięć lat temu byłem tam, gdzie Ty teraz jesteś, i czytałem listy starszego brata napisane z pola bitwy, czytałem te same słowa, które teraz sam piszę.

Sięgam myślami wstecz, przypominając sobie głosy naszych przodków, pobrzmiewające w mojej głowie; tak piękne, potężne, olśniewające.

Są niezliczeni, tworzą idealny chór, słowa ich budzą trwogę... i jest coś jeszcze. Coś, czego nie mogę wskazać. Coś, czego nie mogę



MON

Klan Lwa jako pierwszy zaprojektował znak, odróżniający jego wojowników od innych i użył go na polu walki. Kontrastowe wzory, umieszczone na przymocowanych do pleców pionowych flagach pomagały Lwu w dokonywaniu manewrów i odnajdywaniu towarzyszy w bitewnym zamęcie. Wkrótce pozostałe Klany zaczęły używać monów do wyróżniania swoich armii. Każdy z nich opracował symbol, mający, ich zdaniem, najlepiej wyrażać ich Kami. Tajemniczy i skryty Smok pierwszy wywiesił znak Klanu w swoich pałacach. Kolejni naśladowcy znaleźli się szybko i wkrótce wszystkie siedem Wielkich Klanów oznajmiło w ten sposób swą obecność hordom Fu Lenga.

wyrazić. Przynajmniej nie mogłem do tej właśnie chwili, w której piszę te słowa.

Bitwa ze Skorpionem nie przebiegała zgodnie z planem. Łucznicy stali na wzgórzu, na którym teraz się znajduję, a my, w dole, wystawieni byliśmy na ich ogień. Gdy nasz pierwszy szereg nacierał, zasłaniając się tarczami, ich shugenja zesłali płomienie, które powaliły wielu naszych. Zbroje jeszcze potęgowały obrażenia, a zewsząd było słychać trzask kości i krzyki palonych magicznym ogniem młodych ludzi - młodszych nawet ode mnie.

Ruszył drugi szereg, z nastawionymi włóczniami i zaciśniętymi ustami. Spadały pociski, a oni maszerowali. Widziałem człowieka, któremu strzały oddarły twarz od czaszki i innego, którego odrzuciły w tył, w moją stronę; każdy jego ruch wbijał groty głębiej, a jego krzyki dudniły mi w uszach.

Wtem wywołali nasz batalion. Instynktownie zająłem pozycję, potem jednak obejrzałem się w lewo, na ludzi stojących w moim szeregu. Przez pięć lat trenowaliśmy i walczyliśmy razem, kiedy jednak spojrzeliśmy na wzgórze, na stosy ciał tych, którzy nacierali przed nami, poczułem jak coś mnie ściska w gardle

To był strach. Czysty, nienawistny strach, rozlewający się we wnętrznościach i sprawiający, że nogi wrastają w ziemię. Przenikający ciało niczym choroba, nazywający głupcem kogoś, kto szarżowałby na wzgórze, na którym poległy już setki innych. Jednak obejrzałem się na stojących u mojego boku i zorientowałem się, że patrzą na mnie.

Patrzyli na mnie.

Patrzyli na mnie.

Wtedy przypomniałem sobie, kim jestem. Nie to, kim byłem w domu, z Tobą, matką i ojcem, ale kim jestem dla nich. I co dla nich znaczę.

Usłyszałem rozkaz do ataku i choć wyraźnie słyszałem słowa, czułem coś innego. Poczułem, jak moją duszę wypełnia pieśń. Piękna i straszna pieśń, pieśń minionych wojen i zapomnianych śmierci, pieśń żałości i bólu. Tak wielu zginęło, tak niewiele osiągnięto.

Usłyszałem pieśń Akodo Jingawy i trzech setek jego ludzi, którzy zginęli broniąc górskiej przełęczy, by grupka agentów Skorpiona mogła przekraść się i otruć jednego z poruczników Iuchibana.

Usłyszałem pieśń Matsu Hiruko i dwóch setek Matsu, którzy natarli na *gaijinów* w Bitwie Białego Jelenia... wszyscy zginęli, zabici przez magię, której wciąż nie pojmujemy.

Usłyszałem pieśń Akodo Rinujo i pięciu setek, którzy uderzyli na Jednorożca i zginęli, by chronić wioski przed zagrożeniem, którego nie rozumieli.

Z wszystkich pieśni powstała wielka Pieśń z tymi słowami:

Krwawiliśmy
Cierpieliśmy
Płonęliśmy
A wszystko to
Dla ciebie

Sto tysięcy dusz, śpiewających, zbolałych, patrzących. Pieśń, której ciężaru człowiek by nie uniósł. Pieśń, która żąda od człowieka zbyt wiele.

Ja nie jestem człowiekiem.

Jestem żołnierzem.

Obejrzałem się na stojących przy mnie ludzi, którzy nazywali mnie *gunso*, słuchali moich rozkazów, wykonywali moje komendy, szukali we mnie odwagi, której im brakowało.

Nie mogłem okazać strachu. Gdyby ujrzeli choć cień tego, co dzieje się we mnie, nigdy nie zdobylibyśmy wzgórza i dołączylibyśmy do krwawiących, umierających i krzyczących towarzyszy

Obejrzałem się na nich i pozwoliłem, by w moich oczach zobaczyli znany im ogień. Pieśń wzmocniła duszę i spotęgowała głos, gdy wydałem komendę. To nie był mój głos; to była Pieśń, to było sto tysięcy głosów, które rozbrzmiały na polu bitwy i które poczuli w sercach. Usłyszeli Pieśń i w sercach rozgorzał im ten sam żar, który płonął we mnie.

Pieśń wypełniła powietrze i odbiła się w ich głosach. Straciłem kontrolę; serce zaczęło wyrywać się z piersi bolesnym łomotem, nogi ruszyły bez żadnego polecenia, dłonie zacisnęły się na włóczni, a moi ludzie wznieśli nasze barwy ponad bitewny pył. Sztandary zatrzepotały i wydaliśmy okrzyk, a brzmiały w nim głosy wszystkich Lwów, którzy kiedykolwiek żyli.

Ruszyliśmy.

Pamiętam piasek osypujący się spod moich stóp, pamiętam, jak wczepiałem się w ziemię lewą ręką, jak podpierałem się trzymaną w prawej włócznią. Ludzie ginęli

przed nami i obok nas, lecz gdy tylko ktoś z nas padał, kolejny zajmował jego miejsce. Pieśń wypełniła mi głowę, aż zdawało się, że od jej dźwięku krew poleje mi się z uszu. Poczułem, jak dwie strzały wbijają się we mnie, lecz Pieśń nie pozwoliła mi zawieść. Nie pozwoliła mi upaść.

Wspinaczka ciągnęła się w nieskończoność. Zdawało się, że na każdy nasz krok Skorpiony dokładają dwa kolejne. Parliśmy, walczyliśmy, nawoływaliśmy się. Czułem łzy, spływające po policzkach. Wiedziałam wtedy, właśnie wtedy, że choćbym miał tu umrzeć, choćby moja dusza miała spłonąć w ogniu Skorpionów, nigdy już nie przeżyje takiej chwili. Przede mną była śmierć, patrzyła mi w oczy, a miałem w nich łzy. W sercu miałem Pieśń, ale nie była ona mocniejsza od strachu.

Ale ja byłem.

Właśnie wtedy, w tej chwili, byłem.

Byliśmy.

Uderzyliśmy w skorpioni mur niczym burza; porzucili łuki i sięgnęli po miecze. Błysnęła stal, zaczęły padać ciała. Ustąpili o krok, my nacisnęliśmy. Pieśń cisnęła się z piersi na usta, a moi ludzie podjęli okrzyk. Uderzyła Skorpionów, odrzucając ich niczym ogień shugenja. Moje ostrze przecięło trzy ciała, nim kolejna strzała utkwiła w mojej prawicy. Krzyknąłem i natarłem na trzęsącego się ze strachu niczym galareta łucznika. Ciąłem. Upadł. Nie przestawałem.

Więcej krwi. Więcej ciał. Shugenja jeszcze raz zesłali ogień. Połowa moich ludzi spłonęła.

Wtedy szyki Skorpionów załamały się. Podążający za nami natarli na wzgórze, za nimi ruszyło lewe i prawe skrzydło. W kilka minut było po wszystkim. Skorpiony padły pod naszymi mieczami.

Wtem, tak samo nagle jak się pojawiła, Pieśń znikła. Znikła.

Padłem wśród trwającej rzezi na kolana. Poczułem czyjeś dłonie na ramionach i wodę na wargach.

- Wypij to, panie - usłyszałem, a gdy spojrzałem w górę, zobaczyłem wilgotne oczy klęczącej przy mnie Matsu Ujinoko.

- Musisz odpocząć.

Pokręciłem głową.

- Nie. Wezwij Ikoma.

Było to prawie pięć minut temu.

Opowiedziałem mu to wszystko, a on słuchał i przytakiwał. Wiem, że zapamięta moje słowa. Potem zapisze je, byś mógł przeczytać.

Niemal skończyłem. Jestem prawie gotów, by dołączyć do Pieśni, która mnie tu doprowadziła. Prawie...

Muszę coś jeszcze powiedzieć. Dać ci, bracie, ostatni podarunek. Jesteś niemal gotów, by zostać mężczyzną. Nie staniesz się nim jednak nawet po ceremonii, tu potrzeba czegoś więcej. To znacznie dłuższa droga.



Pieśń. Któregoś dnia dołączysz do chóru przodków. Gdy tego dokonasz, poczujesz się jak ja teraz: że wnosisz do niej za mało. Twój głos, w porównaniu do wielkiego chóru nie z tego świata, brzmieć będzie drżąco i bezsilnie.

Zapamiętaj jednak, że żaden człowiek nie mógłby zdobyć tego wzgórza. To, czego dziś dokonałem, jest większe od jakiegokolwiek z moich czynów, a zrobiłem to, bo ludzie u mojego boku nie okazali strachu. Nie okazali strachu, bo zbyt mnie miłowali.

Gdy dodasz swój głos do Pieśni, zabrzmi jak ćwierkanie świerszcza. Gdy jednak zaśpiewasz wraz z nią... ach, bracie... nie ma na świecie dźwięku, który mógłby się równać.

Ostatnie tchnienie
Patrzę na ciebie z dumą
Pamiętaj - czekam

Dom Lwa

Klan Lwa założono ponad tysiąc lat temu, kiedy Kami spadli z niebios. Ludzkość w owym czasie była jeszcze nieliczna, a siedmioro Kami szukało „najdoskonalszych" spośród nich. Shiba wybrał najmędrszych, Hida najsilniejszych, podobnie pozostali, i tylko Akodo pozostawał sam.

- Nie szukam ludzi, którzy za mną podążą, - mawiał. - Szukam godnych, by stanąć u mego boku.

Rodziny Lwa wywodzą swoje nazwiska od ludzi, którzy stanęli u boku Akodo. Dzieje założycieli każdego z rodów, wnikliwego Ikomy, tajemniczego Kitsu i dzielnej Matsu – zapisane są w kronikach Klanu. Wszystkie Lwy pozostają wierne tradycji zmierzenia się w dniu *gempukku* z daimyo swojej rodziny. To dla nich więcej, niż rytuał, to potwierdzenie męstwa i krok na drodze do stania się prawdziwym Lwem.

Od tysiąca lat Lew jest prawą ręką Cesarza, sprawując pieczę nad politycznymi i wojskowymi stosunkami między Klanami. Co więcej, utrzymując największą armię Rokuganu wspiął się na nieosiągalny dla innych klanów poziom sztuki wojennej. Akodo i Matsu zdobywają chwałę na polach bitew, Ikoma spisują wszystkie wydarzenia, a Kitsu błagają przodków, by wspomogli Klan w potrzebie.

Dla Lwa przodkowie to nie tylko duchy przeszłości. Są przewodnikami po życiu, kroczą u boku swych potomków i kształtują ich przeznaczenie. Są więcej niż legendą, mitem czy przenośnią. Więcej niż częścią dziejów Klanu, są częścią teraźniejszości i przyszłości.

Rody Lwa wywodzą swoje nazwiska od towarzyszy Akodo. Spośród nich tylko Matsu mogą powiedzieć, że to Akodo prosił ich, by przyłączyli się do Klanu. Choć wszystkie rodziny służą pod sztandarami Lwa z równym oddaniem i zapałem, dom Matsu zawsze pozostawał u samego boku Akodo. Stare przysłowie „Za Akodo stoi Matsu" nawet dziś pozostaje aktualne.

AKODO I MATSU

Akodo przewędrował świat w poszukiwaniu człowieka, który stanąłby u jego boku, który zostałby samurajem, gotowym umrzeć w obronie Cesarza. Na jednego, który sprostał wymaganiom Akodo, stu zginęło z jego ręki.

Bezwartościowi.

Słabi.

Tchórzliwi.

Każdy, który zginął od ostrza Akodo, stawał się świadectwem surowości wojny. Niemal trzy lata Akodo przemierzał kraj, sprawdzając każdego śmiertelnika, który się przed nim stawił, żaden jednak nie znalazł uznania w jego oczach.

Ci, którzy przyglądali się krwawym poszukiwaniom Akodo, oskarżali go ponoć na Dworze, nazywając postrachem cesarstwa. Co roku Akodo wracał do pałacu na rocznicę intronizacji brata. Był sam, a powierzone mu armie wciąż czekały na generałów.

- Nie szukam ich, - odpowiadał zwracającym na to uwagę. - To oni muszą odnaleźć mnie.

Pomału jednak Klan Akodo rósł. Jego oddziały, dowodzone przez Ikomę i Kitsu zaczęły przekształcać się w potężną armię. Akodo wciąż jednak był niezadowolony. Mimo ciągłych poszukiwań i dzielnych czynów Pani Matsu, prawdopodobnie najpotężniejsza wśród śmiertelnych wojowników, wciąż nie przybywała, by się z nim zmierzyć. Gdy ostatecznie przekonał ją do walki, ich starcie wstrząsnęło, jak powiadają, niebem i ziemią.

Rywalizacja pomiędzy Akodo i Matsu od dawna jest popularnym tematem pieśni i dramatów. Historycy Ikoma corocznie

opowiadają tę historię pierwszego dnia zimy. Podkreśla się jej oddanie sprawom Klanu i, począwszy od odrzucenia konkurów Akodo aż po rozstanie z nim, jej osamotnienie. Akodo zaś jawi się w nich jako człowiek zawsze otoczony oddanymi podwładnymi i zaufanymi towarzyszami.

GROM LWA

Gdy toczyła się pierwsza bitwa z siłami Fu Lenga, pierwszy z mnichów, Shinsei, zebrał ośmioro mężów i niewiast, a następnie powiódł ich aż do serca Krain Cienia. Ich zadaniem było osaczyć zło w jego leżu, więc każdy z Klanów miał posłać największego spośród swoich wojowników. Gdy przyszła kolej na Klan Lwa, wystąpił Ikoma, lecz nim zdążył pójść za mnichem, Pani Matsu powaliła go ciosem w twarz. Z płonącymi oczami Stanęła przed Shinsei, Akodo i zapytała, kto jeszcze ma zamiar odebrać jej prawo reprezentowania Klanu. Nikt nie śmiał.

Wschodzące słońce zagościło na wierzchołkach południowych wzgórz, rozświetlając Heigen no Otaku blaskiem kolejnego dnia. Akodo Jednooki zatrzymał się na chwilę, by odetchnąć czystym powietrzem - wolnym nie tylko od nienaturalnego chłodu nocy, ale i zarazy nawiedzającej Rokugan.

Fu Leng przetrwał upadek do Plugawej Otchłani i sprzymierzył się z potęgami, które tam napotkał. Teraz, pod jego złowrogim przywództwem, runęły one na świat, niosąc najstraszliwsze plagi i epidemie. Akodo widział, jak padli w walce towarzysze powstają, by zasilić szeregi mrocznych sił.

Sama śmierć zdradziła Cesarstwo.

Nishiko, żona Akodo, od tygodnia trwała w oblężonej przez siły Krain Cienia placówce. Akodo powrócił i związał je walką, mając nadzieję, że zajmie je aż do nadejścia posiłków Kraba. W końcu zgasł i ten promyk nadziei - dotarł meldunek, że Krab wpadł w zasadzkę i nie zdoła przybyć na czas.

W ostatnim zrywie Akodo i jego okrążone oddziały wcięły się w nieumarłych, oddzielających ich od pozostających na posterunku niedobitków. Ciała istot, którym musieli stawić czoła należały do ich niegdysiejszych towarzyszy, druhów, nawet kochanków. W obliczu takiego okropieństwa trudno było zachować honor, Akodo jednak był nieugięty. Uratuje tych, którzy wytrwali na stanowisku, lub zginie.

Furia Akodo poraziła *oni* i ich pomiot; poślednie istoty paraliżował strach, inne czmychały, narażając się na gniew silniejszych potworów. Grot włóczni Lwa ciął je z precyzją najdoskonalszego miecza, znanego ludzkości.

Odrzucając monstra na wszystkie strony, Akodo i ostatni pozostali u jego boku żołnierze wdarli się na placówkę. Ich zawzięte spojrzenia padły na kilku ciężko poranionych *yojimbo* leżących na progu i ściśniętą za nimi garstkę ludzi. Niemal tuzin kobiet i dzieci, rodziny wojowników, którzy walczyli właśnie z armią Tego, Którego Nie Wolno Nazywać, o pobladłych z przerażenia twarzach, pustymi oczyma wpatrywało się w wybawicieli.

Nishiko bez słowa wstała, przezwyciężając ciężar krwawiącego brzucha. Jej *yojimbo* próbował ją podtrzymać, wstrzymała go jednak przeszywającym spojrzeniem. Z niepokojem stanął przed Akodo, gdy ten zbliżył się do żony, której ciężki oddech drżał niczym u próbującego jeszcze kluczyć, umierającego zwierzęcia.

Odwracając się na wołanie jednego ze swoich ludzi Akodo zdał sobie sprawę, jaka zapadła cisza. Patrząc ponad zgromadzoną u wrót grupą dostrzegł, że legiony Fu Lenga zawróciły, pozostawiając za sobą tumany kurzu, znaczące ich drogę. Przechodząc ponad ciałami, które jeszcze nie ożyły, Akodo skrzywił się.

- Dlaczego? - było jedynym słowem, jakie był w stanie wypowiedzieć.

Wkrótce, pomyślał. *Wkrótce będą zmuszeni zatrzymać się i pozwolić kobietom odpocząć. Pięć z nich było brzemiennych, a Nishiko bliska rozwiązania.* Akodo powinien bać się o życie swojego nienarodzonego syna i synów towarzyszy broni. Powinien obawiać się o tych, którzy narodzą się w tej godzinie ciemności. Powinien bać się o los pokolenia, które nadchodzi.

Był jednak Lwem i nie mógł pozwolić sobie na obawy. Nie mógł powstrzymać się od działania, choćby miało mu ono odebrać syna,

GROM MATSU

Gdy Shinsei zaczął gromadzić Siedem Gromów na pierwszą wojnę z Fu Lengiem, Matsu miała być pierwszym wojownikiem, którego napotkał.

Zgodnie z opowieścią, Shinsei widział, jak Matsu powaliła Ikomę, który zuchwale oferował się pójść zamiast niej, i spytał, dlaczegóż miałby ją zabrać na tę wyprawę.

Odpowiedź Matsu była szybka: „Bo nie ma nikogo innego."



INNE KLANY

Jako prawa ręka Cesarza, Lew musiał współpracować z każdym z Klanów, nie zawsze jednak z powodzeniem.

Krab: „Krabowi należy się szacunek za siłę, którą okazuje na najbardziej zagrożonej z naszych granic, odpierając ciemność, by nikt nie musiał oglądać obrzydlistw Fu Lenga. Ich brak ogłady przypomina jednak, że człowiek zuchwały nie jest godny zaufania."

Żuraw: „Pośród honorowego towarzystwa nie ma miejsca dla Żurawia. To obżartuchy, które bezustannie się napychają, nie zwracając uwagi na głodujących wokół. Są dumni z bogactwa, podczas gdy my jesteśmy dumni ze służby Cesarstwu i przodkom. Psy."

Smok: „Dlaczegóż spędzają tyle czasu w górskich świątyniach? Czyżby bali się doświadczeń, które prawdziwe życie oferuje śmiałkom?"

żonę, Klan. Będzie walczył, dopóki jego krew nie zaplami ich odzienia, a ostatni oddech nie wedrze się do ich serc i nie zatruje ich.

Ciężar w jego sercu był jednak tak wielki, podobnie jak brzemię jego żony, a całą nadzieję na te ponure czasy pokładał w pomocy Fortun. Miał kolejnych kilka godzin na planowanie. Światło dnia powstrzyma złe moce na dłużej; on i jego towarzysze zdołają zyskać kolejnych kilka mil, nim pościg ruszy.

Targała nim niepewność; niepewność niecodziennej taktyki, którą obrali drapieżcy. Dlaczego nie zabili go i jego ludzi, gdy mieli taką okazję? Działo się coś, czego nie rozumiał. Może chcieli czegoś od żywych? Może ich samych...

Nagłe stuknięcie dłonią w ramię wyrwało go z zamyślenia. Twarz Nishiko była wykrzywiona bólem, a zęby zaciśnięte w grymasie cierpienia. Była blisko. Nie będą w stanie zajść daleko, zanim będą musieli się zatrzymać.

Do Akodo dotarły okrzyki ludzi, ostrzegających, że na wzgórzach daleko za nimi zauważono ogrów i *oni*. Najpotężniejsze z demonów Fu Lenga za nic miały światło dnia i, dostrzegłszy oddziałek, przyspieszyły kroku.

Akodo spojrzał na pochmurne niebo i cicho powtórzył przysięgę Fortunom. Potem, bacząc na siebie, swoich podopiecznych i ich dusze, podjął decyzję.

Zginą tu z honorem.

„Panie!" padł okrzyk z góry, z bliska. Konny zwiadowca, ledwo łapiąc oddech po szybkiej jeździe, ciągnął: Na północ stąd jest dom, najwyżej godzinę jazdy. Jest obronny i... głos jeźdźca zamarł na widok nadciągającej masy prześladowców.

Po raz drugi w życiu Akodo stwierdził, że brakuje mu słów.



Zerknąwszy na Koshu dziewiąty raz w ciągu dwóch godzin Akodo pomyślał o jego widomym przerażeniu. Oczy zwiadowcy były rozbiegane, jak gdyby obawiał się, że coś może uderzyć z bardzo bliska; nawet biorąc pod uwagę ciągnącą za nimi budzącą trwogę hordę, jego zachowanie było niezwykłe. Wypytywanie byłoby bezcelowe, więc Akodo postanowił złapać jego wzrok i zwrócić uwagę.

- O ile dalej, żołnierzu?

- Kolejne dwadzieścia minut – odparł natychmiast zaskoczony zwiadowca. Zdało się, że mocniej chwycił wodze i skurczył się w siodle.

- Może mniej.

Akodo poczuł się nieswojo, jakby powietrze wokół zgęstniało i oblepiło go. Walczył, by na oczach swoich ludzi i ich rodzin nie stracić zimnej krwi, bo gdyby okazał słabość, wszyscy by się załamali.

- Tam!- krzyknął Koshu, wskazując dolinę rzeki, znanej później jako Oboreshinu Boekisho Kawa, Rzeka Utopionego Kupca. U zbiegu potoku i Drogi Żywiołów stał prosty, drewniany budynek, nie większy niż na dwadzieścia mat, schowany w niewielkiej kępie drzew, stanowiących jedyne urozmaicenie monotonnego krajobrazu.

Kiedy dojechali, Nishiko była już niemal nieprzytomna od niewygód ostatnich kilku godzin. Akodo zdjął ją z konia i delikatnie zaprowadził do budynku, z ponurą satysfak-cją stwierdzając, że wykonany jest ze skamieniałego drewna. Może da im kilka chwil odroczenia, zbyt mało jednak na pięć porodów.

Idący z przodu Koshu ruszył otworzyć drzwi, stanął jednak jak wryty. Akodo już chciał go zrugać za blokowanie przejścia, dostrzegł jednak jego reakcję.

- Wokół nas... są wszędzie wokół nas... - Gdy zwiadowca odwrócił się, jego twarz była biała. - Czy ich nie czujesz, Panie?

Przerażający ryk, dochodzący z tyłu, przypomniał Akodo o nadciągającej hordzie potworów. Zdecydowanie odsunął drzwi.

- Co jest wokół nas, żołnierzu?

- Coś, - wyjąkał, - coś, czego nie możemy zobaczyć...

- Ma rację, - z wnętrza chaty dobiegał głos znany Akodo aż za dobrze. - Są tutaj.

Ostatnie promienie słońca zajaśniały w płowej grzywie Kitsu, który wraz z trojgiem dzieci wyszedł przed dom.

- Szybko. Wszyscy do środka! - ponaglił z uśmiechem, który bardziej zdenerwował Akodo, niż uspokoił.



- Wiem, dlaczego armie Fu Lenga nas ścigają, przyjacielu, - rozpoczął Akodo. - Mój brat pragnie być jedynym synem niebios.

- Jesteś w błędzie, Akodo-sama. - Kitsu był bardzo spokojny, jakby skupiał się na czymś znajdującym się poza zwyczajnym domostwem, w którym byli. - On pragnie być jedynym dziedzicem...

Akodo poczuł skurcz żołądka. Zwrócił wzrok w stronę drugiej izby, w której czuwający przy kobietach *eta* próbowali złagodzić zduszone jęki kobiet.

- Pośród tego zamętu, gdy jego armie pustoszą południe, hordy jego sług przemierzają Cesarstwo, poszukując pierworodnych dzieci Kami. Słyszałem nawet, że najstarszy syn Doji nie żyje.

Stwierdzenie to zabrzmiało tak prozaicznie, że Akodo zdawało się wręcz zabawne.

- Skąd to wiesz, Kitsu?

- Oni mi powiedzieli, - szerokim gestem wskazał przestrzeń wokół nich, a jego oczy zajaśniały blaskiem prawdy.

Kiwając powoli głową na te słowa, Akodo rozejrzał się po pokoju. Obdarci ludzie stali gotowi na rozkazy, lecz zmęczenie i rany nadwątliły ich lojalność. Będą stanowić łatwy łup dla demonów...

Nie to jednak było najważniejsze. Akodo wstał, odwrócił się i podszedł do drzwi, za którymi rozlegało się dzikie wycie nadciągającego przeznaczenia. Dobył już miecza, gdy dotarł do niego głos Kitsu.

- Stój, panie!

- To, - Kitsu położył dłoń na drzwiach, - nie jest twoim obowiązkiem. Nie dziś.

Kami odwrócił głowę w kierunku wskazywanym przez Kitsu i usłyszał dochodzący z drugiego pokoju pierwszy krzyk nowo narodzonego życia.

- To, - chłodno powiedział Kitsu, - jest twój obowiązek.

Akodo nie wiedział jak wyrazić uczucie, które poczuł. Dumę, nie jednak z siebie, lecz z największego bogactwa Rokuganu. Dumę z Lwa. Oraz, gdy akuszerka podała mu po raz pierwszy jego, dumę z rodziny.

- Pamiętaj, drogi przyjacielu, gdy upadnie Akodo...

- Upadnie Hantei...

- I wszystko pozostałe upadnie z nimi. - Kitsu położył ogromną rękę na drzwiach i zebrał się do wyjścia.

Akodo, zawstydzony swą bezczynnością, spojrzał na potomka i przypomniał sobie, że są tu jeszcze inne dzieci. Obaj synowie i córka Kitsu stali wyprostowani, wysocy, równego wzrostu.

- Co z nimi?, - spytał.

Kitsu ostatni raz spojrzał na dzieci, każde po kolei, i rzekł,

- Są tu, by pamiętać.

Zdało się wtedy, że wokół niego tworzy się niezwykły wir. Gdy mówił, jego oczy płonęły czerwonym blaskiem.

- Nie zajmuj się dziś walką, Akodo-sama. To... nasz obowiązek.

Gdy drzwi się odsunęły, pełne cierpienia wycie tysiąca straconych dusz uderzyło Akodo w uszy. Ponad krzykiem śmierci z ledwością usłyszał ostatnie słowa druha.

- *Shorai ga aru, Akodo.*

- Świetlanej przyszłości.

Poszedł.

Tak brzmi ostatnia wzmianka o Kitsu w kronikach Ikoma. Wielu wątpi w wiarygodność ustępów opisujących założenie Shinden Shorai, które mówią, że przebył on potok i ruszył do walki, a u jego boku walczyły dusze wszystkich ofiar złych mocy Fu Lenga.

Jego ciała nigdy nie odnaleziono.

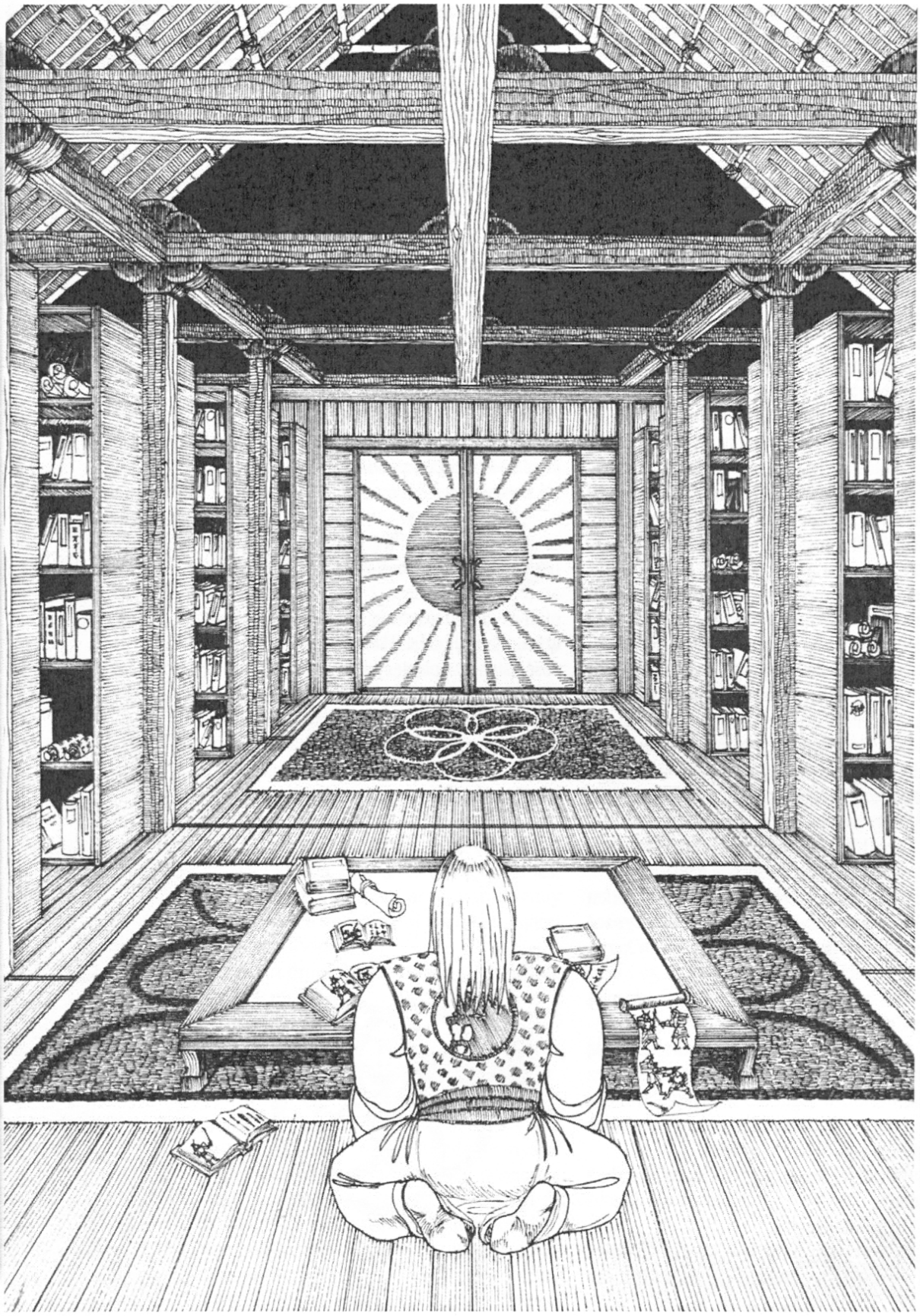
Shinden Shorai wciąż stoi.

INNE KLANY (CIĄG DALSZY)

Feniks: „Poznaliśmy tajemnicę Feniksa. Pokładają nadzieję w żywiołach, by ich chroniły, miast używać żywiołów, by chronić innych. Jesteśmy od nich lepsi, bo znamy prawdę Kuźni."

Skorpion: „Gdzie Krab kłamie honorowo, Skorpion kłamie bezkarnie. Twierdzą, że są sługami Cesarza, jednak w istocie mało się nim przejmują. Strzeż się ludzi, którzy dają słowo jednym, a głos innym."

Jednorożec: „Stanowiliby potężną armię, gdyby tylko powściągnęli swoje dzikie instynkty. Są dzicy, niczym jeleń lub niedźwiedź, i tak właśnie trzeba ich traktować."



Rozdział drugi:



Historia Lwa



MON AKODO

Mon Akodo, jakże odmienny jest od pełnego ślepej furii monu Matsu, przedstawia wyrażający szacunek i oddanie pysk Lwa, wkomponowany w generalski wachlarz. Podział lwiego pyska symbolizuje dwoistą naturę Akodo – wyszkolonych wojowników i wykształconych filozofów.



Rozdział drugi: Historia Lwa

Rodziny Lwa

Akodo podąża drogą Lwa
Lew podąża drogą Cesarza
Cesarz podąża drogą Tao
Tao podąża własną drogą

- Akodo Motaka

W czasach, kiedy powstawały rody Lwa, łączyła je lojalność i oddanie Akodo oraz Cesarzowi. Późniejsze wojny i wewnętrzna rywalizacja skutkowały jednak ciągłymi napięciami; obecnie jedyną rzeczą, utrzymującą jedność Klanu, jest wierność słowom Przysięgi Akodo: chronić Cesarza nawet za cenę życia i spełniać jego wolę

Ściśle wypełniając nakazy *bushido* i oddając cześć przodkom, Lew jest najbardziej honorowym z Klanów Rokuganu. *Bushido*, droga wojownika, określa zasady etyki rokugańskiej klasy samurajów i wzorzec prawego żywota. To właśnie Lew spisał jego reguły i to Lew prowadzi kroniki Rokuganu, więc bohaterowie, którzy zginęli za jego zasady wspominani będą z czcią. Zarówno mężni Matsu, jak i surowi Ikoma niosą przesłanie i nauki kodeksu *bushido* na dwory i pola bitewne Cesarstwa.

Klan Lwa ponad wszystko stawia sztukę wojny. Lew wyniósł wojowanie ponad zwykłą rzeź, tworząc złożony system strategii i kontrstrategii. Każdy Lew, bushi, shugenja i dworzanin, jest żołnierzem, a śmierć w służbie Klanowi i Cesarzowi nie budzi w nim lęku.

Nastawienie to czyni Lwa najniebezpieczniejszym spośród Klanów Rokuganu. Akodo i Matsu mogą w każdej chwili wystawić armie lojalnych, wyszkolonych żołnierzy, gotowych oddać w potrzebie swe życie.

Dwie mniejsze rodziny mają równie istotny wkład w sprawy Klanu. Historycy Ikoma poświęcają się organizacji, zachowywaniu i ochronie zbiorów Wielkiej Biblioteki. Składa się na nie zapis historii Cesarstwa, oddanej w najdrobniejszych szczegółach, by w zapomnienie nie poszły zarówno czyny wielkie, jak sromotne. W niniejszym rozdziale przedstawiamy wyjątki z dzieł poświęconych filozofii, kulturze i legendom Lwa. Należy przy tym pamiętać, że choć Lew jest powiernikiem historii, wypełnia wolę Cesarza i rozpowszechnia te tylko opowieści, które schlebiają linii panującej. Między historiami z tej książki i opowieściami pochodzącymi z innych źródeł mogą wystąpić sprzeczności. Nie ma jednak dwóch ludzi, którzy opowiedzieliby o tym samym zdarzeniu identycznymi słowami, choćby i walczyli ramię w ramię.

Akodo

Nie ma nic niebezpieczniejszego od człowieka, który sądzi, że jest gotów.

– Akodo Oyatoka

Lwu przewodzi znana z niewzruszonej lojalności i oddania Cesarzowi rodzina Akodo. To starożytne nazwisko przez wieki nosili najsłynniejsi bohaterowie Rokuganu. Samuraje wywodzący się od założyciela Klanu, pana Akodo, wyróżniają się szczególną świadomością swojego niebiańskiego pochodzenia i więzi z przodkami.

Historia według Akodo to zazwyczaj zbiór suchych analiz bitew i cytatów z bohaterów, od których rodzina wywodzi swój ród. Członkowie tego rodu są pewni, że każde

ich działanie obserwują przodkowie, więc każdą decyzję rozważają, jakby baczyli na nią wszyscy daimyo, od samego założyciela Klanu począwszy. Choć to Ikoma spisują historię, nie ma takiego Akodo, który nie potrafiłby prześledzić swojego rodowodu aż do założyciela Klanu (choć taki wywód trwać może godziny). Każdy Akodo zobowiązany jest przedstawić swój rodowód w dniu *gempukku*. Czci się w ten sposób i upamiętnia dzielnych mężów i kobiety, których potomkiem jest samuraj, a taże służy jako memento: „Jestem częścią twojej rodziny, kroplą rodowej krwi. Jestem twoim bratem."

Struktura rodziny Akodo jest bardzo prosta, a każdy jej członek zna swoje miejsce. Pewien Smok tak podsumował wizytę u nich: „Wiedzą jak przemienić 'ja' w 'my' i w tym tkwi ich siła." Koncentrują się oni na zbiorowości, zamiast kreować silne jednostki, a każdy członek rodu uważa się za żołnierza, element większej społeczności, co daje rodzinie największą siłę. Ich motto, „Służba, Honor, Dowodzenie", określa trzy najbardziej cenione przez Akodo wartości. O ile dzieje Matsu pełne są bohaterów, którzy samotnie pokonywali przeważające siły, bohater Akodo to człowiek, który oddaje życie za swój oddział lub poświęca własny honor dla dobra Klanu. Powinnością daimyo domu Akodo jest służyć Klanowi i przynosić mu chwałę, a nie dbać o swe dobre imię.

Zadania, które wypełnia daimyo Akodo, zmuszają go do częstego przebywania z dala od ziem Klanu. Podczas negocjacji na dworze cesarskim, wojowanie często pozostawia Matsu. Nie znaczy to, że Akodo nie walczą – wręcz przeciwnie, są najbardziej zdyscyplinowaną armią Rokuganu. Rzecz w tym, że czują się równie dobrze poza polem walki, jak na nim i winni posługiwać się równie dobrze etykietą i dyplomacją, jak mieczem i włócznią. Choć to Ikoma są dyplomatami Lwa, Akodo szkoli się w motywowaniu ludzi.

PRZYGOTOWANIA DO WOJNY

Najistotniejszą składową zdolności bojowej jest dowództwo. Bez dowódcy armia ucieknie i zostanie pokonana. Istotniejsze jest umiejętne i kompetentne dowodzenie. Dobrze wyszkolony dowódca zapewni podwładnym cel, zadania i motywację, zarówno w walce jak i czasach pokoju.

Akodo znają tę zasadę i żyją nią. Każdego dnia przypomina się oczom, uszom i sercu żołnierza, że jest częścią armii. Kolumny wojsk są w nieustannym marszu, a dziedzińce pełne są ćwiczących. Gdy Akodo staje na czele jednostki, traktuje służbę bardzo poważnie. Dowódca odpowiada za każde działanie oddziału, zaszczytne czy hańbiące, a jego osobowość wpływa na możliwości i psychikę podwładnych.

Choć wymagania dowodzenia bywają różne, każdy oddział trzeba odpowiednio



utrzymać i zorganizować, gdyż inaczej ucierpi cała armia. Wszyscy dowódcy muszą, jak mawiał Akodo, mieć „waleczne serca". Mają to być ludzie zaangażowani, odważni, uczciwi i honorowi. Z tych czterech cnót honor jest najważniejszy. Pozbawiony honoru dowódca będzie co najwyżej rzeźnikiem. Wódz musi być również znawcą ludzkiej natury, wiedzieć jak jego ludzie zareagują w różnych sytuacjach i umiejętnie omijać słabości, a wykorzystywać ich mocne strony.

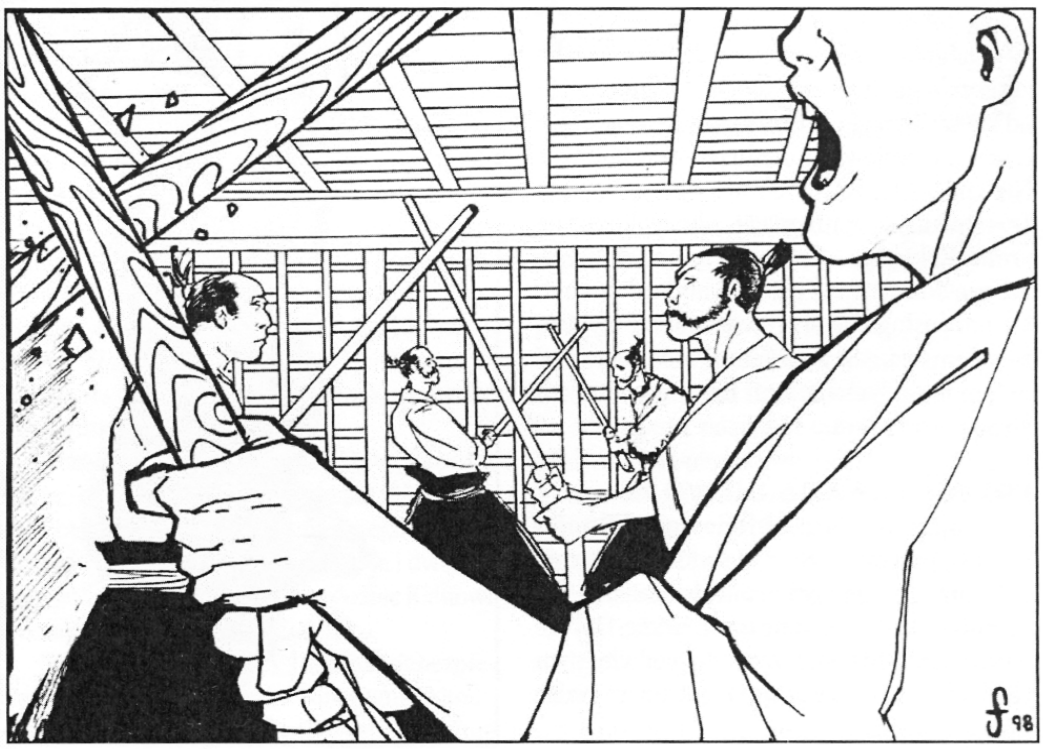
Skuteczny oddział stworzyć można tylko dzięki planowaniu, przygotowaniu i jedności. Jednostka podzielona łatwo zostanie pokonana. Gdy oddział działa jak jeden mąż, nie ulegnie, choćby stanął przeciwko tysiącom To właśnie jest, zdaniem Akodo, prawdą podstawowa, która, potwierdzona przez tysiąc lat historii, nie podlega dyskusji. Nie wystarczy przewaga liczebna – podstawą zwycięstwa jest przewaga dyscypliny i karności.

DAIMYO KLANU LWA

Obecny daimyo Akodo jest również Championem Klanu Lwa – jak niemal zawsze. W całej historii tylko trzy razy, nie licząc doraźnych, polowych nominacji, Championem Lwa nie był Akodo. Pierwsza taka sytuacja miała miejsce po Bitwie Białego Jelenia, po której *gaijini* zostali wypchnięci z Rokuganu. W trakcie walki siły Akodo zgromadziły się wokół Cesarza, chroniąc go przed zagrożeniem, gdy ten podążał z Otosan Uchi na front, by wziąć udział w pertraktacjach. Stojącym zazwyczaj u boku Cesarza Żurawiom polecono zebrać flotę handlową, przysposobić do walki i powstrzymać najeźdźców na morzu. Gdy Syn Słońca był blisko brzegu, pobliski okręt odpalił szczególnie duży ładunek *gaijinskiej* broni. Cesarz, Champion Lwa i całe chroniące go siły Akodo zginęły. Rządy nad krajem musiał objąć cesarski stryj.

Po bitwie Akodo byli w rozsypce – wielu najlepszych generałów zginęło. Spośród arystokracji Akodo pozostały tylko wdowy i małe dzieci, więc nowy Cesarz zlecił obowiązki Championa Lwa Matsu. Champion Matsu zebrał oddziały Lwa i złamał ostatni bastion *gaijinów* w Rokuganie. Matsu Zaruko rządziła Klanem Lwa szesnaście lat i zasłynęła jako „Biała Lwica", gdyż jej karnacja była wyjątkowo jasna. Białe włosy daimyo były dla Lwów niczym sztandar, a jej zwycięstwa nad *gaijinami* pod Białym Jeleniem przeszły do legendy.

Informacje o drugim Championie, pochodzącym spoza rodu Akodo niektórzy uważają za apokryf, wymyślony przez Klan Skorpiona, by wprowadzić zamęt na dworze Lwa. Mówi się, że żył niegdyś daimyo Akodo,



który zmarł bez dziedzica, a wśród krewnych nie dało się wskazać bezdyskusyjnego następcy. Przez wiele lat, dopóki sukcesji nie wytyczyły testami męstwa na polu bitwy, Klanem rządził regent z rodu Ikoma. Sami Ikoma nie posiadają w swoich kronikach wzmianki o tym fakcie i podważają jego autentyczność.

Trzecim Championem Lwa, niebędącym Akodo, był Matsu Itagi. Był on lojalnym stronnikiem Cesarza i wrogiem Kraba. Podjął śmiałą próbę dowiedzenia, że Lew może śmiało równać się z Krabem w walce z nieludzkim zagrożeniem i samotnie wyprawił się w Krainy Cienia, by odnaleźć i zniszczyć czające się w ich sercu zło. Tam, walcząc w imię Cesarstwa, poległ. Jego grobowiec znajduje się na północnym pograniczu ziem Kraba, obok mogiły ówczesnego Championa Kraba, Hida Tadaki. Więcej informacji o losach Matsu Itagiego można znaleźć w *Drodze Kraba*.

Obecnym Championem Klanu Lwa jest Akodo Toturi, jeden z najbardziej nowatorskich i pomysłowych generałów Rokuganu. Toturi szkolił się zarówno w szkole rodziny Akodo, jak i Matsu, nie osiągnął jednak mistrzostwa w żadnym ze stylów. Nim osiągnął dorosłość został przeniesiony ze szkół bushi Lwa do klasztoru, gdzie zgłębiał taktykę i strategię, podczas gdy jego młodszy brat stał na czele Klanu. Po jego śmierci przerwał studia i powrócił, by objąć godność Championa. Wprawdzie Toturi służy Akodo już prawie pięć lat, obowiązki daimyo są jednak dla niego wciąż nowe i, choć ludzie służą mu lojalnie, słychać - zwłaszcza pośród Matsu - głosy, podważające jego umiejętności rządzenia. Więcej informacji o Toturim można znaleźć Rozdziale 4.

DZIEDZICZNY MIECZ LWA

Dziedziczny Miecz Klanu Lwa, Shori, to starożytne ostrze, którego używał jeszcze sam Akodo. Niemal tysiąc lat temu pierwszy Lew ukląkł przed tronem Hantei i zaprzysiągł wieczystą wierność jego dynastii. Oddanie, które zadeklarował, było tak bezgraniczne, że nigdy nie wyciągnął miecza inaczej, niż na rozkaz Cesarza. Z tej przyczyny to Hantei przez długie lata byli posiadaczami miecza Akodo, umieszczonego na honorowym miejscu w Otosan Uchi. Ostrze spoczywało na prostej, hebanowej podstawie obok dziedzicznego miecza Hantei, oczekując na wezwanie swojego pana.

Kolejni Cesarze powoływali się niekiedy na przysięgę Akodo i wypowiadali wojnę pozostałym potęgom Rokuganu. Syn Słońca przyzywał wtedy Championa Lwa na swój dwór i powierzał mu miecz Akodo. Przysięga, którą symbolizuje miecz Lwa, stanowi sens istnienia Klanu: „Służba Cesarzowi. Służba Cesarstwu."

Samo ostrze, jest niepozorne i sprawia wrażenie matowego. Rękojeść miecza wykonana jest z jadeitu, owiniętego brązowym i złotym drutem, a na *tsubie* wyobrażono sylwetkę potężnego zamku.

Niemal tysiąc lat temu Cesarz polecił, by dla jego brata, Akodo, wykuto miecz ze złota i drogocennych kamieni. Powiada się, że było to najostrzejsze ostrze, jakie kiedykolwiek stworzono, a jego piękno było niezrównane. Akodo dobył go przeciwko Mrocznej Hordzie, kiedy Fu Leng pierwszy raz zaatakował Otosan Uchi i używał go podczas wojny, która nastała.

W trakcie działań wojennych Akodo próbował przy każdej okazji zmierzyć z upadłym bratem, Fu Leng zawsze się jednak wymykał. Zdawał sobie sprawę, że jeśli tylko staną twarzą w twarz, Akodo go zabije, wysyłał więc legiony, by wiązały brata walką. Zdarzyło się jednak, że porucznicy Mrocznego Pana nie byli dość szybcy, by powstrzymać Akodo od zadania potężnego ciosu, który pozostawił w spaczonym ciele Fu Lenga wielką ranę.

Demony czym prędzej uniosły swojego Pana z pola bitwy i rzuciły się na Akodo, by nie mógł podążyć za przeciwnikiem. Gdy wojna z Panem Ciemności dobiegła końca, a Siedem Gromów zaginęło, wezwano Akodo, by przekazał swój miecz następcom. Nie zrobił tego.

- Ten miecz, - rzekł, - przelał krew mojego brata. Jak spaczony Fu Leng by nie był, miecz, który przelał rodzinną krew nie zasługuje na cześć.

Przełamał stopą złote ostrze i wziął prostą katanę, którą posługiwał się wcześniej.

Służy ona jako Dziedziczny Miecz aż do dzisiaj.

ARMIA LWA

Armia Lwa słynie z dwóch rzeczy: nieustępliwości w walce i ogromnych rozmiarów. Licząc ponad pół miliona ludzi, podzielonych na tysiące oddziałów, jest

RYTUAŁY GEMPUKKU

Wiele społeczeństw posiada rytuały odmierzające upływ czasu. Dla rokugańskich samurajów najważniejszym z nich jest *gempukku*, przejście z dzieciństwa do dojrzałości, znak zakończenia życia beztroskiego dziecka i inicjacji w dorosłym świecie. Zachowania dziecka traktuje się z wielką wyrozumiałością, a na przewinienia przymyka się oko. Z drugiej strony, osoba przed *gempukku* nie ma prawa do tytułu ani ziemi - do tego czasu nie uważa się jej za dość odpowiedzialną, by mogła je dzierżyć.

By młody człowiek uznany mógł być za dorosłego, musi przejść odpowiednie sprawdziany. Testuje się pisanie, znajomość geografii, Tao, historii i innych przedmiotów ogólnych oraz umiejętności typowe dla profesji - umiejętności bojowe u bushi lub biegłość w czarach u shugenja. Próby te zazwyczaj mają miejsce między 14. a 16. rokiem życia i przeprowadzane są co roku (lub co pół).

(Ciąg dalszy na następnej stronie)

RYTUAŁY GEMPUKKU (CIĄG DALSZY)

Poszczególne Klany Rokuganu mają różne koncepcje i założenia co do prób i obrzędów nicjacyjnych. Mają one dwojaki cel – dać poczucie spełnienia i potwierdzenie przydatności młodzieńca dla Klanu. Powszechnie uważa się, że spośród znanych w Szmaragdowym Cesarstwie rytuałów *gempukku* obrzędy Lwa są najsurowsze. Matsu, na przykład, nakazują *seppuku* każdemu dziecku, które nie przejdzie ciężkich prób, którym zostało poddane. W ten sposób, jak uważają, pozwalają egzaminowanemu dokonać choć jednego dorosłego czynu, okazując tym samym niezwykłą szczodrość, skoro okazał się niegodnym bycia dorosłym.

Niektóre Klany zawierzają swoim przywódcom i przeprowadzają rytuały *gempukku* w tajemnicy. Feniksy, na przykład, są w tej kwestii tak ostrożne, że nie wpuszczają nikogo do swojego zamku tydzień przed i tydzień po ceremonii.

(Ciąg dalszy na następnej stronie)

dwakroć liczniejsza od drugiej w kolejności armii Kraba.

Dyscyplina, która rządzi życiem każdego samuraja Lwa, doskonale widoczna jest w organizacji armii. Struktury dowodzenia są złożone, lecz ściśle określone i przestrzegane. Każdy samuraj Lwa, od najmłodszego bushi do samego Championa, zna swoje miejsce i obowiązki.

Największym i bez wątpienia najważniejszym podziałem sił Lwa jest rozdział pomiędzy dwoma głównymi rodami, Akodo i Matsu. Ich odwieczna rywalizacja odbija się zarówno na zadaniach i wyszkoleniu ich armii, jak i w twarzach poszczególnych samurajów.

Akodo szkolą młodzież według słów motta swego założyciela: „Służba, Honor, Dowodzenie." Myśl ta odzwierciedla przekonanie Akodo, że stać się silni mogą tylko wspierając się nawzajem. W ćwiczeniach na placach musztry kładzie się nacisk na koordynację działania – współpracę w celu osiągnięcia największej efektywności. Kolejne tysiące bushi Akodo ćwiczą się nieustannie w maszerowaniu i manewrowaniu na komendę oraz doskonalą w szybkim i skutecznym wypełnianiu skomplikowanych zadań.

Gdy samuraje z pozostałych rodów Rokuganu czerpią inspirację z aktów bohaterstwa pojedynczych osób, każdy Akodo wie, że mając swoich braci i siostry u boku jest silniejszy od jakiegokolwiek przeciwnika. Gdy upadnie, brat go podniesie. Gdy zostanie ranny, siostra zajmie jego pozycję i wypełni zadanie. Gdy odwaga zawiedzie, przodkowie napełnią jego serce duchem Lwa. Armia Akodo jest niczym woda, która nieustannie omija ataki przeciwnika, by w końcu spaść nań jak miażdżąca fala.

Nie znaczy to jednak, że Akodo brak pasji. Choć w ich sercach brak ognistej furii Matsu, ogłuszający krzyk bojowy tysięcy samurajów i następująca mordercza szarża budzi w sercach wrogów jednocześnie podziw i grozę.

RANGI

Miejsce samuraja w hierarchii Klanu zależy od jego chwały. Dla Akodo wszyscy żołnierze są dziećmi Akodo Jednookiego i każde z nich jest traktowane przezeń jednako. Championa uważa się za duchowego „najstarszego syna", wcielenie samego Kami i spadkobiercę tronu Lwa. Pozostałe „dzieci" muszą na swoją pozycję zapracować, dowodząc swojej przydatności rodzinie, a nie polegać na chwale płynącej z urodzenia. W każdej innej rodzinie mogłoby to wywoływać tarcia i niezdrową rywalizację, Akodo są jednak zjednoczeni daleko bardziej, niż jakikolwiek inny ród Rokuganu i cechuje ich bardzo głębokie poczucie wspólnoty. Gdy żołnierz awansuje na wyższe stanowisko, towarzysze gratulują mu, zamiast zazdrościć osiągnięcia. Powszechnie wiadomo, że każdy, kto uraziłby jednego Akodo, znieważyłby wszystkich, czemuż więc zazdrościć towarzyszowi szczęścia?

„Dowodzenie"

ROZPRAWA AKODO JEDNOOKIEGO

Akodo Jednooki był założycielem Klanu Lwa i Championem jego armii. Stworzył również to, co dziś zwie się „cywilizowaną wojną". Choć może brzmieć to jak oksymoron, określa różnicę pomiędzy chaotycznymi i nieskładnymi starciami band uzbrojonych osiłków, a bitwami toczonymi przez zorganizowane i zdyscyplinowane armie. Akodo napisał traktat o dowodzeniu pod sam koniec życia, zbierając wspomnienia i wskazówki, które zamierzał przekazać spadkobiercom. Pozostawił jednak połowę księgi niezapisaną, zdając sobie sprawę, że wraz z upływem czasu odkryte zostaną nowe prawdy. W ciągu tysiąca lat kolejni daimyo notowali na pustych stronach własne przemyślenia, przez co księga z dzieła jednego autora zamieniła się w zbiór myśli o trzech najważniejszych aspektach życia Lwa: Bushido, Bitwie i Dowodzeniu.

Ponieważ niektóre partie tekstu zawierają sekrety taktyki Lwa, a pewne fragmenty księgi uznane zostały za nieprawomyślne, rękopis nie przetrwał w oryginalnej formie. Starożytne wersje – wzbudzające swego czasu niemałe zamieszanie – znaleźć można w bibliotekach Ikoma lub zbiorach mnichów Shinsei. Teksty uznane za kanoniczne zgadzają się co do fundamentów dowodzenia i honoru; pozostałe wersje, omawiające podstęp i oszustwo, uznawane są często za fałszerstwo Skorpionów.

W rzeczywistości Akodo rozważał pewne „niehonorowe" sposoby prowadzenia wojny, jak na przykład podstęp i rabunek. Rozważny generał uzna jednak za swoje motto poniższe



słowa założyciela Klanu: „Żyjemy po to, by służyć Cesarzowi. Przeciągająca się wojna marnuje życia, które do niego należą, marnuje zasoby, które do niego należą i pustoszy ziemie, które są również jego własnością. By mu tego oszczędzić, zobowiązani jesteśmy służyć naszym życiem i naszym honorem. Jeśli o tym zapomnimy, staniemy się przyczyną porażki, nie zaś źródłem zwycięstwa."

O ZNACZENIU SZTUKI WOJENNEJ

Wojna jest nieunikniona, niczym wiosenna mgła pełznąca znad morza i okrywająca ziemię zimnym, białym całunem. Z czasem i ona się rozprasza, kiedy jednak przeminie, nic nie jest już takie jak przedtem.

Gdy nadejdzie czas, daimyo zawezwie ciebie i twych ludzi. Będziesz służył i będziesz dowodził. Nim jednak do tego dojdzie, musisz gotować się i uczyć. Tak jak dziecko musi nauczyć się stąpać, nim będzie mogło biec, musisz nauczyć się sztuki wojennej, nim rozpoczniesz wojnę.

Nauczysz się, że zwycięstwo nie polega na zabiciu przeciwnika, lecz zachowaniu własnego życia. Nauczysz się, że kto zachwieje się pierwszy, pierwszy upadnie. Nauczysz się, że cena porażki większa jest niż tylko honor i duma. Nie wystarczy nauczyć się wygrywać. Musisz jeszcze nauczyć się nie przegrywać.

Są tacy, którzy sztukę wojenną mają za pyszną i tacy, którzy studiują ją tylko ku własnej chwale i zaszczytom. Są to głupcy i wiodą Rokugan ku zgubie.

Twierdzę, że nie ma nic ważniejszego od sztuki wojennej. To ona musi zajmować naczelne miejsce w umyśle samuraja. Sztuka wojenna jest pierwszą spośród wszech nauk, jako że ochrania wszystkie inne.

Jeśli przywódca nie poleci swoim generałom studiów nad sztuką wojny, staną niepewni na polu bitwy i zawahają się, gdy przyjdzie podjąć rozstrzygające decyzje. To doprowadzi armię do niechybnego upadku, a kiedy już upadnie, ta chwila niepewności przyniesie śmierć tysiącom.

Gdy armia zostanie pokonana i rozbita, wojsko nieprzyjaciela odnajdzie tych, którzy sztukę wojny mieli za pyszną, zetnie im głowy z ramion i pozostawi w pyle, by zgnili.

