

New RPG Order

Prezentuje

Legenda Pięciu Kręgów - Droga Żurawia



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: shohei
Skan.....: shohei
Edycja/składanie.....: shohei
Liczba stron.....: 129
Rozdzielczość.....: 2300x3325
Wydawnictwo.....: Tori
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2000
Data release'u.....: 2008.02.02

Opis:

Otoczony przepychem i splendorem Klan Żurawia stworzył świat elegancji, piękna i doskonałości. Od dziesięciu stuleci jego członkowie podążają ścieżką honoru i lojalności wobec Szmaragdowego Tronu. Dziś możesz poznać tajemnice najszlachetniejszego z Klanów Rokuganu!

Info :

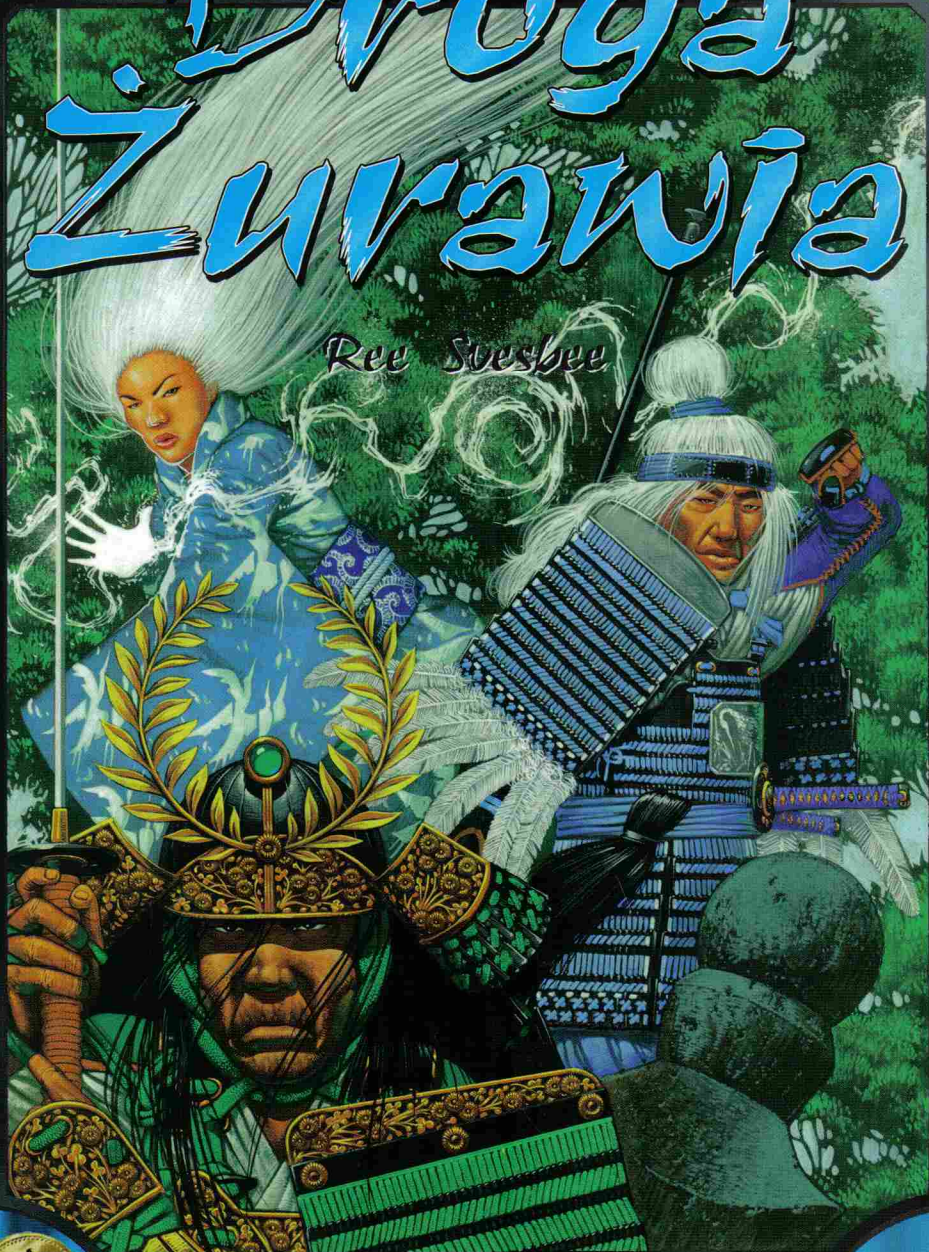
Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

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

Drogi Klanów: Księga pierwsza

Droga Zurawia

Ree Svesbee



Legenda Pięciu Kęgów



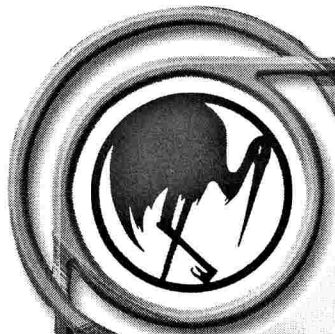
風 空 火 水 土 *Legenda Pięciu Kęgów*

Droga Żurawia



Nie mów, że honor to dziecię śmiałości.
Nie wierz, że jego jedyną ceną jest śmierć sama.
O honorze nie stanowi jeden czyn,
a całe życie, które go otacza.

– Pani Doji



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

Copyright © 1998 by Five Rings Publishing Group, Inc. All rights reserved. FRPG, Inc. is subsidiary of Wizards of the Coast, Inc.

Alderac Entertainment Group is authorized user.

This Polish edition of Legend of The Five Rings is licensed from Alderac Entertainment Group. Copyright © for the Polish translation by TORI Ltd., Kraków 2000. TORI Ltd. is an authorized user.

Wydanie I

ISBN 83-912500-1-6



TORI sp. z o.o.
Dunin Wąsowicza 16/11
30-112 Kraków
e-mail: l5k@l5k.pl

Odwiedź naszą
witrynę internetową:

WWW.L5K.PL

Lista płac

NAPISAŁA **Ree Soesbee**

FRAGMENTY DOPISALI: **John Wick, Rob Vaux, Matt Richardson, Steve Rutledge, Bryan Settle** ORAZ **Andy Morris**

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

OBRAZ NA OKŁADCE: **Brian Snöddy**

ILUSTRACJE W TEKŚCIE: **Audrey Corman, Liz Danforth, Cris Dornaus, Jason Felix, Carl Frank, Scott James, Scott Johnson, K.C. Lancaster, Bradley K. Mc Devitt, Ramon Perez, Brian Snöddy**

MAPY: **Jeff Lahren**

REDAKTOR SERII: **D.J. Trindle**

REDAKCJA: **D.J. Trindle, Rob Vaux, John Wick**

PROJEKT GRAFICZNY: **Steve Hough, Sean Thompson**

PRZYGOTOWANIE DO DRUKU:
Cris Dornaus, Steve Hough

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA:

Johna „Uikku” Wicka i Marcelo „Otaku Mase-ro” Figueroa – dwóch szczególnych dżentelmenów, których mądrość i zachęta były bezcenne.

Mojego taty – za zachętę, miłość i wsparcie, nawet wtedy, gdy nie we wszystkim się zgadzamy.

Matthew „Wilka” Richardsona – za opowieść o Isawa Asahinie oraz cierpliwość, przyjaźń i wyciąganie mnie na chińskie żarcie, kiedy stanęłam w miejscu. Jesteś najlepszy na świecie, Matt.

Steve’a „Isha” Rutledge’a, Bryana „Nie gram, jeśli to nie jest mroczne” Settle i Andy’ego „Shosuro Taberu” Morrisa – za czary Asahina, techniki *mizu-do*, część *nemuranai* i umiejętność Błazna, oraz za niezliczone sugestie i uzupełnienia.

Roba Vaux – za słuchanie jak bełkoczę o Yasuki i szczurkach i za współpracę przy Bitwie na Mierzei Przyptywów.

I dla niezliczonych ludzi, którzy grają w tę grę i którzy sprawiają, że świat Szmaragdowego Cesarstwa staje się jeszcze bardziej ekscytujący. Dziękuję wam, że pomagacie tchnąć w Rokugan życie.

Dziękuję też wszystkim osobom, które pomogły nam udoskonalić drugie wydanie tej książki.

*Lepiej zatrzymać się zbyt wcześnie,
niż przepelnić czarę.*

*Naostrzysz zbyttno miecz, a szybko się stępi.
Zbierzesz górę złota i klejnotów,
a nie będzie kto miał jej bronić.*

*Zyskasz bogactwo i zaszczyty,
a wkrótce dosięgnie cię nieszczęście.*

*Wycofaj się, kiedy dzieło dobiega końca –
Taka jest droga niebios.*

Dziękuję wam wszystkim
– Ree

Wersja polska

TŁUMACZENIE: **Krystyna Nahlik**
ORAZ **Tomasz Z. Majkowski**
REDAKCJA I SKŁAD: **Łukasz M. Pogoda**
KOREKTA: **Agnieszka Dumańska**
PRODUKCJA: **Mateusz Tomczyk**
WYDAWCA: **Marcin Podsiadło**

TWÓRCY POLSKIEJ WERSJI PRAGNĄ PODZIĘKOWAĆ:

Michałowi Madejowi i Andrzejowi Błochowi, którzy pomogli zredagować „Miecz”.

Bogusioi Dawcowi, którzy wraz z Andrzejem wyjaśnił nam zawilości *mizu-do*.

Iwanowi, Funiowi, Kurczakowi i wszystkim, którzy nad czarką sake pomagali nam zmagać się z „mixed blessings”.

Marcinowi Podsiadło, który miał serce nas poganiać.

Mateuszowi „Wesołemu Wydawcy” Tomczakowi, który nie miał serca nas poganiać i nie miał kiedy naprawić komputera.

Ewie, która cierpliwie czekała na swojego redaktora.

Oraz wszystkim, którzy w Polsce grają i prowadzą Legende Pięciu Kręgów i którzy zdecydowali się kupić tę książkę. Dziękujemy! Tak trzymać!

Spis treści



Zimowy wieczór	4
Rozdział pierwszy: Honorowy Żuraw . . .	8
Rozdział drugi: Rodziny Żurawia	18
Rozdział trzeci: Bohater	48
Rozdział czwarty: Kto jest kim	74
Rozdział piąty: Przykładowi bohaterowie.	92
Dodatek I: Ziemie Żurawia	104
Dodatek II: Mizu-do	112
Dodatek III: Ze zwojów rodziny Asahina.	115
Dodatek IV: Zamiązki przygód	120
Klanowe karty postaci	125



Zimowy wieczór

Lektyka kołysała się łagodnie, a zdobiące ją złote płaskorzeźby lśniły w blasku porannego słońca wznoszącego się nad ziemią Doji. Niosący ją mężczyźni ledwie odczuwali na ramionach ciężar mahoniowych tyczek podtrzymujących palankin, tak lekki był ich pasażer. Długo podróżowali po ziemiach Skorpiona i Kraba, pod eskortą jedynie niewielkiej gwardii honorowej złożonej z samurajów Żurawia – teraz wielomiesięczna podróż zbliżała się do końca, a rodowy pałac klanu czekał na ich powrót.

Gdy zbliżali się do potężnych bram Pałacu Doji, siedzący przy drodze pomarszczony żebrak podniósł swą drewnianą miseczkę w błagalnym geście. Jedno słowo zza ściany lektyki wystarczyło, by pochód zwolnił, a tragarze złożyli swój ciężar na drodze. Drzwi pojazdu rozsunęły się cicho, żebrak zaś pokłonił się bardzo nisko, niemal dotykając czołem ziemi, mnąc jeszcze bardziej swoje, już i tak znoszone i podarte, kimono. Strażnicy skłonili się młodej, bogato odzianej dziewczynie, która ostrożnie opuściła palankin. Choć jej młoda twarz nie tknięta była ręką czasu, nosiła się z godnością, a jej głos zdradzał dobre wychowanie i pewność siebie. Z promiennym uśmiechem odkloniła się lekko żebrakowi i uklękła obok niego. Poruszała się zgrabnie, lecz krokom jej towarzyszył niezwykły, kołyszący rytm, zdradzający, że nauczyła się nadrabiać wrodzoną ułomność jednej ze stóp.

Przez niemal godzinę dziewczyna siedziała przy drodze ze starym żebrakiem, wymieniając z nim stare historie i wieści ze świata. Kiedy skończyli rozmawiać, włożyła do miseczki staruszka kilka złotych monet, wstała i skłoniła mu się uprzejmie. Gdy wracała do lektyki, jeden z samurajów rzekł nieśmiało:

– Wybacz mi, Shizue-sama, ale ten człowiek to *hinin*! – W jego głosie słychać było troskę i zakłopotanie.

Młoda kobieta zatrzymała się przy nim i uśmiechnęła delikatnie, a w jej jasnoszarych oczach zapaliła się iskierka rozbawienia.

– Kiedy świat był jeszcze młody, a na Szmaragdowym Tronie Rokuganu zasiadał Pierwszy Hantei, nasza własna przodkini, Pani Doji, zatrzymała się przy drodze, żeby porozmawiać z żebrakiem i dać mu jałmużnę. Czemu ja, jej dziedziczka, miałabym postąpić inaczej?

Choć w zmrużonych oczach samuraja nie widać było zrozumienia, skłonił się z szacunkiem. Shizue podeszła do drzwi lektyki, wspierając drobną dłoń na zakrzywionej krawędzi dachu. Zanim jednak postawiła w niej stopę, odwróciła się z powrotem do zakutego w zbroję mężczyzny.

– Czy nigdy nie słyszałeś tej historii? – spytała łagodnie, z nutką zdziwienia w delikatnym głosie. Samuraj milczał przez chwilę, po czym potrząsnął głową.

– Nie, pani. Uczono mnie jedynie sztuki wojny. Jestem tylko prostym żołnierzem...

– Więc pozwól, że ci ją opowiem – Łagodna morsa bryza rozwiewała białe włosy Shizue, sięgnęła więc, żeby ogarnąć jeden z jasnych kosmyków za ucho. – Było to dawno temu, kiedy pierwszy *kami*, założyciele Klanów, spadli z niebios, a świat był jeszcze młody...



... Choć Siedmioro stało na nagim szczycie wzgórza, porywiste wiatry wiejące znad wściekle wzburzonego morza ledwie muskały ich kimona. Patrzyli na świat nowymi oczyma, nie znając ścieżki, którą przyjdzie im teraz kroczyć.

– Ten kraj toczy wojnę z samym sobą – rzekła jedna z rodzeństwa głosem miękkim jak jedwab – Trzeba więc dać mu cywilizację. Musimy nauczyć się żyć razem wśród mieszkańców tej krainy.

– Ten świat jest zupełnie inny, niż się spodziewałem – dobiegł z boku szorstki głos potężnego mężczyzny. – Jest nieoblaskawiony i trzeba pokierować nim silną ręką.

– Nie, bracie. On jest jak dziecko, które potrzebuje nauki i mądrości, żeby wydać owoc – odparł smukły mężczyzna o delikatnych dłoniach, w zamysleniu gładząc się po brodzie.

– Ten świat potrzebuje przywódcy – ostatni zabrał głos mężczyzna o złotych włosach i gorejących oczach. – Musimy dać mu powód, by wzrastał.

I na tym samym wzgórzu, ponad ryczącymi falami, Siedmioro stanęło do zawodów umiejętności i siły, a jeden z nich pozostał z boku, z dala od innych. Ten milczący obserwator przewidział z góry ostateczny wynik turnieju. To właśnie tam wybrano Cesarza i Pierwszy Hantei zasiadł na Szmaragdowym Tronie, pozostali zaś rozeszli się

na cztery strony świata, dzieląc się ziemią i zbijając ludzi, by służyli im i stworzyli Cesarstwo.



Jedynie dwójka spośród rodzeństwa – sam Hantei i jego siostra, Pani Doji – pozostała na wzgórzu, kiedy nadeszły śniegi. Na jego szczycie wzniesiono już pierwsze miasto, a teraz trwała budowa wielkiego pałacu, który pewnego dnia miał zwać się Otosan Uchi, miastem Cesarza. Pewnego dnia, gdy zima ogarnęła ziemię swym lodowatym oddechem, pokrywając ją białym szronem i pierzyną śniegu, Pani Doji stała przy oknie swej komnaty w jednej z wysokich wież Cesarskiej Stolicy i przyglądała się rozkwitającemu miastu.

Nagle spostrzegła z dala od ciepłych miejskich domów siedzącego przy drodze wychudzonego żebraka. Jego płaszcz był w strzępach, a zniszczoną łaskę położył w śniegu wraz z żebraczą miseczką. Drogą tą nie podążał żaden podróżny, więc jedynym towarzyszem był mu mroźny wiatr.

Pani Doji przyzywała samurajów ze swej straży, nakazując im zaprosić jałmużnika do pałacu i powiedzieć mu, że czeka tam na niego izba. Lecz strażnicy powrócili mówiąc, że staruszek odmówił ich prośbie i nie chciał słuchać tego, co mieli mu powiedzieć.

Pani Doji wezwała więc swoje służki, dała im miskę gorącego ryżu z rybą i kazała pójść z nią do żebraka. Kobiety wyszły w mroźną zimową wichurę, lecz choć starzec przyjął jedzenie z wdzięcznością, znów odmówił przyjęcia gościny. Zaintrygowana tym dziwnym zachowaniem Doji ponownie wyjrzała przez okno i ujrzała, że wychudzony człowieczek nawet się nie poruszył. Siedział wciąż przy drodze, spokojnie znosząc wiatr i chłód zimowego dnia.

W końcu, pomimo prośb swych dwórek, Pani Doji wyszła z pałacu i ruszyła drogą biegnącą z Otosan Uchi, niosąc jedynie koc utkany z grubej wełny. Zatrzymała się dopiero w głębokim śniegu tuż obok żebraka.

– Mówią mi – odezwała się łagodnym głosem – że za nic nie chcesz wejść do środka. Czy nie weźmiesz przynajmniej tego ciepłego koca?

– Czemu miałbym chcieć go przyjąć? – odparł starzec szorstkim i nieokrzesanym głosem, choć z nutą szacunku.

– Żebyś mógł przeżyć. Zmierzcha się, a noc przyniesie wichurę i śnieg. Czy pragniesz zamarać tu i umrzeć?

Pomarszczony żebrak podniósł wzrok na Pa-

nią, której twarz była tak biała jak śnieg, okrywający ziemię lśniąca płachtą.

– Umrzeć? – zachichotał. – Wymawiasz to słowo z przerażeniem, pani. – Zmrużył oczy i spokojnie nabrał z miski kolejny kęs gorącej ryby.

– Czy nie obawiasz się śmierci?

– Powiedziałbym raczej, moja pani, że nie obawiam się życia. – staruszek spojrzał na Doji, której doskonale rysy wyrażały lekkie zmieszanie. – Rozejrzyj się dookoła siebie, pani. Co widzisz?

Doji rozejrzała się wokół, obejmując wzrokiem wspaniałe mury nowej budowli w Otosan Uchi i fale oceanu rozbijające się poniżej o skaliste wybrzeże.

– Widzę... świat.

– Czy to wszystko co widzisz? Nie patrzysz na to, co masz prosto przed oczami – mały człowieczek znów zachichotał, a na twarzy Doji pojawił się lekki rumieniec gniewu. – Szlachetna Pani Doji, nie pragnę cię obrazić. Powiedz mi... – pochylił się i nabrał w dłoń garść śniegu niemal spod jej stóp. – Czy nie widzisz śniegu?

– Śniegu? – odparła. – Oczywiście, że widzę śnieg. Jest wszędzie dookoła.

– Tak, ale czy widzisz śnieg? – Doji przyglądała mu się z zakłopotaniem, gdy wskazał na duży płatek spadający tuż obok jej policzka. – Spójrz na niego. Co dostrzeżasz?

Przyjrzała się drobinie śniegu, która leniwie opadała obok jej twarzy i pomiędzy palcami, by w końcu wylądować na ziemi u jej stóp. Po chwili rzekła:

– Widzę sześć ramion, stykających się końcami w jednym miejscu.

– A tamten?

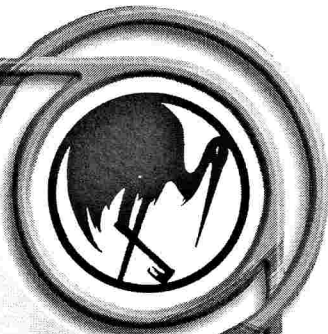
– Ma trzy zgrubienia na każdej gałązce, wyglądające jak gołąb w locie – zamilkła. – Nigdy nie zwróciłam uwagi...

– Spośród tysięcy śnieżnych płatków w tysiącach śnieżnych zamięci, żadne dwa nie są do siebie podobne. – Tym razem chichot starca był pełen radości. – Żadne dwa w całej wieczności. Jeśli miałbym pójść teraz z tobą do pałacu, nigdy nie zobaczyłbym tego płatka – wskazał pomarszczonym palcem na opadający powoli okruszek lodu.

– Przecież to tylko odrobina wody – Doji przyglądała się z fascynacją, jak żebrak obserwuje kolejny płatek.

– Życie to też tylko jeden dzień, który następuje po drugim, aż upłyną lata i nadejdzie starość, a wtedy zastanawiasz się: „Gdzie się podziały te wszystkie dni?” – znów zachichotał. – Och! Sześć wierzchołków układa się niemal w okrąg, jak koło od wozu – zamilkł, a śnieg padał przez chwilę w ciszy pomiędzy nimi.

– Jak spędziłaś dzisiejszy poranek, pani? – odezwał się znów.





– Dzisiejszy poranek?

To dziwaczne pytanie zaskoczyło ją i dopiero po chwili odrzekła półgłosem – Tkałam nowe kimono dla mojego brata, Hantei.

– Sześciokątny środek!... – wykrzyknął żebrak, tupiąc nogami na widok kolejnego spadającego płatka. Po chwili ciągnął: – Czy pamiętasz każdą jedwabną nić, z której utkalaś wzór na kimonie swego brata?



– Rzecz jasna, że nie!

– Dlaczego nie?

– W całym wzorze są tysiące nici, a w całej tkaninie tysiące wzorów. Jak mogłabym zapamiętać każdą z nich?

– Przypuszczam jednak, że pamiętasz każdy błąd, który popełniłaś i długie godziny, które zajęło ci naprawienie ich wszystkich.

– Oczywiście – Doji zarumieniała się.

– Być może gdybyś poświęciła chwilę, żeby przyrzeć się każdej nici, żeby zrozumieć każde włókno, nie popełniłabyś w ogóle tych błędów, he? Tak jak nie dostrzegałaś płatka śniegu, ignorujesz to, co ci otacza i nie dostrzegasz dni swojego życia, widzisz jedynie lata – prychnął. – Nie możesz

zmienić upływu lat, ale możesz zmienić upływ godzin i to, co decydujesz się zrobić z każdą z nich. Czy będzie to coś, co zapamiętasz, czy też twoje dni miną, jakby były jedynie śnieżną zadymką?

Pani spojrzała na małego staruszka wzrokiem zamglonym od coraz gęściej padającego śniegu i wiatru rozwiewającego jej włosy. – Jesteś więcej niż tylko żebrakiem, człowieku. – Po jej bladym policzku spłynęła pojedyncza łza, która znikła w śniegu – kolejny okrusz lodu zagubiony wśród milionów innych.

– Lecz czy ty jesteś więcej niż tylko jednym życiem wśród wielu? – jego głos był łagodny, lecz przecinał powietrze targane nadciągającą wichurą niczym sierp. – A kiedy umrzesz, czy będą cię pamiętać, czy też staniesz się tylko kolejną z wielu nici w tkaninie, których nikt nie potrafi policzyć ni sobie przypomnieć? Śnieg stopnieje, Pani Doji, za kilka dni już go nie będzie i wszyscy na zawsze o nim zapomną. Kto będzie o nim pamiętać? – zamilkł i odwrócił się od niej, by przyrzeć się wirującym płatkom. – Kto będzie pamiętać o tobie?

W chwilę później Pani Doji klękła obok starożytnego mnicha i siedzieli tak razem przy drodze, a śnieg padał w ciszy, płatek po płatku, na otaczające ich równiny.



Shizue, córka domu Doji, stała przez chwilę wspierając się o dach swej lektyki, wpatrując się niewidzącymi oczyma w dal nad ramieniem strażnika, do którego mówiła, zanim jej głos rozwił się na wietrze. Dopiero po chwili zwróciła się ponownie do samuraja.

– Powiedz mi, przyjacielu – powiedziała. – Gdybyś miał umrzeć jutro, czy wszystkie twoje żale przeważą cię ciężar twych wspomnień? – Samuraj nie odpowiedział i milczał wciąż, kiedy go minęła.

– Pani, twoja lektyka... – odezwał się, kiedy odzyskał już głos.

Shizue nie odwróciła się, krocząc z gracją w stronę wyniosłych, dębowych bram siedziby Żurawi, których złocisty blask przyćmiewał niemal światło słońca.

– Nie potrzebuję dłużej lektyki, *nikutai-san*. Skończę moją podróż do domu krok za krokiem.

Idąc, szurała chorą stopą po ziemi długimi, kolistymi ruchami, pozostawiając na piasku drogi fale podobne tym, które zostają po odejściu przypływu. Strażnik patrzył, jak młoda opowiadaczka staje przed wysokimi murami, podnosi drobna, bladą dłoń i dotyka nią skrzydła wyso-

kiej, złotej bramy, która otwiera się przed nią szere- roko. Znad ogrodów po drugiej stronie muru wzbił się w niebo klucz białych żurawi, rozpraszając się po niebie niczym chmura delikatnych płatków śniegu.



Witaj w pierwszym dodatku do gry fabularnej **Legenda Pięciu Kręgów!** Książkę, którą trzymasz w rękach napisaliśmy mając na myśli zarówno graczy, jak i Mistrzów Gry. Chcemy, by pomogła ona Wam lepiej zrozumieć i ujrzeć w żywszych barwach najbardziej honorowy klan Rokuganu – Klan Żurawia. Staraliśmy się przedstawić Żurawie z różnych stron i z różnych punktów widzenia, tak, byś dzięki zamieszczonym tu informacjom mógł wzbogacić swoją wizję Szmaragdowego Cesarstwa, niezależnie od tego czy grasz, czy prowadzisz. Mamy nadzieję, że podręcznik ten dostarczy Ci pomysłów i wiadomości, które ubarwią Twoje opowieści i nadadzą im nowy kształt. Liczymy, że dzięki tej książce gra sprawiać Ci będzie jeszcze więcej przyjemności. Znajdziesz tu wiele pożytecznych informacji, dotyczących między innymi Artystów Kakita, Dworzan Doji oraz serca cywilizacji Rokuganu – Cesarzkiego Dworu. Pamiętaj, że dodatek ten w żadnym wypadku nie powinien narzucać Ci określonego spojrzenia na Klan Żurawia. To jedynie przewodnik, który ma stanowić podstawę dla Twoich własnych pomysłów, który ma Ci pomóc znaleźć w Twojej kampanii miejsce dla Żurawi.

JAK UŻYWAĆ TEJ KSIĄŻKI

Podczas lektury musisz pamiętać, że Twój Mistrz Gry może mieć zupełnie odmienną wizję Klanu Żurawia i że do niego należy ostatnie słowo na temat wszystkiego, co przedstawiamy na następnych stronach. Mamy nadzieję, że każdy, kto chce prowadzić Legendę, wykorzysta zaprezentowane tu pomysły na swój własny sposób, jeśli więc Twój Mistrz Gry wyobraża sobie Żurawie nieco inaczej, może czekać Cię kilka niespodzianek podczas podróży przez ziemię Doji.

Pierwszy rozdział niniejszego podręcznika zawiera anegdoty o Klanie Żurawia, opowiedziane przez członków innych klanów Rokuganu. Powstały one, byś łatwiej mógł wyobrazić sobie, jak pozostali mieszkańcy Cesarstwa odnoszą się do swych najbardziej honorowych sąsiadów. Trzeba pamiętać, że od niepamiętnych czasów Żurawie były powiernikami legend i mitów, strażnikami

opowieści, które ukształtowały rokugańską cywilizację. Któż lepiej strzegłby dziedzictwa kultury, skoro to Pani Doji ukształtowała system feudalny Rokuganu za czasów pierwszego Hantei?

Kolejny rozdział omawia poszczególne rody wchodzące w skład Klanu, przedstawiając oprócz suchych informacji również ich historię i legendy. Zawiera historię rodziny Asahina, należącej niegdyś do domu Feniksa, rodziny Yasuki, która dawno temu przeszła w szeregi Klanu Kraba oraz opowieści o rodach Doji, Daidoji i Kakita. Spisane w tym rozdziale historie mają umożliwić Ci lepsze zrozumienie filozofii samodoskonalenia Żurawi.

W trzecim rozdziale znajdziesz dodatkowe informacje na temat tworzenia postaci z Klanu Żurawia, między innymi zasady dotyczące opisanych tu nowych typów postaci, takich jak Artysci Kakita czy Dworzanie Doji. Zawarto tu również sugestie, jak wyposażyć bohatera w szczegółową przeszłość i dziedzictwo oraz jak włączyć prezentowane pomysły do istniejącej już kampanii.

W rozdziałach czwartym i piątym znaleźć można opisy kilku ważnych osób z Klanu Żurawia oraz pięć gotowych do gry bohaterów graczy. Na końcu załączono kilka dodatków, w których zostały zawarte wszelkie drobiazgi nie związane z wcześniejszymi rozdziałami.

Nigdzie w tej książce nie przedstawiono natomiast „drzewa genealogicznego” Klanu Żurawia, pozostawiając je decyzji Mistrza Gry. Byłoby to zresztą beznadziejne zadanie – z linii Pani Doji wywodzą się najpiękniejsze dziewczęta Rokuganu i możesz być pewien, że w żyłach ponad połowy możliwych rodów Cesarstwa płynie krew Żurawia. Na historię Klanu składają się losy najrozmaitszych bohaterów i bohaterek, od walecznych wojowników do sprytnych oszustów, więc na marginesach wspomnianego już czwartego rozdziału zamieszczono także opisy wielu dostojnych przodków oraz przewag, które odziedziczyć mogą ich potomkowie. Znajdziesz tam również nowe umiejętności, zalety i wady, które pomogą Ci stworzyć zupełnie wyjątkowego bohatera.

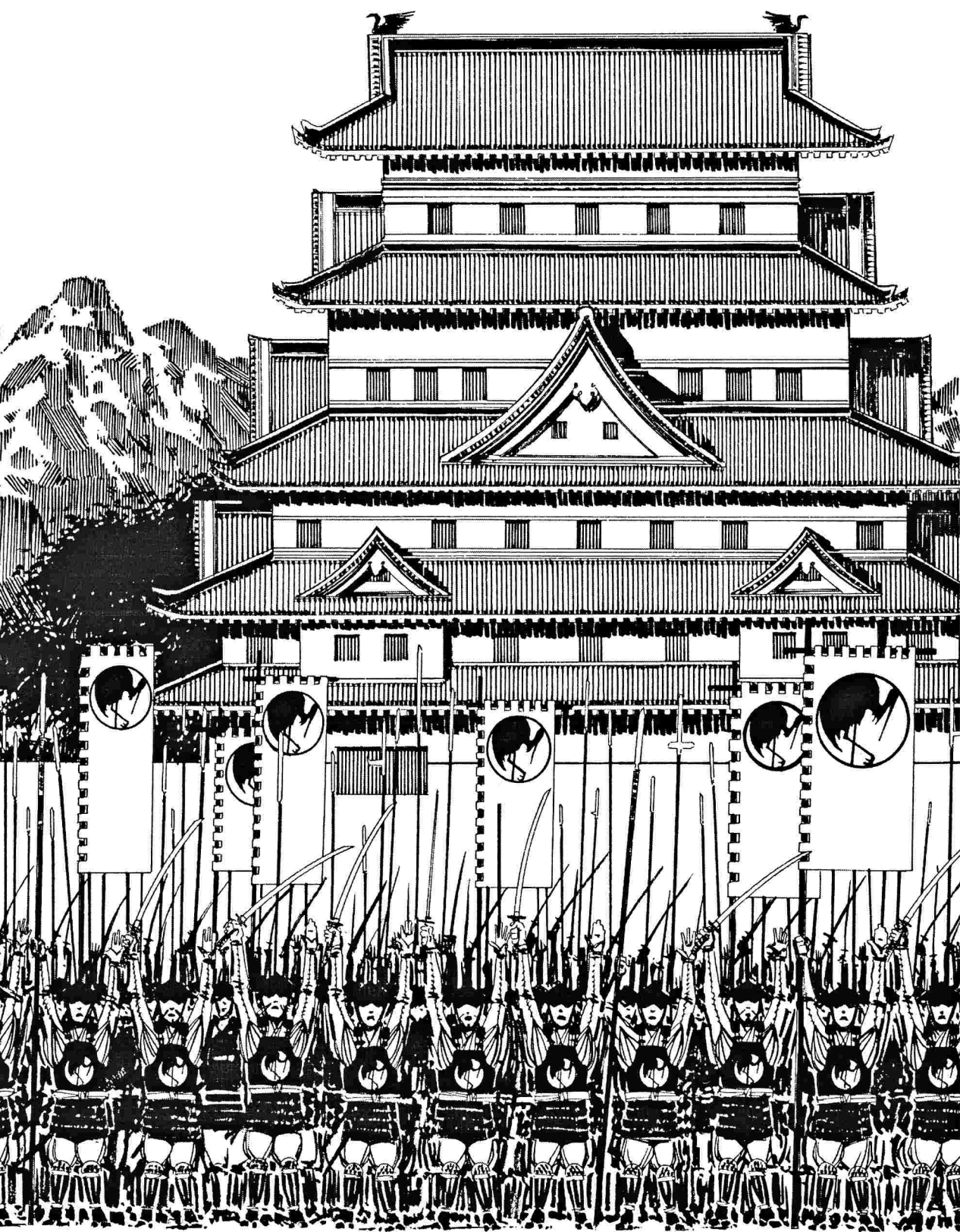
Od zarania Cesarstwa Klan Żurawia kształtował jego kulturę, sztukę i język, dlatego w książce tej kładziemy nacisk na leżące u podstaw jego filozofii ciągłe dążenie do doskonałości i życia w całej pełni, nie marnując i nie żałując ani chwili. Droga życia Żurawia wymaga perfekcji w każdym przedsięwzięciu, doskonałość jest bowiem jego sercem, czystość zaś ogniem, który go prowadzi. Żyj pełnią życia, gdyż daje ci ono tylko jedną szansę i tylko raz możesz sprawić, by świat usłyszał twój głos.

Jedno życie może zmienić wiele.



Rozdział pierwszy: Honorowy Żuraw







PO UPADKU

Po tym, jak Dzieci Słońca i Księżycy spadły z nieba i stworzyły razem Rokugan, to właśnie Pani Doji ukształtowała podstawy cywilizacji ówczesnych barbarzyńskich ludów, stworzyła system feudalny i podzieliła ludzi na samurajów i *heiminów*, a kraj na prowincje. Założyła również Dwór Cesarski oraz położyła podwaliny pod system handlu i ekonomii, zaś jej ofiarność i wsparcie dla sztuki do dziś odbija się w każdym aspekcie życia szlachty w Cesarstwie.

Już za jej czasów klan Żurawia kontrolował wybrzeże od Gór Żalu na północy, aż po kraniec południowego półwyspu. Południowe ziemie zajmują dziś rodziny Asahina i Dajidoji, natomiast Doji i Kakita mieszkają na północy.

Rozdział pierwszy: Honorowy Żuraw

*Niebo i ziemia wytrwają
Rzeki i góry nie odmieniają ścieżek
Świat podąża za rytmem pór roku
Marniejąc pod śniegiem i budząc się w słońcu
Nie człowiekowi równać się z nimi
Co w mgnieniu oka się rodzi,
Żyje i odchodzi w pustkę.
Nijak wznieść ponad życie
Tak jest i tak być powinno
Przeżyj więc czas swój póki możesz
A gdy dają ci wina, nie odmawiaj.*

– Kakita Toshimoko

W ciągu tysiącletnich dziejów Rokuganu kształt jego cywilizacji nadawał klan Żurawia. Od czasów pierwszego Hantei Żuraw był zawsze Cesarskim Doradcą, a kobieta z rodziny Doji – matką następcy tronu. Opowieści o Żurawach pokazują, jak postrzegają ich pozostali mieszkańcy Szmaragdowego Cesarstwa, a każdy klan stworzył na ten temat własne legendy. Poniżej znajdziecie niektóre z owych historii, miejcie się jednak na baczności, gdyż nie wszystkie opowieści są prawdziwe, a nie wszystkie kłamstwa pozbawione prawdy...

*Głęboko sięga czarna toń, o wodach
jak najlepszy tusz
Co noc przybywa tutaj Smok, aby
na brzegu zażyć snu
Wzniesli więc ludzie święty gmach,
aby ofiarny złożyć dar
Lecz smok to nadal tylko smok
Bo tworzyć boga ludzka rzecz.*

– Doji Shizue

ZE ZWOJÓW ZAMKU TOGASHI. HISTORIA SPISANA PRZECZ TOGASHI UESHIBĘ

Głęboko w sercu Gór Smoka, tam gdzie wiatr szepcze niepojęte dla ludzi tajemnice, po skalnej ścianie wspinała się samotna samurai-ko. Wdzierając się na szczyt zbocza zdarła sobie rękę do

krwi, a włosy spadały jej w nieładzie na ramiona. Byłem wtedy jedynie młodym chłopcem, wyrastającym wśród *ise zumi* strzegących murów. Patrzyliśmy wszyscy, jak dziewczyna zmagająca się ze skalistą granią i przedzierającą przez jeżyny, porastające brzeg urwiska, aż dotarła do podnóża naszej starożytnej siedziby. W owych czasach w obręb murów Zamku Togashi nie wolno było wejść żadnej kobiecie, żadna też nie złożyła jeszcze ślubu, który wiąże nas wszystkich z naszym daimyo i panem, Togashi Sakano. Samurai-ko stanęła wreszcie przed murami twierdzy i spojrziała na zamkniętą, pogrążoną w ciszy bramę. Nie mieliśmy wówczas wiedzy, jaką posiadaliśmy dzisiaj i w myśl tradycji nie mogliśmy otworzyć przed nią furty, dzień mijał więc, a ona siedziała bez ruchu na ziemi przed wysokim bastionem, ze wzrokiem utkwionym nieruchomo w bramie.

Obserwowała nas tak przez trzy dni i trzy noce. Nie przyniesiono jej jedzenia ani wody, ani razu też nie zażyła snu. W końcu Tsuneyo, Mistrz Tatuazu, przerwał medytację, stanął na blankach wzniosłych murów zamku Togashi i spojrzął na siedzącą pod nimi kobietę. Jej uroda musiała poruszyć jego serce, gdyż usłyszałem, jak wyszeptał do siebie:

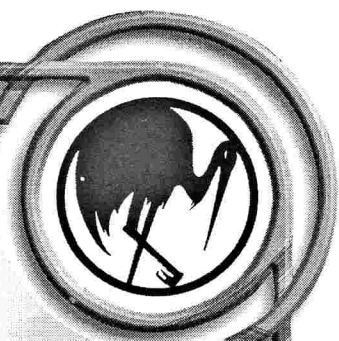
– Nie można pozwolić, by tak wspaniała istota umarła w samotności.

Ostrzegliśmy go, by nie ulegał kaprysowi, nie chciał nas jednak słuchać i wyszedł poza mury, pragnąc z nią porozmawiać.

Powiedziała mu, że pochodzi spośród Żuraw znad dalekich brzegów morza i że przyprowadziła ją tutaj wizja, która ukazała się jej pewnego dnia. Mówiła też, że ujrzała w niej tatuaż tak wspaniały, że rozpalili płomień w jej duszy. Żaden człowiek w Rokuganie nie był w stanie go wykonać, a większość nie zdołałaby nawet pojąć jego piękna. Pomimo prostoty wzoru, wymagał on doskonałości wykonania przekraczającej ludzkie umiejętności, przemierzała więc całe Cesarstwo, aż w końcu poszukiwania doprowadziły ją do twierdzy wytatuowanych Smoków. Kobieta opowiedziała też Mistrzowi o swym śnie, w którym wzór skrzył się, jak gdyby jarząc tysiącem kolorowych płomieni – wołałaby raczej umrzeć wraz ze swoją wizją, niż żyć bez niej chociaż jeden dzień dłużej – wyszeptała. Tsuneyo siedział przy samurajko przez pewien czas, aż jej marzenie ogarnęło płomieniem jego własne myśli. Zostawił jej wodę i kleik ryżowy, zwykle pożywienie mieszkających w twierdzy mnichów, po czym odszedł, a jej słowa wciąż dźwięczały w jego głowie.

Czwartego dnia Tsuneyo znów wyszedł przed bramę do dziewczyny.

– Nie możemy ci tutaj pomóc – rzekł. – Żadnej kobiecie nie wolno wejść w obręb tych mu-



rów, a nasze tatuaże przeznaczone są tylko dla *ise zumi*. Są na świecie inni mistrzowie tatuażu i inne miejsca, w których możesz zrealizować swoją wizję. Opuść więc nasze ziemie i ich odszukaj.

Lecz ona nie chciała odejść.

– Moja wizja może się spełnić jedynie pod dotykiem ręki prawdziwego Mistrza. Nikt oprócz ciebie, Mistrza w swojej sztuce, nie potrafi uchwycić mojego marzenia. A jeśli nie stanie się ono doskonałością, lepiej, żebym nigdy nie próbowała powołać go do życia. Jeśli nie chcesz mi pomóc, przynajmniej pozwól mi tu umrzeć.

Mistrz tatuażu patrzył na nią przez długą chwilę. Jej twarz stała się dziwnie blada, a szaroniebieskie oczy załśniły na podobieństwo burzowych chmur zbierających się nad horyzontem. Wiatr rozwiewał białe włosy kobiety, a przez chwilę w jej piękności odbijał się mroczny, ogarnięty płomieniem kształt, którego cienie tańczyły na zimnym, kamiennym murze. Tsuneyo odparł:

– Poprzez twoje słowa ujrzałem tę samą wizję, wiem jednak, że jeśli mam wykonać ten tatuaż, jeśli mam pozwolić mu zaistnieć, dzieło to musi zostać oczyszczone poprzez śmierć. Czy jesteś gotowa zapłacić tę cenę?

Kobieta milczała, ale tylko przez chwilę.

– Śmierć jest niską ceną za doskonałość.

Piątego dnia Tsuneyo wyniósł na zewnątrz swoje igły i barwniki i rozłożył je na brzegu urwiska obok miejsca, w którym siedziała samurai-ko. Stałem wtedy na murach pełniąc straż, mogłem więc zobaczyć, jak mistrz tatuażu rozpoczyna pracę. Kobieta z klanu Żurawia zdjęła swoje daisho, obi i kimono, po czym położyła się na ziemi u jego stóp. Jej włosy rozsypały się po ziemi, a skóra na plecach załśniła w blasku zachodzącego słońca niczym białym marmur.

Mistrz siadł obok niej i zaczął wpatrywać się w zarys jej ramion. Pozostał w tej samej pozycji przez kilka godzin, nie dotykając jej, utrwalając jedynie wizję w pamięci. Kiedy słońce zaczęło ocierać się o horyzont, ujrzałem, jak podnosi pędzle i igły, by rozpocząć pracę.

Ból musiał być przeszywający. Do dziś pamiętam cierpienie, jakie sprawiło mi wydobycie na światło dzienne części mojej własnej duszy, gdy odbierałem swój tatuaż z ręki Tsuneyo. Każdy dotyk igły jest jak ukąszenie szerszenia, który wbija żądło w samo serce. Lecz kobieta z Klanu Żurawia ani razu nie poruszyła się i nie wydała żadnego dźwięku. Wyglądała, jak gdyby coś ukrytego wydostawało się z jej wnętrza na wolność. Jak gdyby wiedziała, że jakiegokolwiek wzdrygnięcia, poruszenia, a nawet zbędny oddech może przeszkodzić Mistrzowi i zniszczyć wszystko, co pragnęli osiągnąć. Z każdą gwiazdą rozbłyskującą na niebie na jej bladej skórze pojawiały się no-

we barwy. Zapadła ciemność, a Tsuneyo wciąż pracował, choć teraz jedynie pochodnie dawały mu światło. Kiedy tak na niego patrzyłem, wiedziałem, że potrafiłby widzieć nawet bez nich, a tatuaż, który tworzył, opętał go całkowicie. Pracował przez całą noc, a dziewczyna leżała u jego stóp, zastygła w śmiertelnym bezruchu. Delikatna krzywi-



zna jej pleców stała się jedynie kanwą dla jego dzieła. Dopiero kiedy nadszedł świt, Mistrz odłożył pędzel i barwniki i spojrzał na jej ciało. Jedyne, co mogłem dostrzec z murów, to cudowne barwy jej skóry mieniającej się bogactwem szafiru, cynobru i karminu. Wszystko zamarło w bezruchu. W całkowitej ciszy *ise zumi* otwarli wielką bramę i wtedy przekroczyłem urwisko, aby do nich zejść.

Kobieta umierała – nikt nie byłby w stanie znieść tak ogromnego bólu – lecz gdy się do niej zbliżyłem, usłyszałem jak Togashi Tsuneyo ode-



ŚMIERĆ KAKITY

Kakita, mąż Pani Doji i autor traktatu „Miecz”, całe życie był idealistą, każdym tchnieniem służącym sprawie Cesarza. Miłość, która łączyła go z Panią Doji, stała się tematem licznych mitów i baśni, zaś lojalność wobec Szmaragdowego Tronu i całej dynastii Hantei przeszła do historii i stanowi dziedzictwo jego następców. Kakita ożenił się z Panią Doji mając zaledwie 19 lat i służył wiernie Cesarzowi przez lat dwadzieścia jako osobisty strażnik.

Podczas gdy Kakita pełnił obowiązki Szmaragdowego Championa, zdarzyło się, że wezwano go do pojedynku z synem Mirumoto, Hojatsu. Dwaj młodzieńcy znali się, a ich różnice poglądów były osławione. W swoje czterdzieste urodziny sam Cesarz poprosił ich, by stoczyli pojedynek i by jeden z nich dowiódł wyższości swojego stylu szermierki. Minął cały dzień, a obaj mężczyźni stojący na dziedzińcu ani drgnęli, pozostając w bezruchu i nie dobywając mieczy. Gdy słońce zaszło, rozstali się z ukłonami wyrażającymi najwyższy szacunek, wiedzieli bowiem, że wymiana ciosów oznaczałaby pewną śmierć ich obu.

technął cicho, po czym oparł rękę na jej plecach, wśród ciemnych zwojów tatuażu. Minęła pełna drżenia chwila, po której samurai-ko wzdygnęła się, westchnęła i zaczęła podnosić się z ziemi. Mistrz odchylił się nieco do tyłu z łagodnym uśmiechem na wargach i zamknął oczy. Kiedy przy nich stanąłem, kobieta owijała się już z powrotem w swoje kimono. Ukląknęłam na zimnych kamieniach obok Tsuneyo. Uśmiechnął się słabo, niezdolny dojrzeć mnie przez zasłonę bólu i wyszeptał:

– Ona miała rację... to ... niska cena ... – po czym zamilkł z oczami utkwionymi w pustkę, jak gdyby patrzył już na chwałę niebios.

Głos kobiety był miękki i wytworny, niczym jedwab, w który była odziana.

– Twój mistrz znał cenę urzeczywistnienia mojej wizji i postanowił zapłacić ją za mnie. Wybrał śmierć, żeby jego dzieło mogło żyć.

Podniosła z ziemi swoje daisho, a ja spojrziałem w jej doskonale piękną, teraz pobladłą twarz i szare, pełne smutku oczy.

– Proszę – wykrztusiłem chrapliwym od wzbierających w gardle łez głosem. – Ja... – słowa zawiodły mnie, gdyż nie było sposobu, w jaki mógłbym wyrazić tę potrzebę, to pragnienie, ten ból przeszywający mi serce. Ona jednak wiedziała, o co proszę i uśmiechnęła się najłagodniejszym z uśmiechów. Obróciła się, wciąż trzymając daisho w dłoniach i pozwoliła, by kimono opadło z jej pleców, a wyobrażony tam ki-rin stanął nagle w płomieniach wschodzącego słońca.

*Letnie trawy,
Wszystko co zostaje
Z marzeń żołnierzy.
– Basho*

Z OSTATNICH LISTÓW IKOMA YURIEGO – RAPORT ŻOŁNIERZA Z BITWY NA RÓWNINGACH OSARI

Zdarzyło się to w drugim roku Dzika, za panowania Hantei Siódmego. Byłem wtedy zaprzysiężony na służbę w oddziale Akodo Tsetsu-sama, w armii, której naczelnym wodzem był daimyo Lwa, Akodo Kurojin-sama. Naszym zadaniem była inwazja na zachodnie ziemie Żurawia i zdobycie równin między Shiro Matsu a twierdzą rodziny Daidoji zwaną Kosaten Shiro. Jeśli odnieśliśmy zwycięstwo, ruszyłyby za nami armie z ziem Matsu, otaczając zamek i uwalniając tę krainę od władztwa Żurawia. Dworzanie i politycy spierali się na dworach, starając się nie dopuścić do ofensywy, nasz dowódca prowadził nas jednak nie zważając na płaczliwe skargi dyplomatów i brudne pieniądze, za którymi chcieli schronić się Żurawie.

Pod dowództwem Tsetsu-sama przekroczyliśmy granicę i rozpoczęliśmy przygotowania do bi-

twy z siłami Daidoji. Nasze miecze były naostrzone i gotowe, a w sercach już cieszyliśmy się na chwilę, w której ich ostrza zakosztują miękkich brzuchów naszych wrogów – lecz żadnych wrogów nie było. Siły Daidoji, przed którymi tak nas ostrzegano, po prostu znikły i nigdzie nie napotykaliśmy najmniejszego śladu oporu. Pięciuset ludzi przemaszeroowało przez równinę bez żadnych przeszkód, potyczek ani bitew. Wyglądało to, jak gdyby Żurawi nigdy tam nie było.

Nasz dowódca oznajmił, że Żurawie uciekli, lekając się gniewu naszych mieczy. Niektórzy z żołnierzy zaczęli szeptać, że bez swoich polityków Żurawie nie mieli się już za kim schronić. Rzeczywiście, kiedy zdecydowaliśmy się na nich uderzyć, ich armie rozpieczęły się i ugięły pod naporem jak glina. Oddział nasz zatrzymał się i rozbił obóz na równinie, w miejscu, z którego było już widać dachy pałacu Daidoji. Pola dookoła ziały pustką, jedynym dźwiękiem był szum wiatru kołyszącego zbożem na wzgórzach. Żadne słowa nie mogły już powstrzymać nas przed oblężeniem Kosaten Shiro, a kiedy twierdza będzie nasza, zaczniemy zdobywać prowincje Żurawia jedną po drugiej.

Tuż przed zachodem słońca, na równinach, wezwano mnie do namiotu dowódcy. Wręczył mi list, który miałem zawieźć z powrotem do Shiro Matsu, przekazujący Kurojin-samie wieści o naszym niechaynym zwycięstwie. Zbroja Tsetsu-sama lśniła w świetle słońca odbitym od dachów zamku, który już wkrótce należeć miał do nas. W jego oczach było zwycięstwo i ogarnęła mnie duma, że to właśnie ja miałem zanieść nowiny naszym rodakom.

Wyruszyłem niezwłocznie. Biegłem przez równinę w stronę naszych ojczystych ziem z listem w ręce dopóty, dopóki wraz ze świtem nie ujrzałem unoszącego się od wschodu dymu. Pewien naszego zwycięstwa, przystanąłem na chwilę i obserwowałem, jak kłęby ciemnego dymu unoszą się na bezchmurnym niebie. „To musi być pożar trawiący Kosaten Shiro!” – pomyślałem – „Płomienie wzbijają się teraz w niebo w ostrzeżeniu dla wszystkich prowincji Żurawia, że armia Lwa przybyła!” Jakże żałowałem, że nie mogłem zostać i ujrzeć bitwy! Ich tchórzliwi politycy tym razem nie mogli nas powstrzymać! Nic nie mogło się nam oprzeć! Nasza strategia była bezbłędna!

Puściłem się dalej biegiem w stronę zamku Matsu z radością w sercu i listem zwiastującym zwycięstwo zaciśniętym w dłoni. Moje kroki były długie i szybkie, lecz wkrótce usłyszałem za sobą tętent kopyt. W moją stronę galopował samotny jeździec odziany w srebrne barwy Żurawi. Dezerter! Dołem swej katany i przygotowałem się na odparcie jego szarży, lecz on nie ruszył. Zamiast tego zatrzymał konia w bezpiecznej odległości i wykrzyknął w moją stronę pokojowe pozdrowienie.



ŚMIERĆ KAKITY (CD.)

Spotkali się znowu w dniu trzydziestych dziesiątych urodzin Kakity, tym razem na polu bitwy. Hojatsu wyruszył w pole pod sztandarem Lwa, służąc za doradcę wojskowego i adiutanta, Kakita zaś stał na czele armii Żurawia. Choć była to nieledwie potyczka, obaj szermierze zdawali sobie sprawę, że nigdy już nie będą mieli okazji skrzyżować mieczy. Pojedynek odbył się na ziemi niczyjej, a kiedy obaj zadali cios, Hojatsu padł martwy pod ostrzem Kakity, zaś sam Kakita otrzymał śmiertelną ranę. Nie pozwolił się nikomu opatrzyć i rozkazał, by jego syn, Kakita Shimizu, przyniósł mu miecz Hojatsu. Do jego ostrza Kakita skierował swoje ostatnie słowa, mówiąc „Czyń swą powinność wobec swego pana”. Wypowiedziawszy to zdanie, rzucił się na kataną Smoka i padł martwy obok ciała Hojatsu.

Ciała obydwu wojowników spalono tam, gdzie zginęli, na wspólnym stosie. Do dziś dnia na polach na północny zachód od Doliny Dwóch Generałów stoi wzniesiony na ich cześć pomnik, będący popularnym miejscem pielgrzymek ludzi chcących prosić o wsparcie najwzrostszych mistrzów pojedynku, jacy kiedykolwiek się narodzili.

– Po co przybyłeś, Żurawiu? Twoi ludzie zostali zmiażdżeni! Czy nie widzisz, jak płonie wasz pałac na wschodzie? – wykrzyknąłem wojowniczo.

– Czy to ty jesteś gońcem, którego Akodo Tetsu-san wysłał z wiadomością do dowódców Lwa? – spytał krótko.

– To ja! – krzyknąłem z dumą, pewien teraz, że jego zamiarem było powstrzymać lub opóźnić dostarczenie przeze mnie wiadomości.

– Więc zanieś im również to, wraz z pozdrowieniami od rodziny Daidoji – uniósł rękę znad siodła i rzucił mi pod nogi jutowy worek. – Powiedz im też, że niemądrze jest obozować na równinie, nie sprawdzivszy uprzednio, czy jest pusta. – Po tej niezrozumiałej uwadze zawrócił konia i puścił się galopem w stronę płonącego zamku. Uczyniłem krok naprzód, obawiając się jakiegos postępu, po czym otwarłem worek.

Wewnątrz była głowa Tsetsu.

Powróciłem na Równiny Osari, żeby zobaczyć na własne oczy, co się tam wydarzyło. To była prawda – ognie, które widziałem, pochodziły z płonących ciał moich rodaków. Nieznana siła wyrwała z ziemi ogromne bryły gruntu, a poniżej widać było rozciągające się tunele i jamy, zdolne pomieścić kilka tuzinów ludzi. Z trawy sterczały brzechwy strzał, najwyraźniej wystrzelonych przez łuczników z najwyższych gałęzi drzew na obrzeżach równiny – mistrzowska celność jak na kogoś, kto musiał trwać na posterunku przez co najmniej trzy dni przed naszym przybyciem, mając jedynie tyle jedzenia i wody, by przeżyć. Wyczułem gryzący zapach owej podłej mieszanki zwanej „pieprzem gaijinów” i zobaczyłem na ziemi osmalone wyrwy w miejscach, gdzie musiały być przedtem zakopane całe jej beczki, gotowe do wysadzenia. Mógł się tu ukryć oddział liczący nie więcej niż pięćdziesięciu żołnierzy, marznących pod warstwą zbitej ziemi i głodujących w wysokich koronach drzew, wyczekujących momentu, kiedy przestaniemy się mieć na baczności.

Wkroczyliśmy na ich ziemie gotowi do bitwy, a zniszczyła nas własna pewność siebie. Wystarczyłoby tylko przeszukać teren i powycinać okoliczne drzewa, lecz kto mógł się domyślać, jak zdradzieccy potrafią być Żurawie? Chociaż nasze siły przeważały dziesięciokrotnie, ich gotowość stała się przyczyną naszej klęski. Strzeżcie się, moi bracia, pewnego zwycięstwa, gdyż jedyną rzeczą, jakiej można być pewnym jeśli chodzi o Żurawi, jest ich złoto oraz to, co ludzie gotowi są dla niego uczynić.

Spisano własnoręcznie w piątym dniu miesiąca Smoka roku 473, o czym zaświadcza Matsu Cheomo, asystujący przy seppuku Ikoma Yurięgo.





*Tych słów, choć wiatr północny wieje,
W kryształ nie zetnie mróz ni śnieg
Na miłość twoją mieć nadzieję,
Na wspólny w biel bezkresną bieg.
Chociaż dwoistym serca graniem
Dwoiście mierzysz każdy krok,
Ku ustom wznoszę białe łanie
Twych wyciągniętych ku mnie rąk.
Jadeitowo piękna Pani...*

– Piosenka o Pani Doji

Z DZIEŁ ZEBRANYCH LUCHI XIENA, KARO IDE TADAJI ORAZ DYPLMATY KLANU JEDNOROŻCA NA CESARSKIM DWORZE

– W taki właśnie sposób obdarowuje się nawzajem tu, w Rokuganie – powiedział mój stary towarzysz łamiącym się głosem. – Musisz odmówić przyjęcia prezentu, by ofiarodawca mógł okazać szczerłość swoich zamiarów – przerwał i zachichotał cicho, żując w bezzębnych dziąsłach liść mięty. Przyszło nam żyć w obcym kraju, bardziej obcym niż wszystkie, które odwiedziliśmy podczas naszych podróży, nie opuszcza mnie jednak przekonanie, że to właśnie jest ojczyzna naszych przodków. Chociaż się tu urodziłem, wychowała mnie rodzina Luchi, pielęgnująca wciąż tradycje i zwyczaje z czasów naszych dawnych wędrówek.

Mimo, iż od niemal dwóch lat służyłem jako ambasador w komnatach Cesarskiego pałacu, wciąż nie udało mi się wyrobić ostatecznej opinii o społeczeństwie Rokuganu, miałem jednak szczęście znaleźć przyjaciela w Muyoku. Jego ślepotą dobrze równoważy moją niezręczność, możemy więc pomóc sobie nawzajem dostrzec to, co inaczej pozostałoby dla nas niejasne. Być może Żuraw, który poprosił mnie kiedyś, bym zaopiekował się starcem, wiedział nazbyt dobrze, co robi, gdyż Muyoku dodał wiele barw do kształtującego się w mych myślach wizerunku tego kraju i jego mieszkańców, szczególnie zaś mieszkańców dworu Cesarza.

– ... rozumiem, Muyoku-sama, gdyż mówiłeś mi już o tym wcześniej, lecz wciąż nie przestaje mnie to dziwić. W krainach moich... to znaczy, w krainach, z których przybył mój klan, odmówienie prezentu uważa się za śmiertelną obrazę, za którą zdarza się zabijać ludzi.

Muyoku uśmiechnął się, wykrzywiając całą twarz w bezzębnym grymasie.

– Tak bywało dawniej. Teraz, Jednorożcu, jesteście w nowym kraju i musicie nauczyć się dróg właściwych dla jego mieszkańców. Przebywacie tu już od niemal dwustu lat, więc już najwyższy czas porzucić barbarzyńskie obyczaje.

– Tak, Muyoku-sama – odparłem zrezygnowany. Przez niemal czterdzieści lat Seppun Muyoku

służył jako tłumacz kupcom *gajinom* przybywającym w granice Cesarstwa, lecz choć posiadał imponującą wiedzę na temat krajów leżących poza jego granicami, była ona znikoma w porównaniu z tym, co przywieźli ze sobą członkowie naszego klanu. Wciąż jednak był dla mnie idealnym tłumaczem i przewodnikiem, więc prośba, bym się nim zaopiekował, wydawała się być uprzejmym sposobem upewnienia się, by Klan Jednorożca mógł zaistnieć na dworze bez narażania się na konflikty i nieporozumienia. Większość spośród Ide kształciła się w rozumieniu rokugańskich dworów i ich dziwnych obyczajów, ale nas, Luchi, nie uczono zawilości polityki tak jak innych dyplomatów Klanu Jednorożca.

– Kto się teraz zbliża? – wyszeptał mi do ucha, zaciskając pomarszczoną dłoń na rękawie mojego kimona. Odwróciłem się, by spojrzeć w tamtą stronę i zapanowało mi dech z zachwytem.

– Kobieta, Muyoku-sama, do tego niezwykle piękna. Nigdy jeszcze nie widziałem kogoś o takiej urodzie.

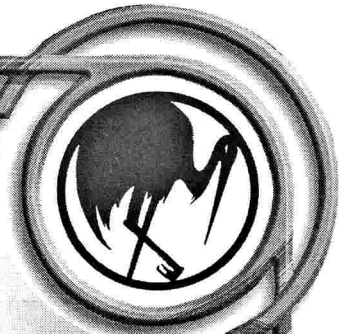
– Czy jest z klanu Żurawia? Jakie barwy nosi?

– Nie, Muyoku, nie jest odziana w błękit i srebro. Jej kimono jest szkarłatne, ponadto towarzyszy jej wysoki, chudy mężczyzna o długiej, siwej brodzie.

– Czy ten mężczyzna – syknął mój towarzysz – czy jedno z jego oczu nie jest osobiście niebieskie? Powiedz mi! Prędko!

Spojrzałem ukradkiem w stronę wysokiego mężczyzny, starając się ukryć swoją niegrzeczność cichym kasznięciem. – Tak, Muyoku-sama. – Para przechodziła po lśniących deskach wąskiego przejścia prowadzącego do cesarskiego podium, a młoda kobieta poruszała się miękko i zmysłowo pod jedwabnym kimonem, zamiatając podłogę hebanowymi włosami upiętymi w dziewczęcy warkocz. Jej ciemne oczy o długich, gęstych rzęsach spoczęły na mnie przez chwilę i to jedno spojrzenie przeszło mnie na wylot. Mężczyzna u jej boku był już wiekowy, a szlachetnie posiwiałe włosy upięte miał wysoko w samurajski węzeł. Jego błękitne oko wydawało się lśnić migotliwym światłem i spostrzegłem, że w miarę jak się zbliża, członkowie Cesarskiej Straży stają się nagle spięci i uważni. Jakie to dziwne, pomyślałem, przecież jego ręce trzęsą się ze starości, a jego twarz pokryta jest zmarszczkami. Czy aby na pewno jest człowiekiem mogącym budzić strach?

– Ach... – Muyoku poruszył się przy moim boku. – Ta dziewczyna to Shosuro Kachiko, o której mówi się, że jest obecnie najpiękniejszą panną w całym Cesarstwie. Ma zaledwie szesnaście lat, ledwo co przeszła ceremonię *gempukku*. Jej ojciec, ten człowiek o dziwnym oku, to Shosuro Koshurin, daimyo rodziny Shosuro. To potężny



ROKUGAŃSKIE URODZINY

W Rokuganie urodziny są bardzo ważnym wydarzeniem, są bowiem chwilą, w której świętuje się pozycję społeczną osoby, która je obchodzi, jej status jako samuraja i związek z przodkami. Rzadko kiedy obchodzi się je w dokładną rocznicę przyjścia na świat, większość Rokugańczyków świętuje rozpoczęcie kolejnego roku życia w dniu Festiwalu Noworocznego. Dzień ten upamiętnia również chwilę zstąpienia *Kami* na ziemię, moment założenia siedmiu Wielkich Klanów.

Rokugańczycy uważają, że nowonarodzone dzieci mają już jeden rok życia. Mierzony w ten sposób wiek jest zawsze o rok większy od prawdziwej liczby lat, którą dana osoba przeżyła, a tym samym w wiek każdego wlicza się również rok bieżący.

Ponieważ shugenja z rodziny Asahina i innych szkół uważają, że znajomość dokładnej daty narodzin może mieć wielkie znaczenie dla ich badań astrologicznych, często spisuje się, nawet jeśli nie świętuje, dzień i godzinę przyjścia dziecka na świat. Dla wysoko urodzonych często sporządza się w tym momencie cały diagram astrologiczny, wyszczególniając omeny, dobre i złe znaki na niebie oraz wszelkie inne niezwykle okoliczności towarzyszące narodzinom.

ród z klanu Skorpiona, śmiertelnie groźny dla swych wrogów. Co się dzieje teraz?

– Zbliżają się do podium... Cesarz wita się z nimi... – cicho relacjonowałem wydarzenia, obserwując uważnie, jak młoda kobieta zostaje przedstawiona Cesarzowi i jego małoletniemu następcy. Nagle za nami wybuchło jakieś zamieszanie i w ciche powietrze sali wdarł się podniesiony głos. Do komnaty wmaszerował mężczyzna noszący mon Kraba, prosząc Cesarza, by pozwolił mu zabrać głos. Kiedy uzyskał cesarską zgodę, wyrzucił z siebie potok gniewnych słów, twierdząc, że został obrażony przez ród Shosuro.

– Młody Hiruma jest wzburzony, gdyż miał poślubić Kachiko... – objaśnił mi Muyoku. – Poświadczono to, kiedy oboje byli jeszcze dziećmi, lecz jej uroda sprawiła, że nie bacząc na poprzednie zaręczyny sam Bayushi Shouju, głowa ich Klanu, poprosił o jej rękę. Krab nie może wysunąć żadnego konkretnego zarzutu ich rodzinie, lecz odkąd Shosuro Koshurin zerwał zaręczyny, młody Hiruma szukał dogodnej okazji do pojedynku. – Potrząsnąłem głową, nie rozumiejąc niczego. Znowu ta pokręcona rokugańska polityka! W innych krajach, jeśli mężczyzna pragnie kobiety, po prostu kupuje ją od jej ojca lub układa się bezpośrednio z nią. Jednak tutaj, w Rokuganie, życie jest dużo bardziej skomplikowane.

– Co stanie się teraz? – spytałem głośniejszym, korzystając z tego, że okrzyki wzburzonych dworzan zagłuszyły naszą rozmowę. – Czy Koshurin wyzwie młodego Hirumę na pojedynek? Czy dojdzie do starcia?

– Jeśli Shosuro wyzwie Kraba osobiście, bez wątplenia przegra. Koshurin nie słynie ze swych umiejętności szermierczych... – na chwilę pogrążył się we własnych myślach, a ja zadumałem się, z czego też słynął człowiek o niebieskim oku.

– Ach! Hiruma obraża teraz honor dziewczyny – to sprytny ruch, gdyż każdy, kto będzie jej bronić, również naraża się na oskarżenie. – Patrzyłem to na Cesarza, który spokojnie wysłuchiwał gniewnej tyrady Kraba, to na starego Skorpiona i jego córkę, klęczących nieporuszenie na swoich poduszkach. Każdy Jednorożec na ich miejscu rzuciłby się już na aroganckiego młodzika, każąc mu połknąć swoje własne słowa.

– Czy Shosuro przyprowadził jedynie straż honorową? – spytał Muyoku. Rozglądając się, stwierdziłem, że tak było w istocie. – Jeśli Koshurin pozwoli komukolwiek ze swoich ludzi przyjąć wyzwanie, z pewnością zostanie on pokonany, a honor jego córki zostanie splamiony na zawsze. Ach, jak na Kraba to mistrzowskie posunięcie. I co za perfekcyjne wyczucie chwili! – przytłumiony chichot starca zadźwięczał po sali, na co jeden z pobliskich dworzan posłał nam zniecierpliwione

spojrzenie. – Albo Koshurin odda teraz rękę córki Hirumie – ciągnął nie zrażony tym Muyoku – co pozwoli jej zachować honor, ale ochłodzi stosunki z jego daimyo, albo też zgodzi się na pojedynek i go przegra, a ona już nigdy nie wyjdzie za mąż. Hiruma Maruku, mimo swego pochodzenia, jest jednym z najlepszych szermierzy w Rokuganie. Każdy, kto przyjmuje jego wyzwanie, idzie na pewną śmierć.

– Nigdy nie wyjdzie za mąż? – powtórzyłem osłupiały. – Przecież, mimo splamionego honoru, żaden mężczyzna nie mógłby się oprzeć... – prze-rwałem w pół słowa, wodząc oczami po delikatnej linii ramion i kaskadzie czarnych włosów wciąż siedzącego bez słowa dziewczęcia.

– Nie. Jeśli utraci honor, zhańbi to całą jej rodzinę i będzie zmuszona popełnić *seppuku*. – Muyoku złożył spokojnie dłonie na kolanach.

– *Sep... puku...* – wykrztusiłem. Rytualna śmierć przez samobójstwo, honorowy zgon, dzięki któremu unika się gniewu przodków. – Teraz Shosuro wstaje – wyszeptałem, zanim stary daimyo zaczął przemawiać. – Wygląda na to, że ma zamiar stanąć do pojedynku.

– Więc jest głupcem – zasyczał Muyoku. – I to martwym głupcem.

Nagle słowa Koshurina przerwał dźwięczny głos dochodzący z tyłu sali audiencyjnej. Do przodu wystąpił wysoki młodzieniec, chłopiec prawie, o poważnej twarzy okolonej białymi włosami. Podszedł energicznym krokiem do starego daimyo i przyklęknął na jedno kolano, jak ktoś starający się o posłuchanie, po czym w idealnie odmierzonych słowach poprosił Skorpiona, by pozwolił mu walczyć w obronie honoru swojej córki.

– Kto to jest? – Muyoku trącił mnie chudym, kościstym palcem w bok. – Kto? – Opisałem mu przystojnego samuraja, od błękitnego jak niebo kimona począwszy, a na ciemnych, błyszczących oczach skończywszy, a bezzębne usta Muyoku rozszerzyły się w żabim uśmiechu.

– Hoturi!...

– Hoturi? – wychyliłem się do przodu, żeby raz jeszcze spojrzeć na cichą dziewczynę, zastygłą bez ruchu na szkarłatnej poduszce. – Jaki Hoturi? Czy jest Żurawiem?

– To syn daimyo klanu Żurawia, samego Szmaragdowego Championa Doji Satsume. – Nie dostrzegłem żadnej ulgi ani żadnej wdzięczności w niedopasowanych oczach Skorpiona. Skinął po prostu głową w geście przyzwolenia, na co młodzieniec wstał i wycelował oskarżycielskim gestem palec w Kraba, który zblił gwałtownie.

– Hoturi mówi tak szybko... Muyoku? – zwróciłem się do mego nauczyciela w nadziei, że udało mu się usłyszeć dokładniej, co Żuraw odpowiedział na wyzwanie Maruku.



KYUDEN NO KIN

Niemal trzysta lat temu shugenja z rodziny Asahina o imieniu Mifune zakochał się szaleńczo w samurajko z Klanu Smoka. Mirumoto Tanoshiko nie odrzucała wcale jego założeń – w istocie chciała go poślubić, nie mogła jednak znieść myśli o opuszczeniu gór swej ojczyzny.

Nawet kiedy shugenja wybudował w otoczeniu szemrzących strumieni pałac rzeźbiony w mahoniu i nefrycie, nie chciała z nim odejść. Aby jeszcze mocniej okazać swą miłość, kazał pokryć mury pałacu szczerym złotem, tak że lśniły niczym samo słońce.

W końcu najzdolniejsi artyści świata wyryli na szklanych szybach w każdym oknie pałacu góry, wyglądające jak żywe. Szkło, będące w Rokuganie rzadkością, stanowiło skarb sam w sobie, lecz dla Tanoshiko widok ukochanych gór za każdym razem, gdy wyglądała przez okno, był wszystkim, o co się modliła. Dwoje ukochanych w końcu się pobrało.

Więść o pałacu ze złotą niosła się szeroko i wkrótce zaczęli przybywać doń pielgrzymi, chcący obejrzeć ten cud na własne oczy. Wśród nich znalazła się też grupa bandytów, którzy chcieli zagarnąć go dla siebie. Trzej z nich, przebrawszy się za handlarzy, spędzili noc pośród pałacowej służby.

– Mówi, że... piękno jest cnotą samą w sobie... – Muyoku skupił się, żeby uchwycić słowa poprzez gwar dworskich szeptów. – I że nie można pozwolić, by haniebne oszczerstwa Kraba splamiły coś tak doskonałego, jak uroda córki Skorpionia. – Młody wojownik Hiruma z kolei poczerwieniał na twarzy i złożywszy Cesarzowi krótki, sztywny ukłon, wypadł wraz ze swymi ludźmi przez frontowe drzwi sali audiencyjnej. Żuraw ponownie się odwrócił, pokłonił nisko Koshurinowi i jego córce, po czym udał się w ślady Kraba.

Świadkowie tego zdarzenia zastygli w osobliwej ciszy. Każdy wytężał słuch, przygotowując się na chwilę, w której na zewnątrz rozlegnie się zgrzyt stali, obserwując równocześnie nie wyrażając żadnych emocji twarz starego Cesarza. Panna z klanu Skorpionia, choć tak młoda, siedziała z ipsisce królewską gracją i godnością, z pięknymi dłońmi złożonymi na kolanach i oszałamiającymi oczami utkwionymi w podłogę, oczekując na cios, który miał przesądzić o jej życiu. W końcu z zewnątrz dobiegł okrzyk i dźwięczący odgłos uderzenia ostrza o ostrze. W kilka chwil było już po wszystkim i z powrotem zapadła cisza.

Gdy Hoturi wkroczył do sali, jego miecz był już z powrotem w pochwie, a spod oddartego rękawa kimona sączyła się wzdłuż jego lewego

ramienia długa, cienka strużka krwi. Podszedł do podium, złożył ukłon Cesarzowi, po czym odwrócił się do starego daimyo i jego córki.

– Czy to Hoturi? – wyszeptał Muyoku z podnieceniem.

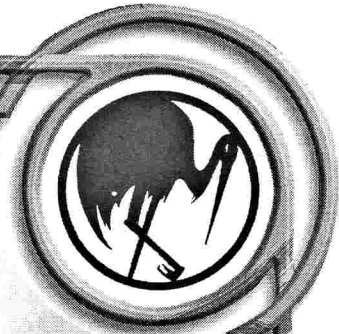
– Co? Och... tak, to on. Rozmawia teraz ze Skorpionami.

Kiedy młody Żuraw skończył, wstał i zwrócił się w stronę wyjścia, lecz miękki jak szept głos młodej Shosuro sprawił, że się zatrzymał. Po niemal niedostrzegalnym skinieniu głowy swego ojca dziewczyna wstała i ukłoniła się Hoturiemu.

– Co zrobiła? Czy powiedziała coś o wachlarzu?

– Tak, Muyoku-sama, wygląda na to, że daje mu swój wachlarz – odparłem zakłopotany. Po co kobieta miałaby dawać mężczyźnie zwykły wachlarz





KYUDEN NO KIN (CD.)

Ze ścian pałacu poczęła wydobywać się dziwna i nieokiełznana magia, a służba rozpięzchła się w popłochu. Krzyki Tanoshiko i Mifune rozlegały się echem wokoło, a jak mówi podanie, strumienie w ogrodach spłynęły krwią. Wedle legendy trzech bandytów zabiło straż pałacową i otworzyło bramy, by wpuścić do środka swoich kamratów. Gdy Mifune nie dość szybko spełniał ich żądania, zabili jego waleczną żonę.

