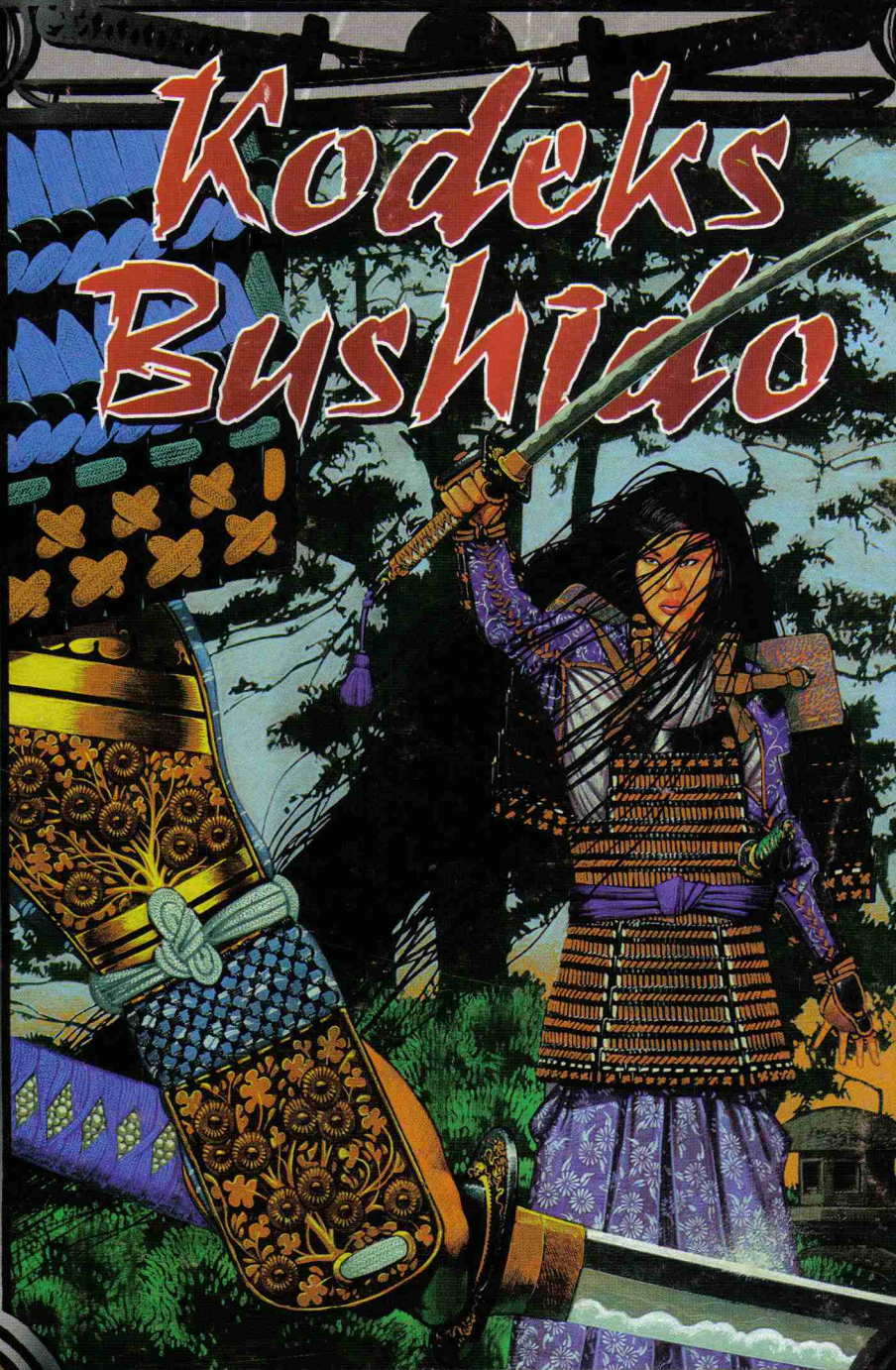


Przygoda o honorze i powinności

Kodeks Bushido



Legenda Pięciu Kręgów

Ree Soesbee, Rob Vaux, John Wick oraz Patrick Kapera

風 空 火 土 *Legenda Pięciu Kęgów*

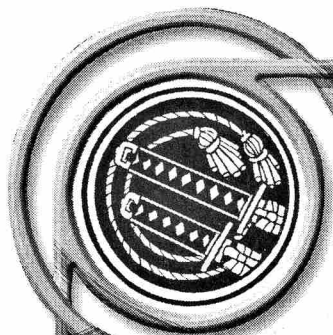
Kodeks Bushido



Jakiż generał czy armia mogą stanąć
naprzeciw serca prawdziwego wojownika?
– Shinjo Iruko

Kraków 2000





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 83-912500-2-4



TORI sp. z o.o.

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

Lista płac

NAPISALI: Ree Soesbee, Rob Vaux, John Wick ORAZ Pat Kapera

PIERWOTNY SZKIC: Greg Stolze

FRAGMENTY DOPISALI: Greg Stolze

ORAZ Scott Gearin

MECHANIKA GRY: David Williams

ORAZ John Wick

OBRAZ NA OKŁADCE: Brian Snōddy

ILUSTRACJE W TEKŚCIE: Cris Dornaus, Jason Felix, Carl Frank, Tom Gianni, Francis Hogan, Scott James, Ben Peck

ORAZ Ramon Perez

MAPY: Cris Dornaus

REDAKTOR SERII: D.J. Trindle

REDAKCJA: Pat Kapera, D.J. Trindle

PROJEKT GRAFICZNY: Steve Hough

ORAZ Rob Vaux

PRZYGOTOWANIE DO DRUKU: Cris Dornaus, Steve Hough, Sean Thompson

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA:

Pata Kapery, którego zadaniem było wożenie zespołu po drogich restauracjach, powstrzymanie się od jedzenia, robienie dokładnych notatek dotyczących obsesji Johna na punkcie „Cake-E-Bake-Thing!” (nie udało nam się ustalić, co to takiego – przyp. red.), a także zaspokajanie demigogicznych fanstazji D.J. Trindle’a.

Ree Soesbee, która pamięta o czasach przed narodzeniem syna Ariusa, gdy ocean pochłoniął Atlantyde. Był to wiek, o którym nam się nie śniło. Uwielbia trufle i chce odzyskać swoje buty.
Roba Vauxa, który jest miłośnikiem psów, posiadającym kota. Teraz już wiecie, jak ponure jest jego życie.

Johna Wicka za to, że zamknął się w biurze i nie wyjdzie, dopóki nie zostaną uwolnieni jego bracia z Frontu Wyzwolenia Orków.

Wersja polska

TŁUMACZENIE: Andrzej Błoch

REDAKCJA I SKŁAD: Łukasz M. Pogoda

KOREKTA: Magdalena „Cathia” Filar, Michał „Puszon” Stachyra

PRODUKCJA: Mateusz Tomczyk

WYDAWCA: Marcin Podsiadło

TWÓRCY POLSKIEJ WERSJI PRAGNĄ PODZIĘKOWAĆ:

Krysi „W ten sposób moje macki sięgną i do tego dodatku” **Nahlik**, która sporządziła uzupełnienia, była uczynna i zawsze odpowiadała na głupie pytania redaktora.

Oraz wszystkim, którzy w Polsce grają i prowadzą Legendę Pięciu Kręgów i którzy zdecydowali się kupić tę przygodę. Dziękujemy!

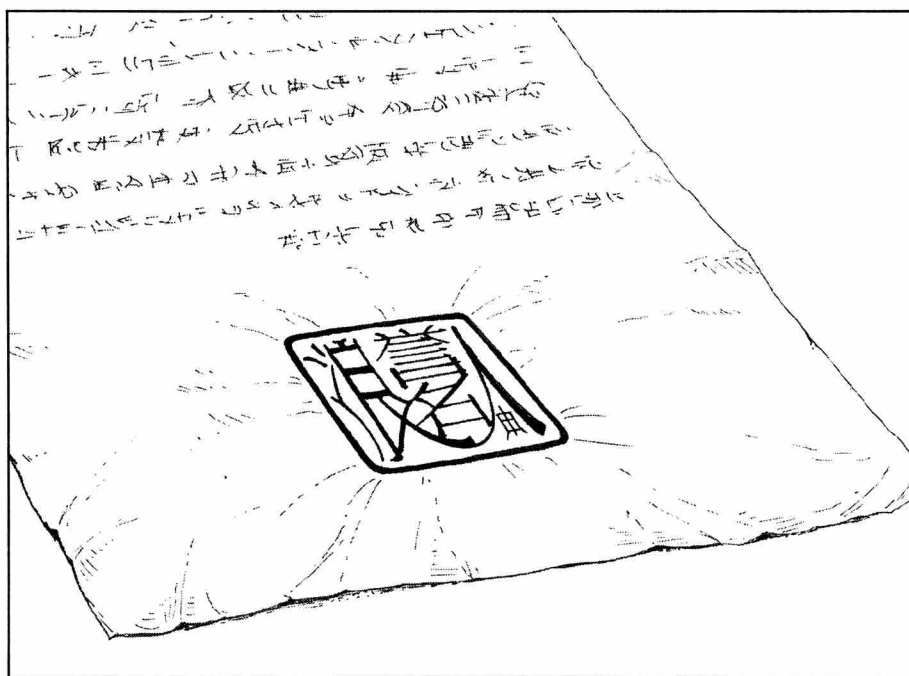
Informacje o występujących w przygodzie wadach, zaletach, szkołach i umiejętnościach z dodatków, na które musielibyście zbyt długo czekać znajdziecie w naszej witrynie internetowej: www.l5k.pl

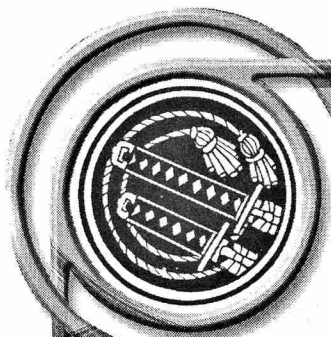
Tam też poznacie nasze plany wydawnicze, zamówicie następne dodatki i będziecie mogli zapisać się na listę dyskusyjną o **Legendzie Pięciu Kręgów**.

Przygód i artykułów o Rokuganie szukajcie zaś w magazynach **Magia i Miecz** oraz **Portal**, dostępnych w kioskach, Empikach i dobrych sklepach z gram.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Część pierwsza: Kwestia honoru	5
Część druga: Zeznanie, morderstwo i kłamstwa	18
Część trzecia: Zabójcza ziemia	37
Droga Modliszki: Zapowiedź	45
Dramatis Personae	48





TEKST ZŁOŻONY KURSYWĄ

Większość informacji zawartych w książeczce przeznaczona jest wyłącznie dla Mistrza Gry i nie powinien ich czytać nikt inny. Teksty, które możesz przeczytać swoim graczom lub sparafrazować, złożyliśmy, podobnie jak w podręczniku podstawowym, kursywą.

Zawarte w tak oznaczonych akapitach informacje mają wspomóc Twoich graczy, opisując to, co widzą ich postacie oraz jak zachowują się i co mówią bohaterowie niezależni. Pamiętaj! Zanim zaczniesz je czytać na głos sam się z nimi zapoznaj, by dokładnie wiedzieć, co dalej nastąpi.

Wprowadzenie

CZYM JEST KODEKS BUSHIDO?

Kodeks Bushido jest pierwszą przygodą z naszej nowej serii „B”. Dzięki niej dowiesz się jak Twoi gracze pojmują honor, lojalność i etykę, czyli bushido – kodeks wojownika. Wszystkie przygody oznaczone symbolem „B” – jak Bushido – będą wystawiały na próbę odwagę i determinację Twoich bohaterów. Nie męstwo w bitwie, czy oszałamiającą umiejętność rozwiązywania intryg dworskich, ale zdolność dokonywania prostych wyborów, tych, które zmieniają życie na zawsze.

Historia przedstawiona na kartach **Kodeksu Bushido** może zostać użyta jako część większej kampanii, w połączeniu z przygodami **Honor's Veil (Welon Honoru)** i **Night of Thousand Screams (Noc Tysiąca Krzyków)**, bądź też może być rozegrana osobno.

Każdą z trzech mini-przygód zawartych w **Kodeksie Bushido** pomyślano tak, by postawić bohaterów graczy w sytuacjach wystawiających na próbę ich zasady i moralność. Można je poprowadzić jedną po drugiej, bądź też z krótkimi przygodami własnego pomysłu między każdą z części. Co więcej, w każdej z opowieści umieściliśmy tych samych bohaterów niezależnych i pomysły ułatwiające włączenie jej do większej kampanii. Na marginesach znajdziecie też nieco dodatkowych informacji, które pomogą Twoim postaciom zrozumieć jakie wymagania stawia przed nimi kodeks bushido. Znajdziesz tam także nieco wskazówek, jak odgrywać samuraja żyjącego w zgodzie z kodeksem.

W tej przygodzie postacie będą musiały dokonać kilku trudnych wyborów. Bohaterów będących namiestnikami z łatwością wprowadzisz w scenariusz, dodaliśmy jednak trochę materiałów, które pomogą Mistrzowi Gry rozpocząć przygodę, jeśli postacie nie zajmują takich stanowisk. Choć w książeczce tej znajdziesz walkę i tajemni-

ce, znajdujące się tu historie przede wszystkim mają wystawić na próbę poczucie lojalności postaci. Niektórych prób nie można wygrać – bądź zatem gotowy na porażkę. Uczą one postać (i miejmy nadzieję, że również i gracza), gdzie stanąć, gdy najgłębsze przekonania znajdują się na krawędzi.

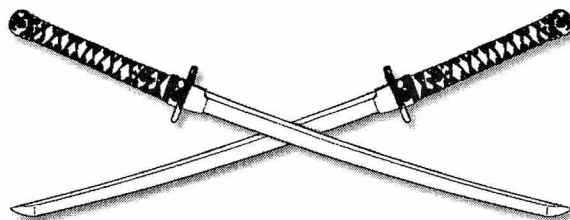
Bushido nie jest rzeczą honoru. Jest kwestią obowiązku. Obowiązku wobec swojego pana, swojego Cesarza, swojej moralności. Czasami, jak postaci zobaczą, trzeba odłożyć swój honor na bok, aby służyć większej sprawie.

MYŚL PRZEWODNIA KODEKSU BUSHIDO

Myślą przewodnią wszystkich trzech mini-przygód **Kodeksu Bushido** jest „obowiązek ponad wszystko”. Nie istnieje właściwy sposób postępowania, żadna ścieżka nie przeprowadzi bezpiecznie postaci poprzez moralne dylematy. Gracze muszą zdecydować, co jest ich najprawdziwszym obowiązkiem. Oznacza to także, że dla żadnego z tych scenariuszy nie ma jedynie słusznego rozwiązania – trzeba tylko dokonać wyboru i wskazać, komu tak naprawdę jest się wiernym.

W pierwszej części postacie muszą wybrać, czy uszanują tradycję Siedmiu Klanów i odmówią honorowemu człowiekowi należnego mu miejsca, nawet jeśli jest on roninem. W części drugiej bohaterowie graczy muszą podjąć decyzję, czy lojalność wobec daimyo jest ważniejsza od lojalności wobec Cesarza. Ostatnia, trzecia część **Kodeksu Bushido** stawia przed postaciami wybór najtrudniejszy ze wszystkich. Pomiędzy prawdziwą przyjaźnią i sprawiedliwością.

Czasami ścieżka obowiązku wymaga poświęceń...



Część I: Kwestia Honoru

Tło fabularne: Festiwal Setsuban

Każdej jesieni shugenja z całego Rokuganu spotykają się, by urządzić wielki Festiwal, na którym radują się z przychylności Fortun i dziękują za cuda, jakie dane było im ujrzeć. Festiwal odbywa się w Świątyni Ki-Rin na ziemiach Feniksa, gdzie shugenja gromadzą się, by ucztować, uprawiać politykę i współzawodniczyć w wielkim turnieju, który powstał, by sprawdzić ich inteligencję i umiejętności. Zwycięzca otrzymuje zestaw zwojów, zebranych ze wszystkich głównych szkół i klasztorów Cesarstwa, a ponadto zyskuje szacunek równych sobie i świadomość, że bez wątpienia jest jednym z największych shugenja w kraju. Zwykle rywalizacja zdominowana jest przez rodzinę Isawa, ale wystarczająco dużo zwycięzców pochodziło spoza Klanu Feniksa, by uczynić perspektywę wygrania interesującą dla więcej niż kilku shugenja.

Pomijając główny cel turnieju, Festiwal jest kolejnym pretekstem dla dworzan i szlachty Rokuganu, by grać w swe niekończące się gry. Shugenja mogą być świętymi ludźmi, ale są także źródłem mocy, a moc przyciąga ludzi jak miód pszczoły. Na Festiwalu zazwyczaj obecna jest cesarska rodzina, a także daimyo wszystkich siedmiu Wielkich Klanów i całkiem wielu pomniejszych. Za kulisami wykuwa się sojusze, toczy rywalizację, a zawarte tu układy mogą kształtować losy Rokuganu przez najbliższe lata. Nadchodzący Festiwal zapowiada się wyjątkowo interesująco, gdyż weźmie w nim udział bratanica Cesarza, Okomo Yoroshiku, a jej wuj właśnie ogłosił, że jest ona gotowa do małżeństwa.

To powinno wystarczyć, by zachęcić niektórych graczy do uczestnictwa w obchodach – daimyo przynajmniej dwóch z bohaterów (męż-

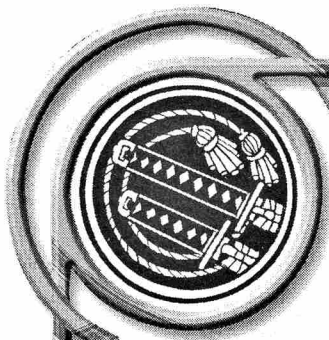
czyn) chcieliby zacieśnić więzy z rodziną cesarską dla oczywistych korzyści politycznych. Jeśli Yoroshiku poślubi kogoś pod sztandarem daimyo, zapewni on sobie dostęp do uszu Cesarza. W związku z tym postacie otrzymały rozkaz uczestnictwa w Festiwalu i zabiegania o względy Yoroshiku, oczywiście w celu jej poślubienia. Jeśli to zdołają uczynić, nie będą musieli się więcej martwić o swoją pozycję w Klanie. Zachowanie ich daimyo jest odmienne dla każdego Klanu:

Krab: Główną bolączką obrońców Rokuganu jest widoczny brak wsparcia ze strony reszty Cesarstwa. Gdyby Krab znalazł się tak blisko Cesarza, mógłby zdobyć potrzebne zapasy, sprzęt bojowy i rezerwy. Klan odtąd nie musiałby toczyć walki samotnie, mogąc liczyć na wsparcie całego Cesarstwa.

Daimyo Krabów wyrazi swe intencje w sposób najbardziej bezpośredni z możliwych. Nie będzie zachowywał pozorów, ani ukrywał swych oczekiwań wobec postaci, jasno jej mówiąc co i dlaczego ma uczynić.

„Potrzebujemy wsparcia, a to jest najprostszy sposób na jego zdobycie. Jeśli poślubisz bratanicę Cesarza, osiągniesz pozycję, dzięki





IUCHI TAIGA

ZIEMIA 2

WODA 3

Percepcja 4

Ogień 2

Inteligencja 3

POWIETRZE 2

Intuicja 4

PUSTKA 3

Szkoła/Poziom: Shugenja Iuchi 3

Umiejętności: Kaliografia 3, Medytacja 3, Obrona 2, Polowanie 1, Walka Wręcz 3, Ziellarstwo 2.

Czary: Bo Wody, Pod Ochroną Shinsei, Przywołanie, Stal Która Kasa, Ścieżka ku Wewnętrznej Harmonii, Twierdza Wody, Wyczucie, Zespolenie

Bronie: Brak.

Honor: 3,3

Chwała: 2,5

Zalety: Przedmiot gajjinów (luneta)

Wady: Pierwszy raz w siodle (zobacz **Droga Jednorożca**)

Temu przebiegłemu, mądrymu i ostrożnemu shugenja przypadł w udziale obowiązek pilnowania zwojów z czarami w ostatnim etapie podróży. Podchodzi do tego zadania ze śmiertelną powagą i przysięgł nigdy nie spuścić zwojów z oczu.

której otrzymamy pomoc kiedykolwiek i gdziekolwiek będziemy potrzebować. Idź. Graj w ich gry. Tańcz w takt ich głupiej muzyki. Ale nie zapominaj, że dzielni ludzie umierają tu każdego dnia. Idąc do łóżka z kobietą Hantei pomożesz zakończyć rozlew krwi raz na zawsze."

Żuraw: Żuraw nie pożąda kolejnego stanowiska blisko Cesarza, jednak obawia się przewagi, jaką mogliby osiągnąć przeciwnicy Klanu. Yoroshiku dla Klanu Skorpiona lub Lwa byłaby cennym nabytkiem, z którego Klany te miałyby wiele pożytku. Najlepszym sposobem zapobieżenia takiemu obrotowi spraw będzie jej ślub z Żurawiem, sfinalizowany tak szybko jak to tylko możliwe.

"Staniesz się częścią szlachetnej tradycji, wywodzącej się od naszych Przodków. Tradycji, która trwać będzie przez następne tysiące lat. Poślubiając tę przepiękną kobietę, będziemy mogli dalej wypełniać nasze obowiązki jako Lewa Ręka Cesarza, zapewniając Cesarstwu powodzenie pod jego światłym panowaniem."

Postać powinna odczytać między wierszami, że dla daimyo nawiązanie tych stosunków jest niezmiernie ważne.

Smok: (Uwaga: Pod żadnym pozorem *ise zu mi* nie powinni brać udziału w staraniach o rękę Yoroshiku. Wytatuowani nie zajmują się tak przyziemnymi sprawami).

Tajemnicze Smoki nigdy nie mówiły, co nimi kieruje, więc ich starania o kuzynkę Cesarza nie będą niczym niezwykłym. Togashi Yokuni wyszeptał złowieszcze ostrzeżenia dotyczące przyszłości dynastii Hantei – ostrzeżenia, które dopiero co spłynęły w dół ze szczytu jego góry. Bardziej światowi członkowie Klanu wierzą, że rozsądnie byłoby mieć swojego człowieka w pobliżu Cesarza, który mógłby przyglądać się wydarzeniom i interweniować, gdy będą tego wymagały okoliczności. Mogą uważać, że nikt nie ma ku temu predyspozycji lepszych, niż bohater gracza.

"Jutrzejsze słońce przygotowuje się, by jasnieć na niebie nawet dziś. Mądrzy ludzie także przygotowują się na przyszłość, wiedząc, że spadnie ona na ich głowy."

Lew: Prawa Ręka Cesarza często irytowała się, że tak wielu z rodu Hantei połączyło się z głupkowato uśmiechniętymi rywalami z Klanu Żurawia, ale nadszedł czas ponownie zaznaczyć swoją obecność. Yoroshiku jest honorową kobietą i przyniesie wiele chwały najbardziej dumnemu z Klanów. Co ważniejsze, matka Yoroshiku była Lwem, a daimyo uważa, że krew Lwów powinna pozostać

wewnątrz Klanu. Senior będzie podkreślał, jak wielkim honorem jest poślubienie takiej kobiety – i dlatego tylko Lew może dostąpić tego zaszczytu. Zwróci się do postaci słowami:

"Ona jest dzieckiem dwóch najbardziej szlachetnych rodzin w całym Rokuganie. Oddanie jej w ręce jakichś eta z Klanu Skorpiona czy Jednorożca byłoby dyshonorem nie do zniesienia. W twoich żyłach płynie odwaga Lwów, tak jak i w jej. Tylko ty masz serce wystarczająco silne, by być dla niej odpowiednim mężem."

Feniks: Zwykle Feniksy nie przejmują się tak nieistotnymi sprawami jak zaloty, których wynikiem mogą być polityczne korzyści. Jednak tym razem czas i miejsce tego dworskiego wydarzenia wszystko zmieniły. Rodzina Asako uważa Festiwal Setsuban za najważniejsze wydarzenie mające miejsce na ich ziemiach i jako taki pragnie zdominować go całkowicie. Z drugiej strony, każdy wie, że mają się tu rozstrzygnąć losy kobiety z rodu Hantei, a to może odciągnąć uwagę od magicznych biegości, których symbolem jest Festiwal. Jeśli zatem jej przyszłość ma zostać przypieczętowana na ziemiach Feniksa, i to na Festiwalu Feniksa, niech Feniks splecie z jej losem swój. Tę jedyną stosowną rzecz, jaka może się wydarzyć, daimyo postaci wyjaśni tak:

"Jest naszą powinnością, jako gospodarzy, wystać przedstawiciela na poszukiwanie ręki tej pani. Zdobywając ją nie tylko wypełnimy nasze obowiązki dyktowane przez honor, lecz także pokażemy, że nie ma tu miejsca na nieistotną politykę. Porządek Festiwalu nie będzie nam narzucany przez krętaczy i pochlebców."

Skorpion: Skorpiony postrzegają Yoroshiku jako przynętę i chcą wykorzystać ją tak, jak wykorzystują każdą inną przynętę. Umieszczając kogoś ze swoich u jej boku rozwścieczą Lwy – przecież jej matka pochodziła z Klanu Lwa, więc uważają ją za „swoją”. Co więcej, także Żurawie staną się bardziej nerwowe, gdyż Klan Skorpiona zwiąże się z Cesarzem w sposób przez nich nie kontrolowany. Kiedy oczy wszystkich będą skupione na młodej kobiecie i jej przystojnym mężu, Klan będzie mógł wykonywać swe prawdziwe posunięcia nie obserwowane...

Daimyo da postaci do zrozumienia, że jej obowiązkiem i powinnością wobec Klanu jest zdobycie ręki Yoroshiku.

"Bądź naszą maską, szlachetny samuraju. Za tobą będziemy mogli wykonywać nasze obowiązki nie niepokojeni, będąc pew-

nym, że nasz Cesarz jest zabezpieczony przed szwymi wrogami.”

Jednorożec: Jednorożce dopiero co powróciły do Rokuganu i wciąż starają się przyzwyczaić do swojej nowej roli. Kondycja klanowej gospodarki w większości zależy od stanu szlaków handlowych w całym Cesarstwie – szlaków, których Jednorożce nie zawsze są w stanie ochronić przed bandytami i rabusiami. Wprawdzie dyplomaci Klanu Jednorożca przebywający w Otosan Uchi starają się wspomagać te wysiłki, ale nikt z nich nie jest związany z rodziną Cesarza. Gdyby Jednorożec pojął bratanicę Syna Słońca, Klan zyskałby bezpośrednie dojście do serca Imperium, a jej mąż mógłby pomagać w koordynacji ruchu karawan wokół gwarnej stolicy Cesarstwa, jednocześnie dając Klanowi pewność, że interesy Jednorożców nie będą spychane na bok przez starsze, bardziej zakorzenione Klany.

„Nasze konie nosiły nas daleko, więc nowe perspektywy nie są nam obce. Otosan Uchi jest ważnym miejscem, choć pozostaje na uboczu Cesarstwa. Potrzebujemy tam kogoś, kto zachowa czystym swe wędrujące serce. Gdyby Jednorożec był obecny w mieście, a może nawet w salonach Cesarskiego pałacu, moglibyśmy zapewnić naszym podróżnikom dom w każdym miejscu Rokuganu.”

Niezależnie od tego, z jakich Klanów pochodzą, będą zalotnicy, ich przełożeni będą z naciskiem podkreślać wagę sytuacji. Yoroshiku jako członek najbliższej rodziny samego Hantei przyniesie wielki prestiż – nie wspominając o doskonałych koneksjach politycznych – mężczyźnie, którego poślubi.

Pozostali gracze otrzymają bardziej pilne, choć mniej skomplikowane zadanie. Nie muszą się przejmować romantyczną rywalizacją podczas Festiwalu Setsuban, gdyż ich obowiązkiem będzie upewnienie się, że na miejsce dotarł najcenniejszy z jego elementów. Przygotowując Festiwal, przywódca rodziny Isawa wysłał karawanę, która odwiedziła każdą większą szkołę shugenja w kraju i z każdej z nich zdobył po jednym zwoju. Każdy z nich zawiera unikalne czary, znane tylko uczniom szkoły z których pochodzi, a zaklęcia te nie są dostępne dla osób z zewnątrz. Wszystkie zebrane zwoje otrzyma w nagrodę zwycięzca turnieju (a jest to skarb, którego pożałowałby nawet najpotężniejszy shugenja).

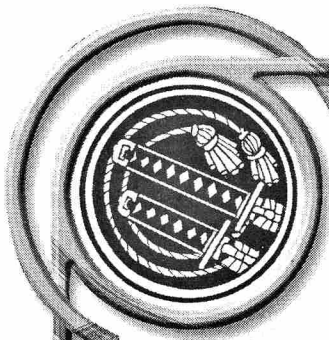
Dotarcie do wszystkich szkół zwykle zajmuje karawanie kilka miesięcy, podczas których musi ona być chroniona przed tymi, którzy chcieliby posiadać tę bezcenną wiedzę dla siebie. Zabezpie-

czanie karawany jest obowiązkiem każdego z daimyo, przez którego ziemie ona przejeżdża, a ponieważ żaden Klan nie dostarcza całego zestawu zwojów, od żadnego nie można oczekiwać ochrony na całą podróż (a może żadnemu nie można zaufać na tyle, by taką ochronę przyjąć).

Na daimyo Jednorożców o nazwisku Shinjo Gidayu spadł zaszczyt opieki nad karawaną w ostatnim etapie jej podróży – ze Szkoły Shugenja Iuchi do Świątyni Ki-Rin na ziemiach Feni-ksa. Droga jest długa, a zwoje są już w komplecie, więc atak bandytów jest dość prawdopodob-



ny. Gidayu potrzebuje zatem zaufanych sług (czyli graczy), którym mógłby zlecić eskortowanie ładunku. Jeśli wszystkie postacie są Szmaragdowymi Namiestnikami, bądź też wypełniają inne powinności wobec Cesarza Hantei, uzna ich za wystarczająco honorowych by spełnić tę powinność. Jeśli nie są namiestnikami i nie mają żadnych powiązań z Cesarzem, zleci ten obowiązek postaci z Klanu Jednorożca i poprosi ją, by skorzystała z usług „zaufanych” samurajów (czyli innych bohaterów graczy).



KUPCY (5 OSÓB)

ZIEMIA 2

WODA 2

Percepcja 3

Ogień 2

Inteligencja 3

POWIETRZE 2

Intuicja 4

PUSTKA 1

Szkola/Poziom: Brak

Umiejętności: Etykieta 1, Handel 3, Jeździectwo 1, Opieka nad zwierzętami 1, Szacowanie 4, Szczerość 3, Wiedza o (Szlakach handlowych) 3, jedna bądź dwie umiejętności rzemieślnicze (Płaterz, Rzemiosło, Zbrojmistrz, itp.) na poziomie 2.

Honor: 1,8

Kupcy są pomniejszonymi członkami rodziny Ide, którzy przy okazji pragną się dostać na Festiwal. Mają od 20 do 40 lat i noszą się skromnie, choć ich stroje są dość wyszukane.

Wiedzą o prawdziwym przeznaczeniu karawany i zdają sobie sprawę z podejmowanego przez siebie ryzyka. Nie potrafią jednak walczyć i raczej nie będzie z nich dużego pożytku w razie ewentualnego ataku.

Gidayu zaprosi graczy do zamku położonego w pobliżu Miasta Bogatej Żaby, na wschodnim krańcu ziem Jednorozca i w trakcie obiadu wyjaśni, czego od nich oczekuje. Jest to propozycja nie do odrzucenia, a bohaterowie graczy powinni się zgodzić, jeśli nie dla Klanu czy Cesarza, to dla honoru, który przyniesie im ta misja. Postacie shugenja mogą chcieć wziąć udział w zawodach, a dostarczenie zwojów zagwarantuje im miejsce na liście startowej. Co więcej, dla każdego będzie to szansą ujrzenia jednego z największych festiwali Szmaragdowego Cesarstwa.

Sam Gidayu planuje udać się na Festiwal, ale nie chce przybyć z karawaną „jak zwykły kupiec” (tę uwagę zachowa jednak dla siebie), wyruszyć więc przed postaciami i dojedzie do Świątyni Ki-Rin znacznie wcześniej. Spodziewa się bohaterów na miejscu w przeciągu dwóch tygodni. Ci zaś zostaną zaopatrzeni w dokumenty gwarantujące im przywództwo nad karawaną i (jeśli nie ma innych sposobów) przepustki pozwalające im na przejazd przez wszystkie terytoria leżące na trasie do Świątyni.

W pewnym momencie podczas obiadu postacie mogą zapytać Gidayu czy jego karo (pomocnik) nie byłby bardziej odpowiedni do wykonania tego zadania. Gidayu odpowie bez ogródek:

„Nie mam karo. Mój karo nie żyje.”

To powinno dać sygnał do zakończenia dyskusji. Ton głosu Gidayu sugeruje, że nie chce o tym rozmawiać, a wszelkie próby powtórnego przywołania tematu zaowocują poważną utratą twarzy przez osobę na tyle głupią, by to uczynić.

Podróż do Świątyni

Karawana przybędzie ze szkoły Iuchi do fortecy Gidayu w ciągu dwóch dni. Gidayu już wyrusza na Festiwal, ale przed wyjazdem zachęci bohaterów do korzystania z jego gościnności aż do chwili, gdy będą musieli wyruszyć z karawaną. Forteca jest mała, lecz zawiera nieco wygód, wliczając w to dwa ogrody skalne i wspaniały labirynt z żywopłotu wzorowany na podobnej konstrukcji gaijinów gdzieś z dalekiej północy. Gracze powinni bez problemu znaleźć dla siebie zajęcie. Na pewno nie zaszkodzi, jeśli Mistrz Gry wymyśli drobne spotkania ze służącymi, strażnikami i innymi bushi itp., które będą odpowiednie do sytuacji.

Rankiem drugiego dnia postoju karawana przejdzie przez bramy fortecy. Pozostanie tu wystarczająco długo, by napoić konie i zabrać ze sobą naszych bohaterów, po czym wyruszy najszybciej, jak to możliwe. Postacie mogą dowolnie wy-

brać sobie miejsce w karawanie, a także mają wolną rękę jeśli chodzi o decyzje związane z ustalaniem porządku i rozkładu zajęć dla reszty strażników. Są tu przełożonymi i każdy, kto z nimi podróżuje, będzie wykonywać ich rozkazy.

Karawana składa się z trzech wozów wypełnionych jedwabiem, przyprawami i innymi towarami, które mają być sprzedawane podczas festiwalu. Wozy ciągnięte przez kudłate konie pociągowe (po dwa na wóz) zajmuje pięciu kupców z Klanu Jednorozca, do których należy większość towarów. Wiedzą oni o ładunku przewożonym przez karawanę i zgłosili się dobrowolnie, by jej towarzyszyć celem ukrycia jej prawdziwego zadania. Dodatkowo do ochrony wozów zostało przydzielonych piętnastu strażników bushi, największa możliwa ilość, która nie powinna jeszcze zwracać nadmiernej uwagi. Ich charakterystyki znajdziecie na marginesie. Siedmiu ze wspomnianych bushi dosiada rokugańskich koni wierzchowych, reszta idzie pieszo bądź korzysta z wozu. Wszyscy będą bez szemrania wykonywać polecenia postaci graczy i ustawiać się tak, jak tego zażyczą by zapewnić maksymalną ochronę.