Takie są koleje świata, a wierzyć inaczej, to oszukiwać samego siebie.

O POWINNOŚCI

Powinność jest duszą samuraja i celem jego życia. Zaniedbaj swą powinność, a okaleczysz duszę.

Powinność to doskonały klejnot o setkach tysięcy faset. Każda z nich jest ścieżką twego życia, ścieżką twej służby i twoich czynów.

RYTUAŁY GEMPUKKU (ZAKOŃCZENIE)

Gdy dziecko potwierdzi swoje prawo do dorosłości, musi przyjąć imię odpowiadające nowemu statusowi. Nie powinno się już nazywać „pierwszym synem" czy „trzecią latoroślą" i dalej będzie znane już jako Hitomi, Dairya albo Kamoko. Dla podkreślenia nowych praw i pozycji otrzymuje *wakizashi*, by wraz z kataną stanowiło *daisho*. Krótki miecz symbolizuje nowy status i wyraża niezwykłą odpowiedzialność, gdyż to ono jest ostrzem, którego samuraj używa przy *seppuku*. Każdy samuraj, czy jest bushi, shugenja, artystą lub dworzaninem, dostaje *wakizashi*, broń bardziej symboliczną, niż użytkową.

AKODO I SHINSEI

O każdym spośród założycieli Klanów krążą historie, opowiadające jak to dzięki Shinsei doznali oświecenia.

Oto opowieść o Akodo.

Przez wiele lat żołnierze Akodo podążali ścieżką *bushido*, więc gdy Shinsei przybył zza gór i pokazał Cesarzowi zupełnie inną drogę, dochodzące z obozów Lwa pomruki niezadowolenia dotarły nawet do górskich twierdz Smoka.

Akodo, przysłuchując się rozmowom Małego Mistrza z Hantei, stał za nim i marszczył brwi. W końcu, przerywając Cesarzowi w połowie zdania, splunął, odwrócił się i odszedł.

Hantei, rozzłoszczony zniewagą, jaką jego brat wyrządził Małemu Mistrzowi, wstał.
- Dlaczego to zrobiłeś?, - natarł.
- Ta droga nie jest moją drogą, - odpowiedział Akodo.

(Ciąg dalszy na następnej stronie)

Spełnianie Powinności jest wszystkim lub niczym. Wypełniasz ją lub nie, nie ma miejsca na próby. Żyj dla każdej z faset, bo gdy zaniedbasz choć jedną, klejnot zmatowieje i straci całą swą wartość.

Oto, co znaczy być samurajem.

O CELU SAMURAJA

Jesteś samurajem. Trenuj jak samuraj, żyj jak samuraj. Od chwili, gdy wstajesz o świcie, aż po nocny spoczynek miej w sercu i myślach świadomość, że musisz umrzeć.

Kiedy poddajesz myśli ambicji, żądzy, chciwości lub innej rzeczy, podłej czy szlachetnej, w decydującej chwili zawahasz się, gdy przyjdzie pora poświęcić życie swemu panu.

Samuraj żyje. Samuraj szkoli się, by walczyć. Samuraj walczy, by żyć. Tylko będąc żywym samuraj może wypełnić swą Powinność i chronić swego pana. Pojąć musisz tę właśnie szczególną prawdę: kiedy walczysz by żyć, musisz być gotów umrzeć. Powinność ponad wszystko jest duszą prawdziwego samuraja.

Samuraj zrzeka się ambicji, powstrzymuje żądze i poświęca swą osobistą moralność, by wypełnić Powinność. To właśnie znaczy być samurajem.

O IGNORANCJI I GŁUPOCIE

Istnieją dwa źródła błędów: ignorancja i głupota.

Ignorant kładzie rękę w ogień, gdyż nie wie, że się sparzy. Gdy raz się oparzy, nie zrobi tego nigdy więcej.

Głupiec wciąż będzie wkładał rękę w ogień, gdyż niczego się nie nauczy.

Gdy przewodzisz ludziom, zapamiętaj tę naukę. Naucz ich tego, co powinni wiedzieć. Uczniowi ignorancja nie przynosi wstydu. Czyni to tylko, co powiedział mu nauczyciel.

O DOBRU I ZŁU

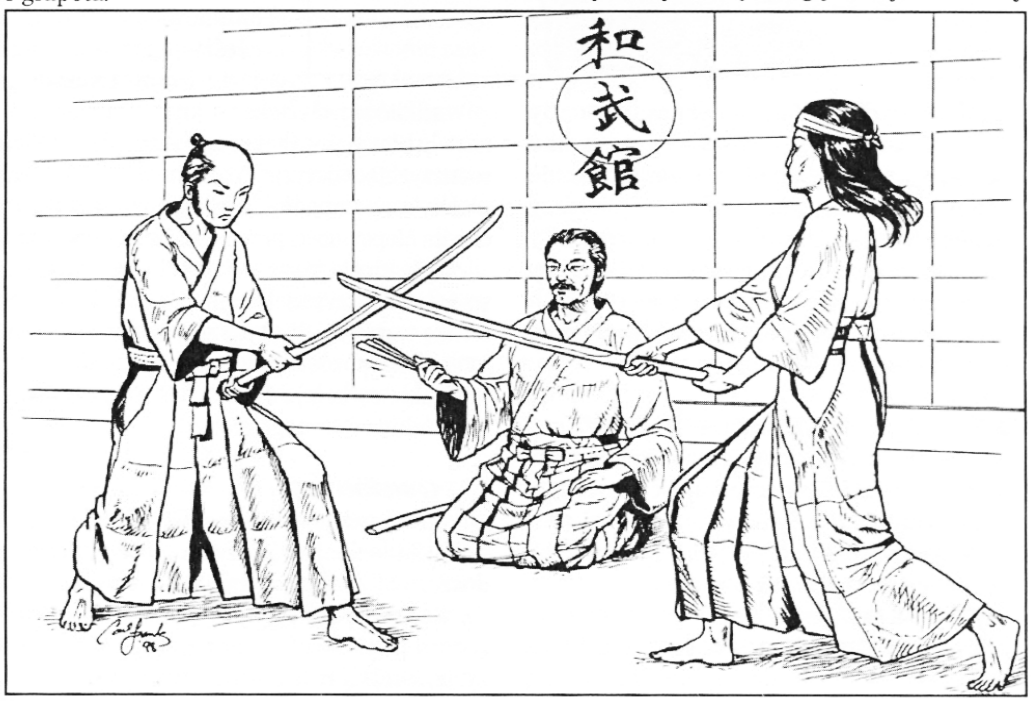
Shinsei powiada: „Natura nie zna dobra ni zła".

Ja zaś twierdzę, że człowiek zna dobro i zło. Zapomnieć o tym, to zlekceważyć koleje tego świata i porzucić nadzieję, że może być lepszym, niż jest.

O LOJALNOŚCI

Lojalności się nie uczy, ani się jej nie dziedziczy. Gdy godności państwowe dzierży się prawem urodzenia, na lojalność trzeba zasłużyć. Pamiętaj o tym, tak jak każdego ranka pamiętasz swe imię, bo gdy zapomnisz, dokonasz dzieła swego wroga.

Twoi ludzie znajdą się pod twoją komendą tak jak dzieci, wchodzące w świat na ramionach swych matek. Nie będą znali lojalności, posłuszeństwa ni umiejętności. Lojalność, w odróżnieniu od pozostałych, należy darzyć stałą uwagą. Niczym samotny



kwiat w zachwaszczonym ogrodzie, bez opieki zwiędnie i zginie.

Buduj lojalność w swoich ludziach. Buduj ją wyższą od najwyższych drzew, by przeciwnik nie mógł dostrzec jej kresu. Buduj ją wytrzymalszą od najmocniejszych murów, by mogła przetrwać każdą burzę. Buduj ją bliższą od bicia twego serca, by nigdy nie zaginęła. Buduj ją zawsze.

O GENERALE

Dowodź uważnie i rozumnie.

Dochowując tych cnót, nie musisz być mistrzem taktyki czy strategii.

Nie musisz też być mistrzem komenderowania i zarządzania.

Nie potrzebujesz także znać się na logistyce czy topografii.

Uwaga pozwoli ci znaleźć ludzi, którzy rozumieją te rzeczy i skierować ich do właściwych zadań.

Rozum podpowie ci, byś im nie przeszkadzał.

O PIĘCIU METODACH

Oceń swą armię pod kątem Pięciu Metod. Jak powiedział Mały Mistrz, cały świat składa się z pięciu pierwiastków, tak więc twoja armia działać może Pięcioma Metodami.

Metoda Wiatru: Armia rozpoczyna się na tobie, jej generale. Jeśli jesteś prawy i cnotliwy, prowadzisz od strony słońca. Tak jak Pani Amaterasu oświetla szybującego sokoła i kryje go przed wzrokiem, ty powiedziesz swoich ludzi szybko, gdyż nie będziesz musiał oglądać się za siebie.

Metoda Ziemi: Kiedy zrozumiesz grunt, na którym przyszło ci walczyć, masz przewagę. Armia na obcym terenie naraża się na pułapki i nie zna jego zalet, jest więc wrażliwa i łatwa do zaatakowania.

Metoda Ognia: Musisz dowodzić swą armią, przestrzegając Cesarskich praw. Gdy tak czynisz, dajesz duszy ogień, gdyż wie ona, że jej czyny są sprawiedliwe. W przeciwnym razie dusisz ów ogień i okradasz go z paliwa. Podobnie jak twoje psy nigdy ci nie zaufają, gdy odbierzesz im pokarm, tak zrobi twoja armia, gdy skradniesz jej ogień.

Metoda Wody: Manewruj niczym płynący potok, poddający się ukształtowaniu terenu i przyjmujący jego formę, po czym uderzaj jak fala, potężna i niepowstrzymana. Stałość rodzi zastój, a na polu walki zastój oznacza śmierć. Niech twoja armia będzie elastyczna i gotowa na zmiany; zrozumienie chaosu jest kluczem do zwycięstwa.

Metoda Pustki: Na koniec jest Niebo. Zrozumienie drogi gwiazd jest zrozumieniem ostatecznym. Nie można wytłumaczyć Metody Pustki inaczej, niż rozpoznając jej cnoty, gdy te się okażą. W nicości jest pełnia.

O DRODZE PODSTĘPU

Poprowadzenie armii do bitwy bez uprzedniego rozeznania słabości i możliwości przeciwnika nie przynosi ci chwały i naznacza jako tchórza. Zajmujesz się wszak bezpieczeństwem Cesarza i twego Klanu. Ślepa śmierć to szybka śmierć.

Miast tego, stojąc naprzeciw przeciwnika pozwól mu ujrzeć to, co chcesz by ujrzał. Pokaż mu prawicę, a uderz lewicą. Ukryj wszystko, czego nie powinien widzieć, bowiem szczypanie po wymierzonym policzku przesłoni ból po ostrzu w jego boku.

Zwódź go pozorami

Gdy twój przeciwnik jest okopany i zabezpieczony, pokaż mu przynętę, by zwabić go na otwarty teren. Wyprowadź go z ukrycia i wtedy uderzaj.

UDERZAJ MOCNO I SZYBKO

Gdy twój przeciwnik jest od ciebie potężniejszy, uderzaj szybko i mocno, po czym wycofaj się. Przepływaj niczym woda, poruszaj się bez formy, kształtu ani substancji. Dowódcy, którym brak odwagi lub pewności nie będą wiedzieć, jak ci odpłacić. Ci zaś, którzy zrozumieją twoje postępowanie spostrzegą, że przemieniłeś ich siłę w słabość. Pojmą, że jesteś bystrym dowódcą, i, pojmując drogi Nieba i Ziemi, zawrócą do domów.

O MŁOCIE I KOWADLE

Gdy człowiek ma czas do namysłu, może planować.

Gdy nie ma czasu do namysłu, ale musi reagować natychmiast, skazany jest na błędy.

Użyj kawalerii i lekkozbrojnych, by niepokoić przeciwnika. Nie daj mu wytchnienia. Wymieniaj swoje oddziały by mogły odpocząć, podczas gdy inni maszerują.

Bądź młotem i uczyń go kowadłem.

AKODO I SHINSEI (CIĄG DALSZY)

Shinsei wtrącił:

- Ta droga, to nie moja droga, to droga tego świata.

Akodo odwrócił się z ogniem w oczach.

- Ścieżka introspekcji i retoryki jest dla ludzi, nie dla żołnierzy.

- Droga nie może być jedna, bo gdy jest jedna, nie może być innej,

- odpowiedział Shinsei.

Akodo dobył miecza z *saya*, a wszyscy wokół wstrzymali oddech.

- Twoja droga nie jest moją drogą. - Wzniósł miecz, który zalśnił w świetle lampionów.

- To jest moja droga.

Potem odszedł. Gdy powrócił do swoich ziem, zarządził by żaden egzemplarz Tao Shinsei nigdy nie znalazł się w murach *dojo* Lwa. Cesarz wezwał Akodo i oznajmił mu, że uchyla jego rozkaz – tekst Tao ma się znaleźć w każdym *dojo* Lwa.

Akodo zgodził się. Gdy powrócił, kopie Tao znalazły się obok tekstów *Bushido*, jednak po dziś dzień ani jedna z nich nie została otwarta.

ZŁAM GO

Podobnie jak kobieta jest nieustępliwa, gdy zrywa z mężczyzną, ty bądź nieugięty wobec przeciwnika. Złam go. Wzbudź w nim wątpliwości co do przedmiotu walk, a zwyciężysz. Zabierz to, o co walczy, a podda się.

Zniszcz to, o co walczy, a pożre go gniew… i błędy.

O SZANSACH

Gdy stoisz wobec druzgocącej przewagi przeciwnika, nie polegaj na jednej szansie, a na szans tysiącu.

Gdy szanse na zwycięstwo jawią się niekorzystnie, upewnij się, że dałeś sobie tyle możliwości, ile tylko dać mogłeś. Gdy przeznaczasz wszystkie twoje siły na jeden cios, jeden jedyny błąd może pogrążyć wszystkie twoje szanse. Uwierz całym sercem i duszą w powodzenie każdego ze swoich planów, przygotuj się też na ich upadek, a będziesz zwycięzcą.

O AMBICJI I CNOCIE

Człowiek cnotliwy nie martwi się nigdy o zaszczyty; poświęcając się wyłącznie cnocie. Było wielu, którzy, mając zaszczyty, poświęcali się zdobywaniu kolejnych i miast starać się zbliżyć ku Niebiosom, próbowali zbliżyć się do Tronu. Druga ścieżka jest ścieżką fałszywą i tylko pierwszą z nich warto podążać.

O POSILANIU SILNEGO

Gdy twój przeciwnik jest od ciebie silniejszy, posil go. Dobrze znanym w naturze jest fakt, że co zbyt potężne, wkrótce się złamie. A gdy zachwieje się, zaatakujesz go bez pośpiechu.

O SZTYWNEJ FORMACJI

Ci, którzy formują armie w sztywne szyki, zgnieceni zostaną przez lepszych dowódców. Szyki takie nie pozwolą twoim wojskom przystosować się i zmienić, a to są klucze do zwycięstwa.

O KARANIU PODWŁADNYCH

Nigdy nie chłoszcz swoich podwładnych na oczach ich towarzyszy.

Krzew braterstwo.

Jeśli ludzie zaczynają mówić o tobie źle, zasiałeś właśnie ziarno wątpliwości, z którego wyrosnąć może tylko porażka.

O BŁĘDACH PRZECIWNIKA

Wskazuj błędy przeciwnika, nigdy jednak nie wskazuj błędów swoich oficerów. Człowiek zna swoje pomyłki aż za dobrze.

Pokazując im błędy innych, uczysz ich pewności siebie. Pokazując im ich własne błędy, nauczyłbyś ich wątpić.

O PRZECIWNIKU

Oto jak pokonać przeciwnika.

Gdy jest silniejszy, unikaj go. Atakuj, kiedy nie jest na to przygotowany. Pomieszaj przeciwnika, a wkrótce popełni błąd. Gdy ma przewagę terenu, skłoń go do ataku. Ustaw się na tyle daleko, by musiał do ciebie przyjść. Urągaj mu, wzbudzając w nim złość. Gdy jest jednomyślny, wywołaj niezgodę wśród jego podwładnych. Jeśli zwątpią w jego cnotę, nie powierzą mu swojego życia.

O SZYBKOŚCI WIATRU

Przewlekła wojna nie służy nikomu, najmniej zaś Cesarzowi. Kiedy uwikłasz się w wojnę, która trwa tygodniami czy miesiącami, inni przeciwnicy mogą wykorzystać twoją słabość, nim będziesz miał czas odzyskać siły. Szybkie jak wiatr – takie oto powinny być twoje ciosy. Nie dając przeciwnikowi czasu do namysłu, zmusisz go do błędów, ułatwiając sobie zniszczenie go.

Przewlekła wojna pochłania zasoby, głodzi rolników i kładzie brzemię na dusze tych, którzy ci służą. Generał, który wikła się w przewlekłą wojnę czyni błędnie, nie cnotliwie.

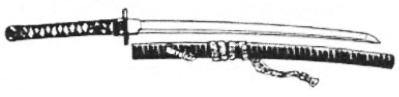
O ZAPASACH PRZECIWNIKA

Nigdy nie rekwiruj więcej strawy, niż potrzebujesz. Gdy pokonasz przeciwnika, nakarmisz swoich ludzi jego racjami. Czyniąc tak, osiągasz wiele celów.

Po pierwsze, twoi ludzie mniej muszą dźwigać na własnych barkach.

Po drugie, im więcej strawy zabierzesz przeciwnikowi, tym mniej pozostanie mu do wykarmienia własnych żołnierzy, a wzbudzi to niezadowolenie w jego szeregach.

Po trzecie, pozwalając swoim ludziom na grabienie linii zaopatrzenia przeciwnika, pokazujesz im jak sprytny jesteś, a jaki twój przeciwnik głupi.





O ZWYCIĘSTWIE BEZ STARCIA

Jeśli prawdą jest, iż posiadanie rzeczy całej jest zawsze lepsze niż jej dzielenie, prawdą jest to i dla twego przeciwnika. Zawsze lepiej pozostawić przeciwnika przy życiu, niż go zgładzić, jako że okazując mu miłosierdzie podnosisz jego zdanie o tobie.

Dlatego też pokonanie przeciwnika bez niszczenia go jest najszlachetniejszym z możliwych zwycięstw. Pokonując przeciwnika bez starcia, oszczędzasz życie obu armii i barki rolników, którzy muszą ponosić koszta twoich działań. Przysparzasz też chwały swemu panu, jako temu, który wziął na służbę tak rozumnego generała.

Jeśli nie możesz pokonać swego przeciwnika nie używając siły, pokonaj go z pomocą sojuszników. Gdy, otoczony i przeważony armią sprzymierzeńców, skapituluje, a ty ponownie przysłużysz się swemu panu: pokazując, że sojusznicy działają ramię w ramię z tobą pod jego sztandarami i utrzymują pokój w Cesarstwie.

O DWÓCH ARMIACH

Gdym potężniejszy od przeciwnika, otaczam go.

Gdym dwakroć liczniejszy od przeciwnika, dzielę swe siły i oskrzydlam go.

Gdym równy przeciwnikowi, znajduje jego słabość i wykorzystuję ją.

Gdym mniej liczny od przeciwnika, obchodzę go i uderzam niczym pszczoła żądląca samuraja.

Tak więc potężniejsza armia zmusza mniejszą do poddania. Dwakroć większa armia sieje strach w sercu przeciwnika i zmusza go do poddania. Wykorzystując słabości okazuję, jak niebezpieczna jest walka i zmuszam go do poddania. W końcu, mniejsza armia daje się ciągle we znaki, zmuszając przeciwnika do opuszczenia pozycji i wystawienia się na bezpośredni atak.

DZIESIĘĆ ZALECEŃ

1. Miej zawsze ze sobą lekturę. Gdy nie masz co robić, czytaj. Umysł należy ćwiczyć nie mniej, niż ciało.

2. Gdy twój pan cię wzywa, przybiegnij do niego, upadnij mu do stóp i wymów jego imię głośno i dumnie. Okaż lojalność krzycząc aż do bólu gardła. Bądź pewien swej lojalności, gdyż w innym razie i twój pan nie będzie jej pewien.

3. Trzymaj swój miecz pod ręką, czysty i gotowy. Zaniedbać swój miecz znaczy zaniedbać swego pana.

4. Miej sługi jeśli to niezbędne, jednak tylko, jeśli to niezbędne. Gdy dom wymaga napraw, wykonaj je. Jeśli trzeba sprzątnąć pokój, posprzątaj go. Lenistwo jest wrogiem i lepiej samurajowi zrozumieć to, nim zleci innemu zrobienie czegoś za siebie.

5. Pani Słońce i Pan Księżyc dali nam lewicę i prawicę. Lewica dzierży lekturę, prawica dzierży miecz. Zapamiętaj to.

6. Kiedy stajesz przed zwierzchnikiem, opuść ręce wzdłuż boków i ukłoń się niżej. Odsunięcie rąk od miecza okazuje zaufanie. Pochylenie głowy oznacza to samo. Te dwie rzeczy mówią: „Moje życie należy do ciebie".

7. Wstawaj rano przed swoimi sługami i wykonaj połowę ich pracy nim zdążą się choćby wykapać. Ludzie biorą przykład z tych, których szanują.

8. Zabójcy zakradają się późną nocą, kładź się więc wcześnie. Kiedy zakradną się o północy, będziesz świeży, wypoczęty i gotowy.

9. Myj się. Człowiek brudny ma świąd i drapie się. Człowiek, który ma świąd i drapie się, jest powolny.

10. Bądź gotów umrzeć.

Śmierć Akodo Jednookiego

Akodo, gdy zginął, był w podeszłym wieku i nie spodziewał się już pożyć dłużej. Osobiście żałował, że nie było mu dane zginąć w walce, tak jak jego ukochanej Matsu i tylu innym przed nim. Lojalność wobec Cesarza przeważyła mimo wszystko nad pragnieniem chwalebnej śmierci; nie chciał ginąć po to tylko, by być w zgodzie z osobistą koncepcją honoru.

Może to Fortuny się nad nim zlitowały, a może był dość silny, by samemu wytyczyć własne przeznaczenie – dość, że jego pragnienie chwalebnej śmierci spełniło się w ponad sto lat od chwili, gdy on i jego rodzeństwo spadli z Niebios. Był to więc już czas, w którym Klany położyły podwaliny rokugańskiej cywilizacji.

Akodo wraz ze swoją świtą podróżował do położonego na granicach Cesarstwa zamku Ikoma. Właśnie miała zostać ukończona budowa Sali Przodków, a liczni synowie Ikomy zajęci byli tworzeniem rodzinnej biblioteki, w której zgromadzić miano dzieje Rokuganu od początków czasu. Dzieła te miały się stać świadectwem chwały Cesarstwa, więc Akodo chciał osobiście upewnić się, że spełniają pokładane w nich oczekiwania. Pozostawił swe potężne wojska pod dowództwem syna i wraz z niewielkim oddziałem wyruszył dopilnować ostatnich prac.

Prace przerwało pojawienie się u zamkowych bram cesarskich zwiadowców. Krwawili z setek ran i drżeli w gorączce, zdołali jednak przejść dziedziniec i stawić się przed Akodo.

- Wrogowie, panie! Są ich tysiące! Straszliwe stwory z Puszczy Shinomen! Ciągną prosto na nas... przez przełęcz... - żołnierz zakrztusił się ciemniejącą krwią i słowa uwięzły mu w gardle. Akodo przez kilka chwil przypatrywał się uważnie jego ciału.

- Musimy wezwać siły Lwa, by ich zniszczyć! - ktoś zakrzyknął.

- Musimy powiadomić o tym Cesarza! - zawołał ktoś inny.

- Musimy się wycofać i poczekać, aż się pokażą!

- Nie, - spokojnie odpowiedział Akodo. - Jeśli są na Przełęczy Shinomen, mamy niecałe trzy dni. Zniszczą bibliotekę i Salę Przodków, nim jakakolwiek armia będzie mogła ich dopaść.

- Ależ panie, - z szacunkiem odrzekł Ikoma. - Sami ich nie powstrzymamy. Mamy mało ludzi, mniej niż setkę.

- Sto Lwów to aż zanadto. - Akodo wstał, a jego twarz nie zdradzała niepokoju ani troski. - Poprowadzę ich na przełęcz, jak tylko będą gotowi.

Nikomu nawet przez myśl nie przeszło, by się sprzeciwić. Tuż przed odjazdem Lew odpasał swoje *daisho* i wręczył je Ikomie.

- Dopilnuj, by mój syn to dostał, - powiedział. - I powiedz mu, że jego ojciec zginął honorowo.

Następnego poranka Akodo i jego wyjątkowo szczupły oddział wspinali się na wysokie szczyty Gór Seikitsu. Maszerowali w milczeniu, świadomi nieuchronnej śmierci. Nie smuciło ich to jednak i nie przerażało, bo największy cesarski Champion jechał na ich czele. Poorana zmarszczkami twarz Akodo promieniowała dumą i nikt nie mógł sobie przypomnieć, by widział go szczęśliwszego. Istotnie, tu właśnie zawsze chciał się znaleźć.

Wędrowcy zatrzymali się około południa w gardle przełęczy. Przed nimi widać było kłęby pyłu, wzbijane przez nadchodzącego przeciwnika, a do uszu dochodziły nieludzkie ryki i wycia. Akodo szybko rozmieścił swych ludzi i przykazał korzystać z przewagi terenu. Ruszyli jak jeden mąż, uśmiechając się przebiegle, bo plan był iście szatański. Wiedzieli, że przyjdzie im zginąć, ale przeciwnik miał drogo zapłacić za zwycięstwo.

Akodo stanął sam, nieco z tyłu i obserwował nadciągającego wroga. Na widok zagradzających drogę ludzi wśród nieprzeliczonej, potężnej hordy potworów rozległ się śmiech. Świetnie.

- Matko, - wzniósł oczy ku gorejącemu słońcu. - Spośród wszystkich twoich dzieci zostałem sam, pełen dumy, nieskażony słabością i nieskalany grzechem. Błagam cię teraz o łaskę, o jedyną przysługę za całe życie wiernej służby. Proszę cię, spójrz na nadchodzącą bitwę i zapamiętaj, jak giną mężni ludzie.

Czekał i obserwował natarcie przeciwnika. Widział, jak ogry i trolle wdzierają się pomiędzy jego ludzi i rozrzucają ich niczym papierowe lalki. Widział, jak *gunso* daje komendę do ataku i widział, jak jego ludzie z krzykiem znikają w paszczy wroga. Widział swoje Lwy, walczące, jak tylko Lwy potrafią – na pięciu zabitych wrogów tracili jednego. Ciała wyrastały wokół nich niczym mur i nacierające bestie choć na chwilę musiały zatrzymać swoje natarcie.

Ta nierówna walka nie mogła trwać długo. Ogry były zbyt liczne, a jego ludzi zbyt mało; z każdym zabitym ubywało im sił. Siły Lwów szybko skurczyły się do dziesięciu... potem pięciu... w końcu jednego. Akodo chłodnym wzrokiem patrzył, jak ostatni bushi pada pod pazurami trolla, nie okazując cienia strachu, jak na Lwa przystało. Wtedy horda zwróciła swoje paszcze ku niemu.

Stał tak aż do ich nadejścia, a potem ostatni raz zaczerpnął powietrza. Gdy to zrobił, zstąpił w głąb swej duszy, sięgając po ostatnią cząstkę boskości, uwięzioną w śmiertelnym ciele. Zamknął oczy i wyrzucił ją jednym tchem – a jego ryk zabrzmiał gniewem tysiąca burz.

Głos zadudnił pomiędzy zboczami i wypełnił przełęcz Shinomen. Jego siła rozdarła ziemię i zatrzęsła najwyższymi szczytami. Gdy ostatnie tchnienie Akodo uchodziło z jego piersi, ze stoków przełęczy zaczął toczyć się kamień... potem następny... i kolejny. Wtem, niczym kamienna fala, góry poczęły pękać i w ciągu kilku chwil horda pogrzebana została



MON MATSU

Mon Matsu wyraża tkwiącą w ich sercach pasję walki. Przestawia lwią łapę, która dzierży miecz, wznosząc go ku górze i grożąc każdemu, kto chciałby rzucić wyzwanie.

pod zwałami ziemi i głazów. Cały przesmyk zapadł się, a z nacierającej armii nie uszedł nawet jeden goblin. Ostatnim tchnieniem Akodo zniszczył wszystkich, którzy stanęli przeciw niemu.

Przełęcz Shinomen nigdy nie została udrożniona i dziś trudno ją dostrzec na grzbiecie Gór Seikitsu. Niewielka świątynka na niemal niedostępnym szczycie upamiętnia ostateczne poświęcenie Akodo Jednookiego. Zginął jak Lew, a Pani Słońce pamięta.



„Wiatr w mym ostrzu. Męstwo w mym sercu. Śmierć w mych oczach. Jestem Matsu."

– z dramatu Kakity Morushijina „Dziewica".

Matsu są wyniosłą, dumną rodziną i, w odróżnieniu od innych członków Klanu, rzadko farbują czarne włosy. Ich przodkini, pierwsza Matsu, jako ostatnia przystała do Akodo i tylko w jej przypadku to on zabiegał o przyłączenie się do powstającego klanu. Mówi się, że Matsu była wysoką kobietą o stalowym spojrzeniu i żelaznej duszy, a jej wyczyny w bitwie były niezrównane. Podczas pierwszej wojny z Tym, Którego Nie Wolno Nazywać miała własnoręcznie powalić tysiące *oni*.

Matsu mieszkała samotnie w wiosce opodal miasta, które później stało się Otosan Uchi, szkoląc ludzi w walce z bandytami i dzikimi bestiami. Uczniowie ci wpisali się w poczet najbardziej cenionych wojowników dawnych czasów, żaden z nich jednak nie przyćmił swojej mistrzyni. Gdy Matsu dowiedziała się, że Akodo poszukuje wojowników, którzy wstąpiliby do jego armii, wyraziła tylko swą wzgardę wobec samurajów, których już zgromadził. Kiedy Kami przybył do jej wioski, rzucając wyzwanie wszystkim, którzy chcieliby wstąpić na jego służbę, Matsu cały dzień ćwiczyła kata nad rzeką, zupełnie lekceważąc poszukiwania daimyo.

W końcu Akodo zgromadził najlepszych wojowników Cesarstwa, powrócił do wioski Matsu i odszukał ją. Ta wzięła jego umizgi za zniewagę i wyzwała na ubitą ziemię. Zwycięzcy miało przypaść dowództwo nad armią i rządy nad Klanem Lwa, a przegrany miał mu służyć. Akodo dodał warunek, że jeśli Matsu wygra, poślubi go, ona zaś zastrzegła, że jeśli to on wygra, nigdy nie poprosi jej o rękę. Słynna ta walka rozegrała się w pobliżu domu Matsu i zakończyła się sztychem miecza Akodo, przytkniętym do jej gardła.

W ten sposób Matsu uniknęła ślubu z Akodo, musiała jednak przystać do jego Klanu. Mówi się, że Akodo wciąż się do niej umizgiwał, a ona stanowczo odrzucała wszystkie jego awanse. Wyszła za czwartego z towarzyszy Akodo, którego nazwisko zostało dawno zapomniane. Kakita Morushijin, w swym słynnym dramacie o Matsu, „Dziewica", przedstawia bardziej złożoną wersję wydarzeń. W dzień ślubu Akodo miał przyjść do Matsu i zapytać, dlaczego wybrała tego mężczyznę, a nie jego. Odpowiedź była prosta:

- Gdybym za ciebie wyszła, - odrzekła, - zostałabym żoną Akodo. Jeśli poślubię jego, on będzie mężem Matsu.

Od tego dnia wszyscy mężczyźni, wżeniający się w dom Matsu, przyjmują nazwisko małżonki, a wszyscy opuszczający rodzinę muszą zrzec się swojego nazwiska. Piąty Dom Lwa zaś, wspomniany tylko przelotnie w najstarszych zapiskach Ikoma, został zupełnie wchłonięty przez ród Matsu i dziś nikt już nie pamięta jego nazwiska ani dziejów.

Żadna z rodzin Lwa nie podważa przyrodzonej Matsu, dominującej roli na polu walki. Choć to Akodo wydają rozkazy, Matsu ruszają w pole i kierują wojskami. Jeśli Akodo są mózgiem Lwa, Matsu to jego serce. Są gwałtowni, uczuciowi i uparci, a jednocześnie mężni, oddani, lojalni i gorliwi. W pełni uosabiają wszystkie dobre i złe cechy, które inne Klany dostrzegają w Lwach.

Tak jak ducha Akodo przyrównać można do żywiołu wody, tak w duszach Matsu zamieszkuje ogień. Ich dowódców wybiera się wedle sprawności we władaniu mieczem,

CEREMONIA GEMPUKKU U MATSU

Wejście w dorosłość w szkole Matsu nie jest okazją do radości i świętowania, jak w wielu innych szkołach bushi. To czas wykazania przydatności, a nie potwierdzenia wartości już zdobytej, jak wszystko w rodzinie Matsu surowy, bezwzględny i bezlitosny, ale również przynoszący wielki zaszczyt. Ci, którzy go przetrwają, znajdą się w gronie najlepszych wojowników Cesarstwa. *Gempukku* Matsu składa się z szeregu sprawdzianów, z których każdy potwierdzić ma którąś z cech charakteru Matsu. Pierwsze próby sprawdzają zdolności bojowe i, co najciekawsze, są najłatwiejszymi z testów, którym przychodzi stawić czoła. Testowany musi wykazać się znajomością „Dowodzenia" Akodo, posługiwać się dwudziestoma rodzajami broni i poćwiartować mieczem podrzucone jabłko granatu, nim spadnie na ziemię. By sprawdzić wytrzymałość nowicjusza, wymierza mu się następnie czterysta razów bambusowym kijem. Uderzenia nie zostawiają śladów, są jednak wyjątkowo bolesne i doprowadzają testowanego na skraj wytrzymałości.

(Ciąg dalszy na następnej stronie)

a nie umiejętności rozgryzienia planów przeciwnika. Jak wielokrotnie dowodziła historia Szmaragdowego Cesarstwa, nawet najlepsze plany i strategie okazują się warte papieru, na którym je spisano, w konfrontacji z szaleńczą furią Matsu.

- Strategia jest doskonała, - powiadają Matsu, - dopóki nie utopię wroga w jego krwi.

Dowodzenie to dla nich umiejętność porywania podwładnych do wielkich czynów własnym przykładem. Generał Matsu nie kieruje atakiem, on go prowadzi, nie nakazuje łuczniczej salwy, on napina łuk. Jak mawia Matsu Tsuko: mimo wszystkich zachodów i planowania, na polu bitwy staje żołnierz, nie plan, i to on razi wroga.

Prócz ognia, w duszach samurajów Matsu mieszka czystość i honor. Wierzą oni, że czystość jest dla ducha wojownika równie ważna, jak ostrość dla jego miecza. W istocie, jest jeszcze ważniejsza, gdyż to przodkowie prowadzą broń. Tępe ostrze i tak ciąć będzie głębiej, niż naostrzone, lecz odwrócone niewłaściwą stroną; przodkowie Matsu chronią samuraja od ran i kierują zabójczymi ciosami wtedy tylko, gdy zasłuży on na to szlachetnością duszy.

Matsu mają dwoisty stosunek do filozofii Akodo i oskarżają krewniaków, że „kręcą się w kółko". Ci z kolei nie wiedzą, co sądzić o Matsu i wytykają im brak opanowania, okazywany na polu walki. Jedni nie kwestionują jednak skuteczności drugich i żadna inna armia w dziejach Rokuganu nie osiągnęła takich sukcesów, jak połączone rody Lwa.

Matsu żyją walką. Dwór jest dla nich zbyt nudny, sztuka – próżniacka, a Tao lepiej rozważać po śmierci i tylko idealizm odróżnia ten ród Lwa od prostackich Krabów. Filozofia odwołująca się do honoru, sprawiedliwości i prawości różni się wszak od nieczułego pragmatyzmu Hida. Kodeks Bushido jest dla Matsu niewzruszoną, świętą i fundamentalną zasadą.

Matsu zaczyna szkolić się na bushi, gdy ma sześć lat, wcześnie poznając drogę wojownika i tajniki władania mieczem, a *gempukku* przechodzi w wieku lat zaledwie czternastu. Zachęca się takich młodych żołnierzy do wykazania swoich umiejętności podczas granicznych potyczek, ochrony cesarskiego pałacu i w podobnych zadaniach. Powiedzieć, że Matsu znajdują się pod kontrolą Akodo, to jak uznać, że rodzice kontrolują nastoletnie dzieci – formalnie to prawda, lecz i tak staje na tym, że Matsu robią co chcą.

GROM LWA

Co do tego, że Matsu są najgwałtowniejszym rodem Cesarstwa nie ma wątpliwości. Ich gniew jest bezlitosny, a odpowiedź na zniewagę rychła. Naśladują w tym wszystkim swą założycielkę, pierwszą Matsu, najświetniejszą wojowniczkę pierwszej wojny przeciw Mrocznemu Panu i przywódczynię armii Akodo, gdy ten stracił oko i nie mógł dłużej wyruszać w pole.

Gdy Shinsei poprosił Akodo o wysłanie najodważniejszego wojownika w Krainy Cienia, pierwszy wystąpił Ikoma Jujinin, syn Ikomy. Głośno przyrzekł pójść za Shinsei, a jego słowa odbiły się echem od szeregów armii Lwa. Kiedy jednak odwrócił się, by pokłonić się Akodo, ujrzał, że pomiędzy nim a daimyo stoi Matsu. Jednym ciosem pięści powaliła go na ziemię. Powiodła wokół lodowatym spojrzeniem i wycedziła:

- Ktoś jeszcze wątpi, że to ja pójdę?

Matsu wyruszyła w Krainy Cienia nie pytając Akodo o zgodę. Historycy spierają się, czy nie zwróciła się do niego, chcąc mu oszczędzić bólu wynikającego z wydania zgody na rozstanie, czy też wolała uniknąć zakazu, a w konsekwencji nieposłuszeństwa. Inni jeszcze uczeni twierdzą, że Matsu w ogóle nie przejmowała się zdaniem Akodo i nie miała nawet zamiaru go pytać.

Pozostawiła zatem męża i dwóch synów, założyła zbroję i zabrała jedynie katanę. Gdy mąż spytał, co ma zrobić z pozostałymi jej rzeczami, odpowiedziała, by pilnował ich uważnie.

- Zachowaj je, - rzekła, - aż nie wrócę.

Jej *wakizashi* przekazywane było z pokolenia na pokolenie i od dnia jej odejścia nigdy go nie dobyto. Powiada się, że pewnego dnia Matsu wróci po nie, a nikt nie chciałby zaryzykować jej gniewu, gdyby się to faktycznie zdarzyło.

Od tego czasu dom Matsu urósł w siłę, stając się największą rodziną Cesarstwa, liczniejszą od każdego innego rodu. Stanowi większość armii Lwa, a ponad trzy czwarte jego członków służy w wojsku. Każdy zdolny do noszenia broni Matsu wysyłany jest do obozów szkoleniowych w wieku lat ośmiu

CEREMONIA GEMPUKKU U MATSU (CIĄG DALSZY)

Matsu ma zachować przytomność i stać przez cały test; niepowodzenie oznacza hańbę i *seppuku*.

Kolejny sprawdzian nie dotyczy już wprost umiejętności walki; ma sprawdzić cierpliwość i roztropność nowicjusza, jego umiejętność poświęcenia własnych potrzeb dla dobra Klanu. Otoczony tacami smakowitych potraw ma pościć przez trzy dni, medytując o honorze Lwa i swojej powinności. Na koniec ma jeszcze zjeść, wciąż widząc talerze pełne smakołyków, miskę kleiku i wylizać ją do czysta. W ten sposób wyraża swą wdzięczność wobec Klanu i okazuje, ze nigdy nie weźmie od Lwa więcej, niż mu się należy.

Na koniec rozgrzanym do białości piętnem w kształcie rodzinnego godła wypala się nowicjuszowi na ciele znak, czyniąc go na zawsze członkiem rodu Matsu. Trwa to jedynie kilkanaście sekund, lecz ból jest naprawdę trudny do zniesienia i ciągnie się jeszcze długo po tym, jak żelazo zostaje odjęte.

(dokończenie na następnej stronie)

CEREMONIA GEMPUKKU U MATSU (DOKOŃCZENIE)

Nie trzeba dodawać, że nie wolno się przy tym poruszyć, krzyknąć ani w żaden sposób okazać dyskomfortu. W przeciwnym razie dostaje się pozwolenie jedynego użycia swojego *daisho* – popełnienia *seppuku*.

Jeśli samuraj zaliczy wszystkie próby, blizna staje się symbolem pozycji i powodem do dumy. Tylko noszących znamię traktuje się na polu walki na równi, bo tylko oni przeszli inicjację. Dokładne położenie blizny nawiązuje do indywidualnych zdolności wojownika i ma odzwierciedlać jego miejsce w kosmicznym cyklu wszechświata. Pytanie Matsu o miejsce znamienia uchodzi za zniewagę, podobnie jak podawanie w wątpliwość dziedzictwa czy umiejętności. I rzadko zdarza się, by bushi długo znosił taką obrazę.

i ćwiczy się w zajęciach wojownika. Mając lat czternaście, odbywa *gempukku*, przechodząc brutalną serię rytuałów, testów i pojedynków, mających wykazać jego przydatność. Matsu, który tych prób nie przejdzie, popełnia *seppuku* i grzebany jest w niesławie.

HISTORIA

Od niepamiętnych czasów Matsu służyli u boku Akodo, dodając swe dzikie męstwo do taktycznej przenikliwości Championa Lwa. Zdarzały się bunty, kiedy rządy nad Klanem były utrudnione, lub panowała anarchia, nad którą zapanować można było wyłącznie siłą. Każdy daimyo Matsu musi dowieść swojej przewagi w walce z konkurentami; zwycięża ten, którego ostrze okaże się najsprawniejsze, a zawziętość największa. Choć turnieje te toczy się zwykle za pomocą *bokkenów* (drewnianych mieczy), nie jest czymś niesłychanym, by walczono na śmierć i życie, a z konkursu żywy wychodził tylko zwycięzca.

Akodo nie rozumieją tych przejawów dzikości, tkwiącej w sercach Matsu i unikają takiej gwałtowności i brutalności. Gardzą nią, mając ją za brak szacunku wobec przodków i życia. Podczas wszystkich tych lat współdziałania, Matsu i Akodo muszą jeszcze odłożyć na bok nieporozumienia wobec tego turnieju. Gdy daimyo Matsu umiera, Akodo opuszczają pałac i nie wracają, dopóki nowy daimyo nie zostanie wybrany. Z drugiej strony, Kitsu ściągają do pałacu Matsu obserwować, jak wyłania się nowy przywódca. Jako że Ikoma podążają za Akodo, zawsze robi się miejsce dla Kitsu, którzy idą tam, gdzie prowadzą Matsu.

Rodzina Matsu wydała największych wojowników w historii Cesarstwa. Nawet potężny Krab nie lekceważy siły armii Matsu i nikt rozsądny otwarcie nie podważy ich honoru. Dla Matsu honor to więcej, niż tylko słowo, więcej, niż odzwierciedlenie pozycji w Cesarstwie. To łączność z przodkami, to krew, która wiąże ich przysięgą. Od chwili, gdy założycielka rodu oddała życie w obronie Cesarza, Matsu nigdy nie zaniedbali tej uświęconej służby: chronić Cesarza i strzec Cesarstwa.

Matsu, którzy nie zostają bushi, rzadko wybierają kontemplacyjne życie mnicha. Stają się zbrojmistrzami, płatnerzami lub historykami wespół z Ikoma. Opiekę nad Salą Przodków cenią równie wysoko, jak służbę Cesarzowi. Powierza się ją zawsze najstarszemu synowi daimyo, który ma do dyspozycji oddział, stacjonujący w jej starożytnych murach. Czasem któryś z Matsu zdobywa szczyt wznoszący się ponad pałacem Matsu, by dołączyć do wojowników, pełniących tę świętą służbę. Osłonięta od wichrów i śniegu, Sala Przodków Klanu Lwa wyrasta wprost ze skały i zwana jest „najdostojniejszym widokiem Cesarstwa".

Uczniowie szkoły bushi Matsu poddawani są wyczerpującym próbom siły i odwagi. Codzienne ćwiczenia pomyślane są tak, by usunąć wszelką słabość, kształtować pierwotną siłę *ki* żołnierza i sprawdzać przydatność każdego wojownika. Tych, którzy padną, pozostawia się w kurzu. Sensei to okrutne, nieludzkie potwory (tak przynajmniej mawiają uczniowie) bez śladu współczucia, bez szacunku dla życia uczniów, bez odrobiny uczuć. Mistrzowie Matsu wyciągają każdą drobinę słabości z ciał żołnierzy i uczą ich tego, co zwą „sercem odwagi": oddania, lojalności i honoru.

DUMA LWA

Jedną z najsłynniejszych jednostek Rokuganu jest elitarna formacja zwana Dumą Lwa. Podobnie jak Panny Wojny Klanu Jednorożca, oddział ten składa się tylko z kobiet bushi i wywodzi się od pierwszej grupy kobiet, które przybyły, by służyć Matsu. Były to mieszkanki gór i wolne wojowniczki, które zaoferowały swoje miecze i bez pytań przyjęte zostały do domu Matsu. Od tego czasu taktyka oddziału pozostała niezmieniona – odnaleźć dowódców wroga i zniszczyć ich. Atakują, gdy sytuacja staje się beznadziejna i osłaniają tyły, by chronić własnych dowódców, nawet wobec niewiarygodnej przewagi przeciwnika.

Żadnemu mężczyźnie nigdy nie pozwolono wstąpić do oddziału. Uważani są za „nieracjonalne, aspołeczne istoty", a stanowczy matriarchat Dumy nie daje żadnych szans na dyskusję. Każdą członkinię Dumy uczy się, że pozostałe wojowniczki są jej siostrami i nikogo nie można zostawać z tyłu. Ich ścisły związek wzbudza w innych Matsu wrażenie, że Duma jest odrębną rodziną, niezdolną (lub niechętną) dzielić swego braterstwa z resztą Domu. Członkinie Dumy jedzą razem, mieszkają we

wspólnym domu i dzielą się swoją wiedzą tylko z daimyo Lwa.

Istnieje zwyczaj, nakazujący nowo wybranemu daimyo Matsu spędzenie pierwszego półrocza rządów, mieszkając z Dumą. Tylko pod tym warunkiem, jak się mawia, mariarchalna jednostka uznać może nowego pana, a bez takiej akceptacji utracić on może niewzruszone oddanie żołnierzy. Nawet mężczyźni – choć ci rzadko obejmują to stanowisko – przetrwać muszą tę próbę. Ostatecznym wynikiem jest pełne zrozumienie – lub całkowite odrzucenie.

STRACEŃCY

Straceńcy byli niegdyś armią upadłego generała Lwa, Hayameru Shibai, pomniejszego daimyo z rodu Matsu. Shibai został oblężony przez siły Skorpiona w niewielkim zamku opodal przełęczy Beiden. Skorpiony umożliwiły Hayameru poddanie warowni i zdradę jego Pani w zamian za życie jego dzieci. Przed bitwą jednak osobista gwardia generała odkryła spisek i zameldowała o nim Matsu. Hayameru Shibai uznano zdrajcą, a jego ludzie zwrócili się przeciw niemu i roznieśli na ostrzach. Ostatnia grupa samurajów Hayameru błagała daimyo Matsu o pozwolenie na *seppuku*, ta jednak, ze względu na gotową do szturmu armię stojącą pod zamkiem, nie zdecydowała się poświęcić życia tylu oddanych żołnierzy.

Poleciła im zatem ponownie wstąpić na drogę *Bushido* i, jeśli chcą oddać życie w imię honoru, zrobić to na polu walki. Gdy zapadł zmierzch, ludzie Hayameru przypuścili atak na pozycje Skorpiona, a pogarda, którą żywili dla własnego życia i nieustraszona odwaga przyniosły Lwu zwycięstwo. Tak właśnie powstali Straceńcy – formacja złożona ze skazanych i zhańbionych. Noszą to miano z godnością, wiedząc, że jest ono znakiem gotowości do poświęcenia wszystkiego w imię honoru rodziny. Gdy ktoś zostaje zhańbiony lub jego ród zawiedzie, często ubiega się o przyjęcie do Straceńców, by służyć, dopóki przodkowie nie zdecydują zwolnić go ze służby Klanowi.

Często to właśnie Straceńcy wiodą Lwa do walki. Ich zajadłości dorównuje tylko pogarda dla własnego bezpieczeństwa, a jedyne, czego pragną, to oddać życie, by przywrócić honor rodowi i Klanowi. Straceńcy noszą wyłącznie najlżejsze zbroje i używają najprostszego oręża. Każdy przed przystąpieniem do bitwy przewiązuje prawe ramię poświęconym, brązowo-złotym sznurem. Odznaka ta, symbolizująca ostateczne poświęcenie Domowi Lwa, służy za ostrzeżenie każdemu, kto stanąłby na drodze oddziału.





MON IKOMA

Mon Ikoma przedstawia portal prowadzący donikąd. Większość sądzi, że najważniejsza jest stylizacja symbolu na paszczę lwa, Ikoma podkreślają jednak znaczenie samego portalu. Każda brama otwiera się na wiedzę i ostateczne zrozumienie, ale również na kolejne portale i rozleglejszy widok. Ścieżka do zrozumienia nigdy się nie kończy, gdyż każde odkrycie pociąga kolejne pytania.





Z Czcigodnych Kronik Biblioteki Ikoma:

Akodo strzepnął pył z ramion i spojrzał na niewielkie miasteczko, mierząc wzrokiem każdy szczegół. Zsiadł z konia i poprowadził go w stronę rogatek, wypatrując miejskiej łaźni. Gdy wszedł pomiędzy zabudowania, zza jednego z nich wybiegł mały chłopiec. Podbiegł do Akodo i zatrzymał się tuż przed nim.

- Czy jesteś Kami? - spytał.

Akodo uśmiechnął się i skinął głową.

- Hai, - rzekł. - Jestem Akodo.

Chłopiec podskoczył i zaskrzeczał jak wrona.

- Ha, ha! - zawołał. - Szukasz samurajów?

- W rzeczy samej - odpowiedział Akodo. - Czy wiesz, gdzie mogę jakichś znaleźć?

Malec przytaknął.

- Tylko jednego. Ikomę. On jest samurajem.

- Gdzie więc mogę znaleźć Ikomę? - spytał Akodo. Chłopiec odwrócił się i wskazał karczmę przy końcu ulicy. Akodo ukłonił się nieznacznie.

- Dziękuję.

Kilka godzin później, gdy Pani Słońce schodziła już do Podziemi, Akodo wszedł do karczmy. Gdy tylko przekroczył próg, wszyscy obecni padli na kolana i czołami dotknęli podłogi. Akodo poczuł nagle ciężar obi i przygarbił się. Odpasał miecz i podał stojącemu przy drzwiach człowiekowi, który spojrzał na niego pełnymi trwogi oczyma.

- Nie obawiaj się miecza, - powiedział Akodo. - Bój się człowieka, który go dzierży.

Mężczyzna skwapliwie przytaknął i odebrał miecz z rąk Lwa.

Akodo postąpił naprzód.

- Szukam samuraja, - rzekł. - Człowieka, który stanie u mego boku. Kto chce poddać swoje umiejętności próbie?

Akodo był przywykł już do ciszy, która następowała po tym pytaniu, tym razem jednak zakłócił ją starczy chichot. Lew spojrzał ponad pochylonymi głowami i ujrzał siedzącego w kącie starego człowieka. Przeszedł przez izbę, a deski podłogi aż jęknęły pod jego krokami.

- Ty, co się śmiejesz, coś za jeden...

- Jesteś bardzo zabawny, - odpowiedział starzec.

Akodo poczuł, jak w jego piersi budzi się szał

- Kim jesteś, starcze?

Człowieczek o szarej skórze uśmiechnął się, odsłaniając rząd połamanych zębów i tylko pół języka.

- Ja? Nikim istotnym. Nie wobec tak wielkiego pana jak ty.

Sarkazm sączący się z ust starca coraz bardziej drażnił Akodo.

- Nie znasz swojego miejsca, stary głupcze?

- Z pewnością ty nie znasz swojego... chłopcze.

Cierpliwość Akodo wyczerpała się. Schylił się i odrzucił stolik, przy którym siedział starzec.

- Jestem Akodo, syn Amaterasu.

- Wiem, kim jesteś, - odparł ten, zniecierpliwiony. - Ale ty nie znasz mnie. Czy rozsądne jest wyzywać człowieka, nie znając nawet jego imienia?

Te słowa tylko trochę ostudziły gniew Akodo.

- Bardzo dobrze, - wycedził przez zaciśnięte zęby. - Powiedz mi, kim jesteś.

Starzec uśmiechnął się.

- Jestem Ikoma, - odpowiedział. - Jestem najsilniejszym człowiekiem na świecie, bo nikt nigdy mnie nie pokonał.

- Odważne słowa, - zauważył Akodo.

- Ale prawdziwe. - Ikoma złapał laskę i podniósł się.

- Widzisz to? – spytał, wskazując długim palcem głęboką bliznę na twarzy. - Mam tę bliznę od pazura ogra. Był silny, ale ja byłem silniejszy. Wyłamałem mu palce... jeden po drugim. A te, których nie mogłem oderwać, - starzec uśmiechnął się, - odgryzłem.

Akodo dostrzegł satysfakcję w oczach mężczyzny i nagle przypomniał sobie swojego brata, Hidę. Starzec ciągnął.

- A tę bliznę tutaj, - opowiadał, wskazując okropną szramę na ramieniu, - Zyskałem, gdy zorientowałem się, że gejsza, którą miałem w łóżku, jest bagienną wiedźmą. - Ikoma obejrzał się na słuchaczy. - Uciekła stąd z krzykiem, kiedy z nią skończyłem.

Akodo ujrzał, jak mężczyźni potakują, a kobiety czerwienią i wiedział, że starzec mówi prawdę.

Potem Ikoma wskazał zbielałe oko.

- A tego oka pozbawił mnie człowiek twierdzący, że ćwiczył u Kakity. - Ikoma wyciągnął zza pasa mon Żurawia. - Widać nie ćwiczył wystarczająco pilnie.

- Miałeś szczęście, - powiedział Akodo.

Ikoma zmarszczył brwi i pokręcił głową.

- Nie, Fortuny siedziały mi na karku przez całe życie, - odrzekł. Potem spojrzał Akodo prosto w oko i dodał, - Ale z nimi się też rozprawiłem.

Ikoma ciągnął, pokazując swoje blizny, a o każdej snuł inną opowieść. Akodo wkrótce zorientował się, że siedzi i słucha tych historii z uśmiechem na twarzy.

W końcu Ikomie skończyły się blizny.

- Jestem Ikoma, - rzekł. - I oto dlaczego jestem najsilniejszy na świecie. Jeśli chcesz teraz walczyć ze mną, stanę. Wiedz jednak, Synu Niebios: możesz wygrać tę walkę, bo każdy prędzej lub później trafia na lepszego od siebie, lecz wtedy i tak nie wyjdziesz z tego cało. Stracisz oko, pozbędziesz się palca lub dwóch, a jeśli będziesz miał szczęście, to może odejdziesz na własnych nogach.

Więc, jeśliś gotów, wyjdźmy na ulicę. Tylko ty i ja. Żadnych mieczy ani noży. Tylko ręce i palce, stopy i zęby, a walczyć będziemy dopóty, dopóki jeden z nas nie zacznie wzywać imienia swojej matki.

Ikoma przerwał i pochylił się nieco.

- I wiedz, Synu Niebios, - Akodo pochylił się, by usłyszeć chrapliwy głos starca.- Że ja nie znam imienia swojej matki.

Spojrzenie między mężczyznami zdawało się trwać bez końca, ostatecznie jednak Akodo wyprostował się, a Ikoma postąpił tak samo.

- Istotnie jesteś najsilniejszym człowiekiem na świecie i nie chcę z tobą walczyć.

- Przynajmniej, - dokończył Akodo, - nie dzisiaj.

HISTORIA

Przez cały czas swej służby Lwu, Ikoma pełnili rolę historyków, kronikarzy wielkich czynów, odpowiedzialnych za opisanie każdej bitwy, stoczonej na ziemiach Cesarstwa. Choć niektórzy mogą twierdzić, że zanadto podkreślają rolę Lwa, nie można zaprzeczyć, że kroniki Ikoma stanowią najpełniejszy i najbardziej złożony opis dziejów Cesarstwa, od jego zarania aż po dzień dzisiejszy. Gdyby ułożyć wszystkie zebrane w Shiro Ikoma zwoje jeden za drugim, miałyby setki mil długości.

Ikoma nie tylko zapisują przeszłość - są również zawziętymi wojownikami, dzielnymi dowódcami i śmiertelnie niebezpiecznymi przeciwnikami. Ich bushi podążają ścieżką Akodo, ucząc się taktyki i strategii oraz wprawiając we władaniu bronią. Nierzadko zdarza się, że Ikoma uczęszcza do szkoły Akodo, przechodząc przynajmniej część szkolenia i ucząc się od tamtejszych mistrzów, by przekazać zdobyte umiejętności swojej rodzinie.

Najbardziej pokojową z rodzin Klanu Lwa jest ród Ikoma. Ponieważ starają się jak najdokładniej zapisywać dzieje, patrzą na problemy bez emocji, z każdego wydarzenia wyciągając naukę, a nie uznając go za porażkę czy niepowodzenie. Dzięki temu wyszkolony generał Ikoma zapewnia strategii wojennej Klanu pomijaną niekiedy głębię przemyśleń. Umiejętność zachowania obiektywizmu i pozostania neutralnym nawet wobec gwałtownych emocji od zawsze jest najbardziej cenioną zdolnością Ikoma. To ona czyni ich prawą ręką Akodo, również w polityce zewnętrznej.

Dlatego właśnie Ikoma wysyła się na Dwór Cesarski, by swym wyczuciem równowagi i neutralności wsparli dyplomację Lwa. Dla Ikoma Cesarski Dwór jest po prostu kolejnym polem bitwy, rządzącym się własnymi regułami, a toczący się na nim bój musi zakończyć się zwycięstwem lub porażką. Przeciwnikiem jest zazwyczaj Klan Żurawia, z którym Lew nieustannie rywalizuje. Ciągłemu zaangażowaniu rodu i niemal legendarnej umiejętności dostrzegania obu stron medalu ród zawdzięcza swój prestiż.

Ostatnio jednak, gdy Bayushi Kachiko została powołana na stanowisko Cesarskiego Doradcy, Lew publicznie stracił panowanie nad sobą. Wynikiem tej utraty twarzy było natychmiastowe *seppuku* nierozważnego

ambasadora i usunięcie dyplomatów Lwa sprzed cesarskiego oblicza na cały rok. Ikoma, pod przywództwem pana Ujiakiego próbowali stanowczo przeciwstawić się temu drastycznemu posunięciu, jednak bezskutecznie. Cesarscy dworzanie, pod kierunkiem Kachiko i Kakita Yoshiego – skądinąd, niezwykłe przymierze – udaremnili starania Lwa.

ZAPISY IKOMA O DOWODZENIU

W posiadaniu Ikoma znajdują się pełne wersje każdego z czterech traktatów o sztuce wojny – „Dowodzenia" Akodo, „Miecza" Kakity, „Niten" Mirumoto i „Kłamstw" Bayushi Tangena, opatrzone przypisami, notatkami, dodatkami i polemikami. Uważa się, że to właśnie oni przechowują jedyną kompletną, nieocenzurowaną wersję Dowodzenia Akodo, które przez wieki zmieniano, by dopasować się do poglądów każdego z Cesarzy na sztukę wojny. Kopie, będące w posiadaniu innych Klanów są często „redagowane" przez wędrownych historyków Ikoma, gdy ci odkrywają „dokładniejsze" źródła w swoich bibliotekach.