Zemsta Mifune była natychmiastowa. Niestety było już zbyt późno – nie nie mogło przywrócić Tanoshiko do życia, wyniósł więc jej ciało na najwyższy dach i przyzywał mroczną magię, która uniosła pałac i wszystko, co się w nim znajdowało, w pustkę.

Ziemia, na której ongiś wznosił się złoty dwór, uchodzi za nawiedzoną i żaden wieśniak nie ośmieli się zapuścić zarosniętą ścieżką na wzgórze w pobliżu Kawa sano Zatu Shudoshi (Rzeki Ślepego Mnicha). Mówi się, że w niektóre noce można usłyszeć krzyki torturowanych bandytów, a nad otwartą równiną, tam, gdzie dawniej znajdował się pałac, unoszą się migotliwe blaski. Nikt nie wie, czy to promienie księżyca odbijają się od złotych murów Kyuden no Kin, czy też po równinie wędrują błędne ognie – wystarczy to jednak, by przesady krążyły po pustkowiach otaczających Złoty Pałac niczym stada gołębi.

z ryżowego papieru? Jaki pożytek mógłby mieć samuraj z tak błędnego przedmiotu? Wiem z całą pewnością, że nigdy nie zrozumie rokugańskich sposobów okazywania wdzięczności.

– Tak więc... – odezwał się Muyoku swym nieco świszczącym głosem. – Życie tej młodej dziewczyny zostało ocalone i przywrócono jej honor – zamilkł, a ja posłusznie poczęłam opisywać ukłony, uprzejmą wymianę zdań i opuszczenie sali przez rodzinę Skorpionów. Gdy panna wraz z ojcem mijali nas, wyczułem delikatną słodycz jej perfum, a zmysłowy szelest jedwabiu jej kimono sprawił, że krew napłynęła mi do twarzy.

– Lecz jej serce... jej serce przepadło – słowa Mu-yoku były nie więcej niż echem jej kroków, ale odwróciłem się w jego stronę.

– Jej serce? – spytałem. Co za głupota! Jaka jest korzyść z kobiecego serca? Szybki miecz lub sekret wroga – oto, dzięki czemu zyskuje się potęgę. Lecz nie ma takiej rzeczy, którą Żuraw mógłby zyskać dzięki przychylności młodego dziewczęcia.

– Niektórzy powiedzą, że to, co dzisiaj widzialesz, to nic więcej, jak tylko kolejny rozdział w kronice honoru Żurawia. Inni powiedzą, że była to zagrywka polityczna i że Satsume sam zaplanował całe wydarzenie, by zyskać sobie przychylność domu Skorpiona – Muyoku wsparł się ciężko na moim ramieniu, kiedy pomagałem mu wstać. Sala audiencyjna powoli pustoszała, w miarę jak opuszczała ją eleganccy dworzanie i dyplomaci.

– A co powiesz ty, Muyoku-sama? – spytałem, gdy powoli wychodziliśmy do ogrodów Ootosan Uchi.

Prychnął głośno i z powrotem zabrał się za żucie miętowego liścia.

– Powiem, że musisz się jeszcze wiele nauczyć, Xien-san. O Rokuganie, o kobietach i o niewysłowionej potędze piękna – swym pełnym zmarzniętym chichotem mądry starzec rozproszył moje zakłopotanie i uśmiechnąłem się do niego z sympatią. – Ale w szczególności – dodał – o Żurawach.

Rodziny Żurawia

W skład klanu Żurawia wchodzi cztery potężne rodziny, dysponujące równorzędnym głosem w sprawach dotyczących całego klanu. Egalitaryzm ten wynika z całkowitej współzależności – żaden z możliwych rodów nie spełnia tych samych zadań i każdy jest równie niezbędny, by potęgą Klanu mogła trwać w nienaruszonym stanie.

Doji stanowią fundament owej siły, więc zabierają głos w imieniu Klanu. W swych rękach zgromadzili największą w całym Rokuganie potęgę polityczną, a ich wysiłki sprawiają, że Żurawie

przewodzą w towarzystwie, wspomagają rozwój sztuki i cywilizacji oraz budują przymierza z innymi Klanami Cesarstwa. Kakita słyną ze swych mistrzów iaijutsu, lecz są również twórcami dzieł sztuki, a wywodzący się z ich rodziny artyści należą do najbardziej cenionych twórców w Rokuganie. Daidoji stanowią o potędze militarnej Żurawia, strzegąc bezpieczeństwa granic, służąc ponadto Klanowi we wszystkich sprawach wymagających utrzymania tajemnicy – na ich barkach spoczywa odpowiedzialność za przeprowadzanie operacji zbyt niebezpiecznych lub niehonorowych dla pozostałych rodzin. Asahina, jedyni shugenja wśród Żurawi, spędzają czas na pokojowej kontemplacji oraz tworzeniu cudownych przedmiotów o nadprzyrodzonych mocach.

Ród Kakita wywodzi się od pierwszego człowieka, który podążył za Panią Doji, gdy po swym upadku z nieba wraz z braćmi zaczęła tworzyć Rokugan. Kakita został pierwszym Szmaragdowym Championem, pierwszym championem Żurawia i mężem Pani Doji, zaś ich dzieci decydowały się pójść w ślady ojca lub matki, dając początek dwóm szlachetnym rodom. Daidoji to potomkowie piątego syna Doji i Kakity, który obrał inną drogę życia i założył własną rodzinę, której celem było służyć sprawie Żurawia.

Jednym ze szlachetnych rodów Żurawia byli niegdyś również Yasuki, ci jednak mają odrębną historię. Podążyli swoją własną ścieżką, porzucając lojalność wobec Pani Doji, by powędrować na ziemie Kraba i oddać uważani są przez Żurawi za zdrajców. Odegrali jednak ważną rolę w tworzeniu imperium ekonomicznego Żurawia w trakcie pierwszych trzystu lat istnienia Klanu, dlatego w książce tej opisano historię rodziny Yasuki aż do chwili ich przejścia na stronę Kraba.

Niedługo przed odejściem Yasuki, w szeregi Żurawi wstąpił inny ród – swój głos do rady klanu dodali Asahina, shugenja wywodzący się z odłamu rodziny Isawa z klanu Feniksa, którego przywódca zakochał się w samurai-ko z rodu Doji. Przynieśli ze sobą wiedzę o tym, jak tworzyć magiczne przedmioty, a gdy połączyli swoje talenty z umiejętnościami artystów z rodziny Kakita, doprowadzili tę sztukę do perfekcji, nie mającej sobie równych w całym Cesarstwie.

Historia Żurawi pełna jest chwały, a składające się na nią opowieści wciąż stanowią ważną część mitów Rokuganu. Ich przeszłość – oraz przyszłość – łączy się nierozdzielnie z losami Szmaragdowego Cesarstwa.



東海道
五十三對



Rozdział drugi:



Rodziny Zurawia



NADAWANIE IMION I UŻYWANIE PRZYROSTKÓW

Imiona dzieci przed gempukku są proste i obrazują raczej ich pozycję w obrębie rodziny i kolejność narodzin, niż osobisty charakter. Nim dziecko osiągnie dojrzałość i wybierze nowe imię, prowadzące je w dorosłość, nazywa się po prostu „pierwszym synem” czy „drugą córką”.

Pierwszego syna zwie się Ichiro, drugiego Jiro, trzeci zaś Saburo. Imię czwartego syna brzmi Shiro, piątego Goro. Niektóre imiona męskie kończą się na -ichi lub -kazu, co oznacza „pierworodnego”, inne zaś na -ji („drugi syn”), lub -zo („syn trzeci”), jak na przykład Koiji, Osuji, Ryozo czy Sanzo. Przyrostków tych używają zazwyczaj rodziny szlacheckie, chcąc dać odwiedzającemu ich dwór rozeznanie w pozycji poszczególnych domowników. Jeśli więc spotykasz potomka daimyo rodziny Doji, który nazywa się Haichiro, możesz śmiało założyć, że jest najstarszym synem, a więc dziedzicem.

Właściwe zakończenia imion bywają również skomplikowane. Odnosząc się do osób niższego stanu nie trzeba używać żadnego przyrostka, lecz mówiąc z kimś (lub o kimś), kto dorównuje ci statusem, powinienś dodać do jego imienia przyrostek -san, jak w Kakita-san, Hitomisan czy Ginawa-san.

Rozdział drugi: Rodziny Żurawia

Na Klan Żurawia składają się cztery odrębne rodziny – Doji, Kakita, Daidoji i Asahina, które splatają się i łączą, wspólnie stanowiąc o jego sile, w przeciwieństwie bowiem do wielu innych Klanów, o losach Żurawia decyduje rada złożona z czterech daimyo i zarządzana przez piątego członka – Championa Żurawia. Jeśli ten jest jednocześnie daimyo rodziny Doji, reprezentowana jest ona osobno przez innego, równie wpływowego jej przedstawiciela. Choć ten sposób sprawowania rządów doprowadził do równego podziału ziemi i dóbr pomiędzy wszystkie rody, w czasie wojny lub innego zagrożenia decyzje podejmuje sam Champion Żurawia, a jego słowo waży w radzie najwięcej, nawet w czasie pokoju.

Pomimo pozornej słabości militarnej, Żurawie to niezwykle doświadczeni żołnierze, których nieustanne zagrożenie ze strony klanów Lwa i Kraba zmusza do pozostawania w ciągłej gotowości, a rodzina Daidoji w każdej chwili może odeprzeć ewentualny atak.

Zamieszkujący w wystawnych pałacach członkowie Klanu Żurawia znani są ze swych talentów politycznych. Powiada się nawet, że mają w każdym domu Rokuganu sojuszników, gotowych chwycić za broń w ich obronie. Poza tym Żurawie są cywilizowane, wyrafinowane i eleganckie, a każdy kontakt z nimi daje możliwość zanurzenia się w kulturze i gracji. Pewien samuraj Feni-ksa, broniąc artysty Żurawia przed niewybrednymi obelgami Kraba, powiedział kiedyś: „Walczyście z Krainami Cienia, aby Rokugan mógł żyć, ale to Żurawie dają mu powód, by żyć”.

Żurawie słyną we wszystkich Klanach ze swych urokliwych podarunków, a otrzymanie przedmiotu wykonanego przez Artystę Kakita, czy czarodziejskiego tworu rodziny Asahina, sprawia, że obdarowywanego tyle splendoru, że nawet Klany znane ze swej niechęci do Żurawi cenią je sobie wysoko. W końcu, kto odmówiłby katany o najprzedniejszym ostrzu w Cesarstwie, czy figurki potrafiącej leczyć rany? Podarunki te są najczę-

ściej kosztowne i niezwykle starannie wykonane, a przedstawiciele Klanu Żurawia zdają się mieć niesamowity dar, pozwalający im bezbłędnie określić, jaki prezent jest w danej chwili najbardziej pożądany i właśnie taki starają się ofiarować. Taka jest cena przyjaźni i tyle właśnie płaci się za formowanie trwałych sojuszy.

Wśród mitów Rokuganu znaleźć można opowieść o żurawiu, którego pewien człowiek uwolnił z rybackiej sieci. Wdzięczny ptak zamienił się w piękną kobietę, i pod tą postacią odwiedził mężczyznę następnego dnia, oferując mu towarzysztwo i przychylność. Wkrótce pobrali się, a kobieta malowała przepiękne obrazy, które jej mąż sprzedawał. Tak też oboje stali się bogaci i żyli dostatnio do końca swoich dni. Legenda mówi, że gdy mężczyzna umarł, jego małżonka płakała nad stosem pogrzebowym przez trzy dni, nim wzniosła ręce ku boskiemu słońcu i raz jeszcze stała się żurawiem. Od tamtej pory nikt jej nie widział. Takie oddanie, lojalność i umiłowanie piękna to cechy żurawi i Klanu, który zawdzięcza im swą nazwę.

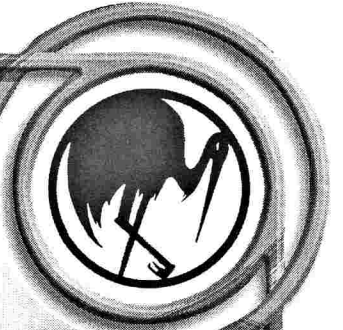
Niniejszy rozdział traktuje o rodzinach Klanu Żurawia, stylu ich życia i kontaktach zarówno wzajemnych, jak i z resztą Cesarstwa. Studiując go, warto zauważyć różnicę pomiędzy tym, jakie Żurawie są naprawdę, i jak chcą być postrzegane – bycie niedocenianym to potężne narzędzie.

Małżeństwo Pani Doji i Pana Kakity

Gdy pierwszy Hantei wywalczył sobie prawo do sprawowania rządów nad mężczyznami i kobietami Rokuganu, zastanawiał się, jak sprawić, by byli mu posłuszni. Zwrócił się do swojej siostry, Pani Doji, by pomogła mu w tych wysiłkach, bowiem cierpliwość i rozum, które okazała w zawodach, dowiodły jej mądrości.

Doji chętnie pomogła bratu i razem stworzyli system klasowy, zbudowany z *hininów*, *heiminów* i samurajów, po czym podzielili kraj między swych braci i siostry. Hantei dla siebie wziął tylko równinę Ootosan Uchi, na którą spadli *kami*. Tu wybudował Pałac Cesarski, wokół którego wyrosło miasto, a ludzie z całego Rokuganu zjeżdżali się, by ujrzeć dom swego nowego władcy.

W końcu, na jeszcze do niedawna pustej równinie, powstała dumna Cesarska Stolica, a w jej murach została zawarta esencja sztuki i kultury Rokuganu. Hantei wydał w mieście wielkie święto, w czasie którego ulice oświetlała niezliczona ilość papierowych lampionów. W ich blasku odbywały się próby sił i umiejętności, a jedna z nich



NADAWANIE IMION I UŻYWANIE PRZYROSTKÓW (CD.)

W Rokuganie nie ma różnicy w zwracaniu się do postawionej wyżej od ciebie kobiety i potężniejszego mężczyzny – w obu przypadkach użyć należy przyrostka -sama, jak Kachiko-sama, Doji-sama czy Hantei-sama.

Niekiedy używa się też innych przyrostków, jak na przykład -hime, czyli „księżniczka”, kobieta imieniem Koi zwana więc będzie Koihime, jeśli jest niezamężna i ze szlacheckiego rodu. Niektóre imiona kobiece kończą się na -mi, co znaczy „piękna”, inne zaś, bardziej tradycyjnie, zawierają sufiks -ko, czyli „mała”. Przyrostek -gozen przysługuje żonie bushi, jak w Shizuka-gozen, jeśli więc zwracasz się do żony daimyo rodziny Doji, wolno ci powiedzieć Ameiko-gozen, lub, ponieważ jest potężniejsza od ciebie i otacza ją większy prestiż, możesz zwrócić się do niej Ameiko-sama.

wyłonić miała osobistego Championa Cesarza. Do zawodów stanęła Matsu, towarzysząca Akodo, o której mówiło się, że z łatwością zwycięży. Wszelako do turnieju przystąpił też człowiek z prowincji leżącej daleko na północy, którego miecz był szybszy od atakującego węża. Niewiele mówił i z szacunkiem kłaniał się każdemu przeciwnikowi, ale nikt nie mógł sprostać jego umiejętnościom i w końcu nawet niepokonana Matsu padła na ziemię, pobita i pozbawiona oręża. Tym razem jednak mężczyzna nie pokłonił się powalonej rywalce, a zwycięznie odstąpił, pozwalając dumnej wojownicze wstać.

Cesarz był zadowolony, widząc tak wielkie umiejętności, i kazał przyprowadzić tajemniczego wojownika przed swoje oblicze. Wtedy Matsu ryknęła z wściekłości twierdząc, że mężczyzna ten obraził ją, nie okazując jej szacunku po zakończonym pojedynku. Cesarz zapytał zwycięzcę, czemu tak postąpił, ten zaś odparł: „Nie potraktowałem cię z szacunkiem, Matsusan, ty nie okazałaś go bowiem ani mnie, ani innym spośród swych przeciwników. Wierzysz, że dzieci Lwa nie mają powodów, by szanować zwykłych ludzi, lecz powiem ci na to: być może jesteśmy dziećmi Ziemi, nie jesteśmy jednak gorsi niż ty. Żyjemy i umieramy, tak jak i ty umrzesz, a nasze miejsce jest tuż obok ciebie, a nie pod twą tak chętną do miażdżenia naszych karków stopą”. Powiedziawszy to wojownik skłonił się z szacunkiem Cesarzowi i ogłosił, że popęlni seppuku z powodu swych prędkich słów, lecz, ku zdziwieniu Matsu, Cesarz uśmiechnął się tylko.

„Oczywiście mój nowy Champion ma rację” – rzekł – „Lud Rokuganu potrzebuje nas, lecz i my potrzebujemy ludu Rokuganu. Zachowaj spokój, siostrze Lwów. To dzień święty, nie wojny. Niech wszystkim będzie wiadomo, że Champion Cesa-

rza jest od dziś i Championem ludu i jemu powierzam nad nim opiekę”.

Matsu podniosła katanę w pochwie i skierowała ją w stronę nowego wybrańca Hantei. – „Od dziś na zawsze jesteś moim wrogiem, człowieczku. Zapamiętaj to sobie”.

Na co mężczyzna odparł cicho: „Nazywam się Kakita”.

Cesarz i jego nowy Champion rozmawiali wiele godzin, aż w końcu słońce skryło się za horyzontem. Wkrótce zostali przyjaciółmi, a na znak



wiary pokładanej w Kakicie Cesarz, pragnący też umocnić powstałą między nimi więź, ofiarował mu rękę swej siostry, Pani Doji. Ta jednak podслуchała obietnicę brata i w pierwszej chwili postanowiła odrzucić rękę śmiertelnika i popęlnić seppuku, wkrótce jednak wpadła na inny pomysł. Podeszła do Hantei, skłoniła się przed nim i długo trwała w ukłonie, w końcu zaś poprosiła dwornymi słowami, by jako symbol małżeństwa mogła postawić przyszłemu mężowi warunek.

„Chcę tylko trzech drobiazgów” – powiedziała, uśmiechając się czarująco i wachlując delikatnie. – „Po pierwsze, wiem, że jesteś człowiekiem mą-



WŁAŚCIWE UŻYWANIE MONU

Mon to nie tylko symbol ludzi, którzy aktualnie składają się na Klan, lecz również dusze wszystkich przodków, którzy walczyli pod jego sztandarami. Dlatego właśnie mon rodziny i Klanu powinien być zawsze traktowany z szacunkiem i nie wolno nijak go znieważać, obraża to bowiem wszystkich antenatów domu lub rodziny.

Nawet jeśli samuraj zamierza używać monów rodu, zawsze nosi na plecach znak Klanu jako wyraz szacunku. Symbol rodziny nosić można na lewym rękawie, na znak, że przodkowie bliscy są twemu sercu, lub na prawym, by prowadzili twą dłoń.

drym i pragnę, byś podzielił się swą mądrością ze światem. Pewna jestem, że w dniu naszego ślubu zdołasz powołać martwego do życia". Gdy Kakita usłyszał jej słowa, mina zaczęła mu rzednąć, Doji zaś z niezmaconym spokojem ciągnęła dalej: „Po drugie, wiem, że posiadasz wielką wiedzę. Dla powiększenia wiedzy ludu Rokuganu chcę, byś opowiedział przed dworem, jak wielki jest świat i ile dni potrzeba, by go przewędrować. Po trzecie zaś pragnę, byś jako ostatni prezent podarował mi coś doskonale pięknego. Dzień ślubu jest dniem święta i piękna, chcę więc byś przyniósł mi coś, z czego uroda nie może równać się nic na świecie”.

W ten sposób Pani Doji postanowiła pozbyć się niechcianego narzeczonego, Kakita jednak od pierwszej chwili zapalał miłością do niej i zdecydował, że nie da się tak łatwo odsunąć. Ublagał Hantei, by ten pozwolił mu rozwikłać zagadki swej siostry, a ten niechętnie pozwolił mu opuścić Otosan Uchi. Przed wyjazdem Kakita przyszedł do komnat Pani Doji i powiedział, że zostawia swą siostrę jako jej damę dworu. Co prawda parawan się nie poruszył, usłyszał jednak zza niego cichy śmiech dwórek.

Tak też Kakita wyruszył w drogę i przez długie tygodnie podróżował po Rokuganie poszukując odpowiedzi. Zdało mu się jednak, że te nie istnieją. Nikt nigdy nie przewędrował całego świata, a nawet shugenja z Klanu Feniksa uznali, że zmarłego nie da się wrócić do życia. Mimo to dzielny mężczyzna nie poddawał się i wciąż wędrował przez ziemie Cesarstwa. Gdy przybył do prowincji Lwa, odprawiono go niemiłymi słowami i groźbami, bowiem nie zapomniano tam, jak potraktował ich daimyo. W końcu Kakita przewędrował całe państwo i dotarł do oceanu, gdzie ujrzał małą rybacką wioskę wznoszącą się na szczycie klifu, wysoko ponad morskimi falami.

Kakita wszedł do osady by pomówić z jej mieszkańcami, a kiedy opowiedział im o swym zadaniu, wskazali mu chatkę wzniesioną na szczycie urwiska i powiedzieli, by zapytał starszą wioski i jej syna. Syn, zwany Torikago, zawołał Kakitę po imieniu i skłonił się uprzejmie z uśmiechem mówiąc, że matka mówiła mu o jego wielkich czynach i że oczekiwała jego przybycia. Zdziwiony samuraj wszedł do małej chatki i ujrzał starszą kobietę siedzącą na poduszce i palącą fajkę. Wnętrze chaty było bogate, pełne miękkich poduszek i pięknie rzeźbionych drewnianych mebli. Kobieta uśmiechnęła się do Kakity, gestem poprosiła, by usiadł i poczęstowała go miską znakomitego ryżu. W końcu zaśmiała się widząc jego zdumienie.

Staruszka miała na imię Yasuki i obdarzona była niezwykłym darem widzenia przyszłości. Choć pod jej rządami wioska stała się najbogatszą osadą

Cesarstwa, nie miała samuraja, który by nią rządził i bronił jej bogactw przed zazdrością sąsiadów. Yasuki postanowiła pomóc Kakicie w osiągnięciu celu, podała mu jednak swą cenę. Jej syn – mówiła – to przystojny mężczyzna, który wprawdzie włada mieczem i zna zasady handlu, potrzebuje więc tylko dobrej żony i syna, który zostałby samurajem. Dostojny Pan Kakita z pewnością zna sposób, by to życzenie się spełniło? Być może, gdy dostojny Pan Kakita i jego nowa żona przybędą tu, by zamieszkać na klifie, odwiedzać ich będzie wiele pięknych panien. Być może córka jakiegoś samuraja zgodzi się w końcu poślubić syna Yasuki...

Kakita zaśmiał się ze zdziwieniem na oburzającą propozycję kobiety. „Córka samuraja miałaby poślubić rybaka?” – rzekł. Yasuki wydmuchnęła tylko delikatne kółko dymu.

„Równie niedorzeczne co małżeństwo zwykłego samuraja z córką Bogini?”

Kakita zaśmiał się znowu, po czym przystał na warunki starej kobiety. Przez dwa dni mieszkał w chacie z Yasuki i jej synem, poznając sposób wypełnienia swego zadania. Gdy skończył, wyruszył z powrotem do Otosan Uchi.

W Rokuganie wierzy się, że bliźnięta rodzą się „dzieląc jedną duszę” i niektóre z nich są swymi lustrzanymi odpowiednikami, gdyż ich dusze nie rozdzieliły się w pełni przy urodzeniu. Kakita i jego siostra Kiyamori złączeni byli właśnie w ten sposób, kiedy więc Kiyamori znalazła się w pałacu, służąc Pani Doji tak, jak jej nakazano, opowiadała jej o bohaterkich czynach, których dokonał Kakita w drodze na cesarski turniej. Każdego dnia Pani Doji spacerowała wraz z nią po pałacowych ogrodach i każdego dnia słabł jej opór przed małżeństwem. W końcu zaczęła mieć nadzieję, że jej narzeczony powróci.

Kiedy Champion przybył wreszcie do Cesarskiego Pałacu, wezwano Panią Doji, a cały dwór czekał niecierpliwie na rozwiązanie jej słynnego zadania. Choć córka Słońca starała się zachowywać tak wyniosłe i arogancko, jak przedtem, spuściła wzrok, gdy Kakita skłonił się jej uprzejmie. Stojąca z tyłu Kiyamori uśmiechnęła się lekko.

„Po pierwsze, przyrzeczona mi kobieto” – zaczął Kakita – „poprosiłaś mnie, bym w dniu naszego ślubu przywrócił umarłego do życia”. Champion wyjął z małej torby kawałek wysuszonego drewna. „Znalazłem tę gałąź na plaży w małej rybackiej wiosce, o całe mile od najbliższego lasu. Umarła dawno temu, gdy zima odłamała ją od macierzystego drzewa i zaniósła do oceanu. Tułała się potem przez długi czas, uschnięta i pozbawiona życia, gdy ziemię skrapiały letnie deszcze. Z pewnością nadaje się do mego celu”. Gdy rozba-wiony Hantei uniósł z ciekawością brew, Kakita wydobyl ze swej torby dziwny instrument.



„Z kawałka drewna, który ci pokazałem, wykonałem ten prezent” – rzekł, trącąc delikatnie struny palcami. Tak oto Kakita wydobył melodię z pierwszej *biwa*, jaką widziało Cesarstwo. Biwa brzmiała czysto, i dźwięczne nuty rozbrzmiały w pałacu, a wszędzie, gdzie tylko słychać było muzykę, ludzie stawali, by w zachwyceniu posłuchać pięknej melodii. Gdy Kakita skończył grać, nikt nie mógł zaprzeczyć, że umarła gałąź faktycznie ożyła. Pani Doji mogła tylko przytaknąć.

„Po wtóre, wdzięczna córko Amaterasu, prosiłaś mnie, bym odkrył, jak wielki jest świat i ile dni zajmie przewędrowanie z jednej jego strony na drugą. Odpowiedź na twoje pytanie leży nie w naturze samej drogi, a w towarzyszu podróży. Jeśli wędrowiec zbudziłby się, gdy słońce podnosi się z oceanu i wędrował w towarzystwie twojej matki, z pewnością dotarłby na drugą stronę świata, gdy udaje się ona na spoczynek w krainach zachodu”. Kakita uśmiechnął się z zadowoleniem. „Tak więc, jeśli sama Amaterasu byłaby moim przewodnikiem, podróżowałbym dokładnie przez jeden dzień”. Dwór był zachwycony, a Hantei z trudem powstrzymał się od śmiechu, słysząc tak gładką odpowiedź. Pani Doji tymczasem spłonila się i ukryła uśmiech za uniesionym pośpiesznie wachlarzem.

Kakita również uśmiechnął się, ciągnąc dalej. „W końcu, pani, prosiłaś, bym przyniósł ci coś doskonale pięknego – tak pięknego, że nic, nawet ty sama, nie mogłoby się z tym równać”. Gdy Kakita ponownie sięgnął do torby, wśród dworzan rozległy się ciche szepty. „Trudno było, moja pani, znaleźć najpiękniejszą rzecz Rokuganu, wierzę jednak, że teraz ją okażę”. Champion dobył z sakwy ostatni przedmiot i wyciągnął go ku ukochanej w zaciśniętej pięści. Pani Doji nachyliła się ciekawie i Kakita rozwarł dłoń.

Pomiędzy palcami samuraja spoczywało małe, złote lustro, zwrócone tak, by Pani Doji mogła dojrzeć w nim własne odbicie. Tak właśnie Kakita zdobył serce Pani Doji i natychmiast wzięli ślub, a wesele trwało siedem dni.

Co do Yasuki i jej rybackiej wioski – w jej miejscu wznosi się dziś Yufuku na Heigen Toshi, wielki port handlowy leżący opodal Kyuden Doji. Syn Yasuki ożenił się wkrótce z bliźniaczą siostrą



Kakity, Kiyamori, a w miejscu, gdzie stała jego chatka, wzniesiono świątynię założycieli rodziny Yasuki. W trzysta lat potem potomkowie mądrej kobiety zdradzili jednak Klan Żurawia, a daimyo Doji rozkazał zburzyć świątynię i wrzucić ją – kamień po kamieniu – do morza. Ziemia, na której stała chatka, nigdy nie została wykorzystana повторно i po dziś dzień porastają ją jedynie chwasty i pokrywa kurz.



MON DOJI

Mon: Żuraw trzymający w dziobie ośmiorniczy płatek śniegu

Maksyma: „Skup się bardziej na czynach dobrych, niżli na wielkich”.

Słowa, będące mottem rodziny Doji to ostatnie zdanie, które Pani Doji wypowiedziała w noc swojej śmierci. Powiada się, że przyszła wtedy do łóżka Doji Ochiba, żony Doji Nio, i zdradziła jej szereg sekretów rodziny, które od tej pory przekazywane są przez każdą żonę daimyo swej następczyni.



Rodzina Doji

Historia to zapis czasów pomiędzy wojnami – piszą ją zwycięzcy, czytają pokonani, a zapominają zbuntowani.

– Doji Shizue

Historia

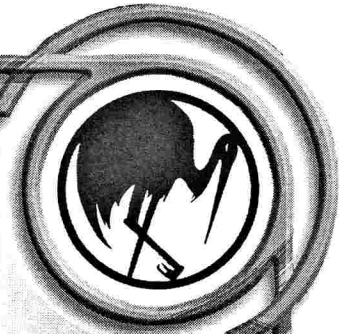
Najlepiej znanym rodem z Klanu Żurawia jest rodzina Doji, z której wywodzą się wciąż obecni na Cesarskim Dworze dyplomaci i z której zwyczaj wywodzi się matka Cesarza. To oni właśnie stworzyli cywilizację Rokuganu oraz ustanowili najważniejsze ceremonie i protokół, który sprawia, że delikatny system polityczny Cesarstwa funkcjonuje. Doji polegają więc raczej na potęgze umysłu niż ciała.

Od zarania dziejów przedstawiciele rodziny Doji stali tuż za Szmaragdowym Tronem, służąc jako doradcy i Szmaragdowi Championi. Tak jak

niegdyś założycielka Klanu trwała u boku pierwszego Hantei, dziś Kakita Yoshi ze wszystkich sił pomaga Cesarzowi, Żuraw bowiem zawsze wspierał Cesarzy. Żaden inny dom Żurawia nie podąża tak wiernie ścieżką swej *kami*, która uczy, że jeśli choć jedną rzecz robi się doskonale, osiąga się doskonałość we wszystkim. Umiłowanie perfekcji pogłębia fakt, że Dwór Cesarski to śmiertelnie niebezpieczne miejsce dla kogoś, kto pozwala sobie na pomyłki. Niektórzy twierdzą, że to Kakita są artystami Żurawia, jednak mówiąc tak błędą. Dla przedstawicieli rodziny Doji samo życie jest sztuką, którą odegrać należy z gracją i bez żalu, działają więc na Dworze Cesarza, by przypominać mieszkańcom Rokuganu o celu życia – poszerzeniu tym, co dzieje się teraz, nigdy bowiem nie wiadomo, kiedy nadejdzie kres. Nie obawiają się śmierci i to być może jest ich największą siłą. Kiedy żyje się pełnią życia, nie marnując i nie żalując ani chwili, cóż może odebrać ci śmierć?

Rodzinę założył drugi syn Pani Doji, Nio, który przybrał jej nazwisko i podążał jej śladami, usiłując stworzyć lepszą cywilizację dla całego Rokuganu. Jego matka służyła Cesarzowi, on zaś odwiedzał często daimyo innych Klanów, chcąc ułatwić porozumienie i wolny handel pomiędzy rodami Cesarstwa. Doji Nio przedstawia się w opowieściach i malarstwie jako wysokiego, eleganckiego i wytwornego mężczyznę, obdarzonego najlepszymi cechami matki i ojca – jej uprzejmością i jego spokojem. Poza tym Nio posiadał talent znacznie przewyższający jego umiejętności dyplomatyczne – był wielkim mistrzem ekonomii i handlu i osobiście zorganizował linie żeglugowe oraz szlaki





PIĘĆ OSTRZY DOJI YASURUGIEGO

Mit twierdzi, że jeśli wetknąć w nurt strumienia miecz wykuty przez człowieka miłującego pokój, ostrze odepchnie płynący z nurtem liść, tak, by minął ostrze z gracją i swobodą. Miecz zaś wykuty przez człowieka, którego dusza spragniona jest wojny, przetnie ten sam liść na pół. Sprawia to temperament ostrza, które posiada część duszy swego stwórcy.

Pięć wspaniałych mieczy, które wykuli w czasie swego życia Doji Yasurugi, miało ostrza silne i szczerze, lśniące wewnętrznym pokojem i honorem, moc i odwaga miecznika zawarła się bowiem w samej ich istocie. Uczniowie pierwotnego syna Pani Doji dali początek Mistrzom Kowalstwa rodziny Kakita.

Pierwszym ze wspaniałych mieczy Yasurugiego władał, podczas wojny z Fu Lengiem, syn Cesarza, drugi zaś to Shukujo, dziedziczny Miecz Klanu Żurawia. Trzecie ostrze zaginęło w głębinach oceanu, dwa ostatnie spoczywają zaś w znakomicie strzeżonym skarbcu rodziny Doji.

handlowe Żurawia. To właśnie dzięki przewodnictwu Nio, zarówno na Dworze, jak i na placach targowych, dochody Klanu Żurawia wzrosły od szczupłej cesarskiej pensji do tysięcy koku rocznie.

Powiada się, że Doji Nio napisał dogłębny traktat o ekonomii, ten jednak nigdy nie został opublikowany, ani nie zdobi półek żadnej biblioteki Rokuganu. Być może zaginął dawno temu lub jest tylko legendą, możliwe jednak, że Żuraw nie chce dzielić się z kimkolwiek swoją wiedzą. Pewnym jest, że Nio napisał wiele książek o życiu dworskim i manipulowaniu systemem społecznym, który stworzyła jego matka. Te traktaty wciąż znajdują się w bibliotekach rodziny i często sięgają po nie dworzanie i dyplomaci ze szkoły Żurawia.

Pierwszy Grom Żurawia

Przez wiele lat po założeniu Klanu Żurawia, rodzina Pana Kakity i Pani Doji żyła w pięknym zamku nad brzegiem morza. Pewnego dnia Pani Doji urodziła pierwsze dzieci – bliźnięta, podobne do Kakity i jego siostry. Ich przyjście na świat zostało szeroko rozgłoszone i ludzie radowali się szczęściem swych łaskawych władców. W ciągu następnych lat Pani Doji obdarzyła Pana Kakitę jeszcze trzema dorodnymi synami. W dniu *gem-pukku* piątka dzieci obrała imiona Yasurugi, Konishiko, Nio, Shimizu i Hayaku.

Każdemu z dzieci Pani Doji i Pana Kakity pozostawiono wolny wybór nazwiska – Doji, po matce, lub Kakita, po ojcu. Tak narodziły się dwa z domów Żurawia, a ich więzy po dziś dzień są ścisłe i darzą się one miłością jak członkowie najbliższej rodziny. Osiągając dojrzałość bliźnięta wybrały nazwisko Doji – Doji Yasurugi i Doji Konishiko.

Yasurugi przypominał swego śmiałego ojca, miał bowiem ten sam błysk w oku i to samo poczucie humoru. Był też mistrzem w sztuce iaijutsu i niektórzy mówili, że nawet sam Kakita nie potrafiłby pokonać swego najstarszego syna. W przeciwieństwie do ojca, Yasurugi znajdował przyjemność w wytwarzaniu przedmiotów i odmówił posługiwania się mieczem, w produkcji którego nie brał udziału. „Ostrze” – powiedział – „posiada część duszy swego stwórcy. Nie pójdę do bitwy z tchórzliwym towarzyszem i nie chcę władać mieczem, któremu brak odwagi”. W końcu Yasurugi wziął żonę spośród szlachcianek z dworu i mianowano go dziedzicem linii Doji.

W czasie pierwszej wojny z Krainami Cienia, Żuraw bronił Cesarskiego Pałacu i samego Syna Słońca. Doji i Kakita zdołali sprostać temu zadaniu, a wysiłki rodziny Yasuki zapewniły wojsku obfite dostawy.

Yasurugi, syn Kakity, poszedł w ślady ojca i został ulubieńcem Cesarza. Jego honor był nieskazitelny, a umiejętności szermiercze wręcz legendarne. Wojna z potworami Fu Lengą szła jednak źle i tylko dzięki odwadze i umiejętnościom rodziny Kakita sam Hantei pozostał przy życiu.

W czasie tej zawieruchy urodził się syn Yasurugiego, a jego rodzice i dziadkowie wydali z tego powodu wielkie przyjęcie. Festiwal był huczny, a dwór wypełnili zapewniający rozrywkę artyści, którzy mieli podnieść ludzi na duchu. W czasie zabawy Yasurugi uklęknął przy kołysce swego dziedzica i złożył na drewnianej podłodze dar dla nowo narodzonego syna: lśniący miecz, który wykonał własnymi rękami. „Pewnego dnia” – powiedział do zgromadzonych – „mój syn będzie władał tym ostrzem w bitwie. Po nim przyjdzie jego syn. I zawsze część mojej duszy będzie z nimi, by bronić ich od ran i by bronić życia Cesarza, miekszańców Rokuganu i honoru Żurawia”. Jego słowom odpowiedziało zgodne przytakiwanie i pełne aprobaty szepty dworzan.

„Ach tak?” – spytał nagle dobiegający zza pleców zgromadzonych wysoki, ciekawski głos. „Czy gotów jesteś bronić tego honoru aż do śmierci?”

Zapadła cisza. Wszyscy odwrócili się ku stojącemu z tyłu sali niskiemu człowiekowi. Jego oczy zakrywał wprawdzie szeroki słomiany kapelusz, lecz nieznaczny uśmiech był dobrze widoczny. Za nim stała wysoka, dumna samurai-ko z Klanu Lwa i ciemny, chmurny mężczyzna, w którym zebrałi rozpoznali słynnego Smoka Mirumoto. W tym momencie, siedząca na podwyższeniu w drugim końcu pokoju, Pani Doji podniosła się z poduszki. „Shinsei-sama” – szepnęła z szacunkiem, kłaniając się nisko drobnemu mnichowi. Wśród dworzan dały się słyszeć pełne zaskoczenia szepty i, niemal jednocześnie, skrzące się bogactwem Żurawie złożyły hołd staruszkowi odzianemu w proste szaty. Po chwili wahania pokłonił mu się też Doji Yasurugi.

„By pokonać zło, które pochodzi z Krain Cienia, musimy odnaleźć najprzedniejsze dusze śmiertelników, jakie zamieszkują Cesarstwo” – rzekł mnich, podchodząc do podium i zatrzymując się przed synem Kakity. Wniósł rękę nad sercem Yasurugiego, na chwilę zagłębił się w medytacji, po czym jego twarz rozjaśnił uśmiech. „Masz duszę Gromu” – rzekł wesoło do wielkiego wojownika. „Czy przyłączysz się do mnie w dziele oswobodzenia Cesarstwa od zła, które je nęka, Doji Yasurugi-san?”

Nagle w ciemności za podium poruszył się jakiś cień. Nim Yasurugi odpowiedział na wezwanie Shinsei, wychylnęło z mroku ostrze, zagłębiając się między łopatkami Żurawia. Kakita dobył miecza, a dworzanie rozbiegli się z krzykiem, ponad którym zabrzmiał zapadający głęboko w duszę



TYPOWY DWORZANIN DOJI

Ranga 2 w szkole
Dworzan

ZIEMIA 2

WODA 3

Spostrzegawczość 4

POWIETRZE 3

Intuicja 4

Ogień 3

Inteligencja 4

PUSTKA 2

Ważne umiejętności:

Dowolna umiejętność artystyczna 2, Dyplomacja 3, Etykieta 3, Heraldyka 3, Kaligrafia 2, Manipulacja 2, Medycyna 2, Prawo 2, Przemawianie 2, Szczerłość 3, Śledztwo 2

Honor: 3,5

Chwała: 4

Zalety: Błogosławieństwo Benteń, Jasny umysł, Sojusznicy

Wady: Litościwy, Wścibski, Zobowiązanie

śmiej się oni. „Głupi śmiertelnicy!” zawył potwór głosem nabrzmiałym żądzą krwi i nienawiścią. „Mój pan zna wasz mały plan i wysłał mnie, bym udamemnił go, nim jeszcze się rozpocznie. Zobaczmy, czego dokonacie, mając tylko sześciu z waszych «Gromów»!”

Demon ryknął radośnie, a jego głos rozdarł powietrze wśród skamieniałych z przerażenia dworaków. Ci rzucili się do tyłu, uciekając od postaci, która wyszła z cienia górując wyraźnie nad małym mnichem.

Oni uśmiechał się piekielnie, a w rękę trzymał zakrwawione tanto, nim jednak wykonał jeszcze choć jeden ruch, miecz Pana Kakity zdjął jego upiorną głowę z plugawych ramion. Choć bestia padła bez życia na podłogę, jej śmiech wciąż dźwięczał w powietrzu, stając się jeszcze bardziej mrocznym i złowrogim. Zgromadzeni dworzanie, Doji, Kakita oraz Shinsei spoglądali z przerażeniem na ciało Yasurugiego, leżące w ciemnej kałuży krwi, tuż obok kołyski nowo narodzonego syna.

Pani Doji uklękła obok ciała swego pierworodnego, a Pan Kakita odesłał dworzan nie znośnym sprzeciwu gestem. Córka Słońca patrzyła na mnicha i dwoje ludzi, którzy przyszedli wraz z nim, a krew jej najstarszego potomka wsiąkała w jasny jedwab jej kimona. Twarz Kakity była blada, a młoda żona Yasurugiego przyciskała mocno do piersi kwilące dziecko. Shinsei spojrzał na ciało człowieka, którego wybrał, by ponosił ducha Żurawia do bitwy przeciwko Krainom Cienia, i złożył głowę na sercu Yasurugiego. „Jego dusza odeszła” – powiedział smutno – „a bez niej jesteście zgubieni”.

Nagle zza pleców zgromadzonych dało się słyszeć łzawe westchnienie i drżące „nie”. Doji Konishiko wystąpiła naprzód i uklękła obok ciała Yasurugiego, a z jej ciemnych, wypełnionych rozpaczą oczu spływały słone kaskady łez. Oczy Shinsei rozszerzyły się na jej widok, ona zaś podniosła nowo wykuty miecz swego umarłego brata. Po jej policzkach płynęły łzy, gdy patrząc w błękitne oczy matki wyszeptowała: „Jego dusza jest tutaj”.

„I tutaj” – Shinsei pochylił się i ujął w dłoń podbródek dziewczyny. Przez

chwile patrzył jej uważnie w oczy, jakby chciał dostrzec esencję jej życia. „Jesteś jego bliźniaczką” – zapytał łagodnie – „Bliźniaczą siostrą Yasurugiego?” Dziewczyna przytaknęła i Shinsei wybuchnął śmiechem, dźwięcznym w zimnej ciszy ludnego jeszcze przed chwilą pawilonu.

„A więc jeszcze nas nie pokonano! Dzielisz duszę Gromu i póki żyjesz, nie wszystko jest stracone!” Shinsei klasnął w ręce i pomógł wstać dziewczynie, wciąż niezgrabnie dzierżącą miecz brata.

„Posłać moją córkę... w Krainę Cienia?”

– szepnęła Pani Doji.

„Ją?” – ryknęła Pani Matsu w tej samej chwili, celując w drobną dziewczynę tkwiącą w pochwie mieczem. „Nie jest wojownikiem. Zginie, gdy tylko zacznie się walka! Najmłodsze dziecko z mojego Klanu z łatwością by ją pokonało – a ty chcesz posłać ją do walki z Mrocznym Bogiem?” Lwica nawet nie próbowała ukryć dźwięczącej w jej głosie pogardy.

Wtem z brzękiem głośniejszym jak uderzenie gromu katana Lwicy upadła na ziemię, wytrącona z jej ręki tak łatwo, jak gdyby Matsu była dzieckiem, któremu odbiera się zabawkę. Konishiko spoglądała na nią ponuro, ściskając miecz swego





TYPOWY STRAŻNIK PRZYBOCZNY DAIDOJI

Ranga 3 w szkole straży Daidoji

ZIEMIA 3

WODA 3

POWIETRZE 3

Ogień 3

PUSTKA 3

Rzut za atak: 6z3

Obrażenia: 6z2

PT trafienia: 15
(20 w zbroi)

Rany: 6: -0; 12: -1,
18: 2 etc.

Ważne umiejętności:
Iaijutsu 3, Kenjutsu 3,
Łucznictwo 2, Obrona 4,

Zdolności specjalne:
Jeśli bushi zdecyduje się na pełną obronę, automatycznie zyskuje najwyższą inicjatywę w następnej turze walki; PT trafienia go zwiększony jest o wartość pancerza przeciwnika; 2 ataki na turę.

Przedmioty: Zazwyczaj jeden na trzech członków straży przyboecznej Daidoji posiada fetyusz – zwykle leczący lub zwiększający jego możliwości w ataku lub w obronie. Takiego przedmiotu użyć można tylko raz i bushi uaktywni go wyłącznie wypełniając swe powinności.

brata. „Dzierżę miecz mej rodziny i duszę mego brata. On da mi wszystko, czego mi brakuje. Nasze dusze są jednością”. Jej drobnym ciałem wstrząsał gniew, a oczy lśniły takim samym tajemniczym blaskiem, jak ostrze w jej dłoni. Dziwnie donośnym głosem wyszeptała „Yasurugi jest wciąż ze mną”.

„Umrzesz, gdy tylko zaczniesz się bitwa, dziewczynko” – warknęła pogardliwie Matsu.

Doji Konishiko pochyliła się i zanurzyła delikatne palce w ciemnej kałuży krwi brata. Pełnym nabożeństwa ruchem przesunęła nią po oczach, znacząc twarz od skroni do skroni maską szkarłatu. „Taka być może jest moja karma i wiem o tym, Matsu-sama. Nie muszę walczyć długo”. Głos dziewczyny odbijał się echem od stalowego ostrza, które dzierżyła. „Muszę trafić go... tylko raz”. Miecz załśnił czystością duszy przepelnionej honorem, a oczy Konishiko zapłonęły podobnym blaskiem.

Śmiech małego mnicha zabrzmiał w powietrzu niosąc światło tam, gdzie zalegała ciemność, i nadzieję tym, którzy wszystko mieli za stracone.



Tych, których nauczono stawać do pojedynku, nie ogarnia gniew,

Tych, których nauczono zwyciężać, nie ogarnia strach.

Mądry wygrywa, zanim rozpocznie się walka, głupiec zaś musi walczyć o zwycięstwo.

– Kakita Shimizu

Historia

Historia rodziny Kakita rozpoczyna się od jej tajemniczego protoplasty, męża Pani Doji. Kakita był pierwszym wojownikiem, który praktykował sztukę walki znaną dziś jako iaijutsu, a jego styl walki mieczem stoi u podstawy technik nauczanych w słynnej Szkole Kakita. Osobistego Cham-

piona Pani Doji i pierwszego militarnego przywódcę Żurawia zapamiętano jako wojownika od danego zarówno swemu Klanowi, jak i Cesarzowi, oraz jako jednego z najbardziej honorowych ludzi, jacy kiedykolwiek żyli. Dobrze znana jest też jego niechęć do stylu walki dwoma mieczami, którego nauczał Mirumoto, oraz jego traktat o honorowym pojedynku.

Kakita przekazywał swą wiedzę o pojedynku iaijutsu wszystkim, którzy mieli dość dyscypliny i zdolności, by ją pojąć. Stworzył też pierwsze dojo, w którym nauczał sposobów honorowej walki. Uczyli się tam również jego synowie, którzy osiągnęli w tej sztuce doskonałość, dzięki której zdołali obronić Cesarza podczas pierwszej wojny z Fu Lengiem. Jeden z nich, Shimizu, został pierwszym mistrzem Akademii i po latach wykładał młodym samurajom mądrości swego ojca.

Mimo, że Pani Doji poślubiła Kakitę na rozkaz Cesarza, małżonkowie bardzo się kochali, a ich trzeci syn, Kakita Shimizu, założył dom Kakita i został drugim Szmaragdowym Championem w historii Rokuganu. Szermierki uczył się wraz z synem Pierwszego Hantei i w młodości wiele podróżował z nim po kraju.

Choć nauka iaijutsu w Szkole Klanu Żurawia jest ciężka, spośród tych, którzy sprostali wymaganiom treningu, wywodzą się najwięksi mistrzowie miecza w historii Rokuganu. Odkąd założono szkołę, każdy Cesarz posyła do niej swych synów, by tam właśnie uczyli się sztuki wojny i samoobrony.

Rodzina Kakita słynie jednak nie tylko z mistrzów pojedynku. Wywodzący się zeń artyści cieszą się niemal równym szacunkiem, są bowiem mistrzami wszelkich sztuk, czy to plastycznych, muzycznych, czy czysto duchowych. Pierwszą artystką była siostra Kakity, Kiyamori, poetka, opowiadaczka i malarka, która pomogła Pani Doji stworzyć używany po dziś dzień język pisany. O jej opowieściach i obrazach wspomina się w wielu tekstach, a skomponowane przez nią pieśni są wciąż śpiewane zarówno na szlacheckich dworach, jak i w rokugańskich wioskach.

Artyści Kakita

Wkład Artystów Kakita w rozwój cywilizacji Rokuganu jest niezaprzeczalny. Po dziś dzień ci twórcy niezrównanego piękna – czy to malarze, czy tancerze i muzycy – cieszą się szacunkiem i podziwem w całym Cesarstwie. W ich szkole powiada się nawet: „Wszyscy ludzie rodzą się, by żyć, a Żuraw pokazuje im, co znaczy życie”.

Obserwując literaturę i sztukę ocenić można całą cywilizację – od czasów rzymskich posągów po wielkie dzieła doby romantyzmu – to sztuka



MON KAKITA

Mon: Skrzydło Żurawia otaczające obnażoną kataną.

Maksyma: „Tchórz nie zazna życia, bohater nie zazna śmierci”.

Obnażona katana jest symbolem wojny, a dla rodziny Kakita napomnieniem, że muszą być zawsze gotowi do obrony Klanu Żurawia i linii cesarskiej przed wrogami. Liczący tysiąc lat traktat Kakity, „Miecz”, jest jednym z najwybitniejszych dzieł o sztuce szermierczej i jego treści naucza się w prawie każdej szkole bushido w Rokuganie.



nadawała kształt największym kulturom świata. Tak samo dzieje się i w Rokuganie, gdzie piękno i cywilizacja to pojęcia nierozdzielne ze sobą związane, a artyści są miłymi gośćmi zarówno w dworskich komnatach, jak i na placach najmarniejszych wiosek Klanu Kraba. Twórców ceni się też za wiedzę i mądrość, często stają się więc doradcami, zyskując w zamian pozycję, pieniądze i wdzięczność swego patrona.

W Rokuganie nie wszyscy potrafią czytać i pisać, a wielu możliwych zatrudnia artystów, by uczyli lud, przybliżając mu opowieści z Tao i ucząc powinności wobec panów. Shinsei powiedział bowiem: „Człowiek nie może wypełniać swych obowiązków, jeśli nie wie, czego się odeń oczekuje”. Dlatego wielu twórców podejmuje się roli nauczycieli i podróżuje po Rokuganie ucząc prostaków zasad kierujących społeczeństwem i praw, które rządzi krajem.

Każdego roku Artyści Kakita przemierzają prowincje swego Klanu, opowiadając przypowieści zawarte w Tao i ucząc ludzi, jak należy okazywać szacunek i wypełniać swoje obowiązki.

Dlatego właśnie zamieszkujący ziemie Żurawia *heimini* są niezwykle wykształceni. Daimyo z innych klanów czasem hojnie opłacają takich nauczycieli, prosząc ich, by odwiedzili ich ziemie i nauczali mieszkańców wiosek. Bywa, że nauczyciel zatrzymuje się na zamku wielmoży, gdzie uczy młodych samurajów – synów i córek szlacheckich rodzin – sztuk i słów Shinsei.

Artyści Kakita to nie tylko zwykli nauczyciele. Są duszą Rokuganu, opisują bowiem chwalebnie największe bitwy, śpiewają pieśni o bohaterach przeszłych i obecnych oraz zapamiętują starożytne mity i legendy. Inspirują też młodych bushi, zachęcając ich, by podejmowali bohaterskie czyny, godne uwiecznienia słowem poety lub pędzlem malarza.



rza. Prawdziwy artysta całym sercem jest oddany doskonałości, sztuce i mistrzostwu wyobraźni.

Mistrzowie Pojedyńku Kakita

Honorowym jest, gdy oskarża cię ten, kto sam go dzien jest oskarżenia.

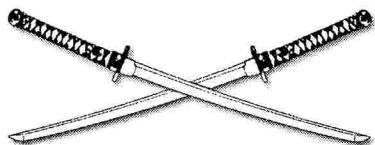
– Tao Shinsei

Najsłynniejszymi spośród Artystów Kakita są Mistrzowie Iaijutsu, który doskonali swe umiejętności, studiując latami w Akademii Kakita. Dla Żurawi pojedynkowanie się jest sztuką. Iaijutsu wymaga cierpliwości, praktyki i oddania, uważa się je więc za jedną z najszlachetniejszych form artystycznej ekspresji, jakie może posiadać człowiek. Mimo to pojedynkowanie się jest tylko jedną z wielu sztuk, których uczą Kakita, i jego piękno – zawierające się w funkcji i formie katany – rozwija się jak wszystkie inne umiejętności artystyczne – przez pracę i poświęcenie.

Artyści miecza spędzają wiele lat, medytując nad mieczem, nim w ogóle pozwoli im się go dobrać z pochwy. Sam Kakita uczył o „stu dniach dłoni, tysiącu dni włóczni i dziesięciu tysiącach dni miecza” nie tylko dlatego, że miecz jest najtrudniejszą do opanowania bronią, lecz również by podkreślić, że walka nim wymaga stanu duchowej i fizycznej równowagi, którą trudno jest osiągnąć.

„Miecz” – słynny tekst Kakity, łączący w sobie wiedzę o pojedynku i sposoby nauczania mistrza, jest jednym z najsłynniejszych rokugańskich traktatów o technice walki mieczem. Sławą dorównuje mu tylko dzieło Mirumoto zwane „Niten”, jednak w większości dojo Cesarstwa bardziej szanuje się filozofię i sposób walki Żurawia i właśnie na jego dziele częściej bazują sensei.

Rodzina Kakita pokładała zawsze głęboką wiarę w ostatecznej mądrości Żurawia: żyjesz tylko raz, więc spraw, by każda chwila była warta przeżycia. Właśnie na tej zasadzie, uzupełnionej o ostatnie zapisane słowa Doji Konishiko, opiera się ich słynna filozofia pojedynków. Kakita Shimizu mówił o niej: „Doskonałość wymaga jednej tylko rzeczy. Jeśli ty jesteś doskonały, twój cios będzie doskonały. Gdy to osiągniesz i opanujesz drogę miecza, nigdy nie będziesz miał powodu do żalu”.



Traktat o dyscyplinie stali i sposobach jej używania, napisał Kakita, Champion Żurawia.

(Poniższy tekst jest serią wyjątków z oryginalnego traktatu o sztuce iaijutsu pierwszego Kakity, najstarszego rokugańskiego dokumentu traktującego o fechtunku. Jest on podstawą dla współczesnych sposobów pojedynkowania się i zawiera słynną filozofię, teorię i technikę Mistrza. Następujące dalej fragmenty starają się oddać ducha całego tekstu i zdać sprawę z najważniejszych jego tez.)

Niektórzy opowiadać wam będą o swych pojedynkach, jak gdyby liczyli kamienie leżące na brzegu morza. Ja nie potrafię tak uczynić. Nie wiem, w jak wielu pojedynkach walczyłem i nie potrafię zliczyć tchnień, które odebrałem. Gdybym je liczył, obraziłbym honor dzielnych ludzi, którzy ulegli memu ostrzu, i zmienił domenę instynktu w rzecz, którą można objąć rozumem. Pojedynkowanie się jest sztuką naturalną, a uprawianie jej przedkładać należy nad wszystko inne, gdyż nagroda, jaką zapewnia osiągnięcie w niej doskonałości, jest niczym więcej, niż samym życiem. Władanie mieczem jest więc czymś tak naturalnym, jak pozostawanie żywym. Ostrze musi żyć wraz z tobą. Pozycje, które przyjmujesz w czasie walki, są jego chodem, a rytm, z którym przecina powietrze, to jego mowa. Sercem pojedynku jest honor, krew i oddech miecza.

Miecz wojownika

Zrozumienie drogi miecza zawiera się w zrozumieniu własnego ciała, które przychodzi w czasie medytacji i rozmyślań nad sobą. Tak, jak kuje się ostrze, trzeba też wykuć tego, kto ma nim władać. Ciało należy przygotować, tak bowiem, jak nigdy nie było miecza, którego nie kuto, póki jego stal nie stała się szczerą, nie powinno być nigdy wojownika, który weźmie go w dłoń, nie pod-

ŚWIĄTYNIA JUROJINA

W ogrodach nad Umi Amaterasu wznosi się wielka świątynia Jurojina. Fortuny Długowieczności. Klan Żurawia założył ją nie dla własnej przyjemności i nie po to, by zadziwiać przybywające delegacje i ambasadorów bogactwem i potęgą Klanu, ale z polecenia Kakita Yashuhime, potężnej daimyo z rodziny Kakita, mistrzyni w swej dziedzinie sztuki. Świątynię wzniesiono dla uczczenia dziewięćdziesiątych siódmych urodzin dwudziestego Cesarza Hantei, od dawna stanowią więc symbol szczęścia i długiego życia.

Ogrody stoją otworem dla wszystkich odwiedzających, a wody źródłka, tryskającego u stóp posągu Fortuny, uchodzą za najczystsze na świecie i znane są z właściwości leczniczych. Powiada się, że rany każdego, kto napije się ze źródła podczas rytuału ku czci Jurojina, zostaną natychmiast uleczone.



ŚMIERĆ PANI DOJI

Po śmierci swego męża, Pana Kakity, Pani Doji przeżyła jeszcze wiele lat, niezmiennie oddana Cesarzowi, a po jego śmierci służyła za osobistego doradcę jego synom. Co pięć lat podróżowała po pałacach innych Klanów, odwiedzając swych braci. Czas mijał, a jej wędrówki stawały się coraz krótsze, założyciele Klanów odchodzili bowiem w pustkę. W końcu, zawróciwszy spod bram zamku Smoka na wieść o nowym daimyo rodziny Togashi, Pani Doji zaprzestała podróży. Była ostatnią spośród rodu.

Pewnego dnia, wiele lat po upadku *kami* z nieba, Pani Doji, przechadzając się o zachodzie słońca po plaży u stóp Kyuden Doji, stanęła na wysokim kamieniu. Tymczasem u jej stóp zaczął się przypływ i ryczące fale z coraz większą siłą rozbijały się na okolicznych skałach. Doji patrzyła na zachodzące słońce, a gdy dotknęły ją jego ostatnie promienie, podniosła ręce do nieba. Kolejny ryczący grzywacz rozbił się o górujące nad nią skały, a gdy odszedł, Pani Doji zniknęła.

dawszy się wpięrować ogniom kuźni. Żarem, który utwardza ciało, jest dyscyplina i trening, pokora zaś staje się śniegiem, w którym winno się je hartować. Należy bez końca ćwiczyć postawę, dłoń i oko, by szybko i właściwie reagować na każde zdarzenie. Kiedykolwiek uderzasz w przeciwnika, miecz i ciało muszą być jednym. Wzmacniaj tak ducha, jak i ciało, a głębia duszy stanie się stałą ostrza. By osiągnąć jedność z mieczem, władający nim musi nauczyć się cierpliwości, wytrwałości i pokory. Nim je zdobędzie, czeka go sto dni dłoni, tysiąc dni włóczni i dziesięć tysięcy dni miecza...

Postawa umysłu

By osiągnąć pełnię możliwości umysłu, trzeba obserwować, nie poruszając oczyma i wystrzyżać myśl na równi z ciałem, ćwicząc i rozwijając załazek szóstego zmysłu. Czy to w czasach wojny czy pokoju, adept miecza powinien postępować niezmiennie w sposób wyrafinowany, szlachetny i zdyscyplinowany. Poszukuj prawdy, krocząc od zewnątrz do środka – spójrz szeroko, potem zaś wyostrzaj myśl, aż dostrzeżesz ją we wszystkich rzeczach. Nawet gdy ciało odpoczywa, umysł winien pozostawać pod kontrolą, w stanie pełnego skupienia. Podążaj ścieżką różnych sztuk i umiejętności, poszerzając swą wiedzę o świecie, i nie daj się oszukiwać. Gdy twój umysł będzie silny, kondycja twego ciała nijak nie przeszkodzi duchowi, nawet gdy będziesz cierpieć zmęczenie i ból. Gdy ktoś mówi, że przepłynięcie, może mieć na myśli małe jezioro lub wielkie morze, odległość większą lub mniejszą. Na drodze życia trzeba przekroczyć wiele wód i zarówno umysł, jak i ciało muszą być gotowe do podróży. By ją odbyć, trzeba mieć jasną myśl i zdecydowanego ducha, by przezwyciężać słabość ciała. Jest ono bowiem w tej podróży niewiele więcej niż łódź i choć

musi być zahartowane, nie może stać się przewoźnikiem, by podróż nie skończyła się, nim się jeszcze rozpocznie.

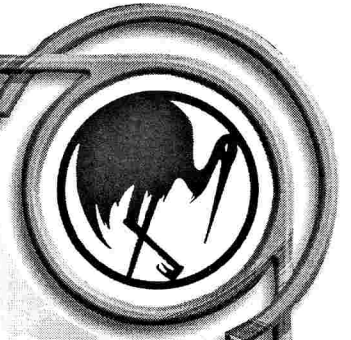
Tajemny miecz ciała

Ciało to również oręż. Ci, którzy nalegają, by używać dwóch mieczy przeciwko jednemu przeciwnikowi zapominają, że najpotężniejszą bronią są oni sami. Nim *Kenshinzo*, Mistrz Miecza, dotknie rękojeści, musi pierw zapanować nad swym ciałem, gdyż jest ono najstraszliwszym orężem, jaki może posiadać. Odrzucanie tej przewagi, by walczyć dwoma ostrzami, jest głupotą, nie pozwala bowiem użyć całego ciała, a jedynie ramion. Obraża też honor szermierza, gdyż jest jak atak we dwóch na jednego nieprzyjaciela. Pewnym jest, że największą z technik, zwaną tajemnym mieczem, jest miecz ciała. Pozycja, moc i zgromadzone *chi* jest podstawową siłą, której nikt nie jest w stanie sprostać. Gdy walczy się z potężniejszym od siebie wojownikiem, należy okazać spryt i strategię, uderzając tam, gdzie przeciwnik jest najsłabszy. Jeśli wróg posiada dwa miecze, wydaje się silny, zapomina jednak, co stanowi prawdziwą siłę. Ukrywa swe tchórzostwo za murem stali i nie jest niczym więcej, jak tylko chatką z ryżowego papieru wzniesioną za obronnym wałem. Najpotężniejsza broń wojownika nie pochodzi ze stali jego ostrza, ale z odwagi, prawdziwego miecza *bushido*. Pośród innych szkół są i takie, które nakłaniają do używania dwóch mieczy. W mej szkole to symbol tchórzostwa. Próba osiągnięcia zwycięstwa za pomocą dodatkowych cali żelaza jest znakiem słabości ducha. I choć ci, którzy uczą się w takich szkołach, zdają się mieć powody, by podążać tą drogą, wszystkie wydają się błahy, gdy patrzeć na nie z prawej ścieżki *bushido*. Nie żywię niechęci do techniki dwóch mieczy, a tylko do ducha, który prowadzi do jej używania. To właśnie jest prawdziwa słabość – słabość duszy. Czy jeden człowiek może zwyciężyć dwóch przeciwników? Wielokrotnie pojedynczy wojownik powalał wielu wrogów. W mej szkole *iaijutsu* nie znosi się takiego ograniczenia duszy. Trzeba dokładnie to rozważyć...

Trzy ataki

Trzykrotny atak myli przeciwnika, wiąże go ze stałą miecza i zwycięża jego *chi*. Pierwszy cios jest skierowany w jego umysł, drugi uderza w ciało, trzeci w ducha. Jeśli choć jeden z nich sięgnie celu, przeciwnik zostanie pokonany. Potęgą miecza bierze się ze sposobów osiągnięcia szybkiego





ŚMIERĆ PANI DOJI (CD.)

Ciała założycielki Klanu Żurawia nigdy nie wydobyto z głębin i niektórzy powiadają, że nie umarła. Wedle legend stała się częścią samego oceanu i tańczy pośród fal w świetle księżyca.

Niezależnie od tego, jaka jest prawda, kamienie, na których stała po raz ostatni, stały się dla Klanu Żurawia miejscem świętym. Każdy Champion, nim przyjmie władzę i odpowiedzialność za Klan, spędza noc, czuwając na skalnej ostrodze i poszukując tam mądrości i wiedzy Pani Doji, pragnąc, by prowadziła go na nową ścieżkę. Największy głaz, zwany Spoczynkiem Pani, jest co roku odwiedzany w trakcie Cesarskiego Festiwalu Chryzantemowego, a panny ze wszystkich klanów przystrajają go kwiatami. Lokalne przesady mówią, że każda z nich znajdzie dużo szczęścia w miłości i w ciągu najbliższego roku wyjdzie za mąż.

zwycięstwa, a nie z przeciągających się sekwencji ciosów i bloków. Dlatego do walki zaprząć trzeba zarówno siłę umysłu, jak i mięśni, a miecz stać się musi jednością z ramieniem. To właśnie „tajemny miecz” wojownika. By osiągnąć mistrzostwo w walce mieczem, należy zrozumieć, jak nadać mu moc. Do ostrza należy podchodzić z respektem. Aby doskonalić strategię trzech ataków, potrzeba odpowiedniej kondycji moralnej i duchowej. Wymaga to spokojności w myśleniu, cierpliwości w działaniu i ducha zdolnego do medytacji. Jeśli zapanuje się nad ciałem, myślą i duchem, trzy ataki przyjdą do miecza wojownika w sposób naturalny. Gdy pokona się ducha przeciwnika, jego słabości staną się widoczne i zdobędzie się nad nim przewagę. Tak oto można zwyciężyć, zanim jeszcze zadany zostanie pierwszy cios.

Jeden cios

Przeciwnika zaatakować trzeba uderzeniem jednej chwili, wykonać każdy ruch tak, by nie wymagał ani sekundy, dążyć do doskonałości w każdym *kata*, każdym pojedynku i każdym momencie. To najostrzejsza broń wojownika. Zupełna

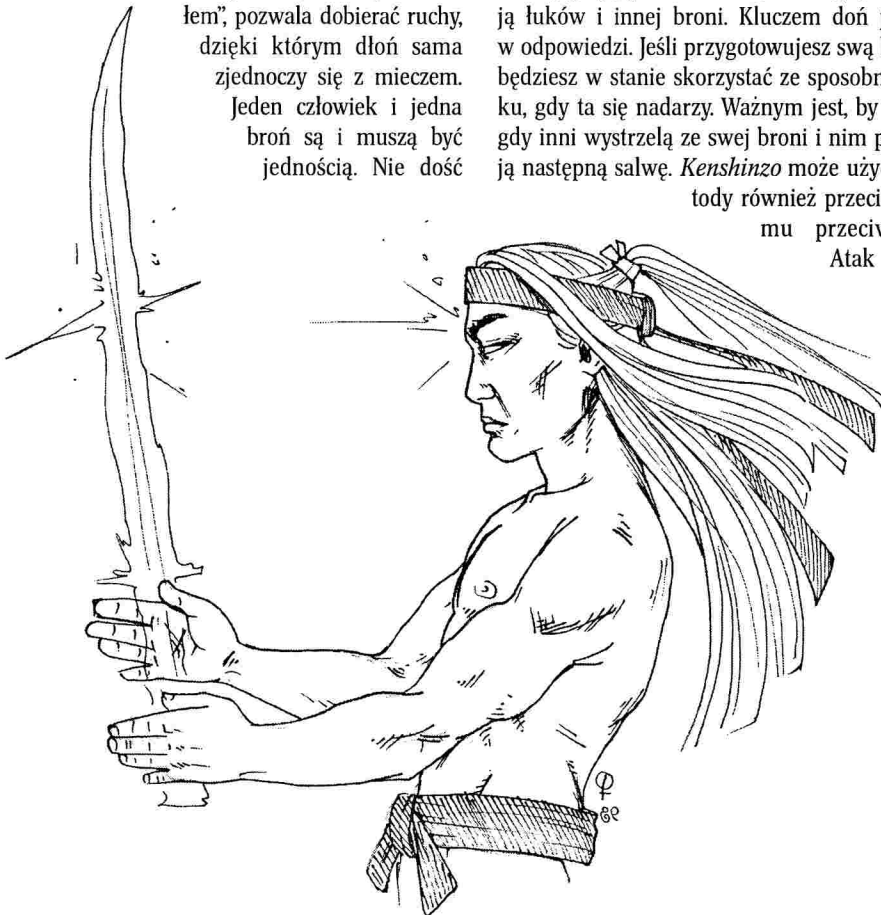
obiektywność, „oko poza ciałem”, pozwala dobrać ruchy, dzięki którym dłoń sama zjednoczy się z mieczem. Jeden człowiek i jedna broń są i muszą być jednością. Nie dość

jednak powiedzieć, że wojownik włada w pojedynku jednym mieczem – on raczej jest jednym mieczem. Tak oto doskonałość ciosu staje się rzeczą tak naturalną, jak wydychanie powietrza. Cios miecza, ciała i ducha – oto cios, który opanować musi uczeń, który chce stać się prawdziwym *Kenshinzo*, Mistrzem Miecza. Gdy już osiągnie w nim mistrzostwo, kolejny atak nie będzie mu potrzebny. Jedno uderzenie, uderzenie broni, z którą jest się zespolonym, powali każdego przeciwnika. Powiedzą wam, że wasz oponent sam się pokona w momencie zadawania ciosu. To nie jest prawda. Porażka przychodzi z pojedynczej niedoskonałości, którą przeciwnik nosi w duszy. Doskonały duch, dusza bez jednej skazy i miecz, który pała prawdziwym gniewem – oto esencja Jednego Ciosu. Medytuj nad tym, póki nie zrozumiesz oka na zewnątrz ciała i nie osiągniesz punktu jedności z Mieczem...

Podążanie za ostrzem miecza

Podążanie za ostrzem miecza to sposób walki z dużą grupą przeciwników, nawet gdy ci używają łuków i innej broni. Kluczem doń jest atak w odpowiedzi. Jeśli przygotujesz swą broń, nie będziesz w stanie skorzystać ze sposobności ataku, gdy ta się nadarzy. Ważnym jest, by uderzyć, gdy inni wystrzelą ze swej broni i nim przygotują następną salwę. *Kenshinzo* może użyć tej metody również przeciw jednemu przeciwnikowi.

Atak w odpowiedzi





CUDOWNE OGRODY ŻURAWIA

Wielu Rokugańczyków w cichości ducha zachwyca się delikatnym pięknem ogrodów Żurawia. Olbrzymie połacie ziemi, ciągnące się czasem i przez trzydzieści mil, zmienione zostały przez daimyo, przeszłych i obecnych, z ziemi uprawnej w dostarczające przyjemności ogrody. Samuraje z Klanu Kraba często narzekają na takie „marnowanie ziemi”, prowincje Żurawia są jednak tak bogate i rozległe, że Klan może sobie pozwolić na poświęcenie części z nich sztuce.

Same ogrody to prawdziwe arcydzieła. Drzewka bonsai, kwietne krzewy i szemrzące strumienie, pieczołowicie pielęgnowane i sprawiające wrażenie „beztroskiej doskonałości”, zdobią akry troskliwie przycinanej trawy i kwiatów. Te czule uprawiane rośliny i wykładane białym kamieniem ścieżki są rezultatem prac pokoleń ogrodników, starannie doskonalących swe umiejętności artystyczne. Ogrody to jednak nie tylko sztuka – zawierają one duchowy i filozoficzny przekaz.

następuje, gdy ostrze twojego miecza podąża za ich ostrzem i uderza, gdy oni sposobią się do zadania ciosu. Trzeba przy tym wędrować wraz ze swym ciałem, duszą i mieczem, aby sprawić, że przeciwnik nie zdoła się oprzeć. By zwyciężyć wroga, bliskiego czy oddalonego, trzeba pokonać jego ducha, a gdy już się go złamie, ciało nie będzie miało siły, a do takiego przeciwnika Mistrz Miecza może odwrócić się plecami. Wykorzystanie szansy to również sposób na pokonanie duszy. Gdy przeciwnik nie może cię już atakować, gdy jego broń jest bezużyteczna i niegotowa, podążać trzeba za ostrzem jego ducha. Wtedy jego porażka jest pewna.

Zrozumienie pustki

Świat wokół nas wciąż ulega zmianom. Wszystko jest rzeczywiste tylko w porównaniu z rzeczywistością, tylko w zestawieniu z innymi rzeczami. Porzuć wszelkie złudzenia, wyostrz ducha tak, jak szlifujesz ostrze miecza, a gdy odegnasz chmury zaciemniające twój wzrok, zawsze osiągniesz zwycięstwo. Ludzie mogą cię okłamać. Oczy mogą cię oszukać. Twe własne myśli i emocje zwiódą cię z obranej ścieżki. Stał nigdy nie kłamie, nigdy nie zwodzi, nigdy nie skrywa przed tobą drogi.

W mieczu odnajdziesz prawdę.



Rodzina Asahina

Młody chłopiec przybył do świątyni Asahina, by uczyć się tam na shugenja, i zapytał tamtejszego sensei.

– Jak długo muszę ćwiczyć, nim zostanę Mistrzem?

– Przynajmniej dziesięć lat – odparł czarownik.

– A jeśli będę uczył się dwa razy pilniej, niż pozostali twoi uczniowie?

– Dwadzieścia lat – rzekł Mistrz

– Dwadzieścia lat! A jeśli będę ćwiczył dzień i noc ze wszystkich sił?

– Trzydzieści lat – usłyszał odpowiedź.

– Czemu za każdym razem, gdy obiecuję, że będę uczył się pilniej, mówisz mi, że nauka potrwa dłużej? – zapytał zdumiony chłopiec.

– Odpowiedź jest jasna. Gdy jednym okiem wypatrujesz wciąż celu, zostaje ci tylko jedno, by szukać Drogi.

– Napis na bramie Świątyni Asahina

Historia

Historia rodziny Asahina rozpoczyna się od młodego shugenja imieniem Isawa Asahina, niegdysiejszego Mistrza Powietrza Klanu Feniksa. Był on potężnym czarownikiem, uznawanym przez cały Klan za prawdziwego adepta nie tylko Powietrza, ale i Ognia, a choć pozostali członkowie Rady Pięciu powiadali, że mógł zostać Mistrzem zarówno jednego, jak i drugiego żywiołu, w dniu swego *gempukku* wybrał drogę duchów Powietrza. Asahina był urodzonym wojownikiem, człowiekiem zdyscyplinowanym i srogim, którego wzywano zawsze, gdy Feniks zmuszony był do prowadzenia wojny, nauczył się więc, jak używać swych niszczycielskich mocy przeciwko najeźdźcom z Klanów Skorpiona i Lwa. Spędzał wprawdzie niewiele czasu w bibliotekach, zgłębiając naturę Żywiołów, zahartował się jednak w ogniu wielu bitew. Był ponadto największym twórcą *nemuranai* swoich czasów, a z jego magią

– czy to stwórczą, czy niszczycielską – nikt nie śmiał się równać.

