

New RPG Order

Prezentuje

Legenda Pięciu Kręgów - Droga Jednorożca



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: shohei
Skan.....: shohei
Korekta.....: shohei
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 127
Rozdzielczość.....: 2300x3325
Wydawnictwo.....: Tori
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u.....: 2008.03.29

Opis:

Przez osiem stuleci lud Ki-Rin wędrował po pustkowiach poza granicami Rokuganu, aby w końcu powrócić jako Klan Jednorożca, przywożąc ze sobą tajemnice barbarzyńskiej magii i strategii. Dziś możesz poznać sekrety tego najniezwykłego z Klanów Rokuganu!

Info :

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

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomoga

Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas :

newrpgorder@gmail.com.

Drogi Klanów: Księga druga

Droga Jednoroźca

*Edward Bolme oraz
Andrew Heckt*



Legenda Pięciu Kregów



風空火土 *Legenda Pięciu Kręgów*

Droga Jednorożca



Opuściliśmy nasz dom,
lecz dom nigdy nie opuścił naszych serc.
– Shinjo



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 2001. TORI Ltd. is an authorized user.

Wydanie I

ISBN 83-912500-3-2



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

Odwiedź naszą
witrynę internetową:
WWW.L5K.PL

Lista płac

NAPISALI: Edward Bolme i Andrew Heckt

FRAGMENTY DOPISALI: David Williams,
Rob Vaux, Cris Dornaus, Steve
Swarner, Maureen Yates, Jennifer
Mahr, Ree Soesbee, Marcelo Figueroa

EKIPA KAMIKADZE CZWARTKOWEJ NOCY:
David Conom, Brent G. Dunsire, Ingrid
Granberg, Tige Rustad, William Shell

MECHANIKA GRY: David Williams
ORAZ John Wick

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY: KC Lancaster
OBRAZ NA OKŁADCE: Carl Frank

ILUSTRACJE W TEKŚCIE: Toren Atkinson,
Mary Lee Bryning, C.H. Burnett, Matt
Cavotta, Ron Chironna, Cris Dornaus,
Jason Felix, Eric Olson, Michael
Filippi, Thom Roman, Alex Shiekman,
Brian Snöddy ORAZ Joshua Timbrook
MAPY: KC Lancaster

REDAKTOR SERII: D.J. Trindle

PROJEKTANT SERII: John Wick

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

PROJEKT GRAFICZNY: D.J. Trindle,
Steve Hough

PRZYGOTOWANIE DO DRUKU:

Cris Dornaus, Steve Hough

UZUPEŁNIENIA PROJ.: Brendon Goodyear

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA:

Roba Vauxa, który napisał część dotyczącą re-
gionów i prowincji.

David Williamsa, który po raz kolejny wspo-
mógł nas podczas tworzenia zasad, technik,
równoważenia zasad itd.

Cris Dornaus, bo wymyśliła zawiązki przygód.
Maureen Yates, która stworzyła poezję Jedno-
rożców.

Jennifer Mahr, która pomogła opisać kulturę
wędrownego, odmiennego plemienia.

Marcelo Figueroa, który napisał część poświę-
coną strategii i taktyce.

Ree Soesbee, która napisała „Wybrankę Pani”
i (razem z Marcelo) rozdział czwarty.

Bardzo specjalne podziękowania dla: Marcelo,
który nauczył nas co znaczy być Otaku oraz dla
Ryana Dancey’a i Johna Zinsera za wiarę.

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

Wersja polska

TŁUMACZENIE: Rafał Pawlik

ORAZ Anna Kowalcze

REDAKCJA: Tomasz Z. Majkowski

SKŁAD: Łukasz M. Pogoda

KOREKTA: Magdalena „Cathia” Filar,

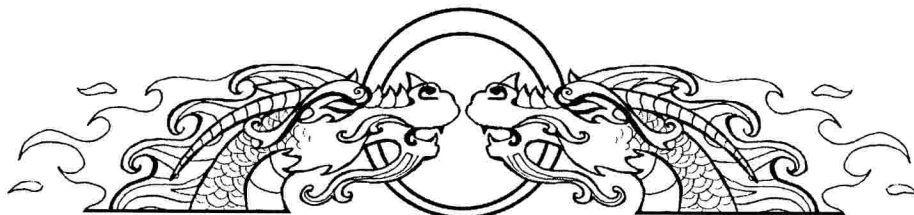
Michał „Puszon” Stachyra

PRODUKCJA: Mateusz Tomczyk

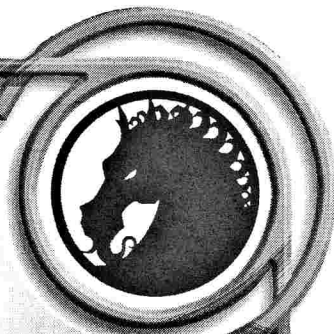
WYDAWCA: Marcin Podsiadło

TWÓRCY POLSKIEJ WERSJI PRAGNĄ PODZIĘKOWAĆ:

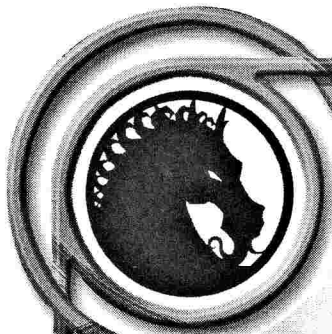
Wszystkim, którzy w Polsce grają i prowa-
dzą Legendę Pięciu Kręgów i którzy zdecy-
dowali się kupić ten dodatek. Dziękujemy!



Spis treści



Wybranka Pani.	4
Rozdział Pierwszy: Dzieci Shinjo	12
Rozdział Drugi: Historia Klanu Jednorożca.	18
Rozdział Trzeci: Bohater.	48
Rozdział Czwarty: Kto jest kim	60
Rozdział Piąty: Przykładowi bohaterowie .	76
Dodatek I: Strategia i taktyka	88
Dodatek II: Skarby Jednorożca.	96
Dodatek III: Zawiązki przygód	112
Dodatek IV: Ziemie Jednorożców	115
Dodatek V: Meishodo – Magia Imion..	117
Klanowe karty postaci.	125



Wybranka Pani

Żreback był duży, większy, niż się to zwykło zdarzać wczesną wiosną. Dając mu życie, jego delikatna matka odeszła w pustkę. Zarządzający stadninami Klanu Otaku Kojiro spojrział ze smutkiem na zakrwawione źrebię.

– Martwy – obwieścił stojącemu obok chłopcu stajennemu, ze zmęczeniem podnosząc się z ziemi. Poród nie należał do najłatwiejszych, a strata pierwszego wiosennego źrebięcia, bardziej nawet niż śmierć dwóch koni, źle wróżyła Klanowi. Iuchi Daiyu, shugenja przechowujący prawa Jednorozca, podrapał się w podbródek i w zamyśleniu pokiwał głową. Zostawiając chude ciałko źrebięcia obok martwej klaczy, dwaj mężczyźni wyszli na zewnątrz, by wymyć zakrwawione ręce w korycie znajdującym się nieopodal stodoły.

Gdy tylko ich głosy ucichły, z ciemności otaczających drzwi stodoły wychynęła niewielka postać. Wślizgując się do przegrody, dziecko gorączkowo szeptało:

– Nie może być martwe! Kouchi była klaczą mojej mamy, a mama obiecała, że żreback zostanie moim koniem bojowym! – dziewczynka nie miała więcej niż dwanaście lat. Gdy upadła na kolana przy opuszczonym malcu, jej kucyki zafurkotały w powietrzu. Odgarnęła słomę z miękkiej, szarej sierści, wciąż jeszcze mokrej po porodzie.

– Mama obiecała... – wymruczała przytulając delikatnie głowę martwego żrebaka.

– Nie powinnaś tu wchodzić... – zaczął chłopiec stajenny, ale po chwili przerwał. Tylko kilka lat starszy od dziewczynki Masero popatrzył na nią i poczuł nagły przypływ litości. Przed kilkoma zaledwie miesiącami jej matka zginęła w przygranicznej potyczce z siłami Lwów. Wszyscy wiedzieli, że jej wierzchowiec został strącony z klifu. Chłopiec patrzył spokojnie, jak dziecko ściga resztkę błon płodowych z drobnego ciała żrebięcia. Chude rączki otoczyły szyję stworzonka i delikatnie głaskały jego mokrą, kosmatą

sierść. Młody stajenny z westchnieniem zdecydował się dać jej kilka chwil. Czy okazanie biednemu, osieroconemu dziecku odrobiny pobłażania to coś złego?

Żrebię nie oddychało, a mała ignorowała nerwowe spojrzenia, które Masero rzucał w kierunku dwójki mężczyzn na zewnątrz stodoły. Ostrożnie, naśladując często obserwowane ruchy ojca, dziewczynka pochyliła się nad głową żrebaka i oczyściła jego małe chrapy rękawami kimona. Głosem drżącym od łez szeptała modlitwy do założycielki rodu, Pani Otaku.

Jej wysiłki nie przynosiły skutków. Zwierzętko nie poruszało się i wyglądało jak martwe, jednak dziecko nie przestawało ocierać mu oczu. Delikatnie wdmuchiwało powietrze w nozdrza żrebięcia. Nagle konik zadrżał i chwycił głęboki oddech, a jego duże ciemne oczy otworzyły się, ze zdziwieniem spoglądając na obcą twarz.

– Panie! – krzyknął Masero. – Szybko, panie!

Mężczyźni biegiem wrócili do stajni i ujrzeni niezwykle widok. Mała dziewczynka pomagała podnieść się dygoczącemu konikowi.

– Możesz to zrobić – szeptała do żrebięcia. – Możesz wstać.

Żreback ponownie spróbował uklęknąć, ale z przerywanym rzeniem upadł na twardą, pokrytą słomą podłogę.

Ocierając pęciny i kopyta konika z czerwonej wilgoci narodzin, dziewczynka po raz kolejny wymruczała:

– Nie musisz się niczego bać. Uda ci się, jestem tutaj, z tobą. Żadne z nas już nigdy więcej nie będzie samotne – zwierzątko spojrzało w jej oczy, znajdując w nich miłość i przyjaźń.

Żreback uniósł się na drżące kolana i śmiało popatrzył na zgromadzonych mężczyzn. Pochyliwszy się, shugenja przejechał doświadczonej dłońmi po kłębie i pęczach konika. Wyczuwał w nim wojowniczą karmę.

– Ma znak – wskazał szczupłymi palcami na znajdującą się na pęczynie niewielką białą strzałkę. – To znak, którego szukałem, Kojiro. Symbol Osano-Wo. – Daiyu w zamyśleniu gładził smugę na przedniej nodze żrebaka. Jego zmartwiony wzrok spotkał się ze spojrzeniem rządzący.

– Co to oznacza, shugenja? – szepnął Kojiro.

– Wojnę.

Żreback gorliwie węszył wokół palców dziewczynki w poszukiwaniu mleka. Pragnął pożywienia, którego nie mogła dać mu jego matka. Daiyu uśmiechnął się... jednak była odrobina nadziei.

– Wojna, Kojiro, ale nie śmierć. Nie tym razem – pogłaskała dziecko po głowie i wstał.

– Ale zapamiętaj moje słowa, zarządco. Zanim to dziecko dorosnie do gempukku, wojna zawiśnie nad nami wszystkimi.



Dziewczynka codziennie zajmowała się żrebakiem, ten zaś, karmiony kozim mlekiem, rósł zdrowy i silny. Miesiące mijały z wolna a oni razem dorastali. Każdy kolejny rok przynosił nowe oznaki wojny. W końcu nastał dzień, w którym dziewczyna mogła przystąpić do ceremonii gem-pukku. Jasne słońce weszło nad miejscem uroczystości. Młodych samurajów czekało wiele prób i pojedynków, stanowiących wyzwanie dla ich honoru, siły i umiejętności. Sztandar Klanu Jednorożca powiewał nad ścigającymi się końmi, wznosząc się ponad drżące od tętentu kopyt zatłoczone równiny.

Pragnąc podkreślić miejsce w hierarchii Klanu, jakie miała zająć z osiągnięciem dojrzałości, drobna dziewczyna wybrała imię matki, Kamoko. Samurai-ko z rodziny Otaku wykrzykiwały je raz po raz, w miarę jak wygrywała kolejne konkurencje.

Nadszedł wreszcie czas opowiadania starych historii, czas przypomnienia o wzajemnym przywiązaniu, cementującym przyjaźń między rodzinami. Był to czas opowieści o innym kraju, gdzie wraz z wiatrem poruszał się piasek, a woda była słodka, o ciepłym kraju, gdzie konie Jednorożców rodziły się i wychowywały. Kiedy słońce zniżało się nad horyzontem, a młodzież dołączyła do swych rodzin, Shinjo Yokatsu wystąpił naprzód, by przemówić do zgromadzenia. Rody Otaku, Ide, Iuchi oraz Shinjo niecierpliwie oczekiwały słów daimyo. Wszyscy mieli nadzieję, że jego mowa obfitować będzie w dobre wróżby i rady dotyczące walk, które ich czekały.

– Witajcie, wszyscy tu zebrani... – rozpoczął przywódca Klanu. Jego dźwięczny głos niósł się echem przez pola. Konie strzygły uszami nasłuchując. – Jesteśmy ludem wiatru!

Odwieczny bojowy okrzyk Shinjo przewalał się przez równinę. Ludzie odpowiedzieli gromkim okrzykiem. Uśmiechając się, daimyo uniósł dłoń i kontynuował:

– My, Jednorożce, musimy pamiętać o naszej przeszłości i wspominać ją, tak jak czynimy co roku od czasów, gdy po ziemi chodzili nasi przodkowie. Niesieni wiatrem wygramy tę wojnę! – popatrzył w ciemniejące niebo. Odezwały się kolejne wiwaty. – Słowa naszych przodków, którzy opuścili Rokugan dla dalekich ziem zachodu, wciąż żyją pośród nas. Niech ich mądrość prowadzi nas w tych niespokojnych czasach. Niechaj chwała ich imion raz jeszcze ogarnie Cesarstwo i rozbrzmi w każdym jego zakątku!

– Shinjo! – zakrzyknęli ludzie na równinie, a konie donośnie im zawtórowały.

Dźwięczne rzenie uniosło się ku gasnącemu słońcu.

– Ide! – zagrmiali, a puste niebo zwielokrotniło ich głosy.

Następne nazwisko zabrzmiało w wielu gardłach: – Iuchi!

Sztandary dumnych rodów powiewały na wietrze, a wiwaty potęgniały: – Otaku!

Zwielokrotniane głośnymi brawami i hukiem sztucznych ogni, odpalanych z zamkowych murów, imiona rodów – niczym okrzyki wojenne – mknęły w kierunku zachodzącego słońca. Szkarłat płomieni, raz po raz ogarniających niebo, przypominał blask dogasającego dnia, a oślepiająca biel eksplozji przywodziła na myśl ostatnie słoneczne promienie, padające na jasne płaszcze i zbroje. W samym centrum zgłętku Kamoko dostrzegła Iuchi Daiyu. Shugenja z niepokojem spoglądał na pierwszą wschodzącą gwiazdę.

Z chudego podlotka, który pewnej wiosennej nocy zakradł się do stajni, wyrosła piękna kobieta o długich, czarnych włosach, ukrytych pod połyskującym hełmem.

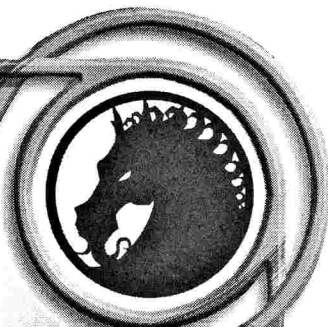
– Coś się stało, Daiyu-sama? – łoskot kopyt oraz okrzyki tłumu przepełniały powietrze i Kamoko musiała krzyczeć, by mieć pewność, że ją usłyszano. Następny fajerwerk wystrzelił w ciemniejące niebo. Uśmiechnęła się do Daiyu, swego mentora i nauczyciela, ale on odpowiedział jej zmartwionym spojrzeniem.

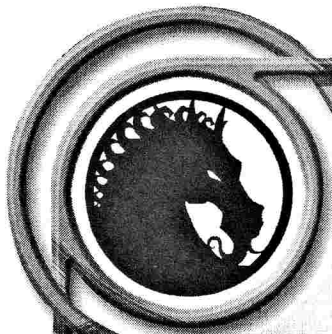
– Stara przepowiednia, samuraju – mruknął tak cicho, że ledwie wychwyciła jego słowa z hukku odpalanych petard, które roziskrzonym deszczem znaczyły szlak na niebie.

– Ta, która mówi, że Otaku we własnej osobie przyjdzie w płomieniach nocy, by wskazać swą wybraną – umilkł na moment. – Ale płomienie gasną, a ona nie przyszła.

– Ha! – parsknęła Kamoko i wskoczyła na swojego szarego wierzchowca. – Legendy, shugenja. To tylko legendy. Pozwól przeszłości spoczywać w spokoju. Chodź, Daiyu-sama – uściśnęła przyjaźnie jego ramię – dołącz do naszych świętujących braci, bo jutro wyruszamy na wojnę! – posłała mu jeszcze jeden uśmiech, opierając dłoń na rękodojści swego nowego wakizashi, po czym odjechała, by przyłączyć się do powszechnej zabawy.

– *Hai. Legenda* – Iuchi Daiyu zebrał szaty i po raz ostatni spojrzął na niknące za horyzontem blade światło słoneczne. – Być może. Ta legenda jednak nie pozostanie w przeszłości... bo bez wybranki jesteśmy w tej wojnie skazani na przegraną – długo patrzył za Kamoko, która cwałowała przez pola, wyprzedzając wszystkich bez





najmniejszego wysiłku. Jej twarz rozświetlał blask podniebnych eksplozji.

Tymczasem na równinie niski, krępy mężczyzna uśmiechnął się do młodej samurai-ko i pozwolił swemu wierzchowcowi biec przez chwilę obok jej ogiera. Pomimo panującej ciemności ścigający się pędzili na złamanie karku, ufając swoim rumakom jak braciom i pozostawiając im wybór bezpiecznej drogi do domu. Kiedy dotarli do pierwszej stodoły, kasztan Shinjo Yokatsu wygrał tylko o długość nosa. Champion uśmiechnął się szeroko:

– Masz wspaniałego konia – zawołał, gdy tylko zwolnili. – Obdarzy Klan wieloma odważnymi dziećmi – Yokatsu sprawiał wrażenie o wiele bardziej swobodnego teraz, gdy przebywał na końskim grzbiecie, niż gdy przemawiał przed zgromadzonymi członkami Klanu. Kiedy zsiadał, Kamoko dostrzegła w jego oczach niechęć... była to niechęć, którą sama знаła aż za dobrze. Młoda samurai-ko lekko zeskoczyła z siodła.

– *Hai, domo arigato, Yokatsu-sama* – trzymając wodze w pewnym uścisku, pochyliła się w pełnym szacunku ukłonie. – Jego pierwsza klacz niedawno urodziła syna. Wkrótce jego źrebkią powiększą szeregi Klanu – uśmiechnęła się, a jej brązowe oczy rozbłysły radośnie.

– Dzieci Klanu to nasza przyszłość. Musimy dobrze ich strzec – jego doświadczone oczy pilnie badały każdy centymetr ciała ogiera, wydając pochlebny osąd o dobrze rozwiniętych mięśniach, ciemnych mądrych oczach i niezwyklej białej strzałce biegnącej po wewnętrznej stronie przedniej pęciny. Yokatsu obrócił wzrok na Kamoko, jak gdyby szacował także jej wartość. Spoglądał na nią przez dłuższą chwilę. Stała spokojna i nieulękła pod jego badawczym spojrzeniem. Głos daimyo zmiękł, gdy cicho rzekł: – Twoja matka byłaby bardzo dumna w tym dniu, samuraju – jej rozradowane oczy odrobinę ściemniały. Ukłoniła się.

– *Domo, sama. Domo* – nagle rozdrażniony przedłużającym się postojem wierzchowiec dziewczyny trącił głową jej ramię. Tak Yokatsu, jak i Kamoko rozbawiła niecierpliwość konia. Samurai-ko przesunęła pieszczotliwie dłonią po grzywie ogiera.

– Wybrałaś dziś imię dla siebie, ale co poczujesz z nim? – uśmiech daimyo rozszerzył się jeszcze bardziej, gdy ujrzał zdziwienie na twarzy Kamoko. – Doskonały rumak zasługuje na doskonałe imię, czyż nie? W końcu jest to także jego *gempukku* – wypowiadając te słowa, Shinjo Yokatsu cichutko się śmiał. Po chwili przerwał i pogładził koniuszkami palców ciemny pysk ogiera. – Hachiman... powinien nazywać się Hachiman – powiedział.

Znudzony i nie dbający zgoła o zaszczyt, jaki go spotkał, Hachiman szarpnął wodze i niecierpliwie zatańczył w miejscu.

Yokatsu uśmiechnął się i pomyślał: Jest tak zuchwały i porywczy jak jego młoda pani.



Kamoko z roztargnieniem słuchała pięknej muzyki wtórującej utworom słynnych poetów. Czekala na pierwszą sposobność uwolnienia się od stłoczonej ciszy. Nosila nowe kimono, zdobione w ręcznie malowane chmury i delikatne liście paproci. Sprawiało ono, że jej oczy lśniły jeszcze piękniej niż zwykle, jednak dziewczyna nie zwracała uwagi na subtelne komplementy młodych samurajów. Z podobną obojętnością słuchała wyrazów uznania dla zwycięstw, które tego dnia odniosła. Myśłami była daleko; z niecierpliwością oczekiwała nadchodzących bitew. Młoda samurai-ko spacerowała wśród tłumu, poruszając się z tym samym wdziękiem, z którym nosiła zbroję. Jej czarne włosy nie zostały kunsztownie upięte i nie było w nich błyskotek, którymi wiele wysoko urodzonych Rokuganek zdobiło swe wymyślne fryzury. Poruszała się z gracją polującego kota... jej ruchy nie miały w sobie nic z delikatności jaskółki. Takie zachowanie było dobre dla dziewcząt pragnących zdobyć męża, a nie dla Pannien Wojny.

Jedyna rzecz, którą Kamoko pragnęła zdobyć, była chwała. A chwała mało dba o pachnidła i puder, jedwabie i uprzejme słówka – chwała dba tylko o zwycięstwo.

Kiedy nareszcie zdołała wyrwać się z uroczystości, powędrowała rześkie oświetlonymi ścieżkami pałacowych ogrodów. W miarę oddalania się od gwaru rozmów, jej krok stawał się wolny i zamyślony. Na wznoszącym się ponad głową dziewczyny milczącym niebie gasły ostatnie sztuczne ognie, opadając kaskadami na pola i lasy należące do rodziny Otaku. Kamoko wspięła się po kamiennych stopniach na mury okalające pałac. W ciszy patrzyła na rozgrywające się przed jej oczyma widowisko. Barwne iskry spadały deszczem na równinę, prosząc do tańca falujące trawy. Na zachodzie wzbierała burza. Rażąc jasnymi smugami błyskawic czerń nieba, wyzywała sztuczne ognie na podniebny pojedynek iaijutsu. Do Kamoko zaczęły dochodzić niosące się przez ogrody nawoływania szukającej jej pałacowej służby. Westchnąwszy, ześlizgnęła się ze schodów i ukryła w cieniu. Czekala, aż służące przejdą, daremnie jej wypatrując. Uśmiechnęła się do siebie.

Była tylko jedna istota, z którą chciała podzielić się zaszczytami, jakie ją dziś spotkały. Jej kroki stały się lżejsze, a usta wygięły w uśmiechu, kiedy opuszczała pałac, by udać się w kierunku równiny. Hachiman powinien już czekać.

Ogromny ogień cierpliwie stał obok wejścia na wybieg. Na widok zbliżającej się pani zarżał cichutko. Było widać, że dobrze się nim zajęto; żdźbła siana wciąż jeszcze zwisały mu z pyska. Kamoko szybko osiodłała wierzchowca i wskoczyła na siodło. Tylko na końskim grzbiecie czuła się swojsko – tylko tutaj cichła kipiąca w jej żyłach wola walki. Zawróciła Hachimana i pognęła w szerokie pola, na których odbywała się wcześniej ceremonia gempukku. Zamykając oczy, pozwoliła wierzchowcowi wybrać drogę. Wiatr rozwiewał jej włosy, stapiające się z tłem czarnego nieba, a przenikliwe zimno wyciskało lzy w kącikach ciemnobrązowych oczu. Kamoko rozkoszowała się samotną jazdą. Skrzypienie siodła i miękki odgłos kopyt odzywały się echem w jej duszy. Igrała i drażniła się z Hachimaniem w skomplikowanym tańcu kroków i rytmów, w którym jedno sprawdzało opanowanie drugiego.

Dziewczyna niewiele dbała o deszcz, który padał na jej kimono i śmiała się, gdy krople uderzały o delikatne chrapy Hachimana. Żadne z nich nie zauważyło nawet, kiedy światła miasta zgasyły, a sen objął w niepodzielne panowanie pałac Jednorożców.

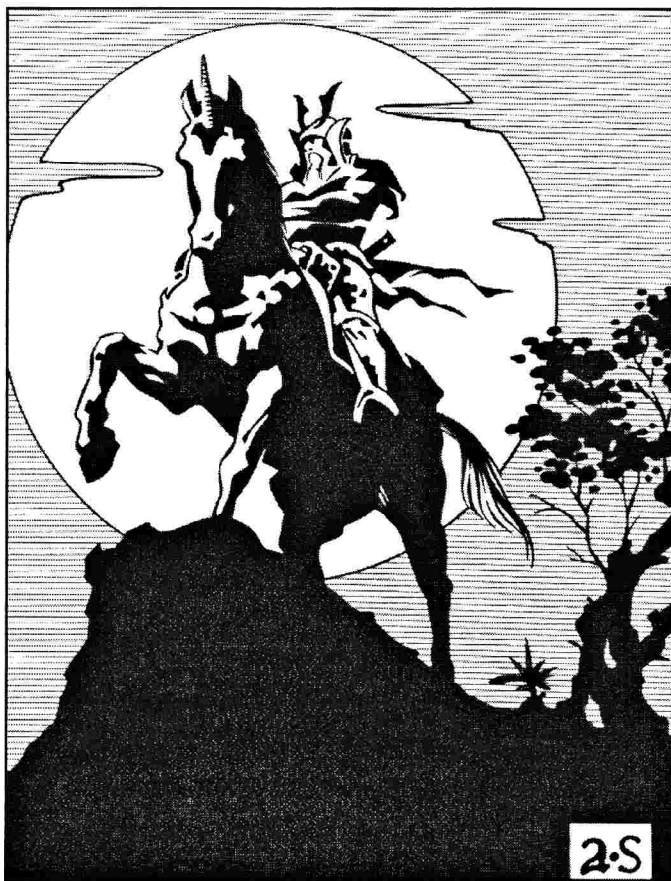
Daleko na równinie w ziemię uderzyła oślepiąco jasna błyskawica. Burza wydała ostrzegawczy grzmot, jednak ostrzeżenie to nie zbudziło mieszkańców pałacu. W miejscu uderzenia wystrzelił zrodzony z pioruna jasny płomyk. Suche, stepowe trawy błyskawicznie zajęły się ogniem. W ciągu kilku minut pożar rozprzestrzenił się w kierunku lasu i cennych stajen, gdzie przebywały konie Klanu.

Kamoko wyczuła swąd gęstego dymu zanim jeszcze zobaczyła zbliżającą się ścianę ognia. Dławiąca zasłona dymu osnuwała ziemię czarnym płaszczem, na tle którego płomienie wyglądały jak jasne skry fajerwerków wystrzelonych

w ciemnościach. Samurai-ko zwolniła i stanęła w strzemionach. Ujrzała złowieszczy blask płomieni, cienką linią znaczący horyzont.

– O Shinsei! – krzyknęła. – Tylko nie stajnie! – wiedząc, że nikt nie zdoła ugasić ognia, nim ten dotrze do stodół, Kamoko spięła Hachimana. Pędzili w kierunku stajen. Dziewczyna krzyczała na alarm. Po chwili wrota stanęły otworem. Zaspany Masero spojrzał na nią ze zdziwieniem.

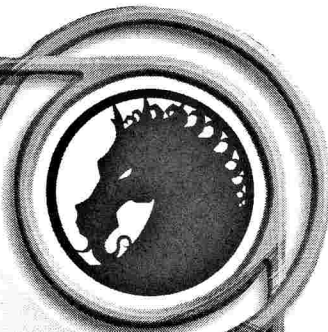
– Stodoły są w niebezpieczeństwie! Zachodnia równina się pali! – Kamoko machnęła na wzmagającą się lunę pożaru. Otaku Masero spojrzał tylko raz we wskazanym kierunku i natychmiast zaczął działać. Pobiegł w stronę wielkiego dzwonu stojącego nieopodal wybiegu. Desperacko szarpiąc, rozhuśtał grubą, drewnianą belkę i uderzył weń, śląc ostrzeżenie śpiącym w pałacu. Kamoko z ulgą dostrzegła zapalające się światła.

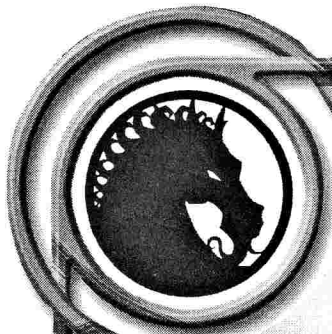


Klan budził się, by stawić czoła niebezpieczeństwu. Z trudem złapała oddech.

– Czy damy radę wyprowadzić konie, zanim dotrze tu pożar? – zapytała niespokojnie Kojiro, który zjawił się u jej boku.

Pozostali stajenni wybiegali ze stodół, odciągając konie od zagrażających im płomieni. Niektórzy wskakiwali na końskie grzbiety, dla bez-





pieczeństwa prowadząc zwierzęta po dobrze známym im okręgu.

– Nic im nie będzie! – Kojiro przekrzyczał zgiełk powodowany przez przerażone konie. Wybiegłszy zza ogrodzenia, stanął przy strzemieniu Kamoko i wskazał na przybliżający się stale blask. – Ale ogień kieruje się na północne pola – wiatr owionął twarz rządcy, niosąc gryzący zapach spalonych traw i odgłos okrzyków z łąk.

– A jeśli dotrze do północnej stajni?

– To będzie katastrofa. Trzymamy tam ciężarne klacze.

– Czy nikt ich tam nie dogląda? – zapytała szybko Kamoko.

– Nie... żadna z klaczy nie jest bliska rozwiązania, a większości stajennych pozwolono uczestniczyć w uroczystościach – twarz rządcy wydłużyła się. – Jedyna droga wiedzie przez las. A tam może już się palić...

Piękne rysy Kamoko stwardniały, kiedy podjęła decyzję.

– Musimy więc być szybsi od ognia – Hachiman zawrócił gwałtownie, gdy skierowała go na północ. Pomknęli w zasłonę dymu.

Droga stała już w ogniu, a okoliczni wieśniacy gorliwie rzucali w ogień grudy ziemi i tłoczyli się przy rzece, podając sobie napełnione wiadra do walki z zachłannym żywiołem. Hachiman zręcznie wyminął chłopów, usiłując znaleźć pewne oparcie na świeżo zaoranej ziemi. Śmiałymi skokami pokonywał linię płomieni, nad którymi przeskakiwał z niewyobrażalnym wysiłkiem. Kamoko krzyknęła jeszcze głośniej i ponagliła go, by gnał naprzód, wprost w niebezpieczeństwo. Jej skórę parzył ogromny żar. Ryk płomieni wyzywał ją na pojedynek woli, pojedynek, który zdecydowała się wygrać za wszelką cenę.

Twardo ubitą ścieżkę otaczała z obu stron gęstwina strzelistych sosen. W ich kruchych gałęziach wiał już gorący wiatr, idąc w zawody z galopującym ogierem.

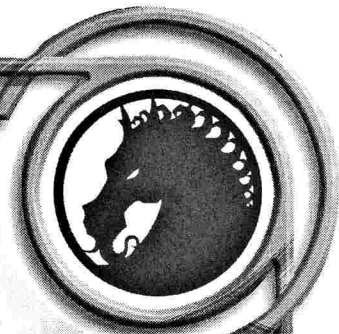
Droga wiła się i skręcała jak brykający żrebak. Hachiman wielkimi haustami połykał zadytmione powietrze. Klucząc między drzewami, Kamoko zdołała wreszcie dostrzec drewniane ściany stajni, słabo połyskujące w świetle płomieni, które chwiały się już na czubkach pobliskich drzew. Zbliżyli się do stodoły. Kamoko, nie zwalniając galopu, zeskoczyła z grzbietu wierzchowca i na złamanie karku pognała do ciężkich wrót. Drzwi wiodące do stajni rozgrzewał już żar ognia. Dziewczyna zaczęła przeklinać wiatr, który pędził przed sobą pożar, zmiatający las niczym fala powodzi. Przeklinała też płomienie, pełzające po ścianach budynku i wspinające się coraz wyżej, w miarę jak suche drewno i siano zajmowały się ogniem.

Nie zważając na płonący dach, dziewczyna rzuciła się do drzwi. Żar z wnętrza ogromnego budynku uderzył w jej błądą twarz niczym gorąco z pieca i zmienił powietrze w płucach w czarną chmurę gryzącego dymu. Wdarłszy się do środka, usłyszała przeraźliwy kwik i trzask drewna pękającego pod naporem ciał rozszalałych zwierząt, które z przerażeniem rzucały się w boksach.

Niezdolny do pójścia w ślady pani Hachiman tańczył i głośnie rżał na zewnątrz, niechętnie godząc się na rozstanie. Tymczasem Kamoko pośpiesznie otwierała przegrodę za przegrodą. Delikatnie owijała głowy klaczy szmatami zmoczonymi w korycie i wyprowadzała je do wyjścia. Pracowała wytrwale, nie zwracając uwagi na żar, który osmałił jej piękne włosy i parzył ręce.

Kiedy konie znalazły się już na zewnątrz, ogień z pomocą kopyt i przeraźliwego rżenia uniemożliwiał klaczom paniczną ucieczkę w szalejące dookoła stajni morze ognia. Instynktownie gromadził je w jednym miejscu. Każda minuta wydawała się godziną, a Kamoko samotnie walczyła, by wyprowadzić konie z piekła, jakie rozpetęło się w stodole. W ryku płomieni brzmiała złowróżbna obietnica uduszenia w lepkim dymie lub zmiążdżenia przez przepalone drewno. Dach jęczał pod ciężarem ognia, z każdą chwilą zwiększając ryzyko zawalenia i pogrzebania Kamoko żywcem wśród syczących płomieni. Ryzyko śmierci nie zdołało jej jednak powstrzymać. Raz po raz wracała do stajni, usiłując zyskać kontrolę nad końmi i przewyciężyć ich strach przed ogniem. W końcu wyprowadziła prawie trzydzieści klaczy, które rżały, gdy dym zatykał im płuca i usiłowały uciekać we wszystkie strony. Hachiman tańczył i kopał, zaganiając je do stada i utrzymując razem dopóki jego pani nie skończyła.

Drżąc z wyczerpania, dziewczyna weszła do stodoły po raz ostatni. Gdy się ponownie ukazała, dźwigała nowonarodzonego syna Hachimana, który wierzał długimi, patykowatymi nóżkami usiłując ją kopnąć. Złota sierść źrebęcia była osmałona od żaru, a jego oczy szeroko otwarte ze strachu. Kamoko umieściła noworodka na grzbiecie Hachimana i wskoczyła za nim. Żrebak żałośnie zapiszczał, kopnął jeszcze raz, po czym uspokoił się i legł w poprzek potężnego grzbietu ogiera drżąc na całym ciele. Z nieustraszoną okrzykiem Kamoko spięła Hachimana, odwracając go w kierunku długiej, leśnej drogi, którą spowijał gęsty dym. Długie, liżące gałęzie języki ognia zwisały z drzew w kapryśnych serpentynach. Za kilka minut cały las miał stanąć w płomieniach. Ścieżka zdawała się drgać we wszechobecnym gorącu. Kwik rumaków brzmiał jak żalosna skarga przerażonych dzieci.



Kamoko wahała się tylko przez chwilę, nim zaczęła smagać konie gałęzią zerwaną z najbliższego drzewa. Cierpienie, które musiała zadać ukochanym zwierzętom sprawiło, że po jej policzkach spłynęły łzy. Hachiman pomagał jej, kłując boki klaczy i zmuszając je do rozszalałego biegu. Przerazone konie wołały niebezpieczeństwo drogi, ciągnącej się przed nimi, od bólu sprawianego im przez ogiera i jeźdźcę. Hachiman z zawrotną prędkością pędził za przestraszonym stadem. Kamoko zaciskała zęby, by nie krzyknąć, gdy rozpalona skóra lejc kasała jej poparzone dłonie. Żrebak nie pisał już; jego drobne ciało przywarło do pochylonej nad nim dziewczyny. Starła się chronić go w ten sposób przed niesionym przez wiatr ogniem. Oślepiąca przez dym i żar Kamoko przygłęła do grzbietu Hachimana i kierowała nim wyjątkowo silną swą siłą.

Tętent pędzącego wierzchowca przywołał na myśl dudniący śmiech szaleńca. Kopyta rumaka podzwaniały o kamienie znajdujące się na drodze, rozrzucając je w miarę, jak Hachiman zagłębiał się w płonący las. Desperacko usiłując uciec przed szalejącą pożogą, smagana przez gwałtowny wiatr, Kamoko odwróciła poznaną łzami twarz, by ujrzeć jak potężne drzewa wał się za nimi w ogień. Przerazone żarem piekła szalejącego wokół konie gnały dziko leśnym traktem. Zwierzęta wywracały białkami oczu, a ich przenikliwy kwik rozbrzmiewał echem w uszach pędzącej na przód samurajki. Gdzieś daleko zamajaczyła przesieka, wiodąca na bezleśne pola, na których wieśniacy usiłowali zdusić pożogę. Pomimo strachu, podniecenie Kamoko rosło, bo walka z ogniem była prawie wygrana. Wkrótce! Już niedługo! Jej zapal udzielił się Hachimanowi, zachęcając go do jeszcze większego wysiłku. Koń sadił potężnymi susami, a utrzymanie się w siodle niemal przekraczało możliwości dziewczyny. Kamoko czuła, jak żrebie drży na jej piersi. Trzymała je kurczowo, kryjąc jego głowę w swoim *haori*, by dym i popiół nie dostał się mu do oczu lub chrap. Jej łzy były jedynym źródłem ożywej wody w niekończącym się oceanie żaru.

Konie z ogromną szybkością gnały przez oślepiający dym, instynktownie kierując się w stronę wyjścia z lasu. Szaleńczy wyścig wyczerpywał siły klaczy, a przepelniający powietrze dym pozbawiał je tchu, boleśnie raniąc oczy. Cwałowali przez pograżoną w płomieniach gęstwinę, a kilka gałęzi zapaliło się i z trzaskiem posypało się na ich głowy. Serce Kamoko ścisnęło się na odgłos rozdzierających jęków bólu, żaden z koni jednak nie zwolnił. Wiedziała, że zmęczenie coraz bardziej dawało się zwierzętom we znaki. Gniada klacz głośnymi haustami łąpała powietrze, a jedno ze źrebiąt miało na kłębie oparzel-

ne wielkości kobiecego wachlarza. Dym i popiół napełniały jej płuca; mogła tylko kurczowo trzymać się w siodle.

Nagle jej wzrok przykuł potężny konar spadający z drzewa nad nimi. Gorejące gałęzie groziły Hachimanowi zmiążdżeniem, a samurajki nie mogła nic zrobić. Kurczowo objęła ramionami drżące ciało źrebięcia, zacisnęła zęby i pochyliła się nad nim, pragnąc choć w ten sposób go ochronić. Wiedziała, że upadający konar znaczył śmierć dla nich wszystkich – dla niej i noworodka, Hachimana i klaczy, które prowadzili ku wolności. Pozbawione przewodnictwa napawającego je strachem ogiera rozproszą się i zginą w piekle płonącego lasu.

Przeznaczenie w ostatniej chwili wydierało zwycięstwo z jej poparzonych dłoni.

Kamoko milczała wśród ogłuszającego ryku płomieni. Choć jej serce krwawiło, gdy słyszała krzyk rannych koni, spoglądała śmierci w oczy z odwagą Jednorożca.

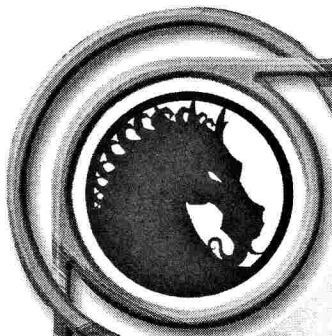
Płonący konar jednak nie upadł.

W ostatniej chwili znikąd pojawił się srebrzysty miecz, wyprowadzając od strony ścieżki potężny cios. Ogromny konar poddał się uderzeniu niczym kartka papieru, rozpadając się na dwie części, jak wiotka gałązka. Hachiman rzucił się przed siebie, rżąc bohatersko i z łatwością wymijając rozciętą gałąź. Oniemiałej Kamoko zdziwienie zaparło dech – nie mogła wciąż uwierzyć w tak niespodziewany ratunek. W jej wyobraźni płonący konar wciąż spadał. Spojrzała za siebie i wśród mgły ujrzała niezwykle postać, dosiadającą ogromnego białego rumaka. Jasne oczy kobiety lśniły błękitem nieba, a jej potężny wierzchowiec stał niezachwianie niczym skała w morzu płomieni. Kiedy Kamoko pognęła naprzód, kobieta uniosła połyskujące ostrze w geście pozdrowienia. Jej widmowy ogier oddalał się, aż oboje zniknęli w dymie kłębiącym się za młodą samurajką.

Klaczę wystrzeliły z płonącego lasu z radosnym rżeniem, pędząc przez świeżo zaorane pola, a ich kopyta grzęzły w pulchnej ziemi. Hachiman nie zatrzymywał się i prowadził stado wzdłuż linii utworzonej przez przekazujących sobie wodę wieśniaków. Stojący na skraju pola, nieopodal murów pałacu, Otaku Kojiro z niedowierzaniem uniósł dłoń do ust.



– Klacze – wyszeptał. – Uratowała je! Na Siedem Fortun, ona uratowała klacze!



Za plecami Kamoko odezwały się radosne okrzyki chłopów, zagłuszając rozwścieczony syk płomieni.

Zwalniając, Kamoko ześlizgnęła się z grzbietu szarego ogiera. Ze zmęczeniem oparła się o ogromne zwierzę, a heimin zabrał bułanego żrebaka do jego pięknej matki. Wyczerpana gromada kłaczy stała z dala od ognia, pozwalając, by chłopcy stajenni, którzy zbiegli się na widok zwierząt, troskliwie się nimi zajęli. Mimo, że rane i boleśnie poparzone, wszystkie konie przeżyły śmiertelny wyścig w płomieniach.

– Widziałam ją, Daiyu-sama... – wychrypiała Kamoko. Jej głos brzmiał zadziwiająco spokojnie. Shugenja zaczął opatrywać rany samurai-ko. Długie, miękkie włosy dziewczyny były osmalone i zmatowiały, jej twarz ubrudzona sadzą, a poparzone dłonie i ramiona pokryte pęcherzami. Shugenja spojrzał w ciemne oczy, a ona wyszeptwała:

– Widziałam Panią Otaku.

Po długiej przerwie Iuchi Daiyu skinął głową:

– Twoje męstwo i siła, Otaku Kamoko-sama, ocaliły najcenniejsze dzieci Klanu Jednorożca.

Daiyu ogarnął wzrokiem samurajów i chłopów, którzy gromadzili się dookoła młodzieutkiej Panny Wojny w miarę, jak zachłanny ogień powoli wygasał.

– Zaiste, jesteś warta krwi Otaku płynącej w twych żyłach. Wierzę, że z tobą u boku, wygramy tę wojnę. Przepowiednia się wypełnia – posłał jej uśmiech i uniósł dłoń, nakazując ciszę tłumowi.

– Otaku Kamoko-sama – rzekł głośno, a jego głos uniósł się nad zamierzający trzask dogasających płomieni. – Ja i wszyscy moi bracia dziękujemy ci za twą odwagę. Dziękujemy ci w naszym imieniu, a także w imieniu tych, którzy pozabawieni są mowy, w jakiej mogliby sławić siłę twojego serca.

Kamoko uśmiechnęła się. Mimo widocznego bólu i wyczerpania jej twarz była piękna. Hachiman z miłością dotknął poparzonym nosem swej małej pani. Kiedy burzliwe wiwaty podniosły się po raz wtóry, konie nie zwróciły na nie żadnej uwagi, a młody syn potężnego Hachimana trącił łebkiem zmęczoną matkę i zaczął ssać.



Witajcie w drugiej części cyklu „Drogi Klanów”. **Droga Jednorożca** ma pomóc Mistrzowi Gry rozwinąć własną wizję najbardziej niezwykłego z Klanów Rokuganu. Jednorożce niedawno powróciły w granice Szmaragdowego Cesarstwa,

niosąc ze sobą skarb zdobyty w ciągu ośmiuset lat kontaktów z obcymi kulturami, technologiami, religiami i magią. Wielu uważa ich za niewiele lepszych od gaijinów, a niektórzy zastanawiają się nawet, czy oszuści nie zagarnęli dziedzictwa Shinjo.

Odpowiedzi na to, jak i na wiele innych pytań, nie znajdziesz w tej książce. **Droga Jednorożca** nie jest najwyższą instancją we wszystkich kwestiach dotyczących dzieci Shinjo. Jak zwykle, ostatnie słowo należy do Mistrza Gry. Jeśli jego wizja Jednorożców różni się od naszej, możesz spodziewać się rozbieżności między zawartością podręcznika, a tym, co spotkasz w czasie gry.

Pierwszy rozdział daje Ci wgląd w sposób, w jaki inne Klany postrzegają Jednorożca.

Drugi obfituje w szczegóły dotyczące narodzin, odejścia, wędrówki oraz powrotu dzieci Shinjo, zwanych niegdyś „ludem Ki-Rin”.

W rozdziale trzecim znajdziesz wszelkie zasady potrzebne do stworzenia postaci Jednorożca, włączając w to nowe Szkoły, Umiejętności, Wady i Zalety, a także Tabele Losu oraz Dziedzictwa.

Czwarty rozdział zawiera Kręgi, Cechy i Umiejętności kilku ważniejszych Jednorożców.

Na końcu załączyliśmy dodatkowe materiały na temat drastycznych zmian, jakie zaszły w Rokuganie po powrocie Klanu, opisy nowych przedmiotów magicznych i ziem, które należą do Jednorożca oraz kilka innych perełek.

Świadomie unikaliśmy tworzenia jakiegokolwiek drzewa genealogicznego Klanu tak, by MG mógł umieścić swoich graczy gdziekolwiek w ramach Shinjo, Otaku, i innych rodzin Jednorożców, załączyliśmy jednak opisy wielu słynnych bohaterów, których Twoi gracze mogą wybrać jako przodków – oczywiście za określoną ilość Punktów Postaci.

Przez ponad osiemset lat Klan Jednorożca wędrował z dala od Rokuganu, odkrywając nieznaną w Cesarstwie technologię, magię i filozofię. Wierzenia jego członków są dziwne, choć cokolwiek znajome i stanowią być może echo minionych wieków, gdy tworzące się Cesarstwo było jeszcze młode.

Czy jesteś gotów zgłębić ich tajemnice?

Dobrze więc, podaj mi rękę, a ja cię podciągnę. Nie przejmuj się – ten płat skóry z martwej krowy to tylko siodło.

Trzymaj się dobrze. To będzie jazda, której nigdy nie zapomnisz.

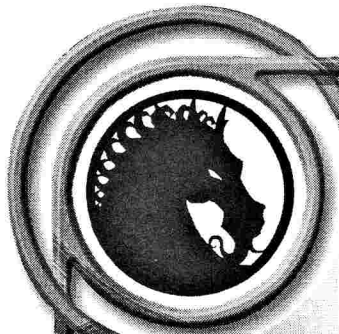








**Rozdział
Pierwszy:
Dzieci Shinjo**



INNE KLANY

Jednorozce miały dwieście lat na wyrobienie sobie zdania o pozostałych w ojczyźnie Klanach. Choć prezentowane poniżej opinie są wśród nich dość popularne, światopogląd dzieci Shinjo pozwala im na rozbieżność zapatrywań i przeobrażanie ich zgodnie z indywidualnym doświadczeniem.

Krab: „To sprzymierzeńcy i przyjaciele, prawdopodobnie najlepsi, jakich mamy w Rokuganie.

Wypełniają swoje obowiązki skrupulatniej niż jakikolwiek inny Klan i są za to znienawidzeni w równym stopniu co my. A jeśli czasem nie grzeszą uprzejmością, cóż z tego? Już dawno temu dostrzegliśmy różnicę między szorstkimi słowami a pięknymi czynami!”