Prawda jest jednak następująca: prawdziwa treść słynnego dzieła Akodo została uznana za obrazoburczą przez ósmego Hantei, który stwierdził, że Akodo nigdy nie napisałby traktatu usprawiedliwiającego podstęp i zdradę na polu bitwy. Od tego czasu Ikoma mają wgląd w teksty w posiadaniu innych Klanów, pełną wersję zachowując tylko dla swoich oczu. Jedynie Champion Lwa zna prawdziwą treść „Dowodzenia" i mówi się, że wszystkie pozostałe kopie tego wyjątkowego dzieła są niepełne i niepoprawne.

Gdy Champion opuszcza stanowisko, powinien przekazać swoje dzienniki Ikoma, by zapiski o stoczonych bitwach znalazły się w Dowodzeniu. Z każdym takim dodatkiem Lwia znajomość sztuki wojny rośnie, a po każdej bitwie wolumin „Dowodzenia" powiększa się.

KYUDEN IKOMA

Kyuden Ikoma, starożytna siedziba rodu Ikoma położona jest u stóp Góry Gromów. Powiada się, że święta góra w paśmie Seikitsu była siedzibą legendarnych kitsu, przodków rodu Kitsu. To tutaj skupia się polityczna i strategiczna działalność rodu, i stąd też łagodzą nieustanny spór pomiędzy domami Akodo i Matsu. Nierzadko w Kyuden Ikoma dyplomaci Lwa przyjmują wysłanników innych Klanów, zwłaszcza pobliskiego Jednorożca, z którym Lew utrzymuje chwiejny pokój.

Niegdyś, dawno temu, Kyuden Ikoma był najbardziej wysuniętą ostoją cywilizacji, gdyż ziemie Jednorożca były wówczas puste i nieprzyjazne, ich starożytne pałace leżały w ruinie a wioski stały opuszczone. Wtedy to, około sześciuset lat temu, rody Akodo i Ikoma ruszyły na zachód. Odbudowały pałac, znany dziś jako Shiro Otaku i żyły w jego murach przez wiele pokoleń. Podobno miasto Toshi sano Kanemochi Kaeru założone zostało właśnie przez Lwy, i choć Żuraw i Jednorożec utrzymują dziś szlak handlowy, prowadzący przez północne góry, to Lew kontrolował niegdyś drogę do odległych Płonących Piasków.

Omoidasu

Legenda o Ikomie i jego pierwszym spotkaniu z Akodo cieszy się w całym Klanie Lwa wielkim poważaniem. Choć brzmieć może niczym fikcja, Lwy uznają ją za prawdziwą. Podważanie jej autentyczności to kwestionowanie prawości pochodzenia ponad połowy Klanu – zniewaga, którą pomścić trzeba jak najszybciej. Ród Ikoma jest na to szczególnie wyczulony.

Opowieść o „Zwycięstwie Ikomy" mówi wiele o charakterze zarówno rodu Akodo, jak i Ikoma oraz ich wzajemnych stosunkach. Ikoma pełnił u boku Akodo wiele funkcji, z których każda wiązała się z innym aspektem jego złożonej osobowości.

Warto prześledzić tysiącletnie dzieje rodu Ikoma mając tę historię cały czas na uwadze. Z gromady historyków zamieniła się w zakon, stojący na straży czystości Drogi Lwa i jej zgodności z naukami przodków. Bard Ikoma (czyli Omoidasu) pełni w Klanie Lwa bardzo istotną rolę. Jest historykiem, strażnikiem prawa i – w bardzo dosłowny sposób – sercem Klanu, jedynym dozwolonym wyrazem emocji.

WOJOWNIK

Bądź pewien, że moje zęby nie złamią się na twoim zgrabnym nosku.

Ikoma był za młodu wojownikiem. Nie samurajem, lecz podstępnym, zawziętym,

kopiącym po kostkach, gryzącym w nos i wydłubującym oczy najemnikiem. Walczył zwykle o pożywienie, czasem jednak bił się o godność. Przy obozowych ogniskach często opowiada się o tym, jak rozrywał na pół samuraja, który pozbawił czci młodą dziewczynę. Był zabijaką, a jego blizny to potwierdzały.

KRONIKARZ

Każda blizna ma swoją historię, synu. Właśnie dlatego Fortuny dały je nam. Możesz zapomnieć bólu, nigdy nie zapomnisz jednak blizny, którą pozostawił.

Ikoma spędził młode lata walcząc o posiłek, jednak zajmował się również snuciem opowieści.

- Ludzkość ma tylko jedną słabość, - zwykł mawiać, - zapomina.

Ikoma skupił się na zapewnieniu jasności i blasku swym wspomnieniom.

Kitsu uczą, że przodkowie zanikają, gdy się ich nie wspomina. Ikoma zaś stanowią żywą pamięć Klanu i mają nie dopuścić, by jakikolwiek czyn – mężny, tchórzliwy czy inny – poszedł w zapomnienie.

STRAŻNIK PRAW

Nie wiesz o mnie nic, a ja wiem o tobie wszystko

Będąc pamięcią Klanu Lwa,Ikoma są również strażnikami jego praw. Znajdują się zazwyczaj u boku Akodo lub Matsu, cicho przypominając o prawach i konsekwencjach postępowania. Są strażnikami *bushido* i – bardzo dosłownie – głosem sumienia Klanu.

Niemal każdy daimyo Lwa, nawet jeśli jest Matsu, ma doradcę z rodu Ikoma. Matsu zresztą nawet bardziej od Akodo doceniają przydatność Ikoma. Wielu z nich uważa, że Akodo są chłodni, bezduszni i wyrachowani niczym mieszkające na południu Skorpiony, Ikoma zaś potrafią zachować obiektywizm bez uszczerbku dla pasji, będącej częścią Lwiego serca.

ŻAŁOBNIK

Matsu nie są sercem Lwa, są jego trzewiami. My jesteśmy sercem.

– Ikoma Ujiaki

Bushido zakazuje samurajowi wyrażania emocji. Choć może szukać zemsty, nie wolno mu pozwolić sobie na gniew lub szał, gdyż zbrukałby czystość swojej misji. Gdy towarzysz pada w walce, wszyscy wiedzą, że było mu to przeznaczone. Przyznany mu czas skończył się i nadeszła pora odejścia.

Emocje to słabość. Emocje szkodzą dyscyplinie. W sercu samuraja nie ma miejsca na emocje. Przynajmniej w czyjejś obecności.

Ostatnią rolą, jaką Ikoma odgrywają w Klanie Lwa jest rola żałobnika. Gdy samuraja spotyka tragedia, Ikoma jest po to, by wyrazić



emocje, których jemu nie wolno okazać. Lamentuje, krzyczy, przeklina tego, który ściągnął na siebie pomstę. Wszystko w imieniu Lwa, który musi zachować spokój, gdyż inaczej straciłby twarz.

SZKOLENIE BARDA.

Przyszłego Barda Ikoma czeka ogrom ciężkiej pracy. Szkolenie zaczyna się w bardzo młodym wieku. Od szóstego lub siódmego roku życia nowicjusz poznaje historię Klanu i Rokuganu. W wieku lat dwunastu musi znać na pamięć genealogię przynajmniej trzech rodów. Jeśli zda egzamin, kontynuuje szkolenie. Jeśli nie, odsyłany jest do ogromnych bibliotek. Nie jest już historykiem, a bibliotekarzem i pełni zupełnie inną, podrzędną rolę.

Jednym z najważniejszych powiedzeń Ikoma było: *człowiek zapomina, lecz historia pamięta.* Nauki, których udzielał Akodo, zawsze obracały się wokół myśli, że można nauczyć się unikać zagrożeń czyhających w przyszłości poprzez spoglądanie w przeszłość. Tak więc, prócz cesarskiego prawa i bushido Akodo, bard musi poznać szereg epickich opowieści, z których każda przypomina najznamienitsze dokonania Klanu Lwa oraz nauki, które z tych opowieści płyną.

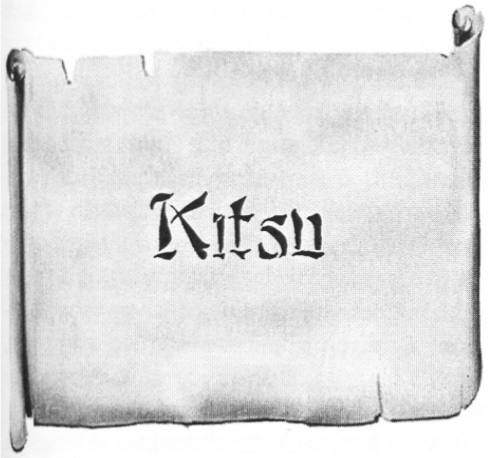
Inne Klany pozwalają, by ich dzieje „zniekształciła" mitologia, Ikoma zaś stanowczo oddzielają prawdę tkwiącą w ich historii od bajek, które wokół niej narosły. Różnica między historią a „tragedią Ikoma" jest prosta: to pierwsze jest prawdą, drugie – przejaskrawieniem. Historycy prowadzą kroniki, a bardowie opowiadają historie. Jedno i drugie ma swój cel, a Ikoma dbają, by nie pomieszać.



Jak już wspomniano, wielu bardów Ikoma służy daimyo Lwa, pozostali zaś przemierzają Rokugan, lub nawet służą daimyo innych Klanów w zamian za przysługi. Będąc daleko od domu, bard szuka opowieści, nie dla rozrywki jednak, lecz dla nauki. *Każda opowieść to lekcja*, powiedział niegdyś Ikoma. *Kto odrzuca historie opowiadane dzieciom, musi nauczyć się jeszcze więcej niż dziecko.*

Wędrowny bard raz do roku wraca do szkoły, by przedstawić zgromadzone opowieści i dodać je do historii Ikoma. Każdy bard ma swój własny zestaw zwojów w bibliotece; na których zapisuje się każdą z jego opowieści. Praktyka ta sprawia, że prowadzenie katalogów bywa nużące. By znaleźć, dajmy na to, „Opowieść o Namiestniku i Siedmiu Złotych Monetach", trzeba najpierw odszukać barda, który ją opowiedział, a potem, znając jego nazwisko, przewertować zwoje jego autorstwa, poszukując opowieści.

Na szczęście starania Ikoma Kaoku uczyniły przeszukiwanie biblioteki łatwiejszym. Będąc naczelnym bibliotekarzem, poświęcił się stworzeniu łatwiejszego w użyciu systemu odnośników. Niestety, sześć dekad jego pracy objęło zaledwie skrawek tysiącletniego zbioru historii i opowieści. Wielu krytykuje starania Kaoku, Toturi ucisza jednak te głosy i popiera kontynuację tego dzieła.



Kitsu są jednym z najniezwyklejszych i najbardziej tajemniczych rodów shugenja w Rokuganie i jedyną szkołą, która broni osobom spoza Klanu wstępu w swoje progi. Kitsu służą Klanowi Lwa jako mędrcy, uczeni i dyplomaci, pełnią przy tym ważniejsze zadania, niż zwyczajni shugenja. Przechowują oni nie wiedzę, z której tak dumni są Ikoma, a odwieczną mądrość Klanu Lwa. Kitsu służą nie tylko swojemu daimyo i Cesarzowi, ale również tysiącom Lwów, którzy niegdyś żyli. Zachowują ich wspomnienia i chronią ich duchy.

Dla Kitsu to duchy przodków są siłą, która utrzymuje Cesarstwo w całości. Za pomocą magii oddziałują bezpośrednio na świat żywych. Filozofia Kitsu obraca się wokół zmarłych, łącząc ich dusze z duszami żyjących. Powód, dla którego szkoła Kitsu jest tak wybiórcza, wynika z okoliczności założenia rodu, będących często przedmiotem dyskusji między domami Kitsu i Ikoma.

WYMARŁE LWY

To starożytna opowieść, zaiste, i nawet po śmierci jej echo dźwięczy w naszych sercach.

Czy usłyszysz je, synu? Czy znasz naszych przodków?

Z pewnością oni znają ciebie...

– Kitsu Sosenkiu

Rodzaj ludzki powstał przed tysiącem lat z łez Słońca i krwi Księżyca. Wcześniej świat zamieszkiwały rasy dziwnych istot, wyglądem przypominających zwierzęta. Wielu historyków uważa, że był to czas Naga, niezwykłych, wężokształtnych stworzeń o ludzkich tułowiach. Niektórzy historycy Kraba utrzymują, że istniała wówczas potężna cywilizacja Nezumi, żyjąca w zgodzie z Naga. Jeśli te legendy są prawdą, uwiarygodniają tylko legendę o Kitsu i jego czterech braciach.

Jeśli wierzyć przekazom, w zasiedlonym przez Naga i Nezumi świecie żyła trzecia rasa. Owe istoty, zwane 'kitsu' miały kształt olbrzymich kotów o złotych grzywach i potężnych pazurach, były groźnymi łowcami i strażnikami zaświatów, do których udają się przodkowie, by obserwować dokonania swych potomków.

Po stworzeniu ludzi i upadku Tego, Którego nie Wolno Nazywać z Niebios, dawne rasy zostały usunięte ze świata, w którym dziś żyjemy. Naga zapadli w wielki sen lub ponownie stali się częścią skalistej ziemi, która ich wydała. Nezumi, zdaniem budzącego kontrowersje uczonego Kraba imieniem Kuni Mokuna, rozproszyli się po świecie, tracąc wszystkie zdobyte osiągnięcia cywilizacyjne. Kitsu zdecydowały trzymać się z daleka od nowych władców ziemi i schroniły w górach, które wkrótce znalazły się pod władzą Smoka.

Z początku ludzie nie zorientowali się, że kitsu są rasą rozumną i polowali na nie. Wielkie koty uznały to za wypowiedzenie wojny, a ich zaciekłość wywołała jeszcze większy strach i nienawiść ze strony prymitywnych plemion Rokuganu.

Wtedy Hantei rozkazał poskromić niebezpieczne bestie, a Akodo rozpoczął eksterminację kitsu. Nie wiedząc o inteligencji wielkich lwów, łowiono i zabijano je, a ciała palono. W końcu garstka pozostałych przy życiu istot zgromadziła się w ukrytej dolinie, gotowa oddać życie w obronie przywódcy. Odnaleźli je tam ludzie, a sam Akodo ruszył w pierwszym szeregu, i pochwycił w potężnym uścisku przywódcę kitsu. Ten jednak, walcząc sprytnie i śmiało, wymknął się z rąk Akodo, a jego potężny ryk wstrząsnął zboczami doliny. Ziemia zadrżała i zaskoczony Akodo padł na kolana. Spodziewał się, że lwy rzucą się nań, by szponiastymi łapami zerwać mu głowę z ramion – nie zrobiły jednak tego. Wpatrywały

MON KITSU

Mon Kitsu przedstawia wizerunek ich upadłego przodka, nim, za sprawą Pani Słońce, przybrał ludzką postać.

Kitsu pamiętają przeszłość, tych, którzy żyli przed nimi i ich czyny. Mon przypomina wymarłych Kitsu i ich dziedzictwo.



się po prostu olbrzymimi, nienawistnymi oczyma i czekały, aż się podniesie.

- Stać! - krzyknął Akodo, a jego wojownicy przerwali walkę. Przez długą chwilę Akodo i kitsu mierzyli się wzrokiem. Potem Akodo ukłonił się, a ogromny lew zmrużył oczy i skinął głową. Szybko zawarto pokój z tą dziwną, półboską rasą i ustanowiono niepewny sojusz. Trudno było się porozumieć, kitsu szybko nauczyli się jednak podstawowych zwrotów po rokugańsku. Kilka lat później, jak twierdzą shugenja Kitsu, Akodo wybrał się z pielgrzymką do owej doliny i przeprosił niewinne istoty, za masakry których się dopuścił.

Zarówno Akodo i kitsu miłowali walkę, lecz raz ustanowione przymierze nie zostało nigdy zerwane. Mimo to wielkim kotom nie wiodło się dobrze – być może taka była wola bogów, być może ta sama choroba, która dotknęła Naga, osłabiła i ich rasę. Dzieci przestały się rodzić i kitsu pozostało tylko pięciu. Pod koniec życia Akodo udał się do ich doliny i znalazł w niej tylko kości i opustoszałe gruzy.

W tym miejscu następuje najniezwyklejszy moment tej historii. Opowiada się (a Kitsu wyzywają każdego, kto twierdzi, że to nieprawda, na pojedynek), że z tej ostatniej podróży do doliny Akodo przywiózł pięciu mężczyzn o rzadko w Rokuganie spotykanych, wspaniałych, brązowozłotych włosach. Daimyo ogłosił, że to ostatni kitsu, którym, na prośbę swego mężnego syna, Bogini Słońca nadała ludzką postać. Mężczyźni przysięgli wierność Akodo i pojęli jego córki za żony. To od tej piątki wywodzi się ród Kitsu i deklaruje więzy krwi ze starożytną rasą, od której kociej formy klan Lwa wziął swą nazwę. Bez względu na prawdziwość tych opowieści właśnie to pochodzenie i płynąca w żyłach krew mitycznych przodków zapewniają talent do magii duchów. Ze względu na swoje słabe zrozumienie współczesnej, rokugańskiej magii są często pogardzani przez innych shugenja, sami jednak zazdrośnie strzegą swoich sekretów.

Niektórzy twierdzą, że Kitsu nie mogą przekazać nikomu obcemu swojej mocy, gdyż duchy, które przywołują, odpowiadają tylko na wezwanie potomków kitsu. Jeśli jest to prawdą, uzasadnione jest poważanie, którym ród ten darzony jest przez klan Lwa. Kitsu potrafiły żyć nie tylko w świecie materialnym, ale i duchowym, co może wyjaśniać ich odejście w zaświaty. Z drugiej jednak strony, niewykluczone że wciąż tam zamieszkują, gotowe wesprzeć swoich potomków.

HISTORIA

Zanurzeni w tradycji, przywiązani do kultury i formy, Kitsu od tysiąca lat zachowują swoje rytuały, krocząc, poruszając się i śpiewając tak, jak to robili ich przodkowie. Skąd wiedzą, że ich obrzędy się nie zmieniły?

Bo tak powiedzieli im przodkowie.

Kitsu nie tylko czczą swych czcigodnych przodków, jak sugerują shugenja innych Klanów, a rzeczywiście podróżują po krainach umarłych, poszukując mądrości i wiedzy duchów przeszłości. Nie zwracają się z prośbami o wsparcie wyłącznie do własnych przodków, rozmawiają również z duchami pochodzącymi z innych Klanów. Mówi się, że Jigoku, Kraina Umarłych, pełna jest żalu i pasji, lecz wiele dawnych duchów przybywa na wezwanie Kitsu bez niechęci, gdyż widzą w tych shugenja szansę na odwrócenie tego, co się wydarzyło. Członkowie tego rodu odnoszą się do zmarłych z najwyższym szacunkiem, przemierzając ich cieniste królestwo ostrożnie i rozważnie.

Niekiedy Kitsu są w stanie przywrócić duchowi zmarłego kilka chwil bezcennego życia. Dzięki odziedziczonym darom mogą przemawiać głosem przodka, pozwolić mu spojrzeć ich oczyma, czy wręcz wcielić się w ciało szamana. Praktyki takie zdawać by się mogły bluźniercze, gdyby nie szacunek, którym świat umarłych darzy magię Kitsu. Shugenja, który potępiłby metody Kitsu, znalazłby się w niebezpieczeństwie, opuściliby go bowiem przodkowie.

Dzieci Kitsu nie boją się ciemności. Nie płaczą na pogrzebach i zawsze są świadome obecności śmierci. Widzą duchy, rozmawiają z „niewidzialnymi" przyjaciółmi i wykazują znajomość rzeczy, które miały miejsce na długo przed ich urodzeniem. To instynktowne postrzeganie świata duchów wyróżnia czystej krwi Kitsu. Choć niektórzy lekceważą ich pochodzenie uznając je za mit i wymysł, dla Kitsu jest to najczystsza prawda. Przodkowie im powiedzieli.

Każdy nowonarodzony Kitsu, który nie wykazuje dostatecznie silnych związków krwi z przodkami, jest dla członków tego

niewielkiego rodu ogromnym zmartwieniem. Jako że żyje ich w Cesarstwie bardzo niewielu, każde narodziny są świętem, a na każde dziecko zwraca się uwagę i niecierpliwie wyczekuje. Przyjście na świat Kitsu pozbawionego talentu uważane jest za nieszczęście. Takiego dziecko nie odrzuca się, lecz często się tak czuje, wszyscy wokół rozmawiają bowiem i słyszą głosy, które w ogóle do niego nie docierają. Choć mówi się, że czystej krwi Kitsu nigdy nie jest sam, te dzieci stają się wyjątkiem od reguły. Szybko wydaje się je za członka innego rodu lub kieruje do szkół bushi Ikoma, Akodo lub Matsu.

W dniu szóstych urodzin mały Kitsu staje przed rodową starszyzną, która opowiada mu o tajemnicy jego pochodzenia i o kitsu. Rytuał ten jest uświęcony i rzadko zaprasza się do wzięcia w nim udziału kogoś spoza rodziny.

RYTUAŁ GEMPUKKU KITSU

Tajemnicza rodzina Kitsu nie pozwala obcym obserwować inicjacji jej członków. Nikt, kto nie przeszedł *gempukku* Kitsu, nie ma prawa przebywać w tym czasie w pałacu; goście odprawiani są bez wyjaśnień. Nim Kitsu otrzyma *daisho*, musi przedstawić swój rodowód od założycieli rodu począwszy. Wychwala szczególne dokonania każdego z przodków, wspomina ich siłę i odwagę, spryt i przebiegłość. Mądry Kitsu nawiąże w tej litanii do własnych badań, przedstawiając nieznany do tej pory fakt o którymś z przodków lub prezentując ich w sposób do tej pory niepraktykowany. Rodowód należy wypowiedzieć bezbłędnie, a przodków należy wezwać bez pomyłki ani pomieszania. Czyniąc tak, Kitsu okazuje szacunek i zrozumienie oraz potwierdza swój związek z przodkami.

Na koniec ceremonii nowicjusz składa podziękowania wszystkim dawnym Kitsu za otrzymaną łaskę i ślubuje przestrzeganie w rozpoczynanym życiu ich zasad.

Choć nie jest to potwierdzone, a Kitsu odmawiają rozmów na ten temat, mówi się że przodkowie rodziny gromadzą się i wyrażają sąd o nowicjuszu. Jeśli przyszły shugenja nie przekona duchów o swojej wartości, okrywa się hańbą, zostaje pozbawiony umiejętności i musi opuścić rodzinę. Niektórzy z takich potępieńców zwracają się ostatecznie ku ciemności i stają się niesławnymi *maho-tsukai*. Jeśli jednak nowicjusz zdobędzie zaufanie, duchy przyjmują go ciepło, a między zmarłymi przodkami a ich żyjącym potomkiem nawiązuje się nić współpracy i porozumienia. Więź ta jest celem życia shugenja Kitsu.





Rozdział trzeci:



Bohater

Rozdział trzeci: Bohater

W tym rozdziale znajdziesz zasady potrzebne, by tworzyć bohaterów z Klanu Lwa, w tym opisy nowych Zalet, Wad, umiejętności i szkół. Zamieściliśmy tu również informacje o tworzeniu bushi Matsu, szamanów Kitsu i historyków Ikoma. Rozdział zamykają rozbudowane tabele dziedzictwa i losu, koncentrujące się na sprawach, z którymi Lwy najczęściej mają do czynienia.

Nowe umiejętności

BUJUTSU (RÓŻNE)

W Legendzie Pięciu Kręgów umiejętności walki (zwane przez Rokugańczyków *bujutsu*) odnoszą się do broni o zbliżonym rozmiarze i ciężarze. Dla ułatwienia zamieściliśmy tu ich podsumowanie. Z punktu widzenia zasad gry zakłada się, że jeśli bohater ma jedną z tych umiejętności, potrafi posługiwać się każdą z wymienionych przy niej broni na tym samym poziomie.

Brak tu *Iaijutsu*, gdyż umiejętność ta nie dotyczy broni jako takiej, a jej szczególnego zastosowania. Niniejsze określenia nie zastępują dotychczas stosowanych, mogą jednak znaleźć się w przyszłych dodatkach. Są to umiejętności Bugei.

- Bojutsu (Kij Bo): Bo, Jo;
- Chisaijutsu (Wachlarz bojowy): Tessen;
- Jiujutsu (Walka wręcz): Mizu-do, Kaze-do;
- Kenjutsu: Katana, No-Dachi, Wakizashi;
- Kyujutsu (Łucznictwo): Dai-kyu, Yumi;
- Nofujutsu (Broń chłopska): Jitte, Kama, Nunchaku, Sai, Tonfa (jest to umiejętność Niegodna);
- Subojutsu (Tetsubo): Die tsuchi, Tetsubo;
- Tantojutsu (Sztylet): Aiguchi, Tanto, Kama;
- Umayarijutsu (Lanca): Umayari;
- Yarijutsu (Włócznia): Nagamaki, Naginata, Yari, Nage-yari, Sasumata, Sodegarami;
- Ninjutsu: Ninja-to, Shuriken, Dmuchawka, Nageteppo, Tetsubishi, Han-kyu.

Ninjutsu działa nieco inaczej od pozostałych umiejętności z tej grupy. Na poziomie 1 bohater uczy się używać jednego z wymienionych narzędzi na poziomie 1. Na każdym kolejnym poziomie tej umiejętności postać zyskuje kolejny poziom w broniach już znanych i nowe narzędzie na poziomie 1.

WIEDZA (PRZODKOWIE) (INTELIGENCJA)

Klan Lwa darzy tych, którzy żyli i odeszli, bili się i zginęli, najwyższym szacunkiem. Pamięta się nawet tych, którzy zawiedli, choćby ku nauce. Bardzo poważa się zatem jak największą wiedzę o własnych przodkach, podobnie jak, w miarę możliwości, znajomość przodków sąsiadów. Jest to umiejętność Godna.

Nowe Zalety

ZRÓWNOWAŻONY (4 PUNKTY)

Potrafisz zachować dystans i opanować się bez względu na to, jakie emocje tobą targają. Nie sposób cię obrazić ani sprowokować. Oznacza to, że ignorujesz wszystkie modyfikatory do testów Honoru. Oprócz tego, podczas pojedynku *Iaijutsu*, możesz wykonać liczbę Podbić równą twojej Pustce+2. Postaci z rodziny Matsu nie mogą posiadać tej Zalety.

POCHODZENIE (TYLKO KITSU) (5 PUNKTÓW)

W twoich żyłach płynie krew najważniejszych rodów twojego Klanu. Głosy przodków dochodzą do ciebie bez trudu; czasem wręcz stają się nieznośne. Używając czarów i zdolności dotyczących bezpośrednio któregoś z przodków twojego Klanu zatrzymujesz dwie dodatkowe kości, a Przodkowie kosztuję cię tylko połowę swojej początkowej wartości w Punktach Postaci. Przodkowie lubią cię jednak od czasu do czasu sprawdzić i często robią to w najmniej odpowiednim momencie.

ZMYSŁ WALKI (6 PUNKTÓW)

Po rzucie na inicjatywę możesz zamienić się kolejnością działania z postacią, której

CYTOWANE ZALETY

Wiele postaci z rozdziału Kto jest kim posiada Zalety i Wady pochodzące z innych dodatków serii Drogi Klanów. W razie, gdybyś nie miał którejś z tych książek, zamieszczamy je na marginesach.

ŻĄDZA ZEMSTY (3 PUNKTY)

(Z Drogi Skorpiona) Wybierz dowolny Klan (powinien być Wielki). Z jakiegoś powodu jego członkowie wzbudzają w tobie gniew. Jeśli używasz przeciw nim jakiejś umiejętności, zatrzymujesz dodatkową kostkę. Zyskujesz też pomniejszego wroga w tym Klanie.

akcja przypada bezpośrednio przed twoją. Na przykład, jeśli twoja akcja jest w tej turze trzecia w kolejności, możesz zamienić się z bohaterem, który jest drugi. Osoba ta staje się wtedy trzecia z kolei.

URODZONY PRZYWÓDCA (7 PUNKTÓW; 4 DLA POSTACI LWA)

Bohater będący Urodzonym Przywódcą potrafi wydobyć więcej z tych, którym przewodzi. Jeśli inna postać jest podkomendną bohatera, może użyć niektórych z jego umiejętności. Postępuje za przykładem dowódcy (wykonując tę samą akcję co on), automatycznie otrzymuje dodatkowy poziom w odpowiedniej umiejętności. Jeśli podwładny nie ma tej umiejętności, wykonuje test, jakby miał w niej 1 poziom. Dowódca musi mieć daną umiejętność na poziomie wyższym niż podkomendni (najmniej wynoszącą co najmniej 3), by ci mogli otrzymać opisane powyżej korzyści.

URODZONY TAKTYK (5 PUNKTÓW; 3 DLA POSTACI AKODO)

Zgłębiałeś sztukę wojenną w Akademii Wojennej Akodo i wiesz, jak wykorzystać nadarzające się w bitewnym zgiełku sposobności. Zawsze, gdy rzucasz w Tabeli Bitwy (i nie znajdujesz się na tyłach), możesz zmodyfikować końcowy wynik o 3, w górę lub w dół (tzn. wynik 13 może dać 10 lub 16).

Nowe Wady

ASPOŁECZNY (RÓŻNIE)

Masz problemy ze współżyciem z innymi. Mogą przejawiać się one nieśmiałością, zaburzeniami mowy, dyskomfortem przy przebywaniu z ludźmi lub wręcz stanami depresyjnymi. Bez względu na rodzaj objawów, trudno ci prawidłowo komunikować uczucia, unikasz więc kontaktów z innymi.

Umiarkowanie aspołeczny: 2 punkty. We wszystkich testach społecznych zatrzymujesz 1 kość mniej.

Skrajnie aspołeczny: 4 punkty. We wszystkich testach społecznych zatrzymujesz 2 kości mniej.

W efekcie działania tej Wady bohater może zatrzymywać zero kości. Oznacza to automatyczną porażkę.

TCHÓRZLIWY (RÓŻNIE)

Skrycie się boisz. Może nie ufasz we własne możliwości lub żywisz przekonanie, że wszyscy są lepsi od ciebie. Bez względu na



CYTOWANA ZALETA:

CESARSKI ZAUSZNIK (5 PUNKTÓW)

(Z Drogi Skorpiona)

Masz (prawie) bezpośrednie dojście do Dworu Cesarskiego, czy to z uwagi na konekksje rodzinne, podarki, wpływy polityczne i społeczne, czy przez zwyczajny szacunek. Rodzaj dojścia musi zostać jasno sprecyzowany przed rozpoczęciem gry. Z Zalety tej skorzystać możesz w dowolnym momencie, otrzymując dodatkową ilość kości (rzucanych, nie zatrzymywanych) równą swojej Intuicji, gdy „sugerujesz" coś osobie z Cesarskiego Dworu. Najlepsze jest zaś to, że, zależnie od okoliczności, nie musisz wcale przebywać wtedy na Dworze, przekazując tylko informacje za pomocną łatwych do manipulowania osób trzecich.

CYTOWANE WADY

FASCYNACJA (2 PUNKTY)

(Z Drogi Żurawia)
Bohatera głęboko fascynuje jakiś temat – muzyka, konie czy historia starożytna – i dopuści się wszystkiego, by więcej się o nim dowiedzieć. Jeśli postać jest na przykład pod urokiem sztuk czarodziejskich, może uciec się do podkradania zwojów shugenja, zachwycając się końmi zrobi wszystko, by nabyć (lub zdobyć w inny sposób) jednego z najlepszych rumaków Jednorożców, a przeżywając fascynację Naga, skwapliwie skorzysta z szansy wyprawienia się do lasu Shinomen i poszukiwania ich ruin, mimo że cała puszcza roi się od potworów.

PRÓŻNY (1 PUNKT)

(Z Drogi Smoka)
Jesteś wspaniały i/lub genialny i zdajesz sobie z tego sprawę. Niestety, reszta świata zdaje się tego nie zauważać, upewnij się więc, że wszyscy znają wartość osoby, z którą rozmawiają!

powód, mierząc się z przeciwnikiem o wyższej Chwale rzucasz i zatrzymujesz mniej kości.

Umiarkowanie tchórzliwy: 3 punkty, 4 dla postaci z Klanu Lwa. Mierząc się z przeciwnikiem o Chwale wyższej, niż twoja rzucasz i zatrzymujesz jedną kość mniej.

Skrajnie tchórzliwy: 6 punktów, 8 dla postaci z klanu Lwa. Mierząc się z przeciwnikiem o Chwale wyższej, niż twoja rzucasz i zatrzymujesz dwie kości mniej.

Możesz wydać punkt Pustki, by na jedną turę zignorować ten modyfikator.

STRACENIEC (7 PUNKTÓW)

Należysz do najsłynniejszej formacji wyrzutków Lwa – Straceńców. Twoja rodzina została zhańbiona, a imię wymazane z klanowych kronik. Jedynym sposobem na oczyszczenie rodowego nazwiska jest śmierć w walce z przeważającym wrogiem. By to osiągnąć, musisz znaleźć się w sytuacji, w której twoja śmierć najbardziej przysłuży się Klanowi i polec za sprawę. To jedyne, co ci pozostało, chyba, że nazwisko twojej rodziny zostanie oczyszczone. Pamiętaj, przodkowie nie spoglądają przychylnie na tych, którzy zaniedbują swoje obowiązki...

Jako Straceniec zaczynasz grę bez Chwały, nie możesz również nigdy jej zdobyć.

ZHAŃBIONY (3 PUNKTY)

Zaczynasz z poziomem Chwały 0. Nie jesteś roninem, musisz jednak oczyścić swoje imię. Dopóki nie osiągniesz poziomu Chwały 1, nie możesz wydawać Punktów Doświadczenia, później natomiast możesz wykupić maksymalnie trzy poziomy umiejętności, jeden poziom Kręgu, lub jeden poziom Cechy (łącznie) na przygodę.

ODRZUCONY (2 PUNKTY, 3 PUNKTY DLA POSTACI LWA)

Ta szczególnie przykra ułomność sprawia, że z powodów ustalonych przez gracza i MG, przodkowie bohatera nie wysłuchają go ani nie pomogą w żaden sposób. Żaden przodek nigdy, pod żadnym pozorem, nie odezwie się do ciebie. Inni Rokugańczycy wierzą, że osoba o karmie tak złej, że nawet przodkowie go unikają, musiała z pewnością zrobić coś bardzo złego. Może to nie aż takie złe, jak prawdziwa Mroczna Tajemnica, jednak na pewno, gdy tylko prawda wyjdzie na jaw, odbije się niekorzystnie na Odrzuconym bohaterze.

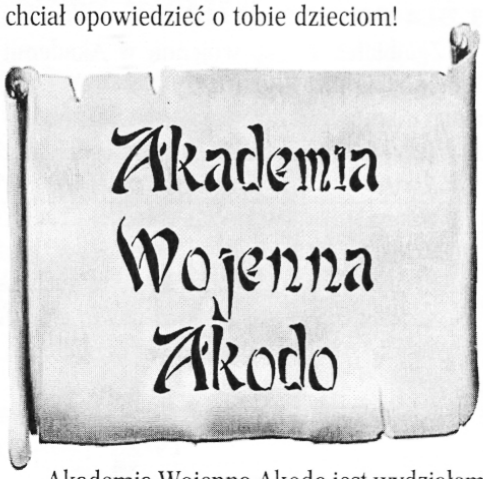
IDEALISTA (2 PUNKTY)

Lwy mają skrajne poglądy na *Bushido* i wszyscy stosują się do nich przynajmniej w teorii, jeśli nie w praktyce. Idealistyczni bohaterowie mają jeszcze bardziej surowy kodeks zachowania i etyki, niż pozostali. Gdy honor postaci zmienia się, do zyskanych lub straconych punktów dodaje się 1 na każde 5 (tzn. zysk 5 punktów staje się zyskiem 6, a strata 1 poziomu oznacza stratę 12 punktów).

PYSZNY (1 PUNKT)

Wiesz, że jesteś najlepszym bushi lub shugenja, jaki kiedykolwiek opuścił progi rodzinnej szkoły. Twoje umiejętności są nienaganne, a przodkowie trzymają twoją stronę. To nawet nie jest nadmierna pewność siebie – to zupełna arogancja. Nic nie może cię powstrzymać przed wypełnieniem przeznaczenia, którego jesteś pewien – jakie by ono nie było.

Oczywiście będzie to najważniejsza rzecz, jaka przychodzi ci do głowy i poinformujesz każdego, kogo spotkasz o kalibrze osoby, z którą ma do czynienia. Pewnego dnia będzie chciał opowiedzieć o tobie dzieciom!



Akademia Wojenna Akodo jest wydziałem szkoły bushi Akodo, zajmującym się taktyką, historią wojskowości i strategią. Co najważniejsze, uczniowie tej prestiżowej szkoły (znani jako Taktycy) uczą się, jak stosować zdobytą wiedzę w praktyce. Oto dlaczego Lwy jak nikt inny uczą się na błędach przeszłości, zarówno swoich własnych jak i całej reszty Cesarstwa.

Traktuj Taktyków Akodo jak bushi Akodo z podręcznika podstawowego, z następującymi różnicami w ich wyjściowej charakterystyce:
Korzyść: +1 do Spostrzegawczości
Umiejętności: Łucznictwo, Kenjutsu, Taktyka 2, Gawędziarstwo, Historia 2.

Rodzina Ikoma

Od tysiąca lat Ikoma służą klanowi Lwa i Cesarstwu jako „żywa pamięć". Notują każde wydarzenie, z jakim się spotykają, i zachowują je dla potomności w Wielkiej Bibliotece, śledzą też doniosłe czyny samurajów, którym dane będzie przejść do legendy. Są zatem nie tyle bohaterami, co „twórcami bohaterów".

Ród Ikoma pełni w Klanie Lwa wiele użytecznych ról, służąc w czasie pokoju jako dworzanie, kupcy i eksperci, a podczas wojny jako kurierzy i sztabowcy. Liczba ich zadań wzrosła jeszcze w wyniku wzrostu napięcia pomiędzy rodami Akodo i Matsu; Ikoma często przydzielani są wyznaczonym przez Cesarza negocjatorom. Gdy nie tylko sprawdzili się, ale i wyróżnili w tej roli, wielu wysłano na misje z dala od ziem Lwa. Obecnie służą jako attaché dyplomatyczni przy wielu rokugańskich feudałach, zwłaszcza niezależnych pomniejszych daimyo.

Korzyść: +1 do Inteligencji

SZKOŁA OMOIDASU (BARDÓW) IKOMA

Bardowie Ikoma wyrażają serce Lwa, gdyż tylko im wolno publicznie okazywać emocje. Reszta Klanu zachowuje powściągliwość i skrywa uczucia, czyniąc odstępstwo tylko na czas walki, oni stanowią zatem ujście emocji uznawanych zwykle za niehonorowe (jak płacz, żal, strach itd.). Na ironię zakrawa fakt, że sami Ikoma, jako tacy, są raczej stoickiego usposobienia i tłumią swoje własne boleści, robiąc miejsce dla cudzych. Jak się jednak mówi, „taka jest ich droga..."

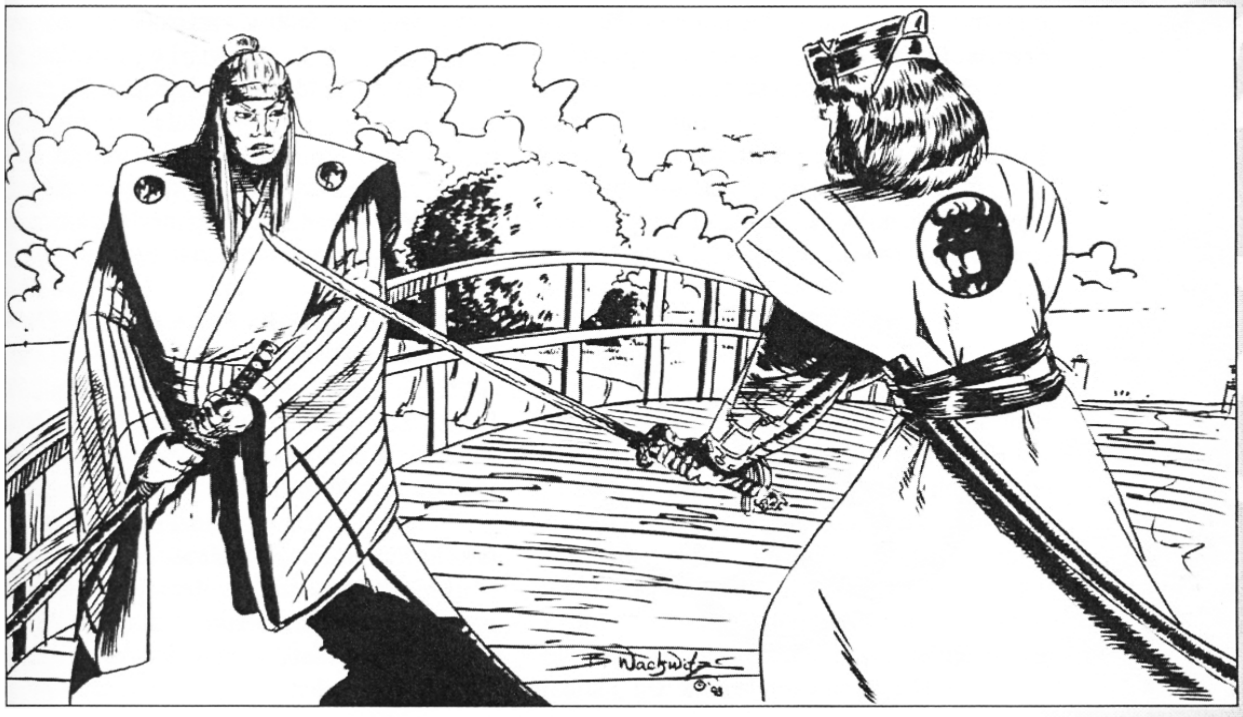
Korzyść: +1 do Intuicji

Umiejętności: Gawędziarstwo, Kaligrafia, Heraldyka, Historia, Prawo, Wiedza (dowolne 2).

Początkowy Honor: 3,5

TECHNIKI

Bardowie Ikoma nie uczą się „technik", a zamiast tego zyskują pewne zdolności, w większości odnoszące się do ich neutralnej pozycji w społeczeństwie Rokuganu. Ikoma są największymi gawędziarzami Cesarstwa i poświęcają wiele czasu na poszukiwaniach samurajów, których przypadki będą kanwą dla obszernych opowieści o honorze i chwale.

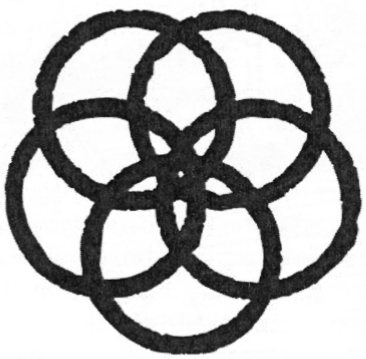


Z każdą nową historią Chwała samuraja wzrasta, podobnie jak Honor barda.

Oznacza to, że bard na każdym z poziomów szkoły musi znaleźć samuraja, który zostanie bohaterem jego opowieści. Zaczyna grę, odnalazłszy już i przedstawiwszy jedną historię (by osiągnąć Rangę 1), którą gracz, tak jak jego postać, powinien opracować. Nim zdobędzie Rangę 2, musi znaleźć kolejną osobę, co może okazać się bardziej skomplikowane, niż się wydaje. Nie każdy wielki wojownik życzy sobie, by o nim opowiadano, a jeśli już się na to godzi, Ikoma wystawić się musi często na wiele niebezpieczeństw, nim w końcu ukończy opowieść.

Gdy historia dobiegnie końca i zostanie przez barda opracowana, musi zostać formalnie przedstawiona daimyo i jego dworowi. Wymaga to testu Inteligencji+Gawędziarstwa o PT równym Chwale samuraja x5. Gdy ten się powiedzie, samuraj uznany zostaje za bohatera i zyskuje punkty Chwały w liczbie równej Randze barda. Punkty te mogą wywindować jego Chwałę na kolejny poziom bez udziału jego daimyo (i rzadko się zdarza, by daimyo wyparł się uhonorowanego właśnie przez Ikoma samuraja). Podstawowym ograniczeniem tej zasady jest fakt, że bard nie może podnieść Chwały samuraja na poziom wyższy od podwojonej Chwały własnej (tzn. jeśli Chwała Ikoma wynosi 2,4, to samuraj nigdy nie osiągnie dzięki tej zdolności poziomu wyższego niż 4,8). Ikoma ze swojej strony otrzymuje taką samą liczbę punktów Honoru oraz, automatycznie, Ważnego Sojusznika w osobie zaszczyconego samuraja.

Oprócz tego Omoidasu nigdy nie traci Honoru ani Chwały publicznie tracąc twarz (okazując emocje). Jest wszak sercem Lwa, a jego służba polega na wyrażaniu tego, czego innym nie wolno.





Ze względu na niezwykłe powiązanie ze światem duchów, niektórzy członkowie rodu Kitsu umieją porozumiewać się ze zjawami nawiedzającymi Rokugan. Zwani są *Sodan-Senzo*: rozmawiający z przodkami.

Wielu Kitsu ma zaledwie ślad, lub też zupełnie nie posiada, krwi swoich przodków. Szkolą się oni w szkole shugenja Kitsu (opisanej w podręczniku podstawowym do L5K) i mogą uczyć się i używać czarów tam opisanych.

Postaci Kitsu, które chcą odczuwać większy związek ze światem duchów, muszą wykupić zaletę Krew Kitsu. Pozwala ona komunikować się z przodkami, jednak tylko szkolenie w szkole *Sodan-Senzo* pozwala na pełne wykorzystanie tej zdolności.

Różnica między trzema rodzajami Kitsu – – zwyczajnymi, półkrwi i czystej krwi – nie jest szeroko znana w Cesarstwie, Lwy jednak są jej doskonale świadome. Każdy Kitsu zna swoje miejsce w Klanie od ceremonii *gempukku*, podczas której ocenia się i sprawdza jego więź z przodkami. Ścieżki szamanów różnią się znacznie od dróg czarodziejów. Stanowią oni kontakt z przeszłością Lwa – i jego przyszłość.

PÓŁKRWI KITSU (TYLKO SHUGENJA KITSU) (3 PUNKTY)

Kitsu nie może używać Magii Przodków bez tej Zalety lub Pełnej Krwi Kitsu. Półkrwi Kitsu jest w stanie jedynie wyczuwać przodków (patrz zasady Wyczuwania przodków, poniżej).

Półkrwi Kitsu nie może uczęszczać do szkoły *Sodan-Senzo*. Jeśli studiuje w szkole shugenja, jego początkowe czary zostają ograniczone. Zamiast otrzymać 3 czary Wody, 2 Ognia i 1 Ziemi, dostaje 2 zaklęcia Wody i 1 Ognia.

Odzwierciedla to fakt, że bohater zajmował się dwiema dziedzinami, przez co poznał je w ograniczonym zakresie. Shugenja może uczyć się nowych czarów, nigdy jednak nie będzie umiał Zespalać się ani Przywoływać przodków.

Półkrwi Kitsu, który nie uczęszczał do szkoły shugenja Kitsu, traci łączność z przodkami i nie może ich już więcej Wyczuwać.

CZYSTEJ KRWI KITSU (TYLKO SODAN-SENZO) (6 PUNKTÓW)

Kitsu nie mogą Zespalać się ani Przywołać przodków bez tej zalety. Tylko ci czystej krwi, mający w żyłach esencję pradawnej rasy kitsu mogą studiować w szkole *Sodan-Senzo.*

Dar ten jest potężny, żąda jednak olbrzymiej ceny. Czystej krwi Kitsu nie może nigdy rzucać jakichkolwiek czarów shugenja ani nie może uczyć się Technik. Posługiwać się może jedynie swoimi wrodzonymi zdolnościami.

Szkoła magii przodków Sodan-Senzo Kitsu

Do szkoły tej trafić mogą tylko czystej krwi Kitsu, gdyż jako jedyni posiadają wystarczającą więź ze światem duchów. Wszak *Sodan-Senzo* uczą się właśnie nawiązywać kontakty z przodkami, nie tylko rodziny Kitsu czy Klanu Lwa, ale wszystkich wielkich rodzin Rokuganu.

Sodan-Senzo mogą Wyczuć przodka o dowolnej mocy, czy to domowego ducha, shuten doji z Krain Cienia czy samego Akodo. Mogą jednak Zespolić się lub Przywołać tylko te duchy (przodków), których koszt w Punktach Postaci jest mniejszy lub równy ich podwojonej Randze. By użyć Zespolenia lub Przywołania w stosunku do duchów nie będących przodkami (tzn. duchów nie mających kosztu w Punktach Postaci) należy porównać Rangę Szamana z ich Kręgiem Powietrza x2.

Czystej krwi Kitsu mogą widzieć i rozmawiać z przodkami, a nawet wciągać ich w głąb własnych dusz.

Kitsu oddziałują ze światem duchów na trzy sposoby, odpowiadające metodom, jakich używają zwyczajni shugenja, by manipulować żywiołami przy współudziale Kami. Czystej krwi Kitsu mogą Wyczuć (zobaczyć), Zespolić się (rozmawiać) i Przywołać (przyjąć lub wprowadzić w siebie) przodków i ich moce.

Korzyść: +1 do Siły Woli

WYCZUCIE PRZODKÓW

Sposób, w jaki działa wyczucie przodków, jest jednocześnie prosty i skomplikowany. Nie stosuje się do niego mechaniki, nie testuje żadnej umiejętności. Powinien zostać odegrany w satysfakcjonujący obydwie strony sposób przez MG i gracza.

Wyczuwając przodka shugenja może ujrzeć, usłyszeć, dotknąć, a nawet poczuć ducha. Większość duchów może stać się niewidzialna, nie może się jednak ukryć przed Kitsu używającym Wyczucia. Co więcej, choć przodek może nie być akurat obecny, Kitsu może wyczuć jego powiązanie z konkretną osobą, miejscem lub rzeczą.

ZESPOLENIE Z PRZODKAMI

Podobnie jak przy Wyczuciu przodków, nie potrzeba żadnych testów, by się z nimi Zespolić. MG i gracz powinni to odegrać w satysfakcjonujący obydwóch sposób. Pamiętaj jednak, przodkowie nie zawsze są przyjaźni i często odmawiają rozmowy z żywymi (szczególnie, jeśli zginęli nieszczęśliwie).

PRZYWOŁANIE PRZODKÓW

Przywołanie przodków jest nieco trudniejsze niż ich Wyczucie i Zespolenie się z nimi. Można Przywołać jedynie takiego przodka, którego koszt jest niższy od podwojonej Honoru Kitsu. Nie wolno wykonywać jakichkolwiek Podbić. Kitsu musi też wydać jeden Punkt Pustki na każdą próbę (odzwierciedla to duchową walkę o uzyskanie kontaktu).

PT Przywołania jest równy kosztowi przodka w Punktach Postaci x5, a testuje się do tego Inteligencję+Rangę Kitsu. Odpowiednie ofiary mogą ten PT obniżyć (wg uznania MG).

W razie powodzenia, Kitsu odczuwa napełniającą go obecność przodka, który pozostaje w nim liczbę godzin równą wartości Kręgu Pustki. Przodek ten nie musi pochodzić z Klanu Lwa - może wywodzić się z dowolnego Klanu. Przez czas połączenia, *Sodan-Senzo* zyskuje wszystkie zdolności (i ograniczenia), jakie ten przodek zapewnia, tak jakby został z nim stworzony. W jednym Kitsu może przebywać jednocześnie kilku przodków, nie więcej jednak, niż wynosi poziom jego Honoru.

"CZY MAM KARMICZNĄ WIĘŹ?"

Rozmawiający z przodkami Kitsu potrafią rozpoznać Wady i Zalety związane ze światem duchów. Dla przykładu, sodan-senzo Kitsu będzie w stanie wyczuć Więź Karmiczną pomiędzy postaciami, określić, czy przodkowie ich nie obserwują, lub czy nie są Nawiedzani.

Szkoła bushi Matsu

SIŁA STRACHU

Stając wobec siejącego Strach bushi Matsu przeciwnik musi wykonać test Siły Woli przeciw Sile Strachu Matsu x5. Siła Strachu bushi równa się jego Randze+1. W razie niepowodzenia, atakujący bushi Matsu przeciwnik nie może używać w walce Punktów Pustki i musi odrzucić kości, na których wypadło mniej, niż wynosi Siła Strachu.

Bushi Matsu są najprawdopodobniej najbardziej zawziętymi i oddanymi wojownikami w Rokuganie. Choć wyznają matriarchat, mężczyźni są w ich szeregach traktowani na równi. Nie ustępują zresztą śmiałością ani zuchwałością swoim, skądinąd słynniejszym, towarzyszkom, i stanowią większość w armiach Matsu.

Wojenne doświadczenie pokoleń i lata praktyki dały Matsu pewną przewagę na polu walki, a ich surowe wyszkolenie i wyczerpujący trening przed *gempukku* uczy ich niezachwianego poświęcenia i wytrwałości.

Korzyść: +1 do Refleksu
Początkowy Honor: 3, plus 5 punktów
Umiejętności: Łucznictwo, Taktyka, Historia, Jujutsu, Kenjutsu, dwie dowolne umiejętności Bugei (poza Obroną)

TECHNIKI:

Ranga 1: Ryk Lwa

Wykonując Pełny Atak, bushi Matsu wzbudza Strach w sercach tych, którzy stanęli przeciw niemu. Siła Strachu równy jest Randze bushi +1.

Ranga 2: Furia Matsu

Wykonując manewr Pełnego Ataku bushi Matsu może wyprowadzić dwa ataki na turę.

Ranga 3: Gdy moi przodkowie są ze mą

Wykonując manewr Pełnego Ataku, samuraj rzuca na inicjatywę liczbą kostek równą poziomowi jego Honoru.

Ranga 4: Pazury Lwa

Bushi może teraz wykonać dwa ataki na turę. Jeśli decyduje się na Pełny Atak, ilość ciosów wrasta do trzech (patrz technika Rangi 2)

Ranga 5: Odwaga Matsu

Jeśli samuraj tej rangi wykonuje Pełny Atak, może zignorować modyfikatory wynikające z tylu poziomów ran, ile wynosi jego Honor - na przykład, bushi o Honorze 4 zignoruje poziomy -1, -2, -3 i -4. Zasada to nie odnosi się do poziomów „Obalony", „Nieprzytomny" i „Martwy".



Tabele Dziedzictwa

Każdy gracz może, podczas tworzenia postaci, wykonać jeden darmowy rzut na Tabeli Dziedzictwa. Każdy kolejny rzut kosztuje jeden Punkt Postaci, a łączna ich liczba nie może przekroczyć trzech. Do dzieła, młodzieńcze! Wiedz jednak, że o ile czyny twoich przodków mogą być materią legend, to z tymi legendami może się ciężko żyć. Jeśli nawet kiedyś ponieśli sromotną klęskę, może mieć to dla ciebie skutki, nie zawsze jednak takie, jakiech się spodziewasz...

TABELA DZIEDZICTWA 1

Uwaga: Wszystkich przodków, do których odsyła tabela, muszą wybrać gracz i/lub MG.

1-3: Sławny przodek. Rzuć w Tabeli Dziedzictwa nr 2.

4: Zwyczajny przodek. Żadnych korzyści ani strat.

5-6: Zhańbiony przodek. Rzuć w Tabeli Dziedzictwa nr 3.

7-8: Niejasna przeszłość. Rzuć w Tabeli Dziedzictwa nr 4.

9-0: Coś innego. Rzuć w Tabeli Dziedzictwa nr 6.

TABELA DZIEDZICTWA 2: SŁAWNY PRZODEK

RZUT	WYNIK
1-3:	Do boju! Przodek rozsławił swój Klan jako żołnierz Cesarza. Rzuć na Tabeli Dziedzictwa nr 5 z modyfikatorem +3.
4:	Pochodzenie. Poprzez krew twojego proto-plasty masz związek z niektórymi ważnymi postaciami z dziejów Klanu. Zyskujesz 1,5 poziomu Honoru i 1 Pustki, a także, jeśli jesteś Kitsu, zaletę Pochodzenie.
5:	Pamięć przodków. Na swoim *gempukku* twój przodek przedstawił nie tylko swój rodowód, ale i wszystkich obecnych samurajów. Zyskujesz k5 punktów Chwały i zaletę Ejdetyczna Pamięć.
6:	Bohater. Twój przodek, dzięki odwadze i zdecydowaniu, udaremnił zamach na podróżującego po kraju Cesarza. Zyskujesz k10 punktów Chwały i zaletę Cesarski zausznik.
7:	Sława. Twój przodek został wymieniony jako przykład w „Dowodzeniu" Akodo. Zyskujesz 1 poziom Chwały.
8:	Wynalazca. Jeden z twoich przodków opracował ważną machinę oblężniczą. Zyskujesz 5 punktów Chwały, 1 poziom umiejętności Oblężenie i 1 poziom umiejętności Rzemiosło (Balistyka).
9-0:	Chwała. Twój przodek dwadzieścia lat służył w Gwardii Cesarskiej. Zyskujesz komplet ceremonialnej zbroi (dobrej jakości) i 1 poziom Obrony.

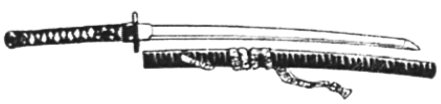


TABELA DZIEDZICTWA 3: ZHAŃBIONY PRZODEK

RZUT	WYNIK
1-3:	Ucieczka! Przodek został skompromitowany jako żołnierz Cesarza. Rzuć w Tabeli Dziedzictwa nr 5 z modyfikatorem -2.
4:	Zniewaga! Jeden z twoich przodków rozgniewał duchy. Nikt z przodków, prócz niego samego, ci nie odpowie, a on sam jest żałosną istotą, samotnie błąkającą się po *Jigoku*. Otrzymujesz wadę Odrzucony, nie dostajesz za nią jednak żadnych punktów.
5:	Niesława! Dwaj bracia z twojego rodu ponieśli sromotną porażkę z rąk Żurawia i zostali Straceńcami. Później polegli w daremnej bitwie na ziemiach Kraba, nigdy nie zmazawszy swojej hańby. Otrzymujesz wadę Zhańbiony, nie dostajesz za nią jednak żadnych punktów. Oczywiście, zawsze możesz poprosić Cesarza o pozwolenie pójścia w ich ślady...
6-7:	Tchórzostwo! Twój przodek bał się walczyć. Otrzymujesz wadę Tchórzliwy (umiarkowanie), nie dostajesz za nią jednak żadnych punktów.
7-8:	Pycha! Twój przodek posiadał tysiąc luster. Otrzymujesz Wadę Pyszny, nie dostajesz za nią jednak żadnych punktów.
9-0:	Zdrada! Twój przodek zdradził Cesarza, sprzedając za pieniądze, pozycję lub pokrycie długu istotne dla pokoju informacje. Dziś ty i twój przodek jesteście pod baczną obserwacją i nigdy nie zostaniesz wpuszczony do Pałacu Cesarskiego.