Gdy siły Lwa wycofały się z ziem Feniksa i na skutek interwencji Żurawia oba klany podpisały rozejm, Isawa Asahina wpadł we wściekłość. Pewny, że gdyby Klan Żurawia nie wmieszał się w działania wojenne, magia Feniksa zniszczyłaby w końcu armię Lwa, zaczął siać terror w wioskach należących do znienawidzonego Klanu. Podróżował od miasta do miasta, palił domy, zrywał sztandary i zabijał zwierzęta, a gdy jego miłujący pokój bracia z domu Isawa chcieli przemówić mu do rozumu, wpadł w jeszcze większy gniew:

– Zapomnieliście, że samuraje Feniksa oddawali życie w walce z Lwem! – krzyczał zbolalym głosem. – Ich ofiarę trzeba pomścić krwią! Żuraw odebrał sens śmierci mych braci, wywrę więc na nim pomstę!

Siły rodziny Daidoji zmobilizowane były na południu i przygotowywały się do odparcia inwazji armii Kraba, na północy pozostało więc zbyt mało żołnierzy, by stawić czoło oszalałemu shugenja. Kilku samurajów, którzy spróbowali powstrzymać Mistrza Powietrza, zostało zniszczonych przez magię, której nie byli w stanie nawet objąć umysłem i zdawało się, że jeszcze wielu wieśniaków ucierpi od furii szalonego Feniksa, nim żal ugasi ogień jego gniewu.

W końcu znalazła się jednak samurai-ko, która zdecydowała się rzucić wyzwanie czarownikowi. Gdy Asahina dotarł do położonej nad morzem wioski Kimura, czekała tam nań uzbrojona wojowniczka.

– Nie zniszczysz tej wioski, shugenja! – powiedziała, zagradzając mu drogę. Słyszcząc to Feniks wybuchnął drwiącym śmiechem, od którego za-trzęsła się cała osada.

– A cóż mnie powstrzyma, dziewczyno?! – krzyknął. – Zaatakujesz mnie mieczem? A może w stodole skrywasz dwudziestu ludzi, gotowych rzucić się na mnie od tyłu? – śmiał się gorzko i ochryple. Samurai-ko nie odpowiedziała i złożyła hełm na ziemi, u swoich stóp. Jej ciemne, spięte w ogon włosy spłynęły na plecy, a w bladych oczach pojawił się smutek. Choć nie była piękna, miała w sobie dziwny spokój, który sprawił, że Mistrz Żywiołu niemal przerwał dzieło zniszczenia. Nie wystarczyło to jednak, by go powstrzymać.

Dziewczyna nie dobyła katany ani nie wydała bojowego okrzyku. Stała tylko pomiędzy Mistrzem a osadą, którą chciał zniszczyć, a złęknięni wieśniacy tłoczyli się za jej plecami. Isawa Asahina wzniosł swe potężne ramię, przywołując ogień i wiatr, by spalił jeden z domów. Z szybkością atakującego węża kobieta skoczyła pomiędzy czar i jego cel, a wybuch spowił jej ciało białym z gorącą płomieniem.



CUDOWNE OGRODY ŻURAWIA (CD.)

Mocno stylizowane kształty, charakterystyczne dla cudownych ogrodów, wyrazić mają wewnętrzną jakość każdego drzewa i krzewu. Nic nie pozostawiono tu przypadkowi – każdy składający się na nie element ma swój powód. Każde drzewo, skała i roślina to symbol – mityczny, duchowy lub historyczny. W każdym liście i pniu, w każdym kamieniu w strumyku i zakręcie potoku odnaleźć można słowa Tao Shinsei. Smoki mogą chwalić się swymi „ogrodami opowieści” – ogrody Żurawia nie tylko opowiadają historię.

One uwalniają duszę.



TYPOWE TALIZMANY

Rodzina Asahina produkuje wiele rodzajów talizmanów, z których najpopularniejsze to serpentyny, amulety, przedmioty wieszce i talizmany medyczne.

Serpentyny z jedwabiu lub papieru ryżowego, ozdobione kaligrafowanymi literami, służą do ochrony i można je zawiesić u sufitu lub krokwi.

Amulety są małe, nie przekraczające dziesięciu centymetrów średnicy, rzeźbi się je w skomplikowane kształty i maluje jaskrawymi farbami. Niektóre z nich wymagają pożywienia, inne zaś rozmowy (choć nigdy nie odpowiadają) lub innych dzwacznych czynności, pozwalających udobruchać ducha przedmiotu.

Przedmioty wieszce mogą mieć rozmaite formy – od płytek z kości po gałązki krwawnika – i choć wielu powątpiewa w ich skuteczność, ci, którzy ich używają, twierdzą, że nigdy nie zawodzą. Dokładność odpowiedzi zależy od ilości czasu pomiędzy pytaniem a wydarzeniem, o które się pyta, kiedy więc samuraj pyta: „Czy będę miał syna?” otrzyma dość niejasne informacje, ale pytanie „Czy przeżyję dzisiejszy pojedynek?” przyniesie bardzo dokładną odpowiedź.

Równie popularne są talizmany medyczne, które przynoszą ulgę zranionym i pomoc chorym, są jednak najrzadsze spośród wymienionych fetyszów i często zamawiają je wojownicy Żurawia przed udaniem się w bój.

Asahina ryknął z gniewu, ciskając piekącą włócznią żaru, a wojownicza znów rzuciła się wprost w ogień. Płomienie spaliły pukle jej ciemnych włosów i stopiły piękną zbroję, a gdy zgasły, opadła na kolana i spojrzała na Feniksa, a z jej oczu płynęły łzy.

Mistrz Żywiołu również spoglądał na samurajko i brakowało mu słów. Wiedziony gniewem znów uniósł rękę do nieba, a wokół jego palców zagrały płomyki błękitnego ognia. Ku jego zdumieniu kobieta podniosła się z ziemi nadludzkiem wysiłkiem, szykując się, by ponownie osłonić własną piersią cel ataku.

– Czemu? – zapytał. – Czemu to robisz?

W jej oddechu słychać było jęk agonii, a jej oczy skryły się za opuchniętymi powiekami, wyszeptala jednak, z trudem łapiąc powietrze:

– Nie pozwolę ci, byś dłużej kałał pamięć... swych poległych braci. Żuraw przybył na twe ziemie... by przynieść pokój... – głos umierającej samurajko zaczął słabnąć, a ona sama osunęła się na kolana. – Nie będę z tobą walczyć.

Isawa Asahina wpatrywał się w dziewczynę, jego ręka opadła, a ogień przygasł. Wymruczał:

– W imię tego odrzucasz dar życia?

– Niewinni nie będą dłużej ginąć – szepnęła, a jej powieki zadrżały, gdy ze wszystkich sił starała się zachować przytomność. – Nikt więcej nie umrze w imię pokoju.

Upadła w pył drogi, a oniemiały ze zgrozy Isawa patrzył w szoku na jej bezwładne ciało. – Czy aż tak dalece upadłem? – wyszeptał. Ogień wokół jego ręki zgasł i przepadły, a on sam uklęknął obok ciała wojowniczkę.

– Masz słusność – poruszył wargami. – Dość już wojny.

Podniósł bezwładne ciało i poniósł do pałacu rodziny Doji, gdzie stanął przed jej Championem.

Minęło wiele miesięcy, nim Doji Kiriko zdolna była stanąć o własnych siłach, lecz dzięki ciągłej opiece Isawa Asahiny jej rany zasklepiły się, choć na zawsze nosić miała blizny po ich zmaganiach. Wkrótce potem Mistrz Powietrza poślubił samurajko i poświęcił swe życie niesieniu pokoju, porzucając drogę, którą wcześniej podążał, i swe stare nienawiści. Tego dnia Isawa Asahina przystał do Klanu Żurawia, a wraz z nim wielu miłujących pokój braci i siostr. Wkrótce Asahina wraz z małżonką założył szkołę shugenja, a tomy mądrości rodziny Isawa, które przyniósł ze sobą, dały początek jej bibliotece. Tak rozpoczęła się jego służba dla Klanu Żurawia.



Shugenja z rodziny Asahina

Choć szkoląca shugenja rodzina Asahina była kiedyś sprzymierzona z Feniksem, dziś Żurawiovi przydaje siły militarnej i politycznej. Co prawda, wywodzący się z niej czarodzieje podążają ścieżką pokoju i za wszelką cenę unikają wojny oraz wszelkiej walki, jednak używają swej wiedzy, by wspomóc Klan, i często tworzą broń lub inne maszyny wojenne. Oczywiście dzieła Asahina nie mają nigdy złowrogości lub trudnej do kontrolowania natury, a najbardziej niszczycielskie spośród nich wędrują do skarbcza Doji, którzy zapewniają, że Klan Żurawia nigdy nie użyje ich w złym celu. Rodzina Asahina posiadała tak wielką umiejętność zaklinania i tworzenia artefaktów, że jej członkowie są dziś największymi twórcami magicznych przedmiotów w Rokuganie, a dzięki przynależności do najbogatszego klanu Cesarstwa mogą bez trudu zdobywać wszystkie potrzebne materiały, niezależnie od tego, jak rzadkie czy kosztowne są ich potrzeby.

Asahina lubują się w wytwarzaniu przedmiotów. Po rodzinie Isawa odziedziczyli wprawdzie magię, lecz wpływ artystów Kakita sprawił, że umiłowali rzeczy piękne i dziś znajdują większą przyjemność w zaskakiwaniu innych pomysłowścią, niż mocą i umiejętnościami magicznymi. Asahina to z ducha wynalazcy, stwórcy rzeczy niezwykłych i niespotykanych.

W Rokuganie istnieje wiele rodzajów magii, od *maho* (magii krwi), uprawianego przez znieprawionych mocą Fu Leng czarnoksiężników, po czystą sztukę magiczną, której używa większość shugenja. Rodzina Asahina nigdy nie należała do najpłodniejszych czy najpotężniejszych czarodziejów, posiada jednak wiedzę tajemną straconą przez inne klany, do której zalicza się umiejętność tworzenia pomniejszych „fetyszów”, magicznych przedmiotów jednorazowego użytku. Członkowie Klanu Żurawia często posługują się takimi artefaktami.

Część czarów, rzucanych przez tych stroniących od towarzystwa zaklinaczy, wymaga stosowania tajemnych diagramów, talizmanów i amuletów. Używają też form kaligraficznych jako artystycznych wyobrażeń, które zawierają w sobie prawdy duchowe i moce magiczne. Ich magia nie jest tak ezoteryczna, jak czary Isawa czy Agasha, i często ma na celu rzeczy zupełnie przyziemne, jak dobre zbiory, wzmocnienie budowli czy ochrona przed złem. Rodzina Asahina zawsze bardziej skupiała się na potrzebach zwykłych ludzi niż na ezoterycznych poszukiwaniach. Asahina używają magicznych przedmiotów jako spo-

sobu przekazywania swej wiedzy światu. Niektóre artefakty trwają długo po śmierci swego stwórcy, składając się na wiecznotrwale dziedzictwo rodziny i Klanu Żurawia.

Choć Asahina przynieśli ze sobą ogromne zasoby wiedzy o Tao Shinsei, przechowywanej w bibliotekach Klanu Feniksa, nie traktują świętego tekstu jak rzeczy odległej od zwykłego życia, którą należy jedynie studiować i rozważać. Shugenja Żurawia wierzą, że Tao stosuje się do wszystkiego, co żyje, a sama rzeczywistość jest tkaniną pozbawioną szwów, wewnątrz której wszystkie rzeczy spletały się ze sobą. Ktoś, kto dotyka jej części, dotyka tym samym całości, stąd przekonanie, że zmieniając część świata na lepsze, zmienia się cały świat.

Głównym obiektem zainteresowań szkoły Asahina jest *tsangusuri*, czyli umiejętność tworzenia magicznych przedmiotów, talizmanów i amuletów, które przyjmować mogą różne formy i mo-

gą być zarówno potężnymi artefaktami, jak i zwykłymi czarodziejskimi zabawkami. Kandydatów na shugenja Klanu Żurawia uczy się, jak tworzyć pomniejsze fetysze i stosować swoją wiedzę o naturze *kami*, by wydobyć naturalne skłonności pięciu żywiołów. Isawa Asahina mówił o zamieszkujących je duchach na kartach swego dziennika, pisząc: „Wszystkie rzeczy mają w sobie tajemną magię, którą można z nich dobyć, dysponując wiedzą o żywiołach i *kami*, które nimi władają”. Choć ta myśl nie wydaje się odbiegać od tradycyjnych szkół myślenia Isawa lub Agasha, dziennik uczy dalej, jak, sięgając do zawartego w przedmiocie pierwiastka duchowego, można uwolnić jego energię i ukierunkować jej działanie tak, by służyła określonym celom. Asahina wierzą ponadto, że ludzie mogą wpływać na procesy rządzące wszechświatem, uczestnicząc w rytuałach i pisząc tajemne znaki. Shugenja Żurawia postrzegają swą magię jako część otaczającej natury, a nie naukę,

która bierze się wyłącznie z „duchowego” pierwiastka Tao.

Choć talizmany, które tworzą Asahina, nie są zazwyczaj przeznaczone dla nikogo konkretnego i może ich używać każdy, niektóre potężniejsze przedmioty tworzy się z myślą o określonej osobie, tak, by tylko ona mogła skorzystać z zawartej w nich energii. Taka magia związana jest z duchem człowieka, który ma otrzymać przedmiot, musi więc być obecny podczas jego tworzenia.

Asahina wiążą wszelkie życie z pięcioma podstawowymi składnikami: Drewnem, Ogniem, Ziemią, Metalem i Wodą, z których każdy daje początek następnemu w nieu-



MON ASAHINA

Mon: Głowa żurawia trzymająca w dziobie kwiat brzoskwini.

Maksyma: „Nie wystarczy posiadać wiedzę, trzeba na nią zapracować”.

Drewno brzoskwiniowca jest najlepszym materiałem na fetysze i nemuranai, Asahina używają go więc do wielu rzeczy, same zaś drzewa oceniają drogę do ich świątyni. Kwiat brzoskwini jest symbolem zmiany i spokoju – dwóch rzeczy, które mają znajdować wyraz w pracy łagodnych shugenja Żurawia.





KLAN WRÓBLA

Żuraw jest najbogatszym klanem Rokuganu, który z lubością pławi się w złocie i wszelkich dobrach, a jego wysoką kulturę utrzymują kupcy i żyźna ziemia. Przed niemal stu laty, w jednej z najbogatszych gałęzi Klanu Żurawia, przyszedł na świat człowiek imieniem Suzume, czyli Wróbel. Wychowywał się wśród bogactw i przywilejów na dyplomatę, mieszkał w jednym z najbogatszych pałaców w Rokuganie i spędzał czas na beczynnym filozofowaniu wraz z innymi szlachetnie urodzonymi Żurawiami. Pamięta się go ze względu na spryt i humor, lecz nie przez wzgląd na błyskotliwą inteligencję.

Pewnego razu, gdy w pałacu ojca Suzume przebywał Champion Żurawia, rozgorzała dyskusja nad sposobami uzyskiwania pieniędzy przez Klan. Chcąc rozweselić towarzystwo, Suzume zabrał głos, mówiąc: „Może powinniśmy zwyczajnie rozdać nasze bogactwo wieśniakom?”

Zaległa głucha cisza.

Gdy Żurawie otrząsnęły się po tych słowach, ojciec Suzume zaczął gwałtownie przeproszać za zużycie słowa swego syna. Champion wstał jednak i opuścił pałac. Niedługo potem pomniejszy daimyo, którzy składali hołd ojcu Suzume, zaczęli spierać się o ten incydent.

stającym cyklu życia. W myśl tej teorii drewno daje życie ogniewi, ogień ziemi, ziemia metalowi, metal wodzie, woda zaś na powrót rodzi drewno. W tabeli na sąsiedniej stronie znaleźć można kilka innych związków pomiędzy komponentami życia.

Każdy shugenja powinien dokładnie zgłębić wszystkie te zależności, mają one bowiem podstawowe znaczenie przy identyfikacji magicznych przedmiotów i pomagają czarownikom z rodziny Asahina tworzyć własne artefakty, określony efekt uzyskać można bowiem jedynie stosując właściwe składniki.

Najlepszym materiałem do konstrukcji talizmanów jest drewno z drzewa brzoskwińowego, a wiele powszechnie używanych, pomniejszych fetyszów, to wykonane w nim rzeźby w kształcie zwierząt lub napisy umieszczane na wyciętych z niego tabliczkach. Atrament konieczny do wykonywania inskrypcji zazwyczaj wyrabia się z cynobru i podobnych cennych komponentów. Inne fetysze powstają jako przedmioty wykonane z rzadkich metali i klejnotów i zawsze muszą być najwyższej jakości, gdyż tylko w największych dziełach sztuki zawrzeć można wystarczającą ilość magii.

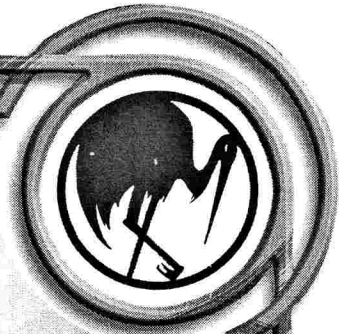
Kalendarz rokugański podzielony jest wedle cykli księżyca, na dwanaście miesięcy, z których każdy związany jest z innym zwierzęciem, podobnie jak godziny dnia. Dzień i godzina stworzenia przedmiotu muszą być określone co do minuty, każdy shugenja Asahina zna więc przynajmniej podstawy astrologii, która pozwala mu oznaczyć odpowiedni czas na pracę. Niekiedy, gdy znana jest już chwila, w której ma powstać artefakt, shugenja układa listę ludzi, których znaki astrologiczne sprzyjają jego konstrukcji. Wszyscy oni, niezależnie od wieku i statusu, proszeni są o uczestnictwo w rytuale, który tylko dzięki ich obecności zakończyć się może pomyślnie. Osoby urodzone pod znakami nie sprzyjającymi powoływanej do życia magii są deli-

katnie usuwane z miejsca ceremonii i proszone o nie branie udziału w towarzyszących jej uroczystościach, mogą bowiem wywołać gniew żywiołu, który próbuje ujarzmić prowadzący rytuał shugenja. Wewnętrzny duch każdej rzeczy, którego moc przywołują Asahina, związany jest z jej strukturą i pierwotnym przeznaczeniem, na przykład katana nie może stać się przedmiotem leczącym, a wykonana z kości słoniowej statuetka grubego mężczyzny – symbolem głodu, dlatego właśnie tak precyzyjnie dobiera się każdy kolor, kształt i symbol przysługującego talizmanu. Duch przedmiotu, wywoływany przez te symbole i stosowane obrzędy, budzi się w końcu i obejmuje przedmiot w posiadanie. Filozofowie wciąż spierają się, czy taki *chisai kami* (pomniejszy duch) jest istotą myślącą, pewnym jest jednak, że im potężniej

szy *kami* przedmiotu, tym więcej posiada ludzkich cech. Duchów niektórych bardzo potężnych artefaktów nie da się w zasadzie odróżnić od duszy ludzkiej, mają bowiem swoje myśli, cele i przyzwyczajenia, reagują na bodźce i czasem, gdy obdarzone są wyjątkową mocą, mogą odpowiedzieć na wezwanie i nawiązać kontakt z człowiekiem, nie opuszczając przy tym wnętrza przedmiotu.

Należy też zdać sobie sprawę, że znajdujące się w magicznych fetyszach duchy nie są w żaden sposób „uwięzione” ani w nich „zawarte”, raczej są one manifestacjami dusz samych przedmiotów, którym magiczne obrzędy i moce shugenja dały odrębną świadomość. Taki artefakt jest więc raczej „przebudzony” niż „umagiczniony”, a o jego możliwościach stanowią duchy dwojakiej natury: *shen*, czyli duchy dobroczynne, i *kuei*, moce nieprzyjazne. Istoty te zwie się też czasem „życzliwymi” i „gniewnymi” aspektami przedmiotów





KLAN WRÓBLA (CD.)

„Być może chłopiec działał z rozkazu ojca” – mówili. „Nasz pan prowadzi polityczną grę, by przekazać nam, co pragnie uczynić, i wykorzystuje do tego «pomyłkę» swego syna”. W końcu uznali, że nie było żadnej omyłki, a ojciec Suzume realizuje wielki plan oderwania się od Klanu Żurawia. Samego daimyo, Doji Onegano, po cichu chwalono za ostrożną manipulację spotkaniem i wielką mądrość.

Pałacowi słudzy opowiedzieli o całej sprawie wieśniakom, a ci szepotali o Onegano z czcią. Heimi ni, którzy niegdyś lżyli swego bogatego pana, teraz dostrzegli mądrość jego słów i zaczęli rozchodzić się opowieści o łagodnym sercu bijącym w pierś otyłego kupca.

W ciągu kilku tygodni plotka dotarła do sąsiednich wiosek i chłopcy ruszyli, by rozpocząć życie na ziemiach Onegano. „Zamierza oddać nam swe bogactwo” – obiecywali sobie – „i szukać oświecenia”.

i uważa, że reprezentują różne oblicza każdej z rokugańskich Fortun – dobroczynne i gniewne.

Rodzina Asahina skupia się wyłącznie na wydobywaniu *shen* przedmiotów, wciąż żywa jest jednak pamięć o Asahina Yajindenie, złowrogim shugenja, który specjalizował się w zespalaniu z siłami *kuei*. Podobnej magii używał Iuchiban i jego Piewcy Krwi, kiedy więc Asahina Yajinden dołączył do nich, wzmocnił ich siłę swoją wiedzą. Powiada się, że to on właśnie obudził *kuei* słynnych Mieczy Krwi i wraz z Iuchibanem karmił je rytualnymi ofiarami i czarną magią. Nawet dziś ostrza, stworzone za pomocą tego dziwnego wykrzywienia drogi Asahina, stanowią zagrożenie, dano im bowiem taką moc, że stały się same niemal niezależnymi istotami i wciąż oczekują na człowieka, którego będą mogły kontrolować, wypełniając wolę swych stwórców. *Kuei* Mieczy Krwi, podobnie jak duchy wszystkich dzieł Piewców Krwi, są skrajnie złe i niszczycielskie, gotowe wypełniać swoje przeznaczenie nie bacząc na upływ stuleci. Cierpliwość nieożywionego jest, koniec końców, nieskończona.

Niektóre talizmany nie są same z siebie magiczne i nie zawierają *shen*. Zamiast tego pomagają komunikować się z duchami przedmiotów nim dokona się rytuału, pomagając określić przydatność danego przedmiotu do celów shugenja. W ten sposób Asahina potrafią wybrać w sali pełnej mieczy ten jeden, który najlepiej nada się do przebudzenia.

Owe talizmany medytacyjne, czyli *tsang*, służą również innym celom. Tak jak dusza ludzka uczy się przez doświadczenie, duchowy rdzeń przedmiotu zapamiętuje zdarzające się wokół niego traumatyczne wydarzenia, które pozostawiają „znak” na jego *chi*. Badając przedmiot przy zastosowaniu *tsang*, Asahina mogą często odtworzyć wydarzenia, które miały miejsce w przeszłości, nieważne jak odległej. Takie wizje to jednak tylko cień obrazu, seria emocji czy pojedynczy, krótki dźwięk.

Asahina władają również niecodziennym rodzajem magii ostatecznej. Starożytni Mistrzowie Żywiołów Isawa odkryli, że może istnieć sposób kontrolowania ducha żyjącego człowieka, przypominający techniki wpływania na esencję

przedmiotów. Taka magia, zwana *meisho*, jest niezwykle trudna i skrajnie niebezpieczna w użyciu, jednak studiując naturę rzeczy nieożywionych Asahina odkryli kilka jej tajemnic. Mimo to, tylko mistrzowie rodziny znają jakiekolwiek zastosowania *meisho*. Shugenja Żurawia wierzą jednak, że ich wiedza to jedynie czubek góry lodowej, nie chcą więc wyjawiać sekretu tego rodzaju czarów ani stosować ich na żadnej istocie żywej, gdyż nie tylko klóci się to z ich pacyfistycznymi przekonaniami, ale zagraża życiu posługującego się nimi czarownika. Cała wiedza na temat *meisho* jest pilnie strzeżona i nigdy nie została spisana, a każdy kolejny mistrz poznaje jej tajniki od swego poprzednika, Asahina dobrze bowiem pamiętają gorzką lekcję, której udzielił im Yajinden. Takiej magii używa się wyłącznie do wydobywania ducha najpotężniejszych artefaktów, dzieł, z którymi nic nie może się równać, a które wykonuje się niezwykle rzadko, niewielu bowiem potrzebuje tak potężnych przedmiotów i trudno o shugenja gotowego ponieść związane z ich tworzeniem ryzyko. Powiada się, że *shen* przebudzonych w ten sposób magicznych przedmiotów staje się samodzielna inteligentna istota, jeśli jednak zapytać o to Asahina Tamako, odpowie tylko grzecznym, lecz nic nie mówiącym uśmiechem.

Świątynie Asahina

Asahina bezustannie studiują i oddają cześć starożytnym naukom Shinsei, a jego Tao zajmuje honorowe miejsce w ich wspaniałych bibliotekach. Choć ich wiedza w tym względzie ustępuje mądrości rodu Isawa, spędzają większość życia na nieustającej kontemplacji. Szkoła Asahina znajduje się z dala od ludnych szlaków na ziemiach Żurawia, ale jej bramy stoją zawsze otworem, gotowe przyjąć każdego gościa. Granice Klanów czy różnice kulturowe nie są przeszkodą dla ich pracy na rzecz pokoju, a na ich świętych polach nigdy jeszcze nie przelano krwi. Nikt, kto własnymi rękami odebrał życie, nie może się uczyć w świątyni Asahina, a choć oferuje ona schronienie i pociechę nawet najbardziej wojowniczym samurajom, jej mieszkańcy mają całkowicie pacyfistyczne przeko-

Składnik:	Drewno	Ogień	Ziemia	Woda	Metal
Żywiół:	Powietrze	Ogień	Ziemia	Woda	Pustka
Liczba:	8, 3	2, 7	10, 5	6, 1	4, 9
Cnoty:	Życzliwość	Stosowność	Wiara	Prawość	Mądrość
Emocje:	Gniew	Radość	Współczucie	Zgryzota	Strach
Zwierzę:	Koń	Kogut	Żółw	Wąż	Pies
Kolor:	Błękitny	Czerwony	Żółty	Biały	Czarny



KLAN WRÓBLA (CD.)

W końcu pomniejsi daimyo służący Onegano poszli po radę do mnichów Shintao. „Nasz pan wierzy, że bogactwo niszczy duszę” – powiedzieli członkom Bractwa „Czy to prawda?” Mniisi poszukiwali odpowiedzi w Tao i odparli: „Wasz pan ma czujny głos wewnętrzny. Oświecenie osiągnąć można jedynie, odcinając się od spraw tego świata. Pan Onegano jest niezmiernie mądry”. Pomniejsi daimyo pogratulowali sobie nawzajem tak oświeconego władcy i zaczęli opowiadać o niezwykłej głębi jego duszy.

Gdy Champion Żurawia usłyszał, że chłopci porzucają swe pola i wędrują do ziem pana Onegano, wpadł w gniew. „On znieważa własny dom!” – ryknął. „Jeśli wierzy, że Żuraw przez swoje bogactwo uległ zepsuciu, pozwalam mu przestać być częścią Klanu!”

Gdy do nieszczęsnego daimyo dotarła wieść o decyzji Championa, poprosił, by pozwolono mu popełnić seppuku, Cesarz odmówił mu jednak. „Słyszałem o twoim planie poszukiwania oświecenia przez rozdanie wszystkiego, co posiadasz na tym świecie” – rzekł, zwracając łaskawe oko na bogate ziemie Onegano.

nania. Nie znaczy to, że odmawiają tworzenia przedmiotów służących do wojowania, albo ślepo ignorują zagrożenie wynikające z udzielenia gościny potężnej armii Kraba – Asahina zwyczajnie odmawiają brania udziału w jakiegokolwiek walce i nigdy, pod żadnym pozorem, nie odbierają życia.

To pacyfistyczne credo wypisane jest na każdej ścianie świątyni Asahina, choć bowiem pokrywają je opowieści o Żurawiach i przypowieści z Tao, nie ma wśród nich ani jednego opisu śmierci, a umiłowanie życia do tego stopnia przenika wszelkie ich dzieła, że zawiera się nawet w samej esencji kamieni, z których zbudowano ich budynki. Asahina mieszkają w ogromnej kamiennej świątyni, wzniesionej wśród głuszy i otoczonej przez łagodnie opadające pola, a odkąd pełni ona rolę ich siedziby, jej masywne dębowe bramy stoją otworem, i to od setek lat.

Za otwartymi drzwiami i łagodną naturą, Asahina skrywają prawdziwe tajemnice swej wiedzy. Odwiedzającym świątynię wolno przychodzić i odchodzić, gdy sobie tego życzą, oraz czytać wszystkie znajdujące się w niej księgi, żadna z nich nie mówi jednak o magicznych przedmiotach Asahina i sposobach ich tworzenia. Mimo to nie zamyka się tu

nych drzwi, nie znaleziono nigdy ani jednej krypty i nie wydaje się, by pod budynkami biegły tajemne korytarze.

Wszystko to sprawia, że wśród mieszkańców Rokuganu krąży niejedna plotka o dziwacznych rzeczach, które wydarzyły się w kamiennych murach świątyni Asahina, a odbywające się tam potężne rytuały i chroniące je rzeźbione ściany wystarczają, by podsycać opowieści o przywoływanych przez magiczne działania shugenja duchach wędrujących wśród nocy. Powiada się, że mury świątyni posiadły własną mądrość, a pewne płaskorzeźby zmieniają się każdej nocy. Niektórzy twierdzą nawet, że kamień, z którego wzniesiono potężną budowlę, potrafi zbudzić się do życia i opowiadać o rzeczach, które widział w ciągu setek lat swego istnienia. Niektórzy uczniowie szkoły Asahina utrzymują, że w płaskorzeźbach zawiera się tajemna wiedza i że gdy prawdziwie oddany ścieżce pokoju shugenja jest gotów ją poznać, same ściany zaczynają go uczyć, nie ma jednak podstaw by im wierzyć. Jedno jest pewne – nikt spoza rodziny Asahina nigdy nie nauczył się niczego o magii *meisho*, a shugenja Żurawia nigdy nie zdradzili tajników swej nauki.



Rodzina Daidoji

*Wróg nie potrafi obronić się przed tym, kto
jest biegly w ataku,
zaś nie potrafi zaatakować tego, kto jest biegly
w obronie.*

– Sun Tzu

Legenda o Daidoji Hayaku

Gdy wojna z Fu-Lengiem zakończyła się i Mroczny Bóg został pokonany, Klan Żurawia pograżył się w żałobie po swoim zaginionym Gromie, a Pani Doji płakała dzień i noc. Pozostała trójka dzieci starała się ją pocieszyć i wraz z całym Klanem nie szczędziła wysiłków, by odciągnąć od Córk Słońca ponure myśli, jednak wciąż w snach i wizjach Pani Doji powracał obraz Konishiko żyjącej wciąż gdzieś w Krainach Cienia. Tymczasem Hayaku, gdy usłyszał, że Pani Doji wierzy, iż jej córka cierpi gdzieś w Krainach Cienia, ślubował udać się w ciemność spowijającą południowe ziemie i odnaleźć zaginionych towarzyszy Shinsei.

Hayaku już jako dziecko był cichy i zamyślony, i nawet w czasie zabawy zachowywał się poważnie i uroczyście. Nie odziedziczył dźwięcznego śmiechu swej matki ani pociągu do miecza swego ojca i choć wraz z braćmi ćwiczył iaijutsu, celował raczej w otwartej walce, taktyce, strategii i sztuce wojny, niż w umiłowanej dyscyplinie Kakity. Teraz wyruszył wypełnić swoje zadanie. Gdy dotarł do ziem Klanu Kraba, spotkał i rozmówił się z Hida, ci jednak orzekli, że wyprawa do ziem Fu-Lenga jest głupotą i odmówili mu pomocy. Żuraw jednak nie zawahał się i wyruszył samotnie w głąb mrocznej krainy, skąd powrócił po ponad trzech latach. Rzeczy, które tam widział, zmieniły go – jego ciało stało się żylaste, twarz pobrużdżona jak u starca, a długie i ciemne niegdyś włosy posiwiały. Utracił głos, a przez jego gardło biegła

blizna, jakby rozdarły je pazury jakiejś bestii. Tak odmieniony przybył do Wielkiej Sali Żurawia i cicho ukląkł przed matką, trzymając w dłoniach miecz, który wykuł Yasurugi, a który Konishiko poniosła na wyprawę Gromów. Bez słowa wręczył go Pani Doji, a gdy ta dotknęła rękojeści, ostrze wydało pojedynczy, czysty dźwięk. Tak oto bliźnięta wróciły do domu.

Od tamtej pory Dziedziczny Miecz Klanu Żurawia sam wybiera człowieka, który ma go dzierżyć, wydając pojedynczy, radosny ton, gdy jego prawy właściciel dobywa go po raz pierwszy. Hayaku otrzymał od swych rodziców nazwisko „Daidoji”, co znaczy „Obrońca Doji”, jako zadośćuczynienie za odwagę i wierność. Jego dzieci utworzyły dumny dom Daidoji, którzy przysięgli bronić swych braci i strzec sekretu tego, co Hayaku znalazł przed wiekami w Krainach Cienia. Nawet dziś wielu Żurawi farbują włosy, by okazać swą wierność Klanowi i uczcić pamięć Hayaku.

Historia

Z rodziny Daidoji wywodzą się jedni z najdzielniejszych wojowników Rokuganu, rozmiłowani w wojnie i dumni ze szlachetności swego rodu. Daidoji, potomkowie najmłodszego syna Pani Doji i Kakity, z dumą mówią o swej historii... jeśli przekonać ich, by o niej opowiadali, bo choć bywają częstymi gośćmi na znakomitych dworach Klanu Żurawia, zazwyczaj pozwalają swym krewniakom z rodziny Doji mówić, sami zaś zajmują się zbieraniem ważnych informacji i planowaniem strategii, zwracając baczną uwagę na wszelkie słabości wrogów Żurawia. Ostentacyjnie wierni swemu Klanowi, Daidoji znani są w Roku-ganie z niezwyklej taktyki i nieustępliwej obrony ziem i szlaków handlowych Żurawia.

Przed wiekami najmłodszy syn Pani Doji i Kakity poświęcił swe życie, by odzyskać dusze brata i siostry z Krain Cienia. Od czasu jego powrotu Daidoji zamieszkują południowe prowincje Klanu Żurawia i służą mu za obrońców i dostarczycieli rzadkich dóbr, a ich śmiałe czyny znane są jak Cesarstwo długie i szerokie, choć Żuraw gorąco zaprzecza co bardziej skandalicznym opowieściom, jako zwykłej propagandzie Skorpionów.

Daidoji Kuzan, jeden z pierwszych daimyo rodziny, powiedział kiedyś: „Kakita są mieczem – szybkim i zwodniczym. Zwyciężają dzięki technice. My, Daidoji, jesteśmy włócznią – jesteśmy mocą, siłą i przebiegłością”. Obrońcy Doji są silną ręką Żurawia, potęgą drzemającą za pięknymi uśmiechami, lśniącym złotem i sprytnymi wybiegami kuzynów. Rozmiłowanych w pojedynku Kakita często przyrównuje się do skalpela chirurga,



KLAN WRÓBLA (CD.)

„A ponieważ Krab spóźnia się w tym roku z Cesarskimi Podatkami, pozwól ci podążyć ścieżką twej karmy. Poprowadź swych zwolenników i zajmij ziemie na zachód od prowincji Żurawia, gdzie będziesz mógł poszukiwać mądrości w ubóstwie i ciężkiej pracy. Niech światło Tao cię prowadzi”.

Słudzy i pomniejsi daimyo Onegano pogratulowali mu zręcznej manipulacji twierdząc, że wyprowadził w pole nawet najwyższą władzę, by móc podążać własną drogą. Jego wieśniacy z zadowoleniem ruszyli na ziemie, które dla nich wyjednał, a samuraje poszli za przykładem swego wspaniałego pana, by móc znaleźć mądrość, ku której ich prowadził. Wszyscy, którzy dołączyli do nowo powstałego Klanu Wróbla gratulowali sobie, że mają pana, który tak bardzo oddany jest Tao i jego drodze, że z własnej woli poświęcił wszystkie swe bogactwa i dobra. Imię Onegano wykrzykiwano ze szczytów wzgórz na wszystkich ziemiach nowego Klanu, a wieśniacy radowali się ze swego dobrego losu.

Gdy zwrócono się do pana Onegano, by nadał imię swemu klanowi, powiedział: „To wszystko robota mojego syna, niech więc nazwa klanu upamiętnia go i niech nazywa się klanem Wróbla”. I tak powstała rodzina Suzume i Klan Wróbla.

zręcznego i precyzyjnego. Daidoji walczą inaczej, używając taktyki i subtelnej siły, by sprawić, że dwudziestu ludzi oprze się setkom nieprzyjaciół. Nie polegają na umocnieniach, takich, jakie budują Kraby, a raczej na mobilności i intelekcie.

Ci, którzy uważają Daidoji za zwykłych szpiegów, infiltratorów i zbieraczy informacji, zdecydowanie nie doceniają zaplecza i przebiegłości Klanu Żurawia. Choć używane przez tę rodzinę metody pozornie zdają się honorowe, nie cofnie się ona przed niczym, by zapewnić sobie zwycięstwo,

taktyczne. Milczące przyzwolenie Klanu i przebiegła polityka dworzan Doji sprawia, że niezależnie od tego, co trzeba uczynić, honor Daidoji pozostaje nienaruszony, ci zaś skupiają się wyłącznie na dwóch rzeczach – obronie Klanu Żurawia i wypełnianiu misji, które muszą pozostać w tajemnicy. Doskonale wiedzą, że jeden człowiek może zniszczyć całą armię – zwłaszcza jeśli będzie zdolny, mądry i szybki.

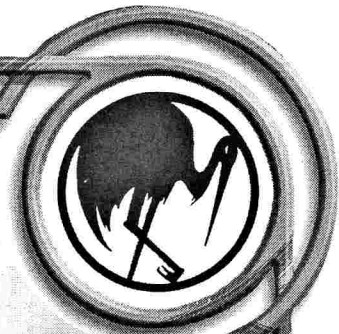
Daidoji nie zajmują się jednak wyłącznie marnymi obronnymi i działalnością kupiecką, do

ich obowiązków należy bowiem również przemyślane zakazy dóbr. Choć Żuraw tradycyjnie prowadzi wyłącznie legalne interesy, a jego transakcje finansowe zawierają odpowiednią dawkę przyzwoitości, musi czasem podejmować pewne ryzyko, chcąc utrzymać wiodącą pozycję. Taka działalność należy do Daidoji, mistrzów podstępów i doświadczonych przemytników, przy czym stereotypowy szmugler z Klanu Żurawia to nie zamaskowany, szemrany dostawca narkotyków lub broni, a honorowy złodziej, który ryzykuje własne bezpieczeństwo i godność, by przez ogarnięte wojną tereny wciąż sączyły się dostawy. Każdy Daidoji bez wahania zgodzi się podjąć nawet najbardziej niebezpieczną misję, opierając się wyłącznie na swej wierze w Klan Żurawia i własnej zdolności radzenia sobie z niebezpieczeństwem. Członków



unikając zarazem przyłapania na czynach niegodnych. Historia Rokuganu pełna jest opowieści o uprzedzająco grzecznych, czarujących Daidoji, którzy przechrztyli wroga i zdobyli potrzebne informacje, czy zniszczyli czyjeś delikatne plany

tego rodzaju można zobaczyć na dworze, ale bardzo rzadko wchodzi tam głównym wejściem – lub drzwiami w ogóle. Dyplomaci Żurawia nieczęsto wspominają o funkcji, którą pełnią chroniący ich wojownicy, lecz gdy w ich ręce trafi istotna infor-



macja, w znaczących chrzążnięciach i uśmiezkach zawiera się często historia dzielności i oddania jakiegos Daidoji.

Żołnierze Żurawia z rzadka szarżują po polu bitwy. To taktyka Lwów, używana przez Klany mające dość wojowników, by poświęcać ich w tak śmiałych i bezmyślnych przedsięwzięciach. Daidoji mają się innych sposobów, starając się zmusić przeciwnika, by odsłonił swe najwrażliwsze miejsce lub powstrzymując jego marsz do czasu, aż dyplomatyczne zabiegi ich krewniaków sprawią, że wroga armia będzie musiała zawrócić. Nawet jeśli polityczne wsparcie innych gałęzi Klanu nie dotrze na czas, wrogowie Żurawia wciąż mogą znaleźć się w tarapatkach, gdy niewidoczni wojownicy odetną ich zaopatrzenie, uzupełnienia i zastawią pułapkę z każdej strony pola bitwy. Walka potrwa tylko do czasu, gdy mądry generał złoży broń, jeśli bowiem nawet nie widział sił Żurawia, może mieć pewność, że sabotażyści i szpiegdy Daidoji przewidzieli każdy jego ruch i przygotowali nań odpowiednio morderczą odpowiedź.

Dwie najważniejsze bitwy, w których wzięły udział siły Daidoji, to Bitwa na Mierzei Przypływów, kiedy to stanęli ramię w ramię z Hida, by zapobiec inwazji Krain Cienia, i Ostatni Opór Siermierz, zwany też Nocą Spadających Gwiazd, kiedy to Żuraw utracił Shiro no Yojin na rzecz sił Lwa. Najważniejsze linie obrony rozciągają się pomiędzy Shiro Daidoji (50) i Kosaten Shiro (51) w pobliżu granicy z Klanem Lwa, oraz wokół Niwa Shita no Kage Toshi (129), gdzie Daidoji bronią się przed Klanem Kraba – który nie zawsze był tak przyjazny, jak ostatnio – i Krainami Cienia.

Dumna rodzina Daidoji rzadko wybacza dawne urazy, wciąż bolejąc po stracie Shiro no Yojin, zwanej przez nich „niedawnym nietaktem ze strony Lwa”, i okazując otwartą wrogość wobec Yasuki, wciąż uznawanych za zdrajców. W dniu *gem-pukku* Obróńcy Doji tatuują na swoich ciałach mon rodziny jako widomy znak tego, że prędkiej zginą, niż zaniedbają swe obowiązki wobec daimyo.

Daidoji i Yasuki

Gdy przed ponad siedmiuset laty Yasuki opuszczali Klan Żurawia, niektórzy z nich zdecydowali się pozostać, nie godząc się na złamanie ślubów danych Klanowi. Ci, którym honor nie pozwolił odejść, wstąpili w szeregi rodziny Daidoji i dodali do jej subtelności i siły własne doświadczenie handlowe. Od tego czasu Daidoji otwarcie gardzą Yasuki, choć dziś obie rodziny zawarły tymczasowy rozejm, przede wszystkim mając na uwadze przyjaźń łączącą wojowników Żurawia i potężny ród Hida z Klanu Kraba.

Zwaśnione rodziny przypominają dwie strony tej samej monety. Dzieli je przede wszystkim poczucie honoru Daidoji, których uważa się za ludzi przebiegłych i sprytnych, ale nie bezwzględnych i pozbawionych hamulców. Mając do wyboru śmierć całej wioski lub utratę spodziewanych zysków, Daidoji zawsze poświęcą pieniądze. Co więcej, czyniąc tak, będą mieli powód do zemsty – a zemsta tej rodziny nigdy nie jest przyjemna.

Biblioteka Daidoji

Biblioteka w Niwa Shita no Kage Toshi (Ogrodzie pod Miastem Cieni) zawiera największy zbiór dzieł poświęconych strategii, jaki zgromadzono gdziekolwiek poza szkołą Akodo. Co więcej, krążą plotki, że Daidoji zatrudnili szpiegów, by kopiowali dla nich ważne książki ze Szkoły Lwów, zarówno te poświęcone strategii, jak i bardziej ezoterycznym zagadnieniom. Daimyo rodziny, Daidoji Uji, jest dumny ze swego księgozbioru, najbardziej jednak ceni najradszą jego pozycję. W murach Niwa Shita no Kage Toshi znajduje się bowiem jedyny traktat o strategii i fechtunku gajinów, napisany przed wiekami przez głowę Obrońców Doji. Między innymi ze względu na tę księgę żadna inna biblioteka nie posiada tylu informacji o barbarzyńcach, którzy niegdyś uderzyli na brzegi Rokuganu, i żaden Klan nie odegrał w ich wypędzeniu tak istotnej roli, jak Żurawie. Bez jego floty wojennej (będącej czymś nietypowym w Rokuganie, gdzie wszystkie bitwy toczy się na lądzie) pałac Cesarza mógł zostać zniszczony, a gajńska blokada rokugańskich portów prawdopodobnie nadszarpnęłaby mocno kasę Cesarstwa. Bitwa Rozszalałych Mórz rozegrała się na wodach Wan sano Kin Tayo (Zatoki Złotego Słońca).

Choć Daidoji Uji nie naucza w swej szkole taktyki gajinów, studiował ją pilnie, dzięki czemu poznał kilka dziwnych, barbarzyńskich *kata*, a na ścianie jego komnaty wisi stworzony przez nich niezwykle miecz o dwóch ostrzach. Wielu samurajów z innych rodzin uważa, że Uji plami swój honor, studiując drogi cudzoziemców, ten jednak naśmiewa się z ich słów. „Nie mając wiedzy” – powiada – „nie będziemy gotowi do obrony”. Daimyo Daidoji opanował w pewnym stopniu sztukę władania kilkoma rodzajami dziwacznej broni barbarzyńców, którą przywieźli ze sobą Jednorożce i nakazuje swoim uczniom również je zgłębiać. Spośród jego niezwykle zainteresowań najbardziej potępianą jest fascynacja „pieprzem gajinów”. Oczywiście Uji (jak każdy inny w Rokuganie) nie może używać tej dziwnej substancji w bitwie, ogranicza się więc – przynajmniej publicznie – do konstruowania skomplikowanych ogni



MON DAIDOJI

Mon: Żuraw rozpościerający skrzydła ponad węzeł owiniętym dookoła yari.

Maksyma: „Włócznie nie czeka na swego pana, lecz rusza naprzód, by strzec jego drogi”.

Daidoji szanują włócznie jako broń. Ich bushi uczą się nią władać, nim jeszcze opanują sekrety walki mieczem. Maksyma tego rodzaju mówi o ciągłej gotowości do obrony Klanu – zarówno przy użyciu wojsk, jak i wszelkimi innymi sposobami. Bushi z rodziny Daidoji tatuują mon Klanu na nadgarstkach w dniu *gempukku*, by przypominać im, że ślubowali wierność Żurawowi.



sztucznych, które puszcza się w czasie rozmaitych świąt i festiwali.

W bibliotece Daidoji znajduje się nie tylko olbrzymi księgozbiór, pełen teoretycznych traktatów, rozpraw generałów, podsumowań bitew z przeszłości Cesarstwa i zapisków na temat teorii wojny stworzonych przez najbardziej błyskotliwych dowódców polowych, lecz także sala treningowa, w której w zadziwiający sposób uczy się taktyki. Pośród ksiąg stoją potężne stoły zbudowane tak, by imitować teren wokół rozmaitych posiadłości Żurawia, można więc zwoływać tu rady strategiczne i szkolić młodych bushi w sztuce obrony. Każda z makiet wykonana jest z dokładnością co do metra i niezwykle dokładnie odwzorowuje ukształtowanie terenu, pozycje zamków, rzek i dróg. Każdego roku uczniowie szkoły Daidoji rozjeżdżają się na trzy miesiące, by wyszukać wszelkie zmiany w drzewostanie i innych elementach krajobrazu, które następnie odtwarza się na makietach, tak, by siły Żurawia znały zawsze każdą piędź ziemi, której przyjdzie im bronić.

Bitwa na Mierzei Przyptywów

Bitwa na Mierzei Przyptywów rozegrała się u brzegów Kenkai Hanto (Półwyspu Niegościnnych Wód), który przed wiekami Cesarz podzielił pomiędzy Żurawia i Kraba, by na zawsze władali nim obydwaj Klany. Od tamtej pory nie doszło między nimi do żadnej akcji zbrojnej na lądzie, choć zdarzały się krótkie bitwy morskie, toczone na zatoce na zachód od Kenkai Hanto.

Jednak najsłynniejsza z tutejszych bitew nie rozegrała się pomiędzy tymi Klanami, bowiem Żuraw i Krab podczas niej walczyli ramię w ramię. Kilkaset lat temu siły Klanu Kraba, dowodzone przez Hida Bokaru (trzeciego syna daimyo Klanu i obrońcę wschodniej części wielkiego muru), musiały bronić się przed olbrzymią armią *oni*, która usiłowała przedrzeć się przez mur i splądrować bogate ziemie Rokuganu. Wschodnia część umocnień była słabo obsadzona, gdyż stratedzy i doradcy Pana Hida sądzili, że siły Krain Cienia ruszą na zachód, poprzez równiny w kierunku Shinomen Mori.

Plugawe demony miały jednak szpiegów na ziemiach Kraba. Ukryci agenci i sprytni czarnoksiężnicy pozwolili sługom Fu-Lenga zobaczyć siły obrońców, a ich wódz, przebiegły Oni no Kinjiro, zdecydował się uderzyć na odcinek muru najbardziej oddalony na wschód, gdzie łagodne morze obmywa brzegi Rokuganu. Przywódca pomiotu Mrocznego Boga był mądry, zdolny i żąd-

ny potęgi i choć Krab mierzył się już z większymi *oni*, żaden z nich nie był odeń sprytniejszy. Oni no Kinjiro przekonał dowódców Hida, że rusza na zachód, a gdy zmylona armia samurajów wyruszyła, by tam się umocnić, zaatakował słabo bronione przejście nad oceanem. Jego wojska uderzyły nocą, i choć wyjące głosy i lśniące oczy zbliżały się do linii obrony, żaden z samurajów nie drgnął. Nikomu nawet przez myśl nie przeszło, by opuścić posterunek – byli wszakże członkami Klanu Kraba i ślubowali bronić Rokuganu przed Krainami Cienia za wszelką cenę. Hida Bokaru, któremu dano niewielu ludzi, starał się odeprzeć inwazję, jego siły były jednak zbyt słabe. Gdy pozostało mu zaledwie kilku żołnierzy, wypuścił magiczną flarę, mając nadzieję, że obsadzające zachodnią część muru siły Kraba dostrzegą ją, nim będzie za późno.

Lecz Oni no Kinjiro znał sposoby Kraba i gdy tylko ujrzał blask w powietrzu, sprowadził ciemność z jego zachodniej strony, by reszta obrońców Muru nie mogła go spostrzec i przyjść z pomocą. Potem rozdarł fragment kamiennych umocnień i przygotował się, by poprowadzić swą horde na równiny Rokuganu.

Wtem ponad upiorne wycie *oni* wzbił się czysty dźwięk myśliwskiego rogu. Przez Mierzeję Przyptywów jechał Daidoji Masahigi, daimyo rodziny Daidoji. Choć otaczała go tylko grupa myśliwych, około dwudziestu samurajów, z którymi polował, uderzył na szeregi potworów, przedzierając się do sił Kraba i chwytając sługi Fu-Lenga w przypominający szczypce chwyt. Straszna w bitwie *yari* daimyo cięła najeźdźców niczym kosa zboże, zrywając im głowy z karków za każdym zajadłym uderzeniem. Flara Kraba została dostrzeżona i siły Rokuganu ruszyły na odsiecz. Po raz pierwszy w historii Krab i Żuraw stali ramię w ramię, walcząc ze wspólnym wrogiem.

Okazało się, że tego dnia Daidoji Masahigi polował z sokołem w pobliżu Mierzei Przyptywów, a gdy dotarł nad brzeg zatoki, ujrzał, że mroczna armia przediera się przez siły Kraba, zadał więc w róg i ruszył z odsieczą. Choć towarzyszyła mu tylko garstka samurajów, żaden z nich nie zawahał się ani przez chwilę – wszyscy popędzili przez fale na pomoc bushi z oddziałów Hida. Dotarłszy na miejsce ujrzeni, jak Oni no Kinjiro rozdiera na strzępy straż przyboczną Hida Bokaru. Co prawda młodzieniec pchnął demona kataną wprost w serce, jednak Oni bez trudu podniósł go nad głowę ostrymi, zakrwawionymi szpony i cisnął na ziemię, aż zadrzała. W tym momencie deszcz strzał Daidoji przeszył jego grubą skórę i zmusił do wycofania się za mur.

Wojownicy Kraba cofnęli się, pozwalając wypoczętym Żurawiom zakosztować odrobiny walki



GOŁĘBIE POCZTOWE

Gołębie pocztowe przenoszą zazwyczaj wiadomości od wasala do dai-myō. Na ich szarych skrzydłach podróżują plany bitew, tajne wiadomości a nawet listy od rozdzielonych kochanków.

Żurawie zaczęły troszczyć gołębie pocztowe w roku 525 od powstania Cesarstwa, by przyspieszyć dostarczanie wiadomości. Od tego czasu użycie tych niezawodnych ptaków przyjęło się i dziś nie ma Klanu, który nie hodowałby przynajmniej jednego stada.

Gołębie pocztowe to delikatne stworzenia, które traktować należy z najwyższą ostrożnością. Sekret, dzięki któremu są tak użyteczne, jest prosty: nigdy nie karm ich podczas podróży. Ptaki te bowiem mają znakomite wyzucie kierunku i odległości i zawsze wracają tam, gdzie były karmione. Najczęściej miejscem tym jest klatka, w której przyszły na świat, nie jest jednak niczym niezwykłym karmienie gołębi w obozach, gdy zbliża się bitwa, z dala od pałacu czy wioski.

i dając sobie chwilę wytchnienia, której tak potrzebowali. Daidoji walczyli mężnie i odepchnęli oni od umocnień, odbijając rannego Hida Bokaru.

Wodzowie razem bronili muru, a garstka ich ludzi zmagala się ze wzmagającym się napływem wojsk Krain Cienia. Oni no Kinjiro zmiażdżył nogi Bokaru, lecz Masahigi obronił go, walcząc jak lew, podczas gdy inni opatrywali rannego. Bitwa była straszliwa, a siły Żurawia i Kraba topniały. Wreszcie Kinjiro przypuścił szturm i przedarł się przez obronę, ruszając pędem na piaszczystą plażę po drugiej stronie muru, w stronę morza. Gdyby ten sprytny manewr się powiodł, oni znaleźliby się na półwyspie, a ocean zamknąłby za nimi drogę.

Masahigi popędził co koń wyskoczy i wraz z trzema pozostałymi przy życiu towarzyszami ruszył w pogoń. Armia Krain Cienia odwróciła się, by przypuścić kontratak i zmiażdżyć Żurawia pod nawałą kłów i pazurów, lecz Daidoji nie zawahali się. Za każdym razem, gdy oni docierali bezpiecznie na drugą stronę mierzei, przypu-

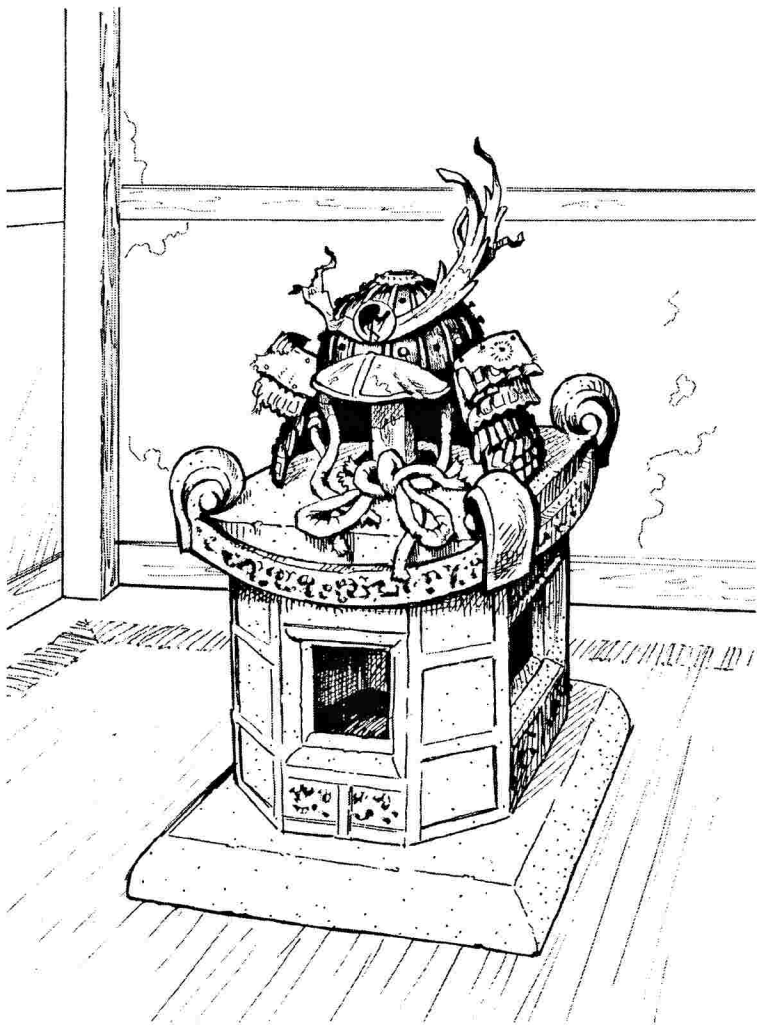
szczali atak na ich tyły, zmuszając by zawracali i walczyli.

Dwaj pozostali przy życiu samuraje z Klanu Kraba przyglądali się tej desperackiej bitwie z drugiej strony mierzei, płacząc, że rany i obowiązki względem na pół przytomnego generała nie pozwalają im dołączyć do mężnego starcia. Tymczasem zalewani przez fale Daidoji zmagali się z oni, aż w końcu czerwona od krwi toń zamknęła się nad dzielnymi samurajami. Wojownicy Hida patrzyli na to z drugiego brzegu, lecz nie ujrzeli nic więcej – żaden samuraj, ani żaden demon nigdy już się nie wynurzył.

Po stronie mierzei należącej do Kraba stoi mała kapliczka o prostych ścianach. Wewnątrz znajduje się ołtarz, na którym złożono hełm Daidoji Masahigiego, wyrzucony na brzeg kilka tygodni po bitwie. Nic innego nie powróciło nigdy z głębin, a ten pogięty i zardzewiały kształt jest symbolem ofiar, jakie ponieśli wtedy członkowie domu, który Kraby zwą teraz „Żelaznymi Żurawiami”.

Kyuden Kitsune

Ta jedna z ostatnich bitew stoczonych przez Żurawia rozegrała się zaledwie trzydzieści lat temu. Dwa pomniejsze klany – Lisa i Zająca – toczyły wtedy spór graniczny, każdy chcąc przydać sobie znaczenia kosztem drugiego. Wreszcie oddział samurajów Kakita, prowadzonych przez młodego wówczas Toshimoko, spotkał się z armiami obydwu klanów zebranych na granicach. Po długiej perswazji i kilku otwartych groźbach ze strony Żurawia, klany zgodziły się znaleźć dyplomatyczne rozwiązanie. To jednak nie było im pisane. Późną nocą grupa zabójców, wynajętych najpew-





niej przez Zająca, zamordowała wielu śpiących dygnitarzy klanu Lisa. Daimyo tegoż, Kitsune Oshirin, wypowiedział wrażemu klanowi wojnę i następnego ranka doszło do zbrojnego starcia. Żuraw wziął stronę Lisa i bitwa szybko się skończyła, Oshirin jednak nie okazał należytej wdzięczności i stwierdził, że to interwencja Żurawia doprowadziła do śmierci jego żony. Wyzwał Toshimoko na pojedynek, został pokonany i zginał na miejscu.

Tę bitwę nazywa się czasem „Nocą Stu Śmierci”, od liczby dygnitarzy, którzy zginęli z rąk zabójców. Klan Zająca utrzymywał, że nikogo nie napał, nikomu nie zlecił morderstwa i nie brał udziału w nocnym ataku, lecz bardzo niewielu członków Wielkich Klanów w ogóle im uwierzyło. Od tej brzemiennej w skutki bitwy Żuraw nadzoruje terytoria obydwu klanów, pomagając ich przywódcom odbudowywać wojenne straty i mając oko na ich granice. Z rozkazu Cesarza Klan Żurawia wysłał też do obydwu daimyo doradców, którzy mogą zakwestionować każdą ich decyzję w imieniu Syna Słońca. W ciągu ostatnich trzydziestu lat skorzystano z tego prawa zaledwie dwukrotnie, za każdym razem, gdy klan Zająca przygotowywał się do inwazji na ziemie Lisa. Choć doradcy Żurawia mieli pewne trudności na dworze rodziny Kitsune, Żuraw stara się możliwie najmniej rzucać w oczy i stosunki między dwoma klanami znów stają się przyjacielskie. Zając nie

żywi takiej sympatii do Żurawia, w związku z czym jego daimyo wielokrotnie szukał możliwości uchylecia się od Cesarskiego zarządzenia i pozbycia się niechcianego „doradcy”.

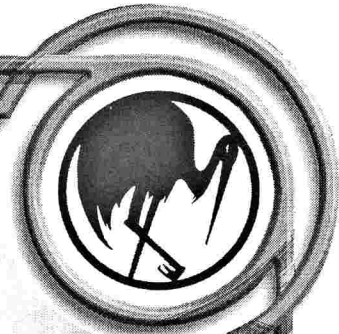
Przypadki wysyłania Cesarskich „doradców” do niesfornych pomniejszych klanów nie zdarzają się często i miały miejsce najwyżej dziesięć do piętnastu razy w całej historii Rokuganu. Zazwyczaj „doradców” odwołuje się po dwóch albo trzech latach.

Zwycięstwo bez Uderzenia

Sześćset lat temu Klan Lwa zaatakował ziemie Feniksa. Choć po obydwu stronach zginęło wielu ludzi, wojna trwała, póki Żuraw nie odciął linii zaopatrzenia Lwa i nie zaniechał handlu z jego wojskami. Bitwa pod Namuri Kaminari Yama została przerwana przez piechotę Daidoji, wspomaganą przez polityczną siłę Doji, znajdujących posłuch u Cesarza. Gdy Klan Żurawia przyszedł z pomocą Feniksom, Klan Lwa został zmuszony do wynegocjowania sojuszu.

Wkrótce potem samotny shugenja, Isawa Asahina, jął obracać w perzynę prowincje rodziny Doji, zabijając każdego, kto chciał powstrzymać jego zemstę. Przez następny tydzień palił wioski,





GOŁĘBIE POCZTOWE (CD.)

Gołębie, wygłodzone w czasie, gdy ich posiadacz podróżuje z pałacu do pałacu, wracają do ostatniego zamku, w którym je nakarmiono, mając nadzieję, że znajdą tam więcej jedzenia. W ten sposób przyczepiona do ich nóżki wiadomość dociera do domu.

czasami obrączka, za którą wkłada się wiadomość, oznaczona jest symbolem klanu lub domu, w którym znajduje się klatka ptaka. Dzięki temu adresat jest znany i wiadomość może zostać dostarczona nawet wtedy, gdy gołąb zostanie ranny lub zabity.

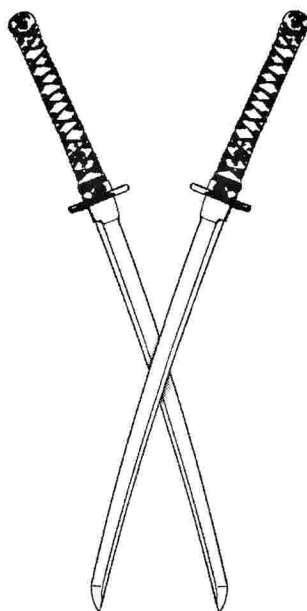
Gołębie pocztowe potrafią przez dwa tygodnie obywać się bez jedzenia i szybko pokonują wielkie dystanse, co czyni je doskonałym narzędziem dla grup zwiadowczych lub samotnych bushi, wypełniających misję z dala od domu.

Yajindena po domniemanej śmierci jego wodza. Potem Yajinden stanął przed sądem pod zarzutem zdrady i uprawiania *maho*, zakazanej magii. Po długiej debacie na Dworze Cesarskim, rodzinie Asahina pozwolono zdecydować o losie jeńca. Daimyo rodu ogłosił, że w związku z ich pacyfistycznymi przekonaniami Yajinden nie zginie. Zamiast tego zamknięto go w świątyni Asahina na dwadzieścia jeden dni, a shugenja rzucali nań czary i odprowadzali skomplikowane rytuały. Gdy skończyli, Yajinden miał umysł dziecka, a daimyo posłał go, by do końca życia pielegnował ogród w Pałacu Cesarskim, przypominając wszystkim, co przytrafia się zdrajcom Żurawia.

Dwieście lat później luchiban znów zagroził Szmaragdowemu Cesarstwu. Klany raz jeszcze zjednoczyły się, by go powstrzymać, tym razem stawiając czoła armii nieumarłych w Bitwie nad Rzeką Snu. Żurawie odegrały w niej istotną rolę, zbierając siły Cesarstwa po tym, jak zombie przedarły się przez ich szeregi. Historia docenia Klan Żurawia, który zapobiegł pogromowi, wiążąc siły ciemności w czasie, gdy Wytatuowani z Klanu Smoka zmagali się z luchibanem tak długo, aż w końcu go pochwytili.

Noc Spadających Gwiazd

W czasie tej osławionej bitwy Żuraw utracił Shiro no Yojin na rzecz legionów Akodo. Siły Daidojo dzielnie broniły zamku przez trzy tygodnie, jednak w końcu zostały pokonane. W obliczu kłę-



farmy i karawany, aż córka Championa Żurawia, Doji Kiriko, podjęła się go powstrzymać. Spotykała go w każdej wiosce i stawała między nim a bezbronnymi wieśniakami, odmawiając jednak walki. Gniew shugenja przyprawił ją o wiele blizn, lecz po wielu dniach biernego oporu zyskała również jego szacunek.

Bitwa Wzburzonych Mórz

W tym samym czasie, gdy Klany toczyły na łądzie Bitwę Białego Jelenia, siły morskie Żurawia wzięły udział w starciu znanym jako „Bitwa Wzburzonych Mórz”. Gdy przed ponad siedmioma setkami lat gajini zaatakowali Rokugan, uderzyli wprost na Pałac Cesarski, do którego mogli dostać się przez Wan sano Kin Tayo (Zatokę Złotego Słońca). Przyplłynęli na wielu okrętach uzbrojonych w dziwaczne maszyny wojenne, które grzmiały jak burzowe niebo. Magia Isawa ochroniła pałac, jasnym było jednak, że ich zakłęcia powoli się wyczerpują.

Ówczesny Champion Żurawia, Doji Sekidera, wezwał swą flotę handlową, by broniła Cesarskiej Stolicy. Shugenja z rodziny Asahina sprawili, że nad zatoką zaległa gęsta mgła, która spowiła morze, ograniczając zasięg widzenia. Ukryte w gestych oparach małe, lecz szybkie okręty Żurawia nękały wolniejsze galeony gajinów, rozrywając je w końcu na kawałki.

Gdy bitwa na łądzie dobiegła końca, kompletne zagubione wojska barbarzyńców zniszczono, a ich okręty zatonięły w falach oceanu.

Gajinowie zostali pokonani, wypędzeni z Cesarstwa i nigdy już nie wrócili jako siła zbrojna. Ich kupcom nie wolno było przez pewien czas wkraczać na teren Rokuganu, a i dziś patrzy się na nich podejrzliwie.

Bitwa nad Rzeką Snu

Okolo pięćset lat temu luchiban i jego Piewcy Krwi powstałi, by zagrozić ziemiom i ludności Rokuganu. Skażoną magię i mroczne dzieła czarnoksiężnika wspomagał jego *shirekan* (dowódca), Asahina Yajinden, zwany przez niektórych Teh Kurai no Luchiban (Czarną Ręką Luchibana). Klan Żurawia, rozwścieczony zdradą Yajindena, ze wszystkich sił starał się wykorzenić jego magię *kuei*.

Gdy osaczono luchibana i rozpętała się bitwa, samuraj z Klanu Lwa, Akodo Minobe pochwytil



STOSUNKI DYPLOMATYCZNE MIĘDZY ŻURAWIEM I KRABEM

Stosunki dyplomatyczne między klanami Żurawia i Kraba są zawsze sprawą delikatnej natury. Szczególnie od czasu słynnego odejścia rodu Yasuki, kontakty pomiędzy domami uległy pogorszeniu. Co gorsza, w Klanie Kraba rolę dyplomatów wypełniają właśnie zdrajcy Żurawi (gdyż ze wszystkich rodzin Klanu ta nadaje się do tego najlepiej) i, o czym nie trzeba mówić, nie są oni mile widzianymi gośćmi na ziemiach swego byłego Klanu, co powoduje komplikacje natury politycznej. To samo dotyczy się dyplomatów Doji, odwiedzających Pałac Czarnego Żurawia, serce ziem Yasuki.

Zamiast posyłać Yasuki na ziemie Żurawia lub podejmować Żurawie w Czarnym Pałacu, Krab szkoli na dyplomatów pewną liczbę członków rodzin Hida i Hiruma tylko po to, by móc łatwiej prowadzić negocjacje ze szlachetnym Klanem, a politycy Żurawia jako jedyni mogą odwiedzać Kyuden Hida bezpośrednio i zawierać układy bez pośrednictwa Yasuki. Działa to wcale dobrze, zwłaszcza że Żurawia reprezentują w tym wypadku głównie Daidoji, przywykli do bezceremonialności Kraba, a jako że Daidoji to jedne Żurawie, jakich Krab szanuje, negocjacje są znacznie ułatwione.

ski mężczyźni, kobiety i dzieci z Shiro no Yojin rzucili się z murów, wołając narazić się na śmierć w bystrym nurcie rzeki płynącej u podnóża twierdzy, niż dostać się w ręce wroga. Miano bitwy pochodzi od światła pochodni, które padały z murów wraz z mieszkańcami twierdzy.

Tej samej nocy, na polach otaczających zamek, przyszedł na świat wielki generał Klanu Żurawia, Daidoji Yurei, który całe życie spędził, usiłując odzyskać utraconą warownię. Lew utrzymał się jednak i Shiro no Yojin nigdy nie wrócił w ręce Żurawia. Wody otaczające jej mury wciąż są nawiedzane przez poległych samurajów. Powiada się, że w czasie pełni księżyca duchy powstają, pole bitwy pokrywa się krwią, a bystry nurt rzeki niesie płacz dzieci. Ponadto raz do roku, siódmego dnia miesiąca Węża, Lwy zamykają bramy Shiro no Yojin, tej bowiem nocy wokół fortecy wędruje duch Daidoji Yureiego, bezlitośnie mordując każdego Lwa, na którego się natknie. Od czasu, gdy siły Akodo zdobyły nawiedzony pałac, siedmiu wojowników miało pecha znaleźć się tej nocy poza bezpiecznymi murami. Ich poćwiartowane ciała znajdowano o brzasku rozrzucone po okolicznych polach.



Człowiek pokonany wciąż żyje. Człowiek pozabawiony honoru umiera na długo, nim jego serce przestanie bić.

– Tao Shinsei

Historia

U zarania swej historii Yasuki służyli Klanowi Żurawia, gdyż ich protoplasta złożył hołd Pani Doji. Choć wziął potem za żonę kobietę z rodziny

Kakita, nie wywodził się z kasty samurajów i wielu historyków kwestionowało potem prawo rodziny Yasuki do prawdziwego szlachectwa, powołując się na ich niskie pochodzenie. Takie twierdzenie nie pozbawione jest podstaw – nawet po setkach lat służby najpierw Klanowi Żurawia, potem zaś Krabowi, jedyni w Rokuganie „samuraje niskiego stanu” nie wyzbyli się w pełni piętna swych pospolitych korzeni.

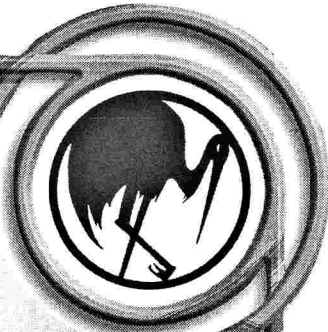
Przez pierwsze trzysta lat Yasuki służyli Klanowi Żurawia, wspierając ekonomiczne i polityczne dążenia rodziny Doji. W tym czasie wywarli ogromny wpływ na kulturę Rokuganu, zapoczątkowali bowiem zwyczaj prowadzenia handlu przez wymianę podarunków w miejsce „niehonorowego” kupczenia, którym gardzi każdy samuraj w Szmaragdowym Cesarstwie. W tamtych czasach, gdy drogi były nieliczne, a świeże sojusze między rodami Rokuganu niepewne i pełne niedawnej wrogości, Yasuki jako jedyni ośmielili się słać kupieckie karawany. Gdy wybuchła pierwsza wojna z Fu Lengiem, to właśnie ich wysiłki sprawiły, że żołnierze Cesarstwa byli zaopatrzeni w żywność i broń. Jeden z pierwszych daimyo Yasuki otrzymał tytuł Cesarskiego Intendenta przy Szmaragdowym Tronie, a tytuł ten otrzymywało jeszcze wielu wywodzących się z jego rodziny dworzan – dopóty, dopóki trwali przy Żurawiu.

Symbiotyczne stosunki pomiędzy domami Żurawia zawsze sprawiały, że żadna rodzina nie mogła wynieść się ponad inne, od ich współpracy zależało bowiem przetrwanie Klanu. Yasuki odpowiedzialni byli za prowadzenie wielu rynków, wszelką działalność handlową i nielegalne interesy klanu, co napawało ich otwartą dumą. Gdy Cesarz Rokuganu nakazał Żurawiom ukrócić taką działalność, Yasuki oczywiście ucierpieli najbardziej.

Wojna z Krabem i odejście Yasuki

Od początku Cesarstwa Yasuki uważano za „pospolitych”, wywodzili się bowiem z prostego ludu, od rybaków i handlarzy. Interesy kupieckie absorbowwały ich do tego stopnia, że nie dbali o szlachetne cnoty czy dworny wygląd. Pokładali wiarę jedynie w moc pieniądza i obnosili się ze swoją ekonomiczną potęgą, która była tak wielka, że nawet po ich odejściu z Klanu Żurawia zbyt gwałtowni krytykanci mogli utracić wszystkie dostawy w przededniu zimy.

Z początku Yasuki używali swych finansowych talentów, by mnożyć bogactwo swojego Klanu, tworzyć system wymiany dóbr i budować potęgę

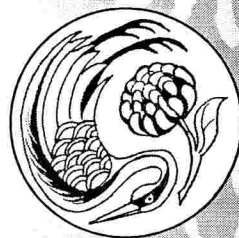


MON YASUKI

Mon: Żuraw i chryzantema.

Maksyma: „Niech two czarka zawsze będzie pełna, a two dłonie nigdy nie będą puste”.