Żuraw: „Ta dłoń wyciąga się przyjaźnie, ale coś z podejrzliwości. Zabiegali o sojusz i za to im dziękujemy. Ich słowa mają posmak czegoś jeszcze... jakby nieufności? A może niechęci? Żurawie pomogły nam pojąć niuanse rokugańskiej kultury, zaś my uznajemy należną im pozycję Lewej Ręki Cesarza. Jeżeli jednak ich awersja do nas przekształci się w coś silniejszego... gorzko tego pożałuj!”

Smok: „Dzielimy z tym Klanem granicę, jednak wiemy o nim niewiele. Nie wchodzi nam w drogę – to dobrze. Z drugiej strony, lekceważą troski innych, co już nie jest tak pozytywne.

Cd. na następnej stronie

Rozdział pierwszy: Dzieci Shinjo

Dwa przytoczone poniżej listy napisane zostały przez Shosuro Kojuno, sensei Szkoły Shosuro, w trzydzieści lat po powrocie Klanu Jednorozca do Cesarstwa.

OD SHOSURO KOJUNO, SENSEI SZKOŁY SHOSURO, DO RODZINY SHOSURO KENJO

W liście tym przesyłam Wam wyrazy najszerszego żalu i ubolewania. Syn Wasz padł ofiarą podstępnej dzieci Shinjo, ludu Ki-Rin, który, obrawszy nowe miano „Jednorozców”, niedawno powrócił w granice Cesarstwa. Kenjo nie zmarł w wyniku zatrucia nieznanym jedzeniem, ani nie uległ śmiertelnemu wypadkowi, wpadłszy pod kopyta dziwacznych bestii, których Klan ten dośiada. Jego śmierci nie wyjaśniono w żaden subtelny sposób.

Powieszono go za szyję na luźnym sznurze, przywiązany do drewnianej bramy, a jego nogi raptownie pociągnięto ku zachodowi. Zmarł rozrywany na pół.

Cel Kenjo zdawał się jak najprostszy i w każdych innych okolicznościach byłby stosowny do wieku młodego adepta. Któż mógłby się spodziewać, że spotka go tak barbarzyński koniec?

Kilka miesięcy temu nasi historycy natknęli się, w zbiorze starych traktatów wojskowych, na wzmiankę o nie do końca honorowym postępku dowódcy Ide, który miał miejsce w początkowym okresie walk Jednorozców z Klanem Lwa. Ponieważ dowódca ten posiada potomka zajmującego pewną pozycję na dworze Ide, znalezisko zdawało się stwarzać doskonałą okazję.

Shosuro Kenjo został już wcześniej wyznaczony do odbycia kilkutygodniowej wizyty na dworze Ide. Jego pierwotnym zadaniem było zbieranie wnikliwych obserwacji i meldowanie o ich wynikach, otrzymał jednak upoważnienie do znalezienia na dworze stałego źródła informacji. Mówiąc pokrótce, miał zbliżyć się do potomka owego dowódcy, poinformować o naszym odkry-

ciu i użyć go jako karty przetargowej w pozyskaniu względów tego człowieka. Czy może istnieć prostsza wymiana?

Nie potrafię dokładnie powiedzieć, co zaszło później. Mogę jedynie stwierdzić, że miało to oplakane skutki. Pewnym jest, że Kenjo zbliżył się do celu i nie ulega wątpliwości, że odsłonił przed nim naszą wiedzę. Z pewnością dał mu także do zrozumienia, iż istnieją inne osoby, będące w jej posiadaniu. Był dobrym uczniem – nie byłby na tyle nierozważny, by pozwolić drugiej stronie na przypuszczenie, że tajemnica umrze razem z wysłannikiem.

Gdzieś w tym miejscu sytuacja się komplikuje.

Wraz ze szczątkami Kenjo dotarła do nas wiadomość spisana ręką i oznaczona pieczęcią daimyo Ide. Była krótka. Mówiła, że nasz wysłannik nadużył jego gościnności zbyt wielką wagę przypisując przeszłości, a lekceważąc więzy krwi. Wszystkie rzeczy Kenjo pieczołowicie zwrócono. Choć znalazła się wśród nich jego prywatna korespondencja, listy uporządkowane były jednak w nasz tradycyjny sposób i misternie owinięte sznureczkiem z pajęczyny Kumo. Nie otwierano ich. Starając się jak najlepiej odtworzyć bieg wydarzeń, mogę stwierdzić, iż rzeczony Ide udał się ze swoim problemem prosto do swego pana. Wkrótce potem publicznie stracono naszego krewniaka.

Z nieszczęścia tego mogę wyciągnąć tylko jeden wniosek – jako Klan, Jednorozce nie dbają o honor swych własnych przodków. Co więcej, nie czują się w obowiązku wymyślić jakkolwiek wymówkę, wyjaśniającą przyczynę śmierci naszego człowieka. Choć ubolewam nad stratą Waszego syna, wiem, że naszą powinnością jest odkrycie prawdziwej natury naszego potencjalnego wroga.

Jeżeli nie poruszyła ich groźba utraty honoru rodziny, jeśli lekceważą nawet pozory uprzejmości, nie jestem pewien, jak będziemy mogli utrzymać ich w ryzach. Sprawa ta z pewnością wymaga głębszego namysłu i dalszych badań. Rozpocząłem już przygotowania do wysłania trzech moich uczniów celem rozpoczęcia bardziej subtelnych obserwacji. Będę na bieżąco zawiadamiał Was o ich wynikach.

Raz jeszcze pragnę wyrazić żal z powodu Waszej straty.

Shosuro Kojuno

OD SHOSURO KOJUNO, SENSEI SZKOŁY SHOSURO, DO BAYUSHI TANJARO, DAIMYO KLANU SKORPIONA

Panie Mój!

Nie sądzę, bym kiedykolwiek spotkał się z zagrożeniem większym od tego, na które wystawie-

ni jesteśmy obecnie. Dziś rano otrzymałem listy od Shosuro Daie, zawiadamiające mnie o śmierci jej kuzyna Kenjo, śmierci, której bezpośrednią przyczyną stało się objęcie przezeń stanowisko naszego przedstawiciela przy rodzinie Ide.

Szczegółów sprawy jest niewiele, mój Panie, lecz mówią one same za siebie. Jestem pewien, że wiesz o naszym planie wysłania Kenjo do „Jednoróżców” celem zebrania dowodów świadczących przeciw tym oszustom. Najwyraźniej urażeni jego postępowaniem, przybysze zawiązali mu linę na szyi i powiesili na bramie zamku. Następnie przywiązali go za kostki do dwóch z ich niekształtnych bestii i rozdarli na sztuki.

Sposób w jaki obeszli się z ciałem niezwykle wyraźnie mówi: „Nie obawiamy się waszej zemsty”. To, mój Panie, może działać zarówno na naszą korzyść... jak i wręcz przeciwnie.

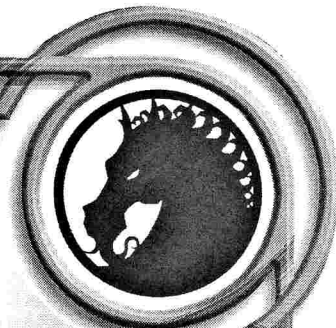
Oczywistym jest, że ci barbarzyńcy zupełnie nas nie znają i nic nie wiedzą o subtelności naszych metod. Nie znają także siebie. Postępek, jakiego się dopuścili, z łatwością obrócić na dworze na naszą korzyść. Oni jednak tego nie widzą... albo o to nie dbają. To ostatnie zadziałać może przeciw nam.

Mój Panie, jeżeli ci gaijinowie nie orientują się w swym położeniu, łatwo będzie nimi pokierować i prowadzić ich. Jeżeli jednak zdają sobie sprawę ze swej sytuacji i jeżeli nie przejmują się nią, są o wiele bardziej niebezpieczni od Krabów czy Feniksów. Stanowią militarną potęgę, która dowiodła, że dorównuje Lwom. Co więcej, nie przejmują się naszą siłą. Nie możemy tak po prostu

okryć ich hańbą, jak Lwów czy kusić, jak to robimy z Żurawiami. W przeciwieństwie do Krabów nie posiadają powinności, utrzymujących ich na granicach. Inaczej niż Feniksy mogą pożądać naszej ziemi. I w przeciwieństwie do Smoków, ich posiadłości znajdują się tylko o kilka dni jazdy od naszych prowincji.

Jeżeli ci gaijinowie rzeczywiście nie poznali się na naszej potędze, moją radą, Panie, jest, byśmy zademonstrowali ją im z bezlitosną szybkością. Jeśli broń, jaką dysponujemy, okaże się nie skuteczna, nic nie stracimy, a zrozumiemy wroga; jeśli jednak nasze fortele poskutkują, możemy zyskać sojusznika posiadającego cechę niezwykłą pośród naszych sprzymierzeńców:

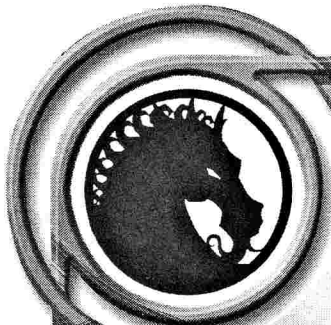
Będzie działał dobrowolnie.



INNE KLANY (CD.)

Smoki, cd.: Ich nierozwiązywalne zagadki i nieuchwytnie tajemnice nie ukryją faktu, że Smoki nie mogą zaoferować nam niczego prawdziwie wartościowego. Wciąż jednak lepszy milczący sąsiad niż zły”.





WYIĄTKI Z LISTÓW AKODO TOTURIEGO DO MATSU KOJIKE

Najdroższa Matko!

Kiedy Sensei Kage podsunął mi myśl, bym spędził swe dziewiętnaste lato tu, na ziemiach Jednorożców, nie przypuszczałem nawet, że będzie to doświadczenie tak pouczające i wzmacniające me siły, a jednocześnie tak... kłopotliwe.

INNE KLANY (CD.)

Lew: „Dlaczego tak bardzo nas nienawidzą? Co uczyniliśmy, by zasłużyć na taką pogardę? Mieszają z błotem każdego, kto się od nich różni i uważają, że obrażamy ich tak zwaną »czystością«. Hipokryci, wszyscy co do jednego. Taktyczna sprawność czyni Lwy groźnymi przeciwnikami – mimo całej swej arogancji stanowią największą potęgę militarną w Rokuganie. Są naszymi wrogami, lecz to wrogowie godni szacunku. Niedocenianie ich byłby najgorszym błędem, jaki moglibyśmy popełnić”.

Feniks: „Nastawione przyjaźnie, ale też protekcjonalnie, mądre, lecz niepraktyczne, Feniksy to chodzący paradoks. Pojmują rzeczy niepojęte, lecz nigdy nie wykorzystują tej wiedzy w praktyczny sposób. Gdyby porzuciły swój pełen wyższości ton i wysłuchały, co mamy do powiedzenia, mogłyby wiele osiągnąć. Do tego czasu będziemy współpracować z nimi najlepiej, jak potrafimy”.

Skorpion: „Ach, te szyderczo uśmiechnięte maski! Poruszają się tak subtelnie, uderzają tak bezboleśnie. Jednak ich dotyk jest trujący jak jad skorpiona. Ich gwarancje uczciwości są tak fałszywe jak uśmiechy, którymi nas obdarzają, zaś złowroga reputacja, jaką się cieszą, jest w pełni uzasadniona. Pomimo powszechnej nienawiści ich Klan wciąż kwitnie. Kryje się w tym lekka, którą powinniśmy dobrze zrozumieć. Jeżeli nawet oznacza to zbliżenie się do nich... cóż powiedział mędrzec o tych wrogach?”



Wiele się nauczyłem obserwując ich zwyczaje, wciąż jednak nie pojmuję wielu rzeczy.

Choć nie spotkałem jeszcze daimyo, widziałem go. Nosi dziwne odzienie ze zwierzęcych skór. Choć słyszałem o takim zwyczaju, myślałem dotąd, że jest to tylko plotka rozsiana przez Skorpiony, ale nawet teraz, kiedy piszę te słowa, widzę jak odziani w futrzane opończe członkowie tego Klanu harują na swych rumakach po zaśmieczonych polach.

Jak dotąd trzymano mnie z dala od wszelkich ćwiczeń wojskowych, dlatego obserwowanie ich strategii nastroczało mi trudności. Zezwolono mi jednak uczyć się jutro jazdy na jednym z ich rumaków. Jak widać bycie synem daimyo ma swoje dobre strony...

...Koń jest silny. I wysoki – wyższy ode mnie. Wyższy nawet od mojego ojca.

Samurai-ko, która została moją nauczycielką, to surowa, oschła osoba. Patrzyła na mnie, jakby jej twarz nie wiedziała co to śmiech. Wyjaśniła mi, jak używać strzemion i siodła ponurym głosem, który brzmiał jak gdyby nigdy nie uczono jej śpiewać. Było mi niedobrze na myśl, że będę musiał usiąść na skórze zdechłej krowy, ale po kilku chwilach spędzonych na wspaniałym rumaku, takie myśli uleciały z mej głowy.

Nasi przodkowie mieli słuszność, Matko. Kiedy dosiadłem tego zwierzęcia, jego siła stała się z każdą chwilą coraz bardziej widoczna. Wyobraziłem sobie nasze armie stojące naprzeciw nich i podziwiałem odwagę mych przodków. Nie zważać na taką bestię... wymagałoby to niezwyklej wiary. Słyszałem opowieści o *oni*, z którymi Klan Kraba zмага się dzień po dniu – potęga drzemiąca w kończynach tych zwierząt przypomina mi, jak to ujął jeden z naszych poetów, „szaloną gorączkę męstwa” właściwą obrońcom Muru.

Moment nieuwagi wystarczył, bym stracił równowagę. Bestia stanęła dęba, a ja wypadając z siodła uderzyłem głową o ziemię. Gdy odczołgiwałem się, byle dalej, od wierzgającego zwierzęcia, kopyta o włos minęły moją twarz. Wstałem wreszcie i popatrzyłem na obserwującą mnie z daleka Pannę Wojny.

– Nic mi nie jest – zawołałem do niej.

– Jesteś silniejszy niż myślałam – odparła, i mogłbym przysiąc, że w jej słowach krył się cień rozczarowania...





Rozdział drugi:



Historia Klanu Jednorożca



WĘDROWNA POEZJA JEDNOROŻCÓW

W czasie wędrówki Jednorożce stworzyły styl poetycki, odbiegający zasadniczo od popularnej wśród Rokugańczyków, oszczędnej formy haiku. Gatunek ten, zwany poezją wędrowną, w wyjątkowy sposób łączy przysłowie i wiersz, często z humorystycznym akcentem. Autorzy poezji wędrownej starają się zazwyczaj wyrazić jakąś prawdę – ich utwory mają przypominać o niej wszystkim, którzy pojechali znaczenie wierszy.

W **Drodze Jednorożca** znajdziesz wiele próbek poezji dzieci Shinjo, które możesz cytować, odgrywając swą postać.

Jednorożce uważają haiku za formę zbyt ezoteryczną, by służyła praktycznym celom, jakie stawiają przed poezją – ma przede wszystkim uczyć i dostarczać rozrywki. Haiku pobudza do refleksji i jest często zbyt snobistyczne. Niektórzy poeci Klanu próbowali swych sił w tworzeniu tradycyjnych, rokugańskich wierszy, jednak niewielu osiągnęło powodzenie. (Haiku rozpoczynające ten rozdział tradycyjnie przypisuje się Doji.)

Rozdział drugi: Historia Klanu Jednorożca

*Chyża i prawa,
Shinjo nie stoi, gdzie jest;
Jej duch – piąty wiatr.*

Jazda w Mrok

– Dlaczego do niego idę? – natrętne pytanie znowu pojawiło się w jej głowie, dręcząc ją równie mocno jak w ciągu całego minionego tygodnia. Nie знаła odpowiedzi.

Dolatujący z wypełnionych smołą dolów drażniący, czarny dym uderzył w jej nozdrza, przyprowadzając o mdłości. W przesłoniętej plugawą mgłą kotlinie narastał grzmot. Ziemia przed nią stała w ogniu. Jej drogę wyznaczały układające się w szachownicę płomienie – przestrzeń między nimi tworzyła ścieżkę, na którą miała wejść.

Samotna, popędziła konia w kierunku okrytej płaszczem mroku twierdzy, której wieże wystrzeliwały w nocne niebo. Ogrom forticy kryła oleista mgła.

Wierzchowiec spłoszył się, odmawiając zejścia w złowrogą ciemność. Opanowała strach zwierzęcia i zespoliła ze swoim lękiem, starając się go zwalczyć tak, jak robiła to w ciągu ostatnich trzech dni. Nie wierzyła, że mogłaby istnieć zima taka jak ta... Cóż za zmiana...



Dziewięcioro nowonarodzonych dzieci bawiło się u stóp Amaterasu, a bogini odyskiwała przyćmioną wysiłkiem jasność.

Dzieci krążyły dookoła matki, poznając świat i zabawiając się na różne sposoby. Shinjo odpo-

czywała z dala od gromadki w miejscu, które sama odkryła. Mogła stąd swobodnie obserwować rozległy świat rozciągający się poniżej.

Choć jej ojciec, Onnotangu, przesłaniał ze swej znajdującej się pod dziedzinami Amaterasu niebiańskiej siedziby widok na część ziemi, Shinjo była w stanie dostrzec opustoszałe miasta, których wężowi mieszkańcy dawno temu zapadli w głęboki sen. W innych miejscach rozkwitło za to zadziwiająco bujne życie, a igraszki rozwijających się tam stworzeń ogromnie ją bawiły. Istoty te żyły w zgodzie z ziemią; z ziemią, która była tak różnorodna, jak zaludniające ją życie.

Shinjo obserwowała wszystkie stworzenia, śledząc uważnie losy każdego zwierzęcia, dzieląc jego smutki i radości. Gdy tak patrzyła, poczuła rękę chwytającą jej dłoń... łagodną, uczynną, ciepłą rękę, której właściciel uśmiechał się jeszcze łagodniej i cieplej.

– Jest tak wiele tajemnic do odkrycia, siostrzyczko – z zadumą stwierdził słodki głos – tak wiele zagadek do rozwiązania. Czy chciałabyś zobaczyć więcej? Kiedy dorosnę, stworzę więcej istot, które cię zadziwią. Mam wielkie plany.

Shinjo roześmiała się. Kochała swego brata, Fu Lenga.



Koń Shinjo z przerażeniem toczył oczyma, ale bez oporu podążał raz wyznaczoną ścieżką. Parła wciąż przed siebie, naprzód, w głąb ciemniejącej doliny, czując jak szkarłatne ślepie demonów pochłaniają wzrokiem jej doskonały kształt. Żaden z nich nie ważył się zbliżyć, gdyż znały opowieści o szybkości jej miecza i o boskiej krwi płynącej w jej żyłach. Trzymały się więc ciemności otaczających płomienie. Czasem tylko słyszała ohydny syk pogroźek.

Ignorowała je, rzecz jasna. Nie przybyła tu po to, by z nimi rozmawiać i nie miała nawet zamiaru ich zabijać. Choć nic dla niej nie znaczyły, ich obecność dręczyła ją, bo przypominała o pytaniu, które bezustannie sobie zadawała. Kiedy Shinjo wkraczała w ziejącą czelusć forticy swojego brata, uporczywie dzwoniło w jej głowie...

– Dlaczego do niego przyszedłem? – miała nadzieję, że znajdzie odpowiedź.



Twarz Hantei zapłonęła gniewem, zanim jeszcze skończyła wygłaszać swą prośbę. Choć wiedziała, jak Cesarz zareaguje, zjawiała się przed Szmaragdowym Tronem. Do niego przyszła najpierw. Stała przed swoim bratem... być może była to jej powinność lub obowiązek. Być może żywiła nadzieję, że Cesarz zdoła dostrzec korzyści wynikające z jej misji i domyśli się, dlaczego podjęła taką decyzję. Być może przyszła po prostu się pożegnać. To było nieważne: uczyniła to, co uczyniła. Stając przed Cesarzem, wypełniła swoją dharwę.

Nie zważając na rosnące rozdrażnienie Hantei Shinjo nalegała, a w jej głosie było słychać skrajne napięcie:

– Nasi poddani umierają, a my nawet nie wiemy, dlaczego Fu Leng atakuje. Muszę coś zrobić.

Kiedy dzieci Słońca zeszyły na ziemię, ich najmłodszy brat oddał się od reszty i zaginął na długie lata... aż do niedawna, kiedy pojawił się ponownie, prowadząc tysiące demonów i skażonych stworzeń przybywających z Krain Cienia. Mroczna armia szalała w Rokuganie, niszcząc kształtujące się dopiero Cesarstwo Hantei. Jak dotąd nie znaleziono żadnego sposobu, by ją powstrzymać.

– Chce tego, co należy do mnie – wykrzyknął rozjątrzony Hantei, dla podkreślenia swych słów uderzając pięścią w Szmaragdowy Tron. – Odciągnął mnie od boku matki, bo nie mógł znieść, że któreś z nas mogłoby mieć coś, czego on pragnął. Co więcej tu rozumieć, siostrze?

– Wszystko, mój panie. Wszystko – wyznała Shinjo.



Wielka, podparta kolumnami sala wznosiła się do jednej trzeciej wysokości cytadeli. Mieściła się we frontowej części ogromnej fortecy, znajdującej się wewnątrz murów. Dochodzące z niewiadomego źródła niezdrowe światło spowijało umeblowanie holu bladą poświatą, która podkreślała szkarłat plam na stole bankietowym. Pałkowicie Fu Leng uciekli na widok *kami*, zostawiając swój – ciągle jeszcze krzyczący – obiad przykuty do stołu. Zanim podeszła do szerokich schodów w dalekim końcu sali, z obrzydzeniem odciął głowę skrzeczącemu potworkowi. Ubrany w oleście czarną zbroję mężczyzna czekał na nią u stóp schodów. Klaniając się nisko, zawiadomił Shinjo, że jego pan oczekuje jej na szczycie wieży. Pospieszenie ruszyła na górę, szybko wspinając

się na blanki. Pragnęła uciec od spowijającego hol całunu śmierci.

Na szczycie rozejrzała się, ale wszędzie panowała ciemność. Dym z ognisk armii Fu Leng przesycił powietrze i tłumiał światło gwiazd. W końcu ujrzała poruszający się cień, czarniejszy nawet od ciemności. Wzdłuż parapetu przechadzała się samotna postać.

– Przykro mi z powodu tego zamieszania na dole, siostrze – odezwał się Fu Leng. – Moi słudzy, jak widać, nie nauczyli się dobrych manier w tym stopniu, co twój.

Shinjo natychmiast zauważyła, że jego głos nie zmienił się od tych dawnych czasów, kiedy wszyscy razem odkrywali tajemnice kryjące się na ziemi – był wciąż ciepły i zniewalający. W jej bracie zaszły jednak pewne zmiany. Choć długie szaty Fu Leng szczególnie spowijały jego ciało, dostrzegła, jak luźno się układały. Nieco zgrabiony, poruszał się krokiem, który przypominał jej stąpanie okaleczonego konia.

Shinjo patrzyła i czekała – nie było nic, co mogłaby powiedzieć. Fu Leng przestał spacerować i spojrzał przez ramię.

Gdzieś w oddali grzmot zwiłokrotniał echem. Zaczęło lekko padać.

– Jak ci się wydaje, dlaczego matka płacze tym razem, siostrzyczko? – zapytał, nie patrząc w jej stronę.

Zapadła cisza.

– Płakała przez nas już kiedyś... pamiętasz?



Uciekali z przerażeniem, wszyscy razem, ale ojciec po kolei ich dopadał. Wiedzieli, że nie było ucieczki, a mimo to biegli. Bayushi i Akodo pierwsi padli jego ofiarą. Bayushi zrozumiawszy wyzwał Onnotangu na pojedynek i został pokonany. Zaskoczony furją Akodo rzucił się do ataku tylko po to, by także zostać pozartym. Shinjo biegła jak wiatr, a Fu Leng ukrył się, patrząc ze strachem i obrzydzeniem, jak matka podsuwa ojcu sake, by lepiej strawił ich krnąbrne dzieci. Bogini Słońca podążała za swym oblakowanym mężem i poila go sake w miarę jak znajdował i zjadał swe kolejne ofiary: Hidę, Doji i Shibę.

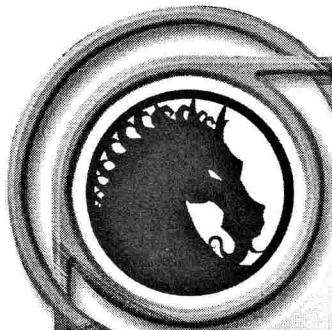
Togashi zatrzymał uciekającą Shinjo i poprowadził ją do przemyślnego schronienia Fu Leng.

– Wyjdź bracie – spokojnie powiedział. – Każde z nas musi odegrać swoją rolę, chyba, że jest pisane nam zginąć. Nie możemy zapierać się swojego miejsca w Niebiańskim Porządku!

WĘDROWNA POEZJA JEDNOROZCÓW (CD.)

W poezji wędrownej rzadko występują rymy, opiera się ona zwykle na aliteracji (ze względu na rzadkie występowanie aliteracji w poezji polskiej nie uwzględniono jej w tłumaczeniu – przyp. tłum.). Zwykle wiersz składa się z pięciu linijek o różnej metryce i rytmie oraz wersu szóstego, stanowiącego podsumowanie utworu. Pierwsze dwa wersy aliterują ze sobą, w trzecim występuje aliteracja wewnętrzna. Schemat ten utrzymuje się w kolejnych trzech liniach. Jedną z odmian gatunkowych poezji wędrownej, zwaną „poezją śmierci”, charakteryzuje się brakiem wewnętrznej aliteracji w ostatnim wersie – ma to odzwierciedlać nagłą naturę śmierci, mącącej harmonię życia: dzięki zakłóceniu toku wiersza ostatnia linia nie przystaje nigdy do oczekiwań czytelnika.

Najwybitniejszym poetą Klanu Jednorozca był Ide Ludan. W czasie uczt często recytuje się jego humorystyczne wiersze, opisujące towarzyszy podróży, jednak najbardziej znany z jego utworów traktuje o Shinjo i jest jednym z pierwszych, jakich uczą się dzieci Jednorozców.



WĘDROWNA POEZJA JEDNOROŻCÓW: MOC I MĄDROŚĆ

Posiadać mądrość jest
dobrze
Posiadać siłę – tym lepiej
Na opuszczonej pustyni
Biedny lecz silny
Bogaty a słaby
W upale i zarze
– jakże wędrują?

NOBLESSE OBLIGE

*Szlachetna krew po-
chodzi od przodków. Szla-
chetne dusze rodzą się
w działaniu.*

– przysłowie Jedno-
rożców

Przed wielkim turnie-
jem Dzieci Słońca i Księ-
życza rozejrzały się i ujrza-
ły tłum zebranych dooko-
ła ludów zamieszkujących
ziemię, przyglądający się
im z ciekawością. Ludz-
kość była naga i niewinna
jak nowonarodzone dzie-
ci, nie znała praw ni
zwyczajów, nie posiadała
żadnej wiedzy, umiejęt-
ności ani nadziei. Dzieci
Słońca i Księżycza zgroma-
dziły ich i przyrzekły:

– Dzięki nam poznać
tajemnice świata, będzie-
my was chronić przed jego
złem. Służcie nam z poko-
rą i posłuszeństwem, a do-
trzymamy tej obietnicy.

Shinjo wierzyła, że
ludzkosc – stworzona z łez
Słońca i krwi Księżycza –
była spokrewniona z nią
i jej rodzeństwem. W jej
oczach Przysięga wiążąca
kami z ludźmi stanowiła
umowę obowiązującą tak-
że jej potomstwo.

– Głupcze! Skazałeś mnie na śmierć – krzyk-
nął Fu Leng i wyskoczył z ukrycia na brata.
A kiedy Shinjo usiłowała przerwać walkę ro-
dzeństwa, znaleźli ich ojciec.



– Pamiętam – odparła Shinjo. Deszcz nie
przestawał padać. Jednak, pomyślała, tamte łzy
były czyste, nie czarne jak te.

– Dlaczego do mnie przychodzisz? – zapytał.
Jego myśli wrzały od niecierpliwych pytań. „Gdzie
byłeś? Co się z tobą stało?” Ale on zadał to samo
pytanie, które wcześniej dręczyło ją samą. Tym
razem wypowiedział je głos jej brata, który nadał
mu nowe znaczenie. W jej umyśle zamajaczył
ciężki odpowiedź, ale jej usta wyszeptały rzecz
bardziej oczywistą:

– Żeby się dowiedzieć, dlaczego z nami walczysz.

Fu Leng odwrócił się do niej. Teraz mogła zo-
baczyć jego oczy, połyskujące w ciemności ziele-
nią, i wiedziała już, że ta odpowiedź nie wystar-
czała ani jemu, ani jej.

– Dlaczego do *mnie* przychodzisz?

Uczucia wzięły górę. Wróciły obrazy przeszło-
ści – w swych wspomnieniach ponownie ujrzała
jego pełen dobrych chęci uśmiech i dawne pięk-
no. Przypomnienie cudów, które razem odkrywa-
li i chwil, które razem spędzili, skłoniły ją do
udzielenia takiej, a nie innej odpowiedzi. Był to
następny trop wiodący ku poznaniu prawdy,
której szukała:

– Ponieważ jesteś moim bratem.

Podszedł chwiejnie, jego skrywane przez sza-
ty ruchy wydawały się być pełne bólu. Wskazał
na nią ręką.

– Dlaczego to *ty* do mnie przysłaś?

Zaskoczona westchnęła. Dlaczego ona? Dla-
czego nie Hantei, Togashi czy Doji? Dlaczego oni
nie przyszli do swego brata? Dlaczego nie prze-
rywali walki, w której ginęło tylu ludzi?

Całe jej rodzeństwo wciąż jeszcze żyło. Tylko
ludzkosc cierpiała. Jej bracia i siostry nie obawia-
li się śmierci, bo żadne z ziemskich stworzeń nie
mogło się z nimi równać. Jeśli nie bała się śmier-
ci, to przed czym mogła drzeć? Przed przegraną?
Nie... co znaczy porażka, jeśli w ślad za nią nie
postępuje śmierć? Echo krzyków dobiegających
ze stołu w sali daleko na dole przypominało jej
o odpowiedzi:

– By ocalić ludzi.

Ohydna, okrutna, zakończona szponami ręka
zaciśnęła się na jej twarzy z siłą żelaznego imadła.

– Znam teraz tyle tajemnic, siostrzyczko –
miętko oznajmił słodki głos – tak wiele mocy,
które odkryłem w czeluściach ziemi – jego głos
wypełnił się gniewem i nienawiścią. – Nie wiesz,
co widziałem. Byłem uwięziony we wnętrzu zie-
mi, w brzuchu naszego ojca, który mnie wołał...
jego krew sączyła się dookoła mnie i wnikała we
mnie... jego dłoń wciąż ścisnęła moją... tyle się
nauczyłem, kiedy moja ukochana rodzina zosta-
wała mnie, bym zgnął!

Nagła zmiana w nastroju brata zupełnie ją
zaskoczyła. Zagłębił szpony w ciele *kami* i przy-
ciągnął jej twarz do swojej. Czuła jad w syczą-
cym głosie, jego szmaragdowe oczy wwierały
się w jej duszę.

– Wszyscy wzięliście udział w zawodach, ale
żadne z was nie stawiało czoła mnie!



Shinjo odturlała się, unikając ciosu, po czym
– odzyskując równowagę – ustawiła się, z kata-
ną w gotowości. Hida zaatakował po raz drugi,
kręcąc młynka *tetsubo* – jakby ważyło nie więcej
od paleczki. Shinjo wiedziała już, że pokona bra-
ta – jeśli tylko będzie szybka. Ufna w zbliżające
się zwycięstwo, rzuciła się naprzód, przechodząc
pod mknącą ku niej bronią przeciwnika, by zna-
leźć się za jego plecami i uderzyć płazem miecza
w zgięcia jego kolan. Hida ryknął z gniewem. Ich
rodzeństwo rozeźmiało się widząc śmiały ma-
niewr siostry. Hida nie był rozbawiony:

– Poruszasz się jak zwierzę, które tak bardzo
kochasz, maleńka – zauważył, pochylając się nad
maczugą. Choć jego ciężka zbroja wytrzymała
większość uderzeń siostry, zapowiadał się długi,
gorący dzień... o ile każdy pojedynek miał tyle
trwać. – Może powinnaś zrezygnować już teraz
i rządzić nimi, nie nami?

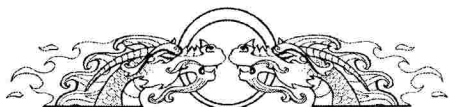
Shinjo westchnęła. Wyglądało na to, że żadne
z rodzeństwa nie rozumiało jej. Ale przynajmniej
usłyszała szacunek w głosie swego ogromnego,
starszego brata. Do tego momentu sądził, że jest
mała i słaba, teraz jednak zdał sobie sprawę z te-
go, że jej niewielki wzrost ma swoje dobre stro-
ny. Ona z kolei zadziwiona była wytrzymałością
rywala i przyrzekła sobie gorliwie go naślado-
wać, by osiągnąć podobną odporność.

W odpowiedzi na propozycję Hidy Shinjo ukłęk-
nęła, kładąc katanę na ziemi, ręką na głowie w stronę
przeciwnika, a potem odparła z uśmiechem:

– Być może posłucham cię, lecz tylko wtedy,
gdy zajmiesz między nimi właściwe ci miejsce.

Zaśmiał się nisko i groźnie, doceniając jej poczucie humoru i delectując się planowanym tryumfem. Potem ruszył powoli w stronę Shinjo, aż ziemia zadrżała. Zbliżając się, szacował maksymalny zasięg swego tetsubo. Shinjo nie poruszyła się. Jej oczy pozostały zamknięte, ręce na kolana, myśli skupiły się na zamierzonym działaniu. Świst broni przywołał ją do życia. Przeturlała się naprzód, a tetsubo uderzyło ziemię w miejscu, gdzie jeszcze przed sekundą klęczała. Zza obi wyrwała wakizashi i – nie wyciągając go z saya – zaatakowała. Jej miecz przeniknął obronę przeciwnika i trafił w cel. Upadający na kolana Hida wydał niski, pełen bólu jęk. Shinjo przyłożyła wakizashi do karku rywala i lekko go zacięła.

– W ten sposób trafiłam trzy razy – oznajmiła rodzeństwu.



Shinjo odrzuciła z twarzy rękę brata i cofnęła się, przygotowana. Fu Leng odwrócił się plecami do blank i skinął na nią.

– Podejdz, mała Shinjo – zachęcił. – Byłaś wystarczająco nierozważna, by mnie odwiedzić. Teraz oddaję ci jako pierwszej zaszczyt stoczenia ze mną walki. Chodź, siostrze, sprawdź, czy potrafisz mi sprostać! Wiem, że pokonałaś naszego brata Hidę, ale teraz rozpoczniemy nowe zawody!

Shinjo wyprostowała się i popatrzyła na krople deszczu, które zebrały się w zagłębieniu jej dłoni. Wymyślny cuchnący dym, deszcz stał się czysty.

– Myślisz, bracie, że niczego się nie nauczyłam. Mylisz się.



Sposób myślenia Jednorożca

W Szmaragdowym Cesarstwie – jak i pośród wielu ludów mieszkających poza jego granicami – członkowie Klanu Jednorożca uchodzą za szybkich, raptownych, a nawet niepróżnoważnych. Jednorożce słyną ze swej porywczoności i błyskawicznego decydowania o wszelkim działaniu. Lud Ki-Rin szybko wpada w gniew, jeszcze szybciej przebacza, najszybciej zaś urzeczywistnia szalone pomysły i podejmuje się niebezpiecz-

nych przedsięwzięć. Takie opinie spływają jednak głębiej charakteru Jednorożca.

Samuraj należący do tego Klanu (a także większość sług ludu Ki-Rin) bierze wzór z założycielki rodu, Shinjo.

Shinjo była odkrywczą. Od dnia narodzin fascynowała ją miriady zamieszkujących ziemię stworzeń, zadziwiając różnorodność krajobrazu i niezwykle kultury. Wędrowała, znajdując skarby tego świata, odkrywając niewypowiedzianą mądrość, nigdy jednak nie zatrzymywała się i nigdy nie próbowała ich posiąść. Wszystkie Jednorożce starają się gorliwie naśladować zarówno jej niekończącą się ciekawość, jak i brak wyrachowania.

Shinjo była uparta. W czasie pojedynku z Hidą zadziwiła ją wytrzymałość brata. Choć była zbyt szybka, by dosięgnąć ją cios tetsubo i boleśnie kąsała go ostrą stalą miecza, nie poddał się i ani razu nie pozwolił, aby najmniejszy cień zwątpienia pojawił się na jego twarzy. Tamtego dnia Shinjo przysięgła naśladować Hidę pod tym względem. Biorąc z niej przykład, samuraj Klanu Jednorożca nigdy nie daje za wygraną.

Shinjo była honorowa. Zachowanie Bayushiego podczas zawodów wywołało u niej niesmak, dlatego przyrzekła, że nigdy nie zniży się do jego poziomu. Wielkie poczucie honoru pomogło Jednorożcom przeżyć długą wyprawę na zachód. Trzeba też przyznać, że podstępność rodzonego brata otworzyła jej oczy i pomogła Klanowi przetrwać zetknięcie ze zbyt dociekliwymi, a nawet kłamliwymi ludami, które napotkał w czasie wędrówki.

Shinjo była przyjazna. Być może najbardziej przystępna z dziewięciorga dzieci Słońca i Księżyca, przez kilkadziesiąt lat obcowania z cudzoziemcami rozwinęła tę właśnie cechę charakteru. Klan Jednorożca starał się żyć w przyjaźni z każdym, kogo napotkał. Powróciwszy do Rokuganu, jego członkowie wciąż postępują w sposób, który inni postrzegają jako naiwną i dziecinną życzliwość. Jednorożce spodziewały się takiej reakcji ze strony przedstawicieli skostniałej kultury Cesarstwa.

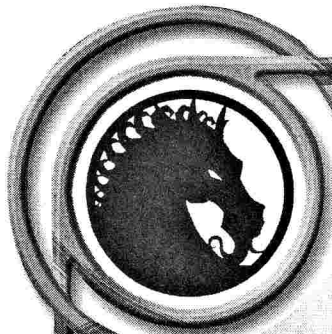
Shinjo była wojownicza. Ten aspekt życia Jednorożca jest chyba najczęściej źle rozumiany – choć członkowie Klanu zazwyczaj nie są popędliwi, ale łatwo ich za takich uznać. Jedno z ich powiedzeń mówi: „Kto się waha, ginie”. Długie lata spędzone w nieznanych krainach nauczyły ich działać. Napotykając problem nie do rozwiązania, Jednorożec zrobi coś, cokolwiek, zamiast siedzieć i rozmyślać bez końca. Co więcej, kiedy już działa, nie ma żadnych zastrzeżeń względem powziętych planów i nie zwleka – angażuje się całym sercem. Samurajowie Jednorożców niezachwianie wierzą, że szybkość i pewność uderzenia są ważniejsze od jego celności.



NOBLESSE OBLIGE (CD.)

Dlatego uznała, że na barkach jej i jej następców spoczywa wyjątkowy ciężar – zobowiązanie do honorowego i łagodnego postępowania wobec tych, którymi rządziła. Uważała także, że bogaci powinni troszczyć się o biednych, zdrowi opiekować chorymi, a potężni chronić słabych.

Ta właśnie myśl przyświecała Shijo gdy tworzyła swój Klan, który służył jej również poza granicami Cesarstwa. Wraz ze swymi samurajami złożyła Przysięgę także plemionom, które przyłączyły się do nich i zaszczyliły w ich społeczeństwie swoją filozofię. Każdy samuraj, należący do Klanu, odnawia Przysięgę podczas corocznego festiwalu upamiętniającego odejście Shinjo z Rokuganu.



GROM SHINJO

Choć Shinjo nie zdołała ocalić swego brata, wróciła wystarczająco wcześniej, by usłyszeć słowa Shinsei i jego obietnicę:

– Dajcie mi siedmiu samurajów, a pokonam waszego brata.

Kami zdołała zgromadzić znaczną liczbę oddanych zwolenników i kiedy patrzyła na nich, zastanawiała się, kto pójdzie w Krainy Cienia, by zmierzyć się z jej bratem, którego nie potrafiła uratować.

Kiedy tak przyglądała się swoim najlepszym i najbardziej uzdolnionym towarzyszom, jedna kobieta dosiadała już konia, uzbrojona w schowaną do saya kataną i lancę. Samuraj-ko spojrzała na Shinjo, a zamierające światło słońca ciemniało w jej oczach. Nie trzeba było żadnych słów. Shinjo skinęła głową, a potem długo spoglądała za odjeżdżającą Otaku, która odchodziła, by przyłączyć się do Shinsei i jego Gromów.

To co tu opowiedziano o samuraj-ko, zwaną przez Shinjo „Otaku”, to prawie wszystko, co wiadomo na jej temat. Wiemy, że miała córkę, Shiko, którą nazwała na cześć swej Pani Shinjo, a o której zachowało się znacznie więcej informacji, towarzyszyła bowiem swej kami w podróży. Opowieści o pięknej samuraj-ko i jej przygodach stanowią kanwę wielu bajek Jednorożców.

„Lepsze pierwsze uderzenie, niż dobre wymierzony cios, który nigdy nie pada”.



Shinjo ogarnął gniew.

Jej brat Bayushi stał naprzeciw, z trudnością ukrywając pełen wyższości uśmiešek. Był dumny z zadania dwóch jakże zręcznych ciosów.

„To oszust”, pomyślała Shinjo, ale odkrycie to nie zdołało ułagodzić jej zranionej dumy. Sprawił wrażenie, jakby zwycięstwo nad nią przyszło mu z dziecinną łatwością. Znał jej dumę i poczucie honoru, więc wykorzystał je przeciwko niej. To było upokarzające.

– Pozwól, siostrze, bym uczynił ostatnią próbę łatwiejszą – rzekł Bayushi dając wszystkim ostentacyjnie do zrozumienia, że ma zamiar wygrać po raz trzeci, równie zręcznie jak wcześniej. Ujął swoje saya i zaczął wykreślać w piasku duży krąg.

– Nakreśliłem granice naszego trzeciego pojedynku. Jeżeli jedno z nas opuści krąg, przegra. Przy twojej sile i szybkości nie powinnaś mieć żadnych problemów – dodał, podnosząc na chwilę wzrok.

Shinjo nie przeoczyła szansy. Bayushi spoglądał w dół. On zawsze wykorzystywał nieuwagę przeciwnika. Choć przyrzekła nigdy nie zniżać się do jego poziomu, zdecydowała ten jeden raz zagrać zgodnie z ustalonymi przez niego regułami i przekonać się, jak mu się to spodoba. Bayushi wciąż patrzył na ziemię, przesuwając się powoli i kończąc zakreślanie pola walki. Shinjo spięła się, gotowa do działania. Gdy Bayushi skończył rysowanie okręgu, rzuciła się do ataku. Zamierzała wypchnąć go z koła, zanim zdoła przygotować się do walki.

Tuż przed zderzeniem napotkała jego spokojne, rozbawione wejrzenie i w jednej, ścisnącej serce chwili zrozumiała, że właśnie tego chciał. Zamiast zebrać się w sobie i wytrzymać jej atak, odchylił się jak trzcina na wietrze. Upadł na plecy i pochwywszy siostrę, przerzucił ją nad sobą, pozwalając sile bezwładności wyrzucić ją z kręgu.

Nagle stwierdziła, że będzie miała wiele czasu, by rozważyć tę lekcję, bo Bayushi zakreślił koło na skraju urwistego klifu...



– Uczylaś się, siostrzyczko, ale ja pojąłem więcej – wiedziała, że Fu Leng ma rację. Trzy razy jego piekielna magia powaliła ją na blanki. Za każdym razem Shinjo padała, pozbawiona tchu. Jej ciało krzyczało z bólu, błagając, by się poddała i została na ziemi. Za każdym razem jednak, po eksplodującym cierpieniem ciosie, podnosiła się, oczyma duszy widziała bowiem świat we władzy Fu Lenga, zniewoloną ludzkość, pracującą wyłącznie dla jego chwały, wystugującą się jego mrocznej sztuce, stanowiącą pokarm jego demonicznych służalców. Bezbronne istoty, straszliwie wypaczone i torturowane dla zabawy. Cesarstwo, w którym przemoc i strach zastępują honor i szacunek. Gdy to wszystko ujrzała, lzy jej matki zmyły przeraźliwy obraz i oczyściły zbrzydzaną krew zbroje. I wtedy jeszcze raz podniosła się z kamiennej podłogi.

– Wiem, dlaczego przyszedł, bracie – słowa z trudem ulatywały z drżących warg. – Przyszedł z miłości.

Miłości do wszystkiego, co cierpi.

Nawet do mojego utraconego brata.

Przepowiednia

– Myliłem się – powiedział cicho Hantei. Jego brat, Togashi, stał obok, obserwując hordy demonów, bezładnie wdzierających się na Cesarskie ziemie. Mroczna armia roila się jak wielki czarny cień, zalewając zielone równiny Rokuganu. Od kiedy Shinjo odeszła, wojska Fu Lenga poruszały się jeszcze szybciej, odnosząc coraz łatwiejsze zwycięstwa. Cena, jaką płaciły zastępy Hantei, była coraz wyższa.

– Nie żałuj – powiedział Togashi – to przecież jeden z Trzech Grzechów.

– Nie powinienem był jej posyłać.

– Nie wysłałeś nikogo – odparł Togashi. – I tak by poszła. Taka jest jej natura. Musi szukać.

– Będzie nam ogromnie brakować ostrza jej miecza – rzekł Cesarz.

– Nie będzie. Zyskamy je. Choć może tego nie rozumiemy, ona walczy na swój własny sposób. Gdyby nie poszła, gdyby nie przekonała się, dlaczego musi prowadzić walkę z Fu Lengiem, nie mogłaby stanąć po naszej stronie.

– Wysłałem ją na śmierć – szepnął Hantei. – Nadaremnie.

– Ona wróci – odrzekł Togashi. – Nigdy w to nie wątp, mój panie. Nawet jeśli stracimy nadzieję i pogodzimy się ze stratą, ona wróci. Taka jest jej natura.

Waga przyrzeczenia

Po wielu długich latach Fu Leng został pokonany przez niezwykłego starca, Shinsei, i jego Siedem Gromów. Kiedy ludzkość zaleczyła już rany odniesione w niedolach i trudach wojny, Hantei zwołał rodzeństwo, by pomogło mu odbudować gmach Cesarstwa. Każdemu oddał we władanie ziemie i przydzielił obowiązki, którymi zając się mieli w nowym imperium. Akodo został obrońcą jego rodziny, Doji osobistym Championem Cesarza, Hida strażnikiem granic. Bayushi stał się powiernikiem sekretów, a Shiba uczniem mądrości Hantei. Togashi poprosił o możliwość służenia Cesarzowi na własny sposób i zniknął w swej samotni. Kiedy jednak Hantei wezwał swoją siostrę, Shinjo, odpowiedź nie nadeszła.

Cesarz odnalazł ją, odzianą, jakby wybierała się na wojenną wyprawę. Siedziała w zniszczonym ogrodzie Otosan Uchi, medytując nad martwym kwiatem chryzantemy. W cieniu zachodzącego słońca wyjaśniła Hantei, dlaczego nie stawiała się na jego wezwanie.

– Pokonaliśmy Fu Lenga, ale nie zniszczyliśmy go. Jego demony wciąż nawiedzają ziemię. Jak możesz twierdzić, że nam już nie grozi, skoro nasi poddani nie mogą spoglądać bez strachu na Krainy Cienia?

Hantei odpowiedział:

– Nigdy więcej takie zło nie będzie kroczyć po ziemi, droga siostrze. Nadszedł czas leczenia ran zadanych przez naszego brata. Gdy odbudujemy potęgę Szmaragdowego Cesarstwa, będziemy wystarczająco silni, by ochronić wszystkich. Wiemy już, czego się spodziewać, więc możemy się przed tym bronić.

Shinjo rozważyła słowa brata, a przed jej oczyma przesuwaly się obrazy długich, gorzkich lat niemal przegranej wojny i stworzeń, ciągle jeszcze kryjących się w ciemnościach. Myślała o tych, którzy walczyli i zginęli oraz o niewinnych, których nie potrafiła ocalić. Jej myśli zatrzymały się na słowach człowieka, który poprowadził ich Nową Drogą. W swej długiej rozmowie z Cesarzem powiedział: „Wiatry wieją, potęgi powstają i upadają, jednak to od prostych ludzi nieodmiennie żąda się, by dźwigali ciężar”.

I wtedy Shinjo zaprowadziła brata na szczyt góry, skąd mogli dojrzeć nieskończone polacie ziemi, okaleczone w czasie minionej wojny. Pokazała Hantei południe i Krainy Cienia, mówiąc:

– Przysięgaliśmy chronić ludzi przed złem, a zawiedliśmy. Walczyliśmy, ale to oni umierali. W końcu ludzie sami się ocalili, bo to nie *kami*, lecz Shinsei i jego Siedem Gromów pokonali Fu Lenga.