TABELA DZIEDZICTWA 4: NIEJASNA PRZESZŁOŚĆ

RZUT	WYNIK
1-3:	Powołanie. Twój przodek sumiennie wypełniał swoje żołnierskie obowiązki. Rzuć w Tabeli Dziedzictwa nr 5 bez modyfikatorów.
4-5:	Duchowa inspiracja. Twój przodek, Żuraw, odkrył podczas malowania taktykę, zapewniającą zwycięstwo nad przeciwnikiem. Zyskujesz 3 punkty Honoru i 1 poziom umiejętności Sztuka (Malarstwo), lecz tracisz 5 punktów Chwały (ze względu na niechęć innych Lwów).
6:	Przewaga. Jeden z twoich przodków zabił w pojedynku ważnego przedstawiciela innego Klanu. Jeśli jesteś Akodo, zyskujesz 1 poziom Honoru. Jako Matsu, zyskujesz 1 poziom umiejętności związanej z użytą bronią. Jako Ikoma, zyskujesz 1 poziom Taktyki lub odpowiedniej umiejętności (Wiedza itp.). Jako Kitsu, zyskujesz Zaletę Pochodzenie. Członkowie każdej z rodzin otrzymują Zaprzysięgłego Wroga w odpowiednim Klanie, lecz nie dostają za to żadnych punktów.
7-8:	Wiedza. Twoja rodzina zawsze miała bliskie więzi z Ikoma. Zyskujesz nową Wiedzę lub następny poziom w już posiadanej.
9:	Rozejm. Twój przodek był Rozjemcą Ikoma, przemierzał Rokugan i głosił porozumienie Jako Akodo lub Matsu tracisz po 5 punktów Honoru i Chwały. Jako Ikoma, zyskujesz po 5 punktów każdego. Jako Kitsu nic nie zyskujesz.
0:	Hokkaku. Hokkaku po rokugańsku oznacza „odmieniony". Podczas podróży w zaświaty twój przodek napotkał istotę, której napotkać nie powinien... Otrzymujesz po 2 punkty na zaletę Potęga Ziemi i wadę Przymus.

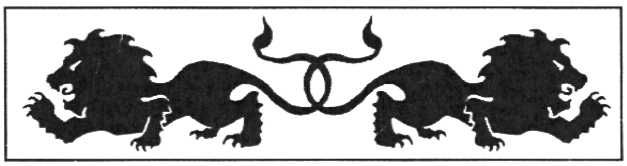


TABELA DZIEDZICTWA 5: WICHRY WOJNY

Uwagi: Przez żołnierza rozumie się tu odpowiednią osobę (postać gracza lub jego przodka), a bitwa musi być dokładnie określona przez gracza i/lub MG. Akodo i Matsu dodają 1 do rzutu; Ikoma i Kitsu odejmują 1 (modyfikatory kumulatywne).

RZUT	WYNIK
- 2 lub mniej	Legendarna klęska. W ogromnej bitwie, która powinna być dla Lwa „spacerkiem", poniesiono porażkę! Z powodu zamieszania, jakie potem wybuchło, nikt nie wie dziś kto zawinił. A co najgorsze, żołnierz był w samym środku wydarzeń! Rzuć kością - przy wyniku 1-5 poniósł niesławną śmierć. Rokugan nieprędko zapomni tę militarną wpadkę i imiona w niej uczestniczących. Tracisz 1,5 poziomu Honoru i 1 poziom Chwały, oraz otrzymujesz Wadę Czarna Owca, nie dostając za to żadnych punktów.
- 1:	Druzgocąca porażka. Żołnierz pełnił funkcję zwiadowcy i to jego obwinia się o śmierć 50, w tym jego samego, poległych w bitwie Lwów, gdyż nie powiadomił o przybyciu kilkusetosobowych posiłków przeciwnika. Niektórzy twierdzą, że zapłaciły mu za to Skorpiony; inni, że był w zmowie z wrogiem. Chcesz poznać prawdę. Zyskujesz zaletę Wyższy Cel.
0:	Godło Fali. Żołnierz miał się nie mieszać. Przewoził ważne dokumenty dla Cesarza i został wciągnięty w wir wydarzeń, na które nie mógł nie zareagować. Zwoje zaginęły i nigdy nie zostały odnalezione, a żołnierz przepadł wraz z nimi. Tracisz 1 poziom Chwały i otrzymujesz wadę Czarna Owca, lecz nie zyskujesz żadnych punktów.
1:	Słodko-gorzka porażka. W zakończonej klęską bitwie żołnierz utrzymywał pozycję na tyle długo, by umożliwić reszcie wojsk wycofanie, lecz został pojmany. Spędził kilka miesięcy w więzieniu lub obozie nieprzyjaciela. Zyskujesz 1 poziom Honoru i 2 poziomy umiejętności specyficznych dla zwycięskiego Klanu.
2:	Szpieg Klanu. Kilka tygodni poprzedzających ważną bitwę z nieprzyjaznym Klanem żołnierz spędził wśród jego

oddziałów - jako szpieg! Zyskujesz Wiedzę (o taktyce odpowiedniego Klanu) i dwa poziomy umiejętności lub jedną Zaletę tego Klanu (mogą być to również umiejętności i Zalety dostępne wyłącznie członkom tego Klanu). Mimo tego zwiadu bitwa została przegrana. Śmierć żołnierza przy rzucie 1-2. Zyskujesz 1 poziom Chwały lecz tracisz k10 Honoru.

3: Demony przeszłości. Żołnierz, szarżując na szeregi wroga, by ratować rannego Lwa, sam o mało co nie zginął. Otrzymał śmiertelną ranę, została ona jednak w cudowny sposób uleczona przez Jednorożca. Pozostała tylko nierówna, sina blizna. Jednorożec był zjawą, duchem dawno poległego tu wojownika i wciąż pozostaje w pobliżu żołnierza... Zyskujesz k5 punktów Chwały, lecz otrzymuje Wadę Nawiedzany, bez żadnych związanych z tym punktów.

4: Lęk przed śmiercią. W obliczu przeważającego przeciwnika (który i tak został później pokonany) żołnierz uciekł z pola bitwy i został wykluczony z rodziny. Tracisz jeden poziom Chwały.

5: Nierozstrzygnięta bitwa. Tracisz jeden punkt Chwały. Tajemnicza śmierć żołnierza przy rzucie 1 (tracisz 2 punkty Chwały).

6: Pokój. Żołnierz przyczynił się do zawarcia pokoju który trwał... trzy dni. Później zginął w bitwie. Tracisz 1 punkt Chwały.

7: Zwycięstwo. Zyskujesz k5 punktów Chwały i wadę Zaprzysięgły Wróg za 3 punkty, bez żadnych związanych z tym Punktów Postaci.

8: Zwycięstwo bez słów. Podczas pojedynku *iaijutsu* z nieprzyjacielskim generałem żołnierz wbudził w nim taki strach, że przeciwnik wolał uciec w hańbie, niż stanąć do walki. Mówi się, że to po nim odziedziczyłeś spojrzenie. Zyskujesz zaletę Trans Śmierci.

9: Zwycięstwo buty. Żołnierz porzucił swoje zadanie w bitwie na rzecz prywatnego pojedynku *iaijutsu*. Opętany żądzą osobistej zemsty nie pomógł swoim towarzyszom. Klan Lwa wygrał bitwę, lecz żołnierz nie miał w tym udziału. Śmierć w pojedynku przy rzucie 1-2 - - imię żołnierza zostaje wymazane z klanowych kronik, a ty otrzymujesz Wadę Mroczny Sekret. Jeśli przeżył, otrzymujesz Wadę Zhańbiony.

10: Niehonorowe zwycięstwo. Żołnierz dowodził oddziałem, który odniósł w bitwie znaczny sukces, jednak osiągnął to w sposób niezbyt honorowy (zasadzka, której jedynym celem było przysporzenie dowódcy sławy lub przyczyniająca się do śmierci niewinnych osób, itp.) Zyskujesz k10 punktów Chwały, lecz tracisz k10 punktów Honoru.

11: Wydarte zwycięstwo. Dom żołnierza został zaatakowany i opanowany, gdy ten był jeszcze dzieckiem. Mimo ciężkiej straty - rodzica lub przyjaciela - żołnierz zebrał kilku pozostałych młodych Lwów w zaimprowizowany oddział, zdobył nieprzyjacielski sztandar i tak stał się symbolem ostatecznego zwycięstwa Lwa. Zyskujesz 1 poziom Zalety Status.

12: Kosztowne zwycięstwo. Żołnierz pokonał przybyłego zza Muru Kaiu, uwolnionego przez nikczemnego shugenja Kuni niebezpiecznego demona, sam jednak ginie. Zyskujesz jadeitowy talizman jako dar od Kraba i 5+k5 punktów Chwały.

13 lub więcej: Legendarne zwycięstwo. Bitwa przeciw honorowemu przeciwnikowi była niezwykle trudna i długotrwała, w końcu jednak Lew odniósł zwycięstwo. Żołnierze wiedzieli o tym już od początku, kiedy to ujrzeli, jak Pani Matsu, wznosi nad polem bitwy dziedziczny miecz Lwa! Chwalebna śmierć żołnierza przy rzucie 1-5, w każdym jednak przypadku bitwa i żołnierz przeszli do historii i Wspomina się ich po dziś dzień. Zyskujesz 1,5 poziomu Honoru, 1 poziom Chwały i Zaletę Przeznaczony do wielkości.

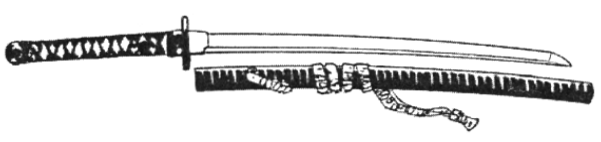




TABELA LOSU LWA (NA SĄSIEDNIEJ STRONIE)

Gracz może rzucić w tej tabeli tylko raz, kosztem 3 PP. Parzysty wynik oznacza, że Fortuny cię pobłogosławiły, a nieparzysty – że odwróciły się od ciebie.

TABELA DZIEDZICTWA 6: INNE WYDARZENIA

1: Twój przodek porzucił służbę dla Klanu i został znacznej rangi Cesarskim Namiestnikiem, a jego dokonania sławi się do dziś. Zyskujesz 1 poziom Śledztwa i wadę Zła reputacja, bez żadnych związanych z tym punktów.

2-3: Przodek był sensei na Akademii Wojennej Akodo. Zyskujesz zaletę Urodzony Taktyk.

4-5: Z powodów właściwych dla twojej rodziny (honorowa walka, wielkie odkrycie, połączenie się z ważnym przodkiem itp.), twój przodek został uczczony miejscem w Sali Przodków. Zyskujesz k5 punktów Honoru.

6: Jesteś osobą ujmującą i, w odróżnieniu od większości członków twojego Klanu, dobrze współpracujesz z każdym. Zyskujesz Zaletę Pomniejszy Sojusznik, której w razie potrzeby możesz użyć natychmiast. Nie możesz jednak zmienić raz wybranego sojusznika.

7: Odniósłszy w bitwie poważne rany, twój przodek poświęcił swoje umiejętności (i fascynację mało popularnymi technikami) nauczaniu. Choć często wyśmiewano jego styl, wciąż wielu uczniów korzysta z jego nauk. Zyskujesz 2 poziomy jednej z następujących umiejętności: Kij Bo, Nóż, Tetsubo, Wachlarz bojowy, Zapasy.

8-9: Jeden z twoich przodków ocalił życie zna-nemu płatnerzowi, który wykuł dla niego pokryte scenami batalistycznymi, wysokiej jakości *kabuto*. Teraz ty otrzymałeś je w spadku.

0: Niektórzy powiadają, że przepojone jednocześnie miłością i nienawiścią stosunki Akodo i Matsu przenoszą się przez pokolenia na ich potomków. Część z nich twierdzi, że zadurzenie twojego przodka w członkini Dumy Lwa było głupotą. Wszyscy zaś powtarzają, że twoje uczucia do Straceńca są bezgranicznym zaślepieniem. Zyskujesz zaletę Więź Karmiczna.

"FORTUNY MNIE POBŁOGOSŁAWIŁY"

1-2: Wiernie służyłeś swemu Klanowi na polu bitwy. Rzuć w Tabeli nr 5 z modyfikatorem +2. Przerzuć każdy rzut wskazujący na śmierć BG.

3: Przez wzgląd na więź pomiędzy twoim Klanem a Szmaragdowym Tronem zaproponowano ci stanowisko namiestnika Szmaragdowego Championa.

4: Odziedziczyłeś dobra ziemskie wraz z dziedzicznym kasztelem. Niestety, leżą one przy granicy z terytorium wroga, który również pożąda tej ziemi. Co więcej, stacjonujący tam niewielki oddziałek niecierpliwie oczekuje nowego pana, pozostając w niepewności, czy on zdąży dotrzeć, nim nieprzyjaciel rozpocznie oblężenie.

5: Na *gempukku* stryj podarował ci kota – – potomka kota twojego przodka. Starożytna nota, uczyniona ręką tego bohatera, głosi: „Zaufaj kotu. Przyniesie ci mądrość i chwałę." Powinieneś kiedyś sam przekazać potomstwo kota swojemu bratankowi.

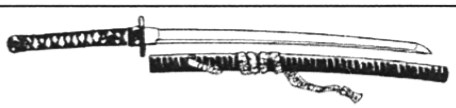
6: Twoja rodzina jest mocno związana z armią Lwa. Rozpoczynasz grę jako *Gunso*. Czy przyjmiesz stanowisko, czy zadowolisz się godnością honorową, zależy wyłącznie od ciebie.

7: Szkolił cię sensei, który walczył w Dniu Spadających Gwiazd. Zyskujesz 2 poziomy dowolnej umiejętności Bugei.

8: Książka, którą czytała ci w dzieciństwie matka okazała się uznawanym za zaginiony jeszcze w czasach Kami świętym tekstem. Zyskujesz 10 punktów Prestiżu i 1 poziom Shintao. Szkoda, że pewnej nocy wiele lat temu księga znikła, bo dziś mógłbyś z tej lektury wynieść znacznie więcej.

9: Za zasługi dla Cesarza twoja rodzina została wyróżniona godnością cesarskich poborców. Dwa przedmioty z twojego początkowego wyposażenia są dobrej jakości.

0: Zakradłeś się kiedyś do Komnaty Prób rodu Kitsu i położyłeś rękę na świętym palenisku. To, co ujrzałeś przeraziło cię tak, ze wyparłeś wszystko z pamięci, jednak zyskujesz wyuczony czar (jeśli jesteś shugenja) lub 1 poziom Szczęścia (w pozostałych przypadkach).



"FORTUNY MNIE OPUŚCIŁY"

1-2: Wiernie służyłeś swemu Klanowi na polu bitwy. Rzuć na Tabeli nr 5 z modyfikatorem -2. Przerzuć każdy rzut wskazujący na śmierć BG.

3: Twój daleki kuzyn był blisko skoligacony z domem panującym, co czyni cię członkiem Rodziny Cesarskiej. Niestety, jego niedawny, tajemniczy zgon wzbudził podejrzenia, a fakt, że zostałeś sowicie obdarzony w jego testamencie bynajmniej ci nie pomaga. Zyskujesz 6 punktów Dziedzictwa; będziesz go potrzebować.

4: Od czasu, gdy uwolniłeś niemą pannę z rodu Matsu, w której byłeś zadurzony, z rąk jej niegodziwego *yojimbo*, wychwalano cię jako tego, który wygrywał będzie wielkie wojny. Prawda jest jednak taka, że nic w tej sprawie nie zrobiłeś – uratowała się sama, tak więc wcale nie uważasz się za wielkiego wojownika... Otrzymujesz Wadę Mroczna Tajemnica, jednak nie dostajesz za nią żadnych punktów.

5: Jesteś jednym z pięciu Lwów urodzonych w Świątyni Shorai. Wkrótce jednak, w zamieszaniu, dzieci zostały pomylone i nikt nie wiedział, które z nich jest czyje. Nie mogłeś więc przedstawić swojego rodowodu na ceremonii *gempukku* i wciąż nie jesteś go pewien. Jeśli jesteś Akodo, tracisz 1 poziom Honoru, jeśli nie, tracisz k10 punktów Honoru.

6: Narodziłeś się na dworze podczas pełni księżyca i masz na szyi znamię, irytująco przypominające żurawia. Otrzymujesz Wadę Pech za 3 punkty (nie dostajesz jednak za nią żadnych Punktów Postaci).

7: Twojego ojca nigdy nie było w domu, a twoja matka gardziła wojskiem i wpoiła ci niechęć do przemocy. Dostajesz Wadę Litościwy, nie otrzymujesz jednak za nią żadnych punktów.

8: Wychowywałeś się wśród heiminów, nim za sprawą tajemniczego patrona przyznano ci miejsce w twojej szkole. Dwa przedmioty z twojego początkowego wyposażenia są niskiej jakości.

9: Nieudane zaloty do Matsu zakończyły się publiczną odmową. Samo to było wystarczająco bolesne, a w dodatku pojawił się ktoś zainteresowany rozdmuchaniem tego wydarzenia. Otrzymujesz Wadę Zaprzysięgły wróg, nie dostajesz jednak żadnych punktów.

0: Nie masz pecha – jak dotąd. Nie martw się jednak, na pewno Mistrz Gry o tym zapomni.



Rozdział czwarty:



Kto jest kim w Klanie Lwa

Rozdział czwarty: Kto jest kim w Klanie Lwa

Rodzina Akodo

JAKI JEST HONOR KAGE?

Cały Rokugan przekonany jest, że Honor Kage wynosi 4,2. Oznacza to, że wszelkie rzuty na jego Honor wykonywane są jak dla poziomu 4,2. Każdy, kto spróbuje wyczuć jego Honor, wyczuje 4,2.

Podsumowując, wszelkie zasady dotyczące Honoru - Kage używają Honoru 4,2 dopóki sami nie postanowią użyć wartości podanej w nawiasach.

AKODO KAGE

ZIEMIA 6
WODA 4
Spostrzegawczość 6
OGIEŃ 4
Inteligencja 6
POWIETRZE 5
Intuicja 7
PUSTKA 3
Szkoła/Ranga: Bushi Akodo 5
Honor: 4,2 (0,5)
Chwała: 6,2
Zalety: Przebiegły, Szantaż (wielu), Urodzony przywódca, Znaczni sojusznicy (nieznani)
Wady: Mroczna tajemnica (Mistrz Kolatu), Podopieczni (Toturi, Hiroru), Pyszny, Zaprzysięgli wrogowie (nieznani)
Umiejętności: Aktorstwo 4, Dyplomacja 2, Etykieta 2, Handel 4, Kenjutsu 5, Manipulacja 5, Obrona 4, Prawo 2, Przemawianie 2, Shintao 3, Szczerość 3, Śledztwo 2, Taktyka 4, Walka wręcz 5, Wiedza o bushido 2, Wiedza o Płonących Piaskach 1, Wysportowanie 3, Zastraszanie 2.

Kage, syn pomniejszego feudała z rodu Akodo, wychowywał się jako jedno z wielu dzieci dumnego ojca i opiekuńczej matki. Względnie spokojne dzieciństwo spędził w głębi krajów Lwa, a gdy dorósł, został wysłany do szkoły Akodo zgłębiać ścieżki Bushido. Klan Lwa zawsze cenił go jako wyjątkowo potężnego wojownika i oddanego obrońcę honoru i Kodeksu Wojownika.

Już w młodości Kage okazywał niezwykły talent i sprawność. Szybko opanował *kenjutsu* i wkrótce stał się *sempai* (starszym uczniem) najbardziej poważanego z Mistrzów szkoły. Kage służył Lwu wiele lat, dzielnie stając w obliczu wroga potwierdzając swe męstwo i honor na polu bitwy. Prócz sztuki władania mieczem studiował liczne metody walki wręcz, został uznany mistrzem tej sztuki i szybko stał się samodzielnym sensei, ucząc młodzież Akodo, jak używać dłoni i stóp zamiast miecza.

Jako młodzieniec Kage służył nie tylko w armii Akodo, ale również w legii Matsu (osobistej gwardii Cesarza). Na swoich sensei robił takie wrażenie, że wkrótce znalazł się w korpusie oficerskim, dzięki wysokim umiejętnościom przeskakując kilka stopni. Zyskał w ten sposób wrogów, szybko dowiódł jednak, że jest sprawnym dowódcą.

Służąc w szeregach armii Lwa, Kage zdobywał kolejne awanse i dowództwo coraz większych oddziałów. Sam Cesarz



zaproponował mu służbę w Cesarskiej Gwardii, podczas której wyróżnił się w wielu bitwach, chroniąc następcę tronu i cesarską rodzinę. Piastował również urząd Cesarskiego Namiestnika w Otosan Uchi.

Jedną z najniezwyklejszych cech Kage jest jego samotnicza natura. Choć jest serdeczny i miły, rzadko wyjawia swoje myśli i uprawia coś, co nazywa „medytacją w odosobnieniu". W tym celu odbywa długie podróże do ziem Feniksa, które mają złagodzić jego niespokojną duszę i otworzyć umysł na słowa Tao. Uczoność i pełne poświęcenie sprawom ducha zdobyły mu wielki szacunek i wielu szlachciców przybywających do Miasta Cesarza pragnęło znaleźć się pod jego pieczą.

Będąc młodym samurajem, Kage mieszkał w Otosan Uchi, służąc swemu daimyo oraz Cesarzowi i ucząc się strategii oraz sztuk walki od innych Namiestników. Gdy miał trzydzieści dwa lata, zaproponowano mu ożenek z cesarską kuzynką, Hantei Arumihime. Ślub się odbył i szeptano, iż Kage postara się, by tron Hantei XXXVIII nie doczekał się szybko następcy. Zaledwie pięć lat później, gdy syn Hantei obchodził podczas świąt Nowego Roku swoje drugie urodziny, Arumihime zmarła od zarazy, pogrążając Kage w żałobie. Nigdy nie ożenił się ponownie i nie miał dzieci.

Wkrótce po śmierci żony, Kage zwrócił się ku medytacji i rozważaniu Tao. Gdy szukał odosobnienia w klasztorze, dowiedział się, że wychowywany przez mnichów chłopiec jest w rzeczywistości pierwszym synem Championa Lwa. Gdy poznał historię dziecka, starał się coraz częściej odwiedzać mnichów i uczyć go podstaw *bushido* i *kenjutsu*. Stawali się sobie coraz bliżsi, a Kage uczył chłopca nie tylko władać mieczem, ale i rozwijał jego wyostrzony zmysł taktyczny. Gdy sensei powrócił do ziem Lwa, zwrócił się do Championa Lwa z prośbą życia – prośbą, którą można złożyć tylko jeden raz. Błagał, by przywrócono Toturiego domowi Akodo i zezwolono mu kontynuować naukę pod okiem Kage.

Prośba została odrzucona. Nawet gdy stary Champion zmarł i, mimo protestów Kage, jego następcą został Arasou, nie pozwolono Toturiemu na powrót w rodzinne strony. Kiedy jednak Arasou zginął w bitwie z Żurawiem, Akodo zostali zmuszeni posłuchać Kage i Toturi w końcu stanął w Shiro Akodo – – pierwszy raz od swoich szóstych urodzin.

Od tej pory Kage uznawany jest za jednego z najczcigodniejszych mężów domu Akodo. Jako uznany sensei szkoli najbardziej obiecujących uczniów z kolejnych roczników i wnosi do rodziny Akodo zebraną przez lata wiedzę. Pełni służbę również jako ambasador. Na trzy miesiące przed zgubnym atakiem Arasou na Toshi Ranbo wo Shien Shite Teigisaho, Kage odwiedził Żurawia, by znaleźć sposób na uniknięcie zbliżającego się konfliktu. Choć bitwy nie udało się uniknąć, jego starania nie spełzły na niczym, a wielu dyplomatów Żurawia nazywa go „Łagodnym Lwem". Przyczynił się również do ustanowienia pokoju z Jednorożcem po granicznej potyczce, w której niewielki oddział Panien Wojny wolał rzucić się w przepaść, niż zginąć z rąk maruderów. Udało mu się zapobiec wojnie i uzyskać zgodę na wycofanie wojsk Lwa, które wkroczyły na ziemie Jednorożca w poszukiwaniu tejże grupy rozbójników. Od tej pory często odwiedza kraje Jednorożca i przez wielu Shinjo uważany jest za człowieka wielkiej mądrości i autorytetu.

Najlepszym uczniem Kage jest obecnie młodszy brat daimyo Matsu, Matsu Hiroru. Hiroru jest śmiały, odważny i bystry, niektórzy Matsu twierdzą jednak, że jego nauka u Akodo uniemożliwiła mu zostanie potężnym wojownikiem. W rzeczywistości szkolenie nie wpłynęło na jego postawę, a Kage nie zdaje się robić czegokolwiek, by oduczyć Hiroru okazywanej w i poza dojo arogancji. Miast tego sensei zdaje się być zadowolony z pewności i sprawności w korzystaniu ze zdobytych umiejętności i otwarcie wyróżnia Hiroru na konkursach i festiwalach.

Kage nie jest człowiekiem niehonorowym, lecz zdaje sobie sprawę, że dla dobra Klanu trzeba czasem naruszyć zasady *bushido*. Chętnie nagina reguły, tego też nauczał Hiroru, jednak w głębi serca zdaje sobie sprawę, że to właśnie *bushido* utrzymuje rokugańską cywilizację przy życiu. Bez niego wszystko z pewnością runęłoby, a mroczna potęga sięgnęłaby serca Cesarstwa. Choć Kage uczynił rzeczy, które mogą budzić wątpliwości, usprawiedliwia je wewnętrznym przekonaniem, że to co zrobił, w ostatecznym rozrachunku, robił dla dobra Cesarstwa.

PRZODEK: AKODO
??? DO ???
10 PUNKTÓW

Głównodowodzący cesarskiej armii, autor jednego z najważniejszych dzieł o taktyce i strategii, Akodo Jednooki był wysokim, potężnym mężczyzną, który odrzucił naukę Shinsei i całe życie służył innej drodze – *bushido*. Można powiedzieć, że Akodo był wzorcem samurajskich cnót, lecz choć byłoby to zgodne z jego obowiązującym wizerunkiem, nie miałoby pokrycia w prawdzie.

Mimo że wielu twierdzi inaczej, Akodo odczuwał strach, wątpliwości, a nawet litość. Nie był niewzruszonym, bezlitosnym potworem. Kochał, choć jego miłość nie była nigdy odwzajemniona, i wiele stracił w wojnie przeciw bratu, Fu Lengowi.

Lwy, które mają Akodo za przodka zyskują jego niemal intuicyjną wiedzę o dowodzeniu i taktyce. Rzucając na Tabeli Bitwy, mogą rzucić dwiema kośćmi i zatrzymać jedną, dowolnie wybraną. Oprócz tego ich umiejętność Taktyka uznaje się za o 1 wyższą, niż jest w rzeczywistości (tak, oznacza to, że mogą mieć Taktykę równą 6). W końcu, zaleta Urodzony przywódca kosztuje potomków Akodo 1 punkt mniej.

AKODO SHINJU (??? – OK. 73) 2 PUNKTY

Akodo Shinju (jego imię oznacza „perłę") był najlepszym szpiegiem Jednookiego. Powiada się, że potrafił udawać samego Cesarza tak, że nawet jego żona niczego by nie podejrzewała. Ojciec Shinju był Lwem, matka jednak Skorpion z rodu Shosuro - nauczyła go wszystkiego, co sama wiedziała. W dniu *gempukku* błagał o pozwolenie na wstąpienie do armii Akodo. Od tego dnia imię Shinju stało się w armii Lwa synonimem słowa „szpieg". Jedna z opowieści o umiejętnościach Shinju traktuje o czasach, gdy Akodo musiał stawić czoła armii dowodzonej przez trzech maho-tsukai. W noc poprzedzającą bitwę, Shinju przebrał się w barwy nieprzyjacielskiej armii i przemknął do obozowiska jej dowódców. Rany na jego piersi zrobione były z syropu klonowego, a cięcia na twarzy były makijażem Shosuro, okazały się jednak wystarczająco przekonujące dla dowódców.

(ciąg dalszy na następnej stronie)

AKODO TOTURI

ZIEMIA 4
WODA 4
Spostrzegawczość 5
OGIEŃ 3
Inteligencja 7
POWIETRZE 4
Intuicja 5
PUSTKA 5
Szkoła/Ranga: Bushi Akodo 4
Honor: 3,1
Chwała: 9
Zalety: Cesarski zausznik, Przeznaczony do wielkości, Sensei (Suana, Kage), Sojusznicy (wielu), Urodzony przywódca, Urodzony taktyk
Wady: Prawdziwa miłość (Hatsuko), Zobowiązanie (Kage)
Umiejętności: Dyplomacja 5, Etykieta 4, Heraldyka 3, Historia 5, Iaijutsu 2, Kenjutsu 4, Medytacja 4, Obrona 3, Prawo 3, Przemawianie 4, Retoryka 3, Shintao 5, Taktyka 5, Teologia 3, Walka wręcz 4, Wiedza (wiele) 3-5, Wysportowanie 2

Życie Akodo Toturiego, jako pierwszego syna Akodo i Matsu, było oparte na chwiejnej równowadze. Aż do jego narodzin samurajom Akodo i Matsu nie wolno było żenić się ze sobą, nie tylko ze względu na współzawodnictwo pomiędzy domami, ale i konflikt, który takie dziecko mogłoby wywołać. Mimo to zezwolono na małżeństwo między ojcem Toturiego, młodszym synem panującego Championa i młodszą córką daimyo Matsu, ustalając, że męscy potomkowie będą wychowywani na członków rodu Akodo. Ojciec Toturiego zmienił imię z Akodo Daio na Matsu Daio i złożył hołd temu domowi.

Posunięcie to nie było dla ojca Toturiego wyborem pomiędzy miłością i władzą. Było podyktowane dążeniem do wzmocnienia lojalności pomiędzy ścierającymi się rodami. Tocząc serię bitew i potyczek z Żurawiem dom Matsu zyskał na znaczeniu i począł podważać znaczenie rodu Akodo w Klanie. Akodo byli słabi, a ich armia niewielka, tak więc, by utrzymać pokój między rodzinami, Akodo Daio poślubił Matsu Sodohime.

Pierwsze dziecko, które narodziło się z tego związku, zostało uznane przez Akodo za dziedzica rodu ojca. Matsu jednak, spodziewając się córki, natychmiast zwróciła ku dziecku podejrzenia – uznając, że z pewnością będzie słabeuszem i nieudacznikiem. Choć, gdy rozpoczął treningi *iaijutsu* w dojo Akodo, Toturi miał zaledwie pięć lat, młody wiek nie może usprawiedliwić porażki, którą okazały się te próby. Dziecko okazało się ciche i zamyślone, zainteresowane bardziej Tao niż wojowaniem. Pomimo licznych treningów i musztr Toturi zdawał się nie mieć ani talentu, ani, co gorsza, chęci.

Akodo szybko zgodzili się z Matsu – – chłopiec jest bezużyteczny.

By zachować twarz, ojciec Toturiego wysłał chłopca do klasztoru położonego na ziemiach Feniksa. Odizolowany od Klanu, uznany przez rodzinę za kłopot, Toturi mieszkał u mnichów ponad dziesięć lat. Poświęcił się studiowaniu taktyki, strategii i pism oświeconych mężów, jak choćby Uikku. Jego nauczyciel, Mistrz Suana, Akolita Wody, wziął chłopca pod opiekę i szybko przekonał się, że Toturi jest inteligentny, bystry i pojętny. Razem analizowali starożytne dzieła, a studiowanie mało znanych traktatów dawnych wodzów przeciągało się często do późnej nocy.

Jedynym członkiem Klanu Lwa, który zwrócił uwagę na chłopca, był Akodo Kage. Nie chciał on, by chłopiec dorósł, nie poznawszy wcale sztuk walki. Przez dziesięć lat pojawiał się w klasztorze pod pretekstem medytacji i studiów nad Tao – większość czasu spędził jednak pracując z młodzieńcem. Gdy Kage przeszedł w stan spoczynku i został sensei Akodo, zwrócił się do ojca Toturiego, by ten posłał po chłopca, jednak prośba została oddalona.

Rodzice Toturiego skupili uwagę na drugim synu, urodzonym trzy lata później. Dziecko, Akodo Arasou, wzrastało pod czujnym okiem Klanu Lwa, bacznie obserwującego każdy jego ruch, bojąc się, że i on uznany zostanie za „bezużytecznego". Siła i odwaga Arasou okazała się jednak wielka, a umiejętności władania mieczem zadziwiały nawet sensei Matsu. Nauczyciel szybko odmówił trenowania innych uczniów i cały swój czas poświęcił rozwijaniu wrodzonej zaciekłości chłopca. Arasou zdawał się mieć wszystkie talenty do walki i przemocy, których brakowało Toturiemu i choć był trudnym dzieckiem, Matsu go uwielbiali, uważając za „właściwego" syna. Arasou został uznany za następcę tronu Akodo w dniu jego pierwszego

poważniejszego zwycięstwa nad Jednorożcem. Okazał się wodzem na miarę legendy, osiągając wyżyny militarnego sukcesu dzięki sile, śmiałości i sprytowi.

Arasou i Toturi spotykali się rzadko, gdy Toturi powracał do domu na święta i ceremonie. Dwaj młodzieńcy różnili się od siebie niczym dzień od nocy. Toturi zgłębiał filozofię, rozważał taktykę i polegał na inteligencji i mądrości. Arasou miał niewiele czasu na studia, woląc uczyć się nowych technik walki, sposobów władania nowymi rodzajami broni i powiększając siłę. Gdy Arasou polował, Toturi medytował. Arasou wyzywał bushi innych Klanów i walczył z nimi zapamiętale, a jego brat praktykował sztuki walki, by zrozumieć i zespolić ciało oraz ducha.

Gdy Arasou miał siedemnaście lat, a Toturi dwadzieścia, młodszy z braci został zaręczony z Matsu Tsuko, córką daimyo Matsu. Było to bezprecedensowe wydarzenie, gdyż jeśli Arasou zostałby Championem Lwa, zwierzchnictwo nad Matsu i Akodo znalazłoby się w jednym ręku. Mimo to Arasou i Tsuko oczekiwali, że związek ten zostanie zawarty.

Byli idealnie dobraną parą - oboje byli dzielni, lekkomyślni, śmiali i przyświecał im ten sam cel - chęć pokazania innym Klanom Rokuganu potęgi Lwa. Walczyli ramię w ramię i miłowali się bez miary.

Arasou i Tsuko opóźnili ślub o niemal rok. Arasou przechwalał się, że w ślubnym darze przekaże swej wybrance Toshi Ranbo wo Shien Reigisaho (Miasto Pięknych Słów i Okrutnych Czynów), starożytny pałac, który Żurawie niegdyś zrabowały Lwom. Na tej odzyskanej, wspólnej ziemi miało narodzić się przymierze między ich rodami.

Stało się inaczej. Podczas szturmu na miasto Arasou zginął. Jego bezdzietny stryj, Champion Lwa został ranny i nie rokował szans na wyleczenie, a wkrótce zmarł. Zbyt stary, by mieć kolejne dzieci, ojciec Toturiego został zmuszony odwołać go z wygnania i powierzyć mu przywództwo rodu Akodo.

Toturi nie był gotów do objęcia funkcji daimyo, jeszcze mniej - głównodowodzącego, odważnie jednak stawił czoła wyzwaniu, korzystając z wiedzy zdobytej u Mistrza Suany. Pod jego rządami Akodo zaczęli rosnąć w siłę. Choć Toshi Ranbo wo Shien Reigisaho nie zostało nigdy odbite, Akodo rozwijali się. Tsuko nigdy nie pogodziła się jednak ze śmiercią Arasou i nie zaakceptowała Toturiego, uważając, że jest zbyt pacyfistyczny i uległy, by przysporzyć Klanowi tyle chwały, ile Lew mógłby zdobyć pod rządami jego brata.

Przez trzy lata Toturi nigdy nie zaniedbał służby Tronowi i Klanowi. Przedkłada strategię nad rozlew krwi, czym różni się od wielu Lwów, jednak zdolności dowódcze i talenty dyplomatyczne



AKODO SHINJU (CIĄG DALSZY)

Shinju wręczył wodzom skrawek papieru głoszący: „w ciągu pięciu minut generał Rijutsu umrze". Porucznik zaniósł kartkę do namiotu Rijutsu... i Akodo wypatrzył go ze wzgórza. Następnie shugenja Akodo przebudzili zaklęte w papierze, uśpione duchy ognia. Płomienie widać było aż z murów Otosan Uchi.

W tym dokładnie momencie armia Akodo zaatakowała. Pozbawiona dowódcy armia szybko poddała się.

Lew, którego przodkiem jest Shinju zawsze dokonuje Czynu Bohaterskiego w Tabeli Bitwy.

IKOMA
(??? – OK. 82)
2 PUNKTY

Ikoma był karo Akodo – doradcą, historykiem, sędzią, gawędziarzem i (co najważniejsze) najbliższym przyjacielem. Nigdy się nie ożenił i to jemu przypisuje się słowa: „w sercu samuraja jest miejsce tylko dla jego pana." Akodo zwał go „Migite" („Prawa ręka") i rzeczywiście nią był. Zmarł cichą śmiercią w domu gejsz gdzieś na peryferiach ziem Żurawia. „Gdy będę umierał, chcę być otoczony przez piękne kobiety. Mają poić mnie słodką sake i śpiewać piosenki, i słuchać opowieści o wszystkich moich przewagach, czynach i sławie, wierząc w każde moje słowo. Tak oto chcę umrzeć." Śmierć Ikomy wspomina się czternastego dnia miesiąca Małpy. Mężczyznom nie wolno jej obchodzić, zamiast tego płacą gejszom, by przynosiły sake, ryż i sushi do chramu Ikoma. Kobiety pozostają tam cały dzień, w ciszy wysłuchując opowieści starca.

(Ciąg dalszy na następnej stronie)

wyrobiły mu reputację dobrego daimyo, jeśli nie dobrego wodza. Lata studiów u boku mnichów dały Toturiemu wielką wprawę w *kenjutsu*, a ciągły trening pod okiem Kage pozwolił mu oszlifować talent i zostać wytrawnym i niebezpiecznym szermierzem. Jego styl, oparty bardziej na strategii, niż sile, jest raczej nietypowy, szybko jednak rozprzestrzenił się w rodzinie Akodo.

Toturi zobowiązany jest poślubić ciemnoskórą Akolitkę Pustki, Isawa Kaede. Ich związek został zakontraktowany, gdy oboje byli dziećmi, a obecnie trwa dyskusja, czy powinien zostać zawarty. Oboje nie widzieli się od lat, a Toturi niewiele wie o kobiecie, mającej zostać jego żoną. Tylko kilka listów, napisanych pod czujnym okiem pośredników, powiedziało mu coś o odległej narzeczonej.

Toturi ma bladą cerę i ufarbowane na złoto, czarne włosy. Mierzy aż 180 cm, jest więc, jak na Rokugańczyka, niezwykle wysoki. Rzadko zakłada zbroję, woli bowiem lekkie kimona i mnisie szaty. Niegdyś Klan szemrał na jego postawę i dworne słowa, jednak jego mądrość – na polu bitwy i na dworze – zjednała mu przychylność.

Rodzina Ikoma

IKOMA RYOZO

ZIEMIA 2
Wytrzymałość 3
WODA 3
Siła 4
OGIEŃ 3
POWIETRZE 2
Refleks 5
PUSTKA 2
Szkoła/Ranga: Bushi Matsu 4
Honor: 1,5
Chwała: 5,4
Skaza Krain Cienia: 0,3

Zalety: Odporny na magię (6 pkt.), Trans śmierci, Urodzony przywódca, „Wzrok zabójcy" (patrz tekst)

Wady: Mroczna tajemnica (matka *maho-tsukai*), Obsesja (przeznaczenie), Zła reputacja (skażony)

Umiejętności: Historia 1, Iaijutsu 2, Kenjutsu 4, Nóż 2, Obrona 3, Polowanie 2, Taktyka 4, Walka wręcz 2, Wiedza (Krainy Cienia) 3, Wysportowanie 3, Zastraszanie 2

Ryozo, zwany często „mrocznym samurajem", urodził się kaleki i zdeformowany, ze skarłowaciałymi kończynami i wykręconymi dłońmi. Jego pierwszy krzyk był tak słaby, ze wszyscy sądzili, że nie przeżyje, jednak jego matka siadła przy kołysce i modliła się do Fortun o ocalenie syna. Rankiem dziecko było już inne. Członki wydłużyły się i wyprostowały, a dłonie stały się kształtne i mocne.

Ozdrowienie Ryozo okrzyknięto cudem, darem Pani Słońce za poświęcenie i wiarę matki. Gdy chłopiec dorastał, jego matka uchodziła wśród Ikoma za wzór cnót. Ryozo pozostał jedynym jej synem, a jego ojciec, pochodzący z rodu Matsu, od tamtej pamiętnej nocy rzadko odwiedzał żonę i niechętnie wspominał o narodzinach chłopca. Szeptano, że nie chciał kalać jej czystości, czy też kusić losu i spłodzić kolejnego zdeformowanego dziecka.

Prawda była jednak inna – nie chciał wiedzieć, jak doszło do tego cudu.

Matka Ryozo przez całe życie zajmowała się zakazaną wiedzą, praktykując, cały czas w tajemnicy, różne dziedziny tajemnych sztuk. Jej spisane w dziwnych językach pamiętniki pełne były zaklęć *maho*, instrukcji krwawych



rytuałów i mrocznej wiedzy. Gdy ojciec Ryozo je odkrył, zakazał żonie praktykowania magii, spalił notatki i nigdy już do sprawy nie wracał. Nikt inny nie poznał prawdy.

Gdy ojciec Ryozo zginął w pogranicznej potyczce z Jednorożcami, kobieta wstąpiła do leżącego w górach Smoka klasztoru. Chłopiec, będący na progu dorosłości, nie wiedział, że życie zawdzięcza magii, ani że jego matka zawarła w jego imieniu krwawy pakt. Spędzał czas w polu i w pałacu Ikoma, służąc daimyo i dowodząc wojskami. Został wyśmienitym wojownikiem i doskonałym dowódcą.

Podczas walki Ryozo zachowuje niezwykłą jasność umysłu, przeciwieństwo berserkerskiego szału. Gdy walczy, czas dla niego zwalnia, umożliwiając dokładną analizę wszystkiego wokół, jednak kosztem normalnego kontaktu z rzeczywistością. Sam Ryozo nazywa to „wzrokiem zabójcy". Jego oczy wtedy rozbłyskują, a ręce pokrywają smugi cienia. Nawet wrogowie przyznają, że jego sprawność jest niezrównana.

Inne Lwy dostrzegają, że otaczająca Ryozo aura zanika, pamiętają jednak opowieści o jego narodzinach. Może to moc samej Amaterasu, usuwającej to, co uznaje za niegodne? Któż może kwestionować wyroki Pani Słońce?

Ciemniejsza niż u większości Rokugańczyków skóra sprawia, że Ryozo wygląda mrocznie. Swoją Skazę uważa za część przeznaczenia – i być może ma rację. Wszelkie próby określenia czy zdjęcia Skazy spotykały się z gwałtownym sprzeciwem. Ryozo wierzy, że to dar Amaterasu – skoro ma Skazę, to znaczy, że ona go do tego wybrała. Nie uważa, że to „znamię" w jakikolwiek sposób go hańbi, obnosi wręcz Skazę jako oznakę wyższości. Choć można powiedzieć, że to ciemna rysa na jego duszy, on sam ufa mądrości Pani Słońce.

IKOMA TSANURI

ZIEMIA 3
WODA 3
OGIEŃ 2
Inteligencja 3
POWIETRZE 2
Refleks 3
PUSTKA 3
Szkoła/Ranga: Bushi Akodo 1
Honor: 2,8
Chwała: 4,9

Zalety: Sensei (Toturi), Szczęście (2 poziomy), Trans śmierci, Urodzony przywódca, Zmysł walki

Wady: Porywcza, Pyszna, Zobowiązanie (zostać daimyo)

Umiejętności: Dyplomacja 1, Historia 2, Iaijutsu 1, Kenjutsu 3, Obrona 2, Szczerość 2, Taktyka 3, Walka wręcz 1, Wysportowanie 2

Tsanuri przez całe życie przypominano o jej naznaczonych narodzinach. Urodziła się w Nowy Rok, a gdy robiła pierwszy wdech, do izby wleciała wrona i usiadła przy posłaniu. Rozłożyła skrzydła i zaskrzeczała, spoglądając na dziecko, po czym odleciała równie nagle, jak się pojawiła. Później okazało się, że trędowaty, żebrzący u bram miasta w noc narodzi dziewczynki, został cudownie uzdrowiony. Jej rodzice radowali się na te znaki, wiedząc, że została przeznaczona do wielkości.

Od najmłodszych lat Tsanuri otaczali shugenja, wyczekując kolejnych znaków o pobłogosławionym dziecku. Zachwycali się jej niezwykłą pojętnością, a sam Kitsu Agunori zalecił, by dziewczynka wybrała swoje przeznaczenie. Przed Tsanuri położyć należy trzy



IKOMA (CIĄG DALSZY)

Lew, który wybierze Ikomę na swojego przodka, dziedziczy jego intuicję i zrozumienie kolei życia. Raz na sesję może zadać Mistrzowi Gry jedno pytanie (pozwalające jedynie na odpowiedź „tak" lub „nie") dotyczące jego aktualnej sytuacji. MG musi odpowiedzieć uczciwie.

KITSU
(??? – ???)
8 PUNKTÓW

Najstarszy żyjący samiec rasy kitsu był jednym z pięciu jej przedstawicieli, którzy ocaleli po prowadzonym przez młodego Akodo pogromie. To jego wołanie, gdy wraz z partnerką i trojgiem młodych został osaczony przez samuraja i jego ludzi, zwielokrotnione przez poległych braci, powierzających się Kami, wstrzymało cios miecza Akodo. Akodo nauczył się wtedy ważnej rzeczy – że wojna i przemoc służą jedynie sobie samym. Nie mógł już nic zrobić z eksterminacją, której się wraz ze swoimi żołnierzami dopuścił, wciąż mógł jednak pomóc tym, którzy przetrwali. Gdy wojska opuszczały góry, towarzyszyła im para wraz z trojgiem małych dzieci - wyróżniały ich bujne, złote włosy i oczy, lśniące w nocy niczym kryształ. Długo podróżowali z Akodo, później zaś osiedlili się w północnej części ziem, które później stały się terytorium Lwa.

(Ciąg dalszy na następnej stronie)

przedmioty – wachlarz, *mempo* i zwój. Jaki symbol wybierze, taką drogą podąży. Tak więc, w dniu jej czwartych urodzin, zaproszono wszystkich daimyo z rodzinami, by świadczyli przy wyborze.

Gdy wszystkie rekwizyty ułożono, Tsanuri spojrzała na każdy po kolei, nie sięgnęła jednak po żaden. Podniosła wzrok znad atrybutów na tron daimyo Lwa, a potem wstała, przeszła nad nimi i poszła w stronę tronu. Nikt nie odezwał się ani słowem, gdy mała dziewczynka minęła tron, minęła daimyo i stanęła przed młodzieńcem z ogoloną głową, stojącym w cieniu ojca. Wzięła chłopaka za rękę i z uśmiechem na twarzy odwróciła się w stronę rodziców.

Młodzieńcem był Akodo Toturi.

Rodzice Tsanuri byli wściekli. Ojciec zwymyślał Kitsu Agunoriego, twierdząc że zaprzedał się Skorpionom, a całe zdarzenie zaaranżował, by nadwerężyć honor jego rodziny. Agunori odparował, że gdyby miał miecz, odpłaciłby mu za takie słowa.

Ojciec Tsanuri dobył miecza i rzucił go shugenja. Ostrze wbiło się w stopę czarownika, a wszyscy wokół skamienieli na widok tak złowróżbnego aktu przemocy.

Zza tej zasłony milczenia wyłoniła się Tsanuri, wciąż trzymając dłoń Toturiego. Uklękła, z pomocą chłopca podniosła miecz i zwróciła ojcu. Lew spojrzał na uśmiechniętą twarz córki, potem na młodego mnicha, którego trzymała za rękę. Nagle padł na podłogę, dotykając czołem maty.

- Toturi-sama - rzekł, - naucz mą córkę swojej ścieżki. Jesteś teraz jej ojcem, bo jej prawdziwy ojciec zawiódł ją.

Tej samej nocy ojciec Tsanuri rzucił się na miecz, a ona wraz z Toturim opuściła ziemie Lwa.

Przez następne dziesięć lat Tsanuri mieszkała w klasztorze Bractwa Shinsei, ucząc się od nich historii, filozofii i religii. Czymkolwiek się nie zajęła, okazywała talent. Kiedy Akodo Kage zaczął regularnie bywać w klasztorze, wyszło na jaw jej prawdziwe powołanie – wyjątkowy talent do *budo*. Pomarszczona twarz Kage uśmiechała się często na widok dziewczynki doskonalącej się w *kenjutsu* i *kyujutsu*, a kiedy okazała równie wielkie zdolności do strategii, Kage nie posiadał się z radości.

Toturi również był zadowolony z umiejętności Tsanuri. Zanim zamieszkała w klasztorze, o strategii mógł porozmawiać tylko z Suaną i Kage. Mając partnera do ćwiczeń, czułby się mniej samotny.

Gdy dziewczyna skończyła piętnaście lat, wielu mnichów zaczęło cicho protestować przeciw jej obecności w klasztorze.

- Wśród nas nie ma miejsca dla kobiety, - deklarowali. W tym samym czasie, jakby przypadkiem, zginął Akodo Arasou i Toturi musiał podjąć obowiązki wobec swojego rodu. Zabrał ze sobą Tsanuri, młoda dziewczynę promieniejącą talentem.

Przez kilka ostatnich lat Tsanuri służyła jako *karo* Toturiego, zarządzając jego ziemiami i towarzysząc mu w misjach dyplomatycznych. Okazała się nieocenionym sprzymierzeńcem, ale również, co ważniejsze, okazała się prawdziwym przyjacielem.

Tsanuri niedawno dostrzegła wśród bushi Lwa, a zwłaszcza Matsu, niepokojącą tendencję. Choć nikt nie okazuje tego w jej obecności, oficerowie dyskretnie informują ją, że wielu kwestionuje władzę Toturiego i jej samej. Toturi nie dba o takie gadanie, ją samą zaczęło to jednak gryźć.

By uciąć wszelkie kwestie, Tsanuri zaczęła spędzać więcej czasu z Matsu, a szczególnie z samą Matsu Tsuko. Stanowią niezwykłą parę – jedna opętana pasją i szałem, druga chłodna i opanowana. Dzięki wspólnemu treningowi zawiązało się między nimi coś w rodzaju przelotnej przyjaźni (od niedawna Tsuko zwraca się do Tsanuri „doshi", czyli „partnerze w ćwiczeniach"), czego skutki są ważkie. Po pierwsze, Tsanuri poznała znaczenie pasji w sercu, a po drugie daimyo Matsu przekonała się, że Toturi nie jest skończonym głupcem. W toku treningów i rozmów z Tsuko Tsanuri zaczyna czuć wrzenie Lwiej krwi, która – jak mówi Tsuko – „zbyt długo pozostawała w uśpieniu."

IKOMA UJIAKI

ZIEMIA 4
Siła woli 5
WODA 4
OGIEŃ 3
Inteligencja 6
POWIETRZE 4
Intuicja 6
PUSTKA 3
Szkoła/Ranga: Bard Ikoma 5
Honor: 1,3
Chwała: 6,4

Zalety: Cesarski zausznik, Czytanie z ruchu warg, Przodek (Ikoma), Sojusznicy (wielcy i pomniejsi, wielu), Żądza zemsty (Żuraw)

Wady: Nemesis (Kakita Yoshi), Próżny, Trwała rana, Zbyt pewny siebie, Zła reputacja (usposobienie)

Umiejętności: Dyplomacja 5, Gawędziarstwo 2, Hazard 2, Heraldyka 3, Kenjutsu 2, Kij bo 3, Manipulacja 5, Obrona 2, Prawo 4, Przemawianie 5, Retoryka 3, Szczerość 4, Śledztwo 3, Wiedza (półświatek) 4, Zastraszanie 5

Ojciec Ujiakiego był ostatnim potomkiem sławnego rodu, największej spośród trzech najbardziej wpływowych linii Ikoma. Jednym z najważniejszych powodów do chwały było małżeństwo prapradziada Ujiakiego z cesarską córką. Choć jego więź z Tronem jest bardzo słaba, rodzina Ujiakiego wciąż głosi swój szlachetny rodowód w Sali Przodków.

Ujiaki jest najważniejszym dyplomatą Lwa, choć wprawiał się również w walce mieczem. Gdy Isawa nie wykonali nakazu Cesarza, walczył za jego sprawę w bitwach z Feniksem, niosąc do boju sztandar Lwa. Brał udział w wielu walkach, a gdy został niemal śmiertelnie ranny, przeniesiono go do służby dyplomatycznej. Od tego czasu pełni nowe obowiązki z pasją porównywalną tylko z szałem bitewnym Lwa. Każda sprawa jest dla niego wyzwaniem, a każde niepowodzenie – osobistą zniewagą.

Ujiaki trzyma pieczę nad politycznym znaczeniem Lwa. Nie waha się wykorzystać swoich kontaktów czy sprzymierzeńców, by osiągnąć sukces, a tych, którzy mu się przysłużyli, sowicie wynagradza. Bystrość umysłu w połączeniu z fizyczną siłą zapewniają mu duże możliwości działania.

Doświadczenie wyniesione z pól bitewnych podpowiada mu, jak zyskać przewagę. Gdy Żuraw prosi Cesarza o wycofanie armii Lwa, Ujiaki przenosi je na dogodniejsze pozycje. Gdy Feniks sprzecza się, Ujiaki grozi. Jego gwałtowne usposobienie budzi powszechną obawę, lecz jego *yojimbo* służą mu z dumą.

Cóż, Ujiaki nie jest miłym człowiekiem. Jest przebiegły i arogancki, a to, czego nie może osiągnąć manipulacją, zdobywa siłą. Żżera go nienawiść do Żurawia i nigdy nie przepuszcza okazji, by mu się przeciwstawić czy wpędzić na dworze w kłopoty. Ze względu na swoje pochodzenie był ambasadorem przy Cesarzu, lecz temperament i gwałtowność kosztowały go utratę tego stanowiska – o co obwinia wyłącznie Kakita Yoshiego, swojego starego prześladowcę.

Ujiaki jest bystry, lecz brak mu błysku geniuszu. Zazwyczaj przywiązuje się do jednego pomysłu i nie zarzuca go nawet wobec oczywistych przeszkód. Nie może pogodzić się z wykluczeniem z grona najprzedniejszych umysłów Cesarstwa i, groźbą i siłą, stara się odzyskać utraconą pozycję.



KITSU (CIĄG DALSZY)

Kitsu sam założył ród, gromadząc wokół siebie młodych shugenja. Odkrył przed nimi tajniki rozmawiania z tymi, którzy dawno przeminęli, oraz wędrówki wraz z nimi, poza granice ciała. W końcu grupa samotników włączona została do powstającego Klanu Akodo, a członkowie pozostałych rodzin przyjęli ich wierzenia i zwyczaje.

Sam Kitsu opuścił śmiertelną powłokę dawno temu, w dniu narodzin pierwszego syna Akodo i założenia Shinden Shorai. Samotnie stawił czoła potężnej armii Fu Lenga, ścigającej Akodo i jego rodzinę. Kitsu twierdzą jednak, że pomogły mu duchy tysięcy poległych z wszystkich Klanów, które walczyły z legionami Tego, Którego Nie Wolno Nazywać.

Lew, który wybierze Kitsu na swojego przodka, może Wyczuwać przodków tak jak Półkrwi Kitsu.

Rodzina Kitsu

KITSU MOTSO

ZIEMIA 2
Wytrzymałość 4
WODA 2
Siła 4
OGIEŃ 3
POWIETRZE 2
Refleks 4
PUSTKA 2
Szkoła/Ranga: Bushi Matsu 4
Honor: 2,3
Chwała: 6
Zalety: Miecz Kaiu, Urodzony taktyk, Zrównoważony, Żądza zemsty (Kitsu)
Wady: Odrzucony, Próżny
Umiejętności: Iaijutsu 3, Kenjutsu 5, Łucznictwo 2, Obrona 1, Taktyka 5, Walka wręcz 1, Wysportowanie 2, Zastraszanie 1

Już od chwili jego narodzin oczekiwano, że Motso wstąpi do rodzinnej szkoły shugenja. Niestety, gdy wraz z innymi dziećmi przechodził próby, wypadł żałośnie. Przodkowie do niego nie przemówili, nie usłyszeli ani nie zwrócili uwagi. Był to straszliwy wyrok – oznaczał bowiem, że Kitsu ma zbyt mało krwi swego protoplasty, by być w stanie wkroczyć w świat duchów. Wszystkie oczy zwróciły się na młodego Motso i zaczęto szeptać o wierności jego matki wobec jej Pana.



Motso był zdruzgotany. Przez całe życie apodyktyczny ojciec wmawiał mu, że jego prawa dziedzica związane są z powołaniem shugenja, a tu Kitsu zabronili mu wstępu w swoje szeregi. Motso obrócił swój gniew i złość do swego wnętrza i, nie wspominając o bólu, który poczuł, wstąpił do szkoły bushi Matsu. Nigdy nie zapomniał niepowodzenia, poniesionego podczas Dnia Próby i nigdy nie przebaczył przodkom, że nie przyznali mu należnego miejsca w rodzinie.

Rzadkością jest, by Kitsu urodził się ze zbyt rozrzedzoną krwią przodków, a jeszcze rzadziej, by zdarzyło się to dziecku z rodu daimyo. Motso był wyjątkiem pod obydwoma względami. W szkole Matsu okazał jednak talent do walki, który zdawał się rekompensować brak zdolności magicznych. Jego miecz jest szybki, lecz to bystry umysł i taktyczne wyczucie czynią Motso wyjątkowym.

Motso, od momentu *gempukku*, służy rodowi Matsu, przestrzegając wszystkich ich pryncypiów i nawet zaleca się do młodej samurai-ko Matsu. Nigdy się jednak nie ożenił, nigdy nie osiedlił, i nigdy nie przyznał przed samym sobą, że nie jest zadowolony z pozycji, którą osiągnął. Spędził wiele czasu walcząc, a jego zimne wyrachowanie przyniosło mu liczne zwycięstwa. Mówi się, że jest, po śmierci jej ukochanego, idealnym kandydatem na męża Matsu Tsuko. Inni powiadają, że zostanie następnym Strażnikiem Sali Przodków, choć niektórzy protestują, twierdząc, że jego umiejętności zmarnowałyby się na tak spokojnym stanowisku.

Na polu bitwy Motso budzi grozę. Dzięki odwadze, połączonej z niezwykłymi umiejętnościami taktycznymi, wygrał już wiele bitew. Używa zbroi wykonanych z brązu, a jego hełm pokryty jest splotami złotego jedwabiu, mającymi przypominać grzywę kitsu. Nigdy nie zakłada zasłony twarzy, gdyż jego próżność nakazuje mu pozwolić, by przeciwnicy dokładnie wiedzieli, z kim mają do czynienia.

Kitsu Motso jest próżnym, aroganckim i złośliwym człowiekiem, a jego myśli koncentrują się na zemście i szkodzeniu innym

w odwecie za doznaną w dzieciństwie przykrość. Nigdy nie przebaczył shugenja Kitsu, że nie przyjęli go do szkoły, a jako że przodkowie Lwa nie przemówili do niego, nie zasięga ich porady przed bitwą. Miast palić kadzidło w świątyni czy wzywać shugenja, by odmówili modlitwy nad jego planami, Motso po prostu szarżuje prosto w ogień z rykiem i przekleństwem, miotanym na dusze przeciwników.

Okazywany przez Motso brak szacunku do tradycji przysporzył mu w Klanie wielu wrogów, jednak taktyczny geniusz pozwolił mu na zachowanie osiągniętej pozycji. Służy w szeregach Matsu jako *Taisa* (kapitan), nadzorując większe bitwy i koordynując zakrojone na szeroką skalę operacje.