Tak wyglądał mon Yasuki, zanim ci odeszli z Klanu Żurawia. Potem symbol rodziny został zmieniony tak, by odzwierciedlić ich nową pozycję. Tymczasem stary znak wciąż znajduje się na starożytnych przedmiotach. Większość z nich została zniszczona zarówno przez samych Yasuki, jak przez Daidoji, kilka jednak przetrwało. Uważa się, że przynoszą one wielkiego pecha członkom zdradzieckiej rodziny – podobno, jeśli taki przedmiot trafi do Pałacu Czarного Żurawia, sprowadza na ród rok marnych interesów i złego losu.



pieniądza. W miarę wzrostu Cesarstwa, inne Klany zaczęły patrzeć na handel z coraz większą dezaprobatą, aż w końcu metody Yasuki zwać zaczęto „brudnymi” i „niehonorowymi”, a Otomo Totogahi, brat Cesarza, przeżywał ich nawet „hańbą Żurawia”. Byli jednak wciąż częścią Klanu Żurawia i Pani Doji wielokrotnie stawiała w ich obronie, przypominając, że obrażają nie tylko ją, lecz również ekonomiczną podstawę Rokuganu.

Czas mijał, a nielegalne interesy Yasuki stawały się coraz bardziej dochodowe. Champion Żurawia próbował wprawdzie utrzymać ich interesy w ryzach, lecz sieć domów uciech, hazardu i sprzedaży narkotyków rozrosła się na niespotykaną skalę, a jej właściciele nie zdradzali najmniejszych zamiarów wycofania się z niej, póki przynosiła zysk. W końcu w 387 roku stary Cesarz umarł, a Szmaragdowy Tron przejął jego syn. Niedoświadczony Hantei ogłosił, że nielegalne interesy są nie tylko niehonorowe, ale i niebezpieczne,

Wygnani Yasuki postawili Klan Żurawia w obliczu dwóch problemów. Po pierwsze, wyrzutków przyjął natychmiast Klan Kraba, usiłując z ich pomocą wzmocnić swą pozycję ekonomiczną i przełamać żelazny uścisk, w którym trzymał go Żuraw. Efektem tego wisząca do tej pory na włosku wojna pomiędzy Klanami wybuchła teraz z pełną siłą, a armia Daidoji zmuszona była wycofać się za swe linie obronne. Rozlew krwi powstrzymał rozkaz Cesarza, który

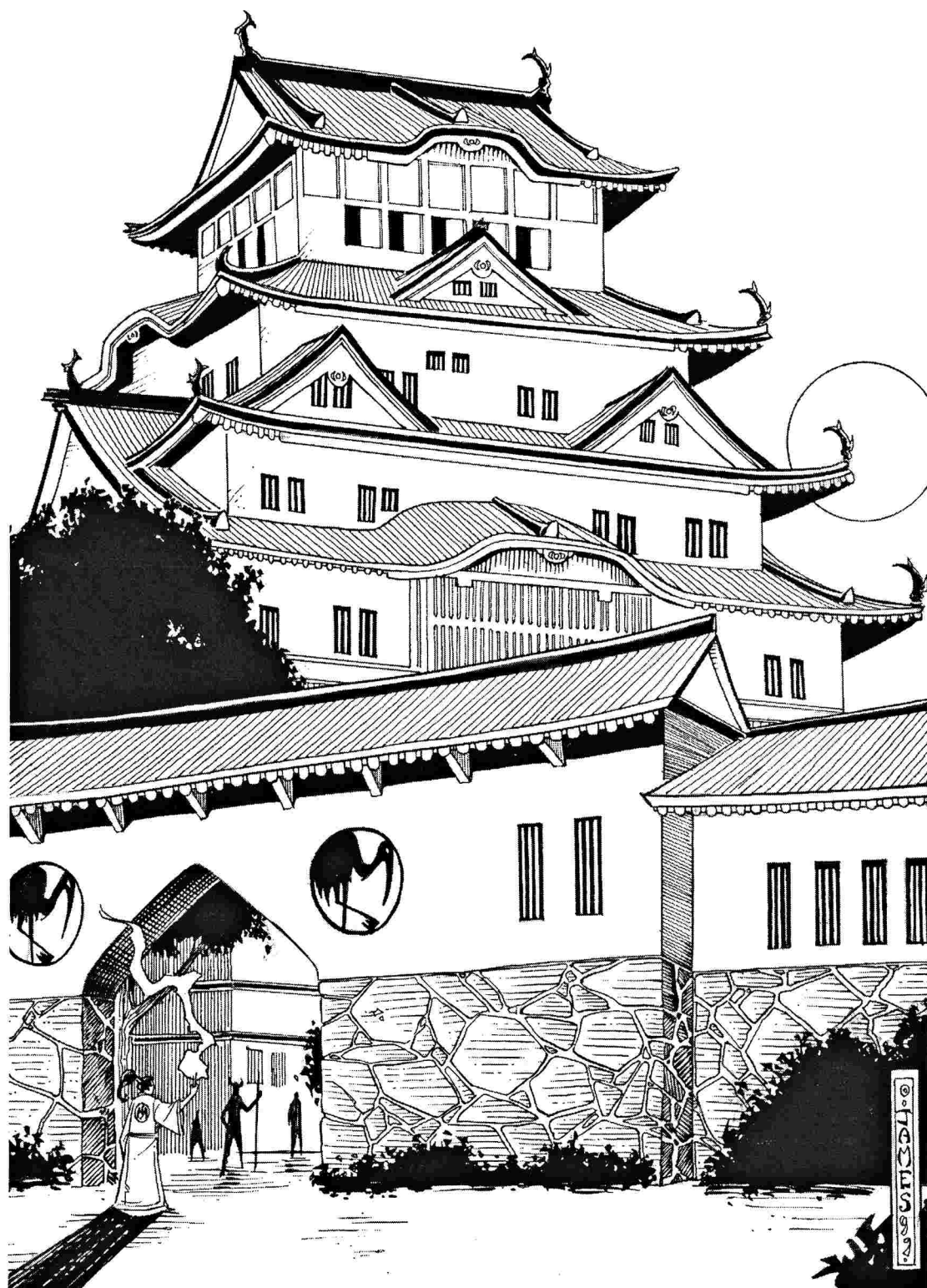
podzielił Półwysep Niegościnnych Wód, pozostawiając Żurawiovi tylko połowę jego południowych terytoriów. Po wtóre zaś rynki, na których opierało się bogactwo Żurawia, zaczęły się gwałtownie załamywać pod zmasowanym atakiem kupców z rodziny

Yasuki.

Odstępstwo Yasuki wzięli sobie do serca zwłaszcza Daidoji, którzy po dziś dzień nienawidzą ich z całej mocy. Widzą w nich zdrajców, którzy nie posłuchali nie tylko wyraźnego rozkazu Championa, ale i samego Cesarza, poprzysięgli więc, że pewnego dnia oczyszczą Rokugan z ich domów kupieckich. Handlowe zdolności Yasuki i nowy sojusz z Klanem Kraba dostarczyły im jednak dość funduszy, by rodzina ocalała.

Wojna ekonomiczna umknęła właściwie uwadze innych Klanów, gdyż olbrzymie ilości koku, tracone i zyskiwane na przemycie i traktatach handlowych, to dla większości samurajskich domów zbyt mało, by brudzić sobie ręce. Wojna między Daidoji a Yasuki miała jednak inny efekt – w Cesarstwie powstała nowa siła, drzemiąca w najciemniejszych, najtajniejszych zakamarkach społeczeństwa – Kolat.

otwarcie nakazując Doji Mizobu zerwanie z nimi raz i na zawsze, pod groźbą utraty pozycji na Dworze. W obliczu tak skrajnego zagrożenia Mizobu zwołał Radę Żurawia i obwieścił jej dekret Cesarza. Yasuki otwarcie odmówili wycofania się ze swych ciemnych interesów twierdząc, że wspierają armię Żurawia na całym południowym półwyspie. Champion nie wycofał się jednak ze swej decyzji i odebrał Yasuki ich ziemie, choć ci twierdzili, że żądanie jest niesprawiedliwe i nie dano im czasu, by się doń dostosowali.



Rozdział trzeci:



Bohater



Rozdział trzeci: Bohater

W niniejszej części znajdziesz informacje o tworzeniu bohaterów z Klanu Żurawia, włączając w to opisy nowych umiejętności, Wad i Zalet oraz dodatkowych szkół, kształcących między innymi Artystów Kakita i Dworzan Doji. Poniżej znajdują się też Tabele Favorów, z których postać z Klanu Żurawia może korzystać za przyzwoleniem Mistrza Gry, oraz zestaw Tabel Dziedzictwa, dzięki którym stworzysz historię i określisz korzenie swego bohatera. Pamiętaj, że nim będziesz



mógł z nich skorzystać w czasie rozgrywki, wszystkie te elementy muszą zostać zaakceptowane przez Mistrza Gry.

Nowe umiejętności

ASTROLOGIA (INTELIGENCJA)

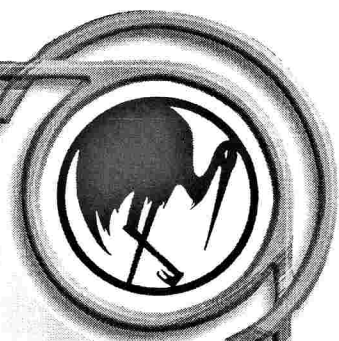
Astrologia pozwala rozpoznawać ciała niebieskie i ich układy – konstelacje. Z pomocą tej umiejętności shugenja może określić, jakie gwiazdy oddziałują aktualnie na ziemię i odczytać ich znaczenie. Pozwala to zwyczajnie przepowiadać przyszłość oraz precyzować czas odpowiedni dla tworzenia pewnych fetyszów i magicznych przedmiotów. Dzięki Astrologii można określać też pewne ludzkie cechy, związane z dniem, datą i rokiem czyjegoś urodzenia, oraz przepowiadać związane z daną osobą przyszłe zdarzenia i omeny. Jeśli bohater zechce użyć astrologii do przewidywania nadchodzących wydarzeń, powinien wykonać test o Poziomie Trudności równym 15. W razie sukcesu Mistrz Gry winien dać mu ogólny obraz tego, co stanie się niebawem, posługując się listą określających przyszłość przymiotników takich, jak: „spokojna, zadowolająca i pozbawiona wydarzeń”, czy „niebezpieczna i niosąca śmierć”. Jest to umiejętność Godna.

GAMBIT DYPLMATYCZNY (INTELIGENCJA) (TYLKO KLAN ŻURAWIA)

Wszyscy na Dworze Cesarskim wiedzą, że serce Żurawia to serce honorowe. W związku z tym polemika z Żurawiem, zwłaszcza gdy ma on logikę po swojej stronie, to odwracanie się od honoru.

Za pomocą tej umiejętności Żuraw może tak pokierować konwersacją, by rozmówca zaczął zaprzeczać jego poglądom. Rozmowa może być bardzo prosta, najlepszy efekt daje jednak, gdy prowadzić ją publicznie. Żuraw używa pułapek logiki, by przyprowadzić kogoś do zaplanowanego wniosku. Jeśli mu się to uda, jego przeciwnik odkrywa, że jeśli się nie zgodzi, postąpi niehonorowo, zaś w przypadku niepowodzenia musi postąpić zgodnie z sugestią rozmówcy.

Żuraw testuje umiejętność Gambit dyplomatyczny wraz z Inteligencją w teście przeciwstawnym przeciwko Intuicji oponenta $\times 5$ (otrzymuje Dodatkowe Podbicie, jeśli przeciwnik posiada wadę Naiwny, jeśli zaś ten obdarzony jest zaletą Jasnomyśl – trudność wzrasta o 5). W razie sukcesu oponent postąpi niehonorowo, jeśli nie zgodzi się z jego propozycją i musi działać tak, jak zaproponował mu Żuraw lub – znalazłszy się w słownej pułapce i wciąż zaprzeczając słowom dypl-



maty – traci jeden punkt honoru, plus jeden za każde zadeklarowane przez Żurawia podbicie. Ta umiejętność automatycznie zawodzi, jeśli używa się jej przeciwko komuś u wyższym poziomie Honoru. Jest to umiejętność Godna.

MANIPULACJA (INTUICJA)

Manipulacja to sztuka używania psychologii, pozwalająca interpretować czyjś charakter i przewidywać jego działania. Z pomocą tej umiejętności można ustalić żądania, potrzeby i pragnienia człowieka, z którym ma się do czynienia i określić, jak je zaspokoić. Jak w przypadku większości umiejętności opartych na Intuicji, jej użycie może nastąpić tylko podczas rozmowy. Jest to umiejętność Godna.

PRZEMAWIANIE / RETORYKA (SPOSTRZEGAWCZOŚĆ)

Postać obdarzona tymi umiejętnościami szkolona jest w pisaniu i wygłaszaniu przemówień. Przemawianie – sztuki wygłaszania przekonujących mów dla większego audytorium – użyć można, by przekonać grupę ludzi do określonych przekonań. Postaci z zaletą Niezwykły głos posługujące się Przemawianiem otrzymują Dodatkowe Podbicie. Retoryka z kolei to sztuka pisania sugestywnych przemówień, przeznaczonych dla kogoś innego. Tej umiejętności używać można wspólnie z innymi umiejętnościami artystycznymi, by osiągnąć jeszcze bardziej poruszający efekt. Są to umiejętności Godne.

SZACOWANIE (SPOSTRZEGAWCZOŚĆ)

Z pomocą tej umiejętności bohater określić może przybliżoną wartość jednego lub kilku przedmiotów. Ponadto obdarzona nią postać ma większą szansę wykrycia fałszerstwa i podróbki. Jest to umiejętność kupiecka.

TSANGUSURI (TYLKO SHUGENJA Z RODZINY ASAHINA)

Shugenja z rodziny Asahina potrzebuje tej umiejętności, by tworzyć „fetysze” – pomniejsze magiczne talizmany jednorazowego użytku, które są bardzo popularne wśród Żurawi. Wykonanie amuletu zabiera zazwyczaj określoną ilość czasu (około tygodnia), w czasie którego zbiera się potrzebne materiały, i wymaga udanego testu Astrologii, mającego określić miesiąc i dzień, w którym należy przeprowadzić ceremonię. Przedmiot musi



ponadto powstać w świętym miejscu odpowiednim do jego natury – na przykład w starożytnej kaplicy lub na gruncie świątynnym. Jest to umiejętność Godna.

UMIEJĘTNOŚCI ARTYSTÓW

Akrobatyka	Malowanie	Opowiadanie
Błazen	Muzyka	Origami
Ikebana	No/Kabuki	Poezja
Taniec		

Powyższe umiejętności przeznaczono dla Artystów Kakita, posiadających zdolność *maya*, nie jednak nie stoi na przeszkodzie, by mieli do nich dostęp również i inni bohaterowie. Na każdą z umiejętności artystycznych składa się wiedza o tym, jak praktykować daną gałąź sztuki, oraz podstawowe wiadomości o luźno wiążących się z nią zagadnieniach. Postać znająca się na origami dysponuje w związku z tym ogólnymi informacjami o produkcji papieru, a aktor teatru No zna literaturę dramatyczną i techniki wykonywania makijażu czy kostiumów. Zdolność artystyczna nie zapewnia – rzecz jasna – pełnej wiedzy na wszystkich związanych z nią polach, pozwala jednak niekiedy praktycznie je wykorzystać. Wszystkie umiejętności artystyczne są Godne.

Nome Zalety

BOGATY (1-10 PUNKTÓW)

Za każdy punkt wydany na tę Zaletę (najwyżej 10) zaczynasz grę z dodatkowym koku.

DAR WEWNĘTRZNY (6 PUNKTÓW)

Postaci obdarzone tą zaletą pobłogosławione zostały nadprzyrodzonym darem, którego nie potrafią kontrolować, takim jak empatia, prekognicja czy umiejętność wyczuwania pobliskiego niebezpieczeństwa. To Mistrz Gry decyduje, kiedy dar zaczyna działać i co dokładnie w danej sytuacji sprawia – przykładowo, postać obdarzona możliwością przepowiadania przyszłości może być nawiedzana przez sny o okrwawionym nożu, aż w końcu pewnego dnia zbudzi się i odkryje, że jej przyjaciel został zamordowany, człowiek obdarzony empatią może określić, kiedy ktoś go okłamuje, a bohater z darem psychometrii (odczytywania emocji, które „pozostawiły ślad” na nieożywionych przedmiotach) może mieć przeblysk wizji, gdy dotyka czyjejś katany. Nabywając tę zaletę, trzeba precyzyjnie określić rodzaj daru, wybierając na przykład empatię, prekognicję, mowę zwierząt lub psychometrię.

DWORZANIE I CHAMPIONI

Od czasu do czasu podczas gry zdarzyć się może, że honor twojego dworzanina zostanie zakwestionowany. W takim wypadku nie ma potrzeby wyrzucania od razu swojej postaci tylko dlatego, że nie zna się ona na iaijutsu! Dworzanom wolno wezwać championa, by stanął zamiast nich do pojedynku. Większość przeciwników da ci pełną dobę na znalezienie zastępcy, a jeśli próba honoru jest naprawdę poważna lub jeśli champion musi przybyć z bardzo odległego miejsca, dysponować będziesz jeszcze dłuższym czasem. Jeśli twój zastępca zwycięży, ocali twój honor, jeśli jednak przegra i zginie, od dworzanina oczekuje się natychmiastowego *seppuku*.



ZMIANA SZKOŁY

Zastanówmy się przez chwilę nad praktyczną stroną „zmieniania szkoły”.

Grasz samurajem Żurawia, który chce udać się do szkoły bushi Skorpiona. W pierwszym rzędzie musi on przekonać do tego swojego sensei: „Mistrzu, choć nie pojąłem jeszcze wszystkiego, czego mogłeś mnie nauczyć, zdecydowałem, że nic tu po mnie. Chcę przejść góry, iść do rodu Bayushi i uczyć się od nich”.

Potem musi udać się do swego daimyo: „Panie, choć ślubowałem wiernie ci służyć, postanowiłem opuścić twój dom i uczyć się drogi Skorpiona. W tym czasie nie będę na twe rozkazy, moje życie należeć będzie bowiem do innego pana i sensei”.

W końcu udaje się do domu Skorpiona: „Choć nie wypełniłem moich obowiązków wobec pana i nie miałem dość cierpliwości, by ukończyć nauki w jego szkole, chciałbym, byś nauczył mnie tajemnic swej rodziny”.

Taaak, oczywiście.

Poczytaj historię Doji Kuwanana. Ma mnóstwo powodów, by mieć „Ucznia wielu szkół”. Jeśli ty również chcesz nabyć tę zaletę, musisz mieć ku temu jeszcze lepsze powody.

Pamiętaj, *seppuku* boli.

EJDETYCZNA PAMIĘĆ (3 PUNKTY)

Bohater obdarzony ejdetyczną pamięcią posiada fenomenalną zdolność zapamiętywania wszelkich faktów, liczb i tekstów. Choć jego pamięć z łatwością zapisuje i przechowuje informacje, nie czyni go nieomylnym i nie daje cudownej zdolności rozumienia i nabywania nowych umiejętności czy języków. Bohater, który pragnie zapamiętać coś bardzo zawiłego lub precyzyjnie odtworzyć dużą ilość informacji, musi wykonać prosty test Inteligencji o Poziomie Trudności równym 20 (trudność wzrasta wraz ze stopniem złożoności danych).

OSTRZE KAKITA (4, LUB 8 DLA BOHATERÓW SPOZA KLANU ŻURAWIA)

Ostrza Kakita to najlepsze miecze Cesarstwa, cieńsze i bardziej elastyczne niż większość katan. Bohatera, który nosi jedno z nich, otacza powszechny szacunek i podziw, może więc rozpocząć grę posiadając miecz wykuty w kuźniach Żurawia tylko w określonych przypadkach. Ostrza Kakita nieczęsto powierza się młodym, a ich posiadacze mogą opuszczać ziemie Żurawia tylko w bardzo szczególnych okolicznościach. Bohaterowie nie wywodzący się z Klanu otrzymują je naprawdę niezwykle rzadko. Samuraj, posługujący się taką kataną, rzuca i zatrzymuje dodatkową kostkę, usiłując trafić przeciwnika i może przerzucić jedną kostkę obrażeń w czasie pojedynku iaijutsu.

PATRON (TYLKO ARTYŚCI) (OD 1 DO 5 PUNKTÓW)

Ktoś ważny zwrócił na ciebie uwagę. Nie myl tego z zaletą Sojusznicy – patron oczekuje od cie-

bie określonej wzajemności i zawezwie cię czasami, domagając się wielkiego dzieła sztuki lub stworzenia peanu na cześć jego najnowszego osiągnięcia. Oczywiście dzieła te niemal na pewno krążyć będą wśród sług twego patrona, przynosząc ci chwałę i czyniąc cię obiektem zawiści. Przypomina to trochę zaletę Sensei z głównego podręcznika, działa ona jednak inaczej. Po pierwsze – patron może kompletnie nie znać się na sztuce i być zwyczajnym jej wielbicielem, a nie nauczycielem bohatera, po wtóre zaś, szanujący się wielmożo będzie próbował wzmocnić pozycję polityczną i artystyczną pracującego dlań artysty, wystawiając jego prace na dworach i w innych miejscach publicznych. Nie robi tego – rzecz jasna – za darmo, oczekując, że twoja postać będzie spełniała wszelkie jego żądania, gdy tylko zajdzie taka potrzeba, tworząc prace, które schlebią i przysporzą protektorowi rozgłosu.

Od ilości punktów, które bohater wyda na patrona, zależą jego wpływy, potęga i częstotliwość, z jaką go wzywa.

PODWÓJNE KODOWANIE (TYLKO ŻURAWIE) (3 PUNKTY)

Podwójne Kodowanie to tajemny język artystów Żurawia, dzięki któremu można ukryć bardzo dokładne informacje w piosence, mowie lub obrazie. Dzieje się tak dlatego, że określonym postaciom mitycznym przypisuje się znaczenia, które rozszyfrować może tylko ktoś zaznajomiony z Podwójnym Kodowaniem. Tajników sekretnego języka nie zdradza się nikomu spoza Klanu, aby wrogowie Żurawia nie poznali tajnych sposobów przekazywania informacji. Tę zaletę można nabyć



w czasie gry, jeśli bohater znajdzie nauczyciela wywodzącego się z Klanu Żurawia.

TABELE FAWORÓW (3-15 PUNKTÓW)

Ta zaleta pozwala zacząć grę z kilkoma faworami „na podorzędziu”. Wszystkie przysługi muszą mieć dobrze opracowane tło i historię, oraz pasować do samej koncepcji postaci. Nabycie zalety pozwala wybrać losowo jedną przysługę z Tabeli Faworów i można ją wykupić trzy razy. Koszt Zalety to poziom przysługi razy trzy. Tabele Faworów znaleźć można na stronie 56.

UCZEŃ WIELU SZKOŁ (5 PUNKTÓW)

Tę niezwykłą zaletę można nabyć gdy bushi (i tylko bushi) podniesie Rangę powyżej 1, pozwala mu ona bowiem zmienić szkołę bez utraty starzych technik.

Gdy samuraj opuszcza swą dotychczasową szkołę, jego stare techniki zostają niejako „zamrożone” – nie może ich dłużej nabywać, jednak w zamian zaczyna się uczyć technik od nowych sensei. Gdy tylko otrzyma pozwolenie na odbycie treningu w nowej szkole, niemal natychmiast otrzymuje Technikę Rangi 1 (długość szkolenia zależy od Mistrza Gry, nie powinna jednak przekroczyć trzech do sześciu miesięcy). Kolejnych sekretów nowej akademii bushi uczy się na zwykłych zasadach, w miarę jak wzrasta jego prestiż.



Przykład: Doji Kuwanan nabywa Zaletę Inna Szkoła (za 5 punktów) i natychmiast zaczyna trening w szkole Akodo, pod kierunkiem Akodo Toturiego. Gdy zdobywa dość punktów Prestiżu by nauczyć się drugiej Techniki akademii Lwa, kupuje zamiast tego Uczenia wielu Szkół, wraca do domu i wstępuje do szkoły Daidoji, gdzie uczy się pierwszej Techniki. Osiągnąwszy ilość Prestiżu konieczną, by nauczyć się kolejnej Techniki, zdobywa Rangę 2 w szkole Daidoji. Nie uczy się drugiej ani trzeciej rangi szkoły Akodo, nie jest już bowiem jej uczniem i choć posiada tyle Prestiżu, co bushi trzeciej rangi, nie osiągnął jej w żadnej szkole i nie zdobył związanych z nią sekretów.

Nowe Wady

DALTONISTA (1 PUNKT)

Członkowie rodziny Doji miewają oczy jaśniejsze niż większość mieszkańców Rokuganu,

co powoduje u nich czasem daltonizm. Daltonista postrzega kolory jako różne odcienie szarości, ale nie potrafi ich rozróżnić, co utrudnia mu niektóre zadania, na przykład rozpoznawanie monów.

EPILEPTYK (4 PUNKTY)

Ponieważ rodziny Żurawia często krzyżują się z linią Cesarską, miewają częste problemy genetyczne. Należy do nich epilepsja, rzadka choroba genetyczna, która powodować może sztywnienie mięśni, drgawki, a nawet śmierć. To schorzenie najczęściej ujawnia się po wpływie silnej presji psychicznej, w trudnych i stresujących sytuacjach. Atak mogą również wywołać częste i jasne rozbłyski światła, towarzyszące na przykład pokazom ogni sztucznych. Rokugańczycy wierzą, że ludzie dotknięci epilepsją zostali wybrani przez kami i w chwili ataku kontaktują się z bóstwem, tak więc postać o oczywistych jej objawach (doznająca napadów drgawek, spazmów itp.) może być wprawdzie rugowana poza nawias społeczeństwa, lecz zarazem będzie uchodzić za mistyka lub świętego wśród ludzi, którzy odważą się do niej podejść. Gdy bohater cierpiący na epilepsję znajdzie się w sytuacji stresowej, by uniknąć ataku musi wykonać test Siły Woli o Poziomie Trudności równym 15. Jeżeli ten już się zacznie, zakończyć go może test Siły Woli o trudności równej 20.

FASCYNACJA (2 PUNKTY)

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 Jednoroźców, 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)

Jesteś wspaniały i/lub błyskotliwy 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! Gracze wybierający dla swych postaci tę wadę powinni ją odgrywać, natomiast prowadzący powinni odpowiednio utrudniać im pewne testy, opierając się na reakcjach innych osób.



KILKA RAD JAK ODGRYWAĆ DWORZAN

Odgrywanie dyplomaty z Cesarskiego Dworu to trudne zadanie, które wymaga dobrego wcielenia się w postać i sporo finezji. Dworzanin nie sprawdza się w niektórych sytuacjach, a złożona z polityków drużyna może nie poradzić sobie w przygodach skupionych na walce. Oczywiście posiadają oni pewne cechy i zdolności, których nie mają zwykli bushi czy shugenja, świetnie dają sobie radę podczas politycznych rozgrywek i łatwo zyskują zaufanie, które pokładają w nich ludzie, oraz szacunek, którym otacza ich szlachta innych Klanów. Mistrz Gry powinien mieć na względzie ich reputację i siłę słów, mówią bowiem w imieniu Żurawia, a czasem również i innego Klanu, który ich zatrudnił, by się za nim wstawiali. Igranie ze stojącą za dyplomata siłą bez uzasadnionej przyczyny może pomniejszego daimyo doprowadzić do seppuku albo wywołać wojnę pomiędzy zwaśnionymi frakcjami. Oczywiście, gdy dworzanin odwiedza daimyo, odgrywanego przez Mistrza Gry lub feudalnego rządcę, powinien być traktowany z szacunkiem i honorem, jednak nie znaczy to, że Champion Jednorożca da bohaterowi wszystko, czego ten zażąda. Dyplomaci Żurawia mają jedynie możliwość wywarcia presji politycznej, która pozwala im osiągać cele niedostępne dla innych.



KILKA RAD JAK ODGRYWAĆ DWORZAN (CD.)

Polityka w Rokuganie jest tak mocno związana z kulturą, że dworzyna bez dyplomaty może nie mieć przystępu do daimyo bez działania sił trzecich.

Dworzanom powierza się delikatne zadania, badanie występków i napominanie niehonorowych całą mocą ich zaplecza politycznego i nawet jeśli nie mają oni określonego zadania, ich słowa wiele znaczą na dworze. Pomniejszy daimyo będzie miał problemy z utrzymaniem pozycji, jeśli wpływy dworzanin oskarży go przed jego feudalnym panem, zwłaszcza jeśli zarzuty będą prawdziwe!

Choć dworzanie sprawdzają się w wielu sytuacjach, a my staraliśmy się, by byli możliwie dobrze zrównoważeni, ich możliwości zależą w głównej mierze od kampanii. Mistrz Gry powinien mieć na uwadze, że tylko cienka warstewka kultury i wysiłki dyplomatyczne dzielą Rokugan od krwawej wojny domowej, a dworzanie może narobić tyle samo zamieszania, co każdy inny członek drużyny. Ich moc jest subtelna i wymaga zarówno od gracza, jak i od Mistrza Gry wiele wysiłku. To zarówno przewaga, jak i minus dworzanie – trzeba odgrywać go do ostatka.

Rodzina Daidoji

Daidoji spędzają znacznie więcej czasu na ćwiczeniach fizycznych niż inne rodziny Klanu Żurawia, choć słyną też w całym Cesarstwie ze sprytu, przebiegłości, odporności psychicznej i żelaznej woli. Przedstawiciela Daidoji rozpoznać można po monach rodziny, które tatuują sobie na nadgarstkach.

Korzyść: +1 do Siły

Szkoła dworzan Doji

Prawda jest prosta.

Kłamcy wszystko komplikują.

– Tao Shinsei

Inne klany na przemian nienawidzą dworzan Doji i zazdroszczą im pozycji na Dworze oraz rozległych wpływów, nikt bowiem nie może równać się z nimi w wykorzystywaniu zawilego systemu przysług i kompromisów. Dyplomaci Żurawia posiadają niezwykłą zdolność wykorzystywania pozornie nieistniejących możliwości, wpływania na decyzje ludzi i negocjowania najlepszego dla siebie wyjścia z każdej sytuacji. Choć inne Klany – najczęściej Kraba i Smoka – krytykują polityczne zacięcie rodziny Doji, szybko zatrudniają mistrzów etykiety i dyplomacji pochodzących z Klanu Żurawia, gdy ich wysiłki polityczne zawodzą.

Korzyść: +1 do Intuicji

Umiejętności: Dyplomacja, Etykieta, Heraldyka, Manipulacja, Przemawianie, Szczerść, dowolna inna Umiejętność Godna.

Honor: 3, plus 5 punktów

TECHNIKI

Ranga 1: Podarunek doskonały

Każdy z dworzan Doji jest częścią rozległego systemu wiążącego klany, w obrębie którego dyplomaci i całe rodziny świadczą sobie wzajemnie przysługi i uprzejmości, oczekując oczywiście na rewanż wdzięcznej za pomoc strony. Czasem Żurawie interweniują na arenie politycznej w imieniu innego Klanu, w zamian za to zyskując określone zadośćuczynienie. Początkujący dyplomata Doji pierwszej rangi dysponuje umiejętnością wymieniania się przysługami – zarówno dla własnej korzyści, jak i w czyimś imieniu. Każda część tabeli faworów zawiera przykłady politycznych przysług, których może domagać się Klan Żurawia. Dworzanie pierwszej rangi może wyłącznie wyświadczać przysługi przypisane do pierwszego jej poziomu, Dworzanie Rangi drugiej – pierwszego i drugiego i tak dalej. Dyplomata może wykorzystać w czasie jednej przygody liczbę przysług nie przekraczającą sumy wartości Kręgu Powietrza + Rangi.

Ranga 2: Delikatny głos duszy

Dworzanie drugiej Rangi zyskują tak wielką kontrolę nad swymi emocjami, że mogą zarażać nimi innych, niezależnie od tego, czy są one dobre, czy złe. Badając motywacje i pragnienia danej osoby dyplomata zyskuje pewną władzę nad jej stanem emocjonalnym – może sprawić, że ogarnie ją wesołość, depresja czy strach. Zdolność wpływania na ludzkie emocje jest potężną bronią i posługując się nią dyplomata może zmieniać czyjeś reakcje i widzenie świata, czyniąc go przychylniejszym jego celom lub budując do siebie zaufanie. Może też zmienić czyjś stan emocjonalny na bardziej użyteczny dla swoich celów, na przykład wywołując u kogoś gniew, gdy opowiada o inwazji armii Lwa. Dzięki temu spowoduje, że jego słuchacz będzie źle reagował na wszystkich członków Klanu Lwa, z którymi się zetknie, lub nawet zaproponuje swe usługi ich wrogom. By skutecznie użyć tej umiejętności, dworzanie musi przeprowadzić minimum pięciominutową konwersację i wykonać udany test przeciwny Intuicji.

Ranga 3: Próba honoru

Dworzanin, osiągając trzecią rangę, nabywa zdolność zmieniania działań innej osoby za pomocą testu Honoru. Dokładniej rzecz biorąc, umiejętność ta pozwala mu na modyfikację jakiegokolwiek działania, będącego jej podmiotem, samuraja – od rzutu na trafienie po test etykiety –



nim ten wprowadzi je w życie. Jeśli dworzanin, który przeszkadza innej postaci (słownie lub w bardziej subtelny sposób, kichając lub nawet wykrzywiając twarz) uwieńczy sukcesem próbę honoru, modyfikowane działanie kończy się porażką niezależnie od wyniku rzutu. Zdolność tę bohater może użyć tyle razy dziennie, ile wynosi jego Ranga.

W czasie próby honoru dworzanin i jego cel muszą wykonać test przeciwstawny oparty na poziomach ich Honoru (zaokrąglając w dół). Poziom Trudności jest równy Honorowi przeciwnika $\times 5$, a samuraje nie wywodzący się z Klanu Żurawia muszą odrzucić wszystkie kostki, na których wyrzucili mniej niż Honor dworzanina. Jeśli obydwaj odniosą sukces, wygrywa ten, kto wyrzucił więcej, jeśli zaś nikt nie zwyciężył, zmaganie przeciąga się na następną rundę. Akcją, której przeciwstawia się dworzanin, pozostaje w takiej sytuacji „w zawieszeniu” i nie odbywa się, póki próba honoru nie przyniesie jednoznacznego wyniku. Bohaterowie i istoty pozbawione Honoru (z cechą równą zero) mogą dyplomata zignorować.

Ranga 4: Dar Pani Doji

Osiągnąwszy tę Rangę, dworzanin zdobywa takie mistrzostwo w manipulowaniu subtelnościami dworskiej polityki, że przychodzi mu to niemal bez wysiłku. Gdy wykonuje test Etykiety, Manipulacji, Heraldyki, Przemawiania czy Szczęrości, nie musi rzucać i automatycznie odnosi sukces, nie zyskuje jednak w ten sposób podbić – jeśli chce uzyskać ich efekty, musi wykonać test, lecz porażka oznacza w tym przypadku podstawowy sukces, bez dodatkowych korzyści. Techniki tej nie można stosować podczas testów przeciwstawnych.



Ranga 5: Twoje życie należy do mnie

Dworzanin, który osiągnął piątą Rangę, bez trudności zdobywa sojuszników i przyjaciół, bowiem potrafi zapewnić sobie czyjąś przychylność do tego stopnia, że umie załagodzić uczucie wrogości lub wstrętu, które mógł początkowo wzbudzać. Jeśli osoba, na którą dworzanin chce wpłynąć, ma Siłę Woli mniejszą lub równą jemu, jej nastawienie zmienia się automatycznie, jeśli zaś Siła Woli tej osoby jest większa, może ona wykonać test Siły Woli + Etykieta na Poziomie Trudności równym Sił Woli dyplomaty $\times 5$. Jeśli manipulowanej osobie uda się ta sztuka, wypłtuje się ona z mactw dworzanina, w przeciwnym jednak przypadku uznaje go za zaufanego doradcę. Zauroczone

zdolnościami polityka osoba uważa się za jego przyjaciela i słucha jego słów i rad tak długo, jak długo nie ma poważnych powodów, by stracić doń zaufanie (dyplomata nie zdradza jej w oczywisty sposób i nie prosi o narażenie życia).

Efekty tej zdolności zmniejszają się wraz z upływem czasu, dworzanin musi więc delikatnie podtrzymywać znajomość. Jeśli nie utrzymuje z ofiarą bezpośredniego kontaktu (długie rozmowy, wizyty i in-

ne sposoby wspólnego spędzania czasu), po upływie liczby dni równej jego Randze zauroczonego osoba może wykonać test Siły Woli o trudności równej 30, każdego kolejnego dnia dodając 5 do rzutu. Tak samo może postąpić, gdy dyplomata prosi ją o dokonanie czegoś jawnie sprzecznego z jej systemem wartości. Sukces oznacza wyrwanie się spod czaru polityka.

Jeśli osoba, na którą dworzanin wywierał swój wpływ, była traktowana dobrze i dyplomata naprawdę okazywał jej przyjaźń, pomagając w realizacji jej własnych celów i pragnień, Żuraw zdobywa prawdziwego sojusznika, jeśli jednak działał niedorzecznie, prosząc cel o zdradzenie tajnych

WYPOSAŻENIE DWORZANINA

Dworzanin Doji zaczyna grę z następującym wyposażeniem (wszystko dobrej jakości):

Tanto, kimono, zestaw podróżny, 15 koku, małe żelazne pudełko, rumak.



WYPOSAŻENIE DAIDOJI

Bushi Daidoji zaczyna grę z następującym wyposażeniem (wszystko dobrej jakości):

Katana, wakizashi, yari, lekka lub ciężka zbroja, hełm, zestaw podróżny, rumak, kimono, trzy sztuki broni, 10 koku.

informacji lub podjęcie jakiegось ryzyka, wykorzystany bohater może zniechęcić polityka, stając się jego wrogiem. Jeśli dworzanin próbuje ponownie swoich sztuczek na takiej osobie, uznaje się, że ma ona Siłę Woli większą o 2.

Tabele famorów dworzan Daji

Klan Żurawia słynie ze swej zdolności zdobywania przysług i darów, którymi nagradza wszystkich, którzy mu pomogli lub okazali lojalność. W tej tabeli nie trzeba rzucać – to dworzanin wybiera, jaka przysługa przyda mu się w danej sytuacji. Każdy dyplomata wie jednak, że nie jest mądrze dawać więcej niż należy, a choć Klan Żurawia słynie z hojności, nie zamierza rozdawać prezentów na prawo i lewo ludziom, którzy nijak mu nie służą. Żuraw zwraca baczącą uwagę na każdego dyplomata żądającego podarku i jeśli zostanie on użyty właściwie, nagradza działanie mądrego wasala, jeśli zaś ten bezmyślnie trwoni przysługi lub rozdaje je przyjacielom, spotykają go stosowne reperkusje.

Jeśli przedmiot, który dworzanin zamierza ofiarować, pozostaje poza jego zasięgiem, powinien udać się do daimyo albo do dworzanina o wyższej randze i poprosić, by taka rzecz była mu dana. Jeżeli taki dar zostanie zaakceptowany, dworzanin otrzymuje pozwolenie podarowania go (ranga takiego faworu ustalana jest przez Mistrza Gry). Poniż-

sze sugestie mają dać Mistrzowi Gry jedynie ogólny obraz systemu przysług, gdyż forma dostępnych podarków zmienia się na skutek aktualnych zmian w świecie polityki i pod wpływem zawieranych sojuszy. Za każdym razem Mistrz Gry może więc dowolnie modyfikować i zmieniać tabelę faworów, dodając do niej przedmioty i umiejętności zależnie od rozwoju kampanii. Powinien też mieć baczenie na sposób wykorzystania przysług, bowiem Klan Żurawia obserwuje swych dworzan z wielką uwagą.

RANGA 1

2 koku; jeden przedmiot dobrej jakości; eskorta do najbliższego pałacu lub miasta; studia medytacyjne (+5 do Prestiżu); sensei nauczający Wiedzy odpowiedniej dla swego Klanu – **Krab:** Wiedza o Krainach Cienia, **Żuraw:** Wiedza o mitach i legendach, **Smok:** Wiedza o Historii, **Lew:** Wiedza o Bushido, **Feniks:** Wiedza o Shugenja, **Skorpion:** Wiedza o Ninja, **Jednorożec:** Wiedza o Płonących Piaszczach; informacje na dobrze znany temat lub o powszechnie zrozumiałych naukach.

RANGA 2

5 koku; noc z najlepszą gejszą czy kurtyzaną; jeden przedmiot wyjątkowej jakości; dobry koń; szermierz zdecydowany stanąć za ciebie w następnym pojedynku; pomniejszy fetysz sporządzony przez shugenja Asahina; zaproszenie na pomniejszy dwór rodziny szlacheckiej (+1 punkt Chwały); prestiżowa i chwalebna służba (+2 punkty Chwały po ukończeniu); shugenja gotów rzucić wybrany czar; miejsce dogodne do dokonania Czynu Bohaterskiego w czasie najbliższej bitwy; nauka umiejętności (+1 do umiejętności) od nauczyciela z Wielkiego Klanu (sugerowane): **Krab:** Miecznik, **Żuraw:** Dyplomacja, **Smok:** Shintao, **Lew:** Taktyka, **Feniks:** Medytacja, **Skorpion:** Szczerść, **Jednorożec:** jazda konna.

RANGA 3

10 koku; przywrócenie honoru zhańbionej osobie lub roninowi; audyencja u mniejszego daimyo; zaleta Patron bez kosztu w punktach – jedna osoba może mieć jednak tylko jednego patrona na raz; Krab zgadza się poprowadzić cię w Krainy Cienia; Artysta Żurawia stworzy dzieło sztuki na twoją cześć (+2 punkty Honoru); Namiestnik Kitsuki zbada dla ciebie jakąś sprawę; Bushi Lwa przez kilka miesięcy posłuży ci ochroną; Jednorożec podaruje ci rumaka; Skorpion zawstydzi/zniesławi kogoś na twoje życzenie; Mnich z Bractwa Shinsei pobłogosławi cię – w następnej przygodzie mo-



żesz wykorzystać jedno Dodatkowe Podbicie; stanowisko *hatamoto* (honorowego doradcy) lub *gunso* (sierżanta) (+2 punkty Chwały); eliksir sporządzony przez Agasha; Shosuro ofiarowuje ci lekką truciznę; Shugenja Asahina sporządza pomniejszy fetysz według twoich zamówień (koszt 10 koku, czas produkcji 1 tydzień); możesz wypełnić pomniejsze zadanie dla Championa twojego klanu (po ukończeniu +3 punkty Chwały)

RANGA 4

20 koku; dwa przedmioty „wyjątkowej” jakości; możesz poślubić córkę daimyo i zdobyć zaległą Ważnego Sojusznika (w Klanie, w który się wżenisz); ktoś zupełnie ci nie znany twierdzi, że jest ci winien przysługę i spłaci ją niespodziewanie w przyszłości; Asahina poprosi cię, byś nosił przy sobie pomniejsze *nemuranai*; Pomniejszy Sojusznik w wybranym Klanie; jeden z członków twojego Klanu (pospolitego pochodzenia) pragnie służyć ci jako osobisty pomocnik i sługa; fetysz dobrej jakości wykonany za darmo na twoje zamówienie; pozycja namiestnika w twoim Klanie (+5 punktów Chwały)

RANGA 5

30 koku; ważny przedmiot magiczny; pomniejszy magiczny przedmiot wykonany na twoje zamówienie; stanowisko Szmaragdowego Namiestnika (+1 poziom Chwały); ważny członek twojego Klanu (lecz nie daimyo ani inny pan feudalny) odda ci usługę na twoje życzenie; możesz poddać się próbie *ise zumi* z Klanu Smoka – jeśli ci się uda, otrzymasz tatuaż; zwój z czarem od Feniksa; znaczna usługa od Kraba, Skorpiona, Lwa lub Jednorożca – żołnierze, informacje lub bezpieczny przejazd.



Daidoji należą do najprzebieglejszych wojowników Rokuganu i skupiają się na obronie oraz manewrach sprawiających, że przeciwnik sam doprowadza do swojej porażki. Czyni to z nich zna-

komitych strażników, choć ich zdolności przydają się również w „ciemniejszej” stronie życia – wielu Daidoji to przemytnicy, szpiedzy i pracownicy wywiadu, którzy, choć nie wstydzą się swoich obowiązków, nie popadają też w skrajności i nie obnoszą się z nimi publicznie. Podobni do cieni strażnicy Daidoji krążą po dworach Rokuganu, zbierając informacje i chroniąc dyplomatów Żurawia. Jeśli coś trzeba zdobyć – Daidoji to zdobywają. Jeśli jakiś transport musi dotrzeć na czas – Daidoji go dostarczają. Ukryci bezpiecznie za bronią cymi ich honoru słowami polityków, Obrońcy Żurawia robią wszystko, czego wymaga dobro Klanu.

Korzyść: +1 do Zręczności

Umiejętności: Kenjutsu, Obrona 2, Iaijutsu, Taktyka, Łucznictwo, dowolna umiejętność Godna lub Bugei

Honor: 2, plus 5 punktów



TECHNIKI

Ranga 1: Siła Honoru

Bushi Daidoji pierwszej Rangi dodaje swój Poziom Honoru do liczby ran, które może otrzymać na każdym poziomie. Wszystkie ułamki zaokrągla się w dół.

Ranga 2: Dzierżąc wewnętrzny ogień

Jeśli bushi tej Rangi wybiera Pełną Obronę, automatycznie uzyskuje najwyższą (najszybszą) inicjatywę w następnej rundzie po tej, w której deklarował obronę. Daidoji nie musi rzucać, a technika ta ma pierwszeństwo przed wszystkimi innymi zdolnościami modyfikującymi inicjatywę.

Ranga 3: Poruszając cienie

Bushi umie teraz wykorzystać zbroję przeciwnika przeciwko niemu, zmuszając go do poruszania się wbrew ciasno zasznurowanej *do-maru* w kierunkach zasłoniętych przez ograniczone przez hełm pola widzenia. Wojownik robi uniki i porusza się w sposób, który każe przeciwnikowi wykonywać ruchy, na które nie pozwala mu pancerz, podnosząc własny Poziom Trudności trafienia o wartość pancerza przeciwnika, czyli o +5 za lekki, +10 za ciężki.

Ranga 4: Mijając zasłone

Osiągnąwszy tę Rangę wojownik potrafi tak doskonale penetrować obronę przeciwnika, że może wykonać dwa ataki na rundę.

Ranga 5: Podążając za ostrzem miecza

Bushi tej Rangi uczy się, jak wykorzystywać Szkołę napastnika przeciwko niemu. Jeśli zмага się z wrogiem, którego techniki już kiedyś widział, może wydać ilość punktów Pustki równą Randze przeciwnika, by ten nie mógł w danej turze używać żadnych zdolności specjalnych swej szkoły.

SILNE RAMIĘ DAIDOJI

Daidoji przez cały czas są gotowi do odparcia inwazji Krabów z południa i Lwów z zachodu, dlatego połowa ich sił stacjonuje na południowym półwyspie, reszta zaś rozmieszczona jest wzdłuż zachodniej granicy ziem Żurawia.

Żołnierze Daidoji patrolują szlak znany jako „Droga Gasnącego Blasku Chwały” (23) od Kosaten Shiro (51) do Shiro sano Kakita (52) i utrzymują ścisłą straż na granicy, jaką stanowi wielki trakt, zwany „Drogą Żywiołów” (1).

Reszta sił stacjonuje pomiędzy Toshi Ranbo wo Shien Shite Teigiasaho (81) i Pałacem Cesarskiego Championa (63), na innej granicy z Lwem. Jest ona znacznie mniej pewna, gdyż Lwy przysięgli odzyskać kiedyś Toshi Ranbo wo Shien Shite Teigiasaho, a Daidoji – zapobiec temu.



OSTRZA KAKITA

Mistrzowie Kowalstwa z rodziny Kakita utrzymują, że tworzą najlepsze miecze Rokuganu, przycinające dzieła wszystkich innych mieczników.

Ostrza Kakita kute są z najlepszej stali, wytrzymałe i giętkie, zdolne wytrzymać upływ tysiąca lat.

Od czasów Yasurugiego, pierwszego syna Pana Kakity i Pani Doji, miecznicy Żurawia doskonalili i wprowadzali zmiany do techniki wytwarzania brzeszczotów. Dziś do ich produkcji używają tylko stali Hida twierdząc, że jest zdecydowanie lepsza od innych. Ostrza Kakita łatwo rozpoznać po trzech cechach: po pierwsze, są

lżejsze niż większość mieczy, cieńsze i bardziej elastyczne niż typowa katana, po wtóre wzdłuż klingi

biegną drobne linie połyskującego błękitem damastu, które sprawiają, że całe lśni delikatną barwą. Po trzecie zaś, ostrza Kakita powierza się tylko samurajom, którzy dowiedli swej odwagi i honoru, rzadko też wędrują w ręce kogoś spoza Klanu Żurawia. Posiadaczem jednego z najlepszych mieczy Żurawia jest Kakita Toshimoko, władający starożytnym ostrzem, wykutym ponad

sześćset lat temu przez pierwszego Mistrza Kowalstwa, który udoskonalił technikę skuwania warstw stali.

Mistrzowie Kowalstwa Kakita uważają swą pracę za formę sztuki i podchodzą do tworzenia nowego ostrza jak do najważniejszego obrzędu.

Akademia Artystów Kakita

Artyści Kakita to najwięksi twórcy sztuki i literatury w Rokuganie. Głębokie studia nad naturą piękną i bezwzględna koncentracja na wewnętrznej magii, właściwej dla wszystkich dzieł sztuki, doprowadziły ich do rozwinięcia własnych technik, zwanych *maya*. Znani w całym Cesarstwie nauczyciele i instruktorzy są miłymi gośćmi na każdym z rokugańskich dworów, choć pośród ich artystycznych zainteresowań znajduje się też sławetne oddanie dla sztuki miecza, a z Akademii wywodzą się mistrzowie pojedynków Kakita, opisani w podstawowym podręczniku **Legendy Pięciu Kręgów**. Artyści Kakita (poza uczniami Akademii Iaijutsu) nie są uznawani ani za bushi, ani za shugenja, podobnie jak *ise zumi*.



Akademia Artystów Kakita naucza w tradycyjnym systemie Rang (od 1 do 5), jednakże jej uczeń, zdobywszy dość Prestiżu, by awansować o jedną Rangę, może wybrać, której *maya* będzie się teraz uczył. Zarazem należy pamiętać, że Artysta nie może uczyć się *maya* wyższych rang, jeśli nie opanował podstaw danej sztuki. Oznacza to, że Artysta zawsze może uczyć się *maya* pierwszej rangi, jednak nigdy nie może wybrać drugiego poziomu w sztuce, której podstaw nie opanował.

Artyści nie mają „technik” jako takich, nie otrzymują też czarów jak shugenja, z każdą kolejną Rangą zyskują jednak jedną z opisanych poniżej zdolności *maya*. Bohaterowie ze szkoły bushi Kakita NIE UZYSKUJĄ żadnych *maya*, nie mogą też wybierać ich w miejsce swej zwyczajnej, właściwej dla Rangi techniki.

Gdy opis *maya* odwołuje się do Rangi Artysty, chodzi o jego ogólną Rangę, a nie stopień opanowania danego rodzaju sztuki, tak więc Artysta o Prestiżu 201, który opanował *maya* Origami 1, Taniec 1 oraz Ikebanę 1 i 2, jest postacią 4 Rangi.

Korzyść: + 1 do Inteligencji

Umiejętności: Dyplomacja, Etykieta, dowolna umiejętność artystyczna (określana przez pierwszą rangę Artysty), Kaligrafia, Wiedza o mitach i legendach, dowolna umiejętność Godna.

Honor: 3, plus 5 punktów

W przeciwieństwie do większości szkół Rokuganu, Akademia Kakita naucza wielu rozmaitych rzeczy, w tym słynnej specjalizacji Pojedynków Iaijutsu, zarówno więc opisani niżej artyści, jak i przedstawieni w podręczniku podstawowym szermierze, uchodzą za jej uczniów. Żurawie uważają mistrzostwo w posługiwaniu się mieczem za sztukę równą innym, trzeba bowiem wykazywać się dyscypliną i oddaniem, by osiągnąć zdolności oddające piękno i siłę ducha. Tak oto szermierz i mistrz ikebany obdarzeni są takim samym szacunkiem i podziwem, każdy ze względu na swą sztukę.

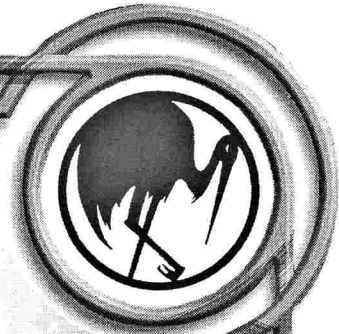
Gdy Artysta rozpoczyna pierwszą Rangę, musi wybrać specjalizację z poniższej listy, potem zaś, gdy osiąga dość Prestiżu, by awansować dalej, może powrócić do ziem Żurawia i nauczyć się kolejnej *maya*. Jeśli zdecyduje się kontynuować swą specjalizację, zdobywa drugą właściwą jej umiejętność, w innym zaś przypadku wybiera kolejny rodzaj sztuki i otrzymuje jej pierwszą zdolność. Jeśli Artysta zdobędzie wszystkie trzy *maya* w jakiejś specjalizacji, uchodzi za Mistrza danej sztuki.

W ten sposób Artysta 5 Rangi zdobywa 5 z podanych niżej *maya*, nie może jednak w żadnym wypadku zdobyć drugiej czy trzeciej umiejętności, jeśli nie opanował wcześniejszych stopni zaawansowania. Nikt nie przymusza Artysty do osiągnięcia Mistrzostwa w którejś ze sztuk, nie musi więc brać z niej więcej, niż jednej *maya*. Dlatego pięć zdolności, którymi dysponuje Artysta piątej Rangi, może odnosić się do pięciu różnych sztuk lub dowolnej ich kombinacji. Gdy uczeń Akademii zdobywa pierwszą *maya* specjalizacji, otrzymuje za darmo jeden poziom Umiejętności odnośnej sztuki, którą potem może rozwijać normalnie.

O ile w opisie nie zaznaczono inaczej, wykonanie każdej *maya* zabiera około pięciu minut – sztuka to wszakże rzecz delikatna i wymaga narzędzi, skupienia i kreatywności. Z niektórych zdolności, na przykład origami czy malowania, można skorzystać, tworząc dzieło i przechowując je do chwili użycia. Uruchomienie takiej *maya* zabiera jedną rundę, a Artysta może przechowywać liczbę ukończonych dzieł równą maksymalnie jego Randze.

Specjalizacje

Poniższe specjalizacje przedstawione są według następującego schematu:



OSTRZA KAKITA (CD.)

Miecznicy spędzają wiele dni na przygotowywaniu, oczyszczając miejsce pracy i medytując nad kształtem nowej broni. Gdy minie dość czasu, grupa kowali Kakita przybywa bez słowa do kuźni i pozostaje w ciszy przez cały czas wykuwania ostrza, wierząc bowiem, że nawet źle wypowiedziane słowo może zmienić jego czystość. Gdy miecz jest gotów, sprawdza się jego jakość na potężnym kamieniu stojącym w górach nad pałacem Doji i jeśli ostrze może odciąć kawałek jednym ciosem, jest godne noszenia znaków Kakita. Powiada się, że to Toshimoko posiada pierwszy miecz sprawdzony w ten sposób i że nim właśnie odcięto głaz od macierzystej góry. Wszystkie ostrza Kakita mają swoje imiona. Podobno miecznicy Żurawia wykonują nie więcej niż dwa miecze rocznie, a każda klinga, która nie przejdzie Testu Kamienia, jest niszczona, a jej stal wraca do ziemi jako żużel i pył.

Ostrze Kakita daje dodatkową kostkę przy rzucie na trafienie przeciwnika (wolno ją zatrzymać). Co więcej, pozwala przetrzucić jedną kostkę podczas rzutu na obrażenia w pojedynku iaijutsu. Postać z Klanu Żurawia może nabyć taki miecz w czasie tworzenia postaci jako zaletę za cztery punkty.

Sztuka: rodzaj pracy, jaką trzeba wykonać by ją uprawiać, oraz krótki opis sztuki i jej recepcji w społeczeństwie

Rangi jeden do trzy: Efekty *maya*, sposoby jej używania, oraz jej ograniczenia i wady. Każda zdolność artystyczna łączy się ze stosowną umiejętnością i Kregiem Ognia, by więc jej użyć, bohater musi wykonać rzut na Inteligencję + Umiejętność, zatrzymując ilość kostek równą Inteligencji. Jeśli nie jest napisane inaczej, każda *maya* trwa tyle godzin, ile wynosi Ranga Artysty i tyle razy dziennie można ją wykonać.

Ustalenie trudności konkretnej akcji, której podejmuje się Artysta, leży w gestii Mistrza Gry, a bohater może – za zgodą prowadzącego – wykonać Podbicia w liczbie nie przekraczającej jego Rangi, mając na celu przedłużenie czasu działania, zwiększenie dokładności lub poprawę innych właściwości dzieła. Choć Mistrz Gry powinien samodzielnie określać Poziom Trudności stosowny w danej sytuacji, generalnie jego wartość waha się od 20 dla prostych *maya*, do 30 lub więcej dla efektów bardzo złożonych czy zaawansowanych.

AKROBATYKA

Akrobatyka jest popularną formą rokugańskiej rozrywki, a kontorsjonistów i linokoczków często zaprasza się na dwory, by dokonywali tam oszalałymi popisów równowagi, giętkości i odwagi. Pierwsza znana trupa akrobatów prezentowała swe niezwykłe umiejętności w przewrachs między częściami dramatu No, wystawianych przez wędrowną grupę aktorów. Ich występy przyćmiewały jednak zaczęły sztukę, aż wreszcie zaczęły podróżować i występować osobno. W końcu, gdy otrzymali od szóstego Hantei stałą pozycję Cesarskich Akrobatów Księcia stało się jasne, że akrobatyka stanie się w przyszłości wiodącą formą sztuki, choć wielu Artystów praktykujących sztukę „wysokie” do dziś uważa gimnastyków za ludzi „pospolitych” i spogląda na nich podejrzliwie. Nie da się jednak zaprzeczyć, że występy linokoczków ściągają tłumy, a niemal każda rodzina szlachecka gościła niegdyś Cesarską Trupę Akrobatyczną na swym najważniejszym dworze. Dla każdego gimnastyka propozycja występów z Trupą, czy to jednorazowych, czy stałych, jest olbrzymim zaszczytem.

maya akrobatów nie wymagają przygotowań i nie można ich przechowywać.

Ranga 1: Akrobata pierwszej Rangi zyskuje ścisłą kontrolę nad swymi mięśniami i stawami, co umożliwia mu ucieczkę z najbardziej nawet skomplikowanych splotów i knebli. Próba wydostania się z więzów wymaga testu Zręczności + Akrobatyki, którego Poziom Trudności zależy od

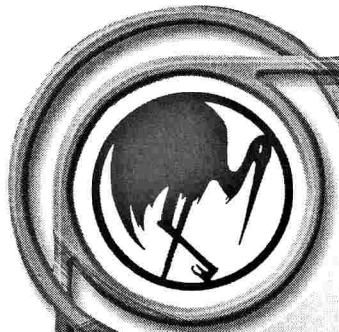
jakości pęt (od 10 do 30). Co więcej, Akrobata może przechodzić przez otwory zbyt małe dla zwykłego człowieka, wślizgiwać przez okna, przeciskać przez kraty i wykonywać inne sztuczki w stylu Houdiniego. Tak ekstremalne działania są jednak dla Artysty bardzo bolesne, wymagają bowiem wysadzania kości ze stawów i napinania mięśni w skrajny i niebezpieczny sposób. Wykonywanie takich czynności powoduje, że Artysta otrzymuje każdorazowo jeden poziom ran. Akrobata może użyć tej *maya* nieograniczoną ilość razy dziennie.

Ranga 2: Gdy akrobata osiąga drugą Rangę, szybki refleks i niewiarygodna wręcz zręczność pozwala mu na schodzenie z drogi strzałom i rzucanej weń broni. Gdy ich unika, dodaje swą rangę $\times 3$ do Poziomu Trudności trafienia, choć modyfikator ten stosuje się wyłącznie wtedy, gdy Artysta jest świadom nadlatujących pocisków. Ta *maya* nie wymaga rzutu.

Ranga 3: Akrobaci trzeciej Rangi należą do najzwinniejszych ludzi Cesarstwa. Ich ruchy są błyskawiczne, potrafią też dostrzegać zagrożenie nawet na skraju pola widzenia. Dzięki temu akrobata instynktownie koryguje swą pozycję i równowagę. W walce zaś umiejętność ta pozwala mu unikać ciosów wybranej osoby, która w żaden sposób nie może go trafić – ani bronią, ani cza-rem (Artysta musi zadeklarować wtedy Pełną Obronę). Ta *maya* wymaga rzutu na umiejętność w każdej turze, kiedy akrobata deklaruje Pełną Obronę. Poziom Trudności tego testu jest równy poziomowi umiejętności związanej z bronią, którą posługuje się atakujący plus jego Ranga szkoły $\times 5$.

TANIEC

Taniec jest ważnym aspektem kultury Roku-ganu, a jego styl waha się od delikatnych i miękkich ruchów szkoły *mai*, do energicznych podskoków i przytupów znanych jako *odori*. Roku-gańczycy tańczą wszędzie – aktorzy teatru No wykonują skomplikowane układy na Cesarskim Dworze, zaś prości wieśniacy tańczą na swój sposób w najlichszych nawet wioszczynach, powiadają bowiem, że taniec podnosi na duchu, przynosi zadowolenie, zdrowie i błogosławi wiosnę. Często, podczas największych festiwali, ulicami miast płyną tancerze niosący wielkie, papierowe smoki, którymi odstraszały złe duchy. W tańcu specjalizują się też gejsze, które przyciągają mężczyzn swymi zmysłowymi ruchami. Taniec bywa czasem skomplikowanym widowiskiem, którego uczestnicy noszą wspaniałe kimona i ogromne, złociste wachlarze, przydające emfazy i wdzięku. Bywa, że rozmiłowani w wojnie tancerze używają w czasie występów rozma-



HATAMOTO

Pozycja *hatamoto* przynosi wielki zaszczyt, którego mogą dostąpić tylko oddani i honorowi członkowie szlacheckich rodzin. Hatamoto, czyli honorowy doradca, to ktoś, kogo daimyo szlacheckiego rodu wybrał, by reprezentował jego nazwisko, dysponuje więc władzą swego pana pod jego nieobecność i może zawierać mniej ważne kontrakty oraz negocjować z innymi rodzinami. Hatamoto dysponuje zatem sporą władzą. Zazwyczaj wzywa się go do pełnienia obowiązków, gdy pan nie może brać udziału w rozmowach. Jeśli zostajeś hatamoto, oznacza to, że twój daimyo bardzo wysoko ceni twe rady i „naznacza” cię, by wiadomo było wszystkim, że należysz do jego ulubionych ludzi.

Honorowym doradcom nadaje się czasem określoną ilość ziemi, na której mają mieszkać i pełnić służbę dla daimyo. Podobnie jak ze stopniem wojskowym, z pozycją hatamoto wiąże się ogromna odpowiedzialność i wielka chwała, doradca zaś służy swemu panu w tym, co potrafi najlepiej. Hatamoto bywają dyplomatami, artystami i wojskowymi.

itego oręza, najczęściej włóczni, przynosząc zaszczyt zarówno broni, jak i sobie.

Tancerzy myli się czasem z aktorami Kabuki, wiele sztuk napisano bowiem tak, by wystawiający je ludzie musieli tańczyć. Z tego właśnie powodu tancerze bywają często obeznani z dramatami i ich twórcami równie dobrze, jak prawdziwi aktorzy, czasem znają się też na zawilosciach maki-jażu, walki scenicznej i innych dziedzin właściwych dla teatru Kabuki i No.

Taniec to sztuka, która wymaga skupienia i wielkich umiejętności, można jednak uprawiać ją niemal bez przygotowania. Dlatego Artysta nie potrzebuje czasu na przygotowanie *maya*, choć nie może też ich przechowywać.

Ranga 1: Tancerze, jako ludzie sceny, często zmuszeni są używać sztuki walki znanej jako *mizu-do*, by podczas spektaklu przedstawić walkę sceniczną, i zazwyczaj rozumieją jej tajniki lepiej niż inni. Umiejętności niezbędne do odegrania na scenie dobrej walki wymagają godzin skupienia i prób, każda czynność musi bowiem odbywać się w harmonii ciała i ducha, tancerze pierwszej Rangi otrzymują więc za darmo pierwszy poziom umiejętności *mizu-do*, a korzystając z niej otrzymują ilość dodatkowych podbić równą swej Rangie (patrz *Mizu-do*, Dodatek II).

Ranga 2: Jeśli tancerz tej rangi wygra test przeciwny, oparty na Zręczności + Tańcu, przeciwko Sile Woli widzów, zupełnie angażuje ich uwagę. Tancerz pragnący utrzymać efekt, musi powtarzać test co każde trzy minuty. Widz takiego przedstawienia nie jest oczywiście „zamrożony”, ani nie ignoruje swego otoczenia, dlatego zaatakowany odpowie, jednak zapomni o wszystkim, co zaszło (zachowując w pamięci jedynie Artystę i jego taniec), jeśli tylko bezpośrednio go to nie dotyczyło. W związku z tym, jeśli tancerz opamięta uwagę strażników daimyo, ktoś może się między nimi prześliznąć, coś im ukraść (po udanym teście Zręczności) lub rozmawiać o czymś w ich obecności pewien, że gwardziści nie zapamiętają nawet jego obecności.

Ranga 3: Osiągnąwszy tę Rangę tancerz tak wyostrzył swój refleks, kontrolę nad ciałem i wy-czucie czasu, że może jeszcze skuteczniej i szybciej wykonywać precyzyjne ruchy. Artysta posługujący się *mizu-do* może wykonać dodatkowy manewr obronny w każdej rundzie. (patrz *Mizu-do*, Dodatek II).

IKEBANA

Układanie bukietów, czyli sztuka ikebany, jest poważaną i piękną formą artystycznej ekspresji. Ikebana to kompozycje z kwiatów i gałązek roślin, układane w stosownych naczyniach, których kształt zależy od rodzaju wiązanki, tak bowiem

stanowi starożytna tradycja. Pęki ukwieconych gałązek, ułożonych tak, by oddawać formy naturalne, znajdują się w każdym niemal rokuganskim domu i ogrodzie, rozjaśniając surowe wnętrza. Kwiaty uchodzą za symbole szczęścia, a ich obecność stanowi o przychylności *kami* domu. Rozrzucone płatki odstraszą ponoć choroby i zły los, często więc daje się je chorem lub starym, by zapewnić im długie życie i zdrowie.

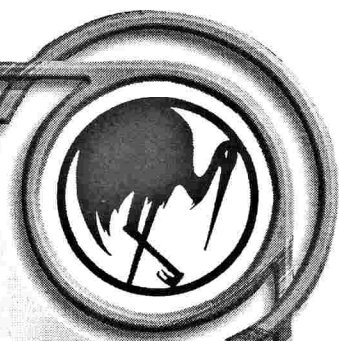
maya ikebany nie można w zasadzie przechowywać, za wyjątkiem opisanej niżej trzeciej rangi.

Ranga 1: Artysta tej rangi może przynieść szczęście wszystkim, których obdarza bukietem. Po dziesięciu minutach pracy i udanym teście Inteligencji + Ikebany o trudności równej 15, twórca dodaje jedną kostkę do jednego rzutu określonej osoby (którą może być on sam; kostkę tę w każdym wypadku można zatrzymać). Test, w czasie którego użyta zostanie nadmiarowa kość, należy wykonać od razu. W ten sposób do jednej czynności można dodać tylko jedną kostkę.

Ranga 2: Mistrz ikebany drugiej rangi może użyć piękna swych kompozycji, by inspirować, dodawać wiary w siebie i rozwiewać wątpliwości. Po udanym teście Inteligencji + Ikebany (Poziom Trudności 20) twórca może ofiarować jedno Dodatkowe Podbicie każdemu, kto zobaczy jego kompozycję. Artysta określa zadanie, podczas wykonywania którego można wykorzystać to podbicie, przy czym czynność ta musi zostać wykonana najdalej w ciągu godziny od chwili otrzymania błogosławieństwa. Użycie tej zdolności wymaga dziesięciu minut pracy, a jej efekty nie są kumulatywne – w czasie krótszym niż godzina Artysta może jednej osobie ofiarować najwyżej jedno podbicie. Otrzymane w ten sposób Dodatkowe Podbicie dodaje się jednak do puli podbić, które postać już posiada – przykładowo, shugenja często otrzymują Dodatkowe Podbicia dzięki nauce w określonych szkołach, jednak mimo to mogą korzystać z darów mistrzów ikebany.

Ranga 3: Mistrz w sztuce układania kwiatów do tego stopnia potrafi gromadzić wokół siebie szczęście i sprzyjający los, że może naruszyć zasadę prawdopodobieństwa. Ta zdolność ma naturę zarówno dobroczynną, jak i szkodliwą, zależnie od tego, czy Artysta zamierza obdarzyć kogoś szczęściem, czy sprowadzić nań pecha. Niezależnie od planowanych skutków, użycie tej umiejętności wymaga udanego testu Inteligencji + Ikebana o Poziomie Trudności równym 25.

Artysta, który ukończył swoje dzieło (co wymaga pięciu minut skupienia), może w dowolnej chwili jeszcze raz wykonać jakikolwiek rzut, lub nakazać powtórne wykonanie testu każdej osobie pozostającej w zasięgu jego wzroku. W ten sposób twórca może skorygować własne niepowodzenie



albo niepomysłny rzut któregoś z towarzyszy, może też zmusić przeciwnika do powtórzenia testu, który właśnie udało mu się zakończyć sukcesem, nim pomysłny efekt akcji wejdzie w życie.

Twórca ikebany może przechowywać tę zdolność przez najwyżej jeden dzień od wykonania bukietu.

BŁAZEN

Błazny, roztańczone postaci dumnie kroczące przez dworskie komnaty i kpiące z porażek innych, to kolejny rodzaj rokugańskich artystów. Dzięki wykonywanej profesji pozwolić sobie mogą na żarty i docinki, które innym nie uszłyby na sucho i należą do bardzo nielicznych osób, którym wolno publicznie mówić o czyjejś utracie twarzy, nie ponosząc za to kary. Oczywiście takie wygłupy bywają często opłacane przez szlachciców faktycznie stojących za kompromitującym zdarzeniem.

Błaznowanie nie wymaga przygotowań, nie można go też przechowywać.

Ranga 1: Błazen pierwszej rangi to specjalista od manipulowania emocjami innych, więc kiedy z kimś rozmawia, może zaleźnie od swego widzimsię sprawić, że ten poczuje się strapiiony lub bez troski, w związku z czym podczas wykonywanych następnie testów społecznych (Ceremonia parzenia herbaty, Etykieta itp.) osoba ta dodaje lub odejmuje jedną kostkę od swoich rzutów. Efekt ten utrzymuje się przez tyle godzin, ile wynosi ranga błazna. Jedną osobę można potraktować tą umiejętnością tylko raz na godzinę i wie ona o tym postępowaniu.

Ranga 2: Błazen potrafi manipulować ludźmi tak, by chwytali za miecze, zanim on to zrobi. Z pomocą kpin, grając na podstawowych samurajskich instynktach, błazen potrafi wszcząć walkę, w której sam nie bierze udziału. Co prawda w Szmaragdowym Cesarstwie wywoływanie burd nie należy do trudnych zadań, żartowniś jednak sprawia, że bijatyka nie wygląda na sprowokowaną przez niego. Umiejętność ta – bez względu na to, czy Błazen bierze czynny udział w zmaganiu – pozwala na wciągnięcie kogoś w otwartą walkę, nawet jeśli jest ukrytym wśród listowia łuczni-

kiem czy też władającym potężnymi czarami shugenja. Każdy, odpowiednio sprowokowany, porzuca bezpieczną kryjówkę i subtelne metody, dobywając miecza.

Aby użyć tej zdolności, Błazen musi wygłupiać się przez dwie akcje, po których ofiara testuje Inteligencję na Poziomie Trudności równym 15. W przypadku niepowodzenia manipulowany atakuje najbliższą osobę, przyjaciela lub wroga. Jeśli Artysta chce podnieść Poziom Trudności, powinien wykonać test Inteligencji + Błazna o trudności 20, bowiem każde podbicie wykonane w tym teście podnosi PT testu wykonywanego przez ofiarę o dalsze 5. Aby ta umiejętność zadziałała, muszą być spełnione odpowiednie warunki – musi panować duże napięcie, albo bohaterowie muszą być przed walką.

Poza tym błazen nie może nikogo zmusić do działania wbrew jego prawdziwej naturze, więc po-

kojowo nastawiony do świata mnich nie zareaguje na zaczepkę.

Ranga 3:

Osiągając trzecią rangę w swej szkole, błazen potrafi wmanewrować widza w swoje wygłupy. Za każdym razem, gdy daje przedstawienie publiczne (na Dworze Cesar skim, na festiwalu itp.), może wybrać kogoś z widowni i zacząć z niego kpić.

Jeśli Błazen pokona swą ofiarę w przeciwstawnym teście Inteligencji, cel traci tyle punktów Honoru, ile wynosi Ranga błazna. Błazen nie może ponownie wysmiać tej samej osoby w czasie krótszym niż sześć miesięcy.

MUZYKA

Muzyka to prawdopodobnie najstarsza forma rokugańskiej rozrywki i w jej obrębie znajdują się zarówno proste piosenki heiminów, jak i skomplikowane dzieła wykonywane przez orkiestry dworskie Cesarza, a typowy repertuar nadwornego muzyka stanowi ponad osiemdziesiąt utworów granych na szerokiej gamie instrumentów. Wielką popularnością cieszą się w Cesarstwie bębny, od *tsuzumi*, bębenka w kształcie klepsydry, na którym gra się jedną ręką, do potężnego, przypominającego beczkę *taiko*, a grający na

„GŁUPAWE” NIE ZNACZY „ZABAWNE”

Porozmawiajmy chwilę o błaznach. Rokugańscy trefnisie dworscy są ciut inni od zachodnich komików, których znamy – bywają bardziej sardoniczni, sarkastyczni i znacznie, znacznie mniej przypominają panów z La-tającego Cyrku Monthy Pythona.

Samo wspomnienie tej nazwy wyrwać was może z Rokuganu wprost do skeczu o martwej papudze, głupawy błazen może więc być poważnym zagrożeniem dla drużyny – kiedy już zacznie się głupawka, gracze zaczną cytować Monthy Pythona, South Park i Seksmisję, zapominając o honorze i obowiązku.

Rokugańskie błazny tańczą, śpiewają, przekraczają cytaty z Tao Shinsei i pilnują, byś zawsze wiedział, że robisz coś niewłaściwego. Zazwyczaj mówią wierszem i przepowiadają zagładę tym, którzy z nich kpią.

Przyjrzyj się błaznowi z „Króla Leara”, albo, jeszcze lepiej, z „Rana” Akira Kurosawy (to nieco inna wersja tej samej tragicznej historii). Oto jest Błazen.