Zwoje ukryte są w wielkie cedrowej skrzyni zamkniętej metalowymi okuciami. Spoczywa ona na dnie środkowego wozu, przykryta stertą płaszczy podbitych futrem i innymi wyrobami ze skóry. Organizatorzy karawany doszli do wniosku (całkiem słusznego zresztą), że większość Roku-gańczyków nie będzie chciała dotykać ciał zwierząt, tak więc nie będą zawracać sobie głowy szukaniem skrzyni pod płaszciami. Zadanie nieustannego pilnowania zwojów zostało przydzielone Iuchi Taiga, shugenja ze szkoły Iuchi. Pozostanie on na wozie, nawet w trakcie posiłków i snu, i nikt pod żadnym pozorem go nie przekona do zejścia z wozu. Taiga przysięgł swojemu mistrzowi, że będzie bronił zwojów i prędzej umrze, niż spuści je z oczu.

Droga, którą postacie obiorą w drodze na Festiwal przebiega wzdłuż północnego brzegu Rzeki Utopionego Kupca, tuż za terytorium Klanu Lwa. Rzeka weszła po wiosennych opadach i trudno jest ją pokonać w bród, więc karawana planowo będzie się trzymać północnego brzegu, nie ryzykując zniszczenia zwojów podczas nierozważnej przeprawy. Droga biegnie poprzez niezamieszkałe łąki i pokryte lasami szczyty, które z czasem zamieniają się w wielkie północne góry i doliny, wśród których ukryta jest Świątynia. Podróż powinna być całkiem przyjemna, lecz nie będzie na niej zbyt wielu innych podróżników – droga jest używana tylko przez chcących odwiedzić małą klan Ważki. Drogi Klanu Lwa i Żurawia są lepiej utrzymane i większości przypadków wybierane znacznie częściej.

Podróż potrwa około piętnastu dni i może zostać wypełniona dowolną ilością spotkań, wedle życzenia Mistrza Gry. Dwa następujące zostały tu przedstawione jako przykłady.

DUCHY KUPCÓW

Rzeka Utopionego Kupca została tak nazwana trzysta lat temu, gdy znaczny kupiec z Klanu Żurawia po długich torturach został zabity wraz z rodziną na jej brzegu przez bandę opryszków. Od tego czasu brzegi rzeki są nawiedzane przez duchy zamordowanych, które wędrują wzdłuż nich w poszukiwaniu zemsty. Miejscowi chłopci w żadnym wypadku nie zbliżą się do rzeki po zmroku. Niestety, osoby planujące wyprawę nie uznały takich przesądów za godne uwagi i zaplanowały trasę prosto przez okolice, w którym zginęła kupiecka rodzina.

Spotkanie nastąpi głęboką nocą, gdy większość postaci uda się już na spoczynek. Wyznaczony strażnik zobaczy zbliżającą się do obozu dziwną poświatę (miejmy nadzieję, że będzie to jeden z bohaterów graczy, choć inni bushi sami staną na warcie, jeśli gracze nie pomyślą o ich wystawieniu). Poświata wkrótce okaże się parą przerażających postaci – kupcem i jego żoną, świecących na białą w świetle księżyca. Zamiast oczu mają puste oczodoły, a ich twarze są wykrzywione bólem i przerażeniem. Gdy zbliżą się do obozowiska wydadzą z siebie przerażający skowyt prosto w niebo:

„Gdzie jest krew moich dzieci?” wykrzyknie kupiec. „Gdzie są ci, którzy nam je odebrali?” (Krzyk obudzi postaci, które wyrzucą kostką liczby od 1 do 6). W odpowiedzi na te pytania cztery mniejsze duchy, dwaj chłopcy i dwie dziewczynki pojawią się nagle na środku obozu. Są pozbawione oczu tak, jak rodzice, a ich drobne ciała przebito strzałami i nage-yari. Duchy dzieci wyciągną przed siebie drobne ramiona i popędzą z płaczem w kierunku matki i ojca, jednak znikną tuż przed dotarciem do rodziców, zaś ich krzyki przejdą w rozdzierające skrzeczenie, następnie w przerażający bulgot, po czym powoli ucichną. Rodzice staną przerażeni, następnie wyciągną swe ręce błagając świadków o uwagę. „Mój ród wygaś wraz z tym morderstwem. Krzyków niezliczonych nienarodzonych nie zagłuszy czas. Powiedźcie mi, że sprawiedliwość dosięgła tych rzeźników, bym mógł wreszcie spocząć w pokoju”.

Strażnicy, którzy pierwsi ujrzeli duchy, czykolwiek inny, kto był świadkiem całej sceny od początku do końca musi wykonać test Siły Woli o trudności 15, w przeciwnym wypadku ucieknie z piskiem w noc. (Nie licząc Iuchi Taigi, wszyst-

kim bohaterom niezależnym rzut automatycznie się nie udaje.) W ich włosach ze strachu pojawi się siwe pasmo i stracą Honor odpowiednio do swojego statusu (jeden lub dwa w przypadku zwykłych bushi, pięć lub sześć w przypadku samurajów z Klanu Lwa). Bohaterowie, którym udało się test przejść pomyślnie mogą porozmawiać z duchami wedle życzenia, lecz w żaden sposób nie będą w stanie ich uspokoić. Mordercy zmarli w ciepłych łóżkach i nic, co postacie powiedzą, tego nie zmieni. Gdy duchy zdadzą sobie sprawę, że nie mogą zostać pomszczone wzbijają się w powietrze, a ich jęki zamieniają w skrzeczenie podobne do wrzasków dzieci, aż w końcu znikną w mrokach nocy, czemu towarzyszyć będą przeraźliwe bulgotanie topiących się ludzi. Jeśli ktoś użyje kawałka jadeitu, bądź innego odpowiednio poświęconego przedmiotu, duchy znikną w mgnieniu oka. Dokonując tego wystarczająco szybko można zapobiec panice u pozostałych członków drużyny.

Co więcej, widok był wystarczający okropny, by przerazić nie tylko ludzi, ale także konie. Każdy, który nie był odpowiednio przywiązany, spanikuje i popędzi w noc. Ich przerażone rżenia dadzą się słyszeć na wietrze, aż w końcu ucichną w oddali. Na szczęście teren jest w miarę równy, a wschodzący księżyc daje coraz więcej światła, więc żadne ze zwierząt nie odniesie ran w trakcie swojej szalonej galopady. Zbiegłe konie można znaleźć następnego ranka na pobliskich łąkach już po kilku godzinach poszukiwań.

Przed opuszczeniem tego miejsca postacie mogą wykonać rytuał oczyszczenia, by uhonorować duchy zmarłych. Jeśli nikt inny o tym nie pomyśli, zaproponuje to Taiga. Rytuał (odmiana Błogosławieństwa Czystości, znana każdemu shugenja posiadającemu ten czar) potrwa około godziny i przeszkodzi duchom w dalszym dręczeniu karawany.

ZAMEK KLANU WAŹKI

W połowie drogi leży Kyuden Tonbo, główna forteca klanu Ważki. Bohaterowie wreszcie będą mieli okazję przespać się w prawdziwych łóżkach, otoczeni opiekuńczymi murami, zamiast pośród niewygodnych i zdecydowanie bardziej niebezpiecznych pustkowi. Sama forteca nie jest może ogromna, a tak naprawdę, szczególnie w porównaniu do pałaców Wielkich Klanów, wydaje się śmiesznie mała. Ale jej rozmiar skrywa utajoną moc – potężne znaki ochronne wyryte na ścianach forticy. Od czasów założenia klanu Ważki chroni je magia i żaden wróg do tej pory nie zdołał zdobyć zamku.

Tuż po wkroczeniu na ziemię Ważki, karawana napotka patrol Mirumoto. Mirumoto uznają prowincję Ważki za swoje terytorium zależne i małą częścią swych sił wspomagają graniczne

CESARSCY STRAŻNICY KARAWANY (15 OSÓB)

ZIEMIA 2

Wytrzymałość 3

WODA 2

Siła 3

Ogień 2

POWIETRZE 2

Refleks 3

PUSTKA 2

Szkoła/Poziom: Ako-
do Bushi 1

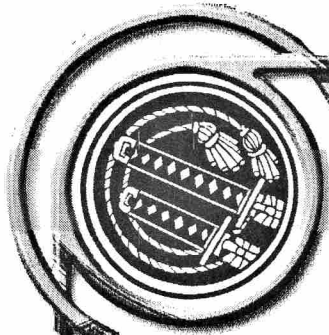
Umiejętności: Gawę-
dziarstwo 1, Historia 2,
Kenjutsu 2, Łucznictwo 2,
Obrona 3, Taktyka 2, Walka
Wręcz 1, Wysportowanie 1.

Bronie: Katana (3z2),
wakizashi (2z2) oraz da-
kyu (jak strzały).

Honor: 3,5

Chwała: 1,5

Strażnicy to niskopoziomowi bushi, podporządkowani Szmaragdowemu Namiestnikom. Będą dzielnie walczyć w obronie karawany, ale zaraz po dotarciu konwoju do miejsca przeznaczenia karawany ich obowiązki ulegną zmianie. W trakcie Festiwalu już nie będą podwładnymi postaciami graczy.



KLAN WAŹKI I FESTIWAL

Klan Ważki nie posiada szkoły shugenja, którzy zwykle szkolą się w szkołach Feniksów i Smoków, ale mimo to wysłał kilku swoich przedstawicieli, by wzięli udział w Festiwalu, oczekując, że ich klan zostanie tam doceniony. Festiwal jest jedną z nielicznych chwil, gdy Ważki postrzegane są jako niezależny klan, a nie jako część Klanu Smoka bądź Feniksa.

patrole. Dowódca patrolu, samurai-ko z klanu Ważki zwana Tonbo Sako, poprosi o papiery podrózne i podanie przyczyny dla której wkroczyli na terytorium Ważki. Uszczypliwie spyta, czy mają jakiś interes bądź informację do przekazania na ziemi Smoka. Zakładając, że wszystko jest w porządku, oddział eskortuje karawanę do Kyuden Tonbo.

Gracze zostaną powitani przy bramach przez Tonbo Sodana, syna daimyo i jego następcę. Jest on mężczyzną o przyjemnej twarzy, na której często gości spontaniczny uśmiech. Wydaje się, że od razu polubił wszystkich członków drużyny. Podczas obiadu będzie ich raczył anegdotami o kuzynach z Klanu Smoka, a dalszej rozrywki dostarczy im grupa sztukmistrzów.

Ten miły wieczór może zakłócić jeden drobiazg. Jeden z pałacowych shugenja (Mirumoto Ekai) nie dostał zezwolenia na uczestnictwo w Festiwalu. W napadzie wstydu i zazdrości zdecydował się włamać do skrzyni ze zwojami i skopiodać tyle z nich, ile zdoła. Nie przyszło mu jednak do głowy, że takie kopie prawdopodobnie nie będą działały, jest za to święcie przekonany, że dzięki nim zdobędzie prawdziwą moc. Zna on strażników palacowych strzegących skrzyni i będzie w stanie je ominąć bez większego wysiłku. Oczywiście luchi Taiga będzie spał w pobliżu, ale Ekai jeśli chce, potrafi się poruszać bardzo cicho. Mirumoto Ekai sforsuje zamek w skrzyni i przed świtem zrobi po-

śpieszne kopie trzech czy czterech zwojów. Następnie ponownie zamknie pudełko i wymknie się niezauważony. A przynajmniej tak mu się wydaje.

Jeśli któryś z graczy pilnuje pudełka ze zwojami (to jest przez noc pozostaje w bezpośredniej bliskości pudełka), będzie mógł spróbować zatrzymać Ekai, jeśli tylko się na to zdecyduje. W przeciwnym wypadku Taiga natychmiast po przebudzeniu spostrzeże, że ktoś majstrował przy pudełku i rozpęta olbrzymią awanturę – najpierw oberwie się strażnikom, którzy pełnili warty tej nocy, następnie samemu gospodarzowi. Sodan będzie zszokowany słysząc o tym, co się stało i będzie dokładał wszelkich starań, by przeprosić za ten incydent. Jednak Taiga będzie na tyle niegrzeczny w swoich oskarżeniach, że pokora Sodana wkrótce zostanie zastąpiona przez złość. W końcu kim jest ten barbarzyński głupiec, że lekceważy jego gościnność? Sprzeczka wkrótce przekroczy wszelkie rozsądne granice i zagrozi dojściem do rękoczynów.

Bohaterowie graczy powinni szybko wkroczyć do akcji i pogodzić zwaśnione strony. Powinno to się odbyć poprzez odgrywanie ról, a Mistrz Gry winien ocenić powodzenie ich starań w oparciu o skuteczność, z jaką gracze przedstawiają swoje argumenty. Taidze można przemówić do rozsądku wskazując, że żaden ze zwojów nie został skradziony, więc nie została wyrządzona żadna poważna szkoda. Sodana można uspokoić chwając jego gościnność i prosząc o pomoc w ustaleniu przebiegu wypadków. Jeśli Sodan przepytą strażników, bez namysłu wskażą oni na Ekai. Niepoprawny shugenja będzie twierdził, że chciał po prostu zobaczyć wielką skrzynię. Przeprosi za nieporozumienie i będzie błagał luchi Taigę o wybaczenie swojego bezmyślnego zachowania. Pod żadnym pozorem nie przyzna się do kradzieży zwojów.

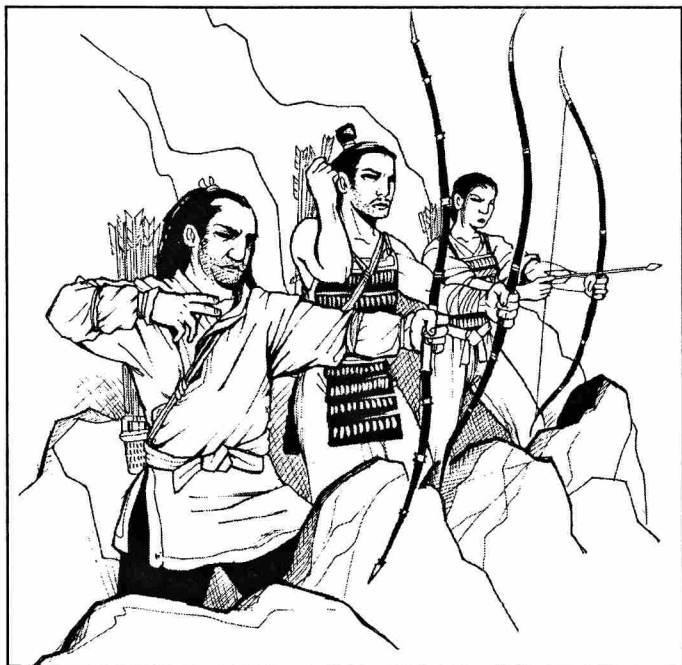
Dalszy rozwój tej sceny może potoczyć się w sposób, który będzie odpowiadał prowadzącemu, ale niezależnie od tego jak zakończy się konfrontacja, Sodan wyśle kolejny oddział, który wyprowadzi bezpiecznie karawanę z ziem Ważki.

NAPAD „BANDYTÓW”

Po przejściu ziem Ważki, w końcowej fazie podróży do Świątyni, drużyna zostanie zaatakowana przez dużą grupę osób wyglądających na bandytów. W rzeczywistości są to jedynie roninowie chcący osiągnąć konkretny cel. Samurajowie bez pana są źli na Klan Feniksa i mają nadzieję, że kradnąc skrzynię choć w pewnym stopniu się zemścą. Niestety, gracze stoją im na drodze.

Kraina, którą przemierzają, staje się coraz bardziej pagórkowata, pokryta grupami drzew i przecięta kilkoma głębokimi dolinami. Na północy, spod linii horyzontu wylaniają się góry, rosnące z każdym dniem podróży. Po przekroczeniu





Drogi Krańca Duszy (prowadzącej do ziem Smoka), podróżujący będą napotykać coraz więcej śladów po lawinach, a wraz z posuwaniem się na przód okolica staje się coraz bardziej odludna.

Atak nadejdzie w momencie, gdy karawana będzie przechodzić pomiędzy dwoma szerokimi wzgórzami. Droga jest w tym miejscu wąska, okoliczne kamienie zapewniają dobrą osłonę, a trzy – leżące w pobliżu doliny – łatwą możliwość ucieczki (dla osób, które o nich wiedzą). Grupa napastników składa się z około czterdziestu roninów, wraz z potężnym shugenja zwanym Koan. Będą strzelać z obu stron karawany, starając się zmusić drużynę do pozostania w ukryciu, bez możliwości działania. Nie zaatakowani nie będą się wdawać w walkę wręcz, co oznacza, że ktoś musiałby ruszyć na ich pozycję. Są jacyś ochotnicy?

Opisy roninów znajdziesz na marginesach. Oddziałkiem dowodzi mężczyzna zwany Niban, któremu towarzyszy porucznik Tobuko. Atakujący mają bardzo specyficzne zadanie. Udany test Percepcji + Taktyki o Poziomie Trudności 15 ujawni, że napastnicy starają się nie zabijać swych przeciwników. Gąszcz strzał służy jako ogień osłonowy, a sposób ataku sugeruje raczej dywersję niż chęć zniszczenia przeciwnika. Roninowie będą się bronić, jeśli zostaną do tego zmuszeni, ale w przeciwnym wypadku nie spowodują żadnych śmiertelnych obrażeń. Kimkolwiek są, wydają się mieć więcej szacunku dla ludzkiego życia, niż większość bandytów.

Podczas gdy „bandyci” odciągają uwagę strażników karawany, shugenja Koan uda się po zwoje. Ukryty dzięki czarowi Esencja Powietrza, pod-

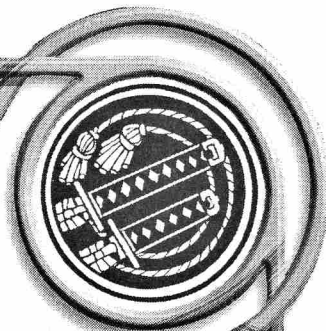
kradnie się do środkowego wozu i zaczyna go przeszukiwać. Tuż przedtem rzuci potężny Sen Zesłany Przez Wiatr, usypiając każdego w pobliżu wozu (włączając w to postacie graczy, chyba że uda się im wykonać test Ziemi o trudności 30). Jedyną osobą, która z pewnością nie podda się działaniu czaru, będzie Taiga. Pozostanie świadomy i czujny, gdy Koan wejdzie na wóz i gdy tylko zauważy napastnika, natychmiast go zaatakuje, na skutek czego wywiąże się krótka walka, w której (o ile bohaterowie graczy nie zdołają mu przeszkodzić) Koan zabije Taigę ciosem wakizashi. W tym momencie dół wozu stanie w płomieniach

podpalony czarem, który chybił celu na skutek śmierci rzucającego go Taigi. Płomienie zaczną się powoli rozprzestrzeniać na cały wóz, tymczasem ronin szybko porwie pudło i ucieknie.

Niezależnie od tego co się wydarzy, Koan zdoła zwoje. Shugenja ten używa potężnej magii i nie pozwoli, by cokolwiek stało mu na przeszkodzie, a gracze powinni być zbyt zajęci atakiem (i dymem unoszącym się ze środkowego wozu), by za nim ruszyć w pogoń. Nikt nie będzie strzelał do postaci lub bohaterów niezależnych, próbujących ugasić ogień na środkowym wozie, co jest kolejnym dowodem na to, że napastnicy starają się zminimalizować zadane straty. Gdy tylko Koan wejdzie w posiadanie zwojów, ronini przestaną nękać karawanę, ale jeśli z jakiegoś powodu gracze podążą za napastnikami, będzie to dla nich frustrującym przeżyciem. Ścieżka jest wyraźna, jednak kończy się tuż przy stromym wąwozie, a jeszcze niedawno prowadzący nad nim most został odcięty. Drużyna chcąc się przeprawić przez przepaść musiałaby znaleźć inną drogę na drugą stronę, co na pewno zabrałoby jej kilka dni. Tyle czasu gracze jednak nie mają – muszą stawić się w świątyni następnego ranka, a Festiwal rozpoczyna się za mniej niż czterdzieści osiem godzin.

Świątynia Ki-Rin

Przed postaciami rysuje się nieprzyjemna perspektywa przyjazdu na Festiwal bez głównej nagrody. Mogą rozwiązać ten problem na kilka spo-



NIBAN

ZIEMIA 4

WODA 3

Ogień 2

Zręczność 3

POWIETRZE 4

PUSTKA 3

Szkoła/Poziom: Shinjo Bushi 4

Umiejętności: Dowodzenie 4, Etykieta 2, Handel 2, Iaijutsu 4, Jeździectwo 2, Kenjutsu 4, Konne Łucznictwo 3, Lanca 2, Łucznictwo 2, Obrona 1, Platnierz 3, Polowanie 2, Shintao 3, Taktyka 3, Walka Wręcz 5, Wiedza o Bushido, Samurajach 4, Wysportowanie 3.

Bronie: Katana (3z2).

Honor: 4,8

Zalety: Wyższy Cel (wioska roninów), Więź Karmiczna (Kocho).

Wady: Upośledzenie Społeczne (Ronin).

Jako przywódca roninów, Niban ma do nich bezgraniczne zaufanie i dba o ich dobro. Jego poglądy dotyczące bushido są nieco obsesyjne, co powoduje, że podejmuje dość niekonwencjonalne decyzje. Przełaty opuścił swój dom i Klan Jednorożca, gdyż uważał, że Jednorożce nie są wystarczająco honorowe, obecnie szuka czegoś lepszego. Wydaje mu się, że odnalazł to w Wiosce Słowika.

sobów, ale przed podjęciem jakichkolwiek działań powinni udać się do Świątyni Ki-Rin. Kupcy nie mogą być zostawieni sami w tej dzikiej krainie, a większość bushi niecierpliwi się, by poinformować Shinjo Gidayu o ostatnich wydarzeniach. Postacie graczy chcące poślubić Otomo Yoroshiku także powinny nalegać na kontynuowanie podróży, ich rozkazy nie mówią bowiem nic o pilnowaniu zwojów. W każdym przypadku są wystarczająco blisko celu, by bez dużych problemów wrócić i urządzić polowanie na „bandytów”.

Karawana wtoczy się na Równinę Smoczego Serca – wznoszącą się nad Świątynią Ki-Rin – około południa. Uczestnicy Festiwalu są w trakcie przygotowań: stawiają namioty, przygotowują jedzenie i ćwiczą liczne ceremonie, mające się odbyć w przyszłym tygodniu. Wszystko jest przystrojone serpentynami, a w powietrzu unosi się zapach gorącej stawy. Wszędzie można zobaczyć przedstawicieli Siedmiu Klanów, kręcących się po okolicy, rozmawiających w grupach bądź też snujących dworskie intryki wśród rozstawionych w okolicy obozowisk. W oddali słychać grupę osób grającą na bębnach, podczas gdy grupa akrobatów z Klanu Feniksa przeprowadza generalną próbę tańca z wielkim, papierowym smokiem. Punktem centralnym Festiwalu jest wielki krąg pokryty wezwaniami do Żywołów – miejsce, na którym odbędzie się turniej największych shugenja.

Sama Świątynia znajduje się poniżej równiny, na naturalnej półce skalnej pośród gór. Rozciąga się z niej oszałamiający widok na ziemię położoną na północy i wschodzie, włączając w to wszystkie prowincje Klanu Feniksa. Całkiem wyraźnie widać Wielki Mur Północy, wyznaczający granicę pomiędzy Rokuganem, a leżącymi poza nim ziemiami barbarzyńców. Świątynia składa się z dużego, białego posągu Ki-Rin stojącej dęba w kierunku północnym. Jej głowę otaczają płomienie, a oczy odzwierciedlają mądrość tysięcy lat. Wschodzące słońce oświetla posąg, sprawiając, że wydaje się on świecić jasnym światłem. Na piedestale wyryte jest następujące zdanie: „Spoglądaj w horyzont. Widać, które tam znajdziesz to kroki przyszłości”. Przy posągu leży jałmużna miseczka, a wokół niego bez przerwy płonie kilka kadzidełek. Przez cały rok Świątynią zajmuje się mała grupka mnichów.

Podczas gdy kupcy rozejdą się, by rozstawić swoje stragany, gracze powinni tak szybko, jak to tylko możliwe odnaleźć Shinjo Gidayu i złożyć mu sprawozdanie. Odnalezienie namiotu mieszkalnego pana Jednorożca powinno zająć trochę czasu. Postacie znajdą się w samym centrum zainteresowania, zwłaszcza jeśli widać na nich ślady świeżych zranień, bądź też przywieźli ze sobą ciała zmarłych towarzyszy (na przykład Taigi). Ich stanowcze zachowanie na pewno zburzy panują-



cą wokoło beztroskę, a gapie będą rozstępować się z respektem, umożliwiając im przejście.

Nasi bohaterowie posuwając się naprzód będą mogli zauważyć kilka ciekawych rzeczy dotyczących uczestników Festiwalu. Aby spostrzec każdy z opisanych poniżej faktów któryś z graczy musi wykonać udany test Intuicji + Dyplomacji o Poziomie Trudności 15. Na zauważenie każdej z ciekawych sytuacji gracze mają dosłownie tylko kilka chwil, gdyż potem rozpychający się tłum szybko zasłoni im widok. Niektóre z wydarzeń mają związek z dalszym ciągiem przygody, inne dołączone są tylko dla urozmaicenia. Prowadzący może rozwijać podaną listę wedle potrzeby.

- Postacie przechodzą obok spacerującego po okolicy pana Shiba (Shiba Himitsu, uważany powszechnie za następcę Championa Feniksa), który wygląda na nieco zagubionego. Wpada na ludzi i przedmioty mamrocząc przeprosiny, podczas gdy na jego twarzy odbijają się odległe troski. Takie zachowanie nie przyciągnęłoby zapewne uwagi bohaterów graczy, gdyby nie to, że drużyna minie go kilkakrotnie podczas swojej wędrówki przez tłum. (**Uwaga!** Himitsu pojawia się tutaj celowo, gdyż odegra dość ważną rolę w następnych epizodach. Pod żadnym pozorem gracze nie powinni mieć możliwości go zabić bądź zranić).

- Grupa szlachetnie urodzonych Skorpionów otoczyła i wciągnęła w rozmowę mały oddział Lwów. Lwy wyglądają na wystarczająco zezłoszonych, by wkrótce przejść do rękoczynów, a Skorpiony wypowiadające się w niezwykle wyważony sposób zdają się poruszać po delikatnej granicy. W grupie znajduje się dziesięciu Skorpionów, więcej niż można dostrzec w jakimkolwiek innym miejscu na festiwalu.

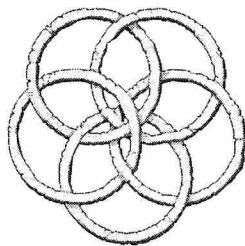
- Załoty do Otomo Yoroshiku już się rozpoczęły. Bratanica Cesarza przyciąga uwagę dwóch bohaterów niezależnych, samurajów z Klanu Żurawia i Feniksa. Żuraw porównuje jej piękno do wspaniałości ich otoczenia, podczas gdy Feniks pracuje nad haiku. Bez wątpienia wkrótce pojawią się kolejni załotnicy. Gdyby bohaterowie graczy chcieli zaznaczyć swą obecność, powinni to zrobić dość szybko, zanim bratanica Syna Słońca zostanie otoczona przez zbyt wielu kandydatów, starających się o jej rękę.

- W tłumie nie widać żadnego shugenja fali. Wszyscy uczestnicy zawodów (a faktycznie większość szlachetnie urodzonych na Festiwalu) należą do jakiegoś Klanu. Każdy z nich z dumą podkreśla swą przynależność paradując w kolorach Klanu, bądź też dumnie prezentując swój mon. Zważywszy, że w Rokuganie znajduje się ponad 100 000 roninów, wydawać by się mogło logiczne, że przynajmniej kilku z nich powinno być tu obecnych... (**Uwaga!** Nie ma tu żadnych roninów,

gdyż Feniksy nie pozwalają im na uczestnictwo w turnieju shugenja. Ma to pewien związek z obecnym kłopotliwym położeniem graczy – na następnej stronie znajdziesz więcej informacji.)

- Smok *ise zumi* rozmawia z Łowcą Czarownic z rodziny Kuni. Zarówno Łowcy Czarownic jak i Wytatuowani są rzadkością na Festiwalu, gdyż zwykle mają ważniejsze sprawy na głowie. Ta dwójka rozmawiająca ze sobą może zatem sugerować, że zanoszą się na coś nieprzyjemnego.

- Wygląda na to, że za bohaterami podąża małe dziecko. Pojawia się ono zawsze w bezpiecznej odległości i wydaje się biegle unikać zauważenia. Postaci graczy przebijając się przez tłum mogą kilkakrotnie je dostrzec, ale jeśli spróbują się do niego zbliżyć, zniknie ono bez śladu, by kilka minut później pojawić się na nowo. (**Uwaga!** Kocho, bo tak się nazywa śledzący naszych samurajów chłopczyk, został wysłany przez „bandytów”, by obserwować poczynania graczy. Ich przywódca spodziewa się, że drużyna w końcu ruszy za nim i chce mieć pewność, że ktoś stale jest w ich pobliżu. Na następnej stronie znajdziesz więcej szczegółów.)



Po jakimś czasie postacie graczy natkną się na namiot Gidayu. Purpurowo-złote sztandary zostały powieszone na dziwnej barbarzyńskiej modłę, podczas gdy namioty, tradycyjnie dla Jednorożców, rozstawione są na planie trójkąta. Stojąca przed namiotami samurai-ko o zaciętym wyrazie twarzy pozdrowi nadchodzących bohaterów graczy i poprowadzi ich do daimyo.

Gidayu wysłucha tego, co mają do powiedzenia i ze smutkiem pokiwa głową. Był całkiem przywiązany do Taigi i – co zrozumiałe – jest zmartwiony jego śmiercią. Gdy nasi bohaterowie skończą składać raport przez chwilę się zastanowią, po czym przemówi:

„Strata zwojów jest olbrzymim dyshonorem, który kładzie się cieniem na nadchodzące wydarzenia. Jeśli ktoś się dowie, że nie mamy nagrody, skandal może nas zrujnować. Obawiam się, że na was, osobach odpowiedzialnych za ich bezpieczeństwo, spoczywa największy ciężar odpowiedzialności. Lecz wciąż jest nadzieja. Jeśli znajdziecie zwoje przed końcem Festiwalu i przyniesiecie

TOBUKO

ZIEMIA 4

WODA 3

Ogień 2

Inteligencja 3

POWIETRZE 3

PUSTKA 2

Szkoła/Poziom:
Moldiszka Bushi 4

Umiejętności: Etykieta 2, Handel 4, Hazard 2, Iaijutsu 2, Kenjutsu 3, Łucznictwo 2, Manipulacja 3, Muzyka (Śpiew) 1, Płatnierz 2, Polowanie 2, Szczerzość 2, Walka Wręcz 2, Wiedza o Roninach 3, Wyszportowanie 2, Zastraszanie 2.

Bronie: Katana (3z2).

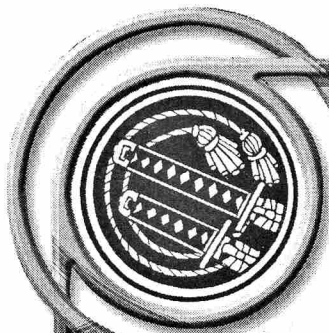
Honor: 0,2

Zalety: Szantaż (aż do rozpoczęcia trzeciej części Kodeksu nie wolno tego ujawniać), Bez Serca.

Wady: Obsesja (Ambicja), Upośledzenie Społeczne (Ronin).

Nowa Wada: Brak Oka (3 punkty) – brak postrzegania głębi (+5 PT do wszystkich rzutów na atak i wzrokowych testów Percepcji).

Tobuko całym sercem jest prawdziwym roninem – kobietą, która nigdy nie uklęknie przed nikim innym. Lubi wolność, którą daje bycie kobietą fali i gardzi tezami bushido. Lubi śpiewać – to pozwala jej się odprężyć. Najczęściej śpiewa tuż przed podjęciem decyzji, z których nie może się już wycofać. Ostatnio śpiewa bardzo często.



BANDYCI – RONINI (RAZEM 50)

ZIEMIA 2

Wytrzymałość 3

WODA 3

Ogień 2

POWIETRZE 2

Refleks 3

PUSTKA 2

Szkola/Poziom: Brak

Umiejętności: Handel 2, Jeździectwo 2, Obro-
na 1, Opieka nad zwierzę-
tami 2, Polowanie 3, Shin-
tao 1, Wysportowanie 1,
jedna bądź dwie umiejęt-
ności rzemieślnicze, jedna
bądź dwie umiejętności po-
sługiwania się bronią (we-
dług uznania Mistrza Gry)
– każda na poziomie 2.

Bronie: Zależnie od
umiejętności posługiwania
się bronią.

Honor: 2,5

Zalety: Niezlomny (je-
steś wierny raz danemu
słowu; zobacz *Droga Jed-
norozca*).

Wady: Upośledzenie
Społeczne (Ronin).

Oto samurajowie bez
pana, zjednoczeni pod
przewodnictwem Nibana.
Różnią się między sobą
i podążają za swoim przy-
wódcą z różnych powo-
dów, ale wszyscy są dobrze
wyszkolonymi wojownikami
(choć wymagającymi
niewiele doszlifowania).

Spędzili sporo czasu
budując swą wioskę
i wzajemnie ucząc się od
siebie umiejętności, które
mogą być tu przydatne.

Wielu z nich pokłada
w Wiosce Słowika duże
nadzieje.

*je z powrotem, zwycięzca otrzyma swoją na-
godę i wszystko będzie w porządku. Reszta
uczestników Festiwalu będzie sądzić, że nig-
dy ich nie zgubiliśmy. Ujęcie tych psów po-
zwoli wam zachować twarz i zmaże z was
odium wcześniejszej porażki. Powiedźcie
mi, myślicie, że jesteście w stanie odnaleźć
bandytów, którzy na was napadli?"*

Każda z postaci z umiejętnością Polowanie
bądź Taktyka może bez problemu odpowiedzieć
twierdząco. „Bandyci” byli dość liczną grupą, a za-
tem nie mogli zbyt dokładnie zatrzeć swych śla-
dów. Co więcej, drogi w górach są rzadkością,
więc samuraje mają tylko kilka ścieżek do wybo-
ru, a każdy ze Smoków (zwłaszcza Mirumoto)
zna okolicę wystarczająco dobrze, by przeprowa-
dzić przez nią drużynę. Zawody shugenja odbędą
się dopiero pod koniec Festiwalu, więc gracze na
odnalezienie zwojów mają nawet kilka dni.

Ponieważ reputacja Shinjo Gidayu także wi-
si na włosku, wyśle on z bohaterami graczy jed-
nego ze swoich własnych samurajów. Shinjo
Iruko, samurai-ko, która wyszła im na spotka-
nie, skłoni się swemu panu i przyrzeknie przy-
nieść zwoje z powrotem. Teraz od graczy zależy,
jak ułożyć sobie stosunki z nowym towarzyszem
podróży – Iruko odpłaci im wymuszonym sza-
cunkiem, lecz ma o nich nienajlepszą opinię, po-
cichu obwiniając ich o nadużycie zaufania Gida-
yu. Nie chce też, by gracze odciągali ją od poszu-
kiwań, próbując przy okazji realizować swoje
interesy. Naturalnie samurai-ko zechce wyrus-
zyć natychmiast i nie traci czasu, wynajdując
wszystkie krnąbrne postaci. Ci bohaterowie,
którzy zajęli się innymi czynnościami (na przy-
kład przedstawianiem się Yoroshiku) zostaną
szybko odnalezieni i zaciągnięci z powrotem
z kilkoma szorstkimi przeprosinami. W tym
momencie Iruko nie interesuje, co postacie chcą
robić. Nie ma ochoty na żadne gierki, gdy honor
jej daimyo jest zagrożony. Postacie mają iść
z nią i to *natychmiast*.