KITSU TOJU

ZIEMIA 3
WODA 2
Spostrzegawczość 4
OGIEŃ 3
Inteligencja 4
POWIETRZE 2
Intuicja 3
PUSTKA 5
Szkoła/Ranga: Kitsu Sodan-Senzo 5
Honor: 3,3
Chwała: 7
Zalety: Czystej krwi Kitsu, Pochodzenie, Przeznaczony do wielkości, Wewnętrzny dar
Wady: Aspołeczny, Zły los (jąkanie)
Umiejętności: Dyplomacja 3, Etykieta 3, Heraldyka 3, Historia 3, Kaligrafia 4, Medytacja 4, Shintao 4, Tanto 2, Walka wręcz 2, Wiedza (Jigoku i świat duchów) 4, Wiedza (shugenja) 2.
Czary: brak (używa Magii Przodków)

Kitsu Toju, brat Kitsu Motso, jest jednym z najdoskonalszych shugenja w rodzinie Kitsu. Toju, borykając się z jąkaniem, które prześladowało go od zawsze, z najmłodszego syna daimyo wyrósł na mistrza szkoły Sodan-Senzo i daimyo rodu.

Toju był wstydliwym, cichym dzieckiem, pozostającym w cieniu starszych braci i błądzącym w świecie fantazji i wyobraźni. Nie był ani najmądrzejszym z rodzeństwa, ani najsilniejszym i powszechnie uważano, że zajmie się co najwyżej wychowywaniem dzieci, czy zostanie drugorzędnym dyplomatą.

Stało się inaczej. W Dniu Próby wyszedł na jaw jego talent do magii. Podczas gdy inni mogli jedynie sprawić, by płomień tańczył i falował, za sprawą Toju węgle rozżarzyły się do białości, a ogień sięgnął gwiazd. Pośród płomieni ukazał się duch jednego z pierwszych kitsu i wskazał dłonią zszokowane dziecko. Pośród ogólnego uznania i zachwytu stało się jasne, że Toju został wybrany przez przodków



do wielkich czynów.

Chłopca niezwłocznie umieszczono w szkole shugenja rodziny Kitsu, gdzie rozpoczął naukę rytuałów i ceremonii niezbędnych do należytego czczenia przodków. Mino jąkania, Toju doskonale je opanował, czując się w świecie duchów swobodnie, jak gdyby był u siebie. W końcu tak zestroił się ze swoim powołaniem, że zaaferowany rytuałem zapomina o jąkaniu.

Poza światem duchów Toju jest wstydliwym, cichym i niepewnym człowiekiem. Z powodu wady wymowy unika dłuższych wypowiedzi czy przemów. Porusza się ostrożnie, zbierając strojne szaty jak gdyby chciał je ukryć przed wzrokiem innych. Każde poruszenie się jest nerwowe i pośpieszne, a z trudem kontrolo-

wane ręce drżą. Przewodzi jednak rodowi przykładnie, pamiętając o swojej pozycji na dworze i o potrzebach podwładnych. Choć brak mu charyzmy, jest powszechnie miłowany, a dzięki mądrości przodków dba o honor i dobrobyt rodu.

Gdy Toju przystępuje do rytuałów, staje się zupełnie innym człowiekiem. Oczy rozbłyskują mu pasją, a głos rozbrzmiewa dźwięcznymi formułami. Jego ruchy stają się zgrabne i pewne, a świadomość odpływa daleko, niczym rzeka. Toju przemawia płynnie, a duchy przybywają na wezwanie. Żaden inny Kitsu nie opanował swego rzemiosła tak jak Toju; przodkowie przychodzą do niego niczym ukochani bracia i siostry, gotowi wysłuchać jego słów.

Wezwania Toju brzmią bardziej jak prośby, niż rozkazy. Nie jest geniuszem, jednak posiada mądrość uwydatniającą jego niezwykłe zdolności.

Rodzina Matsu

MATSU AGETOKI
ZIEMIA 5
WODA 2
Siła 3
OGIEŃ 4
Zręczność 5
POWIETRZE 4
PUSTKA 3
Szkoła/Ranga: Bushi Matsu 4
Honor: 2,6
Chwała: 4,5
Zalety: Ogromny, Wyczucie kierunku, Zmysł równowagi
Wady: Przekleństwo Benten, Pyszny, Zbyt pewny siebie
Umiejętności: Etykieta 1, Historia 1, Jeździectwo 5, Kenjutsu 2, Łucznictwo 4, Hodowla zwierząt 3, Polowanie 2, Taktyka 3, Walka wręcz 1, Wiedza (konie) 4, Wysportowanie 3



Podczas pierwszej wojny z Jednorożcem armia Lwa zetknęła się z potężną kawalerią tego przeciwnika. Daimyo Klanu Lwa, zadziwieni nowym i groźnym sposobem wojowania, postanowili stworzyć w odpowiedzi własną jazdę. Powiedzieć było łatwo, praktyka była jednak trudniejsza. Nie mając wielusetletniej tradycji ani potężnych rumaków Otaku, nie mieli szans dorównać noszącym fioletowe barwy rywalom. Niemniej jednak po dwustu latach, pod wpływem Akodo Toturiego, udało się wystawić kilka dobrze wyszkolonych jednostek jazdy i skierować je do wsparcia potężnej piechoty.

Obecnym dowódcą kawalerii Lwa jest Matsu Agetoki, zawzięty i srogi samuraj, którego życie składa się z prawdziwie odurzającej mieszanki gniewu i zabawy. Od dzieciństwa był zafascynowany końmi – widząc w nich wolność i potęgę, której nie może zapewnić nic innego w Rokuganie. Gdy miał trzy lata, opuścił pokój, by spać między końmi w stajni. Gdy dosiada konia, napełnia go taka odwaga, że dokonuje czynów, o których nikt prócz może Panien Wojny by nie pomyślał.

Swojego pierwszego człowieka zabił, w wieku trzynastu lat, siedząc w siodle. Towarzyszył patrolowi, powracającemu do zamku Matsu, gdy napotkali grupę bandytów napadających samotne zagrody. Agetoki, uzbrojony jedynie w boken, rzucił się do walki i obalił dwóch z nich. Gdy trzeci próbował uciec, rzucił się w pogoń, w pełnym galopie zadając cios dokładnie w kark. Niefortunny zbójca zginął na miejscu. „Z końskiego grzbietu śmierć smakuje lepiej" mawiał Lew

za młodu, komentując to wydarzenie.

Nikt nie podważa roli, jaką Agetoki odgrywa w armii Lwa, od *gempukku* poświęcając każdą myśl dowodzeniu klanową kawalerią. Przystępuje do bitwy z zawziętością Kraba, szarżując na nieprzyjacielskie oddziały bez namysłu. Większość generałów woli trzymać go w odwodzie i używać do ostatecznego przełamania linii przeciwnika, on sam nie zawsze jednak potrafi czekać tak długo. Zdarzało mu się „wystrzelić" i wysyłać podkomendnych do walki, gdy nie byli jeszcze potrzebni. Jego ludzie są jednak dobrze wyszkoleni, a ich dowódca umie wykorzystać sposobność, więc jakkolwiek generałowie zgrzytają zębami na jego porywczość, nie zdarzyło mu się zepsuć planu bitwy ani spowodować niepotrzebnych strat.

W kwestii walki jeden na jeden Agetoki podkreśla znaczenie szybkości. Nim zewrze się z przeciwnikiem, rozpędza się do pełnego galopu, licząc że pęd i zmieszanie wroga pozwoli mu ściąć go. Potrafi z niebywałą zręcznością skręcić czy zawrócić, a jego konie mogą rozwijać zawrotne tempo dłużej, niż inne. Na polu bitwy jest niczym ogień - w mgnieniu oka przenosi się z jednej pozycji na drugą. Opowieść głosi, że odbił kiedyś w locie strzałę wymierzoną w jego serce nawet nie zwalniając. Zaprzecza tym historiom, nie robi jednak wiele, by się nie rozchodziły. Lubi wizerunek, który mu wyrabiają.

Poza polem bitwy Agetoki zachowuje się tak samo. Choć rozumie zasady etykiety i nigdy nie zhańbił swej rodziny łamiąc je, jest tak głośny i rubaszny, że dworzanie z trudem znoszą jego towarzystwo. Z cudzych żartów śmieje się zbyt głośno, a własne słowa podkreśla tak mocną gestykulacją, że inni Rokugańczycy czują się nieswojo. Na piechotę patrzy tak samo z góry, jak Jednorożce, bardziej jednak ze współczucia, niż pogardy.

- Biedni ugniatacze ziemi, - mawiał kiedyś do siebie. - Noszą na barkach całą grozę wojny, a nigdy nie doświadczają radości, jaką daje walka.

Agetoki jest potężnym, barczystym mężczyzną o błyszczących oczach i wielkich wąsach. Śmieje się często i szeroko, ukazując zęby. Niektórzy mówią, że żaden inny Lew tak mocno jak on nie przypomina zwierzęcia, od którego Klan wziął nazwę. Ubiera się zawsze w jaskrawe czerwienie (choć jego stroje są zawsze usiane monami, by nie pomylono go z Feniksem), podkreślone klanowym złotem i brązem. Do bitwy zakłada hełm udekorowany dużym, czerwonym godłem i pięknie zdobioną zbroję.

MATSU HIRORU

ZIEMIA 3
WODA 3
Spostrzegawczość 5
OGIEŃ 3
Zręczność 4
POWIETRZE 4
PUSTKA 2
Szkoła/Ranga: Bushi Matsu 4
Honor: 1,2
Chwała: 1,5
Zalety: Przebiegły, Szantaż (kilka), Szybki, Zaprzysięgły wróg (Doji Kuwanan)
Wady: Mroczna tajemnica (Isawa Nosuriko), Zła reputacja (źródło kłopotów), Zobowiązanie (Kolat)
Umiejętności: Etykieta 1, Fałszerstwo 2, Iaijutsu 1, Kaze-do 4, Kenjutsu 3, Łucznictwo 4, Manipulacja 4, Mizu-do 3, Naśladownictwo 3, Ninjutsu 4, Nóż 2, Obrona 2, Polowanie 3, Przemawianie 2, Skradanie się 3, Szczerość 4, Śledztwo 2, Ślusarstwo 3, Trucizny 1, Uwodzenie 2, Walka wręcz 3, Wiedza (Kolat) 1, Wiedza (ninja) 3, Wysportowanie 2, Zwinne palce 2

Hiroru, młodszy brat Matsu Tsuko, urodził się zaledwie kilka tygodni przed śmiercią ojca. Samotne dzieciństwo spędził w lasach Lwa, polując przy pomocy łuku podarowanego przez siostrę. Zanim skończył osiem lat, wygrywał już turnieje. Nigdy nie brakowało mu śmiałości, lubił mówić bez ogródek, szokując i manipulując ludźmi.

Jako dziecko był świadkiem *seppuku* żony Shiba Ujimitsu i widział, jak Champion Feniksa nie mógł nic zrobić, by zapobiec śmierci ukochanej kobiety. Nauczył się, że słowa mają w sobie wielką moc. Odpowiednie słowa - prawdziwe lub nie - mogą wpływać na czyjeś czyny. Była to pouczająca lekcja.

Gdy ciało żony Championa stygło już, leżąc w kałuży krwi, dziesięcioletnia dziewczynka wyrwała się z uścisku ojca i przywarła do ciała matki. Gdy Ujimitsu podbiegł, by ją odciągnąć, przeklęła go i jego przodków. Ujimitsu przez chwilę zamarł, a potem dobył miecza i na oczach dworzan ściął córce głowę. Hiroru,

MATSU HITOMI (423-441) (6 PUNKTÓW)

Matsu Hitomi była najsłynniejszą samurajko wczesnych dziejów Cesarstwa. Początkowo szkoliła się w Dumie Lwa, złamała jednak zwyczaj i wdziała zbroję brata, by pomścić jego śmierć, nieświadomie wytyczając kobietom drogę na następne stulecia. Jej bezgraniczne poświęcenie sprawom wojny sprawiło, że otrzymała komendę nad oddziałem jej brata, a podwładni słuchali jej bez szemrania. Podczas wojny pomiędzy Smokiem i Krabem Mirumoto Turan, daimyo rodu Mirumoto, zwrócił się do Championa Lwa z prośbą o pomoc wojskową.

Hitomi, odkomenderowana pod dowództwo daimyo Smoka, przeprowadziła szereg ataków na armie Kraba i jego sojusznika - Skorpiona. W końcu daimyo polecił jej zaatakować zamek, broniony przez jej kochanka.

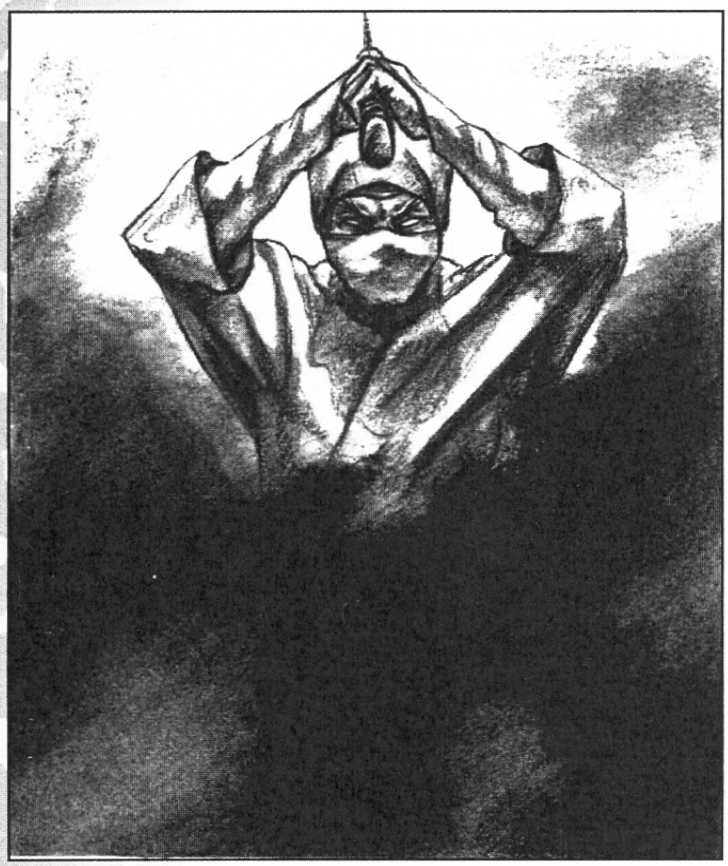
Szczegóły nie są znane; Hitomi ponoć odmówiła wykonania rozkazu i zabiła daimyo Smoka w jego namiocie, a potem wyprowadziła swoje wojska z pola bitwy.

(Ciąg dalszy na stronie 75)

siedząc wraz z matką w tłumie, patrzyła na ciała dwóch kobiet – jednej, która zginęła z honorem i drugiej, która zmarła w hańbie.

Dla niego były to jednak dwa ciała. I niczym się nie różniły.

Hiroru nigdy nie zapomniał tego widoku i często do niego wracał. Owładnęła nim koncepcja śmierci zrównującej dusze, a nie osądzającej je. Zgodnie z tradycją, jako drugie dziecko z linii Matsu pełni obowiązki Strażnika



Sali Przodków, niechętnie jednak patrzy w kamienne oczy założycielki rodu. Jako obrońca Przodków dźwiga szczególne brzemię – dusze umarłych przemawiają do niego niczym do Kitsu. Posągi znają rodowód swojego Strażnika i widzą jego serce, dokładniej niż jakiegokolwiek innego mieszkańca Cesarstwa.

Gdy Hiroru miał siedem lat, matka posłała go do szkoły bushi Matsu. Spędził tam dwa lata, podczas których mówiono o nim wyłącznie „brat Tsuko", aż zaczął się nudzić. Zaczął płatać swoim towarzyszom figle: z początku niewinne żarty, od których nie stroni żaden chłopiec, przekształciły się w niebezpieczne wygłupy. Dzięki dużemu sprytowi rzadko dawał się złapać, lecz i tak wyrobił sobie reputację źródła kłopotów.

Kage spotkał Matsu Hiroru na turnieju sztuk walki. Sensei z Siedmiu Klanów gromadzili się w poszukiwaniu uczniów, a Matsu i Akodo zorganizowali festiwal opodal czcigodnej Sali Przodków. Akodo Kage po raz pierwszy zwrócił uwagę na chłopca, gdy ten wygrał zawody w swojej kategorii wiekowej i w indywidualnych starciach pokonał kilku w starszych od siebie. Szacowny sensei poprosił daimyo Matsu o pozwolenie wzięcia chłopca na ucznia, a ta zgodziła się chętnie.

Przez sześć lat Kage uczył Hiroru licznych stylów walki, z bronią i bez. Młodzieniec okazał się wdzięcznym uczniem i pomiędzy mężczyznami wykształciło się zaufanie. Dla Hiroru Kage okazał się ojcem, którego nigdy nie miał. Sam zaś dla Kage został synem, i co ważniejsze, dziedzicem.

Hiroru dorósł pod jednoczesnym wpływem swojej siostry Tsuko, która nauczyła go, że cokolwiek Klan Lwa robi dla ochrony Cesarza, jest honorowe, i Kage, który wpoił mu, że działanie subtelne i uciekające się do podstępu również jest godne, jeśli użyć go w obronie Klanu Lwa, a więc i Cesarza. Przez wiele lat Hiroru przekazywał wiadomości Kage, wykonywał dla niego zwiady i inne czynności – wszystko w imię Cesarza. Jego wrodzona skłonność do psot, połączona z mistrzostwem w walce wręcz uczyniła go doskonałym szpiegiem, a szacunek, którym darzy mistrza – człowiekiem godnym zaufania.

Z pozoru Hiroru jest przykładnym samurajem Lwa: odważnym, szlachetnym i bardzo wyniosłym. Ma, za przyzwoleniem Kage, opinię kobieciarza (ustępując pod tym względem tylko Doji Hoturiemu), gdyż pozwala to mu znikać nagle i pojawiać się w domach gejsz bez wywoływania pytań.

Gdy Cesarz nakazał Żurawiowi i Lwu zakończyć wojnę i umieścić syna daimyo Żurawia w szkole Akodo jako zakładnika, Hiroru wpadł w szał. Odebrał to jako kolejne zwycięstwo Żurawia – nie tylko udało mu się pokonać armię Lwa, nim walka się zaczęła, ale również na stałe umieścił szpiega w szacownym dojo Lwa. Hiroru, kontynuując naukę, starał się zaszkodzić młodemu, bezczelnemu Żurawiowi który ośmielił

się wtargnąć do Sali Przodków. Był wszak młodym księciem - potężnym, dobrze urodzonym i zacnie wyglądającym. Służył Kage, a więc i potrzebom Cesarza.

Pojawił się kolejny problem - Hiroru zapragnął romansu z kobietą, z którą zaręczony był Doji Kuwanan - Isawa Nosuriko, uroczą shugenja z klanu Feniksa. Uwiedzenie dziewczyny przyszło łatwo, a przekonanie jej, ze Hiroru naprawdę myśli o małżeństwie okazało się jeszcze łatwiejsze. Gdy jednak zdobył już ją, matrymonialną propozycję zastąpiła groźba zniesławienia jej ojca, o ile nie będzie ona milczeć o tym, co się wydarzyło. Przez trzy miesiące Nosuriko żyła we wstydzie - aż do nocy poprzedzającej zaślubiny z Żurawiem. Gdy tego wieczora Hiroru ponowił odwiedziny, znalazł ją powieszoną na belce pod sufitem.

Aż do tej chwili Hiroru nie uważał się za złego człowieka. Pojęcie honoru było dla niego zabawką, której używał do usprawiedliwiania i szukania tłumaczeń, a nie wzorcem postępowania. Śmierć dwóch Feniksów, którą widział jako dziecko, miał za coś, co go nie dotyczyło. Teraz jednak miał przed sobą kolejną nieżywą kobietę - kobietę, która za jego sprawą odebrała sobie życie.

Reszta Klanu Lwa została nieświadoma wydarzeń tej nocy. Przy obiedzie młodzieniec był jak zwykle pewny siebie, tryskał humorem i przechwalał się. Wieczorem jednak straże domu Akodo widziały, jak pod osłoną rzęsistej ulewy przemknął do dojo i zażądał widzenia z Kage. Świadkowie tych wydarzeń zapamiętali, że Hiroru rozmawiał z Kage podniesionym, nie znoszącym sprzeciwu głosem. Kage krzyknął, upominając ucznia:

- Masz mnie słuchać, Hiroru!

Zapamiętali również dźwięk metalu uderzającego w drewno i przerażający okrzyk zawodu. Gdy straże przybyły sprawdzić, co się dzieje, znalazły tylko czcigodnego sensei, krwawiącego z rany w ramieniu.

Młody, dumny Lew zniknął bez śladu.

Choć Kage twierdzi, że Hiroru może pozostawać przy życiu, reszta Klanu Lwa uważa go za martwego. W lesie nieopodal granicy ze Skorpionem znaleziono rozszarpane na strzępy przez gobliny ciało samuraja, powalonego przez ogra. Ubrane było w strój Hiroru, był przy nim jego miecz i jedyna rzecz, z którą się nie rozstawał: sztylet jego ojca. Oczywiście, jeśli syn daimyo Matsu wciąż żyje, z pewnością powróci do swojego Klanu gdy ten niezwykły napad wściekłości minie. Jego honor na tym nie ucierpi, bo nikt nie wie o romansie z Nosuriko, a sensei przyjmie go z otwartymi ramionami. Sala Przodków pozostaje pod opieką Ikoma, którzy czekają na powrót prawowitego syna Matsu i objęcie przez niego stanowiska strażnika i obrońcy Przodków. Duchy oczekują jego przybycia, bo rozumieją naturę jego duszy.

Jeśli by żył, powróciłby.

MATSU HOKITARE

ZIEMIA 2
Siła Woli 3
WODA 2
Spostrzegawczość 4
OGIEŃ 2
Zręczność 4
POWIETRZE 3
Intuicja 5
PUSTKA 3
Szkoła/Ranga: Bushi Matsu 3
Honor: 3,9
Chwała: 3,1
Zalety: Ejdetyczna pamięć, Prawdziwy przyjaciel (Matsu Tsuko), Syn tej ziemi
Wady: Fascynacja (konie), Kiepski kłamca, Przymus (ciekawość), Wścibski, Zaprzysięgły wróg (Klan Skorpiona)
Umiejętności: Aktorstwo 2, Dyplomacja 3, Historia 2, Hodowla zwierząt 1, Jeździectwo 2, Kenjutsu 2, Obrona 1, Shintao 2,Szacowanie 2, Śledztwo 4, Walka wręcz 2, Wysportowanie 2

Matsu Hokitare jest jednym z najniezwyklejszych Lwów. Jego zamiłowanie do przygód słabo licuje z naturą jego rodu, a ciekawość często bierze górę nad wyszkoleniem. Służył w siłach Matsu jako zwiadowca, a jako dyplomata, dawał przedstawienia na rodzinnym dworze. Wyróżnia się sprawnością; trzy razy przemierzył cały Rokugan, przewożąc wiadomości i wykonując zwiad dla swojej Pani, Matsu Tsuko.

Hokitare jest człowiekiem pełnym radości. Jest szczupły, smukły, a wyróżniają go okazałe zębów. Umie jeździć konno, a podczas każdej wizyty na ziemiach Jednorożca próbuje wyprosić rumaka Panien Wojny. Za każdym razem przywozi koniom smakołyki, a Pannom Wojny - prezenty. Wśród Otaku krąży żart, że któraś z nich w końcu za niego wyjdzie i da mu pojeździć

MATSU HITOMI (DOKOŃCZENIE ZE STRONY 73)

Jej śmierć przeszła do legendy podobnie jak życie. Musiała przebijać się przez przeważające siły Smoka i walczyć z pozostałymi jednostkami Lwa, dowodzonymi przez Akodo Godaigo.

Godaigo i jego siły w końcu osaczyły ją w niewielkiej wsi, znanej teraz jako Omoidoso Toshi, Miasto Pamięci. Smoki oferowały pogromcy Hitomi nagrody i tytuły, lecz on odmówił i rozpoczął życie wędrownego ronina. Nigdy więcej go nie widziano, a jego historia jest na poły legendarna.

Osoba, której przodkiem jest Hitomi, może raz dziennie wydać punkt Pustki, by przerzucić rzut na trafienie lub obrażenia i wybrać rezultat, który jej odpowiada. Potomek Hitomi nigdy nie może, pod żadnym pozorem, zaatakować osoby, z którą łączy go silna, osobista więź.

na jednym z ukochanych wierzchowców.

Gdy po raz pierwszy wyznaczono Hokitare na dyplomatę, sądzono, że do negocjacyjnego stołu wniesie swoją pogodną naturę. Nawet Tsuko, posyłając go na dwór Feniksa, mówiła o przyjaznej osobowości młodzieńca z aprobatą. Rzeczywistość okazała się jednak zupełnie inna. Hokitare wykazał się bezpośredniością, wyjątkową szczerością i bystrym umysłem. Gdy widział jakąś sposobność, zaraz ją wskazywał. Jeśli przeciwnik brał w jakiejś sprawie górę, pytał go o to - wprost i przy świadkach. Gdy Klan Lwa otrząsnął się z początkowego szoku, zdał sobie sprawę, że Hokitare uchronił go przed wejściem w układ, który kosztowałby go utratę twarzy. Szybko przeniesiono Hokitare do służby na ziemiach Skorpiona, w nadziei, że powtórzy swój sukces. Gdy potwierdził, że potrafi przejrzeć spiski i intrygi, otrzymał stałe stanowisko.

Niestety, jego kariera dyplomaty okazała się krótka. Przebywając na ziemiach Skorpiona odkrył że Baiushi Goshu brutalnie kogoś szantażuje. Gdy Skorpion dowiedział się, że Hokitare odkrył jego czyny, wziął go na stronę i zaproponował łapówkę. Kiedy to nie pomogło, spróbował uciszyć go groźbami, a nawet posunął się do zabicia jego młodszej siostry. Mimo to, Hokitare ujawnił wszystko, co wiedział o spisku, urzędowi Szmaragdowego Championa. Nie mógł już bezpiecznie wrócić na ziemie Bayushi, a między nim a Klanem Skorpiona zrodziła się głęboka nienawiść. Hokitare wstąpił do osobistej straży daimyo Matsu i od trzech lat służy w jej świcie. Wspomaga swoją Panią radą i chroni ją na polu bitwy.



Choć Hokitare nie jest potężnym wojownikiem ani wybitnym taktykiem, ma inną istotną cechę - uczciwość. Można mu zaufać. Jest bezpośredni, odważny i bezlitośnie prawdomówny. Jeśli poprosić go o opinię, przedstawi ją. Jeśli zapytać - odpowie zgodnie ze swoją wiedzą. Daje mu to poczesne miejsce w siłach Lwa, przysparza mu jednak niechęci wśród wrogów Klanu.

MATSU TSUKO

ZIEMIA 4
WODA 3
Siła 5
OGIEŃ 4
Zręczność 6
POWIETRZE 3
Refleks 6
PUSTKA 3
Szkoła/Ranga: Bushi Matsu 5
Honor: 4,3
Chwała: 8,5
Zalety: Potęga ziemi (4 punkty), Przeznaczona do wielkości, Trans śmierci, Urodzony przywódca
Wady: Obsesja (dowieść, że Toturi jest tchórzem), Porywcza, Utracona miłość (Akodo Arasou)
Umiejętności: Heraldyka 3, Historia 3, Iaijutsu 2, Kenjutsu 5, Łucznictwo 3, Nóż 2, Shintao 1, Szczerość 1, Taktyka 5, Walka wręcz 5, Wiedza (bushido) 4, Wysportowanie 3, Zapasy 2, Zastraszanie 5,

Matsu Tsuko, najstarsza córka najpotężniejszej linii rodu Matsu, nigdy nie powątpiewała w swoją dziejową rolę. Od kiedy skończyła trzy lata, czuła ciężar wielkości i musiała mierzyć się z jej wyzwaniami. Rodzice Tsuko, daimyo Matsu i jej mąż, spędzali z córką bardzo mało czasu; widzieli ją tylko w przerwach pomiędzy bitwami, na tyle długo, by przekonać się, że robi postępy w nauce walki. Miała mało przyjaciół, bo rodzice oczekiwali od niej, by nigdy nie zapomniała, że jest dziedziczką Domu Matsu. Tsuko zawsze

o tym pamiętała – inne dzieci również.

Choć jej dzieciństwo było samotne, jeden głos zawsze przemawiał do Tsuko z miłością. Głos ten należał do jej wuja, Matsu Yasau, starszego, bezdzietnego mężczyzny, pełniącego obowiązki opiekuna Wielkiej Sali Przodków. Jak tradycja nakazuje, bratu daimyo Matsu dawno temu poświęcił swe życie przechowywaniu historii Lwa. Godzinami opowiadał Tsuko historie o przodkach, napełniając jej umysł wspaniałymi bitwami i bohaterskimi czynami. Yasau uczył dziewczynkę historii, prowadząc ją przez długie korytarze i ukryte komnaty Sali Przodków i snując opowieści o każdej z postaci.

Każdej nocy, przed pójściem spać, Yasau zabierał Tsuko przed statuę Pani Matsu, stojącą w środku Sali i kazał jej życzyć Pani dobrej nocy. Tsuko robiła to wpierw z obawą i strachem, później jednak – z czcią i godnością. Późną nocą, gdy burzą trzęsła pałacem Matsu, Yasau znajdował czteroletnią Tsuko śpiącą u stóp kamiennej postaci, jakby modliła się o uwolnienie od lęku.

Gdy Yasau zmarł, Tsuko miała osiem lat. Wkrótce potem jej rodzice powrócili z wojny z Jednorożcem. Zadecydowano, że Tsuko pozostanie w Pałacu Matsu i będzie pobierała nauki *kenjutsu* u sensei Matsu. Matka, spodziewając się drugiego dziecka, pozostała tam kilka miesięcy, Tsuko jednak w ogóle nie spędzała z nią czasu. Ojciec kontynuował kampanię, realizując rozkazy wydawane przez żonę, która niemal rok spędziła w komnatach, pochylając się nad mapami i meldunkami z pola. Córce poświęcała czas jedynie, gdy obserwowała jej ćwiczenia kata i tłumaczyła jej strategie realizowane przez podwładnych ojca.

Gdy narodził się Hiroru, matka zabrała Tsuko na front, by pokazać jej prawdziwe oblicze wojny. Tsuko doświadczyła okrucieństwa śmierci, dzielnego zmagania w bitwie i odwagi Lwa. Pozostawała przy matce przez trzy miesiące, ucząc się wszystkiego, czego była w stanie. Pewnego razu generalskie stanowisko zostało zaatakowane przez zagon Feniksów – ich samuraje pojawili się przy pomocy magii i od razu zaatakowali straże i namioty. Choć podniesiono alarm, Tsuko i jej rodzice zostali zaatakowani przez samobójczy oddział.

Pole bitwy jest pełne krzyków, walka w namiotach była zaś cicha. Podkreślał ją tylko szczęk stali i delikatny odgłosem ostrza, przecinającego ciało. Córka, uzbrojona w drewniany boken, którego używała do ćwiczeń *kenjutsu*, doskoczyła do matki. Wojownik Shiba cicho stanął naprzeciw dziewczynki, a jej drewniany miecz odbił wymierzone w nią cięcie. Tsuko błyskawicznie doskoczyła do bushi, pchając go bokenem wprost w gardło.

Nawet mając dziesięć lat Tsuko była wojowniczką. Na zewnątrz namiotu Straż przyboczna odparła Feniksa, było jednak za późno. Ciszę zmąciły krzyki, a przeciwnik Tsuko padał na ziemię, trzymając się za zmiażdżoną tchawicę. Na podłodze, obok niego, leżały ciała Shiba poległych z ręki daimyo Matsu. Pomiędzy nimi było ciało ojca Tsuko. Gdy straże Matsu wpadły do namiotu, klęczała przy nim, przyglądając się kałuży krwi na podłodze. Gdy eta przyszli zabrać zwłoki, Tsuko zapytała:

- Dlaczego Feniksy przybyły, wiedząc, że wszyscy zginą?

Matka, ocierając miecz z krwi, odpowiedziała:

- Ponieważ była to ich powinność.



AKODO GODAIGO (410–???) (–2 PUNKTY)

Niewiele wiadomo o Godaigo, prócz tego, że dowodził wraz z Matsu Hitomi w jej ostatniej kampanii. Krążyło wiele domysłów, dlaczego przyłączył się do Smoków, zamiast do niej, były to jednak tylko domniemania. Wiadomo, że jego wojska osaczyły ją w końcu w Omoidoso Toshi. Godaigo i Hitomi spotkali się po raz ostatni w tej właśnie wsi, a tylko jej mieszkańcy wiedzą coś o ich ostatnich wspólnych chwilach. Jego zdrada Hitomi przeszła do legendy, a jej różne interpretacje krążą w postaci ludowych podań. Historycy nie znają zapisów o śmierci Godaigo, niektórzy więc powiadają, że został przeklęty wieczną tułaczką i że pozbawiono go honoru, pozbawiono spoczynku, pozbawiono nawet śmierci. Jest symbolem wszystkich zdrajców, rysą na honorze Lwa i pamięta się tylko jego występek przeciw Hitomi, nie odniesione za życia zwycięstwa.

(Ciąg dalszy na następnej stronie)

- A mój ojciec?

Matka Tsuko spojrzała na najstarsze dziecko.

- Nawet wypytując o jego śmierć, podważasz jej cel.

Nigdy więcej już o tym nie rozmawiały.

Gdy cztery lata później Tsuko stanęła do Turnieju na Topazowego Championa, jej zwycięstwo nikogo nie zdziwiło. Górowała nad wszystkimi współzawodnikami umiejętnościami i siłą. Od tamtej pory jej sława już tylko rosła. Dowodziła wojskami, walcząc z Jednorożcem w Bitwie pod Wioską Białego Brzegu, zdobywając sztandar armii Shinjo i zmuszając ich do publicznych próśb o jego zwrot na Dworze Cesarskim. Dowiodła swoich możliwości, przewodząc armii mężnie i przebiegle, stając się w ten sposób największym bohaterem Cesarstwa. Gdy jej matka wstąpiła do klasztoru Shinsei, Tsuko została daimyo Matsu i poprowadziła rodzinę do zwycięstwa nad Jednorożcem i Żurawiem. Przez siedem lat Tsuko przyniosła rodowi Matsu chwałę zarówno w czasie wojny, jak i pokoju.

Trzy lata temu, pomimo protestów matki, Lwica postanowiła poślubić Championa domu Akodo, Arasou. Doskonale do siebie pasowali – lojalni, mężni i bezlitośni. Wielu obawiało się, że małżeństwo daimyo Matsu z Championem Akodo będzie zapowiedzią klęski Klanu, Tsuko i Arasou trwali jednak w swoim postanowieniu. Śmierć męża z rąk Żurawia zdruzgotała Tsuko. Był jej powiernikiem, jedyną osobą, która akceptowała ją jako przyjaciela i towarzysza. Wraz z jego śmiercią została sama.

Tsuko uważa Toturiego za oszusta, mnicha wyniesionego do rangi wojownika – pozycji, której według niej nie podoła. Nie przepuszcza żadnej okazji, by okazać swe uczucia i wciąż poszukuje oznak słabości daimyo Akodo. W głębi serca wie, że Toturi nigdy nie będzie przywódcą, jakim był Arasou, i obawia się o losy Klanu pod przewodnictwem człowieka, co do którego jest przekonana, że jest zaledwie przebranym za Lwa Żurawiem.



MATSU SEIJURO

ZIEMIA 4
Siła woli 6
WODA 3
OGIEŃ 3
Zręczność 4
POWIETRZE 5
PUSTKA 2
Szkoła/Ranga: Bushi Kakita 3
Honor: 2,9
Chwała: 1,2
Zalety: Inna szkoła, Oburęczność, Ogromny, Ostrze Kakita (4z3), Szybki
Wady: Obsesja (osiągnąć sukces i wyka-zać się), Zła reputacja (wyszkolony przez Żurawia)
Umiejętności: Ceremonia parzenia herbaty 2, Etykieta 2, Historia 3, Iaijutsu 4, Kenjutsu 4, Łucznictwo 1, Obrona 2, Przetrwanie w górach 3, Shintao 2, Szczerość 2, Sztuka (akrobatyka) 1, Taktyka 3, Walka wręcz 1, Wiedza (Klan Żurawia) 5, Wysportowanie 4

To właśnie za sprawą samuraja zwanego Matsu Seijuro stosunki pomiędzy Lwem i Żurawiem miały ulec poprawie. Gdy był dzieckiem, wysłano go w ramach wymiany zakładników do Akademii Kakita uczyć się stylu *iaijutsu*, a Doji Kuwanan przybył do szkoły Akodo poznawać ścieżki Lwa. Seijuro był wówczas bardzo młody, lecz nawet wtedy zdawał sobie sprawę ze znaczenia swojej sytuacji. Jako przedstawiciel swego Klanu musiał świecić wobec otaczających go Żurawi przykładem: nauczyć ich szacunku i obawy wobec potęgi Lwa. Od pierwszego dnia nauki postanowił być najlepszym uczniem, jaki kiedykolwiek uczył się w Akademii.

Choć ta sztuka mu się nie udała, i tak osiągnął więcej niż wielu innych uczniów z jego rocznika. Studiujący wraz z nim Kakita mieli po swojej stronie historię i wrodzony instynkt; Seijuro musiał pamiętać o dziedzictwie Lwa, opanowując jednocześnie nowe wartości i umiejętności.

By podkreślić różnicę, doprowadzał się na skraj wytrzymałości. W wolnych chwilach wspinał się na urwisko w pobliżu Pałacu Kakita. Zdradliwa przepaść nie tylko wyrobiła mu mięśnie, ale nauczyła cierpliwości i koncentracji. Podczas wszelkich treningów i ćwiczeń zakładał, że musi dorównać towarzyszom, lub ich prześcignąć. Uczył się historii i metodyki z zacięciem, które

zadziwiało sensei, a choć rzadko kończył pierwszy, zawsze dawał z siebie wszystko, na co pozwalał jego umysł i ciało.

Wielu Żurawi, którzy niegdyś z nim ćwiczyli, chwali sobie teraz jego zawziętość, twierdząc, że mobilizowała ich ona do wykorzystania wszystkich swoich możliwości. Kiedy jednak spytać, czy nie mieliby ochoty na herbatę z dawnym kolegą, odpowiadają nieco inaczej.

- Seijuro jest graczem, - mawiają, - który nie rozpoznaje czasu i miejsca na grę.

Wielu nauczycieli również wyrażało niepokój w związku z wysiłkami młodzieńca, większość jednak lekceważyła je jako „typowe zachowanie Matsu".

Seijuro powrócił na ziemie Lwa z *daisho* Kakita za pasem, gotów podzielić się zdobytą wiedzą. Ku jego zdziwieniu, rodzina uznawała jego wyszkolenie za żart. Był przedmiotem polityki, mawiano, i nie powinien się spodziewać, że zainteresujemy się jego „szaleństwem". Towarzysze wciąż go wyśmiewali i dawali do zrozumienia, że nigdy go nie uznają za prawdziwego Lwa.

Złościło go to.

Gdy za pierwszym razem wyzwał takiego samuraja na pojedynek, ten zapewnił go, że „szybko da mu nauczkę" - i zaraz potem jego wnętrzności znalazły się po podłodze. Lata spędzone wśród Żurawi dały Seijuro niezwykłe umiejętności walki jeden na jeden, z których nigdy nie wahał się skorzystać. Po pierwszym pojedynku nadszedł następny, potem następny i jeszcze kolejny. Za każdym razem, gdy poczuł się zlekceważony, żądał satysfakcji; gdy zabił pierwszych sześciu ludzi, wreszcie przestano go lekceważyć.

Dowódcy zaczęli zasięgać jego rady w kwestiach strategii. Inni samuraje zwracali się do niego z szacunkiem, zamiast z pogardą. Kiedy tylko pojawiała się kwestia Żurawia - czy był to nieprzyjacielski generał, czy dworzanin, którego chciano zastraszyć - przychodzono do niego, niczym do szacownego sensei.

Nie zmieniło to go zbytnio. Wciąż stara się za wszelką cenę wszystkich prześcignąć, a że wszyscy współzawodnicy to teraz Lwy, musi ich prześcignąć jeszcze bardziej. Jest doskonale świadomy swych obowiązków wobec Klanu i usiłuje żyć w zgodzie z kodeksem honorowym Matsu. Nie czuje się ograniczony swoim Żurawim wykształceniem, miast tego przekuwa je w wartości, których żaden inny Lew nie posiada. I oczywiście słynie ze sprawności w pojedynku.

Seijuro jest potężnie zbudowany - wrodzone predyspozycje Matsu rozwinął przez ciągłe ćwiczenie. Oczy mu błyszczą, a twarz



znaczą krzaczaste brwi. Ubiera się w tradycyjny strój Lwa, kontrastujący z *daisho* Żurawia. Postrzega to zestawienie jako świadectwo wszystkiego, co osiągnął. Do bitwy zakłada *mempo*, przedstawiające szczerzącą zęby paszczę, nauczył się też wynosić głos ponad najgłośniejszy hałas. Walcząc, chichocze złowieszczo, jakby oznajmiał że wie coś, czego jego przeciwnik nie daje sobie sprawy. Biorąc po uwagę jego przeszłość, może mieć rację.

AKODO GODAIGO (CIĄG DALSZY)

Jeśli Godaigo jest twoim przodkiem, twoje Kręgi ani poziom Chwały nigdy nie mogą przekroczyć twojego Honoru. Jeśli twój Honor spadnie poniżej Kręgu lub Chwały, traktuj je, jakby miały poziom równy obecnej jego wartości, dopóki nie wzrośnie on ponownie powyżej Kręgu lub Chwały.



Rozdział piąty:



Przykładowi bohaterowie

Akodo: Strateg

Kiedy się urodziłaś, twoi rodzice, wysoko postawieni członkowie domu Matsu, zapragnęli, by wyszkolono cię na wojownika i byś w końcu zajęła miejsce u boku matki w Dumie Lwa. Okazało się to jednak niemożliwe. Twoje zdrowie już od pierwszych dni życia było słabe – a z czasem tylko się pogarszało. Matka uznała, że to, rzecz jasna, nie jej wina i zajęła się służbą Klanowi. Ojciec był mniej surowy, jednak równie niechętny, by wziąć za ciebie odpowiedzialność.

Szkoła, do której cię oddano, była mroczna i nieprzyjemna, świecił w niej jednak klejnot – twoja najbliższa przyjaciółka, Yushiko. Była piękną dziewczyną o srebrnych włosach, okrywających ją, gdy siedziała i ciągnących się za nią niczym nieziemski welon, gdy szła. Pokazała ci wyniesioną z rodzinnych stron sztukę składania papieru w malutkie, delikatne figurki. Dostrzegałaś w ich kształtnych załamaniach niezliczoną ilość szczegółów...

Szybko zaczęłaś okazywać niezwykły talent do rozwiązywania zagadek i łamigłówek, co pozwoliło ci wyrwać się z dotychczasowego, szarego życia. Zalecono ci korzystanie z innych książek, niż pozostali, i sprowadzono z daleka nauczycieli, by zajęli się twoim kształceniem. Uznano, że być może przydasz się jednak Klanowi i warto się o ciebie starać. Rodzice byli pod wielkim wrażeniem i zażądali, byś dalsze nauki pobierała w Akademii Wojennej Akodo.

Dla ciebie wizja ta wydała się jeszcze gorsza, niż ówczesna sytuacja. Nie chciałaś rozstawać się z Yushiko. Wszyscy pozostali jednak głusi na twoje prośby, a wspominanie o Yushiko tylko doprowadzało rodziców do wściekłości.

- Ona jest twoim wrogiem. - mówili. Nigdy więcej jej nie zobaczyłaś...

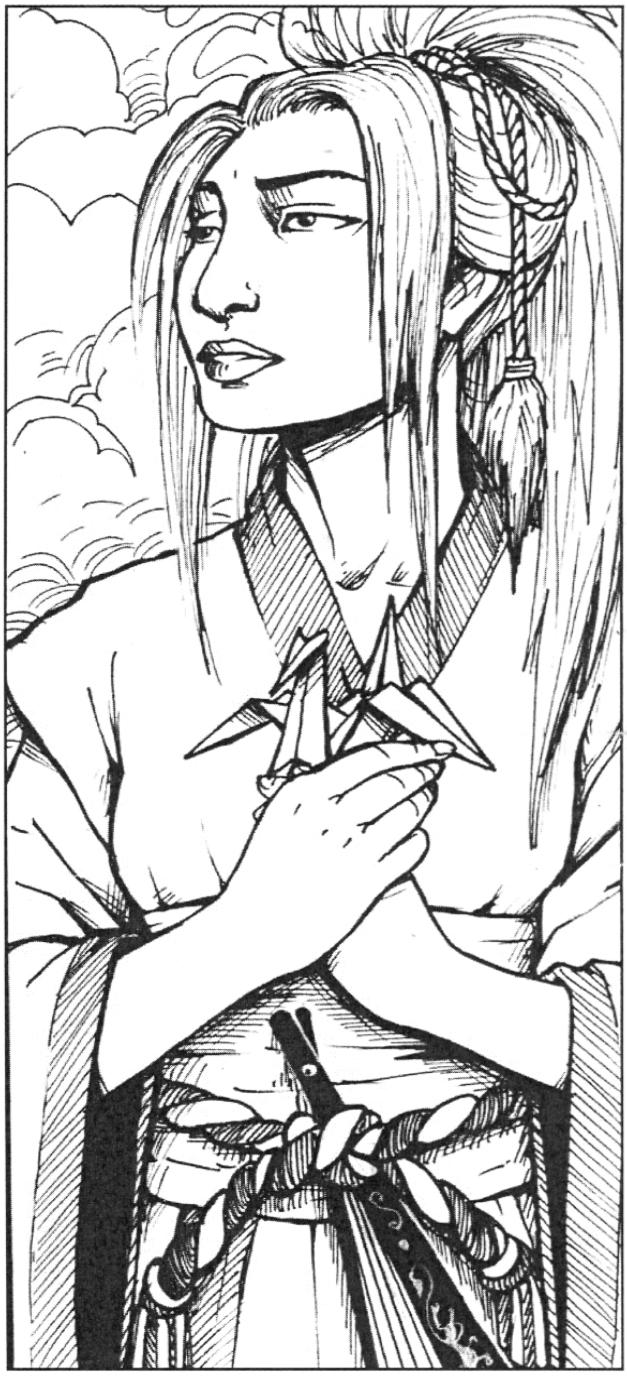
W Akademii poznawałaś style działania poszczególnych Klanów, a w szczególności Żurawia. Nalegano szczególnie, byś obmyślała sposoby, jak się im przeciwstawić. Myśl, że dostarczasz koncepcji, jak pokonać te Klany – i zadawać im śmierć – trapiła twe serce od miesięcy, aż, ostatnio, spełniły się twoje najgorsze koszmary.

Dalsza nauka odbywała się już na polu walki, a twoje decyzje były wprowadzane w życie i okazały się decydującym wkładem w zwycięstwo Lwa. Gdy ujrzałaś pobojowisko, zrobiło ci się niedobrze. Okaleczeni i okrwawieni ranni, ogrom zniszczeń, tyle śmierci... Trupy poległych...

Jak długo możesz to ciągnąć? Jak możesz zabijać, jak gdybyś sama dzierżyła miecz? Jak możesz?

Czy potrafisz jednak przeciwstawić się rodzicom? Odwrócić się od Klanu?

A czy możesz tego nie zrobić?

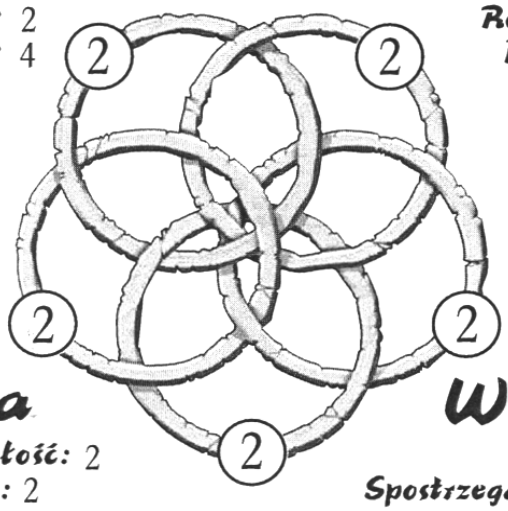


Legenda Pięciu Kręgów

Imię: Strateg Akodo **Klan:** Lwa **Profesja:** Bushi

Ogień
Zręczność: 2
Inteligencja: 4

Powietrze
Refleks: 2
Intuicja: 2



Ziemia
Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Woda
Siła: 2
Spostrzegawczość: 3

Pustka
Liczba wydanych punktów pustki:

Broń podstawowa
Katana 3z2

Zbroja podstawowa
Lekka (+5 PT trafienia)

PT trafienia cię (Refleks x5 + Zbroja)
10 (15 w zbroi)

Umiejętności:

Gawędziarstwo	1
Heraldyka	1
Historia	3
Inżynieria	1
Kenjutsu	1
Łucznictwo	1
Oblężenie	1
Obrona	1
Przemawianie	1
Sztuka (Origami)	1
Taktyka	3
Wiedza (bushido)	1
Wiedza (słynne bitwy)	2

Prestiż: 118

Techniki:

Droga Lwa

Szkoła: Akademia Wojenna Akodo **Ranga:** 1

Rany

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

Zalety i Wady:

Jasny umysł	+2
Urodzony taktyk	+3
Fascynacja (Historia wojskowości)	-2
Litościwy	-2
Słabe zdrowie	-2

Chwała: 1 ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Honor: 3 ☒☒☒☒☒❑❑❑❑❑

Punkty doświadczenia:

Ikoma: Rozjemca



Ciężko pracowałeś na swoją obecną pozycję. Wysokie pochodzenie i odpowiednie wykształcenie nie wystarczyły, by zapewnić ci stanowisko, które dziś piastujesz. Trzeba było obiecać wiele przysług i odwiedzić wiele przedpokojów. W końcu jednak wyniosłeś się ponad stan, wyostrzając zmysły i umysł niczym ostrze miecza. Jesteś teraz gotów bardziej niż kiedykolwiek, by mianowano cię przedstawicielem Cesarstwa – Rozjemcą Ikoma.

Czasem, gdy twój zabiegany umysł nie daje ci zasnąć, rozmyślasz, czy zostanie orędownikiem pokoju w Szmaragdowym Cesarstwie było dobrym pomysłem. Żaden Klan tak naprawdę nie chce zakończenia sporów. A pokój nie będzie możliwy, nim wszystkie zewnętrzne źródła zagrożenia (a jest ich wiele) nie zostaną zdławione. Nie możesz jednak pozwolić sobie na chwile zwątpienia, inni członkowie twego Klanu – zwłaszcza Matsu – tego nie tolerują.

Niepokojące myśli jednak pozostają, wychodząc na wierzch ilekroć pozwalasz sobie na chwile wytchnienia, i stają się coraz silniejsze. Kilka miesięcy temu zostałeś przydzielony bezklanowemu rzadcy, przemierzającemu kraj i podróżującemu do miejsc, w których jest potrzebny. Jego cele są takie same jak twoje – jeszcze za życia ujrzeć pokój i jedność Cesarstwa – w twojej opinii popełnia jednak ciągłe błędy. Jest bezpośredni, choć powinien być subtelny, uparty, gdy powinien się zgadzać, napastliwy, kiedy trzeba błagać. Martwisz się, że jego zachowanie źle się na tobie odbije, a co gorsza, popsuje twoje starania, zagrażając delikatnym sojuszom i chwiejnym rozejmom, które z takim trudem wypracowałeś.

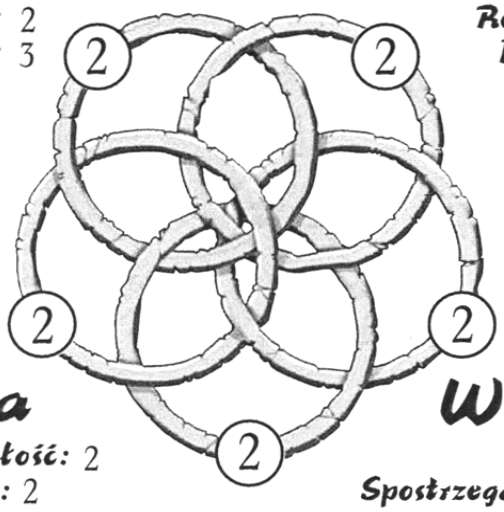
W zeszłym tygodniu wezwano cię na ziemie Lwa, byś zajął się rosnącym problemem – nabrzmiewającym tarciem między domami Akodo i Matsu. Bardzo cię martwi, że twój rządca ruszył za tobą. Jeśli miał problemy z mniej porywczymi Klanami, to czy poradzi sobie z zagniewanym Lwem?

Legenda Pięciu Kręgów

Imię: Rozjemca Ikoma **Klan:** Lwa **Profesja:** Bard Ikoma

Ogień
Zręczność: 2
Inteligencja: 3

Powietrze
Refleks: 2
Intuicja: 2



Ziemia
Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Woda
Siła: 2
Spostrzegawczość: 2

Pustka
Liczba wydanych punktów pustki:

Broń podstawowa
Kij bo 3z3

Zbroja podstawowa
brak

PT trafienia cię (Refleks x5 + Zbroja)
10

Prestiż: 124

Techniki:
- Pierwsza opowieść (bezklanowy rządca)

Umiejętności:

Dyplomacja	2
Gawędziarstwo	2
Heraldyka	2
Historia	3
Kaligrafia	2
Kij bo	2
Poezja	1
Prawo	1
Przemawianie	2
Shintao	3
Śledztwo	3
Wiedza (Lew i Żuraw)	1
Wiedza (polityka)	2

Szkoła: Bard Ikoma **Ranga:** 1

Rany

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

Zalety i Wady:

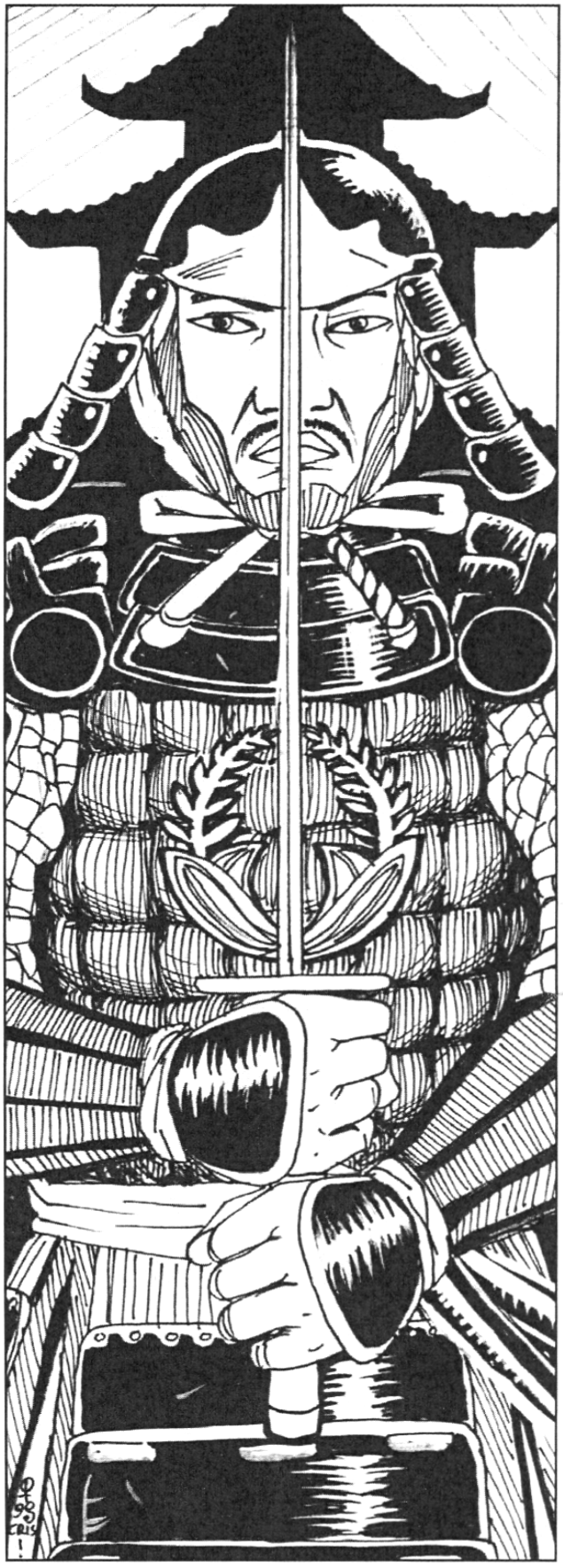
Ejdetyczna pamięć	+3
Pozycja społeczna	+10
Zobowiązanie	-4
Podopieczny (rządca)	-1

Chwała: 3 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Honor: 3 ☒☒☒☒☒☐☐☐☐☐

Punkty doświadczenia:

Cesarski gwardzista



Gdy byłeś narwanym dzieciakiem sadzałem cię na kolanach i godzinami opowiadałem ci o perypetiach twoich przodków. Na ich dźwięk uśmiechałeś się szeroko, a twoje oczy rozbłyskiwały. Myślałem, że moje starania idą na marne i że nigdy nie zapamiętasz, jak Ugatai przebył Rozpadlinę, a jak Nomo ucierpiał od przynoszącego zepsucie wzroku Oni no Hodito, lecz mu nie uległ.

Na twoim *gempukku* po cichu podziwiałem młodego mężczyznę, którego nauczyłem rozumieć i szanować to, skąd się wywodzi, ale jednocześnie spoglądać śmiało w przyszłość. Twoje wystąpienie było bezbłędne, wymieniłeś i omówiłeś wszystkich przodków, brakowało ci jednak zapału i podniecenia, które pamiętam ze swojej młodości. Czy to świat się tak zmienił w tym krótkim czasie, czy to ja?

Gdy odjeżdżałeś, by chronić Cesarza i jego możnych, wręczyłem ci swój miecz, jako wyraz wiary w twoje możliwości. Wyraziłem również swoje poparcie dla twoich decyzji, byś miał zawsze świadomość, że stoję za tobą, wspieram cię. Na razie nie mogłem pomóc, zastanawiam się jednak, czy nie wybrałeś tej drogi, by uniknąć innej.

Teraz, gdy dorosłeś i wyjechałeś w świat, bałem się, że nie znajdziesz dla mnie czasu. Że moje starania okazały się bezowocne, że nie będziesz przejmował się tymi, którzy byli przed tobą. Byłem jednak starym, wątpiącym głupcem, nie mnie to było osądzać. Przekonałem się o tym ostatniej nocy, kiedy przyszedłeś usiąść przy moim łożu, uściskać mnie i wypełnić nocne godziny historiami, które opowiadałem ci gdy byłeś dzieckiem, i nowymi opowieściami, które tworzysz dla nas każdego dnia, gdy jesteś poza naszymi ziemiami.

Sądzę, że wiedziałem o tym cały czas.

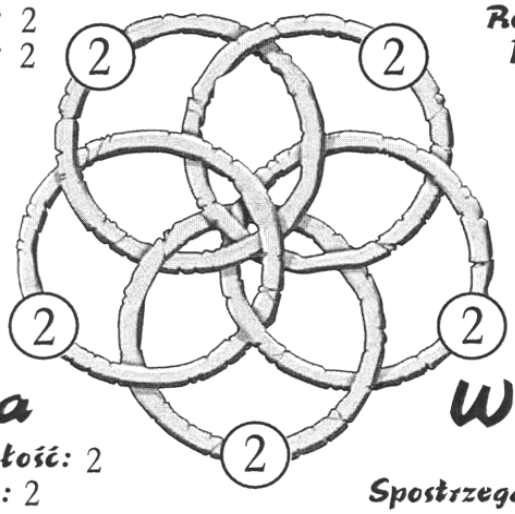
Jestem z ciebie dumny, synu, dumniejszy, niż kiedykolwiek sądziłeś....