WYPOSAŻENIE ARTYSTY

Artysta Kakita zaczyna grę z następującym ekwipunkiem (wszystko dobrej jakości):

Katana, wakizashi, kimono, zestaw podróżny, torba na narzędzia artystyczne, podstawowy ekwipunek właściwy dla specjalizacji (pędzle, zestaw do makijażu, itp.), 10 koku.

nich członkowie kasty muzyków zwani są często kodo, czyli „Dziećmi Bębna”. Innym popularnym instrumentem muzycznym jest *biwa*, o której powiada się, że stworzył ją sam Pan Kakita w darze dla Pani Doji. Ten, przypominający mandolinę lub lutnię, instrument posiada pięć progów i cztery lub pięć strun, w które uderza się piórkiem zrobionym z drewna lub kości słoniowej. Kolejne części składowe orkiestry to flety (*hichiriki*), gwizdki (*sho*) i gongi (*shoko*). Najpopularniejszy rodzaj muzyki zwie się *gagaku*, czyli „muzyka elegancka”, i choć wywodzi się ze starożytnych świątyń i ceremonii, dziś rozbrzmiewa głównie na dworach. *Gagaku* jest powolna, uroczysta i majestatyczna, często wykonuje się ją przed uroczystościami religijnymi, by przywołać święte duchy Tao.

Przez wzgląd na delikatną i wymagającą precyzji naturę tej sztuki, nie można jej przechowywać. *maya* muzyków wymagają jednej rundy grania, nim uaktywnią się ich magiczne zdolności, z wyjątkiem podanej niżej drugiej rangi.

Ranga 1: Gdy muzyk gra, tworzy wokół siebie trzymetrowy krąg, w którym trudniej jest uaktywnić czar, a wszystkie wychodzące z niego i wchodzące doń czary mają +10 do Poziomu Trudności. Ten modyfikator Artysta może zwiększyć, deklarując podbicia.

Ranga 2: Artysta tej rangi może przywołać zamieszkujące okolicę zwierzęta (w liczbie równej wynikowi rzutu kostką), które wypełnią dlań jedno zadanie. Przyzwanie wymaga pół godziny gry, śpiewu i występów. Zwierzęta mają ograniczony intelekt, mogą jednak zrozumieć wolę Artysty poprzez jego muzykę. Rodzaj istot, które stawia się na wezwanie, określa losowo Mistrz Gry, zazwyczaj są jednak małe, jak wiewiórki, psy czy jastrzębie. Zwierzęta zachowują się lojalnie w stosunku do muzyka, a *maya* zapewnia im możliwość rozumienia nieskomplikowanych poleceń i wykonywania prostych zadań bez nadzoru. Przyzwani pomocnicy pozostają pod wpływem muzyka przez jeden pełny dzień.

Ranga 3: Na ostatniej randze muzyk uzyskuje zdolność takiego przykuwania uwagi słuchaczy, że ci przerywają wszystkie czynności, które wykonywali i słuchają go, póki gra. Użycie tej mocy wymaga zwycięstwa w przeciwnym teście Siły Woli. Jeśli jest on pomyślny dla Artysty, słuchacz porzuca swoje dotychczasowe zajęcia i po-grąża się w muzyce nieświadom tego, co rozgry-

wa się dookoła. Jeśli jednak zostanie zaatakowany, przesunięty lub mocno szarpnięty, natychmiast wyzwala się spod czaru muzyki, co więcej, ta nie zadziała na niego powtórnie przez następne 24 godziny. Tej zdolności nie trzeba kierunkować i obejmuje wszystkich w zasięgu słuchu.

AKTORSTWO NO/KABUKI

Na tę popularną w całym Rokuganie, silnie stylizowaną formę tradycyjnego teatru, składa się muzyka, taniec, efekty świetlne i gra aktorów, uzupełniona o charakteryzację i skracające się materiały kostiumów. Dramaty No prezentowane są niekiedy przez lalkarzy, a nie przez aktorów i aktorki, a typowa ich obsada składa się z głównego bohatera (*shite*) i najważniejszego aktora drugoplanowego (*waki*), którzy w czasie przedstawienia wykonują powolne, rytmiczne zaśpiewy i sztywne ruchy, określone przez bardzo rygorystyczne zasady. Sztuka rozpoczyna się, gdy *waki* wzywa *shite* na scenę i zadaje mu pytania, które prezentują sytuację i naturę bohatera, a kulminację osiąga w wykonywanym przez *shite* formalnym tańcu, który wyraża prawdziwe uczucia bohaterów. Wszyscy aktorzy No mają przez cały czas trwania sztuki twarze kompletnie pozbawione emocji, aby przez ich postaci mogła przemawiać ekspresja słów i samego dramatu. Podczas swego artystycznego życia mogą opanować jedną lub dwie główne role, oraz wcielać się w rząd rozmaitych postaci epizodycznych – starca, dworzanina, ducha przodka czy demona. W niektórych przedstawieniach aktorzy noszą skomplikowane maski, by ukryć swe twarze i wzmocnić charakter postaci.

W No nie ma dekoracji, a wszystko odbywa się na tle czarnej materii, przy udziale najprostszych obiektów i przy dźwiękach instrumentów muzycznych, istotą dramatu nie jest bowiem intryga, lecz stopniowe narastanie emocji bohaterów. Utwory teatru No dzieli się na kategorie, na które składają się dramaty odświętne, dramaty o duchach, o kobietach, o wojownikach i o demonach. W niektórych prowincjonalnych teatrzykach wystawia się jeszcze szósty typ – burleskę, nie jest on jednak popularny na dworach Rokuganu, choć zdobył uznanie wśród ludzi prostych.

Kabuki, drugi rodzaj teatru, skupia się na żywej i niemal brutalnej akcji, tańcu i budowaniu napięcia, a śpiewacy i orkiestra tworzą w nim tło dla aktorów i dostarczają kluczowych informacji o postaciach i ich otoczeniu. Nazwa kabuki pochodzi od *kabuki-odori*, co oznacza „stylizowane i szokujące tańce”. W tym rodzaju teatru korzysta się ze skomplikowanych kostiumów i makijażu, złożonych dekoracji i dramatycznych efektów specjalnych, a aktorzy poruszają się według specjalnych wzorów stylistycznych, znanych jako *ka-*





ta. Scena zawiera często wiele zapadni, części obrotowych i innych skomplikowanych urządzeń i nawet w czasie przedstawienia wędrują po niej ubrani na czarno pracownicy sceny, zmieniając dekoracje lub wcielając się w duchy przodków, których aktorzy nie mogą zobaczyć. Dwa najważniejsze typy kabuki to *jidaimono*, „teatr akcji”, oraz *sewamono*, czyli „mowa miasta” – sztuki społeczne.

Za pomocą podbić aktor może przedłużyć czas działania swojej umiejętności, każdorazowo go podwajając. *Maya No* i *Kabuki* wymagają dziesięciu minut przygotowań i nie mogą być przechowywane.

Ranga 1: Artysta pierwszej rangi potrafi udawać określone osoby, studiując wcześniej ich sposób bycia.

Korzystając z tej zdolności, Artysta naśladuje głos i manieryzmy wybranej osoby, a z pomocą delikatnego makijażu zmienia także swoją powierzchowność, choć oczywiście niektórych cech fizycznych, takich jak ekstremalnie wysoki czy zupełnie dziwny głos, nie można za pomocą tej zdolności podrobić. Aby dokonać przemiany, aktor potrzebuje zestawu do makijażu i odpowiedniego stroju oraz przedmiotów właściwych jego nowej tożsamości (jeśli samuraj znany ze swej wystrzępionej saya pojawi się publicznie bez niej, mogą zadawać mu niewygodne pytania.)

Poziom Trudności wcielania się w kogoś wynosi:

Dla kogoś, kogo znasz całe życie: PT 10

Dla kogoś, kogo znasz od lat: PT 15

Dla kogoś, kogo znasz od miesięcy: PT 20

Dla kogoś, kogo właśnie spotkałeś: PT 25

Ranga 2: Aktorzy tej rangi doskonale rozumieją istotę straszliwych postaci, które odtwarzają w sztuce, a wspólne dla *No* i *Kabuki* postaci demonów, koszmarów, i gniewnych, powstałych z grobu duchów, stają się ich drugą naturą. Regularne ćwiczenie sprawia, że Artysta może, używa-

jąc tej zdolności, nadać obliczu kształt straszliwszy, niż jakakolwiek maska używana na scenie i tyle razy dziennie, ile wynosi jego Ranga, wywołać wokół swej osoby efekt strachu, działający na wszystkie istoty w promieniu dziesięciu metrów. Aby opanować strach, należy wykonać test Siły Woli o trudności równej 20. Ci, którym nie udało



się opanować lęku, pozostawiają wszystko i rzucają się do ucieczki z najwyższą możliwą prędkością. Ta paniczna rejterada trwa przez tyle rund, ile wynosi Ranga Artysty $\times 2$. Aktor nie musi wprawdzie wykonywać testu swych umiejętności, by wywołać ten efekt, jeśli jednak chce zwiększyć Poziom Trudności, promień, lub wykluczyć z efektu określone osoby, musi rzucić wedle stosownych reguł, wspólnych dla Artystów, deklarując odpowiednią do efektu ilość podbić. Jeśli test się nie



ROLA ŻONY

Gdy Kakita ruszył walczyć z Krainami Cienia, Pani Doji uparła się zajmować wszystkimi finansowymi sprawami domu i armii Żurawia. Tak dobrze wywiązywała się z tego zadania, że wkrótce obowiązkiem żon stało się dbanie o finanse, zatrudnianie i zwalnianie pracowników oraz wszelkie inne zadania związane z dobrem domu.

Rola żony w społeczeństwie Rokuganu jest bardzo doniosła. Kobieta odpowiada za prowadzenie domu, od spraw finansowych poczynając, na organizacji wizyt i formalnym podejmowaniu gości skończywszy. Choć żonę wybierają często rodzice samuraja ze względu na jej wiek i pozycję, przywilejem dziewczyny jest odrzucić małżeństwo i pójść do klasztoru Shintao. Związek małżeński nie ma nic wspólnego z miłością – jest raczej wypełnianiem obowiązku.

Dobra rokugańska żona jest wykształcona, kulturalna i zna się na obliczeniach matematycznych równie dobrze, jak na dobrych manierach. W Cesarstwie system kształcenia kobiet jest równie złożony, jak mężczyzn, zwłaszcza w rodzinach, w których zwyczajem pań jest prowadzić dom lub być samurai-ko. Kobiety nie są uważane za gorsze od mężczyzn, stanowią raczej odrębną, odmienną grupę społeczną, posiadającą własne zwyczaje i zasady.



uda, cała zdolność zawodzi i nie wywołuje żadnych efektów.

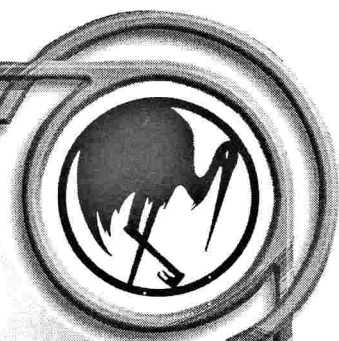
Ranga 3: Artysta tej rangi zyskuje tak wielką zdolność fizycznej przemiany całego swego ciała, że może przyjmować formy zwierzęce, mogą wówczas przenosić przedmioty, czekać, warczeć i wykonywać inne czynności nie przekraczające możliwości człowieka. Stworzenia odgrywane przez aktora nie mogą być większe od ciężkiego konia bojowego i nie mniejsze od średniej wielkości psa. Żadne przedmioty (włączając w to ubranie i broń) nie zmieniają się wraz z Artystą i iluzja pryska, jeśli ktokolwiek go dotknie.

ORIGAMI

Origami to zawiła sztuka składania papieru w kształty zwierząt i rzeczy nieożywionych, którą przez setki lat stosowano podczas ceremonii i rytuałów i która cieszy się dziś wielkim szacunkiem. Origami podkreśla proste linie i ostre kąty, a pierwsi jego twórcy wywodzą się od mnicha, który mieszkał samotnie w świątyni Hotei, Fortuny Zadowolenia. Jakkolwiek najpopularniejszym kształtem jest żuraw, symbol szczęścia i długiego życia, jest on jednak tylko jednym z wielu wzorów, mających dla Rokugańczyków szczególne znaczenie. Artyści wprowadzanie mogą używać rozmaitych rodzajów papieru, by lepiej oddać fakturę układanego wzoru, poniższe *maya* wymagają jednak najlepszego papieru ryżowego, jednostronnie barwionego lub zdobionego w rozmaite wzory. Tylko takie materiały pozwalają tworzyć origami zwane *kawari-e*. Użycie *maya* niszczy papier, z którego wykonano układankę.

Ranga 1: Artysta może tworzyć małe, ruchome zwierzątka, pozbawione własnej inteligencji i jedynie wykonujące polecenia swojego twórcy. Należy pamiętać, że są one wykonane z papieru i zachowują oryginalną masę i wielkość, tym samym Artysta może wykonać konia, ale będzie to koń wysoki na dziesięć centymetrów. Mimo tego ożywiony przy użyciu tego *maya* ptak będzie mógł latać, pajak – tkąć sieć, a pies – szczekaniem ostrzegać (ciut nieudolnie), gdy nadchodzą obcy. Takie istotki są dobrymi posłańcami, zwiadowcami i strażnikami, mogą bowiem komunikować się ze swym stwórcą za pomocą słów, choć w ograniczony sposób. Artysta nie musi tworzyć „prawdziwych” zwierząt, może również posługiwać się swą wyobraźnią, by – przykładowo – stwarzać istoty z mitów i legend. Stworzenia te są pod bezpośrednią kontrolą umysłu twórcy tak długo, jak długo pozostają w zasięgu jego wzroku i trwają tyle minut, ile wynosi jego Ranga.

Ranga 2: Artysta tej rangi rozwija swe możliwości, dzięki czemu może na krótki okres czasu zmienić swe nieożywione twory w prawdziwe przedmioty – może stworzyć na swój użytek szkatułkę, kimono, a nawet niewielką łódź. Niezależnie od wielkości użytego papieru, powstałe z niego przedmioty mają odpowiednią wielkość i materiał, jednak zawsze są przeciętnej jakości, a ich wymiary nie mogą przekraczać wielkości łodzi rzecznej. Poza tym zachowują dziwną, „papierową” fakturę, która odróżnia je od normalnych rzeczy, nie można więc pomylić ich ze „zwyczajnymi” przedmiotami tego rodzaju, nawet przy pobieżnym porównaniu. Powołane do istnienia origami egzystują tyle godzin, ile wynosi Ranga Artysty.



MANIERY

W Rokuganie manier są dla samuraja równie ważne, jak umiejętności bojowe, jeden błąd na dworze lub przed obliczem potężnego daimyo może doprowadzić do śmierci wojownika, a osobę, która zachowuje się w kulturalny, elegancki sposób, zazwyczaj wspomina się z przyjemnością.

Zwracanie się do pana lub kogoś równego we właściwy sposób (opisaliśmy to w innym miejscu) to tylko jeden znak dwornych manier. Etykieta wymaga, by samuraj zawsze zachowywał się uprzejmie, gdy prosi o przysługę i zawsze prosił o głos, nim zapyta o coś daimyo. Zapamiętaj, że choć tylko twój daimyo może w dowolnym momencie nakazać ci *seppuku*, każdy inny pan równy mu stanem lub go przewyższający może zażądać od niego, byś umarł.

Zdobywanie przyjaciół to ważna sprawa.

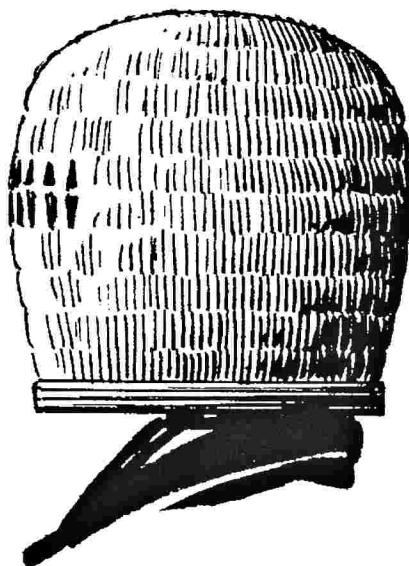
Pamiętaj, w razie wątpliwości pytaj grzecznie. Poproś o pozwolenie, nim wejdiesz do domu lub nim podniesiesz miecz, który przed tobą złożono. Lepiej wyglądać na zbyt ostrożnego, niż popełnić straszliwe w skutkach *faux-pais*.

pieczeniami, gdyż ich doskonałość potrafi zachować siłę słowa, które litera wyobraża.

Malowanie jest jedną z najtrudniejszych form sztuki i pobudza do najwyższej doskonałości, zaś Artysta, który nie poświęca odpowiedniej ilości czasu na doskonalenie swej techniki, może osiągnąć tylko mierne wyniki. Wykonanie malarskiego *maya* wymaga co najmniej piętnastu minut przygotowań, można je jednak przechowywać. Każdy przechowywany napis musi pozostawać w bezpiecznym, suchym miejscu (na przykład w tubie na zwoje), a Mistrz Gry musi wiedzieć, jakie konkretnie znaki zostały na nim zapisane.

Ranga 1: Artysta pierwszej rangi potrafi tworzyć na polu trwałe znaki kaligraficzne, które przechowują esencję słowa. Malarz może użyć specjalnych atramentów i pędzli, by nadać ideogramowi magiczne właściwości. Znak pozostaje w miejscu namalowania go dopóty, dopóki nie zobaczy go tyle osób, ile wynosi Ranga Artysty. Poniżej znajdują się przykłady projektów kaligraficznych, graczy zachęca się jednak do tworzenia własnych znaków i ich efektów. Moce wpisane w znaki powinny być delikatne i nie mogą wywoływać żadnych poważnych zmian, podobnie jak te opisane poniżej.

Zakłopotanie: Artysta, malując ten znak, zawiera w nim esencję nieporządku i chaosu. Kiedy ktoś spojrzy na symbol i odczyta jego znaczenie, musi wykonać test Inteligencji o Poziomie Trudności równym 15. Niepowodzenie oznacza, że człowiek taki zostaje zupełnie zbity z tropu na liczbę tur równą 5 - jego Inteligencja i w efekcie może błędzić bez celu, ślepo atakować, recytować



Ranga 3: Osiągnąwszy ostatnią rangę w tej sztuce, Artysta zyskuje zdolność kreacji prawdziwych, żywych zwierząt z kawałków papieru. Jego twory mogą osiągać wielkość ciężkiego konia bojowego, są jednak pozbawione rozumu i magicznych zdolności. Z tego względu Ki-Rin będzie wyglądać jak Ki-Rin, nie będzie jednak latać, buchać płomieniem i używać zdolności przypominających czary, natomiast wielki orzeł z łatwością wzbije się w przestworza, ponieważ jego lot nie jest zdolnością magiczną. Stworzone z papieru zwierzęta pozostają pod wyłączną kontrolą twórcy i potrafią komunikować się z nim szczerkami, pomrukami oraz innymi, właściwymi zwierzętom odgłosami, nie są jednak inteligentne i nie rozumieją złożonych rozkazów. Artysta nie musi tworzyć „prawdziwych” zwierząt i może posługiwać się swą wyobraźnią, by – przykładowo – stwarzać istoty z mitów i legend. Wszystkie takie twory są całkowicie lojalne wobec twórcy i zaryzykują swe bezpieczeństwo dla jego dobra. Zwierzęta żyją tyle godzin, ile wynosi Ranga Artysty.

MALARSTWO

Na malarstwo składa się wiele sztuk wizualnych, takich jak kaligrafia, rzeźba i drzeworyt. Jedną z form tradycyjnego malarstwa, zwana „malowaniem ptaka i kwiatu”, czyli *kachoga*, polega na wyobrażaniu charakterystycznych krajobrazów i kształtów na gładkim, płynnym tle. Obrazy powstają i są zazwyczaj wystawiane na długich, pionowych wstęgach papieru (*kakemono*) lub rozwijanych, poziomych zwojach (*emakimono*). Pędzle wyrabia się z włosia zwierzęcego i osadza na drewnianych lub bambusowych trzonkach. Do kaligrafii używa się okrągłych pędzli, zwanych *fude*, i czarnego atramentu, zwanego *sumi*, istnieje jednak ponad 300 rodzajów pędzli do malowania i pisanie oraz ponad 200 rodzajów włosia, z których się je wyrabia. Kaligrafia to artystyczny sposób stawiania rokugańskich liter, którą uprawia się zgodnie z duchem filozofii Żurawia. Żadnej innej sztuki nie ceni się tak wysoko, gdyż w kaligrafii każdy ruch wykonuje się tylko raz, atramentu nie da się usunąć, a każde dotknięcie pędzla pozostawia na papierze ślad, którego nijak nie można powtórzyć. Jeden cios, jeden ruch pędzla – jedno życie. *Wayo*, sztuka kaligrafii, to więcej, niż zapisywanie słów na papierze. W Rokuganie często ocenia się ludzi po charakterze pisma i bywa, że rozmaite traktaty, pozbawione wad formalnych, odrzuca się dlatego, że są nieudolnie spisane. Literę podziwia się, gdyż jej abstrakcyjna forma i wzór, znany jako *kanji*, oddaje charakter i stan umysłu jej autora, same zaś znaki niosą ze sobą moc i bywają potężnymi zabez-



MANIERY (CD.)

Na najbardziej podstawowe reguły dobrego wychowania składają się: wymóg trzykrotnej odmowy przed przyjęciem daru, by darczyńca mógł dowieść swej szczerości; ignorowanie zachowania ludzi pijanych – uchodzą one za objaw złych manier, a mieszanie się do nich jest jeszcze gorsze; siadanie w taki sposób, by spód tywych stóp nie mierzył w daimyo lub innego zwierzchnika.

POPULARNE ZWROTY GRZECZNOŚCIOWE

Arigato gozaimasu
Dziękuję bardzo

Do itashimashite
Proszę uprzejmie

Sumimasen
Proszę wybaczyć

Gomen nasai
Bardzo mi przykro

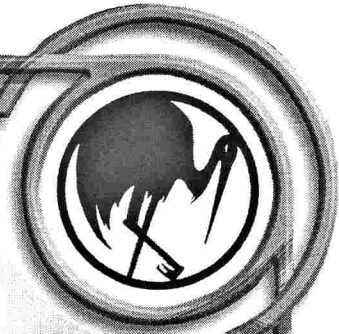
poezję lub po prostu stać nieruchomo (o zachowaniu postaci decyduje Mistrz Gry).

Ochrona: Ten znak malarz umieścić musi na czole osoby, która ma być chroniona. Od chwili namalowania symbol utrzymuje się przez liczbę dni równą Randze Artysty i dodaje 5 do trudności trafienia chronionej osoby, oraz dodatkowy dzień odporności na Skazę Krain Cienia za każdą Rangę malarza. Na czole jednej osoby namalować można jednorazowo tylko jeden znak.

Ranga 2: Artysta, osiągnąwszy tę rangę może zacząć tworzyć specyficzne obrazy osób, które są

mu znajome. Jeśli przygotuje w tym celu specjalne narzędzia, sporządzi z włosów tej osoby pędzle lub wykorzysta jako płótno jej ulubione kimono, ukończone dzieło połączy magicznie portret i człowieka, którego przedstawia. Gdy obraz powstanie (test Zręczności + Malowania o Poziomie Trudności 25), malarz może, medytując nad płótnem, mówić do tej osoby pomimo dzielącej ich wielkiej odległości. Dzieło powstaje przez k10 dni, a wysiłek ten wymaga wielkiego oddania i poświęcenia. Podbicia pozwalają twórcom patrzeć przez oczy sportretowanej osoby lub rozmawiać





PRZYWOŁYWANIE OPOWIADANIEM

Mistrz Gry powinien się z graczem odgrywać Opowiadacz i zaznajomić się z jego legendarnymi towarzyszami. Spośród dziesiątek (lub setek) opowieści, które zna, tylko te, które są mu najbliższe, pozwalają przyzwać „ducha opowieści”.

Gracz i prowadzący powinni mieć na podreżniu podstawowe statystyki i osobowości „historycznych bohaterów”, co rzecz jasna wymaga od opowiadacza odrobienia pracy domowej. Jeśli gawędziarz nie ma odpowiednich informacji, nie powinien być w stanie przyzywać bohatera.

Wywoływane postaci nie są właściwie mitycznymi herosami, lecz wyrazem *chi* opowiadacza, dlatego żaden ich Krąg nie będzie wyższy niż jego Ranga i nie będą posiadały informacji, których ten nie zna. Innymi słowy – jeśli opowiadacz przywoła Kakitę, ten będzie wyglądał dokładnie tak, jak opowiadacz sobie go wyobraża i wiedział tyle, ile znaleźć można w opowieściach o Kakicie, znajdujących się w jego repertuarze. Jeśli Kakita ukrył gdzieś potężny miecz, a opowieść nie mówi gdzie się on znajduje, nie wie tego ani opowiadacz, ani przyzwany przezeń duch.

z nią mimo ekstremalnie wielkich odległości, choćby znajdowała się nawet w Krainach Cienia.

Ranga 3: Mistrz Malarstwa posiada zdolność podróżowania za pośrednictwem swych obrazów. Gdy stworzy dzieło przedstawiające znajomy mu krajobraz, może, medytując nad nim, wkroczyć na płótno i znaleźć się w miejscu, które ono przedstawia. Wykonanie malowidła ściennego tej wielkości wymagać może kilku tygodni pracy oraz testu Inteligencji plus Ranga twórcy o trudności równej 30, jeśli jednak zostanie on zwieńczony sukcesem, Artysta może wchodzić w swój obraz i wychodzić po jego jakby drugiej stronie. Jeśli próba ta zakończy się niepowodzeniem, praca jest zmarnowana i trzeba zaczynać od początku. Za każdym razem, gdy Artysta próbuje przejść przez obraz, ma 25% szans na to, że go popsuje. Mistrz Malarski jest jedyną osobą, która może w ten sposób podróżować.

POEZJA

W Rokuganie poezja uchodzi za najwyższą formę literatury, a o przynależności do poszczególnych jej gatunków decyduje forma utworu. *Waka*, tradycyjne krótkie poematy i piosenki, mają dokładnie 31 sylab, rozkładających się w krótkich wersach według wzoru wynoszącego 5-7-5-7-7 i bywają improwizowane. Na dworach Rokuganu często odbywają się poetyckie pojedynki, podczas których trzeba złożyć krótki poemat, czasem komponując go z wersetów zaimprovizowanych przez przeciwnika, czasem zaś naprzemiennie układając po wersie.

Najstarszy i największy zbiór wierszy Rokuganu to *Manyoshu*, antologia ułożona przez Ikoma Ume, w której zawarto ponad 4000 *waka*, arcydzieł autorstwa wielkich mistrzów, takich jak Kakita Kyamori, Akodo Tomei czy wielki poeta – ronin, Rezan. Nowoczesna poezja ukochała sobie nowszy styl, zwany *renga*, który opiera się na pięciowersowym *waka*, jest jednak zawsze tworzony przez dwóch ludzi – pierwszy z nich pisze trzy linie po 5-7-7 sylab, drugi zaś dopisuje dwa dalsze siedmiosylabowe wersy. Jednym z najbardziej cenionych twórców współczesnych jest Kitsune Shikitoru, poetka z Klanu Lisa, która spędziła ponad 50 lat, zbierając poezję z całego Cesarstwa. Powiada się, że jej biblioteka jest niezwykle rozległa, a jej wiedza o stylach poetyckich nieznównana.

Każdego roku, podczas urodzin Cesarza, odbywają się organizowane przez Klan Żurawia najsłynniejsze w Rokuganie zawody poetyckie, podczas których tysiące ludzi piszą *waka* na temat wskazany przez samego Hantei. Na jednym z takich turniejów, przed laty, wielki Rezan ocalił życie, układając wiersz i wygrywając zawody. Nim ronin przybył do Otosan Uchi, Cesarz czuł się ura-

żony jego głośną krytyką polityki i szykował się, by nakazać mu popełnić *seppuku*, kiedy jednak usłyszał jego wiersz, ułożony w czasie Obchodów Cesarskich Urodzin, uchylił swój rozkaz i pozwolił poecie żyć. Rezan stworzył najkrótszą formę *waka*, znaną jako *haiku* i używał go by wyrażać najgłębsze refleksje nad naturą człowieka i jego życiem. Do tamtego czasu wszystkie wiersze, które miały mniej niż pięć wersów, uchodziły za frywolne i używano ich dla zabawy lub do potocznych wypowiedzi, geniusz Rezana wyniósł jednak krótką formę do rangi poezji wysokiej i wyznaczył kierunek rozwoju rokugańskiej twórczości poetyckiej.

Improwizowanie poezji to jedna z najukochańszych form sztuki w Szmaragdowym Cesarstwie i dworzanie z przyjemnością wyzywają się nawzajem do spontanicznych poetyckich akrobacji, niektóre wiersze nie wymagają więc przygotowania, choć ułożenie rzeczy bardziej skomplikowanej wymagać może około godziny pracy.

Ranga 1: Poeta tej rangi potrafi w oparciu o swe utwory tworzyć niewielkie miraże – recytując opis drzew, może stworzyć iluzoryczny obraz otaczającego go lasu, a poemat opisujący piękno kobiety może uczynić ją na jakiś czas jeszcze piękniejszą. Te iluzje nie mają żadnych składników dźwiękowych i nie mogą stworzyć obrazu konkretnej osoby, mogą jednak zamaskować grupę samurajów w nieistniejących krzakach albo uwydatnić efekt czaru shugenja sprawiając, że z ręki czarownika trysną ryczące – choć widmowe – płomienie. *Maya* powstaje wedle myśli poety w chwili kreacji, potem jednak nie można jej zmieniać inaczej, niż używając innej *maya*. Każdy, kto nie chce uwierzyć w iluzję, musi zdać test Siły Woli + Spostrzegawczości o Poziomie Trudności 20.

Ta *maya* wymaga przygotowania, trwającego od dziesięciu minut do godziny, w zależności od stopnia komplikacji iluzji. Uwydatnianie rzeczy istniejących, jak piękno damy, to raczej proste zadanie (dziesięć minut), zaś zamaskowanie grupy ludzi w fikcyjnych krzewach to zmiana radykalna i może potrwać nawet godzinę.

Ranga 2: Poeta drugiej rangi może przysłać krótkie wiadomości, zapisane jako wiersze *haiku* lub *waka*, które odbiorca słyszy jako szept w swoim uchu i na które może odpowiedzieć własnym wierszem. Jeśli adresat znajduje się w zasięgu wzroku poety, *maya* nie wymaga wykonywania testu i może zostać wykonana tyle razy dziennie, ile wynosi Ranga Artysty. Jeśli twórca nie widzi swego odbiorcy, musi wykonać test Inteligencji + umiejętności Poezja, o Poziomie Trudności zależnym od dzielącego ich dystansu, ponadto musi posiadać jakąś należącą do niego rzecz. Typowe



trudności testów to: Poziom Trudności 15 do dwóch kilometrów, PT 20 do dziesięciu kilometrów i PT 25 do dwudziestu kilometrów. Wiadomość można przesłać i otrzymać raz za każdą Rangę poety dziennie.

Ta *maya* nie wymaga przygotowania.

Ranga 3: Poeta trzeciej rangi potrafi inspirować innych do wielkich czynów, recytując poematy o bohaterach i sławiące ich pieśni. Każdy, kto przed wyruszeniem w bój przez trzy rundy (tyle czasu przygotowuje się wieszcz) posłucha poety (liczba słuchaczy, którzy odczuwają efekty tej *maya* nie przekracza jego podwójonej Rangi), otrzyma +10 do wszystkich rzutów na atak i +10 do Poziomu Trudności trafienia na tyle rund, ile wynosi Ranga poety $\times 2$.

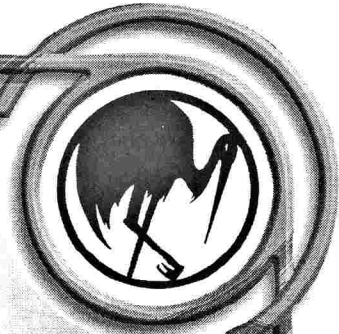
OPOWIADANIE

Rokugańskie historie opowiada się na wiele sposobów, czasem tragicznie, a czasem komicznie.

Zawodowy opowiadacz, zwany *rakugoka*, posługuje się głosem, wyrazem twarzy i gestami, a czasem nawet odgrywa całą historię, używając wachlarza jako jedyne rekwizytu. Wśród opowiadaczy popularne są również pantomimy, w rodzaju nalewania nieistniejącej herbaty do wymagowanej czarki podczas opowiadania. Słuchacze mogą znać daną historię do tego stopnia, że wiedzą z góry, jakie gesty wykona opowiadający, ale wciąż będą odczuwać podniecenie związane z jej wysłuchaniem, sztuka nie bierze się bowiem z treści, lecz z kunsztu Artysty, który oryginalnie przedstawia bohaterów i wydarzenia, wzbudzając w słuchaczach emocje. Opowiadacze bywają często nauczycielami szlachetnie urodzonych dzieci, znają bowiem zarówno mity i legendy Rokuganu, jak i metody nauczania Tao, oraz posiadają umiejętności, których dziecko z dobrego domu może potrzebować w życiu. To właśnie opowiadacze, najczęściej ze wszystkich Artystów, podróżują po kraju, bawiąc jego mieszkańców, ale i przypominając im o tradycji.

Jednym z najśłynniejszych opowiadaczy w historii była Kakita Ryoku, autorka powieści „Zima”, na którą składają się wyjątki z jej dziennika, relacjonującego historie zasłyszane na dworach zimowych, oraz ilustrującego zawiloci systemu politycznego Szmaragdowego Cesarstwa. Powieść cieszyła się dużą popularnością wśród rokukańskich dam, gdyż niektóre z historii opisują słynne romanse z czasów autorki, jednak „Zima” to nie tylko zwykłe romansidło, prezentuje bowiem również wiele sekretnych strategii politycznych stosowanych przez Kłany, przez co uchodzi w oczach niektórych za najwybitniejsze





„RZUC DWIEMA KOŚCMI”

Gdy na następnych stronach poprosimy Cię o rzut dwiema kośćmi, posłużą Ci one do wylosowania liczby z zakresu od 1 do 100. Rzut taki jest popularnie nazywany rzutem procentowym, a w celu jego wykonania rzuc dwiema z twoich kości dziesięciennych, pomnóż wynik, jaki wypadł na pierwszej przez dziesięć i dodaj drugą. Przykładowo, jeśli wyrzucisz 3 a potem 7, wynik rzutu wynosi 37 ($3 \times 10 + 7 = 37$). Dla ułatwienia możesz użyć kostek w dwóch różnych kolorach.

działu o polityce i intrygach dworskich, jakie kiedykolwiek napisano.

Opowiadanie nie jest sztuką statyczną i wymaga kreatywności oraz czasu, nie można więc jej przechowywać tak, jak robi się to z innymi artystycznymi *maya*. Wykonanie *maya* wymaga co najmniej dziesięciu minut opowiadania – czas ten wydłuża się, gdy opowieść jest bardzo zawiła.

Ranga 1: Opowiadacz tej rangi posiada rozległą wiedzę o legendarnych przedmiotach i historii dawnych dziejów, jeśli więc bada jakiś przedmiot przez dziesięć minut, może zrozumieć jego historyczne znaczenie oraz jakiegokolwiek legendarne atrybuty, które mógłby posiadać. Opowiadacz może również znać jego pierwotnego właściciela lub jakiegokolwiek późniejszych posiadaczy, oraz znane z legend magiczne właściwości przedmiotu, jeśli takowe posiada. By zidentyfikować najsłynniejsze przedmioty (na przykład Miecze Krwi lub Dziedziczną broń Klanów) i określić ich właściwości, Artysta musi pomyślnie ukończyć test Inteligencji plus jego Ranga o Poziomie Trudności 20. Zwróć uwagę, że mniej znane artefakty wymagają wyższych Poziomów Trudności, natomiast nieudany test może skończyć się nieporozumieniem, wskutek którego opowiadacz zdobyje nieprawdziwe informacje!

Ranga 2: Osiągnąwszy tę rangę opowiadacz zdobywa zdolność wywołania takiej wiary w opowiadane przez siebie historie, że stają się one prawdą. Nie wiadomo, czy opowiadający sięga wtedy tak daleko w głąb psychiki wybranego odbiorcy, czy też dzięki tej zdolności w jakiś sposób przyzywa duchy, by robiły to, co im rozkaże, skutki są jednak oczywiste. Opowiadacz wybiera jakiś mit i recytuje go w taki sposób, że słuchający dostrzega związek między sobą a jego bohaterem, przez co w końcu ziszcza się on w jego własnym życiu. Może to mieć dobroczynne lub szkodliwe skutki – w obu przypadkach zaczynają one ujawniać się po czasie zależnym od Mistrza Gry i natury samej opowieści. Przykładowo, jeśli opowiadacz wpływa na swojego słuchacza, opowiadając mu o strasznym Oni, który zjada stopy umarłych i unosi serca swoich ofiar w głąb Krain Cienia, ten może zacząć odczuwać natrętny, dziwny smród, słyszeć w nocy hałasy i w przeciągu tygodni lub miesięcy nabrać przekonania, że taka istota go prześladowa. Jeśli uda mu się pokonać potwora (który jest wytworem jego własnej wyobraźni), historia traci swą moc i więcej nie będzie go prześladować. Za każdym razem, gdy opowiadacz korzysta z tej zdolności, musi wykonać przeciwny test przeciwko Pustce swojego słuchacza, traci też wszystkie Punkty Pustki, niezależnie od tego, czy opowieść zakończy się sukcesem, i nie

może ponownie użyć tej zdolności przez liczbę dni równą 6 minus poziom jego Pustki.

Ranga 3: Mistrz Opowiadania potrafi powoływać postaci z mitów i legend do życia i może nadać bohaterom, takim jak Doji Nio, syn Kakity, Osano-Wo, fortuna Gromu czy Benten, patronka miłości romantycznej, na wpół rozumną, fizyczną formę. Takie „duchy” nie są rzecz jasna samymi bohaterami – to po prostu własna *chi* opowiadacza, która tworzy konstrukt istoty, posiadający pewne cechy przypisywane herosowi. Stwory te, jeśli można je tak nazwać, nie posiadają własnej inteligencji poza pochodzącą z mitów wiedzą o czynach swych pierwowzorów i wskazówkami opowiadacza, można więc poprosić konstrukt Osano-Wo, by stanął w obronie Artysty, lecz nie można mu nakazać, by zalecał się do kobiety czy rzucał czary, gdyż nie są to typowe dla niego mitologiczne zachowania. Opowiadacz może przyzwać tylko jednego bohatera na raz i w czasie jego ziemskiego bytowania musi utrzymywać całkowitą koncentrację, by ten nie zniknął i *maya* nie zakończyła swego działania. Konstrukt nie może pod żadnym pozorem znaleźć się poza zasięgiem wzroku opowiadacza, a jeśli zginie lub zostanie zniszczony, Artysta natychmiast otrzymuje rany do poziomu „Obalony”.

Stworzenie typowego konstruktu wymaga udanego testu Inteligencji + Opowiadania o trudności równej 20, lecz mniej znany lub obdarzony większą dozą osobowości bohater może wymagać wyższego Poziomu Trudności. Zarówno gracz, jak i Mistrz Gry, powinni zgłębiać mity Rokuganu, przedstawione w podręczniku podstawowym i podręcznikach do poszczególnych Klanów, by określić statystyki konstruktów częściej przyzywanych przez opowiadacza – na przykład uosobienia miłości czy zdrady. Trzeba tu jednak dodać słowo przestrogi – pewnego Artystę, wystarczająco dumnego, by przywołać obrazy Pierwszych Dzieci Słońca, moce, które usiłował ujarzmić doprowadziły do szaleństwa i rozdarły na strzępy. Niektóre rzeczy lepiej pozostawić w spokoju...

Takie twory nie mogą mieć Kręgów na wyższych poziomach, niż Ranga w Szkole opowiadacza, natomiast suma wartości Kręgów nie może przekraczać 15. Konstrukt może posiadać najwyżej cztery umiejętności i żadna z nich nie może mieć poziomu większego niż 4. W końcu, łączna liczba punktów umieszczonych w umiejętnościach nie może przekraczać dziesięciu.



Tabele Dziedzictwa

Tabele Dziedzictwa stworzyliśmy, chcąc wyposażać graczy w przewodnik określający przypadkowe wydarzenia – chwalebne lub haniebne – które ukształtowały historię jego rodu. Postać może wykonać do trzech rzutów na Tabeli Dziedzictwa, za każdy płacąc jeden Punkt Postaci. Rozpoczynaj od Tabeli Dziedzictwa nr 1, a potem postępuj według instrukcji. Strzeż się jednak, każda rodzina trzyma w szafie jakiegoś trupa, a nie wszyscy przodkowie to odległe duchy.

TABELA DZIEDZICTWA 4 – DWOISTE DZIEDZICTWO

Rzut Wynik

- 1–2 Twoja rodzina słynie ze sprytu. Jeden z twych przodków wyrobił sobie pozycję na Cesarskim Dworze kosztem innego klanu i oczekuje się od ciebie, że pójdziesz w jego ślady. Zyskujesz dodatkowy poziom Honoru i pomniejszego wroga z klanu, który wybierze twój Mistrz Gry.
- 3–4 Jeden z twoich przodków uśmiercił potężnego wroga Klanu Żurawia. Zyskujesz 1 poziom Chwały, ważnego wroga z klanu, który wybierze twój Mistrz Gry, i umiejętność Wiedza (o tym klanie). Ponadto ciąży na tobie klątwa, każąca ci odrzucać najwyższą kostkę, gdy walczysz z członkiem tego klanu.
- 5–7 Odziedziczyłeś pewien *nemuranai*. Nie masz pojęcia, jakie są jego moce, ale powiedziano ci, byś traktował go z szacunkiem. Jest w twojej rodzinie od wielu pokoleń, więc nie powinien się z nim nigdy rozstawać. Nigdy.
- 8–9 Jesteś ostatnim dziedzicem niegdyś znanego rodu, oraz wiążącej się z tym odpowiedzialności wobec Klanu Żurawia. Niestety, twój ojciec sprzedał ziemię, by zapłacić podatki i dawno już zwolnił z przysięgi wszystkich wasali. Tobie, jego jedynemu dziecku pozostała tylko świadomość, że obserwują cię duchy wszystkich twoich przodków i że jesteś ich ostatnią nadzieją na zdobycie chwały i odzyskanie pozycji, jaką niegdyś zajmowali. Zyskujesz 3 punkty Chwały.
- 10 Coś jest nie w porządku. Twoja rodzina zawsze coś przed tobą ukrywała, ale jako dziecko nie przejmowałeś się tym, mimo że ludzie przyglądali ci się, jak gdyby wiedzieli coś, czego ty nie wiesz. Nigdy nie poznałeś nawet imienia swojej matki, nie mówiąc już o kimś, kto by ją znał. Twój ojciec nie wspomina o tym – nie chce powiedzieć ci, co zaszło, czemu znalazł cię na progu jego domu i dlaczego jest tak pewien, że jesteś jego dzieckiem. Ostatnio zauważyłeś, że dookoła ciebie zdarzają się dziwne rzeczy – nikt nie zna ich powodu. Okoliczności twojego narodzenia wciąż są ci nieznane i zaczynasz się zastanawiać, czy twoja matka w ogóle była człowiekiem...

TABELA DZIEDZICTWA 1

Rzut Wynik

- 1 Haniebna przeszłość. Rzuć na Tabeli Dziedzictwa nr 2.
- 2–3 Zwyczajna przeszłość. Żadnych zysków ani strat.
- 4–6 Chwalebna przeszłość. Rzuć na Tabeli Dziedzictwa 3.
- 7–10 Dwoiste dziedzictwo. Rzuć na Tabeli Dziedzictwa 4.

TABELA DZIEDZICTWA 2 – HANIEBNA PRZESZŁOŚĆ

Niestety, nie wszyscy cieszą się błogosławieństwem honorowych przodków.

Rzut Wynik

- 1–2 Zdradca! Twój daleki krewny zdradził kiedyś daimyo twego klanu. Rozpoczynasz grę z Wadą „Czarna owca” (patrz podręcznik podstawowy, str. 75), nie zostajesz za nią jednak żadnych Punktów Postaci.
- 3–4 Tchórz! Jeden z twoich przodków nie wykazał się odwagą w bitwie i uciekł, gdy tylko stanął oko w oko z wrogiem. Rozpoczynasz grę z Chwałą równą zero i musisz zdobyć dwadzieścia punktów Chwały, zanim osiągniesz poziom 1.
- 5–6 Bękart! Twoja matka była wysoko postawioną dyplomatką na dworze innego klanu. Kiedy tam przebywała, zaszła w ciążę, po czym urodziła cię ty. Uchodzisz za płamę na honorze rodziny, gdyż twoja rodzicielka, utrzymując kochanka, sprzeniewierzyła się klanowi. Ona sama popełniła *seppuku* wkrótce po twoim urodzeniu, a ty zaczynasz grę z Chwałą równą zero. Z powodu jej hańby wykluczono cię z klanu, jesteś więc roninem z Klanu Żurawia. Jeden z krewnych nauczył cię podstaw techniki twojej szkoły, będziesz jednak musiał udać się do innej, by tam nauczyć się kolejnych technik.
- 7–8 Przysięga! Twoja rodzina ma do wypełnienia zadawione zobowiązanie. Być może chodzi o honorowy pojedynek, odzyskanie skradzionego przedmiotu będącego niegdyś w jej posiadaniu lub odzyskanie ziem, które twój klan utracił na wojnie. Nie możesz osiągnąć Rangi 3, dopóki nie wypełnisz tej przysięgi.
- 9–10 Bankrut! Twoja rodzina utraciła wszystko na wojnie lub w przewrocie pałacowym. Zaczynasz grę bez niczego. Nie masz rodziny (Prawdziwy Ronin), pieniędzy – tylko to, co masz na grzbiecie i przy sobie (wszystkie przedmioty są kiepskiej jakości).

TABELA DZIEDZICTWA 3 – SŁAWNY PRZODEK

Rzut Wynik: Jeden z twoich przodków...

- 1–2 ... walczył w słynnej bitwie. Rzuć na Tabeli 3A.
- 3–4 ... miał głośny romans. Rzuć na Tabeli 3B.
- 5–6 ... dokonał bohaterskiego czynu. Rzuć na Tabeli 3C.
- 7–8 ... zajmował prestiżowe stanowisko. Rzuć na Tabeli 3D.
- 9–10 ... zginął chwalebną śmiercią. Rzuć na Tabeli 3E.

(Tabele 3A – 3E znajdują się na kolejnych dwóch stronach)

TABELA DZIEDZICTWA 3A — SŁYNNNE BITWY

Twój przodek walczył w jednej z historycznych bitew, dając ci wzniósł przykład do naśladowania.

Rzut Wynik

1–2 Bitwa na Mierzei Przypływów

To właśnie podczas tej bitwy Daidoji po raz pierwszy zawiązali przymierze z klanem Kraba. Waleczność bushi Klanu Żurawia, którzy oddali swoje życie u boku rodów Hida i Kuni na wielkim murze, dała początek wzajemnemu szacunkowi obu klanów. Twój przodek był wśród owych „Żelaznych Żurawi”. Twoja Chwała wzrasta o jeden poziom i zyskujesz pomniejszego sojusznika w Klanie Kraba.

3–4 Bitwa pod Kyuden Kitsune

Jedną z najnowszych bitew w historii Żurawia stoczono zaledwie 30 lat temu. Spotkały się w niej siły dwóch pomniejszych klanów, a Żurawie zmuszeni byli walczyć o pokój między nimi po tym, jak wielu dostojników z Klanu Lisa zginęło z rąk zamachowców. Zyskujesz umiejętność Wiedza o ninja na poziomie 1 i ważnego wroga w Klanie Lisa, a twoja Chwała wzrasta o jeden poziom.

5 Zwycięstwo bez Ciosu

Twój przodek był członkiem korpusu dyplomatycznego, który doprowadził do zawarcia pokoju między Klanami Lwa i Feniksa na granicach Nemuiaminari Yama. Zyskujesz ważnego sojusznika bądź to w Klanie Lwa, bądź Feniksa.

6 Bitwa Rozszalałych Mórz

Tę słynną potyczkę morską stoczono siedemset lat temu podczas Bitwy Białego Jelenia, w której okręty gaijinów zmierzyły się z flotą Żurawia. Gdyby Żurawie nie zatopili w porę barbarzyńskich statków, ich armaty zniszczyłyby miasta i wsie na wybrzeżach Rokuganu. Zyskujesz ważnego sojusznika w dowolnym Klanie i umiejętność Wiedza o prochu.

7–8 Bitwa nad Rzeką Snu

Podczas tej słynnej bitwy wszystkie klany zjednoczyły się przeciwko Iuchibanowi i jego zakonowi Piewców Krwi. Doji Hejiko, Champion Żurawia, poprowadziła swoje armie na siły mrocznego czarnoksiężnika, chcąc zarazem wymierzyć sprawiedliwość zdradzieckiemu shugenja Asahina Yajindenowi. Twój przodek brał udział w tej bitwie, dlatego twoja Chwała wzrasta o jeden poziom. Zarazem zyskujesz umiejętność Wiedza o Maho (czyli o czarnej magii).

9–10 Dzień Spadających Gwiazd

Tego dnia wojska Klanu Lwa zdobyły miażdżącą przewagę i zmusiły armie Żurawia do odwrotu. Wielu mieszkańców pałacu odebrało sobie życie, nie czekając na nadejście Lwów. Dziś powiada się, że ich duchy wciąż nawiedzają zamek. Zyskujesz pomniejszego wroga w Klanie Lwa i Zaletę „Wyższy cel – odzyskanie Shiro no Yojin”

TABELA DZIEDZICTWA 3B — GŁOŚNY ROMANS

Krok pierwszy: rzuć dwiema kostkami, aby ustalić klan, z którego członkiem twój przodek wdał się w romans.

Rzut Wynik

01–20 Smok

21–40 Feniks

41–70 Żuraw

71–75 Krab

76–85 Skorpion

86–90 Jednorożec

91–00 Klan Lwa, pomniejszy klan lub wybór gracza albo Mistrza Gry.

Krok drugi: teraz rzuć dwiema kostkami, by ustalić, co z tego romansu wynikło.

Rzut Wynik

01–70 SZCZĘŚLIWY ROMANS

01–15 Letni romans, nic szczególnego. Zyskujesz pomniejszego sojusznika w odpowiednim Klanie.

16–30 Zimowy romans, dużo bardziej godny uwagi. Zyskujesz pomniejszego sojusznika w odpowiednim Klanie i 5 punktów Chwały.

31–55 Małżeństwo! Twoja Chwała zwiększa się o jeden poziom i zyskujesz ważnego sojusznika w odpowiednim Klanie.

56–70 Mały kłopot – jeden z rodziców nie pochwaliał związku, utrzymano go więc w tajemnicy. Zyskujesz pomniejszego sojusznika i pomniejszego wroga w odpowiednim Klanie.

71–00 TRAGICZNY ROMANS

71–75 Uczucia twojego przodka nie zostały odwzajemnione. Zyskujesz pomniejszego wroga w odpowiednim Klanie.

76–90 Rywal twojego przodka miał większe wpływy, ten zyskał więc tylko złamane serce.

91–97 Prawdziwa tragedia. Obojgu kochankom rozkazano popełnić *seppuku*, ciebie zaś wychował wuj/ciotka/kuzyn. Twoja Chwała obniża się o 1 poziom i musisz zmienić swoje nazwisko na inne z twojego klanu (Doji na Kakita, Kakita na Daidoji itp.)

98–00 Romans miał miejsce już po twojej ceremonii *gempukku*. Mąż/żona/ojciec kochanka twojego przodka zażądał satysfakcji i zabił go/ją w pojedynku. Masz teraz ważnego wroga, a reszta twojej rodziny uważa, że twoim obowiązkiem jest zażądać prawa do krwawej waśni. Powodzenia.

TABELA DZIEDZICTWA 3C – BOHATERSKI CZYN

Rzut Wynik

- 1–2 Twój przodek uratował daimyo przed zamachem. Zyskujesz umiejętność Wiedza o ninja i 5 punktów Chwały.
- 3–4 (Shugenja) Twój przodek opracował nowy czar. Zyskujesz jeden czar Powietrza jako Czar Wyuczony.
(Bushij) Twój przodek słynął ze swojej techniki szermierczej. Kiedy używasz umiejętności Iaijutsu, raz dziennie możesz wykorzystać jedno Dodatkowe Podbicie.
(Artysta) Twój przodek był mistrzem dwóch sztuk. Zyskujesz jedną umiejętność i pierwszą maya związaną z tą sztuką, której możesz użyć raz dziennie. Jeśli zdecydujesz się później opanować drugą maya tej sztuki, pierwszej możesz używać normalnie.
- 5–6 Twój przodek pokonał w pojedynku słynnego szermierza. Zyskujesz katanę dobrej jakości i 5 punktów Chwały.
- 7–8 Twój przodek ocalił porwanego krewnego. Zyskujesz ważnego sojusznika (w Klanie Żurawia) i 3 punkty Chwały.
- 9–10 Twój przodek w pojedynkę powstrzymał wypad z oblężonej twierdzy. Zyskujesz umiejętność Taktyka 1 (lub +1 do Taktyki) i 3 punkty Chwały.

TABELA DZIEDZICTWA 3D – PRESTIŻOWE STANOWISKO

Twoja postać odziedziczyła po przodku następujące stanowisko:

Rzut Wynik

- 1–3 Namiestnika rodziny (+1 do Chwały)
- 4–5 Namiestnika klanu (+2 do Chwały)
- 6 Namiestnika Szmaragdowego Championa (+3 do Chwały)
- 7 Dyplomaty na dworze innego Klanu (+1 do Honoru)
- 8 Dyplomaty na dworze Cesarza (+2 do Honoru)
- 9 Gunso (sierżanta) (+1 do Chwały, +1 do umiejętności Taktyka)
- 10 Chui (porucznika) (+1 do Chwały, +2 do umiejętności Taktyka)

TABELA DZIEDZICTWA 5 – PODARUNKI

Rzut Wynik

- 01–15 1–10 koku (rzuć 1k10)
- 16–35 2–20 koku (rzuć 2k10)
- 36–50 Zyskujesz pomniejszy fetysz (*tsangusuri*) jako dowód uznania Klanu Żurawia. Rzuć w Tabeli Dziedzictwa 6, poniżej.
- 51–75 4–40 koku (rzuć 4k10)
- 76–80 Zostałeś mianowany rządcą niewielkiego obszaru ziemi, na którego zarządzanie musisz poświęcić przynajmniej 3 miesiące w roku. Zyskujesz 1 poziom Chwały. Przychód z twoich ziem waha się od 1 do 10 koku rocznie.
- 81–00 Zostałeś mianowany *hatamoto* (honorowym doradcą) daimyo jednej z rodzin Klanu Żurawia – to zaszczytna funkcja, zyskujesz więc 1 poziom Honoru oraz obowiązek meldowania się przed swoim panem feudalnym co trzy miesiące.

TABELA DZIEDZICTWA 3E – CHWALEBNA ŚMIERĆ

Jeśli rzucasz w tej tabeli, rzuć również na Tabeli 5 – Podarunki.

- 1–5 Śmierć w pojedynku
- 6–9 Śmierć w bitwie. Zobacz, gdzie i jak:

Krok pierwszy: Rzuć w Tabeli Słynnych Bitew (Tabela 3A, powyżej)

Krok drugi: Rzuć w poniższej tabeli. Każdy wynik oznacza dodatkowy poziom Chwały plus wymienione korzyści.

- 1–2 Twój przodek zginął w obronie generała. Zyskujesz ważnego sojusznika w odpowiednim Klanie.
- 3 Twój przodek zginął podczas ataku na linie wroga. Zyskujesz pomniejszego sojusznika we własnej rodzinie.
- 4–5 Twój przodek wyjechał przed wrogą armię wykrzykując obelgi, lecz później zginął. Nic nie tracisz ani nie zyskujesz.
- 6 Twój przodek zginął w obronie ambasadora. Zyskujesz fawor z Tabeli Faworów Dworzan Doji (str. 56).
- 7 Twój przodek wyzwiał na pojedynek wrogiemu generałowi, lecz zginął. Zyskujesz dodatkowe 5 punktów Chwały.
- 8 Twój przodek niósł sztandar Klanu do bitwy. Zyskujesz dodatkowe 7 punktów Chwały.
- 9 Twój przodek wykradł sztandar wroga. Zyskujesz dodatkowy poziom Chwały.
- 10 Twój przodek uratował życie towarzysza, wyciągając go zza linii wroga. Zyskujesz ważnego sojusznika w odpowiednim Klanie.

- 10 *Seppuku*. Twój przodek popełnił *seppuku*, żeby uratować honor rodziny i zostawił ci coś, co przypomina ci o jego poświęceniu. Zyskujesz 5 punktów Honoru.

TABELA DZIEDZICTWA 6 – FETYSZE ASAHINA

Pełny opis poniższych *tsangusuri* znajdziesz w Dodatku III. Każdego z poniższych przedmiotów można użyć tylko raz, chyba że w jego opisie powiedziano co innego.

Rzut Wynik

- 01–10 Kadzidło Skupienia** – W ciągu piętnastu minut medytacji jego użytkownik (pod warunkiem, że jest to shugenja) odzyskuje 2 stracone Punkty Pustki.
- 11–25 Inro Obfitości** – Co drugi dzień jest w stanie przez dobę zaspokajać głód posiadacza.
- 26–50 Jadeitowy Amulet** – Dodaje 2z2 do rzutu wykonywanego podczas testu mającego sprawdzić, czy postać odparła zabójcze wpływy Krain Fu Lenga i uniknęła skażenia.
- 51–65 Zestaw do Makijażu** – Pozwala rzucić dodatkową kostką przy dowolnym teście przebrania lub udawania kogoś innego.
- 66–69 Kościany Klucz** – Otwiera dowolne drzwi, czy to zamknięte na klucz, czy też zapieczętowane z pomocą magii. Chociaż blokuje działanie zwykłych pułapek, uruchamia wszystkie o naturze magicznej.
- 70–76 Pióro Żurawia** – Obniża wagę swojego właściciela do 1/10 normalnej na czas do jednej godziny. Znajdując się w takim stanie właściciel Pióra odnosi 3 razy więcej obrażeń od wszelkich fizycznych ataków.
- 77–79 Orzech Widzenia** – Ten magiczny orzech wprowadza bohatera, który go zjadł, w stan odrętwienia, podczas którego ma on wizje dotyczące tematu, na jaki medytował bezpośrednio przed zjedzeniem Orzecha. Stan ten trwa godzinę. Czasami opisywany fetysz można użyć jako wróżbę, by zdecydować o podjęciu jakiegoś działania, lub też jako rodzaj zawodnego urzędnika szpiegowskiego.
- 80–89 Skorupa Żółwia** – Chroni przed wszystkimi atakami z dystansu przez okres dziesięciu rund walki.
- 90–97 Biały Snop Zboża** – Leczy 2k10 ran u jednej osoby, która nie musi być jego użytkownikiem, musi go jednak dotykać, gdy przywołuje ducha fetyszu.
- 98–00 Czarny Wachlarz** – Jeśli użyć tego wachlarza właściwie, wzbudza on pewną dozę lęku i szacunku w tych, którzy przyglądają się jego użytkownikowi, dzięki czemu może dodać 2k10 punktów do swej Chwały na czas jednej godziny. Ludzie, słuchający przemowy lub rozkazu wydanego przez użytkownika Czarnego Wachlarza, odczuwają pewien trwożny szacunek. Zyskuje on jedno dodatkowe podbicie przy wszystkich testach Perswazji, Szczerości lub Rozkazu (opisy umiejętności Perswazji i Rozkazu ukażą się w innych dodatkach – przyp. red.)

TABELA LOSU

Każdy gracz, tworząc postać, może kosztem 4 Punktów Postaci rzucić na tej tabeli, wolno mu jednak zrobić to tylko raz.

Rzut Wynik

- 1 Kiedy byłeś młodszy, poszczęściło ci się w pojedynku ze słynnym mistrzem miecza. Od tego czasu zyskałeś sobie opinię jednego z najlepszych młodych szermierzy w Rokuganie. Czasami zapewnia ci to darmowy nocleg, a czasami jedno wyzwanie dziennie.
- 2 Wrodzony Talent: Podnieś jedną z umiejętności o 1.
- 3 Zawsze odczuwałeś silną harmonię z jednym z Żywiołów – masz go we krwi i wykorzystywanie mocy płynących z podążania jego ścieżką przychodzi ci łatwo. Dodaj +1 do jednej z Cech podpadającej pod wybrany Żywioł, ale zmniejsz o -1 jedną Cechę podpadającą pod Żywioł przeciwny.
- 4 Ścieżka Krwi: Zyskujesz dodatkowe podbicie za każdym razem, gdy wdajesz się w walkę z przedstawicielami jednego z klanów. Możesz zdecydować się na dowolny klan lub zamiast tego wybrać ninja.
- 5 Jesteś jednym z pary bliźniąt – masz siostrę lub brata, który dzieli z tobą nie tylko nazwisko, ale i duszę. Możecie być od siebie zupełnie różni, bądź też mieć te same cele i zainteresowania, tak czy owak, nawet kiedy jesteście daleko, wyczuwasz czasami płynące od niego emocje, pozwalające ci się zorientować, co czuje i wiesz, że z nim jest tak samo. Ból, gniew, radość – wasza dziwna więź przekazuje między wami to wszystko. Nie potrafisz tego kontrolować, lecz nie wyobrażasz sobie, jak mógłbyś żyć inaczej.
- 6 Zostałeś przeklęty. Uraziłeś swoimi czynami pewnego shugenja, należącego do jednego z wielkich Klanów, a on rzucił na ciebie klątwę, której jak dotąd nikomu nie udało się z ciebie zdjąć. Dokładna natura tej klątwy i jej zgubnych skutków zależy wyłącznie od chorej wyobraźni twojego Mistrza Gry.
- 7 Bohaterski Czyn: Zyskujesz 5 do 10 punktów Chwały. Dokładne ustalenie owego czynu i jego okoliczności, jak również rozmiaru nagrody należy do Mistrza Gry.
- 8 Jesteś synem daimyo. Zyskujesz jeden poziom Chwały.
- 9 Wychowany w innym Klanie: Kiedy byłeś bardzo młody, wysłano cię na wychowanie do innego klanu, by wzmocnić więzy przyjaźni i szerzyć pokój między nim a Żurawiem. Zyskujesz pomniejszego sojusznika w wybranym przez ciebie klanie i umiejętność Wiedza (o tym klanie).
- 10 Kuzyn Cesarskiego Rodu: Wszystkie małżonki kolejnych Hantei pochodziły zawsze z Klanu Żurawia. Tak się składa, że żona obecnego Cesarza jest twoją ciotką. Zyskujesz 2 punkty Chwały, 2 koku i pomniejszego sojusznika na Cesarskim Dworze.



Rozdział czwarty:



**Kto jest kim
w Klanie Żurawia**



PRZODKOWIE

Na marginesach tego rozdziału znajdziesz opowieści o wielkich bohaterach Klanu Żurawia. W trakcie tworzenia postaci można nabyć opisanych herosów jako swoich Przodków, płacąc za to Punktami Postaci, nie można ich jednak nabywać za Punkty Doświadczenia w czasie gry. Koszt zakupu danego bohatera jest podany obok jego imienia. I jeszcze jedno: z technicznego punktu widzenia Pani Doji jest przodkiem wszystkich członków rodziny Doji, lecz ci, którzy wydadzą na to punkty, uzyskują szczególną więź karmiczną między swoją postacią a wybranym antenatem.

PRESTIŻ

Uważni czytelnicy zauważą zapewne, że podane w tym rozdziale statystyki postaci niekoniecznie dają w sumie Prestiż wymagany dla ich Rangi. Zrobiliśmy to celowo. W niektórych przypadkach może się okazać konieczne, by na przykład Hida Kisada, daimyo Klanu Kraba, miał umiejętność Jeździectwo na poziomie 4, w innych zaś taka umiejętność byłaby u niego nie na miejscu, a czasem mogłaby zrujnować całą dobrze przemyślaną kampanię. Dlatego wymieniliśmy jedynie najważniejsze umiejętności każdej postaci, zostawiając lukę, które wasz Mistrz Gry może wypełnić tak, jak to uzna za stosowne.

Prowadzący mogą więc swobodnie uzupełniać wszystkie postaci, opisane w „Kto jest kim”, o dowolne umiejętności i zdolności (aż do osiągnięcia maksymalnego Prestiżu dla ich Rangi), mogą też pozwolić im rozwijać się z czasem, w miarę jak bohaterowie graczy będą ich lepiej poznawali.

Rozdział czwarty: Kto jest kim w Klanie Żurawia

Rodzina Doji

DOJI SATSUME
(CHAMPION ŻURAWIA;
SZMARAGDOWY CHAMPION)

ZIEMIA 5

WODA 3

OGIEŃ 8

POWIETRZE 5

PUSTKA 3

Szkoła/Ranga: Szermierz Kakita 5

Ważniejsze umiejętności: Dyplomacja 5, Etykieta 5, Heraldyka 5, iaijutsu 5, Jeździectwo 2, Kenjutsu 5, Łucznictwo 2, Malarstwo 3, Medytacja 5, Obrona 5, Shintao 4, Szczerość 4, Taktyka 4, Tessen 2

Honor: 5

Chwała: 9,5

Zalety: Dziedzictwo – Miecz Klanu Żurawia, Jasny umysł, Podwójne Kodowanie, Sojusznicy (Cesarz Hantei XXXVIII), Status – Champion Żurawia, Status – Szmaragdowy Champion

Wady: Obsesja (zwiększyć potęgę polityczną i militarną swego klanu), Utracona miłość – Doji Teinko

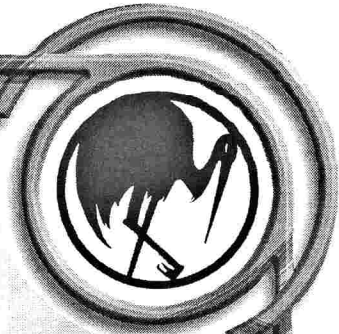
Głowa Klanu Żurawia, Doji Satsume, ma zaszczyt być osobistym championem Cesarza. W młodości pobierał nauki w szkołach bushi rodziny Daidoji oraz iaijutsu rodziny Kakita, jest więc obecnie jednym z najlepszych szermierzy w Cesarstwie i mimo, że na pierwszy rzut oka wydaje się ociężały, w rzeczywistości jest silny, szybki i śmiertelnie skuteczny. Twardy i nie uznający kompromisów Satsume jest uosobieniem honoru – zmusza go do tego codzienna walka polityczna z Klanami Lwa i Skorpiona.

W dzieciństwie Satsume był małomówny, zawsze cichy i zamyślony, a radość sprawiała mu wyłącznie łowy i wojna, często więc wyruszał z ojcem, by polować w lasach otaczających pałac Doji. Jako młody książę przez cały czas świadom był odpowiedzialności, jaka spoczywa na następcy daimyo i bardzo poważnie traktował credo Żurawia: „Rób każdą rzecz tak, jakby miały być ostatnią w twoim życiu”, idąc tym samym w ślady swego ojca i przodków.

Wkroczywszy w dorosłość, Satsume wraz z siłami Daidoji brał udział w wojnie przeciwko Klanowi Lwa, uprzykrzając życie zastępom Akodo, w chwili, gdy jego ojciec toczył decydujące starcia. Z biegiem czasu dobrze poznał i rozumiał dżiokę Lwa, a w wieku lat szesnastu zabił w pojedynku daimyo domu Ikoma. Od tego dnia bezustannie zmagać się musi z nienawiścią jego pobratymców, nigdy jednak nie pożałował swego czynu. Młody Satsume kształcił się też w szkole iaijutsu rodziny Kakita, pobierając nauki u boku przyszłego Cesarza, z którym szybko się zaprzyjaźnił. W owych czasach wielokrotnie wyruszyli razem na łowy, by sprawdzać celność swoich luków i szybkość sokolów.

W wieku dwudziestu jeden lat Satsume pokonał swego ojca, Doji Chuai, w turnieju o tytuł Szmaragdowego Championa i został najmłodszym samurajem, jaki kiedykolwiek objął to stanowisko. Od tego czasu nieprzerwanie służy obecnemu Hantei i chociaż niegdyś był w stanie wypełniać obowiązki zarówno Szmaragdowego Championa, jak i daimyo rodziny Doji, ostatnie problemy w południowych prowincjach sprawiły, że w coraz większym stopniu polegać musi na swoim synu Hoturim, obarczając go codziennymi sprawami rodziny. Satsume ma nadzieję, że jego beztrudny syn gotów jest na stawienie czoła czekającym go w przyszłości wyzwaniom, choć obserwując urodziwą twarz Hoturiego i lekkość, jaką okazuje w życiu, nie tyle martwi się bieżącymi problemami Klanu, ile obawia o jego przyszłość.

Champion nigdy nie uchodził za przystojnego, wszelako jego energiczna twarz jest zawsze pełna wyrazu, a długie włosy, ufarbowane zgodnie z tradycją na białe, ostro kontrastują z ciemnymi, niemal czarnymi oczyma. Twarz jego przecina długa blizna, biegnąca od brwi aż do kąca ust i wykrzywiająca połowę jego twarzy w dziwnym grymasie. Jest ona widowym dowodem jego lojalności wobec domu Hantei i zaciekleści w walce, bowiem w czasach, kiedy pełnił służbę w Cesarskiej straży, do pałacu przedostali się ninja. Satsume odniósł wtedy w obronie Cesarza ciężką ranę, po której pozostała mu wspomniana szrama, z powodu której niektórzy Skorpionie nazywają go pota-



PRZODEK: PANI DOJI ??? DO ???

Pani Doji jest nie tylko założycielką szlacheckiego rodu Żurawia, lecz również twórcą kultury i cywilizacji. Dzięki swej mądrości ukształtowała u zarania dziejów Szmaragdowego Cesarstwa dyplomację i stosunki społeczne, zrewolucjonizowała również użycie języka i nadała mu formę pisaną. Pani Doji była matką sztuk i współtwórcą wielu technik, których do dziś uczą się w Akademii Kakita.

Postaci, które wybiorą Panią Doji jako swego przodka, traktuje się, jak gdyby miały wszystkie Umiejętności Godne na poziomie 1, jeśli jednak chcą podnieść poziom któregoś z nich, muszą najpierw zapłacić za poziom 1, by móc podnieść go na poziom 2.

Ze wszystkich wielkich Kami, Pani Doji była być może najmniej tajemnicza. Spędziła życie w otoczeniu dworzan u boku swego brata, budując język i tradycję, które przetrwały długo po jej śmierci. Na mocy Cesarskiego Edyktu wszystkie Klany czczą jej pamięć pierwszego dnia miesiąca Żurawia (to inaczej miesiąc Koguta lub miesiąc Bayushiego).

jennie „Szczerczącym zęby Żurawiem”, przeklinając braki w wyszkoleniu pewnego ninja.

Młodość spędzona w siodle sprawiła, że Satsume zawsze chodzi na ugiętych nogach, lecz jego krok jest równie stanowczy i energiczny, co głos. Champion nie jest wysoki, ma nieco mniej niż metr siedemdziesiąt wzrostu, lecz potężnie zbudowany i dobrze umięśniony, a niska sylwetka skrywa jego prawdziwą siłę. Mówi nosowym, lecz chrapliwym głosem, w którym zawsze brzmi nuta groźby. Oczy ma stale lekko zmrużone i zamglone, jak gdyby ujrzał w życiu tak wielkie zło, że boi się znów spojrzeć na świat, możecie jednak mieć pewność, że Satsume nie tylko bacznie was obserwuje, ale też rozważa każdy wasz ruch.

Obecnie Satsume wciąż służy jako Szmaragdowy Champion oraz Champion Klanu Żurawia, pozostawiając obowiązki daimyo rodziny Doji swemu najstarszemu synowi. Jako że skończył niedawno 40 lat, oczekuje się, że wkrótce ustąpi, jednak stary Żuraw Satsume nie jest jeszcze gotów złożyć steru władzy – musi upewnić się najpierw, że spocznie on w dobrych rękach. Ma silne poczucie moralności i lubi podkreślać wagę historii, więc uchodzi często za człowieka sztywnego i bezkompromisowego.

Żona Championa, Kakita Teinko, była siostrą Kakita Toshimoko. Małżeństwo zaaranżowano na prośbę zakochanego Satsume, a rodzice dziewczyny byli więcej niż szczęśliwi, mogąc spełnić prośbę swego Championa. Chociaż młoda kobieta nie odwzajemniła jego miłości, poślubiła go posłusznie, była mu wierna, nigdy nie dała powodów do nieufności czy niezadowolenia i znakomicie wypełniała obowiązki pierwszej żony daimyo. Powiła też dwóch silnych synów, chociaż niektórzy mówili, że zawsze pragnęła córki, bo kiedy brat

Satsume, Doji Ichihara zginął w walce, a jego żona zmarła w połogu, Teinko uprosiła męża, by pozwolił jej wychować osieroconą dziewczynkę jak własną córkę. Champion Żurawia zaadoptował dziecko i w ten sposób Shizue wychowywała się wraz z Hoturim i Kuwananem. Satsume nie miał wiele pożytku z kaleki i nie poświęcał jej w ogóle uwagi, jednak jego żona nie widziała poza dziewczynką świata – uczyła ją i opowiadała rozmaite historie i legendy z przeszłości. Teinko spędzała niemal cały czas z trójką dzieci, przekazując im umiejętności artystów Kakita i pokazując, jak widzieć świat oczyma Żurawia, bowiem miłość do dzieci stanowiła jedyny sens jej życia.

Satsume nie miał nigdy czasu dla swoich dorastających potomków. Musiał przecież kierować Klanem i bronić go przed napaścią Lwów i Krabów lub intrygami Skorpionów. Dopiero kiedy siedem lat później zmarła jego żona, powtórnie zwrócił uwagę na synów, widząc w ich oczach odbicie duszy kobiety, którą tak kochał, a oni jedyni naprawdę rozumieli, jak głęboki żal czuł po jej odejściu. Champion nigdy nie ożenił się po wtórnie i choć tak wiele lat minęło od śmierci Te-





**PRZODEK:
DOJI HOTEI
539 DO 582
(4 PUNKTY)**

Doji Hotei był niegdyś Championem Klanu Żurawia. Choć przez wiele lat był szczęśliwie żonaty, nie doczekał się dzieci, a kiedy jego żona umarła, postradał zmysły i abdykował, pozostawiając tytuł Championa swemu bratu, Kukojinowi, który był wtedy Szmaragdowym Championem. Wymknął się z rodzowego zamku pod osłoną nocy, zabierając jedynie konia i swoje dai-sho. Za nim wyruszyło, mimo jego klątw i zakazów, dwóch wiernych samurajów (zwanych Sanzo i Panjuo), którzy zdecydowali się chronić go przed własną nierozumą. Hotei przez lata wędrował po Rokuganie, twierdząc, że żona powierzyła mu wielką misję. W swym szaleństwie wyzywał strzeliste drzewa na pojedynki i wyprawiał dworskie ucztę wśród stad mew na plaży. Zapomniano o chwalebnych czynach, których dokonał w przeszłości i stał się jedynie obiektem drwin i pogardy, nawet na dworze swego brata.

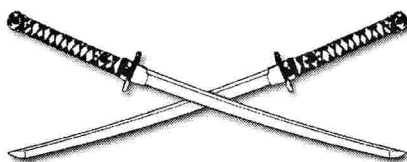
Wiele lat później, gdy Żurawie wyruszyli na wojnę przeciwko Lwom, generał Akodo Shatako miał zwycięstwo w zasięgu ręki. Oddziały Żurawia wycofywały się w popłochu przed potężną armią Lwów i przepadła wszelka nadzieja, a Pałac Kakita wydawał się być łatwym kąskiem dla nadciągającego z wojskami generała.

inko, każdego roku w rocznicę jej urodzin podróżuje nad morze i samotnie ogląda zachód słońca, wspominając swą ukochaną.