Wtedy Shinjo zwróciła spojrzenie brata na zachód, w stronę czerwieniejącego słońca.

– Powiedziałeś, że znamy już wroga. Ale nie znaliśmy go, kiedy Fu Leng zaatakował, a to przecież nasz własny brat. Nieomal nas pobił. Gdyby nadeszło następne niebezpieczeństwo, być może zza tamtych gór, pojawiłoby się nowe za-



GROM SHINJO (CD.)

Wiadomo także, że Otaku nigdy nie miała kochanka, a wyszła za mąż dopiero wtedy, gdy zarówno jej wierzchowiec jak i ona sama nie mogli już służyć Pani. Co ciekawe, poślubiła Ide, wiernego doradcę Shinjo. Ich córka, Shiko (która była mienniczką Pani), wyrosła na piękną kobietę i dzielnego wojownika. Shiko była jeszcze małą dziewczynką, gdy zegnała swoją matkę, odchodzącą wraz z Shinsei w Krainy Cienia. Otaku zostawiła córce swą zbroję i miecze, zabierając ze sobą jedynie lancę i wysłużonego wierzchowca, Shinrai.

Ze wszystkich teatralnych i epickich obrazów, przedstawiających odejście Otaku, żaden nie odzwierciedla sceny pożegnania z większym uczuciem i artystycznym niż „Matka i córka” Kakita Kuojina. W ciągu całego, trwającego dwie godziny, przedstawienia Otaku milczy. Jedyne słowa wypowiada do swej córki, jednak szepcze je tak cicho, że nikt nie wie, co tak naprawdę mówi. Tekst sztuki nie zawiera tego dialogu: autor wyjawiał jego treść wyłącznie aktorowi, który zmarł z sekretem bezpiecznie skrytym za zaciśniętymi ustami.



ODDANIE I WIERNOŚĆ

Służba nie jest obowiązkiem. To wybór.

– przysłowie Jednorożców

Kiedy Pani Shinjo zwolniła swych towarzyszy ze zobowiązań, mimo wolnie zapoczątkowała tradycję, która okazała się nieocenioną pomocą w wędrówkach Jednorożców. W odróżnieniu od innych Klanów, które opierają swą potęgę na prawie dziedziczenia, dla Jednorożców najważniejszą składową lojalności jest wolny wybór.

Podczas swej podróży Shinjo pojęła ważną prawdę, która pozostała z jej zwolennikami nawet po powrocie do Rokuganu. Człowiek urodzony w Klanie niekoniecznie musi być jego częścią – pierwsze kontakty ze Skorpionami przypomniały im o tym nader wyraziście. Wierność nie bierze się z krwi, lecz z serca.

grożenie, zło tajemnicze i nieznane, o którym nie będziemy niczego wiedzieć. Kto może zagwarantować, że nasz kraj mu sprostą? Musimy odkryć to zło, zanim ono odkryje nas, tak jak uczyniły to wynaturzone hordy naszego brata. Musimy też znaleźć nowych sojuszników, bo straciliśmy Shinsei i jego Gromy.

I kiedy ich matka odeszła za horyzont, Shinjo wiedziała, że wkrótce za nią podąży.

Wędrówka

– Dzieci mej matki i ojca – tymi słowami Shinjo powitała zgromadzonych członków ludu Ki-Rin – te ziemie należą do was do czasu mego powrotu. Wyruszać na poszukiwanie nieznanych mi jeszcze niebezpieczeństw w świecie, którego nie znam. Jak bushi, który nie potrafi chronić swej rodziny, jeśli nie zna zagrożenia, tak i ja nie mogę bronić was przed pułapkami, na jakie dopiero się natknę. Przrzekliście mi służbę, a ja przrzekłam chronić was i powierzać tajemnice tego świata. Nie mogłabym dotrzymać mej obietnicy w nieznanych krainach za górami. Dlatego też zwalniając was z powinności. W zamian pragnę, byście służyli sobie wzajemnie i bronili ziemi, którą oddaję w waszą opiekę.

Shinjo wskoczyła na grzbiet konia i ruszyła na północ. Gdy wyruszyła, podążyły za nią trzy rodziny: Otaku, Iuchi oraz Ide. Każda z nich wyruszyła dobrowolnie.

Zwolnieni z powinności, członkowie trzech rodów powędrowali za swoją *kami* kierowani siłą przywiązania.

Shinjo spędziła siedem miesięcy przygotowując się do swojej podróży. W dniu, w którym

opuszczała Otosan Uchi, Hantei podarował jej dwa magiczne lustra. Zwierniada stworzył Shiba i jego genialny współpracownik, Isawa. Jedno z nich otrzymała Shinjo, drugie zatrzymał Hantei.

– Jeżeli popatrzysz w lustro w czasie, gdy nasza matka znajduje się w najwyższym punkcie na niebie – wyjaśnił Shiba – ujrzysz posiadacza drugiego zwierniada i będziesz mogła z nim rozmawiać... o ile on postąpi tak samo.

– W ten sposób nigdy naprawdę cię nie utracimy, droga siostrze – dodał Hantei.

Po opuszczeniu Cesarskiego Pałacu, Shinjo skierowała się najpierw na południe. Doji nauczyła ją jak się bronić, a Akodo udzielił taktycznych porad. Dalej na południu, Hida wziął z nią udział w prostej ceremonii picia herbaty. W chwili rozstania Bayushi wyjawiał jej tajemnice, rządzące podstępem i zdradą, a potem pouczył ją o sposobach wykorzystywania ich i zwalczania.

Później Shinjo ruszyła na północ, by po raz ostatni odwiedzić swoje ziemie.

Właśnie tam wygłosiła mowę do swego ludu. Opuściła dom, prowadząc wiernych towarzyszy przez góry Smoka, pragnęła bowiem pomówić



jeszcze z Togashim, w końcu zaś złożyła wizytę Shibile i otrzymała odeń ostatnie wskazówki. W dniu, w którym opuszczała Rokugan, odprowadzały ją tłumy.

Nikt nie przemówił ani słowem, gdy Shinjo i lud Ki-Rin odchodzili ze Szmaragdowego Cesarstwa.

Czas Próby

Pierwsze lata Wędrowki były dla Ki-Rin bardzo trudne. Wkroczyli na Ziemię Płonących Piasków jako grupa odkrywców, biorąca udział w śmiałej przygodzie, a opuścili je jako doświadczeni i sprytni wojownicy pustyni. Na Płonących Piaskach nauczyli się jak znajdować siłę w niedostatku, a spokój w gniewie. Pojęli, że przetrwanie Klanu zależy od każdego jego członka.

NIEKOŃCZĄCA SIĘ PUSTYNNIA

Najgorszym wrogiem jest brak nadziei.

– Tao Shinsei

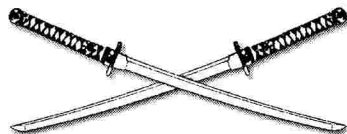
Ścieżka Smutków prowadzi na opustoszałe morze wydm, znane jako Płonące Piaski. Shinjo powiodła swoich towarzyszy przez pustynię, z nadzieją wypatrując krańca bezdroży i zmiany krajobrazu. Przez ponad miesiąc nie mieli chwili wytchnienia od wiatru i upału. Nie potrafili znaleźć pewnej drogi naprzód, bo palące wiatry niosły kłujący piasek, który bezustannie zmieniał okolicę, uniemożliwiając określanie kierunku inaczey, niż z pomocą Słońca. Niestety, Amaterasu wydawała się nie mieć nad tą krainą litości. Pokrywająca ciało oparzeniami spiekota spowodowała, iż nawet Shinjo zaczęła powątpiewać w potrzebę noszenia zbroi.

Jak można się było spodziewać, grupa szybko wyczerpała zgromadzone zapasy. Drugiego tygodnia zaczęto oszczędzać wodę. Większość żywności wkrótce zepsuła się w upale – wędrowcy musieli wyrzucić też sporą część tego, co im zostało, uważając, że delikatne przysmaki nie przydadzą się w zaistniałej sytuacji.

W czasie krótszym, niż ktokolwiek mógłby przypuszczać, prowiant się skończył. Lud Ki-Rin nie miał zboża, by wykarmić zwierzęta oraz ludzi. Ponieważ dźwigali coraz mniej bagaży, postanowili zabić najsłabsze konie. W ten sposób samurajowie nie jedli zboża, przeznaczonego dla wierzchowców, a z mniejszym stadem zapasy ziarna nie wyczerpywały się tak szybko. Nie bez żalu zadośćuczyniono konieczności, ale nawet samuraj nie potrafi zbyt długo opierać się natarczywości pustego żołądka.

Shinjo usiłowała uciec od pustyni i wytrwale podążała na zachód. Miała nadzieję, że w cieniu

gór znajdą żyzniejsze ziemie. W końcu, wyczerpani podróżnicy dotarli do rozciągających się za pustynią stepów. Tam napotkali naród nomadów, który nie wiedział nic o pochodzeniu ludzkości od łez Słońca i krwi Księżycy.



Pierwsze Spotkanie

Podczas wędrowki lud Ki-Rin zetknąć się miał z wieloma obcymi rasami i plemionami. Pierwsi napotkani cudzoziemcy byli nomadami, bezlitosnymi wojownikami nieustannie walczącymi o skąpe zasoby znajdowanej na stepach żywności.

Ki-Rin nazwali ich „Ujik-hai”. Pierwsze spotkanie wróżyło mniej niż dobrze. Shinjo i jej towarzysze znaleźli wreszcie wyjście z pustyni. Zwiadowcy Ujik-hai przez pewien czas ukradkiem śledzili Rokugańczyków i nie uszło ich uwagi, że po przeprawie przez Płonące Piaski wędrowcy byli w bardzo złym stanie, zmęczeni i głodni. Usłyszawszy o tym, wódz jednego z plemion rozkazał zaatakować i zabrać siłą konie oraz wyposażenie Klanu. Koczownicy spotkali się z podróżnymi pod pretekstem zawarcia pokoju, zwabiając samurajów i ich nielicznych pomocników do obozu, gdzie planowano otoczyć ich i zaatakować bez ostrzeżenia.

Shinjo oraz jej pokojowo nastawieni i zmęczeni po podróży zwolennicy wpadli w pułapkę, wkrótce jednak atakujący zdali sobie sprawę, że to oni zostali złapani w potrzask. Choć Ujik-hai byli dzielnymi wojownikami, nie mogli się równać z istotą boskiego pochodzenia oraz odważną grupą, którą prowadziła. Sama *kami* stawała za trzydziestu mężczyzn. Otaku Shiko, Iuchi i Ide walczyli z następnych pięćdziesięciu. Zdradziecki wódz stracił głowę z ręki Shinjo, która zdążyła jeszcze rozszczępić ją na dwoje, nim stoczyła się na ziemię. Na widok rozciętej czaszki przywódcy walczący nomadzi podupadli na duchu. Syn wodza przejął plemienny sztandar i wycofał się, a ludzie – zabrawszy dobytek – starali się uciec jak najszybciej poza zasięg rokugańskiej stali.

W nocy wielu Ujik-hai opuściło swych kamratów i zjawilo się, by błagać Shinjo o opiekę. Pragnęli przewodnictwa silnego, zdolnego przywódcy. Chcieli też uczyć się jakże skutecznych technik, które umiejętnie zademonstrowała podczas potyczki. Shinjo rozmawiała z nimi do świtu, a potem, w pierwszych promieniach słońca, wyrzekli słowa Przysięgi.

ODDANIE I WIERNOŚĆ (CD.)

Z tego powodu gem-pukku w Klanie Jednorożca to jeden z najważniejszych i najbardziej rytualizowanych obrzędów. By wziąć udział w ceremonii wejścia w dorosłość, dziecko musi obwieścić chęć stania się Jednorożcem. Każda osoba, która pragnie zostać dojrzałym członkiem Klanu, przechodzi szereg sprawdzianów honoru, lojalności i wiary w wyznawane wartości. Jeżeli poglądy kandydata są ugruntowane i pokrywają się z zasadami potomków Shinjo, wyczerpujący obrzęd kończy się przyjęciem go w szeregi Jednorożców.

DIETA

W odróżnieniu od swoich rokugańskich kuzynów, członkowie Klanu wciąż jedzą czerwone mięso. Używają także mnóstwa egzotycznych przypraw, powodujących często problemy żołądkowe u Rokugańczyków zaproszonych na ucztę Jednorożca.



PRAWO SHINJO

Gdy lud Ki-Rin błakał się po pustyni, doszło do chwili, gdy ogarnięci desperacją wędrowcy zaczęli wybuchać gniewem z byle powodu. Kiedy Otaku Shiko i Iuchi wszczęli spór o zabicie koni i przeznaczenie ich na jedzenie, skończyło się dobytciem broni. Shinjo interweniowała i ustanowiła nowe prawo. „Wszyscy jesteśmy jednej krwi. Samuraj rozlewa swoją krew tylko gdy popelnia *seppuku*. Dlatego żaden z nas nigdy nie wyciągnie broni przeciw drugiemu, chyba że chcemy własnej zagłady”. Ze względu na Prawo Shinjo żadnemu Jednorózcowi nie wolno zabić innego członka Klanu, więc wszystkie pojedynki między Jednorózcami odbywają się na *bokeny* lub miecze *shinai*. Pierwszy raz prawo to złamano, kiedy młoda, porywcza samurai-ko wyszarpnęła wakizashi, a shugenja, z którym się poróżniła, w strachu o swoje życie zabił ją zaklęciem. By odpokutować nieposłuszeństwo wobec Shinjo, shugenja niezwłocznie popelniał *seppuku*. Reszta Klanu otrzymała nauczkę: by uniknąć zbędnego napięcia, nie wyciągał miecza, chyba że zamierzasz zabić

W czasie walk, jakie często toczyli w przeciągu kilku następnych lat, Ujik-hai dostrzegli i w pełni docenili waleczność klanu Shinjo, oraz boską naturę jej samej. Wkrótce wielu Ujik-hai skupiło się pod sztandarem ludu Ki-Rin, który mógł teraz równać się z najpotężniejszymi władcami stepów.

Pośród Ujik-hai

Choć życie na stepach nie należało do najłatwiejszych, było o niebo lepsze od marnej egzystencji na Płonących Piaskach. Przyjęci do Klanu Ujik-hai pokazali Shinjo i jej sługom, jak przetrwać w stepie żywiąc się skąpymi racjami znajdowanego tam pożywienia, a *kami* uczyła ich w zamian obrony przed wrogiem. Zdając

sobie sprawę, że badanie krain leżących poza granicami Rokuganu wymagać będzie od Klanu umiejętności opanowanych przez Ujik-hai do perfekcji, postanowiła przyjąć wędrowny tryb życia nomadów. Od tej pory tak właśnie żyć zaczęły Jednorózce.

Lud Ki-Rin walczył ramię w ramię z Ujik-hai o przetrwanie na smaganych wiatrem równinach. W tym czasie Shinjo zadbała, by jej towarzysze nie zapomnieli o celu wędrówki i nie tracili swego rokugańskiego dziedzictwa. Choć jej lud przyjął zwyczaje i kulturę Ujik-hai, *kami* nalegała, by dostosowano je do tradycji Cesarstwa. Pragnąc podtrzymać silny płomień pamięci o pochodzeniu Klanu, odprowadzała często tradycyjne uroczystości. Z czasem praktyka ta stała się powszechnym zwyczajem – lud Ki-Rin przejmował od napotkanych plemion to, co pożyteczne



i w sposób właściwy tylko jemu dostosowywał nową wiedzę do bushido.

Bezustanne walki rozslawiły imię niezwyklego Klanu. W ciągu mijających lat do Shinjo przystało wielu nowych towarzyszy. By uniknąć wyjałowienia ziemi, Ki-Rin często dzielili się na samowystarczalne grupki, które polowały i przemierzały step w poszukiwaniu żywności.

W tym okresie Klan dokonał dwóch, najważniejszych w czasie swych wędrówek, odkryć. Ujik-hai używali niezwyklego przyrządu umocowanego na grzbiecie konia, który nazywali „siodłem”. Dzięki siodłu jazda stawała się o wiele wygodniejsza zarówno dla jeźdźcy jak i wierzchowca. Drugie urządzenie stanowiło oparcie dla zwisających z siodła nóg – Ujik-hai zwali je „strzemionami”. Ki-Rin zwykli dotąd jeździć na oklep, ufając sile swych rąk i nóg, utrzymujących ich na koniu, jednak siodło oraz strzemiona umożliwiły im łatwiejsze i szybsze poruszanie się.

Choć Shinjo zafascynowały wynalazki nomadów, to nie ona, lecz Otaku Shiko, znalazła dla nich praktyczne zastosowanie. Panna Wojny stwierdziła, że siodło zapewnia większą szybkość i dostarcza oparcia rękoma jeźdźcy, strzemię natomiast pozwoli mu stanąć w siodle, dzięki czemu będzie miał wolne ręce. Z wyraźnym przejęciem Shiko wzięła siodło, strzemiona i zaczęła eksperymentować...

KURICHITAI

Shinjo ceniła Ujik-hai równie wysoko jak tych, którzy podążali za nią z Rokuganu, szczególnie szacunkiem darzyła zaś pomarszczoną staruszkę imieniem Martazera. Shinjo żyła już ponad sto lat, ale Martazera posiadała mądrość daleko wykraczającą poza doświadczenie, które mogła zebrać w ciągu swego pięćdziesięcioletniego życia. Kiedy tylko *kami* nie miała obowiązków do spełnienia, Martazera składała jej wizytę i gawędziła o wyczynach swoich współplemieńców. Stara kobieta szczególnie lubiła opowiadać o swoich zmarłych synach. Snuła historie o walkach z pustynnymi rabusiami, polowaniach na straszliwe jaszczury zamieszkujące daleką północ, a także o napaściach na obcych kupców, dosiadających ogromnych bestii.

Pewnego wieczora Martazera nie pojawiła się, więc następnego ranka Shinjo zaczęła jej szukać. Gdy przybyła do domu staruszki, zastała rodzinę wykonującą jak zwykle swe codzienne obowiązki, wyczuła jednak ich smutek. Powiedziano jej, że staruszka wyjechała przed świtem. Wyruszyła samotnie na północny zachód, w swoje *kurichitai*. Shinjo osiodłała konia i podążyła jej tropem, gdyż nie wiedziała wtedy, czym jest *kurichitai*.

Kiedy nadszedł zmierzch, *kami* odnalazła starą kobietę siedzącą przy niewielkim ognisku. Jej rozsiadany kuc był przywiązany niedaleko. Gdy Shinjo pojawiła się w kręgu światła rzuconym przez płomień, Martazera uniosła głowę.

– Nie powinnaś być tu za mną przychodzić. To podróż, którą muszę podjąć samotnie.

Shinjo kiwnęła głową, ale usiadła obok towarzyski, czekając na słowa mądrości.

Martazera milczała długo. Kiedy odezwała się ponownie, wygłosiła ostatnią przypowieść, jaką Shinjo usłyszała z jej ust.

– Gdy nasze drogi skrzyżowały się po raz pierwszy, żyliście inaczej niż my. Nie znaliście zwyczajów stepu, ścieżek łani, ani podstępnych jaszczurów. Patrzyliście na naszą opustoszałą ziemię i widzieliście tylko śmierć – bo sami umieraliście.

– Ale wy pokazaliście nam życie – stwierdziła Shinjo.

– Lecz nie było to życie, jakie znaliście – odparła Martazera. – Nasze równiny nie należały do was. Nasze zwyczaje różniły się od waszych. Ujik-hai żyli w niedostatku dalekim od obfitości, która – jak powiadasz – panuje w waszej ojczyźnie. A jednak woleliście zostać z nami i nie wracać. Woleliście przyjąć nasze obyczaje i porzucić wasze. Wybraliście naszą drogę i opuściliście swoją.

– Taki jest bieg rzeki – stwierdziła Shinjo. – Płynie nieprzerwanie, bez pośpiechu. Nie wybiera swego kształtu czy drogi, bo kształtuje ją to, co ją otacza. Mimo to rozciąga się od gór po morze, a wciąż jest to ta sama rzeka, zmienna, a jednak wieczna, wytrwale zmierzająca do oceanu.

Martazera pokiwała głową.

– *Kurichitai* to ostatnia wędrówka mojego życia, droga ku morzu. Moja rzeka nie może już nic dać swemu ludowi, dlatego go opuszczam – Martazera uniosła głowę ponad światło ogniska i spojrzała na dziecko Słońca. – Poprowadzisz nasz ród na inne ziemie. Oby twoje dzieci doczekały chwili, w której dotrą z tobą do miejsca, gdzie twoja rzeka wpada do morza. Moi synowie tego nie doczekali.

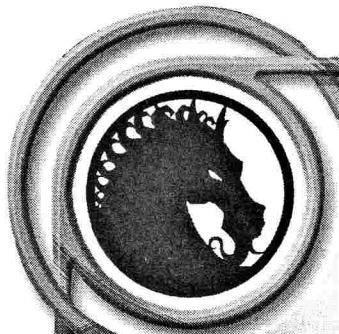
Shinjo i jej Klan żyli wśród Ujik-hai przez sto lat, przemierzając wraz z nimi bezkresne równiny. W tym czasie lud Ki-Rin zwiększył swą liczebność do ponad tysiąca.



ZBRODNIA I KARA

Podczas podróży w nieznaną, Jednoróżce nie miały litości dla przestępców. Kary były wówczas proste i surowe, takimi też pozostały po dziś dzień. Winny drobnego wykroczenia musi postarać się o odszkodowanie, wynoszące dwukrotną wartość straty. W poważniejszych przestępstwach kary wahają się od utraty tytułu przez wygnanie, aż do kary śmierci (ludzi, którzy rokują nadzieję na poprawę skazuje się na wygnanie, a przestępców stanowiących ciągłe zagrożenie niezwłocznie się zabija). Zbrodnie karane są bez wyjątku śmiercią. Samurajom daje się z reguły możliwość popełnienia *seppuku*, choć w przypadku niezwykle ciężkich przestępstw zbrodniarza wyklucza się z Klanu i traci w hańbiący go sposób.

W chwili, gdy dług przestępcy zostaje spłacony: uiszcza on odszkodowanie, przeżyje wygnanie, powróci z niego i przejdzie ponowny test lojalności, nie wspomina się więcej o jego haniebnej przeszłości. Szybko karać, szybko wybaczać, szybko zapominać: oto droga Jednoróżca.



ADOPCJA

Począwszy od pobytu Shinjo na Płonących Piaszczach, przez cały czas trwania wędrówki do domu (a nawet później, choć teraz zdarza się to rzadko), Jednorożce spotykały obcych, którzy szczerze pragnęli wstąpić do Klanu. Nawet gdyby Shinjo nie miała oporów przed rozcieńczaniem rokugańskiej krwi, płynącej w żyłach ludu Ki-Rin, witanie każdego nieznanego z otwartymi ramionami byłoby po prostu niemądre. Potrzeba było formalnego sposobu adopcji.

Jednorożce wymagają zwykle, by kandydat przekonał ich o swej wartości i szczerych intencjach. Jeżeli w czasie sprawdzianu okaże się, że kandydat posiada szczerą wolę i przydatne dla Klanu umiejętności, pozwala się mu dołączyć do Jednorożców na okres próbnny.

Obcy jest wtedy traktowany jak pracujący gość – należy do oddziału, ale nie do Klanu. W tym czasie, żyjąc w obozie, przyjmuje sposób życia Jednorożców. Gdy udowodni niezbić, że potrafi ciężko pracować i można mu zaufać, przechodzi Rytuał Krwi i staje się pełnoprawnym członkiem Klanu Jednorożca.



Trzy Stany

Kultura Rokuganu wykształciła strukturę społeczną, dzielącą ludzi na klasy zależne od zajęcia, którym się parają. Hierarchia Klanu Jednorożca opiera się na podobnych założeniach, wynika jednak z militarnej natury koczowniczego trybu życia jego członków. Klan nie przestał uważać Cesarza za najwyższą władzę – w końcu na jego życzenie badał ziemie leżące poza Rokuganem. Choć wszystkie rodziny Jednorożców uznają za dziedzicznych przywódców Klanu potomków Shinjo, każda z nich posiada odrębny aparat władzy. Daimyo dzieli obowiązki pomiędzy swoich samurajów, którzy – wspomagani przez swych poddanych – zaspokajają wszelkie potrzeby rodziny i całego Klanu.

Każdy Jednorożec zajmuje nie tylko ściśle określone miejsce w hierarchii klanowej, ale pełni też konkretną funkcję w grupie, z którą podróżuje. Klan dość często dzieli się na samodzielne oddziały i chociaż członkowie niezależnych grup w większości pochodzą z jednej rodziny, około jedną czwartą każdego oddziału stanowią przedstawiciele innych rodów. Grupy stają się dzięki temu samowystarczalne i posiadają dobrze wyważoną strukturę sprawnie działających samurajów. Przebywający w oddziale członkowie poszczególnych rodów są podporządkowani najwyższemu rangą samurajowi ze swojej rodziny, on zaś odpowiada bezpośrednio przed dowódcą. Dowódca, rzecz jasna, często przekazuje tego rodzaju powinności niższemu rangą samurajowi ze swojej rodziny i w ten sposób zmniejsza zakres swoich obowiązków.

Koczowniczy tryb życia sprawia, że samuraje Jednorożców organizują i przewodzą grupom służących im *heiminów*. Grupy te zaspokajają potrzeby Klanu. Wojownicy Ki-Rin często stają na czele łowców, doglądają kupieckich karawan,

nadzorują pracę rzemieślników czy opiekują się końmi. Kasta samurajska dzieli się niezależnie od Poziomu Chwały, a ranga i zajęcie samuraja stanowią część należnego mu tytułu. Stąd też kupiec 4 rangi mógłby się zwać: Ide Daikoku, Mistrz Karawan Czwartej Rangi. Każdy samuraj może w czasach zagrożenia rozkazywać innemu, niższemu rangą, wojownikowi – w ten sposób raczej nikt nie poddaje w wątpliwość władzy swoich chwilowych przywódców.

Heimini zaopatrują Klan we wszelkie niezbędne artykuły. W przeciwieństwie do innych Rokugańczyków, dzieci Shinjo najwyżej cenią półludzi zajmujących się kupiectwem, poważnym wśród nich bardziej nawet od uprawy roli. W związku z wędrownym stylem życia Klanu, kupcy stali się ważnymi dostawcami żywności oraz informacji. Trochę mniejszym uznaniem darzeni są myśliwi, którzy także zajmują się zaopatrywaniem rodzin w pożywienie. Rzemieślnicy i chłopci traktowani są jednakowo, gdyż owoce ich pracy stanowią jedynie przedmiot handlu. Osoby wybierane do opieki nad legendarnymi wierzchołkami Klanu Jednorożca także cieszą się sporym szacunkiem.

W czasie podróży *hinini* i *eta* (np. muzycy oraz gejsze) pozostają pod opieką samuraja lub daimyo, który bierze na siebie ich utrzymanie. Bez wsparcia członka kasty samurajskiej *hinini* staje się banita. To samo odnosi się do przestępców: złoczyńca jest wykluczany z Klanu, o ile jakiś samuraj nie zaopatrzy go w jedzenie i środki lokomocji.

MIESZKANIA

Po powrocie do Rokuganu niektóre Jednorożce zamieszkały w tradycyjnych, samurajskich domach. Dotyczyło to w szczególności bushi, których pieczy powierzono obowiązek dotąd nieznaną wędrownemu ludowi: nadzór nad produkcją żywności. Zamki przodków, dawno temu urządzone pod kierunkiem Lwów i Żurawi, stały się centrami władzy dyplomatycznej, a także siedzibami szkół. Mimo to większość członków Klanu Jednorożca stara się zachować zwyczaje przodków i nadal prowadzi wieczny, koczowniczy tryb życia. Obecny daimyo, Shinjo Yokatsu, często wyjeżdża z zamku, wracając, kiedy czekają na niego sprawy wagi państwowej.

KOBIETY

Prowadząc surowe stepowe życie Jednorożce nabrały ogromnego szacunku dla kobiet, stanowiących źródło przyszłej siły Klanu. Z chwalebny wyjątkiem Panien Wojny, tradycja Ki-Rin nakazuje kobietom trzymać się z dala od bezpośredniej walki. Tym niemniej wszystkie córki sa-

murajów uczą się *kyusen no michi* (Droga Łuku i Strzały) i często biorą udział w bitwie, wchodząc w skład oddziałów strzeleckich. Po zakończonej walce kobiety wraz z dziećmi udają się na pole bitwy, dobijają rannych wrogów i odzyskują strzały. Zwolnieni z tej powinności bushi mogą ścigać wroga, zaś dzieci uczą się przy tym, czym jest wojna.

Krag Życia

Życie członków Klanu Jednorożca różni się od życia ich rokugańskich kuzynów.

Młodość: Samurajskie dzieci przyzwyczajają się do końskiego grzbietu już od dnia narodzin i codziennie dosiadają konia. W wieku 4 lat rozpoczynają naukę *kyuba no michi* (Drogi Konia i Łuku). Dzieci Jednorożców uczą się także wielu umiejętności, niezbędnych do przetrwania na pustkowiu. Bardzo wczesnie zaczynają dostrzegać wartość ciężkiej pracy przynoszącej korzyści całej społeczności. Dzięki koczowniczemu trybowi życia mają znacznie więcej kontaktów ze swymi rodzicami, niż ich rokugańscy rówieśnicy –

może to częściowo tłumaczyć ogromne poczucie lojalności Jednorożców względem rodziny i Klanu.

Gempukku: Jednorożce biorą udział w różnorodnych sprawdzianach i zawodach. Najważniejszym z nich jest *gorugen*, czyli Wielkie Polowanie, które odbywa się na niewielkim obszarze, otaczanym przez dosiadających koni przyszłych samurajów. Każdy z nich zasadza się na zwierzyńę z łukiem i jedną strzałą; jeżeli nie upoluje żadnego zwierzęcia, jest obiektem drwin. Panny Wojny przechodzą odrębną, niezwykle surową ceremonię *gempukku*.

Małżeństwo: W grupie żyjącej przez długi czas na niewielkim obszarze i połączonej więzami bliskiego pokrewieństwa, małżeństwa są z konieczności kojarzone. Daimyo planuje związki samurajów, a oni z kolei decydują o małżeństwach *heiminów*. Jak można się jednak spodziewać po tak samodzielnej i niezależnej społeczności, członkowie Klanu często sami wybierają sobie współmałżonków. Obecnie coraz częściej się zdarza, iż osoba pragnąca wpłynąć na decyzję swego pana wykonuje dlań jakieś zadanie. O małżeństwie nie decydują zazwyczaj względy polityczne czy finansowe – daimyo stara się dopasować współmałżonków tak, by jak najlepiej służyli swemu Klanowi i wzmacniali łączące go więzy krwi.

Inkyo: Jednorożce nie przechodzą na zasłużony odpoczynek z kilku względów. Po pierwsze, wierzą, że oświecenie przychodzi wraz z doświadczeniem, a nie dzięki medytacji, stąd oddanie się życiu zakonnemu jest odrzuceniem oświecenia. Po drugie, obowiązkiem każdego jest dbać o Klan, dlatego żaden Jednorożec nie uchylałby się od powinności siedząc cały dzień i rozmysłając. Choć widok szęściódziesięcio- czy siedemdziesięciolatka wykonującego całodzienną pra-

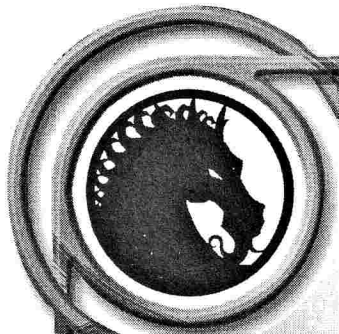


RYTUAŁ KRWI

Ci, w których żyłach nie płynie rokugańska krew, a którzy pragną stać się członkami Klanu Jednorożca, przechodzą rytuał, dzięki któremu stają się adoptowanymi Dziećmi Słońca i Księżyca, znanymi jako „bracia krwi”. Po adopcji traktowani są w ten sam sposób, co pełnoprawni członkowie Klanu, z krwi rokugańskiej.

Rytuał Krwi Jednorożców włącza cudzoziemców do rodziny Shinjo. Ponieważ mieszkańcy ziem leżących poza Szmaragdowym Cesarstwem nie przypisują sobie boskiego pochodzenia z linii Słońca i Księżyca, zatarli swój związek z wiecznymi żywiołami. To właśnie ta więź z wiecznością pozwala ludzkości zrozumieć naturę, słyszeć duchy i osiągnąć oświecenie, dlatego adoptowani obcy muszą odzyskać swoje dziedzictwo.

W ciągu minionych wieków Rytuał Krwi odprawiano zawsze, kiedy zaszła taka potrzeba. Gdy Klan dostatecznie się rozrósł, ceremonia nie zdarzała się już tak często i stała się bardziej formalna. Po powrocie do Roku-ganu odprawianie Rytuału Krwi przestało być potrzebne, zaś dziś odbywa się on wyłącznie na corocznych spotkaniach Klanu.



RYTUAŁ

Kiedy członkowie степowych plemion zapragnęli pójść za Shinjo, *kami* poradziła się mądrego shugenja, Iuchiego. Przewidywała, że jeżeli nie uda się znaleźć żadnych środków zaradczych, w ciągu trzech pokoleń linia krwi Ki-Rin straci więź z bogami. Wiedząc, że jej Klan nie przetrwa bez włączenia doń obcych, Shinjo szukała kompromisowego rozwiązania. Odeszła od swych popieczników i przez cztery miesiące przebywała w nieznanych krainach. Nie wiadomo, gdzie była, ani u kogo znalazła odpowiedź. Wielu podejrzewa, że wróciła do Rokuganu i rozważyła wraz z Shibą lub Togashim słowa mądrości, jakich udzielił im Shinsei. Niektórzy utrzymują, iż gotowa odpowiedź kryła się w niej samej, czekając na odkrycie. Wierzy się także, że szaman jednego z plemion, przemieszkujących na dalekiej północy, udzielił jej rady w zamian za pomoc. Wiadomo jednak, iż po powrocie, zanim opuściła namiot, przez tydzień naradzała się z Iuchim. Zgromadziła wreszcie nomadów wokół *mikoshi*, przenośnego ołtarzyka przywiezionego z Rokuganu, a następnie ściągnęła z szyi naszyjnik z krwawnikiem. Powiada się, że krwawiła przez czterdzieści godzin, w czasie których odprawiający Rytuał Krwi Iuchi przyjmował do Klanu wszystkich godnych tego zaszczytu. Krwawnik został następnie oprawiony w broszę, którą po dziś dzień noszą daimyo domu Shinjo.

cę nie jest wśród Jednorożców niczym niezwykłym, istnieją pewne rodzaje „emerytury”: starsi bushi mogą wycofać się z czynnej służby, broniąc dzieci, kiedy wróg przedrze się przez linię obrony. Jeśli zdarzy się, że członek Klanu jest tak słaby, że nie czuje się na siłach, by podjąć swym obowiązkom, jego honor nakazuje mu nie obciążać rodu niepotrzebnym ciężarem. Objucza wtedy swego wierzchowca niewielką ilością zapasów i odchodzi w *kurichitai*, wędrowkę po ostatnią tajemnicę, z której się nie powraca. Shugenja Jednorożców przywiązują wielką wagę do czasu i sposobu, w jaki jego koń wraca z *kurichitai*.



Jeźdźcy Pustyni

*Wiatr smagał pogrążoną we śnie pustynię.
Wiatr nieznany dotąd wędrującym piaskom.
Niósł zemstę szybszą niż wirujący kłęb
pustynnej burzy. W ślad za nim ściełity się ciała
tysięcy, których życie wsiąkło w piasek.*

– „Opowieści Ide Kanji”

Pojawszy sekrety Ujik-hai, lud Ki-Rin ruszył w dalszą drogę, wciąż podążając na zachód. Ujik-hai przestrzegali ich przed leżącymi na trasie ich wędrowki miastami, rządzonymi – jak mówili – przez ród czarnoksiężników, którzy zaprzędali się złu i zyskali w ten sposób władzę nad ciemnymi mocami. Shinjo spokojnie przyjęła ostrzeżenia i wyruszyła, by zbadać, czy wrogowie ci stanowili realne niebezpieczeństwo dla Cesarstwa.

Nie wiadomo, jak długo trwała podróż, nim wędrowcy dotarli do miast czarnoksiężników; tyle samo wiemy o przyjęciu, jakie im zgotowano. Zwiadowcy, którzy weszli do miast, wycofali się szybko, ścigani przez demoniczne ognie i wygłodniałe duchy. Diabelskie płomienie przeraziły samego Iuchiego, podówczas już staruszką, któremu udało się jednak unieść spośród nich wiedzę, która miała na zawsze odmienić lud Ki-Rin.

Kiedy znaleźli się już daleko od przeklętych miast, i bezpiecznie ukryli pośród wędrujących piasków, Iuchi pokazał Shinjo, z czym powrócił. Z fałdów kimona wydobyl zwitek kart szczepionych twardą okładką, który nazwał „książką”. Na jej stronach wypisano długą listę słów i imion, którym przypisywano magiczne znaczenie. Shinjo, zadziwiona odmiennością magii odkrytej przez Iuchiego, przeglądała znalezisko całą noc. Choć nie wiedziała o sztuce magicznej tyle, co jej brat Shiba, biegle władała tajemnymi mocami. Ta magia była jednak nowa i zupełnie inna niż to, co знаła. Kiedy tak wpatrywała się w przepelnione mądrością strony, jej oczy przesłoniło zmęczenie, a obraz świata uległ rozmyciu. Oddała księgę Iuchiemu i rzekła doń:

– To wiedza, której nie mogę ogarnąć. Nie przeznaczono jej dla moich oczu. Zabierz to i użyj zgodnie ze swoją wolą.

Iuchi tak właśnie postąpił, a w ciągu wieków, które nadeszły, jego dzieci uczyły się, aż w końcu zawładnęły magią Zachodu.

MAGIA ZACHODU

Tajemnej wiedzy, którą odkrył Iuchi, nie potrafiły pojąć Dzieci Słońca i Księżycy – przeznaczono ją dla śmiertelników i tylko oni mogli zrozumieć jej tajniki, nie było bowiem dla niej miejsca w Niebiańskim Porządku. Zyskując taką mądrość lud Ki-Rin także się od niego oddalił.

Magia imion wiązała się z obcym im rozumieniem świata – akceptując je, Iuchi i jego naśladowcy stracili część swą więzi z Rokuganem. Moc, jaką zyskali i przynieśli do Cesarstwa, tkwi w ich duszach – dlatego odsunęli się od swego dziedzictwa.

Nawiedzona Oaza

Lud Ki-Rin uciekający z miast czarnoksiężników nadal kierował się na zachód, podążając za Słońcem w jej conocnej podróży w zaświaty. Wędrowka była ciężka, ale daleko na horyzoncie przywoływało ich i wabiło górskie pasmo. Shinjo zarzekała się, że słyszy cichą pieśń, która woła ją i prosi, by podążała przed siebie – jak gdyby coś czekało na nich u podnóża gór.

Po wielu tygodniach dotarli wreszcie do pogórza. Pustynia zdawała się rejterować przed soczystymi zielonymi łąkami. Shinjo ogarnęła oazę wzrokiem i dostrzegła srebrzysty kształt, przesuwający się pomiędzy trawą a jeziorkiem. Poruszał się niczym duch, nie dotykając ziemi. *Kami* usłyszała swoje imię – tańcząca w oazie istota zdawała się ją przywoływać. Rozkazała ludziom czekać na swój powrót poza granicą zieleni. Ota-

ku Shiko starała się zbliżyć do istoty, ale wtedy wołanie ucichło. Gdy Shinjo wkraczała do migo-
czącej w upale oazy, patrzyli z dala i czekali.
Wkrótce słońce zaszło za góry, a Shiko postano-
wiła samotnie wyglądać powrotu swej Pani, jed-
nak w najczarniejszych godzinach nocy, wbrew
swemu postanowieniu, zasnęła. Kiedy obudziła
się następnego ranka, a w ślad za nią reszta Kła-
nu, oaza znikła, a wraz z nią przepadł wszelki
ślad po Shinjo.

Jednorożec

Shiko szalała. Iuchi żądał, by wydała rozkaz
wymarszu, ale córka Otaku była uparta.

– Czy myślisz, że ona wróci? – zapytał.

– Nie wiem, ale jeśli to zrobi, będzie musiała
odpowiedzieć za to, co nam uczyniła!

Powiada się, że minęło siedem dni, a każdego
dnia i każdej nocy dął wiatr, który kąsał ciała Ro-
kugańczyków i niósł z sobą szepty demonów. Złe
duchy mówiły Ki-Rin, że ich Pani należy do nich,
że została oszukana i teraz niewolniczo służy ich
kaprysom.



Zwątpienie Shiko narastało z upływem każdej
zapadającej nocy, gdy usiłowała nie zważać na
pozbawione ciała głosy. Nie mogła pokonać ich
stałą. Iuchi powiedział jej wreszcie:

– Panno Wojny, to są istoty, z którymi możesz
walczyć wyłącznie siłą woli.

Wyjaśnienie to odrobinę ją pocieszyło. W koń-
cu, o poranku ósmego dnia, córkę Otaku obudzi-
ła Shinjo. Poranne światło otaczało ją niczym au-
reola. Panna Wojny błyskawicznie wstała i wycią-
gnęła miecz.

– Co to za czary? – powiedziała dobitnym gło-
sem. – Czy jesteś naszą Panią, czy następną
sztuczką demonów? Jeśli jesteś podstępem, nie
będę zwracać na ciebie uwagi i pójdę spać. Jeże-
li jesteś naszą Panią, zabiję cię za opuszczenie
nas i złamanie przysięgi.

Shinjo skłoniła głowę. – Jestem Panią, która
przyrzekała was nie opuszczać. Jeśli masz zamiar
mnie zabić, musisz poczekać, bo moje życie nie
należy już do mnie.

Kiedy Shiko dokładniej się przyjrzała, zrozu-
miała, iż jej Pani ma rację. Spodziewała się dziec-
ka. Wojownicza skinęła głową, a *kami* nisko się
jej pokłoniła. – Gdy mój potomek przyjdzie na
świat, zdecydujesz jak

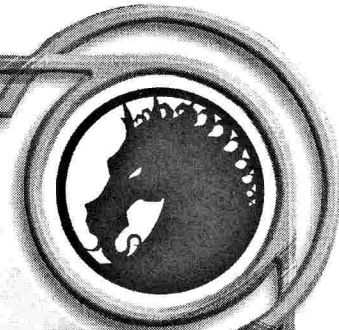
postąpić.

Minęło wiele mie-
sięcy, a Ki-Rin posuwa-
li się w głąb gór. Shin-
jo i Shiko przygotowa-
ły się na narodziny
dziecka. Kiedy nare-
szcie nadszedł czas ro-
wiązania, Shinjo rozka-
zała wszystkim z wy-
jątkiem Shiko i Iuchie-
go opuścić namiot.

Niewielu ma odwagę opowiadać o tym,
co się wydarzyło, wia-
domo jednak, że...

Kiedy potomek
Shinjo przyszedł na
świat, ta przybrała
swoją prawdziwą po-
stać, postać Ki-Rin,
i skąpała Shiko, Iu-
chiego oraz dziecko
w nieziemskim ogniu.

Okazało się jednak,
że Shinjo ma urodzić
więcej niż jedno dziec-
ko. Kiedy ogień zgasł
i przejrzel, zobaczyli,
że w ramionach matki
spoczywa pięcioro no-

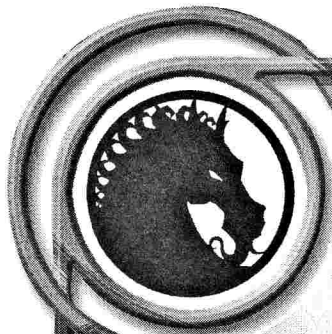


RYTUAŁ (CD.)

Rytuał wymaga, by
przyszły Jednorożec oczy-
ścił się podczas ceremonii,
której tajemnicę przecho-
wują członkowie rodu lu-
chi. Oczyszczony kandy-
dat odprawia Rytuał Krwi
w towarzystwie członka
panującej rodziny Shinjo
(zwykle jest to daimyo).
Daimyo trzyma w zaci-
śniętej pięści Krwawnik,
a z jego ręki w tajemni-
czy sposób płynie krew
(nie wiadomo, czy kapie
ona z kamienia, czy z ręki
daimyo). Kandydaci pod-
pisują się na przysiędze
wierności, palą dokument,
a popioły parzą z herbatą.
Shugenja umieszcza jed-
ną kroplę krwi, ściekającą
z ręki daimyo, w czar-
ce każdego uczestnika ce-
remonii, ci zaś wypijają
herbatę, umieszczając
w ten sposób przysięgę
w centrum własnego ist-
nienia (Rokugańczycy
wierzą, że ich *chi* znajdu-
je się w brzuchu). W tym
samym czasie boska esen-
cja Dziecka Słońca i Księ-
życza przenosi się na wy-
brańca. Kiedy Rytuał Krwi
zostaje dopełniony, nowi
członkowie Klanu Jedno-
rożca przybierają nowe,
zgodne z rokugańską tra-
dycją, imiona.

PRZYSIĘGA KRWI W ROKUGANIE

Prawo Cesarskie suro-
wo wzbrania używania
krwi w praktykach ma-
gicznych, stosuje się ją
jednak w rytuałach adop-
cji czy składając przysięgę
lenną. Ma to podkreślić si-
łę symbolicznej więzi
z Klanem.



worodków. Shinjo podała jedno z niemowląt Shiko i rzekła:

– Jeżeli chcesz mnie zabić, dobrze dbaj o moje dzieci. Będą potrzebować matki. Jeśli ja mam postradać życie, ty zostaniesz ich matką.

Shiko spojrzała na noworodka i dostrzegła jego niezwykłą urodę. Po jej policzkach potoczyły się łzy, gdy wyszeptwała:

– Nie potrafię odebrać życia tej, która przyniosła na świat takie piękno – podniosła wzrok na Shinjo. – Obietnica została złamana, ale można ją odnowić. Nie możesz już przyrzec, że nigdy nas nie opuścisz. Przysięgnij jednak, że jeżeli tak się stanie, zawsze powrócisz.

Shinjo skinęła głową i przyrzekła:

– Zawsze będę wracać.

Dzieci Shinjo

W żyłach dzieci Shinjo płynęła krew nieziemskiego płomienia. Gdy Shiko i Iuchi zebrali się na odwagę i zapytali o ich ojca, *kami* odpowiedziała niezwykle tajemniczo.

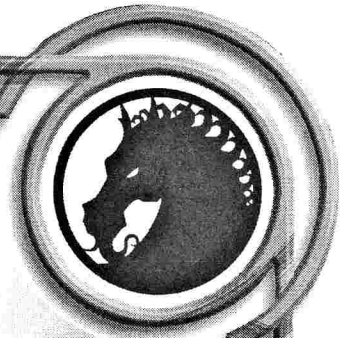
Dzieci Shinjo i Jednorożca były jednocześnie piękne i przerażające. Nie były do końca ludźmi – były czymś znacznie, znacznie więcej. Mogły do woli zmieniać kształt, najlepiej czuły się jednak w postaci, którą wybrał ich ojciec.

Na prośbę swej Pani, Shiko opiekowała się dziećmi, uczyła je sekretów wojny i pustyni, a Iuchi wpajał im zasady magii oraz religii Słońca i Księżyca. Czas płynął, a one dorastały znacznie szybciej od dzieci śmiertelników. Gdy kończyły pierwszy rok życia, w ich oczach zagościł smutek. Iuchi zapytał je o powód i poznał długo skrywaną prawdę.

– Wkrótce, moja Pani – powiedział do Shinjo – twoje dzieci utracą zdolność przybierania różnych form i będą musiały wybrać kształt, w którym spędzą resztę życia.

Smutek Shinjo był wielki, ale skłoniła głowę. Noc spędziła z dziećmi, a rano wszyscy razem wyłonili się z namiotu. Czworo wybrało naturalną formę swych rodziców, przemieniło się w lśniące białe rumaki, otoczone płomienną aureolą. Ostatnie dziecko – najsilniejsze z piątki – chciało zostać człowiekiem.





Późną nocą Shinjo spojrzała na swój lud i uzmysłowiła sobie, jak bardzo stał się niepodobny do kobiet i mężczyzn, którzy odeszli z nią z Rokuganu. Wiedziała, że pewnego dnia jej dzieci obejmą przywództwo nad Klanem i rozkazała, by po jej śmierci jej towarzysze nie nazywali siebie ludem Ki-Rin, lecz wybrali inne miano.

– Ale ty, Pani, nie możesz umrzeć. – powiedział Shiko. – Bo nawet po śmierci wrócisz do nas, nieprawdaż?