Legenda Pięciu Kręgów

Imię: Cesarski gwardzista **Klan:** Lwa **Profesja:** Bushi

Ogień
Zręczność: 2
Inteligencja: 2

Powietrze
Refleks: 3
Intuicja: 2



Ziemia
Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Woda
Siła: 4
Spostrzegawczość: 2

Pustka
Liczba wydanych punktów pustki:

Broń podstawowa
Katana 3z2

Zbroja podstawowa
Ciężka

PT trafienia cię (Refleks x5 + Zbroja)
15 (25 w zbroji)

Umiejętności:

Gawędziarstwo	1
Historia	2
Iaijutsu	3
Kenjutsu	3
Łucznictwo	1
Obrona	3
Taktyka	2
Wysportowanie	1
Zastraszanie	1

Prestiż: 117

Techniki:

Droga Lwa

Rany

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

Szkoła: Akodo Bushi **Ranga:** 1

Zalety i Wady:

Potęga ziemi	+2
Zmysł walki	+6
Obsesja (przysporzyć ojcu dumy)	-3
Przekleństwo Benten	-2
Pyszny	-1
Zbyt pewny siebie	-3

Chwała: 1
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Honor: 3
☒☒☒☒☒☐☐☐☐☐

Punkty doświadczenia:

Kitsu: Shugenja



Wielu Rokugańczyków wierzy, że dusze bliźniąt są w rzeczywistości połówkami jednej istoty, i że talent jednego z nich oznacza słabość drugiego, a siła - wadę. Jesteś tego potwierdzeniem. W twoich żyłach płynie czysta krew Kitsu i potrafisz wejrzeć w Jigoku. Twemu bliźniaczemu bratu tego zabrakło.

Sytuacja ta zawsze frapowała Kitsu, a przodkowie niewiele mówili na ten temat. Ba, robili wszystko, by unikać tej kwestii. Niestety, brak zdolności brata do podróżowania po krainach umarłych zmusiła go do opuszczenia szkoły Kitsu i szukania nauki gdzie indziej.

I tak, gdy ty uczyłeś się wędrować wraz z bóstwami, on wprawiał się w sztuce zabijania. Przeszkadzało ci to. Mimo tego, że łączyłeś się z umarłymi codziennie, myśl, że ciało z twego ciała i kość z twej kości przyczynia się do śmierci tak wielu... Myśl o dniu, w którym zetkniesz się z duchem poległego od jego ostrza napawa cię wiecznym lękiem.

Choć utrzymywałeś z nim kontakt przez te wszystkie lata, i czasem spotykaliście się na zgromadzeniach Kitsu, nigdy jednak nie wytworzyła się między wami ta bliska więź, którą ponoć wiele bliźniąt posiada. Masz umysł typowego Kitsu - systematyczny i obrzędowy - podczas gdy on był bardziej... agresywny. Choć tradycja twojego Klanu wymaga dumy z jego sukcesów, zwłaszcza odnoszonych na polu walki, to lęk, że tkwi między wami coś bardzo złego rzadko opuszczał twój umysł.

Pół roku temu wziąłeś udział w jego pogrzebie. Zginął w walce o odbicie granicznego posterunku, a Matsu uznali go za bohatera. Mimo to uczucie, że wisi nad wami coś bardzo niedobrego nie znikło, a wręcz pogłębiło się. Szukając odpowiedzi próbowałeś odnaleźć jego ducha w Jigoku, nie udało się jednak. Kitsu, twój przodek, opiekun i przewodnik po zaświatach mówił zaskakująco niejasno.

- Twój brat powrócił do Rokuganu, shugenja, i ma ze sobą klucz do zrozumienia prawdy o was.

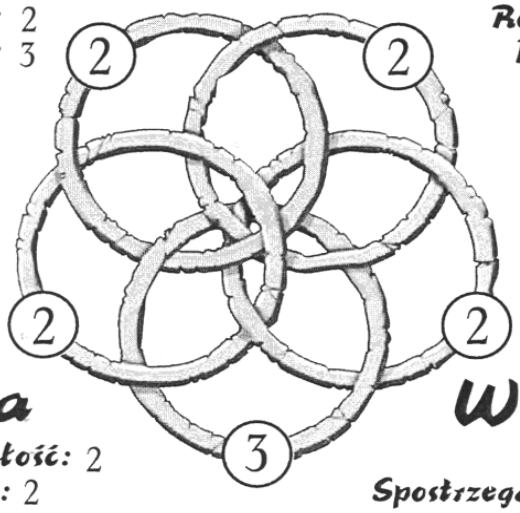
Wciąż jesteście połączeni, kto wie, może nawet mocniej niż kiedykolwiek przedtem. Musisz go odnaleźć, by zdobyć ostatni fragment tajemnicy, która gnębiła was obu przez całe życie...

Legenda Pięciu Kręgów

Imię: Shugneja Kitsu **Klan:** Lwa **Profesja:** *Shodan-Shenzo*

Ogień
Zręczność: 2
Inteligencja: 3

Powietrze
Refleks: 2
Intuicja: 2



Ziemia
Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Woda
Siła: 2
Spostrzegawczość: 2

Pustka
Liczba wydanych punktów pustki:

Broń podstawowa
Wakizashi 2z2

Zbroja podstawowa
Lekka

PT trafienia cię (Refleks x5 + Zbroja)
10 (15 w zbroji)

Umiejętności:

Etykieta	1
Heraldyka	1
Historia	2
Kaligrafia	2
Kenjutsu	1
Medytacja	3
Obrona	1
Teologia	1
Walka wręcz	2
Wiedza (Jigoku)	1
Wysportowanie	1

Prestiż: 126

Przodkowie:

Hiruma (5 pkt.)
Kaiu (5 pkt.)
Kitsu (2 pkt.)
Shinjo (3 pkt.)
Shosuro Furuyari (2 pkt.)
lub dowolny inny Przodek

Rany

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

Szkoła: *Sodan-senzo* Kitsu **Ranga:** 1

Zalety i Wady:

Czystej krwi Kitsu	+6
Wyższy Cel	+2
Nawiedzany (Kitsu)	-4

Chwała: 1 ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Honor: 3 ☒☒☒☒☒❑❑❑❑❑

Punkty doświadczenia:

Matsu: Straceniec



Matsu stoi za Akodo.

Niech to piekło pochłonie. Jak można szanować wojownika, który więcej czasu poświęca planowaniu niż działaniu? Jak można wykonywać rozkazy człowieka, który nie przystąpi do bitwy z zaciekłością, którą ty wciąż musisz powstrzymywać, jeśli nie odetnie mu się tego zadartego nosa?

Sercem odwagi jest oddanie, posłuszeństwo i honor.

Wiara. Zgoda. Szacunek. Rozumiesz te zasady, realizujesz je. To one są powodem, dla którego jesteś tutaj i teraz. To one określają twoją wartość. Zasadniczym pytaniem jest jednak, jak sobie z nimi poradzisz. Czy pójdziesz w ślady tchórzliwego ojca, czy ruszysz ścieżką dumnej i silnej matki?

Życie jest zbyt krótkie, by nie kochać i nienawidzić z równym oddaniem.

Nie masz już rodziny. Twoja matka chwalebnie poległa w bitwie, jak na prawą Matsu przystało. Twój ojciec, ostatni tchórz, związał się z inną kobietą (w dodatku Żurawiem!) i został ogrodnikiem czy czymś takim. Jedno z nich jest źródłem całej twojej wiary w życie i śmierć, podczas gdy drugie napełnia cię wstrętem i symbolizuje wszystko, czym brzydziłabyś się być.

Nic nie przynosi większej chwały, niż śmierć w walce o szlachetną sprawę.

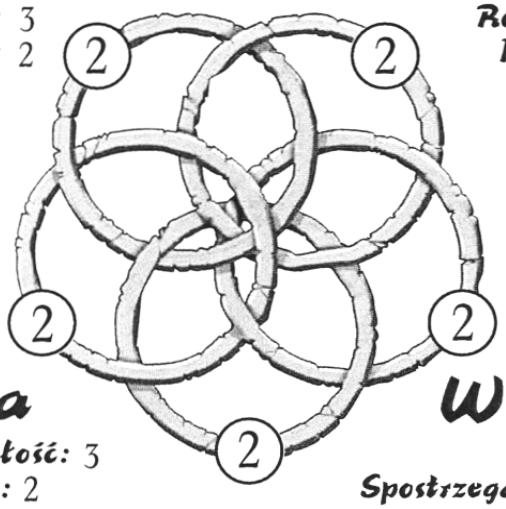
Złożyłaś prośbę, by otrzymać wspaniałe godło szukających śmierci, i otrzymałaś zgodę. Szukasz również godności i wyróżnienia, zarówno dla siebie, jak i matki oraz pozostałych. Usiłujesz również pokazać światu hańbę ojca, by wszyscy mogli się przekonać o jego obrzydliwym zepsuciu.

Legenda Pięciu Kręgów

Imię: Straceniec Matsu **Klan:** Lwa **Profesja:** Bushi

Ogień
Zręczność: 3
Inteligencja: 2

Powietrze
Refleks: 3
Intuicja: 2



Ziemia
Wytrzymałość: 3
Siła Woli: 2

Woda
Siła: 3
Spostrzegawczość: 2

Pustka
Liczba wydanych punktów pustki:

Broń podstawowa
Katana 3z2

Zbroja podstawowa
Lekka

PT trafienia cię (Refleks x5 + Zbroja)
15 (20 w zbroi)

Umiejętności:

Historia	1
Kenjutsu	2
Łucznictwo	1
Taktyka	1
Walka wręcz	3
Wysportowanie	2
Zastraszanie	1

Prestiż: 111

Techniki:
Ryk Lwa

Rany

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

Szkoła: Bushi Matsu **Ranga:** 1

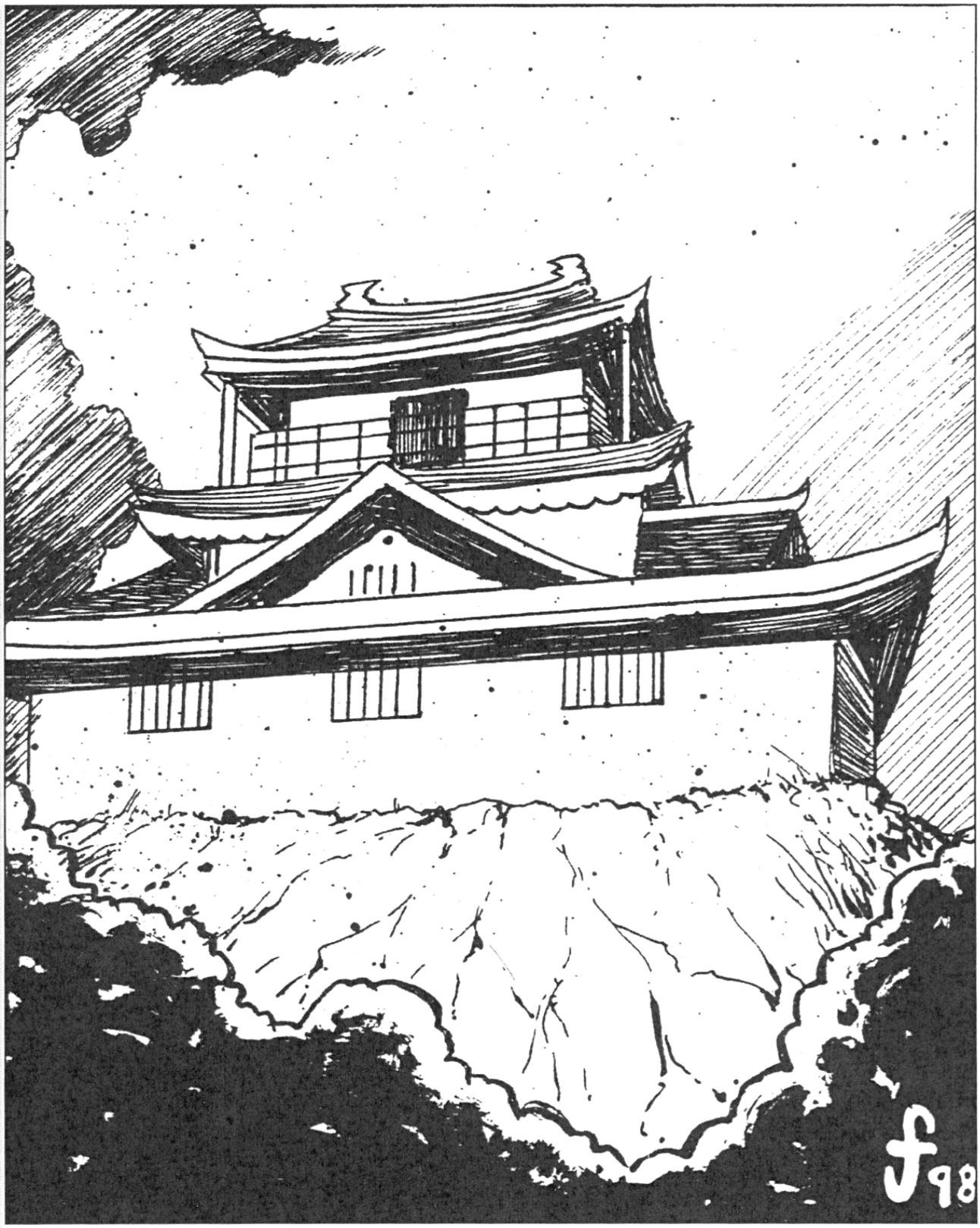
Zalety i Wady:

Pięści z kamienia	+5
Szybki	+5
Asceta	-2
Straceniec	-7

Chwała: 0 ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Honor: 2 ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Punkty doświadczenia:



Dodatki



BUSHIDO: DROGA WOJOWNIKA

Słowa człowieka są niczym jego ślady – pozwalają podążyć za nim, dokądkolwiek by nie poszedł. Uważaj, gdzie stawiasz kroki. Oto jest droga wojownika. Wszyscy ludzie, którzy się tak określają, są według niej oceniani. Ci, którzy z niej zboczą, zginą. Ci, którzy podporządkują się jej zaleceniom, żyć będą. Samuraj powinien posiąść siedem cnót: Uczciwość, Odwagę, Współczucie, Dworność, Honor, Szczerość i Lojalność. Nie można zdobyć jednej z nich, nie mając pozostałych. Każdy, kto naucza inaczej, naucza ścieżki łatwej do opanowania i mało wymagającej. Każdy, kto wymaga mało do innych, wymaga mało do siebie. Jakiż człowiek wybiera takiego kogoś na nauczyciela?

Dodatek I: Sztuka wojny

Armie Klanu Lwa

Podwaliny pod dzisiejsze zasady prowadzenia wojny położyły bitwy stoczone u początków Cesarstwa. Mówiąc bez ogródek, były to rzezie, i to nie tylko ze względu na rozlew krwi i zabijanie, nieodłącznie związane z wojną, lecz na zupełny brak organizacji, niezbędnej do uzyskania maksymalnej efektywności bojowej w służbie panu, w likwidacji jego wrogów i zachowywaniu zdolności do dalszej walki.

W tym ujęciu, to dyscyplina jest kluczem do zwycięstwa.

Dawno temu Pani Matsu zauważyła, że „bitwa" to nic więcej, jak bezładna szarpanina dwóch uzbrojonych band, a ten z dowódców, który przeżył do jej końca, uznawany był za zwycięzcę. Tak było od zawsze. Pani Matsu uznała, że nadszedł czas na zmiany i zaczęła organizować te zbrojne kupy wedle jej wizji „armii". Jednostka ta, pierwsza „armia" Rokuganu, uporządkowana była w szeregi i rzędy. Dla niej, i dla przeciwników był to widok znacznie bardziej odstraszający, niż bezładnego tłumu. Oczekiwanie od honorowego bushi, by podczas starcia dawał przeciwnikowi przewagę terenu, było jednak zbyt wygórowane, więc z takim trudem uformowany szyk wciąż załamywał się i przeradzał w niezorganizowany, walczący tłum. Nowa formacja satysfakcjonowała jednak Panią Matsu – aż do dnia, w którym zademonstrowała ją Panu Akodo. Zdając sobie sprawę z konieczności poprawienia jej szlachetnych wysiłków, Pan Akodo uznał, że należy wprowadzić kolejną zmianę – właściwy sposób prowadzenia wojny. To było jego odkrycie.

Choć każdy z wojowników Matsu doskonale radził sobie z utrzymaniem pozycji w walce, Akodo wprowadził „ulepszenie", polegające na tym, by ruszać do bitwy w uporządkowany sposób. Zauważył jednak, żebushi nie do końca rozumieją ideę trzymania kroku w marszu, nie mówiąc już o równaniu.

Akodo wybrał na plac musztry pole przylegające do obudowywanej po zniszczeniach poczynionych przez huragan wioski. Widząc, jak naczelnik układa taras wokół swego domu, Akodo nakazał mu przestać.

- Przynieś te klepki tutaj i chodź za mną, - zakomenderował i przeszedł sto kroków w prostej linii. - Połóż je na wysokości każdego z moich kroków.

Gdy praca została ukończona, Akodo nakazał swoim bushi:

- Przechodźcie tę ścieżkę czwórkami. Każdy z waszych kroków ma padać na klepkę, i każda grupa ma go postawić jednocześnie. Róbcie tak, aż nie będziecie maszerować tak jak ja.

Tak też robili, trenując całe dnie, nim nie nauczyli się maszerować w równym szyku i trzymając krok. Genialny ten wynalazek nazwany został „Ścieżką Akodo" (czasami też „Ścieżką Drzazg") i prowadzi dziś do bram Akademii Wojennej Akodo. Oto dlaczego każdy Akodo podąża Drogą Akodo, tak jak to czynił założyciel rodu.

ŻOŁNIERZE ARMII LWA

Większość wojsk Rokuganu klasyfikowana jest ze względu na typ ich wyposażenia lub sposób przemieszczania, armia Lwa zorganizowana jest w znacznie praktyczniejszy sposób. Choć zachowany jest typowy podział na formacje (Piechota, Łucznicy i Kawaleria), żołnierze Lwa dzieleni są według doświadczenia i stażu, jaki zdobyli. Tak więc jednostki Lwa dzielą się na *Itsumo no Heishi* (Rekrutów), *Taiekigunjin* (Weteranów) i *Joshitsu* (Elitę). Akodo bardzo zależało na wytworzeniu *esprit de corps* w jego armii i uznał, że żołnierze osiągną najwyższy poziom, gdy będą nieustannie starały się potwierdzać swoją przydatność i dorównać bardziej doświadczonym.

ITSUMO NO HEISHI

Wszyscy żołnierze Klanu Lwa przez pierwsze trzy lata służą w oddziałach „regularnych". Akodo był przekonany, że najmłodszym

i najmniej doświadczonym jednostkom należy dać możliwość sprawdzenia się w walce. To one więc, o ile sytuacja nie jest poważna, idą na czele ataku.

Z punktu widzenia dowódcy wymaga to wielkiego zaufania w jednostki, które nigdy nie zakosztowały walki. Ciężkie szkolenie w Akademii Akodo czyni z nich jednak bardzo zdolnych bushi, a pełne zwycięstw dzieje Klanu Lwa dowodzą słuszności tej filozofii.

TAIEKIGUNJIN

Po trzech latach ci, którzy przeżyli, awansowani są do statusu „weterana". Oddziały weteranów ustawiane są zwykle w drugiej linii. Ze względów taktycznych Akodo uznał, że dzięki temu weterani zwiększą morale idących przed nimi, wahających się lub zwalniających natarcie jednostek regularnych i będą mogli wykorzystać lukę w szykach przeciwnika. Większość jednostek armii Lwa tworzą właśnie tacy „weterani".

JOSHITSU

Wysłużywszy dwanaście lat każdy żołnierz otrzymuje awans do najbardziej prestiżowej formacji w armii Lwa – „elity". Jednostki te tworzą rdzeń armii. Ustawiane są najczęściej w trzeciej linii, jednak nawet stanowisko na tyłach nie nadwyręża ich honoru. Oddziały Joshitsu tworzą linię nie do przełamania, o niewzruszonym morale. To oni mają zadać ostateczny cios załamującemu się przeciwnikowi i ścigać uciekinierów. Do najsłynniejszych elitarnych jednostek armii Lwa zalicza się Gwardia Przyboczna Cesarza, Gwardia Domu Matsu, Yojimbo Akodo i Ikoma O-Ban.

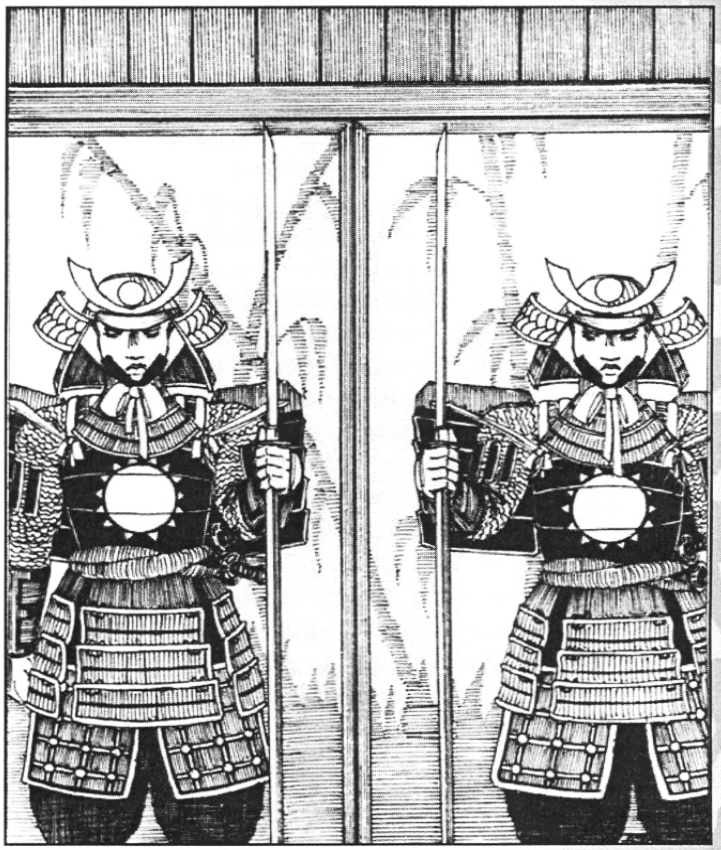
Formacje Armii Lwa

HOHEITAI (PIECHOTA)

Przykładając standardy innych Klanów, należałoby wszystkich piechurów Lwa uznać za ciężką piechotę. Formacja ta zawsze wyposażona jest w ciężką zbroję samurajską, *daisho* i *naginatę* lub *yari*.

ITE (ŁUCZNICY)

Oddziały łuczników wprowadzono po raz pierwszy właśnie w armii Lwa. Zarówno w natarciu, jak i obronie jednostki te ponoszą największe straty, gdyż ich efektywne wykorzystanie wymusza wysunięcie ich przed czoło wspierającej je piechoty. Jednostki łuczników występują zwykle 100-200 kroków przed linię wojsk i prowadzą ostrzał, dopóki oddziały wsparcia nie zbliżą się na 50 kroków; wtedy wycofują się przez luki w szyku. Podobnie jak piechota, łucznicy noszą ciężkie samurajskie zbroje i uzbrojeni są w *daisho*, łuk *yumi* i zestaw strzał.



GISHI HOI (ODDZIAŁY OBLĘŻNICZE)

Akodo nauczył się sztuki oblężniczej od Kaiu, przystosował ją jednak do własnego rozumienia armii. Inżynierowie Lwa, w odróżnieniu od ich kolegów Kaiu, używają swoich umiejętności przede wszystkim w natarciu. Jednostki oblężnicze wyposażone są w tarany, drabiny, ruchome osłony i miotacze ognia. Użyte w obronie zastawiają często przeszkody ze „smoczych zębów" (naostrzonych pali, wbitych w ziemię i skierowanych w stronę przeciwnika), budują okopy i tym podobne. Gdy bitwa nie wymaga użycia sprzętu oblężniczego, inżynierowie umieszczani są w odwodach. Uzbrojeni są tak samo jak piechota.

LUDZIE I ŻOŁNIERZE

Odrzucenie przez Akodo nauk Shinsei mówi wiele o jego Klanie. Najważniejszymi z koncepcji pierwszego Lwa są definicje „człowieka" i „żołnierza". Ludzie są tworami społeczeństwa i kultury, co znajduje odbicie w etyce, sztuce i metafizyce. Żołnierz, na odwrót, nie ma czasu na etykę, sztukę, metafizykę, ani jakąkolwiek refleksję. Stanowią więc oni zupełnie odmienne gatunki, określone przez własne zasady i ograniczenia. Na kolejnych marginesach przedstawiamy Siedem Cnót wymienionych przez *Bushido* Akodo. Pamiętaj, w taki czy inny sposób, wszystkie Klany uznają *Bushido* za odpowiedni instrument nauczania samurajów miejsca w Niebiańskim Porządku. W niektórych miejscach podkreśla się je bardziej, niż gdzie indziej, nigdzie jednak nie ceni się ich tak wysoko jak w Klanie Lwa... który przedkłada je nawet ponad *Tao* Shinsei.

KIMABUSHA (KAWALERIA)

Lew był pierwszym klanem, który (nie licząc Jednorożców) użył koni inaczej, niż jako wierzchowców dla swoich dowódców. Akodo dostrzegał przydatność rokugańskich kuców, jednak w odróżnieniu od Jednorożców, które swoje wierzchowce traktowały jak żołnierzy, wolał używać tych zwierząt jako wyposażenia. Przez kilkaset lat zwiadowcy Lwa dosiadali kuców. Kawaleria Lwa zajmuje się głównie rozpoznaniem i służbą patrolową, a czasem również osłania skrzydła. Jazda Lwa uzbrojona jest tak jak piechota, jednak jej bronią drzewcową jest zawsze *yari*.

Organizacja armii Lwa

Lew utrzymuje największą armię Rokuganu. Na każde zawołanie gotowe jest około pół miliona żołnierzy. Istotnie, niektórzy analitycy wojskowi Cesarstwa spekulują, że Lew jest w gotowości do tego stopnia, że na wezwanie Cesarza jest w stanie zmobilizować całą armię w dziesięć dni. O innych armiach Rokuganu mówi się w liczbie pojedynczej, w przypadku Lwa mamy do czynienia z kilkoma armiami. Jest ich dziesięć, po dwie w każdej z czterech prowincji i dwie zapasowe, mogące służyć jako siły ekspedycyjne lub do ochrony struktur logistycznych i kluczowych punktów.

STOPNIE W ARMIACH LWA

Jedną z największych innowacji wprowadzonych przez Akodo było utworzenie szczebli dowodzenia. W miarę jak jego armia rosła, konieczne się stało postawienie samurajów wykazujących zdolności przywódcze na czele oddziałów różnych wielkości i rozliczanie ich z tego przez przełożonych. Poprawiło to komunikację i odpowiedzialność tam, gdzie honor i powinność były zagrożone. Ten system rang został przyjęty, z mniejszymi lub większymi zmianami, przez inne armie Rokuganu.

Gunso (Sierżant)

Zajmujący najniższe stanowisko dowódcze *gunso* są najbardziej szanowanymi członkami swoich pododdziałów, gdyż spędzają najwięcej czasu wśród szeregowych żołnierzy. W Akademii Wojennej Akodo to oni właśnie zajmują się szkoleniem oraz musztrą i w całości odpowiadają za dokonania swoich podopiecznych w walce. *Gunso* dowodzi *Guntai*.

Chui (Porucznik)

Następnym szczeblem dowodzenia jest cl *Chui*. Na tym poziomie oficer powinien znać się na manewrowaniu i taktyce, z czego korzysta, osobiście stając na czele swoich ludzi. *Chui* odpowiada za dowodzenie *Kaisha*.

Taisa (Kapitan)

Największy skok w liczności dowodzonego oddziału następuje przy awansie na stopień



Taisa. Na tym szczeblu dowódca nie ma już czasu na bezpośredni kontakt z żołnierzami. Ma ich wielu, a uwagę powinien poświęcać w całości zagadnieniom taktycznym, takim jak rozmieszczenie jednostek i manewrowanie nimi. *Taisa* musi cechować spostrzegawczość i doskonałe wyczucie czasu, gdyż na tym szczeblu posługiwał się będzie przede wszystkim oficerami sztabowymi i gońcami. *Taisa* dowodzi *Daibutai*.

Rikugunshokan (Generał)

Zajmujący najwyższe stanowisko w drabinie dowodzenia *Rikugunshokan* ma olbrzymi zakres odpowiedzialności. Nie tylko musi się zatroszczyć o zakwaterowanie, wyżywienie i uzbrojenie około 50000 ludzi (i ich personelu pomocniczego), ale również odpowiada za wybór terenu starcia i rozmieszczenie na nim całej armii. Podobnie jak *Taisa*, *Rikugunshokan* nie zajmuje się sprawami poszczególnych żołnierzy, pozostawiając to w gestii oficerów niższych stopni. Jego umysł powinien być ciągle skupiony na posunięciach strategicznych i sposobach jak najefektywniejszego wprowadzenia w życie rozkazów daimyo. Choć pozycja ta przynosi mu wiele prestiżu i chwały, to jest wyjątkowo stresująca i tylko najtęższe serca są w stanie podołać trudom tak wysokiego stanowiska. *Rikugunshokan* odpowiada za dowodzenie *Go-Hatamoto*.

Uwaga: Zalecamy, by MG nie zezwalał postaciom graczy z Klanu Lwa poniżej Rangi 4 zajmowania tego stanowiska.

Shoko Kanbu (Oficer sztabowy)

Ponieważ wyżsi dowódcy mają tak wiele spraw na głowie, potrzebują kompetentnych współpracowników, którzy zajęliby się szczegółami dowodzenia, którymi dowódca nie powinien się zaprzątać. Do tych zadań Pan Akodo przewidział żołnierzy pełniących stanowisko *Shoko Kanbu* – oficera sztabowego.

Od tamtych czasów rola oficera sztabowego niewiele się zmieniła. Podczas bitwy ich zadania rozciągają się od przekazywania rozkazów po asystowanie dowódcy przy zbroi i broni.

W czasie pokoju oficerowie sztabowi mogą serwować dowódcy herbatę czy robić notatki podczas narady wojennej. Zapewniają zaopatrzenie oraz wyposażenie, i przyjmują raporty dowódców niższego szczebla. Ich własne raporty muszą być dokładne i o czasie. To oni pierwsi pozdrawiają dowódcę rano i ich ostatnich widzi, udając się na spoczynek.

Najpoważniejszą niedogodnością tego stanowiska jest to, że kiedy coś stanie się dowódcy, pozostaje się z niczym aż do uzyskania nowego przydziału. Tylko w wyjątkowych przypadkach oficer sztabowy przejmuje dowodzenie, choćby nawet na krótko. Co więcej, ponieważ *Shoko Kanbu* musi w każdej chwili być do dyspozycji dowódcy, nie bierze udziału w walce. Kiedy jednak dowódca zostanie zaatakowany, jego *Shoko Kanbu* muszą być gotowi na śmierć u jego boku.

Shoko Kanbu są zazwyczaj w stopniu *Gunso*, niektórzy jednak osiągają nawet rangę *Chui*; służba na tym stanowisku najczęściej kończy się awansem na dowódcę jednostki liniowej. *Shoko Kanbu* rzadko cieszą się szacunkiem szeregowych żołnierzy.

Należy podkreślić, że niemal wszyscy Ikoma służący w armii Lwa zajmują to właśnie stanowisko.

Jednostki armii Lwa

Guntai (Drużyna)

Najmniejszą jednostką armii Lwa jest *Guntai*, czyli drużyna. Liczy ona do dwudziestu żołnierzy, a na jej czele stoi *Gunso*. Zazwyczaj formowana jest w cztery szeregi po pięciu ludzi, z dowódcą na czele.

Kaisha (Kompania)

Kaisha jest podstawową jednostką taktyczną w armiach Lwa. Jest również najniższym szczeblem, na jakim używa się *hata* (flag, sztandarów) do oznaczania pozycji i wyznaczania punktu zbiórki. Jednostka ta składa się z siedmiu *Guntai* (pięciu piechoty i dwóch łuczników; łącznie 152 żołnierzy, a dowodzą ją dosiadający koni *Chui* i jego pięciu *Shoko Kanbu*, z których jeden pełni rolę chorążego danej *Kaisha*.

Kaisha rozmieszcza się zazwyczaj w cztery linie. Pierwszą, wysuniętą na 100-200 kroków, stanowią obie *Guntai* łuczników. Za nimi, w dwóch liniach, ustawia się piechota. Ostatni rzut stanowią *Guntai Joshitsu*. *Chui* i jego chorąży zajmują pozycję w środku ugrupowania piechoty.

GI (UCZCIWOŚĆ I PRAWOŚĆ)

Bądź niezachwianie uczciwy, gdy przestajesz z innymi. Pokładaj wiarę w poczuciu sprawiedliwości, nie cudzym jednak, a własnym. Prawdziwy samuraj nie zna szarości, gdy idzie o prawość i sprawiedliwość.

Istnieją tylko czyny słuszne i niesłuszne.

REI (UPRZEJMA DWORNOŚĆ)

Samuraj nie ma powodów do okrucieństwa. Nie musi dowodzić swej siły i jest uprzejmy nawet wobec nieprzyjaciół. Nie okazując sobie wzajemnie szacunku niczym nie różnilibyśmy się od zwierząt. Samuraj jest godny uznania nie tylko przez wzgląd na swą siłę w bitwie, lecz również sposób, w jaki traktuje innych. Prawdziwa, wewnętrzna siła samuraja objawia się wtedy, gdy ma do czynienia z trudnościami.

W jednostkach tego szczebla i wyższych pododdziały składowe (w tym przypadku Guntai) są ponumerowane; jeśli oficer dowodzący całym oddziałem (w tym przypadku Chui) zostaje wykluczony z walki, dowódca pododdziału o najwyższym numerze przejmuje dowodzenie nad całym oddziałem. Jeśli on ginie, zastępuje go dowódca kolejnego pododdziału, i tak dalej.

Yobihei Kaisha (Kompania Tyłowa)

W skład kompanii tyłowej wchodzą dwa *Guntai*, złożone z shugenja, *Gishi Hoi* i *Kimabusha* (łącznie 131 ludzi). *Chui* i jego sztab poruszają się konno. Każdy z elementów takiej *Kaisha* może być rozmieszczony przez *Taisa* w dowolnym miejscu pola walki, a zadaniem *Chui* jest zapewnienie jak najefektywniejszego ich wykorzystania. Nim zaistnieje jednak taka potrzeba, *Kaisha* ta zajmuje pozycje w pobliżu *Taisa* i jego sztabu.

Daibutai (Regiment)

Daibutai składa się z sześciu kompanii regularnych i jednej tyłowej (*Yobihei Kaisha*). Na szczeblu tym następuje znaczny przeskok skali – dowódca staje przez zadaniem dowodzenia ponad tysiącem ludzi. *Daibutai* znajduje się pod komendą *Taisa* i jego poruszającego się konno sztabu. Sam *Taisa* nie dosiada konia; musi być dostępny dla gońców dowódców kompanii lub głównodowodzącego. Nie istnieje typowe rozmieszczenie *Daibutai*; *Taisa* musi myśleć na poziomie strategii.

Go-Hatamoto (Armia)

Dowództwo nad *Go-Hatamoto* jest najwyższym z możliwych wyróżnień; oddział ten tworzy 48 *Daibutai* o łącznej sile 51100 żołnierzy i oficerów, a na jego czele stoi *Rikugunshokan*. Podobnie jak *Taisa*, winien jest założyć stanowisko dowodzenia i posługiwać się konnymi oficerami sztabowymi do przyjmowania meldunków i przekazywania rozkazów. Rozmieszczenie *Go-Hatamoto* zaplanowane jest z myślą o zapewnieniu dowódcy możliwie największej przewagi w bitwie.

Droga Akodo

Pierwszy Akodo był bardzo pedantyczny i przywiązywał wielką wagę do porządku. Uważał wojowanie za sztukę i jak wszyscy samuraje starał się osiągnąć w niej mistrzostwo, nikt jednak przed nim nie opanował go w takim stopniu. Stając się pierwszym jej mistrzem, mógł swobodnie tworzyć, wymyślać i kłaść podwaliny pod sztukę wojny.

AKADEMIA WOJENNA AKODO

Od Matsu możecie nauczyć się walczyć. Ja uczynię z was żołnierzy.

– Akodo

Akademia Wojenna Akodo jest najstarszą instytucją wojskową w Rokuganie. Każdego lata kolejny rocznik bushi Lwa uzupełnia szeregi żołnierzy Klanu. Wiele rodzin z innych Klanów stara się zapewnić swoim dzieciom miejsce w tej szkole, niewiele z nich jednak wytrzymuje trudy kształcenia. Wymaga się tu absolutnego posłuszeństwa, a nawet najdrobniejsze wykroczenia są surowo karane. Szkolenie jest podzielone na zaprawę fizyczne i musztrę (lato i jesień), kameralne zajęcia z *bushido* i historii wojskowości (zima) i, na koniec, wykorzystanie zdobytej wiedzy i umiejętności w ćwiczeniach w terenie (wiosna). Instruktorzy wybierani są spośród specjalnie wyszkolonych *gunso* i bushi w stanie spoczynku. Tylko najbardziej wyróżniający się uczniowie kierowani są do Korpusu Oficerskiego, lecz każdy absolwent otrzymuje przydział do jednostki, w której będzie służył.

Choć wszystkie Lwy szkoli się w podstawach musztry oraz ordynku i przydziela do jednostek, nie wszyscy uczą się w Akademii Wojennej Akodo. Jedynie ci, którzy chcą służyć Cesarstwu jako żołnierze, lub zostać Taktykami Akodo muszą podążyć tą drogą.

WOJSKOWE WYNALAZKI AKODO

Bębny Taiko

Choć w pozorowanych potyczkach toczonych przez Akodo wszystko szło po jego myśli, w bitwach, które wymagały operowania całą armią pojawiały się trudności. By tego

uniknąć, przydzielił do służb pomocniczych doboszy *taiko*, którzy mieli za zadanie wybijać rytm i ułatwiać całości sił trzymanie kroku.

Sashimono

W bitewnym zamieszaniu łatwo zgubić swój oddział, zwłaszcza gdy żądza walki bierze górę nad trzymaniem się rozkazów. Dla Akodo jednak jakikolwiek nieład na polu bitwy był nie do pomyślenia.

Drugim jego wynalazkiem było *sashimono*, chorągiew, której drzewce przymocowane było do naplecznika zbroi. Na każdej z nich umieszczona została figura, dzięki której żołnierze nie mieli problemów z identyfikacją swoich oddziałów. Górną część płata chorągwi zajmuje mon rodziny, natomiast wzór lub kolor pozostałej jego części wskazują na konkretną jednostkę.

Hata

Akodo zdał sobie sprawę, że żołnierzowi łatwo jest zgubić swoje *Kaisha* lub *Daibutai*. Wprowadził więc *hata* do oznaczenie pozycji *Kaisha*, stanowiska jej dowodzenia i *Daibutai*. *Hata* jest sztandarem o podłużnym, ustawionym pionowo, płacie, długim na trzy *ken-an* (metry) i szerokim na jeden *ken-an*, zawieszonym na drzewcu o długości pięciu *ken-an*.

Droga Toturiego

Akodo Toturi jest jednym z najlepiej wyszkolonych, wykształconych i inteligentnych ludzi w całym Rokuganie i niektórzy członkowie jego Klanu go za to nienawidzą. Przez setki lat model armii Lwa stanowił ideał efektywności i był wzorcem dla pozostałych armii Cesarstwa.

Zmiany nadchodzą bardzo, bardzo powoli. Pierwszy Akodo cieszy się ogromnym szacunkiem, a stworzone przez niego zasady uchodzą za doskonałe. Żadnej porażki armii Lwa nie uznawano za oznakę słabości systemu, a za efekt błędnych decyzji niekompetentnych dowódców.

Toturi przenikliwie zwrócił uwagę, że założenia pierwszego Akodo można wzbogacić taktykami zaczerpniętymi od innych Klanów. Jest na drodze prowadzącej do uczynienia machiny wojennej Lwa potężniejszą niż kiedykolwiek, nawet jeśli niektórzy woleliby się trzymać starych sposobów.

Kaisha Kimabusha i Uma Ite

Najbardziej znaczącą zmianą, wprowadzoną przez Toturiego, było wyposażenie całości *Kaisha Nanatsu* (szóstej kompanii) w konie, przekształcając ją w *Kaisha Kimabusha* (szwadron kawalerii). Choć z początku miał problemy z opanowaniem jazdy konnej, nauczył się jej i badał taktykę Jednorożców. Mimo że inni generałowie Lwa woleliby walczyć z jazdą Jednorożca formacjami piechoty, Toturi postanowił poznać ich metody i odnieść zwycięstwo ich własną bronią.

Kolejnym udoskonaleniem było przeformowanie dwóch sekcji w *Kaisha Kimabusha* i dwóch pododdziałów kawalerii w kompanii tyłowej w *Uma Ite* (konnych łuczników). Zmiana ta wznieciła protesty wśród znacznej liczby *Rikugunshokan* Toturiego, a wielu ludzi mających znaleźć się w tych nowych formacjach zażądało przeniesienia do innych jednostek. Jako pierwszy nowe obowiązki przyjął, nie bez niechęci swoich pobratymców, Matsu Agetoki.

Droga Żołnierza

KAMPANIA WOJSKOWA W SZMARAGDOWYM CESARSTWIE

Wielki generał nie przyjmuje żadnych zaszczytów i bierze na siebie całą hańbę

– Akodo, „Dowodzenie"

By naprawdę efektywnie rozegrać kampanię skupiającą się na wątkach militarnych, gracze i MG powinni mieć nieco własnych doświadczeń związanych z wojskiem, pojęcie o wojskowej etykiecie i chęć zaakceptowania hierarchii dowodzenia, czyli sytuacji, w której jedni gracze, podwładni, podlegają innemu, ich dowódcy. Oczywiście, taka grupa zdarza się rzadko, jeśli w ogóle. Choć wiele gier posiada potencjał do rozgrywania kampanii militarnych, wojskowe zależności stwarzają szereg problemów. W grach fabularnych zazwyczaj tworzy się grupę równych sobie postaci, które w toku rozwoju i zdobywania doświadczenia znajdują miejsce w od-

YU (BOHATERSKA ODWAGA)

Wznieś się ponad tych, którzy lękają się działać. Nie żyje prawdziwie ten, który kryje się niczym żółw w skorupie. Samuraja powinna cechować bohaterska odwaga. Jest to ryzykowne, jest to niebezpieczne, jest to jednak jedyny sposób, by przeżyć swe życie kompletnie, pełnie, cudownie. Bohaterska odwaga nie jest ślepa, a rozważna i silna.

Przekuj swój lęk w szacunek i odwagę.

"KAŻDY AKODO JEST TWOIM DOSHI"

Słowo *doshi* ma w różnych dialektach języka rokugańskiego różne znaczenia. Najczęściej oznacza kolegę, towarzysza, partnera do ćwiczeń; nawet przyjaciela. Dla Pana Akodo oznaczało jednak coś ważniejszego, głębszego… Oznaczało 'brata'.

Tradycja ceremonii *Kyodai* sięga czasów, gdy Akodo zaprowadził ład w armii Lwa. Nikt nie kwestionował faworyzowania tych żołnierzy, którzy przyjęli jego nazwisko; było to prawo głowy Klanu i rodziny. Nikt nie kwestionował również wyznaczania przez Akodo na wysokie stanowiska, zwłaszcza, że to on osobiście szkolił ich w sztuce wojny. Nikt tego nie kwestionował, bo każdy znał swoje miejsce w porządku społecznym.

Stosunki pomiędzy Akodo i jego samurajami nie przypominały relacji pan-sługa, jakie utrzymywali ze swoimi podwładnymi pozostali Kami.

Tego wieczora, którego odbyła się pierwsza ceremonia *Kyodai*, Akodo podsumował swoje związki ze swymi samurajami:

- Każdy Akodo jest twoim bratem, a ja jestem twoim.

powiedniej warstwie społecznej, odróżniającej je od dawnych towarzyszy. Kampania militarna stawia to wszystko na głowie i burzy początkową równowagę sił między postaciami.

Zazwyczaj, gdy jeden z graczy, jako postać, proponuje coś korzystnego dla wszystkich, reszta grupy zgadza się i koncepcja wprowadzana jest w życie. Jeśli są jakieś rozbieżności, grupa na ogół wypracowuje plan akceptowalny dla wszystkich. Czy można jednak wyobrazić sobie taki schemat w kampanii militarnej, w której propozycję zastępuje rozkaz, a ci, którzy go otrzymali, muszą go wykonać? A co, jeśli się nie zgodzą? Gracze i MG muszą więc spojrzeć na grę z zupełnie nowej perspektywy, uwzględniającej kwestie nieposłuszeństwa, buntu lub nawet zdrady.

Z przedstawionej powyżej sytuacji dowodzący gracz ma kilka wyjść. Może zarządzić aresztowanie lub egzekucję niesubordynowanego podwładnego, wywołując niechęć i być może oddzielając się od reszty grupy, albo też poddać się i stracić twarz jako skuteczny dowódca. Choć wewnętrzne spory mogą być ożywcze, całkowity rozłam jedności grupy i odmowa współpracy podają w wątpliwość sens jej istnienia. Co uczynią gracze?

Odpowiedź jest prosta… nie czyń żadnej z postaci bezpośredniego przełożonego pozostałych. Poniżej znajduje się kilka wskazówek do prowadzenia kampanii o tematyce wojskowej.

DOWODZENIE W RĘKACH MG

Jednym z najlepszych sposobów radzenia sobie z hierarchią dowodzenia jest umieszczenie postaci graczy na tym samym jej szczeblu. W wojskowej kampanii, rozgrywanej na niedawnym konwencie, wszystkich graczy postawiono na czele *kaisha* (kompanii), a dowodzącym generałem był MG.

Niestety, jeśli generał przedstawiany przez MG będzie zadufanym w sobie, nieużytym trepem, możesz postawić wszystkie koku na to, że BG wkrótce podniosą bunt. Dobrym wyjściem dla MG (podobnie jak dla generała) w takim modelu kampanii jest zatem wydawać podwładnym oficerom (postaciom graczy) dość ogólne rozkazy i pozwolić im mierzyć się z konsekwencjami ich działań zgodnie z Tabelą Bitwy lub poprzez odgrywanie postaci, z MG jako dowódcą.



DOWODZENIE W RĘKACH BG

Gdy jeden z graczy ma objąć dowodzenie nad grupą najlepiej, by to gracze uzgodnili i wskazali jednego z nich. Pozostali powinni stać się jego bezpośrednimi podwładnymi. Tu znowu mogą wystąpić problemy z nadużywającym władzy dowódcą, ponieważ jednak to gracze go wybrali, jest to ich problem. Ważne, by pamiętać, że teraz każde słowo przełożonego jest rozkazem, który musi zostać wykonany. Omów z graczami możliwe skutki takiego rozwiązania, nim zdecydujesz się na jego wybór.

Przejdziemy teraz do kilku spraw, które powinno się wziąć pod uwagę w trakcie prowadzenia kampanii o tematyce wojskowej.

LOGISTYKA I ZAOPATRZENIE

Armia maszeruje na brzuchach
– przypisywane Napoleonowi

Gdy wyruszasz na wojnę, najważniejszą rzeczą, jaką musisz wziąć pod uwagę jest to, jak zamierzasz wykarmić swoich żołnierzy. Richard Holmes w książce *„Acts Of War: The Behavior Of Men In Battle"* pisze: „Skutki głodu są w dużej mierze podobne do wywołanych zmęczeniem. Ludzie głodni są podatniejsi na zimno, szybciej ogarnia ich apatia, przestają interesować się innymi i w końcu przyjmują postawę „wszystko mi jedno", popadając w stan skrajnego wyczerpania i przypominając żywe trupy."

Wyobraź sobie oblężenie, w którym obrońcom skończyły się zapasy, podczas gdy oblegający są dobrze zaopatrzeni. By zmusić obrońców do poddania, atakujący przerzucają przez mury pożywienie, w takiej jednak ilości, by wykarmić zaledwie jednego na dziesięciu oblężonych. Jak szybko, według ciebie, w obliczu faktu bycia dokarmianym przez przeciwnika bramy się otworzą? Ilu ludzi zginie z rąk głodujących współtowarzyszy w walce o woreczek ryżu?

Gdzie więc zdobyć pożywienie? Możesz zabrać je ze sobą, musisz jednak wziąć pod uwagę linie zaopatrzenia, prowadzące z punktu wyjścia. Zbyt rozciągnięte są jednak wrażliwe na przecięcie, a do ich osłony musisz wyznaczyć wartościowe jednostki bojowe. Możesz rekwirować pożywienie na terenie przeciwnika czy plądrować wioski na trasie przemarszu, jeśli jednak obrońcy zdołają zniszczyć własne zaplecze (np. taktyka „spalonej ziemi" stosowana przez Rosjan podczas IIWŚ) lub przewidzi inwazję i przygotuje się do obrony, skończysz z rzeszą głodnych żołnierzy, zdecydowanych wracać do domu.

Jak przewozić zapasy? Armia to nie tylko maszerujący w długich kolumnach żołnierze, to również wozy pełne jedzenia, namiotów, zbroi i broni, kowale wraz ze swoimi narzędziami, słudzy, stajenni itd. Ostrożnie szacując, na każdych dwóch żołnierzy przypada co najmniej trzech heiminów czeladzi, nie oznacza to jednak, że każdy żołnierz ma osobistego sługę. Każdy z heiminów służy armii jako całości, nie poszczególnym wojownikom. Możesz również bezpiecznie przyjąć, że na każdy *Guntai* przypada jeden wóz ciągniony przez dwa zwierzęta. Daje to jakieś 2400 wozów i 5000 zwierząt pociągowych taborów pięćdziesięciotysięcznej armii!

Warto również spojrzeć na armię przez pryzmat jej fizycznych rozmiarów. Zakładając niecały metr odstępu między żołnierzami, w płaskim terenie, w typowej formacji bojowej, armia Lwa zajmie pas szerokości czterech kilometrów. Robi wrażenie! Ta sama armia Lwa podczas marszu po dobrej drodze, włączając tabory i czeladź, będzie się ciągnąć przez czterdzieści kilometrów. Tak to czoło kolumny znajdzie się o ponad dwa dni marszu od ogona! Kierowanie takim szykiem to prawdziwe wyzwanie, a wymienione przykłady to tylko próbka problemów, z jakimi będzie musiał sobie poradzić dowódca.

WOJSKOWY WYMIAR SPRAWIEDLIWOŚCI

Ze względu na reguły, określające codzienne życie żołnierza, wojskowa sprawiedliwość jest bardzo specyficzną dziedziną. Odpowiedzialność i honor zazwyczaj biorą górę nad racjonalnym osądem. Decydowanie w sprawach sprawiedliwości należy najczęściej do bezpośredniego przełożonego. W oczach dobrego dowódcy każdy żołnierz jest ważny. Karanie śmiercią drobnych wykroczeń obniża morale i może zasiać wątpliwości co do lojalności w szeregach wojska, nie wspominając o ich przerzedzaniu się. Biorąc to pod uwagę należy uznać za godną uwagi alternatywę kary cielesne, gdyż hańbią tylko jednostkę, a nie nazwisko rodziny. Kary cielesne mogą obejmować chłostę, degradację i skierowanie do prac odpowiednich dla chłopstwa. Poniżej znajduje się kilka przykładów, jak rozstrzygać kwestie wojskowego wymiaru sprawiedliwości.

Zdrada: Jakakolwiek zdrada armii lub któregoś z jej członków nieprzyjacielowi (nieprzyjacielowi w szerokim znaczeniu tego słowa) karana jest śmiercią. Nie ma wyjątków. Sposób wykonania wyroku jest oddzielną kwestią. Pamiętaj, że *seppuku* nie rehabilituje przestępcy; chroni jedynie jego rodzinę przed hańbą i zezwala się na nie

"KAŻDY AKODO JEST TWOIM DOSHI" (CIĄG DALSZY)

- Między twoim *doshi* i tobą nie będzie wrogości. Kiedy jeden Akodo walczy z drugim, obaj powinni zostać ukarani, jako winni mordu na własnej rodzinie. Służ swemu *doshi* tak, jak służyłbyś mnie, jak równemu sobie, jako że nasza krew ma ten sam kolor. Nie pozwól, by ktokolwiek zhańbił twego *doshi*, lub zbrukał nazwisko twojej rodziny, gdyż jego imię jest twoim, a czyny takie wzbudzać powinny gniew w każdym, kto zwie się Akodo. Nie pozwól nigdy na niehonorową śmierć twego *doshi* i nigdy nie obawiaj się oddać za niego życie, bo oto jest służba Cesarzowi i nie ma czynu bardziej uświęconego, niż śmierć w jego imię
- ciągnął Akodo.

Na te słowa każdy wstawał i podawał swe imię, by można je było zapisać w annałach rodziny. Tak dzieje się od tysiąca lat, co rok, a każdy, kto nosi nazwisko Akodo wie, kim jest jego *doshi*.

MEYO (HONOR)

Prawdziwy samuraj zna tylko jednego sędziego swych czynów, a jest nim on sam. Decyzje, które podejmuje i czyny, które z nich wynikają świadczą o tym, kim jest.
Nie oszukasz sam siebie.

prawie wszystkim, z wyjątkiem sprawców najobrzydliwszych zbrodni. Akt zdrady narażający bezpieczeństwo całej armii może pociągnąć za sobą obowiązkowe *seppuku* sprawcy i jego najbliższej rodziny, lub też sromotną egzekucję, niczym pospolitego przestępcy. Niewielu samurajów zdecyduje się na zdradę w obliczu tak surowych kar.

Nieposłuszeństwo: Niekiedy granica pomiędzy kontrpropozycja wobec rozkazu a kwestionowaniem go jest bardzo cienka. Podobnie trudno przeprowadzić granice między odmową wykonania polecenia a zdradą. Niesuborbynacja jest bardzo delikatną kwestią w grupie graczy i, jak już wspomniano, może być głównym powodem konfliktów między nimi. Nieposłuszeństwo polega na nieposzanowaniu władzy. W cywilnym społeczeństwie Rokuganu hańbi to honor okazującego nieposłuszeństwo, który zazwyczaj można oczyścić przez *seppuku* lub wstąpienie do klasztoru, by medytować nad popełniona zniewagą i pokutować za nią. Wśród wojskowych jest nie inaczej.

Jedną z podstawowych zasad wojowania w Rokuganie jest „nie brać jeńców", a żołnierz, któremu uda się zbiec przez zwycięską armią może mówić o dużym szczęściu. Jednak człowiek, który uciekł, wraca żądny zemsty, a człowiek żądny zemsty nie ma nic do stracenia. Z drugiej strony śmierć za swego pana jest śmiercią chwalebną. Tak więc zabicie wroga jest oznaką miłosierdzia, jako że darowuje się mu honorową śmierć. Tak samo jest z niesubordynacją. Nieukaranie występku równa się okazaniu podwładnym, że dowódca jest słaby i nie radzi sobie ze zdrajcami bez honoru. Z całą więc pewnością ograniczenie się do pozostawienia przestępcy w jego hańbie jest wystawieniem się na żądzę odwetu.

Rozkaz to rozkaz i musi być wykonany. Kwestionowanie zasadności wydanego rozkazu niekoniecznie jest niesubordynacją, o ile jest wyrażone z szacunkiem, i nie zawsze oznacza odmowę podporządkowania się zwierzchności; wszystko jednak i tak zależy od nastawienia dowódcy.

Tchórzostwo: Nie istnieją żadne okoliczności, które mogłyby usprawiedliwić tchórzostwo. Zakładamy oczywiście, że tchórz został pojmany. Po pierwsze, jest pozbawiany stopnia, tytułów i broni, a zwłaszcza *daisho*. Prowadzi się go następnie przed oblicze daimyo rodziny, przedstawia świadectwa jego czynów, a potem zapada wyrok. Istnieje kilka możliwych kar za to przestępstwo. Pierwsza z nich jest najsurowsza: tchórza pozbawia się nazwiska, jego imię usuwa się z wszelkich zapisów, jak gdyby nigdy nie istniał, a jego samego skazuje się na pełne hańby życie ronina. Nieco łagodniejszą karą jest egzekucja więźnia. W końcu miłosierny i życzliwy daimyo, przez szacunek dla jego rodziny, może pozwolić mu popełnić *seppuku*, zdarza się to jednak rzadko.

MORALE

Niektórzy dowódcy, zwłaszcza z Klanu Lwa, twierdzą, że jeśli tylko ich armia liczy więcej żołnierzy niż przeciwnik, z pewnością wygrają bitwę; przewaga liczebna jest kluczem do zwycięstwa. Szkoda, że dowódcy ci nie czytali wielu spośród zwojów Ikoma, przedstawiających porażki wielkich armii, pokonanych przez mniejsze, lecz posiadające wyższy poziom morale. Gotowość bojowa armii opiera się na kilku czynnikach: zmęczeniu, wyszkoleniu itd., niemniej jednak Akodo uznał właśnie morale za szczególnie ważne. Powiedział kiedyś nawet: „nawet syty żołnierz nie pójdzie za tobą, jeśli nie będzie ci wierzył."

Tym, co naprawdę wygrywa bitwy, jest umysłowy i duchowy dobrostan armii. Poniższa skala ma ułatwić MG oszacować wartość morale jednostki. Wielkość tę mogą modyfikować umiejętności Dowodzenie lub Taktyka dowódców. Powinna również uwzględniać zaopatrzenie, zmęczenie, stan wyszkolenia, kondycję dowódców, pogodę… cokolwiek, co mogłoby wpływać na morale; wartość modyfikatora zależy od MG.

Poziom 10: Elita
Poziom 9: Weterani
Poziom 8: Wyszkoleni
Poziom 7: Zawodowcy
Poziom 6: Rekruci
Poziom 5: Niewyszkoleni
Poziom 4: Pospólstwo
Poziom 3: Wystraszeni
Poziom 2: Złamani
Poziom 1: W ucieczce

Dodatek II: Wojny Lwa

Bitwy

ZWYCIĘSTWO BEZ UDERZENIA

Sześćset lat temu Klan Lwa podjął wyprawę na ziemie Feniksa. Po trwającym kilka pokoleń pokoju populacja Lwa wzrosła tak, że nie mógł pomieścić się w swoich granicach, chłopi nie nadążali z pracą, a zapasy ryżu kurczyły się z miesiąca na miesiąc. Nadszedł czas na ekspansję i zdobycze. Dwie najbardziej zachęcające drogi wiodły na ziemie Feniksa i Żurawia.

Żuraw, odwieczny wróg Lwa, ukrył się za wachlarzami i rozpoczął polityczną grę, Lew pozwolił mu więc sądzić, że to on padnie ofiarą ataku. Mijały miesiące, a Żuraw działał, biorąc w końcu górę. Wierząc, że właśnie złapał ambasadorów Akodo i Ikoma w pułapkę paktu o nieagresji, chętnie zgodził się nie wysyłać swoich wojsk przeciw Lwu, o ile ten uczyni to samo. Ikoma, jakby porzucając początkowy zamysł, podpisali układ i pakt został zawarty. Tej samej nocy, gdy Żuraw świętował swoje „zwycięstwo", Lew zaatakował Tanima sano Futatsu Taisa i wtargnął w głąb ziem Feniksa.

Żuraw, odkrywając że go wymanewrowano, zmanipulowano i złapano w pułapkę traktatu, uniemożliwiającego wysłanie pomocy wojskowej otoczonemu Feniksowi, wpadł we wściekłość. Lew przekroczył rozległe równiny, nie napotykając poważniejszego oporu, aż stanął pod Shiro Shiba. Choć straty obu stron były ciężkie, wojna ciągnęła się aż do chwili, gdy Żuraw znalazł w końcu sposób na obejście paktu, który zawarł z Lwem.