Z Iruko na czele i ze świadomością, że ich ho-
nor może równie łatwo równie łatwo zostać spla-
miony, gracze mogą opuścić Festiwal i rozpocząć
pościg za rabusiami.

Wioska Słowika

Odnalezienie śladu „bandytów” nie powinno
graczom sprawić większych trudności. Jeśli ściga-
li bandytów aż do mostu nad wąwozem, bez pro-
blemu tam powrócą (złeć test Polowania + Spo-
strzegawczości o Poziomie Trudności równym 10).
Tym razem bohaterowie graczy nie będą musieli

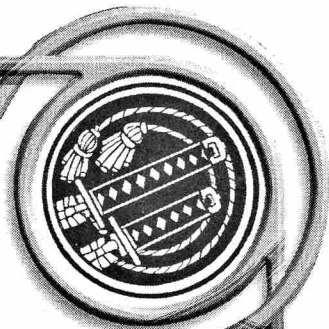
martwić się brakiem mostu nad wąwozem, gdyż
nadejdą ścieżką od północy. Jeśli drużyna nie pod-
jęła pościgu za napastnikami zaraz po ataku,
most wciąż będzie cały. Rozpoczynając pościg od
miejsca ataku powinni z łatwością podjąć trop
złodziei.

Ronini po napadzie uciekli poprzez szeroki
grzbiet górski na zachód od świątyni i na połu-
dnie od wodospadu zwanego Wodospadem
Ognistego Ptaka. Jest to górzysta okolica i droga
niebezpiecznie wiję się pośród szczytów, więc
postaci z lękiem wysokości przeżyją ciężkie
chwile w miejscach, gdzie droga nagle się urywa
nad krawędzią przepaści. Ślad jest jednak wyra-
źny, gdyż w okolicy nie ma dużego ruchu,
a ścieżkę wydeptaną przez czterdziestu ludzi łat-
wo można odnaleźć.

Mniej więcej dzień po opuszczeniu Festiwalu
postacie dotrą do celu – szerokiej doliny, zielonej
i żyznej, odcinającej się od szarych i jałowych
skał wokoło. Tereny te leżą na skraju terytoriów
Feniksa i są traktowane jak ziemia niczyja. Gdy
nasi bohaterowie się zbliżą, na dnie doliny ujrzą
budynki, na pierwszy rzut oka dopiero co zbudowa-
ne. Co więcej, po lepszym przyjrzeniu się gra-
cze zauważą coś ciekawego. Budynki nie są
w stylu wojskowym, nie wyglądają też na wy-
twór nieokrzesanych zbójów, szukających schro-
nienia przed wiatrem. Nie jest to żadna kryjów-
ka bandytów, czy prymitywna forteca. Wygląda
raczej na chlopską wioskę, tętniącą życiem spo-
łeczność w chwili narodzin. W całej dolinie roz-
ciągają się pola ryżowe, natomiast domy i inne
budynki znajdują się w końcowej fazie budowy.
Kobiety i dzieci krzążą się przy codziennych
obowiązkach, a wraz z nimi pracują zwierzęta
pociągowe. Przy wejściu do wioski dumnie po-
wiewa para sztandarów. Na materii widnieje
mon w kształcie słowika.

Postacie zostaną zauważone zaraz po wejściu
do doliny, ale nikt im nie przeszkodzi podążać
w stronę wioski. W chwili ich przybycia praca
stanie, a wszyscy mieszkańcy (około dwustu
osób) zgromadzą się, by obserwować przybyszów.
Na miejscu obecnych jest pięćdziesięciu roninów
oraz shugenja Koan ze swoją młodą uczennicą.
Wszyscy są uzbrojeni i trzymają dłonie na ręko-
jeściach, niektórzy zajmują pozycje strzeleckie na
pobliskich budynkach. Jeśli postacie graczy zabi-
ły kogoś podczas ataku na karawanę, tłum bę-
dzie złowrogo szemrał. Jeśli nie, wszyscy po pro-
stu będą czekać na następny ruch drużyny.

Przywódca roninów – zwany Niban – i jego
porucznik, jednooka samurai-ko o imieniu Tobu-
ko wystąpią naprzód, by rozmówić się z postacia-
mi. Oboje wyglądają tak, jakby właśnie przerwa-
li pracę na budowie – Niban ma zatknięty za pas



młotek, a Tobuko jest cała pokryta trocinami. Będą mówić wyraźnie i otwarcie, zaczynając od pytania o cel wizyty bohaterów graczy. Żadne z nich nie wygląda na zaskoczone widokiem obcych w wiosce. Gracze zauważą, że Niban nosi na swoich rzeczach symbol, który nie pojawia się w żadnym innym miejscu w wiosce (symbol ten można zobaczyć na stronie ze spisem treści).

Wioska Słowika (jest o wiele za mała, by nazywać ją nawet pomniejszym klanem) została zbudowana przez grupę szukających domu samurajów bez pana. Zmęczeni niekończącą się wędrówką wspólnymi siłami objęli ten kawałek ziemi i zgromadzili zapasy. Gdy budowa wioski zostanie zakończona, a plony zebrane, mają nadzieję poprosić Klan Feniksa o członkostwo w Klanie. Jednak zanim to zrobią chcieliby jakoś zaznaczyć swoją obecność.

Koan to bardzo potężny shugenja, co pokazał podczas ataku na karawanę, demonstrując mistrzowską znajomość kilku czarów. Jego starania pomogły chronić wioskę w początkowych dniach jej istnienia i w rzeczywistości shugenja stał się przywódcą zamieszkującej ją społeczności. Jednak pomimo swoich umiejętności nie pozwolono mu uczestniczyć w Festiwalu Setsuban. Shugenja z Klanu Feniksa nie poznali się na jego umiejętnościach i zabronili mu brać udział w konkursie. Decyzja ta poniżając społeczność roninów, czyni niedorzecznymi ich przyszłe próby przystąpienia do Klanu. Ronini chcieli być postrzegani jako wartościowi kandydaci, z honorem i szacunkiem, a nie jak żebracy przychodzący do Feniksów na kolanach. Urażeni, w odwecie postanowili zabrać Feniksom nagrodę sprzed nosa.

Niban jest rozsądnym człowiekiem i nie będzie żywić urazy za akcje podjęte przez naszych bohaterów podczas ataku, jednakże zdecydowanie odmówi oddania zwojów, dopóki wymagania Koana nie zostaną zaspokojone. Niban argumentuje, że shugenja ma prawo wykazać się swymi umiejętnościami i obiecuje, że jeśli czarownik będzie mógł wziąć udział w turnieju na równi z innymi shugenja, ronini zwrócą skradzione zwoje. W przeciwnym wypadku zachowają je dla siebie.

Najlepszym wyjściem dla bohaterów graczy jest ucieczka z interesu z roninem. Jako strażnicy zwojów w ostatniej fazie podróży są w honorowym położeniu i mogą pertraktować z sędziami turnieju. Jeśli staną za Koanem i poprą jego kandydaturę, rodzina Isawa może dać się przekonać. Koan, gdy zostanie dopuszczony do rywalizacji, po rozpoczęciu turnieju wyśle posłańca, a wtedy Niban osobiście dostarczy zwoje. Co do Iruko, jest ona gotowa na wszystkie rozwiązania prowadzące do zwrotu nagrody. Poprze Nibana i będzie starała się przekonać graczy o słuszności ta-

kiego rozwiązania. Oczywiście to nie do niej strzelali towarzysze Nibana, więc jej duma nie jest tu wystawiona na próbę, jednak Iruko uważa to za jedyne wyjście z sytuacji. Gracze mogą oczywiście zasugerować inne rozwiązania – Niban jest otwarty na wszelkie rozsądne propozycje (prowadzące do realizacji celu, czyli przyjęcia Koana do turnieju).

Postacie zawsze mogą spróbować walki o zwoje, jednak ronini przewyższają ich liczebnie, a poza tym walczą na swoim terenie. Wielu łuczników zajęło już pozycje i mają prowadzących rozmowę z Nibanem i Tobuko bohaterów w bezpośredniej strefie rażenia. Postacie powinny zostać zniechęcone do walki, gdyby jednak do niej doszło, ronini będą próbować poskromić graczy, podczas gdy kobiety i dzieci rozbiegają się w poszukiwaniu schronienia. Jeśli jakikolwiek mieszkaniec wioski podczas potyczki zostanie zabity, reszta zarżnię bohaterów graczy bez litości.

Gdy postacie zgodzą się poprzeć uczestnictwo Koana, shugenja wróci z nimi na Festiwal wraz ze swoją uczennicą Uisako i chłopcem Kocho (tym samym, który śledził postacie przez ostatnie kilka dni). Jeśli Koan otrzyma pozwolenie na uczestnictwo w turnieju, chłopiec wróci do wioski i powie Nibanowi, by przywiózł zwoje. Kocho jest jedyną osobą, której Niban ufa na tyle, by uwierzyć w jej słowa.

Powrót na Festiwal

Bohaterowie powinni z łatwością wrócić na Równinę Smoczego Serca. Podczas drogi powrotnej będą przez jakiś czas przebywać w towarzystwie Koana, który chętnie porozmawia z graczami o trapiących go problemach. Shugenja jest przykro z powodu śmierci luchi Taigi, ale nie żałuje swojego uczynku. „Chcę dowiedzieć mojej wartości i oczyścić swoje imię” wyjaśni. „Czy zawahalibyście się zadać cios człowiekowi, który obraził wasz honor?” Obieca jednak modlić się za duszę nieżyjącego shugenja i uhonorować jego pamięć podczas turnieju.

Powracające postacie powita Shinjo Gidayu i od razu wypyta ich o szczegóły ich przygody. Skrzywi się na widok shugenja, który odebrał życie Taidze, ale uważnie wysłuchawszy opisu wydarzeń niechętnie poprze jego kandydaturę. Dai-myo zgodzi się, że jest to jedyny sposób na zachowanie honoru przez obie strony, a pomszczenie śmierci Taigi (i jakiegokolwiek innego członka karawany) stoi na drugim miejscu wobec konieczności zachowania twarzy.

Przekonanie sędziów z rodziny Isawa będzie jednak trudniejszym zadaniem. Festiwal Setsu-

KOAN

ZIEMIA 4

WODA 4

Ogień 3

Inteligencja 6

POWIETRZE 3

PUSTKA 8

Szkoła/Poziom: Brak

Umiejętności: Astrologia 2, Bo-jutsu (walka kijem bo) 3, Gawędziarstwo 2, Historia 2, Kaligrafia 4, Medytacja 5, Shitao 3, Teologia 3, Wiedza o Shugenja 4, Zastraszanie 3.

Czary: Zbyt wiele, by je tu wymienić (cokolwiek będziesz chciał z podręcznika podstawowego i innych).

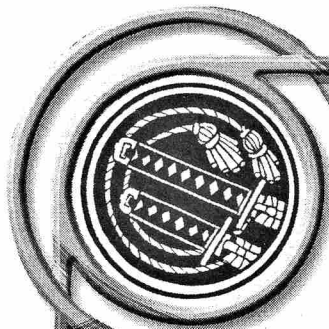
Bronie: Kij Bo (2k2).

Honor: 2.4

Zalety: Wyuczony Czar (3 czary według uznania Mistrza Gry), Wyższy Cel (wioska roninów).

Wady: Upośledzenie Społeczne (Ronin), Zbyt pewny siebie.

Koan (który porzucił swoje prawdziwe imię dawno temu) jest hałaśliwym, otwartym i zarazem pewnym siebie roninem. Zawsze chętny do bitki i do wypitki. Czuję, że w Wiosce Słowika odnalazł swe miejsce w życiu i robi wszystko, by ją ochronić. Zdobyćcie uznania u Isawa na pewno wspomogą ten cel, a także wzmocni jego poczucie własnej ważności.



KOCHO

ZIEMIA 2

WODA 1

Percepcja 3

Ogień 3

Powietrze 2

Pustka 2

Szkoła/Poziom: Brak

Umiejętności: Aktorstwo 2, Jeździectwo 1, Łucznictwo 1, Nóż 1, Obrona 2, Opieka nad Zwierzętami 3, Polowanie 2, Skradanie się 3, Walka Wręcz 1, Wysportowanie 1.

Bronie: Tanto (1k2).

Honor: 2

Zalety: Szczęście (9 punktów), Wież Karmiczna (Niban).

Wady: Upośledzenie Społeczne (Ronin), Wścibski.

Kocho jest ślicznymi, milutkimi i uroczymi oczami i uszami wioski roninów. Stracił rodziców dawno temu i w jakiś sposób udało mu się namówić Nibana, by ten został jego nauczycielem. Kocho był bardzo pojętym uczniem i wkrótce zaczął brać na siebie wszystkie zwiadowcze zadania w Wiosce Słowika. Marzy, by któregoś dnia zostać tak wspaniałym człowiekiem jak Niban. Kocho uwielbia konie (być może ma jakieś powiązania z Jednorózcami), ale jeszcze nigdy nie miał okazji jeździć konno. Jest pewien, że gdy podrośnie, będzie mu szło dużo lepiej.



ban jest jednym z najbardziej honorowych wydarzeń w Rokuganie, więc Isawa nie mogą znieść myśli, że splami go jakiś „niemyty pies”. Sędziowie – jako najwięksi shugenja w Cesarstwie i najwyżsi arbitrzy magii duchowej – mają już wyrobioną opinię w tej sprawie i ich poglądy w tej kwestii są niepodważalne. Koan nie jest wart brać udziału w konkursie. Kropka.

Pozwól graczom użyć dowolnych argumentów, by przekonać sędziów. Pamiętaj, że Isawa nie wiedzą, że wielka nagroda jest przetrzymywana jako zastaw, więc gracze wraz z Gidayu straciliby honor, gdyby prawda wyszła na jaw. Jeśli sędziom przedstawi się godny uznania argument, mogą ostatecznie dopuścić ronina do zawodów, pod jednym wszakże warunkiem. Nie może on zwyciężyć w turnieju, bowiem gdyby to uczynił nieodwracalnie splamiłby jego reputację i spowodował niemożliwą do oszacowania stratę twarzy. Ronin może wziąć udział w turnieju i udowodnić swą „przydatność”, ale tylko do pewnego stopnia. Jeśli wejdzie do finałowej rundy, musi być gotów przegrać niż przyjąć nagrodę. Słyszac to Koan będzie bardzo długo narzekał, ale ostatecznie ustąpi i przystanie na warunki sędziów. Jeśli nie może zostać zwycięzcą, przynajmniej pokaże pozostałym shugenja startującym w turnieju, że jest siłą, z którą należy się liczyć. Pokona kilku z nich, aby pamiętać jego imię, aż do nadejścia właściwego czasu.

Festiwal dopiero się rozpoczął i gracze mają teraz możliwość cieszenia się jego dalszym ciągiem. Niektóre z wydarzeń są stateczne i sformalizowane, inne pełne tryskającej energią radości. Odbywają się między innymi ceremonie przyzywające moc Pięciu Żywiółów, mające na celu zachowanie równowagi w nadchodzącym roku, inne zaś rytuały służą zapewnieniu błogosławieństwa Cesarza i boskich mocy wędrujących po Wysokiej Równinie Niebios. Urządzane są także przedstawienia teatru no, w których bierze udział kilku najlepszych aktorów Cesarstwa, są też gawędzarze opowiadający historie, tancerze, akrobaci i przebrany smok, wijący się groźnie poprzez tłum. I jest także w bród polityki, jak gracze mogli zobaczyć podczas swych starań o odzyskanie zwojów.

Wszystko to zwieńczy wielki turniej shugenja, odbywający się pośrodku równiny. Podzielono go na cztery części, w oparciu na cztery

materialne żywioły. Każdy uczestnik musi rzucić po jednym czarze z każdego Kręgu (Ognia, Powietrza, Wody, Ziemi) najlepiej jak potrafi. Zwycięzca w każdej kategorii zostanie wyłoniony przez Mistrza Żywiołu i przejdzie do następnej rundy. Dodatkowo dalej awansują także czterech najwzrostrońniejsi zawodnicy (wykazujący się największymi zdolnościami we wszystkich czterech elementach). W sumie o wielką nagrodę walczyć będzie ośmiu shugenja.

Każdy z tej ósemki uczestników rzuci jeden czar, który oceni komisja złożona z Mistrzów Żywiołu. Czary rzucane w tym etapie są bardzo śmiałe i widowiskowe. Sędziowie przyznają dodatkowe punkty tym shugenja, którzy stworzyli nowy, nigdy wcześniej nie widziany efekt. W ten sposób wyłania się czterech półfinalistów, którzy rozpoczną kolejną rundę rzucania czarów. Tym razem pokazywane zaklęcia muszą być nowe w turnieju, co oznacza, że uczestnicy nie mogą rzucić żadnego z czarów pokazywanych we wcześniejszych rundach (włączając w to pierwszą). Z pozostałej czwórki zostaje wybranych dwóch finalistów, którzy rozpoczną bezpośrednie współzawodnictwo. Teraz sędziowie, jeden po drugim, będą wykrzykiwać nazwy czarów, a pierwszy z finalistów, który nie będzie potrafił rzucić danego zaklęcia, przegra. Jeśli żaden z shugenja nie zna określonego czaru, zawody trwają dalej, aż zostanie tylko jeden. Zwycięzca

otrzyma wspaniałą nagrodę, ale odtąd nie będzie mógł brać udziału w przyszłych turniejach (zapobiega to zdominowaniu kolejnych zawodów przez jednego shugenja).

Postacie graczy, które chcą wziąć udział w turnieju, mogą to uczynić, pod warunkiem, że potrafią rzucić przynajmniej po jednym czarze z Kręgu Ognia, Powietrza, Wody i Ziemi. Im wyższe Mistrzostwo danego czaru, tym większe wrażenie wywiera on na sędziach. Rzucający czary mogą także zwiększać swe szanse, wzmagając efekty zaklęć przy użyciu podbić. Przyjmij, że bohater gracza musi rzucić cztery czary o Poziomie Trudności równym najmniej 20, by w ogóle mógł myśleć o dalszej walce. Uczestniczący w turnieju powinni otrzymać w nagrodę dodatkowy Punkt Doświadczenia, dwa, jeśli uda im się wytrwać do drugiej rundy.

Do drugiego etapu konkursu przejdzie ośmiu shugenja: Koan, alchemik z rodziny Agasha, dwóch czarowników z rodziny Asahina (lub tylko jeden, jeśli któryś z bohaterów graczy przeszedł dalej) oraz czterech shugenja z rodziny Isawa (trzech, jeśli dalej przeszła więcej niż jedna postać graczy). Z tej grupy wyłoniona zostanie następująca czwórka półfinalistów: dwóch Isawa, Koan i shugenja Asahina. Bohaterowie graczy nie są w stanie pokonać tej czwórki w żaden sposób. Bezdyskusyjnie. Koan skorzysta z okazji i wycofa się, z premedytacją ustępując pola Asahinie imieniem Akie. Wnioskując z wyrazu twarzy ronina jest oczywiste, że robi to bardzo niechętnie. W drugiej parze na przeciw siebie stanie dwóch Isawa, a zwycięży młoda Isawa Uona, cudowne dziecko specjalizujące się w żywiole Powietrza. W rundzie finałowej Uona po ponad dwóch godzinach gorączkowego rzucania czarów wreszcie pokona Akie. Asahina skłoni się w pełnym czci uznaniu umiejętności Uony, po czym ustąpi jej pola, by mogła się do woli rozkoszować zwycięstwem. (**Uwaga!** MG może wprowadzić dowolną dramaturgię kolejnych rund zawodów, wymyślając wspaniałe efekty czarów i do woli wyciskając siódme poty z konkurentów.) Po wręczeniu nagród zostaje urządzony porywający pokaz sztucznych ogni i Festiwal Setsuban zostaje zakończony.

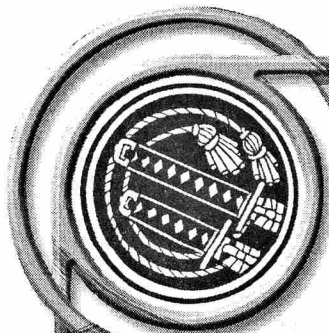
Dodatkowo, oprócz przyznania bohaterom graczy normalnych nagród w postaci doświadczenia i honoru (według uznania Mistrza Gry), daimyo Klanu Jednorozca pogratuluje im dobrze wykonanego zadania. Wszyscy uczestnicy zwiększyli swój honor, a dzięki ich staraniom Festiwal nie został zakłócony przez żadne nieprzyjemne okoliczności. Gidayu zdaje sobie sprawę, że bohaterowie graczy mogli być zainteresowani staraniami o rękę bratanicy Cesarza, ale doskonale zdaje sobie sprawę, że roztrwonili swe szanse wypełniając obowiązki. Dlatego w zamian Gidayu zaprasza postacie do wzięcia udziału w Zimowym Dworze urządzanym przez Feniksa, gdzie będą mieli okazję przebywać w towarzystwie przesłicznej Yoro-shiku. Dodatkowo proponuje jednemu z bohaterów graczy Shinjo Iruko jako yojimbo (by mieć ma nich oko w przyszłości).

Tymczasem ronini osiągnęli swój cel i teraz bardziej pewni siebie będą mogli zwrócić się do Feniksów w sprawie przyjęcia ich w szeregi Klanu. Niban jako dowód uznania za wysiłki graczy w sprawie Koana zaoferuje im usługi Kocho. Gdy bohaterowie graczy będą chcieli zrezygnować z przysługi, wystarczy, że odeślą chłopca do domu.

ZAKOCHANA SHINJO

W miarę rozwoju przygody, Iruko odkryje w sobie narastające uczucie do jednego z bohaterów graczy (płci męskiej, oczywiście). Nie będzie nic mówić o swojej namietności i dołoży wszelkich starań, by jej uczucia nie wyszły na jaw. Będą one jednak miały wpływ na dalszą część kampanii.





OTOMO YOROSHIKU

ZIEMIA 2

WODA 2

OGIEŃ 2

Inteligencja 4

POWIETRZE 2

Intuicja 6

PUSTKA 3

Szkoła/Poziom: Brak

Umiejętności: Artystyka (Poezja) 2, Dyplomacja 4, Etykieta 4, Heraldyka 3, Historia 3, Muzyka (biwa, śpiew) 3, Prawo 2, Przemawianie / Retoryka 4, Shintao 2, Szczerość 4, Taniec 3, Wiedza o (różne) 2.

Honor: 3,7

Chwała: 7,5

Zalety: Głos, Status (Bratanica Cesarza).

Yoroshiku jest uroczą, impulsywną i energiczną. Nie musimy chyba dodawać, że jej służące z wielkim trudem za nią nadążają.

Podczas całej przygody, Yoroshiku będzie spędzać czas zachęcając zalotników do popisywania się i rywalizacji. Postara się także zdobyć serce każdego z nich. Jeśli będzie uważać, że jedna z bohaterek graczy przyciąga większą uwagę niż ona, z pewnością przysporzy jej wielu kłopotów. Oczywiście zrobi to dyskretnie, za pomocą środków politycznych.

Yoroshiku nie ma pojęcia, że tak naprawdę nie jest córką Hantei.

Część II: Zeznanie, morderstwo i kłamstwa

Tło fabularne

Po zakończeniu Festiwalu Setsuban ostatnie dni jesieni przeminęły bardzo szybko. Jako Mistrz Gry możesz oczywiście zdecydować, że pomiędzy tymi dwoma przygodami powinno minąć więcej czasu, uważamy jednak, że nie może być to więcej niż kilka dni do góra kilku tygodni. Druga przygoda z **Kodeksu Bushido** rozgrywa się w pobliskim Zamku Gisu należącym do rodziny Asako. Festiwal Setsuban był chwilą, w której można było spojrzeć wstecz na mijający rok. Zaraz po Festiwalu drużyna z polecenia pana Shinjo Gidayu spędzi zimę na ziemiach Feniksa, we wspomnianym wcześniej zamku, gdzie będzie przebywać pod czujnym okiem Asako Kagetsu, pomniejszego daimyo panującego nad okolicznymi ziemiami.

Zimowy Dwór jest czasem świętowania, festiwalu i zgromadzeń. Podczas tych trzech miesięcy szlachetnie urodzeni Rokuganu gromadzą się na najświetniejszych dworach w kraju, gdzie dworskimi intrygami i politycznymi manipulacjami zdobywają fundusze i informacje dla swych Klanów. Dwór Asako nie jest wyjątkiem. W tym roku odbywa się tu Najwyższy Dwór Feniksa, na którym gościć będzie bratanica Cesarza wraz ze swoją żoną, a także daimyo kilku okolicznych domów. Powiadają, że dwór odwiedzi także Shiba Ujimitsu, sam Champion Feniksa.

Możliwość spędzenia zimy na ziemiach Asako uznawana jest za wielki honor, przede wszystkim z uwagi na możliwość podziwiania przepięknych widoków i wzięcia udziału we wspólnych uroczystościach, z których słyną pałace Asako. Odrzucenie zaproszenia byłoby straszną zniewagą.

Pałac Gisu, położony wysoko na stoku góry, odbija się w idealnie przezroczystym

górskim jeziorze. Późną jesienią, zanim spadną pierwsze śniegi, na licznych balkonach zamku wieczorami zbierają się członkowie dworu, by podziwiać jak płomienie zachodzącego słońca znikają w kryształowo przejrzystych wodach. Gdy zaś zimą spada śnieg, gałęzie otaczających go brązowych drzew wznoszą się w górę jak palce, zdając się dotykać nieba – ten przepiękny widok można ujrzeć z większości pałacowych balkonów.

Jezioro zasila mały strumień, który bierze swój początek w czystym źródle w pobliżu Świątyni Ki-Rin. Wody potoku wpadają do jeziora kaskadą znaną jako Wodospad Ognistego Ptaka. Powiadają, że w dniach, gdy świat był jeszcze młody, sam Shiba wspiął się po stromym, kamiennym zboczu, co było częścią konkursu urządzonego przez Dzieci Słońca. Wielu twierdzi też, że jest to miejsce mistycznych mocy, gdzie można spotkać dziwne kami, a dla samych Feniksów jest ono święte.

Wnętrze pałacu opiera się na mahoniowych słupach, pomiędzy którymi rozciągają się bogato zdobione ściany i rozsuwane drzwi z ryżowego papieru. Zewnętrzny mur i bramy pokrywają ozdobne płaskorzeźby. Pałac może chronić przed mocą żywiołów, ale nie oprze się oblężeniu, ani nie powstrzyma najazdu. W wielu pokojach znajdują się wspaniałe kominki, które wykuto w ścianach na kształt szerokich kamiennych serc.

Zimę w Zamku Gisu spędzi także Otomo Yoroshiku, bratanica Cesarza, otoczona przez wielu młodych mężczyzn. Wuj Yoroshiku zażądał, by wybrała sobie męża, gdy zakwitną pierwsze wiosenne kwiaty, nic więc dziwnego, że w pałacu jest wielu zalotników. Ponieważ na dworze aż roi się od niezamężnych samurajów, jest tu także wiele prześlicznych młodych kobiet, gotowych pocieszyć, a jeśli dopisze szczęście, poślubić tych, którzy nie uwieńczyli swych starań o rękę Yoroshiku sukcesem.

Pierwszy dzień Miesiąca Konia

RANEK

Postacie dotarły do Zamku Gisu ze Świątyni Ki-Rin tuż za wielkim orszakiem Otomo Yoroshiku zaraz po przybyciu na miejsce zostają odprowadzone do swych pokojów. Wcześniej jednak pan Asako Kagetsu stojąc na szczycie długich



schodów przed murami pałacu wita każdego gościa z osobna. Będzie tam stał wraz ze strażą przez blisko dziesięć godzin, podczas gdy szlachetnie urodzeni i Cesarscy goście będą się po kolei wprowadzać do pałacu. Każdemu z nich Kagetsu wręczy drobny podarunek, prosząc, by wstrzymał się z jego otwarciem aż do wieczornej uczyty. Postacie, jako przedstawiciele swoich daimyo również otrzymają po małym podarunku, opakowanym w materię ozdobioną klanowym monem i odpowiednim herbem rodziny. Jeśli bohaterowie graczy są namiestnikami, mogą także ujrzeć na swych prezentach herb straży Szmaragdowego Championa, bądź mon rodziny, której są namiestnikami.

Powinno być oczywiste, że Asako Kagetsu nie tylko wie, kim są wszyscy jego goście, ale także komu zaoferowali swą lojalność i posłuszeństwo. Poświęcił wiele czasu na przygotowanie zaproszeń, wybór odpowiednich prezentów i wyposażenie domostwa przed Zimowym Dworem, aby nie uchybić żadnej grzeczności.

Bohaterowie graczy otrzymają do swojej dyspozycji połączone pokoje z jednym centralnym balkonem. Choć znajduje się on na dolnej kondygnacji, widok na jezioro poprzez drzewa wciąż jest piękny. Ponad nimi znajdują się balkony daimyo, a na tarasie, na najwyższym poziomie przy drewnianym przejściu wisi flaga Cesarza. Wyglą-

da na to, że pałac jest zbudowany tak blisko Wodospadu Ognistego Ptaka, iż mały most linowy opleciony winoroślą bez trudu łączy środek tarasu z małym ogrodem zbudowanym na kamieniach obok krawędzi kaskady. Widok z takiej wysokości z pewnością zapiera dech w piersiach.

UCZTA (WIECZÓR)

Powitalny obiad jest wspólny – potrawy są doskonale skomponowane, a sake wyśmienite. Na podwyższeniu w otoczeniu najznamienitszych dworzan i pana Asako Kagetsu zasiada Otomo Yoroshiku. Pozostali uczestnicy dworu zostali celowo posadzeni razem, niż według zalet rodu, czy rodziny. Jest to oficjalne zgromadzenie i oczy wszystkich będą bystro wypatrywać ciekawych wydarzeń, które staną się rozrywką tej zimy. Kto będzie się zalecał do kogo, jakie złośliwe intrygi zaległy się w sercach i umysłach przedstawicieli poszczególnych Klanów, jakie polityczne korzyści i straty dokonają się na tym dworze?

Postacie graczy powinni zwrócić uwagę na rozmaitych bohaterów niezależnych. Dzięki udziałowi w przygodzie związanej ze Świątynią Ki-Rin, nasi bohaterowie powinni już znać Otomo Yoroshiku, Mirumoto Hanzu (załotnika z Klanu Smoka) i Shibę Sanru z Klanu Feniksa. Shinjo Gidayu, daimyo Klanu Jednorozca wraz z Shinjo Iruko także są gośćmi Asako. Iruko nadal służy jako *yojimbo* jednego z bohaterów graczy wzmacniając więzy przyjaźni, choć możliwe, że obudzą się w niej głębsze uczucia. Jeden z Mistrzów Żywiolów, Isawa Tomo, także spędzi zimę w Pałacu Gisu, ale reszta z nich podąży za Shiba Ujimitsu na Dwór Cesarski, który zatrzymał się w Toshi Ranbo wo Shien Shite Reigisaho (czyli Mieście Pięknych Słów i Okrutnych Czynów).

Na Dworze pana Asako Kagetsu jest także obecny Koan, ronin shugenja, który brał udział w turnieju urządzanym podczas Festiwalu Setsuban. Towarzyszy mu tylko jedna osoba, młoda kobieta, uczennica o imieniu Uisako. Postacie mogły ją wcześniej zauważyć pośród innych roninów w Wiosce Słowika. W przeciwieństwie do swojego mistrza – hałaśliwego, wygadanego i pewnego siebie – jest nieśmiała i zagubiona.

SŁUŻĄCE YOROSHIKU

HIDA YAUTA

ZIEMIA 2

WODA 2

OGIEŃ 2

POWIETRZE 2

PUSTKA 1

Szkoła/Poziom: Brak

Umiejętności: Dyplomacja 1, Etykieta 2, Taniec 1, Uwodzenie 2, Walka Wręcz 1, Zastraszanie 3.

Honor: 1,9

Zalety: Ogromna.

Wady: Przekleństwo Bentei.

KITSU SAIA

ZIEMIA 2

WODA 2

OGIEŃ 2

POWIETRZE 2

PUSTKA 1

Szkoła/Poziom: Brak

Umiejętności: Dyplomacja 2, Etykieta 2, Heraldyka 1, Szczerłość 2, Wiedza o Dworze 1, Zwinne Palce 1.

Honor: 2,3

Zalety: Prawdziwy Przyjaciel (Yoroshiku).

Wady: Podopieczny (Yoroshiku).

Saia jest najmłodszą z służących. Bez przerwy chichocze razem z Nantoko. Czuje się bezpośrednio odpowiedzialna za szczęście Yoroshiku.

CO ZNAJDUJE SIĘ W PUDEŁKU?

W każdej paczusce wręczonej przez Asako Kagetsu znajduje się jeden przedmiot. Każdy z nich ma swój bliźniaczy odpowiednik, który trafił w ręce innego gościa Dworu. Pozwól graczom wykorzystać tę grę do zdobycia przydatnych informacji, zdobycia sławy dzięki politycznym manipulacjom i – w pozostałych przypadkach – do dobrej zabawy. Kiedy sprawy zaczną się układać na niekorzyść Twoich graczy lub utkną oni w miejscu, możesz wykorzystać grę w prezenty, by im pomóc ruszyć dalej.

Oto kilka przedmiotów, które znalazły się w pudełkach:

- Złota kula.
- Gruby srebrny łańcuch.
- Kolorowy wachlarz (może być ich kilka, różniących się kolorami lub wzorami).
- Małe tanto o rękojeści wykładanej perłami.
- Podkowa.
- Szpilka do włosów wykonana z kości słoniowej.
- Szarfy w różnych kolorach i wzorach.
- Zwój z wierszem.
- Mosiężna bransoleta (wielkości podkowy).

Wszystkie przedmioty powinny być dostatecznie duże, by ich ukrycie wymagało sporych wysiłków.

Trzy pokojówki Yoroshiku są dużo bardziej widoczne na Zimowym Dworze, niż miało to miejsce podczas Festiwalu. Zamek Gisu jest stosunkowo mały i pełno w nim mrocznych zakamarków i ciasnych przejść, więc służące Yoroshiku towarzyszą jej nieustannie. Ich obecność ma chronić honor Księżniczki, a także odgradzać ją od mniej pożądanых zalotników. Ponieważ Yoroshiku jest szlachetnie urodzoną kobietą z dynastii Hantei, wszystkie jej służące pochodzą z kasty samurajskiej. Pierwsza z nich, Hida Yauta jest olbrzymią kobietą z Klanu Kraba, wchodzącą w wiek średni. Była nianią Księżniczki od chwili jej narodzin, a to prestiżowe stanowisko załatwił jej dziadek pochodzący z rodziny Yasuki. Kakita Nantokko i Kitsu Saia są młodszymi pokojówkami i często chichoczą ze sobą, przekonane, że uroda ich pani ukazuje je w lepszym świetle. Żadna z tych trzech dziewczyn nie jest wyjątkowa w żadnej dziedzinie, mogą więc stać się postaciami komicznymi usiłując nadażyć za swą impulsywną młodą panią.

Na Zimowym Dworze zgromadziło się kilka osób nieznanych bohaterom graczy, które w ubiegłym tygodniu nie uczestniczyły w Festiwalu Setsuban. Pośród nich jest Shosuro Tage, główna aktorka trupy Cesarskiej, której towarzyszy grupa czterech służących i aktorów. Jest drobną i roześmianą kobietą o wesołych oczach i delikatnych, prawie kruchych, rysach twarzy. Jej umiejętności aktorskie są powszechnie znane, a znajomość literatury rokugańskiej jest niemal tak doskonała jak jej umiejętności dworskie. Tage podejście do każdego z bohaterów graczy pochodzących z Klanu Skorpiona i rozpocznie z nim rozmowę, używając swej wysokiej intuicji,

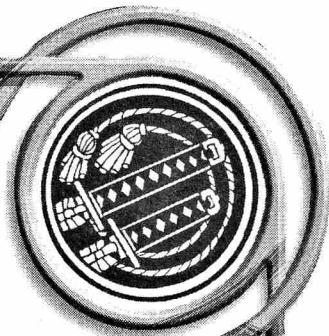
by określić lojalność postaci i jej rozeznanie w dworskich intrygach.