Z zewnątrz wydawać by się mogło, że Satsume darzy obu swoich synów szacunkiem i zaufaniem, ucząc ich zwyczajów Cesarstwa i przygotowując do służby Synowi Słońca, w głębi duszy niepokoi się jednak o zdolności przywódcze swego pierworodnego. Sposób życia, jaki wybrał Hoturi, wzbudza w nim pogardę, ma więc nadzieję, że jego dziedzic spoważnieje, nim przyjdzie mu przyjąć pozycję Championa Żurawia. Kiedy są sami, krytykuje Hoturiego twierdząc, że oczekuje odeń większych postępów w szermierce, a gdy widzi go w towarzystwie dam, komentuje jego zachowanie jako stratę czasu. Nie powoduje nim jednak niechęć do syna – Satsume darzy go głębokim uczuciem i wymyśla mu, gdyż nie widzi innego sposobu na uczynienie z niego wojownika – takiego Championa, jakiego Klan Żurawia potrzebować może w przyszłości.

Chcąc zabezpieczyć losy Klanu, odwołał swojego młodszego syna, Kuwanana, spod opieki Akodo Toturiego, któremu został powierzony na życzenie starzejącego się Cesarza, pragnącego, aby oba klany zaprzestały ciągłych walk i nauczyły się żyć w harmonii i zezwolił, aby Kuwanan wyruszył do ziem Hida, by tam uczyć się walki i strategii pod okiem dowódców Kraba. Młodszy syn okazał się jak dotąd twardym wojownikiem i zdolnym strategiem, podobnie jak jego ojciec. Nie dziwota, że Doji Kuwanan jest oczkiem w głowie starego Championa, i choć Satsume nigdy nie przyznał tego publicznie, żałuje czasem, że to nie młodszy syn jest jego dziedzicem. Kiedy stary Żuraw wraca do domu, spędza mnóstwo czasu fechtując się z Kuwananem i obdarzając go pochwałami, których tak szczędzi Hoturiemu.

Stosunek ojca do synów prowadzi czasem do spięć pomiędzy braćmi, Satsume jednak szybko dławi je w zarodku, nakazując zgodę. Champion doskonale zdaje sobie sprawę z trudności, z jakimi przyjdzie się zmierzyć jego synom – sam doświadcza ich każdego dnia na dworze Cesarza i jego największym marzeniem jest zobaczyć Klan, wkraczający bezpiecznie w kolejne pokolenie – w końcu ktoś musi bronić go przed wrogami. Satsume zamierza upewnić się, że Żuraw w nadchodzącej przyszłości nie pozostanie bezbronny wobec Krain Cienia i zazdrości współbraci.



DOJI HOTURI (DAIMYO RODZINY DOJI)

ZIEMIA 4

WODA 3

Ogień 4

POWIETRZE 4

Refleksy 5

PUSTKA 4

Szkoła/Ranga: Szermierz Kakita 4

Ważniejsze umiejętności: Ceremonia parzenia herbaty 4, Dyplomacja 5, Etykieta 5, Gambit dyplomatyczny 3, Heraldyka 3, Historia (Rokuganu) 3, Iaijutsu 4, Kenjutsu 2, Łucznictwo 3, Medytacja 2, Obrona 3, Poezja 5, Shintao 3, Szczerść 5, Taktyka 2, Wiedza o Klanie Lwa 2

Honor: (4,1) 5 (patrz opis Doji Ameiko, żony Hoturiego)

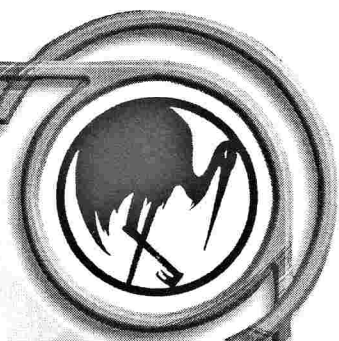
Chwała: 7,6

Zalety: Błogosławieństwo Benteń, Podwójne Kodowanie, Prawdziwy przyjaciel – Kakita Toshimoko, Przeznaczony do wielkości (Siedem Gromów), Sojusznik – Akodo Toturi, Szczęście, Więź karmiczna (Bayushi Kachiko)

Wady: Mroczna tajemnica (Bayushi Dairu), Przymus (miłość do kobiet – PT 15)

Hoturi, starszy syn Championa Żurawia, jest pogodny, ma gorące serce i łatwo zdobywa sobie przyjaciół, a na jego twarzy zawsze gości uśmiech. Słabo przypomina ojca, jest bowiem wysoki, smukły i ma bladą cerę, odziedziczył jednak czarne oczy Satsume. Porusza się jak tancerz, szybko i z gracją, ale gestykuluje oszczędnie. Jego lewe ramię zdobi długa blizna, biegnąca aż do łokcia. Nigdy o niej nie wspomina, a zapytany odpowiada uprzejmym półgłosem: „Pewien Krab był zbyt wolny”. W towarzystwie skory jest do śmiechu i wydaje się trzymać na dystans tylko wobec tych, których nie zna, lub na których stara się wywrzeć wrażenie. Pomaga mu to sprawiać wrażenie równie chłodnego i opanowanego jak ojciec, zwłaszcza na dworze lub podczas publicznych występów.

Ojciec Hoturiego, obarczony odpowiedzialnością za klan i wieloma sprawami o naturze wojaskowej i dyplomatycznej, rzadko miał czas, by zajmować się synami, pozostawił więc ich wychowanie żonie. Hoturi spędzał wiele czasu ze swoją matką, Doji Teinko, i jej bratem, Kakita Toshimoko, a po śmierci rodzicielki był zupełnie zdruzgotany. Podczas pogrzebu dwunastoletni Hoturi oznajmił ojcu, że pragnie zostać Artystą jak jego matka. Jediną odpowiedzią Satsume był złośliwy śmiech i siarczysty policzek. Zszokowany chłopiec z ledwością słyszał słowa ojca,



w których ten powiadał go, że uda się na naukę do szkoły iaijutsu pod osobistym kierunkiem swego wuja Toshimoko. Usłuchał tego polecenia z ciężkim sercem.

Z czasem Hoturi stał się najlepszym uczniem Szarego Żurawia, który wziął pełnego goryczy chłopca pod swoje skrzydła i nauczył go, jak być mężczyzną. Wiele razy podróżowali do klasztorów mnichów Shintao, gdzie dziedzic Żurawia spotkał najbliższego przyjaciela lat dziecińczych, Akodo Toturiego. Obaj chłopcy byli wyrzutkami odciętymi od swoich ojców i szybko znaleźli wspólny język. Choć młody Doji był niemal o cztery lata młodszy od Akodo, ich przyjaźń trwała i umacniała się. Od tamtej chwili Hoturi spędzał wiele czasu z przyszłym daimyo Lwów, ucząc się od niego cierpliwości Akodo i pokazując mu, jak rozkoszować się życiem na sposób Żurawia. W ciągu tych kilku lat wiele od siebie zyskali, a Toshimoko umacniał ich przyjaźń w nadziei, że stanie się ona początkiem trwałego pokoju.

Choć Toshimoko nigdy nie opowiedział się otwarcie przeciw krytyce, jakiej Satsume nie szczędzi najstarszemu synowi, Hoturi wie, że to mądre rady Szarego Żurawia pozwalają mu często dojść z ojcem do porozumienia. Nie sposób nie zauważyć, że młody daimyo przypomina bardzo Mistrza Iaijutsu zarówno z temperamentu, jak i z upodobań. Czy to dzięki krwi swojej matki, czy dzięki wpływowi sensei, Hoturi wydawał się być zawsze w równym stopniu Kakita co Doji, a gdy podróżuje do ziem innych rodów (gdzie nie ma ojca, który osądzałby każdy jego czyn), wieczorami często wybiera się ze swym nauczycielem na szalone wyprawy w poszukiwaniu pięknych kobiet i młodego wina, szukając rozkoszy zarówno w ramionach szla-

chetnych dam z innych klanów, co kobiet z półświatka.

Hoturi zawsze był kobieciarzem, z równą łatwością zdobywającym serca gejsz, co samurai-ko, dzięki wrodzonemu urokowi i ujmującemu charakterowi. Przystojna twarz oraz liczne zwycięstwa w turniejach i pojedynkach uczyniły go sławnym, a przygody z gejszami stały się przyczyną wielu westchnień w zakątku niejednej herbarciarni. Ponoć wśród kobiet, z którymi romansował były Isawa Kaede, Horiuchi Shoen, a nawet Ikomma Tsanuri, ale jeśli nawet Hoturi żywi głębsze



uczucia dla któregoś z obiektów swych podbojów, nikomu o tym nie wspomniał. Oczywiście niejedna rokugańska dama skrycie marzy, by ten młody samuraj stoczył pojedynek w obronie jej honoru, recytował słodką miłosną poezję, czy eskortował ją do Cesarskiego Pałacu podczas któregoś z wielkich festiwali. Hoturi, ideał honorowego samuraja, jest człowiekiem, którego pragnie każda kobieta i którym chciałby się stać każdy mężczyzna.

Część tego wizerunku jest jednak jedynie fasadą. Hoturi potrafi bardzo umiejętnie manipulować

PRZODEK: DOJI HOTEI (CD.)

Nagle zza linii wojsk Żurawi wyjechał starzec w towarzystwie dwóch samurajów, również w podobnym wieku. Ruszyli do ataku, a gdy Żurawie ujrzeni, jak wojownicy Lwa giną pod mieczem „szaleńca”, obudził się w nich duch bojowy i odnieśli efektowne zwycięstwo.

Doji Hotei zginął tego dnia na polu bitwy, otoczony przez samurajów Lwa, wraz ze swymi dwoma wiernymi wasalami u boku. Na równinach Kakita wzniesiono świątynię poświęconą jego duszy, a jego daisho wciąż spoczywa w miejscu, gdzie zginął. Postać, która wybierze Hotei jako swego przodka zostaje dotknięta przez pomniejsze szaleństwo, które może ujawnić się w pewnych okresach jego życia. Choroba powinna osłabiać go w jakiś sposób i może uaktywnić się pod wpływem dowolnego czynnika zewnętrznego: śmierci małżonki, udziału w bitwie, miana tchórza, zobaczenia głowy kurczaka i tym podobnych. Od chorej wyobraźni Mistrza Gry zależy, jak dokładnie objawia się owo szaleństwo i co, oraz jak często, je wyzwala, powinno to jednak odpowiadać koncepcji postaci. Potomkowie Doji Hotei mogą wydać podczas walki Punkt Pustki, żeby zignorować przez jedną rundę wszystkie otrzymane rany. Gracz musi zadeklarować, że chce użyć tej zdolności, zanim rozpocznie się runda.

Pamięci Hotei poświęcony jest ostatni dzień miesiąca Konia.



**PRZODEK:
DOJI TAEHIME
680 DO 745
(5 PUNKTÓW)**

Doji Taelime była ambasaderem Żurawia na dworze Skorpiona. Nikt nie mógł dorównać jej umiejętnościom w ujawnianiu kłamstw i rozszyfrowywaniu intryg, na dworze Bayushi przylgnęło więc do niej miano „Trującego Żurawia”. Kiedy zaproponowano jej dosyć prestiżową pozycję na Cesarzkim Dworze, odmówiła twierdząc, że służy Cesarzowi dużo lepiej tam, gdzie jest. Nikt nie podważał jej racji.

Mówi się, że Taelime była w posiadaniu najlepiej strzeżonych tajemnic daimyo klanu Skorpiona, Bayushi Riozu, i że potajemnie byli kochankami. Taelime zmarła w podeszłym wieku, a wszystkie jej osobiste przedmioty, zgodnie z testamentem, zakopano gdzieś pod murami pałacu Kakita, zapieczętowane w żelaznej skrzyni. „Niech cała moja wiedza stanie się udziałem mojej rodziny”, – napisała, – „lecz niech nikt nie śmie złamać mojego zaufania do tego, który był moim gospodarzem przez tak wiele lat”. Do dziś dnia nikt nie wie, jakie tajemnice odkryła, zachowała bowiem wierność zarówno wobec Żurawia, jak i tajemniczego daimyo Skorpiona.

ludźmi i nie skupia się wyłącznie na sobie, jednak zdaje sobie sprawę z tego, że aby osiągnąć cel, musi być całkowicie pewien swoich możliwości. Spędzał więc wiele czasu, wystraszając zarówno swój umysł, jak i sprawność fizyczną i wciąż sprawdza je w praktyce, zdobywając miłość i zaufanie wielu szlachetnie urodzonych piękności Cesarstwa.

Zaledwie trzy miesiące temu Hoturiego ożeniono z Kitsune Ameiko, panną z klanu Lisa, która kształciła się w Akademii Kakita. Choć jej uroda może równać się nawet z pięknoscią żony daimyo klanu Skorpiona, wielu dworaków wysuwa sugestie, że Satsume zaaranżował małżeństwo, chcąc „okiełznać” swego syna. Ameiko jest oddaną i wierną żoną, której miłość do Hoturiego nie podlega dyskusji, jednak jej skromne pochodzenie jest przyczyną jeszcze większej liczby plotek. Mimo wszystko młodzi nie zważają na złośliwe dworskie szept. Hoturi jest wobec swojej żony delikatny i życzliwy, a już samo jej pojawienie się w pobliżu sprowadza na jego twarz ciepły uśmiech – zawsze jednak, kiedy wspomina się jej imię, na twarzy młodego daimyo widać cień wahania i jakby smutku.

Od czasu małżeństwa Hoturi bardzo się zmienił. Nie widać tego po nim – wciąż lubi napić się, całą noc słuchając muzyki w domu gejsz, zaszła w nim jednak wewnętrzna zmiana. Młody daimyo rodziny Doji nie zdradził żony ani razu, i choć wciąż spędza wiele czasu z kobietami lekkich obyczajów, cieszy się jedynie... ich towarzystwem. W całym Rokuganie jest tylko jedna dama, która mogłaby wystawić na próbę jego wierność, nie rozmawiali ze sobą jednak od wielu lat.

Hoturi wie dokładnie, co potrafi osiągnąć, i każdego dnia pracuje nad rozwijaniem swych umiejętności. Jego celem jest właściwa dążeniom Żurawi doskonałość, nic więc dziwnego, że zdecydowanie ćwiczy do perfekcji wszystkie cechy, które powinien posiadać syn daimyo. Nie pragnie wcale krzywdzić innych, stara się jedynie dowieść sobie, że mógłby to zrobić, gdyby zaszła taka potrzeba. Pewnego dnia stanie się przywódcą swego klanu, a wtedy będzie potrzebował tylu sojuszników i tyle cudzych tajemnic, ile tylko potrafi zdobyć.

Ostra krytyka ze strony ojca bez przerwy miazdży poczucie własnej wartości Hoturiego. Młody daimyo wciąż stara się, by Satsume był z niego dumny i jak każdy Żuraw dąży do doskonałości we wszystkim, co robi. Beztróskiemu i wesołemu młodzieńcowi ciężko jest jednak naśladować poważną i surową naturę ojca. Bez przerwy musi zmagać się z własną duszą i ojcowską dyscypliną – to wąska i niebezpieczna ścieżka, którą podąża bardzo ostrożnie. Hoturi wciąż uczy się życia, odpowiedzialności i koncentracji na jednym celu. Jest nieco próżny, lecz ma dobre serce. Zdaje

sobie też sprawę, że ojciec jest nim rozczarowany, dlatego ze wszystkich sił stara się zdobyć jego uznanie i przygotować na dzień, kiedy przyjdzie mu zająć stanowisko Championa.

Obecnie Hoturi pełni obowiązki daimyo rodziny Doji w radzie klanu, prowadząc swój ród tak, jak pewnego dnia poprowadzi cały klan. Wciąż nie jest całkowicie pewien, jak postępować właściwie, jednak jego sensei wspiera go swoją mądrością i doświadczeniem, a młodzieniec jest zdecydowany nie zawieść ojca.

DOJI KUWANAN

ZIEMIA 3

WODA 4

OGIEŃ 2

POWIETRZE 3

Refleks 4

PUSTKA 3

Szkoła/Ranga: Kuwanan ma Rangę 4.

Bushi Akodo – Ranga 1, Strażnik Daidoji – Ranga 1 i 2, Bushi Hida – Ranga 1

Umiejętności: Dyplomacja 1, Etykieta 3, Iaijutsu 2, Jeździectwo 1, Kenjutsu 4, Łucznictwo 2, Miecznik 2, Obrona 5, Przemawianie 1, Shintao 2, Szczerłość 2, Taktyka 3, Tetsubo 3, Wysportowanie 3

Honor: 3,6

Chwała: 7,2

Zalety: Inna szkoła: Lew, Jasny umysł, Ostrze Kakita (*Omeka*), Sensei – Akodo Toturi, Uczeń wielu szkół: Krab, Uczeń wielu szkół: Żuraw

Wady: Obsesja (pomścić śmierć narzeczonej), Utracona miłość (Isawa Nosuriko), Zaprzysięgły wróg (Matsu Hiroru)

Tak jak Hoturi jest żywym odbiciem swojej matki, tak Kuwanan jest dosłownie uosobieniem ojca. Jest cichym i młodym mężczyzną, którego zamyślenie z rzadka przerywa wymuszony uśmiech. Niższy od swego brata, krępy, mówi głębokim głosem skłonnym raczej do zduszonego chichotu niż do śmiechu, z rzadka gestykułuje, a jeśli już, to z siłą i stanowczością. Jego poczucie humoru jest dużo cięższe, wyraz twarzy trudniejszy do rozszyfrowania, a sposób bycia dużo mniej swobodny. Po ojcu odziedziczył dar strategicznego myślenia, a po matce nieugiętą cierpliwość. Kuwanan nie jest co prawda tak uderzająco przystojny jak jego starszy brat Hoturi, nadrabia to jednak umięśnioną sylwetką.

Kiedy miał dwanaście lat, wysłano go pod opiekę Klanu Lwa, aby pobierał nauki u Akodo Toturiego. Od niego nauczył się, jak honor może dodać siły sercu wojownika i przygotować jego duszę do bitwy, poznał też sekrety taktyki, strate-



gii i gotowości klanu Lwa. Zanim jednak wrócił na ziemię Żurawia, w jego umyśle zdążyły odciśnąć się też dwie inne rzeczy.

Pierwszą rzeczą, jaką poznał Kuwanan, było umiłowanie bitwy. Odkrył w sobie pragnienie, by ze wszystkich sił zgłębiać tajniki wojny, taktyki i kenjutsu. Pokochał dreszcz zwycięstwa, wyzwanie, jakie stanowi każde wraże ostrze i chwilę, w której na własne oczy zobaczył, jak wygrywa się wojny. Był jednym z najlepszych uczniów Toturiego i ćwiczył bez wytchnienia, przygotowując się do roli generała u boku swego brata, Hoturiego. By nasycić swoje pragnienie nauki, Kuwanan po powrocie na ziemię swego ojca ubłagał go, by pozwolił mu poznać inne szkoły bushi w Rokuganie. Satsume, zadowolony z postępów i zdolności młodego człowieka, zgodził się, jego syn wyruszył więc najpierw do południowych prowincji Żurawia, by uczyć się u przebiegłych Daidoju, a potem do ziem Kraba, rozpoczynając szkolenie pod okiem Hida Kumana, *sensei* Hida Yakamo i jego siostry O-Ushi.

Drugą rzeczą, jakiej się nauczył, była nienawiść. Poznał jej smak tak dobrze, że ani upływ czasu, ani największe nawet cierpienie nie są w stanie złagodzić jej gorzkiego żądła. Wraz z Kuwananem w szkole Akodo studiował młody człowiek imieniem Hiroru, brat daimyo rodziny Matsu. Od początku nie darzyli się sympatią, a Lew dręczył młodego Żurawia szyderstwem i złośliwościami. Hiroru był ulubionym uczniem Akodo Kage, a jako że Kuwanan studiował u Toturiego, często stawiano ich przeciwko sobie w treningowej walce, by dowiedli swych umiejętności i przynieśli honor swym *sensei*. W jednym z takich pojedynków Hiroru „niechcący” złamał Kuwananowi rękę. Chociaż samuraj Matsu gorąco przeproszał Żurawia, ten dojrzał w jego oczach błysk świadczący o tym, że cios był wymierzony celowo. Niestety, Kuwanan, będąc je-

dynie gościem w domu Lwa, nie mógł zrobić nic poza uprzejmym przyjęciem przeprosin. Takie wydarzenia powtarzały się często, Kuwanan cierpiał więc zarówno zwykłe kpiny, jak i prawdziwe uderzenia, za każdym razem musząc zachować spokój i ignorować bolesne zaczepki. Kiedy obaj samuraje, będąc w podobnym wieku, przeszli *gem-*



PRZODEK: DOJJ TAEHIME (CD.)

Potomkowie Doji Taehime, wykonując testy umiejętności takich jak Perswazja, Manipulacja lub Etykieta, mogą rzucić i zatrzymać dodatkową pulę kostek równą poziomowi ich Kręgu Pustki.

Z drugiej strony potomek Doji Taehime nie może nigdy zdradzić wszystkiego, co wie na jakiś temat, by przodkini nie ukarała go za długi język, zsyłając nań przeciwności losu.

Dokładną datę śmierci Taehime zapisano różnie w trzech różnych tekstach i są podstawy, by każdą z nich uważać za słuszną. Uczeń spędził trzysta lat, usiłując potwierdzić którąś z dat, próby te skończyły się jednak fiaskiem. Pamiętkę jej śmierci obchodzi się więc zgodnie z przyjętym *consensusem* bądź to piątego dnia miesiąca Koguta, bądź też pierwszego dnia miesiąca Małpy.

pukku, Kuwanana zaręczono z piękną, młodą kobietą imieniem Isawa Norisuko. Na krótko przed dniem ślubu dziewczyna powiesiła się w swoich komnatach, nie zostawiając żadnego listu ani innego wyjaśnienia swej samobójczej śmierci. Kuwanan był w szoku i choć nigdy nikomu o tym nie wspomniał, obwinia o jej śmierć syna rodu Matsu, którego załoty jego narzeczona wcześniej odrzuciła. Jej śmierć okazała się rzeczą, której młody Żuraw nijak nie mógł znieść i daleko wykraczała poza krzywdy, jakich doświadczał dotychczas ze strony Lwa. Teraz postanowił wreszcie się zemścić na Matsu Hiroru, kiedy jednak poszedł do jego komnat, by zażądać wyjaśnień, odkrył, że młody samuraj zniknął i nigdy więcej o nim nie słyszano. Kuwanan jest pewien, że to tchórzostwo skłoniło go do opuszczenia rodziny



**PRZODEK:
KAKITA RENSEI
935 DO 962
(5 PUNKTY)**

Kakita Rensei zasłynął jako bushi ze szkoły Daidoji, gdyż porzucając swoje dziedzictwo i ród, podążył drogą Żelaznych Żurawi, zamiast wstąpić do Akademii Kakita. Rensei prowadził proste życie, kierując się sercem we wszystkich sprawach, żyjąc raczej wedle nakazów wiary i instynktu, niż treningu i dyscypliny. Mimo tak jasnych reguł, Rensei wykazywał niezwykłą znajomość wszelkich słabości swoich przeciwników i bezustannie wygrywał wszystkie pojedynki. Niejednokrotnie proponowano mu objęcie stanowiska Mistrza Akademii Kakita, jednak za każdym razem odmawiał, powtarzając, że nie chce spędzić życia w klatce, bez względu na to, jak piękny będzie miał z niej widok.

Rensei spędzał swoje dni, podróżując od wioski do wioski, poznając zwyczaje innych klanów i pokonując najlepszych ludzi, jakich przeciw niemu wystawiali. W bitwie Dnia Spadających Gwiazd zaoferował pomoc Daidoji Tenzo, służąc jako *shireikan* (dowódca) sił Żurawia. Na polu bitwy nikt nie potrafił stawić oporu jego brutalnemu stylowi iaijutsu, który sprawiał, że stal i kość wydawały się być niczym woda pod ostrzem jego miecza. Powiada się, że w jednej z bitew jedynym ciosem miecza przeciął człowieka siedzącego na koniu, wraz z jego wierzchowcem.

i poprzysiągł, że pewnego dnia każe mu zapłacić za morderstwo Norisuko. Skromny i uprzejmy Kuwanan dawno już odkrył potęgę bycia niedocenianym. Czeką cierpliwie i wie, że kiedyś nadejdzie czas zemsty.

Na razie Kuwanan obserwuje ze zdumieniem swego starszego brata, słuchając o jego nocnych eskapadach i miłosnych przygodach. Czyny Hoturiego dają mu namiastkę własnego życia, wie bowiem, że nigdy nie miałby tyle tupetu, by odważyć się na chociaż niektóre z nich. Krępy młodzieniec nie ma tak giętkiego umysłu jak jego brat, brak mu też lekkości w mowie, niektórzy więc sądzą, że jest powolny. Owo niedocenianie przyniosło już Kuwananowi niejedno zwycięstwo na polu bitwy.

Niektórzy ludzie stworzeni są do życia na oczach wszystkich, inni wolą pozostawać w cieniu. Hoturi należy do tych pierwszych, Kuwanan do drugich, nie znaczy to jednak, że jest mniej groźny. Młodszy syn Satsume zna swoją pozycję w rodzinie – jest młodszym bratem daimyo – nie ma jednak wątpliwości, że jeśli cokolwiek zagrozi Klanowi Żurawia, to jego wyszkolenie bojowe i studia nad taktyką zarówno Kraba, jak i Lwa, zapewnią Żurawiovi należyłą obronę.

Obecnie Kuwanan przebywa w zamku Hida ze swym nowym sensei i choć nie zgłębił jeszcze pierwszej techniki tamtejszej szkoły bushi, Hida Kuman często powtarza, że „chłopak jest bardzo obiecujący”. Młody Żuraw kontynuuje naukę z równym oddaniem i wytrwałością, co dotychczas, zgłębiając techniki walki i taktykę Krabów, by uczynić ich strategię częścią swojej. Dla Kuwanana to kolejne wyzwanie i kolejny świat do zdobycia.

Zanim młody Żuraw wyruszył do ziem Hida rozpoczął tam naukę, Satsume wezwał go do swoich prywatnych komnat i przeprowadził z nim rozmowę w cztery oczy. „Przeżyj swoje życie tak, jak ja chciałbym przeżyć swoje” – powiedział. „I nigdy nie żałuj, że to nie ty jesteś dziedzicem”.

Kuwanan nigdy tego nie żałował.

DOJI AMEIKO

ZIEMIA 2

Siła Woli 4

WODA 1

Spostrzegawczość 2

OGIEŃ 2

POWIETRZE 2

Intuicja 6

PUSTKA 3

Szkoła/Ranga: Artystka Kakita 4
Ikebana Ranga 1, Aktorstwo Rangi 1 i 2, Taniec Ranga 1

Umiejętności: Aktorstwo 5, Dyplomacja 3, Etykieta 4, Gawędziarstwo 3, Ikebana (układanie kwiatów) 3, Kaligrafia 2, Medytacja 1, Szczerzość 4, Śledztwo 3, Taniec 4, Wiedza o mitach i legendach 3

Honor: 5

Chwała: 6,5

Zalety: Błogosławieństwo Benten, Podwójne Kodowanie, Wyższy cel – być dobrą lisożoną Doji Hoturiego

Wady: Kiepski kłamca, Prawdziwa miłość – Doji Hoturi, Słabość (Siła)

Doji Ameiko jest córką wieśniaków, którzy porzucili ją na stopniach świątyni na ziemiach Klanu Lisa. Wychowywała się w tamtejszym pałacu, a gdy skończyła dziesięć lat, daimyo Lisów orzekł: „Lepiej wywyższyć córkę niewolnika, niż skazać na poniżenie dziecko, które urodziło się samurajem”.

Ameiko posłano do Akademii Kakita, by uczyła się tam sztuki. Uroda, wdzięk i precyzja dziewczynki zrobiły na mistrzach takie wrażenie, że została jedyną uczennicą Kakita Shoju, słynnego dramatopisarza, od którego nauczyła się sztuki teatru No, tańca i poezji. Wkrótce została najlepszą aktorką w cesarskiej trupie Żurawi. Ameiko wcielała się w role tak słynnych postaci, jak Pani Matsuo, Yuki-no-Onna, mityczna pani śniegu, czy sama Pani Doji. Ponadto młoda Ameiko jest wedle niektórych najpiękniejszą kobietą swojego pokolenia, piękniejszą nawet niż Bayushi Kachiko.

Ameiko, odkąd była małą dziewczynką, w lesie zawsze czuła się jak w domu. W dzieciństwie zdarzało się jej wymykać z pałacu klanu Lisa lub z Akademii i spędzać całe godziny samotnie w lesnych ostępach. Gdy podrosła, te wyprawy stawały się coraz dłuższe, co wielce niepokoiło jej nauczycieli. „To nie przystoi damie” – mawiali – „spędzać tyle czasu samej i bez należytego towarzystwa. Co byś zrobiła, gdyby przytrafiło ci się jakieś nieszczęście?” Ameiko nie słuchała jednak nigdy ich rad, a jedynie uśmiechała się w swój cichy sposób, odpowiadając: „Tam nigdy nie jestem sama, lecz wśród przyjaciół”.

Gdy dziewczynka dorosła, ze wszystkich stron Rokuganu przybywać zaczęli młodzieńcy, starający się o jej rękę. Daimyo Klanu Lisa i jego rodzina, pragnąc jedynie, by ich podopieczna zaznała w życiu szczęścia, nigdy nie naciskali na nią, by przyjęła którąś z propozycji małżeństwa, a Ameiko odrzucała wszystkich zalotników. Jedynym człowiekiem, który budził dreszcz w jej sercu, był młody Hoturi, on jednak spędzał czas podróżując od jednego dworu do drugiego i wypełniając polecenia swego ojca, nigdy więc nie zauważał nieśmiałej dziewczyny, która mieszkała w Pałacu Kakita. Pod naciskiem działającej w dobrej wierze rodziny Kakita, Ameiko zgodziła się wyruszyć do



PRZODEK: KAKITA RENSEI (CD.)

Siła i sprawność Rensei obrosły legendą, a umiłowanie wolności stało się tematem wielu wierszy i dramatów. Okoliczności jego śmierci wciąż pozostają dla historyków zagadką. Ostatnia wzmianka o nim przypada na krótko po upadku Shiro no Yojin, kiedy to ogłosił swój zamiar samotnej wyprawy do zamku Matsu, mając zamiar wyzwać ich Championa na pojedynek. Nigdy zapewne nie będzie wiadomo, czy dotarł do zamku, czy też nie – nie znaleziono jego ciała, a Champion Lwa zaginął bez wieści w trzy miesiące po tym, jak Rensei wyruszył na swoją misję. Śmierci żadnego z nich nie odnotowano w kronikach i wciąż toczą się spory o to, czy stoczyli ów brzemienny w skutki pojedynek.

Obrazów zadawanych przez tych, którzy wybiorą Rensei jako swojego przodka, nie można w żaden sposób zredukować, uniknąć ani zignorować. Z drugiej strony, zdolności pozwalające postaci uniknąć ciosu lub go sparować wciąż działają; jedynie zdolności negujące w jakikolwiek sposób obrażenia po tym, jak zostały zadane, pozostają bez efektu.

Śmierć Rensei wspomina się osiemnastego dnia miesiąca Żurawia.

pałaców rodu Isawa, gdzie miała wystąpić przed pragnącym ją poznać Shiba Ujimitsu. Choć prosiła, by pozwolono jej zostać, nauczyciele i patroni naciskali, zarówno w trosce o jej karierę, jak i w nadziei, że mroczny Champion Klanu Feniksa przypadnie jej do serca.

Gdy dziewczyna przybyła do zamku Shiba, na cześć Artystów urządzono wielki festiwal, a sam Ujimitsu przybył, by eskortować ją w drodze do pałacu. Cały dwór aż wrzał od plotek o tej ośliewająco pięknej artystce, która chyba zafascynowała sercem ich dzielnego przywódcy, sama Ameiko z rzadka jednak opuszczała taras swojej komnaty, gdzie siedziała, patrząc w stronę ukrytego za górkami szczytami morza. Po dwóch miesiącach, gdy okryta chwałą i obsypana zaszczytami przez wielmożów klanu Feniksa trupa wyruszyła do ziem Doji, Ameiko wróciła wraz z nimi.

Wiść o małżeństwie artystki z Hoturim wywołała zaskoczenie na wszystkich dworach Żurawia. Ameiko, mimo starannego wykształcenia i dworskich manier, była w oczach wielu zaledwie prostaczką nieznanego pochodzenia i rodu. Nawet niezwykła uroda i wdzięk oraz liczne zasługi dla trupy Akademii Kakita nie uchroniły narzeczonej daimyo rodziny Doji przed szyderstwami. Gdy odbywały się uroczystości ślubne, ambasado-

rowie klanu Skorpiona odmówili uczestnictwa, zaś ich daimyo wymówił się nagłą chorobą żony i pozostał na swoich ziemiach. Pozostali władcy jednak, poczynając od Akodo Toturiego, a na samym Cesarzu kończąc, przybyli na ceremonię, a przepych towarzyszący tej uroczystości przyćmił swą wspaniałością wszystko, co Cesarstwo widziało od wielu lat. Swat młodej pary, Kakita Shijin rozdał zebrany kosztowne hikidemono (podarunki dla gości) i nawet ponury Satsume wydawał się być mniej surowy i groźny.

Ameiko przyjęła nazwisko swego męża i zamieszkała w pałacu Doji, przygotowując się do pełnienia obowiązków żony daimyo. Jest pełna oddania i uwielbienia, wydaje się więc być w każdym calu idealną małżonką. Skromnie odmawia pochwał, którymi nagradza się jej wierność i nienaganne maniery, przypisując całą chwałę za swe zasługi ukochanemu mężowi. Często można zobaczyć ją z Hoturim, idącą za nim krok w krok i prowadzącą z nim rozmowę swym uroczym, wesołym głosem. Wprawdzie mówi się, że małżeństwo zaaranżowano bez pytania o zgodę syna Satsume, dworzanie jednak spostrzegli, że z każdym dniem Hoturi wydaje się być pod coraz większym urokiem swej doskonale pięknej, delikatnej i pełnej czci żony.

Choć Ameiko stara się pozostawać w cieniu, w żadnym wypadku nie jest postacią dwuwymiarową. Potrafi śmiać się głośno, w jej oczach lśnią skry i kocha z całego serca naturę. Kiedy tylko nie wypełnia obowiązków związanych ze swoją nową pozycją, przebywa w ogrodach Żurawia lub w okolicznych lasach – chociaż Satsume zabronił jej wychodzić samej, z obawy przed porywaczami, których mógłby znęcić okup za żonę daimyo. Spędza też wiele czasu w towarzystwie Hoturiego, ucząc go o naturze lasu i jego stworzeń, recytując poezję lub odgrywając sceny ze swego repertuaru z czasów, gdy występowała w trupie Akademii Kakita. Od czasu do czasu wciąż występuje na scenie, zazwyczaj dla ambasadorów i dyplomatów odwiedzających dwór Żurawia, a jej umiejętności nie straciły nic z dawnej świetności. Dom Hoturiego





**PRZODEK:
KAKITA WAYOZU
450 DO 535
(12 PUNKTÓW)**

Kakita Wayozu była pierwszą kobietą, która została Mistrzem Akademii Kakita, pełniąc funkcję naczelnego Artysty i sensei wszystkich sztuk, włączając w to szkołę iaijutsu. Choć sama Wayozu nie uczyła się nigdy sztuki miecza, spędzała wiele godzin w dojo, studiując obok sztuk pięknych swej szkoły również nauki bushido. Wyglądało na to, że

Wayozu przeżyje resztę swych dni w pokoju i harmonii jako szanowana nauczycielka i mądra doradczyni, zapisując się w ludzkiej pamięci swą mądrością i łagodną naturą.

Niestety! Wybuchła wojna z Klanem Kraba, która odmieniła jej życie na zawsze. Gdy siły Dai-Doji poniosły ogromne straty, wezwano również rodzinę Kakita, by pomogła odeprzeć najazd i broniła Żurawi przed furją legionów Hida. Kakita Wayozu wysłała do boju Mistrzów sztuki iaijutsu i patrzyła, jak mimo walecznego oporu jeden po drugim ginęli pod mieczami Krabów. W końcu siły Kakita wycofały się na most, spinający głęboki jar w pobliżu Rzeki Białych Wód. Wayozu zebrała tam gromadę artystów ze szkoły Kakita, gotowych bronić przeprawy za cenę życia.

jest nieskazitelnie utrzymany, jego mieszczki są zadbane i lśniące, a posiłki, które przygotowuje Ameiko – wyśmienite. Wydaje się niemal, że cały dom otoczyła magiczna aura, która czyni wszystko doskonałym.

Kiedy natomiast Ameiko przebywa w lesie, staje się zupełnie inną osobą. Jej stopy suną zwinnie po poszyciu jak stopy zwierzęcia wypuszczonego z niewoli, leśne zwierzęta zbierają się wokół niej, a dzikie lisy i jelenie przychodzą, by jeść jej z ręki i słuchać, jak śpiewa. Ameiko zna każdy kamień i każde drzewo, jak gdyby była jego częścią i zdaje się, że zawsze odnajduje drogę w leśnych ostępach. Tymczasem Hoturi lubi czasem droczyć się z żoną, żartując z jej miłości do przyrody – nazywa ją swoim „małym liskiem” i pyta, czy podoba jej się jej złota klatka. Odpowiada mu wtedy jedynie pełnym uwielbienia śmiechem i delikatnym rumieńcem.

DOJI SHIZUE

ZIEMIA 2

WODA 2

Spostrzegawczość 4

OGIEŃ 4

Inteligencja 6

POWIETRZE 3

PUSTKA 4

Szkoła/Ranga: Artystka Kakita 3

Opowiadanie Ranga 1 i 2, **Poezja** Ranga 1

Umiejętności: Dyplomacja 3, Etykieta 3, Gambit dyplomatyczny 2, Kaligrafia 3, Manipulacja 4, Medytacja 3, Nóż 2, Opowiadanie 5, Poezja 3, Przemawianie 3, Shintao 3, Śledztwo 5, Wiedza o mitach i legendach 4

Honor: 2,5

Chwała: 3



Zalety: Błogosławieństwo Benten, Ejdetyczna pamięć, Niezwykły głos, Szczęście (2), Wież karmiczna (Matsu Hiroru, chociaż jeszcze o tym nie wie)

Wady: Chroma (na prawą nogę), Drobna, Litościwa

Doji Shizue jest jedynym dzieckiem młodszego brata Doji Satsume. Gdy jej ojciec zginął w potyczce z siłami Kraba, a matka zmarła w kilka dni po porodzie, żona Championa, Teinko, wzięła dziewczynkę do siebie i wychowała wraz Hoturim i Kuwananem, traktując ją więc jak siostrę dwóch potomków wielkiego daimyo, mimo iż nie jest równie wysoko urodzona. Choć przyszła na świat ze zniekształconą stopą, „wykrzywioną w paszczy Fu Lenga”, jak burczy pod nosem Satsume, fizyczna ułomność nigdy nie zabiła w niej ducha ani nie umniejszała jej talentów.

Shizue nie ma oszałamiającej urody, jest jednak uroczą dziewczyną o jasnych, szarych oczach i długich, białych włosach. Uśmiecha się często, a jej śmiech jest perlisty jak dźwięczenie srebrnych dzwoneczków. Wyszkolonym przez Kakita Yoshiego głosem potrafi wyrazić niezwykłą głębię uczuć. Choć jej krok jest powolny i kołyszący, porusza się z gracją i wciąż pamięta nieco ze sztuki tańca, której Teinko uczyła ją, kiedy była małą dziewczynką. Shizue przeszła ceremonię *gempukku* zaledwie dwa lata temu, lecz o jej obecność zabiegają już najświetniejsze dwory Cesarstwa. Nikt nie może równać się z jej darem opowiadania



**PRZODEK:
KAKITA WAYOZU
(CD.)**

Wysilając cały swój talent, Wayozu poczęła jednoczyć ich zdolności, wzywając najpierw poetów, potem aktorów, malarzy i opowiadaczy, aż stworzyli kompletną fantastyczną krainę, która istniała jedynie dzięki ich sztuce i wyobraźni. Uzbrojeni w wiedzę i namacalność tego wymyślanego świata, Kakita Wayozu wraz z innymi artystami dodali do swego dzieła własne dusze, unicestwiając swoje ciała w próbie nadania mu życia.

Ich próba powiedła się.

Wojownicy Hida oblegający most zniknęli bez śladu. Na polu bitwy nie zostało ani jedno ciało – nie było tam żadnego z artystów, nie było też Krabów. Znalaziono jedynie piękną księgę zapelnioną eleganckim pismem i wspaniałymi malowidłami, napisaną w języku, którego nikt w Rokuganie jak dotąd nie zdołał odcyfrować. Powiada się, że księga ta opowiada historię Krabów i Żuraw, wojny, którą stoczyli i świata, do którego zostali wciągnięci, by nigdy nie powrócić. Obrazy faktycznie przedstawiają armię Krabów, a postaci wyobrażone na okładce wydają się odawać artystów, którzy zaginęli tego dnia. Nie wiadomo jednak, czy wciąż żyją w jakimś wymyślanym królestwie, atoli o żadnym z nich nigdy więcej nie słyszano. Podczas obchodów rocznicy bitwy, mających miejsce szesnastego dnia miesiąca Smoka, w Pałacu Kakita urządzany jest wielki festiwal.

i niektórzy twierdzą, że odrodziła się w niej dusza Kakita Kiyamori, siostry pierwszego Kakity. Ma tak wielki talent do pieśni, opowieści i kaligrafii, że słyszano nawet, jak sam Satsume mruczy pod jej adresem niechętne pochwały, chociaż tylko wtedy, gdy myśli, że nikt go nie słyszy.

Trudności umocniły jedynie siłę woli młodej artystki i dały jej poczucie właściwego miejsca we wszechświecie. Jeśli ktokolwiek w Rokuganie uchwycił istotę filozofii Artystów, którą można streścić słowami: „Życie jest sztuką – jeśli zrobisz dobrze jedną rzecz, zrobisz dobrze wszystko”, to właśnie Shizue. Spędza wiele czasu w ogrodach Doji, opowiadając innym historie o przodkach, by Żurawie nie zapomnieli o swojej przeszłości, i jest uosobieniem łagodności, zachowując się zgodnie ze swym szlachetnym pochodzeniem i okazując zadowolenie z pełnego spokoju życia, które dał jej los. Nie czuje żalu z powodu śmierci swych rodziców, ufając, że Tao, zabierając jej ojca i matkę w tak wczesnym wieku, chce ukazać jej właściwe miejsce w świecie. Satsume jest jedynym ojcem, jakiego kiedykolwiek знаła, a Teinko jedyną matką, jaką pamięta.

Shizue nie jest jednak tylko zwykłą artystką. Satsume rozkazał, by Yoshi wyszkolił ją zarówno na dworzanina, jak i na szpiega, ucząc ją sztuki politycznych negocjacji i zdobywania tajemnic. Jej opowieści często zawierają subtelnie zakodowane informacje, które przekazuje między Championem, Yoshim i Hoturim w tajemnym języku znany tylko Żurawiom, a podróże na dwory innych klanów dają jej dostęp do istotnych informacji o ich strategii i ruchach wojsk. Choć Shizue jest drobna i słaba na ciele, posiada jeden z najbardziej błyskotliwych umysłów Cesarstwa. Dziewczyna potrafi jednym spojrzeniem zapamiętywać rękopisy i odszyfrowywać tajne wiadomości przekazywane zarówno w mowie, jak i w piśmie. Dowiodła w ten sposób swej przydatności, a jej nauczyciele bardzo ją poważają. Sam Kakita Yoshi stwierdził, że gdy nieco dorośnie, powinna uzupełnić korpus dyplomatyczny Żurawia na Dworze Cesarskim.

Dla innych klanów i większości członków własnego rodu Shizue jest po prostu ambasadorem dobrej woli, która dzięki swej pogodnej naturze jak promień słońca rozwesela każde pomieszczenie. Zwiedzała twierdze Lwa i pałace Skorpiona, widziała potężne biblioteki Feniksa i była nawet gościem w ośnieżonych górach Smoka. Jej opowieści rozgrzewają ludzi w długie zimowe wieczory i uczą dzieci wszystkich klanów chwalebnej historii Rokuganu. Na widok jej ułomnego, lecz wdzięcznego kroku, twarze rozjaśniają się uśmiechem, a jej opowieści z czasów współczesnych sprawiają, że samuraje stają się dumni, że brali udział w opisywanych przez nią wydarzeniach.

Zawsze jednak jest lojalna wobec swego klanu i służy mu z wdziękiem, jak przystało szlachetnie urodzonej damie, w sposób godny córki dumnego domu Doji.

Rodzina Kakita

**KAKITA YOSHI
(DAIMOY RODZINY KAKITA)**

ZIEMIA 3

WODA 4

Spostrzegawczość 6

OGIEŃ 3

POWIETRZE 7

PUSTKA 5

Szkoła/Ranga: Dworzanin Doji 5

Umiejętności: Ceremonia parzenia herbaty 4, Dyplomacja 5, Etykieta 5, Gambit dyplomatyczny 5, Gawędziarstwo 3, Handel 4, Heraldyka 4, Manipulacja 5, Origami 3, Prawo 4, Przemawianie 5, Shintao 4, Szczerzość 5, Śledztwo 4, Wiedza o historii i polityce 5

Honor: 4,7

Chwała: 9,1

Zalety: Błogosławieństwo Benten, Niezwykły głos, Podwójne Kodowanie, Status (Cesarski Doradca), Ważni sojusznicy – Feniks (Shiba Ujimitsu, Isawa Uona), Krab (Yasuki Taka, Hiruma Yoshi), Jednorożec (Iuchi Daiyu, Ide Tadaji), Lew (Ikoma Ujiaki, Matsu Seijuro), Skorpion (Bayushi Goshui, Shosuro Tage), Smok (Mirumoto Sukune)

Wady: Drobny, Kłótwa (patrz historia)

Mimo, że Kakita Yoshi poprzysiągł nie dobyć nigdy miecza, jest jednym z najpotężniejszych ludzi w Cesarstwie, a jego siła nie leży w sile oręża, lecz w potęgze dworu. Ma wielkie wpływy polityczne zarówno w Klanie Żurawia, jak i na Dworze Cesarskim, a wszyscy daimyo wielkich klanów i rodów Cesarstwa mają u niego jakiś honorowy dług wdzięczności. Choć przewodzi rodzinie Kakita, w żadnym razie nie jest jej dowódcą wojskowym. Jako mądry władca pozostawia sprawy strategii wojskowej swemu starszemu bratu, Kakita Toshimoko. Toshimoko, mistrz stylu iaijutsu i najwyższy sensei akademii pojedynku rodziny Kakita, zrezygnował z honoru pełnienia funkcji daimyo ze względu na ograniczenia i wymagania, jakie się z nią wiązały. W końcu przywódca potężnego rodu musi przez większość czasu zachowywać się w sposób budzący szacunek – a Szary Żuraw ma zbyt wiele zainteresowań sprzecznych



PRZODEK: KAKITA WAYOZU (CD.)

Postaci, które wywodzą swój ród od Wayozu, mogą raz dziennie wydać dwa Punkty Pustki, by spróbować wykonać jakąkolwiek *maya* pierwszej rangi w dowolnej specjalizacji Artystów. Jeśli postać nie posiada umiejętności w sztuce wymaganej do wykonania tej *maya*, wykonuje rzut tyłoma kostkami, ile wynosi jej Krag Ognia, zatrzymując tylko jedną, jeśli zaś posiada wymaganą zdolność, wykonuje test oparty na Ogniu + umiejętności, zatrzymując liczbę kostek równą poziomowi umiejętności. Jeśli nigdzie nie zaznaczono inaczej, wszystkie *maya* trwają liczbę godzin równą Randze tego, kto je wykonuje.

PRZODEK: KAKITA ??? DO ??? (39 LAT) (15 PUNKTÓW)

Ludzie, którzy ród swój wywodzą bezpośrednio od pierwszego Kakity, nie są niczym niezwykłym, lecz naprawdę rzadko zdarzają się tacy, w których żyłach płynie esencja jego krwi. Ale ci nieliczni spadkobiercy wielkiego Mistrza często z umiłowaniem podchodzą do sztuki miecza. Potomka Kakity nie czyni jednak fakt, że w jego żyłach płynie krew, z której wywodzą się rody Doji, Kakita lub Daidoji, lecz bezpośredni rodowód, wywodzący go od legendarnego Mistrza, który stapał po ziemi za czasów dzieci Amaterasu.

z powszechnym wyobrażeniem szacowności. Tak więc młodszy Yoshi, z błogosławieństwem brata, stał się polityczną głową rodziny Kakita.

Od dnia narodzin Yoshi nigdy nie dotknął miecza i nie stanął przeciwko żadnemu samurajowi, nawet w obronie własnego życia. Pacyfizm ten nie ma jednak źródła w moralnych oporach daimyo, a w kłątwie rzuconej na Shiro sano Kakita na długo przed jego narodzeniem. Pewnego razu wędrowni shugenja – ronin, zwany przez niektórych „Mistrzem Żywiołów” ogłosił, że odwiedzi pałac Kakita. W obawie, by nie znalazł bramy zamkniętej i nie poczuł się w ten sposób urażony, daimyo rodziny rozkazał, by brama w zamkowych murach była otwarta przez cały czas, dopóki Mistrz nie przybędzie.

Minęło sześć lat, a shugenja wciąż nie przybywał. Skrzydła bramy stały otworem, podparte długimi drewnianymi drągami, gotowe na przyjęcie gościa, choć powszechna była opinia, że nigdy nie przyjedzie do ziem Żurawia. Jednak pewnej nocy, o czym ród Kakita nie miał pojęcia, u stóp zamku Kakita stanął ronin mieniący się Mistrzem Żywiołów. Gdy podchodził do otwartych skrzydeł bramy, zerwała się potężna wichura i wysokie złote odrzwia zamku, poruszone przez jej gniewne poddmuchy, zatrasnęły się tuż

przed jego twarzą. Ogarnięty wściekłością Mistrz przywołał całą swoją moc i rzucił na pałac kłątwe. „Jeśli jakiegokolwiek dziecię, które narodzi się otoczone murami Shiro sano Kakita, kiedykolwiek dobędzie broni” – ogłosił wśród ogłuszającego ryku wichru – „obróć się przeciwko niemu ostrza Żurawia, a pałac Kakita upadnie”.

Przez kolejne cztery wieki, za każdym razem, gdy w obrębie zamku miało przyjść na świat dziecko, otwierano bramy, by przerwać w ten sposób ciągłość murów. Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest właśnie Kakita Yoshi, który niefortunnie narodził się podczas oblężenia zamku, prowadzonego przez siły Lwa – wtedy oczywiście bram nie można było otworzyć. Daimyo wydał zatem edykt, zakazujący Yoshiemu kiedykolwiek dobrać jakiegokolwiek broni, czy to tanto, wakizashi, czy katany. Nigdy nie nauczył się drogi wojownika, nigdy nie studiował iaijutsu ani kenjutsu i nigdy w życiu nie dobył ostrza z pochwy.

Kakita Yoshi służy Cesarzowi jako pomocnik i osobisty doradca, pełni również funkcję Cesarzowskiego Łącznika między Domem Hantei a Wielkimi Klanami Rokuganu. Choć przebywa wyłącznie na Dworze Cesarza lub w pałacu Doji, jego imię rozbrzmiewa w całym Cesarstwie. Nawet członkowie klanów, które nie darzą Żurawia

sympatią, podejmują duże ryzyko złe o nim mówiąc, gdyż każdy z ludzi w ich służbie może być jego przyjacielem. Yoshi ma sojuszników w każdym rodzie Cesarstwa i nie ma takiego, który nie starałby się o jego względy. Daimyo Kakita jest człowiekiem, który potrafi załatwić wszystko – „Broń, przyjacielu? Wydaje mi się, że znam kogoś, kto może ci ją sprzedać... Powiadasz, że ryż na twoich polach załapał powódź? Ależ nie możemy pozwolić, by twoi ludzie cierpieli głód. Być może dobijemy w tym względzie targu?” Yoshi może dostać wszystko, czego tylko zechce i ma wystarczająco wielu przyjaciół, by mu się to opłacało, nie zbiera jednak wyłącznie dóbr materialnych. Cesarzowskiego Doradcę najbardziej interesują tajemnice i to one



są najczęstszym obiektem jego targów.

Yoshi jest szczupłym, delikatnie zbudowanym mężczyzną, który porusza się szybko i z elegancką precyzją. Długie włosy farbuje w tradycyjny dla Żurawi sposób, a spojrzenie jego lodowato błękitnych oczu jest chłodne i stanowcze. Największą uwagę zwraca jednak jego głęboki głos, który dźwięczy czysto, gdy daimyo mówi odmierzonymi, rytmicznymi zdaniami. Kiedy się odzywa, daje do zrozumienia, że głęboko przemyślał swoje słowa – udaje mu się osiągać taki efekt dzięki długoletniej praktyce. Często wzywa się go, by na oczekaniu składał wiersze ku rozrywce Hantei i innych dworzan, a Yoshi jednym cichym słowem potrafi skupić na sobie uwagę wszystkich, którzy go słuchają. Ba, powiada się, że potrafiłby wrzucić do łez nawet kamień.

KAKITA TOSHIMOKO

ZIEMIA 4

WODA 4

OGIEŃ 7

POWIETRZE 4

Refleks 6

PUSTKA 8

Szkoła/Ranga: Sermierz Kakita 5

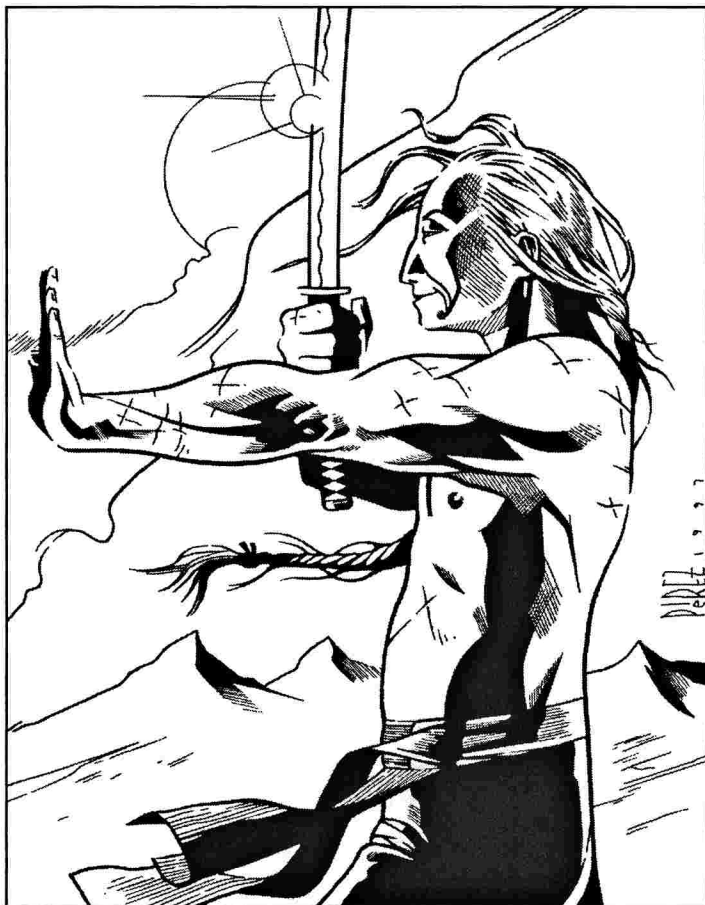
Umiejętności: Akrobatyka 3, Ceremonia parzenia herbaty 2, Dyplomacja 4, Etykieta 5, Heraldyka 3, Iaijutsu 6, Kenjutsu 4, Łucznictwo 2, Medytacja 5, Naginata 4, Przemawianie 1, Shintao 5, Szczerść 2, Wiedza o bushido 5, Wysportowanie 4

Honor: 3,6

Chwała: 7

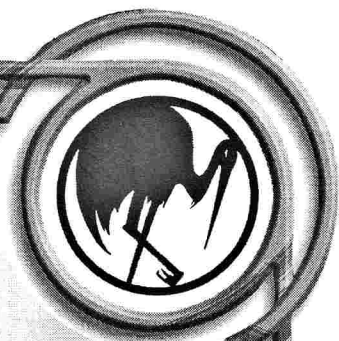
Zalety: Ostrze Kakita (Kandaisa), Podwójne Kodowanie, Potęga Ziemi (2), Prawdziwy przyjaciel – Doji Hoturi, Przodek – Kakita, Szybki

Wady: Przysięgły wróg – Klan Lisa, Zła reputacja – hedonista



„Szary Żuraw” Toshimoko, Mistrz Akademii Kakita, jest człowiekiem, który często się śmieje, równie często rozwesela czarką sake i rzadko bywa w poważnym nastroju. Jego poczucie humoru jest słynne w całym Cesarstwie, podobnie jak umiejętności szermiercze. Szary Żuraw poważnieje jedynie wtedy, kiedy staje do pojedynku. Dziś jest nauczycielem dwóch kolejnych Hantei – uczył niegdyś obecnego Cesarza, a obecnie jego syna i następcę. W młodości był typowym samurajem o gorącym sercu, gotowym sprawdzać swoje zdolności szermiercze z powodu każdej wymagowanej obelgi czy uszczerbku na honorze, z biegiem lat, które posrebrzyły jego włosy na podobieństwo ostrza jego miecza, złagodniał jednak, przyjmując za swoje motto zdanie: „Żyj tak, jak gdyby każdy dzień był twoim ostatnim, a nigdy nie zaznasz żalu”.

Toshimoko ma wystarczająco wiele lat, by za każdym z nich kryła się jakaś historia, a do najbardziej znanych należy opowieść o powstaniu jego imienia. Mistrz urodził się jako pierwszy syn Toshimo, Mistrza Akademii Kakita, i kiedy był dzieckiem, wszyscy powtarzali, że niezwykle przypomina ojca. Przez lata chłopca nazywano „małym Toshimo”, gdyż stanowił dumę i oczko w gło-



PRZODEK: KAKITA (CD.)

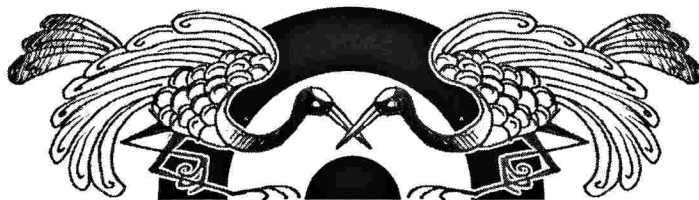
Technicznie rzecz biorąc, wszyscy członkowie rodów Kakita, Doji lub Daidoji są potomkami Kakity, lecz jedynie postaci, które zdecydują się wybrać go jako przodka, odczuwają z nim silną więź karmiczną. Krew Pierwszego Championa może stać się olbrzymim ciężarem, choć wiąże się z wielką odwagą i przesławną historią. O autorze „Mieczy” mówi się, że był najznakomitszym szermierzem, jaki kiedykolwiek stąpał po ziemi, a jego sława rozprzestrzeniła się po całym Rokuganie wraz z traktatem o szermierce, który wkrótce stał się podstawą ideologii uczniów miecza.

Potomek Kakity może ponowić dowolny nieudany rzut tyle razy w ciągu dnia, ile wynosi poziom jego Kręgu Pustki, tak w walce, jak i poza nią, a nawet podczas pojedynku iaijutsu. Powtarzając rzut, zamiast umiejętności używanej pierwotnie bohater powinien użyć swojej umiejętności iaijutsu. Ponadto, jeśli potomek Kakity staje w obronie Cesarza, członka szlacheckiego rodu Doji lub rodu Hantei, otrzymuje modyfikator +10 do Poziomu Trudności trafienia podczas każdej walki, włącznie z pojedynkiem iaijutsu.



PRZODEK: KAKITA (CD.)

Spadkobierca krwi Kakity dźwigać musi jednak na barkach ciężar wrogości, którą niektórzy darzyli jego przodka. Do historii przeszła nienawiść, jaką pałał do niego dom Matsu i aż do dzisiejszego dnia rodzina dumnych Lwów pragnie pomścić ujmę, jakiej doznała jej założycielka, wymazując z powierzchni ziemi pierwotną linię potomków samego Kakity. Tylko w ten sposób ród Matsu może zmać plamę, która szpeci honor Matki ich rodu. Stosunki potomka Kakity z Lwami będą w najlepszym przypadku napięte, a potomkowie rodu Matsu wykorzystają każdą okazję, by go zabić i pomścić swego przodka, wystawiając na ostrą próbę jego umiejętności bojowe, podważając jego honor i nie dając mu zaznać spokoju na ziemiach Lwa. W istocie cały Klan będzie darzył go nienawiścią, choć nikt spoza rodu Matsu nie zaatakuje go bez powodu. Bieda mu jednak, jeśli da im taki powód! Bohatera będącego spadkobiercą Kakity należy traktować tak, jakby posiadał Wadę Zaprzysięgłego Wróga (Lew), przy czym nie otrzymuje on za to żadnych Punktów Postaci.



wie swego ojca, a jako że przypominał go zarówno z wyglądu, jak i z temperamentu oraz talentów szermierczych, podczas ceremonii *gempukku* przyjął to samo imię. Aby rozróżnić ich w rozmowie, w rodzinie Kakita zaczęto nazywać następcę Toshimo „Toshimo-ko”, dodając kobiecie zdrobnienie dla zaznaczenia, że jest z nich dwóch młodszy. Po śmierci swego ojca „mały Toshimo” przyjął tę końcówkę na stałe, pragnąc uczcić jego pamięć.

Toshimoko ma około metra siedemdziesięciu wzrostu, o kilkanaście centymetrów przerastając swych rówolatków. Wzrost ten mógłby dać mu przewagę w bitwie, nie interesuje go jednak walka w polu – przedkłada nad nią szybkie, precyzyjne wyzwanie, które stawia pojedynek. W młodości służył w Gwardii Cesarskiej i trenował w Akademii Kakita, potem zaś wyruszył szukać szczęścia w południowych prowincjach. Oczy Toshimoko są ciemnoniebieskie jak morze w burzowy dzień, a siwe włosy nosi splecione w nieporządną warkocz, spływający do połowy umięśnionych pleców. W dniach młodości potrafił podobno unieść dobrze wyrosniętą krowę, lecz być może to tylko plotka, którą Szary Żuraw sam rozpowiadał. Włada jednym z najstarszych ostrzy Kakita, starożytną bronią zwaną Kandaisa. Legenda głosi, że to jeden z pierwszych mieczy wykutych przez kowali Kakita przed wieluset laty.

Chód Toshimoko jest pewny, a każdy krok stawia z niedbałą precyzją, nawet gdy po prostu spaceruje. Jego ulubione powiedzenie brzmi: „Nie będziesz tego żałować” i sam zawsze się do niego stosuje. Przeżywa każdy dzień w pełni, ubarwiając mijające godziny winem, towarzystwem kobiet i studiowaniem piękna w każdej postaci. Gdy tylko nie naucza adeptów miecza w szkole iaijutsu, można go znaleźć w pobliżu portu, gdzie szuka pocieszenia w ramionach pięknej młodej gejszy lub spokoju w pieśni żebraka siedzącego przy drodze. Powszechna jest opinia, że Toshimoko prowadzi taki tryb życia, by zapomnieć o cierpieniach z przeszłości.

Dawno temu Szary Żuraw ubiegał się o rękę córki daimyo Klanu Lisa. Zakochawszy się w niej, poprosił jej ojca o zgodę na małżeństwo, lecz daimyo odmówił i nie zmienił zdania bez względu na to, jakie dary i zaszczyty oferowali mu swatowie. W jakiś czas później, podczas Nocy Śmierci, Toshimoko prowadził niewielką armię

rodu Kakita, którą wysłano, by broniła Klanu Lisa przed zagrożeniem ze strony Zająca. Niestety, mimo wysiłków, jakie czynił młody Żuraw, podczas potyczki po obu stronach zginęło wielu ludzi. Po bitwie przywódca Lisów wyzwał Toshimoko na pojedynek, oskarżając go, że niepoohamowane a niechciane przez nikogo uczucie, jakie żywił do jego córki, zaćmiło jego umysł tak, że nie dostrzegł w porę nikczemności Zająca. Stwierdził też, że jeśli Toshimoko rzeczywiście żywiłby poważne zamiary wobec Kitsune Ryoden, Żuraw od początku stałby po stronie Lisa, zamiast szukać dyplomatycznego rozwiązania konfliktu. Toshimoko, który już wówczas był jednym z najlepszych szermierzy w Rokuganie, nie miał innego wyjścia, jak przyjąć wyzwanie i zabił przeciwnika jednym ciosem. Po wielokroć próbował zobaczyć się później z Ryoden, obiektem swych uczuć, lecz za każdym razem jego listy zostawały bez odpowiedzi, a bram pałacu Lisa pilnował we własnej osobie nowy daimyo, stryj jego ukochanej.

Wiele lat później Ryoden pojawiła się na jednym z festiwali Żurawia, odziana w zbroję swego ojca i z jego mieczem przy pasie. Ścięła swoje piękne włosy o kasztanowo rudym połysku, a jej oczy wyrażały jedynie morderczy chłód. Wyzwała Toshimoko na pojedynek, głosząc, że na zawsze okrył hańbą imię jej ojca. Szary Żuraw znów nie miał wyboru – musiał przyjąć wyzwanie i przez chwilę gniew, jaki wzbudziły w nim słowa kobiety, przyćmił jego miłość do niej. Jednym czystym cięciem ściał jej głowę. Niezwłocznie poprosił Satsume, aby zezwolił mu popełnić *seppuku*, Champion Żurawia odmówił jednak pozwolenia, Toshimoko stanął bowiem w obronie honoru i dobrze imienia Klanu, za co należało go nagrodzić, a nie wysłać w otchłań pustki. Od tego dnia Szary Żuraw ani słowem nie wspomniął o swojej miłości, ani też nigdy się nie ożenił.

Choć Toshimoko był dla całej trójki dzieci swojej siostry jak dziadek, szczególnie bliski jest mu Doji Hoturi. Od niedawna służy młodemu daimyo za doradcę i adiutanta, pomagając prowadzić ród Doji w czasie, gdy Satsume poświęca się służbie Cesarzowi. Wciąż jest bezdyskusyjnie największym mistrzem pojedynku w Cesarstwie i przewyższa w tym względzie nawet swego Championa. Toshimoko nigdy nie szukał jednak chwały ani zaszczytów w uznaniu swych umiejęt-

ności i nigdy nie pragnął być niczym więcej, niż jest – skromnym samurajem w służbie swego rodu, którego przeznaczeniem jest chronić swoje ziemie i wspierać swego przyjaciela, Hoturiego, gdy ten prowadzi Klan.

Rodzina Asahina

ASAHINA TAMAKO
(**DAIMYO RODZINY ASAHINA**)

ZIEMIA 2

WODA 3

OGIEŃ 2

POWIETRZE 6

PUSTKA 4

Szkoła/Ranga: Shugenja Asahina 5

Umiejętności: Astrologia 5, Historia 4, Kaligrafia 2, Medytacja 4, Shintao 5, Tsangusuri 5, Wiedza o Maho 4, Wiedza o shugenja 4

Honor: 3

Chwała: 7

Zalety: Wrodzony dar – prekognicja

Wady: Słabe zdrowie, Wrażliwość na ból

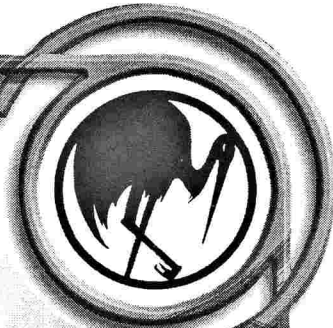
Czary: (czary oznaczone * są wyuczonymi czarami) *Bariera Żywiołów, Błogosławieństwo Czystości, Boski Deszcz*, Dotyk Bente*, Dotyk Natury, Które Szepcze Wiatr, Lśnienie Pan Ku*, Magiczne Zwierciadło, Mądrości Shorihotsu*, Pod ochroną Shinsei*, Podmuch Wiatru, Przebudzenie Ducha*, Przywołanie, Sekrety, Wyczucie, Zespolenie, Znając Zamysły**

Nemuranai: Tamako, jako Mistrz Szkoły Asahina, ma dostęp do wszystkich rodzajów fetyszów, jakie można sobie wyobrazić. Potrafi z równą łatwością tworzyć zarówno fetysze jednorazowego użytku, jak i trwałe magiczne przedmioty o większej i mniejszej mocy. Można przyjąć, że ma coś w zanadrzu na każdą okazję.

Asahina Tamako, siódmy syn siódmego syna, objął pozycję daimyo rodziny Asahina dzięki znakowi od bogów, a nie z racji urodzenia. W dniu,

w którym przyszedł na świat, gwiazdy świecące nad dachami świątyń Asahina ułożyły się we właściwym porządku i kiedy jeszcze był w powijakach, zdarzyło się, że nieuważna niańka zostawiła jego kołyskę przed domem i wróciła do wnętrza, gdzie usługiwała matce. Gdy obie kobiety wyszły na zewnątrz, na poręcz kołyski siedziała wrona, przyglądając się dziecku. Służąca krzyknęła ze strachu, a wrona spojrzała na nią, po czym pochyliła głowę, przytuliła delikatnie dziób do policzka śpiącego chłopca i odleciała. Od tego czasu mówi się, że sam Shinsei prowadzi jego dłonie.

Tamako jest pokojowym człowiekiem, który poświęcił całe życie zgłębianiu tajników magii i metafizyki. Ma niezrównany talent do tworzenia magicznych przedmiotów, a okazjonalne przebłyśki intuicji mogą sprawiać wrażenie nadprzyrodzonych. Jasnozielone oczy ma zazwyczaj półprzymknięte, a jego postać często spowija mgła, wywołana przez moce, którymi włada. Choć jest dopiero w średnim wieku, jego oczy zwięzły się już, a twarz pokryła się zmarszczkami i pobladała. Tamako uważa, że duchowa dyscyplina jest najważniejsza i całkowicie oddaje się studiom, oraz estetycznemu postrzeganiu świata. Czasem sprawia wrażenie nieobecnego i nie zainteresowanego otaczającym go światem, jednak w rzeczywistości jego umysł niemal bezustannie zajmuje się zgłę-



PRZODEK:
ASAHINA YAJINDEN
475 DO 515
(3 PUNKTY)

Asahina Yajinden był shugenja z Klanu Żurawia, żyjącym za czasów Luchibana i jego Pieców Krwi. Ponieważ miał słabą wolę, a wielkie pragnienie wiedzy i potęgi, odwrócił się od swych braci i został najważniejszym z poruczników Luchibana, czyniąc wielkie kroki w zgłębianiu magii *maho*. Dzięki sztuce, będącej połączeniem magii krwi praktykowanej przez Luchibana i sprytnym manipulacjom złymi duchami znanymi jako *kuei*, czyli „ciemność”, która jest we wszystkim”, Yajinden stworzył Miecze Krwi oraz inne narzędzia zła, których używały potem armie Luchibana. Choć jego odlegli potomkowie twierdzą, że czują wpływy jego ducha w swojej krwi, szepem powtarza się, że Yajinden nigdy tak naprawdę nie umarł, lecz umknął odwiecznemu porządkowi, by nawiedzać świat aż do powrotu Luchibana. Dokładną datę jego śmierci zapomniano i nigdy się jej nie świętuje.

Ci, którzy wybiorą Yajindena jako swego przodka, odczuwają silne powinowactwo z *kami* i używają w związku z tym dodatkowe podbicie za każdym razem, gdy próbują wykonać fetyusz lub przedmiot magiczny. Z drugiej strony, czują również we krwi zew mrocznej strony swej natury, przez co Poziom Trudności każdej próby uwiedzenia ich obniża się o 10.



**PRZODEK:
DAIDOJI YUREI
960 DO 998
(2 PUNKTY)**

Daidoji Yurei, niegdyś starszy daimyo rodziny Daidoji, zwany był przez swych wrogów „Chiyurei” – Duchem Krwi. Urodził się na polu bitwy, gdy arystokraci Żurawi uciekali z Shiro no Yojin przed nadciągającymi siłami Lwa. Do dziś jego imię budzi największą grozę wśród wszystkich generałów Rokuganu. Krążyła wieść, jakoby zamieszkiwały go duchy wszystkich samurajów, którzy zginęli w czasie Nocy Spadających Gwiazd, i z pewnością przez całe życie pałał nieprzejechaną nienawiścią do Klanu Lwa. Poświęciwszy się sprawie zmiążdżenia Lwów, Yurei był pierwszym dowódcą, który zastosował taktykę partyzancką. Dzielił swoją armię na małe oddziały i, używając zasadzek, rozpraszał i uszczuplał siły swoich wrogów, odciągając je od dowództwa, nie dając im cienia nadziei na pomoc ani szansy wycofania się. Yurei zginął, walcząc z Lwami, a jego bohaterką śmierć upamiętnia dziewiąty dzień miesiąca Psa.

Potomek bezlitosnego generała podczas przeciwnego testu Spostrzegawczości + Taktyki, wykonywanego podczas bitwy, w celu wskazania wygrywającej strony może rzucić i zatrzymać dodatkową pulę kostek, w ilości równej poziomowi jego Kręgu Ognia.

bianiem potężnych sił magicznych. Wbrew temu, czego można by oczekiwać, jego estetyczna wizja rodziny Asahina nie zamknęła całkowicie szkoły na wpływy zewnętrzne. Pod wpływem nacisku rodziny Doji oraz kilku własnych „wizji”, które – jak wierzy – pochodzą od Shinsei, Tamako otwiera podwoje swej świątyni przed wszystkimi, którzy chcą się w niej uczyć. Wrodzonej ksenofobii zawdzięcza opinię pustelnika, jest jednak człowiekiem z natury łagodnym i rządzi rodziną Asahina z wielką mądrością. Rzecz jasna, sam nigdy nie nazwałby się mądrym, woli więc utrzymywać, że jego decyzje biorą się z „mądrości Shinsei”.

Mistrz Asahina mieszka na terenie sanktuarium swej szkoły, ukrywając się za grubymi murami biblioteki. Nigdy nie cieszył się dobrym zdrowiem i często można go spotkać opatulonego w ciepłe szaty, które chronią go przed zimnem. Ale Tamako nie przejmuje się własną słabością, gdyż nie zamierza nigdy opuszczać swojego domu. Co prawda stan zdrowia zmusza go do pozostawania pod dachem podczas zimowych miesięcy, lecz uczniowie dbają o niego troskliwie.

W młodości Tamako próbował szukać prawdy w każdej księdze w Rokuganie i choć nigdy nie podróżował, pisał niezliczone listy do biblioteki Isawa prosząc, by przepisano dla niego pewne zwoje i wysłano mu je, bez względu na cenę. Listy te dały początek przyjaźni między Tamako a shugenją z rodziny Isawa, który na nie odpowiadał. Isawa Tomo jest zapewne jego jedynym przyjacielem i chociaż dwaj shugenja nigdy nie spotkali się osobiście, ich listy są długie, pełne refleksji i zawierają niepewności dwojga ludzi, szukających przyjaźni w odległym świecie. Obaj żyją we własnych światach – Tomo, ukryty za niedostępnymi góorskimi szczytami, które otaczają jego szkołę, Tamako zaś w murach świątyni i więzach estetycznego oddania ideałom przodków – i to tworzy między nimi nic porozumienia. Zostali przyjaciółmi, bowiem odważyli się sobie zaufać i w swoich listach z dwóch różnych stron świata okazali sobie zrozumienie.