Przeciwnik odciął linie zaopatrzenia Lwa i ustanowił embargo handlowe. Bitwę u stóp Nemuiaminari Yama, Gór Feniksa, przerwały nadciągające oddziały Daidoji, „dostarczające zaopatrzenie" oblężonemu Feniksowi. Uwięziony pomiędzy Feniksem i Żurawiem Lew został zmuszony do negocjowania zawieszenia broni.

Rozejm dawał Lwu bezsporne prawo do ziem należących niegdyś do Jednorożca, położonych na północnym wschodzie Cesarstwa. Prowincje te, pozostając pod władaniem Lwa niemal czterysta lat, przeżyły rozkwit i wyrosły w nich bogate miasta, wystawne pałace i dochodowe szlaki kupieckie.

BITWA GODZINY WILKA

Bitwa Godziny Wilka miała miejsce nad brzegiem jeziora znanego jako Aka Mizu-umi, Czerwone Jezioro, a w ciągu godziny zginęło w niej dziesięć tysięcy ludzi. Doszło do niej, gdy połączone siły Bayushi i Doji zebrały się, by zagrodzić drogę nacierającej armii Matsu – i poniosły klęskę. Straty obu stron były tak wielkie, że, jak powiadają, wody jeziora zabarwiły się na czerwono. Ciał wielu poległych żołnierzy nigdy nie udało się odnaleźć, bo pochłonęły ich przybierające wody jeziora.

Rzeka, która wpada do jeziora zwie się Kawa sano Okami Jikan, Rzeką Godziny Wilka. Godzina Psa (20-22) następuje po zachodzie słońca, nim jeszcze zapadną całkowite ciemności. Żuraw, zapewne za podszeptem zdradzieckich Skorpionów, przypuścił frontalny atak na siły Lwa, gdy tylko słońce schowało się za horyzontem. Wraz z końcem Godziny bitwa była skończona, na brzegu dopalał się ogień, a trupy unosiły się na powierzchni jeziora.

W zwojach Ikoma zapisano, że bitwa ta była wstępem do inwazji Skorpiona na Przełęcz Beiden, która nastąpiła po zniszczeniu posiłków Lwa stacjonujących nad Aka Mizu-umi (zwanym wtedy Jeziorem Lśniącego Szkła). Zdołano jednak obronić ten teren, a planowana inwazja Skorpiona skończyła się, nim się na dobre rozpoczęła.

Ludzie mawiają, że do dziś po powierzchni jeziora błąkają się duchy tych, którzy nie zostali po śmierci w bitwie właściwie odesłani do Jigoku. Z tego względu Kitsu nie zaleca się odwiedzin w żadnej z kaplic stojących

JIN (WSPÓŁCZUCIE)

Dzięki wytężonemu treningowi samuraj staje się silny i szybki. Nie jest taki, jak inni ludzie. Zdobywa potęgę, którą musi wykorzystywać dla dobra innych, cechuje go więc współczucie. Pomaga swym towarzyszom przy każdej okazji. Jeśli taka okazja się nie nadarza, poszukuje jej.

MAKOTO (CAŁKOWITA SZCZEROŚĆ)

Gdy samuraj mówi, że coś uczyni, można to uznać za dokonane. Nic nie może go odwieść od ukończenia zadania, którego się podjął. Nie musi „dawać słowa". Nie musi „obiecywać". Wypowiadanie słów jest jednoznaczne z dokonywaniem czynów. Mówienie i działanie to jedno.

na brzegu jeziora, ani też przyzywania kogokolwiek, kto poległ w tej bitwie. Niemniej jednak, w razie wielkiej potrzeby, lepiej przyzwać któregoś z błądzących nad Aka Mizu-umi umarłych, którzy pojawiają się jako duchy, niż znad pobliskiego Mizu-umi no Fuko, gdzie słone błota nad czarnym jeziorem przemierzają chodzące trupy.

BITWA CZERWONEGO ŚNIEGU

Kto zdobywa przewagę siły
Zdobywa jedynie przewagę nad połową przeciwnika

– Taktyka Akodo, Akodo Tunuko

Porażka Akodo Meikuko przeszła do legend Lwów. Próba zademonstrowania dumy i honoru Lwa kosztowały życie ją i ponad piętnaście tysięcy dzielnych żołnierzy. Relacje ocalałych wywołują nieopisany smutek. Pewien Matsu opowiadał:

- Twarz dowodzącej, gdy patrzyła na rzeź tylu doskonałych wojowników, była spokojna i bez wyrazu. Zupełnie, jakby zbyt wiele dotarło do jej umysłu zbyt szybko.

Nigdy nie zapomnę łzy, która spłynęła jej po policzku, gdy opuszczała sztandar Akodo i błagała Togashiego o darowanie życia jej żołnierzom. Togashi powstrzymał ją nim zaczęła mówić, jakby wiedział. Wspinaczka, bitwa; zginęli wszyscy oprócz dwóch tysięcy wojowników. Tym pozwolono wrócić, by opowiedzieli, co się wydarzyło. Meikuko poprosiła o pozwolenia popełnienia *seppuku* na pobojowisku następnego ranka.

– Potrzebuję jednego dnia na przygotowanie. Chcę złożyć swoja opowieść na ręce czcigodnego Ikoma Sekumi, by prawda nie zaginęła.

Byłem jednocześnie zasmucony i zaszczycony tym wyborem.

Następny dzień był bolesny – i doskonały. Meikuko poprosiła, bym pomógł jej w kąpieli. Poprosiła, bym odnotował każdy jej ruch. Poprosiła, bym obserwował, jak pochyla się, by zaczerpnąć wody do ceremonii herbacianej. Poprosiła, bym zapisał zwój o jej życiu i czynach. Poprosiła, by nic nie zostało zapomniane. *Blask Lwa pokrył się tu rdzą*, rzekła. *Byłoby wstydem, gdyby Akodo, którzy przyjdą po mnie, niczego się nie nauczyli. Jutro stanę się przodkiem mych dzieci i dzieci mych dzieci. Jeśli oni zhańbią swych żołnierzy niepotrzebną śmiercią, gdyż niczego się ode mnie nie nauczyli, wieczysty ból stanie się ponad moje siły. Proszę więc, dopilnuj, by mnie nie zapomniano.*

Otarłem oczy. Dostrzegłem piękno, które się stało jej udziałem. W przedziwny sposób mądry Togashi, przez tę krótką chwilę na polu bitwy, nauczył ja poczucia wstydu, którego nawet najlepszy bard nie zdoła opisać. Następnego ranka przeszliśmy pomiędzy płonącymi stosami pogrzebowymi. Meikuko odczytała swój wiersz, wypiła herbatę, przekazała mi swoje *daisho* i odebrała sobie życie ze mną jako jedynym świadkiem. Nigdy tego nie zapomnę. Być może czytają to moje dzieci; niech wiedzą, że była doskonale niedoskonała.

Gdy powróciłem na ziemie Klanu, spisałem wszystko, co wiedziałem. Pisałem, aż



moje dłonie nie pokryły się zgrubieniami, a kości nie zastały się zupełnie. Pisałem, by tej opowieści nigdy nie trzeba było zapisać ponownie. Nasze biblioteki powinny zawierać tylko jedną taką historię.

Byłem tam, gdy wspinaliśmy się na niebosiężne szczyty.

Byłem tam, gdy szeregi żołnierzy były potężne niczym morze; moi bracia mieli w oczach żądzę zwycięstwa, a w piersiach dumę.

Byłem tam, gdy śnieg był zimny, ciężki i głęboki, a ludzie zmęczeni marszem.

Przemyśl to. Lew! Matsu! Zmęczeni wędrówką, zmęczeni marszem.

Zima była od nas silniejsza. Silniejsza i dumniejsza.

Gdy zmierzaliśmy do białej granicy przed nami, gdy wspinaliśmy się na szczyty, by sięgnąć niebios i niewysłowionej chwały, wiatr dął mocniej i szybciej, a śnieg smagał nas, spychając ze szlaku. Wciąż maszerowaliśmy. Duma pchała nas przeciwko zimie, która nie chciała się przed nami ugiąć. Byłą to pora lęku, przeszywającego zimna i bezlitosnej, karzącej furii. Pora wiecznego smutku i nieba wyblakłego i zaciągniętego, jakby chciało okryć tę utratę niewinności.

Niebo,
Owoc, po który
Tylko sięgnąć
Byłem tam
W roku zimowej furii
W roku Bitwy Czerwonego Śniegu
W roku ziemi zbyt wysokiej dla ludzi

Dwadzieścia tysięcy Lwów wspinało się na surowy mur skał i śniegu. Dwadzieścia tysięcy Lwów wspinało się, dzierżąc miecze i łuki, gotowych do starcia z przeciwnikiem. Nikt nie wiedział, czego się spodziewać i nikt nawet nie powiedział, czy będzie to warte tej wspinaczki. Zawiodłam mój Klan.

– *Akodo Meikuko, Seppuku Akodo Meikuko, wg relacji Ikoma Sukemi.*

Dwadzieścia tysięcy Lwów wspinało się na szczyty krain Smoka. Wysokie, nieprzebyte wierzchołki i niepewny teren, w połączeniu z głębokim, grząskim, zlodzonym śniegiem i ogłuszającą zamiecią zmuszały maszerujące Lwy do robienia kroku w tył na każde dwa kroki w przód.

Cały Rokugan zapadł w sen, i tylko najpotężniejszy z klanów Cesarstwa miał przypomnieć, co znaczy honor; co znaczy powinność. Lew od zawsze był Prawą Ręką Cesarza. Walka była słuszna. Arogancki i prostacki Klan „latających", zmiennokształtnych, ziejących ogniem, niewidzialnych samurajów i mamlających, głupawych filozofów rzucił wyzwanie dumie i honorowi. Do bitwy ze Smokiem doszło, bo Meikuko wiedziała, że znieważono honor jej Klanu. Lew pod przewodem Meikuko miał zostać zwiastunem *Bushido* dla wszystkich Rokugańczyków.

Później jednak „Bitwa Czerwonego Śniegu" została przez Lwy nazwana „Błędem Meikuko", a jej imię stało się synonimem pomyłki. Żaden Akodo ani Matsu nie nada go nigdy swojej córce.

Błąd za błędem. Oto dlaczego Ikoma o tym piszą.

Śnieg utrudniał wspinaczkę i wielu bushi zginęło od trudnego terenu i silnego wiatru. Mróz przeszywał kości, a Lwy przeklinały góry i niebo. Shugenja Kitsu starali się złagodzić warunki rytuałami i zaklęciami zwiększającymi zręczność i zwinność, sami jednak nie byli przygotowani do takiego marszu, a teren był zbyt uciążliwy. Im śnieg stawał się głębszy, a wiatr silniejszy, tym Meikuko mocniej naciskała swoich żołnierzy. Podejście pod ostatnią twierdzę mogło zaskoczyć Smoka, kosztowałoby jednak życie tylu bushi i czeladzi, że pozostali żołnierze nie nasyciliby się dumą - wyssałoby to ich morale i wyczerpało ducha.

Błąd za błędem. Oto dlaczego Kitsu o tym wiedzą.

Szczyty gór skrywały nigdy wcześniej nie widziany widok sekretnego świata Smoków. Lwy wspinały się cztery tygodnie, a ostatniej nocy Meikuko zmusiła swą armię do marszu aż do przedpola Kyuden Togashi. Patrząc na pole, które będzie miejscem jutrzejszej bitwy, samuraje Akodo wpatrywali się w koszmar. Wieże wiły się, godząc w czarne niebo. Zamki o demonicznych, wirujących wokół pustej przestrzeni iglicach. Pałace, zbudowane z migotliwego, niezwykłego blasku, ogłupiającego i przerażającego nawet najmężniejszych samurajów. Meikuko pokazała im zbyt wiele. Pokazała im, gdzie będą walczyć i nie mogli pozbyć się tej straszliwej wizji.

CHUGO (LOJALNOŚĆ I POWINNOŚĆ)

Gdy samuraj uczyni coś lub powie coś, wie, że posiada to coś. Odpowiada za to i za wszystko, do czego to prowadzi. Samuraj jest niezachwianie lojalny wobec swych podopiecznych i pozostaje im niezłomnie wierny.

CREDO MATSU

Podczas wojny nie ma czasu na uprzejmości, tylko na zdecydowane działanie.

Podczas wojny nie ma czasu na namysł, tylko na szybkie decyzje.

Podczas wojny nie ma miejsca na niepowodzenie, tylko na chwalebny efekt.

Zapomnij o tym, a poniesiesz konsekwencje.

Błąd za błędem. Oto dlaczego Matsu to opłakują.

Meikuko walczyła ze Smokami na ich warunkach; *ise zumi* wiedzieli, że nadejdzie. *Ise zumi* pozwolili im wspiąć się, by zobaczyć, czy jest to możliwe. *Ise zumi* pozwolili im obozować w nocy i ujrzeć wszystkie jej koszmary. Mistrzowie tajemnych sztuk wiedzieli, co czyni bushi tak dumnym, że sądzi, iż może podbić nieznanego przeciwnika. A gdy żołnierze ginęli z rąk dalece rozsądniejszego wroga, Lew poznał głupotę nadmiernej dumy, nadmiernej arogancji i klątwę ukrytego oręża zimy.

Błąd za błędem. Oto dlaczego Akodo tego uczą.

POWRÓT JEDNOROŻCA

(Tekst ten wyszedł spod pędzla historyka Ikoma, Ikoma Shabiko, tuż po tym, jak Jednorożec został uznany przez Dwór Cesarski. Miał odwrócić przychylność Cesarza od przybyszy, stał się jednak jednym z najważniejszych źródeł mówiących o powrocie Jednorożców.)

Wasza Cesarska Mość, Synu Słońca i Władco tej dumnej krainy, bądź łaskaw wysłuchać słów najwyższej wagi, które przekazuję ci jako daimyo domu Ikoma.

Siedem miesięcy temu obcy jeźdźcy z Południa najechali twoje wierne sługi, Klan Kraba. Walczyli ognistym orężem i dosiadali wierzchowców przypominających *Oni* z piekieł, niszcząc cesarskie legiony. Gdy przebyli ziemie Kraba, wtargnęli do pałaców twych kuzynów, Skorpionów, a Bayushi Osusa wezwał Lwa, twą prawą rękę, na pomoc.

Przez siedem miesięcy Cesarstwo zmagało się z zagrożeniem. Wykrwawialiśmy się i ginęliśmy w walce z tymi bezpańskimi, barbarzyńskimi wojownikami. Umieraliśmy z ochotą, broniąc twej ziemi i czci. Gdy Lew zetknął się z najeźdźcą po raz pierwszy, napotkaliśmy oddziały dosiadające koni dwakroć większych od jakiejkolwiek znanej cywilizacji rasy. Choć ich narzecze brzmiało niezrozumiale, wyjaśniliśmy im, że nie pozwolimy im zrobić nawet kroku w głąb ziem Szmaragdowego Cesarstwa.

Z rozmów z ich wysłannikami dowiedzieliśmy się prawdy. Nazywają swe nieczyste zwierzęta „braćmi", jedzą martwe ciała i ubierają się w skóry pokonanych w walce. Nie ma żadnych wątpliwości, mój panie, że pochodzą z Krain Cienia. Wynurzyli się z otchłani Mrocznego Władcy i, przybrawszy ludzkie kształty, wyruszyli, by nas zniszczyć. Żuraw zaś, w swej naiwności, zdecydował się im pomóc.

Miej, panie, na uwadze: gdy Lew zaproponował ich posłowi popełnienie honorowego *seppuku*, ten wbił swój miecz prosto w pierś mego pana, Akodo. Wywiązała się bitwa, a ich wojska ruszyły do walki.

Pojawili się tak szybko, że musieli być przygotowani do boju przez cały czas, gdy „negocjowali" pokój. Kopyta ich bestii, płonące strzały – ich łucznicy strzelają w czasie jazdy, czego nie zdoła uczynić żaden normalny człowiek – zmiotły naszych honorowych samurajów. Potem nadciągnęły ich kobiety, dosiadające lśniących wierzchowców – niechybny znak przychylności Mrocznego Władcy.

Ich shugenja rzucają zaklęcia z grzbietów tych bestii, jakby przyrośli do nich podczas bluźnierczych rytuałów. Słali ogień z nieba i wodę z ziemi, choć duchy kami, jak zapewniali mnie walczący u naszego boku Kitsu, nie słyszały ich wezwań. Jeśli używają magii, mój panie, to takiej, jakiej jeszcze nigdy nie widzieliśmy. Jedynie Krab ze swoją potężną wiedzą o możliwościach wszystkich stworów Fu Lenga, mógłby pokonać ich moce.

Gdy bitwa się zakończyła, a nasi żołnierze zostali wzięci w niewolę – nie dano im nawet możliwości popełnienia *seppuku* – Lwy zostały wypuszczone. Nasze rodziny okryły się hańbą, nasi przodkowie żądają zemsty, a Krainy Cienia śmieją się z nas, że dajemy wiarę temu, co głoszą „Jednorożce". Jeśli Mroczny Władca wciąż żyje, mój panie, żyje w sercach barbarzyńskich istot, szukających miejsca na twoim dworze. Ci barbarzyńcy, ścierwojady i gaijini skradli twoją ziemią, twoje posłuchanie i twego doradcę. Błagam cię, nie pozwól im skraść ci serca.

Ikoma Shabiko, daimyo Ikoma, wierny poddany Pani Słońce i jej prawowitej dynastii.

BITWA SKRADZIONYCH GROBÓW

Pięćset lat temu zły czarnoksiężnik Iuchiban przypuścił atak na Cesarza Hantei. Wezwał armię umarłych pod same mury Otosan Uchi i wysłał zagon zombie, by zburzyły

Pałac Cesarski. To właśnie Klan Lwa podjął wyzwanie. Kontyngent Gwardii Cesarskiej, złożony z samurajów Lwa i dowodzony przez namiestnika tego Klanu, wielkiego Akodo Minobe, zmierzył się z nieumarłymi na ulicach stolicy i odesłał do przodków, gdzie ich miejsce.

Z początku zombie wzięły górę. Ignorując większość ciosów, które im zadawano, odepchnęły gwardzistów od fortecy Iuchibana. Do zombie dołączyli wkrótce czarownicy Piewców Krwi, rzucający mroczną *maho* na obrońców Cesarza. Wystarczyło to, by powstrzymać siły Lwa.

Czas i ukształtowanie terenu nie sprzyjały jednak Iuchibanowi i sytuacja zaczęła się zmieniać na jego niekorzyść. Kiedy gwardziści zorientowali się, że niewrażliwość zombie można ominąć, ścinając im głowę, zyskali przewagę. Piewcy Krwi, choć przerażający, nie mogli stawić przeciwnikom czoła w walce wręcz, a ich magia była bezskuteczna w zestawieniu z liczebnością wojowników. Krok po kroku, cal za calem, siły Iuchibana były spychane w kierunku świątyni, w której oczekiwał ich pan.

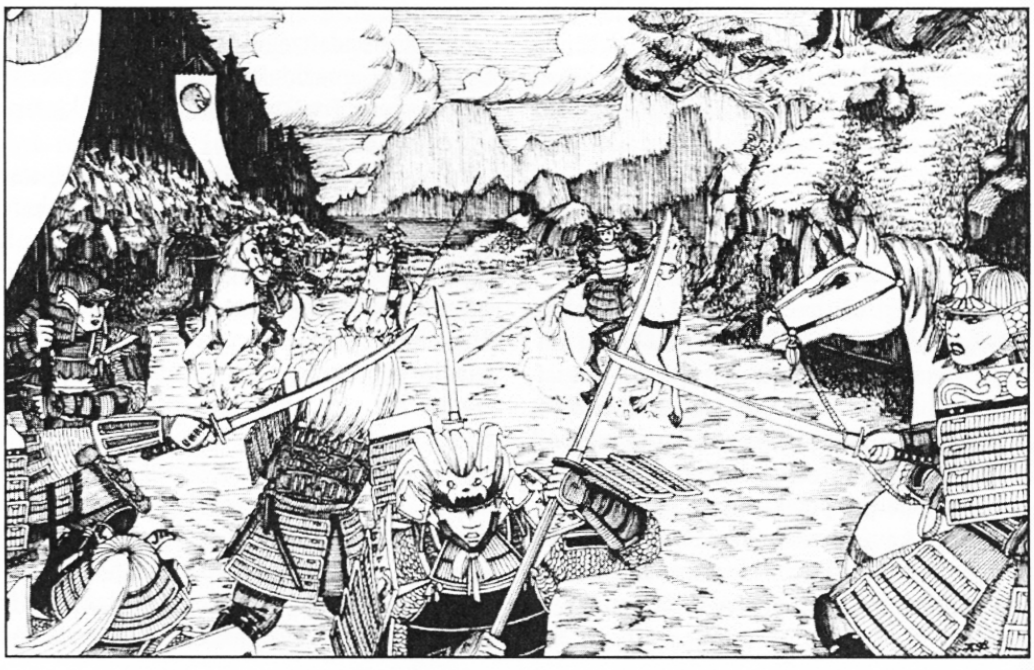
Minobe, stojący na czele armii i roztrącający zombie na wszystkie strony, jako pierwszy przełamał obronę świątyni, a pozostali gwardziści ruszyli za nim. W ociekającej limfą nieumarłych zbroi przebył schody. Iuchiban czekał w podziemnych komnatach, przygotowując zaklęcie, które miało zniszczyć całe miasto, nim jednak *mahotsukai* skończył, Minobe przebił jego serce. Czar rozwiał się, a zły shugenja upadł na kolana. Jakaś mroczna siła sprawiła jednak, że nie umarł i tkwił, rzucając się, na końcu włóczni generała Nie można go było zabić przyrodzonymi metodami, więc Sześć Klanów musiało sporządzić przerażający grobowiec, w którym miał zostać uwięziony na wieki.

Gdy Iuchiban padł, bitwa została wygrana. Ożywione zwłoki wróciły do grobów, nad którymi odprawiono niezliczone rytuały oczyszczenia. Świątynia i bluźniercza wiedza, która była w niej zawarta, została spalona, a pogorzelisko zasolono. Akodo Minobe został uznany za najszlachetniejszego wojownika swojej epoki, a Lew po raz kolejny stanął naprzeciw śmiertelnemu zagrożeniu Cesarstwa.

BITWA NAD RZEKĄ SNU

Dwa stulecia po uwięzieniu, mroczny czarnoksiężnik Iuchiban wydostał się z potrzasku i raz jeszcze wszczął wojnę ze Szmaragdowym Cesarstwem. Zgromadził wokół siebie wyznawców kultu Piewców Krwi i poprowadził ich na wielką równinę nad brzegiem Rzeki Snu – gdzie eta, należący do kultu zgromadzili umarłych. Ułożone na równinie zwłoki ciągnęły się, jak okiem sięgnąć.

Gdy Klany dowiedziały się o zagrożeniu, wystawiły olbrzymią armię, która przybyła na równinę tuż po tym, jak martwi powstali



DLACZEGO TYLKO PORAŻKI?

Uważni czytelnicy mogą zauważyć, że większość bitew, które tu opisaliśmy, zakończyła się porażkami Klanu Lwa.

Jak to się stało? Lew jest najsilniejszą i najpotężniejszą armią w Rokuganie, dlaczego więc pozwolił się pokonać?

Odpowiedź jest następująca: Lwy więcej wynoszą z porażek niż ze zwycięstw. W rzeczywistości Klan Lwa wygrał większość bitew, które toczył. Na każdą przedstawioną tu przegraną przypada tuzin triumfów, w których Lew zgniótł przeciwników i odesłał ich w niebyt. Jako że było ich aż tyle, Lwy zwykły przykładać większą uwagę do swych porażek. W końcu oczekuje się od nich zwycięstw, ich obowiązkiem jest miażdżyć przeciwnika. A że zdarza się to często, triumf stał się drugą naturą Lwa.

Każda przegrana podlega natomiast skrupulatnej analizie. Jeśli popełniono błąd i nie znaleziono jego przyczyn, mógłby się kiedyś powtórzyć. Młodzież Lwa uczy się dziejów wygranych bitew i zgłębia taktykę zwycięskich generałów, jednak najdłużej ślęczy nad pomyłkami. Porażka musi wbić się w pamięć; każdy powinien wiedzieć, jak do niej doszło i jak jej uniknąć w przyszłości.

Wszystkie pozostałe Klany rozgłaszają zwycięstwo nad Lwem na wszystkie strony. W końcu nie zdarza się to często.

NOC SPADAJĄCYCH GWIAZD. INNY PUNKT WIDZENIA

Sodan-senzo Kitsu:

Żuraw będzie cię przekonywać, że bitwa ta była wyłącznie winą Lwa, a setki ich kobiet i dzieci zginęło za sprawą Matsu Aiguko. Lew będzie twierdził, że Żurawie okazały się tchórzliwymi głupcami, zbyt zadufanymi lub bojącymi się stawić czoła przeznaczeniu, które wyznaczają bitewne umiejętności. Obie strony są w błędzie. Tragedia tej nocy wywołana była dumą. Lwy dobrze znają dumę – każda ich decyzja jest nią powodowana; Żurawie również są dumne, jednak z innych przyczyn. Są arystokratyczne – to również forma dumy. Są również próżne, a ta kolejna jej odmiana. Mają pewność swojego miejsca w Niebiańskim Porządku i to kieruje ich krokami. My jednak również jesteśmy z tego dumni, więc i jedni, i drudzy kłamią.

ponownie. Szereg za szeregiem, zombie Iuchibana ruszyły naprzód, mamrocząc coś za porcelanowymi maskami.

Bushi służący w armii Klanów wyszkoleni byli do walki z nieumarłymi i nie zawahali się na widok nadciągających poczwar. W szyku tak szerokim, w jakim stali, nie byli jednak w stanie powstrzymać skoncentrowanego uderzenia, które przeprowadził Iuchiban. Zombie naparły na jeden, wybrany punkt formacji i choć bushi walczyli mężnie, ich linie zostały przełamane przez hordę nieumarłych. W skrzydła, flankujące szyki zombich, wkradł się chaos, planowana na siły Iuchibana pułapka, przerodziła się w bezładną szarpaninę. Samuraje i shugenja walczyli ramię w ramię, gdy nieumarli odcięli im odwrót, a Piewcy Krwi poczęli rzucać swą straszliwą *maho* na każdego, kogo zobaczyli.

I znów, to właśnie Klan Lwa zaprowadził w szeregach wojska porządek. Dzięki doskonałej dyscyplinie i niezrównanemu wyszkoleniu jego żołnierze przyjęli atak i odparli go. Choć ponieśli straszliwe straty i wielu dzielnych samurajów zginęło, losy bitwy się odwróciły. Zażegnano groźbę niekontrolowanego odwrotu, a choć armia Iuchibana zadała znaczące straty, nie była w stanie złamać ducha zjednoczonych Klanów. Bitwa trwała, mijały godziny i dni, a wyniszczająca walka stawała się coraz bardziej zaciekła.

Po siedmiu dniach walki Klany ogłosiły ostateczne zwycięstwo. Straciły wiele – zabitych i rannych było bez liku – jednak armia nieumarłych była zniszczona, a Iuchiban schwytany ponownie. Znów umieszczono go w grobowcu, gdzie pozostaje do dziś. Niewielki pomnik pośrodku pola bitwy upamiętnia dzielnych samurajów ze wszystkich Klanów, którzy walczyli tu i ginęli, by powstrzymać zagrożenie.

NOC SPADAJĄCYCH GWIAZD

Opinia bushi Matsu:

Słuchaj uważnie. Oto opowieść o Dniu Spadających Gwiazd, kiedy to Żuraw odsłonił swą prawdziwą twarz, a jego tchórzostwo ściągnęło na nas przekleństwo.

Mogłeś już słyszeć tę historię, opartą na kłamstwach, słodkich kłamstwach Żurawi, cuchnących niczym papka Skorpionów. Ja powiem ci prawdę.

Nasze siły przybyły pod mury Shiro no Yojin, przeważając Żurawi dziesięć do jednego. Zaproponowaliśmy im honorową kapitulację, woleli jednak znieważyć nas, obrzucając naszych samurajów śmieciami i odpadkami. Wiedzieli, że cieszą się łaską Cesarza i jakiekolwiek działanie przeciwko nim spotka się z surowymi konsekwencjami.

Zniewagi ciągnęły się trzy tygodnie, aż wreszcie zdecydowaliśmy wziąć ich głodem. Mieli jednak tajne przejście, dzięki któremu znosili do zamku pożywienie z pól. Po tygodniu stało się jasne, ze musimy szturmować.

Generał, Matsu Aiguko, natarła na mury, okazało się jednak, że Żurawie nie zamierzają walczyć. Miast stawić jej czoła, woleli uciekać. Rzucali się z zamkowych murów na skały u ich stóp, ginąc jak tchórze. Jednak nawet śmierć nie uwolniła ich od tchórzostwa. Duchy pokonanych błąkają się po murach Shiro no Yojin i błagają o przebaczenie ich zbrodni. Nienawiść, jaką żywią, jest tak wielka, że Kitsu nie mogą przynieść im ukojenia, a każdej pełni księżyca wszyscy w zamku zamykają drzwi i okna przed tchórzami, poszukującymi wytchnienia, którego nigdy nie zaznają.

BITWA NAD RZEKĄ TRZECH KAMIENI

Wyjątki z sagi Ikoma Hatsu I, z komentarzami:

Byłem nad Rzeką Trzech Kamieni, gdy Lew zaznał porażki. Było to w dniach pierwszego zatargu Feniksa i Lwa, przed Traktatem z Momoru Kuoki Toshi.

Dowodzący Taisa, Matsu Radetsuki, stał na czele oddziału, z którym podróżowałem. Był charyzmatycznym przywódcą, jednak jego taktyka z rzadka jedynie uwzględniała coś, czego nie mógł sam zobaczyć i dotknąć. Słyszałem plotki, ze wyjątkowo mu się nie wiodło w potyczkach ze Skorpionami, gdyż rzadko był przygotowany, by odpowiedzieć na ich podstępy.

Gdy Radetsuki wprowadzał Daibutai na ziemie Feniksa, niesnaski między klanami pogłębiły się. Nie zwracając na to uwagi, dowódca zalecił swoim ludziom pełnić obowiązki, jak gdyby nic się nie działo. Nie przyszły żadne dodatkowe wytyczne od

Rikugunshokan, więc założył, że sprawy mają się dobrze.

Wieczorem stanęliśmy obozem w cienistym gaju nieopodal rzeki. Była zima, więc jej poziom był niższy niż zwykle. Trzy wielkie głazy o zaokrąglonej i wygładzonej przez rzekę powierzchni rozcinały nurt. Ślady na ich wierzchołkach zdawały się świadczyć, że przez większość pory ciepłej znajdują się pod wodą.

W środku nocy ziemią targnęły potężne wybuchy. Przeciągłe świsty mieszały się z kolejnymi eksplozjami, a drzewa stanęły w płomieniach. Radetsuki stał już z obnażonym mieczem i formował ludzi. Zdołał zebrać kilka *ite* i wysłać w las (mimo ich uzasadnionej obawy o stan reszty wojska) i odkrył pozycje atakujących shugenja.

Żaden z łuczników nie sięgnął celu, ogarnięty furią żywiołów. Radetsuki zarządził atak na stanowiska shugenja, gdy jednak wojownicy ruszyli, spadł na nich deszcz płomieni. Wielu zginęło na miejscu, a pozostali zostali odepchnięci z siłą szarżującego ogra.

Zapadła cisza, gdy Feniksy obserwowały swoje dzieło. Okolicę przykryły dym i kurz, wciąż jednak było widać porozrywane ciała Lwów. Jednym z nich był Taisa Radetsuki.

Z mego stanowiska doskonale widziałem determinacje na twarzach moich towarzyszy. Lwa nie jest łatwo złamać, a jeśli Feniksy wierzyły, że wystarczy pozbawić nas dowódcy, by nas pokonać, były w głębokim błędzie i zupełnie nie zrozumiały przeciwnika.

Spomiędzy żołnierzy, których pierwszy atak zastał nieprzygotowanych, wystąpił jeden. Akodo Gensei, Chui Kaisha Saisho, był rozważnym żołnierzem, który, jak się zorientowałem, zachowywał zdrowy rozsądek nawet w tak beznadziejnej sytuacji, jak ta.

- Joshitsu! - zakrzyknął na cały głos, - stanęliśmy w obliczu potężniejszego wroga, lepiej uzbrojonego, niegodnie schowanego w sprzyjającym mu terenie! Nie mamy szans pokonać go w tej chwili! Musimy wstrzymać działania!

Podniesione głosy niezadowolenia szybko uciszono. Ludzie byli niezadowoleni z rozkazu, musieli jednak go wykonać.

Feniksy, ze swojej strony, zainteresowały się kapitulacją Lwów. Częściowo opuściły już kryjówki, gdy, na znak Gensei, deszcz strzał spadł na ich pierwsze szeregi. Ich ciała padały, gdzie stali, lub wpadały do rzeki, zachęcając Lwy do kolejnej, pełnej świeżego zapału szarży. Chwilę później żywioły rozszalały się znowu, uśmiercając dwakroć więcej Lwów, niż shugenja. Nie powstrzymało to jednak nacierających, którzy rzucili się do rzeki i na skały ze zrodzoną z desperacji furią.

Gdy osiągnęli przeciwległy brzeg, nadbrzeżna skarpa zwaliła się na nich, pokrywając drugi i trzeci szereg błotem i pyłem. Lwy zostały unieruchomione i wystawione na łaskę Feniksów. Wyjmując miecz z nadpalonej dłoni Chui Gensei, Chui Daini Tenero wzniósł ją ku przeciwnikowi i zarządził kolejny atak.

Znaj zawziętość Lwa.

Pozostała mniej niż połowa *Daibutai*, a wielu żołnierzy leżało rannych na polu bitwy. Około trzystu Lwów podjęło wspinaczkę; niewielu wspięło się wyżej niż na kilka metrów, nim zostali odrzuceni czarami. Prowadził ich Tenero, pewien, że zdoła dokończyć, co zaczęli jego poprzednicy.

Wspiąwszy się na wysokość około piętnastu metrów, pierwszy Lew osiągnął skalną półkę, położoną nieco poniżej pozycji Feniksów. Chui natychmiast zakomenderował formacje obronną, z *ite* z przodu. Kąt był niekorzystny, więc strzały przekazano najcelniejszym.

Jeden shugenja padł, jednak reszta była na tyle rozsądna, by pozostać w ukryciu. Nie mając wystarczających sił, by przypuścić atak, lub choćby ujrzeć przeciwnika, Lwy znalazły się w impasie.

Shugenja jednak, a zwłaszcza Feniksy, są sprytni. Kilka, dłużących się niemiłosiernie, chwil później cała półka stanęła w płomieniach, który rozprzestrzenił się po całej krawędzi i pochłonął ukrytych na niej. Wielu żołnierzy zeskakiwało, i płonąc rozbijało się w płytkich wodach potoku.

Nieszczęśnicy, którzy przywarli do skarpy również zostali odrzuceni do tyłu i podzielili los towarzyszy. Być może część ze stojących niżej przeżyło, najbliżsi jednak półki z pewnością zginęli.

Lwami wstrząsnęła panika i rzucili się do ucieczki. Szkoda było patrzeć, jak szyki się załamują, a żołnierze rozbiegają się we wszystkich kierunkach niczym mrówki uciekające przed wodą. Komendy kilku Chui, którzy przeżyli ostatnie uderzenie shugenja, nie mogły opanować bezładnego odwrotu.

NOC SPADAJĄCYCH GWIAZD. INNY PUNKT WIDZENIA (CIĄG DALSZY)

Prawda jest taka, ze wiele set istnień zginęło na darmo, a ich dusze nie zostały odesłane na spoczynek. My, nosząc ich żal, bezskutecznie próbowaliśmy przynieść im ukojenie, ulżyć ich wiecznym cierpieniom. Nic z tego, wciąż pozostają niespokojne, zagubione, i co najgorsze, bez nadziei ratunku.

Najżałośniejszy spośród nich jest nieszczęsny Daidoji Yurei, którego duch powrócił po bezsensownej śmierci. Poświęcił życie uwolnieniu Shiro no Yojin spod władania naszego Klanu i zawiódł. Cóż jest człowiekowi droższe niż jego duma? Yurei wie, lecz nikt nie może go spytać. Nie przemówi do nas, gdyż popadł w szaleństwo, bez szans na odkupienie czy zakończenie mąk.

Czy nieszczęście tych, którzy zatracili się w dumie i nienawiści można odwrócić? Naprawić?

Nie, lecz można z tego wyciągnąć naukę, choćby okupioną krwią. Nie ma innego tak poruszającego przykładu jak ten, pełen straty i śmierci. Odległe echa tragedii Shiro no Yojin będą dźwięczeć w uszach naszych synów i córek, gdy nadejdą po nas.

Z tysiąca bushi przeżyło mniej niż stu. Po tej masakrze Cesarz zażądał, by Lew rozpoczął szkolić shugenja dla potrzeb wojska, do dziś jednak *Rikugunshokan* odmawiają twierdząc, że gdyby Akodo uważał, że jest to potrzebne, sam by to zrobił.

Jestem dwudziestym trzecim potomkiem Ikoma Hatsu i, noszę świadectwo Bitwy nad Rzeką Trzech Kamieni, kiedy to Lew doświadczył porażki. Upamiętniają ją Kitsu i potomkowie poległych czwartego dnia miesiąca Konia, gdy z Momoru Kyotei Toshi podąża na miejsce bitwy procesja.

Nie wzniesiono tam żadnej kaplicy; wszystko pozostawiono tak, jak wyglądało wtedy, nie licząc kilku jałowych połaci ziemi, powstałych w wyniku działania magii Feniksów. Latem, gdy rzeka osiąga swój najniższy poziom, odsłania trzy głazy, po raz pierwszy odnotowane przez mojego przodka. Są piękne i zostały nazwane imionami trzech Taisa, którzy zginęli w bitwie – Radetsuki, Gensei i Tenero.

Niech ich dusze wędrują po Jigoku z dumą, wiedząc, że ich śmierci mają znaczenie. Nauczyli nas, że też możemy upaść.

Dzięki temu staliśmy się lepsi.

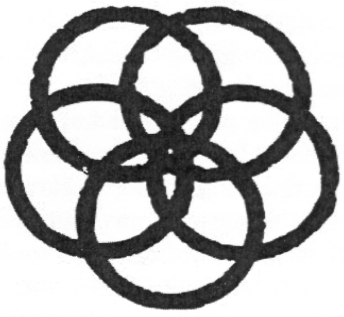
BITWA POD KYUDEN TONBO I OBLĘŻENIE WIELKIEJ WSPINACZKI

Na północ od ziem Lwa rozciągają się dobra Klanu Ważki, pomniejszego klanu sprzyierzonego ze Smokiem. Ważka powstała z rozkazu Cesarza na prośbę Smoka i mimo protestów Lwa. Powstała po tym, jak samuraj Mirumoto, nazwiskiem Mirumoto Ashijin pojął za żonę shugenja, zwaną Isawa Maroko. Ich małżeństwo zakwestionował Akodo Yokutsu, który był z dziewczyną zaręczony – bez efektu. Mimo jego protestów niehonorowe małżeństwo poparte zostało przez Klany młodych, kalając imię Akodo. Klan Smoka orzekł, że jeśli Yokutsu szuka zemsty za tę zniewagę, wypowie wojnę całemu Klanowi Lwa, zmusił więc tym samym niefortunnego narzeczonego do życia w hańbie. Po krótkiej potyczce opodal wsi, która przypadła w lenno młodej parze, klan Yokutsu wycofał wojska, a Feniksy zawarły z Lwem układ. zaproponowały mu rękę siostry Maroko, pod warunkiem pozostawienia młodych w spokoju. Yokutsu odrzucił ofertę, lecz wycofał się, z goryczą obiecując omijać te ziemie na zawsze.

Wiele lat po tych wydarzeniach Kitsuki obrazili Yokutsu, wyciągając tę sprawę na Dworze Cesarskim. Nie można było tego zignorować. Sprawa dotarła przed oblicze samego Cesarza, który zawyrokował, że małżeństwo było nielegalne i dawna obietnica wciąż jest wiążąca – Isawa Maroko ma natychmiast się rozwieść i wyjść za Yokutsu, lub popełnić *seppuku*, gdyż kala honor rodziny. Smokom zaś ogłosił, że ich syn, Mirumoto Ashijin, również jest przyczyną tej hańby i powinien uczynić tak samo. Sam Yokutsu prosił o anulowanie tego wyroku, jednak bezskutecznie. Dom Akodo znieważono publicznie, więc Champion Lwa odmówił umorzenia sprawy.

Yokutsu otrzymał pięć legionów doborowych żołnierzy swojej rodziny, by pomścić zniewagę i odbić nową oblubienicę. Nie mogąc odmówić, nie chcąc również złamać obietnicy omijania ziem Ważki, Yokutsu ruszył pod pałac Agasha. Na to Maroko popełniła w pałacu Ważki *seppuku*, a jej mąż ruszył szukać odwetu na śmiałym Lwie. Nie mogąc pozostawić wyzwania bez odpowiedzi i zdecydowany wywrzeć pomstę na człowieku, który skradł jego miłość i jego honor, Yokatsu walczył i zabił Ashijina u stóp pałacu Agasha.

Niemal natychmiast potem, rannego Yokutsu wyzwał syn Maroko i jej zdradzieckiego kochanka. Młodzieniec, imieniem Tonbo Kuyuden ogłosił swoje prawo do szukania pomsty na zabójcy jego ojca. Lew, mimo ran i wyczerpania, zgodził się. Wiedział, że nie może pokonać młodszego, wypoczętego samuraja i mężnie oddał życie. Później jednak nowy daimyo Ważki zniesławił imię Yokutsu twierdząc, że ten zginął niegodnie. Tymi słowy wzniecił nienawiść i wywołał niewypowiedzianą wojną między Ważką a Lwem.



KLAN OSY

Szczenię zwane *Tsuruchi*? Słyszałem, że pewien Krab zrobił przy nim zbyt głęboki wdech i o mało co nie umarł od smrodu.

Jego matka działała wbrew woli Klanu i szukała ochrony Skorpiona. Znalazła w końcu bezpieczeństwo w jego ramionach, zamiast ponieść konsekwencje swoich czynów. Gdy jej ojciec przedstawiał ją na dworze, sam Cesarz powiedział, *Ma oczy Hitomi.*

Co za ironia. Zboczyłem z tematu. Pozwól, że zacznę od początku.

Akodo Tameko była dumą swojej rodziny. Młoda, silna i piękna, o niebywałym zmyśle taktycznym i niezrównanych umiejętnościach łuczniczych. Została zaręczona, jednak zakochała się w Skorpionie: Bayushi Uchinore. Uchinore był panem zamku położonego nieco na południe od Przełęczy Beiden, na ziemiach Skorpiona. Uwiódł nasza córkę, a ona powiła mu syna, chłopca znanego później jako *Tsuruchi.* Uchinore wykorzystał chłopca przeciw niej, narażając jej honor. Spełniła jego żądania i przeniosła się do jego zamku, wbrew woli ojca. Uchinore wziął ja na nałożnicę – nałożnicę! -gdyż poślubił już inną. Czy zaniedbał obowiązku? Czy odmówił poślubienia kobiety, która miał przyobiecaną? Nie, on nie.

Dodatek III: Ziemie Lwa

Ziemie Lwa leżą w centralnej części Szmaragdowego Cesarstwa. Ich gleby są żyzne, górskie pasma bogate w drewno i rudy miedzi, a położone na nich twierdze należą do najstarszych w Rokuganie. Lwy nie mają czasu na zbytek, wystawność i wymyślne konstrukcje – ich *Kyuden* i *Shiro* powstają przede wszystkim z myślą o użyteczności i obronności.

Od południa ziemie Lwa ograniczają Góry Środka Świata, rozległe i nieprzebyte pasmo wysokich szczytów, pokrytych wiecznym śniegiem. Ich lodowe czeluście są siedliskiem *Zokujin*, dziwnej rasy goblinów. W Środku Świata leży również Góra Siedmiu Gromów, miejsce, w którym podczas pierwszej wojny z Fu Lengiem zebrali się Shinsei i jego śmiertelni bohaterowie.

Chłopi, zamieszkujący prowincje Lwa, pracują na rozległych polach Heigen no Otaku, uprawiając ryż będący podstawą gospodarki armii Lwa i służący do wyżywienia jej wojowników. Choć wiele dóbr Lwa pochodzi z handlu z Żurawiem, Skorpionem i Jednorożcem, jego najcenniejsze zasoby przeznaczone są do wymiany z Krabem na doskonałe zbroje i broń. Drogi i drogowskazy są tu dobrze utrzymane, a chłopom wolno poruszać się swobodnie po całym terytorium Klanu. Gościńce, utrzymywane w idealnym stanie na podstawie dawnego dekretu dai-myo Matsu, służą przemarszom armii Lwa od jednej granicy do drugiej. Zapewnienie bezpieczeństwa swoim ziemiom wymaga mobilności, więc by olbrzymie armie mogły się sprawnie przemieszczać, drogi muszą być doskonałe.

Od północy krainy Lwa graniczą z ziemiami Ważki, a poprzez nie, z krajem tajemniczego Smoka. Na południu Skorpion i Żuraw podważają prawa Lwa do władzy nad Przełęczą Beiden – najbardziej spornym fragmentem terytorium Rokuganu. Na zachodzie rozciągają się ziemie Otaku. Choć żadna z granic Lwa nie jest stuprocentowo chroniona, żadne przejście nie jest pozostawione bez straży. Jeśli jakiś Klan zamierza wojować z innym, Lwy z całą pewnością zostaną w to zaangażowane, tak z powodu wojskowego dziedzictwa, jak i strategicznego położenia. W ciągu kilku dni armie Lwa są w stanie dotrzeć do dowolnego miejsca w Cesarstwie. Jeden Krab nie graniczy z ziemiami Lwa, a kruchy sojusz, łączący te dwa Klany, jest efektem istniejącej między nimi wymiany handlowej. Często, ze względu na swoją pozycję strategiczną, Lew nazywany jest „Obrońcą Cesarstwa": żadna wojna nie może wybuchnąć bez jego wiedzy, a żaden z sąsiadujących Klanów nie może przemieszczać wojsk tak, by Lwy nie były tego świadome.

Centralne położenie ma również wady. Lew ma mało kierunków odwrotu i musi zezwalać sojusznikom, maszerującym na odległe pola bitew, na przemarsze po swoim terytorium. Drogi wyłożone są płaskimi kamieniami, dzięki którym nie zamieniają się w czasie wiosennych deszczów w bajora. Choć nie są „gładkie jak stół" i tak są o wiele lepsze, od błotnistych traktów przecinających ziemie innych Klanów. Co więcej, rządzący siedemdziesiąt lat temu Champion, dziad Toturiego, zarządził, by wytyczono nowe szlaki, eliminujące niepotrzebne naddatki. Drogi stały się proste, prowadząc bezpośrednio z jednego miejsca w drugie, kraj zaś pokryła sieć niewielkich strażnic. Posterunki te, liczące pięć do dziesięciu osób załogi i wyposażone w konie, zapewniają przekazywanie meldunków z jednego krańca kraju na drugi z oszałamiającą prędkością. Choć Matsu sarkali na, jak to nazywali, „samurajów grzebiących w ziemi niczym eta," drogi Lwa są arcydziełem sztuki inżynierskiej.

PÓŁNOCNE RÓWNINY

Północne równiny Lwa pełne są ryżowych poletek i poligonów dla wielkiej armii Klanu. Ich zasoby są bardzo skrupulatnie eksploatowane, a Lew nie ustaje w wysiłkach jak najefektywniejszego zdobywania pożywienia, wiedząc, że jego najbardziej będzie potrzeba w razie wojny. Stara się nawet prześcignąć

KLAN OSY (CIĄG DALSZY)

Widzisz więc, córko, jak Skorpion potrafi zmusić do porzucenia zasad, nie naruszając własnych.

To jednak Skorpiony przyszły do nas, proponując rozwiązanie i obiecując rozprawić się z Uchinore. Gdy nasze armie maszerowały na zamek, oczekiwaliśmy od Tameko, że postąpi właściwie, jednak Skorpiony zabiły i ją. Nie opłakiwaliśmy jej, córko; zhańbiła naszą rodzinę, nasze imię i nie chciała przyznać się do błędu. Tsuruchi został sam i musiał wybrać pomiędzy lwim a skorpionim dziedzictwem; sięgnął jednak w głąb serca i znalazł w nim krew tak czarną, że jego decyzja nawet Skorpiony wprawiła w osłupienie.

Szczeniak zebrał wiernych sobie ludzi i uciekł. Wrócił po dwóch latach, otruł wszystkie stacjonujące w zamku Lwy i zbiegł do Żurawi, prosząc o protekcję. Ci słabeusze zwęszyli sposobność zainstalowania sojusznika na granicy ze Skorpionem, więc przyjęli bękarta z otwartymi ramionami.

Obecnie każdy, kto nosi mon Osy, uważany jest za Szmaragdowego Namiestnika, podległego jedynie Żurawiom i Cesarzowi. Bardzo sprytne, lecz do przewidzenia. Mimo swej lwiej krwi Tsuruchi ma serce Skorpiona. Serce tchórza.

KENSON GAKKA

Na północ od Przełączy Beiden, w granicznych górach Skorpiona, znajduje się kolejny pomnik odwagi Lwa. Miasto i zamek Kenson Gakka są jej milczącymi świadkami. Ich mury są solidnie opatrzone i oczekują na dzień, w którym Skorpion ponownie wystąpi przeciw Lwu. Sześćset lat temu jego wojska ruszyły na Kyuden Ikoma. W odwecie Matsu zdobyli ten zamek, zabili każdego mężczyznę, kobietę i dziecko, którzy w nim mieszkali i zburzyli znajdujący się w jego obrębie pałac. Gdy Lwy odbudowały obiekt, uznały go, i przyległe miasto, za swoje. Dzięki jego dogodnemu położeniu mogą obserwować ziemie Skorpiona. Ich czujność została nagrodzona sześciuset latami spokoju.

Żurawia w wielkości zapasów ziarna i ryżu, by móc wymienić je u Kraba na broń, nim zrobi to jego odwieczny przeciwnik.

Leżące na północy równiny przecięte są Drogą Żywiołów, rozgraniczającą ziemie Lwa i Ważki. Droga ta łączy Otosan Uchi z ziemiami północnych Klanów, w tym Smoka i Jednorożca, i stanowi ważny szlak handlowy. W ciepłej połowie roku pełna jest karawan zmierzających do wszystkich zakątków Cesarstwa i przejeżdżających przez Shiro sano Ken Hayai (Zamek Szybkiego Miecza). Powiada się, że dziedziczną siedzibę rodu Kitsu wzniesiono na grobie ostatniego Kitsu. Położony u podnóża gór Smoka pałac jest zaiste wspaniały. Odwiedzający zamek często skarżą się na poczucie niepokoju czy wręcz lęku, Kitsu jednak puszczają to mimo uszu. Mówi się, że gdzieś na północ od zamku znajduje się jaskinia, w której kitsu spotkały Akodo Jednookiego i zawarły pakt, który pozwolił im przybrać ludzka postać.

Innym ciekawym miejscem jest Mura sano Eiyu ni Suru (Wioska Odzyskanego Honoru). Dwieście lat temu bohater domu Ikoma, zwany Ikoma Teidei poświęcił siedem lat na poszukiwanie zabójcy swego pana. Po wielu miesiącach dopadł mordercę w tej małej wiosce, gdzie odnalazł go i zabił. Był już gotów popełnić *seppuku*, lecz Champion Lwa zamiast tego polecił mu objąć wieś w lenno. Samuraja przywrócono do łask, spłacił bowiem dług wobec pana i odzyskał honor. Gdy zginął w bitwie wiele lat później, w miejscu, gdzie ongiś zabił mordercę swego daimyo, wzniesiono świątynię. Stoi ona do dziś i poświęcona jest Zocho, Południowemu wiatrowi, patronowi domu Ikoma.

Shiro Akodo (Zamek Zawsze Wiernych) leży na granicy z północnymi prowincjami Żurawia, ziemiami, które niegdyś należały do Lwa, utracono je jednak na rzecz Żurawia. Trzy lata temu, na skutek politycznej manipulacji Doji Chuto, generała gwardii przybocznej Doji Satsume, Toshi Ranbo wo Shien Shite Reigisaho przeszło pod władzę rodziny Doji. Lew wycofał się z zamku i objęły go Żurawie, a pogłoski o szantażu ze strony generała Chuto rozprzestrzeniły się w olbrzymim tempie. Plotki nigdy się nie potwierdziły, a władający miastem daimyo, chcąc zmazać hańbę, popełnił *seppuku*. Nawet wśród Żurawi wielu uważało, że akcja ta przyniosła im wstyd, Satsume nie miał jednak wyjścia i nagrodził Chuto zwierzchnictwem nad zamkiem i okręgiem.

ZACHODNIE RUBIEŻE

Gdy Klan Jednorożca przemierzał krainy znane jako Płonące Piaski, Kyuden Ikoma był najdalej na zachód wysuniętym ośrodkiem rokugańskiej cywilizacji. Zbudowany został jako strażnica, z której obserwować by można stepy rozciągającą się poza rubieżami powstającego Cesarstwa. Jego mury są grube a najbliższą okolicę znaczą wieże i platformy, na których płoną ogniska oświetlające drogi prowadzące na zachód. Pałac ten zwany jest „Świętą Strażą", gdyż do obowiązków Ikoma należało trzymanie straży przed barbarzyńcami, włóczącymi się niegdyś po ziemiach Jednorożca.

Czterdzieści lat po tym, jak większość Jednorożców wyruszyła poprzez górskie przełęcze na północ, ostatni pozostali Ki-Rin wkroczyli na ziemie Ikoma, szukając schronienia przed falą dzikich gaijinów. Samuraje ci przez pokolenia służyli Ikoma, obsadzając strażnice i odpierając zaciekłe ataki obcych. Kiedy przypuszczane z północy ataki stały się zbyt gwałtowne, by Ikoma mogli je ignorować, reszta Klanu Lwa rozpoczęła pacyfikację barbarzyńskich, północnych ludów, spychając je w góry, z których mogły podążyć za klanem Ki-Rin.

Klan Lisa, ostatni samuraje Ki-Rin, służyli Lwu jako myśliwi, zwiadowcy i oddziały szturmowe. Gdy zażegnano zagrożenie, rozpoczęli powrót na ziemie Jednorożca - zatrzymała ich jednak armia Matsu. Kraj został oczyszczony przez Lwy - twierdzili Matsu - więc pozostanie w rękach Lwa. Niewielka armia Lisa ruszyła więc na południe, przekroczyła Przełęcz Beiden i osiedliła się na pustkowiach u podnóża gór.

Najniezwyklejszym i najchętniej odwiedzanym miejscem zachodnich ziem Lwa jest słynna Góra Siedmiu Gromów. Mówi się, że z jej ośnieżonego wierzchołka dostrzec można krainy, z których pochodził Shinsei, oraz cudowny most, prowadzący do bram Niebiańskiego Dworu. Opowiada się również, że to tutaj pani Amaterasu porodziła swoje dzieci, nim połknął je jej mąż. Na szczyt góry prowadzi tylko jedna droga, zdobna wizerunkami legendarnych Gromów, wyrzeźbionymi

w skale przez niezmordowanych mnichów. Drogę na szczyt znaczą bramy Torii, codziennie przyozdabiane kwiatami przez pielgrzymów, pragnących prosić Shinsei, Fortuny i Gromy, by wpłynęły na ich życie. Schody, stworzone nie ręką rzemieślnika, a wydeptane przez tysiąc lat pielgrzymek, prowadzą ponad linię lasu, gdzie przenikliwe zimno utrzymuje wieczny śnieg.

Tuż pod szczytem, gdzie góra staje się już zbyt stroma, by się na nią wspiąć, wzniesiono dużą, przestronną świątynię, w której, pod kamiennym sklepieniem starożytnej jaskini, umieszczono siedem złotych tablic. Sześć z nich jest pustych, siódma zaś, zdobna monem Skorpiona, nosi precyzyjnie wyrzeźbioną maskę, wykonaną z jednej bryły czarnego marmuru. Maska ta, wykonana niegdyś dla Shosuro przez samego Bayushiego, upamiętnia Grom Skorpiona, jedyny, który wrócił z mrocznej bitwy z Fu Lengiem. U stóp tablic składa się ofiary z kadzidła, pieniędzy, kwiatów oraz inne dary i wota.

Niewielu wędrowców, którzy przybywają do podnóża Góry Siedmiu Gromów, dociera do Groty Gromów. Droga jest trudna, zajmuje niemal tydzień, a surowa pogoda sprowadza lawiny kamieni i błota. Ci, którzy osiągają jaskinię, często zabierają ze sobą niewielki odłamek skały, na pamiątkę wizyty w tym świętym miejscu. Kamień taki przekazywany jest często z pokolenia na pokolenie lub grzebany przy wielkich bohaterach Klanu, jako dowód szacunku. Mówi się, że ci, którzy okażą taki kamień, gdy sądzić ich będą przodkowie, uzyskują odpuszczenie wszystkich ziemskich win i trosk.

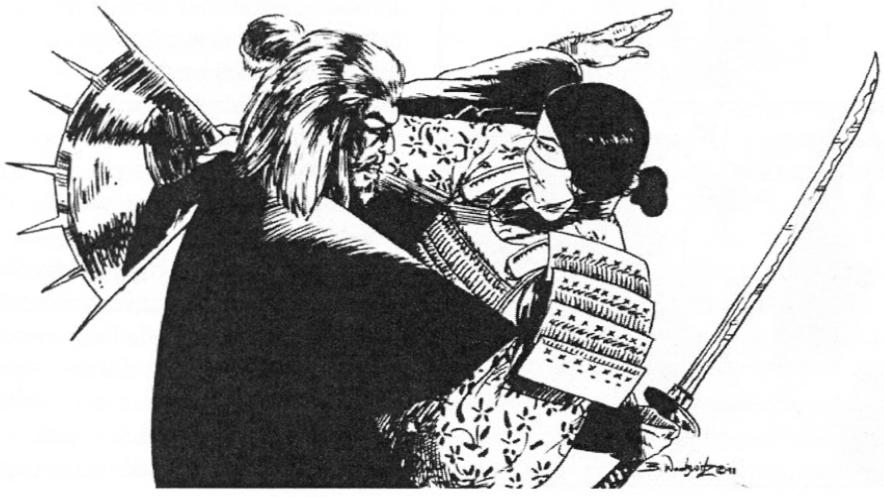
Droga Spoczynku Górskiego Goblina przecina obrzeża Gór Środka Świata i wyznacza jedyny szlak, prowadzący przez północną część tego pasma. Nazwa drogi jest niezbyt trafna; nie można spotkać na niej goblina, a co najwyżej koczownicze plemię Zokujin, „miedzianych goblinów", zmuszonych przez Klan Lwa do pracy w kopalniach. Legendy Zokujin mówią, że utracili wolność za sprawą pewnego Ikoma, który wyprowadził ich w pole, Lwy jednak utrzymują, że uchroniły *Zokujin* od niechybnej zagłady i zaproponowały im pracę w zamian za wikt i schronienie. Którakolwiek z wersji jest prawdziwa, faktem jest, że ostatni Zokujin w Rokuganie pracują w kopalniach Lwa, w pocie czoła wykonując polecenia nadzorców.