Drugim ważnym gościem jest Shiba Ujimitsu, Champion Klanu Feniksa. Ujimitsu odznacza się poważnym i spokojnym usposobieniem, jak również wielkimi zdolnościami politycznymi i pokojową naturą. Przywiózł ze sobą kolejnego młodego pana o imieniu Shiba Himitsu. Wielu dworzan szepce, że Ujimitsu szkoli młodzieńca, licząc, że ten podąży w jego ślady. Im dwóm towarzyszy świta strażników, yojimbo i dworzan, która podróżuje już od kilku dni by dotrzeć do Toshi Ranbo wo Shien Shite Reigisaho, gdzie odbywa się Zimowy Dwór Hantei XXXVIII. Ujimitsu również nie zatrzyma się na długo na dworze pana Asako.

Kolejnym ważnym bohaterem niezależnym jest Hiruma Usigo, wysoko postawiony Szmaragdowy Namiestnik. Właśnie zrezygnował z tej funkcji i wiosną udaje się do klasztoru, jednak zdecydował się przyjąć ostatnie zaproszenie na Zimowy Dwór. Uwielbia wspominać o swych byłych obowiązkach i z chęcią spędzi czas z jedrym lub więcej bohaterami graczy pełniącymi obowiązki namiestników, doradzając im i słuchając ich opowieści. Jest człowiekiem mocno już posuniętym w latach i porusza się o lasce, ale mimo upływu czasu jego umysł nie stracił sprawności. Co więcej, wciąż jest bardzo szanowany przez Asako, gdyż był tu namiestnikiem przez blisko trzydzieści lat.

Krótko po rozpoczęciu uczty na dwór przybędzie daimyo jednego z bohaterów graczy. Wejdzie tylnym wejściem i z wielką powagą zbliży się do podium. Najlepiej, by był to daimyo postaci, której zaloty do Yoroshiku przyniosły najmniej efektu. Nowoprzybyły po przedstawieniu się





i złożeniu przeprosin za spóźnienie dołączy do pozostałych osób siedzących na podwyższeniu. Potem będzie się przyglądał sali, aż zobaczy bohatera graczy i da im znać, że ich poznaje. Jeśli nie masz takiego bohatera niezależnego, możesz wykorzystać stworzoną przez nas postać samuraja o imieniu „Ryuden”.

Pod koniec uczyty Asako Kagetsu przemówi do zgromadzonych. Kagetsu jest młodym panem, nieco tylko starszym od większości postaci. Ubrany jest w szaty świetnej jakości, u jego boku wisi pokryte emalią daisho, zaś jego głos ma ciepłe i grzmiące brzmienie:

„Witajcie, przyjaciele!” zawołał Kagetsu, a zgromadzeni dworzanie zwrócili ku niemu swoją uwagę. Kagetsu, patrząc w dół ze swojego małego podwyższenia, grzecznie skinął głową, raz jeszcze witając cały Zimowy Dwór, a po tej wymianie uprzejmości podniósł jedno z małych pudełeczek, które otrzymaliście przy wejściu do Zamku Gisu. To, które trzyma w ręce, jest owinięte w jasnofioletowy papier, czerwono-purpurowy odcień koloru Klanu Feniksa. „Prezenty te zostały przygotowane przez moją uroczą siostrę Asako Nuriko dla waszej rozrywki. Po ich otworzeniu, a prosiłbym, byście nie robili tego tutaj, znajdziecie wewnątrz mały przedmiot. Przedmiot ten jest połową pary. Drugi taki sam zobaczycie w rękach innego członka dworu”. Słaby szmer przetoczył się wśród dworzan, a wielu ludzi zaczęło cicho szeptać. Kagetsu uśmiechnął się: „Tak wygląda nasza mała zabawa, którą dla was przygotowaliśmy. Celem gry jest znalezienie innej osoby, której błyskotka pasuje do waszej. Gdy to zrobicie, raz dziennie będziecie mogli zadać tej osobie jedno pytanie, na które musi ona honorowo odpowiedzieć. Prawdziwie”.

Na dworze zapadła cisza, a potem rozległy się podniecone głosy, w miarę jak zaskoczenie zaczęło ogarniać zebranych. „Oczywiście” kontynuuje Kagetsu, jak gdyby nic się nie stało „możecie wymieniać przedmioty między sobą, zmieniając grę za każdym razem, gdy to zrobicie. Osoba posiadająca pasujący przedmiot oczywiście będzie was poszukiwała, więc sugeruję wam, byście nie trzymali swojego prezentu na widoku. Są tylko jeszcze dwie zasady. Po pierwsze przedmiot może zostać wymieniony tylko na inny prezent biorący udział w grze. Po drugie, musicie te przedmioty nosić przez cały czas przy sobie”.

Kagetsu uśmiechnie się ponownie, a jego siostra siedząca obok Cesarskiej Księżniczki zatrze-

poczce wachlarzem. Po chwili Yoroshiku zacznie klaskać w dłonie w dowód uznania dla gry, a reszta dworzan wkrótce podąży w jej ślady.

Postacie mogą otworzyć swoje prezenty w dowolnym momencie wieczoru. Jeśli zrobią to na oczach wszystkich, nikomu nie sprawi trudności stwierdzenie, kto posiada drugą połówkę danej pary. Jeśli gracze zrobią to na osobności, powiedz każdemu z nich jaki ma przedmiot w sekrecie, gdyż możliwe, że druga połowa kompletu znajduje się w posiadaniu postaci innego gracza. Każdy z graczy musi na osobności wykonać rzut k100 (zobacz margines). Dwaj uczestnicy, którzy wyrzucą te same liczby, mają takie same przedmioty, jednak nie mów im tego teraz, gdyż powinni dojść do tego sami. Rozdając przedmioty z góry zaplanuj, który z bohaterów niezależnych ma odpowiedni przedmiot. Pamiętaj także, że bohaterowie niezależni także będą wymieniać się przedmiotami w miarę zawierania politycznych transakcji bądź odkrywania, kto posiada określony prezent. Gra w zamierzeniu ma pomóc w rozwiązywaniu zagadek, o których powiemy na dalszych stronach, więc śledź obieg przedmiotów, notując ich przynależność na osobnej karcie papieru, a co jakiś czas pozwól bohaterom graczy „odkryć” jaki ktoś posiada przedmiot. Nie wszystkie z nich można ukryć z łatwością!

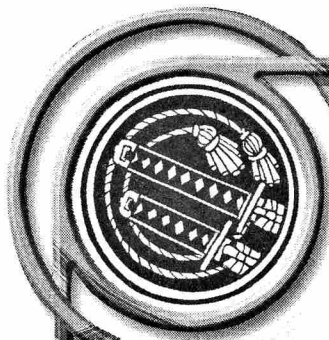
Ponieważ gracze będą wymieniać przedmioty między sobą i spotykać się z bohaterami niezależnymi nie będącymi integralną częścią intrygi, tylko od Mistrza Gry zależy z kim będą mieli szansę porozmawiać. Na miejscu obecnych jest kilku przedstawicieli każdego z Klanów, gdyż żadna rodzina nie zrezygnuje z zaproszenia na Zimowy Dwór w Zamku Gisu. Stwórz sobie listę imion, która pomoże Ci w utrzymywaniu w ryzach gwarnego dworu, wypełnionego postaciami drugoplanowymi i mniej ważnymi intrygami. Złożoność jest regułą, a nie wyjątkiem na Zimowym Dworze i bohaterowie graczy powinni być świadomi, że poza zasięgiem ich wzroku leżą sprawy, których nie widzą i historie, w których nie biorą udziału.

Noc

Późnym wieczorem daimyo jednego z bohaterów graczy (od tego momentu nazywać go będziemy Ryuden) wezwie do siebie swojego wasala. Pokoje daimyo znajdują się nieco ponad kwatarami bohaterów graczy, bliżej komnat Cesarskich. Ryuden jest przyjaznym, choć niezbyt taktownym daimyo, swym charakterem bardziej pasującym do Klanu Kraba lub Lwa. Jego umiejętności bojowe znacznie przewyższają jego orientację w dworskich intrygach, czego świadomy wezwie do siebie jednego z bohaterów graczy i wypyta o przebieg załotów do Cesarskiej Księżnicz-

„RZUC DWIEMA KOŚCMI”

Gdy prosimy Cię o rzut dwoma kośćmi, posłuży Ci on do wylosowania liczby z zakresu od 1 do 100. Rzuć dwiema z Twoich kości dziesięciocienne, 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. Rzut taki jest popularnie nazywany rzutem procentowym.



KAKITA NANTOKO

ZIEMIA 5

WODA 4

Siła 6

Ogień 4

Powietrze 3

PUSTKA 1

Szkola/Poziom: Brak

Umiejętności: Umiejętności posługiwania się bronią domyślnie na poziomie 2.

Bronie: Takie, jak bohatera gracza, którego naśladuje. Dzięki Piętnom Cienia dostaje dodatkowe dwie zatrzymywane kostki do wszystkich akcji, zarówno w trakcie walki jak i poza nią. Premia ta dostępna jest tylko w ciemności (na przykład w piwnicy). Jest to jej unikalna zdolność, powstała na skutek skażenia jej Piętn.

Specjalne: Piętna Cienia.

Honor: 0

Kakita Nantoko (znana także jako Yogo Bashiko) jest szpiegiem Skorpionów w przebraniu Żurawia, mającą za zadanie tak pokierować Księżniczką, by ta wybrała kandydata z Klanu Skorpiona. Gdy Himitsu wystąpi ze swoimi oskarżeniami, zostanie wysłana na przesłuchanie, z których ma wrócić z informacjami dla Tage.

Jednak jej Piętna Cienia zostały w jakiś sposób zdeformowane i wynaturzone, prowadząc ją w otchłań szaleństwa. W wyniku tej przemiany wartości jej Kregów znacznie wzrosły i posiadała kilka dziwnych umiejętności. Zwykle Piętna Cienia nie powodują takich zmian. Jednak tym razem coś poszło naprawdę źle.

ki. Daimyo zamierza w jakiś nietypowy sposób pozyskać przychylność Yoroshiku, dlatego będzie nalegał, by postać ponawiała próby jej zdobycia. Po tej rozmowie Ryuden zapyta jeszcze o przebieg Festiwalu, dzięki czemu dowie się, co miało miejsce podczas pierwszej przygody. Będzie przy tym bardzo zainteresowany pobliskimi roninami i ich wioską.

Na końcu daimyo poprosi postać, by narysowała mapę pokazującą drogę do wioski i opisała każdego z roninów tam mieszkających, po czym zada wiele pytań dotyczących umiejętności bojowych, osobowości i ogólnego usposobienia przywódców bandy, w szczególności interesując się Koanem, Tobuko i Nibanem. Zaspokoiwszy swą ciekawość, zapali długą fajkę napelnioną tytoniem o słodkim zapachu i odprawi naszego bohatera. Potem, zanim uda się na spoczynek, przez wiele godzin będzie siedział na swoim balkonie i jeśli któraś z postaci wyjdzie na taras ujrzy, jak w skupieniu wpatruje się w ciemne niebo.

Dni 2 do 11 Miesiąca Konia

RANEK

Od kilku dni życie dworu toczy się spokojnie. W miarę, jak odbywają się kolejne spotkania, a bohaterowie niezależni przedstawiają się naszym postaciom, gracze powinni otrzymać trochę czasu wymienianie się przedmiotami, spotkania z ważnymi ludźmi i zastanawianie się, komu mogą zaufać, a na kogo trzeba uważać. Tych kilka dni w zamierzeniu ma dać graczom czas na zapoznanie się z innymi wysoko urodzonymi uczestnikami Zimowego Dworu. Oczywiście Yoroshiku będzie stale w centrum zainteresowania, stawiając zalotników na baczność i rozgrywając swoje polityczne gierki by nimi manipulować. Któregoś ranka grupa adoratorów (włączając w to zainteresowanych bohaterów) siedzi w ogrodzie z Księżniczką, rozkoszując się rześkim powietrzem i smakiem śniegu na wietrze.

Panna niespodziewanie zamyka oczy i szepce naprędce stworzone haiku:

*„Nie lubię zimy
Oddałabym mój wachlarz
za normalny kwiat”*

Rozlegną się spontaniczne oklaski, a Yoroshiku otworzy oczy uśmiechając się ślicznie. Czyniąc to, spojrzysz prosto w oczy jednego z was z delikatnym uśmiechem kryjącym wyzwanie. „Nie sądzisz?” zapyta i odwróci

głowę, a inny zalotnik szybko przyciągnie jej spojrzenie „gdyby tylko gdzieś można go było znaleźć...”

Jeśli postać nie zrozumie aluzji, zrobi to jeden z pozostałych zalotników. W ten sposób rozpocznie się wyścig, kto pierwszy znajdzie coś, co mógłby dać Yoroshiku, by zdobyć jej względy. Ten z bohaterów, któremu uda się dostarczyć kwiat (a nie ma żadnych w domu i okolicy), zdobędzie jeden Punkt Chwały.

Podczas dni poprzedzających główne wydarzenia bohaterowie powinni mieć możliwość spędzenia czasu z Yoroshiku (jakby nie było, ma do wiosny wybrać sobie męża), choć nigdy nie będą z nią sam na sam. W jej pobliżu tłoczą się dworzanie, służba i reszta zalotników. Ryuden nie jest zbyt pomocny, gdyż kiedy przychodzi jego kolej, sprowadza rozmowę do opisów bitew i zagadnień taktycznych. W takich chwilach Yoroshiku zawsze znajdzie sposób by jak najszybciej opuścić towarzystwo.

Iruko, yojimbo postaci graczy, spędzi trochę czasu starając się odkryć, jaki przedmiot posiada jej ukochany, a zdobywszy tę informację odnajdzie drugą połówkę pary. Iruko zawsze pojawi się z przedmiotem, który posiada obiekt jej zainteresowania, nawet jeśli gracz wymieni go z dworzanami na inny, przy czym yojimbo nie robi tego w irytujący sposób, a po prostu stara się zwrócić na siebie uwagę. Swoje pytania wykorzysta, by odkryć co jej ukochany lubi i czego nie lubi, szukając wspólnych zainteresowań. Sprytni Mistrzowie Gry wykorzystają Iruko, by wprowadzić odrobinę komizmu, niż raczej męczyć graczy.

Tymczasem trupa aktorów z rodziny Shosuro przekształca jeden z pokojów na parterze w zaimprowizowaną scenę, a Tage ogłosi, że zespół pragnąc uhonorować Cesarskiego gościa na pierwszym przedstawieniu wystawi „Śmierć Pierwszego Hantei”.

Himitsu natomiast spędzi trochę czasu z graczami, zainteresowanymi wszystkim, co gracze mogą mu powiedzieć o Yoroshiku. Powinno wydawać się, że jest jednym ze spóźnionych zalotników, mającym nadzieję, że nadrobi braki i zdąży poznać rzeczy, które ona lubi i nie lubi, jej historię, krewnych, uczynki i tak dalej. Interesuje go wszystko, co gracze mogą mu powiedzieć o Yoroshiku, choć spędza niewiele czasu, o ile w ogóle, na wypytывaniu samej Księżniczki.

Ujimitsu, Champion Feniksa, już piątego dnia miesiąca Konia opuści pałac udając się na Zimowy Dwór Cesarza. Na dworze Asako pozostaną jednak Himitsu i by nie uchybić zasadom gościnności, kilku innych członków świąty. Dużo czasu z graczami spędzi natomiast Usigo, stając się za-

ufanym źródłem informacji o dworze, rodzinie Asako i ziemiach Feniksa. Wie też sporo o roninach i ich wiosce, ale nie będzie zbyt skory do rozmowy na ten temat.

PRZEDSTAWIENIE (WIECZÓR)

Sztuka „Śmierć Pierwszego Hantei” została napisana przez Shosuro Furuyari, znanego dramaturga z Klanu Skorpiona. Jest uznawana za apokryf, gdyż wydarzenia w niej opisane nie są zgodne z zapiskami Ikoma. Historycy tej rodziny twierdzą, że pierwszy Hantei dożył sędziwego wieku, spłodził wielu potomków i w końcu umarł w świątyni Shinsei ze starości. W sztuce zaś pokazano zupełnie inną przyczynę śmierci. Przedstawienie rozpoczyna się od Wojny z Krainami Cienia, pierwszej porażki Fu Leng, wielkich bitew i bohaterских uczynków dokonywanych przez każdego z Kami. Jednakże najbardziej znaczące w tej sztuce jest jej zakończenie.

Hantei, zraniony przez swojego brata Fu Leng, zostaje przetransportowany do pałacu w Otosan Uchi. W ostatniej scenie umiera, złożony na miękkich poduszkach, podczas gdy Doji zajmuje się jego ranami, a Akodo i Bayushi stoją gotowi oddać za niego życie.

Hantei, a właściwie aktor go uosabiający odwraca się w stronę kobiety gorączkowo starającej się opatrzyć jego krwawiące rany. „Czy ja umrę?” szepcze, a syk jego szeptu przeszywa publiczność.

„Nie, bracie”, słychać głos Tage wymawiającej kwestię pani Doji. Jej twarz jest wiernym odbiciem twarzy pani Doji, dokładnie takim, jak przedstawiają je sławne gobeliny w Cesarskim Pałacu. Podobieństwo jest po prostu zadziwiające. „Twe rany nie są śmiertelne. Będziesz żył”.

„Czy ja umrę?” młody Hantei odwraca się w stronę wysokiego mężczyzny noszącego charakterystyczną opaskę na oku, która wyznacza mu rolę Akodo Jednookiego.

„Twe imię przetrwa wraz z twoim honorem, bracie”, grzmi Akodo donośnym głosem. „Człowiek honoru nie może umrzeć”.

Ostatnie pytanie skierowane jest do czarnego jak noc cienia, niemal wydającego się być częścią mroku. „Czy ja umrę?” Hantei słabo wyciąga rękę w stronę swego brata Bayushiego.

Bayushi staje przy poduszkach i spogląda w dół spoza swej kunsztownej maski wprost

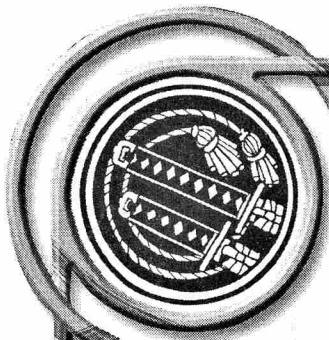
PIĘTNA CIENIA

Piętna Cienia są dziwnymi znakami, za pomocą których Klan Skorpiona często naznacza swoje służby. Kakita Nantoko jest przykładem tego, jak Piętnowanie Cieniem może pójść źle. Bardzo źle.

Sytuacja Nantoko nie jest normalna. Słudzy Skorpionów nie powinni zamieniać się w bezduszne demony. Tak naprawdę Tage nigdy wcześniej tego nie widziała, dlatego zamierza zostawić graczy z tym problemem.

Więcej informacji o Piętnach Cienia znajdziesz w „Drodze Skorpiona”.





SHINJO IRUKO

ZIEMIA 3

WODA 2

Percepcja 3

Ogień 3

Powietrze 2

Pustka 3

Szkoła/Poziom: Shin-
jo Bushi 3

Umiejętności: Iaijutsu 3, Jeździectwo 3, Kenjutsu 3, Łucznictwo 4, Obrona 2, Polowanie 2, Shintao 4, Szczerość 1, Taktyka 3, Wiedza o Bushido, Samurajach 4, Wysportowanie 4, Zastraszanie 3.

Bronie: Katana (3z2), Wakizashi (2z2), Dai-kyu (jak strzała).

Honor: 4,7/4,9

Chwała: 3,8/4,3

Zalety: Oburęczność (3 punkty).

Osobowość Iruko powinna zostać dobrana tak, by pasowała do jednego z bohaterów graczy. Gracze i Iruko będą ze sobą przez jakiś czas podróżowali, więc wykorzystaj ten czas, by ich związać razem. Iruko musi się zaprzyjaźnić z jedną z postaci, a nawet stać się dla niej kimś więcej. O ile to możliwe, powinna przeżyć poważną przygodę miłosną z jednym z bohaterów i jeśli zajdzie taka potrzeba, zaryzykuje swoje życie, by go ocalić, zdobywając jego zaufanie i uczucie. Jest to niezmiernie ważne dla powodzenia trzeciej części przygody.

w twarz umierającego brata. „Tak, Hantei-sama”. Jego głos jest czysty i zimny. Nieprzyjemny. „Umrzesz i będziesz samotny. Ale pewnego dnia podążymy za tobą, by znów stanąć przy twym boku”.

Słyszając to ciało aktora na poduszkach przeszywa ostatni dreszcz, a potem nieruchomieje. „Coś ty zrobił?” mruczy Doji, upuszczając dłoni swego zmarłego brata, podnosząc się by stanąć przy Akodo.

„Ty siostrzynie otoczyłaś opieką ciało naszego brata. Akodo zatroszczył się o jego honor. Ale ja...” Bayushi odwraca się i ostatnie słowa swego tekstu kieruje w stronę publiczności. „Ja zadbałem o jego duszę. Dusza jest sercem Hantei. Jest jedyną rzeczą, której nikt inny mieć nie może. Jedyna rzecz, która jest centrum Cesarstwa. Dusza”.

Sztuka spotyka się z uprzejmymi oklaskami, a aktorzy kłaniają się zebranym, podczas gdy Yoroshiku i jej świta udaje się do swoich pokoi. Sposrzedawca postać (test Intuicji o Poziomie Trudności 20) zauważył, że Tage w chwilę po tym, jak jej twarz odpręży się i przyjmie normalny wyraz (jest to widok, na który zwróć graczom uwagę, gdyż wszyscy aktorzy Shosuro „odprężają się” wychodząc ze swoich ról), przypatruje się przez chwilę Yoroshiku z wielkim zainteresowaniem, jakby wyczekując jakiejś reakcji. Ujrawszy ją bądź też nie Tage uśmiecha się wraz z pozostałymi i wykonuje ostatni ukłon.

12 Dzień Miesiąca Konia

PRZEDPOŁUDNIE

Tego dnia, w ogrodzie, jeden z graczy, który nie bierze udziału w staraniach o rękę Yoroshiku przypadkowo usłyszy zza wysokiego żywopłotu, jak Księżniczka zwraca się do Mirumoto Hanzu.

„Wiesz przecież, że wybrałabym ciebie, Hanzu...” mówi Księżniczka, „ale mój ojciec oczekuje, iż wybiorę mężczyznę o wszechstronnych uzdolnieniach. Wiem, że z pewnością jesteś najodważniejszym spośród zalotników, ale dworzanie nie są świadomi twoich wspaniałych talentów. Jeśli tylko udało by się ich przekonać...”

Słowa Hanzu są stłumione i trudno je usłyszeć, ale część jego odpowiedzi można zrozumieć. „... z radością zademonstruję siłę mego miecza ... honoru, ma się rozumieć”.

Łagodna odpowiedź Yoroshiku potwierdza, że to spodziewała się usłyszeć. Następnie da się słyszeć szelest jedwabiu ocierającego się o gałązki żywopłotu, gdy Księżniczka i jej służące odchodzą w głąb ogrodu.

WIECZÓR (GODZINA KOGUTA, OD 18 DO 20)

Przed ucztą jeden z dworzan chciałby wymienić się przedmiotami z bohaterami graczy. Pochożący z Klanu Feniksa Shiba Nessen, bo to o nim mowa, twierdzi, że jedna z druhen Yoroshiku (duża i nieprzyjemnie wyglądająca kobieta z rodziny Hida) wydaje się być nim zainteresowana i prawdopodobnie ma pasujący przedmiot. Nessen ma nadzieję, że uda mu się zamienić prezent z jedną z postaci, co poczyta jej za przysługę, którą z nadzieją kiedyś spłacić. Wszystko tylko po to, by uniknąć kontaktu z towarzyszką Księżniczki. Czy gracze będą na tyle uprzejmi, że mu pomogą?

Postać, która zamieni się przedmiotami z Shiba Nessenem otrzyma małą porcelanową laleczkę, przedstawiającą Panią Shinjo. Śledź uważnie los tego przedmiotu, by zawsze wiedzieć, kto go posiada w trakcie uczty. Zostaw trochę czasu bohaterom między ucztą, a chwilą otrzymania lalki, by mieli szansę ją wymienić, jeśli będą tego naprawdę chcieli.

Wieczór kończy się wspaniałą ucztą, podobną do tej, która odbyła się pierwszego nocy. Podczas uroczystości jeden z zalotników (Żuraw o imieniu Doji Fusaya) wstaje i podchodzi do podwyższenia, po czym, bardzo z siebie zadowolony zwraca się do Yoroshiku pokazując jej złoty wachlarz. „Sądzę, o Pani” uśmiechnie się, „że w twoim posiadaniu znajduje się pasujący przedmiot”.

Yoroshiku odpowiada na to równie miłym uśmiechem, a jej drużny chichoczą zastanawiając się nad jej słowami. „Mylisz się, o Doji-san”, wyciągając przed siebie delikatnym ruchem małą, porcelanową lalkę. Dworzanie widząc to klaszczą, szepcząc między sobą o pomysłowości Księżniczki. Uśmiechnięty, lecz speszony Doji kłania się i odchodzi od podium.

Jeśli jedna z postaci posiada lalkę przeczytaj jej następujący tekst.

„Nagle zdajesz sobie sprawę, że to ty masz drugą lalkę... ale jeśli nie zareagujesz od razu, Księżniczka będzie miała szansę znów wymienić swój przedmiot.

Jeśli to nastąpi, poprowadź rozmowę tak, jakby lalkę wręczył jej jeden z bohaterów niezależ-

nych, co przedstawiamy poniżej. Każdy inny dworzanin z pewnością wykorzysta tę szansę.

Gdy Fusaya wraca na miejsce, (bohater niezależny) wstaje, trzymając w ręku lalkę, którą niedawno wymienił za inny przedmiot. Dworzanie znów biją brawo, widząc jak Księżniczka wpada w pułapkę, a ona sama uśmiecha się przez grzeczność. „Jedno pytanie, mój przyjacielu” mówi Yoroshiku.

„Pani”, odzywa się na to (bohater niezależny), „chciałbym tylko wiedzieć jedną rzecz”. Zapada cisza, a wszyscy zamieniają się w słuch. „Co w tej chwili nade wszystko uczyniło by cię szczęśliwą?” Wśród zgromadzonych rozlegają się szepty aprobaty, tymczasem Yoroshiku odpowiada: „Zdrowie mojego Wujka, Hantei”.

Zrywają się oklaski, a Yoroshiku wiedząc, że uniknęła pułapki kontynuuje. „I konkurs poezji, z udziałem najznamienitszych gości tego dworu”.

Noc

Niezależnie od rozwoju wydarzeń po uczcie odbędzie się konkurs poezji na cześć Księżniczki, zwołany przez nią samą, bądź przez Asako Kagetsu. Wszystkie postacie graczy zostaną zaproszone do uczestnictwa i zaprezentowania swoich umiejętności. Tematem wierszy jest oczywiście bratanica Cesarza. Wiersze zostaną odczytane dwie godziny po zakończeniu uczty, więc zalotnicy szybko rozejdą się do swych kwater, by przygotowywać swoje prace. Ryuden szybko podejmie do swojego poddanego, zadając rozmowy z nim na osobności. Gdy są już sami, wystąpi z niecodziennym żądaniem.

Gdy Ryuden podchodzi, kłaniasz się i widzisz, że na jego zazwyczaj powściągliwej i beznamiętnej twarzy gości niespotykany wyraz radości i podniecenia. „Yojimbo, potrzebuję wiersz. Wiersz na cześć Yoroshiku. Po południu spotkałem się z nią w ogrodzie, a ona mówiła do mnie słodkimi słowami miłości i powiedziała, że ze wszystkich zalotników wybrała mnie”. Uśmiecha się, przepelziony dumą. „Jednakże powiedziała mi, że muszę wyka-

zać swe umiejętności poza polem bitwy, a nie tylko na nim. Wiem, że namówiła Asako Kagetsu, by zorganizował ten konkurs poezji, bym mógł udowodnić mą wartość, a ona mogła mnie poślubić. Jest już moja!”

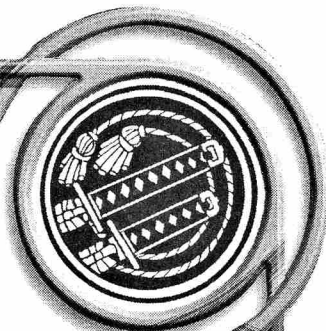
Wiersze oceniać będzie Asako Kagetsu, Hiruma Usigo oraz – oczywiście – Yoroshiku. W trakcie konkursu swe wiersze odczyta wielu zalotników, jednak spotkają się one z umiarkowanym powodzeniem. Gdy w końcu przyjdzie kolej Ryudena, przeszkodzi mu Shiba Himitsu, który przez cały wieczór był cichy i zamyślony. Widać, że pił sake, a jego twarz wygląda na zezłoszczoną i zgorzkniałą. Gdy Himitsu zacznie mówić, twarz daimyo pokryje nieprzyjemnie czerwony rumieniec gniewu, a w jego oczach pojawią się wściekłe ogniki.

Choć słowa są pełne złości, ton, którym je wypowiada jest uprzejmy i przyjemny. Himitsu proponuje wiersz na cześć Księżniczki Hantei, a włosy na waszych karkach stają dęba, gdy słyszycie jego słowa:

„Obumarły kwiat.

Dmuchawiec wśród chryzantem
Chwast rozpozna chwast”.

Na podwyższeniu wszyscy oniemieli z oburzenia, a Yoroshiku pobladła. Wśród zalotników rozlegają się okrzyki protestu, a na takie naruszenie etykiety Asako Kagetsu



SHIBA HIMITSU

ZIEMIA 2

Wytrzymałość 3

WODA 3

OGIEŃ 2

POWIETRZE 2

PUSTKA 3

Szkoła/Poziom: Shiba Bushi 3

Umiejętności: Dyplomacja 4, Etykieta 2, Heraldyka 4, Iaijutsu 2, Kaligrafia 3, Kenjutsu 2, Medytacja 3, Obrona 1, Shintao 2, Śledztwo 2, Teologia 2, Wiedza o (różne) 2.

Bronie: Katana (3z2), Wakizashi (2z2).

Honor: 4,9

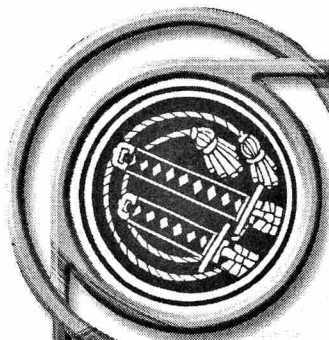
Chwała: 5

Zalety: Ejdetyczna pamięć

Wady: Porywczy, Prymus: Sake

Shiba Himitsu jest przygotowywany do roli następnego championa Klanu Feniksa. Jest świadom swojej pozycji i w razie potrzeby ją wykorzysta. Nienawidzi Yoroshiku przede wszystkim dlatego, że jego zdaniem wie ona o swoim pochodzeniu i świadomie bierze udział w tej całej maskaradzie. Tak naprawdę Yoroshiku jest tego nieświadoma, ale on o tym nie wie.

Himitsu od zawsze piął dużo sake i picie tego alkoholu traktuje jako najlepszy sposób na odprężenie się.



ASAKO KAGETSU

ZIEMIA 4

WODA 4

Ogień 3

Inteligencja 5

POWIETRZE 4

PUSTKA 5

Szkoła/Poziom: Shiba Bushi 3

Umiejętności: Dyplomacja 5, Etykieta 4, Gawędziarstwo 3, Kenjutsu 2, Medytacja 3, Obrona 2, Origami 3, Prawo 3, Przemawianie 4, Shintao 4, Szczerść 3, Śledztwo 3, Wiedza o (różne) 3.

Bronie: Katana (3z2), Wakizashi (2z2).

Honor: 4,6

Chwała: 7

Zalety: Inna Szkoła, Ucho Cesarza.

Kagetsu jest wpływowym daimyo z Klanu Feniksa. Gościł już wiele Zimowych Dworów, ma dostęp do uszu Cesarza i może stać się przyczyną problemów bohaterów graczy, jeśli wezmą udział w jakimś pałacowym skandalu.

Jest ogromnie nieszczyśliwy, że na dworze doszło do morderstwa i będzie wspomagał postacie w ich śledztwie. Oczywiście pod warunkiem, że zachowają dyskrecję.

zrywa się w gniewie na równe nogi. Stojący obok strażnicy chwytają za miecze, ale na szczęście stary głos Hiruma Usigo szybko przywraca spokój wśród zgromadzonych.

„Co to wszystko ma znaczyć?” pyta Usigo cichym głosem.

„Co to ma znaczyć?” odpowiada szyderczo Himitsu. „Jutro o zachodzie słońca będzie to dla was jasne”.

Rozwścieczony daimyo niektórych z was staje pomiędzy Himitsu i podium, na którym siedzi Księżniczka. „Oficjalnie wyzywam cię na pojedynek, samuraju”, mówi daimyo. „Twe złe maniery i niewyparzony język będą kosztować cię życie”.

Himitsu skinął głową. „Jutro. O świcie. Wtedy przedstawię moje zeznanie w kwestii tego...” – strażnicy z Klanu Lwa naprężają mięśnie – „chwasta”. Kłania się szorstko z ogniem w oczach wszystkim zgromadzonym i wychodzi.

Każdy gracz, który uwieńczy sukcesem test Intuicji o Poziomie Trudności równym 20, zauważy, że od chwili, gdy Himitsu włączył się do konkursu, Koan wygląda bardzo nieswojo, a słysząc o „jutrzejszym świecie” przybrał nerwowo wyraz twarzy. Jego uczennica, Uisako zwróci na siebie uwagę swego mistrza i zacznie szeptać coś spieszenie do jego ucha. Jeśli ktoś spróbuje podsłuchiwać, bądź też czytać z ruchu warg dowie się, co następuje:

Uisako szybko szepce: „On nas zdradzi, czy możemy go powstrzymać?” Koan na to kręci ze smutkiem głową, dając do zrozumienia, że nic nie da się zrobić. Oboje odwracają się potem, patrząc na opuszczającego salę Himitsu.

Kolejnym gościem, który wydaje się być szczególnie zainteresowanym wychodzącym Feniksem jest Shosuro Tage. Skorpionka stoi za kulisami na zewnątrz pokoju i przygotowuje się do występu, który ma się odbyć zaraz po konkursie. Himitsu przejdzie przez nie wracając do swoich pokoi.

Wkrótce sztuka się rozpocznie, a postacie mogą zauważyć (test Intuicji o Poziomie Trudności równym 20), że na scenie jest tylko pięciu aktorów zamiast sześciu (tyłu liczy trupa). Ponieważ aktorzy Shosuro potrafią zmieniać swe twarze, przeciętna postać może tylko zgadywać, którego Skorpiona nie ma na scenie. Zwieńczony sukcesem test Percepcji o trudności 30 potwierdzi, że na scenie brakuje Tage.

Wkrótce po rozpoczęciu sztuki, Otomo Yoroshiku i dwie z jej trzech służących oddalą się po cichu nie przeszkadzając w przedstawieniu. Dworzanie oczywiście zauważą jej nieobecność, szep-

cząc między sobą, że Księżniczka miała ciężki wieczór, a prawdopodobnie jutrzejszy dzień będzie jeszcze cięższy.