Rodzina Daidoji

**DAIDOJI UJI
(DAIMYO RODZINY DAIDOJI)**

ZIEMIA 4

WODA 3

Siła 5

OGIEŃ 2

POWIETRZE 4

PUSTKA 3

Szkoła/Ranga: Strażnik Daidoji 4

Umiejętności: Etykieta 2, Handel 4, Iaijutsu 3, Kenjutsu 5, Łucznictwo 3, Obrona 5, Polowanie 2, Szacowanie 3, Taktyka 4, Technika „sai-bore” (broń gaijinów) 2, Wiedza o kulturze gaijinów 2, Wiedza o taktyce gaijinów 3

Honor: 2,5

Chwała: 6,5

Zalety: Regeneracja, Syn tej ziemi

Wady: Fascynacja – gaijinowie

Daidoji Uji jest jedynym dzieckiem poprzedniego daimyo rodziny. Pobierał nauki w szkole bushido Daidoji i jest jednym z jej najlepszych uczniów.





**PRZODEK:
DAIDOJI MASAHIKI
690 DO 715
(7 PUNKTÓW)**

Daidoji Masahigi to daimyo rodziny Daidoji, który wyruszył ze swego pałacu jedynie z garstką samurajów, by bronić Mierzei Przypluwów. Jego potomkowie cieszą się wśród Daidoji ogromnym poważaniem i każdego roku, szesnastego dnia miesiąca Smoka, w dniu, w którym Masahigi oddał życie w obronie muru Kaiu, zbierają się w świątyni, by oddać cześć jego pamięci.

Postać, której przodkiem jest Masahigi, zyskuje Ważnego Sojusznika w klanie Kraba, a PT trafienia jej w walce wzrasta o +3 za każdy Poziom Ran, który otrzyma. Przykładowo, jeśli potomek Daidoji Masahigiego jest na Poziomie Ran -2, zyskuje modyfikator +6 do PT trafienia go.

Zwykle zamyślony i ponury, nigdy nie zapuścił włosów dłuższych niż samurajski węzeł, nigdy też nie ufarbował ich wzorem swych współbraci. Tak jak wszyscy kolejni daimyo Daidoji, od czasu upadku Shiro no Yojin, w dniu, w którym obejmował swą pozycję, złożył potrójną przysięgę – że będzie bronił honoru i ziemi Żurawia swym własnym życiem i życiem podległych mu ludzi, że będzie pamiętać o historii swego klanu i swej rodziny, aby przekazać ją żywą przyszłym pokoleniom, oraz że nigdy nie zdradzi tajemnic domu Daidoji.

Uji jest nieco kostycznym mężczyzną o ciemnej cerze, kruczoczarnych włosach i ciemnobrązowych oczach. Rzadko nosi broję, choć na polu bitwy potrafi być równie groźny, co każdy inny samuraj. Jego osobisty styl walki zdaje się być niedbały, jednak Uji wielokrotnie dowiódł swych umiejętności jako generał. Odzywa się rzadko, zawsze ścisłym głosem, czasami przechodzącym niemal w szept. W jego oczach nigdy nie pojawia się wesoły błysk, rzadko też się śmieje, a na polu bitwy nosi maskę na modłę Skorpionów, przypominając swym wrogom, że nie jest kimś, komu można ufać.

Uji nie odczuwa potrzeby zajmowania się polityką, nigdy też nie był w Pałacu Cesarskim w Otosan Uchi – dworskie życie go nie pociąga, dwór zaś nie okazuje zainteresowania jego osobą. Przemierza wciąż granice między twierdzami Żurawia, sprawdzając ich gotowość obronną i przygotowując plany taktyczne na każdą możliwość najazdu. Nigdy nie interesował się kobietami ani rozkoszami ciała, w każdej wolnej chwili zajmując się jedynie wojną i handlem. Daidoji Uji podchodzi do obowiązków Obrońcy Żurawia bardzo poważnie i jedyne, co sprawia mu prawdziwą rozkosz, to przechytrzenie przeciwnika, czy to w bitwie stoczonej w polu, czy w czasie wojny handlowej. Uji poznał każdy sposób wykorzystania rokugańskiej i barbarzyńskiej taktyki, jaki kiedykolwiek wymyślono, a swych ludzi szkoli zarówno do otwartej bitwy, jak i cichej wojny handlowej i gospodarczej.

Choćby ktoś mógłby powiedzieć, że handel to brudne i niskie zajęcie, niegodne szlachetnego samuraja, to jednak większość Daidoji wyśmiałaby takie poglądy. Doji prowadzą swoje transakcje handlowe pod przykrywką „podarunków”, wymieniając jedne wartościowe przedmioty na inne i zapewniając, że dobra przepływają pomiędzy Klanami Szmaragdowego Cesarstwa bez ujemny na honorze. Ich obrońcy zaś specjalizują się zaś w ekonomii i niewiele dbają o ujmę, jaką może im to przynieść. Daidoji Uji ma wprawę w sabotażu handlowym, przemycie dóbr przez linie wroga i infiltrowaniu jego szeregów – potrafi osłabić zaopatrzenie w broń, broje i żywność. Rozkoszuje się tymi zajęciami tak, jak kto inny rozkoszo-

wałby się upadkiem znieawidzonego wroga. „Strategia wsparta intelektem” – powtarza swym podwładnym – „jest najpotężniejszą bronią, jaką może wlaść samuraj. Bez niej jesteście zgubieni, bez względu na to, jak ostre są wasze miecze”.

Daidoji Uji żywi głęboki szacunek dla Klanu Kraba i często udziela ich dyplomatom eskorty na czas podróży do pałaców Doji. Kilkakrotnie podróżował do zamku Hida, a kiedy był młodszy, spędził cały rok, przemierzając Wielki Mur i zgłębiając tajniki sztuki wojennej pod okiem samego Hida Kisady. Uji darzy „Wielkiego Niedźwiedzia” i jego najstarszego syna Yakamo ogromnym szacunkiem i do dziś, zawsze kiedy przybywa do ziem Kraba, spędzają czas we trzech. Uji obserwuje też z pewnego dystansu córkę Wielkiego Niedźwiedzia, Hida O-Ushi, i jest pełen podziwu dla niej i jej talentów. Zdaje sobie sprawę, że jest przebiegłym wrogiem i cennym sojusznikiem zarazem, choć nie można powiedzieć, by był w niej zakochany, w jego życiu brak bowiem miejsca na próżny dworski romans. Być może lepiej byłoby stwierdzić, że ją szanuje, a kiedy tylko zawędruje na ziemię Kraba, zawsze znajdzie chwilę, by zmierzyć się z córką Kisady na miecze.

Przyjacielskie stosunki między rodami Hida i Daidoji nie złagodziły jednak nienawiści, jaką Uji czuje do rodu Yasuki i wszystkiego, co się z nimi wiąże. Przez cały czas szuka jedynie wystarczającego powodu, by zniszczyć wszystko, co ci zbudowali, jednak nienawiść nie bierze nad nim góry – jest na to zbyt dobrym strategiem. Zamiast tego ustawicznie, choć delikatnie, popycha Yasuki w stronę zapaści ekonomicznej i pomaga Doji wprawić ich w niełaskę na dworze, oczekując dnia, gdy będzie mógł wypowiedzieć Tace i jego „pomagierom” otwartą wojnę. Pewnego dnia, twierdzi Uji, Yasuki zdradzą Kraba tak samo, jak niegdyś zdradzili Żurawia i wtedy Daidoji posmakują tak długo oczekiwaną zemstę.

Jednak zanim to nastąpi, Uji myśli o innych rzeczach. Wyprawy odwetowe Lwów, informacje, które trzeba uzyskać z różnych źródeł i obrona ziem Żurawia całkowicie pochłaniają myśli mrocznego daimyo Daidoji. Pomiędzy patrolowaniem linii obrony a zarządzaniem siatką szpiegów rodziny Daidoji, daimyo znajduje jednak czas, by przesiadywać w bibliotekach Ogrodu pod Miastem Cieni i studiować taktykę gaijinów, którą posługiwali się podczas swego najazdu na Rokugan. Niektórzy mówią, że Uji zbyt dużo zajmuje się barbarzyńcami i że jego studia to zwykła strata czasu, jednak, jeśli nawet rzeczywiście stało się to jego obsesją, nie zdradza nikomu, w jakim stopniu go ogarnęła. Jego studia służą jedynie własnej satysfakcji, a jego fascynacja kulturą i szermierzką gaijinów znane są jedynie Żurawiom.



Rozdział piąty:



Przykładowi bohaterowie

Kakita: Mistrz Iaijutsu

Jesteś najlepszym adeptem sztuki pojedynku, jaki kiedykolwiek przestąpił próg Szkoły Iaijutsu rodziny Kakita i nie masz co do tego wątpliwości. Nadszedł czas olśnić swymi umiejętnościami inne klany – niech wiedzą, z kim przyszło im się mierzyć. Ukończyłeś przecież Akademię Kakita jako mistrz miecza i masz zamiar udowodnić, że jesteś godzien tego miana. W jednej z najświetniejszych chwil swego życia – którą lubisz często wspominać – pokonałeś wszak odwiedzającego twoją szkołę sensei z Klanu Lwa. Od tej pory wszyscy twierdzą, że będzie z ciebie kolejny Kakita Toshimoko.

Jesteś pewien, że mają rację.

Po ukończeniu szkoły Kakita odrzuciłeś propozycję służby w straży Doji, by zamiast tego podróżować po świecie. Przemierzałeś wybrzeża Żurawia, staczając pojedynki we wszystkich większych miastach, by dowieść swych umiejętności. W jednym z tych miast, podczas którejś z kolejnych eskapad, które już zaczynały cię nudzić, spotkałeś właśnie ją.

Była młodą córką rodu Asako, piękną i delikatną, szkoloną we wszystkich sztukach, jakie przystoja kobiecie. Wiedziałaś, że jest ci przeznaczona, odkąd po raz pierwszy ujrzałeś ją na oczy. Koniec końców, jaka kobieta mogłaby ci się oprzeć? Zacząłeś więc bywać na dworach, składając wizyty każdemu urzędnikowi, który byłby w stanie powiedzieć ci o niej cokolwiek więcej, aż w końcu ujrzałeś ją w jednym z ogrodów, w towarzystwie dam dworu. Okazała się być żoną ambasadora Smoka – starego człowieka, który nie zasługiwał na jej wykwintną urodę. Szukałeś jakiegokolwiek pretekstu, by wyzwać go na pojedynek, lecz kiedy ci się to udało, twój miecz pękł na pół przy pierwszym ciosie. Zszokowany, musiałeś przyznać się do porażki, a donośny śmiech jej męża wciąż rozbrzmiewa w twoich uszach. „Wróć do mnie, młodziku,” powiedział, „kiedy stał w twoich rękach wytrzyma ogień kuźni”.

Masz szczerzy zamiar wrócić.

On odebrał ci twoją dumę, twój honor i kobietę, której przeznaczone jest być twoją żoną. W końcu, czy nie to obiecała ci wtedy pod kwitającymi drzewami wiśni? W swojej *saya* przechowujesz pukiel jej włosów, by przypominał ci o twej przysiędze i wiesz, że wrócisz – dla niej. Jest warta każdej ceny i każdego ryzyka.

Czyż nie?





Legenda Pięciu Kęgów

Imię: Kakita

Klan: Żurawia

Profesja: bushi

Ogień

Zręczność: 4
Inteligencja: 2

Powietrze

Refleks: 4
Intuicja: 2

Broń podstawowa
Katana 3z2

Zbroja podstawowa

Lekka zbroja, +5 PT

PT trafienia cię
(Refleks $\times 5$ + Zbroja)
20 (w zbroi 25)

Ziemia

Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Woda

Siła: 2
Spostrzegawczość: 2

Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Techniki:

Prestizż: 116

Droga Żurawia

Umiejętności

Etykieta	2
Iaijutsu	3
Kaligrafia	2
Kenjutsu	1
Łuczniectwo	1
Obrona	3
Szczerłość	2
Wysportowanie	2

Rany

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

Szkoła: Kakita

Ranga: 1

Wady i Zalety:

Prawdziwa miłość	-3
Nieczuły	-2
Próżny	-1
Szybki	+5

Chwata: 1

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honor: 3

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □ □

Punkty Doświadczenia:

Doji: dworzanin

Wychowałeś się w cichym domu jako jedyny syn szlachcica o pokojowym usposobieniu. Miałeś szczęśliwe, pozbawione nie miłych wydarzeń dzieciństwo, a troskliwi rodzice chronili cię przed wszelkimi życiowymi trudnościami. Kochali cię bardzo i przyrzekli dać ci najlepsze życie, jakie tylko mogli zapewnić – w rzeczy samej, udało im się wysłać cię do cieszącej się poważaniem Szkoły Dworzan Doji. Kiedy już się tam znalazłeś, oczekiwaleś z utęsknieniem cichego, pozbawionego nadmiernych ambicji, życia pomniejszego dyplomaty, któremu nigdy nie powierzy się ważnego zadania.

Wtedy właśnie przydzielono cię do słynnego namiestnika na ziemiach Skorpiona, który oczekiwał od ciebie o wiele więcej, niż, jak sądziłeś, kiedykolwiek było cię stać. Kazał ci załatwiać niezliczone sprawy, co dzień stawać twarzą w twarz z arystokracją i pociągać za sznurki, manipulując wysoko postawionymi urzędnikami. Twój dotychczasowy świat legł w gruzach. Wielokrotnie prosiłeś go o przeniesienie, lecz za każdym razem odpowiadał, że jesteś jednym z niewielu godnych zaufania ludzi, jakich kiedykolwiek poznał i że potrzebuje cię tu, w górach Bayushi. Znosiłeś więc swój los w milczeniu, starając się zaprowadzić pokój tam, gdzie tylko potrafiłeś. Wkrótce twój mistrz, dzięki swej ogromnej ambicji, zyskał jedną z najlepszych pozycji wśród Żurawi, przebywających na ziemiach Skorpiona, a przed tobą stało jeszcze więcej problemów, włącznie z codziennym zadawaniem się ze Skorpionami. Czułeś się tak, jakbyś spał na posłaniu z gwoździ.

Kilka tygodni temu mistrz przyszedł do twoich komnat sam – co samo w sobie było niezwykle – i podarował ci swój wachlarz. Spytałeś go o przyczynę tego dziwnego zachowania, lecz on tylko rozkazał, byś nigdy nikomu o tym nie wspominał i polecił ci udać się na spoczynek.

Następnego ranka był już martwy – jego ciało rozbryzgnęło się na skałach nad brzegiem rzeki, płynącej u podnóża urwiska, na którym wznosił się pałac.

Wiedziałeś, że jesteś w niebezpieczeństwie. Zostałeś zmuszony przejąć stanowisko swego mistrza do czasu, kiedy nie przybędzie jakiś inny dyplomata, by cię zastąpić, i spędziłeś trzy zimne miesiące w panicznym strachu. Kiedy odwołano cię z powrotem do ziem Żurawia, odetchnąłeś w końcu z ulgą, lecz zdajesz sobie sprawę, że Skorpionie nie zapomną, kim jesteś. Poza tym nie masz pojęcia co zrobić z wachlarzem, który przekazał ci twój mistrz. Modlisz się, by twoja następna misja wypadła jak najda-



lej od prowincji Skorpiona, lecz wiesz, że nigdzie nie możesz czuć się bezpieczny przed długim ramieniem rodu Bayushi.



Legenda Pięciu Kęgów

Imię: Doji

Klan: Żurawia

Profesja: dworzanin

Ogień

Zręczność: 2
Inteligencja: 2

Powietrze

Refleks: 3
Intuicja: 4

Broń

podstawowa

Żadna

Zbroja

podstawowa

Lekka zbroja, +5 PT

PT trafienia cię

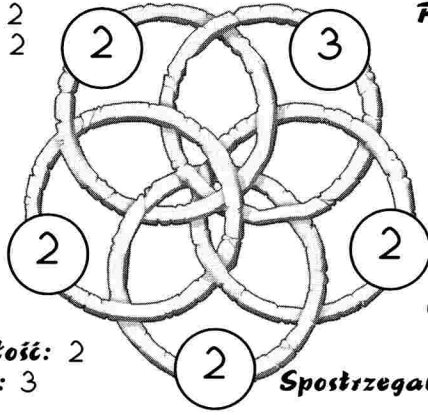
(Refleks $\times 5$ + Zbroja)
15 (20 w zbroi)

Ziemia

Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 3

Woda

Siła: 2
Spostrzegawczość: 2



Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Techniki:

Prestizż: 132

Podarunek doskonały

Umiejętności

Dyplomacja	3
etykieta	2
Heraldyka	2
Manipulacja	3
Medycyna	1
Medytacja	2
Mizu-Do	2
Prawo	1
Przemawianie	2
Szczerość	3
Wiedza o Skorpionach	1

Rany

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

Szkoła: Dworzan Doji Ranga: 1

Wady i Zalety:

Błogostawieństwo	
Benten	3
Drobny	-3
Dziedzictwo	
(wachlarz)	+1
Jasny Umysł	+2
Pomniejszy wróg:	
Bushi z Klanu	
Skorpiona	-2

Chwata: 1

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honor: 3

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □ □

Punkty Doświadczenia:

Daidoji: Bushu

Twój ojciec był dumnym i szlachetnym wojownikiem z rodu Daidoji, zaś twoja matka – Krabem z domu Hida. Pomiedzy kolejną misją szpiegowską twego ojca, a wyczynami wojennymi twojej matki, narodziłaś się jednak ty.

Żadne z rodziców nie dbało o to, czy wyrośniesz na „porządną damę”. Dzieciństwo minęło ci w dzikiej głuszy, na mokradłach i w gęstych lasach południa. Podróżowałaś jeszcze dalej na południe, by poznać lud twojej matki, i spędziłaś nieco czasu na murze Kaiu. Odwiedziłaś też Świątynię nad Mierzeją Przyływów. Plakałaś wtedy jedynie raz w życiu.

Bywałaś również na dworach Daidoji, gdzie spotkałaś zwiadowców i szpiegów o uśmiechach niebezpiecznych jak ostrze noża. Nie potrafiłaś zdecydować się, czy przeważa w tobie subtelny wpływ dziedzictwa twego ojca, czy bezwzględna odwaga matki. Podczas twojej ceremonii *gempukku* ktoś był na tyle bezczelny by spytać cię, którą drogę wołałabyś obrać. Spojrzałaś mu prosto w oczy i odparłaś ze śmiertelną powagą: „Obie”.

Spędziłaś nieco czasu na dworach Feniksa, mieszkając też na ziemiach Lwa, służąc jako szpieg i zwiadowca. Szczególnie odznaczyłaś się w kontrwywiadzie, którego mistrzem był twój ojciec. Był dumny widząc, jak idziesz w jego ślady, a ty byłaś dumna, że możesz służyć swej rodzinie i klanowi. Twoja pierwsza ważna, samodzielna misja polegała na uzyskaniu pewnych delikatnych informacji od rodziny Akodo i przekazaniu ich przez emisariusza rodzinie Doji. Dowiedziłaś się więcej, niż się mogłaś spodziewać, i powstrzymałaś próbę zamachu na jednego z bawiących z wizytą dygnitarzy Żurawia. Kiedy odkryłaś już winnego, pod osłoną nocy dokonałaś błyskawicznej, śmiertelnej zemsty – lecz coś poszło nie tak. Zobaczyli cię.

Nie miałaś pojęcia o swoim błędzie, dopóki nie wróciłaś do domu i nie dowiedziłaś się, że twoi rodzice zostali zamordowani przez nieznaną sprawców. Jedyną wskazówką co do tożsamości ich zabójcy było poplamione, pozbawione jakichkolwiek znaków *tanto*. To samo tanto, którego używałaś na ziemiach Lwa i które widziałaś po raz ostatni w plecach zamachowca Akodo.

Tego dnia wzięłaś okrwawiony nóż i ścięłaś swoje długie, białe włosy, przeklinając Lwy i wszystko, co sobą reprezentowali. Wzięłaś zbroję swojej matki, daisho swego ojca i poprzysięgłaś pomścić ich śmierć. Dowiodłaś już swych umiejętności politycznych, zręczności i subtelności.

Czas, byś pokazała siłę.





Legenda Pięciu Kęgów

Imię: Daidoji

Klan: Żurawia

Profesja: strażnik

Ogień

Zręczność: 3
Inteligencja: 2

Powietrze

Refleks: 4
Intuicja: 2

Broń

podstawowa

No-dachi 3z3

Zbroja

podstawowa

Ciężka zbroja, +10 PT

PT trafienia cię

(Refleks $\times$ 5 + Zbroja)

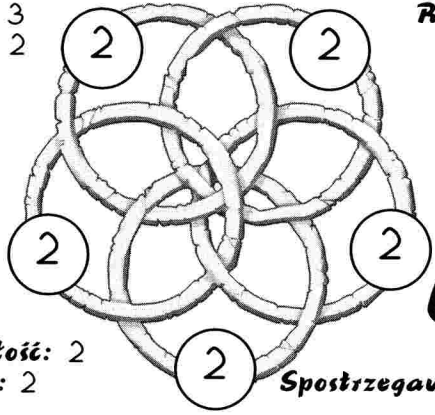
20 (30 w zbroi)

Ziemia

Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Woda

Siła: 3
Sposstrzegawczość: 2



Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Techniki:

Prestiz: 117

Siła Honoru	

Umiejętności

Dyplomacja	2
Etykieta	1
Iaijutsu	1
Kenjutsu	2
Łucznicstwo	1
Naginata	3
Obrona	4
Szczerość	1
Taktyka	2
Wiedza o Lwach	2

Rany

7	-0
7	-1
7	-2
7	-3
7	-4
7	Obalony
7	Nieprzytomny
7	Marłwy

Szkoła: Daidoji

Ranga: 1

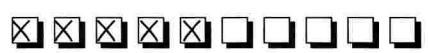
Wady i Zalety:

Obsesja -3
Zaprzysięgły wróg:
Lwy -3

Chwata: 1



Honor: 3



Punkty Doświadczenia:

Asahina: Shugenja

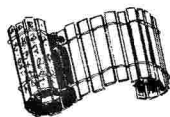
On szepcze do ciebie nocą, kiedy cały świat śpi. Twoje sny nawiedzają wciąż wizje pełne krwi i śmierci. Nie godzi się, by shugenja z twego Klanu wiedział o rzeczach, o których ci opowiada – znasz tysiąc sposobów na zabicie człowieka i setki czułych miejsc jego ciała, które możesz wypełnić bólem i cierpieniem. Czynisz źle, słuchając go, nie możesz się jednak temu oprzeć. Jego głos przychodzi do ciebie, kiedy się tego najmniej spodziewasz. Jego krew płynie w twoich żyłach.

Nie wolno ci zabić. Jeśli byś to zrobił, uwolniłbyś jego duszę i pogrążył się w otchłani ciemności, tak jak to uczynił Yajinden dawno temu. Jego czaszka nadal leży w ogrodach Cesarza, lecz jego głos, jego dusza, ciemność, którą przynosi... te rzeczy wciąż żyją. Czasami w środku nocy zdarza ci się słyszeć, jak Krainy Cienia znów powstają. Słyszysz ich głos i zastanawiasz się, czy od tego nie oszalejesz.

Posiadasz wyjątkowy talent do tworzenia *nemuranai*. Mistrzowie już dawno przestali cię uczyć, a ty stałeś się nauczycielem dla innych. Nowe fetysze i *tsangusuri* pojawiają się w twoich myślach i snach, a twoje ręce rzucają zaklęcia i wytwarzają przedmioty niemal bezwiednie. Lecz z każdym nowym dziełem, jakie spod nich wyjdzie, czujesz rosnącą moc *kuei*. Zły duch wewnątrz każdego przedmiotu błaga, by go wyzwolić, a ty walczysz z tym zewem ze wszystkich sił.

W szkole boją się ciebie. Szepczą za twoimi plecami. Zazdroszą ci talentu. Twój zaniedbany wygląd i nocne majaki zmusiły mistrzów do wycofania cię z czynnego życia i ukrycia przed resztą klanu. Czasami zastanawiają się, czy w ogóle jesteś Żurawiem. Tobie to nie przeszkadza. Znasz całą prawdę o swoim dziedzictwie, gdyż słyszysz jego śpiew każdej nocy, gdy księżyc zachodzi krwią. Jesteś Żurawiem. Jesteś z rodu Asahina.

I nie wolno ci zabić – nie ze względu na doktrynę swojej szkoły, ani na zasady moralne swojego klanu, lecz dla ocalenia własnej duszy.





Legenda Pięciu Kęgów

Imię: Asahina

Klan: Żurawia

Profesja: shugenja

Ogień

Zręczność: 2
Inteligencja: 2

Powietrze

Refleks: 3
Intuicja: 3

Broń podstawowa

Żadna

Zbroja podstawowa

Lekka zbroja, +5 PT

PT trafienia cię
(Refleks × 5 + Zbroja)
15 (20 w zbroi)

Ziemia

Wytrzymałość: 2
Sila Woli: 3

Woda

Sila: 2
Spostrzegawczość: 3

Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Czary:

Bariera Żywiótów, Dłonie Jurojina,
Lénienie Pan Ku, Przywołanie,
Sen Zestany Przez Wiatr,
W Świecie Onnotangu,
Wiatr, Który Rozprasza (Wyuczony),
Wyczucie, Zespolenie

Prestiz: 129

Umiejętności

Etykieta	3
Heraldyka	2
Historia	2
Kaligrafia	1
Medytacja	2
Skradanie się	1
Tsangusuri	3
Wiedza o Krainach	
Cienia	2
Wiedza o Maho	2

Rany

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

Szkoła: Asahina

Ranga: 1

Wady i Zalety:

Mroczna tajemnica -5
Nawiedzany -2
Przodek: Yajinden +3
Wyuczony czar +3

Chwata:

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honor:

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □ □

Punkty Doświadczenia:

Kakita: Artystka

Twoja ceremonia *gempukku* odbyła się zaledwie miesiąc temu, wciąż więc patrzysz w przyszłość z oczekiwaniem i nadzieją. Jesteś pewna, że możesz odkryć w sobie talent, jeśli tylko będziesz się wystarczająco starać. Malowałaś, odkąd byłaś małym dzieckiem, spędzając na tym całe dnie i noce. W swym krótkim, spokojnym życiu nigdy jeszcze nie byłaś zakochana, nigdy nie narażałaś życia i nigdy nie zetknęłaś się ze złem. Wciąż też jesteś zbyt młoda, by mieć cokolwiek lub kogokolwiek dość.

Większość życia upłynęła ci w cichych ogrodach Żurawia, gdzie spokojnie spędzałaś dnie wśród Artystów z Akademii Kakita. Chociaż wielu twoich rówieśników i nauczycieli twierdzi, że masz talent do pędzla, nigdy nie wierzyłaś zbyt w swoje możliwości. Sztuka zawsze stanowiła dla ciebie wysiłek i choć sprawiał ci on przyjemność, wiesz, że malowanie nie przychodzi ci równie łatwo, jak innym. Kochasz to, co robisz i poświęcasz temu każdą chwilę, robisz się jednak nieśmiała i przewrażliwiona, jeśli ktoś inny zaczyna wychwalać twoje dzieła. Nie jesteś zbyt pewna siebie i jeśli ktoś zechciałby zlecić ci odpowiedzialne zadanie, zrobisz wszystko, by ktoś mógł cię w tym zastąpić.

To właśnie jest jednym z powodów, dla których tak oszołomiły cię ostatnie wydarzenia. Kiedy w ogrodach Żurawia kończyłaś tworzyć kolejny obraz, podeszła do ciebie bogato odziana dama i wdała się z tobą w długą rozmowę o technice i kolorze. Byłaś zaszczyczona, a możliwość rozmowy z kimś, kto wydawał się wiedzieć całkiem dużo o współczesnym stylu, sprawiła ci prawdziwą rozkosz. Nic dziwnego, że godziny spędzone w ogrodzie minęły szybciej, niż się spodziewałaś. Dama wydawała się być pod wrażeniem twoich odpowiedzi i dowcipnej konwersacji. Dopiero, kiedy odwróciła się, by odejść, zauważyłaś mon Jednorożca wyhaftowany na jej szacie.

Dwa tygodnie później twój nauczyciel poinformował cię z dumą, że wysoko postawiona córka domu Jednorożca wyraziła chęć zostania twoim patronem. Trudno byłoby ci odmówić – to wpływowa osoba, która liczy się na Cesarskim Dworze, oczekuje się więc, że przyniesiesz honor zarówno jej domowi, jak i klanowi Żurawia.

Niedawno poprosiła, byś odwiedziła ziemie Jednorożca i poznała życie jej Klanu, zarazem dzieląc się swą sztuką z dworem daimyo. Zgodziłaś się, przerażona, ale zobowiązana przez honor i dobre maniery, i teraz przygotowujesz się do długiej podróży na drugi koniec Rokuganu. Zanim jeszcze opuściłaś ziemie Kakita, jeden z nauczycieli wziął cię na bok i zaczął uczyć tajników



podwójnego kodowania, tajemnego języka Artystów Żurawia. Powiedział, że robi to na wypadek, gdyby podczas podróży przytrafiło ci się cokolwiek niezwykłego, lecz wiesz, że są ku temu i inne, głębsze powody. Nade wszystko pragniesz sprostać wymaganiom swojej patronki i swego rodu. Cały obrót spraw wprowadził cię w nerwowy nastrój, mimo to spakowałaś dzielnie swoje pędzle i jesteś gotowa do drogi. Masz nadzieję, że towarzysze podróży nie będą mieli nic przeciwko twemu towarzystwu...



Legenda Pięciu Kęgów

Imię: Kakita

Klan: Żurawia

Profesja: Artysta

Ogień

Zręczność: 3
Inteligencja: 3

Powietrze

Refleks: 2
Intuicja: 2

Broń podstawowa
Mizu-do

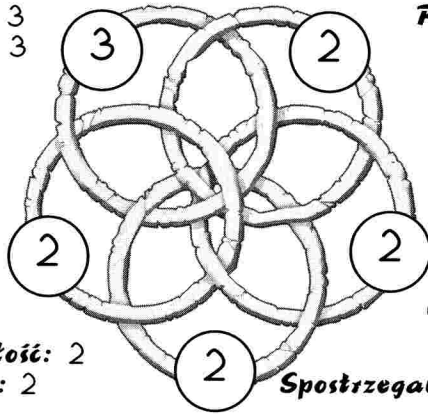
Zbroja podstawowa
Lekka zbroja, +5 PT
PT trafienia cię
(Refleks × 5 + Zbroja)
10 (15 w zbroi)

Ziemia

Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Woda

Siła: 2
Spostrzegawczość: 3



Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Umiejętności

Ceremonia	
parzenia herbaty	2
Dyplomacja	3
Etykieta	1
Kaligrafia	2
Malarstwo	3
Mizu-Do	2
Poezja	2
Shintao	1
Wiedza o Mitach i Legendach	1

Techniki:

Prestiz: 128

Sztuka (Malarstwo)
Tworzenie znaku

Rany

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

Szkoła: Akademia Artystów **Ranga:** 1

Wady i Zalety:

Kiepski kłamacz	-3
Odporność na magię	+4
Podwójne Kódowanie	+3
Patron (Jednorożec)	+3

Chwata: 1



Honor: 3



Punkty Doświadczenia:



Dodatki





CZARNY RYNEK

Cały handel, uznawany za zbyt niegodny, by prowadzić go otwarcie, odbywa się na czarnych rynkach Żurawia, które stanowią podziemny kanał dla nielegalnych lub niemoralnych interesów. Dzięki trwającej bezustannie wojnie ekonomicznej pomiędzy Yasuki a Daidoji, czarne rynki stały się niezwykle zyskowne i są obecnie nieomal jedynym źródłem dochodu dla rodziny Yasuki. Na tych wątkach łatwo jest oprzeć ciekawą kampanię, szczególnie że bohaterowie mogą odgrywać w niej niemal dowolną rolę. Ochrona „zaopatrzenia” na szlakach handlowych może być dla bohaterów zyskownym zatrudnieniem, namiestnik zaś może im polecić ukrócenie działalności konkretnego kupca.

Jeśli bohaterowie pragną podążać mroczniejszą drogą, mogą pracować dla daimyo, który aktywnie angażuje się w działania czarnego rynku, wypełniając dla niego takie misje, jak zastawianie zasadzek na karawany konkurentów handlowych. Uwaga jednak: wszystkie osoby, angażujące się w nielegalne operacje, muszą robić to w całkowitej tajemnicy – jeśli wyszłoby na jaw, że członek drużyny zajmuje się takimi rzeczami, z pewnością przyniosłoby mu to wielką hańbę.

Klan Żurawia cieszy się w Szmaragdowym Cesarstwie wielkim poważaniem – należą do niego wszakże setki mil wybrzeża, tysiące rolniczych wiosek i niezliczone akry ziemi, nadającej się pod uprawę. To właśnie Klan Żurawia przekazuje następnym pokoleniom historii o stworzeniu Cesarstwa, aby mogły czerpać z nich mądrość. Znajdziesz tu najrozsadniejsze informacje na temat najbardziej honorowego Klanu Rokuganu, bowiem w ostatnim rozdziale zgromadziliśmy wszystko, co nie pasowało tematyką do żadnego z poprzednich. Dodatki ułożyliśmy z myślą o tym, byś znalazł w nich zawiązki przygód, interesujące miejsca, przykłady znanych powszechnie *nemuranai* Klanu Żurawia oraz zwoje z czarami Asahina – wszystko, co może nadać najszlachetniejszemu z Klanów nowy wymiar i pomóc Ci w opracowywaniu własnej kampanii.



Panorama

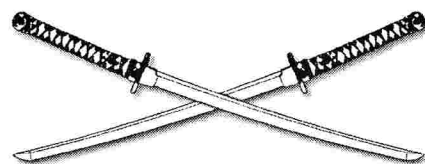
Ziemia należąca do Klanu Żurawia ciągną się na wiele mil wokół wielkiej stolicy Otosan Uchi, od podnóża Gór Żalu na północy, do żyznych równin Asahina na południu i zajmują większą część wybrzeża Rokuganu. Najbardziej południową ich część, Półwysp Niegościnnych Wód, przedzielono Cesarskim edyktem z północy na południe. Wznoszący się po jego zachodniej stronie zamek rodziny Yasuki znany był niegdyś pod inną nazwą, lecz odkąd ród Yasuki zdradził i przeszedł na stronę Kraba, zwie się go po prostu „Pałacem Czarnego Żurawia”. Zachodnią część półwyspu znajduje się więc pod rządami Kraba, na wschodzie zaś leży, należąca do Żurawi, Shinden Asahina. Podział ten dał początek pokojowej koegzystencji, która trwa głównie dzięki ciągłym wysiłkom dyplomatycznym pacyfistycznej rodziny Asahina. Na samym końcu półwyspu wznosi się forteca Żurawia – Niwa Shita no Kage Toshie (Ogród pod Miastem Cienia), strzegąca Shio Senkyo no Riku (Mierzei Przy-

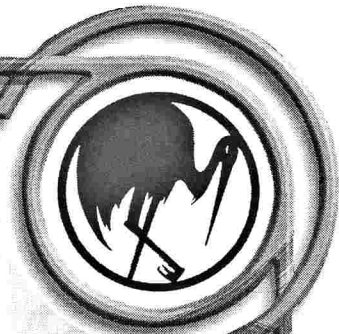
plów), na której zginął Daidoji Masahigi broniąc Rokuganu przed Krainami Cienia.

Lud zamieszkujący ziemię należącą do Klanu Żurawia wie, że szczęśliwe życie – pola są żyzne, podatki niezbyt wysokie, a namiestnicy szczerzą się swą honorową i sprawiedliwą naturą – dlatego właśnie wielu wieśniaków z innych części Rokuganu emigruje każdego roku do prowincji Żurawia. Pokój ten ma jednak swoją cenę. Żurawie utrzymują na swoich ziemiach niewielkie siły zbrojne, toteż nie są w stanie radzić sobie ze wszystkimi konfliktami wewnętrznymi, zdarza się więc, że ich oddziały przybywają zbyt późno, by rozwiązać problemy wynikające z aktywności lokalnych bandytów. Chłopi przystosowali się jednak do tego, wysyłając w razie niebezpieczeństwa gońców, którzy sprowadzają pomoc tak szybko, jak to tylko możliwe, oraz praktykując sztukę samoobrony, opierającą się głównie na prostych technikach walki wręcz, wieśniakom nie wolno bowiem nosić broni.

Ziemia na północy

Na skraju równin, dookoła Otosan Uchi, w pobliżu granic ze Smokiem i Feniksem, stoją północne bastiony Żurawia. Choć obsadzają je żołnierze Daidoji, większość okolicznych ziem należy do rodu Doji oraz ich wasali, hatamoto i pomniejszych daimyo. Kraina ta jest spokojna i często przybywają tu zamożni kupcy, by wymienić towary z górzystych ziem Klanu Feniksa na płody rolne Żurawi. Drogi wiją się między falistymi wzgórzami, przecinając niewielkie, senne wioski lub gęste lasy, dostarczające Klanowi budulca. W tym rejonie Rokuganu znajduje się wiele miejsc poświęconych Shinsei, a jedna z największych świątyń Bractwa leży nieopodal małej wioski u podnóża gór Feniksa. Zamieszkujący z dala od wojowniczych Lwów i Krabów chłopi północnych ziem Żurawia rzadko widują wojnę i – jeśli dobrze się nad tym zastanowić – rzadko widują też jakiegokolwiek inne wydarzenia. Spokojne, rolnicze, leniwe północne prowincje dysponują niewielką siłą militarną, dającą jedynie symboliczną ochronę przed bandytami lub efektami klęsk żywiołowych. Wczesną wiosną część leżących tu ziem zostaje odcięta od świata przez topniejące śniegi, które powodują wylewy rzek i rozmiękcza-





CZARNY RYNEK (CD.)

Daidoji i Yasuki nie są jedynymi stronami zaangażowanymi w pokątne operacje na tajnych rynkach – największe niebezpieczeństwo stanowi Kolat, niewidzialna siła, która sprawia, że wszyscy kupcy oglądają się przez ramię z przerażeniem.

W Rokuganie „śmierć raczej niż dyshonor” to motto działające nawet na czarnym rynku, gdzie lojalność człowieka wobec swojego Klanu może zapewnić mu więcej, niż tylko utrzymanie pozycji – może zapewnić mu przetrwanie.

ją drogi. Podróżnicy, przybyszający do najbardziej wysuniętych na północ prowincji Żurawia, znajdują w małych wioskach wiele spokoju, a bardzo niewiele przepychu i wystrojonych urzędników.

DWÓR CESARSKI

Ziemie, które powszechnie uważa się za granicę między wysuniętymi na północ prowincjami Żurawia a nadmorskimi obszarami Doji, należą zgodnie z tradycją do Szmaragdowego Championa. Zważywszy na to, że funkcję osobistego obrońcy dynastii Hantei najczęściej pełnią Żurawie, prowincje te zazwyczaj znajdują się pod kontrolą ich Klanu. Składają się na nie rozległe równiny, na których od niepamiętnych czasów wznosi się jego pałac oraz stolica, wielkie Otosan Uchi. Od zarania Cesarstwa Żurawie przyznawali się do pokrewieństwa z rodziną Cesarza, każdy Hantei wybierał bowiem za żonę kobietę z klanu Żurawia – czy była to wdzięczna, uzdolniona artystycznie Kakita, czy sprytna Doji o zacięciu dyplomatycznym. Rody Żurawia i dom Hantei jednoczą od stuleci więzy krwi i honoru.

Na dworze Cesarza, którego centrum stanowi wspaniały pałac w Otosan Uchi, dyplomaci i dworzanie uprawiają subtelna sztukę dyplomacji – aranżują małżeństwa, negocjują sojusze i prowadzą w imieniu swych klanów wszelkie interesy. W murach Cesarskiego Dworu powstają i upadają szlachetne rody, toczą się bezkrwawe wojny i powstają układy, które decydują o losach arystokracji. W jaki jednak sposób dwór Cesarza wpływa na życie zwykłych samurajów, służących swym panom wedle przysięgi?

Dwór Cesarski nie jest po prostu budynkiem, lecz żyjącym organizmem, i nie składają się na niego jedynie mury i komnaty, lecz niezliczeni ambasadorowie i dyplomaci, podążający za Cesarzem w jego podróżach po Rokuganie i służący swoim klanom w myśl instrukcji daimyo. Sam Dwór spędza sześć miesięcy w roku w Otosan Uchi, pozostałe zaś na dworze jednego z Wielkich Klanów. Goszczenie Cesarza i jego świty to wielki zaszczyt, który przypada wszystkim wielkim rodom po kolei, jeśli jednak prześledzić uważnie podróże Cesarza w ciągu ostatnich lat, łatwo spostrzec, że skłonny jest odwiedzać raczej ziemie Żurawia i Feniksa, niż skrytego w górskich fortcach Smoka czy niecywilizowanego Kraba. Klany te często skarżą się więc na szczególne względy, jakimi Cesarz darzy rodziny Doji i Isawa, lecz ich mało znaczące szemranie ginie w świetle wielkiej polityki.

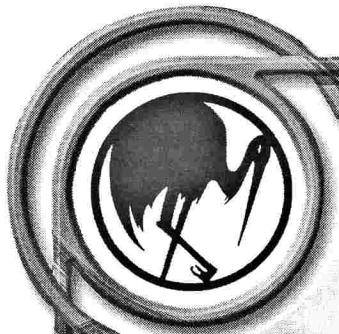
Cesarski Dwór zwany jest również „Światem Księcia Promienistego”, w nawiązaniu do pochodzenia Hantei i jego rodzeństwa, wywodzących się od Bogini Słońca. Miasto Księcia Promienistego jest czyste i porządne, jak zresztą wszystkie in-

ne w Rokuganie, a zamiecione ulice, zadbane domy i spokojna atmosfera są raczej zasadą niż wyjątkiem. Cesarskie Ogrody, pełne rozłożystych drzew, malowniczych jezior i wspaniałych kwiatowych łąk, pokrywających ogromne połacie ziemi, rozciągają się milami poza olśniewająco zdobione mury pałacu. Ogrody te często bywają miejscem dworskich spotkań – dyskusje na temat wojny i handlu w cieniu płaczącej wierzby nie są niczym niezwykłym, gdyż tak uroczne miejsca łagodzą charakter negocjacji.

Miejsce każdego spotkania, które odbywa się na Dworze, często wybiera z rozważą główny doradca Cesarza, który zdaje sobie sprawę, że nacisk, jaki Rokugańczycy kładą na symbolikę natury, nadaje znaczenie każdemu kwiatu i drzewu. Kakita Yoshi, obecny Cesarski Doradca, czyni również wielkie wysiłki, by upewnić się, że wszystko jest idealnie przygotowane na przybycie Hantei, wysyłając, przed wyruszeniem Cesarskiej Karawany z Otosan Uchi, mistrzów ceremonii na dwór, który zamierza odwiedzić Syn Słońca. Tych ludzi wybiera się nie tylko ze względu na umiejętności odpowiedniego przygotowywania komnat i ogrodów, które zamieszkiwać będzie Cesarz, lecz również ze względu na zaufanie, jakie można w nich pokładać. Oczekuje się od nich, że wykryją wszystko, co tylko mogłoby zagrozić Hantei podczas jego pobytu i dokładnie sprawdzą ludzi, którzy mają dostęp do Cesarskich komnat.

Autorytet Cesarza oraz cała jego władza opiera się na odwiecznej tradycji, w myśl której żaden człowiek w Rokuganie nie posiada ziemi. Hantei, jako potomek Bogini Słońca, ma władzę nad każdym skrawkiem Cesarstwa i jest jej jedynym posiadaczem. Cała ziemia należy do Syna Słońca i jego następców, on jedynie daje poszczególnym klanom prawo uprawiania jej i zarządzania nią w jego zastępstwie. Cesarz nadzoruje również sposób, w jaki przekazuje się ludziom wiedzę o Tao Shinsei, stanowi więc ostateczny autorytet w sprawach natury zarówno religijnej, jak i moralnej. Oznacza to, że w niektórych przypadkach kaprys Hantei może zmienić religię, którą ludzie wyznają, i choć nie zdarzyło się nigdy, by jakikolwiek Cesarz zmienił słowa samego Tao, zaszyły jednak zmiany w sposobie jego odczytywania, gdyż wnioski, które wyciągnąć można ze studiów nad spuścizną Shinsei, zależą całkowicie od woli Syna Słońca.

Gdziekolwiek Cesarz się znajduje, stanowi zawsze centrum arystokracji. Każdą, nawet najdrobniejszą zmianę w systemie feudalnym Rokuganu, od mianowania nowego daimyo do nadania *heiminowi* statusu samuraja, musi zatwierdzić sam Hantei, choć ten często pozostawia bardziej trywialne sprawy Cesarskiemu Doradcy. Syn Słońca może



WACHLARZ PANI DOJI

Kiedy Shinjo zdecydowała się opuścić Rokugan, Pani Doji nie chciała utracić ukochanej siostry. Shinjo, przez wzgląd na ich wielką zażyłość przysięgła, że jej potomkowie pewnego dnia powrócą i obiecała, że kiedy tak się stanie, nie zapomną swych przyjaciół Żurawi. Doji podarowała wtedy siostrze swój wachlarz z drzewa sandałowego, żeby przynosił jej szczęście w podróży i żeby cząstka duszy Żurawia towarzyszyła jej przez cały czas.

Setki lat później, gdy Shinjo Nishijin powrócił do Rokuganu i przybył na dwór Cesarza, pomiędzy tymi, którzy witali dziwnych przybyszów z dalekich krain, był Doji Ryobu, ówczesny Szmaragdowy Champion i przywódca Żurawi. Kiedy ich sobie przedstawiono, Nishijin sięgnął pod swoje haori i wyciągnął małą jadeitową szkatułkę, którą podał Ryobu. Ten, otwórzawszy ją, ujrzał, że skrywa mały, niezwykle stary wachlarz z drewna sandałowego.

również, choć dzieje się tak niezwykle rzadko, zaobronić samurajowi zostać, na przykład, Championem swego klanu. Taki człowiek nie ma wtedy wyboru – nie może objąć należnej mu pozycji, samurajowie i chłopci nie muszą słuchać jego rozkazów i trzeba wybrać nowego Championa, którego Cesarz zatwierdzi. Cesarz zatwierdza też osobiście wszystkich ważnych urzędników, choć na jego decyzji waży zawsze opinie Cesarskiego Doradcy.

Hantei z boskiego mandatu udziela prawnego i religijnego zezwolenia na każde wydarzenie w Cesarstwie, może również właściwych ludzi – wedle swojego mniemania – obdarzać taką władzą. Mianowanie Cesarskich namiestników i dyplomatów, czy nadawanie niektórym dworzanom oficjalnej funkcji głosu Cesarza stanowi część skomplikowanego systemu rozdziału pełnomocnictw. Jednym z najpotężniejszych jego aspektów jest prawo udzielenia wybranej osobie Cesarskiej ochrony, która zapewnia bezpieczeństwo przed każdym działaniem, mającym skrzywdzić wybraną osobę fizycznie, bądź chociaż powstrzymać ją od wykonywania służby, która została jej przydzielona. Cały Rokugan obróci się przeciw temu, kto podniesie rękę na człowieka podróżującego pod Cesarską ochroną. Gniew Hantei i jego Dworu potrafi być potężny – może doprowadzić do utraty statusu Wielkiego Klanu, wyłączenia z klasy samurajów, a nawet do publicznej egzekucji.

Obszary nadmorskie

Należący do Żurawi pas wybrzeża rozciąga się wzdłuż 90% wschodnich terytoriów Rokuganu, co w efekcie daje im całkowitą kontrolę nad handlem morskim. Miasta i targi Żurawia łączą szlaki wodne, dając mu najefektywniejszy system transportu towarów z północy na południe Rokuganu. Poza tymi punktami tranzytowymi, Żuraw posiada również liczne ośrodki handlowe w głębi lądu, co jeszcze bardziej umacnia jego potęgę gospodarczą. Starannie utrzymywane szlaki kupieckie ciągną się od dalekiego południa aż do wysuniętych na północ prowincji. Karawany wędrują wtedy po wyłożonych kamieniem i obrzeżonych kwitnącymi drzewami traktach, strzeżonych przez patrole złożone z żołnierzy Daidoji oraz miejskich samurajów z większych portów. Rozboje nie stanowią tu większego problemu, a każdy bandyta wystarczająco głupi, by próbować napadu na kupców, ryzykuje, że ściągnie na swoją głowę gniew Cesarza, gdyż to jego dobra i złoto siły Żurawia najczęściej przewożą ku równinom Otosan Uchi.

W nadmorskich regionach ziem Żurawia mieszka większość ludności Klanu, a miasta są ruchliwe i pełne przybyszów ze wszystkich prowincji

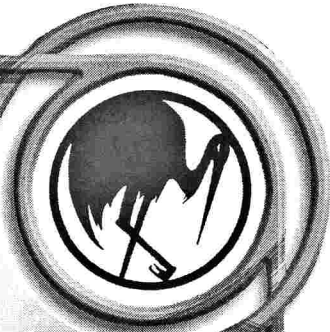
Cesarstwa. Tłoczą się w nich na równi kupcy, rzemieślnicy, samuraje i *heimini*. W większych miastach wznoszą się pałace Żurawia, od Shiro no Doji i Shiro no Kakita poczynsz, a na mniej znanych pałacach rodów pomniejszych daimyo skończywszy. Imponujące mury Zamku Doji wyrastają prosto ze skalnego urwiska, górując nad jednym z najbardziej tętniących życiem miast Klanu.

W środku jednego z takich miast znajduje się niewielki ogród, którego kwiaty kwitną przez okrągły rok dzięki magii shugenja z rodu Asahina, poświęcających całe życie temu zadaniu. W samym jego środku stoi nieduży, czarny kamień o średnicy nie większej niż metr i powierzchni wygładzonej przez wiatr i czas. Skala ta zwana jest „Kamieniem Słońca” i mówi się, że znaczy miejsce, w którym dzieci Słońca po raz pierwszy postawiły stopę na śmiertelnej ziemi. Z tego miejsca widać na horyzoncie wielki zamek Otosan Uchi, siedzibę Cesarza i serce Rokuganu.

DROGA DO PAŁACU KRÓLA MÓRZ

Niegdyś przy południowych brzegach ziem Żurawia, niedaleko słynnego miasta portowego Mura Sabishii Toshi, leżała wyspa. Stał na niej jeden z najpiękniejszych pałaców Cesarstwa – w kwitnących, dzięki magii Asahina, przez okrągły rok ogrodach znajdowały się ponoć ścieżki wybrukowane szczerym złotem i drzewa rodzące srebrne liście. W największej zatoce wyspy stał zaś olbrzymi posąg Suitengu, strażnika wód, wykonany z brązu i wysoki na ponad trzydzieści metrów. Swe stopy zanurzał głęboko w wodach zatoki, a dłonie wyciągał przed siebie w powitalnym geście. Na wyspie tej było też kilka wiosek prowadzących handel z niedalekim Mura Sabishii Toshi, którymi zarządzał wraz z rodziną pomniejszy daimyo podległy domowi Doji, imieniem Morehei Yuo. Jego pałac był ulubioną letnią rezydencją arystokratów z rodów Doji i Kakita.

Około czterystu lat temu wyspę dotknęło potężne trzęsienie ziemi, które rozpołowiło skały u jej podstaw i zatopiło ją w głębi morza. Posąg Suitengu, zwany obecnie przez marynarzy, służących na przepływających obok okrętach, „Królem Mórz”, wciąż stoi samotnie na miejscu niegdysiejszej zatoki. Teraz jednak nad powierzchnię oceanu wystają jedynie jego głowa i wyciągnięte ręce, witające statki przepływające obok ziem Żurawia. Poławiacze pereł, którzy nurkowali w tych okolicach twierdzą, że na dnie wciąż stoją wioski, których kamienne fundamenty porosły koralowcami i trawą morską. W miejscu, gdzie kiedyś wznosił się pałac i jego legendarne ogrody, zieleń teraz jedynie ogromna szczelina w skalistym morskim dnie, w głąb której zapadają się resztki wybrukowanej kamieniami drogi. Żaden nurek nigdy nie odważył się spraw-



dzic głębokości rozpadliny, a niektórzy mówią, że wyspę zatopiły złe morskie duchy, które pragnęły zagarnąć pałac dla siebie.

ŻONA PIERWSZEGO CESARZA I POCHODZENIE NAZWY MICHİ NI MAYOTTA MUSUME

W zatoce, nieopodal pałacu Doji, znajduje się wyspka zwana Michi ni Mayotta Musume (Zatoka Utraconej Córkę), która pozornie nie różni się niczym od innych. Jest to jednak miejsce święte, nie tylko dla Żurawi, ale i dla rodziny Hantei, kiedy bowiem Cesarz lub jego syn zamierza się ożenić, kobieta, mająca zostać nową Cesarzową, spędza na Michi ni Mayotta jedną noc w całkowitej samotności, jednocząc się z duchami wszystkich pozostałych małżonek potomków Słońca, z przeszłości i przyszłości, które dzieliły i będą dzielić życie z Hantei, przynosząc na świat jego następców w kolejnych pokoleniach. Na tej wyspie, wedle podań, Pierwszy Hantei znalazł swoją małżonkę spośród śmiertelnych, córkę rodu Doji, kobietę skromnego pochodzenia, lecz o legendarnej urodzie i wielkim umyśle. Historię tę opowiada się raz do roku, ostatniego dnia miesiąca Psa, kiedy aktualny Cesarz wysyła na wyspę pielgrzymów.

Niegdyś, jak głoszą starożytne zapiski, Pierwszy Hantei przemierzył cały kraj w poszukiwaniu żony, a nie znalazłszy godnej kandydatki, przybył nieoczekiwanie na ziemię Doji. Klan Żurawia rozpoczął gorączkowe poszukiwania wśród swych najpiękniejszych cór, w nadziei, że któraś z nich spodoba się Synowi Słońca. W tamtych czasach nad morzem leżało małe miasteczko zwane Ikieto. Samurajowie Doji szukający odpowiedniej niewiasty, przybyli i tam, ale znaleźli jedynie kobiety stare lub brzydkie i z odciskami na rękach, więc nie zatrzymując się, ruszyli dalej.

Nie wiedzieli jednak, że jeden z rybaków, dowiedziawszy się o poszukiwaniach, ukrył swoją jedyną córkę. Miała na imię Doji Mioko i była

piękna niczym gwiazdy na bezchmurnym niebie, a gdy śpiewała, ryby chciały posłuchać jej pieśni przyplwały do burty łodzi, więc ojcu Mioko wystarczyło wtedy po prostu zebrać co wieczór sieci. Rybak obawiał się, że wraz z córką utraci bogactwo, które przynosił mu tak łatwy połów, wobec tego ukrył ją na małej wyspce daleko od wioski, zamierzając zabrać do domu, kiedy Cesarz wraz ze świtą odjedzie.

Tymczasem Syn Słońca obejrzał panny, które rodzina Kakita przyprowadziła do pałacu, i choć wszystkie były szlachetnymi i pełnymi honoru kobietami, żadna z nich nie poruszyła jego serca.

– Widziałem już ziemię Lwa, Kraba, Skorpiona i Feniksa, a mimo to żadna kobieta nie przykuła mojej uwagi – rzekł. – Żadna twarz spośród tych, które ujrzałem na dworze Jednorożca, nie sprawiła, bym się zatrzymał, nie pragnę też pojąć serca żadnej spośród tajemniczych córek Klanu Smoka – powiedziawszy to Cesarz wyszedł z komnaty i udał się na najwyższe tarasy pałacu Doji, aby tam rozmyślać nad swą samotnością.

Pewnego ranka Hantei wraz z towarzyszącymi mu samurajami jechali przez ziemię Żurawia w poszukiwaniu zwierzyny i rozrywki. Podczas



ŁZY PIERWSZEGO CESARZA

Niezwykłe kawałki jadeitu, zwane „Łzami Pierwszego Cesarza”, znajdują się w skarbcu żony daimyo rodziny Doji, przekazywane z pokolenia na pokolenie od czasów małżonki Doji Nio, drugiego syna Pani Doji i Pana Kakity. W pięknej, jedwabnej sakiewce znajduje się ponad trzydzieści klejnotów o kształcie perfekcyjnej łzy, na powierzchni których wyrzeźbiono miniaturowe wizerunki żurawi. Chociaż dokładne właściwości łez pozostają nieznane, słyszano, że są w stanie oczyszczać ze Skazy Krain Cienia tych, którzy tego szczerze pragną, usuwając ilość jej poziomów równą nawet poziomowi Honoru skażonej osoby.



CO ŻURAWIE SĄDZĄ O INNYCH KLANACH

Prawdziwa szlachetność nie pochodzi z bycia lepszym od innego człowieka, lecz z bycia lepszym od swojego przeszłego ja.

– Tao Shinsei

Inne klany Rokuganu równocześnie szanują i nienawidzą Klan Żurawia, lecz nikt nie jest w stanie podważyć ani ich znaczenia dla ekonomii Cesarstwa, ani ogromnych wpływów, zapewniających im pełną kontrolę nad światem dworskim. To Żurawie utrzymują żeglowność szlaków handlowych, regulują z Cesarzowskiego dworu wysokość podatków i nie dopuszczają do zbyt dużego ograniczenia handlu między wojującymi klanami. Mówiąc wprost, Żurawie dbają, by Cesarstwo – i ich własny Klan – przynosiło stały dochód. Jeśli chodzi o pozostałe klany, Żurawie starają się utrzymywać z nimi przyjazne stosunki, niezależnie od tego, co naprawdę sądzą o swoich sąsiadach. W końcu to ktoś z klanu Żurawia ukuł powiedzenie: „Poznaj swego wroga, aby go pokonać”.

Feniks: Ze wszystkich Klanów Feniks jest do nas najbardziej podobny. Ich kulturze i rozumieniu praw, które rządzą społeczeństwem, dorównuje jedynie ich mądrość. Ich magia jest potężna, a serca czyste. Udaj się do Feniksów, jeśli szukasz sprzymierzeńców, gdyż ich magia warta jest tyle, co tyśiąc przechwalających się samurajów.

pogoni za dzikim ptakiem, Syn Słońca oddzielił się od swych wasali i sam dotarł nad brzeg oceanu. Wiał wiatr od morza i Cesarz usłyszał niosącą się wraz z bryzą cichą, chwytającą za serce melodię. Głos, który ją nucił, był tak piękny, że Syn Słońca zatrzymał się oszołomiony. Kiedy znaleźli go wasale, śpiew zdążył już ucichnąć, Cesarz opowiedział im jednak, jak bardzo był piękny. Champion Żurawia zabrał więc Hantei do pobliskiej wioski Ikieto i rozkazał rybakom, by zawieźli Cesarza na wyspę leżącą przy brzegu.

Ojciec Mioko zabrał Cesarza na swoją małą łódź i skierował ją w stronę wyspy. Wiosłował długo dookoła niej, lecz nie zobaczyli żadnego miejsca, w którym można by przybić do brzegu.

– Usłyszałem śpiew dochodzący z tej wyspy, rybaku – powiedział Hantei. – Kto na niej mieszka?

– Nikt nie mieszka na tej wyspie, lecz słyszałem nieraz, jak wiatr gwizdże pomiędzy wystającymi nad powierzchnię koralowcami. Mówią, że ten odgłos przypomina śpiew, Wasza Wysokość – odparł sprytny rybak. I tak, nie znalazłszy nic, Cesarz wrócił do pałacu Doji.

Tej samej nocy rybak popłynął do ukrytej jaskini na wyspie, by przynieść swojej córce jedzenie.

– Widziałam cię w łodzi dziś rano, ojciec – powiedziała Mioko. – Kim był ten młody mężczyzna, który płynął z tobą?

– To był tylko żebrak, którego znalazłem na brzegu, córko.

Mioko dostrzegła jednak ze swej ukrytej pośród klifów jaskini przystojnego młodzieńca i zakochała się w nim od pierwszego wejrzenia. Kiedy jej ojciec już odpłynął, zawiązała na nodze wiernej gołębicę wąską, jedwabną wstążkę i napisała na niej haiku.

Kiedy Mioko wypuściła ptaka, pomodliła się do Bogini Słońca, by posłaniec odnalazł

drogę do młodego żebraka. Tej samej nocy Cesarz tańczył w ogrodzie z dziewczętami z Klanu Żurawia, gdy nagle usłyszał jakiś hałas dochodzący z jednego z krzewów. Znalazł w nim białą gołębicę, do której nogi przywiązana była jedwabna wstążka, zaplątana teraz w gałęzie. Hantei ujrzał, że jest pokryta znakami, więc przybliżył ją do oczu. Gdy przeczytał wypisane na niej słowa, rzekł do Championa:

– Poślubię dziewczynę, która napisała te słowa, i tylko ją, spośród wszystkich cór Rokuganu.

Arystokraci ze wszystkich rodów Żurawia wpadli w popłoch. Któż mógł wiedzieć, jaka chłopka napisała ten wiersz i jak mieli ją odnaleźć? Samuraje z Klanu Żurawia znów przetrząsnęli całą okolicę, lecz nikt, wieśniak ni szlachetnie urodzony, nie był w stanie powtórzyć im słów ze wstążki. Rybak popłynął do swojej córki na wyspę i opowiedział jej o oświadczeniu Cesarza. Na to Mioko zalała się łzami i odrzekła ojcu:

– Słowa na wstążce są moje, ojczu, napisałam je dla tego młodego żebraka, który płynął twoją łodzią. Teraz zaś Cesarz uznał je za swą własność i już nigdy nie ujrzę mego ukochanego!

Rybak był jednak sprytnym człowiekiem i całą tą sprawę uznał za dobry sposób, by uczynić swoje życie jeszcze bogatszym i łatwiejszym.

– Mogę ci pomóc, córko – powiedział. – Powiedz mi, co napisałaś na tej wstążce, a ja powtórzę te słowa jakiejś młodej kobiecie w wiosce. Cesarz ją poślubi, a kiedy już odjadą, pomogę ci odnaleźć twojego żebraka.

Uszczęśliwiona tym Mioko z chęcią powtórzyła ojcu słowa swojego haiku, błagając go, by się pośpieszył.

Następnego dnia rybak udał się przed oblicze Cesarza, trzymając pod ręką młodą dziewczynę. Powtórzyła ona Cesarzowi słowa miłostnego haiku, na co cały Klan Żurawia zawrzał radością. Lecz Cesarz nie był zadowolony. Zgodził się jednak

ożenić z ładną wiejską dziewczyną i ślub zaplanowano na następną wieczór.

Tego samego wieczoru Hantei wszedł do komnaty swej przyszłej małżonki.

– Opowiedz mi więcej o swojej poezji, uroczą córko Doji – poprosił. – Powiedz mi jeszcze jakieś haiku, podobne do tego, które napisałaś na wstążce.

Dziewczyna spróbowała ułożyć wiersz, lecz jej wysiłki dały mierny efekt, a w jej słowach nie brzmiała miłość. Ogarnięty gniewem Cesarz zażądał, by przyznała się, kim jest naprawdę





i jak poznała słowa haiku, które znalazł. Przerazona dziewczyna padła na kolana i wyznała mu wszystko, co wiedziała o rybaku i jego ukrytej przed światem córce. Cesarz długo zastanawiał się nad tym, co usłyszał i następnego ranka wezwał do siebie rybaka. Obsypał go złotem i klejnotami, mówiąc:

– Przyprowadziłeś do mnie kobietę, którą poślubię i jestem bardzo zadowolony z twojej lojalności. Chciałbym jednak, zanim się ożenię, usłyszeć jeszcze raz, jak wiatr nuci wśród koralowców na twojej wyspie.

Rybak nie mógł odmówić cesarskiej prośbie i zabrał go tam, wiosłując w łodzi aż do skalistych brzegów wyspy.

Kiedy Mioko ujrziała powracającą łódź swego ojca, ukryła się w jaskini tak, jak poprzednio, widząc jednak, że ojciec przywiózł ze sobą żebraka tak, jak obiecywał, wybiegła na brzeg, by ich powitać.

W ten sposób rybak dał się złapać w sidła własnych kłamstw, a Cesarz zobaczył Mioko na własne oczy. Powiadają, że kiedy się do niej zbliżył, padł na kolana ze słowami:

– Ty jesteś kobietą, której szukałem we wszystkich zakątkach Rokuganu, poślubię tylko ciebie i nikogo innego. – Kiedy to mówił, na plażę u jej stóp spadały łzy radości, zamieniając się w czysty jadeit. Cesarz zebrał swoje lśniące łzy i podarował je Championowi Żurawia w zamian za rękę Mioko.

Gdy Mioko odkryła, że jej żebrak był w rzeczywistości Cesarzem, prosiła, by okazał łaskę jej ojcu i nie karał go za oszustwa. Hantei kochał swoją narzeczoną i przystał na jej prośbę. Zamiast na śmierć, rybaka skazano na dożywotnie zesłanie na małą wyspę.

Łzy Pierwszego Cesarza, niewielkie kawałki jadeitu o kształcie kropli, lśniące nawet w najśłabszym świetle nadprzyrodzonym blaskiem, wciąż znajdują się w posiadaniu Klanu Żurawia. Za ich bezpieczeństwo odpowiada żona daimyo rodziny Doji, która strzeże ich, by potem przekazać je małżonce swego najstarszego syna. Podobno Łzy Hantei przynoszą nadzieję i ulgę tym, których skazyły Krainy Cienia lub dosięgło zło.

Zachodnie równiny

Równiny na zachodzie mają dla dobrobytu Żurawia kluczowe znaczenie. To tutaj rozciągają się żyzne ryżowe pola, które uprawiają poddani Klanowi chłopci pod czujnym nadzorem samurajów. Chociaż zachodnie granice tego terytorium są od dawna przedmiotem sporu między Lwem a Żurawiem, Honorowy Klan utrzymuje, że otrzymał je dawno temu z nadania swej przodkini, Pani Doji, kiedy cały Rokugan został podzielony między

siedmioro dzieci Słońca. Lwy nie wydają się jednak respektować tej starożytnej tradycji, nie zaprzestając najazdów i płądrowania ich bogactw. Podczas jednej z prób opanowania tego regionu zamek, który stał niegdyś na granicy, Shiro no Yojin, został przejęty przez siły Lwa. Błyskawiczna odpowiedź sił Daidoji zapobiegła co prawda dalszemu marszowi połączonej armii rodów Akodo i Matsu, lecz Zamek Czat wznosi się teraz nad ziemiami Żurawia niczym wyrzut sumienia.

Uprawy zachodnich ziem Klanu stanowią jedno z głównych źródeł żywności w Rokuganie. Ryż i pszenicę z pól Żurawia sprzedaje się w całym Cesarstwie, w szczególności ubogim w ziemię uprawną Krabom i Smokom. Najżyźniejsza z równin zwana jest polami Osari, od imienia chłopca, który setki lat temu przeciwstawił się inwazji Skorpionów. Poświęcając własne życie pod mieczami wojowników przypuszczających atak od strony Przełęczy Beiden, Osari i ludzie z jego wioski przez trzy dni powstrzymywali pochód armii Bayushi, dopóki siły Daidoji nie przybyły im z odsieczą. Bitwę przeżyło jedynie trzech chłopów. Na miejscu, gdzie niegdyś znajdowała się wioska chłopca Osari, wciąż stoi niewielki pusty szałas, upamiętniający dzielnych wieśniaków.

Na południowym krańcu zachodnich prowincji znajduje się trakt prowadzący przez góry, zwany Przełęczą Beiden. W przeszłości wielokrotnie Klany Żurawia, Lwa i Skorpiona na zmianę uzurpowały sobie prawo do władania tą okolicą i kontrolowania ruchu karawan handlowych, jak i wojsk na przełęczy. Wojska Daidoji przejęły ją niemal ćwierć wieku temu, niedługo po tym, jak Doji Satsume został Szmaragdowym Championem, i utrzymywały ją przez ponad piętnaście lat, nim musiały wycofać się, by bronić ziem dalej na północy. Od tego czasu o górski przesmyk walczą Lew i Skorpion, podczas gdy Żuraw cierpliwie czeka, aż ich s'or się zakończy. W końcu najłatwiej pokonać takiego wroga, który wyczerpał już swoje siły, walcząc z innym przeciwnikiem.

Tylko dwa razy w historii zdarzyło się, że Żuraw ustanowił całkowite embargo na handel z innym Klanem – raz skierował je przeciwko Krabowi, drugi raz przeciw Lwu. Pierwszy wypadek nastąpił na skutek odstępstwa domu Yasuki, a drugi był próbą zmuszenia Lwów, by w czasie jednej z wojen podjęli się negocjacji w Otosan Uchi. Żurawie ogłosili wtedy, że nie będą dłużej handlować z Lwami, zaprzestaną też handlu z tymi, którzy zaopatrują armie Matsu.

W ciągu kilku tygodni armii Lwa zaczęło brakować niezbędnego zaopatrzenia, gdyż wszyscy kupcy w Rokuganie wycofali swoje towary z obawy, że Żurawie zerwą z nimi stosunki handlowe. Często nie docenia się rozmiarów kontroli, jaką

Feniks, cd.: Co więcej, ich ambasadorowie na Cesarskim Dworze dążą do pokoju, więc pomagając ich wysiłkom, pomagamy również sobie.

Jednorożec: To my pierwsi powitaliśmy Jednorożców jak braci, kiedy powrócili ze swej długiej podróży, a oni odwzajemnili się nam za uprzejmość przyjaźni. Ich towarem jest wiedza, gdyż poznali zwyczaje obcych nam krajów – lecz my wiemy więcej od nich o Rokuganie. Głód mądrości i potrzeba przewodnictwa sprawia, że podatni są na wpływy, armia zaś czyni z nich wartościowych sprzymierzeńców.

Krab: Kraby to silni i odważni ludzie, lecz także nieokrzesani wojownicy, którzy zapomnieli o wszystkim za wyjątkiem rozkoszy, jaką dają im bitwa. Ze swoją mroczną magią i jeszcze mroczniejszą Skazą, sami stali się częścią Krainy Cienia, a ich cywilizacja i poczucie honoru stoczyły się niemal na dno. Szanujemy ich waleczność i oddajemy jej honor tak, jak szanuje się psy, które powstrzymują wilki przed napaścią. Tylko głupiec wdalby się z Krabami w otwartą wojnę – są dużo lepsze sposoby, by pokonać tych bufonów.

Lew: Klan Lwa pogardza nami z powodu naszego rozumu i zazdrości należącego się nam słusznego miejsca w społeczeństwie. Niczym kłótnie przekupki, Lwy trwają w bezsensownej nienawiści i niczym rozpierzchnięte dzieci z najblajszych powodów rzucają się na innych z pięściami.



Lew, cd.: Wciąż jednak nic nie może równać się z ich poświęceniem Cesarzowi. Gdyby tylko potrafil dostrzec, że nasza służba wobec Cesarza – choć mniej chwalebna – jest równie ważna...

Skorpion: To z pewnością nasi najniebezpieczniejsi wrogowie. Podczas gdy Lew zadziera nosa i unosi się dumą, Skorpion planuje. Ich kalkulacje są niewidoczne niczym sieć pajęcza i równie rozległe, a każdy nieostrożny ruch stawia cię w obliczu niebezpieczeństwa. Maski kryją nie tylko ich twarze, ale też kłamstwa, dlatego musimy wyteżać umysł, by ich przechytrzyć. Pamiętaj jednak, że przewagą pajaka jest to, że wie, gdzie stanąć. Wyprowadź go z równowagi, a złapie się we własną sieć.

Smok: Ukryty wysoko w górach Klan Smoka zadawała się swoimi tajemnicami. Któż jednak ich karmi, by mogli spędzać swój czas na medytacjach? My. Nasze ziemie rodzą wystarczająco dużo plonów, by wyżywić cały Rokugan, a żaden inny klan nie korzysta z hojności Żurawia w takim stopniu co odludny Smok. Na pewien sposób wydają się być mniej ludzcy od innych, lecz z innej strony są esencją człowieczeństwa. Ich niechęć do przebywania wśród ludzi jest godna pożałowania, gdyż jaki jest pożytek z filozofii, jeśli nie można zastosować jej w życiu?

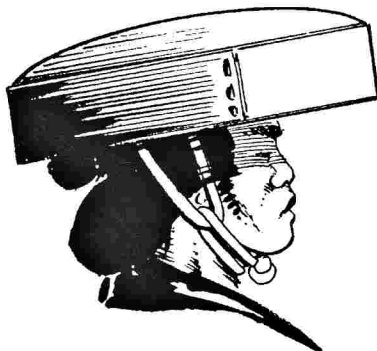
Żuraw rozciąga nad większością rokugańskich kupców, lecz ciężko zapomnieć o jej skutkach. Nawet bezczelni Yasuki, którzy przez lata prowadzili wojnę ekonomiczną z Żurawiem, zmuszeni byli wstrzymać dostawy zboża dla armii Matsu.

Południowa granica

W skład południowych ziem Żurawia wchodzi półwysep zwany Kenkai Hanto (Półwysep Niegościnnych Wód), oraz miasta słynące z przebiegłości rodu Daidoji. Na południowych granicach skupiona jest większa część sił wojskowych Żurawia, gdyż tu stacjonują wiecznie czujne armie Daidoji. Na drogach, łączących ze sobą południowe miasta, praktycznie nie ma bandytów, głównie na skutek znacznego zagęszczenia wojowników Żurawia oraz ich legendarnej lojalności. Podobnie, jak wzdłuż całego wybrzeża, wznoszą się tu tętniące życiem miasta, w tym jednak regionie posiadają znacznie większe garnizony, dlatego wielu kupców spod znaków Kraba i Lwa woli handlować właśnie na południu.

Na najdalsze regiony półwyspu Kenkai Hanto składają się głównie obszary bagienne, pełne ruchomych piaszków i głębokich jezior mułu – to niebezpieczne miejsce dla nieostrożnych podróżników. Ci, którzy tam byli, powróciwszy opowiadali o duchach dzikiego lasu takich jak *kenku*, *Nezumi*, a nawet nieuchwytnych *Naga*. Daidoji nie omieszkają ostrzec każdego podróżnego przed niebezpieczeństwami, jakie czyhają na bagnach, sami jednak rzadko się na nie zapuszczają.

Gdzieś w bagiennej krainie, na dalekim południowym krańcu półwyspu, leży dolina pełna kamieni nieznanego pochodzenia. Podobno ściany doliny tworzą długie odłamki kryształu, które wyrastają z ziemi pod dziwnymi kątami niczym drzewa. Niektórzy twierdzą, że te dziwaczne kształty powstały na skutek działalności wulkanicznej, jednak bez względu na to, jak jest naprawdę, podczas pełni księżyca kamienie te lśnią



niezwykłym światłem, rzucając niesamowite cienie na bagna.



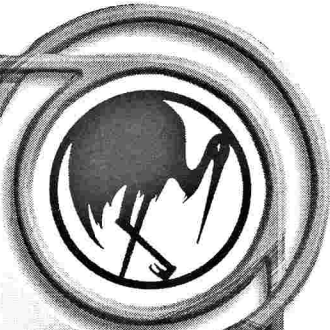
Kiedy muszę kogoś uderzyć, uderzam go najwięcej bronią, jaką mogę znaleźć – ziemią.