Shinjo pokiwała smutno głową, nic nie odrzekła i wróciła do swego namiotu.

BITWA Z PTAKAMI-OLBRZYMAMI

Kiedy lud Ki-Rin pokonał w końcu góry, doszło do ogromnej tragedii. Gdy ostatni członek Klanu schodził z górskiej ścieżki, grupę zaatakowały ogromne, beziopióre ptaki, których dosiadali długowłosi ludzie o jasnej skórze. Stwory były tak wielkie, że bez trudu uniosły w szponach konie i dosiadających ich samurajów, po czym odleciały, porywając ofiary do swojej kryjówki.

Shinjo i jej Klan usiłowali pomścić śmierć towarzyszy. Luchi wywołał straszliwy wiatr, który miał roztrząsć napastników o zbocza gór, ale jego wysiłki miały opłakane skutki – także dla Ki-Rin. Wichura wprawiła w ruch miękki śnieg, który runął z wierzchołków gór nie tylko na powietrznych jeźdźców, ale i na wędrowców. Ponad połowa Klanu, włączając w to jedno z dzieci Shinjo, zginęła pod zwałami spadającej lawiny. Przełęcz, którą przebyli łańcuch górski, została zasypana. W ciągu kilku minut Ki-Rin utracili możliwość powrotu na Płonące Piaski, do Ujik-hai i Rokuganu.

Shinjo rozważała problem przez trzy dni. Wreszcie zdecydowała, że członkowie Klanu powinni rozdzielić się, by łatwiej znaleźć drogę wiodącą na Płonące Piaski. Zanim jednak mogli się podzielić, musiała znaleźć sposób, który umożliwiłby im utrzymanie kontaktu i porozumiewanie się na odległość.

Długo rozmawiała z Luchim, a wtedy shugenja wyjawiał jej, iż istnieje sposób na podzielenie magicznego zwierciadła.

– Przerwie to twój kontakt z Rokuganem, Pani, ale pozwól każdemu z nas rozmawiać ze swymi braćmi – powiedział.

Shinjo przystała na to rozwiązanie i, zgodnie ze wskazówkami Luchiego, podzieliła zwierciadło przy pomocy katany. Potem rozdzieliła Klan na cztery grupy, darując trzem dowódcom po odłamku lustra. Ostatni zachowała dla siebie. Wtedy Luchi, który ruszyć miał na czele pierwszej grupy, Shiko, prowadząca drugą, Ide, dowodzący trzecią, oraz Shinjo, która przewodziła czwartej,

pożegnali się i każdy oddział ruszył na poszukiwanie drogi powrotnej do domu.

ROZBITE ZWIERCIADŁO

Choć krąży wiele opowieści o tym, jak Shinjo rozbiła zwierciadło Amaterasu na cztery części, nie potwierdzają ich żadne dowody. Każde z trzech istniejących luster zdaje się być nietknięte, krawędź każdego zdobi srebrna rama i różnią się jedynie monami widocznymi pośrodku górnej krawędzi. Mony trzech luster należą do rodzin Shinjo, Luchi i Otaku. Zwierciadło rodziny Ide zaginęło wraz z częścią grupy, która udała się na poszukiwanie drogi do domu.

Dwieście lat tułaczki

Po dziś dzień opowiada się setki historii traktujących o wędrownkach czterech oddziałów. Można w nich usłyszeć o latających dywanach, duchach ognia więzionych w butelkach, bajecznych miastach unoszących się w chmurach. Wszystko to znalazło się na kartach historii, często jednak interpretuje się je jako fantastyczne alegorie przeciwności, z jakimi przyszło się mierzyć czterem grupom w czasie ich wędrówek. Niektórych podróżników schwytały i uwięziły bractwa czarnoksiężników, prawdopodobnie spokrewnione z magami napotkanymi przez Ki-Rin wcześniej. Otaku Rumaru, potomek Shiko, opowiadała, że czarnoksiężnicy „ukryli swoje serca” w magicznych słojach i używali magii „potężnej, a nam obcej”. Pytana o sposób ucieczki Rumaru uśmiechała się i z figlarnym błyskiem w oku odpowiadała:

– Być może nie posiadali serc, ale byli, koniec końców, mężczyznami.

Nagroda za lata niewoli warta była przeżyć cierpień i trudów. Ki-Rin dosiadali teraz ogromnych koni, wyższych nawet od Rumaru. Choć nie dorównywały one wytrzymałością wierzchowcom, które wyruszyły z nimi z Rokuganu, były wielkie i szybkie niczym wiatr.

Żyjąca Ciemność

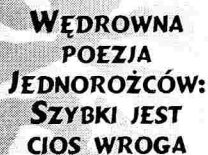
Niemal dwieście lat po rozdzieleniu zwierciadeł Shinjo, lustra rozbłysły jaskrawym światłem. Przywódcy każdego z oddziałów podnieśli swoje odłamki i ujrzeli, jak szpony zrodzone z ciemności szarpiają nieśmiertelne ciało Shinjo. *Kami* błagała ich o ratunek, o niezwłoczny powrót z niesioną na skrzydłach wiatru pomocą.

Potem zwierciadło zamilkło.

Wezwani pędzili dzień i noc, pragnąc ocalić swą ukochaną Panią, a kiedy się zbliżali, otacza-

MONY RODÓW KLANU JEDNOROŻCA

Kiedy Jednorożce spotykają się z przybyszami spoza Klanu, używają zwykle monu klanowego. Każdy ród posiada jednak swój własny znak, który jego członkowie noszą dumnie podczas spotkań wszystkich Jednorożców. Każda jednopokoleniowa rodzina czy nawet poszczególne osoby mogą mieć indywidualne godła. Zwykle jest to *kanji* przedstawiające imię posiadacza monu, równa popularnością jednak cieszą się także inne symbole, zbyt liczne, by je tu wymienić.



Dał dowód męstwa
Choć urodził się w
nienawistnym rodzie
Szybki jest cios wroga
Lecz zginął – rzecz pewna
Krwawiąca rana jego
głowy
Wybrane dziecko
nie było moje

Klan Jednorożca

Zanim Klan osiągnął skraj Krain Cienia, gdzie niegdyś walczył z Żyjącą Ciemnością, całe pokolenie Jednorożców przyszło na świat, przeżyło dane im życie i odeszło. Minęło osiemdziesiąt lat.

a w tym czasie dzieci uczono o potędze zła, z którym kiedyś staną twarzą w twarz. Śnieżnobiałe dzieci Shinjo o płomiennych grzywach, przewidując nieuchronne spotkania z Ciemnością, od dawna krzyżowały się z wielkimi, szybkimi rumakami Otaku. Synowie dziecka, które przybrało ludzki kształt, dowodzili Klanem, a kobiety Otaku złożyły przysięgę lenną ich rodowi.

Kiedy po długiej wędrówce Klan dotarł wreszcie do Krain Cienia, prowadził go Shinjo Nishijin, z Otaku Sekigako, Iuchi Shino i Ide Tadanem u boku. Daimyo spojrzął na swoich towarzyszy i wyciągnął z sady katanę matki. Milczący jeźdźcy wkroczyli w Krainę Cienia pod osłoną nocy.

Przez koszmarnie długie, ciągnące się w nieskończoność czasy przedzierali się przez wrogie ziemie. Iuchi Shino zauważył, że jadeit, który nosił, nie czerniał i nie miękł tak, jak działo się to na granicach Rokuganu. Nie czuli też niszczycielskiej mocy Fulenga. Były to Krainy Cienia, ale panujący w tej okolicy władca z pewnością nie był bratem ich Pani.

Wędrowcy nie zastanawiali się nad tym. Nie zwlekając, pędzili przez przeklęte ziemie, zatrzymując się tylko od czasu do czasu na odpoczynek. Zdarzały się dni, gdy zdawało im się, że walka ze stworami ciemności nigdy się nie skończy, ale potem podróżowali przez miesiące, nie zaznając najmniejszego zagrożenia.

Wkrótce jednak zapłacili straszliwą cenę za wtargnięcie na ziemie Żyjącej Ciemności. Cień zarażał szaleństwem tych, których umysł i wola nie były gotowe do wykonania zamierzonego zadania, często więc zabijać musieli swych najbliższych, gdy ci z poczerniałym językiem i oczami rzucali się na krewniaków, by rozszarpać ich z siłą tuzina mężczyzn.

Po wielu latach, wydających się ciągnąć dwudziestokrotnie dłużej niż ludzkie życie i będących

nieustającym pasmem walk, pewien shugenja z rodu Iuchi zauważył, że jadeit, który nosili na szyjach, zaczął tracić blask.

Ataki Żyjącej Ciemności ostatecznie ustały, a kiedy natknęli się na bandę odzianych w niedopasowane samurajskie zbroje *bakemono*, z wielu piersi wielki wydarł się okrzyk radości.

Dzień później samotny zwiadowca Hiruma ujrzął wielką armię samurajów, na której czele



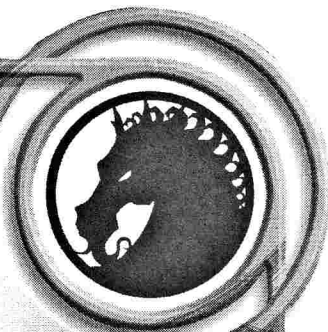
powiewały fioletowe sztandary, z jakimi nigdy wcześniej się nie spotkał. Wrócił pospiesznie na Mur Kaiu i zdał sprawę z tego, co zobaczył.

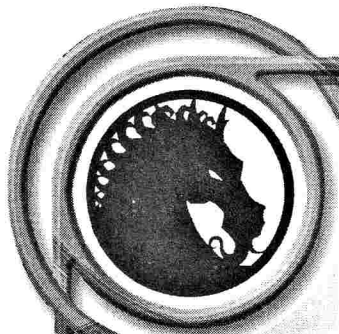
Jednorozce cieszyły się z powrotu do domu po prawie ośmiuset latach wędrówki.

Nie przewidziały jednak powitania, jakie je spotka.

DZIECI JEDNOROŻCA

Docierając w pobliżu Muru Kaiu, wyczerpana armia Jednorozca wyglądała jak głodna i niedomyta tłuszcza. Niemal piąta część wojsk zginęła z rąk towarzyszy, niektórych samurajów nazna-





WACHLARZ SHINJO

Dawno temu, kiedy lud Ki-Rin zdecydował się opuścić ziemie Szmaragdowego Cesarstwa i rzucić wyzwanie krainom za górami, zapanował ogromny smutek z powodu jego odejścia. Pani Doji i Pani Shinjo były sobie bardzo bliskie, dlatego ta pierwsza sprzeciwiała się planowanej podróży. Pojmowała jednak mądrość płynącą z poznawania wielkiego świata i wiedziała, że jej siostra nie byłaby szczęśliwa, gdyby nie mogła odkrywać nieznanymi krainami. Dlatego, zanim Klan wyruszył w podróż, udała się do Shinjo i odbyła z nią ostatnią rozmowę.

– Pozwól, droga siostrze, by mój dar ci towarzyszył, a poczujesz, że część naszej rodziny będzie zawsze z tobą. Siostry objęły się, a ich pożegnanie było pełne łez.

czyła bowiem Skaza Krain Cienia, a oni już od bardzo, bardzo dawna nie mieli jadeitu.

Zbliżali się do murów Kaiu z niemal zapomnianym uczuciem podziwu. Nigdy wcześniej nie widzieli tak potężnej i budzącej szacunek budowli.

Na ogromnych murach zgromadziły się wojska Kraba, czekając na nadciągającego wroga i gotując do odparcia barbarzyńskiej armii. Zanim Jednorożce zdołały wyrzec choć słowo, obrońcy Rokuganu przypuścili potężny atak.

Rzucano na nich tak magiczne jak i stworzone ręką człowieka ognie, a deszcz strzał przerzedzał ich szeregi, powalając zarówno jeźdźców jak i konie. Klan nie miał innego wyjścia – musiał się wycofać.

Ruszyli na zachód, trzymając się z dala od machin wojennych Krabów, i w końcu dotarli do końca muru. Tam czekała już na nich armia Kraba, gotowa powitać nieznane wojska ogniem i smołą, tysiącami włócznie, katan i tetsubo. Jednorożce wiedziały dokładnie co robić.

Ruszyły do ataku.

Wojska Kraba patrzyły zaskoczone, jak konnica Jednorożca szarżuje z niewiarygodną szybkością prosto na ich szeregi. Jazda zderzyła się wreszcie z wrogą armią, nie zatrzymała się jednak. Jednorożce pędziły przed siebie, zostawiając z tyłu zdumionych obrońców Muru Kaiu. Daimyo Klanu Kraba nakazał pogoń i jego armia ruszyła...

Wprost na ziemie Skorpionów.

Szpiegdy daimyo Skorpiona donieśli o potyczce na południowej granicy. Podejrzewając inwazję stworów z Krain Cienia, daimyo zaapelował o pomoc dla walczących Krabów do przywódców Lwa i Feniksa. Jego własne siły miały pozostać w rezerwie – nie śmiałyby przecież odbierać chwały zwycięstwa samurajom Lwów czy przypuszczać, że jego shugenja poradziłoby sobie lepiej, niż rodzina Isawa.

Armia Klanu Jednorożca minęła wszystkie armie z szybkością i gwałtownością huraganu. Gnała na północ. W końcu dogonił ich shugenja z Klanu Feniksa. Gdy rozpoczęły się pertraktacje, Feniks usłyszał historię podróżników i odkrył rokugańskie pochodzenie Klanu. Poprowadził Championa Jednorożców do Otosan Uchi, gdzie dostarczono dowodu na prawdziwość jego opowieści (Szczegóły znajdziesz na marginesie – zob. **Wachlarz Shinjo**).

Więści o powrocie Klanu Jednorożca, znanego niegdyś jako Ki-Rin, wywołały mieszane odczucia. Lwy nie dały im wiary twierdząc, że nieokrzesana, brutalna banda barbarzyńców, najeżdżająca granice Cesarstwa, nie mogłaby wywodzić się z krwi szlacheckiej Shinjo. Skorpiony poparły Klan Lwa i nie uznały roszczeń pięciu ro-

dów. Kraby upewniły się, że nowoprzybyły Klan nie był sojusznikiem Krain Cienia i niezwłocznie powróciły do swych powinności na Murze. Klan Feniksa uwierzył opowieściom i stanął po stronie Jednorożców. Nastąpił tydzień gorzkich, bratobójczych walk. Chociaż Klan Jednorożca był mniej liczny, niezwykła taktyka i wspaniałe rumaki wyrównały ich szanse w starciu z połączonymi siłami Lwów i Skorpionów.

Generałowie Jednorożców nie znali jednak terenu, na którym przyszło im walczyć, Klan zaczął więc w szybkim tempie tracić zdobyte ziemie. Daimyo mianował Ide Suari posłem i wysłał go do Otosan Uchi, gdzie ten błagał Cesarza o wysłuchanie historii Klanu. Syn Słońca przychylił się do jego prośby. Na zakończenie historii Suari zaprezentował cenny dar dla Cesarza: cztery rozplodowe ogiery Otaku.

Jeszcze tego samego dnia Hantei nakazał ambasadorom Klanów Skorpiona i Lwa przetrwać walki z Jednorożcami, a rok później Klan Jednorożca uznano oficjalnie za legalnego spadkobiercę Pani Shinjo, córki Słońca i Księżyca, siostry Hantei.

Dwieście lat adaptacji

Choć od tamtego czasu minęły dwa stulecia, Jednorożce wciąż przebyć muszą trudną drogę, nie zostały bowiem w pełni „zaakceptowane” przez Rokugańczyków i ich kulturę. Wynika to częściowo z ich własnej winy, wielu bowiem uważa, że nie muszą być aprobowani. Inni sądzą, że to do Rokugańczyków należy przełamanie lódów i przezwyciężenie wzajemnej nieufności. Następnym, być może ważniejszym, czynnikiem jest skala konfliktów, z jakimi Jednorożce muszą się borykać od chwili powrotu.

Ilość bitew, które dzieci Shinjo stoczyły w ciągu ostatnich dwustu lat dorównuje wyłącznie rekordom Lwów (nie licząc oczywiście walk Klanu Kraba z hordami Mrocznego Boga). Jednorożce udowodniły, że są cennymi sojusznikami dla niemal każdego Klanu. Rokugańczycy natychmiast dostrzegli korzyści płynące z wykorzystywania taktyki opierającej się na sile konnicy. Ich uważa, że nie umknęło także to, że zaskarbiecie sobie lojalności pięciu rodzin gwarantowało zyskanie potężnego sprzymierzeńca, którego oddziały potrafią zmienić wynik każdej bitwy.

Chociaż dzieci Shinjo dowiodły swej wartości w tak wielu starciach, w kołach dworskich wciąż znaleźć można wielu arystokratów, którzy odmawiają im prawa do miana Klanu... do chwili gdy pojawiają się wysłannicy Jednorożców.

Rodziny Jednorożca dzisiaj

Po dwóch wiekach pobytu w Cesarstwie pięć rodów przyjęło część obyczajów i dziwactw Rokuganu, jednak wielu członków Klanu niechętnie godzi się na jakiegokolwiek zmiany: „Powtarza mi się, bym podążał ścieżką przodków, lecz kiedy tak czynię, określa się mnie mianem *eta*!”. Ci samuraje plują w twarz rokugańskim tradycjom i wolą przestrzegać zwyczajów Jednorożców. Zimą noszą zwierzęce futra (nieczyste mięso jako odzież?), mówią z wyraźnym obcym akcentem (nie mają dość grzeczności, by choć spróbować mówić poprawnie) i obchodzą święta Jednorożców częściej od nakazanych przez rokugańskie Fortuny (w dodatku hańbią swoich przodków!).

Pomimo dwustu lat współżycia, wciąż zdarza się tarcia między Klanem, a resztą Rokuganu.

Ide

Mową porażki jest przemoc, zaś miecz to język przegranego.

– z *proporca rodziny Ide*

Pierwszy Ide był skromnym samurajem, znany ze swego spokoju, opanowania, wyrozumiałości i uprzejmości. Okazał się doskonałym łącznikiem między barbarzyńcami, a boską Shinjo i towarzyszącą jej wszędzie eskortą – wojowniczą Otaku Shiko oraz Iuchi, podejrziwym shugenjā.

W ciągu wieków ta wrodzona umiejętność stała się częścią tradycji, a członkowie rodziny Ide zostali przedstawicielami całego Klanu.

Ide, podobnie jak Klan Żurawia, przenieśli na grunt pałacowych pokoi i miejskich targów samurajskie zdecydowanie oraz strategię postępowania, dając przy tym wyraz niezwykłym zapatrywaniom Jednorożców. Nie są wojownikami, a mistrzami tego, co zwą *wabukan*: ścieżką pokoju.

W czasie wędrówki ród Ide zaspokajał wiele potrzeb Klanu, gromadząc wielkie ilości pożywienia i zawierając sojusze z całymi królestwami.

Czeladź każdego bushi Jednorożca pomaga mu w wypełnianiu obowiązków – domownicy samurajów Ide dbają więc o mniej ważne szczegóły dokonywanych transakcji, w czasie gdy przywódca rodziny czynią zadość potrzebom całego Klanu, a nawet Cesarstwa.

Dokładny podział czynności zależy od zajęcia każdego samuraja. Na przykład służba Ide Daikoku, mistrza karawan, wykonuje wszelką pracę będącą poniżej jego godności – nabywa odpowiednie ilości zapasów po najbardziej korzystnych cenach, a następnie (postępując zgodnie z wolą pana) sprzedaje jedzenie i ekwipunek Klanowi lub oddaje potrzebującym. Ich oddanie sprawia, że Daikoku może swobodnie zajmować się nabywaniem rzadkich kosztowności. Z kolei służący dyplomaty Ide Tadaji są urzędnikami. Tadaji przedstawia politykę Jednorożca na Cesarskim Dworze i kiedy wygłosi już swoją opinię, słudzy zajmują się szczegółami negocjacji, wygładzając nastroszone pióra, szkicuując specjalne warunki planowanych praw i traktatów, i tak dalej.

Od czasu powrotu Jednorożców do Rokuganu wielu Ide utorowało sobie drogę do Dworu, gdzie układają normy prawne, stanowiące wytyczne dla Cesarskich namiestników. Przysłużyli się Cesarstwu, porządkując spuściznę po ponad dwóch tuzinach Hantei i ich niezliczonych pomocnikach, regulując drakońskie statuty, usuwając sprzeczności, a także, dla dobra wszystkich, szczególnie zaś prostych ludzi, upraszczając zagniatwane prawa. Dopilnowali również, by bushi Jednorożców cieszyli się większymi przywilejami podczas obsadzania stanowisk namiestników i postarali się, aby o ich wyczynach głośno było na Dworze. To dzięki rodzinie Ide Jednorożce uchodzą dziś za przedstawicieli prawa, występując jako doradcy i sędziowie.

Ide są z reguły rozsądni, sprawiedliwi i dobrze zorganizowani. Jako mistrzowie w rozwiązywaniu problemów, potrafią często wyciągnąć korzyści z sytuacji, która innym może wydawać się beznadziejna. Są gorącymi zwolennikami zasady, że potrzeba matką wynalazków i celują w wykorzystywaniu do maksimum posiadanych zasobów.

Członkowie rodu słyną ze swych umiejętności dyplomatycznych, dziedziny, która w Klanie stanowi niemal wyłączną ich domenę, a jest niezwykle istotna ze względu na częste kontakty z innymi mieszkańcami Cesarstwa. Z tego powodu ogół Klanów wysoko ceni samurajów Ide i akceptuje ich łatwiej niż pozostałe Jednorożce.

Wszyscy członkowie Klanu Jednorożca zgadzają się co do jednego – podróżowanie po Szmaragdowym Cesarstwie w towarzystwie jednego lub dwóch Ide zawsze przynosi szczęście i gwarantuje podróż bez trudności.

WACHLARZ SHINJO (CD.)

Setki lat później, kiedy Jednorożce wrócili do Rokuganu, na dwór Cesarza przybył Shinjo Nishijin. Kiedy obwieścił, że jego Klan powrócił na ziemię przodków, rozgorzała gorąca sprzeczka.

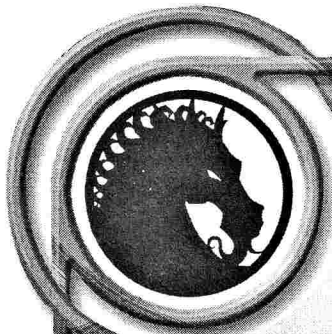
– Klan Ki-Rin zaginał! – krzyčeli niektórzy. Lwy wydały szczególnie gwałtowny osąd:

– Ich obyczaje nie są obyczajami naszego ludu, jak zatem mogą pochodzić od Pani Shinjo?

Wtedy daimyo Jednorożców podszedł do Szmaragdowego Championa, Doji Ryobu. Kiedy zostali sobie przedstawieni, Nishijin sięgnął do swego haori i wyjął małe jadeitowe pudełeczko.

– Wśród naszych legend zachowała się opowieść – rzekł – mówiąca o tym, że po powrocie do rodzinnego kraju powinniśmy zwrócić to twej rodzinie. Weź ten dar jako pamiątkę minionych dziejów. – Wręczył pudełeczko Ryobu, który otworzył je, a wtedy jego oczom ukazał się niewielki, starodawny wachlarz z drzewa sandałowego. Ryobu wyjął wachlarz i delikatnie rozłożył, ukazując oczom zebranych osobisty mon Pani Doji.

– To prawda – rzekł, kładąc rękę na ramieniu Nishijina. – To syn naszej siostry, Shinjo. Klan Ki-Rin nareszcie wrócił do domu.



Iuchi

*Moc jest tym, za co ją uważasz.
– motto szkoły shugenja Iuchi*

Mon Ide

Mon rodziny Ide przedstawia złota rękę, otwartą w geście przyjaźni i dawania. Zielony ośmiokąt tworzący tło reprezentuje Szmaragdowe Cesarstwo i ośmioro dzieci, które je założyły. Istnieje także inny wariant znaku: ci z rodu, którzy decydują się poświęcić magii (lub rzadziej – walce) noszą mon z palcami wyciągniętymi w górę, jak gdyby ręka gotowała się do uderzenia *jiujutsu*.



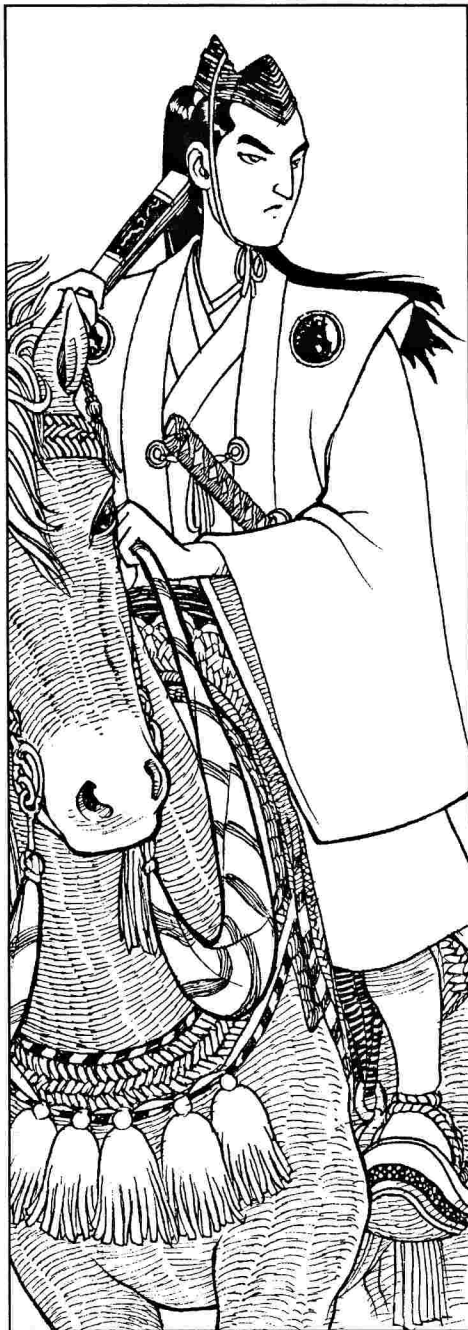
Iuchi był jednym z trzech samurajów, którzy postanowili towarzyszyć Shinjo w jej godnej pieśni wędrowce w nieznane. Dzięki znajomości sztuk tajemnych okazał się nieocenionym towarzyszem w pełnej niebezpieczeństw podróży. Na początku wyprawy Iuchi posiadał wielką wiedzę o magii – znał modlitwy do Siedmiu Fortun i wiedział, jak w potrzebie wezwać ich pomocy. Zanim wyruszył z Ota-ku i Shinjo, Isawa nauczył go kilku podstawowych zaklęć. Iuchi, chcąc nabyć wprawę, ćwiczył się regularnie w posługiwaniu magią.

Już poza Rokuganem ze zdumieniem odkrył, że na nieznanych ziemiach również żyją shugenja. Zwali siebie „czarnoksiężnikami”, „czarownikami”, „magami” lub „czarodziejami”. Niektórzy, jak stwierdził, okazali się szarlatanami, którzy dzięki charyzmatycznej osobowości i kuglarskim sztuczkom mamili tłumy, zdawał sobie jednak sprawę, że byli wśród nich ludzie potrafiący czynić prawdziwe cuda. Wprawiało to Iuchiego w wielkie zdziwienie, nie potrafił bowiem pojąć, jak shugenja – czy jakkolwiek by się nie zwali – mogli używać magii bez wzywania Siedmiu Fortun. On sam miał wiele trudności,

używając swych zaklęć z dala od Rokuganu, bo (jak się przekonał) wpływ Fortun nie rozciągał się wszędzie.

By zrozumieć, w jaki sposób czarnoksiężnicy korzystali ze swych mocy, Iuchi podjął studia u napotkanych mistrzów magii. W zamian za nauki wymieniał wiedzę zebraną u innych magów, dowodząc tym samym swemu przyjacielowi Ide, że handel cementuje przyjaźń. W wolnych chwilach Iuchi wybierał się na przejażdżkę z egzemplarzem „Tao Shinsei” w dłoni. Z pewnością – myślał – ten mądry człowieczek znał wytłumaczenie. I rzeczywiście, to dzięki spoglądaniu na praktyki barbarzyńskich magów przez pryzmat nauczania Shinsei, Iuchi zrozumiał. Zorientował się, iż obcy instynktownie rozumieli prawdę Shinsei: pojmowali, że wszystko jest jednością. Rokugańczycy znosić musieli wiele wyrzeczeń i upokorzeń, by zjednoczyć się z żywiołami, zaś ci beczelni *gaijini* od samego początku przyjmowali nauki Małego Mistrza za pewnik. Iuchi uznał ich podejście do magii za niezwykle aroganckie, a jednocześnie dające wielką potęgę.

Gdy tylko pojął sedno ich mocy, mógł przekazać swoje odkrycia uczniom. Jedno jest pewne – Iuchi nie był tak impertynencki jak napotkani przezeń mieszkańcy niezwykłych krain. Zamiast wiernie przejąć poznane metody rzucania zaklęć, przepisywał poznane w Cesarstwie czary, zastępując tradycyjną modlitwę do Siedmiu Fortun prośbą skierowaną bezpośrednio do Żywiołów – modlitwą zrodzoną z jedności wszelkiej



rzeczy. Choć opracowane przez Iuchiego formuły działały tak samo, jak tradycyjne sposoby, uważał swoją metodę za bardziej bezpośrednią.

Nowy sposób rzucania czarów dopomógł Jednorozcom i umożliwił rodzinie Iuchi zdobywanie nowych zaklęć przez wymianę z obcymi magami. Choć wielu z nich brak było subtelności magii praktykowanej w pozostałych Klanach, nikt nie mógł odmówić im skuteczności w bitwie.

W czasie wędrówki Iuchi odkrył na ziemiach pozbawionych serc czarowników nieznaną mu wcześniej rodzaj praktyk magicznych. Zamiast przywoływać potęgę Żywiołów, czerpali oni moc z wyrazów wyrzniętych na talizmanach. Iuchi dowiedział się, że inskrypcje składały się ze słów wymówionych – jak głosi legenda – w chwili stworzenia świata. Przez wypisanie ich (lub ich kombinacji) na cennych kamieniach i materiałach, czarnoksiężnik był w stanie przywołać moc wszechświata.

Iuchi wykradł tę wiedzę, niemal płacąc za nią życiem, i spędził resztę swych dni na próbach jej opanowania. Pracę odkrywcy kontynuować miał najlepszy z jego uczniów, Iuchi Tsubai, który udoskonalił poznana pod kierunkiem mistrza sztukę. Dziś praktykowana przez Jednorozce magia talizmanów stanowi przedmiot zazdrości wszystkich shugenja w Rokuganie – a przynajmniej tych, którzy nie drżą na myśl o przywoływaniu mocy słów stworzenia.

Po powrocie do Rokuganu shugenja Iuchi przeżyli szok związany namnożeniem się Fortun, które nastąpiło w czasie ich nieobecności. Uważają ubóstwienie śmiertelników za arogancję oraz przejaw dekadencji, zaś metody wykorzystywane do rzucania zaklęć za niejasne i zwyrodniałe. Nie bez krzywego uśmieszku przyjmują fakt, że inne

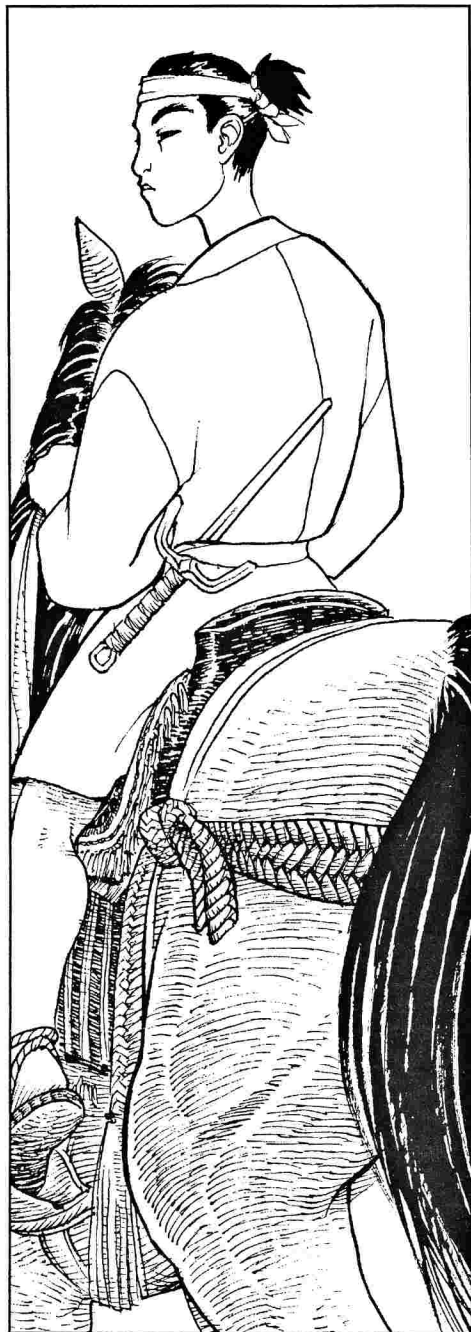
Klany postrzegają ich jako używających nieczystych, barbarzyńskich sztuczek, nie wartych zaufania impertynentów, gdy sprawa ma się dokładnie odwrotnie. Wyroki przeznaczenia są zaiste niepojęte.

Shugenja Iuchi są bardziej otwarci na nowości i chętniej podejmują ryzyko, niż shugenja większości innych Klanów. Z doświadczenia wiedzą, że nie istnieje jedyny, słuszny sposób posługiwania się magią, lecz wiele różnych metod, które rzucający czar może zmieniać, łączyć i przystosowywać do swoich potrzeb, tworząc pożądane magiczne efekty.

Członkowie tego rodu są z reguły bardzo ambitni i za wszelką cenę dążą do obranego celu. Nieprzerwanie usiłują doskonalić wszelkie dziedziny życia i wierzą, że eksperymentując i korzystając ze zdobytych doświadczeń można wiele osiągnąć.

Tradycja nie stanowi dla nich wartości absolutnej, której zasad należy ściśle przestrzegać, i jest raczej fundamentem, podstawą wiedzy i mądrości, którą należy pojąć i wykorzystać.

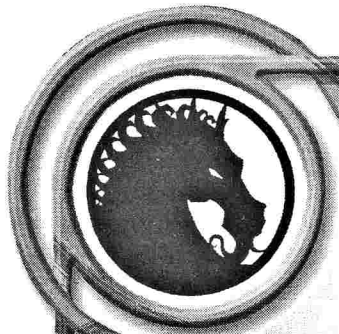
W miarę jak nowi adepci szkoły wnoszą swój wkład i punkt widzenia do nauk szkoły Iuchi, przekazywana w niej wiedza wciąż zmienia się i ewoluuje.



MON IUCHI

Mon Iuchi w sposób obrazowy tłumaczy oddanie członków rodziny sztukom tajemnym. Na ciemnoniebieskim polu rozpościera się otwarty zwój – jego jedyny ornament stanowi nazwisko rodu. Zwiniełe spiralnie boki zwoju przedstawiają zmienną, płynną energię magii, zaś on sam symbolizuje Tao Shinsei, na którym Iuchi opierają swój sposób rozumienia magii.





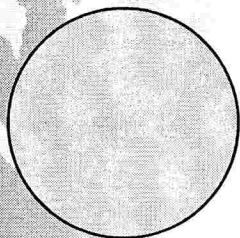
Otaku

Gdy ruszyły na nasze pierwsze linie, ujrzałem ich sztandary, puste niczym czyste niebo o zmierzchu.

– z wojennego dziennika Akodo Toturiego

MON OTAKU

Godło Otaku jest najprostszym z rokugańskich monów – przedstawia puste, jasnofioletowe pole. Jest to symbol milczenia pierwszej Otaku, ale może także obrazować czystość jej celów. Wiele przeciwników pojęło, niekiedy na bardzo krótko, jak wielkie przerażenie może budzić sztandar z tym znakiem, powiewający na czele szarżującego, milczącego oddziału *shiotome*, z których żadna nie ośmieli się znieważać założycielki rodu wydaniem bojowego okrzyku.



Z pierwszych trzech samurajów, którzy zgłosili się by towarzyszyć Shinjo w jej wędrowce, tylko Otaku nigdy nie powiedziała, że z nią wyruszy. Gdy Ide i Iuchi składali deklaracje wierności, ona milczała. Po śmierci Otaku jej milczenie wywołało wiele uczonych sporów między Jednorożcami – niektórzy wierzą, że Otaku dała w ten sposób dowód swego całkowitego oddania Shinjo, a zmuszanie jej do potwierdzenia swej wierności pomniejszyłoby ogrom jej oddania. To ulubiony argument rodzin Shinjo i Iuchi. Inni utrzymują, że odmawiając złożenia przysięgi Otaku pokazała Shinjo, iż będzie z nią tak długo, jak cel *kami* pozostanie słuszny; jeśli jednak Shinjo zbłądzi, Otaku nie będzie związana słowem ze sprawą, w którą nie będzie mogła wierzyć. Za tą interpretacją opowiada się większość Moto oraz Ide. Otaku nie dyskutują na ten temat, uważając takie intelektualne spory za czystą, bezcelową sofistykę.

Jakakolwiek była prawda, Otaku wiernie służyła Pani, aż do pełnej poświęcenia podróży w Krainy Cienia. Jej córka, Otaku Shiko, okazała się godną spadkobierczynią matki.

Rodzina Otaku nade wszystko ceni zdecydowanie, oddanie oraz otwartość. Członkowie rodu wierzą, że czyny mówią głośniejsz – i wyraźniej – od słów. To jest, jak wiedzą w głębi serc, powód, dla którego Otaku nie złożyła przysięgi Shinjo – nie musiała. Nieważne, co inni mogą na ten temat myśleć.

Otaku słyną po dziś dzień z małomówności. Choć starannie dobierają słowa i unikają jałowych pogaduszek, większość najpiękniejszych i najwyżej cenionych utworów poetyckich Klanu

Jednorożca – a nawet całego Rokuganu – tworzą właśnie milczący Otaku.

Samurajów z tego rodu cechuje niezwykła wierność rodzinie, daimyo, przyjacielom i Klanowi. Są z reguły zdecydowani, obdarzeni silną wolą i niezależni. Wybierają czynne działanie.

Niektórzy powiedzieliby, że są uparci, gwałtowni i niecierpliwi. Otaku uśmiechnie się na te słowa i będzie milczeć.

O PANNACH WOJNY

Dążę do doskonałości.

– przypisywane Otaku

Panny Wojny i ich rumaki łączy niemal nadnaturalny związek. Wynika on częściowo z tradycji, a częściowo z mocnej duchowej więzi, której nie zerwały mijające wieki. Wszystkie dowody wskazują, że powstaje ona wyłącznie, gdy w żyłach przyszłej Panny Wojny płynie choć kropla krwi założycielki rodu, Otaku. Moc Rytuału Adopcji czyni nowo przyjmowaną osobę pełnoprawnym członkiem Klanu, ale wiąże ją z Shinjo, nie z Otaku, dlatego nigdy nie może stać się ona *shiotome*. Kobieta spoza Klanu Jednorożca pozwala czasem się przystać do Panien Wojny, jednak takie wypadki są niezwykle

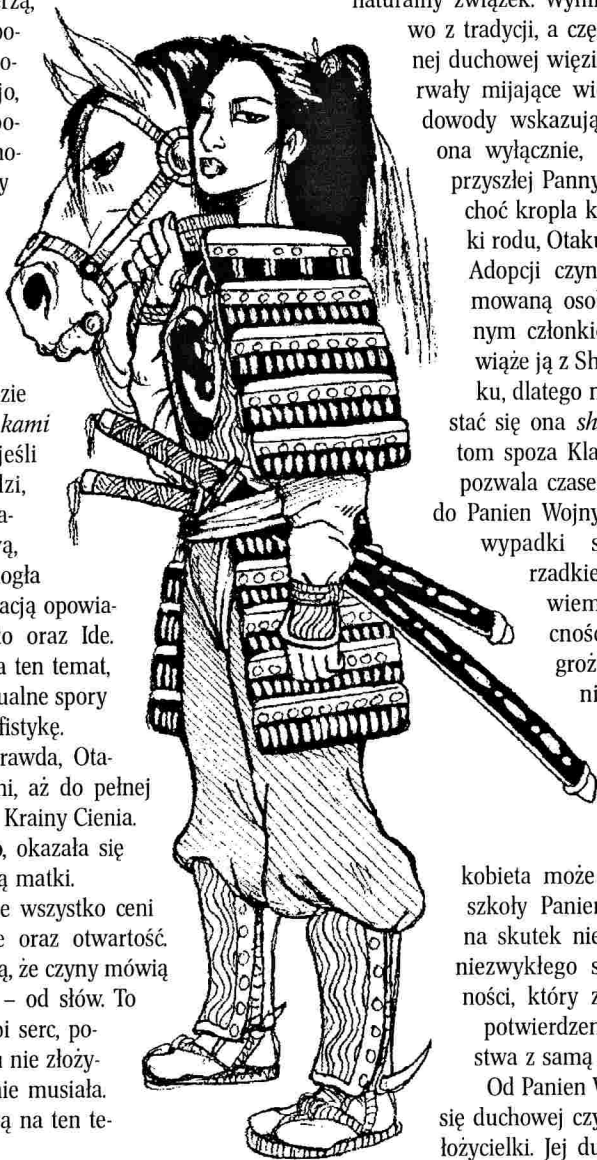
rzadkie, uważa się bowiem, że ich obecność stanowi zagrożenie dla uczenia, wnosząc rozprężenie

w ich szeregach i rozpraszając

uwagę. Obca

kobieta może dostać się do szkoły Panien Wojny tylko na skutek niewiarygodnego, niezwyklego splotu okoliczności, który zaczyna się od potwierdzenia pokrewieństwa z samą Otaku.

Od Panien Wojny wymaga się duchowej czystości swej założycielki. Jej duch płonął czystym poświęceniem – była bezgranicznie oddana Shinjo, którą darzyła niewzruszoną lojalnością. Trzymała się z dala od zwykłych, ziemskich pragnień, a jej jedynym celem było za-



pewnienie bezpieczeństwa Pani. Wyszła za mąż i urodziła dzieci tylko po to, by jej linia mogła wciąż służyć *kami*.

Otaku przyrzekła, że nigdy nie nauczy mężczyzny ze swojej krwi jeździć konno – wszystkie jej tytuły, bogactwa i władzę miała odziedziczyć pierworodna córka. Od tego dnia mężczyźni z rodu Otaku pomijają się w kolejności dziedziczenia i skazuje na życie piechura, chyba że będą pobierać nauki u innej rodziny lub Klanu. Otrzymują w zamian przywilej podążania w ślady założycielki rodu – mają w pieczy najcenniejsze ze skarbów Klanu: rumaki. W tej dziedzinie sprawdzają się doskonale. Dbają o nie sumiennie, skrupulatnie je oporządzają i z oddaniem strzegą. Stajnia, którą nie zarządza Otaku, jest co najwyżej zgrzebną zagrodą.

Dla odmiany, kobiety z tego rodu biorą bardziej dosłowny przykład z pierwszej Otaku – sekretne techniki, które im przekazała, stanowią podstawę szkoły Panien Wojny. Nieustraszone wojowniczkami wiedzą, jak ważne jest umacnianie potęgi i liczebności domu, rozumieją więc, że niektóre z samurai-ko muszą odejść, wyjść za mąż i rodzić dzieci (niekoniecznie w tej właśnie kolejności). Nie uważają takiego losu za hańbę, chyba że zdarzy się to „zbyt wcześnie”.



Shinjo

Jesteśmy ludem wiatru.

– tradycyjne zawołanie daimyo Jednorożca na zgromadzeniach Klanu

Daimyo Klanu Jednorożca, „Pan Czterech Wiatrów”, Shinjo Yokatsu, jest w prostej linii potomkiem Shinjo, a jego ród to największa z rodzin Jednorożców – w znacznej mierze wpływa na to fakt, że właśnie ta rodzina przyjmuje prawie wszystkich cudzoziemców, adoptowanych przez Klan.

Członkowie rodu wybierają z reguły karierę wojskową, uważając, że magia stanowi domenę rodziny Iuchi. Niektórzy sądzą, iż to szczególne upodobanie do działania i brak zamilowania do kontemplacji uniemożliwiają Shinjo osiągnięcie powodzenia w roli shugenja. Nie sposób zaprzeczyć, że rodzina Shinjo jest najbardziej ruchliwa i niespokojną z pięciu rodów i nawet sam Shinjo Yokatsu często na całe tygodnie opuszcza Shiro Shinjo, by jeździć konno i polować, odwiedzając jednocześnie koczujących na równinach członków Klanu.

Zamیلowanie do wędrówek ma swoje dobre strony, bo dzięki niemu nieprzyjacieli nie jest w stanie przewidzieć jakimi środkami obrony Jednorożce dysponują na danym terenie. Generalnie wrogiej armii, pragnącej zaatakować jeden z pozostałych Klanów, bierze pod uwagę liczebność wojsk stale przebywających w niezdobytych fortecach. Takie rachuby nie sprawdzają się w przypadku Jednorożców, które mogą być praktycznie wszędzie. Wędrują wciąż po posiadłościach Klanu (a od czasu do czasu także po ziemiach sąsiadów), dlatego, pomimo uaktualnianych raportów szpiegów, atakująca armia może zostać w każdej chwili zaskoczona przez podjazd Jednorożców, który przypadkiem znalazł się w okolicy.

Potomków Pani cechuje poczucie wolności i niezależności rzadko spotykane w Rokuganie. Nie znoszą ograniczeń. Wielu samurajów Shinjo woli sen pod gwiazdami, u boku swego ciepłego wierzchowca, od zatłoczonego namiotu czy zimnych murów zamku. Chętnie poszukują nowych miejsc i wrażeń, a wrodzona dociekliwość czyni ich niezwykle skutecznymi zwiadowcami i myślowymi. Czerpią ogromną przyjemność z samego faktu życia i istnienia. Zwykle unikają niepotrzebnej etykiety, zbytniej pompy i ceremonii. Są otwarci, uczciwi, praktyczni oraz godni zaufania.

Wielu zauważa, że od rodu Shinjo niemal bije luna spokoju i zadowolenia. Niektórzy przypisują ją śladom boskiej krwi, która wciąż płynie w żyłach członków rodziny. Shinjo nie przeczą tym pogłoskom, ale doskonale zdają sobie sprawę z ogromu wysiłku i właściwego nastawienia, jakich wymaga osiągnięcie takiego stanu. Wierzą, że przez szczerą wobec samego siebie, odkrywanie i wykorzystywanie szans niesionych przez życie, można osiągnąć wszystko, czego się pragnie.



Moto

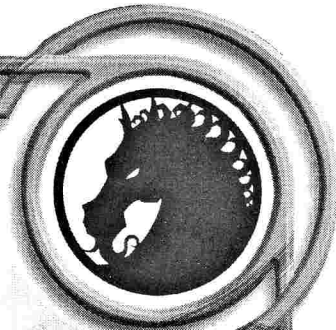
Moto może umrzeć, lecz się nie podda.

– z proporca wojennego rodziny
Moto z czasów Krwawej Wojny

Nigdy.

– z obecnego proporca rodu Moto

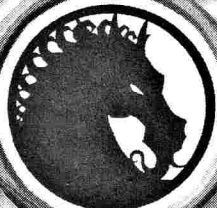
Pierwszy Moto był *gaijinem*, który wyróżnił się w służbie Pani Shinjo jakieś siedemset lat temu. Skromne początki założyciela rodu, który z nieznanego służącego został samurajem i oze-



MON SHINJO

Znak Ki-Rin, widoczny na monie Shinjo, uchodzi wśród członków rodziny za obraz prawdziwej postaci założycielki Klanu. Ki-Rin zwraca się na zachód, symbolizując wędrówkę Shinjo w nieznaną ziemię. Płonąca grzywa swobodnie powiewa w biegu, stanowiąc wyobrażenie niezależnego ducha swobody i odkryć, drzemającego w całym rodzie. Kolory monu to czerń na jasnopomarańczowym tle, otoczonym ognistym czerwonym kołem.





MON MOTO

Mon Moto to oblicze śmierci – stylizowana maska pełnej groźby determinacji, w kształt której członkowie rodziny malują swe twarze przed walką. Znak Moto jest surowy i ponury, a jego pojawienie się na polu bitwy towarzyszy niepokój w szeregach wroga i żalobny świst wiatru.



nił się z kobietą z Klanu Jednorożca, nie przeszkodziło Moto stać się „prawą ręką Shinjo” i urosnąć do rangi konnych oddziałów uderzeniowych, używanych w trudnych bitwach do przełamania szyku wroga.