Po zakończeniu przedstawienia, zgromadzeni rozejdą się do swych komnat, a w ich głowach kłębić się będą myśli pełne niecierpliwego oczekiwania i strachu przed jutrzejszymi wydarzeniami. Niektórzy dworzanie zostaną jeszcze na sali, wymieniając się opowieściami i słuchając słodkiej *biwa*, na której cicho gra przy kominku Kakita Nantoko.

PÓŻNA NOC

Krótko po przedstawieniu Ryuden wezwie swojego poddanego do swoich pokoi, aby przedyskutować z nim szczegóły mającego nastąpić pojedyńku. Ryuden przygotowuje się do niego pijąc na umór i zastanawiając się, czy słowa Himitsu o Yoroshiku były prawdą. W końcu Ryuden ma się zenić z Yoroshiku i jeśli okazało by się, że Księżniczka nie jest z rodu Hantei, Ryuden byłby zhańbiony, a jego małżeństwo bezużyteczne. Pod koniec rozmowy Ryuden wciąż będzie zły, nierozsądny i zdenerwowany, i ostro odprawi bohatera gracza marnocząc, że tak czy siak zetnie głowę Himitsu.

Pokój Himitsu znajduje się w zachodnim skrzydle pałacu, oddzielony od komnat bohaterów graczy przez strażę, patrolującą pierwsze piętro. Strażnicy nie wpuszczają postaci do tej części pałacu, chyba że będzie z nimi Hiruma Usigo, bądź Ryuden. Jeśli gracze spróbują porozmawiać z Himitsu, zostaną zatrzymani przez jego eskortę nalegającą, by zostawili ich młodego pana w spokoju aż do rana. Jeden ze strażników jest niewysoki i ma wyraźną bliznę na policzku, co sprawia, że łatwo go będzie rozpoznać.

Jeśli postacie wyjdą na balkon będą mogły usłyszeć, jak Ryuden głośno rozmawia ze strażnikami. Chwilę później światło w jego pokoju zgaśnie i zapadnie cisza. Większość lamp we wschodniej części zamku zacznie gasnąć, gdy goście będą się udawać na spoczynek, lecz światła w najwyższych apartamentach będą zapalone prawie przez całą noc i zgasną dopiero gdy wypali się ogień, co nastąpi na około dwie godziny przed świtem.

Co się tak naprawdę stało

W tym miejscu Mistrz Gry musi zapamiętać, które z następujących informacji przeznaczonych dla graczy są prawdziwe, a które fałszywe. To, co naprawdę wydarzyło się nocą 12 dnia miesiąca Konia, może wydawać się nieco zagmatwane, dlatego czytaj uważnie.

GODZINA SZCZURA (OD PÓŁNOCY DO 2 W NOCY)

• Ryuden idzie do pokoiów Himitsu i wzywa go do walki, ale Himitsu udaje się go uspokoić. Ryuden w końcu opuszcza komnaty Feniksa wciąż grożąc mu śmiercią i po pijanemu nazywając go tchórzem.

• Po chwili w pokojach Himitsu pojawia się Koan, próbując go przekonać, by nie brał udziału w pojedynku. Koan obawia się, że Himitsu przegra i Niban nie będzie w stanie dać świadectwa prawdzie o Yoroshiku. Koanowi nie udaje się wpłynąć na postanowienia Himitsu, więc opuszcza jego komnaty i wysyła swoją uczennicę, by poinformowała Nibana o ostatnich wydarzeniach.

• Shosuro Tage chcąc wiedzieć, jakie sekrety dotyczące członkini rodziny Hantei skrywa Himitsu wysyła Kakita Nantoko, wyszkoloną agentkę z rodziny Shosuro.

• Isawa Tomo, także zainteresowany tą sprawą, rzuca czar Magiczne Zwierciadło, by podglądać pokój Himitsu. Nie będzie nic słyszał, ale zobaczy wydarzenia, które wkrótce nastąpią.

GODZINA WOŁU (2 DO 4 RANO)

• Ryuden próbując porozmawiać z Yoroshiku opuszcza swój pokój przez balkon. Na korytarzu spotka Kakita Nantoko, której zwierza się, jak bardzo nienawidzi Himitsu za oskarżenia dotyczące Yoroshiku. Nantoko skutecznie przekona go, by wrócił do swojego pokoju.

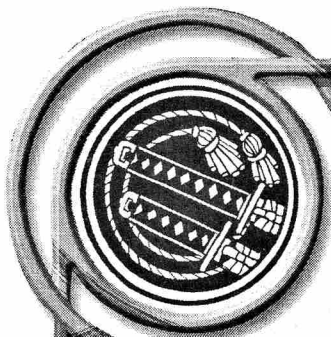
• Tomo widzi, jak Nantoko zmienia swój kształt na podobieństwo Ryudena i z powrotem. Nie wiedząc z czym ma do czynienia i obawiając się, że ma to jakiś związek z Krainami Cienia biegnie do komnaty Himitsu, mijając po drodze Tonbo Jehenko, która przed chwilą opuściła swój pokój, idąc wezwać strażę. Isawa Tomo dociera na miejsce w chwilę po tym, Nantoko/Ryuden zabiła Himitsu.

Gdy dziewczyna zmieniała kształt, Tomo zauważył co następuje: oczy Nantoko poczerniały, ciało zmieniło się w coś bezkształtnego, a z niej zdawał się promieniować czarny cień. Na czas transformacji jej skóra stała się szara i ciemna, a na ramieniu kobiety uwidocznił się charakterystyczny znak, rodzaj niewyraźnego, mrocznego piętna. Gdyby Tomo za pośrednictwem rzuconego czaru mógł słyszeć, wiedziałby, że głos Nantoko podczas przemiany przypominał chór różnych osób przemawiających przez usta jednego człowieka.

• O wpół do trzeciej Tonbo Jehenko słyszy odgłosy walki, więc zagląda do pokoju przez małe rozdarcie w ścianie. Prerażona widokiem, cofa się. O 2:45 opuszcza swój pokój w poszukiwaniu pomocy. Mijając Tomo na korytarzu mówi mu, że Ryuden zabił Himitsu (choć tak naprawdę walka wciąż trwa). Tomo wysyła ją do pokoju Asako Kageitsu by zaalarmowała strażników.

• Kobieta, znana jako Nantoko, szpieg Tage i służąca Yoroshiku, tak naprawdę jest napiętnowaną cieniem zabójczynią z rodziny Shosuro.





ASAKO KURO

ZIEMIA 3

Wytrzymałość 4

WODA 2

Sila 4

OGIEŃ 3

POWIETRZE 2

Refleks 4

PUSTKA 2

Szkoła/Poziom: Shiba Bushi 2

Umiejętności: Ceremonia Parzenia Herbaty 2, Etykieta 1, Iaijutsu 3, Kenjutsu 4, Łucznictwo 2, Medytacja 2, Obrona 3, Shintao 2, Wysportowanie 2, Walka Wręcz 2, Zastraszanie 3.

Bronie: Katana (3z2), Wakizashi (2z2).

Honor: 2,9

Chwała: 3,7

Zalety: Szybki.

Wady: Podopieczny (Himitsu).

Kuro jest kompetentnym strażnikiem, całkowicie oddanym swojemu młodemu panu z rodziny Shiba. Odzywa się tylko wtedy, gdy jest to niezbędne i ma nieufny stosunek do wszystkiego i wszystkich. Zdecydowanie woli użyć swojego miecza, niż pozwolić, by ktokolwiek przeszkadzał jego panu.

Pamiętaj, że jego cechy są reprezentatywne dla typowego strażnika z rodziny Asako. Jeśli gracze rozpoczną walkę, będą musieli się zmierzyć właśnie z takimi przeciwnikami.

Tym razem zignorowała swoje rozkazy i zamiast po prostu zebrać informacje, zabija Himitsu i jego strażników.

- Nantoko po dokonaniu mordu ucieka przez okno w postaci Ryudena i znika w mroku. Od tego czasu nikt jej nie widział.

- Pomiedzy 2:45 a 3:00 do pokoju przybywa Isawa Tomo. W tym samym momencie Nantoko ucieka przez okno. Tomo rzuca czar na Nantoko, który uniemożliwi jej opuszczenie okolic zamku.

- Tomo przesłuchał okoliczne kami, po czym odprawił wszystkie duchy w pokoju, by nikt nie mógł usłyszeć ich zeznań.

- O trzeciej nad ranem przybyłe straże zabezpieczają miejsce zbrodni.

INNE WAŻNE INFORMACJE

- Ryuden i Himitsu byli pijani, więc wspomnienia Ryudena z minionej nocy będą dość niewyraźne. Najpewniej będzie musiał opowiedzieć swą wersję wydarzeń dwa lub trzy razy, zatrzymując się przy tym kilka razy, by poprawić błędy w relacji spowodowane lukami w pamięci. Może to nawet wyglądać tak, jakby wszystko na bieżąco wymyślał.

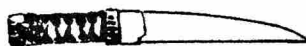
- Aktorzy Shosuro mogą zmieniać kształty ciała i rysy twarzy, co wcześniej mogli zauważyć bohaterowie graczy. W związku z czym Tomo przypuszcza, że prawdziwym mordercą jest albo któryś Skorpion, albo coś z Krain Cienia, albo istota powstała dzięki nieznanej magii. Nie wie, że coś tak niestaranego (bądź tak pozornie magicznego) mogło być dziełem Skorpionów. Bardziej skłania się więc do teorii o działaniu Krain Cienia, bądź nieznanej magii.

- Tomo wie, że jeśli okaże się, że to służąca Yoroshiku zabiła Himitsu, cesarski ród okryje się hańbą (nawet jeśli Yoroshiku nie miała z tym nic wspólnego). Ponadto, gdyby okazało się, że Krainy Cienia zbliżyły się tak bardzo do Cesarskiej Księżniczki podczas jej pobytu na ziemiach Feniksa, Klan Feniksa także zostanie zhańbiony.

- Niezależnie od wszystkiego winą zostanie obarczony Ryuden. Obciążające Ryudena zeznania złożyły trzy osoby: Tonbo Jehenko, Asako Inasai i Asako Hensuko. Poza tym cały dwór wie, że miał on motyw i wystarczające umiejętności, by popełnić tę zbrodnię. Tomo nie wystąpi z zeznaniami oczyszczającymi Ryudena.

- Tage nie wie, że Himitsu został zamordowany (i że Nantoko nie wykonała polecenia) do momentu, gdy nie usłyszy o popełnionym morderstwie.

W porządku? Przejdźmy zatem do morderstwa.



Dzień 13, przed świtem

RANEK (ŚRODEK GODZINY WOŁU, TRZECIA NAD RANEK)

Tuż przed świtem spokojna cisza zostaje brutalnie przerwana przez dźwięk alarmu. Bohaterowie graczy zostają obudzeni przez strażników, którzy ryglują drzwi i zapalają światła na murach. Jeśli nie są namiestnikami, zostaną poproszeni o pozostanie w swoich pokojach i czekanie na decyzję Asako, który musi stwierdzić, czy już nie grozi jego gościom. W korytarzu zobaczą Isawa Tomo rozmawiającego z jednym ze strażników z rodziny Asako, a udany test Percepcji o Poziomie Trudności równym 25 pozwala odgadnąć treść konwersacji.

„Martwy, powiadasz?” mamrocze Isawa Tomo. „Niech szlag trafi tego chłopaka i jego lekkomyślność. Czy ktoś może potwierdzić, kto tego dokonał?”

„Tak, panie” rozmówca Tomo kłania się z szacunkiem. „Strażnicy twierdzą, że ostatnią osobą, która weszła do pokoju był (nazwisko rodowe) Ryuden, daimyo (nazwa Klanu)”.

„Ryuden?” Chwila ciszy. „To by się zgadzało. Powiedźcie strażnikom, że wszyscy mają pozostać w pokojach, dopóki nie upewnimy się, że nikomu nie grozi już niebezpieczeństwo. Za wszelką cenę nie wypuśćcie Ryuden-san z jego kwatery”. Z tymi słowami Tomo oddala się na pierwsze piętro.

Jeśli postacie graczy będą próbowali za nim podążyć, straże zatrzymają ich na początku schodów. Gdy zaczną się sprzeczać ze strażnikami u szczytu schodów pojawi się Hiruma Usigo i widząc naszych bohaterów rozkaże strażom, by ich przepuścili. Szanując jego autorytet, strażnicy niechętnie odsuwają się na bok, dzięki czemu drużyna może do niego dotrzeć.

Usigo udaje się do pokojów zajmowanych przez Shibę Himitsu, a po drodze zdradzi postaciom, że popełniono morderstwo. Nie zna jednak jeszcze szczegółów, gdyż dopiero co został wezwany przez Kagetsu. Przypomni też postaciom, by niczego nie dotykały, dopóki na miejscu nie pojawią się shugenja mający przesłuchać okoliczne duchy.

Strażnicy z Klanu Feniksa stoją na korytarzu, a obok nich leżą dwa ciała, przykryte przesiąkniętymi krwią kocami. Za strażnikami znajdują się otwarte drzwi do pokojów Himitsu, przez które widać, że wewnątrz stoją Asako Kagetsu i Isawa Tomo. Dwoje pozostałych shugenja (jedną z nich pewnie pamiętają z Festiwalu – to Isawa Uona) prowa-

dzi dochodzenie w pokoju. Gdy wchodzicie Usigo szybko powie: „Ci namiestnicy pracują nad tą sprawą jako moi pomocnicy”.

Od tej chwili możecie do woli przyglądać się pomieszczeniu pod warunkiem, że niczego nie będziecie ruszać.

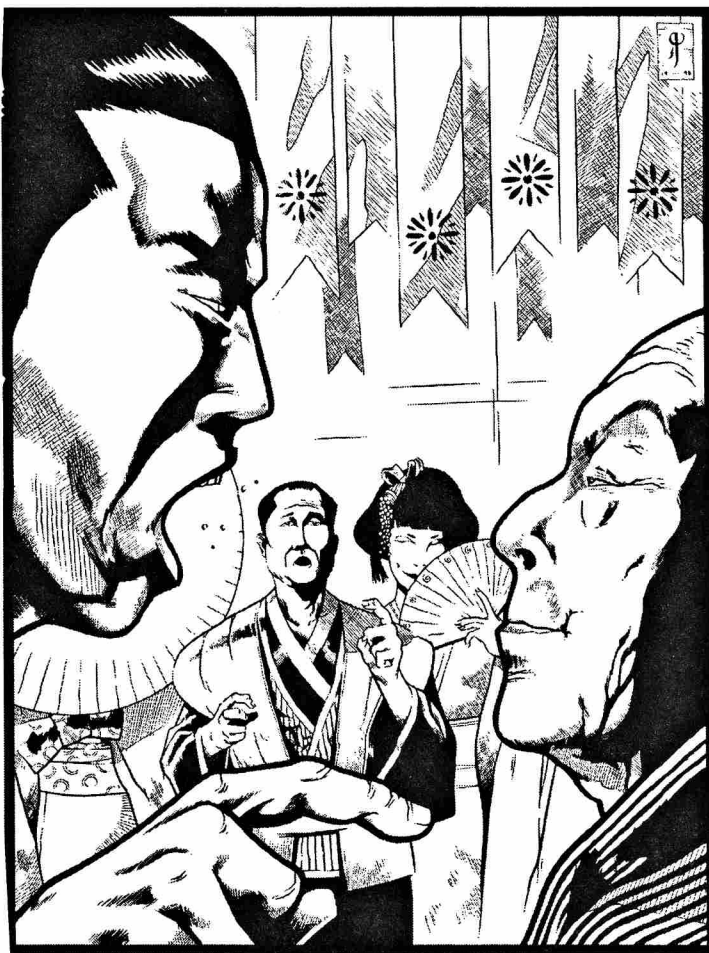
Usigo przez większość czasu będzie zajęty rozmową z dwoma szlachetnie urodzonymi, Tomo i Kagetsu. Postacie zauważą, że Kagetsu jest pełen szacunku dla mądrości i rad starego człowieka, Tomo z kolei wydaje się bardziej polegać na swoich czarach i pomocy młodej Uona, która jest mu towarzyszy i akurat bada ułożenie zniszczonych przedmiotów, rozrzuconych po całym pokoju.

Morderstwo Shiba Himitsu było szczególnie brutalne, więc widok nie należy do najprzyjemniejszych. Ciało jest rozciągnięte na podłodze, a krew, która tryskała z kilku ran, splamiła ją wokół. Wylamane drzwi wskazują na jedną z możliwych dróg, którą morderca mógł się dostać do komnaty. Odsuwane drzwi zostały rozerwane na strzępy, i zwisają teraz z framugi na cienkich strzępach balsy. Niski stolik, na którym spoczywał zestaw saki-zuki został wyrwiony, zastawa potłuczona, a sake wymieszało się z krwią na drewnianych płytach podłogi.

Najbardziej makabryczny widok przedstawia głowa Himitsu, oddzielona od tułowia jednym mistrzowskim uderzeniem, spoczywająca teraz w kałuży krwi kilka metrów dalej. Daisho Himitsu wciąż leży nietknięte na stojaku ustawionym koło drzwi, którymi wszyscy weszli do pokoju.

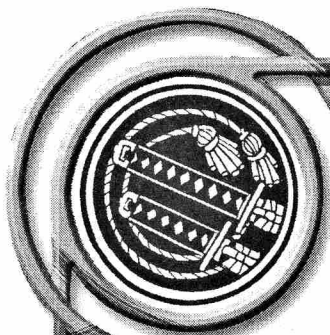
Usigo rozpocznie rozmowę z pozostałymi daimyo, pozwalając graczom samodzielnie badać miejsce przestępstwa. Prowadzący śledztwo na

początku zauważą, że duchy przebywające w pokoju zdają się niczego nie wiedzieć o morderstwie ani o tym, co działo się w nocy. W rzeczywistości żaden z aktualnie przebywających w pokoju duchów nie był w nim ostatniej nocy, a ogień został wygaszony. Wygląda na to, że ktoś wcześniej odstraszył, bądź usunął wszystkie duchy obecne w pokoju tej nocy, o czym Uona zamelduje Tomo, jeśli wśród graczy nie ma żadnego shugena, który mógłby samemu odkryć ten fakt.



Poniższe wskazówki mogą zostać odkryte po starannym przeszukaniu miejsca zbrodni. Podzielono je one na dwie kategorie: dowody i zeznania. Pamiętaj, że w Rokuganie zeznania mają dużo większe wagę i znaczenie. Zadbaj o to, by bohaterowie graczy bardziej wierzyli fałszywym śladom, wskazującym, że to Ryuden jest sprawcą popełnionej zbrodni, a także, by były one bardziej wiarygodne.

W każdym przypadku, gdy testowana jest Percepcja, postacie wykonują testy Percepcji + Śledztwa, bądź jakiegokolwiek innej odpowiedniej kombinacji cechy i umiejętności (jeśli tylko Mistrz Gry na to pozwoli).



HIRUMA USIGO

ZIEMIA 3

Sila Woli 4

WODA 4

Percepcja 7

OGIEŃ 3

Inteligencja 4

POWIETRZE 4

Intuicja 5

PUSTKA 2

Szkoła/Poziom: Zwiadowca Hiruma 3 (zobacz Droga Kraba)

Umiejętności: Język Szczuraków 2, Kenjutsu 5, Kultura Goblinów 2, Obrona 3, Taktyka 4, Walka Wręcz 4, Wiedza o Krai-nach Cienia 4, Wiedza o (różne) 3, Zastraszanie 2.

Bronie: Katana (3z2), Wakizashi (2z2).

Honor: 4,4

Chwała: 5,5

Usigo jest podstarzałym namiestnikiem na emeryturze. Wypełniał swe obowiązki na ziemiach Feniksa przez ponad dwadzieścia lat. Wie bardzo dużo, nie tylko o mordercach i złodziejach, ale także o polityce Zimowego Dworu. Zdaje się, że polubił „młodych” bohaterów i wykorzysta każdą sposobność, by służyć im radą i pomocą, gdy będą wykonywać swoje obowiązki.

Ostatnio jego wzrok się pogorszył, więc postacie będą musiały mu pomagać, ale jego umysł wciąż działa bez zarzutów.

Będzie służył postaciom pomocą, a nie rozwiązaniami, więc używaj jego umiejętności z umiarem.

Wskazówki w pokoju

WSKAZÓWKA 1 – LIST

Test o Poziomie Trudności równym 25 pozwoli postaciom odkryć obluźowaną deseczkę w stojaku, na którym spoczywa daisho Himitsu. Wewnątrz skrytki leży schowany list do Himitsu. Jest bardzo krótki i wydaje się być odpowiedzią na inny, którego niestety w skrytce nie ma. Oto jego treść:

Himitsu-sama!

Twe słowa są uprzejme i przeczytałem je z wielką radością. Mam nadzieję, że zostaniemy przyjaciółmi, a w końcu może nawet częścią waszego dumnego Klanu. Jednak jest sprawa, którą muszę najpierw dokończyć. Odkryłem, że Y. nie jest tą, którą się wydaje, a mój honor wymaga, bym zaświadczył o tym przed oficjalnym sądem. Jednak bez kogoś o twojej pozycji, kogoś, kto potwierdzi me słowa nie mogę nawet marzyć o uczestnictwie w takim zebraniu.

Wiem, że uznanie tej opowieści za prawdziwą wymagać będzie trzech takich zeznań i sugeruję byś spróbował porozmawiać z służącymi Y. Jedna z nich wie o wiele więcej niż to się wydaje i może, przez wzgląd na honor, być chętna do pomocy. Wiem, że wiele lat temu była skłonna mówić. Niestety, nie mam pojęcia, kto mógłby zostać trzecim świadkiem. Możliwe, że gdy opowieść ta ujrzy światło dzienne ktoś jeszcze przyzna się, że brał udział w tym nieczym planie.

Spotkajmy się poza zamkiem o godzinie Koguta, dwunastego dnia miesiąca Konia, w miejscu, gdzie Jezioro Sazanami spotyka się z Rzeką Utopionego Kupca.

Pod listem znajduje się symbol, który naszym bohaterom może się wydać znajomy. Udany test Inteligencji o trudności 30 (20, jeśli postać posiada zaletę „Ejdetyczna pamięć”) sprawi, że postać przypomni sobie, iż taki sam symbol był używany przez ronina Nibana. Znak ten można było zobaczyć na jego rzeczach osobistych (na przykład jego namiocie itp.) i na pewno nie jest to symbol Wioski Słowika.

List bardzo wyraźnie świadczy o tym, że ktoś posiadający informacje przynoszące ujmę Yoroshiku w jakiś sposób kontaktował się z Himitsu. Jednak w liście nie jest napisane jak dokładne były to informacje i czego dotyczyły. Jeśli postacie rozpoznają symbol, mogą wypytać o ten list Koana.

WSKAZÓWKA 2 – ISAWA TOMO

Bohaterowie graczy, którzy spędzą trochę czasu rozmawiając z Isawa Tomo, Hiruma Usigo,

bądź daimyo rodziny Asako, zauważą, że osoby zajmujące się śledztwem ze strony Feniksów już postanowiły obciążyć Ryudena odpowiedzialnością za morderstwo i to jeszcze zanim zdążyły się wszystkiemu dokładnie przyjrzeć. Wygląda na to, że Klan Feniksa chce wnieść śmieci pod dywan i upewnić się, że nic nie zakłóci przebiegu Zimowego Dworu. Jeśli postacie nie przedstawią przekonywującego świadectwa, Tomo oficjalnie poprosi Usigo i Kagetsu, by uznali Ryudena winnym. Gdyby jednak bohaterowie graczy mieli dobry powód, by o kilka dni przedłużyć śledztwo, Hiruma Usigo i Pan Asako uchylą decyzję Tomo i dadzą namiestnikom jeszcze dwa dni na znalezienie prawdziwego zabójcy.

WSKAZÓWKA 3 – KTO BYŁ LEPSZYM WOJOWNIKIEM?

Jedną z największych rozbieżności w opiniach za i przeciw Ryudenowi dotyczy tego, czy obawiał się zmierzyć z Himitsu w uczciwym pojedynku. Jeśli postacie popytają o to różnych bohaterów niezależnych, otrzymają odmienne odpowiedzi. Sam Ryuden jest przekonany, że pokonałby Himitsu bez trudu.

Ślady krwi na podłodze wskazują, że między napastnikami rozgorzała gwałtowna walka. Jeśli Himitsu nie stanowił zagrożenia dla Ryudena, walka powinna być krótsza. Oboje pili tego wieczora sake.

WSKAZÓWKA 4 – JAK MORDERCA DOSTAŁ SIĘ DO POKOJU?

Udany test Intuicji o trudności 15 podpowie, że ktokolwiek zabił Himitsu wszedł drzwiami, a wyszedł oknem. Czyli strażnicy strzegący korytarza muszą znać zabójcę. Każdy, komu nie wolno było wejść na pierwsze piętro pałacu zostałby zatrzymany zanim dotarłby do pokoju Himitsu. Na wyższej kondygnacji jest niewielu gości, a tylko Ryuden i Asako Kagetsu potrafiliby dokonać tego brutalnego przestępstwa.

Poza tym (test o trudności 20), jeśli morderca wszedłby przez okno, Himitsu z łatwością dostałby się do swojej katany. Jeśli napastnik wszedłby drzwiami, Himitsu zostałby odcięty od broni i nie mógłby użyć jej w walce.

WSKAZÓWKA 5 – BALKON

Delikatne, drewniane obramowanie okna w pokoju Himitsu zostało wyrwane ze ściany, a drzwi balkonowe leżą na podłodze. Część zniszczonych części zwisa jeszcze z ramy. Test Percepcji o Poziomie Trudności równym 15 ujawni, że drzwi zostały wyrwane z prowadnic albo przez bardzo dużą osobę (jak Ryuden), albo przez kogoś niewiarygodnie silnego.

Zeznania świadków

WSKAZÓWKA 1 – GOŚĆ

W pokoju na lewo od pokoju Himitsu zatrzymała się stara i łękliwa kobieta z klanu Ważki o imieniu Tonbo Jehenko. Opowie ona postaciom, że ostatniej nocy Himitsu był odwiedzany trzy razy. Najpierw przyszedł Ryuden. Był pijany, zły, dużo krzyczał. Himitsu wpuścił go do pokoju, skąd zaczęły dobiegać odgłosy kłótni i gniewne okrzyki. W końcu Ryuden wyszedł po tym, jak przewrócił stolik sakizuki (takie przynajmniej odniosła wrażenie Jehenko). Ryuden przybył do Himitsu z jednym strażnikiem, w którym rozpoznała Asako Innasai, przydzielonego przez Asako dla ochrony gości.

Następnie przyszedł ronin, znany jako Koan. Przyszedł zaraz po Ryudenie, więc dwaj mężczyźni musieli się wyminąć w korytarzu. Wizyta ta miała mniej burzliwy przebieg, więc Jehenko poszła spać. Nie jest pewna jak długo Koan był w pokoju, ani o czym rozmawiali. Tak naprawdę to nie pamięta momentu, w którym ronin opuścił pokój. Wydaje jej się, że Koan przyszedł sam.

Wreszcie, wczesnym rankiem (prawdopodobnie na początku godziny Wołu, to jest około drugiej, wpół do trzeciej w nocy), Jehenko usłyszała kolejne krzyki w pokoju obok i hałas, jakby rozbijanych w drzazgi drzwi balkonowych. Zajrzała przez małą dziurkę w ścianie oddzielającej pokoje i zobaczyła mężczyznę walczącego z drobną kobietą, której nie rozpoznała. Potem, gdy znowu pojawili się na widoku, wyraźnie ujrzała Ryudena duszącego Himitsu. Później była zbyt przerażona, by znowu zajrzeć przez dziurkę. Ze strachu ukryła się w pokoju, a po piętnastu minutach wstała z łóżka i poszła poszukać pomocy. Na korytarzu spotkała Isawa Tomo, po czym udała się do pokoiów Kagetsu, by zaalarmować strażników, którzy ogłosili alarm. Było to około 2:45.

WSKAZÓWKA 2 – STRAŻ PAŁACOWA

Asako Innasai, jeden ze strażników pełniących swe obowiązki w Pałacu Gisu tej nocy dyżuruwał

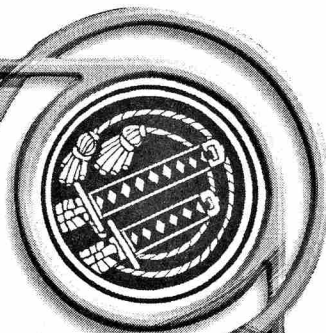
tuż przed pokojem Ryudena. Strażnik powie naszym bohaterom, że ten z nich, który ostatniej nocy odwiedził Ryudena, był jego ostatnim gościem. Krótko po tej wizycie Ryuden udał się do Himitsu. Innasai twierdzi, że Ryuden był pijany i zdenerwowany. Rozmowa, jaką przeprowadził z Feniksem przerodziła się w kłótnię i prawie doszło do rękoczynów, ale Himitsu nie dał się sprowokować. W końcu Ryu-

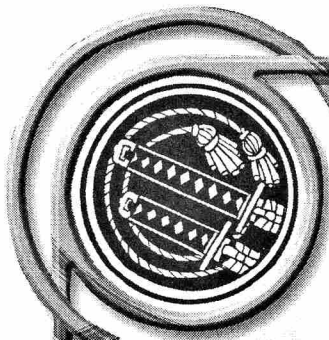


den wyszedł, przeklinając. Następnie wrócił do swego pokoju i Innasai więcej go nie widział. Innasai zakończył służbę na początku godziny Szczura (o północy), zluzowany przez Asako Budo.

Innasai twierdzi także, że już po służbie, gdy szedł po coś do jedzenia widział Ryudena idącego korytarzem do swojego pokoju. Zapamiętał to, gdyż wcześniej Ryuden wypił dużo sake, a teraz wyglądał spokojnie i trzeźwo. Może nawet zabójczo trzeźwo. Było to około drugiej w nocy, tuż przed godziną Wołu.

Asako Budo twierdzi, że nie widział Ryudena ostatniej nocy, więc daimyo przypuszczalnie spędził całą noc śpiąc w swym pokoju. Nie mógł więc





AKCJA SIĘ KOMPLIKUJE

Postacie, będąc porządnymi mieszkańcami Rokuganu, powinny wiedzieć, że Otomo Yoroshiku jest jedyną dziedziczką Cesarskiego tronu, nie licząc młodszego syna Cesarza. Jeśli Yoroshiku zginie, straci honor, czy w jakikolwiek inny sposób okaże się nieodpowiednia do objęcia tronu, rodzina Hantei zostanie pozbawiona alternatywy wyboru następcy tronu.

Oczywiście, jeśli któryś z bohaterów zdoła poślubić Yoroshiku, a coś złego stanie się chłopcu, za pomocą drobnych politycznych manipulacji to właśnie oni zostaną spadkobiercami Cesarskiego tronu.

A czy Szmaragdowy Tron Rokuganu nie jest wart drobnego kompromisu i małego dyshonoru?

Na pewno znajdują się tacy, którzy odpowiedzieli by twierdząco.

spacerować korytarzem o godzinie 2:00, chyba że wyszedł przez okno i przeszedł wzdłuż balkonów po zewnętrznej stronie pałacu. Budo uważa jednak, że Ryuden był zbyt pijany na takie akrobacje, ale Innasai twierdzi, że gdy spotkał go na korytarzu, był do tego całkowicie zdolny. Obaj przyznają, że było to możliwe. Jeśli Budo zostanie przyciśnięty, przyzna, że ostatniego wieczoru także wypił trochę sake i mógł nie zauważyć jakiegoś ruchu w strzeżonym pokoju, czy na przykład Ryudena przekradającego się balkonami.

WSKAZÓWKA 3 — STRAŻNICY NA MURACH

Jeśli bohaterowie graczy nie przesłuchają strażników z murów otaczających pałac zrobi to Isawa Uona. Jeden z nich, kobieta o imieniu Asako Hensuko twierdzi, że widziała mężczyznę, który wyszedł przez okno z pokoju Himitsu, zeskoczył na dół i zniknął w mroku. Nie wie, kim był ten mężczyzna, ale jeśli zostanie jej okazany Ryuden, zdecydowanie i bez cienia wątpliwości stwierdzi, że to on jest osobą, którą wtedy widziała. Hensuko jest najlepszą łuczniczką pełniącą służbę na murach, ale było zbyt mało czasu na oddanie strzału. Jest powszechnie znana z sokolego wzroku i służy nieprzerwanie rodzinie Asako już od piętnastu lat.

WSKAZÓWKA 4 — MOTYW

Każdy na dworze wie, że Ryuden miał motyw. Był przekonany, że to on ożeni się z Yoroshiku i mógłby zabić Himitsu w obronie jej honoru. Poza tym wcześniej Ryuden kłócił się publicznie z Himitsu, a Shiba znieważył Ryudena, przerywając jego występ na konkursie poezji. Obaj mężczyźni byli ostatniej nocy pijani, obaj także mieli porywcze usposobienie. Isawa Tomo nadmieni, że Himitsu był twardym przeciwnikiem i prawdopodobnie Ryuden obawiał się zmierzyć z nim twarzą w twarz. Wielu dworzan zgodzi się z tym i plotka zacznie zataczać coraz szersze kręgi. Postać, która wykona udany test Inteligencji + Dyplomacji o trudności 20 może wysledzić, że tę plotkę zapoczątkował Isawa Tomo.

WSKAZÓWKA 5 — KOAN

Koan, shugenja bez klanu, doskonale wie, o czym jest list znaleziony w kwaterze Himitsu. Jeśli postacie chcą z nim porozmawiać o wizycie, jaką złożył Himitsu, znajdą go w ogrodzie, pogrążonego w medytacji. Koan stwierdzi, że jego spotkanie z Shiba Himitsu było sprawą prywatną i nie miało nic wspólnego z morderstwem. Jeśli drużyna pokaże mu list albo o nim wspomni, odpowie niepewnie, że jest to sprawa między Nibanem i Himitsu.

„Wiem o tym niewiele” rozpocznie Koan, wzdychając. „Niban coś miał do Yoroshiku od momentu, gdy tylko ją ujrzał. Ale Niban już taki jest. Ma coś przeciwko Żurawiom, Jednorożcom i nawet przeciwko Feniksom. Nie zapomina dawnych zniewag”.

„Ale wiem też, że nigdy by nie skłamał. Jeśli twierdzi, że ma coś do powiedzenia o dziewczynie, to mówi prawdę. Wierzę mu, i ufam jego słowom”. Koan kiwa głową i zrywa źdźbło trawy.

„Niban miał przybyć do zamku tego ranka, wraz z informacją, którą chciał ujawnić. Himitsu miał poręczyć za tę informację, by Klan Feniksa uznał ją za przekonującą. Wiem, że potrzebowali jeszcze jednego świadka, ale jego imienia mi nie wyjawili. Poza tym bardzo się martwili jednym z panów obecnych tu, w Pałacu Gisu. Niban nigdy mi nie powiedział jego imienia, ale przypadkiem usłyszałem, jak mówili, że ‘daimyo’ będzie gotów ich zabić, gdy tylko ta informacja wyjdzie na jaw”.

Miejmy nadzieję, że gracze zdadzą sobie sprawę, że długa podróż do Wioski Słowika zabrałaby zbyt dużo czasu. Zanim bohaterowie dowiedzieliby się, czego dotyczył list, Ryuden zostałby już dawno osądzony, skazany, a wyrok wykonany. Będą mieli na to czas, gdy już uczyszczą imię Ryudena.

RANEK, CIĄG DALSZY

Po tym, jak gracze dokładnie zbadają zawartość pokoju, zechcą prawdopodobnie porozmawiać z Ryudenem. Jeden ze strażników zaprowadzi ich do jego pokoju i zaświadczy, że mają prawo rozmawiać z daimyo.