Zokujin są szczególną rasą – najprawdopodobniej jedynymi istotami w Rokuganie, żywiącymi się minerałami. Choć są wstanie przeżyć na diecie roślinnej, wolą surową skałę, trawią bowiem z równą łatwością miedź, złoto i kamienie. W kopalni trzeba ich uważnie nadzorować, gdyż gotowi są „przekąsić" to, co właśnie wydobywają. Są w stanie nauczyć się rokugańskiego, mają jednak własny język. Ich głosy brzmią jak toczące się głazy, a wielkie oczy lśnią w ciemnościach kopalń delikatnym światłem.

Niewielu uczonych poświęciło czas na rozmowę z tymi istotami lub przekonanie się, czy mogą się uczyć. Jedyne opowieści *Zokujin*, sięgające czasów sprzed ich zniewolenia, opowiadają o artefakcie znanym jako Krwistobiały Kamień, posiadającym moce przechodzące ludzkie wyobrażenie. Jeśli tylko połowa z nich jest prawdą, to Krwistobiały

KENSON GAKKA (CIĄG DALSZY)

Mówi się, że przez najniższe części pałacu, poniżej fundamentów, położonych wieki temu przez Skorpiony, płynie rzeka wielkiej piękności. Czysta woda, błysk strumieni złota i innych metali oraz delikatny piasek wypełniają korytarze. Niemniej jednak Lwy czerpią wodę z innego źródła – rzeki zwanej Shiretu no Matsu, Śladami Stóp Matsu, położonej o niemal milę od zamku. Być może wody podziemnej rzeki zostały na zawsze zatrute przez Skorpiony, lub też przeklęte przez tysiące ciał, którym Lwy pozwoliły spłonąć w pałacu Skorpiona. W każdym razie jej gorzkie wody pozostają nietknięte przez obecnego pana zamku, Matsu Kiomę, dalekiego krewnego szlachetnego domu Matsu.



Kamień stworzył Słońce i Księżyc, i skrywa wszystkie tajniki magii. Nie trzeba dodawać, że Zokujin są powszechnie lekceważeni, a ich fantazje uznawane są za dziecięce bajanie, przetworzone przez ciemne umysły kolejnych pokoleń istot.

PROWINCJE CENTRALNE

Wewnętrzna część Krain Lwa pełna jest ryżowych poletek i farm, na których chłopi Lwa produkują rozmaite dobra. Nie brak jest dziczyzny – w licznych lasach, pokrywających kraj, żyją jelenie i inna zwierzyna. Prowincje centralne zajmują większą część krain Lwa, ciągnąc się pomiędzy łańcuchami górskimi na północy i południu, a granicami z Jednorożcem i Żurawiem na zachodzie i wschodzie. Równina Osari, położona we wschodniej ich części, jest miejscem licznych wojen pomiędzy Żurawiem i Lwem. Każdy z Klanów pragnąłby zagarnąć jej żyzne pola i pastwiska dla siebie. Ostatnie siedemdziesiąt lat teren ten jest pod wyłącznym władaniem Lwa.

Południowe granice prowincji wyznacza Rzeka Trzech Panów, ważny szlak handlowy łączący równinę Osari z innymi częściami Cesarstwa. O władzę nad tą rzeką walczą Skorpion, Lew i Żuraw, a ich konflikt osiągnął apogeum w bitwie nad Aka Mizu-umi (Czerwonym Jeziorem), w której w ciągu godziny Psa (znanej, ze względu na zaciekłość boju, jako Godzina Wilka) zginęło dziesięć tysięcy ludzi. Liczne kaplice, wzniesione nad jego brzegiem, świadczą zarówno o przesądach miejscowych, jak i o żalu rodzin, których synowie polegli w walce. Każdego ranka wody jeziora barwią się na czerwono, niektórzy jednak niedowiarkowie twierdzą, że to jedynie efekt padających na wodę promieni słońca.



Jednak to nie tylko dźwięczące we mgle krzyki ludzi i cieniste sylwetki samurajów przysparzają jezioru opinii „nawiedzonego". Ci, którzy byli nad jego tajemniczymi brzegami, opowiadają o kobiecie, odzianej w białe, żałobne szaty, która wędruje każdego wieczoru nad brzegiem jeziora. Nosi ponoć szal, a za jej obi zatknięty jest przepiękny, złoty wachlarz. Choć jej twarz skryta jest w cieniu, płacz i lament jest ponoć doskonale słyszalny, a ci, którzy ją spotkali, opowiadają, że jej kimono unosi się ponad ziemią, jakby nie miała wcale stóp. Pochodzenie legendy o Lamentującej Kobiecie nie jest znane. Niektórzy utrzymują, że jest ona żoną, siostrą lub matką jednego z poległych w Godzinie Wilka, inni zaś, że przybyła nad jezioro znacznie później; nikt nie zna jednak prawdy. Są nawet tacy, którzy twierdzą, że strzeże wielkiego skarbu, łupu zagarniętego przez armię Żurawia i zatopionego podczas przegranej bitwy, by wrogowie nie mieli zeń żadnego pożytku.

Shiro Matsu, położony dokładnie na północ od Przełęczy Beiden, w środku ziem Lwa, jest rodowym pałacem domu Matsu. Ta budząca szacunek forteca często oblegana była przez Żurawie i Skorpiony, nigdy jednak nie padła. Jej mury wznieśli, pod kierunkiem Lwów, inżynierowie Kaiu, a jej pomieszczenia zaprojektowano tak, by przetrwały pożary, trzęsienia ziemi, a nawet (jak twierdzą niektórzy) gniew Bezimiennego. Mówi się również, że nikt nie jest w stanie niepostrzeżenie wtargnąć do środka, a żaden szpieg nie może ujść czujności strażników. Zamku strzeże skalne urwisko, uniemożliwiające ostrzał z łuków, sforsowanie wejścia i podejście pod mury większych sił. Prowadzący do twierdzy wąski przesmyk, zwany Kłem Lwa, jest jedną z najlepiej strze-

żonych dróg na ziemiach Klanu i mieści więcej posterunków i strażnic, niż jakikolwiek inny fragment Rokuganu. Zamek stoi w wrót Przełęczy Beiden, dzięki czemu można obserwować każdego podróżnego lub karawanę, pokonującą ten trudny szlak.

Pierwotnym przeznaczeniem Pałacu Matsu była ochrona i obrona szlaków handlowych Lwa oraz utrzymywanie dróg w stanie zapewniającym przepływ pożywienia i zaopatrzenia. Mijały jednak lata, a oblicze Cesarstwa zmieniało się; Shiro Matsu stał się kluczowym punktem koncentracji wojsk na południu, w gotowości do walki zarówno ze Skorpionem, jak i Żurawiem, oraz do zabezpieczenia Przełęczy Beiden. Pałac Matsu jest naturalnym, głównym węzłem ruchów wojsk Lwa i mieści wystarczająco wiele zaopatrzenia, broni i uzbrojenia, by wyposażyć kolejne dziesięć tysięcy ludzi, oprócz normalnie stacjonujących tam wojsk.

Shiro Matsu jest również miejscem poświęconym przodkom; na szczycie ponad nim rysuje się dumna sylwetka Sali Przodków. Jej czujne mury spoglądają na każdego, kto ośmiela się pojawić w ich zasięgu, a wąska ścieżka, wiodąca z pałacu do Sali, jest jedyną rysą na wyniosłym zboczu.

Gdy Cesarstwo było jeszcze młode, a armie Fu Lenga wylewały się z Krain Cienia, powstało wiele ważnych dla Wielkich Klanów miejsc. Jednym z nich jest święte miejsce Lwa, Shinden Shorai, „Świątynia Przyszłości".

Budynek ten, będący niegdyś skromnym domostwem kilku rodzin eta, i jego mieszkańcy pełnią dla Lwa bardzo ważne zadanie. Każda rodzina Klanu ma własne wierzenia o jego znaczeniu, wszystkie jednak rozumieją jego praktyczne zastosowanie. Każda kobieta Lwa, która pragnie przyprowadzić tam dziecko – tak jak żona Akodo, która wiodła tam każde ze swoich dzieci – ma taką możliwość, a się je do tego zachęca. Dzieje się tak zwłaszcza w przypadku dzieci najmożniejszych Lwów; niemal wszystkie kobiety linii panujących przewożone są tu w ostatnich tygodniach ciąży, by powić synów i córki pod opiekuńczym okiem przodków. Potomkowie ówczesnych eta żyją tam do dziś, zajmując się położnictwem i pracami pomocniczymi.

Nie można jednak powiedzieć, że dzieci urodzone z dala od Shinden Shorai uważa się za w jakikolwiek sposób gorsze lub pozbawione łaski tych, którzy odeszli. Miejsce to ma dla Klanu znaczenie symboliczne; jak powiedział Kitsu, nim ruszył przeciw Hordzie:

- Shinden Shorai jest świadectwem naszej wiary w przeszłości, teraźniejszości i przyszłości, w nasz Klan i całe Cesarstwo. Miej ją głęboko w sercu.

Wokół świątyni wyrosła niewielka osada, którą zamieszkują opiekunowie i eta, dbający o obiekt i przybywających do niego gości. Wokół budynku świątyni wznoszą się zabudowania gospodarcze, a na zewnątrz rozciągają się pola ryżowe. Studnia, istniejąca już w czasach Akodo, wciąż zapewnia wodę mieszkańcom i gościom. Shinden Shorai jest oazą względnego spokoju w tym najbardziej zapalnym punkcie Rokuganu.

Od jego założenia miejscem tym rządziła tradycja. Gdy Żuraw zagarnął północne ziemie Lwa, granice pomiędzy Klanami niebezpiecznie zbliżyła się do świątyni i wielu Lwów obawiało się, że Żuraw ruszy dalej, by ją zdobyć.

Kitsu jednak pospieszyli z zapewnieniem, że nie ma takiej możliwości. Po narodzinach pierworodnego syna Akodo shugenja Klanu ustanowili się obrońcami Shinden Shorai. Stwierdzili, że nikt, kto mógłby przynieść świętemu miejscu nieszczęście, nie zdoła wtargnąć do doliny, a jako dowód podali wydarzenia sprzed tysiąca lat.

- Jeśli największa armia Fu Lenga nie mogła zdobyć Shinden Shorai, - mówili, - to jak możemy przypuszczać, że uda się to Żurawiom?

Twierdzenia Kitsu nigdy nie miały okazji ulec weryfikacji – w każdym razie przez nikogo, kto mógłby potwierdzić ich świadectwo. Kilka nazbyt ciekawskich osób, a nawet kilku bluźnierców twierdziło, że jako pierwsi podejrzą szczegóły tajemniczego rytuału narodzin Lwa – i przepadało bez wieści. Kitsu twierdzą, że ich dusze wędrują wraz ze swoimi upadłymi braćmi po Jigoku, i że tylko oni umieją z nimi rozmawiać.

- To straszne, wiedzieć, że nikt nigdy do ciebie więcej nie przemówi. - mawiają.

Rytuały, choć otoczone tajemnicą, nie są ponoć wyszukane. Sama izba jest, zgodnie z gustami Lwów, niezwykle surowa. Jej wyposażenie ogranicza się do paleniska, masywnego stołu porodowego oraz niezbędnych

JEZIORO ŁEZ

Drugie jezioro leżące w Górach Środka Świata nie jest wcale przyjemniejsze od Aka Mizu-umi i odwiedza je jeszcze mniej osób. Znane jest jako Mizu-umi no Fuko, Jezioro Łez. Podczas gdy duchy znad Czerwonego Jeziora pragną jedynie kontynuować swoja widmową walkę, dusze nawiedzające Jezioro Łez są gwałtowne i atakują ponoć każdego, kto wkroczy na ich teren. Duchy samurajów poległych w walce o pobliską Przełęcz Beiden nie mogą zaznać tu ukojenia, wstają ze swych płytkich grobów i walczą z każdym, kto ośmiela się zakłócać ich spoczynek. Brzeg jeziora usiany jest kośćmi, wyrzuconymi przez wody jeziora lub wymytymi przez nieustępliwe fale.

Nad brzegiem Mizu-umi no Fuko również wznoszą się kaplice, jednak ich złote konstrukcje są powyginane, a drewniane ściany wypaczone jakby od nieustannych uderzeń. Duchy tego miejsca nie zaspokajają się zwyczajnymi ofiarami, które przynoszą podróżni, rodziny lub mnisi, i wciągają ponoć każdego, kto przechodzi zbyt blisko do swojego wodnego grobowca. Ostrzega się wędrowców, by unikali tej okolicy za wszelką cenę i nawet najmężniejsi Matsu nie kuszą swoich przodków, obozując w pobliżu tego przeklętego miejsca.

OPOWIEŚĆ O DUCHACH

Pewnego razu wąską, wiejską drogą wędrował wracający z pogrzebu siostry człowiek. Ciężko mu było na sercu, szedł więc powoli i nie zdążył przed zmrokiem dotrzeć do miasteczka, w którym planował zatrzymać się na noc. Sądząc jednak, że to nie może być daleko i nie chcąc nocować w mokrej trawie, szedł dalej. Pogrążony w myślach zorientował się nagle, że nie idzie sam. Ujrzał sylwetkę idącej obok niego kobiety o rozpuszczonych, zasłaniających twarz włosach. Jej odzienie mogło być białe, lub też mieć inny jasny kolor, jednak w bladym świetle księżyca zdawało się szare. Natychmiast nabrał podejrzeń, że jego towarzyszka jest istotą nie z tego świata, a gdy spostrzegł, że nie ma ona stóp, upewnił się w swoich przypuszczeniach. Próbując zachować pokój pomyślał, że to być może duch jego siostry chcąc uniknąć samotności wstał z grobu i podąża za nim. Chcąc sprawdzić tę teorię, lecz obawiając się zwrócić do *yorei* wprost, zaczął cicho gwizdać piosenkę, którą on i jego siostra śpiewali w dzieciństwie. Gdy drżącym głosem drugi raz powtarzał refren, usłyszał że kobieta mu wtóruje. Gdy towarzyszyła mu do następnego refrenu, z sercem przepełnionym radością odwrócił się w stronę zjawy.

otworów wentylacyjnych i odwadniających. Jej jedyną ozdobą są umieszczone na ścianach liczne, nieporadne wizerunki kotów. Plotka głosi, że są one dziełem starszych braci i sióstr nowonarodzonych, którzy chcą być, jak się zdaje, obecni przy narodzinach rodzeństwa. Rysunki te mają za zadanie również - zgodnie z dawnym zaleceniem Kitsu - chronić to miejsce, nikt nie jest jednak do końca pewien ich przeznaczenia. Powstało już tak wiele wizerunków kotów, że ściany są zupełnie zapełnione, a dzieci rysują na podłogach, powałach i skrawkach papieru, które wiesza się później na okolicznych drzewach. Poza tym Rokugańczycy muszą pokładać zaufanie w słowa szalonego eta, skaczącego wokół i krzyczącego jak wariat, by odstraszyć złe duchy.

Kitsu zajmują się ochroną świątyni, Ikoma zaś - prowadzeniem jej kronik. Gdy rodzi się w niej dziecko, w pobliżu jest zawsze skrzętnie zapisujący wszystko Ikoma. Notuje on każde wypowiedziane podczas porodu i tuż po nim słowo, każde zaistniałe uczucie; spisuje imiona i wizerunki wszystkich obecnych, a również, podobno, przodków odwiedzających dziecko w pierwszych dniach życia (nikt poza samymi Kitsu i Ikoma nie może tego potwierdzić); odnotowują nawet położenie gwiazd i wszelkie omeny, mogące dobrze lub źle wróżyć dziecku.

Zapis ten stanowi pierwszy rozdział epopei młodego Lwa, kroniki jego rozpoczynającego się właśnie życia, którą Ikoma przechowują i prowadzą aż do jego śmierci, potem zaś przygotowują odpisy dla wszystkich jego spadkobierców. Oryginał umieszcza się obok tysięcy innych kronik Lwów, którzy żyli od czasów Akodo, w przepastnej bibliotece Shiryo Ikoma. Ród ten służy w ten sposób ogółowi Lwów, zdarza się jednak, że historyk zainteresuje się wybranym dzieckiem i osobiście śledzi jego życie, aż do śmierci jednego z nich. Często oddaje się tej sprawie tak mocno, że przywiązuje się do danego Lwa na dobre, jako przyjaciel lub nawet wasal.

Kitsu są na wieki związani z przeszłością tego miejsca, Ikoma zaś żyją jego teraźniejszością. Akodo, a za nimi Matsu, widzą w Shinden Shorai światło oświetlające przyszłość. Oprócz prostego faktu, że tu przychodzą na świat ich dzieci, symbolizuje ona źródło nadziei i podwaliny całego Cesarstwa. Legendy mówią, że u boku Kitsu walczyły przed wiekami nie tylko Lwy. Tak więc nazwa miejsca, wywiedziona od pozdrowienia eta: *Shorai ga aru* (czyli „świetlanej przyszłości"), stała się wyrazem wiary w opiekę Fortun i ich przewodnictwa w zadaniach, które Klan ma do odegrania w Cesarstwie.

Dodatek IV: Świat Duchów

Duchy

Szeroko rozpowszechnionym w Rokuganie obyczajem jest opowiadanie w letnie wieczory historii o duchach. Całe wsie gromadzą się przy gasnącym świetle dnia, by słuchać mrożących krew w żyłach opowieści; mile widziani są również przybysze, a ich historii chętnie się słucha.

Choć większość opowieści to wersje dobrze znanych historii, często tkwi w nich ziarno prawdy. Wielu wędrowców, którym przyszło znaleźć się nocą na rokugańskim trakcie napotkało widmo lub *yorei*. Niektórzy doświadczyli tego nawet we własnych domach. Wydarzenia takie są przerażające dla ich bezpośrednich świadków, stanowią jednak podstawę snucia niesamowitych opowieści w bezpiecznym otoczeniu przyjaciół i krewnych.

Niektóre *yorei* to duchy tych, którzy zgubili się na drodze do Jigoku. Raz zboczywszy ze ścieżki nie potrafią wrócić na nią ponownie. Innymi razy objawia się zapomnienie, które towarzyszy często śmierci i duchy zwyczajnie zapominają, dokąd dążą. Yorei, błądząc bez celu, często nieświadomy własnej śmierci, może budzić współczucie, potrafi jednak być agresywny i rozwścieczony. W takich przypadkach utrata wspomnień może łączyć się ze stratą rozsądku. Yorei takie nie są

z natury złośliwe, jednak mogą być wyjątkowo niebezpieczne i nieprzewidywalne, ze względu na swą żywiołowość.

Duchy tego typu zazwyczaj przybierają początkowo ludzką formę, jednak nie są w stanie utrzymać jej dłużej. Pogrążone w zapomnieniu zjawy tracą pamięć własnego kształtu, nie mogą więc go zachować. Pewnym sposobem rozpoznania zbłąkanego ducha jest uważna obserwacja. Jego fragmenty będą wydawać się postrzępione, a szczegóły zmieniać. Oczy mogą zmieniać kolor. Często mają dwie prawe lub dwie lewe ręce. Duchy takie zazwyczaj szukają kogoś, do kogo mogłyby się uwiązać, więc nieostrożna osoba może stać się obiektem nieproszonego zainteresowania tych istot.

Podczas gdy pogrążone w zapomnieniu duchy błądzą bez celu, inny ich rodzaj, zwany zazwyczaj „małymi przodkami", ma swoje ściśle określone zadanie. Mali przodkowie, zwani również karzącymi duchami uchodzą za duchy domowe, które obserwują czyny swoich potomków, lub inne kami ze szczególnym poczuciem sprawiedliwości.

Duchy te reagują na niewłaściwe czyny żyjących, a ich reakcja jest w ścisłym związku ze skalą popełnionego występku. Często bywają złośliwe. Na przykład, pani domu, która nie potrafi wywiązać się z obowiązku utrzymania go w czystości może zastawać pomieszczenia wypełnione po brzegi brudem. Gdyby zaś nie wysprzątała łaźni w oczekiwaniu na gości, mogłaby zmoczyć ją brudna woda.

Małe dzieci, które lekceważą nakazy rodziców, by nie wychodzić z domu i nie włóczyć się, często, usiłując wrócić do domu, gubią się. Dzieci takie błądzą godzinami, nie mogąc znaleźć drogi w okolicy, którą nagle przestały poznawać. W końcu muszą zawołać rodziców, informując ich, że się zgubiły. Gdy ci, rozzłoszczeni, nadchodzą, by zabrać dziecko, orientuje się, że ono wcale daleko nie odeszło. Mali przodkowie z pewnością oszukali je.

Samuraj, który zdradziłby swojego pana, znalazłby się w nie lada kłopotach. Krąży wiele historii o ludziach, których chciwość lub żądza przywiodły do nieprawych czynów. Jedna z nich opowiada o samuraju, który otruł swoją żonę, by móc poślubić inną kobietę. Od tego dnia, gdy tylko oglądał swoje odbicie, widział jej twarz, wykrzywioną w agonii. Za każdym razem, gdy próbował wypić sake, napój, którym ją otruł, czuł smak śmiertelnej zgnilizny. W końcu katusze te zmusiły go do wyznania winy, po czym został stracony. Podobnie zachowują się duchy szukające zemsty, z tą różnicą, gdy ta się dokona, zwykle nie pozostają w Rokuganie, by dalej nawiedzać żywych. Kiedy tylko sprawiedliwości stanie się zadość, odchodzą.

Trzecim rodzajem duchów są istoty, które nie chcą lub nie mogą odejść, gdyż pozostawiły na ziemi zbyt wiele rzeczy do zrobienia. Matki, które umrą, gdy ich dzieci są małe, czasem zostają w pobliżu i opiekują się nimi, nim znajdzie się kobieta, która się nimi zajmie, lub dopóki nie dorosną, by poradzić sobie same.

Yojimbo, który nie podołał zadaniu ochrony swego pana może, jako duch, chronić jego syna. Znana jest również historia, traktująca o zamieszkującym pewien ukryty głęboko w górach klasztor mnichu, który zbliżył się do oświecenia bardziej niż ktokolwiek inny. Nie chcąc przerwać pracy nad dziełem swego życia, tłumaczeniem wyjątkowo długiego i zawiłego rękopisu, pozostał, by kontynuować pracę również po śmierci i odszedł dopiero po ukończeniu zadania.

Podobna, lecz dalece brutalniejsza opowieść mówi o Krabie, który zginął w obronie Muru Kaiu; olbrzymi oni rozszarpał go i przeszedł przez mur; od tego jednak czasu żadna inna istota Krain Cienia tego nie powtórzyła. Duch samuraja wciąż broni swego stanowiska na Murze, ścinając każdego potwora na tyle głupiego, by się do niego zbliżyć. Klan Kraba nie musi już obsadzać tego posterunku żywymi wojownikami.

Ten ostatni rodzaj duchów ma naturę podobną do *gaki*, głodnych duchów, gdyż jedne i drugie obsesyjnie dążą do określonego celu. Taki zdeterminowany duch zachowuje jednak w miarę jasne poczucie tożsamości, podczas gdy *gaki* mniej lub bardziej popada w szaleństwo głodu.

Z jakiegoś powodu *gaki* cechuje niepohamowany głód jednej, konkretnej rzeczy, od bardzo tajemniczych po banalne, od jedwabiu po zwłoki. *Gaki* ukazuje się pod różnymi postaciami, zazwyczaj jednak jako ciemna chmura lub delikatna, świetlista kula. Jedna z ulubionych rokugańskich historii opowiada o sprytnym mnichu, który

OPOWIEŚĆ O DUCHACH (CIĄG DALSZY)

– Strasznie za tobą stęskniłem, siostro! Wykrzyknął, wyciągając ku niej ręce. Gdy kobieta odwróciła się do niego, przez chwile wydawało mu się, że zobaczył twarz zupełnie nieznajomej kobiety, brzydszej od jego siostry. Potem zaś ujrzał, jak jej twarz zmienia się, szczęka wydłuża, a usta otwierają zbyt szeroko, niczym u węża. Oczy, małe i lśniące, spoglądały na niego z głę-bokich oczodołów. Wciąż słyszał dochodzące z rozwartych ust *yorei* słowa piosenki, choć wargi zjawy wcale się nie poruszały.

Z krzykiem rzucił się do ucieczki. Biegł ile tchu w piersiach, nie oglądając się za siebie przez pole, wciąż słysząc znajomą piosenkę tuż za plecami. Gdy zdawało mu się, że serce zaraz odmówi mu posłuszeństwa, dopadł do wartkiego strumyka i przesadził go. Będąc już po drugiej stronie padł na ziemię i obejrzał się. Widmo chodziło w tę i z powrotem nad brzegiem strumienia i wyglądało na zagubione.

Dotarł w końcu do domu, jednak następnej nocy on i jego dzieci znów słyszeli śpiew. Trwało to miesiące, aż wreszcie poradził się shugenja; ten zaś polecił mu wykopać wokół domu płytką fosę i napełnić ją wodą. Gdy to zrobił, on ani jego dzieci nie byli już więcej niepokojeni, lecz aż po dziś dzień żaden z jego potomków nie ośmiela się podróżować nocą.

zorientował się, że dym z jego ogniska nie rozwiewa się, a pozostaje w miejscu. W jednej wersji mnich natychmiast zaczął śpiewać ochronne sutry, które uwięziły *gaki* w formie dymu, a następnie przyzwał duchy wiatru, które go rozerwały. W innej mnich, skrycie przyglądając się istocie, zdał sobie sprawę, że zamierza ona przyjąć bardziej stałą formę, by wypić jego krew. Udał więc, że idzie spać, położył się jednak tylko, cały czas dzierżąc laskę. Gdy *gaki* podszedł do pozornie niczego się niespodziewającej ofiary, mnich nagle wstał i mocnym ciosem zerwał potworowi głowę. Niematerialne ciało rozpłynęło się samo, a głowę wrzucił do ogniska, zamieniając ją raz na zawsze w prawdziwy tym razem dym.

Tak jak każde nawiedzenie jest ze swej istoty wyjątkowe, tak wyjątkowa jest każda opowieść o duchach, opracowana i skrojona zgodnie z zamiarami opowiadającego. A opowiadanie jest od zawsze ulubioną rozrywką zarówno pospólstwa, jak i szlachty.

Czcigodni zmarli

Rokugan zamieszkuje tyluż zmarłych, co żywych. Przeszłość żyje i dumnie, niczym wymagający ojciec rodziny, patrzy w przyszłość. Wobec tego rozmowa z duchami tych, którzy odeszli z materialnego świata, jest uświęconą służbą. Zaszczyt ten przypada Kitsu.

MOST DO JIGOKU

Od najmłodszych lat każdy Kitsu uczy się odpowiednich sposobów czczenia zmarłych. Gdy dorośnie, dowie się również, jak do nich przemawiać, a w końcu pozna sposoby wkraczania do ich królestwa.

Małemu Kitsu opowiada się przed snem historie o drodze, która krzyżuje się z wszystkimi innymi drogami Rokuganu. Jeśli wiadomo, jak ją znaleźć i jak nią kroczyć, można dotrzeć nią do niezwykłego lasu: lasu, w którym rosną nie drzewa, a olbrzymie głazy o poszarpanych wierzchołkach. Podłoże, zerodowane i pokruszone przez czas dłuższy, niż człowiek może zmierzyć, jest również kamienne.

Las jest potężny, a droga staje się jedynie wąską, krętą ścieżką, którą nieuważny podróżny łatwo może zgubić. Jeśli jednak stawia kroki ostrożnie, przebędzie las i znajdzie się nad wielkim jeziorem, wypełnionym nie wodą, lecz bladą, wirującą mgłą, której wypustki obejmują brzeg nieśmiałymi falami. Nad jeziorem rozciąga się ginący we mgle wąski most o gładkiej i białej niczym wypo-lerowana kość powierzchni.

Ten to most prowadzi do Jigoku, a tylko bardzo silny i niezwykle honorowy człowiek może przebyć go w obie strony.

To oczywiście delikatniejsza wersja tego, czego uczy się dorosły Kitsu. Samuraje Klanu Lwa nie należą do ludzi, którzy zbytnio się nad sobą rozczulają. Rzeczywiście, każdy Kitsu tuż po swoim *gempukku* staje przed rodową starszyzną. Ocenia się na wiele sposobów, czy ma wystarczające predyspozycje i odporność, by podążać ścieżką duchów. Ścieżka ta jest wymagająca i wielu zostaje odrzuconych, nim zacznie właściwą naukę. Cóż, wszak skierowanie nieodpowiedniej osoby do rozmów z duchami największych przodków Klanu byłoby wyjątkową zniewagą.

Ci, których usposobienie, pochodzenie, jasność umysłu i siła ciała znajdzie uznanie, rozpoczynają szkolenie. Zaczyna się ono od drobiazgowej nauki dziejów Rokuganu, a zwłaszcza postaci historycznych. Później adept uczy się technik medytacji i innych umiejętności, dzięki którym jest w stanie przyzywać i rozmawiać z tymi, którzy odeszli. Najbardziej utalentowani osiągają wewnętrzny krąg: pokazuje się im drogę do Jigoku.

Droga do Jigoku jest bardziej podróżą duchową, niż fizyczną. Każdy mąż i każda kobieta w Rokuganie, od najlichszego eta po najpotężniejszego cesarza, odbędzie tę wędrówkę raz. Tylko nieliczni poznają ją lepiej. Dla każdego człowieka jest ona inna; dla jednych to droga przestronna i wygodna, dla drugich – jest rwącą, najeżoną skałami, spienioną rzeką. Zawsze jednak prowadzi w to samo miejsce. Las skał czeka na każdego, jednak nawet umarły może się zgubić.

Kultura Rokuganu pełna jest opowieści o niespokojnych, głodnych lub zagubionych duchach, powracających z krain umarłych. Rzeczywiście, wiele z nich opowiada o nieszczęsnych zmarłych, którzy zagubili się pomiędzy skałami i miast przejść na drugą stronę, powrócili. Jednym z zadań Kitsu jest przeprowadzenie takich duchów z powrotem, poprzez skały, do krain umarłych,

MASKA KITSU

Gdy Kitsu zamierza spotkać się z umarłymi, zakłada maskę. Zaniechanie tego jest znacznym złamaniem etykiety, jak jednak wiele podobnych spraw, ma również praktyczne uzasadnienie. Wchodzenie do Jigoku, gdzie tożsamość nie ma znaczenia, wystawienie własnej, indywidualnej twarzy na pokaz jest obraźliwe. W kontaktach zaś z głodnymi upiorami, nawiedzającymi świat materialny stanowi ona po prostu środek ostrożności. Gdyby okazało się, że Kitsu nie jest w stanie uspokoić rozzłoszczonego ducha ani odesłać go na spoczynek, dzięki masce ani on, ani jego rodzina nie skupią na sobie uwagi upiora. Duchy są bardzo dosłowne i nie są w stanie rozpoznać Kitsu, gdy ten zdejmie już maskę. Każdy Kitsu sporządza swoja maskę własnoręcznie. Trzcin na nią musi dobyć z bieżącej wody, uformować je potem i wysuszyć, a następnie pokryć pastą z ryżu zebranego podczas nowiu. Rzecz wykonać należy z wielką pieczołowitością, gdyż przedstawia ona twarz, którą Kitsu miał będzie w Jigoku, po własnej śmierci. Nikt nie zachowuje własnej twarzy po śmierci z wyjątkiem Kitsu – którzy ją wybierają.

i udzielenie im pomocy na Moście. Nie jest to zadanie łatwe, gdyż Kitsu musi wpierw rozpoznać zjawę i określić, ku czemu kieruje się jej głód. Pozwoli mu to zwrócić uwagę ducha i poprowadzić go.

Sama podróż przez most jest niezwykle niebezpiecznym rytuałem. Most jest ostatnią granicą między tym, a tamtym światem. Gdy duchy umarłych przekraczają go, pozostawiają w otaczającej mgle resztki tego, kim były za życia. Mgła spowijająca most jest zbudowana właśnie z substancji tożsamości, gromadzonych od początków czasu. Gdy duch osiągnie drugi koniec mostu, zstępuje z niego i wkracza do Jigoku.

WKRACZAJĄC DO JIGOKU

Ostatnią rzeczą, którą poznają najbardziej oddani swej sztuce Kitsu jest sama istota życia po życiu. Choć wydaje się być ono przestrzenią, podobną pod wieloma względami do Rokuganu, jest to bardziej stan, niż miejsce.

Odwiedzający świat duchów są zwykle zaskoczeni jego wyglądem. Są tam pola, lasy i zamki, niczym w świecie materialnym. Geograficznie jednak, choć przypomina Rokugan, nie jest jego wiernym odbiciem. Przestrzeń nabiera innych cech, odległości ulegają zniekształceniu, tak że znajoma, leśna świątynka może leżeć zaledwie kilka metrów od brzegu oceanu, a wielkie rozpadliny mogą znajdować się pośrodku zatłoczonych miast.

Jigoku zamieszkują mężczyźni, kobiety i dzieci. Jego struktura jest wielopoziomowa; eta, hinini i heimini zamieszkują doliny różnej głębokości. Znajdujący się na społecznych nizinach za życia, również po śmierci znajdują się najniżej i wykonują bezustannie te same czynności, które były niegdyś ich obowiązkami. Jest to symboliczny wyraz należnego im miejsca w całym Jigoku. Kobieta nieustannie niosąca ten sam koszyk ryżu przez to samo pole i nieustannie przesypująca jego zawartość do większego kosza jest niczym paznokieć na końcu najmniejszego palca albo krew w żyłach. Ma swoje miejsce, swoje zadania i wykonuje je aż do osiągnięcia doskonałości, bez ustanku. Będzie to robić aż nie nadejdzie czas, by przenieść się do nowego świata.

Najniższe partie Jigoku niemal pozbawione są kolorów. Nie są zacienione ani mroczne, po prostu, przez kontrast, wyglądają na wyblakłe, niczym pole skąpane w zbyt silnym świetle. Wszystkie dźwięki również tracą na wyrazistości.

Środkowy poziom krain umarłych zamieszkują duchy samurajów i czcigodnych przodków. Poziom ten wszystkim odwiedzającym wydaje się najbardziej swojski, gdyż przypomina materialny Rokugan.

Najwyższe szczyty zajmuje pałac cesarski, rozbłyskujący oślepiającą jaskrawością kolorów i ogłuszającą czystością dźwięków. Korytarzami tego pałacu przechadzają się, stanowiąc świetlisty tłum, pokolenia Hantei. Każdy z nich migoce jak oszlifowany brylant w świetle słońca. I każdy z nich mija pozostałych nie zauważając ich; ma dwór wyłącznie dla siebie, niepomny obecności kogokolwiek innego.

W Jigoku każda dusza chadza własnymi ścieżkami. Choć może dzielić przestrzeń z innymi istotami, nie jest świadoma ich obecności. Kitsu szkolą się w odnajdywaniu konkretnych duchów i przykuwania ich uwagi na tyle długo, by można było z nimi rozmawiać. Duchy w Jigoku straciły swoje tożsamości i nie maja już twarzy, które posiadały za życia. Stwarza to każdemu poszukującemu ich duże trudności.

Gdy w pełni wyszkolony w swojej sztuce Kitsu zamierza nawiązać kontakt z duchem, musi przeprowadzić pracochłonny proces. Najpierw wstępuje na prowadzący do Jigoku długi most, uważając, by ukryć swoją tożsamość. Gdy to zrobi, sięga w mgłę i wydobywa z niej resztki indywidualności osoby, z która chce rozmawiać. Przekraczając most gromadzi fragmenty i nadaje im namacalny kształt. Manifestacja tożsamości jest dla każdej osoby inna: czasem jest to dziedziczny miecz, czasem ulubiona ozdoba. Następnie Kitsu wędruje przez wiecznie zmieniającą się krainę umarłych, szukając ducha, którego przeszłość niesie. Gdy rozpoznaje istotę poszukiwanej osoby, wręcza jej przedmiot zawierający jej imię i wspomnienia. Duch przypomina sobie, kim był za życia i może odpowiedzieć na pytania Kitsu. Gdy skończy, shugenja zabiera przedmiot i wspomnienia zmarłego wraz z nim. Wracając przez most, rozrzuca je z powrotem w mgłę.

Jest jeszcze inne źródło, z którym Kitsu może się w krainie umarłych skontaktować. Od czasów pierwszego Kitsu jedna osoba

PODRÓŻOWANIE PO JIGOKU

Jak zapewne zauważyłeś, nie podaliśmy żadnych zasad rządzących wchodzeniem i opuszczaniem świata duchów, Jigoku.

Kraina umarłych jest subiektywna – widzisz w niej to, co chcesz zobaczyć. Każde wejście do Jigoku jest inne, pełne wyjątkowych i niepowtarzalnych niebezpieczeństw i zagadek.

Nigdy nie możesz powiedzieć, co zastaniesz wchodząc do Jigoku. Jedynie twój MG to wie, i jest to za każdym razem coś innego. Możesz równie dobrze znaleźć się na spowitym mgłą pobojowisku, w pełnym krętych korytarzy pałacu dworzanina czy w najciemniejszych czeluściach legowiska Oni.

Spytaj swojego MG. Jesteśmy pewni, że on zna drogę do Jigoku. Uważaj jednak – gdy raz tam wejdziesz, nie będzie ci łatwo powrócić.

DZIEDZICZNY MIECZ KLANU LWA

Shori (opisany na stronie 25) pozostaje do dyspozycji Cesarza w Otosan Uchi. Osoba, która go dzierży, może zaatakować tyle razy w rundzie, ile wynosi jej Honor. Jest to całkowita liczba ataków (nie kumuluje się z innymi efektami).

z każdego pokolenia (zazwyczaj o najwyższych umiejętnościach) dokonuje jednego z największych i najtrudniejszych do pojęcia poświęceń. Wkraczając po śmierci do Jigoku używa wszystkich swoich umiejętności, by zachować wspomnienia.

Tych kilkoro samotników odcina się na zawsze od całości, którą stanowi Jigoku, jednak wciąż tam zamieszkuje. Co więcej, odbiera sobie możliwość powrócenia do życia w nowym cyklu. Tworzą oni „żyjącą" historię Rokuganu – nieocenione źródło wiedzy dla pokoleń, które następują po nich.

Znacznie częściej spotyka się takich przodków, którzy zdecydowali nie odchodzić w ogóle. Dzieje i folklor Rokuganu pełne są opowieści o przodkach, którzy pozostają, by służyć swoim potomkom lub pojawiają się, by pomóc w ciężkich czasach. Są to osoby, które dzięki żelaznej woli wybrały zachowanie siebie i pozostały po tej stronie zasłony, by skończyć dzieło, które uważają za niedokończone. Osoby takie mogą pochodzić z dowolnego Klanu, a nawet z każdej klasy społecznej. Jaka jednak mocna by ich wola nie była, jeśli żywi zaczną ich w końcu lekceważyć lub zapominać, pomału i oni zapomną sami siebie i zostaną na zawsze wciągnięci przez świat umarłych.

Nauka Kitsu jest bardzo ścisła. Umarli są jeszcze bardziej przywiązani do formalności, niż jakikolwiek żyjący dwór czy kultura. Największa część szkolenia poświęcona jest historii, rytuałom i koncentracji. Tuż po nich następuje dyscyplina, siła i pomysłowość. Gdy adept z nowicjusza (znającego historie i teorię rozmowy z duchami) staje się praktykiem (spotykającym się już z umarłymi), przechodzi serię inicjacji, zakończonych sporządzeniem własnej maski.

Nie każdy Kitsu osiąga poziom pozwalający na poruszanie się po Jigoku. Ci, którym się to nie udało, i wielu z tych, którym się udało, realizują w całym Rokuganie rozliczne zadania i obowiązki. Niosą pocieszenie i zrozumienie owdowiałym i osieroconym. Wraz z Ikoma służą jako historycy. Nie tylko prowadzą duchy w zaświaty, ale zajmują się wszelkimi problemami związanymi, ze światem duchów, jak choćby nawiedzeniami.

Rokugan jest pełen przesądów i domniemań, jednak w sprawach związanych z umarłymi autorytetem są Kitsu.

Nemuranai

DZWON NIEBIOS

Ten wykonany w całości z brązu dzwon zawieszony jest na grubej gałęzi w lesie opodal Shiro Matsu. Mierzy ponad trzy metry wysokości, a jego dolna krawędź znajduje się zaledwie pół metra nad ziemią. W pobliżu, na płaskim głazie, spoczywa brązowe *die tsuchi*, młot wielkości człowieka. Dzwon odlano na rozkaz daimyo Żurawia, chcącego wprawić Championa Lwa w zakłopotanie w obecności Cesarza. Przekazano go Lwu podczas obchodów urodzin Hantei XVII.

Wręczając dzwon Lwu zapewniono, że tylko człowiek o czystym sercu jest w stanie wydobyć z niego dźwięk, a jest on nieporównywalny z jakimkolwiek innym. Młot dano najpierw daimyo Matsu, który wymierzył potężny cios, lecz dzwon milczał. Potem spróbował Feniks, lecz podobnie bezskutecznie. W końcu, gdy próbie nie podołał członek żadnego z Klanów, do dzwonu podszedł Żuraw. Puknął delikatnie młotem, a dzwon rozbrzmiał niezwykłą muzyką. Zszokowane zgromadzenie zawrzało. Przez cały zimowy dwór przedstawiciele każdego Klanu próbowali i tylko temu małemu Żurawiowi udało się wydobyć z dzwonu dźwięk.

W końcu daimyo Ikoma poprosił swego Championa o pozwolenie podjęcia próby. Po cichu podszedł do dzwonu, zamachnął się młotem i znów po pałacu Cesarza rozeszło się potężne brzmienie. Gdy spytano go, w jaki sposób przejrzał zamysł Żurawi, Ikoma Osudo uśmiechnął się tylko i odpowiedział, „Dzwon nie ma dźwięku".

Żuraw przekazał dzwon Lwu, a ten umieścił go w lasach Matsu, na gałęzi największego dębu i pozostawił jako naukę dla wszystkich mieniących się „czystego serca". Przez setki lat gałęzie dębu tak okręciły się wokół szczytu dzwonu, że stał się integralną częścią drzewa. Z tego powodu nazywany jest często „Duszą Puszczy Matsu".

MEMPO MATSU HITOMI

Matsu Hitomi, najprawdopodobniej najsłynniejsza samurai-ko wszech czasów, nosiła to mempo podczas bitwy u boku sił Smoka. Gdy została zmuszona do zdrady dowódcy i ucieczki, pozostawiła zbroję, by nie hańbić

przodków, którzy ja nosili. Jej złota maska uformowana jest w kształt lwiej paszczy i kunsztownie pokryta malutkimi lusterkami, odbijającymi promienie słońca prosto w oczy przeciwnika. Na polu walki mempo jasno świeci, pozwalając każdemu – również wrogom – odnaleźć jej posiadacza. Tylko najmężniejszym samurai-ko Lwa pozwala się zakładać do bitwy ten cenny artefakt.

Mempo zapewnia noszącej je osobie Dodatkowe Podbicie do testów wszystkich Umiejętności związanych z bitwą (Taktyka, Kenjutsu, Wysportowanie) podczas walki liczącej więcej niż dwudziestu wojowników, odejmuje również w każdej turze jedną kość od obrażeń, które ta otrzymuje. Z drugiej strony, jeśli nosząca mempo samurai-ko dopuści się na polu bitwy jakiegokolwiek niehonorowego czynu, duch Matsu Hitomi wyłoni się z zaświatów i osobiście ukarze przestępczynię.

TESSEN HANTEI

Ten niezwykły wachlarz, będący niegdyś własnością Hantei XXIII, na jednej stronie nosi złoty symbol Lwa, a na drugiej lśniącą, cesarską chryzantemę. Gdy cesarska córka postanowiła wyjść za Matsu, wielu polityków i doradców odradzało jej to. Jej ojciec, człowiek mądry, zdecydował jednak, że pozwoli swemu jedynemu dziecku pójść za głosem serca.

Szeptano, że to małżeństwo jest jedynie politycznym manewrem, przeprowadzonym przez Hantei Retsuhime, by zapewnić jej władzę i uwolnić spod dyktatu potężnego męża. Inni zaś mówią, że panna Hantei rzeczywiście poślubiła dzielnego samuraja z miłości, tym bardziej, że istnieją zapiski mówiące, że jedyny odpowiedni do ożenku syn domu Doji był strasznym durniem. Jakie by zresztą nie były te powody, jednym z prezentów wymienionych wówczas przez dom cesarski i ród Matsu był właśnie ten wachlarz.

Choć wykonano go z brązu, jest mocny jak stal i nie można go przeciąć ciosem miecza. Daje władającemu nim premię do ataku (dodaje podwojoną Siłę do wyniku rzutu) i pozwala zatrzymać trzy kości w rzucie na obrażenia, zamiast zwyczajnego współczynnika obrażeń takiej broni.

DZIEDZICZNA ZBROJA KLANU LWA

Czcigodne Kroniki Ikoma mówią, że zbroja pierwszego daimyo Akodo (zwana *Junsui*, czyli „Czystość") wykuta została z pierwszej stali, uzyskanej przez Klan Kraba i wręczona Akodo Jednookiemu przez samego Hidę. Jej naramienniki mogą, jak się powiada, udźwignąć ciężar stu głazów, a jej *do* przyozdobiono wizerunkiem samej Amaterasu. Wszystkie opowieści ukazują jej posiadacza jako osobę honorową, uczciwą i lojalną.

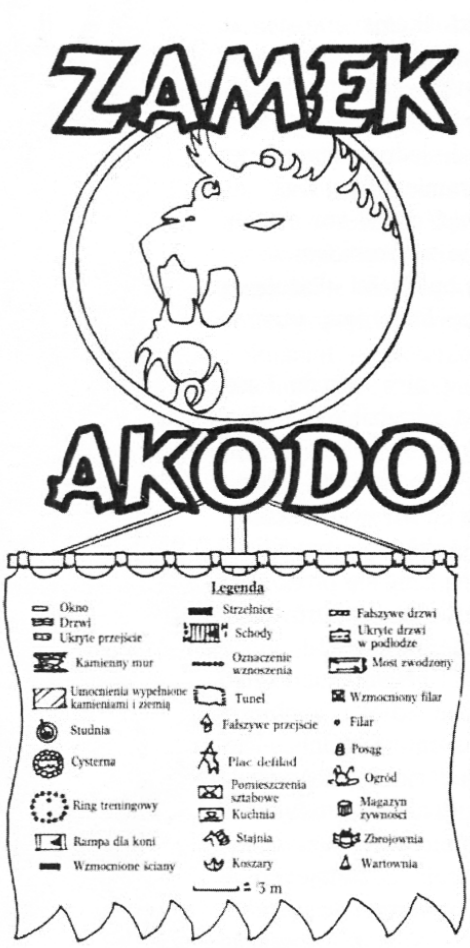
Aż do ostatniego z nich. Akodo Fuso, ostatni noszący zbroję, zdradził ród i Klan. Podczas Bitwy Spienionej Fali Krab zwrócił się do Lwa z prośbą o pomoc w obronie Muru. Powiada się, że Fuso zawarł sekretny pakt z potężnym Oni, obiecując umożliwić Krainom Cienia przedostanie się przez Mur. W zamian Oni zaoferował mu niezrównaną potęgę w walce.

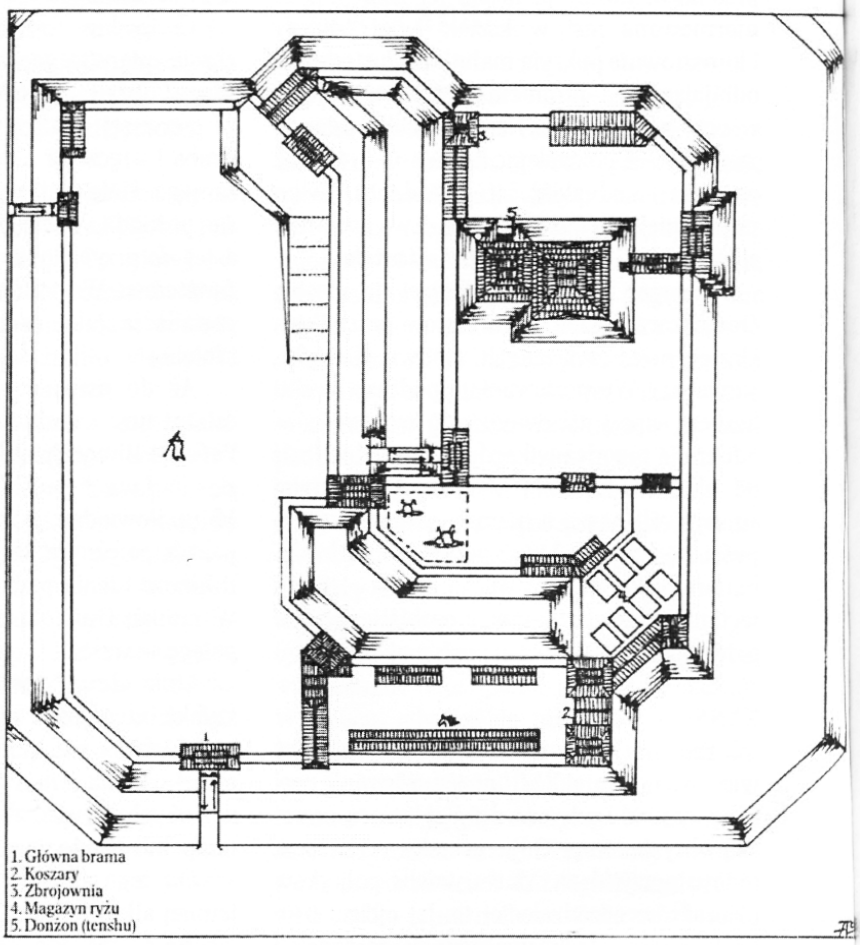
Linia obrony została przełamana i tylko szybka interwencja Klanu Smoka zapobiegła przedostaniu się potwora na północ. Niemniej jednak umowa Fuso i Oni musiała się wypełnić, więc demon dotrzymał słowa i napełnił zbroję nową mocą.

Od tego czasu zbroja pozostaje w tajemnej alkowie Sali Przodków Lwa, oczekując na kogoś, kto oczyści ją z mrocznego daru demona. Każdy, kto ją nosi, może, będąc prawowitym jej posiadaczem i wydając punkty doświadczenia, podnosić swoje Umiejętności do poziomu 6. Dopóki posiada zbroję, wynoszą one 6, kiedy jednak ją straci, spadają do 5, nim zbroja nie wróci w posiadanie postaci. Pancerza nie można zostawić i trzeba go zakładać tak często, jak tylko to możliwe. Tylko na Dworze Cesarskim i w niektórych równie skrajnych sytuacjach posiadacz zbroi może zdjąć pokryte lśniącą emalią *do*. Ponadto postać może wydawać do trzech punktów Pustki podczas jednej rundy walki.



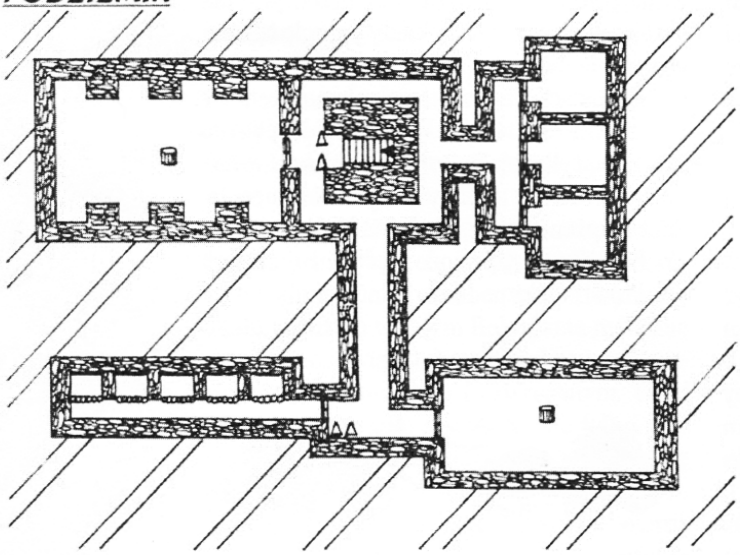
ZAMEK AKODO



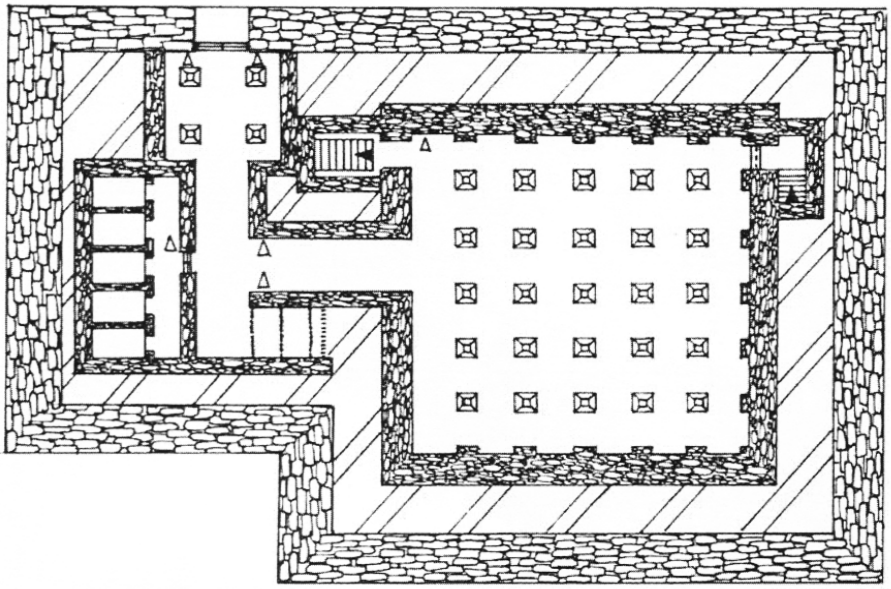


DONŻON

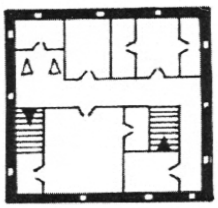
PODZIEMIA

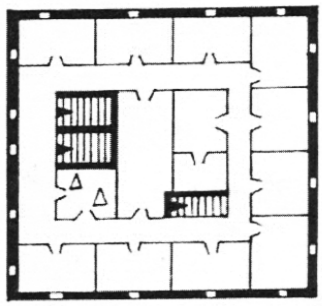


PIERWSZA KONDYGNACJA

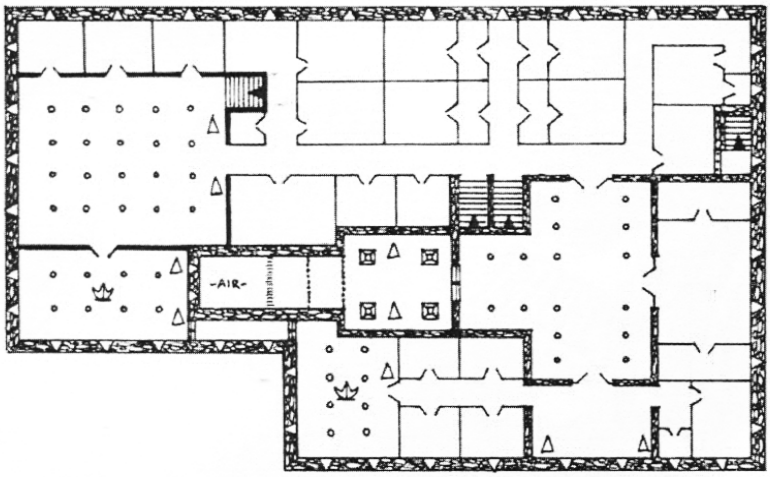


CZWARTA KONDYGNACJA

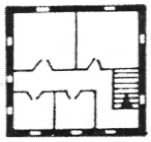


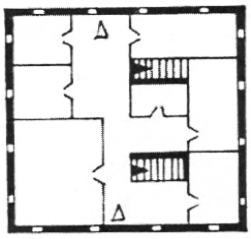


DRUGA KONDYGNACJA

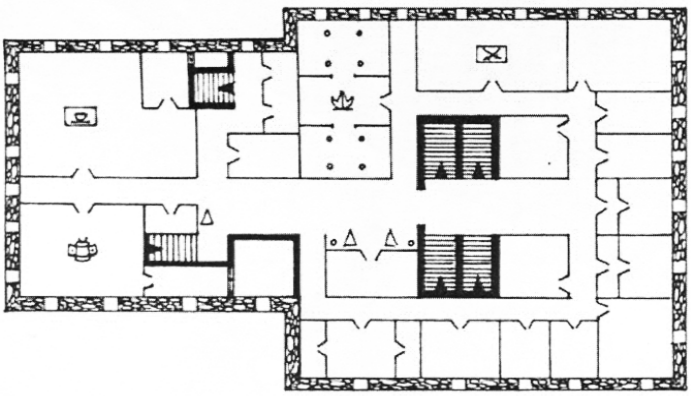


PIĄTA KONDYGNACJA

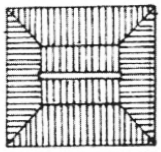




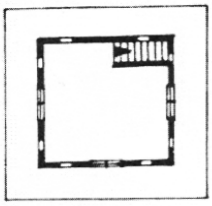
TRZECIA KONDYGNACJA



SZÓSTA KONDYGNACJA



GANEK



Legenda Pięciu Kręgów

Imię: **Rodzina:**

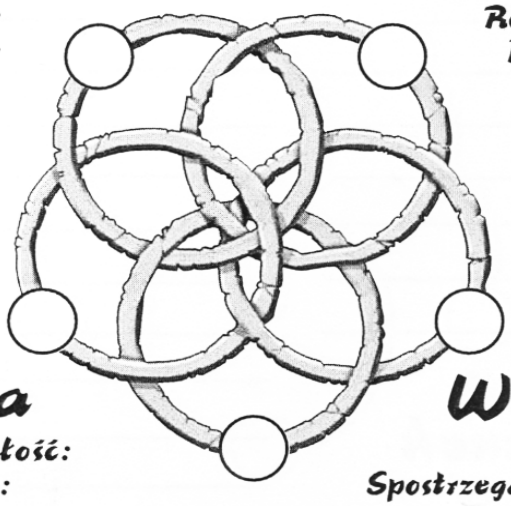


Ogień

Zręczność:
Inteligencja:

Powietrze

Refleks:
Intuicja:



Ziemia

Wytrzymałość:
Siła Woli:

Woda

Siła:
Spostrzegawczość:

Pustka

Liczba wydanych punktów pustki:

Broń podstawowa

Zbroja podstawowa

PT trafienia cię
(Refleks x5 + Zbroja)

Umiejętności:

Prestiż:

Techniki:

Rany

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

Szkoła: **Ranga:**

Zalety i Wady:

Chwała: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Honor: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Punkty doświadczenia:



Legenda Pięciu Kręgów

Sprzymierzeńcy i nieprzyjaciele

Historia i czyny chwalebne

Broń i ekwipunek

Podarunki, wróżenia i powiernictwa

Od tysiąca lat mają
tylko jeden cel: chronić Cesarza…
za wszelką cenę.
W książce tej nie odsłonimy żadnych tajemnic.
Nie zdemaskujemy żadnych kłamstw.
Nie ukażemy żadnych ukrytych celów. Jest tu tylko prawda.
Oto jest ścieżka wojownika.
Ścieżka Lwa.

Droga Lwa

- Historia Klanu Lwa, w tym jego najważniejsze bitwy i walczący w nich generałowie
- Nowe postaci: Bushi Matsu, Sodan-senzo Kitsu i Bardowie Ikoma
- Wyjątki z Dowodzenia i Bushido
- Informacje o sztuce wojennej Rokuganu, jego wojskach oraz taktykach i zasady prowadzenia kampanii o tematyce militarnej
- Nowe umiejętności, techniki, Wady i Zalety oraz przodkowie Klanu Lwa
- Opis ziem Lwa i Jigoku, świata duchów

ISBN 83-919432-6-7

9 788391 943267

御族 GOZOKU

VALKIRIA.NET
portal fantastyczny

AEG

WOLF FANG