Słynąca z bezwzględności rodzina Moto odznaczyła się w historii Klanu niewiarygodną odwagą, której dowód dała przeprowadzając gwałtowne, konne szarże, oraz szaleńczą brawurą, okazywaną w obliczu śmierci. Skrajny jej przykład miał miejsce, kiedy Jednorożce po raz

pierwszy starły się z wojskami wyposażonymi w piki. Gdy inne oddziały Jednorożców krążyły wokół, zniechęcone brakiem możliwości przypuszczenia ataku, Moto dobrowolnie zgłosili się do szarży na szeregi przeciwnika.

Nacierający samuraje Moto przykucnęli na końskich grzbietach. Kiedy piki przebijały ciała ich wierzchowców, jeźdźcy zeskoczyli z siodła na oddziały wroga, łamiąc jego szyk. Pikinierzy, mający do obrony tylko drzewce włóczni, zostali zdziśnięci.



Generalowie Jednorożców trzymają często konnicę Moto w odwodzie do chwili, w której jej siła staje się potrzebna, by przechylić szalę zwycięstwa na stronę Klanu lub by doszczętnie rozbić przeciwnika. Kilka razy zdarzyło się, że kawalerii Moto użyto z desperacji jako tylnej straży, uderzającej na prowadzące pogoń za uciekającymi wojskami Jednorożców oddziały wroga. Nawet z tych walk Moto wychodzili zwycięsko, choć w takich przypadkach zwycięstwo zwykle oznaczało przeżycie. Wydawało się wtedy, że powodzenie rodu będzie trwać wiecznie, a jego chwała przyćmi nawet sławę rodziny Shinjo. Mówiono nawet o daimyo, wybranym spośród Moto. Działo się to jednak przed tragicznymi wydarzeniami, które doprowadziły do upadku rodu.

Upadek rodziny miał miejsce, krótko po tym jak Moto zapragnęli dopomóc Krabom w walce z tworamami Fu Leng. Tsume, daimyo rodziny, prowadził swe oddziały odważnie i bez wahania. Jego armia była tak pewna zwycięstwa, że serca prowadzonych w Krainy Cienia samurajów przepełniał wyłącznie spokój i radość. Śpiewali wojenne pieśni i zakładali się o ilość głów goblinów i oni, które mieli ściąć.

Nikt nie przypuszczał, że ta jedna wyprawa na długie lata pozbawi Moto wszelkiego znaczenia militarnego i zszarga na wieki dobre imię rodziny.

Nikt nie wie, co dokładnie wydarzyło się w Krainach Cienia. Garstka wojowników, która zdołała powrócić do obozu Jednorożców, miała włosy białe niczym śnieg, a serca przepelnione zimnym strachem. Choć wspomnienia powodowały, iż budzili się noc w noc z krzykiem, żaden nie chciał – lub też nie potrafił – mówić o bitwie, w której ich towarzysze postradali życie. W przeciągu pięciu lat wszyscy ocaleni – bladzi i drżący – zmarli, przedwcześnie się postarawszy. Od tamtego feralnego dnia, członkowie rodziny Moto, prowadzeni nieludzkim śmiechem swego potępionego daimyo, nawiedzają Krainy Cienia. Dosiadają wynaturzonych wierzchowców Fu Leng, a w ich oczodolach płonie piekielny ogień. Dlatego właśnie imię Moto wymawia się ze strachem i wstydem. Członkowie rodu wiedzą o tym i z tego powodu noszą białe zbroje z niewielkim dodatkiem fioletu.

Spowodowana wpływem Krain Cienia utrata honoru wypaliła piętno na pozostałych przy życiu Moto. Przyjęli inny mon, demonstrując tym samym zmianę punktu widzenia. Na nowym sztandarze umieścili ponurą, groźną maskę kabuki w miejsce radosnej, czerwonej chryzantemy. Przekształceniu uległo także umiejscowione na wojennym proporcu zawołanie motto. Członkowie rodziny stali się jeszcze bardziej oziębli i bez-

litośni, bardziej zdecydowani. Wciąż wyprawiają się w Krainy Cienia, choć od czasu feralnej wyprawy nie podchodzą do tego tak lekko. Choć Moto desperacko usiłują oczyścić swe imię z hańby, związek z Krainami Cienia to skaza nie do usunięcia. Z powodu niesławy, jaką okryli ich przodkowie, Moto wolą przebywać na dobrowolnym wygnaniu i dlatego niewielu z nich można spotkać w Rokuganie.

Pomimo bolesnych strat, odniesionych w Krwawej Wojnie, ród stopniowo się odrodził.





Moto założyli Białą Straż, jednostkę wojskową, która jest kwintesencją determinacji oraz nieugiętego charakteru, znamionujących tę rodzinę.

Słynna wśród barbarzyńców, samą swoją obecnością na polu bitwy osłabia morale wroga. Gdyby oddziały Moto miały kiedykolwiek przegalopować przez pola Rokuganu, wielu samurajów pojęłoby znaczenie słowa strach.

Noszą białe, zniszczone w bojach zbroje, a na twarzach malują biało-czarne, przerażające maski śmierci. Ich hełmy zdobią upiornie białe pióropusze i grzywy. Poruszają się z precyzją i bezwzględnym zdecydowaniem. Mówi się, że nawet śmiertelnie ranny wojownik Moto będzie napierał na przeciwnika i walczył. Wiele jest opowieści o samurajach z tej rodziny, którzy postradawszy w bitwie dłoń albo ramię, zdołali zabić wielu wrogów, nim wreszcie ulegli przeznaczeniu.

Biała Straż często patroluje daleko wysunięte, górskie placówki, pierwszą linię obrony Rokuganu. Niewielu poza Jednorożcami wie o jej istnieniu.

Inni Moto działają samotnie, obserwując poczynania wojsk *gaijinów* i zdając Klanowi relację z ich posunięć. Zwiadowcy Moto zawsze chętnie zgłaszają się do niebezpiecznych zadań i wracają albo zwycięsko, albo wcale.

Przedstawiciele tego rodu to zwykle zamknięci w sobie introwertycy. Nad towarzystwo roku-gańskich samurajów przedkładają samotność lub grono swej własnej rodziny. Jako obcy pośród obcych, są boleśnie świadomi statusu swego rodu. Smutek i poniżenie wyładowują w walce i to właśnie stanowi źródło ich siły, zarówno fizycznej jak i duchowej.

Są zdeterminowani, ponurzy i gwałtowni. Za nic mają poświęcenie dla sprawy, ale wiedzą, że



każdy wysiłek, zwłaszcza ostatni, należy wykonać do granic możliwości: Moto nie robi niczego połowicznie.

Filozofia Jednorożców

Nikt nie kocha matki bardziej od dziecka, które jej odebrano.

– Shinjo

By zrozumieć filozofię Jednorożców, należy najpierw pojąć miejsce, jakie zajmuje w niej Rokugan. Przez osiem wieków, gdy inne Klany wznosiły gmach potęgi swojej i Cesarstwa, Jednorożce wędrowały z miejsca na miejsce. Przeszły świat wzdłuż i wszerz, napotykając i współtworząc miriady innych kultur. W każdym miejscu, w którym się zjawiały, traktowano je jak obcych. Nie miały swojego miejsca na ziemi i nikogo nie mogły prawdziwie nazwać bratem. Kiedy członkowie Klanu choć chwilę zostawali w jednym miejscu, ryzykowali utratę swych rokugańskich korzeni i wtopienie się w otaczającą ich kulturę. W obliczu takiego zagrożenia, pragnąc ocalić swą spójność i wykonać misję poleconą im przez Hantei, pięć rodzin rozwinęło silne poczucie kulturowej tożsamości. Rokugańskie tradycje ogromnie zyskały na znaczeniu, nawet jeśli dostosowywano je do zaistniałych warunków. Dzieci uczyły się recytować swój rodowód aż do czasów pierwszej Shinjo, wiążąc koczowniczą teraźniejszość z rokugańską przeszłością. Członkowie Klanu nieodmiennie pielęgnowali w swych sercach miłość do domu. Szmaragdowe Cesarstwo mogło być daleko, ale było to miejsce narodzin ich przodków, do którego mieli w końcu wrócić. To było ich miejsce, a poczucie przynależności do niego – nawet jeśli go nigdy nie widzieli – podtrzymywało ich na duchu przez długie lata podróży i odkryć.

Powrót do Rokuganu był dla Jednorożców, łagodnie mówiąc, szokiem. Cesarstwo okazało się ziemią bardzo różną od opisywanej w opowieściach i legendach, ziemią, którą wypełniały wrogie Klany, uważające przybyszy za intruzów – zupełnie niczym ludy, które spotkali w czasie wędrówek. Daleko im jednak było od rozczarowania, a napotkane trudności wzmocniły jedynie Klanowe poczucie dziedzictwa i prawa urodzenia. Jednorożce przetrwały niezliczone trudy na żądanie pierwszego Cesarza, więc jego zepsuci spadkobiercy nie mogli im odmówić prawa do własnego domu. To było ich miejsce i nikt nie mógł im go odebrać.

Ta wiara przetrwała w niezmiennionej postaci dwieście lat po zakończeniu wędrówek Klanu Jednorożca. Mimo że są w stanie zadbać o ziemię

przodków i zostali uznani za jeden z Siedmiu Wielkich Klanów, rokugańscy bracia wciąż traktują ich z pogardą i wyższością. Dzieci Shinjo dostosowały się do politycznego życia Cesarstwa, ale wciąż mają trudności ze znalezieniem stałych sojuszników chociaż w jednym stronnictwie. Nie martwi ich to: miały się na baczności na długo przed powrotem do domu i teraz też to potrafią.

Tym razem walczą nie o legendę, ale o rzeczywistość ojczystego kraju.

Tak tradycje, jak i powinności Klanu względem Cesarza i Cesarstwa traktuje się z ogromnym respektem. Choć wiele ceremonii zmieniło się przez wieki, wciąż odprawia się je z należytym poszanowaniem. Członkowie Klanu dowodzą w ten sposób swego przywiązania dla ducha Rokuganu i pokazują, że to on prowadził ich przez długie lata tułaczki. Podobnie odnoszą się do obowiązków względem Cesarza. Ziemie powierzone opiece Jednorożca znajdują się pod uważnym nadzorem, a wieśniacy i kupcy, którzy wnoszą skargę do sędziego pochodzącego z tego Klanu, mogą mieć pewność, że zostaną wysłuchani. Przestrzega się wszystkich edyktów Hantei, a dyplomaci Klanu ściśle trzymają się protokołu. Traktując swoją służbę jako obowiązek, a nie nadane im prawo, Jednorożce pokazują sobie i innym Rokugańczykom, że są warte miejsca pośród Wielkich Klanów. Wojny wszczynają ci, którzy twierdzą inaczej.

Krótko mówiąc, potomkowie Shinjo wierzą, że znaleźli swoje miejsce na ziemi. Będą wypełniać swoje powinności względem niego i zwalczając tych, którzy pragną odebrać im dom.



Powtarzasz mi, bym podążył ścieżką swych przodków, a okrywasz mnie wstydem, drwiąc z moich obyczajów. Lecz to właśnie one są ścieżką, którą wytyczyli moi przodkowie. Oni jedli mięso, nosili futra i skóry oraz pili krew!

Wiedz jedno: naśladuję zwyczaje moich ojców. Jestem pewny swych racji. Zwątp w nie jeszcze raz, a zwątpisz w tych, którzy prowadzą moją dłoń. I zapewniam cię, że jeśli ponownie ubliżysz ich czci, poczujesz, jak ich siła prowadzi me ostrze.

– Shinjo Yokatsu do Doji Satsume, po jego zwycięstwie w Próbie Szmaragdowego Championa.

WĘDROWNA POEZJA JEDNOROŻCÓW: PODARUNKI

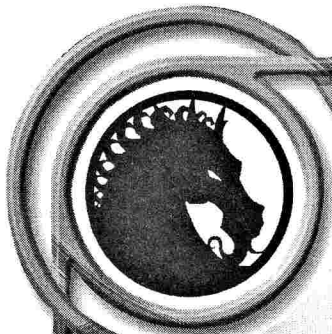
Wielką chwałę
możesz zyskać
Skromnymi darami
Znalazłem przyjaźń
Z czymś
Tak prostym jak
Makaronik i herbata



Rozdział trzeci:



Bohater



Rozdział trzeci: Bohater

W tym rozdziale znajdziesz szczegóły potrzebne do stworzenia postaci Jednorożca. Do listy rodzin Klanu dodaliśmy ugodowych Ide i często oczernianych Moto. Możesz teraz studiować w szkole bushi Moto, dyplomatów Ide czy Panien Wojny Otaku.

Shugenja Jednorożców otrzymują w miarę zdobywania kolejnych rang specjalne Klanowe zaklęcia (szczegóły w **Dodatk II**). Klan Jednorożca posiada także własne tabele przodków i losu oraz nowe umiejętności, zalety i wady.

Nowe umiejętności

HODOWLA ZWIERZĄT (KONIE) (RÓŻNE)

Odpowiednik umiejętności Jeździectwo dla piechura. Używa się jej podobnie jak Jeździectwa, z jednym tylko wyjątkiem: nie pozwala ci powołać koniem w czasie bitwy. Opieka nad zwierzętami umożliwia wycenę koni na sprzedaż, leczenie rannych zwierząt, ujeżdżanie wierzchowców i tak dalej, ale – choć jeździsz konno na tyle dobrze, by dotrzeć do oceanu i z powrotem – kiedy dochodzi do walki, czujesz się zagubiony jak wieśniak.

KONNE ŁUCZNICTWO (ZRĘCZNOŚĆ)

Postać posiadająca tę umiejętność potrafi nie tylko napiąć łuk w pełnym galopie, ale robi to bez ryzyka upadku i z dużym prawdopodobieństwem trafienia w cel. Używając Konnego łucznictwa należy posługiwać się *dai-kyu*, długim, asymetrycznym łukiem szczególnie dobrze przystosowanym do strzelania z końskiego grzbietu.

Siła *dai-kyu* wynika z jego rozmiarów i większego naciągu, który nadaje strzale większą moc uderzenia. Łucznik usadowiony na końskim grzbiecie znajduje się co najmniej metr wyżej niż strzelec pieszy, dzięki czemu ma większe pole widzenia i zasięg. Więcej informa-

cji o strategii użycia konnych łuczników znajdziesz w **Dodatk I**.

Konne łucznictwo opiera się na używanej przez Jednorożce sztuce *Yomanri* (przy jego wykorzystaniu stosuje się podobne zasady), dlatego umiejętności tej nie mogą nauczyć się przedstawiciele innych Klanów. Jeśli postać znająca *Yomanri* lub Łucznictwo (*Kyujutsu*), ale nie posiadająca Konnego łucznictwa, strzela z grzbietu poruszającego się konia, Poziom Trudności trafienia w cel wzrasta co najmniej o +10. Postaci, które nie potrafią obchodzić się z łukiem powinny w takiej sytuacji modlić się o interwencję Fortun. Podobne ograniczenia dotyczą postaci posiadających tylko Konne łucznictwo, a zmuszonych z jakichś przyczyn do strzelania z ziemi.

Bushi z Klanu Jednorożca potrafi strzelać w pełnym galopie i mierzyć do przeciwnika znajdującego się po jego prawej (do 90 stopni) lub lewej stronie (nawet jeśli cel znajduje się za nim). Znakomita większość bushi, a już z pewnością żaden shugenja wywodzący się spoza ludu Ki-Rin, nie posiada tej umiejętności.

LANCA (UMA-YARI) (SIŁA) (TYLKO BUSHI JEDNOROŻCA)

Bushi, a czasem także shugenja Jednorożca, używają tej umiejętności, by przebić przeciwnika długą bronią drzewcową, na przykład *yari*. Taki atak można przypuścić wyłącznie z grzbietu galopującego konia. Jeżeli samuraj trafi w cel, nie dodaje swojej siły do rzutu. W zamian – jeśli jego wierzchowiec szarżuje – rzuca liczbą kostek równą współczynnikowi obrażeń broni plus ilość rund, przez które nacierał. Musi także wykonać test Siły + umiejętności Lancia o trudności równej 5 razy ilość rund spędzonych w szarży. Tego dodatkowego rzutu nie traktuje się jako akcji. Jeżeli próba nie powiedzie się, bushi traci chwyt na drzewcu. Jeżeli zaś miał wyjątkowego pecha (decyzja Mistrza Gry), może nawet wypaść z siodła.

YOMANRI (ZRĘCZNOŚĆ) (TYLKO JEDNOROŻCE)

Większość Rokugańczyków posługuje się umiejętnością *Kyujutsu*. Jest to szybka metoda strzelania z łuku, w której polega się głównie na instynktownym wyczuciu kierunku i doświadczeniu – przypomina to trochę strzelanie z biodra z broni palnej. Podróżując po odległych krajinach Klan Jednorożca nauczył się innej techniki, sprowadzającej się do starannego mierzenia. Zamiast naciągać cięciwę i strzelać bez celowania, łucznik mierzy wzdłuż brzechwy strzały. Jednorożce stwierdziły, że technika ta jest lepsza od rokugańskiej, można bowiem przy jej pomocy

strzelać zarówno bardzo szybko, jak i niespiesznie, starannie wymierzyć w cel, którego trafienie jest bardzo ważne.

Jednorożce określają taki sposób strzelania *gaijńskim* słowem „yomanri” i uczą tej sztuki wszystkich swych samurajów. Jak łatwo sobie wyobrazić, tej samej sztuki używają *gaijinowie*. Niedogodność wynikająca z zastosowania Yomanri to nieruchoma postawa celującego łucznika: użycie techniki traktuje się jako Pełny Atak (Poziom Trudności trafienia strzelca wynosi 5).

Yomanri opiera się na Zręczności, a nie na Refleksie. Jak inni rokugańscy łucznicy, samuraj Jednorożca potrafi wystrzelić raz na rundę, może jednak zwlekać, mierząc. Za każdą rundę poświęconą na celowanie (jeśli nie robi w tym czasie nic innego) otrzymuje jedno dodatkowe podbicie do rzutu na trafienie. Łucznik może mierzyć przez ilość rund równą poziomowi posiadanej umiejętności.

Szybkość, z jaką porusza się cel, także ogranicza czas celowania. W ruchomy cel możesz mierzyć najwyżej tyle rund, ile wynosi połowa twojego Yomanri.

Nowe Zalety

NIEZŁOMNY (RÓŻNIE)

Jesteś wierny raz danemu słowu. Za każdy punkt wydany na tę zaletę dodajesz +5 do trudności wszystkich prób uwiedzenia lub przekupienia cię. Posiadając tę zaletę nie możesz nabyć wad Chciwy i Kochliwy.

PRZEDMIOT GAIJINÓW (2 PUNKTY) (TYLKO JEDNOROŻCE)

Rozpoczynasz grę z jednym, wybranym przez ciebie, przedmiotem gaijinów. Barbarzyńskie wyposażenie opisano w Dodatku II. Przedmioty gaijinów możesz nabyć wyłącznie dzięki tej zalecie.

Nowe Wady

BARBARZYŃSKIE IMIĘ (1 PUNKT) (TYLKO JEDNOROŻCE)

Twoje imię brzmi obco – być może zawiera litery „l” lub „v”, niezwykle kombinacje spółgłosek, np. „st”, „ks” czy „th” lub kończy się spółgłoską inną niż „n”.

Wymówienie twojego imienia sprawia Roku-gańczykom trudności, piętnują cię więc jako człowieka, który zadaje się z „błękitnookimi diabłami”. Rzucasz jedną kostką mniej we wszyst-

kich testach interakcji z każdym, kto nie jest członkiem Klanu Jednorożca lub *gaijinem*.

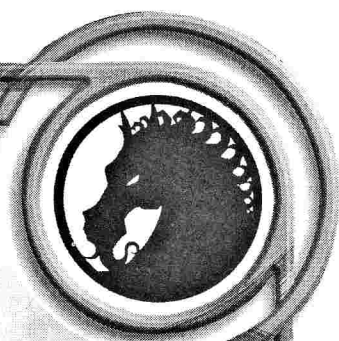
CHCIWY (1-3 PUNKTY)

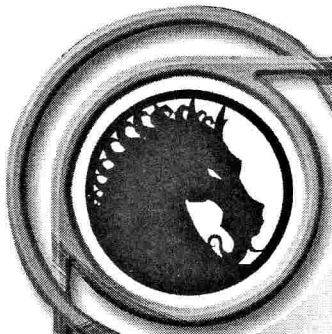
Spędziłeś zbyt wiele czasu obserwując mistrzów karawan, a za mało, starając się pojąć ich obyczaje. Za każdy punkt Chciwości twoi wrogowie dodają +5 do wszystkich rzutów na przekupienie cię. Nie możesz opierać się tym próbom testując Honor.



KŁATWA MOTO (0 PUNKTÓW)

Tę wadę musi wziąć każda postać z rodziny Moto. Twoją rodzinę dotknęła skaza Krain Cienia, i choć pozostali członkowie Klanu rozumieją twoją sytuację, inni Roku-gańczycy po raz pierwszy usłyszeli o twoim rodzie w związku ze złem mrocznej ziemi. Dlatego właśnie traktują cię z rezerwą. Inne Klany odmawiają ci prawa do Chwały, wyrazów uznania, czy nagrody za usługi. Nie zaufają ci i niechętnie udzielą gościny, chyba że inne Jednorożce wywrą na nie nacisk (rzucasz 3 kośćmi mniej używając umiejętności społecznych na postaciach spoza Klanu Jednorożca). Z drugiej strony, trochę się ciebie boją,





MOTO TERUMORI

Obecnym daimyo rodziny Moto jest Terumori, starzejący się, lecz wciąż surowy przywódca. Dla swych ludzi stanowi on uosobienie oddania sprawie rodu, które sprawiło, że całe życie spędził studiując wiedzę na temat Przeklętych Moto i ścigając skażonych krewnych.

Dla jego syna nie ma większego bohatera.

Terumori jest pierwszym synem daimyo rodziny Moto, jednak to nie prawo dziedziczenia zdecydowało o obraniu go przywódcą. Ilekroć miał po temu okazję, dowodził swych umiejętności i wykazywał się niezachwianą lojalnością wobec Klanu. Chociaż starzeje się, nadal pewnie dosiada konia i wciąż potrafi ścigać się ze swym jedynym synem, Soro. Mimo, że Soro czuje się gotowy do objęcia należnej mu funkcji i nie obawia się odpowiedzialności, nie wygląda z niecierpliwością chwili, w której przejmie obowiązki ojca, gdyż uważa go za największego Moto, jaki kiedykolwiek żył.

Kiedy Terumori przekaże wreszcie przywództwo rodzinie w ręce syna, całemu Klanowi będzie go z pewnością bardzo brakować.

dlatego nie sprawiają kłopotów... przynajmniej w twojej obecności.

KOCHLIWY (1-3 PUNKTY)

Miłość jest dla ciebie ważniejsza, niż to wypada samurajowi. Za każdy punkt tej Wady twoi wrogowie otrzymują jedno dodatkowe podbicie podczas wszystkich prób uwiedzenia cię. Nie możesz opierać się tym próbom testując Honor.

OBCA KREW (RÓŻNIE)

Twoi rodzice (lub ty sam) wywodzili się spoza Klanu i zostali do niego przyjęci. Musisz udowodnić swoją wartość i zmyć znamię obcego pochodzenia. Za każdy punkt tej Wady musisz zdobyć 5 dodatkowych punktów Chwały, zanim osiągniesz następny jej poziom. Za każdym razem, gdy zyskasz kolejny poziom Chwały, ograniczenie to spada o 5 punktów.

PIERWSZY RAZ W SIODLE (1 PUNKT) (TYLKO JEDNOROŻCE)

Nigdy nie jeździłeś konno. Co więcej, nie wiesz jak to robić. Nawet, gdy siedzisz na grzbiecie spokojnej kłaczki, potrzebujesz kogoś, kto ujmie lejce i poprowadzi twojego wierzchowca. Jeżeli dosiadasz konia kiedy rozpoczyna się walka lub gdy coś go spłoszy, z pewnością spadniesz. Możesz pozbyć się tej wady wydając 1 Punkt Doświadczenia.

ZBYT PEWNY SIEBIE (2 PUNKTY)

Nigdy się nie cofasz i nigdy nie odkładasz walki na później. Owładnęła tobą młodzieńcza iluzja nieśmiertelności. Kiedy stajesz naprzeciw przeważających sił, musisz wykonać test Spostrzegawczości + Bitwy o Poziomie Trudności równym 30, nim zdecydujesz się wycofać. Nie możesz również wykupić Zalety Przeznaczony do Wielkości.



Zaawansowane zasady jeździectwa

Nie potrzebujesz umiejętności Jeździectwo, aby wsiąść na spokojnego konia i udać się na nim na przejażdżkę. Poruszanie się konno jest w kręgu kultury samurajskiej tak powszechne,

jak dla nas jazda samochodem. Oczywiście są tacy, którzy nie umieją jeździć konno, lecz stanowią oni zdecydowaną mniejszość. Umiejętności Jeździectwo nie testuje się w zwykłych okolicznościach, a wyłącznie w trudnych warunkach – gdy galopujesz, przeskakujesz strumienie, walczysz lub usiłujesz zeskoczyć z grzbietu niespokojnego wierzchowca w deszczową noc i nie upaść przy tym w błoto.

Jeździectwo pozwala Ci wykonać wszystkie podstawowe manewry bez rzucania – chyba że istnieje przy tym jakieś ryzyko. Znaczy to, że potrafisz cwałować nie testując tej umiejętności... pod warunkiem, że wzdłuż zboczy Przełęczy Beiden nie stacza się kamienna lawina, którą usiłujesz wyprzedzić, nim pogrzebie cię żywcem. W takich właśnie chwilach przychodzi czas na test.

WALKA Z KONIA

Gdy dochodzi do walki konnej, sprawność jeźdźcy zaczyna odgrywać ogromną rolę. Wykonując testy jakichkolwiek umiejętności nie może on rzucać większą liczbą kostek niż wynosi jego Jeździectwo. Dlatego walcząc konno postać, która posiada Jeździectwo na poziomie 1, a Kenjutsu na poziomie 3, będzie zachowywać się jak gdyby jej Kenjutsu wynosiło 1.

Jeśli postać nie ma umiejętności Jeździectwo, a usiłuje walczyć z konia, traktuj ją, jakby wszystkie jej umiejętności bugei wynosiły 0. Przykładowo, nie posiadający Jeździectwa ronin o Zręczności 3 i Kenjutsu 2, wskakuje na cudzego konia i usiłuje uciec przed ścigającym go strażnikiem, który jednak go dopada. Człowiek-fala atakuje strażnika i próbuje go ciąć. Ponieważ walczy konno, a nie ma Jeździectwa, jego Kenjutsu jest równe 0. Kiedy tnie, gracz rzuca tylko 3 kostkami (ze Zręczności), zatrzymując wszystkie 3.

KONNICA PRZECIW PIECHOCIE

Oddziały konne posiadają poważną przewagę nad piechurami – ich ciosy sypią się na głowy piechoty, która z trudem dosięga siedzącego wyżej przeciwnika. Biorąc to pod uwagę, należy używającemu broni białej jeźdźcy dodać jedną kostkę do rzutu na obrażenia. Jeśli używasz Tabeli Trafień z Ekranu MG, dosiadający konia bushi może rzucić 2 razy i wybrać bardziej korzystne miejsce trafienia.

Gdy stojący na ziemi wojownik atakuje jeźdźcę, PT trafienia celu wzrasta o 5, a obrażenia, które zadaje, maleją o jedną kostkę. Jeżeli używasz Tabeli Trafień, wylosuj 2 razy miejsce uderzenia i pozwól atakowanemu wybrać bardziej korzystne. Piechur może zaatakować wierzchowca bez tego rodzaju ograniczeń.

Rodzina Ide

W ciągu wielu lat kontaktów z kupcami i przywódcami różnych ludów członkowie rodziny Ide rozwinęli zdolność intuicyjnego działania, która wymyka się zrozumieniu nawet ich własnych krewnych.

Korzyść: +1 do Spostrzegawczości.

SZKOŁA EMISARIUSZY IDE

Choć w szkole Ide panuje taka sama dyscyplina jak w innych szkołach bushi i shugenja, zdecydowanie potępia ona przemoc. Moto Terumori zakazuje członkom swej rodziny pobierać tam nauki, choć zapewne i tak żaden z nich nie miałby na to ochoty.

Uczniowie Szkoły Emisariuszy Ide otrzymują takie samo wyposażenie jak shugenja

Korzyść: +1 do Intuicji

Umiejętności: Dyplomacja, Etykieta, Handel, Jeździectwo, Kenjutsu, Prawo, Szczerzość

Początkowy Honor: 2, plus 5 punktów

Wyposażenie: kimono, plecak, zestaw podróżny, tanto, wierzchowiec, 10 koku. Cztery przedmioty są dobrej jakości.

TECHNIKI

Ranga 1: Mówiąc sercem

Uczeń szkoły Ide musi pojąć, w jaki sposób światło jego duszy prowadzi go do działania. Za każdym razem, gdy emisariusz rzuca na umiejętność związaną z kontaktami społecznymi, dodaje swój Honor do wyniku rzutu. Gdy Mistrz Gry losowo ustala początkową reakcję względem wysłannika Ide, powinien również zmodyfikować wynik rzutu. Emisariusza uczy się także, jak przystosowywać się do wymogów lokalnych zwyczajów. Nawet jeżeli nie jest świadom istnienia tabu, może wykonać rzut na Intuicję + Etykietę (Poziom Trudności 20) by uniknąć popełnienia *faux pas*. Odnosi się to także do normalnych sytuacji społecznych – udany test ustrzeże wysłannika przed zapytaniem o zdrowie niedawno zmarłego na gripę syna daimyo, nawet jeżeli nie

wiedział o jego chorobie i nie zdawał sobie sprawy, że nie powinien o niego pytać.

Ranga 2: Słuchając sercem

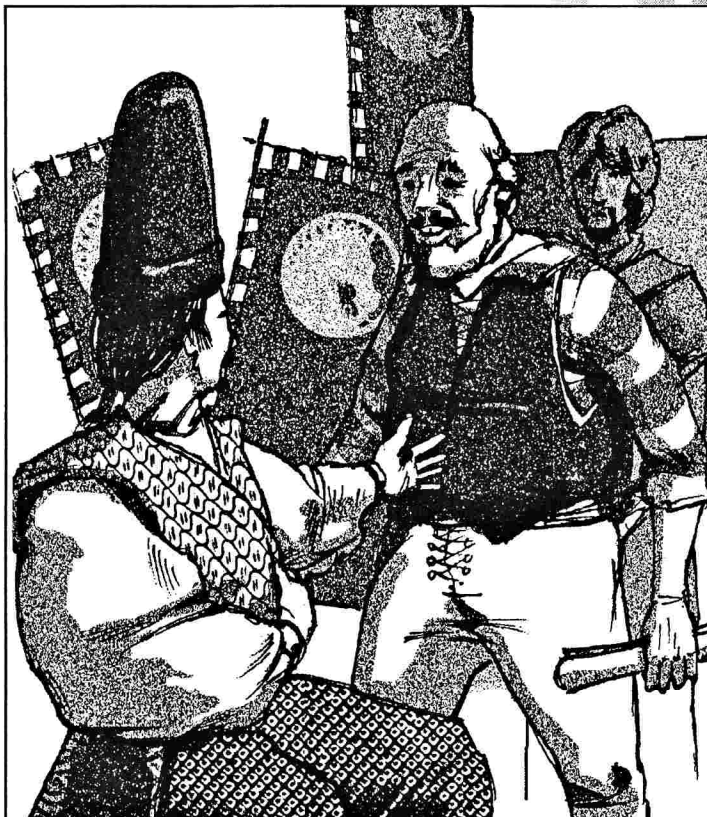
Emisariusz tej rangi uczy się, jak wielkie znaczenie może mieć zaobserwowanie i zapamiętanie najmniejszego nawet szczegółu. Postać może wykonać prosty test Inteligencji, by zapamiętać wszystko, co powiedziano i zrobiono w czasie spotkania. Trudność testu zależy od doniosłości wydarzenia i znaczenia przeprowadzonej akcji: jeśli Emisariusz chce sobie przypomnieć, co Cesarz powiedział w dniu urodzin, wykonuje test o Poziomie Trudności 5, jeżeli natomiast pragnie odtworzyć słowa, które wypowiedział do swego towarzysza przypadkowo spotkany sługa przeciwnika, PT wzrasta do 30. Wysłannik może też, rozglądając się i zapamiętując nawet nic z pozoru nie znaczące detale, zebrać ważne informacje o swoim rozmówcy. Musi w tym celu wykonać prosty test Spostrzegawczości + Śledztwa. Im lepszy wynik, tym więcej szczegółów na temat jego osobowości odkrywa Jednorożec. Oczywiście, trudniej jest zdobyć dane o kimś, kogo spotkało się w ciemnej uliczce, niż o człowieku, który w samo południe zaprosił cię do domu.

Ranga 3: Gdy zasłona drga

Przyzwyczajenie do napotykania i usuwania trudności w pertraktacjach pozwala emisariuszowi wyczuć nadciągające kłopoty. Jeżeli sytuacja

NIEBEZPIECZEŃSTWA DYPLOMACJI

Warto zdać sobie sprawę, że kontakty z co bardziej nieokrzesanymi spośród szczepów Zachodu stanowiły świetny sprawdzian dla emisariuszy Ide. Jeśli nie byli wystarczająco dobrymi dyplomatami, ich koniec był szybki i godny pożałowania – zabijano ich, a czasem nawet zjadano. Ten oły prosty mechanizm selekcji naturalnej wpływał na rozwój umiejętności rodłu Ide. Był także całkiem skuteczną motywacją dla uczniów tej szkoły.





WALCZĄC Z WŁASNYM MROKIEM

Mistrz Gry może ustalić Poziom Trudności wykrycia sług Fu Lenga, zaczynając od 5 i dodając jeden punkt za każdy metr odległości oraz odejmując jeden za każdego kolejnego stwora znajdującego się w pobliżu. Naprawdę wielkie potwory są, rzecz jasna, łatwiejsze do zauważenia, natomiast obecność skały lub innej przeszkody może utrudnić zadanie. Przebywanie w pobliżu istoty skażonej przez Krainy Cienia także ułatwia jej wykrycie – odejmij jeden punkt od PT za każdą minutę, którą samuraj Moto spędza w pobliżu osoby lub stworzenia dotkniętego skażą. Bushi wykonuje tylko jeden test swojej umiejętności, a powyższe wskazówki pomagają określić czas, który będzie potrzebował, by zorientować się, że ktoś jest skażony.

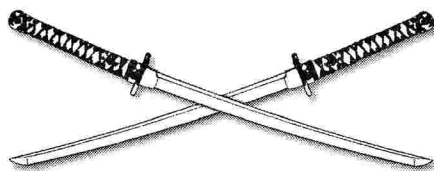
staje się niebezpieczna lub wysłannik czuje, że zdarzy się coś złego, może temu przeciwdziałać. Rzuca wtedy na swoją Intuicję, a trudność jest równa pięciokrotnej wartości Pustki + Szczerości przeciwnika (czyli osoby inicjującej niepożądane działania). Gdy rzut się uda, emisariusz reaguje zanim cokolwiek się wydarzy. Kupcy Ide używają tej techniki, by udaremnić plany złodziejom czy oszustom, a dyplomaci mogą dzięki niej skryć się za plecami strażników albo użyć cennej dla wroga osoby w charakterze tarczy.

Ranga 4: Przebijając zasłonę

Emisariusz potrafi teraz przejrzyć pozory i dostrzec ukrytą prawdę, uczy się bowiem jak wystrzżyć swoją uwagę, by wykryć widome znaki kłamstwa (rozszerzanie się źrenic oczu, nieświadome nawyki, subtelne zmiany tonu głosu) a także jak używać bardziej ezoterycznych metod, dla których nie ma racjonalnego wytłumaczenia. Osoby uczestniczące w układach nie mogą używać przeciwko niemu umiejętności Szczeroci ani żadnych magicznych mocy, które miałyby go zwieść. Za każdym razem, gdy ktoś okłamuje emisariusza, może on rzucić za Śledztwo przeciwko Szczeroci kłamcy. Pozwala to przekonać się, co rozmówca uważa za prawdę. Za każde 5 punktów przewagi nad przeciwnikiem, wysłannik zaznaja się z kolejnym faktem.

Ranga 5: Niewzruszona dłoń pokoju

Sztuka trwania w wewnętrznej harmonii nie ma przed adeptem o tej Randze żadnych tajemnic. Samym wyglądem wzbudza szacunek, a jego spokojne i pewne siebie zachowanie czyni go ostoją ładu nawet w najgorszych chwilach. Emisariusz potrafi wykorzystywać te cechy w obronie własnej – dopóki sam nie dopuści się aktu przemocy każdy, kto chce go skrzywdzić, musi wykonać test przeciwstawny Siły Woli przeciwko jego Intuicji. Celem testu jest sprawdzenie czy napastnikowi uda się wprowadzić swoje zamiary w czyn i wykonuje się go już po zadeklarowaniu ataku. Emisariusz rzuca ilością kostek równą swojej Pustce + Intuicji, zatrzymując tyle, ile wynosi jego Intuicja. Jeśli atakującemu test się powiedzie, może działać. Jeżeli jednak wynik rzutu będzie dla niego niekorzystny, nie może w tej turze przedsięwziąć żadnych wrogich kroków przeciw wysłannikowi.



Rodzina Moto

Powodująca członkami rodu Moto chęć zmagania płamy na honorze rodziny obdarza ich wyjątkową śmiałością.

Korzyść: + 1 do Pustki

Z drugiej strony, związek z jednymi z najstraszliwszych sił Krain Cienia czyni z nich osoby podejrzane.

Wada: Członkowie rodu Moto automatycznie otrzymują wadę Kłątwa Moto (str. 51), za którą nie dostają żadnej rekompensaty w postaci dodatkowych punktów.

Szkoła Bushi Moto

Szkoła Bushi Moto to mroczne miejsce. Jego adepci każdą chwilę poświęcają trosce o czystość własnej duszy i są gotowi za wszelką cenę bronić Cesarstwa, które jest w ciągłym niebezpieczeństwie, póki Przeklęci Moto nawiedzają Krainy Cienia. Nie wiedzą, dlaczego tak wielu z ich ziomków uległo mocy Krain, nie znają więc sposobu, w jaki mogliby z nią walczyć. Wciąż jednak próbują, dzięki czemu powstały niezwykle techniki tej szkoły stworzone z nadzieją, że reszcie Klanu uda się uniknąć losu przodków.

Korzyść: + 1 do Siły Woli

Umiejętności: Jeździectwo, Kenjutsu, Medytacja, Obrona, Polowanie, Yomanri, Wiedza o Krainach Cienia.

Początkowy Honor: 1 plus 5 punktów

Wypożyczenie: kimono, katana, wakizashi, łuk, 30 strzał jakiegokolwiek typu, ciężka zbroja, zestaw podróży, wierzchołek, 3 wybrane sztuki broni, oraz 10 koku. Dwa przedmioty są dobrej jakości.

TECHNIKI

Ranga 1: Doskonałość oddechu

Bushi uczy się, jak uczynić doskonałym każde działanie. Do perfekcji opanowuje zarówno czynności skomplikowane, jak myślenie czy kenjutsu, jak i proste – oddychanie, a nawet bicie serca. Doskonali tę technikę przez całe życie. Poruszając się z zadziwiającą harmonią, bushi dodaje swoją Rangę do Poziom Trudności trafienia go oraz do każdego rzutu na obrażenia.

Ranga 2: Walcząc z własnym mrokiem

Dzięki karmicznej więzi łączącej członków rodziny Moto z ich spaczonymi przodkami, bushi potrafi wyczuć bliskość stworów Krain Cienia. Służy temu prosty test Intuicji, którego zasady podano na marginesie. Ta nadprzyrodzona zdolność nie polega na wzroku czy pozostałych zmysłach – obecność Skazy jest po prostu wyczuwalna. Im wyższy wynik testu, tym więcej postać może dowiedzieć się o rozmiarach, liczbie, odle-

głości i kierunku, z którego zbliżają się sługi Fu Leng, a nawet poznać ich zamiary.

Ranga 3: Prawość naszych Przodków

Kierowany potrzebą odkupienia czynów przodków bushi może skupić się na wykonaniu agresywnego ataku, zapominając o otaczającym go niebezpieczeństwie. Potrafi zaatakować 2 razy na rundę, o ile zdecyduje się na Pełny Atak.

Ranga 4: Pomsta za mych Przodków

Bushi stał się panem własnego przeznaczenia i przyjął prawdę o zagładzie swojego rodu. Wykonując test może wydać 2 punkty Pustki, o czym ma prawo zdecydować już po rzucie.

Ranga 5: Ranny, lecz nieugięty

Bushi zjednoczył się z zagładą, jaka spotkała część rodu Moto. Umierając, może zmusić swego ducha, by zniszczył ciało, rozszarpując je na strzępy, dzięki czemu nie powstanie ono z martwych.

Samuraj Moto potrafi też nadzwyczajnym wysiłkiem woli utrzymać się przy życiu. Zastęp poziomy Obalony i Nieprzytomny Poziomem Ran równym -4, Martwy -5, a potem -6, -7 itd. Po przekroczeniu Poziomu Ran -4 bushi pozostanie żywy przez tyle tur, ile wynosi jego Krąg Pustki. W tym czasie normalnie się porusza, walczy, przyjmuje obrażenia itp. Jeśli do końca ostatniej uzyskanej w ten sposób tury nie zostanie ule-

OZDOBNE ROGI

Wiele *shiotome* ozdabia osłony głowy swych koni bojowych rogami. Niektórzy samurajowie naśladują je w tym względzie, jednak Panny Wojny bardzo tego nie lubią.





KROPIERZ

Zbroja końska zapewnia ochronę analogiczną do zbroi ludzkiej: +5 do Poziomu Trudności trafienia konia za lekką zbroję oraz +10 za zbroję ciężką. Podobnie jak w przypadku ludzi, zbroję dla konia dostarcza daimyo jeźdźca, jednak konieczność użycia większej ilości materiałów oraz czasu potrzebnego do jej wykonania powoduje, że proces ten zwykle się przeciąga.

czony do Poziomu Ran -4 (lub wyżej), umiera. Wielu uważa, że olbrzymia wytrzymałość stanowi przejaw woli życia Moto, jednak samurajowie Jednorożca, świadomi ogromnych strat ponoszonych przez ten ród w rozpaczliwych walkach z Fu Lengiem, wiedzą, że Moto nie żywią takich złudzeń.



*Uderzaj w konia – ona nie umie walczyć pieszo.
– ostatnie słowa wielu bushi*

Choć w tej szkole uczą się wszystkie kobiety z rodziny Otaku, dziewczęta z innych rodzin Klanu Jednorożca muszą wykupić Zaletę Inna Szkoła (która kosztuje w tym wypadku 3 punkty), by je przyjęto, a przedstawicielki innych Klanów nie mogą dostać się do niej w żaden sposób. Wynika to z faktu, iż wszystkie uczennice powinny wywodzić swój rodowód od pierwszej Otaku (tysiąc lat małżeństw między rodzinami Klanu Jednorożca sprawiło, że większość jego członków jest w stanie dowiedzieć co najmniej odległego pokrewieństwa z założycielką rodziny).

Żaden mężczyzna nie ma wstępu do tej szkoły, większość męskich przedstawicieli rodziny Otaku uczy się więc w szkole bushi Shinjo.

Ze szkoły Otaku wywodzą się *samurai-ko*, których szybkość, odwaga i nieomal mistyczne zdolności – wzbudzające ciekawość zarówno bushi, shugenja jak i mnichów – obrosły w legendę.

Korzyść: +1 do Refleksu

Umiejętności: Jeździectwo 2, Kenjutsu, Lanca, Obrona, Taktyka, jedna dowolna Umiejętność Godna lub Bugei.

Początkowy Honor: 3, plus 5 punktów

Wyposażenie: kimono, katana, wakizashi, lanca, łuk, 30 strzał jakiegokolwiek typu, ciężka zbroja, zestaw podróżny, wierzchowiec Otaku, trzy sztuki wybranej broni, 10 koku. Trzy przedmioty są dobrej jakości.

TECHNIKI

Ranga 1: Jazda w jedności

Burzliwa krew twych przodków pragnie swobody. Galopująca po stepach Panna Wojny jednoczy się z założycielką rodziny Otaku. Kiedy podczas jazdy konnej używa jednej ze swoich sześciu podstawowych umiejętności może rzucić i zatrzymać jedną kostkę więcej.

Ranga 2: Pustka wojny

Panna Wojny nauczyła się uderzać szybko i silnie. Kiedy już wszyscy rzucą na Inicjatywę, może na resztę tej rundy zamienić swój wynik z Poziomem Trudności trafienia jej.

Ranga 3: Podążając z wiatrem

Panna Wojny nauczyła się unikać obrażeń, poddając się sile ciosów. Odejmij jej Rangę od całkowitych obrażeń zadanych przez celne uderzenie. Zasada ta odnosi się także do ran wynikających z Tabeli Bitwy.

Ranga 4: Wiatr nigdy nie ustaje

Panna Wojny nauczyła się tajemnicy nieustającego ataku, co przynosi jej dwie korzyści. Po pierwsze, atakując z końskiego grzbietu, umie ułożyć broń tak, aby wykonać dwa ataki w rundzie.

Po drugie, jeśli którykolwiek z jej ataków pozabawi nieprzyjaciela życia, może na końcu tej samej tury zaatakować kolejnego przeciwnika. Każdy wykonany w danej rundzie atak może zaowocować następnym, jeżeli jednak Panna Wojny zabije wroga dodatkowym ciosem, nie może zaatakować po raz trzeci. Tej zdolności samurai-ko może użyć nawet jeśli walczy pieszo.

Ranga 5: Błogosławieństwo Otaku

Wszystkie Otaku wierzą, że założycielka ich rodu spogląda na nie, gdy walczą i błogosławi te, które najbardziej ceni. Podczas walki konnej lub pieszej Panna Wojny może przerzucić kostki, na których wypadło mniej niż wynosi Cecha, którą testowała. Z tego błogosławieństwa skorzystać można tylko raz na rundę.



Tabele Dziedzictwa

Po wybraniu rodziny, z której będzie pochodził twój bohater, możesz rzucić do trzech razy na Tabeli Dziedzictwa, aby zobaczyć z jakiej gałęzi rodu się wywodzi. Każdy rzut kosztuje jeden Punkt Postaci.

Rozpocznij od Tabeli Dziedzictwa nr 1 i postępuj zgodnie z instrukcjami.

Wiedz jednak, że i pośród szlachetnych Jednorożców nie wszystko jest sprawiedliwe...

TABELA DZIEDZICTWA 2 — HANIEBNA PRZESZŁOŚĆ

Niestety, nie wszyscy cieszą się błogosławieństwem honorowych przodków. Członkowie rodziny Moto odejmują jeden od wyniku swojego rzutu. Postaci z rodziny Otaku dodają jeden.

Rzut Wynik

- 0-1 Skażony! Jeden z twoich przodków przebywa teraz w Krainach Cienia – tak, jak to czynił przez ostatnie pięćset lat. Rozpoczynasz grę z Chwałą równą zero i tracisz jeden poziom Honoru.
- 2 Koziół ofiarny! Jeden z Klanów nadużył zaufania twojej rodziny i niemal ją zniszczył. Rozpoczynasz grę bez konia, pieniędzy i rodziny, tylko ze standardowym wyposażeniem (które jest niskiej jakości). Wybierz Klan odpowiedzialny za twoje nieszczęście.
- 3-5 Głupiec! Twoja rodzina dała się złapać na subtelną, roguzańską sztuczkę. Rzuć kostką – jeśli wynik jest parzysty zyskujesz Mroczną tajemnicę; jeśli zaś nieparzysty, posiadasz Zobowiązanie. Wybierz winny Klan.
- 6 Wiarołomca! Jednemu z twoich przodków nie udało się wypełnić obowiązków, jakie miał wobec Klanu. Zaczynasz z Chwałą równą zero i aby osiągnąć pierwszy jej poziom musisz zdobyć aż dwadzieścia punktów Chwały.
- 7-8 Dezerter! Twoi rodzice byli niełojalni i opuścili Klan na krótko przed twoim gempukku. Jesteś Roninem Klanowym.
- 9 Przekłety! Twoi przodkowie oszukali gaijina, który był magiem – przeklął on twą rodzinę do dziesiątego pokolenia. Tracisz dwa punkty Honoru i nie otrzymujesz Korzyści z faktu przynależenia do konkretnej rodziny.
- 10 Łajdak! Nawet namiestnika można przekupić – tak stało się z twoim ojcem. Został wygnany, a jego imię wymazano z kronik Klanu. Twoja matka popełniła seppuku. Twój klan nigdy nie da ci posiadłości ani tytułu, nie zaufa ci też w sprawach związanych z pieniędzmi.
- 11 Oszust! Twoja matka zdradziła Panny Wojny. Tracisz poziom Honoru i nie możesz się uczyć w szkole Otaku.