Straże przy drzwiach do pokoju Ryudena zostały podwojone, ale pozwalają wam przejść, gdy wasza eskorta wytłumaczy, że asystujecie Hiruma Usigo przy śledztwie w sprawie morderstwa.

Ryuden siedzi na balkonie, a na stole za jego plecami stoi nienaruszona miseczka parującego ryżu. Nawet na was nie spojrzy. Jego oczy są zapadnięte, pociemniałe. Słucha z uwagą, gdy opowiadacie mu, co znaleźliście w pokoju, a gdy skończycie powoli kiwnie głową.

„Nie zrobiłem tej straszliwej rzeczy” – zaczyna. „Chciałem dać Himitsu honorową śmierć”. Ryuden spojrzy na strażników stojących przy drzwiach. „Zostałem poproszony o pozostanie w pokoju i przez wzgląd na honor naszego gospodarza muszę to uczynić. Wy musicie oczyścić nazwisko naszej rodziny”.

Zanim zdążą zadać jakiekolwiek pytania, Ryuden opowie im co pamięta. Nie jest jednak z nimi do końca szczerzy i przedstawia wydarzenia następująco:

Po konkursie udał się do swojego pokoju, tam porozmawiał z (bohaterem gracza) przez około godzinę, po czym go odprowadził. Następnie udał się do pokoju Himitsu, by go przekonać do rezygnacji z pojedynku. Ryuden jest absolutnie przekonany, że z łatwością pokonałby Feniksa i chciał spróbować załagodzić konflikt między ich Klanami.

Himitsu się nie zgodził i po krótkiej kłótni (oba byli odrobinę wstawieni), Ryuden wyszedł z pokoju „zdegustowany zuchwałym pragnieniem chłopaka nabicia się na jego miecz”. Następnie położył się do łóżka i zasnął.

W tym momencie Ryuden kłamie. W rzeczywistości opuścił swój pokój raz jeszcze, przechodząc na pobliski balkon, skąd wszedł do środka i wyszedł na korytarz nie zauważony przez pozostającego w półśnie Asako Budo. Następnie udał się w stronę pokoju Yoroshiku. Po drodze spotkał jedną z jej służących, Kakita Nantoko, która powiedziała mu, że Yoroshiku już śpi. Długo rozmawiali o Księżniczce, a Nantoko zapewniła go, że Yoroshiku oczekuje od niego wygrania pojedynku i oczyszczenia jej honoru. Z pomocą wielu frazesów i pochlebnych słów, Nantoko przekonała w końcu Ryudena, by wrócił do swojego pokoju. Po drodze zobaczył go Asako Innasai. W tym czasie sake zaczynała tracić swą moc i Ryuden był już dużo bardziej przytomny.

Jeśli postacie wspomną, że Innasai widział Ryudena na korytarzu, daimyo tak wyjaśni swą nocną przechadzkę:

„Chciałem zapewnić Księżniczkę, że zrobię wszystko co w mojej mocy, by ochronić jej honor, nawet jeśli miało by to oznaczać, że ubiję tego psa z Klanu Feniksa. Yoroshiku jest bratanicą Cesarza. Każda plama na jej honorze jest plamą na Jego imieniu. Wolalbym zginąć niż dopuścić, by taki dyshonor położył się cieniem na rodzinie Hantei. By ochronić Księżniczkę z chęcią oddałbym za nią życie.”

13 Dzień Miesiąca Konia

RANEK, CIĄG DALSZY

Asako przygotowuje się do procesu, tymczasem Isawa Uona zostaje poproszona, by zebrała zeznania dla Klanu Feniksa w imieniu Himitsu. Postacie graczy powinny kilka razy „przypadkiem” na nią się natknąć podczas swojego docho-

dzienia, przy czym powinno być dla nich jasne, że Uona jest sprytna i bez wątplenia znajdzie wszystkie luki w ich zeznaniach, by wykorzystać je na korzyść Feniksów. Uona zamierza całą odpowiedzialnością obarczyć Ryudena.

Cały dwór już plotkuje o morderstwie. Przedstawiciele różnych Klanów mają zupełnie odmienne teorie dotyczące motywacji Ryudena, bądź też tego, kto mógł to uczynić. Jedynie Skorpiony nie wypowiadają się na ten temat i tylko postać z Klanu Skorpiona, bądź też ktoś, kto spędził sporo czasu z Tage i jej trupą może coś z niej wydostać. Ale nawet wtedy ona i jej otoczenie będą twierdzić, że nic nie wiedzą o morderstwie, choć przyznają, że słyszeli z innych źródeł o nieprawym pochodzeniu Yoroshiku.

Sprawa oskarżeń Yoroshiko wciąż pozostaje otwarta. Shinjo Gidayu, daimyo z Klanu Jednoróżca będzie jej gorliwie bronił i poprosi Shinjo Iruko, by pomogła mu udowodnić, że te bluźniercze oskarżenia są bezpodstawne. Jeśli zostanie ujawniony list, jaki otrzymał Himitsu, Gidayu będzie argumentował (czemu przyklasną Feniksy), że bez kogoś, kto poręczyłby za słowa ronina w sądzie, są one bezwartościowe i mogą zostać zlekceważone jako wypowiedź człowieka bez honoru.

POPOŁUDNIE

Jeśli będzie wyglądało na to, że gracze z powodzeniem zbierają informacje mogące podważyć twierdzenie, że to Ryuden zabił Himitsu, członkowie Klanów Skorpiona i Feniksa staną się nieco nerwowi. W pewnym momencie Uona podejdzie do jednego z bohaterów graczy (najlepiej, gdyby był on shugenja) i spróbuje w cztery oczy przedyskutować z nim tę kwestię. Podczas rozmowy powie:

„Czy kiedykolwiek służyłeś komuś innemu niż swemu własnemu daimyo?” Uona uśmiechnie się przyjacielsko. „Bo ja tak. Trudno wybrać, gdy jedna lojalność wkracza w konflikt z drugą”.

„Kiedyś słyszałam bajkę o gołębiu, który znalazł się w takim samym położeniu. Gołąb wierzył, że najważniejsze na świecie jest Prawo. Gdy Pan Ptaków został oskarżony o kradzież ziarna z ogrodu rolnika, gołąb uczynił wszystko, by oczyścić swojego Władcę z zarzutów. Robiąc to jednak odkrył, że ziarno ukradł młodszy syn Pana Wszystkich Zwierząt. Gołąb wiedział, że gdyby to wyszło na jaw, zwierzęta z pewnością zbuntowały by się przeciwko swemu przywódcy”.

„W ten sposób ptak musiał podjąć decyzję. Wobec kogo powinien być bardziej lojalny?” Uona uśmiecha się i kłania się. „Czy wobec Cesarza, czy wobec Prawa? Ale muszę

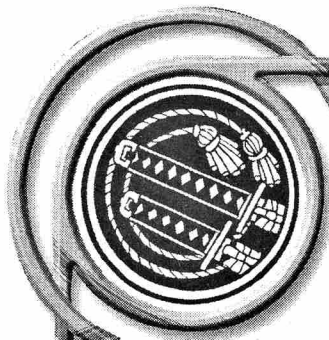
ISAWA TOMO ORAZ ISAWA UONA

Dwoje głównych shugenja w drugiej części przygody to Isawa Tomo, obecny Mistrz Wody, jeden z Mistrzów Żywiolu rodzi-ny Isawa i jego uczennica, Isawa Uona. Gracze, którzy znają grę karcianą **Legend of The Five Rings**, wiedzą, że Uona zostanie Mistrzem Powietrza, jednak w świecie gry fabularnej to jeszcze nie nastąpiło.

Tomo zna niesamowicie wiele różnorodnych czarów Wody, a także niewiarygodnie wiele innych. Jeśli potrzebuje jakiegoś zaklęcia, po prostu je zna, a chcąc osiągnąć jakiś efekt, prawdopodobnie będzie potrafił go wytworzyć od ręki.

Uona nie jest tak potężna jak on, ale zna już wszystkie czary Powietrza – większość z nich na poziomie mistrzowskim – a także mnóstwo innych czarów, tak wiele, że nie starczyło by tu miejsca na ich wymienianie. Jeśli potrzebuje jakiegoś czaru, a pochodzi on z głównego podręcznika, na pewno go zna.

Pamiętaj, że Isawa Tomo jest jednym z pięciu najpotężniejszych ludzi na ziemiach Feniksa. Nie jest przyzwyczajony do nieposłuszeństwa, a Asako nie mają w zwyczaju się mu sprzeciwiać.



DAIMYO BOHA- TERÓW GRACZY (VEL „RYUDEN”)

ZIEMIA 3

WODA 3

Ogień 3

POWIETRZE 3

PUSTKA 2

Szkoła/Poziom: (jak bohater gracza) 3

Umiejętności: zgodnie z szablonem szkoły, większość na poziomach 3-5.

Bronie: Katana (3z2), Wakizashi (2z2).

Honor: 4

Chwała: 7

Zalety: Status (Pomniejszy Daimyo).

Wady: Porywcy.

„Ryuden” to imię, jakie nadaliśmy daimyo jednego z Twoich graczy. Możesz je zmienić, jeśli pozwoli Ci to zachować ciągłość kampanii. Zauważ, że daimyo to nie Champion Klanu. Nie mówimy tu o Hida Kisada.

Ryuden jest szlachetnie urodzonym samurajem, cieszącym się pewnym autorytetem, rządzącym ziemiami, na których żyje jedna z postaci Twoich graczy. Z tego powodu posiada bezpośredni wpływ na wybranego bohatera, nawet jeśli nigdy wcześniej się nie spotkali.

Jego statystyki powinny zostać dostosowane do Klanu, z którego pochodzi. Jeśli uważasz, że będzie lepiej pasował do swojej roli po zwiększeniu Kręgu bądź dwóch, nie krępuj się i zmieniaj jego cechy wedle uznania.

już iść. Wciąż są jeszcze zeznania do zebrania i nie masz czasu słuchać głupich bajek. Dobrego dnia, mój przyjacielu”.

Tymczasem Yoroshiku spaceruje w ogrodzie z wieloma dworzanami, tak, jak miała w zwyczaję poprzednimi dniami. Z jednym wyjątkiem – dziś ma przy sobie tylko dwie służące, pochodzące z rodów Hida i Kitsu, które ze wszystkich sił starają się sympatycznie uśmiechać. Yoroshiku jest tak w tym wprawiona, że jej uśmiech oczywiście wygląda szczerze, ale jej służące musiały by jeszcze trochę poćwiczyć. Jeśli ktokolwiek zapyta, gdzie się podziewa Kakita Nantoko, odpowiadając, że jest bardzo wrażliwą dziewczyną i że zachorowała z nadmiaru wrażeń. Pozostanie w swoim pokoju przez kilka dni.

WIECZÓR

Na ten wieczór nie zaplanowano żadnej wielkiej uczty. Prerażające wydarzenia ostatniej nocy i wciąż trwające dochodzenie nie sprzyja świętowaniu. Zamiast tego Hiruma Usigo zaprosił postacie na posiłek do swojego pokoju, wspominając, że znalazł coś, co mogą uznać za bardzo ważne.

Gdy się znajdują w pokojach Usigo zostaną obsługiwani przez osobistego służącego Hiruma Usigo, człowieka o imieniu Hiruma Arawa, który często w pałacu towarzyszy Usigo. Gospodarz zaprasza ich na herbatę, usiądą więc razem na tarasie, a Arawa naleje wszystkim naparu z jednego dzbanka.

Starszy mężczyzna powie postaciom, że rannem znalazł wśród swoich przyborów do pisania wiersz. Nie on go napisał i nie rozpoznaje charakteru pisma. Arawa nigdy nie nauczył się pisać, więc on także nie mógł go napisać. Usigo powie postaciom, że przez prawie cały dzień nie było go w pokoju, gdyż najpierw nadzorował eta, sprzątających pokój Himitsu, następnie zjadł w ogrodzie obiad z gospodarzem pałacu, a później w pokojach Asako Kagetsu omawiał morderstwo z samym Kagetsu i z Isawa Tomo. Wiersz brzmi następująco:

*Były raz kotki trzy
Lecz kotka Cesarza,
Gdy w lustro się patrzy
Dwie tam zauważa.*

Usigo zacznie z postaciami rozmawiać na temat wiersza, przy czym w miarę postępów rozmowy zacznie mówić coraz wolniej i z pewnym wysiłkiem. Postacie mogą próbować zadawać mu pytania, bądź też kontynuować wątki, które poruszył, ale Usigo nie będzie ich słuchał i wyda się być myślami gdzieś indziej. Spróbuj rozegrać to powoli, nie dając postaciom oczywistych wskazówek aż do końca sceny. W końcu mężczyzna upadnie martwy na podłogę. Jego herbata była zatruta.

Gdy bohaterowie graczy wrócą do pokoju, by odnaleźć Hiruma Arawa, jego już tam nie będzie.

Zaraz po wezwaniu straży przybędzie sam Asako Kagetsu z grupką ludzi, wypytując o przebieg wydarzeń. Uwieńczony sukcesem test Intuicji + Trucizny o trudności 25 pozwoli wykryć, że filiżanka, z której pił Usigo została zatruta szybko działająca toksyną. Kagetsu poprosi postacie, by w miarę możliwości utrzymywali tę śmierć w tajemnicy i nie niepokoili pozostałych gości, dopóki mają szansę znaleźć sprawcę. Kagetsu od tej chwili traktuje graczy jako głównych śledczych w pałacu i będzie szukał u nich porady odnośnie tego co zrobić z ciałem Usigo, jego rzeczami oraz jak rozwiązać zaistniałą sytuację.

Kagetsu jest kompetentnym daimyo, ale nigdy nie spotkał się z takim problemem. Zwykle polegał na radach Usigo i teraz oczekuje od drużyny takiego samego wsparcia. Nie oznacza to, że bez wahania zgodzi się na ich propozycję, ale będzie pytał ich o zdanie i bardziej niż dotychczas zwracał uwagę na ich słowa.

Postacie mogą odnaleźć ciało prawdziwego Arawa ukryte w kominku w pustym pokoju na zamku, ewentualnie w najbliższym czasie zrobi to ktoś inny, nawet bez ich pomocy. Mężczyzna został przed kilkoma godzinami zabity garotą. Jeśli gracze dojdą do wniosku, że jedynymi osobami w pałacu potrafiącymi zmieniać swój wygląd jest Trupa Aktorska Shosuro, nie pomylą się. Aktorzy są obecnie w swoim pokoju na dole i przygotowują się do występu.

AKTORZY

Kwaterna Skorpionów podzielona jest na dwie części. Pierwsza z nich to pomieszczenie gościnne, w którym na sakizuki spoczywają filiżanki ciepłej sake, a pomalowane ściany z papieru ryżowego rozświetlają skromne pomieszczenie. Drugi pokój wypełniają ukryte za pomalowanym parawanem kostiumy, kunsztowne maski do Kabuki i zapach szminek do charakteryzacji.

Gdy postacie wejdą do pokoju, spotkają młodego Skorpiona o imieniu Yogo Yasai, którego maska przypomina uśmiechniętą twarz błazna. Jest on tylko początkującym aktorem, który nie ma zbyt dużego pojęcia o polityce i intrygach, więc jeśli postacie będą chciały rozmawiać z Tąge, wpuści ich do środka uśmiechając się pod maską i pójdzie do drugiego pokoju poinformować ją przybyciu gości.

Tąge wejdzie, poczęstuje postacie sake i winem, po czym usiądzie na poduszce w pobliżu kominka. Nawet przez moment nie spojrzy w oczy żadnej z postaci, ani nawet w ich stronę – wygląda, jakby celowo unikała jakiegokolwiek kontaktu wzrokowego. Jej asystent, młody mężczyzna, którego spo-

tkali w drzwiach usiadzie w milczeniu tuż przy wyjściu na balkon, uważnie ich obserwując.

Jeśli bohaterowie graczy opiszą mężczyznę, który był w pokoju Usigo, bądź też sposób, w jaki naśladował postać Arawa, Tage wysłucha ich w skupieniu. Pozwól graczowi, który przemawia (a także każdej postaci z Klanu Skorpiona, przebywającej w pokoju) na wykonanie testu Intuicji + Szczerości o Poziomie Trudności równym 15, by mogli sprawdzić, jak Tage zareagowała na ich wiadomości. Jeśli test był udany dowiedzą się, że Tage zdecydowała, że mówią prawdę.

„Rozumiem” wymruczała Shosuro Tage, podnosząc filiżankę z sake do ust. „Więc myślicie, że to jeden z moich aktorów zabił honorowego Hiruma-sama?” Uśmiecha się i wypija kolejny łyk. „Jesteście w błędzie. Powiadają, że Skorpiony wykorzystują ninja – przedmiot wielu dziecinnych bajek – by zdobywać informację. Ale nie mówi się, że nawet najlepsi aktorzy ztracają się w swoich rolach. Szkoda”.

„Cała zespół był tu ze mną przygotowując kostiumy na wieczorne przedstawienie. Możemy ręczyć nawzajem za siebie, a żadne z nas nawet na chwilę nie opuszczało pokoju. Nie, moi przyjaciele, nie zabiliśmy ani Usigo ani Himitsu, ale mogę wam pokazać, kto to zrobił. Wiem, gdzie się ukrywa”.

„Ale najpierw jeszcze trochę sake. Proszę”. Jej pomocnik wręcza wam po miseczce. „Taki przyjemny dzień na spacer w ogrodzie. Sama Księżniczka spędziła poranek pod wierzbami. Zwykle chodziły z nią trzy służące, nieprawdaż? Trzy urocze towarzyszk. Ale dziś były tylko dwie”. Tage przerwała, a nikły uśmiech przemknął przez jej wargi.

„Musicie być pewni, przyjaciele, że wiecie czyje imię musicie zabić, by ocalić swojego pana. Nie pomogę wam podjąć tej decyzji. Powiem tylko tyle, że możecie je oczyścić, ale wielkim kosztem. Trzeba będzie poświęcić niewinną osobę. Jesteście gotowi zapłacić tę cenę?”

Ci z spośród graczy, którzy pełnią funkcję namiestników będą wiedzieli, że nawet jeśli Yoroshiku nie rozkazała swojej służącej popełnić zbrodni (będącą problemem), będzie wyglądało na to, że tak uczyniła. Imię Cesarza zostanie zniesławione, a Yoroshiku straci honor, przynajmniej osobisty. Nie zapomnij przypomnieć graczom słów Ryudena, które wypowiedział wcześniej:

„Yoroshiku jest bratanicą Cesarza. Każda plama na jej honorze jest plamą na Jego imieniu. Wolałbym zginąć niż dopuścić, by

taki dyshonor położył się cieniem na rodzinie Hantei. By ochronić Księżniczkę z chęcią oddałbym za nią życie”.

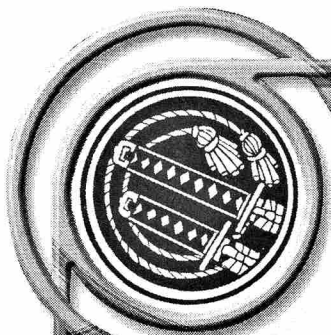
Jeśli gracze nie oczyszczą Ryudena z podejrzeń oczywiście zostanie skazany na śmierć. Tajemnica prawdziwego mordercy nigdy nie wyjdzie na jaw,



a dobre imię Księżniczki pozostanie nienaruszone. Wszyscy uznają, że jej służąca, Nantoko, najwidoczniej uciekła z jakimś niewiele znaczącym dworzaninem, zaś Zimowy Dwór pozostanie w żałobie po stracie swoich dwóch najznamienitszych przedstawicieli: Himitsu i Usigo.

Jeśli bohaterowie graczy poproszą Tage o wskazanie miejsca, w którym ukrywa się prawdziwy morderca, opowie im o pomieszczeniu pod kuchnią, używanym jako dodatkowa spiżarnia. Jest bardzo niestabilne, prawie zawalone i wzmocnione labiryntem wysokich pólek i kamiennych filarów.

„Tam”, powie łagodnie. „Tam znajdziecie prawdziwego zabójcę. Ale uważajcie, ma on wiele twarzy, a niektóre z nich mogą być waszymi”. Odstawi filiżankę z sake lekko drżącą ręką. „Jeśli ktoś by pytał, oczywiście nie widziałam was tego wieczoru”.



MIRUMOTO HANZU

ZIEMIA 2

WODA 2

Percepcja 3

Ogień 2

Zręczność 3

Powietrze 3

Pustka 2

Szkola/Poziom: Miru-
moto Bushi 3

Umiejętności: Kenjutsu 3, Łucznictwo 2, Medytacja 2, Obrona 3, Wiedza o Shugenja 2.

Bronie: Katana (3z2), Wakizashi (2z2).

Honor: 2,7

Chwała: 2,8

Zalety: Szczęście
(3 punkty).

Szermierz ten jest jedynym z zalotników starających się o rękę Yoroshiku.

Przekonany, że postacie wymyślają wszystkie informacje dotyczące Ryudena, które rzekomo odnaleźli, w pewnym momencie (na forum publicznym) wystąpi naprzód i wyzwie najlepszego z graczy na honorowy pojedynek.

Pojedynek taki zwykle odbywa się do pierwszej krwi, ale Hanzu zamierza iść na całość. Wierzy, że pokazując Yoroshiku swoje zalety podczas pojedynku o jej honor, przekona ją, by go poślubiła. A bohater gracza jest niczym więcej, jak tylko pretekstem dla pojedynku.

Powiedziawszy to wstanie i uda się na balkon, a jej pomocnik dopilnuje, by żaden z bohaterów graczy za nią nie poszedł. Jeśli spróbują go wypytować, bądź też pójść za kobietą, odpowie:

„Dość! Nie widzicie, że Pani was odprawiła? Pozwólcie jej w spokoju kontemplować śmierć przyjaciółki.”

SPIŻARNIA

Kiedyś to pomieszczenie pełniło także funkcję dodatkowej kuchni, dlatego na środku stoi bardzo głęboki, stary piec, zbudowany z ogromnych kamieni wokół centralnego otworu. Ściany spiżarni wykonane są z kruszącego się kamienia i jeśli dojdzie w niej do jakiegoś wybuchu, bądź też któryś ze słupów zostanie zniszczony, sufit z pewnością zawali się na graczy. Spiżarnia znajduje się około sześciu metrów pod podłogą zamku i jeśli bohaterowie graczy dokonają jakichś zniszczeń, z pewnością tego nie przeżyją.

Obecny w kuchni posługacz z chęcią pokaże graczom pomieszczenie i nawet ich po nim oprowadzi. Przed chwilą był w spiżarni i przyniósł stamtąd drewno na opał do dwóch wyżej położonych kuchni. Nie obawia się iść tam ponownie, ale ostrzeże postacie przed bliskimi zawałeniami ścianami i pokornie poprosi, by byli bardzo ostrożni.

W najgłębszym zakamarku pieca ukrywa się Kakita Nantoko. Jest ranna i kilka czarnych jak smoła kropli jej krwi można znaleźć na krawędzi pieca. Nantoko schowała się tak głęboko, że nie dosięgnie jej nawet najdłuższe yari, więc jest tam względnie bezpieczna.

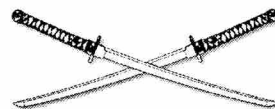
Jeśli postacie w jakikolwiek sposób zakłócą jej odpoczynek, bądź też podejść zbyt blisko do paleniska, Nantoko przyjmie kształt najbliższej postaci, po czym wyskoczy ze środka, atakując bohaterów graczy swoją katana. Jest całkiem szalona i nie dba o swoje życie. Prędzej zawali sufit, o ile tylko będzie miała taką możliwość, niż da się wziąć żywcem.

Dla graczy powinno być oczywiste, że Nantoko zwariowała. Jej piętno jest olbrzymie i zajmuje już prawie połowę jej klatki piersiowej i pleców. Śmieje się głucho, a z jej ust wypływają dziwne głosy. Dziewczyna walczy jak marionetka na sznurkach i posiada siłę daleko wykraczającą poza jej naturalną postać. Powoduje zamęt, wścieka się i z pewnością nie jest zdrowa psychicznie.

W każdym przypadku Nantoko musi umrzeć. Podczas walki jej wygląd będzie się zmieniał, przez co rozgrywająca się w mroku scena stanie się niezwykle zagmatwana. Przybierając wygląd kolejnych postaci (włączając w to kompletny ekwipunek i ubranie), będzie mówić ich głosami, wykonywać takie same ruchy jak oni i znać ich

imiona. Może stać się idealną kopią kogokolwiek sobie tylko wybierze.

Jeśli postacie zabiją Nantoko, jej twarz zamieni się w maskę bez wyrazu i bez żadnych cech szczególnych (pozostaną tylko wgłębienia w miejscu oczu, grzbiet nosa i pozbawione warg otwarte usta). Z jej rozwartych do cichego krzyku ust ulotni się lepki, czarny dym, po czym jej ciało opadnie na ziemię, zmieniając twarz w krwawą i bezkształtną masę.



14 dzień Miesiąca Konia

Jeśli Ryuden nie został oczyszczony z zarzutów o świecie popełni samobójstwo, by ocalić honor rodziny. Tym samym zostanie on naruszony, ale nie zhańbiony, zaś gracze będą wychwalani jako prawi i szlachetni namiestnicy.

Natomiast jeśli zabili Nantoko i oddali tę sprawę pod osąd Asako Kagetsu, sprawy potoczą się odmiennie. Zwłoki dadzą się rozpoznać jako należące do służącej, a duże, niewyraźne i mroczne piętno na plecach dziewczyny będzie stanowiło spore zmartwienie dla Feniksów. Skorpiony zaprzeczają, jakoby wiedzieli cokolwiek o morderstwie, narodzinach Yoroshiku bądź dziwnych mocach, które posiadała Nantoko. Winą za morderstwa zostanie obarczona służąca i wszyscy są przekonani, że działała w obronie swej pani (co nie oznacza, że Yoroshiku była w to bezpośrednio zamieszana, jednak potwierdzi, że w słowach ronina musiało tkwić choć trochę prawdy). W efekcie Yoroshiku straci honor, a niektórzy z zalotników zaczną bardziej poważnie traktować inne kandydatki do ożenku. Wuj Yoroshiku zostanie oczywiście poinformowany o przebiegu wydarzeń na dworze, a nasi bohaterowie ogólnie rzecz biorąc powinni odczuć, że w jakiś sposób zawiedli.

I jeszcze uwaga na zakończenie. Gdy ciało służącej zostaje spalone, Ryuden przypomni sobie coś, co zapamiętał ze spotkania z Nantoko idącą zabić Himitsu. Jedna rzecz, którą powiedziała służąca wydała mu się wtedy dziwna:

„Nie zawsze działamy z woli naszej Pani, Ryuden-san. Niektóre z nas mają też inne, własne życie, inne marzenia ... i własne koszmary.”

– Kakita Nantoko

Część III: Zabójcza ziemia

Oto nadszedł koniec. Chwila, w której przestaniesz się cackać ze swoimi graczami i zaczniesz uderzać poniżej pasa. Czas na naprawdę trudne pytania, takie na które nikt nie lubi odpowiadać.

To jest punkt kulminacyjny **Kodeksu Bushido**. Koniec z budowaniem akcji. To zabójcza ziemia, na której należy podejmować decyzje, i trzeba to robić szybko, gdyż inaczej wszyscy zginą. Nie ma czasu na refleksje czy rozważania. Tylko szybko podejmowane działania umożliwią wybrnięcie z sytuacji, a wahania tylko staną się źródłem porażki.

Streszczenie

Na początku tego rozdziału postacie odkrywają, że Otomo Yoroshiku została porwana. List, który zostawił porywacz, zawiadamia wszystkich na dworze, że porwania dokonał Niban, który zamierza ją poślubić, by w ten sposób osiągnąć tak długo oczekiwany status. Jeśli myślisz, że to nie w stylu Nibana, masz rację. Nie ma on nic wspólnego z porwaniem, ale... jego porucznik Tobuko i owszem.

To ona porwała pannę z rodziny Otomo i zostawiła list. Następnie ukryła dziewczynę w wiosce i poinformowała Nibana, że widziała oddział uzbrojonych po zęby żołnierzy, zbliżający się do wioski od strony ziem Feniksa. W tym momencie Niban spanikuje i chwyci za broń, by chronić to, na co przez wszystkie lata uczciwie pracował. Oczywiście, nieświadomie wchodząc wprost w tę prostą, ale skuteczną pułapkę.

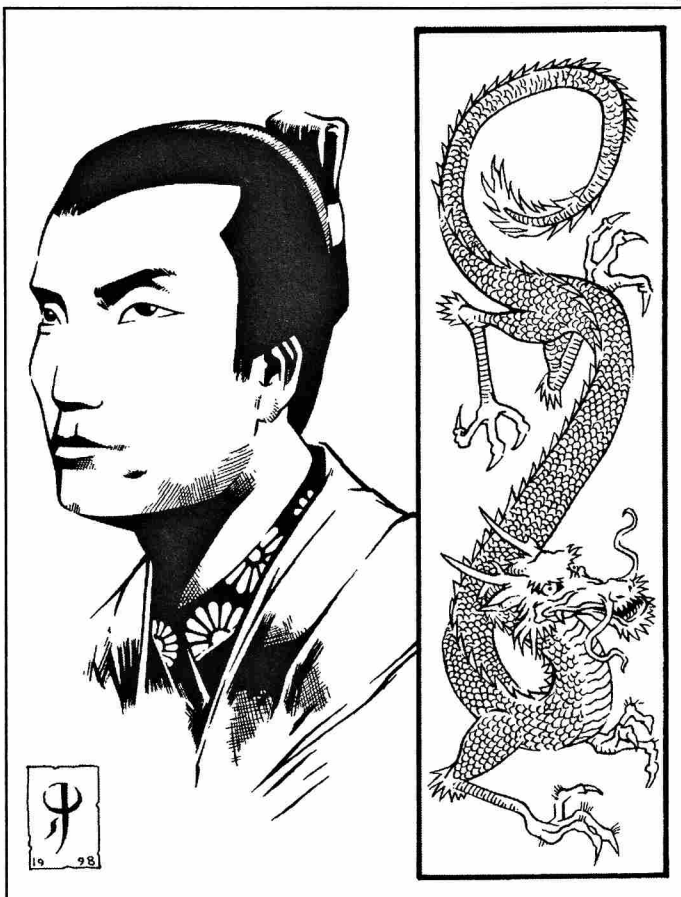
Niezależnie od tego, czy bohaterowie graczy uratują Yoroshiku, czy nie, będą musieli wrócić na dwór i podjąć decyzję. Taką, która zmieni ich życia na zawsze. Muszą wybrać między robieniem tego, co jest słuszne, a tym, co poprawne. Nie jest to łatwy wybór i taki właśnie powinien być. W bushido nie ma miejsca na kompromis. Żadnego. Je-

śli postacie uważają inaczej, czeka ich lekcja, której nigdy nie zapomną...

UKŁAD PRZYGODY

Ostatni epizod **Kodeksu Bushido** jest inaczej skonstruowany niż pierwsze dwie części. Tak naprawdę są tu tylko dwa główne wydarzenia i jedno opcjonalne na zakończenie. Rozwój wypadków zależy tylko od działań Twoich bohaterów.

Ta część podzielona jest na trzy części. Pierwsza zawiera informacje o porwaniu, które gracze muszą wiedzieć o porwaniu samym w sobie. Dru-



ga przedstawia w zarysie wydarzenia, które nastąpią w chwili przybycia postaci do wioski roninów. Ostatnia (być może opcjonalna) pokazuje co stanie się, jeśli drużyna postanowi się zmierzyć z prawdziwym czarnym charakterem tej części: Shinjo Gidayu.

Porwanie

SCENA PIERWSZA: GWAŁTOWNE PRZEBUDZENIE

Jakiś czas po kłopotach w drugiej części przygody (im szybciej rozpocznesz ten epizod, tym

mniej czasu Twoje postacie będą miały na myślenie), Yoroshiku zostaje porwana ze swych pokojów. Opisane poniżej wydarzenia mają miejsce około trzeciej nad ranem.

Postacie usłyszą najpierw przeszywający krzyk, dochodzący z przeciwnej strony domostwa. Ci, którzy właśnie spali, będą musieli wyrwać się z objęć marzeń sennych, podczas gdy obok nich będą przebiegać strażnicy w pełnych zbrojach, uzbrojeni w halabardy.

Pomimo swych wysiłków (i rangi) bohaterowie nie będą mogli opuścić pokojów. Strażnicy, rozmieszczeni przy wszystkich drzwiach, grzecznie nakazują ciekawskim wrócić do łóżek. Jeśli postacie zostały zaufanymi pomocnikami Asako

mieszania i wciąż są proszeni o powrót do pokojów i udanie się ma spoczynek.

Każdy, kto nie podporządkuje się poleceniu, będzie po cichu sugerował, że Feniksy nie potrafią sobie same poradzić z zaistniałą sytuacją. Postacie z umiejętnością Dyplomacja będzie wiedziały, że lepiej tego nie insynuować, dlatego zachęć graczy, by podzielili się tym spostrzeżeniem ze swoimi towarzyszami, dzięki czemu nie popełnią łatwych do uniknięcia błędów.

SCENA DRUGA: CICHE WOŁANIE O POMOC

Następnego ranka postacie przekonają się, że na zamku zapanowała dziwna zmowa milczenia.

Jeśli spytają kogokolwiek, służących, bushi, czy shugenja, o wydarzenia ostatniej nocy, każdy Feniks odpowie – „Przykro mi, ale nie wiem o czym mówicie”. Wszyscy domownicy otrzymali rozkaz by ignorować fakt porwania bratanki Cesarza i nie będą w tym względzie sprzeciwiać się swojemu panu.

Przez cały ranek nasi bohaterowie będą chodzili pośród ciszy, aż kipiąc z niecierpliwości po wpływie pragnienia zadawania pytań, których zadawać nie powinni. Na szczęście około południa będą mogli odetchnąć. Otrzymają list, w którym Shinjo Gidayu zaprasza ich na wspólny posiłek.

Gdy przybędą na miejsce, stary samuraj poczęstuje ich smacznym posiłkiem. Po jedzeniu drżącą ręką wręczy im zwinięty kawałek ryżowego papieru. Napisano na nim:

Mam dziewczynę. Będzie mą żoną. Stanę się mężem Hantei. Znów będę samurajem.

Podpisano pieczęcią Nibana, z którą gracze powinni już być obeznani. Gidayu okazawszy list przemówi:

„Feniksom nie wypadało mówić takich rzeczy, więc wziąłem ten obowiązek na siebie, by pomóc im w kryzysowej sytuacji. Jak już zapewne wiecie, nasza ukochana bratanica Cesarza została wprowadzona z tego domu wbrew swej woli. Obowiązkiem każdego samuraja jest chronić rodzinę Hantei. Odwołuję się do waszego honoru. Wiecie, gdzie leży wioska roninów. Feniksy kłócą się między sobą, o to, kto ma prawo ją uratować.

Kagetsu w drugiej części **Kodeksu Bushido**, bądź też jeśli są wpływowymi Szmaragdowymi Namieśnikami (i udało im się wykonać test Intuicji + Prawa o trudności 30) odkryją przyczynę tego zamieszania: Otomo Yoroshiku została porwana. Ale nawet teraz mogą tylko poznać przyczynę za-

tania Cesarza została wprowadzona z tego domu wbrew swej woli. Obowiązkiem każdego samuraja jest chronić rodzinę Hantei. Odwołuję się do waszego honoru. Wiecie, gdzie leży wioska roninów. Feniksy kłócą się między sobą, o to, kto ma prawo ją uratować.

wać, zapominając, że tak naprawdę jest to obowiązek każdego z nas”.