– Kakita Merao

Mizu-do to sztuka walki, którą opracowali artyści Akademii Kakita, by realistycznie ukazywać walkę w swoich inscenizacjach dramatów Kabuki. Ponieważ nie mieli najmniejszego zamiaru nikogo krzywdzić ani używać prawdziwej broni, *mizu-do* stało się bardzo defensywną sztuką walki. Mimo tak skromnych początków, weszło do tradycji Żurawia. Dziś wielu artystów i dworzan używa go do samoobrony w niebezpiecznych sytuacjach. „*Mizu-do*” znaczy dosłownie „droga wody” i znane jest również pod nazwą „*umi-do*”, czyli „droga morza”. Twórcą tej sztuki walki i pierwszy *sensei*, który go nauczał, Kakita Merao, powiedział kiedyś: „Najbardziej wiotka rzecz na świecie pokonuje najtwardszą; rzecz pozbawiona kształtu dostaje się tam, gdzie nie ma miejsca. Śmierć naucza, jak być sztywnym i niezmiennym – życie uczy, jak być łagodnym oraz giętkim.”

Zarówno na poziomie umysłowym, jak i fizycznym, *mizu-do* jest sztuką. Jego *kata* wykonuje się jak figury taneczne, często w ramach inscenizacji słynnych dramatów. *Mizu-do* skupia się na rzutach i technikach dźwigni wziętych z *kenjutsu* – nie chodzi w nim o uderzenie czy kopnięcie przeciwnika, lecz o wykorzystanie jego własnej energii do przejścia nad nim kontroli lub odrzucenia go na bok. Dynamiczny ruch i płynna kontrola nad ciałem własnym i przeciwnika, stanowią serce tego, nie wykorzystującego broni, stylu walki. Podczas przedstawień wyolbrzymia się rzuty, a walczących uczy się upadać i toczyć tak, by nie odnieśli żadnych poważnych obrażeń, mimo to sprawiając wrażenie ciężko rannych.

Artyści często wykonują poszczególne układy *mizu-do* przed rozpoczęciem występu, opowieści



MIZU-DO: „TEST OBRONNY”

Wszystkie techniki *mizu-do* wymagają wykonania „testu obronnego”, co oznacza, że bohater musi na początku każdej rundy zadeklarować Pełną Obronę, po czym, w odpowiedzi na atak przeciwnika, może zareagować jednym z manewrów defensywnych. Jeśli adept sztuki walki chce w danej rundzie użyć swej techniki, nie otrzymuje żadnej z normalnych korzyści, płynących z zastosowania Pełnej Obrony.

Jeśli Artysta zdecydował się nie reagować na atak, nie może zmienić zdania, kiedy przeciwnik wykonał już rzut na trafienie. Adept *Mizu-do* atakowany przez dwóch lub więcej przeciwników, musi wybrać jednego, przed którym będzie się bronił.

Jeśli test obronny się nie powiedzie, adeptowi *mizu-do* nie udaje się pochwycić przeciwnika, który uzyskuje w tej rundzie Dodatkowe Poddicie do rzutu na atak. Posługujący się tą sztuką walki nie może używać swoich technik przeciwko komuś, kto w danej rundzie nie przeprowadza rzeczywistego ataku – *mizu-do* jest sztuką czysto obronną.

lub pieśni, aby uporządkować myśli i sprawić, by ich głos i całe ciało sprostało wymaganiom, jakie stawia konieczność ciągłego utrzymania uwagi widowni. Rozwój własnej *chi* i osiągnięcie harmonii między duchem a ciałem zgodne są z filozofią wyłożoną w „Mieczu” Kakity. Choć dla niektórych idea sztuki walki, której celem jest osiągnięcie pokoju i harmonii, może wydawać się paradoksalna, dla Żurawi stanowi ona podstawowy dogmat *mizu-do*.

Większość szkół, ćwiczących samurajów w sztuce wojennej, żywi niewielki szacunek dla adeptów *mizu-do*, a nawet ma w pogardzie samą technikę, nazywając ją „miękką” i niewartą uwagi prawdziwego bushi. W pewnym sensie mają oni rację, Żurawie nigdy też nie próbowali spopularyzować swojej sztuki samoobrony. *Mizu-do* to łagodny styl walki, na który składają się miękkie ruchy wymagające od walczącego podskakiwania lub szybkich przemieszczania nóg – ciężko wymagać, by ciężkozbrojny samuraj wykonywał takie manewry.

Rokugańskie *mizu-do* nie obejmuje treningu z bronią. Naucza co prawda pewnych technik defensywnych przeciw uzbrojonym przeciwnikom, lecz nie ofensywnego wykorzystania broni jako takiej. W ten sposób adept uczy się polegać tylko na sobie, a nie na swoim wyposażeniu. Interesującą cechą tej sztuki walki jest brak jakichkolwiek technik nożnych poza przemieszczaniem się, prostymi podcięciami oraz zbiorem pozycji początkowych. *Mizu-do* powstało, by nauczyć adeptów, jak powstrzymać atak jedynie gołymi rękami, nie raniąc przy okazji przeciwnika. Techniki nożnych nie stosuje się, ponieważ adept *mizu-do* skupia się przede wszystkim na doskonaleniu uników, rzutów i trzymań, obezwładniających przeciwnika. Ostatecznym celem nie jest wszakże zranienie przeciwnika, lecz raczej unieruchomienie go, najważniejszymi technikami nie jest tu więc „cios” czy „kopnięcie”, charakterystyczne dla *jujutsu* czy *kaze-do* Smoków, lecz raczej „rzut” i „trzymanie”.

Jak już wspomniano, głównymi metodami obrony w *mizu-do* Żurawia są techniki unieruchamiające stawy za pomocą dźwigni, oraz rzuty. Te ostatnie to sposób biernej obrony, która pozwala wymknąć się z uścisku przeciwnika i ustawić go w niekorzystnej pozycji, stosując zaś dźwignie, nawet najmniejszy obrońca może pokonać silnego napastnika, a ktoś o drobnej budowie ma szansę powstrzymać ciężkiego samuraja. Poprzez obrócenie własnej siły napastnika przeciwko niemu sprawia się, że jego przewagi zaczynają działać na twoją korzyść. Techniki te nie są jednak całkowicie pozbawione możliwości zranienia przeciwnika – próba uwolnienia się z dźwigni

niemał z całą pewnością zakończy się poważnymi obrażeniami.

Jedynie bohaterowie z Klanu Żurawia mogą nabyć umiejętność *Mizu-do*. Co prawda w niektórych okolicznościach uczy się jej obcych, jednak żadna postać spoza tego klanu nie może rozpocząć gry, posiadając tę umiejętność.

MIZU-DO (REFLEKS)

To umiejętność posługiwania się sztuką walki gołymi rękami, opracowana przez Klan Żurawia. Kiedy gracz nabywa ją podczas tworzenia postaci, może wybrać dwie z opisanych poniżej techniki – postać zaczyna grę z ich znajomością – potem zaś, jeśli zdecyduje się później pogłębić swoją znajomość *mizu-do*, może wybrać kolejną technikę za każdym razem, gdy podnosi poziom niniejszej umiejętności.

Jeśli bohater zdobędzie pierwszy poziom umiejętności *Mizu-do* dopiero podczas gry, zamiast dwóch technik może wybrać tylko jedną, od tego momentu będzie jednak się uczył nowej techniki na każdym poziomie, tak jak inni.

Gracz powinien zapisać tę umiejętność na swojej karcie postaci jako „Walka wręcz (*Mizu-do*)”. Więcej informacji dotyczących zasad walki wręcz znajduje się w podręczniku podstawowym **Legends Pięciu Kregów**. Mistrz Gry powinien zachęcać graczy, by opracowywali własne techniki walki za pomocą *mizu-do* – postać, która je tworzy, otrzymuje je za darmo, pozostali bohaterowie muszą jednak uczyć się ich tak, jak technik podstawowych – po jednej za każdy nowy poziom umiejętności.

Mizu-do uważa się za Umiejętność Godną.

Techniki Mizu-Do

GNII SIĘ JAK TRZCINA

Ten manewr jest formą uniku. Wykorzystując go, można umknąć przed skierowanym bezpośrednio na siebie atakiem mieczem lub bronią drzewcową. Pragnący uniknąć ciosu obrońca musi wykonać test Refleksu + *Mizu-do* o Poziomie Trudności równym *Kenjutsu* lub *Bojutsu* przeciwnika × 5. Jeśli mu się uda, cios napastnika chybia i nie może on już wykonać w tej rundzie żadnego ataku.

ZŁAP MÓJ CIĘĆ

Taktyką często stosowaną podczas walki przez uprawiających *mizu-do* jest próba uniknięcia chwytu ze strony kogoś innego. Technika tę nazywa się zazwyczaj fintą, czyli ruchem mającym na celu uniknięcie ciosu przeciwnika, w przeciwieństwie do technik bloku czy parowania i chociaż



CO INNE KLANY SĄDZĄ O ŻURAWIACH

*Prawda o człowieku
nie jest nawet w połowie
tak potężna jak to, co inni
uważają za prawdę.*

– Bayushi Shouju

W oparciu o przeszłe wydarzenia i własne obserwacje, różne Klany Rokuganu mają najróżniejsze opinie o Żurawach. Prawdziwe mogą być niektóre, żadne lub wszystkie z nich, stanowią one jednak próbkę postaw, z jakimi może zetknąć się podróżujący przez Cesarstwo Żuraw. Wiedząc, jak cię widzą, możesz wykorzystać błędne opinie swego wroga, by go zwieść. Daidoji Uji mawia wręcz swoim uczniom: „Tak długo, jak inne klany sądzą, że jesteśmy bezsilni, nie ma potrzeby, byśmy pokazali im naturę naszej prawdziwej potęgi”.

Feniks: Klan Żurawia trzeba podziwiać nie za skuteczność, ale za precyzję. W przeciwieństwie do Skorpionów, który uderza w każdą podniesioną na niego rękę, Żuraw potrafi pozbyć się wroga, nawracając jednocześnie na swoją sprawę tych, którzy mu służyli. Są niebezpiecznymi przeciwnikami i cennymi sojusznikami zarazem.

Jednorożec: Kiedy powróciliśmy do tego kraju, jedynie Żurawie przywitali nas chętnie. Traktowali nas jak towarzyszy, a nie jak zagubione dzieci czy niedouczone barbarzyńców. Podczas, gdy inne Wielkie Klany zjednoczyły się przeciw nam, Żurawie nam pomogli.

trudno ją wykonać, udaje się ona dzięki długiej praktyce i wyostrozonemu refleksowi. W chwili, gdy ktoś próbuje wykonać chwyt na świadomym tego adepcie *mizu-do*, może on wykonać test przeciwny Refleksu. W razie sukcesu udaje mu się wymknąć, zanim jeszcze przeciwnik wykona rzut na trafienie.

PAZUR SMOKA

Wśród różnych technik dźwigni, jakich uczy się adept *mizu-do*, ta stanowi wyjątkowo skuteczny sposób samoobrony. Broniący się, wykorzystując położenie wrażliwych spłotów nerwowych w ludzkim ciele, zadaje przeciwnikowi ból na tyle dotkliwy, by ten zaniechał poruszania się i dalszego ataku. W ten sposób, dzięki prostemu uciśnięciu nerwów, można unieruchomić nawet największego wojownika.

Podobnie jak wszystkie inne techniki *mizu-do*, ta również wymaga udanego uchwycenia atakującego przeciwnika (test Refleksu + *Mizu-do* o trudności równej Zręczności przeciwnika $\times 5$), lecz deklarując podbicia mistrz sztuk walki może gruntownie unieruchomić przeciwnika, zadając mu bolesne, choć nie grożące śmiercią obrażenia, skierowane wprost w jego zwój nerwowy. Obrażenia te określa się, rzucając liczbą kości równą liczbie podbici, jakie zadeklarował adept *mizu-do* plus wartość jego Siły i zatrzymując tyle kości, ile zadeklarowano podbici.

Zadane w ten sposób obrażenia nie są śmiertelne i wykreśla się je z poziomów ran przeciwnika po dziesięciu minutach od zwolnienia chwytu, a co więcej, nikt nie może zejść poniżej poziomu „Nieprzytomny” na skutek użycia tej techniki. Ponieważ nerwu można dosięgnąć jedynie, uciskając skórę przeciwnika, techniki tej nie można stosować przeciwko wojownikom noszącym zbroję.

Jeśli manewr uda się wykonać, przeciwnik zostaje unieruchomiony, chyba że, pragnąc wyrwać się z chwytu, zdoła wygrać przeciwny test Zręczności z adeptem *mizu-do*. Schwytyany opONENT może podjąć taką próbę tylko raz.

IM DALEJ UPADASZ

Skuteczność *mizu-do* jako stylu samoobrony opiera się w dużej mierze na rzutach, jakich naucza ta szkoła walki. Ten konkretny rzut należy do najbardziej efektywnych, gdyż wykorzystuje pęd przeciwnika, by odrzucić go na bezpieczną odległość. Gdy napastnik rzuca się do ataku (próbując wykonać cios), bohater musi wykonać udany „test obronny”, żeby schwycić go i zmienić kierunek jego ruchu (poprzez test Refleks + *Mizu-do* przeciwko Zręczności przeciwnika $\times 5$). Jest to „rzut z poświęceniem”, co oznacza, że broniąc się w ten sposób postać musi sama upaść na ziemię,

przetoczyć się na plecy i użyć nóg, by wyrzucić przeciwnika w powietrze i sprawić, by wylądował w pewnej odległości. Jeśli próba obronnego rzutu się nie powiedzie, przeciwnik normalnie kontynuuje atak, jeżeli jednak adept *mizu-do* wykona chwyt, rzucona postać musi wykonać test Zręczności + Walki wręcz (lub Wysportowania) o Poziomie Trudności równym $20 + 5$ za każde podbicie, które zadeklarował obrońca przy rzucie obronnym. Jeśli ten test się nie powiedzie, napastnik otrzymuje 0 (czyli czysta Siła)z1 obrażeń od adepta *mizu-do*, plus jedną kostkę obrażeń od upadku.

Zasięg rzutu zależy od Siły adepta *mizu-do* wyrażonej w metrach. Wszystkie obrażenia, jakie odnosi napastnik, są następstwem twardego lądowania i skutkują oszołomieniem trwającym k10 rund minus wartość jego Ziemi. Obaj walczący do końca tury zbierają się z ziemi. Pamiętaj, że PT trafienia nieruchomego lub odsłoniętego na ciosy celu wynosi tylko 5.

LOT SMOKÓW

Rzut ten ma na celu wytrącenie ciała przeciwnika z równowagi i ustawienie go w takiej pozycji, w której przewróci się na skutek własnego pędu. Adept *Mizu-do* musi wykonać obronny test chwytu (Zręczność + *Mizu-do* przeciwko Zręczności przeciwnika $\times 5$). Jeśli mu się powiedzie, rzucona postać wykonuje test Zręczności + Walki wręcz (lub Wysportowania) na Poziomie Trudności 20, ale musi zadeklarować jedno podbicie za każde podbicie, które zadeklarował wykonujący rzut obronny. Jeśli rzuconemu przeciwnikowi test się nie powiedzie, zatacza się i upada u stóp adepta *mizu-do*. Otrzymuje przy tym obrażenia równe własnej (Siła)z1 plus jedną kostkę obrażeń od upadku.

MŁOT ZIEMI

Ten rzut jest jednym z bardziej niebezpiecznych, oferuje jednak największą szansę pokonania przeciwnika jednym manewrem. Gdy napastnik rzuca się do ataku, stosujący tę technikę bohater może wykonać obronny test chwytu (Zręczność + *Mizu-do* przeciwko Zręczności przeciwnika $\times 5$) by chwycić napastnika, po czym odchylić się do tyłu, dopóki obaj, atakujący i adept *mizu-do*, nie upadną na ziemię. Jeśli wszystko pójdzie po myśli mistrza sztuk walki, napastnik ląduje na czubku głowy i by nie stracić przytomności, musi wykonać test prosty Ziemi o trudności równej 20. Przy zastosowaniu tej techniki obaj walczący odnoszą obrażenia – adept *mizu-do* zadaje swemu przeciwnikowi zwykle w takich przypadkach 1z1 obrażeń oraz sam otrzymuje 1z1 obrażeń, do tego ostatniego rzutu nie dodaje jednak swojej Siły.

WYKRĘCENIE KCIUKA

Ta niezwykle bolesna i poskramiająca przeciwnika dźwignia jest jednym z najskuteczniejszych chwytów, jakich uczy szkoła *mizu-do*. Wykorzystując własną siłę przeciwnika, adept *mizu-do* jest w stanie powstrzymać i zmusić do bez ruchu nawet najsilniejszego bushi przy minimum wysiłku. Gdy napastnik zadaje swój cios, obrońca stara się pochwycić i rozbroić przeciwnika. W tym celu musi wykonać dwa testy: najpierw zwyczajowy chwyt (Zręczność + Mizu-do przeciwko Zręczności przeciwnika $\times 5$), po czym dodatkowy test, określający, czy udało mu się rozbroić napastnika, jeśli ten posiada broń (Zręczność + Mizu-do przeciwko Randze przeciwnika $\times 5$). Jeśli adeptowi *mizu-do* powiodą się obie próby, oznacza to, że chwycił kciuk swego przeciwnika i przy jego pomocy wykręcił mu rękę za plecy, unieruchamiając ją w bolesnym uchwycie.

Przeciwnik, który pragnie wyrwać się z tego chwytu lub w jakikolwiek sposób mu się przeciwstawić musi wykonać przeciwstawny test swojej Siły przeciwko Zręczności osoby utrzymującej chwyt. Niezależnie od tego, czy próba ta się powiedzie, postać unieruchomiona chwytem za kciuk otrzymuje w rękę obrażenia, które określa się na podstawie jego własnej Siły – ich ilość wynosi (Siła) z (Siła).

oraz *nemuranai* opisane poniżej są jednak dziełem dawnych mistrzów szkoły Asahina i rzadko, jeśli kiedykolwiek, zapoznaje się z nimi ktoś spoza jej murów.

⚙️ **PODMUCH WIATRU**

Podstawowy PT: 10

Żywiol: Powietrze

Czas rzucania: 2 akcje

Czas trwania: 8 akcji

Mistrzostwo: 5

Koncentracja: Podwyższona

Podbicia: Czas rzucania, czas trwania, siła wiatru, odbicie pocisku

Efekt: Czar ten pozwala kontrolować powietrze dookoła osoby, na którą się go rzuca, odbijając materialne pociski, a nawet (po wykonaniu podbicia) zwracając je przeciwko napastnikowi. Każdy, kto próbuje trafić chronioną tym czarem osobę musi wykonać rzut na trafienie o trudności podwyższonej o 10 (+10 za każde podbicie zadeklarowane przy rzuceniu czaru). Jeśli shugenja wykorzysta podbicie do odwrócenia toru lotu pocisku, każdy chybiony strzał zwraca się przeciw temu, kto go wystrzelił, o trafieniu zaś decyduje poziom Powietrza shugenja. Podbicie wykonane celem wydłużenia czasu trwania czaru wydłuża go o kolejne 4 akcje.

⚙️ **SPĘTANIE**

Podstawowy PT: 20

Żywiol: Powietrze

Czas rzucania: 2 akcje

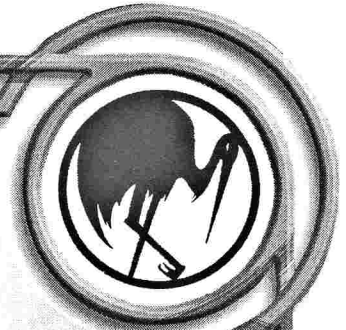
Czas trwania: 5 akcji

Mistrzostwo: 7

Koncentracja: Podwyższona

Podbicia: Czas trwania, czas rzucania, obszar działania

Efekt: Zaklęcie to spowalnia na ograniczonym obszarze upływ czasu. Każdy, kto znajdzie się w promieniu 3 metrów od docelowego punktu działania zaklęcia, musi wyrzucić więcej niż poziom Kręgu Powietrza shugenja $\times 5$, używając tylu kostek, ile wynosi poziom jego własnego Kręgu Ziemi. Jeśli broniący się przed czarem odniesie sukces, zaklęcie zostaje przełamane i shugenja musi zacząć je rzucać od nowa. Gdyby jednak test nikomu się nie powiódł, wszyscy pozostający pod jego wpływem tracą połowę ze swojej szybkości i liczby ataków, a ich Inicjatywa podczas walki zmniejsza się o 4. Każdy, kto wejdzie w obszar objęty działaniem czaru, podczas gdy shugenja wciąż podtrzymuje zaklęcie, zostaje automatycznie objęty jego działaniem. Czas trwania można przedłużyć o 5 akcji za każde podbicie, natomiast zasięg – o półtora metra za każde podbicie.



Jednorożec, cd.: Z ich pomocą udowodniłmy nasze pochodzenie. Witając nas z powrotem w ojczyźnie ryzykowali wiele, odpłacimy im więc, stojąc przy ich boku.

Krab: Żurawie nie są skorzy poświęcać swe życia w walce z Krainami Cienia, lecz jeśli poddasz w wątpliwość ich honor, stają do pojedynku, dbając o własny los jak o pył na drodze. Co takie zachowanie mówi o ich wartościach? Przyjdzie kiedyś dzień, gdy honor nie będzie w stanie ich uratować, a my zobaczymy, jaka jest prawdziwa natura ich serc.

Lew: Żurawie chowają się za swoimi górami piennymi w ten sam sposób, w jaki Smoki chowają się w swoich górskich twierdzeniach. Być może są nie-równani w sztuce pojedynku, lecz na polu bitwy nie ma miejsca na filozofię. Jest tam miejsce tylko na siłę i odwagę.

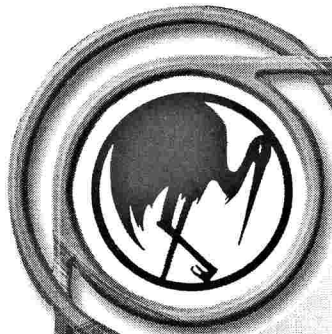
Skorpion: Są klanem najbardziej podobnym do nas, lecz ich żądło wystawione jest na widok publiczny. Odrzyj ich z honoru, a nie pozostanie im nic, czym mogliby walczyć. Mistrzowie Iaijutsu to siła, która drzemie za ich wachlarzami. Dlatego pamiętaj, że dopóki wiesz, gdzie jest głowa węży, dopóty cię nie ugryzie.

Smok: W naturze ludzi leży to, że walczą między sobą o błyszczące złoto i bogactwa, lecz to równowaga oparta na honorze pozwala nam nazywać się cywilizowanymi.



Nowe czary

Czary szkoły Asahina mają zazwyczaj pokojowy lub obronny charakter. Nie oznacza to, że Asahina są słabeuszami, lecz raczej odzwierciedla ideały początkowych założycieli szkoły, Isawa Asahiny i jego współbraci. Szkoła shugenja Żurawia wciąż utrzymuje zażyłe stosunki ze swymi kuzynami na ziemiach Feniksa i często dzieli się z nimi pomysłami oraz tekstami zaklęć. Czary



Smok, cd.: Klan Żurawia opiera się na słabościach innych i zapomina o własnej sile.

O TWORZENIU FETYSZÓW I INNYCH NEMURANAI

Shugenja ze szkoły Asahina są najwspanialszymi twórcami magicznych przedmiotów w całym Rokuganie, a z ich władzą nad *kami* przedmiotów nie mogą równać się nawet skryte w swych górskich świątyniach Feniksy. Jak jednak powstają takie przedmioty, a co ważniejsze, jak bohater gracza może wykonać jeden z nich?

Po pierwsze, gracz musi wymyślić fetysz lub magiczny przedmiot i opowiedzieć o nim swojemu Mistrzowi Gry. Prowadzący akceptując projekt, wyznacza przedmioty i ludzi, których trzeba zgromadzić, aby uwiecznić wysiłki sukcesem. Jeśli shugenja pragnie zmienić jakikolwiek z niezbędnych składników, Mistrz Gry może przypisać zadaniu wyższy Poziom Trudności.

Tymczasem shugenja musi zebrać owe składniki, przekonać ludzi, by przybyli na ceremonię i wykonać udany test Inteligencji + Astrologii o trudności równej 15, by poznać odpowiednią porę dnia na przeprowadzenie rytuału.

Ⓜ PRZEBUDZENIE DUCHA

Podstawowy PT: od 5 do 20 (decyzja MG)

Żywiół: Powietrze

Czas rzucania: 4 akcje

Czas trwania: 1 godzina

Mistrzostwo: 6

Koncentracja: Brak

Podbicia: Czas rzucania, czas trwania, moc ducha (w tym celu najwyżej jedno podbicie)

Efekt: Czar ten pozwala na pewien czas przebudzić ducha zamieszkującego jakiś przedmiot, dzięki czemu lepiej spełnia zadanie, do którego jest przeznaczony – jeśli jest bronią, władający nią rzuca dodatkową kostką przy rzucie na trafienie lub na obrażenia (wybierz przed rzucającem czaru), jeżeli zaś używa się go do wykonywania jakiejś umiejętności, jego użytkownik może podczas testu rzucić dodatkową kostką. Wykonując przy rzucaniu czaru podbicie (nie więcej, niż jedno w tym celu) można dodać do puli drugą kostkę. Czaru tego nie można używać na *nemuranai*, gdyż ich duchy są już w pełni przebudzone.

Nemuranai

Poniżej przedstawiliśmy niektóre z najsłynniejszych magicznych przedmiotów, jakie w ciągu wieków stworzyli miecznicy i shugenja Klanu Żurawia. Za wyjątkiem „kupieckich monet”, wszystkie wciąż znajdują się w posiadaniu Klanu Żurawia i są przez większość czasu przechowywane w świątyniach Asahina, gdzie spoczywają, dopóki nie znajdzie się ktoś godny, by ich używać. Rzecz jasna, Żurawie mogą, dzięki rozległej wiedzy swych shugenja o *nemuranai*, tworzyć ich więcej i niewykluczone jest, że istnieje wiele innych artefaktów, znanych jedynie nielicznym członkom klanu.

SHUKUJO – DZIEDZICZNY MIECZ KLANU ŻURAWIA

Jednym z najpotężniejszych *nemuranai* Klanu Żurawia jest Shukujo – starożytny miecz, z którym Doji Konishiko, córka Pani Doji, wyruszyła do Krain Cienia. Stanowi on wyjątek wśród wszystkich innych *nemuranai* w Rokuganie, gdyż zawiera w sobie dwie całkowicie świadome ludzkie dusze. Wewnątrz ostrza mieszka duch Gromu Klanu Żurawia, Doji Konishiko, oraz jej brata Yasurugiego. Dusze te są tak wiekowe i tak długo stanowiły jedność z mieczem, że nie próbują już nawiązywać kontaktu z tym, kto nim włada – i tak naprawdę nigdy nie próbowały.

Shukujo radosnym dźwięczeniem obwieszcza, że znalazł swego prawowitego właściciela na chwili, w której jego dłoń po raz pierwszy do-

będzie starożytne ostrze z saya. Miecza dobyć może jedynie potomek Pani Doji i pierwszego Kakity – człowiek z rodu Doji, Kakita lub Daidoji. Nikt inny nie jest w stanie wysunąć katany z pochwy, nie popadając jednocześnie w obłęd od gniewu mocy zaklętych w jej stali. Jeśli natomiast miecz ten dobędzie człowiek wybrany przez bliźniacze dusze, obdarzają go one określonymi umiejętnościami i błogosławieństwami.

Bushi władający Shukujo może wykorzystywać techniki tyłu Rang szkoły Dworzan Doji, ile wynosi jego własna Ranga, jeśli zaś posiada go dworzanin lub artysta, zyskuje Rangę w szkole iaijutsu Kakita równą swojej własnej Randze. Korzyści płynące z tych dodatkowych Rang można wykorzystywać tylko wtedy, gdy jest się w bezpośrednim posiadaniu Shukujo. Oznacza to, że Dworzanie Doji trzeciej rangi mógłby użyć technik pierwszej, drugiej lub trzeciej rangi szkoły bushi rodziny Kakita, opisanych w głównym podręczniku *Legends of the Five Rings*, natomiast władający mieczem bushi Kakita drugiej rangi mógłby użyć zdolności, jakie daje pierwsza i druga ranga Dworzania Doji, opisanych wcześniej w tej książce.

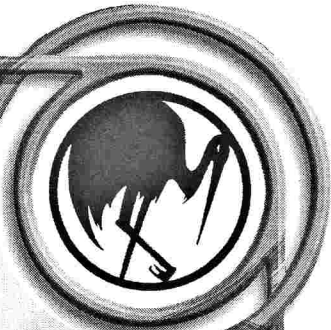
Dodatkowo, na skutek niezwyklej ostrości i wyważenia tego starożytnego ostrza, władający nim może zawsze uderzyć jako pierwszy podczas pojedynku iaijutsu, niezależnie od tego, która strona zadeklaruje uderzenie.

Ostrzem przodków Żurawia włada obecnie syn Championa Klanu, Doji Hoturi. Otrzymał go od swojego ojca, Satsume, w dniu, w którym objął dowództwo armii rodu Doji i po raz pierwszy zasiadł w Radzie Żurawia jako daimyo rodziny.

SASAGERU – DZIEDZICZNA ZBROJA KLANU ŻURAWIA

Dziedziczna zbroja Klanu Żurawia ma długą i chwalebą historię, pełną opowieści o bohaterach i ich honorowych czynach. Wedle legendy Pani Doji, na dzień przed zniknięciem w morskich odmętach, wezwała do siebie swego prawnuka. Siedli razem na brzegu i długo rozmawiali o honorze, lojalności i poświęceniu. W końcu Pani Doji wstała i z łagodnym uśmiechem podała swemu potomkowi rękę. Gdy ujął ją w swoją, promienie słońca objęły jego ciało i spostrzegł, że zakuty jest w lśniącą białobłękitnym blaskiem zbroję.

Sasageru, ostatni dar Pani Doji dla swych dziedziców, wykonana jest z dziwnego metalu, który połyskuje w świetle słońca, jednak nie srebrzyście jak stal, lecz bladym błękitem, pozłacowanym jakby ciemniejszymi żyłkami. Metalowe płytki połączone są taśmami z białego jedwabiu, delikatniejszymi niż obi eleganckiej damy, lecz mocnymi jak metal. Na *do* (napierśniku) wyobrażony jest żuraw w locie, ze skrzydłami rozłożony-



mi w poprzek piersi wojownika. Na powierzchni zbroi nie ma ani jednej rysy, żaden cios nie był bowiem w stanie jej wygiąć. Wydaje się być niezniszczalna i nawet po upływie wielu setek lat pozostaje nieskazitelna.

Zbroja Klanu Żurawia dodaje 1 do poziomu Honoru tego, kto ją nosi, co pozwala na posiadanie maksymalnego Honoru 6 zamiast normalnego 5. Co więcej, Sasageru pozwala podstawić swój poziom Honoru za jakąkolwiek Cechę lub Krąg, dzięki czemu obecny posiadacz zbroi Klanu Żurawia, Doji Satsume, ma Honor 6, a nie 5, gdy tylko ją nosi, może też wedle woli mieć w danym momencie Powietrze, Spostrzegawczość lub inne cechy również na poziomie 6.

Pięć nemuranai Asahina

Poniższe pięć przedmiotów jest darem, jaki Isawa Asahina ofiarował Klanowi Żurawia w dniu swoich zaślubin z Doji Kiriko w roku 353. Od tego czasu Żurawie przechowują je jako najcenniejsze spośród skarbów rodziny Asahina i rzadko pozwala się, by opuszczały jej świątynie. Jedynym z nich, który się tam obecnie nie znajduje, jest Obi Dworzanina, którego używa Kakita Yoshi, Cesarski Doradca władcy Rokuganu.

MEMPO JASNYCH MYŚLI

(Dar dla rodziny Doji)

Osoba, która nosi tę maskę na twarzy, może z łatwością rozpoznać, kiedy ktoś próbuje ją okłamać. W takiej sytuacji dodaj poziom Honoru osoby noszącej mempo zarówno do ilości kostek rzucanych, jak i zatrzymywanych podczas jakichkolwiek testów przeciwnych, mających na celu stwierdzenie, czy inna osoba ją okłamuje.

OBI DWORZANINA

(Drugi dar dla r. Doji)

Jest to błękitne obi utkane z najprzedniejszego jedwabiu. Na jednym końcu wyhaftowano białą nicią

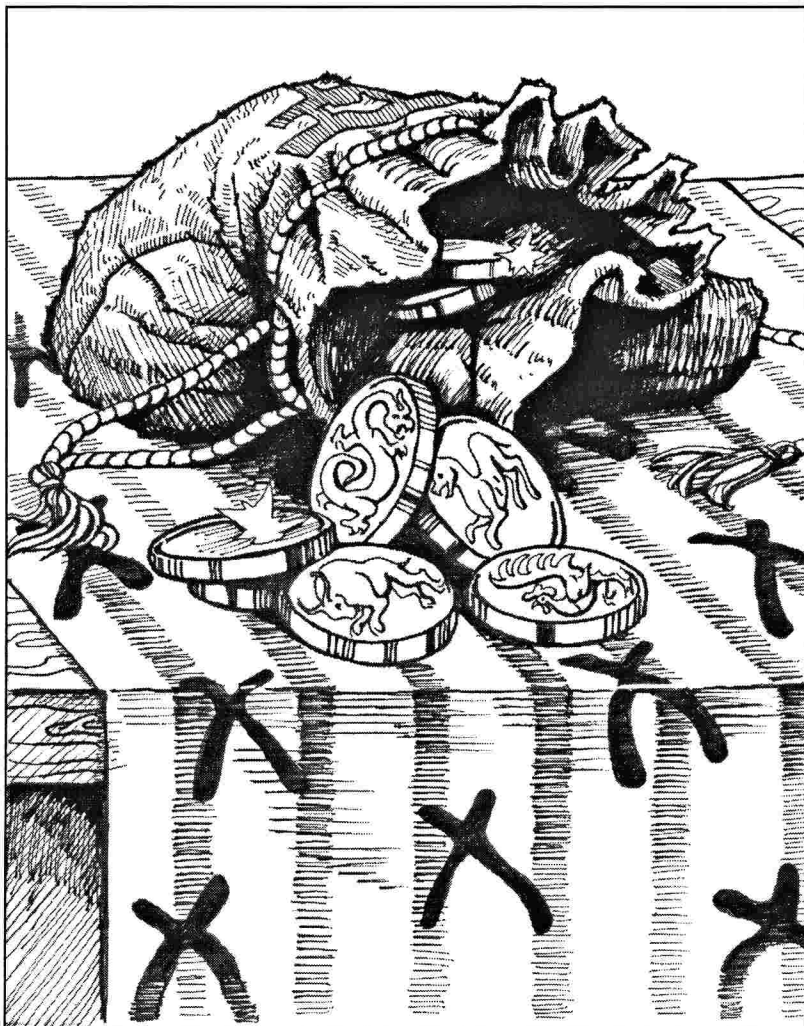
mon Żurawia, a na przeciwnym mon rodziny Doji, kiedy więc obi zawiąże się prawidłowo, widoczne są obydwa symbole. Osoba nosząca pas zyskuje niezrównaną pewność we wszystkim, co dotyczy etykiety i dyplomacji. Kiedy wykonuje jakiekolwiek testy umiejętności społecznych, może przerzucić wszystkie kostki, na których wypadło mniej lub tyle samo, ile wynosi poziom jednej z jej właściwych w tej sytuacji umiejętności.

Przykład: Doji Tetsu ma Pustkę 2 i Ceremonię parzenia herbaty 3. Jeśli miałby na sobie Obi Dworzanina podczas przeprowadzania ceremonii parzenia herbaty, rzucałby 5z2, przerzucając każdą kostkę, na której wypadnie 3 lub mniej (jego poziom odpowiedniej umiejętności).

SZTANDAR ŻELAZNEGO ŻURAWIA

(Dar dla rodziny Daidoji)

Ten majestatyczny sztandar wykonano tak, by odzwierciedlał elegancję Klanu Żurawia, będąc jednocześnie symbolem jego potęgi wojskowej. Jest to chorągiew wysoka na dwa i pół metra, sze-



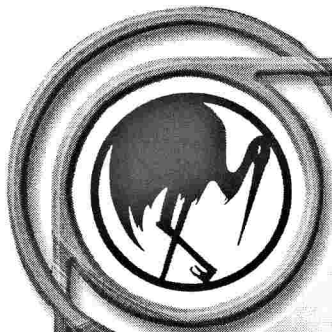
DAIDOJI CHIROKU

Czy wierzysz temu, co ci mówię?

Jedynie wierzący potrafi chodzić po wodzie.

Nie jeden wielki człowiek utonął już w takich morzach...

– ostatnie znane słowa Daidoji Chiroku



O TWORZENIU FETYSZÓW I INNYCH NEMURANAI (CD.)

Kiedy nadejdzie odpowiedni czas i wszystko jest na swoim miejscu, shugenja rozpoczyna rytuał, mający przebudzić uśpionego w przedmiocie ducha. Jeżeli rzecz ma być pomniejszym fetyszem jednorazowego użytku, rytuał trwa zaledwie godzinę, jeśli jednak tworzy się potężny przedmiot magiczny, przygotowania mogą zabrać całe tygodnie postów i ceremonii. Kiedy obrzędy dobiegną końca, shugenja wykonuje test Tsangusuri plus Krag Ognia, zatrzymując liczbę kostek równą umiejętności. Prosty fetysz ma zazwyczaj PT 15, a inne, bardziej trwałe, przedmioty są oczywiście trudniejsze do wykonania.

Zalóżmy, że gracz, wcielający się w shugenja z rodu Asahina, chce wykonać fetysz zwany Białym Snopem Zboża. Jest to przedmiot jednorazowego użytku o nieszczerólnie wielkiej mocy. Po sprawdzeniu niezbędnych składników w zwojach szkoły, bohater zbiera snop zboża, dwa pióra gołębic i pięknie rzeźbiony jadeitowy posążek w kształcie krowy. Po udanym teście Astrologii gracz dowiaduje się od Mistrza Gry, że właściwą porą na stworzenie tego fetyusza jest zachód słońca, a towarzystwo osoby urodzonej w roku Psa byłoby bardzo korzystną okolicznością. Nasz bohater prosi zatem swojego towarzysza – bushi – urodzonego we właściwym momencie, by mu towarzyszył podczas ceremonii.

roka na metr, na której powierzchni – błękitnej jak niebo – umieszczono mony Klanu Żurawia i rodziny Daidoji oraz symbole Bishamona, Fortuny Siły i Fukurokujina, Fortuny Mądrości. W przeciwieństwie do innych sztandarów bojowych Żurawi, monów i zapisów nie wykonano na białą, lecz w kolorze szaroszrebrzystej stali. Powiada się, że armia Daidoji Yuzana niosła właśnie ten sztandar, gdy szła walczyć o Shiro no Yojin. Armia, która pod nim maszeruje do bitwy zostaje natchniona odwagą i – gdy rzuca się na jej postępy w tabeli wielkich bitew – uzyskuje modyfikator +2 do wszystkich związanych z nią rzutów. Jeśli wojsko walczy z siłami, które przeważają w stosunku większym niż dwa do jednego, modyfikator ten wzrasta do +4.

KUPIECKIE MONETY

(Dar dla rodziny Yasuki, która w tamtym czasie była wciąż częścią Klanu Żurawia)

Rodzinę Yasuki obdarowano szkarłatną sakiewką zawierającą 24 złote monety. Każda z nich jest rozmiarów typowego cesarskiego koku, choć lśni mocniej i wydaje się być nieco cięższa. Na spodzie monety znajduje się zwykły symbol „koku”, lecz na wierzchu każdej z nich wyobrażone jest jedno z dwunastu zwierząt, symbolizujących godziny rokugańskiego dnia. W oryginalnym zestawie znajdowały się po dwie monety z każdym zwierzęciem (Zajacem, Smokiem, Wężem, Koniem, Kozą, Małą, Kogutem, Psem, Dzikim, Szczurem, Wolem i Tygrysem). Każdemu, kto ma przy sobie jedną z tych monet podczas przeprowadzenia transakcji handlowej w odpowiedniej godzinie dnia, sprzyjać będzie szczęście. Kiedy właściciel monety wykonuje prosty lub przeciwny test związany z handlem, lub jakąkolwiek inną zyskową działalnością, może dodać do swojego rzutu dodatkowe dwie zatrzymywane kostki, a jeśli posiada również (przy sobie) jakiekolwiek inne monety z tego zestawu, każda z nich dodaje dodatkową nie zatrzymywaną kostkę do rzutu związanego z negocjacjami. Właściciel monety może zdecydować się zrezygnować z tych modyfikatorów, by zamiast tego, podczas godziny odpowiadającej monecie, przerzucić test umiejętności handlowej, tak jakby miał Zaletę Szczęścia (niezależnie od tego, czy pierwszy test powiódł się, czy nie).

Choć wiele z tych monet uległo prawdopodobnie zniszczeniu podczas wielkich wojen ekonomicznych między rodami Daidoji a Yasuki, rodzina Doji wciąż jest w posiadaniu pełnego zestawu dwunastu monet, które podarowali im Yasuki, opuszczając Klan Żurawia (Yasuki utrzymują jednak, że wykradł im je Daidoji Heuji, syn ówczesnego daimyo rodziny Daidoji). Nie wiadomo, co stało się z drugim zestawem, choć raporty dono-

szą, że Yasuki Taka posiada co najmniej dwie z nich, a uważni kupcy zauważą z pewnością, że Taka najchętniej przeprowadza interesy tuż po obiedzie lub tuż po zachodzie słońca – czyli w godzinach Kozy i Psa.

„NIEBO I ZIEMIA”

(Dar dla rodziny Kakita)

Prezenterem dla rodziny Kakita było pięknie wykonane *daisho*, w którego metal wtopiono podczas wykuwania odłamki obsydianu i jadeitu. Rękojeść każdego z mieczy owinięta jest błękitną skórą pokrytą białymi taśmami, zaś *tsuby* obu mieczy wykuto z *shakudo*, stopu złota z miedzią – widnieją na nich rokugańskie znaki oznaczające „Niebo” (na katanie) i „Ziemię” (na wakizashi).

Katana zwie się „Niebo”, a jej ostrze wykuto z czystej miedzi, która lśni, jakby była odłamanym promieniem słońca. Duch tego miecza uosabia wyższe dążenia duszy ludzkiej i zyskuje na potęgę w rękach tych, którzy mają silne poczucie obowiązku i lojalności. Władający „Niebem” podczas ataku lub obrony zatrzymuje podczas rzutu na obrażenia tyle kostek, ile wynosi jego poziom Honoru (zamiast, a nie w dodatku do normalnych obrażeń katany, określanych z2). Podczas pojedynku iaijutsu miecz ten daje również modyfikator 1z1 do trafienia.

„Ziemia” to miecz towarzyszący „Niebu”, a zamieszkujący go duch jest bardziej przyziemny, nie aż tak szlachetny i dużo mniej idealistyczny. Odzwierciedla on istotę przemijającego czasu i krótkotrwałych osiągnięć człowieka, które kolejne dni wymażą z powierzchni ziemi. Jeśli władający „Ziemią” wyda Punkt Pustki na początku rundy, podczas każdego testu związanego z tym ostrzem rzuca liczbą kostek równą swojej Chwale i może je zatrzymać zamiast zadawanych normalnie przez wakizashi obrażeń z2.

Inne przedmioty

Wiele spośród innych *nemuranai*, o których wiadomo, że znajdują się w posiadaniu Klanu Żurawia, może, choć nie musi, znajdować się w świątyniach Asahina. Przez stulecia na rodzinie Asahina spoczywała odpowiedzialność za rozdzielanie magicznych przedmiotów między godnych tego samurajów. Chociaż niektóre z owych artefaktów wciąż znajdują się pod ich opieką, inne przeszły z czasem w ręce różnych członków Klanu. Biorąc pod uwagę talent shugenja z rodziny Asahina do tworzenia rzadkich i cudownych rzeczy, z pewnością jest ich dużo więcej, niż tu wymieniono. Mistrz Gry może nie kępować się, do-

dając do listy kolejne pozycje i wymyślając przedmioty, które według niego będą pasować do jego kampanii, dodadzą jej głębi i różnorodności.

ZĄB WĘŻA

(Magiczne yari wykonane dla Daidoji Yureiego)

Wojownik władający tą niezwykłą włócznią może podczas walki dodać swoją Rangę do Inicjatywy. Jeśli jego atak chybi, może natychmiast wykonać kolejny wydając jeden Punkt Pustki, przy czym Poziom Trudności drugiego ataku będzie wyższy o 5. Yari to wykonane jest z osobliwego drewna o zielonej barwie, a kiedy się nim zamachnie, jego ostrze rozbrzmiewa dziwnym syczącym odgłosem, niczym wąż. Powiada się, że jego grot spragniony jest smaku krwi Lwów, a tych, którzy ruszali z nim do bitwy, ogarniała żądza zabicia każdego Matsu, jaki stanął im na drodze.

OSTRZE WIATRU

Ostrze Wiatru to miecz wykonany z dziwnego, srebrzystego materiału, twardego jak stal. Jego klingę pokrywają niezrozumiałe znaki, które mienia się w oczach, a rękojeść owinięta jest skórą jakiegoś nieznanego zwierzęcia. Zmienna natura tej katany dostosowuje się do temperamentu tego, kto nią włada, odzwierciedlając jego charakter. Ci, którzy walczą z człowiekiem posługującym się Ostrzem Wiatru, mogą go nawet nie dostrzec w jego dłoniach, chyba, że ich Honor jest równy lub wyższy od jego Honoru. Jeśli jednak tak nie jest, miecz staje się niewidoczny i robienie przeciw niemu jakichkolwiek uników staje się bezużyteczne. Jedyną ochronę przed jego ciosami może stanowić zwykła zbroja.

W zależności od tego, jak czysta jest dusza władającego Ostrzem Wiatru, może ono przyjmować wiele różnych kształtów. Jeśli władający nim ma Honor równy dwa lub większy, wygląda jak duże tanto, Honor trzy lub więcej sprawia, że przyjmuje kształt wakizashi, a cztery – katany. Jednak tylko osoba o Honorze równym pięć nadaje Ostrzu Wiatru jego najniezwyklejszy

kształt: imponującego srebrnego no-dachi. Miecz ten zawsze zadaje podstawowe obrażenia, takie, jak broń danego rodzaju (tanto, wakizashi itd.), przy czym do tego współczynnika dodaje się tyle zatrzymywanych kostek, ile wynosi różnica między poziomami Honoru władającego magiczną bronią i jego przeciwnika (oczywiście tylko wtedy, gdy można to zastosować). Jeśli Honor przeciwnika jest wyższy niż tego, kto włada Ostrzem Wiatru, może on wyraźnie zobaczyć broń, która w tym wypadku nie dodaje właścicielowi żadnych dodatkowych kostek.

BIWA KAKITY

Kakita wykonał tę biwę własnoręcznie dla Pani Doji, rzeźbiąc ją z jednego kawałka drewna wyrzuconego przez fale na brzeg i zamieniając ten sposób „martwe w żywe”. Instrument ten ma zwodniczo prosty wygląd, a jego drewniana powierzchnia lśni, polerowana przez wieki z pieczołowitą starannością. Na tym starożytnym instrumencie wolno grać jedynie Mistrzowi Artystów, i to wyłącznie przy doniosłych okazjach.

Biwa Kakity dodaje 3z3 do testu umiejętności związanej z muzyką grającego na niej artysty, dodatkowo zwiększając jego Honor o jeden punkt.

WACHLARZ PANI DOJI

Na tym małym, delikatnym wachlarzu z drewna sandałowego, widnieje oso-

bisty mon Pani Doji, a między jego częściami tkwi pojedynczy włos, zapewne Pani Doji lub Shinjo, który kiedyś musiał się tam przypadkiem zaplątać. Według legendy, Pani Doji podała ten wachlarz siostrze, gdy ta wyruszyła do Krainy Płonących Piasków. Kiedy wysłannicy Jednorożca po raz pierwszy pojawili się po ośmiuset latach podróży na dworze Cesarskim, zwrócono go Doji Ryobu. Sam wachlarz przechowuje się w misternie zdobionej, jadelitowej szkatułce, przewiązanej fioletową wstążką, na której widnieje mon Jednorożca.

Dworzanin, który znajduje się w posiadaniu tego wachlarza zyskuje dodatkową Rangę w swo-



O TWORZENIU FETYSZÓW I INNYCH NEMURANAI (CD.)

Po godzinnej medytacji gracz wykonuje test Tsangu-suri + Krąg Ognia, który kończy się sukcesem. Przedmioty użyte do stworzenia fetysza ulegają zniszczeniu, a przebudzony duch zbroja obejmuje w posiadanie Białą Snop.

Weźmy inny przykład. Ten sam gracz decyduje się stworzyć przedmiot podobny do Dziedzicznego Miecza Klanu Skorpion. Wykonawszy test Astrologii dowiaduje się, że musi rozpocząć rytuał o świcie dwunastego dnia miesiąca Smoka, uprzednio wykuwszy 12 mieczy z najprzedniejszej stali. Co więcej, miecze muszą zostać zanurzone w jadzie zebranych od setki skorpionów, a do sporządzenia fetyszu potrzebne będą jeszcze trzy rubiny wielkości kurzego jaja i włos pierwszego Bayushiego. Kiedy już bohater przygotowuje to wszystko, musi przekonać Bayushi Kachiko, Doji Yasaiego, Shiba Ujimitsu i ronina znanego jako Dairy, by zebrali się na Równinach Asahina i pościli tam wraz z nim przez tydzień, by przedmiot ów można było ukończyć. Kiedy już goście się zebrali, a rytuał dobiegł końca (jeśli zostanie przerwany, wszystko trzeba będzie zacząć od nowa), shugenja musi wykonać test umiejętności na PT 40. Powodzenia!



NAJCZĘŚCIEJ SPOTYKANE FETYSZE

BIAŁY SNOPI ZBOŻA

Leczy 2k10 ran u jednej osoby, która nie musi być jego użytkownikiem, musi go jednak dotykać, gdy przywołuje ducha fetyszu.

CZARNY WACHLARZ

Jeśli użyć tego wachlarza właściwie, wzbudza on pewną dozę lęku i szacunku w tych, którzy przyglądają się jego użytkownikowi, dzięki czemu może dodać 2k10 punktów do swej Chwały na czas jednej godziny. Ludzie, słuchający przemowy lub rozkazu wydanego przez użytkownika Czarne Wachlarza, odczuwają pewien trwożny szacunek. Zyskuje on jedno dodatkowe podbiecie przy wszystkich testach Perswazji, Szczerości lub Rozkazu (opisy umiejętności Perswazji i Rozkazu ukażą się w innych dodatkach – przyp. red.)

INRO OBITOŚCI

Co drugi dzień jest w stanie przez dobę zaspokajać głód posiadacza.

JADEITOWY AMULET

Dodaje 2z2 do rzutu wykonywanego podczas testu, mającego sprawdzić, czy postać odparła zabójcze wpływy Krain Fu Leng i uniknęła skażenia.

KADZIDŁO SKUPIENIA

W ciągu piętnastu minut medytacji, jego użytkownik (pod warunkiem, że jest to shugenja) odzyskuje 2 stracone Punkty Psutki.

jej szkole, a przy wszystkich kontaktach dworskich (czyli testach perswazji, szczerości, etykiety itd.) z przedstawicielami Jednorożców zyskuje dwie dodatkowe kostki.

POWSZECHNIE UŻYWANE FETYSZE

Wszystkie fetysze to przedmioty jednorazowego użytku, które ulegają zniszczeniu po pierwszym wykorzystaniu ich mocy. Jeśli w opisie nie zaznaczono inaczej, ich użytkownik jest również osobą, która obdarzana jest płynącymi z nich korzyściami. Większość fetyszów to drobniaki, które można z łatwością trzymać w ręce lub schować do sakiewki. Zazwyczaj nie tracą one swych właściwości, dopóki nie zostaną użyte i nie psują się z czasem, nawet jeśli wykonano je z łatwo psujących się materiałów (warzyw itp.). Opisane tu fetysze nie są rzecz jasna jedyne, jakie istnieją – możesz być pewien, że shugenja z rodu Asahina wciąż tworzą nowe i niezwykłe przedmioty. Ostatnie słowo w tej sprawie ma jak zwykle Mistrz Gry. Aby stworzyć jakiegokolwiek z opisanych poniżej fetyszów, shugenja musi przebywać w świętym miejscu (świątyni lub bibliotece) i zebrać niezbędne materiały, wszystkie najlepszej jakości. Następnie, by ukończyć przedmiot, poświęca trzy dni na rytualne, niczym nie zakłócone medytacje. Stworzenie fetyszu wymaga prostego testu umiejętności Tsangusuri + Ognia, podczas którego zatrzymuje się tyle kostek, ile wynosi poziom umiejętności. Poziom Trudności jest równy 15.

Bardziej skomplikowane lub potężniejsze przedmioty wymagają wykonania trudniejszego testu oraz większej ilości czasu na przygotowanie. Trwale przedmioty o „prawdziwej mocy” niemal zawsze wymagają obecności więcej niż jednego shugenja i trzeba je tworzyć w dniu, w którym układ gwiazd jest najbardziej sprzyjający (aby go ustalić, należy wykonać test Inteligencji + Astrologii o trudności 15). Wymagają one też większego nakładu środków i umiejętności, jednak nawet jeśli dłożono wszelkich starań, przebudzony duch przedmiotu może nie być dokładnie taki, jak go sobie shugenja wyobrażał. Duchy *nemuranai* są żywe – mają własną osobowość, upodobania i zwyczaje, tak jak my, nawet jeśli są zbyt prymitywne, by potrafił się porozumiewać.

Zazwyczaj shugenja ze szkoły Asahina może zacząć tworzyć fetysze, gdy osiągnie drugą Rangę, a trwale przedmioty magiczne – po zgłębieniu tajników rangi czwartej. Zauważyłeś zapewne, że żaden z wymienionych tu fetyszów nie ma na celu czynienia nikomu krzywdy. Nie ma wśród nich broni, materiałów wybuchowych, trucizn ani innych niebezpiecznych narzędzi. Wszystkie znane fetysze odzwierciedlają pokojową naturę rodzi-

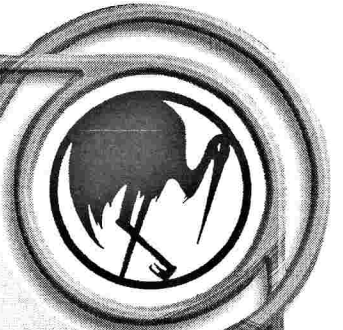
ny Asahina: nie służą do walki i nie da się ich użyć do bezpośredniego zranienia innej osoby. Jeśli nawet Mistrzowie szkoły wiedzą, jak tworzyć magiczne narzędzia wojenne, nie dzielą się z nikim tą wiedzą – wciąż pamiętają gorzką lekcję Asahina Yajindena i jego zdradzieckie przejście na stronę przeklętego luchibana i nie chcą, by historia się kiedykolwiek powtórzyła. Tworzenie przedmiotów służących wojnie wykrzywia duszę ich twórcy, zmieniając w końcu shugenja w złego ducha, sługę Krain Cienia i ich Mrocznego Panna. Jeśli wciąż zachowała się wiedza o tworzeniu takich fetyszów, jest ukryta... gdzieś w murach Świątyni Asahina.

Dodatek IV: Zawiazki przygód

Świątynie Asahina

Jeden z bohaterów zostaje zaproszony przez rodzinę Asahina do wzięcia udziału w finalnym rytuale, wieńczącym stworzenie potężnego artefaktu. Miesiąc, dzień i godzina urodzenia naszej postaci niezwykle sprzyjają jego kreacji, poproszono ją więc najuniżeniej, by przybyła do świątyni jako oficjalny Obrońca Rytuału (jest to tytuł honorowy). W czasie trwania obrzędu zapada nagle ciemność, dziwny wiatr gasi wszystkie pochodnie, świece wypalają się z sykiem, a komnata pogrąża się w chaosie! Kiedy już ogień zostaje rozpalony z powrotem, okazuje się, że prowadzący rytuał shugenja zapadł w komę, a niedokończony przedmiot zniknął bez śladu! Czy to *kuiei* zamieszkujący przedmiot wy dostał się na wolność? Czy też jeden z obecnych shugenja lub obecnych przy rytuale gości jest szpiegiem?

Trzej goście, biorący udział w ceremonii (nie licząc bohaterów graczy), pochodzą z najróżniejszych klanów. Jedna z nich to Panna Wojny z rodu Otaku, drugi jest dyplomatą z Klanu Skorpiona, a trzeci wytatuowanym *ise zumi* z Klanu Smoka. Rzecz jasna, wszyscy troje twierdzą, że nic im



nie wiadomo o przyczynie tych wydarzeń. Być może wina leży po stronie jednego z samych shugenja, lub agentom nieznanym sił udało się przeniknąć na ceremonię Asahina? Czym był ów magiczny przedmiot i kto mógłby chcieć go zabrać? Czy też był to akt osobistej zemsty na shugenja, który prowadził rytuał?

Odzyskanie przedmiotu i przywrócenie pokoju w świątyni to *karma* naszego bohatera. Jako Obrońca Rytuału jest on związany z artefaktem, dopóki ceremonia się nie dopełni lub też nie ulegnie on zniszczeniu. Należy mu się przy tym słowo ostrzeżenia: dworcy Świątyni Asahina nie zawsze są tym, czym się wydają. Duchy przeszłych Mistrzów Szkoły wciąż czuwają nad ich mieszkańcami, a w samych murach jest wiele ukrytych przejść i tajnych drzwi. Same świątynie są miejscem świętym – zabicie kogokolwiek na ich terenie to czyn wyjątkowo niegodny, skutkujący zazwyczaj popełnieniem *seppuku*. Bohaterowie muszą znaleźć, nie wymagający użycia siły, sposób, by odnaleźć winnego, a nikomu nie wolno opuścić świątyni, dopóki sprawa się nie wyjaśni.

Daidoji Chiroku

Wiele stuleci temu w Klanie Żurawia żyła piękna samurai-ko o imieniu Daidoji Chiroku, słynna w swoich czasach ze swego talentu w obchodzeniu się z mieczem. Była jedyną córką daimyo rodu Daidoji i rodzice bardzo ją kochali. Pewnego dnia, gdy kontemplowała wschód słońca nad brzegiem morza, ukazała się jej wizja tak pełna głębi, że ukuła ją w samo serce, sprawiając, że zapłakała na samą myśl o jej pięknie. Porzucając rodziców, nazwisko, klan i szlachetne urodzenie, Chiroku opuściła ziemię Żurawia, by odnaleźć artystę zdolnego powołać jej sen do życia.

Nikt nie ujrzał jej przez następne lata. Rodzice oplakali jej stratę, a jej imię zapisano na zwojach wśród imion Daidoji, którzy odeszli w pustkę. Przez ponad pięćdziesiąt lat samurai-ko nie dawała znaku życia.

Wtedy nagle przybyła na dwór swojej rodziny, jak gdyby nigdy go nie opuszczała. Opowiedziała o swojej podróży w góry Togashi i o tym, jak ujrzała tam wielki pałac, lecz nie pamiętała, ile czasu minęło ani co robiła przez lata, które upłynęły od jej zniknięcia. Przez całe dnie siedziała nad grobem swego ojca, oplakując jego śmierć. Wasale rodu Daidoji i innych możnych rodzin Żurawia nie wiedzieli, jak ją pocieszyć, ani jak wyjaśnić niezwykle okoliczno-

ści jej powrotu. Wydawała się nie mieć wieku, jak gdyby czas nic dla niej nie znaczył. Jej twarz była równie młoda i piękna jak w dniu, w którym opuściła rodzinny zamek i nawet Asahina nie potrafili wyjaśnić, w jaki sposób było to możliwe.

Chiroku była niepokieszona i zaczęła podróżować po ziemiach Daidoji, by ukończyć swój ból. Gdy powróciła po raz drugi, wciąż nie postarzała się ani o dzień ponad swoje osiemnaście lat. Z zapisów Daidoji Jubeiego, daimyo rodziny Daidoji w tamtym czasie wynika, że odwiedziła go w jego prywatnych komnatach i że nigdy nie spotkał kogoś równie pogodzonego ze światem. Opowiadała mu o snach, o podróżach przez ziemię Żurawia i o dziwnej starej pustelni, z którą rozmawiała na bagnach dalekiego południa. Rozmawiali przez wiele godzin, a kiedy skończyli, Chiroku wyszła na taras komnaty daimyo i odwróciła się twarzą w stronę wiatru. Kiedy znów spojrział w tę stronę, już jej tam nie było, a w niebiosach wzbijał się srebrny Ki-Rin.

Niektórzy spośród Żurawia twierdzą, że widzieli na własne oczy dziwnego, bladego ducha, przyjmującego kształty pięknej, młodej samurai-ko, często opowiadając, że wyratował ich z niebezpieczeństwa. Jej uroczą twarz jest pełna spokoju i promienieje białym światłem. Członkowie innych klanów często drwili z niestworzonych opowieści o Srebrnym Ki-Rinie, lecz Daidoji utrzymują, że mówią one prawdę. Jeśli zaś chodzi o Smoki w ich wyniosłych górskich twierdzeniach, nigdy nie powiedzieli ani słowa na temat tej historii ani swoim udziałem w jej powstaniu.



NAJCZĘŚCIEJ SPOTYKANE FETYSZE (CD.)

KOŚCIANY KLUCZ

Otwiera dowolne drzwi, czy to zamknięte na klucz, czy też zapieczetowane z pomocą magii. Chociaż blokuje działanie zwykłych pułapek, uruchamia wszystkie o naturze magicznej.

ORZECH WIDZENIA

Ten magiczny orzech wprowadza bohatera, który go zjadł, w stan odrętnienia, podczas którego ma on wizje dotyczące tematu, na jaki medytował bezpośrednio przed zjedzeniem Orzecha. Stan ten trwa godzinę. Czasami opisywany fetysz można użyć jako wróżby, by zdecydować o podjęciu jakiegoś działania, lub też jako rodzaj zawodowego urządzenia szpiegowskiego.

PIÓRO ŻURAWIA

Obniża wagę swojego właściciela do 1/10 normalnej, na czas do jednej godziny. Znajdując się w takim stanie, właściciel Pióra odnosi 3 razy więcej obrażeń od wszelkich fizycznych ataków.

SKORUPA ŻÓŁWIA

Chroni przed wszystkimi atakami z dystansu przez okres dziesięciu rund walki.

ZESTAW DO MAKIJAŻU

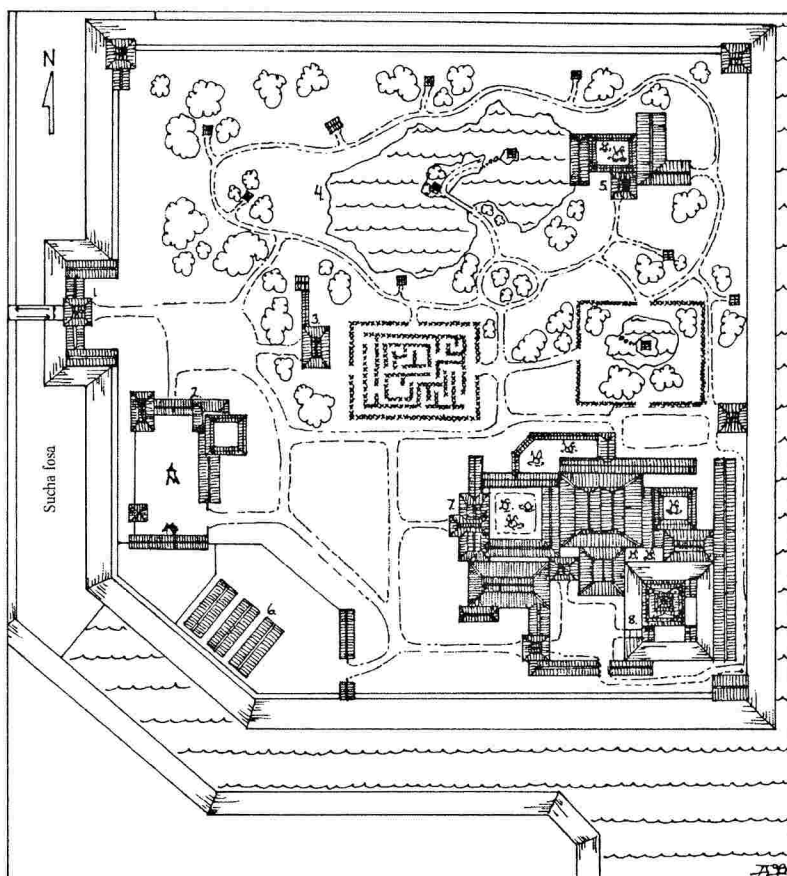
Pozwala rzucić dodatkową kostką przy dowolnym teście przebrania lub udawania kogoś innego.

Kyuden Doji



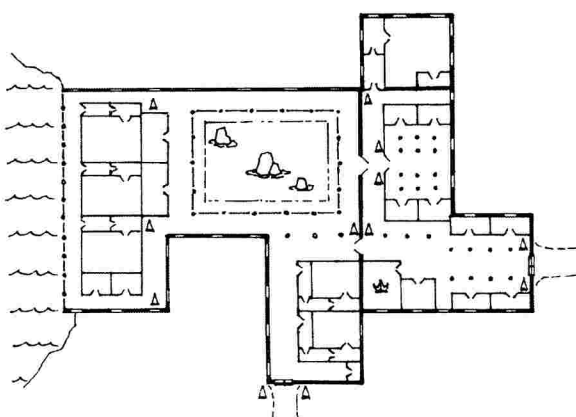
Okno	Otwory strzelnicze	Falszywe drzwi
Drzwi/brama	Schody	Ukryta kłapa
Ukryte drzwi	Wskaźnik nachylenia	Most zwodzony
Kamienny mur	Tunel	Ślup nośny
Ziemne umocnienie	Falszywy trop	Filar
Studnia	Plac defilad	Posąg
Cysterna	Kwatera sztabu	Ogród
Ring treningowy	Kuchnie	Magazyn żywności
Pochylnia dla koni	Stajnie	Zbrojownia
Ściana pośna	Baraki	Posterunek straży

10 metrów

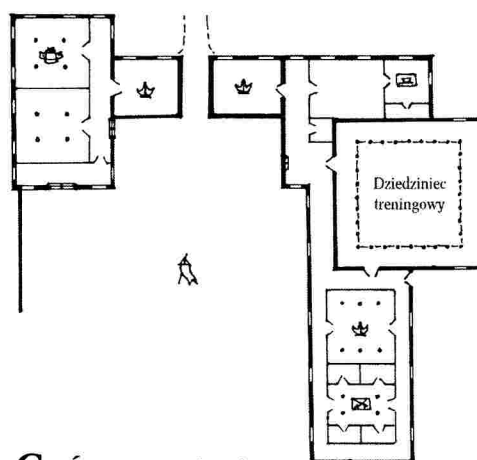


1. Główna brama
2. Główne baraki
3. Łaźnia
4. Ogrody

5. Cesarski dom gościnny
 6. Magazyny ryżu
 7. Pałac
 8. Donżon
- xxxx oznacza żywopłoty

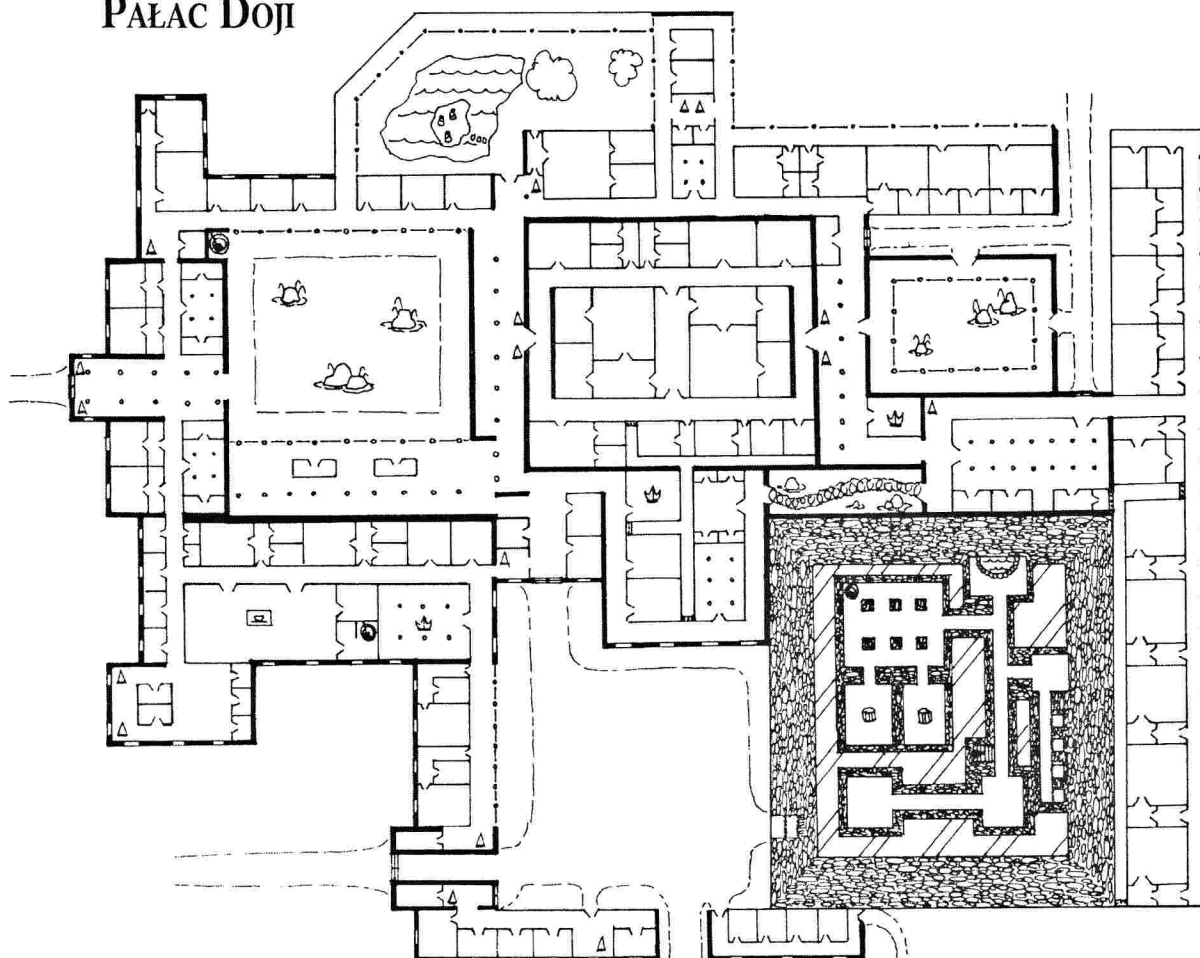


CESARSKI DOM GOŚCINNY

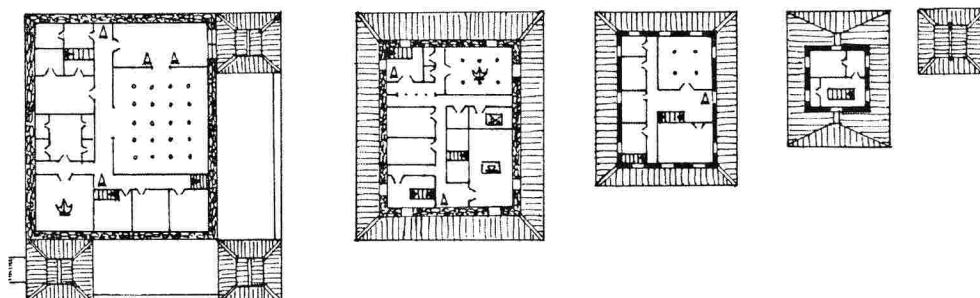


GŁÓWNE BARAKI

PAŁAC DOJI



DONŻON

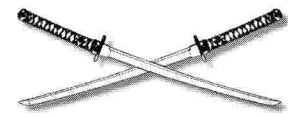




Legenda Pięciu Kęgów

Imię:

Rodzina:



Ogień

Zręczność:
Inteligencja:

Powietrze

Refleks:
Intuicja:

Broń
podstawowa

Zbroja
podstawowa

PT trafienia cię
(Refleks $\times 5$ + Zbroja)

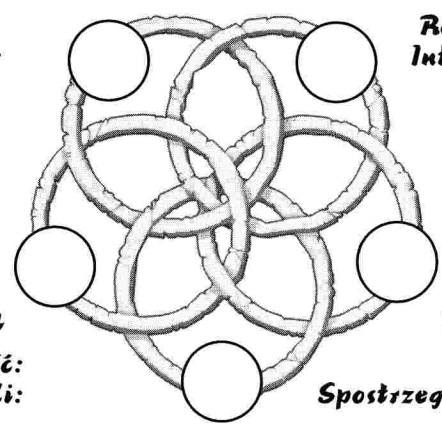
Ziemia

Wytrzymałość:
Siła Woli:

Woda

Siła:
Sposzregawczość:

Umiejętności:



Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Techniki:

Prestiz:

Rany

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

Szkoła:

Ranga:

Wady
i Zalety:

Chwata:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Honor:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

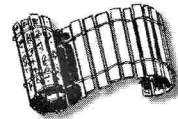
Punkty Doświadczenia:



Legenda Pięciu Kęgów

Imię:

Rodzina:



Ogień

Zręczność:
Inteligencja:

Powietrze

Refleks:
Intuicja:

Broń
podstawowa

Zbroja
podstawowa

PT trafienia cię
(Refleks $\times$ 5 + Zbroja)

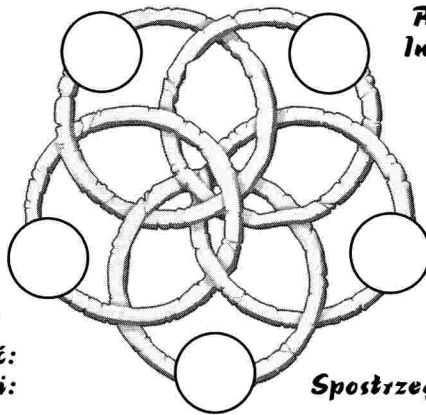
Ziemia

Wytrzymałość:
Siła Woli:

Woda

Siła:
Sposzregawczość:

Umiejętności:



Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Czary:

Prestiz:

Rany

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

Szkoła:

Ranga:

Wady
i Zalety:

Chwata:

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Honor:

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Punkty Doświadczenia:



Legenda Pięciu Kręgów

Imię:

Rodzina:

Rodzinna prowincja:

Sprzymierzeńcy i nieprzyjaciele

Historia i czyny chwalebne

Број и екипункт

Podarunki, wyróżnienia i powiernictwa

Otoczony
przepychem i splendorem
Klan Żurawia stworzył świat elegancji,
piękna i doskonałości. Od dziesięciu stuleci
jego członkowie podążają ścieżką honoru i lojal-
ności wobec Szmaragdowego Tronu. Dziś możesz po-
znać tajemnice najszlachetniejszego z Klanów Rokuganu!

Droga Żurawia

- Wyjątki z „Miecza” Kakity, starożytnego traktatu o kenjutsu i drodze Mistrzów Miecza
- Nowe postaci: dworzanie Doji, artyści Kakita oraz Daidoji – Żelazni Żurawie
- Nowe umiejętności, techniki, wady i zalety oraz przodkowie z klanu Żurawia
- Tajemnice shugenja ze szkoły Asahina i zasady tworzenia przebudzonych przedmiotów
- Historia Klanu Żurawia i opis jego ziem – od Mierzei Przyływów aż po Góry Żalu
- *Mizu-do*, sekretna sztuka walki wręcz Żurawi
- Przykładowi bohaterowie i zawiązki przygód