TABELA DZIEDZICTWA 1

Rzut Wynik

- 1-2 Haniebna przeszłość. Rzuć na Tabeli Dziedzictwa nr 2.
- 3-5 Zwyczajna przeszłość. Nic nie zyskujesz, nic nie tracisz.
- 6-9 Chwalebna przeszłość. Rzuć na Tabeli Dziedzictwa 3.
- 10 Dwoiste dziedzictwo. Rzuć na Tabeli Dziedzictwa 4.

TABELA DZIEDZICTWA 3 — CHWALEBNA PRZESZŁOŚĆ

Rzut Wynik

- 1 Czcigodna krew – w twoich żyłach płynie czysta krew założyciela rodziny. Zyskujesz jeden punkt Honoru i Pustki. Ten wynik może pojawić się tylko raz – traktuj następne takie rzuty tak jakby nie przynosiły efektu.
- 2 Szlachetny rodowód – dzięki małżeństwu w twych żyłach płynie krew przodka innej rodziny. Jeśli jesteś shugenja, uzyskujesz jeden Sekretny Czar Klanu Jednorożca (patrz **Dodatek III**). W innym wypadku otrzymujesz technikę z poziomu pierwszego jakiegokolwiek szkoły Jednorożców oprócz szkół shugenja i Panien Wojny.
- 3-5 Weteran – przejdź do Tabeli 3A – Słynne Bitwy*.
- 6-7 Bohaterska śmierć – przejdź do Tabeli 3B – Chwalebna Śmierć*.
- 8-9 Zaszczytny urząd – przejdź do Tabeli 3C – Znakomite Nagrody*.
- 10 Sławny romans – twoja rodzinę wiąże z innym Klanem romantyczna więź. Rzuć kostką – jeśli wynik jest parzysty, zawarto politycznie korzystne małżeństwo – zyskujesz Pomniejszego Sojusznika w innym Klanie i możesz uczęszczać do szkoły tej rodziny bez konieczności wykupywania odpowiedniej Zalety. Jeśli wynik jest nieparzysty, romans przysporzył kłopotów – zyskujesz Pomniejszego Sojusznika i Pomniejszego Wroga z tego Klanu.

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

* postacie z rodziny Ide muszą przerzucić ten wynik. Jeśli pojawi się on po raz drugi, można go zatrzymać.

TABELA 3D – PODARUNKI

O rozmiarach подарunków decyduje Mistrza Gry.

Rzut Wynik

- 1-6 Pieniądze.
- 7-8 Posiadłości.
- 9 Przedmioty wysokiej jakości.
- 10 Magia.

TABELA DZIEDZICTWA 3A — SŁYNNE BITWY

Twój przodek walczył w słynnej bitwie, dając ci godny do naśladowania wzór. Postacie z rodziny Moto odejmują trzy punkty od swojego wyniku, postacie z rodziny Shinjo dodają jeden.

Rzut Wynik

-2-0 Wojna Krwi

Około pięciuset lat temu Moto walczyli z Żyjącą Ciemnością. Twój przodek był jednym z niewielu, którzy przeżyli. Zyskujesz jeden poziom Chwały i dodatkowy punkt Pułki do wydania w każdej bitwie ze stworami Krain Cienia.

1-4 Potyczka

Na przestrzeni wielu wieków rozproszone po całym kontynencie Jednorożce wzięły udział w setkach potyczek o niewielkim, w porównaniu z niedawnymi wypadkami, znaczeniu. Jednorożce odegrały także rolę w wielu bitwach klanu Żurawia. Zyskujesz pięć punktów Chwały.

5 Powrót Klanu Jednorożca – Mur Kaiu

Twój przodek wyróżnił się w czasie ataku na północny kraniec Muru Kaiu, podczas powrotu Klanu Jednorożca dwieście lat temu. Choć Klan Kraba stracił zainteresowanie Jednorożcem, kiedy okazało się, że nie stanowi on czoła inwazji Krain Cienia, ma bardzo długą pamięć. Zyskujesz jeden poziom Chwały, jeden poziom Taktyki i Pomniejszego wroga w klanie Kraba.

6-7 Powrót Klanu Jednorożca – Równina Bitwy Siedmiodniowej

Po przebicciu się przez armię Klanu Kraba, Jednorożce zmierzyły się z połączonymi siłami Klanów Skorpionia i Lwa na tej samej równinie, na której sto lat wcześniej pokonano Piewców Krwi. Ukształtowanie terenu pomogło kawalerii Jednorożców zniwelować przewagę liczebną przeciwników i wycofać się na północ. Zyskujesz jeden poziom Honoru i jeden poziom Taktyki.

8-9 Bitwa Chryzantemowych Płatków

173 lata temu skażeni Moto poprowadzili ogromną armię Krain Cienia wprost na ziemię Klanu Jednorożca. Wspomagane przez ashigaru wojska Klanu powstrzymały ich pochód dopiero nad brzegami Jeziora Chryzantemowych Płatków. Zyskujesz jeden poziom Chwały i jeden poziom Wiedzy o Krainach Cienia.

10-11 Bitwa na Równinie Białego Brzegu

Nim doszło do wojny, Skorpiony podjęły zbiorowy wysiłek, mający na celu udowodnienie całemu Cesarstwu, że tak zwane „Jednorożce” wcale nie wiodą swego rodowodu od Shinjo, lecz są barbarzyńskimi oszustami. W samej bitwie jednak podejrzanie łatwo uległy niewielkim siłom Jednorożców, złożonym w większości z Panien Wojny, wspomaganych przez garstkę samurajów z Klanu Lwa. Niedługo po klęsce Skorpiony publicznie uznały prawdziwość roszczeń Klanu Jednorożca. Zyskujesz jeden poziom Chwały, Pomniejszego sojusznika w rodzinie Akodo (Lew) oraz Pomniejszego wroga w rodzinie Bayushi (Skorpion).

TABELA DZIEDZICTWA 3C — ZNAKOMITE NAGRODY

Twój przodek przysłużył się Cesarstwu – zyskujesz jeden poziom Honoru i rzucasz na poniższą tabelę. Członkowie rodziny Moto odejmują, natomiast członkowie rodziny Ide dodają dwa punkty do wyniku.

Rzut Wynik

- 1-2 Słynny generał – zyskujesz jeden poziom Taktyki.
- 3-4 Specjalna misja dla samego Cesarza – przejdź do Tabeli nr 3D.
- 5-7 Cesarski Namiestnik – zyskujesz Pomniejszego sojusznika na Dworze Cesarskim lub w którymkolwiek klanie.
- 8 Zwycięzca Wielkiego Polowania – zyskujesz jeden poziom Yomanri lub Polowania.
- 9-10 Nic nie zyskujesz.
- 11-12 Cesarski dostawca – zyskujesz 20 koku.

TABELA DZIEDZICTWA 4 — DWOISTE DZIEDZICTWO

Rzut Wynik

- 1-3 Będąc Cesarskim Namiestnikiem twój przodek odkrył niehonorowe postępowanie jednej z rodzin. Zyskujesz Potężnego wroga, jeden poziom Honoru i jeden poziom Śledztwa.
- 4 Twoja rodzina uczyła się od gaijińskich alchemików – zyskujesz jeden poziom umiejętności Trucizny.
- 5 Więzy krwi łączą cię z barbarzyńcami. Zyskujesz jeden poziom do którejkolwiek Cechy równej dwa, jeden poziom umiejętności Wiedza o gaijinach oraz wygląd barbarzyńcy. Dla członków pozostałych Klanów działa to tak, jak Upośledzenie Społeczne i Zła Reputacja.
- 6-7 Twój przodek zabił w pojedynku bohatera innego klanu. Zyskujesz Potężnego wroga i przedmiot znakomitej jakości (zabrany z jego martwych dłoni).
- 8-9 Twoja rodzina miała kłopoty finansowe. Nie posiadasz ani jednego koku, wszystkie twoje przedmioty poza jednym (oraz koniem) są średniej jakości. Staraleś się przetrwać, dlatego zyskujesz cztery umiejętności niegodne lub bugei, każda na pierwszym poziomie.
- 10 Odziedziczyłeś magiczny przedmiot. Mówi się, że został odebrany jakimś *oni* przez jednego z twoich odległych krewnych. Nie jesteś pewien, czy naprawdę drzemie w nim magia, lecz jeśli tak, to chciałbyś wiedzieć, czy nie jest on przypadkiem przeklęty lub skażony.

Tabela Losu Jednorożca

Nikt nie jest kowalem swojego losu. Każda postać należąca do Klanu Jednorożca może rzucić raz kostką i odczytać, co zgottały dla niej Fortuny.

Po pierwsze, sprawdź, czy Fortuny do tej pory ci sprzyjały – jeśli wynik jest parzysty, rzuć kostką powtórnie i odczytaj wynik z Tabeli Szczęścia, jeśli jest nieparzysty, rzuć

TABELA DZIEDZICTWA 3B — CHWALEBNA ŚMIERĆ

Twój przodek zginął honorową śmiercią, czym od tej pory szczyli się twoja rodzina. Postacie z rodu Moto odejmują jeden od swojego wyniku.

Rzut Wynik

- 0–1 Zabit w walce ze stworami z Krain Cienia – ponieważ starasz się pomścić swego przodka, zyskujesz jeden poziom w wybranym przez siebie rodzaju broni i wyzbywasz się strachu przed tworami Fu Lenga.
- 2–5 Zabit w pojedynku – zyskujesz jeden poziom w lajutsu i trzy Punkty Postaci za dany ci chwalebny przykład.
- 6–10 Zabit w bitwie – rzuć raz na Tabeli 3A (zyskując opisane tam korzyści), potem rzuć jeszcze raz i odczytaj wynik z tabeli zamieszczonej poniżej.

- 1 Ocalił armię od klęski – zyskujesz Potężnego sojusznika z Klanu walczącego po stronie twego przodka.
- 2 Darował komuś życie – zyskujesz Potężnego sojusznika z Klanu przeciwnika i Pomniejszego wroga ze swojego Klanu.
- 3 Ochronił generała – zyskujesz Pomniejszego sojusznika z Klanu walczącego po stronie twego przodka.
- 4–5 Zabił ważnego przeciwnika – zyskujesz jeden poziom Chwały i Pomniejszego wroga z przeciwnego Klanu.
- 6 Uratował ранego samuraja – rzuć na Tabeli nr 3D – Podarunki (na str. 57).
- 7–9 Dzielnie stawał – zyskujesz 1 – 10 punktów Chwały i Pomniejszego wroga z przeciwnego Klanu.
- 10 Popelniał seppuku – twój przodek popelniał samobójstwo, by nie splamić honoru rodziny, zostawił ci jednak prezent, mający go upamiętniać. Rzuć na Tabeli 3D – Podarunki (str. 57).

TABELA SZCZĘŚCIA

Rzut Wynik

- 1 Jeśli jesteś shugenja, zyskujesz dodatkowy czar, jeśli nie – otrzymujesz przedmiot znakomitej jakości.
- 2 Jesteś urodzonym jeźdźcem – dodaj dwa poziomy do swojej umiejętności Jeździectwo.
- 3 Posiadasz kilkusetletnią pamiątkę rodzinną – zestaw do parzenia herbaty, obraz, hełm itp.
- 4 Masz pięć dawek eliksiru uzdrawiającego. Każda dawka leczy jedną kostkę obrażeń.
- 5 Jesteś posiadaczem magicznej osobliwości – zestawu do gry w Go, który sam gra przeciwko tobie, wakizashi, które na zawołanie wysuwa się z saya, czy kimono, które nigdy się nie brudzi ani nie moknie.
- 6 W twoich żyłach płynie szlachetna krew – zyskujesz trzy punkty Honoru.
- 7 Jesteś geniuszem – twój Prestiż wzrasta o dziesięć punktów.
- 8 Niespodziewany przyływ gotówki – rzuć kostką i podziel przez dwa, wynik to ilość koku, które zyskałeś.
- 9 Masz ładny diament. Rzuć dwoma kostkami (przerzucając dziesiątki) by określić jego wartość.
- 10 Masz przyjaciół w innym Klanie (daje ci to mniej, niż zaleta Pomniejszego Sojusznika, ale zawsze to więcej niż nic).

TABELA PECHA

Rzut Wynik

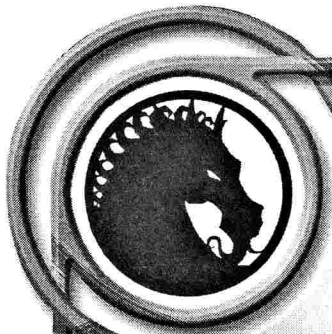
- 1 Tracisz dwa przedmioty ze swojego podstawowego wyposażenia (wybór Mistrza Gry).
- 2 Niedawno straciłeś konia – rozpoczynasz grę pieszo.
- 3 Dorastałeś poza terenami Cesarstwa i nie rozumiesz subtelności cechujących kulturę Rokuganu. Twoja Szczerość i Etykieta spadają o jeden poziom. By je rozwinąć, musisz wydawać o jeden punkt doświadczenia więcej niż zwykle.
- 4 Twoja rodzinna pamiątka została zdekompletowana, ale wydaje ci się, że wiesz, kto posiada jej pozostałą część (zestaw shogi bez połowy pionków, katanę bez saya itd.).
- 5 Złamałeś swoją rodzową katanę. Tracisz jeden poziom Honoru i do czasu zdobycia lepszej posługujesz się kataną gorszej jakości (2z2).
- 6 Jesteś zbyt pewny siebie – odejmij jeden poziom od twojej najwyższej umiejętności (jeśli jest ich kilka, wylosuj jedną).
- 7 W szkole miałeś problemy z koncentracją – twój Prestiż spada o 10.
- 8 Przegrana – grając przegrałeś 1 – 10 koku.
- 9 Długi – przegrałeś prawie wszystkie swoje pieniądze. Posiadasz tylko 1 koku, a następne 1 – 10 koku, które uda ci się zdobyć, musisz oddać swojemu wierzycielowi.
- 10 Nie masz pecha. Nie przejmuj się jednak, jesteśmy pewni, że twój Mistrz Gry wkrótce coś wymyśli.



Rozdział czwarty:



**Kto jest kim
w Klanie Jednorożca**



PRZODKOWIE

Na marginesach tego rozdziału znajdziesz krótkie opowieści o bohaterach Klanu Jednorożca. Dzięki Punktom Postaci możesz uczynić każdego z nich Przodkiem twojego bohatera (nie można zdobyć Przodków za punkty doświadczenia). Chociaż większość Jednorożców zostało adoptowanych, mieszane małżeństwa między członkami rodzin spowodowały, że prawie wszystkich łączy więź krwi z co najmniej jednym z czterech rokugańskich założycieli rodzin. Ci, którzy wydają Punkty na określonego przodka, uzyskują wyjątkową więc karmiczną z danym herosem.

PRESTIŻ

Uważni czytelnicy zauważą zapewne, że podane w tym rozdziale statystyki postaci po zsumowaniu nie zawsze odpowiadają Prestiżowi, który powinny – biorąc pod uwagę ich Range – posiadać. Błędy te zostały popełnione z rozmysłem. W niektórych przypadkach może się okazać konieczne, by na przykład Hida Kisada, daimyo Klanu Kraba, miał umiejętność Jeździectwo na poziomie 4, w innych zaś taka umiejętność byłaby u niego nie na miejscu, a czasem mogłaby zrujnować całą dobrze przemyślaną kampanię. Dlatego też wspomnieliśmy jedynie o najważniejszych umiejętnościach postaci, zostawiając wolne punkty w ich poziomach Prestiżu, które Wasz Mistrz Gry może wykorzystać, jeśli uważa to za konieczne.

Rozdział czwarty: Kto jest kim w Klanie Jednorożca

Rodzina Shinjo

SHINJO YOKATSU

ZIEMIA 4

Wytrzymałość 5

WODA 4

Sila 5

OGIEŃ 3

Zręczność 5

POWIETRZE 3

Refleks 5

PUSTKA 4

Szkoła/Ranga: Bushi Shinjo 5

Umiejętności: Etykieta 1, Historia (Klan Jednorożca) 3, Historia (Płonące Piaski) 4, Historia (Rokugan) 2, Hodowla zwierząt (konie) 3, Jeździectwo 5, Kenjutsu 5, Konne łucznictwo 5, Shintao 2, Śpiew 2, Taktyka 4, Wiedza o koniach 4

Honor: 4,5

Chwała: 8,1

Zalety: Jasny umysł, Regeneracja, Status (daimyo Klanu), Syn tej ziemi (Jednorożce)

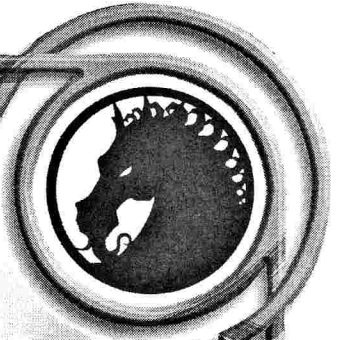
Wady: Kiepski kłamca

Obecnym daimyo domu Shinjo, a zarazem championem Klanu jest Yokatsu, znany jako „Pan Czterech Wiatrów”, cichy i spokojny człowiek, który wydaje się być bardziej zadowolony z posiadanego wierzchowca niż z zajmowanej pozycji. Od dnia narodzin wychowywany był przez dziadka, ówczesnego daimyo Klanu.

Starszy Shinjo był – tak jak jego wnuk – małomównym, spokojnym mężczyzną. Snuł tęskne opowieści o czasach, w których Klan przemierzał dzikie, nieskończone morza piasków, a wiatr słodko pieścił twarze wędrowców. Yokatsu dorastał marząc o ziemiach, które oglądał oczami dziadka. To właśnie on nalegał, by chłopiec spędzał czas z ludźmi wszelkiego stanu, od najpodlejszych *eta* do szlachetnie urodzonych arystokratów. W ten sposób przyszły daimyo nauczył się doceniać rzeczy proste: słomianą matę, gwiazdy na niebie i ludowe pieśni o dawno opuszczonych ziemiach. Kiedy odbył swoje *gempukku*, zdecydował, że nie od razu obejmie przeznaczone mu stanowisko. Przez całe życie śpiewał pieśni, słuchał opowiadań i śnił sny o dawno zapomnianym miejscu poza górami Rokuganu. Wiedział, że musi osobiście poznać pradawne ziemie swoich przodków. Pierwszego dnia po ceremonii osiadł na konia, po raz ostatni porozmawiał z dziadkiem i odjechał na zachód, podążając śladem słońca.

Yokatsu przemierzał piaski przez dwa długie lata. Spotykał dziwnych ludzi i walczył z przeciwnikami, którzy zamiast zbroi nosili dziwaczne





łachmany. Dni spędzał na grzbiecie konia, a noc pod otwartym niebem. Podążając przed siebie, śpiewał starożytne pieśni i słuchał słów szepta-nych przez zalane słońcem równiny. Pewnego dnia pokonał ostatni grzbiet górski i ujrzał pod sobą nagi świat, spalony słońcem i smagany wi- chrem, przesuwanym ponad ziemią wielkie chmury. Z daleka niesło się dźwięczne rżenie ko- ni. Yokatsu wstrzymał wierzchowca i spojrzał na rozciągającą się przed nim krainę. Przez wiele godzin śledził wędrówkę słońca po ciemnym, pu- stynnym niebie i słuchał samotnego wiatru, który przywiewał w jego kierunku zapach kurzu i nieznanych roślin.

Kiedy ponad górującymi za jego plecami szczytami pojawił się Onnotangu, piasek pustyni stał się zimny i nieruchomy. Wydawało się, że to zimne światło boga obnażyło kości ziemi. Przy- szły daimyo zawrócił wierzchowca w stronę wschodzącego księżyca. Zostawiwszy za sobą pu- stynne piaski zaczął śpiewać – tym razem jednak była to pieśń rokugańskich chłopów, prostych lu- dzi, których niegdyś poznał.

Kiedy młodzieniec wrócił do Cesarstwa, opo- wiedział dziadkowi o minionej podróży. Daimyo zapytał go wtedy, dlaczego nie dokończył wę- drówki, dlaczego zawrócił będąc na granicach dawnej ojczyzny. Yokatsu milczał przez dłuższą chwilę i myślał nad odpowiedzią.

– Ojczyzna to nie miejsce – rzekł wreszcie – to twój lud.

Od tego czasu nigdy nie pragnął znaleźć się w miejscu innym niż to, w którym właśnie stał – lub do którego niósł go rumak. Gdy jego dziadek odszedł do klasztoru, Yokatsu został daimyo Jed- norożca i chociaż nie był wytrawnym politykiem, udało mu się utrzymać granice ziem swojego Klanu we względny spokój.

„Jesteśmy ludem wiatru” – okrzyk bojowy Jednorozońców najlepiej chyba opisuje postawę ich daimyo. Yokatsu czuje się pewnie tylko w siodle, w bezustannej wędrówce z miejsca na miejsce. Nawet teraz, jako dojrzały mężczyzna, często bie- rze udział w wyścigach młodzieży. Tytuł „Pana Czterech Wiatrów” zawdzięcza swej młodzieńczej podróży, jest bowiem jedynym żyjącym człon- kiem Klanu, który ujrzał na własne oczy Ziemię Płonących Piasków, starożytną ojczyznę towarzy- szy Shinjo. Wędrówka nie jest jednak jedyną przyczyną, dla której nadano mu ów przydomek – jest wszakże panem ludu wiatru.

Yokatsu jest niewysoki i krępy. Ma pałakowa- te, wykrzywione od częstego przebywania na końskim grzbiecie nogi, a idąc kołysze się na bo- ki. Gdy się uśmiecha, jego uśmiech jest szczery i naturalny, jednak przez większość czasu na je- go twarzy gości wyraz powagi i surowości, obe-

cny na niej raczej z powodu narzuconej sobie dyscypliny, niż ze względu na temperament. Jego spojrzenie zdradza powściągliwość i nadaje mu wygląd osoby, która ocenia wszystkich dookoła. Kiedy już zdarzy mu się wybuchnąć głośnym śmiechem, drżą od niego ściany. Ten śmiech nie pasuje do zamkniętych pomieszczeń, lecz otwar- tych równin i stepów. Daimyo na co dzień nosi czyste i schludne, proste stroje, a większość jego odświętnych szat wygląda na nowe lub bardzo rzadko używane – co zresztą nie mija się z praw- dą. Choć stara się tego nie okazywać, nie czuje się dobrze na żadnym dworze. Kiedy ma możli- wość wyboru, Pan Czterech Wiatrów woli nosić jeździeckie skóry. Kiedy nietaktownie się zacho- wa, zaczyna mruczeć do siebie i przeklinać pod nosem, wyglądając przy tym na niewiarygodnie zmieszanego.

SHINJO YASAMURA

ZIEMIA 4

WODA 3

Siła 4

Ogień 2

Zręczność 4

POWIETRZE 2

Refleks 4

PUSTKA 3

Szkoła/Ranga: Bushi Shinjo 2

Umiejętności: Iaijutsu 3, Jeździectwo 5, Ken- jutsu 4, Konne łucznictwo 3, Naginata 3, Obrona 3, Polowanie 4, Yomanri 3

Honor: 2,7

Chwała: 7,4

Zalety: Błogosławieństwo Benten, Szybki

Wady: Litościwy, Próżny

Shinjo Yasamura to towarzyski i energiczny młody człowiek, który niedawno przeszedł *gem- pukku*. Jest pełen energii, niefrasobliwy i wesoły. Swoje obowiązki wykonuje szybko i z miłym uśmiechem, od czasu do czasu pogwizdując. Odrobinę próżny, czasami za bardzo interesuje się dobrze urodzonymi pannami z innych Kła- nów. Jak każdy osiemnastolatek, uwielbia chęłpić się umiejętnościami jeździeckimi i chwalić bie- głością w iaijutsu.

Ten przystojny (choć nie idealny) mężczy- zna posiada duże poczucie humoru, które zdra- dza nie schodzący z jego twarzy krzywy uśmie- szek. Jego jasne oczy rozjaśniają się jeszcze bar- dziej w obecności kobiet, które zawsze skłaniają go do żartów i śmiechu. Prawdę mówiąc, trudno nie lubić Yasamury.

PRESTIŻ (CD.)

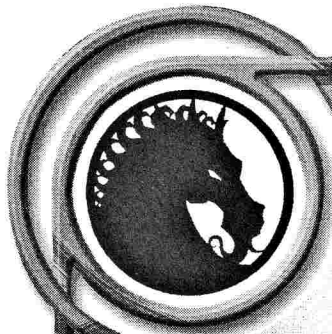
Prowadzący mogą więc swobodnie uzupeł- niać wszystkie postaci tu opisane o dowolne po- trzebne umiejętności i zdolności (aż do osią- gnięcia maksymalnego Prestiżu dla ich Rangi), mogą też po prostu po- zwolić im rozwijać się z czasem, w miarę jak bo- haterowie graczy będą ich lepiej poznawać.

PRZODEK: MOTO SORO 60? DO 150? (5 PUNKTÓW)

Moto Soro był prostym wieśniakiem, ale jego wy- trwałość w dążeniu do raz obranego celu oraz wier- ność bushido spowodowa- ły, że dostąpił zaszczytu wyniesienia do rangi sa- muraja posiadającego wła- sne rodowe nazwisko. Część Jednorozońców była przeciwna wyróżnieniu, jakie spotkało tego szorst- kiego i niewychowanego strażnika z plemienia Ujik-hai, dziś jednak nikt nie wątpi, że Shinjo doko- nała znakomitego wyboru.

Moto Soro i jego po- tomkowie byli nie tylko straszeni dla wrogów ale i nieustraszeni – okupili swą krwią wiele wielkich zwycięstw. Ich absolutne posłuszeństwo i bezlitosna determinacja czynią tym większą tragedią fakt, iż przekłeta część rodziny służy Krainom Cienia.

Ci, których łączy bez- pośrednia więź z założy- cielem rodu Moto, mogą każdego dnia całkowicie ignorować otrzymane rany przez liczbę rund równą ich Pustce. Rundy te nie muszą następować bezpo- średnio po sobie.



**PRZODEK:
SHINJO MARTERA
100? DO 500?
(10 PUNKTÓW)**

Shinjo Martera, pierworodny syn Shinjo, był śmiałym odkrywcą i przełajającym w bezpośrednim starciu, bezlitosnym generałem. Opowiada się o nim, że kiedy miał półtora roku, a Klan przebywał na Ziemiach Płonących Piasków, chłopczyk został porwany. Zanim porwaczom udało się go unieruchomić, zdołał wyłupić jednemu z nich oko.

Syn Shinjo był jednak bardziej znany jako uosobienie wszystkiego, czym samuraj powinien się w życiu kierować.

W mniemaniu Jednorożców, swoją postawą w pełni odzwierciedlał kodeks bushido, którego przez całe życie nie naruszył. Każdego jego ruch był pełen wdzięku, każde działanie przemyślane, a każda czynność zakończona sukcesem. Wielu przypuszcza, że to właśnie dzięki nauczaniu Shinjo Martera Moto stworzył pierwszą technikę swojej szkoły.

Ci, których przodkiem jest Shinjo Martera, nigdy nie uchylają się od wypełniania swoich obowiązków (w zależności od tego, co za nie uznają). Mogą nie dorastać do zbyt wysokich wymagań stawianych im przez innych, lecz nigdy nie sprzeniewierzają się tym, które sami sobie wyznaczili.

W mechanice gry takiej postaci zawsze udaje się test Honoru, nie może ona jednak rozmyślnie podjąć się działania, które zaowocuje jego utratą – w przeciwnym wypadku traci więz z przodkiem.



Najmłodszy syn Shinjo Yokatsu tak naprawdę nie jest pozeraczem niewieści serc, ale lubi w ten sposób o sobie myśleć. Często można ujrzeć go, jak w pobliżu córki jakiegoś arystokraty wyznaje swą płomienną miłość najbliższemu drzewu – w ciągu tygodnia jednak znajduje sobie zwykle nowy obiekt westchnień, a większość młodych kobiet nawet nie wie o wzbudzonej i zgasłej namiętności. Yasamura jest klasycznym „Romeo”, poszukującym wielkiego przeznaczenia, dla którego się urodził, i które wypełni nawet jeśli ma skończyć się to tragicznie.

Yasamura nigdy nie wyróżniał się szczególnym talentem wojennym, ale potrafił trzymać miecz równie wprawnie jak większość bushi. Tak naprawdę woli słuchać o bohaterskich czynach, niż ich dokonywać. Mimo to jest lubianym kompanem oraz odważnym i bardzo oddanym Klanowi samurajem. Na wszystko ma zawsze gotową odpowiedź, a jego ironiczny uśmieszek i dokuczliwość niejednokrotnie wywoływały sprzeczki w rodzinie Shinjo.

Yasamura dorastał pod czujnym okiem swojego ojca, Yokatsu, wciąż słysząc jak wiele się od niego oczekuje, dlatego skrywana pod maską wesołości odpowiedzialność bardzo mu ciąży. Najbardziej boi się, że zawiedzie swego ojca, że nie dorośnie do jego wymagań. Choć po odejściu Yokatsu to nie on zostanie głową rodziny Shinjo,

syn daimyo Klanu Jednorożca ma do wypełnienia wiele obowiązków.

Yasamura dorastał ze swoją krewną, Otaku Kamoko, a lata znajomości spowodowały, że między ta dwójką zawiązała się silna przyjaźń. Jeśli pojawia się problem, to Kamoko pędzi go rozwiązać, a Yasamura potrafi pohamować jej zapalczywość żartami i złośliwymi uwagami.

W odróżnieniu od swego ojca, Yasamura nie interesuje się Ziemią Płonących Piasków. Jest uosobieniem młodego pokolenia Jednorożców, dla którego Rokugan zawsze był domem. Nie przestrzega starożytnych zwyczajów Jednorożców, powstałych podczas wędrówki, wciąż jednak uważa je ze względu na szacunek, jakim darzy ojca.

SHINJO HANARI

ZIEMIA 4

WODA 3

Siła 4

OGIEŃ 3

Zręczność 4

POWIETRZE 3

Refleks 4

PUSTKA 3

Szkola/Ranga: Bushi Shinjo 4

Umiejętności: Heraldyka 3, Historia (Rokugan) 3, Iaijutsu 3, Jeździectwo 4, Kenjutsu 3, Konne łucznictwo 4, Miecznik (wyrób łuków i strzał) 4, Naginata 2, Polowanie 4, Yomanri 4

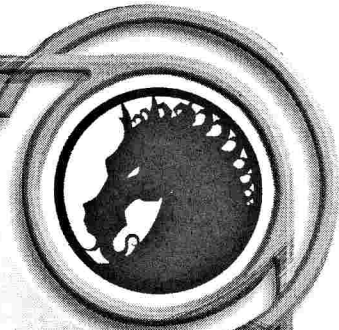
Honor: 2,4

Chwała: 6,9

Zalety: Status (sensei), Syn tej ziemi (Klan Jednorożca), Szybki

Wady: Zaprzysięgły wróg (Hida Tsuru)

Shinjo Hanari piastuje stanowisko sensei w Szkole Yomanri Shinjo. Jest gburowatym, starszym mężczyzną o oczach jak szparki; w jego włosach i brodzie pokazują się gdzieś niedługo pasemka siwizny. Ma grube, gęste brwi, spod których groźnie spogląda na wszystkich przechodzących. Ci, których uczył w Szkole Yomanri, szeptem wspominają o wprowadzonej przezeń surowej dyscyplinie i przykrych słowach, jakich nie szczędzi uczniom. Nikt jednak nie zaprzeczy, że jest on najlepszym łucznikiem w Klanie. Hanari ze swej strony nie słucha jałowych pochlebstw. Spędził lata na studiowaniu tajemnic łuku i jego sekretnej mowy, a niektórzy samura-



jowie z Klanu Lwa przysięgają, że Hanari przemawia do strzał zanim je wystrzeli, przekonując, by trafiły w cel z ogromnych odległości. W bitwie sensei prowadzi oddziały konnych łuczników Klanu Jednorożca. Szybkie, dokładne i zabójcze jednostki odpowiadają za błyskawiczne ataki, które mogą nadejść z niemal każdej strony. Najlepiej sprawdzają się w okrążaniu przeciwnika, szybkim uderzeniu i ucieczce przed kontratakami.

Ulubionym towarzyszem Hanariego – oczywiście oprócz jego wierzchowca – jest pies bojowy Koji, który podąża za nim wszędzie, gdziekolwiek sensei się uda. Posiwaliby i źle ułożony – jakby odbicie swego właściciela – waruje przy polu strzeleckim, kiedy Hanari naucza i leży u stóp pana, kiedy ten śpi. Hanari i Koji są niemal nierozłączni.

Jednorożce rzadko wyruszają na południe, za Góry Środka Świata, jednakże roszczą sobie pretensje do ziem otaczających Jezioro Chryzantemowych Płatków i Las Shinomen. Niedawno zdarzyło się, że oddziałek Jednorożców patrolował południowe prowincje Klanu i natrafił na wioskę, położoną na ich ziemiach, a należącą do Krabów. Najbardziej wysuniętą na południe część Równiny Dróg Naga uprawiali chłopci płacący daninę panu Hida. Hanari, który prowadził oddział zwiadowczy, przedstawił sprawę przed obliczem swego daimyo, co doprowadziło do krótkich walk o sporny obszar. Kraby twierdziły, że rozpaczliwie potrzebują ziemi uprawnej, by wykarmić stacjonujące na południu oddziały, zmagające się ze złem niesionym przez sługi Mrocznego Boga. Ich punkt widzenia był prosty – oni chronią południowe granice przed stworzeniami z Krain Cienia i dopóki to robią, inne Klany powinny udzielać im wszelkiej pomocy. Jednorożce wiedziały jednak, że jeśli pozwolą Krabom pozostać w okolicy, nie odzyskają swojej własności nawet kiedy walki się skończą.

W końcu zaprzestano politycznych zabiegów (które nie są najmocniejszą stroną żadnego z zainteresowanych Klanów) i wybuchła wojna. Jedno-

rożce postanowiły wyprzeć Kraby ze swych granic, przypuszczając serię błyskawicznych rajdów, obliczonych na wyeliminowanie obrońców wsi i zachowanie przy życiu chłopów, potrzebnych do uprawy ziemi. Kraby były jednak przygotowane do bitwy i miały swoje własne oddziały kawalerii. Atakujących powitał deszcz strzał, a dosiadający kuców samurajowie Klanu Kraba szybko otoczyli nieliczne siły Jednorożca, uniemożliwiając im ucieczkę.

Hanari nie spodziewał się tak zażartej bitwy, przygotował się więc do oddania w ręce wroga, w zamian za uwolnienie swych żołnierzy. Generał armii Kraba odmówił. Wszystkich podwładnych Hanariego zmuszono do zejścia z koni. Na ich oczach nieprzyjacielem poderżnęli ich ubóstwianym wierzchowcom gardła i pozwolili wykrawać się na skalistej przełęczy.

– Słuchajcie dobrze, Jednorożce, ponieważ jest to jedyne ostrzeżenie! – powiedział w krótkich i pełnych pogardy słowach dowódca Krabów. – Jeśli znowu zaatakujecie nasze ziemie, zapłacą za to nie wasze konie, ale dzieci.

Generał nazywał się Hida Tsuru. Chociaż wojna wkrótce się skończyła, Shinjo Hanari nie zapominał okrucieństwa, którego był świadkiem, ani imienia generała, który się go dopuścił i z utęsknieniem czeka na dzień, w którym zemści się na Tsuru.

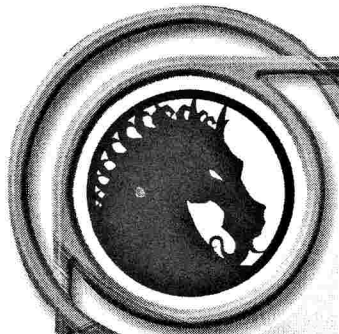


PRZODEK: SHINJO ZMARŁA OKOŁO ROKU 400? (3 PUNKTY)

Ze wszystkich *kami* Shinjo była chyba najbardziej uprzejma i litościwa. Nie była wojownikiem – wolała wyprowadzić przeciwnika w pole, niż go zniszczyć. Podróż poza granice Rokuganu nauczyła ją wiele o życiu śmiertelników i to prawdopodobnie było powodem szczególnego uczucia, którym ich obdarzała. Umiłowała także inne stworzenia żyjące tak w Cesarstwie jak i poza jego obrębem – z niezaspokojoną ciekawością uczyła się ich mowy i zwyczajów, po czym dzieliła się zdobytą wiedzą ze swoimi towarzyszami.

– Możemy się wiele nauczyć od otoczenia – mawiała – nie tylko od siebie nawzajem, ale od drzew, wiatru, istot zamieszkujących tę ziemię oraz wszystkiego tego, co przywykliśmy ignorować.

Postacie wybierające Shinjo za swojego przodka otrzymują dodatkowe podbicie przy próbach odczytywania ludzkich emocji i rozwiązywania zagadek. Bohater otrzymuje podbicie, gdy chce rozpoznać czyjeś prawdziwe uczucia, stwierdzić, jaki stwór z Krain Cienia właśnie go atakuje, zorientować się w sposobie działania barbarzyńskiego urzędnika lub smacznie przyrządzić jakąś niezwykle roślinę.



**PRZODEK:
MOTO CHAI
593 DO 619
(7 PUNKTÓW)**

Moto Chai nawet wśród Jednorożców uchodził za jednego z najlepszych jeźdźców, jacy kiedykolwiek siedzieli w siodle. Służył jako zwiadowca, biorąc udział w najbardziej niebezpiecznych misjach. Kiedy trzeba było wykonać niewykonalne, zwracano się do Chai. Mówi się, że kiedy ukrył się przed oczami wrogów pod brzuchem galopującego w wysokiej trawie konia. Innym razem podobno użył swej *umayari* jako tyczki i przeskoczył przez ogrodzenie, uciekając ścigającym go barbarzyńskim strażnikom. Wyglądało na to, że na im więcej się poważał, tym przychylniej uśmiechały się do niego Fortuny.

Trzykrotnie oferowano mu stanowisko dowódcy wielkiego oddziału i trzy razy odmówił przyjęcia zaszczytu. Uważał, że gdyby miał dowodzić zamiast wykonywać rozkazy, nie byłby w stanie wykorzystywać swych zdolności i służyć swemu panu, jak najlepiej potrafi. Po trzeciej odmowie jego generał poczuł się tak obrażony, że nakazał mu popełnić *seppuku*. Kiedy dowiedział się o tym daimyo, zapłakał nad stratą tak wielkiego człowieka i rozkazał stracić generała, a jego imię wymazać z historii Klanu.

Sensei Jednorożca jeździ co roku na organizowane przez klan Osy zawody łucznicze, ale nie udało mu się jeszcze pokonać samuraja z Klanu Smoka, Mirumoto Sukune. Prawdę mówiąc, wytworzył się między nimi rodzaj przyjacielskiej rywalizacji. Mimo że niektórzy twierdzą, iż nie jest ona aż tak koleżeńska, jak się wydaje, dwaj mężczyźni darzą się szacunkiem i po zawodach często wspólnie spędzają czas rozprawiając ze słynnym daimyo klanu Osy, Tsuruchim, który radzi im, jak poprawić styl. Hanari utrzymuje, że przegrywa dlatego, iż podczas zawodów strzela z ziemi, i że gdyby Sukune miał strzelać z grzbietu konia, Jednorożec pokonałby go bez problemu.

Nawet jeśli Hanari jest w dobrym humorze, w jego nieprzyjemnym głosie zdaje się pobrzmiewać gniew. Nie prawi komplementów – sam fakt, że niczego nie skrytykował powoduje, że jego podopieczni są dumni ze swojej pracy. Mimo szorstkiej powierzchowności nie ma w nim okrucieństwa, nie jest też przesadnie małostkowy w stosunku do swoich uczniów. Wie, że biegłość w strzelaniu z łuku oraz jeździe konnej może któregoś dnia uratować im życie i chciałby być pewny, że staną wówczas na wysokości zadania. Jego surowość wynika z troski o dobro wychowanków.

Każde napomknienie o zniechędzonego rywala, Tsuru, lub wzmianka o istnieniu Klanu Kraba powodują, że Hanari zaczyna naprawdę rzucać gniewne spojrzenia, a jego dłoń zaciska się na łuczysku. Wkrótce – mówi – Tsuru zapłaci za to, co kiedyś uczynił.

Otaku

OTAKU KAMOKO

ZIEMIA 3

Wytrzymałość 4

WODA 3

OGIEŃ 2

Zręczność 4

POWIETRZE 3

Refleks 4

PUSTKA 4

Szkola/Ranga: Panny Wojny Otaku 4

Umiejętności: Etykieta 1, Historia (Klan Jednorożca) 4, Hodowla zwierząt (konie) 3, Jeździectwo 5, Kenjutsu 5, Konne łucznictwo 4, Lanca 3, Obrona 4, Poezja 3, Polowanie 4, Śpiew 5, Taktyka 3, Wachlarz bojowy 3, Wiedza o końskich dowodach 4

Honor: 3,7

Chwała: 8,4

Zalety: Przodek (Otaku), Przeznaczona do wielkości (jedna z Siedmiu Gromów), Status (daimyo rodziny/przywódczyni Panien Wojny), Szybka

Wady: Porywca, Utracona miłość (matka/sensei), Zła reputacja (Lekkomyślna)

Stworzona do walki. Przeznaczona do wielkości. Dręczona nie ukierunkowaną nienawiścią. Takich określeń najczęściej używają ci, którzy choć raz zetknęli się z daimyo rodziny Otaku i dowódcą osławionych Panien Wojny. Niektórym mogłoby się wydawać, że wiodła beztrudne życie, będące przywilejem wysoko urodzonych, ale...

Przyszła na świat jako pierwotna córka Otaku Kamoko, pani rodu Otaku i przywódczyni Panien Wojny, oraz Shinjo Kojiro, który po zawarciu małżeństwa przyjął nazwisko Otaku i został Zarządcą Stajen rodziny. Zgodnie z prawem dziedziczenia dziewczynka miała zastąpić matkę (której imię przyjęła podczas *gempukku*), rozpoczęła więc naukę w szkole Panien Wojny dużo wcześniej od rówieśników. Wbrew tradycji, która nakazuje wraz ze wstąpieniem do szkoły opuścić rodzinny dom, pozwolono jej w drodze wyjątku uczyć się jazdy konnej pod okiem ojca. Wszystkie inne umiejętności niezbędne Pannie Wojny zdobywała pod opieką matki, która w tym czasie zrezygnowała już z czynnej służby na rzecz nauczania w szkole *shiotome*.

Gdy Kamoko skończyła dwanaście lat, wydarzyła się katastrofa, która położyła kres spędzanym z rodziną, cudownym latom. Kiedy wojna o granice, dzielące ziemie Lwów i Jednorożców, zawisła na włosku, daimyo rodziny poprosiła Otaku Kamoko o wykonanie bardzo niebezpiecznej misji kurierskiej. Wtedy córka widziała ją po raz ostatni. Wiele dni później dotarła do niej wieść o tym, że matka wpadła w zasadzkę i zginęła z honorem, walcząc z atakującymi ją bandytami. W pewnych kręgach mówiono również, że sensei szkoły Panien Wojny została napadnięta i zamordowana przez grupę bushi z Klanu Lwa, wysłaną, by przechwycić przewożoną przez nią przesyłkę. Rozpalona plotką nienawiść Kamoko do Lwów zaczęła rosnąć.

Na swoim *gempukku* pojawiła się dosiadając wierzchowca urodzonego przez klacz jej matki, z twarzą pomalowaną na znak żałoby na białą. Podczas ceremonii picia herbaty, którą odprawiła dla swej ciotki, Otaku Tetsuko, pełniącej obowiązki Cesarskiego Namiestnika oraz dowódcy Panien Wojny, Kamoko przysięgła:

– Kiedy znajdę odpowiedzialnych za śmierć mojej matki, jedyną rzeczą szybszą od mego konia będzie moja zemsta!

Kilka miesięcy później Kamoko zakosztowała smaku bitwy. „Nieunikniona” wojna wprawdzie nie nadeszła, lecz w tym czasie przygraniczne potyczki były na porządku dziennym. Niedługo przed przejęciem przez nią dziedzicznej funkcji, wyruszyła razem z innymi *shiotome* pod dowództwem Otaku Tetsuko, by powstrzymać zwiadowczy oddział Lwów przed przekroczeniem granic ziem Klanu. Zwiad Lwów okazał się samodzielną armią, której siły miały znaczną przewagę nad nielicznymi Pannami Wojny. Tetsuko, w tych warunkach zwlekając z wydaniem bitwy, nakazała wycofać się na bardziej zdadne do obrony pozycje, gdzie oddział miał poczekać na posiłki. Kamoko oświadczyła jednak bez reszty żywiona do Lwów nienawiść. Gdy Tetsuko zawracała, by opuścić niedoszłe pole bitwy, powietrze przeszył ogłuszający krzyk, dobiegający z szeregów *shiotome*. Samotna Panna Wojny rzuciła się do ataku, unosząc ze sobą sztandar oddziału. Wierzchowiec Kamoko lśnił niezwykłym blaskiem, który skupiał się na jego czole upodabniając go do legendarnego jednorożca. Na tak oczywiste świadectwo błogosławieństwa Otaku Panny Wojny ruszyły za Kamoko – Wybranką Pani.

Wielu z bushi Klanu Lwa, którzy brali udział w bitwie, nie przyzna się, że poczuło strach widząc szarżę Panien Wojny. Tego dnia jednak linia ich wojsk załamała się, a cała formacja rzuciła się do ucieczki. Usiłujący zebrać wojska generał Lwów, Matsu Agetoki, został szybko otoczony przez *shiotome*, którymi dowodziła Kamoko. Nie zapominając o poczuciu honoru, Kamoko pozwoliła mu popełnić *seppuku*. Jego odpowiedź zraniła jej serce bardziej, niż mogłaby to uczynić prawdziwa broń.

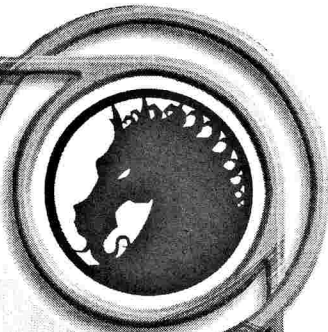
– Jesteś córką Otaku Kamoko, nieprawdaż? Tragiczny koniec tak chwalebnego żywota.



- Tak, jestem jej córką. Noszę jej imię.
- Cóż, mała Kamoko, może w zamian za moje życie powiem ci, kto odebrał ci matkę?
- Agetoki-san, nie zabiję cię tylko dlatego, że szukam winnego jej śmierci. A teraz mów – powiedziała, zbliżając ostrze katany do jego gardła.
- Kto zamordował moją matkę?

Słowa, które wypowiedział, utonęły w okrzyku bojowym kontratakujących sił Klanu Lwa. Wcześniej Otaku mogły się wycofać – teraz musiały to uczynić. Kiedy Kamoko odwróciła wzrok, Matsu Agetoki umknął. Młoda samurai-ko musiała wycofać się wraz z całym swoim oddziałem. Mordercy jej matki pozostali nieznani, a jej śmierć nie została pomszczona.

Wkrótce potem Otaku Kamoko oficjalnie uznano za daimyo rodziny Otaku i Panią Shiotome. Tego dnia, kiedy kłaniała się członkom rodziny i przysięgała ich prowadzić, a oni przysięgali jej służyć, wszyscy widzieli w jej oczach nienawiść, ukrytą za pomalowaną na białą twarz. Po raz kolejny przyrzekła sobie, że zabójcy jej matki zapłaci za swą zbrodnię.



MOTO CHAI (CD.)

Ci, których wiąże bezpośrednia więź z Chai, mogą zachować wszystkie kostki, jakimi rzucają podczas testów Jeździectwa i otrzymują dodatkowo punkt Pustki, który wydać mogą na każdą czynność, wiążącą się z testem Wysportowania.

PRZODEK: OTAKU (5 PUNKTÓW)

Otaku była najbardziej zaufaną przyboczną i najwierniejszym strażnikiem Shinjo. Kiedy nadszedł czas wyboru Jednorożca, który wyruszy z Shinsei w Krainy Cienia, gotowa do drogi Otaku siedziała już na swym wierzchowcu.

Wokół jednego z owianych nimbem tajemnicy Gromów nagromadziło się wiele opowieści. W większości przedstawień teatralnych, w których się pojawia, postać Otaku jest niema i kontaktuje się ze światem dzięki tajemnemu językowi, który tylko Shinjo potrafi zrozumieć. W baśniach jej głos był jednym z najpiękniejszych, jakie słyszały zielone wzgórza Rokuganu, śpiewała jednak wyłącznie dla Shinjo. Poza tym zawsze milczała.

Postaci, które wybierają Otaku jako swojego przodka, automatycznie zyskują Zaletę Niezwykły Głos. Oprócz tego wszystkie ssaki rozumieją, co mówi taka osoba. Nie znaczy to, że zwierzęta nie przeinaczają znaczenia jej słów, podporządkują się poleceniom czy odpowiedzą... ale przynajmniej rozumieją.