„Idźcie i sprowadźcie ją z powrotem. Mam nadzieję, że nie muszę wspominać wam o nagrodzie za wypełnienie tego obowiązku, ale przecież zdajecie sobie sprawę, że mam możliwość nagrodzić was wszystkich...” spojrz na samuraja, który zbliżył się do Shinjo Iruko „.... a niektórych z was bardziej niż pozostałych”.

Gdy skończy, ukloni się postaciom, odwróci się na pięcie i opuści komnatę.

Jest całkiem możliwe, że gracze zdecydują się pozostawić obowiązek uratowania bratanicy Cesarza Feniksom. Jeśli tak uczynią, każdy z nich straci 5 Punktów Honoru za zaniedbywanie swych obowiązków wobec Cesarza. Jeśli spróbują zaproponować swą pomoc Feniksom, drzwi do ich pokoiów zastaną zamknięte. Nie mają oni czasu, by rozmawiać z postaciami, bowiem są zbyt zajęci zastanawianiem się, w jaki sposób uratować bratanicę Cesarza i zachować twarz.

Niech będzie jasne dla postaci, że jeśli nie podejmą szybko właściwych działań, wkrótce może już być za późno na cokolwiek.

SCENA TRZECIA: POPADAJĄC W NIEŁASKĘ

Następna scena będzie miała miejsce, gdy bohaterowie graczy dotrą do wioski roninów. Jeśli postacie wyślą przodem zwiadowców, ich oczom ukaże się niecodzienny widok. Na placu pośrodku wioski zebrały się dwie grupy ludzi. Przed pierwszą z nich stoi Niban, a przed drugą Tobuko. Nigdzie za to nie widać Yoroshiku.

Gdy postacie zbliżą się do osady, usłyszą głośne krzyki obojga roninów, będących w samym środku zacieklej kłótni i nie starających się ukrywać swoich emocji.

O CO TU NAPRAWDĘ CHODZI

Toczy się tu bardzo delikatna rozgrywka. Niban nie porwał Otomo Yoroshiku, ale jego porucznik – tak.

Tobuko spędziła ostatnie dwa lata swego życia w wiosce, uprawiając rośliny, podliczając podatki i rozprawiając się z rabusiami. Ma już takiego życia serdecznie dosyć. W głębi serca uwielbia woń krwi i bitwy. W końcu jest roninem i śmierć jest jej jedynym panem. Miejscem ronina jest środek bitwy, a nie pole ryżowe. Bezpański samuraj powinien kapać się we krwi, a nie podliczać podatki. Przez dziesięć lat Tobuko podążała za Nibanem, a w ciągu ośmiu z tych lat wiodła żywot wędrownego najemnika, szukającego śmierci za każdym rogiem. Pragnie wrócić do tamtych dni

i dlatego porwała Yoroshiku – aby powrócić do dawnego życia.

Oto jej plan. Ostatniej nocy porwała Księżniczkę i zostawiła list podpisany pieczęcią Nibana. Potem ukryła dziewczynę w wiosce i powiedziała Nibanowi, że widziała uzbrojony oddział żołnierzy maszerujący w kierunku wioski po ich głowy.

Niban mógł zareagować na wiele sposobów, ale żadna z jego reakcji nie miała znaczenia dla planów Tobuko. Jakkolwiek by nie postąpił, w każdym wypadku zakończyłoby się to tak, jak sobie tego życzyła – powrotem do dni, w których wędrowała z grupą ludzi u boku. Jeśli Niban uwierzy w jej opowieść, albo stanie do boju (wtedy Tobuko znajdzie swą chwalebą śmierć), albo ucieknie (i wtedy znowu będzie wieść żywot wędrującego najemnika). W każdym razie porzuci żywot wieśniaka i wróci na drogę ronina. I tak powinno być.

Z drugiej strony sprawy utrudnia przeszłość Nibana, która tylko wzmacnia jego paranoję. Ronin bowiem jest przekonany, że drużyna została wysłana przez Shinjo Gidayu, człowieka którego Niban zna aż za dobrze. I w pewien sposób ma rację. Gidayu wysłał naszych bohaterów, by rozwiązać problem... ale nigdy nie wspomniał o swych prawdziwych zamiarach.

Już się pogubiłeś? W takim razie wyjaśnijmy sobie kilka rzeczy.

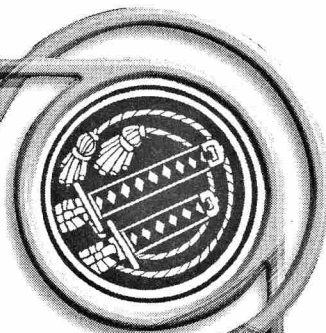
OPOWIEŚĆ NIBANA

Szesnaście lat temu Niban był znany pod imieniem Shinjo Toda i był karo Shinjo Gidayu (pamiętasz, jak daimyo mówił na początku „Nie mam karo”?). W owym czasie Gidayu miał sekretny romans z kobietą zwaną Otomo Jiko, pochodzącą z Klanu Lwa, ale będącą już żoną jednego z członków rodziny Cesarskiej. Gdy Jiko urodziła dziewczynkę (czyli Yoroshiku) wezwała do siebie Gidayu. Daimyo Jednorożca jednak nie odpowiedział na jej wezwanie, ale w zamian za to wysłał swojego karo, człowieka, który stał się znany jako Niban.

Niban przybył na miejsce i znalazł Jiko na łóżu śmierci, trawioną gorączką. Uklęknął u boku łóżka, a ona zawołała go imieniem Gidayu. Niban przytaknął, myśląc, że jego drobne oszustwo przyniesie jej choć trochę ulgi w godzinie śmierci.

„Dziewczynka”, wyszeptła Jiko. „Ona jest twoja, ukochany. Jest twoją córką”.

Niban był w szoku. Przyprawiając rogi przedstawicielowi rodziny Cesarskiej, Gidayu popełnił poważne przestępstwo. Prawdę mówiąc, ukradł potomka Cesarzowi. Niban został z kobietą do jej ostatnich chwil, po czym wrócił na ziemię Jednorożca z wiedzą, którą musiał się podzielić ze swoim panem.



SHOSURO TAGE

ZIEMIA 2

WODA 3

Percepcja 5

Ogień 4

Powietrze 3

Intuicja 5

PUSTKA 2

Szkoła/Poziom: Shosuro Aktor 5 (do chwili ukazania się **Drogi Skorpionia**, opis szkoły można znaleźć na naszej stronie internetowej: www.15K.PL)

Umiejętności: Aktorstwo 4, Dyplomacja 3, Etykieta 3, Fałszerstwo 2, Gawędziarstwo 3, Nóż 2, Szczerzość 2, Tessen 3, Trucizny 4, Uwodzenie 2, Wiedza o literaturze rokugańskiej 3, Zręczne Palce 4.

Bronie: Tessen (0z2), Tanto (1z2).

Honor: 1,4

Chwała: 2,1

Zalety: Bez Serca.

Tage jest główną aktorką trupy Shosuro, wyraźnie przywodzącą całą trupę. Jako przywódczyni jest uprzejma i zawsze świadomą swojej publiczności. Drobna, ma śmiejące się oczy i delikatne rysy twarzy.

Lubi polityczne gry na dworze, ale wie także, kiedy odpowiedzieć zabójczą siłą. Mroczna natura Tage, wyszkolonej przez Shosuro Hametsu, zaprzecza jej radosnemu wyglądowi.

To ona podłożyła wiersz w pokoju Usigo, by pomóc postaciom odnaleźć Nantoko. Jednak to nie Tage zabiła Usigo, a właśnie Nantoko.

Gdy Gidayu spytał się, co się wydarzyło, Niban opowiedział mu wszystko bez ogródek. Później dodał: „Przysięgam na me życie, że utrzymam to w tajemnicy”.

Ale Gidayu pokręcił głową. „Nie. Widzę tylko jeden sposób, by zachować to w sekrecie – wszyscy, którzy o tym wiedzą muszą umrzeć”. Następnie rozkazał swojemu karo, by rzucił się na swój miecz.

Niban był zaskoczony. „Czy moje słowo nie wystarcza?” – zapytał.

„Nie” – odpowiedział rozłoszczony Gidayu. – „Teraz upadnij na swój miecz”.

Niban odmówił po raz drugi, a Gidayu wezwał swoją straż przyboczną. „Zabijcie zdrajcę!”, rozkazał. Wkrótce podłoga w sali tronowej pokryła się krwią, a ostatnim człowiekiem, który pozostał żywy, był karo.

„Nie ma takiej potrzeby” odpowiedział. „Ja już nie żyję, a twoja tajemnica umarła wraz ze mną”. Z tymi słowami Niban zniknął i już nigdy więcej nie widziano go na ziemiach Jednorozca.



Następne czternaście lat spędził jako bandyta. Pozbawiony złudzeń co do bushido, powrócił do życia swoich przodków, żyjąc się tym, co mu przyniosła ziemia i zamieszkujący ją nieostrożni

ludzie. W tym czasie zgromadził wokół siebie innych roninów oraz Tobuko, swojego najbardziej zaufanego porucznika. W ciągu dziesięciu lat jego banda grabiąca Smoki, Wążki, Żurawie, Lwy i Feniksy stała się jedną z najbardziej znanych w północnych prowincjach Rokuganu.

Jednak dwie zimy temu wszystko się zmieniło. Po wielu latach wędrówek i grabieży, serce Nibana wreszcie zmiękło. Osiągnąwszy wiek trzydziestu ośmiu lat, zaczął myśleć o odejściu na emeryturę. Został wojimbo Klanu Feniksa i rozpoczął budowę małej wioski na zachód od Świątyni Ki-Rin. Przez dwa lata jego towarzysze uczynili z wioski centrum swojego życia. Po raz pierwszy od długiego czasu Niban poczuł, jakby odnalazł swoje miejsce na świecie.

Ale Tobuko nie potrafiła żyć w jednym miejscu, a podobnie jak ona myśli kilku innych roninów. Pragną przygód, takich jak kiedyś, a także bogactwa i władzy, które im towarzyszyły. Kroplą, która przepełniła czarę był fakt, że Klan Feniksa odmówił Koanowi uczestnictwa w Festiwalu, wiedząc, że shugenja może wystawić Feniksy na pośmiewisko przed innymi Klanami.

I tak Tobuko sprawiła, że marzenia Nibana leżały w gruzach. Wiedząc o przeszłości ronina, i o tym, że Shinjo Gidayu jest jednym z daimyo, goszczących na dworze, postanowiła porwać córkę Gidayu, a odpowiedzialnością za to obarczyła jego byłego karo. Potem powiedziała Nibanowi, że nadchodzą Feniksy mające zamiar zgładzić go za upokorzenie na Festiwalu, ponieważ Koan mimo swojej przegranej i tak swoim talentem ewidentnie przyćmił pozostałych uczestników. Tobuko wierzy, że Niban już wie, kto zgotował mu zgubę: oczywiście jego byłý daimyo, Gidayu.

Możliwe są dwa rozwiązania. Albo się opamięta i na powrót stanie się człowiekiem fali, bądź też zgine, a wtedy to ona zostanie nową przywódczynią.

Każde z tych rozwiązań jej odpowiada.

KONFRONTACJA

Wiedząc o tym wszystkim, spójrzmy jak postacie dopasują się do tej sytuacji i jak wszyscy w wiosce zareagują na ich przybycie.

• Niban

Przywódca roninów jest przekonany, że bohaterów graczy przysłał Gidayu, nakazując im, by go zabili. Nic nie wie o porwaniu, ani o tym, że dziewczyna leży związana i nieprzytomna w jego własnej chacie. Do chwili obecnej popadł w kompletną paranoję (miał dużo czasu, by ją w sobie rozniecić) i nie zamierza słuchać tego, co postacie mają do powiedzenia.

Co więcej, znów powrócił do swojego punktu widzenia „bushido jest dla głupców”. Jest bliski szaleństwa, a gdy odnajdzie związaną i zaknebl-

waną Yoroshiku rozpozna ją. A to sprawi, że stoczy się w przepaść.

• Tobuko

Była członkini klanu Modliszki podążała za Nibanem tylko z jednego powodu. Była przekonana, że bushido jest zabawą dla głupców, którą daimyo zawsze propagowali, ale nigdy się do niego nie stosowali. Patrząc, jak rozpada się moralność Nibana, nie mogła powstrzymać uśmiechu, ponieważ było to dokładnie to, czego oczekiwała. Niban, którego niegdyś spotkała, był mordercą o kamiennym sercu, a nie opiekunem bezbronnych i słabych chłopów. Sam kiedyś jej powiedział: „*Świat składa się z dwóch rodzajów ludzi. Słabych i silnych. Silni biorą od słabych to, na co mają ochotę, a słabym pozostaje tylko narzekanie*”.

Teraz musiała tylko przekonać Nibana, by wyjechali, zanim pojawią się tu bohaterowie graczy. Niestety, nie zdążyła.

• Koan

Być może postacie zauważą, że brakuje jednej osoby: Koana. Gdy tylko Niban i Tobuko rozpoczęli kłótnię, shugenja wyruszył w drogę, pozostawiając za plecami wioskę i wszystkich jej mieszkańców. Być może pewnego dnia pojawi się ponownie, ale obecnie chce jedynie ocalić swoją skórę.

Ma nad graczami pięć godzin przewagi i nader często używa magii, by oddalić się od wioski tak daleko, jak to tylko możliwe. Gdy nasi bohaterowie zorientują się, że go brakuje, może być już w połowie drogi do terytorium Kraba.

BOHATEROWIE

Gdy przybędą do wioski, wszystko zaczyna się rozpadać. Niban i Tobuko stoją twarzą w twarz, przekrzykując się wzajemnie. Wymiana słów może brzmieć mniej więcej tak:

Niban: „Nie mają żadnego powodu. Nawet najmniejszego!”

Tobuko: „A jakiego powodu potrzebują? Są samurajami, a my roninami! Jesteśmy dla nich niczym. Ten powód im wystarczy za wszystkie!”

Niban: „Nie wierzę. I nie uwierzę”.

Tobuko: „Mam gdzieś to, co mówisz. Gdy stał zagłębiony w twoim ciele, z pewnością uwierzyłeś”.

Gdy postacie podejść bliżej, Niban rozkaże swym ludziom, by zajęli pozycje. Ma on pod swoimi rozkazami pięćdziesięciu ludzi. Dziesięciu łuczników udało się do lasu otaczającego wioskę, pięciu następnych wspięło się na szczyt najwyższego budynku. Reszta zajmuje pozycję wokół niego.

Od tego momentu przebieg wydarzeń zależy tylko i wyłącznie od Twoich graczy. Ludzie Nibana rozmieszczeni są w całej wiosce. Pamiętaj, pię-

ciu znajduje się na dachach budynków, dziesięciu ukrytych w pobliskich krzakach. Jeśli bohaterowie graczy spróbują bezpośredniego ataku, najprawdopodobniej zostaną zabici.

Gdyby jednak spróbowali porozmawiać, być może ocala swą skórę... przynajmniej na kilka następnych minut.

Jeśli wjadą do wioski z mieczami u boku, Niban pozwoli im się zbliżyć. Niestety nic, co powiedzą postaci, nie sprawi, że Niban zwątpi w swe przekonania, szczególnie, że Tobuko będzie sabotować ich wysiłki. Gdy tylko zaczną mówić, że przyszli w pokoju, bądź spróbują wyjaśnić sytuację przywódcy roninów, Tobuko wykrzyknie:

„Oczywiście, że kłamią! Spójrz na nich! Prawdopodobnie mają tylko odwrócić uwagę od prawdziwej armii, która zajmuje właściwą pozycję wśród drzew. Czekaj! Nie widzisz tego?”

Jeśli postacie poruszą sprawę porwania, Nibanowi opadnie szczeka z wrażenia. Każdy z graczy, któremu uda się wykonać prosty test Intuicji + Szczerości o trudności 10 będzie wiedział, że jego reakcja jest szczerą. Ale ta informacja nie jest za darmo. Gracze muszą poprosić o wykonanie tego testu, w przeciwnym wypadku nic się nie dowiedzą.

Gdy tylko wspomnieliście o Yoroshiku, Tobuko śmiertelnie zbladła. Spójrz w stronę Nibana i pokręci głowę. „Nie mogę w to uwierzyć. Wiedziałam, że jesteś zdesperowany, ale...”

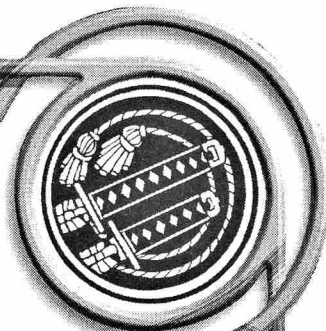
Następnie zacznie tłumaczyć postaciom, że Niban wspominał o porwaniu dziewczyny, ale nigdy nie sądziła, że zdecyduje się na tak desperacki krok. Natychmiast rozkaże, by dziesięciu ludzi przeszukało wioskę. Znalezienie porwanej zajmie im dokładnie trzy tury (piętnaście sekund). W tym czasie rozmowa z Nibanem i Tobuko trwa dalej.

Gdy ronini przyniosą dziewczynę, zaskoczenie na twarzy Nibana zastąpi całkowite szaleństwo. Zanim ktokolwiek zdąży zareagować wyciągnie miecz i wyrwie dziewczynę z rąk trzymających ją mężczyzn, ewentualnie zabijając każdego, kto stanie mu na drodze (o tym decydujesz sam).

Gdy Niban straci panowanie nad sobą, Tobuko przejmie dowodzenie. Rozkaże swoim roninom (zauważ, że są oni teraz „jej”), by się wycofali i pozwolili bohaterom graczy zająć się ich byłym przywódcą po swojemu.

Niezależnie od tego, czy ronin przeżyje, czy też nie, Tobuko zwycięża w każdym przypadku.

Niban jest przekonany, że Yoroshiku została tu umieszczona przez rodzinę Asako, bądź też przez Shinjo Gidayu i nawet przez moment nie podejrzewa Tobuko. A głupcy, których przysłał Gidayu



TRUPA AKTORSKA (4 MĘŻCZYZN I KOBIETA)

ZIEMIA 2

WODA 2

Percepcja 3

Ogień 2

POWIETRZE 2

Intuicja 3

PUSTKA 2

Szkoła/Poziom: Shosuro Aktor 1 lub 2
(pół na pół)

Umiejętności: Aktorstwo 2, Dyplomacja 1, Etykieta 2, Falszerstwo 1, Hazard 2, Nóż 1, Ślusarstwo 1, Trucizna 1, Uwodzenie 2, Skradanie się lub Zręczne Palce 2 (pół na pół).

Bronie: Tanto (1k2)

Honor: 1,5

Chwała: 2

Zalety: Czytanie z ruchu warg

Wady: Zła Reputacja (Skorpion)

Trupa aktorów Shosuro jest jedną z najsłynniejszych grup występujących w Cesarstwie. Wygrali wiele prestiżowych nagród, ufundowanych przez Cesarza z różnych okazji, a ich umiejętności bawienia i uczenia są niezrównane.

Trupa liczy pięćdziesięciu członków (Bayushi Gadi-go, Bayushi Kutsuko, Shosuro Aidata, Shosuro Suta i przede wszystkim Yogo Yasai). Wszyscy są niewiarygodnie lojalni wobec Shosuro Tago.

(czyli drużyna), przybyli, by odebrać mu życie. Każda próba porozumienia się z nim wywołała interesującą wymianę zdań. Wszystkie wątpliwości, które przez szesnaście lat pozostawały uspięte w jego głowie, w końcu się obudziły.

Jeśli postacie spróbują odwołać się do jego poczucia lojalności, roześmieje się i nazwie ich głupcami. I tak, jedna za drugą obalają będzie wszystkie cnoty, których naucza bushido.

„Oto czym jest bushido: religią dla głupców. Spójrzcie, komu służycie. Czy oni podążają drogą bushido? Podążają? A może używają go jako wygodnego narzędzia, by ustawić swoje pionki na planszy go, którą widzą tylko oni?”

Honor:

„Honor? Piękne słowo. Wiecie czym jest honor? Jest zbiorem zachowań, który ma powstrzymać silnych przed używaniem siły przeciwko słabym. Został stworzony przez dusze, które nie miały dość sił, by zabijać. Tylko my – silni – tylko my nie obawiamy się robić tego, co należy. Słabi dostarczają nam wszystkiego, czego potrzebujemy. Czy to

nie o to chodzi w bushido? Słabi nas żywią, a my zabijamy tych, którzy się sprzeciwiają. Oto nasza droga. Oto bushido.”

Wstrzemięźliwość:

„Ile razy pomagaliście swojemu panu przekraść się do domu uciech? Ile razy zabiliście tych, którzy go obrazili, gdyż był zbyt pijany, by uważać na swoje zachowanie?”

Lojalność:

„Najokrutniejsza z nich wszystkich. Żądają od nas lojalności, a chcą naszych głów, gdy tylko poprosimy o najmniejsze nawet odwzajemnienie tego, co im daliśmy. Są jak gaki. Żądni naszych żyć, naszej miłości, naszej krwi. Ich żądza nie zna granic, a jeśli kiedykolwiek poddamy w wątpliwość ich osąd ... nawet gdy zrobimy to tylko raz ... kończy to się tak: »Upadnij tu, niecz, śmieciu! Nie jesteś godzien mej łaski!«”

Niban będzie ciągnął dalej swój wywód trzymając nóż na gardle dziewczyny. Gdy tylko poczujesz, że postacie mają zamiar rzucić się na niego, wykrzyknie raz jeszcze:

„Wierzyłem! Starałem się! Podążałem śladami Akodo i spójrzcie, do czego to mnie doprowadziło! Spójrzcie na mnie! Jestem niczym! Niczym! A wszystko przez tą... tą...”
Przystawi nóż jeszcze bliżej szyi dziewczyny.

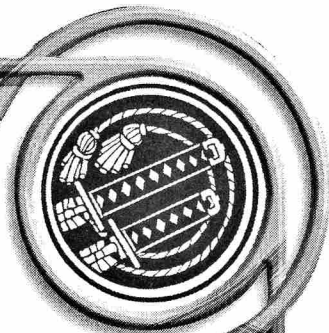
Osiągnął punkt, w którym nie dba już o niczyje życie. Jeśli postacie ruszą w jego kierunku, zabije dziewczynę. Jeśli shugenja nawet w najdrobniejszy sposób zasugeruje swoim zachowaniem, że przygotowuje się do rzucania czaru, zabije ją. Pamiętaj, że Niban spędził ponad dwadzieścia lat szkoląc się na bezlitosnego zabójcę. I dodaj do tego fakt, że tak na prawdę na niczym już mu nie zależy.

Dlaczego po prostu nie zabije Yoroshiku? Dobrze, że spytałeś. Pomimo całego mętliku, który ma w sobie, chce poznać prawdę. Nawet tylko z ust bohaterów.

Opowie im, jeśli tylko zechcą go wysłuchać – lub jeszcze lepiej, gdy gracze będą go o to błagać, bądź też przedstawią jakiś niepodważalny argument (to jest czyste odgrywanie ról – musisz sam ocenić, jak im poszło). W takim wypadku zdradzi im całą historię.

Gdy skończy, spojrzysz na was i uśmiechnie się. „Znacie już prawdę”, powie. „Ale w bushido nie ma miejsca na prawdę, nieprawdąż?”. Parsknie, upuści nóż i pchnie oszołomioną dziewczynę przed siebie. „No dalej. Służcie swojemu panu. Wykonajcie swój obowiązek. Zabijcie mnie. Przecież w końcu jestem tylko roninem”.





Gdy ze słów Nibana pozostanie już tylko echo, poczekaj chwilę. Jeśli postacie nie zadeklarują żadnych działań, Niban roześmieje się i złoży ukłon. „*W sercu samuraja nie ma miejsca na wątpliwości*”. Po czym zaatakuję dziewczynę. Rzuć na Inicjatywę (weź pod uwagę, że bohaterowie graczy prawdopodobnie już wyciągnęli broń). Jeśli wygra, złapie dziewczynę za gardło i skręci jej kark jednym ruchem dłoni.

Gdy skończysz opisywać tę scenę zapytaj graczy: „Czy coś robicie?” Jeśli wciąż nie reagują, skończ na jednego z nich i także skręci mu kark.

Daj graczom tylko jedną szansę. Niban nigdy się nie waha. Jest zabójcą. Swą litość sprzedał już dawno temu. Jeśli uda mu się złapać postać, stanie się ona niczym więcej, jak pokarmem dla robaków. Właściwie zależy to od ciebie, ale spójrzmy prawdzie w oczy – jeśli trzydziestoosmioletni samuraj położył ręce na twojej szyi, czy sądzisz, że będzie musiał rzucać na obrażenia?

Niban walczy do śmierci. Nie ma miecza i posługuje się gołymi rękami. Szczególnie okrutny Mistrz Gry może jednak zdecydować, że wciągnie miecz zza obi jakiejś leżącej postaci.

Jeśli postacie nie zatrzymają, bądź nie zawahają się, w chwili, gdy Niban daje im szansę zaatakować, ronin umrze cicho i mało szlachetnie. Szczególnie idealistyczne postacie mogą się zaofiarować, że zostaną jego sekundantami, ale Niban pokręci głową. „*To jest przywilej samurajów. Ja popadłem w niełaskę już dawno temu*”.

Chodzi mu o to, by zabili go od razu. Chce umrzeć. Nie czystą, honorową śmiercią, ale brudną i niechlujną. I w taki, czy inny sposób zamierza to osiągnąć.

Los Tobuko

Tobuko spojrzała na ciało Nibana i rzekła: „Skończone. Zabierzcie dziewczynę i rozstaniemy się w pokoju”.

Na to Yoroshiku zerwała się z furią na nogi, po czym wyciągając karzący palec w kierunku nowej przywódczyni roninów zawołała – „To ty mnie porwałaś! Jeśli nie zapłacisz za to krwią, mój wujek rozkaże tysiącu żołnierzom, by cię ścigali jak śmiecia, którym jesteś!”

Córa Hantei odwraca się w waszą stronę i rozkazuje wam, byście zabili Tobuko. Natychmiast.

Tobuko ma pod swoją komendą piętnastu roninów, a wśród nich pewną liczbę łuczników (ustaloną przez Mistrza Gry). Przywódczyni bandy będzie się za nimi ukrywać aż do chwili, gdy postacie zdobędą przewagę. Wtedy odwróci się i ucieknie, porzucając kamratów i resztę wioski.

Bohaterowie graczy mogą ją ścigać, jeśli tylko mają taką ochotę.

Ale uważaj. Jeśli ucieknie (a prawdopodobnie to zrobi), dołoży wszelkich starań, by powrócić. Kiedyś...

Słowo końcowe

Gdy Niban zginie, postacie może zauważą, jaka nastąpiła cisza, gdy przestał krzyczeć. Wioska opustoszała. Duch ronina może tu spędzić resztę wieczności, nawiedzając opuszczone chaty i zniszczone pola. Tragiczny koniec dla człowieka, który chciał tylko uwierzyć w bushido.

Jednak teraz nasi bohaterowie stoją przed kolejnym dylematem. Zarówno postaci, jak i Yoroshiku są w posiadaniu informacji, która przez szesnaście lat pozostawała tajemnicą dwóch ludzi. Gracze muszą zdecydować, co z tym uczynić.

Zakończenie

Bohaterowie muszą teraz postanowić, co uczynią z informacją otrzymaną od Nibana. Gidayu zhańbił rodzinę Hantei i ukradł jej dziedzictwo. Grzech jest niewybaczalny.

Niestety, na ich drodze jest kilka przeszkód. Pierwsza i najważniejsza to Otomo Yoroshiku.

Była z nimi, gdy ronin wyznał prawdę o jej pochodzeniu. Była zbyt przerażona, by zaprotestować, teraz jednak, gdy Niban już nie żyje, Yoroshiku znów przypomniła sobie, jak się mówi.

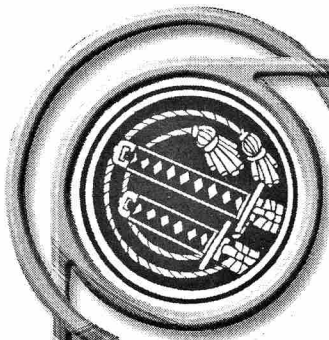
„Zabraniam wam komukolwiek pisać choć słowo o tym, co ten mężczyzna powiedział wam o moim pochodzeniu. Był najwyraźniej kłamcą i tajdakiem, a jego słowo nie znaczy więcej, niż gadka zwykłego prostaka.”

Yoroshiku nie przyjmuje odpowiedzi przeczącej, a jej pozycja zapewnia, że tego słowa nie usłyszy. Jest w końcu bratanicą Cesarza. Co więcej, będzie z całego serca zapewniać, że porwał ją właśnie ronin. Robi to, by chronić swój status.

„Oczywiście, że to był on. Widziałam, jak uderzył się przez okno do mojego pokoju, związał mi ręce i założył knebel. To był on.”

Jak postacie załatwią sprawę z Yoroshiku, zależy tylko od nich. W końcu, stanięcie w jej obronie może zapewnić jednemu z bohaterów jej rękę, a reszcie drużyny nagrodę za jej bezpieczny powrót.

Drugim problemem jest sam Shinjo Gidayu. Jeśli bohaterowie graczy przedstawiają mu opowieść Nibana, sprowadzi to na nich niekończące się pasmo kłopotów. Po prostu postacie mają zbyt niski poziom Chwały, by kwestionować jego słowa, a jeśli już przy tym jesteśmy, to jest on także



KLAN MODLISZKI

W Kodeksie Bushido porucznik roninów, Tobuko, jest członkinią pomniejszego klanu – klanu Modliszki. By dokładniej przedstawić jej umiejętności złączyliśmy na końcu odrobinę historii tego klanu.

Modliszki są najsilniejszym z pomniejszych klanów, co zostało odzwierciedlone to nie tylko w sile ich zdolności, ale też w liczbie technik. Większość pomniejszych klanów ma tylko po trzy techniki, natomiast klan Modliszki ma ich cztery. Powody, dla których tak jest, są dwa: po pierwsze jest on najstarszy z prawdziwych pomniejszych klanów (klan Lisa powstał wkrótce potem), a po drugie przez cały czas otrzymywali wsparcie od krewnych z Klanów Lwa i Kraba. Co więcej, przewodzi im jedna z najsłynniejszych rokugańskich Fortun.

Mamy nadzieję, że to, co obok napisaliśmy wystarczy Ci do momentu, w którym zbierzemy wszystkie techniki pomniejszych klanów. Wiesz zapewne, jak jest ciężko zebrać wszystkie pomniejsze klany, by zrobić coś razem, nie mówiąc o zdradzeniu nam swoich sekretów. Na szczęście znalazł się przemiły samuraj o imieniu Yoritomo, który zaofiarował nam pomocną dłoń...

Baw się dobrze!

zbyt niski, by podważać słowa Yoroshiku. Tylko w przypadku, gdy z oskarżeniem wystąpi Szmaragdowy Namieśnik, honor Gidayu może zostać zakwestionowany. W tym przypadku Gidayu ma jeszcze jedną sztuczkę w zanadru.

Jeśli postacie odpowiednio odegrają całą scenę (nie pozwól im się wykpić samymi rzutami kośćmi), daimyo Jednorożca weźmie głęboki wdech i pokiwa głową.

„Zatem dobrze. Wygląda na to, że ktoś wystawia na próbę mój honor. Ponieważ jestem starym człowiekiem, nie mogę go już sam obronić. Iruko-san, wzywam cię, byś była moim championem.”

Iruko nie będzie słuchać nikogo, kto spróbuje ją odwieść od obrony honoru swojego pana. Jej stanowisko w tej kwestii jest bardzo proste. Niezależnie od tego, czy postacie mają rację czy nie, Gidayu jest jej panem, a ona przysięgała mu służyć.

„O samuraju świadczy jego słowo. Jeśli powiem, że coś zrobię, to tak jakbym już to zrobiła, bądź też umarła próbując to zrobić. Czy chcecie, bym złamała swoją przysięgę?”

Z punktu widzenia bushido Iruko ma rację. Obiecała służyć swojemu panu i gdy raz zawiedzie pokładane w niej zaufanie, może to zrobić po raz kolejny. Jedyną rzeczą ważną dla samuraja jest honor i jeśli samurai-ko złamie przysięgę złożoną Gidayu, udowodni tym samym, że jej słowo jest mniej warte niż kurz.

Teraz postacie muszą podjąć kolejną decyzję. Zakwestionowali honor Gidayu. Iruko będzie go bronić. Kto się z nią zmierzy?

Jeden z bohaterów graczy musi stanąć do pojedynku z Iruko, gdyż w przeciwnym wypadku cała drużyna poniesie uszczerbek zarówno na Honorze, jak i na Chwale, a także będzie zmuszona wycofać swoje oskarżenia dotyczące Gidayu. Każdy, kto się wycofa straci Poziom Honoru i Poziom Chwałę za shańbienie siebie przed tak znamienitym gospodarzem. Ktokolwiek zmierzy się z Iruko, otrzyma 3 Punkty Honoru i 5 Punktów Chwały. Nie jest to pojedynek do pierwszej krwi. W grę wchodzi Cesarski honor. Ktoś musi zginąć, gdyż tylko krew może zmyć taką plamę.

• Jeśli Iruko zwycięży:

Opowieść Nibana zostanie uznana za fałszywą i postacie będą musiały wycofać swoje wcześniejsze słowa. Gidayu (oraz Yoroshiku, jeśli jeszcze żyje) będą patrzeć na drużynę z pogardą. Gracze zdobędą Zaprzysięgłego Wroga w Klanie Jednorożca, a ich postacie stracą po 5 Punktów Chwały i Honoru, natomiast ich tytuły (na przykład namieśników) zostaną im odebrane. Kara jest bardzo su-

rowa, ale i tak mogą się uważać za szczęściarzy, bo z miejsca nie uczyniono ich roninami.

• Jeśli Iruko pojedynek przegra:

Zwycięzca pojedynku otrzymuje 5 Punktów Chwały, a Iruko leży u jego stóp martwa. Zmiana poziomu Honoru zależy od konkretnej postaci. Poproś prowadzącego ją gracza, by wykonał test Honoru o Poziomie Trudności równym 20. Jeśli test zostanie uwieńczony sukcesem, bohater doceni oddanie Iruko jej panu (nawet jeśli było one źle umiejscowione) i zostanie nim zainspirowany. W takim wypadku otrzyma 3 Punkty Honoru. Jeśli test zakończy się porażką, mowa Nibana trafia do serca postaci, która widzi tylko zmarnowane na próżno życie pięknej kobiety. Taki bohater traci 3 Punkty Honoru.

Jeśli postać była związana emocjonalnie z Iruko, traci 2 Punkty Honoru, niezależnie od wyniku testu.

PRZYSZŁOŚĆ GIDAYU

Jeśli Iruko wygra, Gidayu zostanie oczyszczony z podejrzenia. Może zachować swoje tajemnice dla siebie i tak też uczyni. Jeśli Iruko przegra, każdy Szmaragdowy Namieśnik może domagać się, by Gidayu poddał się sprawiedliwości Cesarza i popełnił seppuku.

Gidayu nie ma zamiaru upaść na miecz. Wyciągnie swoją katanę i zacznie wyzywać każdego na pojedynek. Łzy wzbierają w jego oczach, a on sam rzuca przekleństwa na rodziny postaci. Jednorożec stracił twarz i nie ma zamiaru umrzeć w ciszy. Bohaterowie mogą go obezwładnić, ale jeśli spojrzą na Feniksów, zobaczą w ich oczach żądzę krwi. Cesarska rodzina została okryta hańbą, która musi zostać zmyta. Jeśli postacie nie doprowadzą sprawy do końca, zrobią to Feniksy.