**PRZODEK:
OTAKU SHIKO
(4 PUNKTY)**

Kiedy pierwsza Otaku wyruszyła do walki u boku Shinsei, opuściła córeczkę, Otaku Shiko. Wychowywana przez swego mądrego ojca, Ide, Shiko wyrosła na ładną i silną młodą kobietę. W jej żyłach płonął niespokojny duch matki, lecz dyplomatyczna, opanowana natura ojca zdołała go okiełznać. Shiko była świetnie wykształcona, bystra, zdecydowana i pomysłowa.

Po pokonaniu Fu Leng Shinjo zebrała lud Ki-Rin i obwieściła swoje zamiary. Otaku Shiko była jedną z pierwszych osób, które wystąpiły z tłumem, aby zaoferować *kami* swojej przyjaźni, pomoc i lojalność. Odziana w zbroję matki i z jej mieczami u boku podążyła za Shinjo w nieznaną.

Córka Otaku towarzyszyła Shinjo aż do dnia, w którym Klan musiał się rozdzielić i szukać drogi powrotnej do domu. Shiko udowodniła, że jest świetnym dowódcą, łączącym siłę i umiejętności wojownika z wyczuciem dyplomaty, dzięki którym przeprowadziła cało swoich towarzyszy przez wiele niebezpiecznych przygód.

Chociaż jej matka uznawana jest za pierwszą Pannę Wojny, to imię Shiko wymienia się, mówiąc o twórcy tradycji *shiotome*. Towarzysząc

Shinjo córka Otaku uzmysłowiła sobie ogromne możliwości kryjące się w używanym przez Ujik-hai siodle i strzemieniu.

OTAKU KOJIRO

ZIEMIA 3

WODA 3

OGIEŃ 4

POWIETRZE 3

PUSTKA 3

Szkoła/Ranga: Bushi Shinjo 4

Umiejętności: Etykieta 2, Historia (Klan Jednorożca) 5, Historia (końskie rodowody) 5, Historia (rodzina Otaku) 5, Hodowla zwierząt (konie) 5, Kaligrafia 1, Kenjutsu 4, Teologia (kami Jednorożca) 3, Wiedza o jeździectwie 5, Wiedza o końskich rodowodach 5, Yomanri 4

Honor: 3,5

Chwała: 7,5

Zalety: Status (Zarządca Stajen Otaku)

Wady: Fobia (jazda konna), Utracona miłość (żona), Zły los (nie może jeździć konno/choroba lokomocyjna)



Zarządca Stajen kocha konie. Uwielbia je wychowywać i otaczać opieką, zachwyca go ich bieg, ale za żadne skarby nie wskoczy na siodło. Niezwykły zbieg okoliczności sprawił, że Otaku Kojiro jest jedynym znanym członkiem Klanu Jednorożca, cierpiącym na bardzo silną chorobę lokomocyjną. Gdy mały Kojiro podrośł wystarczająco, by dosiadać konia, okazał się świetnym jeźdźcą. Wydawało się, że ma we krwi umiejętności, które większość jego rówieśników mogłoby rozwinąć dopiero dzięki wieloletniej praktyce. Pewnego dnia, kiedy wciąż był bardzo młody, postanowił zrobić wrażenie na swoim sensei i ujeździć jednego z młodych kuców, przyprowadzonych niedawno do stajni. Zadanie to przerosło jego siły. Kuc wysadził chłopca z siodła. Upadając Kojiro uderzył w ziemię głową i barkiem. Lekarze orzekli, że upadek powinien być kosztować chłopca życie a to, że go przetrwał, zawdzięcza wyłącznie błogosławieństwu Matki Shinjo. Jednak i tak zapłacił za przeżycie ogromną cenę.

Kiedy doszedł do siebie na tyle, by móc dosiąść konia, zapadł nagle na bardzo dziwną chorobę. Nikt nie potrafił wytłumaczyć przyczyny je-

go niemocy inaczej, niż niefortunnym wypadkiem. Mówiono też, iż jest to kara za arogancję chłopca, który myślał, że zdoła złamać kuca bez niezbędnych po temu umiejętności. Jeden Kojiro zna prawdę – to kołyszący chód konia sprawia, że jego żołądek się kurczy. W chwilę po tym, jak wierzchowiec rusza z miejsca, Rządca zaczyna spazmatycznie łapać powietrze, a cała krew odpływa mu z twarzy. Kilka sekund później jego żołądek ściska się tak mocno, że Kojiro traci kontrolę nad ciałem. Ze względu na swą funkcję, powinien poruszać się konno, dając dobry przykład pozostałym członkom rodziny, jednak z powodu swojej przypadłości woli jeździć wozem.

Urodzony w rodzinie Shinjo, Kojiro był jedynym chłopcem z ośmiorga rodzeństwa. Stał się pierwszym kandydatem do ręki kobiety, która miała zostać daimyo rodu Otaku – bardziej ze względu na rodzinną skłonność do płodzenia dziewczynek niż z jakiegokolwiek innego powodu. Małżeństwo doprowadziło do wyjątkowej sytuacji – choć w Rokuganie przyszli małżonkowie nie muszą darzyć się uczuciem, Kojiro uwielbiał swoją żonę i choć doczekali się tylko jednego

dziecka – córki oczywiście – kochał ją równie mocno. Wieść o śmierci Otaku Kamoko oraz pogłoski dotyczące tożsamości jej zabójców były dlań strasznym ciosem. Jego córka wybrała zemstę, zaś on zamknął się w sobie, przekonany, że tylko jedna kobieta mogła dzielić z nim łóż. Od tego czasu jego uwagę zaprzętają wyłącznie żmudne obowiązki Zarządcy Stajen Otaku – stale uzupełnia wiedzę o hodowli rumaków i dba o linię życia Klanu. Kojiro nie ożenił się po raz drugi, nie szukał też pocieszenia w ramionach innej kobiety. Szczęście daje mu duma, którą czuje na widok córki, Otaku Kamoko, przewodzącej Pannom Wojny i przyglądanie się biegającym po pastwiskach ukochanym koniom. Pozostaje wierny swemu powołaniu i całkowicie oddany wspomnieniu zmarłej żony.

MORITO

ZIEMIA 3

WODA 2

Siła 4

OGIEŃ 3

Zręczność 4

POWIETRZE 3

PUSTKA 3

Szkoła/Ranga: Bushi Shinjo 1 (Ronin Klanowy)

Umiejętności: Hodowla zwierząt (konie) 2, Jeździectwo 3, Kenjutsu 2, Konne łucznicтво 3, Obrona 3, Polowanie 4, Wiedza o koniach 3, Yomanri 3

Honor: 2,3

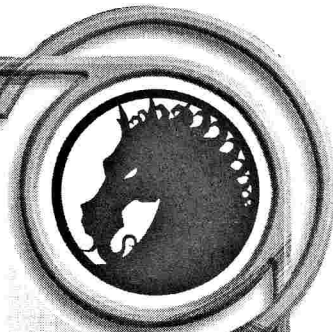
Chwała: 0

Zalety: Oburęczność, Szybki

Wady: Czarna owca

Ronin Morito urodził się jako Otaku Morito, najstarszy syn Cesarskiego Namiestnika, Otaku Tetsuko. On i jego młodszy brat, Otaku Tokei, dorastali przyglądając się Pannom Wojny i ich legendarnym rumakom. Morito poprosił swoją matkę – ówczesnego daimyo rodziny Otaku – by pozwoliła mu przejść taki sam trening, jaki odbywały młode kobiety, a ona w odpowiedzi streściła mu długą historię rodziny Otaku i wyjaśniła, że jego miejsce jest nie w siodle, a na ziemi.

Mimo to Morito nauczył się z pomocą Otaku Kojiro jeździć konno i otrzymał pozwolenie na trenowanie żrebaków oraz dosiadanie wszystkich koni, wyjąwszy bojowe. Powiedziano mu, że ma służyć *shiotome* i utrzymywać ich wierzchowce w gotowości do wojny. Morito zbuntował się jednak przeciwko woli matki. Tokei przestrzegał go przed łamaniem tradycji, lecz starszy brat pozostał niewzruszony. Przekazano go na wychowanie Shinjo Hanari w nadziei, że zadowolony się posiadaniem mniejszych koni. Skutek okazał się jednak odwrotny od zamierzonego – Morito je-



OTAKU SHIKO (CD.)

Zaczęła wypróbowywać nowe urządzenia i eksperymentować z różnymi technikami jazdy oraz walki. Opracowany przez siebie styl walki z konia Shiko nazwała „jazdą wolnych rąk”. Używając siodła i strzemion była w stanie jechać szybciej i dłużej, zwiększając przy tym zwrotność wierzchowca. Mając wolne ręce mogła posługiwać się wieloma rodzajami broni. Rozwinęła techniki użycia niemal każdego uzbrojenia przy wykorzystaniu oszałamiającej prędkości pędzącego rumaka.

Nauczyła swych metod walki całą rodzinę, przekazując wiedzę i zachęcając do eksperymentowania na własną rękę. Wiedziała, że konnica prawdopodobnie da Klanowi przewagę nad wrogami i będzie stanowić klucz do jego przetrwania. Shiko starała się rozbudzać w swoich uczniach lojalność, zdolność do szybkiego podejmowania decyzji i gwałtowną determinację.

Techniki walki wynalezione przez Otaku Shiko, a dopracowane i udoskonalone przez jej potomków, stanowią po dziś dzień przedmiot nauki w Szkole Panien Wojny Otaku. Jej surowy kodeks kształtuje ducha i umiejętności jednego z najlepszych i najbardziej przerażających oddziałów wojskowych Rokuganu.





OTAKU SHIKO (CD.)

Samurai-ko Jednoróżca, którą łączą więzi pokrewieństwa z Shiko, będzie tak odważna jak jej przodek. Może też wydawać punkt Pustki by ignorować Poziomy Obraz przez ilość rund równą swej Randze.

PRZODEK: IDE DATA URODZENIA I ŚMIERCI NIEZNANA (4 PUNKTY)

Ide był pokojowo nastawionym do życia człowiekiem i nieprzeciętnym dyplomata. Jego sposób bycia był na tyle przyjazny, że zaczął występować we wszystkich pertraktacjach z obcymi jako Głos Shinjo. Mówi się, że chociaż w obozie nosił daisho, nigdy nie zdarzyło mu się dobyć katany lub wakizashi. Kiedy miał się spotkać z nieznajomymi, zostawiał daisho w rękach zaufanego pomocnika, który wiedział, że jeśli ostrza zostaną obnażone, jedyna krew, która popłynie, będzie należała do niego. To właśnie dzięki wpływowi Ide Jednoróżce były w stanie przewodzić tak wiele niezwykłych krain, nie wywołując ciągłych konfliktów z zamieszkującymi je ludami.

Postać związana z Ide zyskuje potężną zdolność: dopóki nie nosi ani zbroi, ani broni każdy, kto chce ją zaatakować musi wykonać przeciwny test Siły Woli przeciw Honorowi Jednoróżca.

szcze bardziej zapragnął mieć własnego konia bojowego. W końcu pewnej nocy zakradł się do stajni i spróbował dosiąść wielkiego czarnego ogiera, należącego do jednej z Pannien Wojny. Tokei, przekonany, że nie jest w stanie wyperswadować bratu szaleńczego pomysłu, wszedł do stodoły i pomógł mu.

To, co zdarzyło się później, było albo ich kharumą, albo czystym pechem. Zaledwie Morito wyjechał z zagrody, zwierzę próbowało go zrzucić. Miarkując, że dosiadający go jeździec nie jest jego właścicielem, ogromny ogier zaczął wierzgać i dziko rzucać się na boki, desperacko usiłując pozbyć się obcego. Morito nie był jednak żółtodziobem lecz uczniem Zarządcy Stajen Otaku. Zawisł więc w siodle, walcząc o życie i w końcu ogier – wciąż kopiąc powietrze – upadł na ziemię. Tokei podbiegł do brata i wyciągnął go spod konia, który złamał nogę i leżał, rżąc przeraźliwie z bólu. Po chwili z okolicznych budynków wysypali się młodzi stajenni, z Otaku Kojiro na czele. Wstrząśnięci spoglądali na rozgrywający się dramat. Kiedy Otaku Tetsuko zjawiła się na miejscu wypadku i zobaczyła, co uczynili jej synowie, wpadła w furję.

– Czy da się go uratować? – zapytała zajmującego się raną zwierzęcia Kojiro. Pracujący pośpiesznie Zarządca tylko potrząsnął głową.

– Może przeżyje, ale nigdy więcej nie poniesie jeźdźca – Otaku Kojiro spojrział na Tetsuko – jego noga jest w bardzo złym stanie.

Tetsuko szybko wymierzyła sprawiedliwość. Morito został wykluczony z rodziny Otaku. Jego wina była oczywista i nic nie mogło zmienić zdania daimyo. Tak więc Morito wraz z bratem (który lojalnie przyjął jego imię i postanowił podążyć z nim na wygnanie) opuścili ziemię Jednoróżców, przysięgając, że nigdy nie wrócą do rodzinnego domu. Bracia wspólnie wędrują po Rokuganie jako roninowie, oferujący swoje usługi panom, którzy zdecydują się ich nająć.

Morito jest wysoki i dobrze zbudowany, ma szeroką twarz oraz wąskie, ciemne oczy. Mówi



z szyderczym uśmiechem, tak jakby starał się sprowokować rozmówcę do wyzwania go na pojedynek. Spotykając Morito można być pewnym, że jego brat – który dzięki naukom wielkiego Naka Kuro został shugenja – jest gdzieś w pobliżu.

Ide

IDE TADAJI

ZIEMIA 2

Siła Woli 3

WODA 3

OGIEŃ 4

POWIETRZE 4

PUSTKA 4

Szkoła/Ranga: Emisariuszy Ide 4

Umiejętności: Dyplomacja 4, Etykieta 4, Handel 3, Historia (Klan Jednoróżca) 2, Historia (Rokugan) 2, Nóż 2, Prawo 4, Retoryka 3, Shintao 3, Teologia 2, Wiedza o Klanie Smoka 2, Wiedza o polityce 4, Wiedza o shugenja 2

Honor: 2

Chwała: 5

Zalety: Jasny umysł, Niezwykły głos, Sojusznik (Shosuro Taberu, Iuchi Daiyu), Status (Ambasador przy Dworze Cesarskim)

Wady: Chromy, Zły los (urodzony pod złym znakiem)

Ide Tadaji nie pasuje do swojego Klanu. Urodził się ze zniekształconą stopą i nigdy nie doświadczył towarzyszącego jeździe dreszczyku emocji, który tak uwielbiają jego bracia i siostry. Cichy, nieśmiały i nie narzucający się otoczeniu Tadaji uważał, że nie pasuje do Jednorożców. Czuł się nie na miejscu między bezpośrednimi Pannami Wojny i szybkimi bushi. Kiedy był mały, rodzice ukrywali go przed krewnymi, gdyż wiedzieli, że kalectwo może doprowadzić do wygnania chłopca. Jako dziecko, Tadaji przyglądał się często, jak inni chłopcy biegają po bezkresnych równinach. Patrzył jak ścigają się, by złapać żrebaki, które pewnego dnia zostaną ich końmi bojowymi, bezczynnie obserwował, jak udają „bushi” i walczą długimi patykami. Nigdy nie dołączył do ich zabaw – rodzice zabronili mu podchodzić do dzieci, bo mogłyby odkryć jego szpotawą stopę. Mimo to, zawsze się im przypatrywał i marzył, by dołączyć do ich gier. Mając nadzieję, że Tadaji zostanie shugenja, jego rodzice rozmawiali o nim tylko z Iuchi Daiyu, znawcą praw Klanu, którego prosili, aby zgodził się przekazać swą sztukę chłopcu.

Tadaji nie ujawnił jednak nawet cienia zdolności magicznych. Nie dzielił się swoimi pomysłami i mylił się podczas wypowiadania najprostszych inkantacji. W czasie swego nieoficjalnego szkolenia u Daiyu nauczył się jednak wiele o historii Klanu Jednorożca i wykazał wielkie zainteresowanie zwyczajami mieszkańców Rokuganu. Swoją prostolinijnością zdobył serce Daiyu i chociaż widać było, że magia nie jest jego powołaniem, shugenja spędzał z nim wiele czasu, przekazując mu część starożytnej wiedzy ich ludu – tak wzruszył go ten cichy, poważny człowieczek w dziecięcym ubranku. Daiyu stał się jedynym przyjacielem Tadajiego. Dlatego właśnie, gdy *gempukku* chłopca było coraz bliżej i nie dało się już dłużej ukrywać jego kalectwa, shugenja przemówił w imieniu Tadajiego twierdząc, że można wykorzystać zdolności młodego człowieka dla dobra Klanu. Daimyo rodziny Ide postanowił odesłać Ide Tadaji do klasztoru na ziemiach Klanu Smoka, gdzie miał studiować obyczaje mieszkańców Rokuganu.

Po wielu latach pobytu na ziemiach Smoka Tadaji wrócił, by uczestniczyć w pogrzebie daimyo Ide, który skazał go na pobyt z dala od do-

mu. Zadziwił członków swojego Klanu – nie był już słabym, spokojnym chłopcem, jakim go wszyscy pamiętali. Jego głos nabrał głębi, a zachowanie znamionowało pewność siebie. W klasztorze poznał subtelności rokugańskiej polityki i szeptano nawet, że Tadaji z Jednorożca zmienił się w prawdziwego Rokugańczyka. Niektórzy członkowie jego własnej rodziny spoglądali na niego podejrzliwie i zastanawiali się, jakie tajemnice powierzyły mu skryte w górskich twierdzach Smoki. Chociaż z początku prawie wszyscy odnosili się do Tadajiego z rezerwą, po serdecznym powitaniu, zgotowanym młodemu przyjacielowi przez Daiyu, reszta Klanu nie mogła zachować się inaczej niż shugenja. Wciąż mu nie ufano, wrócił jednak do domu.

Natychmiast został przyjęty do Szkoły Emisariuszy Ide, gdzie szybko stał się najlepszym uczniem. W przerwach między nauką w szkole i lekcjami, których wciąż udzielał mu jego mentor, Daiyu, młodzieniec znalazł czas na wykazanie się na polu dyplomacji. W ciągu zaledwie kilku lat stał się szanowanym doradcą i dworzaninem. Chociaż rozpoczął szkołę znacznie później od swoich rówieśników, przerósł znacznie ich wszystkich i wprawił w podziw samego daimyo rodziny Ide.

Umiejętności Tadajiego okazały się wkrótce niezbędne nowemu daimyo Klanu. Gdy na ziemiach Jednorożca pojawił się sam Cesarz i jego dwór, Shinjo Yokatsu wezwał Tadajiego do swych prywatnych komnat i poprosił o wskazówki dotyczące właściwego przyjęcia gości. Dzięki zręczności oraz pomysłowości młodego człowieka pobyt Cesarza w Pałacu Shinjo przebiegł sprawnie, a Klan Jednorożca zyskał względy na dworze. Yokatsu był pod ogromnym wrażeniem nowoodkrytych umiejętności młodego dyplomaty, postanowił więc wysłać go daleko poza ziemie Klanu. Tym razem oddalenie nie było zesłaniem, a stanowiło wyraz wdzięczności. Ide Tadaji wyjechał do Cesarskiego Pałacu Hantei, położonego na równinach Otosan Uchi, daleko od posiadłości Jednorożca.

Od tego czasu Tadaji – zamiast brać udział w nieprzemyślanych działaniach wojennych – służył swemu Klanowi, zawierając sojusze oraz traktaty pokojowe. Pobyt w Pałacu Cesarskim niesie ze sobą wiele wyzwań, które czynią życie emisariusza bardziej złożonym i niebezpiecznym, niż mógłby przypuszczać kaleki chłopiec z równin. Snujące odwieczne intrygi Żurawie oraz pokrętne Skorpiony usiłują wciągnąć go do własnych rozgrywek, a udział w nich jest jedyną rzeczą, która może sprawić, że jego słowa nie utoną w gwarze przywiązanego do rytuału dworu. Mimo to właśnie w Pałacu Cesarskim udało mu się zdobyć niezwykłego przyjaciela.

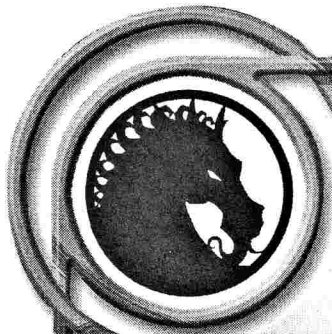
IDE (CD.)

Jeśli napastnikowi powiedzie się test, może działać. Jeżeli jednak wynik rzutu będzie dla niego niekorzystny, w tej rundzie nie będzie mógł atakować.

PRZODEK: IUCHI ZMARŁ OKOŁO 200 ROKU (3 PUNKTY)

Iuchi był jednym z najbardziej pomysłowych shugenja żyjących u zarania Cesarstwa. Szybko pojął barbarzyńskie metody używania magii i przystosował je do swego własnego, metafizycznego sposobu myślenia. Na Ziemiach Płonących Piasków pilnie uczył się od alchemików ich poglądów na moce i wzajemne oddziaływanie żywiołów. Zdobył tam wiedzę także potrafił włączyć do swego systemu, dzięki czemu stał się jeszcze bardziej twórczy.

Postacie związane pokrewieństwem z Iuchim mogą raz dziennie rzucać czary używając swjej Pustki zamiast odpowiedniego Kręgu.



**PRZODEK:
IUCHI ATESORO
354 DO 418
(6 PUNKTÓW)**

Iuchi Atesoro był pierwszą osobą z rodziny Iuchi – która, wbrew rodzinnej tradycji – wybrała życie wojownika. Choć zdarzało się, że członkowie rodu adoptowali bushi, Atesoro był pierwszym z rodu, który zdecydował się podążać drogą miecza. Nigdy nie nosił zbroi, bo jego rodzina nie posiadała w tamtych czasach sług, którzy znalazby się na wyrobie takiego wyposażenia i dlatego musiał znaleźć inny sposób obrony. Trenując sztuki walki, wykorzystał część nauk shugenja szkoły Iuchi i w końcu stał się mistrzem w wywoływaniu wrażenia, że znajduje się tam, gdzie go tak naprawdę nie ma. Opowiada się historie o jego ataku na grupę barbarzyńskich łuczników, w czasie którego – używając uników, zwrotów i zmian tempa – bezpiecznie przedostał się przez deszcz strzał.

Z biegiem lat jego techniki poszły w zapomnienie, ale potomkowie połączeni z nim więzią karmiczną mogą czasem odkryć w sobie chociażby cień jego talentu. Postaci, które wybiorą Atesoro za swego przodka, mogą unikać strzał oraz innych pocisków. Poziom Trudności trafienia bohatera z broni miotającej (lub miotanej) wzrasta, jakby wykonywał manewr pełnej obrony nawet kiedy w rzeczywistości wybrał pełny atak.

Tadaji siedział spokojnie na swojej tatami i wachlował się lekko, usiłując zapomnieć o gorącu niesionym wiatrem znad oceanu. Czekał na spotkanie z ambasadorem Klanu Lwa.

Kiedy tak odpoczywał, układając w myślach plan rozmowy i zastanawiając się nad słowami, których powinien użyć, rozsunęły się jedne z papierowych drzwi. Do komnaty wszedł młody, ubrany w proste, brązowe kimono mężczyzna.

– Przepraszam – rozpoczął nowoprzybyły, kłaniając się lekko. – Czy czeka pan na spotkanie z Panem Akodo? – Tadaji potwierdził, dodając, że z wielką przyjemnością przyjąłby towarzystwo.

Obaj mężczyźni przesiedzieli blisko godzinę, dyskutując o zdarzeniach, które zaszły tego dnia na dworze i po krótkim czasie okazało się, że mają ze sobą wiele wspólnego. Kiedy pojawił się służący ambasadora Lwów, by przeproszając zawiadomić, że jego pan nie będzie mógł się tego dnia z nimi spotkać, wspólnie opuścili salę, by pospacerować po pałacowych ogrodach. Młody człowiek nazywał się Shosuro Taberu i wchodził w skład poselstwa Klanu Skorpiona w Pałacu Cesarskim. Ostatecznie zaczęli spędzać wspólnie wiele czasu, grając w Go na jednym z kamiennych stołów, rozstawionych w pałacowych ogrodach. Czasem muszą pozostawić rozpoczętą partię na całe tygodnie, lecz po wypełnieniu obowiązków zawsze wracają do subtelnej rywalizacji.

Iuchi

IUCHI KARASU

ZIEMIA 3

Siła Woli 4

WODA 3

OGIEŃ 2

Inteligencja 3

POWIETRZE 2

PUSTKA 3

Szkoła/Ranga: Shugenja Iuchi 3

Umiejętności: Jeździectwo 2, Kaligrafia 4, Medytacja 3, Obrona 3, Polowanie 4, Sai 3, Wiedza o Krainach Cienia 4, Ziellarstwo 3

Honor: 2,2

Chwała: 6,5

Zalety: Sojusznik (Kuni Yori)

Wady: Mroczna tajemnica, Przekleństwo Benta, Trwała rana

Czary: Brama donikąd, Jadeitowa Pułapka, Jadeitowy Atak, Jedź Przez Całą Noc, Nie Dzisiaj!, Niezrywalne Więzy, Ogień z Wnętrza, Płonące

Piaski, Serce Piekieł, Taniec Jednorożca, Względę Czterech Wiatrów

Iuchi Karasu, zagadkowy i tajemniczy shugenja z Klanu Jednorożca, przeżył mroczne, południowe krańce Cesarstwa rozciągające się za Kaiu Kabe. Wytoczył sobie szlak, którym – jak mu się wydawało – podążał jego Klan od czasów Shinjo, wędrując poza granice odkrytego świata, w nieznane. Celem swego życia uczynił poszukiwanie prawdy, dotarcie dalej i głębiej niż się to udało komukolwiek przed nim.

Maska, którą nosi, pochodzi właśnie z jednej z takich wypraw. Zaraz po *gempukku* Karasu spakował swoje zwoje oraz rzeczy osobiste i wyruszył, by przemierzyć Rokugan wzdłuż i wszerz. Z każdego postoju wysyłał listy do domu. Opisywał w nich Góry Smoków, morza, po których płyną statki kupieckie Żurawi, trakty wiodące od zimnych ziem północy, na których żyje Klan Feniksa, do południowych krańców lasu Shinomen. Kiedy młodzieniec dotarł do prowincji Kraba, usłyszał opowieści o grozie Krain Cienia, mrocznych stworzeniach i skażonej magii. Zasyłane historie rozpały tylko ciekawość młodego shugenja i spowodowały, że uparł się kontynuować podróż.

Pewnego dnia, na wiele miesięcy po tym, jak wszelki ślad po nim zaginął, oddział zwiadowczy Klanu Kraba natknął się na ciało młodzieńca. Karasu niemal oszalał z głodu i był bardzo ciężko ranny. Wyłowiono go z rzeki, którą dryfował, uczepiwszy się kłody. Nikt nie dowiedział się, jak daleko na południe dotarł, nim został ranny. Prawdopodobnie go torturowano – oprawcy po kawałku ściągnęli skórę z twarzy shugenja, odsłaniając strukturę mięśni. Jego oczy zmieniły się w dwa dziwne, pozbawione źrenic i tęczówek, jarzące się punkty. Karasu został przeniesiony do Pałacu rodziny Hida, gdzie zajął się nim Kuni Yori. Opatrując rany wędrowca, starał się dowiedzieć, co przydarzyło się młodemu Jednorożcowi, a wszystko, co Karasu wyjawiał w majakach, pozostało między nimi dwoma.

Niektórzy mówią, że Iuchi Karasu dotarł do najczarniejszego serca Krain Cienia – plugawej otchłani, z której – jak się uważa – wynurzają się oni. Inni twierdzą, że pojmały go gobliny – służalcy Fu Leng – które postanowiły zabawić się w okrutny sposób. Cokolwiek się nie wydarzyło, twarz Karasu zeszpecona została ohydny mi bliznami. Ich falista struktura zniekształca jego rysy, przywołując na myśl wytwór wyobraźni sadystycznego artysty, dlatego Karasu używa maski, wykonanej dlań przez Kuni Yoriego, która ukrywa najbardziej uszkodzone części twarzy. Głos shugenja jest jednak wciąż ochry-



ruko, żona Karasu, często staje obok męża na murach pałacu, patrzy wraz z nim na południe i cicho rozmawia.

IUCHI DAIYU

ZIEMIA 3

Siła Woli 4

WODA 2

OGIEŃ 3

Inteligencja 4

POWIETRZE 3

Intuicja 4

PUSTKA 4

Szkoła/Ranga:

Shugenja Iuchi 4

Umiejętności:

Astrologia 3, Kalligrafia 3, Kenjutsu 3, Medycyna 2, Medytacja 3, Shintao 5, Teologia 4, Wiedza o leśnych zwierzętach 4, Wiedza o przepowiedniach 4

Honor: 3,4

Chwała: 7,9

Zalety: Syn tej ziemi, Wewnętrzny dar (mowa zwierząt)

Czary: Bariera Ży-

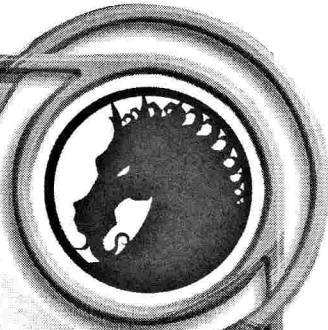
wiołów, Błogosławieństwo Yukiego, Dłonie Jurojina, Dotyk Benten, Furia Osano-Wo, Gdy Dwoje Staje się Jednością, Mądrości Shorihotsu, Milczący Wiatr, Od Iskry do Płomienia, Pięść Osano-Wo, Płaszcz Nocy, Pod Ochroną Shinsei, Sen Ześlany przez Wiatr, Szybki Jak Wiatr, Świat Nie Jest Ciężki, Teleportacja, Wezwanie Żywiołów, Wędrując Bezskresnymi Polami, Władza Nad Umysłem, Yari Powietrza

ply, zgrzytliwy i przypomina drapanie paznokciem o dachówkę, a jego głęboka barwa przydaje mu jeszcze szorstkości. Karasu jest dziwnym człowiekiem, którego na zawsze odmieniły przeżyte okropieństwa. Za maską skrywa jarzące się na czerwono oczy. Jego zniekształcone dłonie mocno zaciskają się na sai, które stale nosi u pasa. Shugenja utrzymuje kontakt z Kuni Yorim – pisują do siebie niezwykle szybkim, lub w jakimś dziwnym, nieznanym w Rokuganie języku. Czasem Karasu staje bez widocznej przyczyny na południowym murze Pałacu Iuchi i spogląda na południe, ściskając rękojeści swych sai, jakby przygotowywał się do bitwy.

Trzy lata temu Iuchi Karasu poślubił młodą przedstawicielkę rodziny Kuni – kuzynkę Kuni Yoriego – nie mają jednak dzieci. Jego żona jest – jak na Kraba – bardzo cicha, spokojną dziewczyną, której udało się zdobyć na ziemiach Jednorożca wielu przyjaciół. Niektórzy uważają jednak, że przebywa tutaj, aby doglądać Karasu w chorobie, której shugenja nabawił się w Krainach Cienia, a którą tylko Kuni potrafią leczyć. Iuchi Hi-

wiolów, Błogosławieństwo Yukiego, Dłonie Jurojina, Dotyk Benten, Furia Osano-Wo, Gdy Dwoje Staje się Jednością, Mądrości Shorihotsu, Milczący Wiatr, Od Iskry do Płomienia, Pięść Osano-Wo, Płaszcz Nocy, Pod Ochroną Shinsei, Sen Ześlany przez Wiatr, Szybki Jak Wiatr, Świat Nie Jest Ciężki, Teleportacja, Wezwanie Żywiołów, Wędrując Bezskresnymi Polami, Władza Nad Umysłem, Yari Powietrza

Iuchi Daiyu jest najstarszym shugenja Klanu Jednorożca, powiernikiem przepowiedni oraz sekretnej wiedzy. Pomimo sędziwego wieku twarz sensei wciąż wygląda młodo, brak na niej zmarszczek, a jego oczy ciągle zdają się wypatrywać czegoś bardzo odległego. Daiyu był jedynym synem kochających rodziców, którzy rozpieszczali go, zapewniając mu wszystko, na co mogli sobie pozwolić. Uczył się, by zostać shugenja w szkole rodziny Iuchi, dlatego kiedy odwiedzający Klan Jednorożca Isawa zaproponował mu podróż na ziemię Feniksów i naukę u Mistrzów Żywiołów, delikatnie odmówił.



ZALETA Z DROGI ŻURAWIA: DAR WEWNĘTRZNY (6 PUNKTÓW)

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



**PRZODEK:
MOTO SANJO
872 DO ???
— DATA ŚMIERCI
NIE ZNANA
(O PUNKTÓW)**

Nie każda karmiczna więź z przodkami przynosi korzyści... zaś ten związek jest tego jaskrawym dowodem. Moto Sanjo był jednym z wielu dzielnych (i zbyt pewnych siebie) samurajów, którzy wyruszyli wraz z Moto Tsume na jego przeklętą wyprawę w Krainy Cienia. Nikt nie zna jego losu – tak jak nikt nie zna losu wszystkich tych, którym nie udało się powrócić – ale jeden z ocalałych szczęśliwców kurczowo ścisnął jego złamaną katana, kiedy slaniając się, dotarł do obozu Jednorożców.

Zanim Sanjo zaginął na mrocznych ziemiach, spłodził kilkoro dzieci. Bushi nawiedza teraz przedstawicieli tej linii. Cokolwiek się z nim stało w Krainach Cienia, sprawiło, iż jego duch oszalał. Ponieważ katana jest duszą samuraja, niektórzy uważają, że jeśli jego miecz zostanie przekuty, duch ozdrowieje i powróci do kręgu reinkarnacji. Inni zdecydowanie twierdzą, że Sanjo został całkowicie skażony przez Krainy Cienia i że dopóki będzie żył choć jeden z jego potomków, upiór będzie pragnął krwi i ciała żywych.



– Nie ma takiej wiedzy, którą możesz mi ofiarować – powiedział – a której nie mógłbym pewnego dnia sam zdobyć.

Daiyu jest samoukiem, podążającym ścieżką, którą prowadzi go jego instynkt i intuicja, do wiedzy na temat otaczającego go świata. Swoim uczniom wpaja umiejętność obserwowania natury, wyciągania wniosków z zachowania zwierząt i wpływu, jaki ma na nie środowisko. Kiedy sam był uczniem, przeprowadzał eksperymenty, które uświadomiły mu, że między wszystkimi rzeczami istnieje związek. Zrozumiał, iż zmiana nawet jednego nieistotnego szczegółu przekształca cały świat. Wiedza ta pozwoliła mu wykształcić w sobie siłę, umożliwiającą samodzielne odkrywanie sekretów oraz podążanie za głosem serca tam, gdzie inni kierują się klanowymi dogmatami. Magia, którą włada, stanowi unikalne połączenie na polu zapomnianej sztuki magicznej Płonących Piasków i nowoczesnych praktyk rokugańskich. Używając mocy, sensei chroni się tak przed niszczącym wpływem magii jak i niektórymi zagrożeniami natury fizycznej.

Iuchi Daiyu posiada także inny dar, o którym jego uczniom nic nie wiadomo. Zdarza się, iż gdy samotnie przebywa w lesie, poznając prawa przyrody i zwyczaje zwierząt, niemal rozumie ich

moowę. Od lat stara się rozwinąć swój talent i dojść do takiej wprawy, by móc uczyć się nie tylko podpatrując mieszkańców lasu, lecz i od nich samych. Do tej pory nie udało mu się rozszyfrować języka, którego niektóre frazy rozumie, ale i tak spędza wiele czasu w lasach otaczających pałac Jednorożców, obserwując.

HORIUCHI SHOAN

ZIEMIA 2

WODA 3

Spostrzegawczość 4

OGIEŃ 3

Inteligencja 4

POWIETRZE 3

PUSTKA 2

Szkoła/Ranga: Shugenja
Iuchi 1

Umiejętności: Etykieta 4, Gawędziarstwo 4, Historia (Rokugan) 3, Historia (Ziemie Wiatru) 4, Jeździectwo 2, Kaligrafia 3, Kenjutsu 1, Poezja 4,

Shintao 2, Śpiew 3, Wiedza o magii czarodziejów 3, Zielarstwo 3

Honor: 2,9

Chwała: 7

Zalety: Jasny umysł, Status (daimyo Horiuchi)

Wady: Drobna, Utracona miłość, Zła reputacja (nieśmiała),

Czary: Błogosławieństwo Amaterasu, Ochrona przed Złem, Pod Ochroną Shinsei, Ścieżka ku Wewnętrznej Harmonii, Twierdza Wody, Z Szybkością Wodospadu

Wkrótce po ukończeniu szkoły shugenja Jednorożca, cicha i skromna adeptka, Iuchi Shoan, rozpoczęła służbę jako *Josei-kateikyoshi* (opiekunka) dwójki dzieci Shinjo Yokatsu, miała bowiem talent do opowiadania historii i śpiewu. Starala się przekazywać swoim podopiecznym zarówno mądrości pochodzące z Rokuganu jak i powstałe poza granicami Cesarstwa. Kiedy dzieci – Shono i Shonoko – miały odpowiednio pięć i siedem lat, wyruszyły wraz z opiekunką na ziemię Lwa. Karawana wpadła w zastawioną przez bandytów pułapkę, a gdy bushi Klanu Jednorożca ofiarnie rzucili się na włócznie wrogów, Shoan wzięła dzieci na ręce i zaczęła uciekać. Niestety, nie biegła dość szybko i bandyci w krót-

kim czasie ją otoczyli. Opiekunka rzuciła czar Twierdza Wody, odgradzając się od prześladowców fosą, co – jak się później okazało – dało Jednorożcom czas na przegrupowanie sił i rozgromienie wrogów.

Kilka dni później wieść o jej odwadze dotarła do uszu Yokatsu. Daimyo postanowił dodać do jej rodzowego nazwiska człon „Hori”, co znaczy „fosa”.

Horiuchi Shoań jest bardzo spokojną kobietą. Często spędza czas w samotności, czytając dzieła największych mistrzów Rokuganu. Niektórzy nazywają ją wstydlivym mołem książkowym, kiedy jednak przebywa z dziećmi, jej zachowanie zadaje kłam tym sądom – staje się śmiała i towarzyska, a jej dźwięczny śmiech rozbrzmiewa w całym pomieszczeniu. Daimyo Horiuchi jest wyjątkowo inteligentna i często wspomina o teoriach czy pomyślach, które trudno pojąć. Jest drobna i szczupła, mierzy jedyne 150 centymetrów. Ma ciemne, sięgające ziemi włosy i jasne, nieśmiałe oczy. Kiedy odzywa się, mówi cichym, stonowanym głosem – wyjąwszy oczywiście chwile spędzane z wychowanką-

mi. Wtedy wypowiada się szybko, a jej słowa są pełne mądrości, gdyż jest zawsze gotowa do ukazania przy pomocy obrazowych przenośni bogactwa poezji i prozy.

Rodzice Shoań usiłowali wiele razy wydać ją za mąż za odpowiedniego mężczyznę z Klanu Jednorożca, a później za przedstawicieli innych Klanów. Dziewczyna jednak wciąż żyje samotnie, bowiem większość samurajów uważa ją za zbyt bezbarwną i czytanną. Za jej plecami mówi się, że kiedy służyła jako sekretarz Ide Tadaji (rodzice myśleli, że dzięki temu zajęciu uda im się wyciągnąć córkę z biblioteki) poznała młodego Żurawia, który skradł jej serce, lecz nie odwzajemnił miłości. Shoań nie rozmawia na ten temat, lecz czasem, można zobaczyć jak czytając miłosne poezje tęsknie spogląda w kierunku odległego morza.

Jest jedynym członkiem rodu Horiuchi w Cesarstwie i całkiem możliwe, że ostatnim.



PRZODEK: MOTO SANJO (CD.)

Jakakolwiek nie była by prawda, wiadomo jedno – ci, którzy są z nim związani, zawsze słyszą maniakalny śmiech swojego przodka, kiedy w pobliżu znajdują się stwory z Krain Cienia. Chociaż działa on niczym system wczesnego ostrzegania (alarmujący postać nawet wtedy, gdy nie widzi twarów Fu-Lenga) powoduje także, że podczas walki z tymi stworami bohater musi – ze względu na demoralizujący wpływ chichotu Sanjo – odrzucić kostkę, na której wypadł najwyższy wynik.

Postać może przewyciężyć wywołaną śmiechem niepewność raz dziennie, wykonując test Honoru o PT 10.



Rozdział piąty:



Przykładowi bohaterowie

Ide: Dyplomatką

Niektórzy twierdzą, że odrodziła się w tobie krew pierwszego Ide i nie są to raczej puste słowa. Przechodząc przez pokój, skupiasz na sobie spojrzenia obecnych. Kiedy mówisz, wszystkie rozmowy cichną, podając się brzmieniu twego głosu. Jesteś urodzoną negocjatorką, a do tego świetnie pojęłaś nauki przekazane ci przez twoją rodzinę.

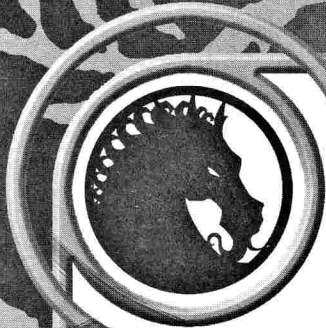
Kiedy nadszedł czas, byś użyła swych umiejętności w Szmaragdowym Pałacu, w samym sercu Otosan Uchi, byłaś bardzo zdziwiona i przerażona swoją pierwszą porażką. Plotki, którym nie dawałaś dotąd wiary okazały się prawdą – inne Klany naprawdę uważają twych pobratymców za niedomytych i niedouczonego barbarzyńskich błaznów. Myśleli, że nie zrozumiesz krętych ścieżek dworskich intryg.

Ale ty rozumiałaś je świetnie. Pojęłaś ponadto sposób, w jaki Bayushi Kachiko, żona daimyo Klanu Skorpiona, wypaczyła zasady rządzące dworem. Wiedziałaś, że ucząc się od niej możesz wiele osiągnąć. Obserwowałaś ją uważnie, śledząc każdy jej ruch i zmianę barwy głosu, pojmując jej metody działania – flirt i szantaż. Zdecydowałaś się wykorzystać te umiejętności, kryjąc je jednak pod maską barbarzyńskiego nieokrzesania i niedorzeczności. Tam gdzie Kachiko szantażowała, ty uwodziłaś, przekonując spętanych więzami etykiety Rokugańczyków, że cię okpiłi i zdobyli nad tobą przewagę, chociaż to właśnie ty pociągałaś za sznurki wydarzeń.

Kiedy wreszcie wprowadziłaś swój plan w życie, zwycięstwo, które osiągnęłaś, było wielkie! Sypiałaś z dyplomatami wielu Klanów, a gdy spali, czytałaś ich ściśle tajne listy. Wychodziłaś z ich komnat udając, że wstrzymujesz łzy wstydu, w fałdach swego kimona kryjąc skradzioną pieczęć. W chwilach największych uniesień sekrety same cisnęły im się na usta.

Popełniłaś jednak poważny błąd. Pewnej nocy poczęłaś dziecko z daimyo jednego z Klanów. Ukryłaś prawdę i powierzyłaś je opiece zaufanej służącej, po czym publicznie adoptowałaś. Bardzo kochasz swego syna, ale nigdy nie będziesz mogła wyjawiać mu prawdy o jego pochodzeniu. Nawet jedno słowo na ten temat mogłoby oznaczać wojnę.





Legenda Pięciu Kęgów

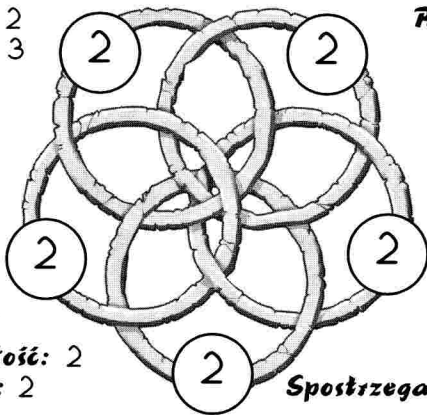
Imię: Ide

Klan: Jednorożca

Profesja: emisariusz

Ogień

Zręczność: 2
Inteligencja: 3



Ziemia

Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Powietrze

Refleks: 2
Intuicja: 4

Woda

Siła: 2
Spostrzegawczość: 3

Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Prestiz: 114

Techniki:

Mówiąc sercem	

Broń

podstawowa

Żadna

Zbroja

podstawowa

Żadna

PT trafienia cię

(Refleks x 5 + Zbroja)

10

Umiejętności

Dyplomacja	2
Etykieta	1
Handel	1
Jeździectwo	1
Kenjutsu	1
Prawo	1
Shintao	1
Szczerość	2
Śledztwo	1
Uwodzenie	2
Wiedza o gaijinach	1

Rany

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

Szkola: Emisariuszy Ide Ranga: 1

Wady i Zalety:

Czytanie	
z ruchu warg	+2
Jasny umysł	+2
Niezwykły głos	+2
Szantaż	+2
Mroczna tajemnica	-5
Podopieczny	-4

Chwata: 1

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honor: 3

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □

Punkty Doświadczenia:

Luchi: Święty mąż

Chociaż większość upartych magików z całego Rokuganu chciałoby temu zaprzeczyć, jesteś człowiekiem świętym. W odróżnieniu od nich, przepelnia cię radość życia. Spędziłeś wiele lat szukając oświecenia w poznawaniu świata i chociaż do tej pory twoje doświadczenia wciąż cię nie oświeciły, przynajmniej możesz cieszyć się życiem.

Wszystko idzie po twojej myśli. Świat zna cię i nie krzywdzi, bo go rozumiesz. Na ludzi nieoświeconych wszędzie czyha zło, do ciebie jednak nie ma ono przystępu. Jesteś tak silnie związany z Niebiańskim Porządkiem, że możesz parać się magią, a ponurzy rokugańscy sceptycy swymi zaklęciami sami dają ci broń do ręki. Ty, oczywiście, chcesz pomóc ich nieszczęśliwym duszom, uwolnić je z łańcuchów, którymi przykuwają się do kolejnej z inkarnacji posępnego życia mnicha do czasu, kiedy nareszcie udaje im się zrozumieć Tao Shinsei. Lubisz dyskutować z nimi na temat religii i niezliczonych fortun, do których się modlą. Zwykle szybko udaje ci się wytknąć im fałszywe rozumowanie i błędy ich systemu religijnego oraz niewłaściwe pojmowanie Tao.

Twoi adwersarze często mylnie wypowiadają twe imię. Zauważyłeś, że tylko naprawdę oświeceni potrafią wymówić je poprawnie. Ci, którzy mają z tym problemy, powinni pamiętać, że ty nie tylko umiesz je wypowiedzieć, ale przyszedłeś z nim na świat.

Nie trzeba chyba dodawać, że twój niewyparzony język sprawił, iż uczestniczyłeś już w wielu pojedynkach. Można się tego spodziewać, jeśli ma się do czynienia z napuszczonymi, zarozumiałymi uczonymi, którzy nie rozumieją prawdziwego znaczenia oświecenia. Zwykle rozwiązujesz spory wynikające z twojego sposobu prowadzenia dysputy za pomocą szybkiego ciosu bo. Cóż – chaos jest istotą wyzwania, wyzwanie rodzi zwycięstwo, a zwycięstwo prowadzi do oświecenia. Nawet najbardziej krótkowzroczny shugenja z innego Klanu odgrywa w twoim życiu jakąś rolę.





Legenda Pięciu Kęgów

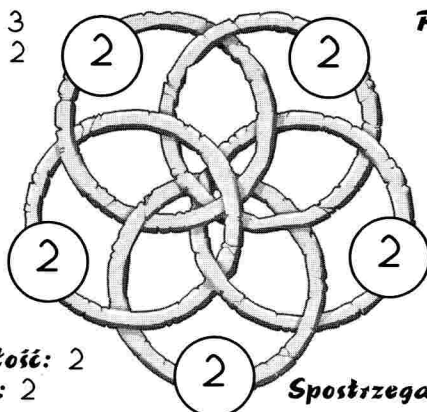
Imię: Iuchi

Klan: Jednorożca

Profesja: shugenja

Ogień

Zręczność: 3
Inteligencja: 2



Ziemia

Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Powietrze

Refleks: 2
Intuicja: 3

Woda

Siła: 2
Spostrzegawczość: 3

Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Prestiz: 114

Czary:

Błogostawieństwo Yukiego,
Gniew Amaterasu, Kontrczar
Płonące Piaski, Przenikająca
Kropla, Przywołanie,
Serce Natury, Siła Ducha
Wyczucie, Zespolenie

Broń

podstawowa

Kij bo 2z2

Zbroja

podstawowa

Żadna

PT trafienia cię

(Refleks $\times$ 5 + Zbroja)

10

Umiejętności

Bojutsu	2
Etykieta	1
Jeździectwo	2
Jiu-jutsu	1
Kaligrafia	2
Medytacja	1
Obrona	1
Polowanie	1
Shintao	1
Teologia	1
Zielarstwo	1

Rany

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

Szkoła: Shugenja Iuchi **Ranga:** 1

Wady i Zalety:

Odporny na magię	+6
Szczęście	+4
Szybki	+5
Barbarzyńskie imię	-1
Porywczy	-2

Chwata: 0

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honor: 2

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □ □

Punkty Doświadczenia:

Moto: Łowca

Weź głęboki wdech, pociągnij raz jeszcze z nargili, a przestaniesz myśleć o swojej historii. Nie chcesz o niej myśleć. W ogóle nie chcesz myśleć.