Gidayu nie podda się i próbuje uciec, jeśli będzie miał ku temu okazję. Drużyna może zostać zmuszona do pościgu, ale nie będzie on długi. Gidayu jest starym człowiekiem i jego ciało nie może już dorównać sile postaci. Padnie bardzo szybko.

NA ZAKOŃCZENIE

Tak kończy się **Kodeks Bushido**. Przygodę tę można postrzegać jako dramat, gdyż w końcu doszło do rozlewu krwi, a honor i poczucie sprawiedliwości postaci zostały nadwyrężone do samego sedna. Ale nie zmienia to faktu, że bohaterowie przeżyli, a pośród całej tej zdrady ich honor prawdopodobnie także ocalał.

Ilość przyznanych punktów Doświadczenia, Chwały i Honoru zależy od tego, jak podczas całej przygody bohaterowie trzymali się własnego kodeksu etycznego. Teraz, gdy już skończyłeś to czytać, wróć jeszcze raz do początku i przyjrzyj się każdemu wyborowi dokonanemu przez postacie. Jeśli decydowali się na kompromis, bądź też szli

na łatwiznę ich nagroda powinna być mniejsza. Jeśli jednak byli wierni swym przekonaniom, nagroda powinna być sowita.

Nie każdy samuraj wierzy w to samo *bushido*, pamiętaj o tym, gdy będziesz rozdzielał nagrody. W końcu to, co Lew nazywa honorem, Żuraw obowiązkiem, Krab odwagą, a Skorpion lojalnością to zupełnie inne rzeczy.

Droga Modliszki: Zapowiedź

Znam swoje miejsce w historii. Moim przeznaczeniem jest ciebie pokonać.

– Kaimetsu-uo

Dawno temu syn Hidy zmagał się z Krainami Cienia, by pokonać je, zanim powstaną zdolne zmierzyć się z siłami nowopowstałego Cesarstwa. Osano-Wo wyrastał na jedną z najsłynniejszych legend Szmaragdowego Cesarstwa. Jedynie sobie zawdzięcza to, że został Fortuną, a niektórzy twierdzą, że jest prawdziwym wcieleniem tajemniczego stworzenia znanego jako Szósty Smok.

Powiadają też, iż Osano-Wo był synem Smoka Gromu, a krew Niebios płynie w jego żyłach zarówno ze strony ojca Kami, jak i matki Węża. Zniszczył królestwo Trolli i przepędził Krainy Cienia daleko od granic Cesarstwa, zadając im porażkę, po której pachołkowie Fu-Lenga przez stulecia nie mogli się podnieść.

Gdy Osano-Wo zdecydował się ożenić, jego wybranką została daimyo rodziny Matsu. Dzień, w którym oznajmiła mu, że jest w ciąży, Osano-Wo świętował pijąc sake. Zbyt dużo sake. Następnego ranka obudził się w małej chacie, a drobna wieśniaczka wręczyła mu z uśmiechem jego tetsubo.

Dziewięć miesięcy później tego samego dnia narodziło się dwoje dzieci... Osano-Wo oficjalnie uznał nieślubne dziecko za swoje i chłopiec trafił do Pałacu Hida, gdzie dorastał razem swoim Lwim bratem przyrodnim. Gdy nastał dzień, w którym Osano-Wo musiał wybrać swojego następcę, Miecz Klanu Kraba otrzymał nie kto inny, ale syn wiejskiej dziewczyny.

Pochodząca z Klanu Lwa żona Osano-Wo w furii ścięła włosy i porozrzuciła je po podłodze ich sypialni, a następnie zabrała swojego syna i wywiozła go z dala od ziem Kraba, by zacząć nowe życie na własny rachunek.

Syn ten nazywał się Kaimetsu-uo, a oto historia jego klanu.

KAIMETSU-UO

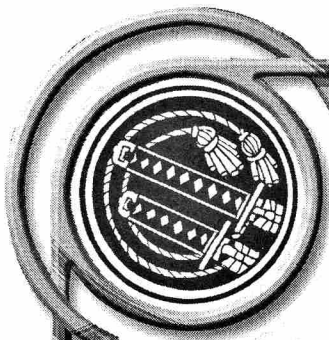
Nigdy nie obawiaj się mówić, gdyż słowa prawdziwego samuraja zapisane są w historiach Niebios, nawet jeśli ludzie tego świata nie dostrzegają prawdy.

– Doji Satsume

Kaimetsu-uo, syn Osano-Wo przyszedł na świat w pałacu Kraba i przeżył większość swych młodościowych lat w luksusie. Nikt w Rokuganie nie uważa Klanu Kraba za zbyt bogaty, ale wewnątrz



murów forticy Kraba Kaimetsu-uo miał wszystko, czego potrzebował: jedzenie, uzbrojenie i treningi, mające uczynić go jednym z najlepszych żołnierzy w Cesarstwie. W jego oczach wszystko to należało mu się jako synowi Championa Klanu



Nowa UMIĘTNOŚĆ: ŻEGLARSTWO (ZRĘCZNOŚĆ)

Żeglarstwo jest umiejętnością kupiecką, ale jej znajomość i wykorzystywanie nie przynosi dyshonoru członkom klanu Modliszki. Umiejętność ta obejmuje żeglowanie małą łódką *kobune*, utrzymywanie kursu na wodach przybrzeżnych i znajomość podstaw szkutnictwa (wykonywania i naprawy łodzi).

i miał prawo sądzić, że to właśnie on pewnego dnia założy płaszcz swojego ojca i zostanie przywódcą Klanu Kraba.

W dniu, w którym Osano-Wo miał wręczyć Chikarę – Miecz Kraba – swojemu synowi i następcy, Kaimetsu-uo wiedział już, że to nie jemu przypadnie ten zaszczyt. W nocy poprzedzającej ceremonię ojciec odwiedził go i przez wiele godzin z nim rozmawiał. Mówili o bitwach i o obowiązku. Gdy nastał świt, Kaimetsu-uo znał swoje przeznaczenie.

Odnalazł swą rodzicielkę, szlochającą i ścinającą włosy w pokojach ojca. „Wstań matko”, powiedział do niej, podnosząc ją na równe nogi. „Jesteś Matsu”.

„Jestem Matsu”, odpowiedziała, „ale ty jesteś Krabem”.

„Nie, matko” odparł, biorąc swoje daisho. „Nie wiem, kim jestem, ale wiem, kim na pewno nie jestem”.

Po tych słowach oboje wyruszyli w podróż, by opuścić ziemie Kraba. Kaimetsu-uo zebrał kilku oddanych sobie ludzi i razem pożeglowali w kierunku leżących na wschodzie wysp.

Siedemnaście lat później Kaimetsu-uo zbudował małe miasteczko i wysoki pałac na skalnej półce, a także zebrał wokół siebie dobrze wyszkolony oddział żołnierzy. Pewnego dnia otrzymał list od swojego brata, obecnego Championa Klanu Kraba. Ich ojciec został otruty przez zdrajcę, który następnie schronił się na ziemiach Feniksa.

„Nie mogę pomścić naszego ojca”, napisał brat Kaimetsu-uo, „Muszę tu pozostać i bronić Cesarstwa przed Krainami Cienia...”

Z okrzykiem zemsty na ustach, Kaimetsu-uo poprowadził swoich ludzi do bitwy przeciw Feniksom. Członkowie Wielkiego Klanu, gdy po raz pierwszy usłyszeli plotki o zbliżającej się małej armii, śmiali się, ukrywając twarze za wachlarzami i szeptali ze swoimi sojusznikami Żurawiami na temat tego żartu. Nie przygotowywali swoich armii i nie byli gotowi na nadchodzącą burzę.

Tylko dziesięć statków popłynęło za Kaimetsu-uo na północne wybrzeża. Dziesięć małych łódek *kobune*, wypełnionych lojalnymi ludźmi. Gdy podплыли do brzegów w pobliżu Kyuden Isawa, niebo pokryły ciemności, skrywając ich przed potężnymi czarodziejami pilnującymi murów twierdzy Feniksa.

Łyskawice prowadziły ich przez wzburzone morze, a wiatr wiał drobną mgiełką w ich twarze. Choć Isawa wzywał duchy powietrza i wody, żadna magia pozostająca na ich usługach nie była w stanie powstrzymać potężnego sztormu. Ludzie Kaimetsu-uo wylądowali na plaży i bez obaw ruszyli w stronę zaczarowanych ścian pałacu. Mimo wiatru shugenja z Klanu Feniksa ciskali w dół, w kierunku nacierającej armii ogniste włócznie

i kamienne słupy, a ludzie Kaimetsu-uo umierali w męczarniach, jednak niestrudzenie podążali za swoim panem, nie wydając żadnego dźwięku, by nie zdradzić swoich pozycji.

Do bram Kyuden Isawa dotarło tylko piętnastu dzielnych samurajów. Na ich drodze stały olbrzymie dębowe pale, niewzruszenie tkwiące w kamiennych murach pałacu. Ujrawszy to Kaimetsu podniósł swoje ręce do rozświetlonych niebios. Wznosząc do góry przemoczoną deszczem i gradem i poobijana podczas wyczerpującej wspinaczki twarz, zawył jak szaleniec, wśród szalejącej wokół burzy.

„OJCZE!” wykrzyknął, „Pozwól mi pomścić twą śmierć! Ukaż mi swą wolę, a góry poruszę, by znaleźć twojego zabójcę! Otwórz dla mnie bramy, a cię nie zawiodę!” Z tymi odważnymi słowami, Kaimetsu podniósł miecz i głęboko ciął nim drewniane wrota, pozostawiając długą szramę. Gdy uderzył, niebiosy rozstały się i grom błękitnego ognia runął z nieba, wysadzając bramę z metalowych okuć i otwierając drogę do pałacu Feniksa.

Isawa zaniemówił, widząc tak oczywistą interwencję Fortuny, po czym, mimo iż armia napastników prezentowała się załośnie, zaproponowali im traktat. Odmówili schronienia mężczyźnie oskarżonemu o zabójstwo Osano-Wo i zaoferowali odszkodowanie w srebrze i klejnotach. Ponieważ ich krzywdy zostały wynagrodzone, Kaimetsu-uo, wraz ze swymi śmiertelnie zmęczonymi ludźmi, powrócił na ziemie Kraba niosąc głowę mordercy. Gdy dotarli na miejsce, Kaimetsu-uo i jego brat zanieśli ciało swojego ojca na równiny, na których ten się urodził i tam ofiarowali je duchom płomieni.

Od tego czasu dzieci Kaimetsu-uo, czyli Modliszki, po dziś dzień czują obok siebie ducha swojego przodka i jego dłoń prowadzącą ich przez życie. Jego serce być może pozostało u Krabów, ale dusza wspiera syna, który nigdy nie zawiódł.

HISTORIA

Klan Modliszki jest najsilniejszym z pomniejszych klanów, a to z powodu jego bogatej i zakorzenionej w historii tradycji. Choć Modliszki nie są najbogatszym z pomniejszych klanów, zgromadzili niemały majątek, handlując produkowanym na ich wyspach wyśmienitym jedwabiem. Dzięki temu źródłu dochodów klan Modliszki miał czas, by wypracować własne Techniki i niepowtarzalny styl walki.

Są niekwestionowanymi mistrzami żeglugi i często to właśnie ich podwładni pilotują statki *kobune* w trakcie morskich podróży. Ponieważ w Rokuganie nawigacja rozwinięta jest bardzo słabo, a także z powodu niebezpiecznych i często występujących tsunami, czyli „fal oceanu”, umie-

jętność żegluga dalekomorskiej nigdy nie została odkryta. Zamiast tego Modliszki nabyły wielkiej wprawy w wykorzystywaniu przypraw, wiatru i innych zjawisk występujących w pobliżu brzegu. Statki handlowe klanu bezustannie żeglują w górę i w dół wybrzeża rodziny Doji, niosąc srebro z ziem Feniksa, jedwab z wysp Modliszki, a także żelazo i stal ze wznieść Klanu Kraba.

ZIEMIE KLANU MODLISZKI

Modliszki zamieszkuje żyzny archipelag widoczny z Kyuden Doji, leżący na wschód od wybrzeży Klanu Żurawia. Wyspy te są przepiękne, ale niebezpieczne. Archipelag ten jest pochodzenia wulkanicznego a pokryte śniegiem szczyty dotyczą chmur nadpływających znad oceanu. Nie wszystkie z wulkanów są nieaktywne i każdego roku wybrzeża Wysp Jedwabnych nawiedzane są przez liczne trzęsienia ziemi.

Jedną z gór, utworzoną przez tysiące warstw lawy i popiołu Nemuiyama (Śpiąca Góra) leżąca na małej wyspie w pobliżu Toshi no Inazuma zasługuje na szczególne wyróżnienie. W znajdującym się na wierzchołku olbrzymim kraterze przez ostatnie kilkadziesiąt lat zbierała się woda deszczowa, tworząc otoczone murem wysokich skał krystalicznie czyste jezioro. Miejsce to uznawane jest przez klan Modliszki za święte, a tuż nad wodą znajduje się tu mała świątynia.

Gdy trzęsienie ziemi nawiedza archipelag, wieśniacy twierdzą, że to chrapanie wielkiego Osano-Wo, który przybył na Jedwabne Wyspy umrzeć ze swym prawdziwym synem lata po tym, jak zrezygnował on ze stanowiska Championa Klanu Kraba. Oczywiście są to tylko chłopskie zabobony, ale nawet kilku zrównoważonych samurajów z klanu Modliszki wierzy, że duch Osano-Wo przebywa gdzieś na Jedwabnych Wyspach, czuwając nad potomkami wygnanego syna.

Szkola Bushu Modliszki

Korzyść: +1 do Zręczności

Początkowy Honor: 1

Potrącenie: -1 do Poziomu Chwały

Umiejętności: Handel, Kenjutsu, Obrona, Taktyka, Wysportowanie, Żeglarstwo i dowolna umiejętność Godna.

TECHNIKI

Poziom 1: Walka Bez Stali

Klan Modliszki wywodzi się ze szlacheckich rodów, ale jego członkowie całe życie spędzają przemierzając z prostymi heiminami z Wysp Je-

dwabnych. Z tego powodu Modliszki z dużą wprawą posługują się bronią improwizowaną, niecodzienną, czy nawet takim chłopskim orężem, jak tonfa, nunchaku bądź kama. Bushi z klanu Modliszki mogą używać dowolnej umiejętności walki bronią niegodną, tak, jakby była ona Godna.

Dodatkowo, bushi z klanu Modliszki, który nie posiada odpowiedniej umiejętności związanej z daną bronią, walczy tak, jakby jednak posiadał odpowiednią umiejętność na poziomie 1. Technika ta nie zastępuje normalnego Poziomu Umiejętności i wszystkie umiejętności walki bronią muszą być wykupywane na normalnych zasadach. Warto też pamiętać, że bushi z klanu Modliszki spędzają wiele lat trenując na niestabilnych terenach Wysp Jedwabnych i kołyszących się pokładach łodzi, dzięki czemu mogą podczas walki ignorować podwyższenia Poziomu Trudności wynikające z niepewnego podłoża lub trudności z zachowaniem równowagi.

Poziom 2: Głos Burzy

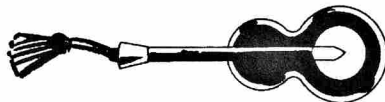
Członkowie klanu Modliszki żyjąc pamiętając, że są prawdziwymi potomkami mocy Osano-Wo. Wykorzystując burzę wewnątrz swoich dusz, podsycają swój gniew, by obrócić go przeciwko wrogowi. Bushi Modliszki deklarujący Pełny Atak może wydać Punkt Pustki, by Poziom Trudności trafienia go pozostał na normalnym poziomie i nie był obniżany z uwagi na zapowiadany manewr.

Poziom 3: Szczypce Modliszki

Mówi się, że dawno temu syn Osano-Wo, Kaimetsu-uo nauczył się stylu walki od podróżującego mnicha z Klanu Smoka. Dlatego, jeśli bushi ma w każdej ręce oręż średniej bądź mniejszej wielkości, rzuca na inicjatywę oddzielnie dla każdej ręki i w każdej rundzie może wykonać każdą bronią osobny atak. Jeśli postać ma już zaletę Oburęczności, może dla obu broni użyć wyższej inicjatywy.

Poziom 4: Wzburzone Fale Yoritomo

Mistrzowie bushi z klanu Modliszki stworzyli styl walki polegający na falujących ruchach i unikach, doskonale zgrany ze wzburzonymi falami rozległych rokugańskich oceanów. Ruch ten jest hipnotyzująco powolny i nieprzewidywalny, a naśladującego to falowanie wojownika z klanu Modliszki jest dużo trudniej trafić. Podczas wykonywania normalnego ataku, Poziom Trudności trafienia walczącego jest powiększany o poziom jego Kręgu Wody razy pięć. Powiada się, że tę technikę stworzył i nauczył jej swoich zwolenników najnowszy generał armii Modliszki, Yoritomo.



PRZODEK: KAIMETSU-UO (5 PUNKTÓW)

Hida Kaimetsu-uo był synem Osano-Wo i dai-myō rodziny Matsu, który odmówił zajęcia należnego mu miejsca w Klanie Kraba. Gdy matka zawiozła go na Wyspy Jedwabne, Kaimetsu-uo wyrzekł się swojego nazwiska rodzowego i wszelkich więzi z Klanem swojego ojca. W pieśniach i opowieściach przedstawiany jest jako nieodrodny syn swojego ojca: gwałtowny mężczyzna, który bardziej wierzy w czyny niż w słowa. Jego temperament jest legendarny. Każdy z jego potomków odziedziczył nieprzyjemne skłonności swojego przodka i łatwo go sprowokować do walki najmniejszą nawet obrazą. Z drugiej jednak strony ich wola jest nieposkromiona. Otrzymują dodatkowy Punkt Pustki do wykorzystania w testach dotyczących Siły Woli, z wyjątkiem testów, które pozwoliłyby mu uniknąć walki.



SHINJO GIDAYU

POMNIEJSZY DAIMYO
KLANU JEDNOROŻCA



SHINJO IRUKO

YOJIMBO I SAMURAI-KO
Z KLANU JEDNOROŻCA
(STRONA 24)



NIBAN

RONIN, KTÓRY TĘSKNI
ZA LEPSZYM ŻYCIEM
(STRONA 11)



TOBUKO

PORUCZNIK NIBANA
I ZBUNTOWANY RONIN
(STRONA 13)



KOCHO

PODOPIECZNY NIBANA,
ROZBRAJAJĄCY
INFORMATOR
(STRONA 16)



OTOMO YOROSHIKU

NIEZAMĘŻNA BRATANICA
CESARZA (STRONA 18)



SHIBA HIMITSU

SZLACHETNIE URO-
DZONY Z KLANU
FENIKSA (STRONA 25)



HIRUMA USIGO

NAMIESTNIK NA EMERY-
TURZE (STRONA 30)



SHOSURO TAGE

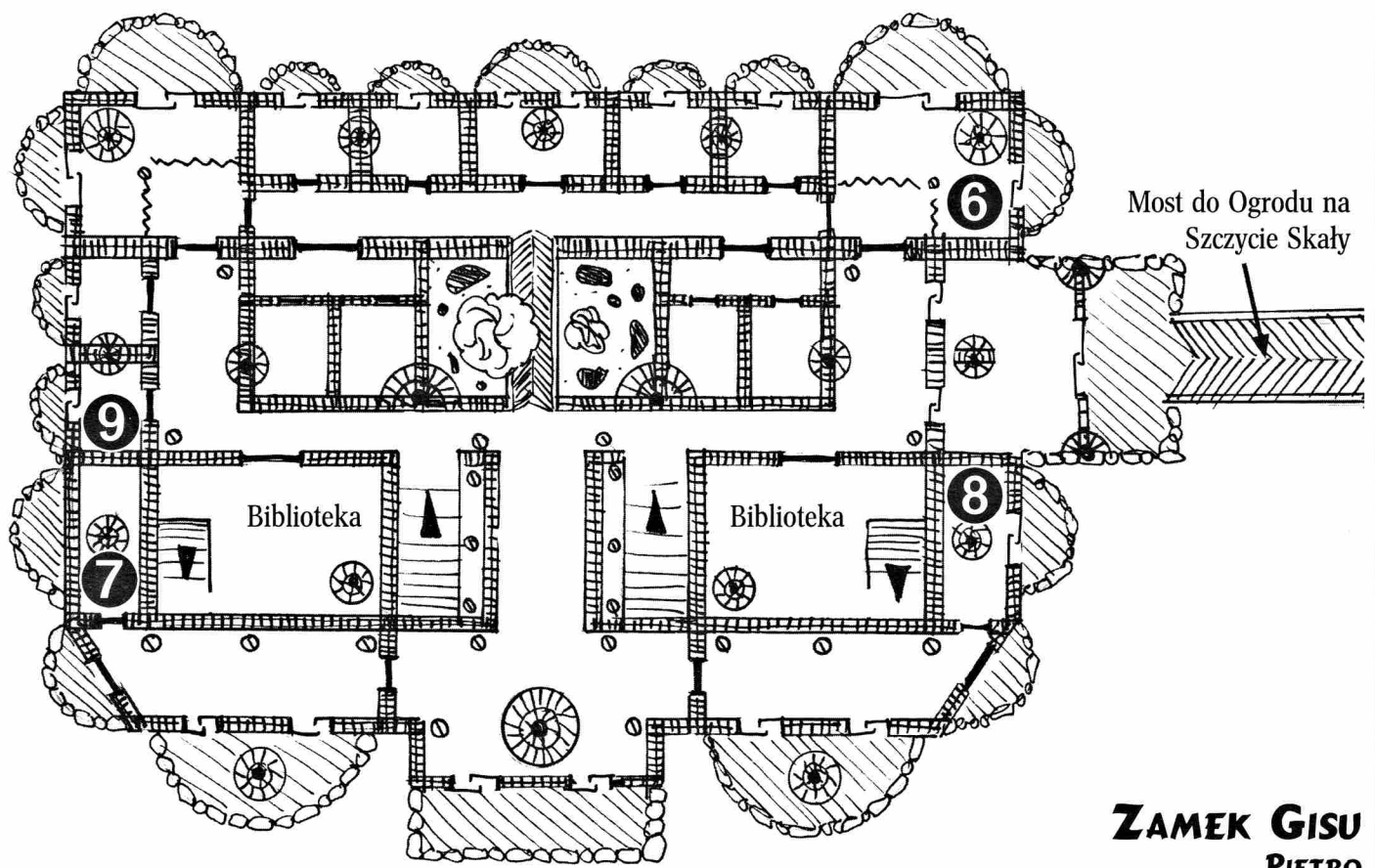
AKTORKA Z KLANU
SKORPIONA, A TAKŻE
SZPIEG (STRONA 39)



"RYUDEN"

DAIMYO JEDNEGO Z
BOHATERÓW GRACZY
(STRONA 34)

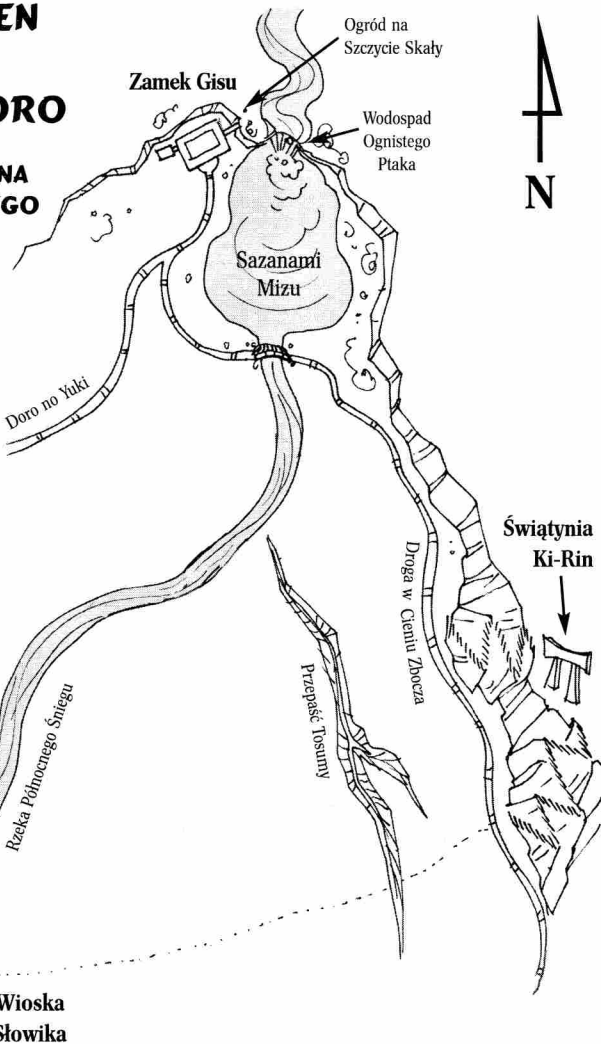
Kodeks Bushido — Dramatis Personae



ZAMEK GISU
PIĘTRO

HEIGEN RYO KOKORO

(RÓWNINA
SMOCZEGO
SERCA)

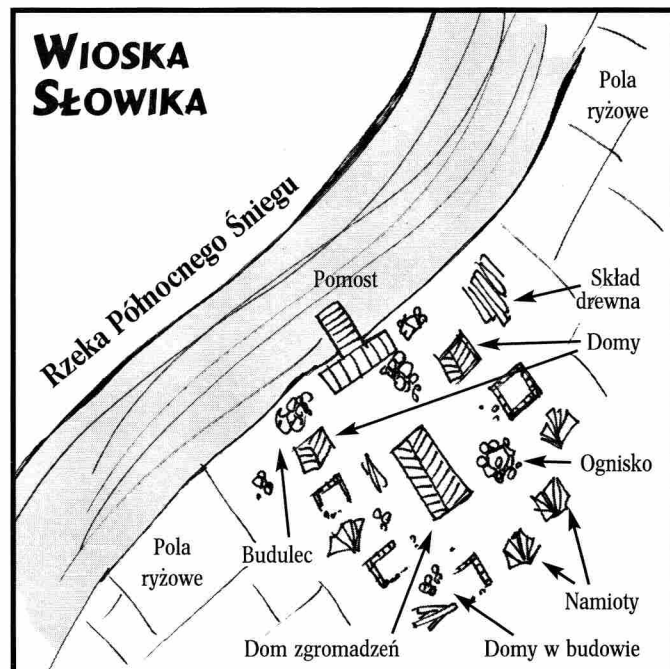


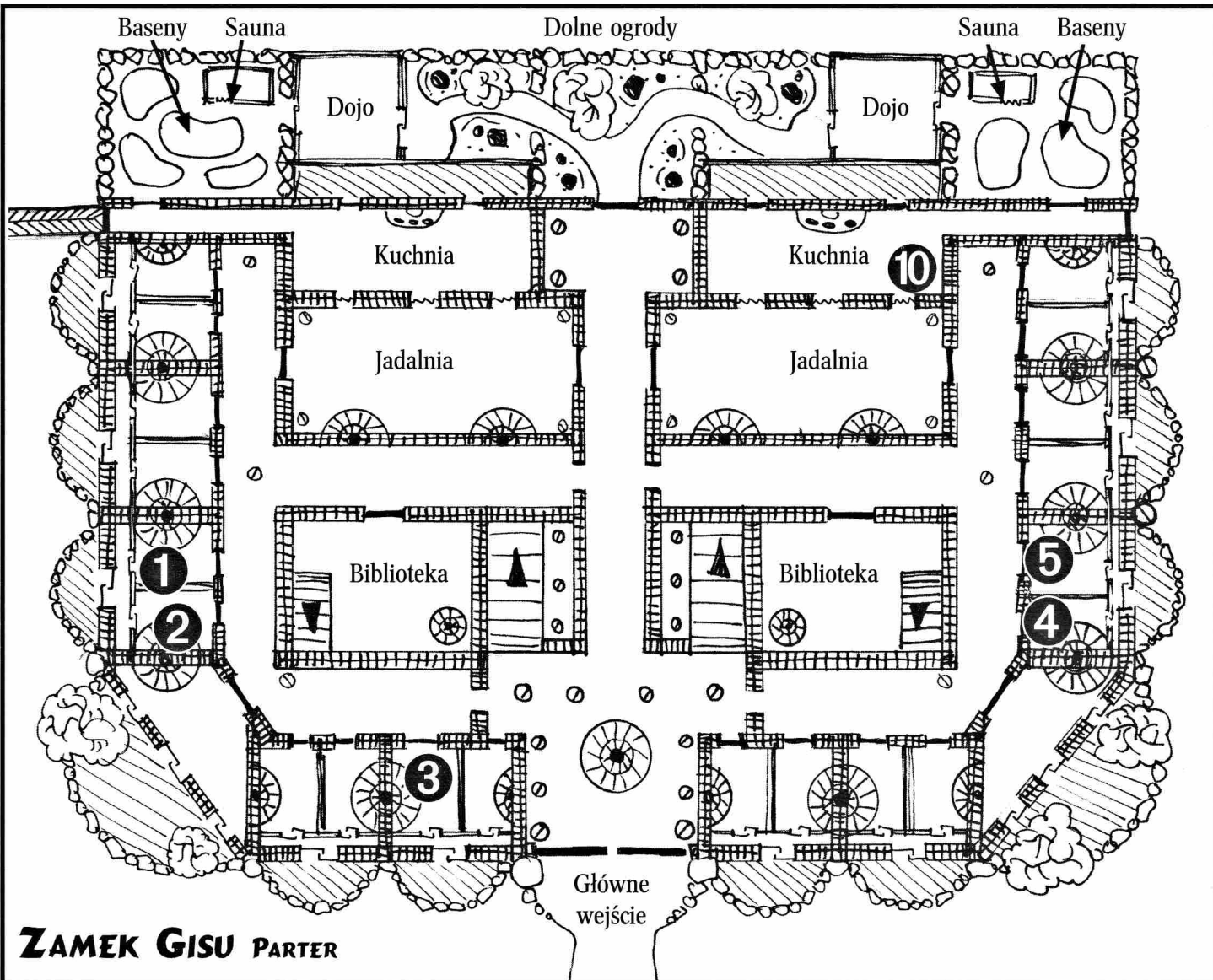
Wioska
Słowika

ROZKŁAD POMIESZCZEŃ

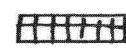
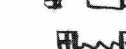
- | | |
|------------------------------|---------------------------------|
| ❶ Pokoje bohaterów
graczy | ❹ Pokoje Yoroshiku |
| ❷ jw. | ❺ Pokoje Ryudena |
| ❸ Pokoje Hiruma Usigo | ❻ Pokoje Shiba
Himitsu |
| ❹ Pokoje trupy
Shosuro | ❼ Pusty pokój |
| ❺ jw. | ❽ Wejście do dolnej
spizarni |

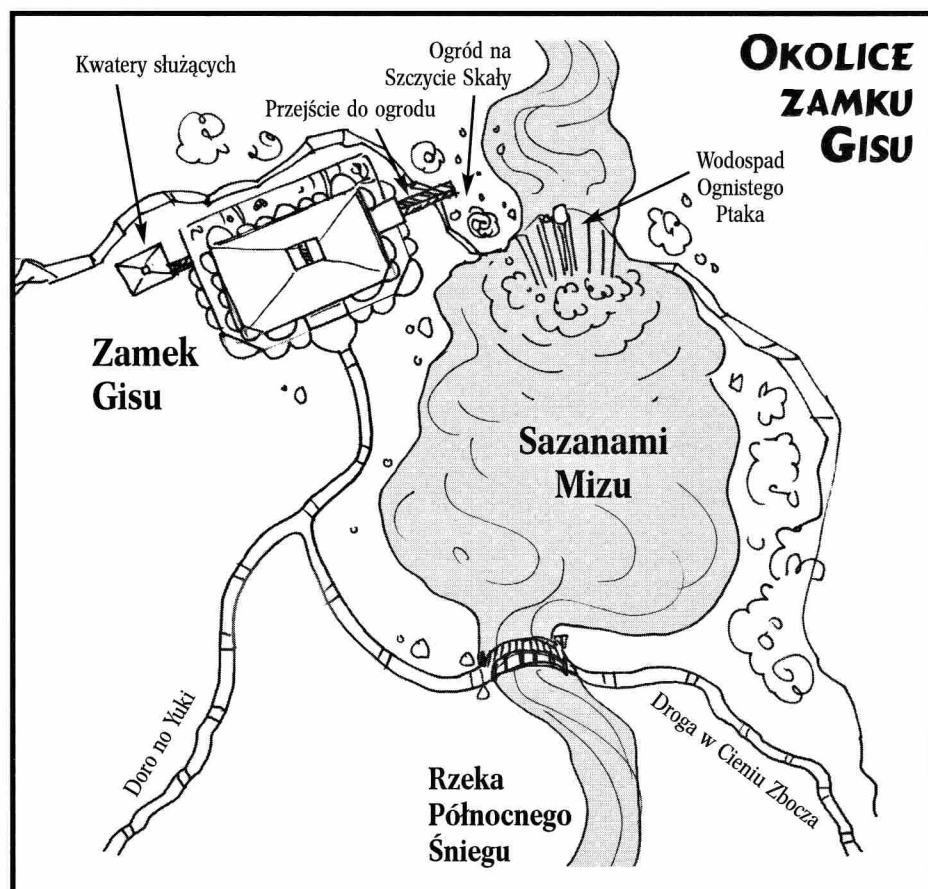
WIOSKA SŁOWIKA





LEGENDA DO PLANÓW

-  Ściana z kamiennych bloków
-  Niski kamienny murek
-  Drewniana ściana
-  Drewniane drzwi
-  Rozsuwane drzwi
-  Przegrody z papieru ryżowego
-  Schody
-  Zadaszone przejście
-  Filary
-  Odkryte patio
-  Palenisko kuchenne
-  Palenisko/kominek



Kodeks Bushido

By spełniać powinność samuraja nie wystarczy nie bać się śmierci. Trzeba też nie bać się życia – Niban

W ostatnich dniach jesieni najpotężniejsi shugenja Cesarstwa spotykają się na ziemiach Feniksa, w pobliżu Świątyni Ki-Rin, gdzie stają do wielkiego turnieju. Festiwal Setsuban jest dla dworzan i szlachty kolejnym pretekstem, by ucztować, uprawiać politykę i grać ludzkimi losami. Przybywają tu więc bushi i dworacy z całego Rokuganu, daimyo Wielkich i wielu pomniejszych klanów. Nadchodzący Festiwal zapowiada się tym bardziej interesująco, że pojawi się na nim bratanka Cesarza, Okomo Yoroshiku, mająca już wkrótce wybrać sobie męża.

Bohaterowie mogą się przed nią wykazać, doprowadzając na miejsce najcenniejszy z elementów Festiwalu: karawanę z nagrodą dla zwycięzcy turnieju. Zestaw zwojów z czarami, zebranych ze wszystkich głównych szkół i klasztorów Cesarstwa, to skarb, na który połakomilby się nawet najpotężniejszy shugenja.

Jeśli samuraje spiszą się dobrze, być może otrzymają zaproszenie na jeden z najświetniejszych Zimowych Dworów na ziemiach Klanu Feniksa. Wypadki, które potem nastąpią, wystawią ich na wiele prób – bo gdy honor jest czymś więcej niż słowem, ceną lojalności może być życie.

Uwaga! Poza przygodą, w książce znajdziecie skróconą wersję Drogi Modliszki, opis jednego z pomniejszych klanów!

Przygoda ta należy do serii Bushido, stanowi jednak samodzielną całość.



By móc zagrać w **Kodeks Bushido** powinniście posiadać podręcznik podstawowy do gry fabularnej **Legenda Pięciu Kręgów**. Więcej informacji i uzupełnienia do scenariusza (opisy nietypowych wad, zalet i umiejętności) znajdziecie w naszej witrynie: www.l5k.pl