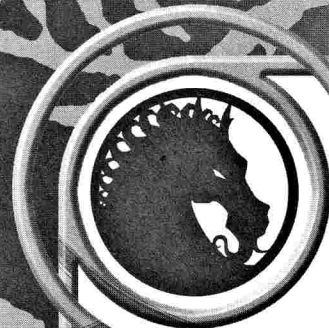
Wszystko zaczęło się źle. Odkąd zrozumiałeś, co znaczy być Moto, wiedziałeś, że twoje życie będzie ciężkie. Bądź jeszcze przed swymi narodzinami skazany na imię skażone na wieki, bo część twoich przodków pozwoliła, by pożarto ich dusze. Walcz całe życie przeciwko złym mocom Fu Lenga tylko po to, by próbować oczyścić to imię. Ciężkie wyzwanie, ale ty miałeś wtedy motywację, by mu sprostać, miałeś zapał. Wszyscy mówili, że twoja dusza jest jak stal. Oczywiście, mylili się, ale ty o to nie dbałeś. Teraz powiadają, że rozumiałeś prawdziwy sens Tao Shinsei, że pojmujesz podstawową prawdę o nieistnieniu. Może i jest to bliskie prawdy, bo kiedy opium zaczyna działać, zapominasz kim jesteś.

Lubiłeś czerpać radość z życia, ale było to zanim Krainy Cienia ukradły ci część duszy. Kochałeś muzykę, poezję i poranne polowania z sokołami. Czuleś moc świata, bo to ona pomagała ci żyć.

Teraz jest inaczej. Inaczej, odkąd stanąłeś twarzą w twarz ze stworzeniem, które kiedyś było twoim pra – kto to zliczy? – pradziadkiem. Choć jego twarz wyglądała jak obumarły liść, poznałeś znanego ci z obrazów przodka. Rozpoznałeś zbroję, jej wiązania, które oznaczały twoją linię rodu... zanim cała rodzina zaczęła nosić się na biało. Wiedziałeś, że to był on i stawiałeś mu czoła. Inni uciekli, ale tobie odcięto drogę odwrotu.. Stawiałeś mu czoła, bo musiałeś i chociaż go zabiłeś, często zastanawiasz się, kto tak naprawdę zwyciężył w tym starciu. To właśnie dlatego palisz opium.

Inni uważają, że jesteś dzielny, że udowodniłeś swoją wartość i dlatego nie rozpraszają cię dłużej doczesne przyjemności takie jak kobiety, śpiew, pijaństwo i hazard. Dobrze. Niech tak myślą. Ty chcesz po prostu kolejnej działki opium, abyś nie musiał pamiętać tamtego mrocznego dnia i tych wszystkich rzeczy, o których nigdy nikomu nie opowiedziałeś. Kiedy jednak nie możesz wyrzucić ich ze swego umysłu, wracasz do Krain Cienia i zabijasz kilka... kilka *stworzeń*... dotąd, dokąd twój umysł nie zazna odpoczynku.





Legenda Pięciu Kęgów

Imię: Moto

Klan: Jednorożca

Profesja: bushi

Ogień

Zręczność: 2
Inteligencja: 2

Powietrze

Refleks: 2
Intuicja: 1

Broń

podstawowa

Katana dobrej jakości 4z2

Zbroja

podstawowa

Dobrej jakości ciężka zbroja

PE trafienia cię

(Refleks $\times 5$ + Zbroja)

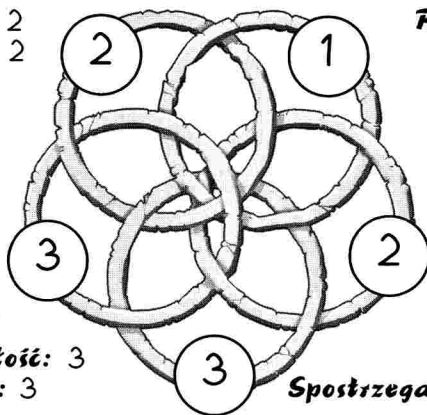
10 (23 zbroja + technika)

Ziemia

Wytrzymałość: 3
Siła Woli: 3

Woda

Siła: 3
Spostzegawczość: 2



Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Techniki:

Prestiż: 127

Doskonałość oddechu

Jeździectwo	2
Jiu-jutsu	1
Kenjutsu	3
Medytacja	1
Naginata	1
Obrona	1
Polowanie	2
Skradanie się	1
Taktyka	1
Wiedza	
o Krainach Cienia	2
Yomanri	2

Rany

6	-0
6	-1
6	-2
6	-3
6	-4
6	Obalony
6	Nieprzytomny
6	Martwy

Szkoła: Bushi Moto

Ranga: 1

Wady i Zalety:

Nieztomny	+2
Przedmiot gajjinów	+2
Kłatwa Moto	0
Słabość	-5
Uzależnienie	-3

Chwata: 1

□□□□□□□□□□

Honor: 2

☒☒☒☒☒□□□□□□

Punkty Doświadczenia:

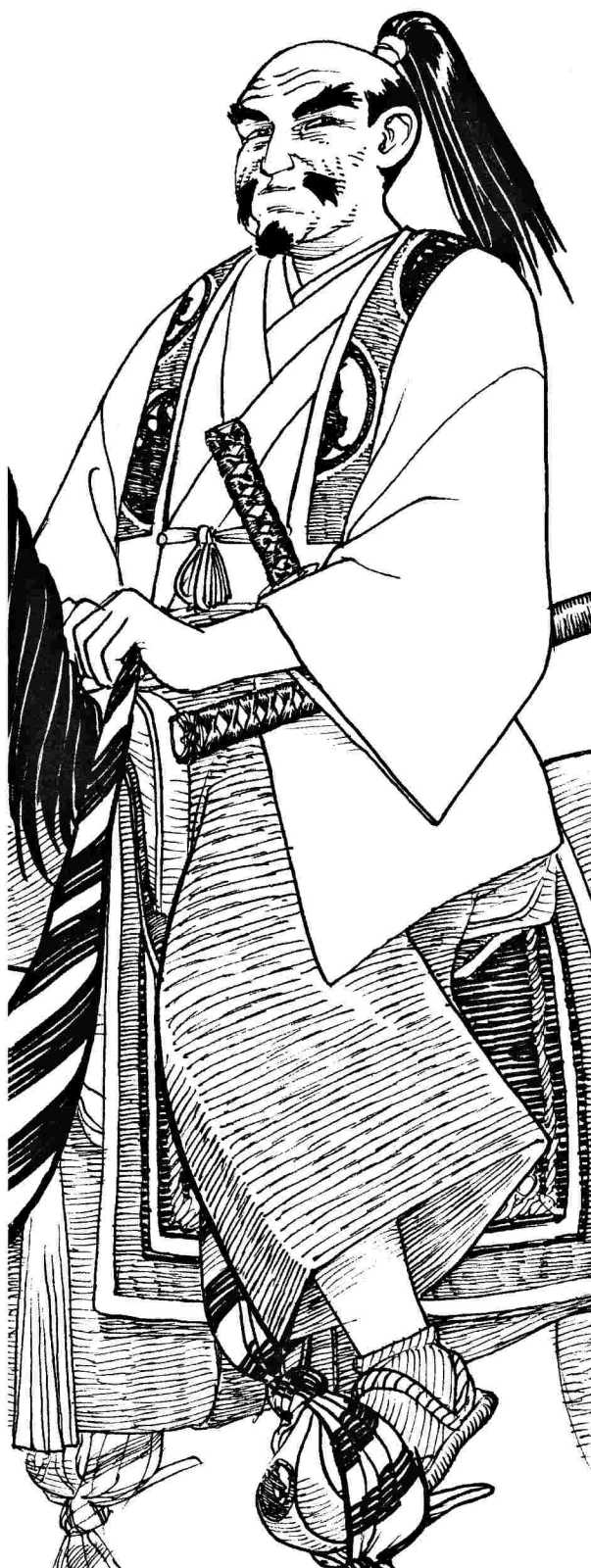
Shinjo: Mistrz karawan

Urodziłeś się jako mniejsze z dwóch bliźniąt. Dorastając żyłeś zawsze w cieniu brata – dosłownie i w przenośni. On był ogromny, silny i szybki, a ty drobny i słaby. Brat bił cię regularnie. Co gorsza, jego przyjaciele i inni brutale, którzy akurat znaleźli się w pobliżu, często się do niego przyłączali. Nawet młodsze dzieci mogły cię pokonać, a zdawały się mieć zwinność i siłę – a przede wszystkim rozmiary – dzięki którym przychodziło im to z łatwością.

Próbowałeś się uczyć. Trenowałeś kenjutsu, choć przez nie stawałeś się nerwowy i często wracałeś z zajęć potłuczony. Pewnego dnia próbowałeś stawić czoła swojemu bratu. Chwyciłeś za tanto, lecz on wyciągnął wakizashi waszego ojca i jednym, czystym, szybkim cięciem odciął ci cztery palce lewej dłoni. Miałeś kłopoty, bo twoja krew poplamiała drewnianą podłogę. Twój brat dostał w prezencie tanto wakizashi. Wspomnienie tego zdarzenia odcisnęło niezatarte piętno na twojej duszy.

Ojciec we wszystkim faworyzował twojego brata, lecz matka widziała w twoim uśmiechu siłę i pomogła ci. Udało jej się znaleźć dla ciebie miejsce w szkole Ide, miejscu bez mieczy, walki i przemocy, której trzeba się bać. Tam rozpoznaje się talent, dostosowuje bushido do potrzeb tych, którym przeznaczenie odmówiło wytrzymałości, by władać daisho. Tam brak palców stał się twoim atutem, był postrzegany jako korzyść, ponieważ dobitnie dowodził, że nie tylko nie chciałbyś, ale również nie mógłbyś wznieść miecza przeciwko osobie, z którą negocjujesz.

Uczyłeś się u mistrza karawan, ignorując samurajskie uprzedzenia dotyczące handlu. Podróżowałeś i zwiedziłeś więcej świata niż ci napuszeni samurajscy bushi. I chociaż wciąż boisz się stali, nadchodzący dzień witasz w dobrym nastroju. Opowiadasz dowcipy, często się śmiejiesz i raczysz towarzyszy swoimi haiku. Szyderstwa i komentarze wyniosłych bushi już cię nie smucą. Wiesz bowiem, że w końcu wrócą do ciebie, by kupić rzeczy, których tak bardzo potrzebują.





Legenda Pięciu Kęgów

Imię: Shinjo

Klan: Jednorożca

Profesja: emisariusz

Ogień

Zręczność: 2
Inteligencja: 3

Powietrze

Refleks: 3
Intuicja: 3

Broń

podstawowa

Dobrej jakości wakizashi 2z2

Zbroja

podstawowa

Żadna

PT trafienia cię

(Refleks $\times 5$ + Zbroja)
15

Ziemia

Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Woda

Siła: 2
Sposstrzegawczość: 2

Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Techniki:

Prestizż: 136

Mówiąc sercem

Umiejętności

Ceremonia

parzenia herbaty 2

Etykieta 3

Gawędziarstwo 1

Handel 3

Jeździectwo 2

Kenjutsu 2

Medytacja 1

Obrona 1

Poezja 1

Prawo 2

Rzemiosło (uprząż) 1

Szczerłość 3

Śledztwo 2

Wiedza o gaijinach 2

Rany

4 -0

4 -1

4 -2

4 -3

4 -4

4 Obalony

4 Nieprzytomny

4 Martwy

Szkola: Emisariuszy Ide Ranga: 1

Wady i Zalety:

Sojusznik +3

Sojusznik +3

Drobny -3

Fobia (walka) -2

Brak kończyny -3

Chwata: 1

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honor: 2

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □

Punkty Doświadczenia:

Otaku: Panna Wojny

Jesteś przeznaczona do wielkości.

A przynajmniej tak utrzymuje duch twojej czcigodnej babki – dlatego to musi być prawda. To wielki zaszczyt, znaleźć się w centrum zainteresowania przodka (nawet jeśli jej zapalczywy charakter spowodował, że krótko po narodzinach twojej matki rozdarł ją na pół głodny ogr), więc dajesz z siebie wszystko, by dorosnąć do jej oczekiwań.

Masz tylko nadzieję, że zapału starczy ci do końca próby, gdyż babka ustawiła poprzeczkę bardzo wysoko. Oczekuje, że osiągniesz wszystko to, co ona chciała osiągnąć, a co okazało się dla niej zbyt wielkim obciążeniem. Może, pocieszasz się, odziedziczyłaś jej dharmę.

Twoja babka bardzo stara się ci pomagać. Używa swojego chi, by uchronić cię od upadku, kiedy droga jest zdradliwa i przejmuję na siebie część bólu spowodowanego ranami otrzymanymi w walce. Gdy walczysz, stoi obok ciebie, wzmacniając twoją odwagę i siłę tak, byś mogła bez wahania stawiać czoła najstraszliwszym przeciwnikom. Wspiera cię we wszystkich przedsięwzięciach, snuje wielkie plany i mówi, jak bardzo jest dumna z twoich dokonań.

Niestety, czasami także cię rozprasza. Kilkukrotnie już jej gniew i podniecenie przeszkadzały ci w walce, w momencie gdy gratulowała ci sukcesu lub krytykowała cię za błędy (zdarzające się często, kiedy przeszkadzała ci swoimi gratulacjami). Czasem jej niesłyszalny dla innych, ponaglący, przymilny głos wtrąca się do prowadzonych przez ciebie rozmów, co sprawia, że w twoim otoczeniu jest co najmniej kilka osób, które uważają, że nie potrafisz się skupić lub – co gorsze – nie darzysz ich respektem.

Bywa, że babka domaga się, byś zatrzymała się i stawiała czoła niezwyciężonym przeciwnikom. Jest ci trudno ją ignorować, szczególnie kiedy w grę wchodzi honor. Często więc stajesz i walczysz w sytuacjach, w których nawet Lew lub Krab szukaliby możliwości ucieczki. Raz nawet niewiele brakowało, a zginęłabyś.

Mimo to nie odważasz się jej sprzeciwić. To w końcu twój czcigodny przodek i choćby z tego powodu winna jej jesteś szacunek.



Żeby móc się z nią układać wedle swojej woli, powinienas najpierw zasłużyć na jej poważanie, a to znaczy, że musisz słuchać jej wskazówek i odnosić zwycięstwa tam, gdzie ona przegrała.





Legenda Pięciu Kęgów

Imię: Otaku

Klan: Jednorożca

Profesja: Panna Wojny

Ogień

Zręczność: 3
Inteligencja: 2

Powietrze

Refleks: 4
Intuicja: 2

Broń

podstawowa

Katana dobrej jakości 4 z 2

Zbroja

podstawowa

Lekka zbroja, +5 PT

PE trafienia cię

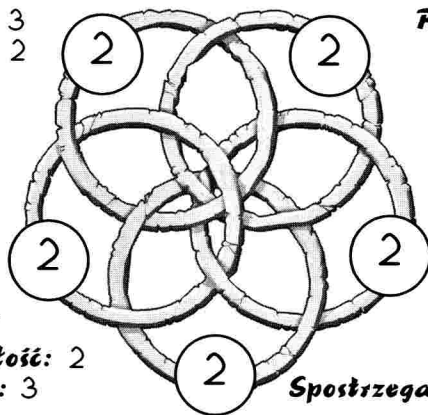
$(\text{Refleks} \times 5 + \text{Zbroja})$
20 (25 w zbroi)

Ziemia

Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 3

Woda

Siła: 2
Sposzeregawczość: 2



Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Techniki:

Prestiż: 117

Jazda w jedności

Dyplomacja	1
Etykieta	1
Jeździectwo	2
Kenjutsu	1
Lanca	2
Medytacja	1
Obrona	2
Polowanie	2
Shintao	1
Szczerość	1
Taktyka	2
Yarijutsu	1

Rany

4	-0
4	A -0
4	Z -1
4	B -2
4	H -3
4	Obalony
4	Nieprzytomny
4	Martwy

Szkoła: Panien Wojny Otaku Ranga: 1

Wady i Zalety:

Potęga ziemi +2
Zmysł równowagi +2
Nawiedzana -2
Obsesja
(zdobyć stawę) -3
Zbyt pewna siebie -3

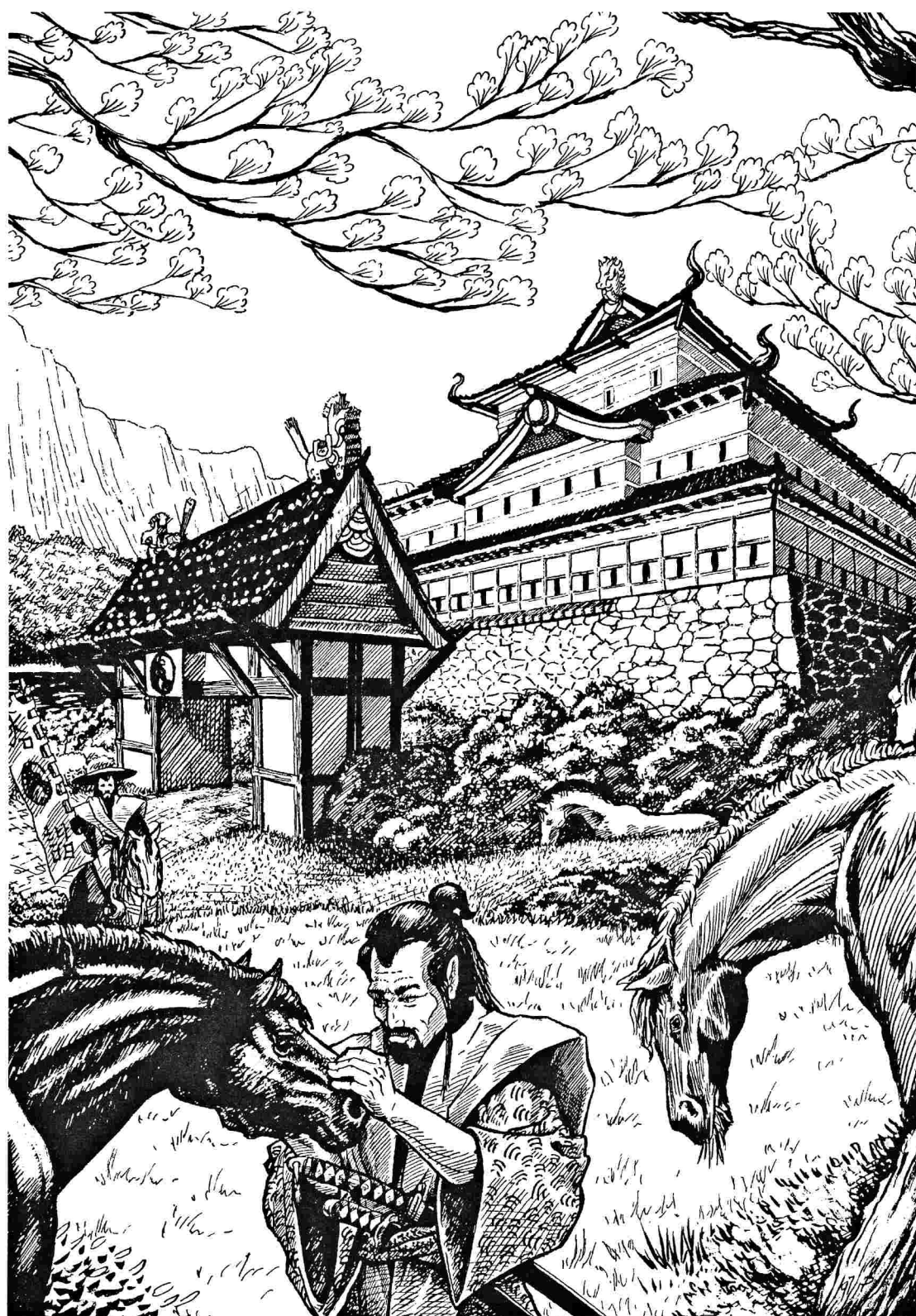
Chwata: 0

□□□□□□□□□□

Honor: 3

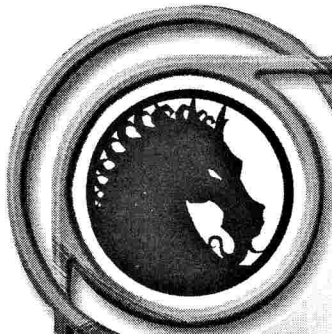
☒☒☒☒☒□□□□□□

Punkty Doświadczenia:



Dodatki





Dodatek I: Strategia i taktyka

Wpływ kawalerii na działania wojenne w Rokuganie

SIODŁO I STRZEMIE

Największymi najprawdopodobniej odkryciami Klanu, dokonanymi podczas podróży na zachód (wyjawszy być może nowe rasy koni), były siodło i strzemie. We wcześniejszym okresie lud Ki-Rin uważano za mistrzów jazdy na oklep, ten sposób poruszania się niósł jednak ze sobą pewne ograniczenia i wymagał od jeźdźcy olbrzymiej siły nóg i niesamowitego zmysłu równowagi (żeby jeździć w ten sposób postać musi posiadać umiejętność Jeździectwo na poziomie co najmniej 3). Zanim jednak Klan Jednorożca powrócił do Cesarstwa, przywożąc siodła i strzemiona, jazda na oklep była jedynym znanym w Rokuganie sposobem jazdy konnej.

Jednym z pierwszych ludów, z którymi zetknął się Klan, był szczep nomadów dosiadających wielkich koni (zobacz **Wierzchowce gaijinów**) z pomocą siodła, które wykonywano z wygarbowanych skór zwierzęcych, umocowanych rzemieniem na końskim grzbiecie. Przyrząd ów miał również specjalne podpory dla nóg, które umożliwiały jeźdźcowi stanie w siodle. Nowatorskie połączenie siodła i strzemienia pomagało w utrzymaniu równowagi oraz zwiększało komfort jazdy, ułatwiając nie tylko utrzymanie się na końskim grzbiecie, ale też powodowanie wierzchowcem. Koniom wygodniej było nieść jeźdźcę, co zwiększyło ich przydatność tak w bitwie, jak i w podróży.

Strzemiona umożliwiały wojownikowi stanie w siodle, pozwalając mu tym samym na użycie broni drzewcowych. To dzięki nim właśnie dosiadający konia samuraj mógł posługiwać się tu-

kiem, tak jak napotkani przez Ki-Rin koczownicy. Jeźdźcy, którzy mogą stać w strzemionach, mają dość miejsca i swobody ruchów, by strzelać z łuku. Prawdę powiedziawszy, do powrotu Klanu Jednorożca w Cesarstwie nie znano *dai-kyu* (łuku jeździeckiego).

KONNICA PO POWROCIE KLANU JEDNOROŻCA

Przed powrotem Klanu rokugańskie działania wojenne sprowadzały się do bezpośredniej walki oddziałów piechoty.

Głównodowodzący wrogich armii ustawiali swoje oddziały w jednej linii i wydawali rozkaz ataku. Piechurzy wspomagani byli przez łuczników, maszerujących na przedzie. Generałom pozostało tylko liczyć na to, że po stronie przeciwnika padnie więcej zabitych. Kiedy jedna z armii wycofywała się, druga podążała za nią do czasu, kiedy pościg przestawał mieć praktyczne znaczenie. Taki stan rzeczy trwał do momentu, w którym powrócił Klan Jednorożca.

Wprowadzenie kawalerii na pola bitew Rokuganu spowodowało, że każdy wódz Cesarstwa zmuszony był od nowa przemyśleć swoją strategię. Szarżujący z pełną prędkością prosto na linię piechoty koń i jeździec, ważący dziesięciokrotnie więcej od przeciętnego człowieka, to przerażający widok, nie spotykany na polach znanych ówcześnie bitew. Reakcje generałów pozostałych Klanów były różne: niektórzy starali się wykorzystać, naśladować a nawet udoskonalić nowy sposób walki, inni natomiast uznali użycie konia za barbarzyńską sztuczkę, odmawiając uznania skuteczności nowych rodzajów oddziałów. Już wkrótce ci drudzy odczuli, jaka jest cena zbytniego przywiązania do tradycji.



Strategia i taktyka

Choć konnica stanowi potężną broń, dzieci Shinjo starają się nie wywoływać niepotrzebnych wojen. Szczepie mówiąc, Jednorożce idą na wiele ustępstw, aby zyskać poważanie innych Klanów w sprawach polityki, kultury oraz działań wojennych. Starają się raczej nie narażać na gniew innych Rodów, spowodowany arogancją, zbytnią pewnością siebie lub użyciem siły. Niemniej jednak wojny się zdarzają, a kiedy do nich docho-
dzi, Klan używa poniższych formacji.

Zasadniczo, Klan Jednorożca toczy bitwy na dwa sposoby – ofensywny lub defensywny. Stra-

tegie te można łatwo dostosować do wymogów terenu (na przykład pod względem jego dostępności dla koni) i rodzaju przeciwnika. Najbardziej charakterystyczną cechą armii Jednorożca jest sposób przemieszczania się – wszystkie oddziały poruszają się konno. Chociaż nie wszyscy żołnierze walczą z końskiego grzbietu, na każdego przypadają zwykle dwa wierzchowce. Jednorożce potrafią przemieszczać wielkie oddziały szybciej i skuteczniej niż jakakolwiek inna rokugańska armia, co zwykle pozwala im na wybór miejsca bitwy.

Wojska Klanu Jednorożca można podzielić na dwa podstawowe typy oddziałów. Kawaleria dzieli się ponadto na cztery kategorie.

PIECHOTA KONNA

Jednym z podstawowych celów działań wojennych jest zepchnięcie przeciwnika z zajmowanych przez niego pozycji. Konnica ma przewagę szybkości, posiada niestety także wadę – zaatakowana frontalnie nie potrafi zwykle utrzymać pozycji. W związku z tym Klan Jednorożca używa również – w pewnym stopniu zmodyfikowanych – oddziałów piechoty. W przeciwieństwie do większości wojsk Cesarstwa poruszających się pieszo, piechota Jednorożca przemieszcza się konno, doskonale łącząc szybkość, mobilność i możliwość zwarcia szyku. Formacja ta może dotrzeć na niedawno zdobytą pozycję o wiele szybciej niż zwykły oddział piechoty oraz spieszyć się w celu skutecznej obrony danego terenu. Użycie koni pozwala także na szybsze wycofanie się (gdy jest to konieczne) i utrudnienie ewentualnej pogoni. Choć standardowe wyposażenie jednostek piechoty nie różni się od tego, które otrzymują inni bushi z Klanu Jednorożca (ciężka zbroja, daisho itd.), członkowie takich oddziałów są ponadto uzbrojeni w broń drzewcową. Aby nie ograniczać szybkości i ruchliwości oddziału, konie nie są opancerzane.

LEKKA JAZDA

Kluczem do taktyki Jednorożców są manewry oskrzydlenia i okrążenia. Ponieważ w toczonych na terenie Rokuganu bitwach często biorą udział wielkie ilości wojska, ich wykonanie manewrów może zająć dużo czasu – stąd też szybkość przemieszczania się jest czynnikiem najważniejszym. Podstawowe zadania lekkiej jazdy to zwiad i atak na skrzydła lub tyły formacji przeciwnika. Często używa się jej też do nękania atakami odwodów wroga lub jego obozu. Bushi z oddziałów lekkiej jazdy są uzbrojeni w daisho i yari. Mogą też używać *dai-kyu* (łuku jeździeckiego), kiedy atakują tyły przeciwnika. Ubierają tylko lekkie zbroje (osłony klatki piersiowej, pleców,

ramion itd.), a niektórzy nie decydują się nawet na noszenie hełmów. Podobnie jak piechota, dosiadają nieopancerzonych koni.

JAZDA — KONNI ŁUCZNICY

Następną jednostką, wchodzącą w skład konnych oddziałów Klanu, jest jazda, czyli konni łucznicy. Oddziały te, nauczyszysy się od koczowników z Bliskiego Zachodu sposobów łączenia zabójczej siły *dai-kyu* z mobilnością wierzchowców, stanowią prawdopodobnie najbardziej śmiertelną broń w arsenale Klanu Jednorożca, mogą bowiem rozwinąć i zwinąć szyk na polu walki tam, gdzie to niezbędne.

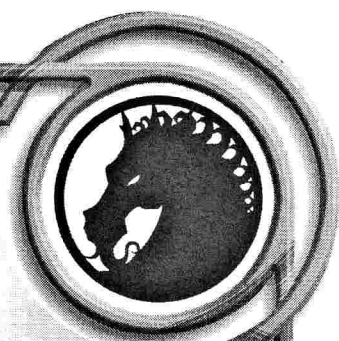
Większość rokugańskich łuczniców używa łuku *yumi*. Zwykle strzela się z niego kierując strzałę w cel i puszczając cięciwę. Konni łucznicy Jednorożców używają potężnego *dai-kyu*, uzyskując większy zasięg rażenia, i stosują dwie techniki nomadów: strzelanie po krzywej balistycznej oraz strzelanie salwami. Pierwsza z nich pozwala zwiększyć zasięg kosztem celności. Utrata dokładności zrównoważona zostaje w chwili, gdy całe formacje konnych łuczniców ostrzeliwują duże zgrupowania wojsk. Technika ta pozwala również stojącym na tyłach łucznikom strzelać ponad głowami ich własnej, nacierającej piechoty do wnętrza szyku przeciwnika. Strzelający salwami oddział wypuszcza strzały jednocześnie, po otrzymaniu sygnału – powoduje to dużą koncentrację pocisków na jednostkach wroga. Widzieć grad strzał uderzający we wroga szeregi, tracące przez to cały impet natarcia, to naprawdę wstrząsające przeżycie! Bushi z oddziałów jazdy / konnych łuczniców noszą ze sobą daisho, *dai-kyu* oraz kilka rodzajów strzał. Jeśli przed bitwą otrzymają rozkaz szarży na wroga, otrzymują również *yari*. Oddziały te używają wszystkich części standardowej zbroi oprócz osłon na ramiona i mempo, które ogranicza pole widzenia. Ich konie są tylko częściowo opancerzone – chroni się końskie uda, klatkę piersiową i chrapy.

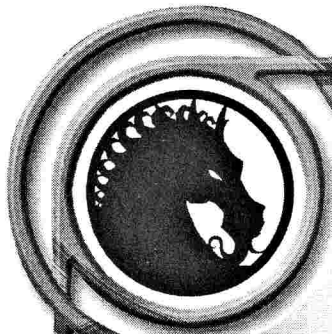
CIĘŻKA JAZDA

Następne ogniwo w łańcuchu jednostek kawaleryjskich stanowi ciężka konnica, która tworzy główne oddziały uderzeniowe armii Jednorożca. Rozwija swój szyk w centrum linii; używa się jej zawsze do szarży i (teoretycznie) przełamania linii przeciwnika. W bitwach, w których wróg również dysponuje konnicą, ciężka jazda kierowana jest zawsze przeciwko niej. Oddziały te noszą ciężkie zbroje samurajskie i uzbrojone są w daisho oraz *yari*. Dosiadają wierzchowców całkowicie chronionych giętymi, wzmocnionymi stalowymi płytkami, pancerzami, które przypominają rybie łuski.

WĘDROWNA POEZJA JEDNOROŻCÓW: WROGOWIE

Nie umkniesz śmierci
Uciekając wrogiom
Im droższy przyjaciel,
tym groźniejszym
wrogiem się stanie
Życie to ból i strach
Nie ufaj obietnicom
Spokój istnieje
na końcu miecza





LEGENDA

S – *Shiotome*

P – Piechota (na koniach)

SP – Spieszona piechota

LJ – Lekka jazda

J – Jazda

KŁ – Konni łucznicy

CJ – Ciężka jazda

ski. Przy zachowaniu maksimum zwrotności osłaniają one końskie uda, brzuch, klatkę piersiową, szyję oraz chrapy i chronią konia przed przypadkowymi zranieniami podczas szarży.

SHIOTOME (PANNY WOJNY)

Najbardziej elitarnym i wyjątkowym oddziałem armii Jednorożca są *shiotome*, jedyny w Cesarstwie wyłącznie kobiecy oddział jazdy, który łączy wyjątkowe więzy przyjaźni. Ich szkolenie przypomina początkowo trening innych bushi, ale skupia się bardziej na sposobach postępowania w czasie bitwy – zarówno w pojedynkę, jak i w grupie. W polu stają równie zaciekle, co wojska Klanu Lwa, poruszają się jednak z szybkością i zwrotnością typową dla Jednorożców. *Shiotome* stanowią najlepsze oddziały szturmowe Klanu i powiada się czasem, że armia Jednorożców bez wsparcia Pannien Wojny jest zgubiona. *Shiotome* to również jedyna formacja w całej armii Klanu, która dosiada słynnych rumaków Otaku. Panny Wojny i ich rumaki łączy niemal nierozzerwalna duchowa więź, a wierzchowce szkoli się do obrony powalonego jeźdźcy. Niejedna Panna Wojny zginęłaby, by uratować swojego konia, zaś on oddałby życie, by ją ocalić.

Niektórzy sądzą, że Pannom Wojny błogosławi Otaku i Shinjo, i że kiedy szarżują, nad głową każdego konia pojawia się mistyczne światło w kształcie rogu jednorożca. Chociaż nikt nie dowiódł, że w jakiś sposób dodaje im to siłę, wynagradzają to sobie niesamowitą dyscypliną i niewiarygodnymi umiejętnościami. *Shiotome* posługują się takim samym uzbrojeniem, jak bushi z oddziałów ciężkiej jazdy, a ich konie są równie dobrze opancerzone.

Uwaga: opisane poniżej strategię rozgrywania bitew są tylko teoretycznym szkicem, przyjmują bowiem idealne warunki (pogoda, teren, morale itd.) oraz przewidują reakcje wrogich jednostek.

Strategia ofensywna

Jeśli generał armii Klanu Jednorożca postanowi zaatakować przeciwnika, rozstawia swoje jednostki w klin, którego ostrzem są *shiotome*,

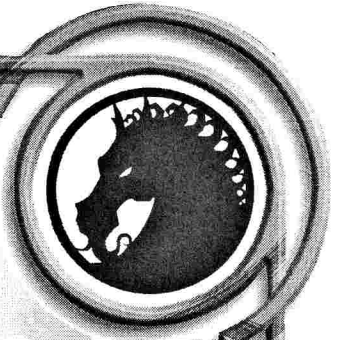
wspierane z tyłu przez ciężką jazdę oraz piechotę konną. Skrzydła tej formacji wspomagają oddziały konnych łuczników. Najdalej od centrum szczyku znajdują się oddziały lekkiej jazdy. W pierwszej fazie bitwy lekka kawaleria stara się ominąć linię wojsk przeciwnika i zająć pozycje na jego tyłach. W tym samym czasie jazda, czyli konni łucznicy ustawiają się naprzeciw linii przeciwnika i rozpoczynają ostrzał. W końcu Panny Wojny i wspierające je jednostki ruszają kłusem w stronę nieprzyjaciela, zachowując swój pierwotny szczyk.

Faza druga rozpoczyna się uderzeniem *shiotome* na wrogą armię. Nawet jeśli linia wrogich oddziałów nie zostaje natychmiast przełamana, szarża powoduje znaczne jej wygięcie. Na skrzydłach konni łucznicy przestają ostrzeliwać przeciwnika i włączają się do bezpośredniej walki. Na tyłach lekka jazda wiąże obrońców i stara się zepchnąć ich do wnętrza ich własnej formacji, tworząc jak najtrudniejsze warunki obrony.

Podczas fazy trzeciej *shiotome* oraz ciężka jazda rozrywają ostatecznie środek linii przeciwnika, a spieszona piechota konna stara się utrzymać ten wyłom. Konni łucznicy na skrzydłach oraz znajdującą się na tyłach lekka jazda zamykają pierścień okrążenia. Bitwa kończy się pościgiem konnicy za uciekającym nieprzyjacielem. Piechota zabezpiecza w tym czasie armię przed możliwym kontratakiem. Na zakończenie pościgu liczy się głowy poległych wrogów, a wszyscy ranni (bushi oraz konie), których można ocalić, odsyłani są na tyły, gdzie otrzymują pomoc. Jeśli z jakiegoś powodu szala zwycięstwa przechyliła się na niekorzyść atakujących, kawaleria niezwłocznie przechodzi do osłaniania odwrotu piechoty, po czym sama się wycofuje – ściganie uciekającej konnicy to dla piechoty ciężki kawałek chleba.

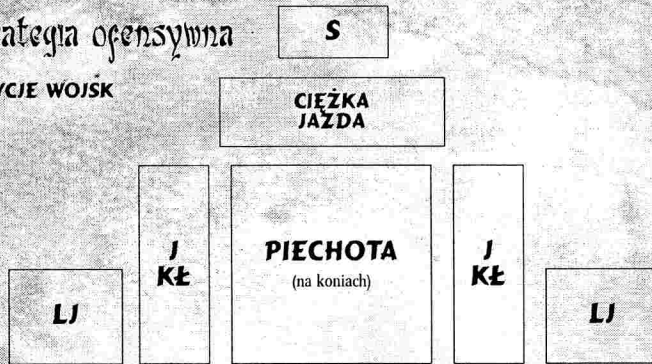
Strategia defensywna

Może się zdarzyć, że generał armii Klanu Jednorożca zmuszony zostanie do zastosowania strategii defensywnej. Stara się wtedy ustawić swoje oddziały w bardzo długą linię (o ile pozwala na

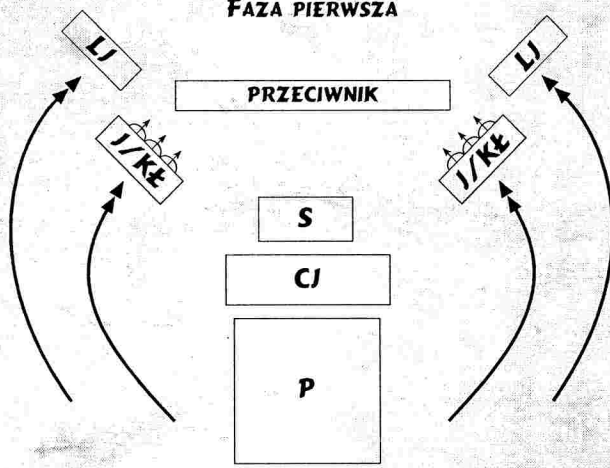


Strategia ofensywna

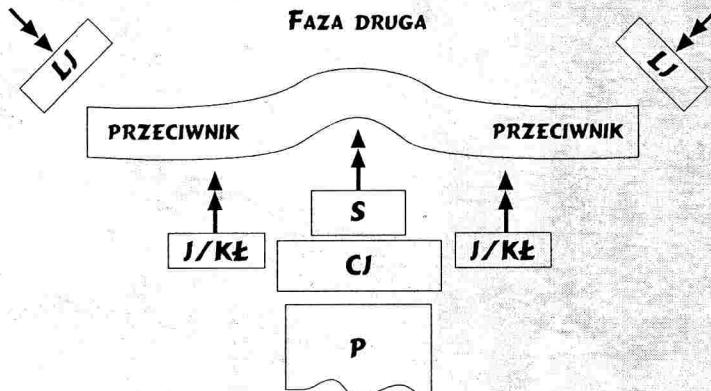
POZYCJE WOJSK



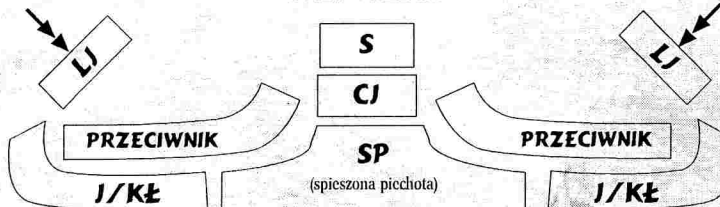
FAZA PIERWSZA

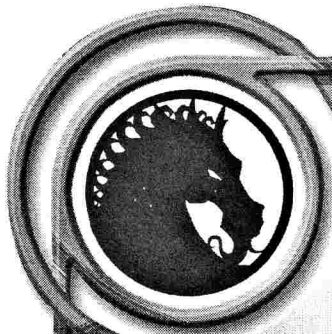


FAZA DRUGA



FAZA TRZECIA





LEGENDA

S – *Shiotome*

P – Piechota (na koniach)

SP – Spieszona piechota

LJ – Lekka jazda

J – Jazda

KŁ – Konni łucznicy

CJ – Ciężka jazda

to ukształtowanie terenu). Trzonem tego szyku jest spieszona piechota konna, na skrzydłach stoją oddziały konnych łuczników, a najdalej od centrum przygotowuje się lekka jazda. Panny Wojny oraz ciężka jazda znajduje się na tyłach formacji piechoty. Kiedy siły wroga zaczynają się zbliżać (faza pierwsza), oddziały konnych łuczników podjeżdżają, aby – same pozostając poza zasięgiem łuczników przeciwnika – przywitać go deszczem strzał, a następnie, nie przerywając ostrzału, sukcesywnie wycofywać się w stronę własnych linii. Lekka jazda rozpoczyna w tym czasie próby oskrzydlenia przeciwnika i przedostania się na jego tyły.

Jeśli wrogiej armii udaje się utrzymać szyk i prędkość natarcia pod ciągłym ostrzałem, faza druga zaczyna się odwrotem jazdy / konnych łuczników za plecy maszerującej piechoty konnej, *shiotome* i ciężkiej jazdy. Kiedy konni łucznicy osiągną przewidziane pozycje, kontynuują ostrzał ponad głowami prących naprzód towarzyszy. W tym czasie lekka jazda powinna zająć pozycje na skrzydłach lub tyłach wroga, nie atakując jednak aż do następnej fazy bitwy.

Generał wrogiej armii, nękany ciągłym ostrzałem i świadom obecności oddziałów kawalerii na tyłach swoich wojsk, najprawdopodobniej rozpocznie w tym czasie wycofywanie jednostek, chcąc ocalić jak największą część swej armii. Jeśli zdecyduje się kontynuować atak, rozpoczyna się faza trzecia. Ostrzał zostaje przerwany, jazda / konni łucznicy dzielą się na mniejsze oddziały i uderzają na końcu linii wojsk przeciwnika. Lekka jazda atakuje tyły wrogiego szyku. Największą jednak niespodziankę sprawia piechota Jednorożców, która zatrzymuje się i rozdziela, tworząc w swoim szyku korytarze, przez które przejeżdżają z pełną prędkością *shiotome* oraz ciężka jazda, rozpoczynając szarżę na linię wrogich wojsk. Nieprzyjaciół zostaje otoczony. Po przepuszczeniu kawalerii, piechota łączy swoje szyki i oczekuje na dalszy rozwój wypadków.

Po raz kolejny, po zabiciu większości wrogów lub zmuszeniu ich do ucieczki, walczącym pozostaje zająć się rannymi. Jeśli szala zwycięstwa przechyli się na stronę wroga, piechota może znów utworzyć korytarze, umożliwiając Pannom

Wojny oraz ciężkiej jazdy wycofanie się i przegrupowanie w czasie, w którym scalona na nowo linia piechoty przejmie na siebie ciężar prowadzenia bitwy. Zreorganizowana konnica może – jeśli sytuacja będzie tego wymagać – osłaniać wycofanie piechurów, dając im wystarczająco dużo czasu, by dosiedli koni i rozpoczęli odwrót.

Komentarz do strategii użycia kawalerii przez Klan Jednorożca

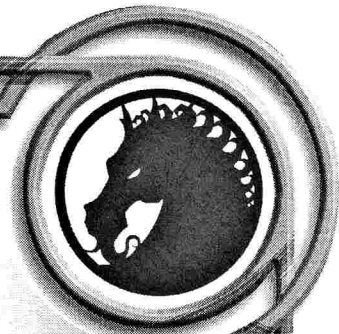
LIST OD BAYUSHI SUJIKO DO AKODO UJINDENA

Pozdrawiam Cię, mój Kuzynie, siódmego dnia miesiąca Smoka, w siódmym roku panowania naszego Cesarza, oby mądrość Shinsei kierowała każdym Jego krokiem!

Mam dla Ciebie smutne wieści. Ostatniego wieczora spędzałam czas, pijąc w towarzystwie szlachetnego Shinjo Okinuwy, daimyo Klanu dawniej zwanego Ki-Rin. Sake nie tyle rozwiązała mu język, co spowodowała, że zaczął nim mleć jak krowa. Gdy sake ostygła, a gejszom pozwolono udać się na spoczynek, usiedliśmy na chwilę samotnie, a on opisał mi w najdrobniejszych szczegółach szkic, który załączam do listu. List ten dostarczy Ci mój brat.

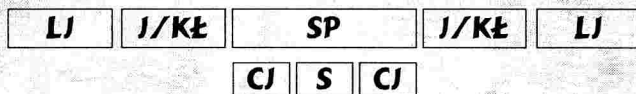
Jak wiesz, Kuzynie, nie pojmuję wojskowej strategii tak dobrze jak Ty, znam się jednak na tajemnicach. Jestem pewna, że szkic ten, tak jasno i wyraźnie rozrysowany, byłby cenną zdobyczą dla wrogów naszego ukochanego Cesarza. Jeśli któryś z Jego przeciwników zdobyłby taką wiedzę, mógłby jej użyć, by uczynić kawalerię Jednorożców... bezsilną.

Wierzę, że prowadzić Cię będą poczucie honoru i dyskrekcja, Kuzynie. Moją powinnością, jako lojalnej poddanej Cesarza, było dostarczenie Ci tej informacji. Mam nadzieję, że uczyni to łatwiejszym Twój obowiązek ochrony Naszego Władcy. Oboje widzieliśmy potęgę konnicy Klanu Jednorożca i to, czego potrafi ona dokonać. Czy to

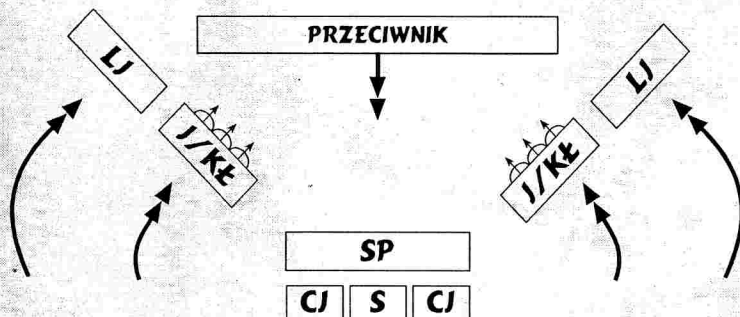


Strategia defensywna

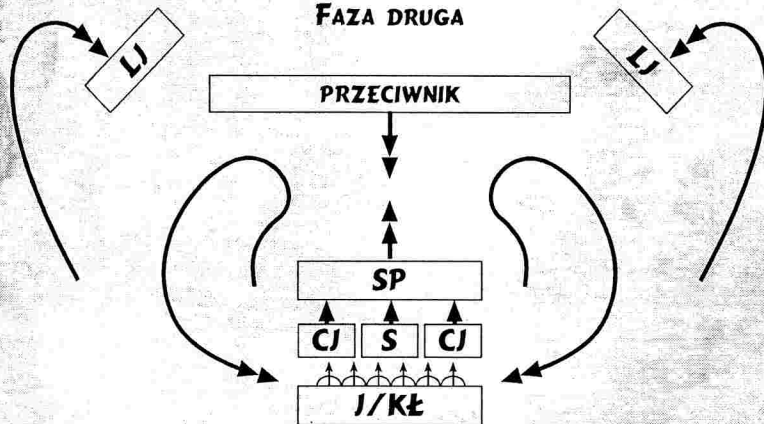
POZYCIE WOJSK



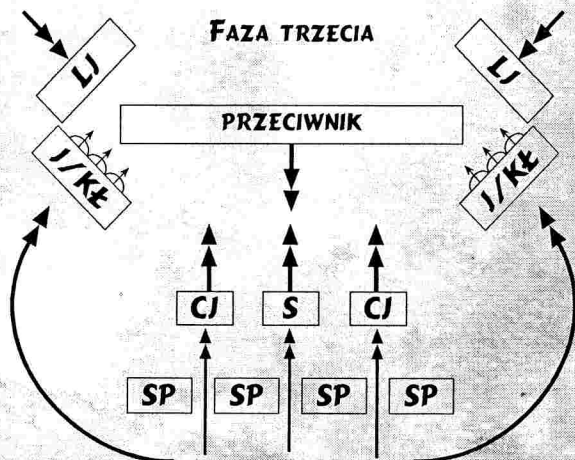
FAZA PIERWSZA

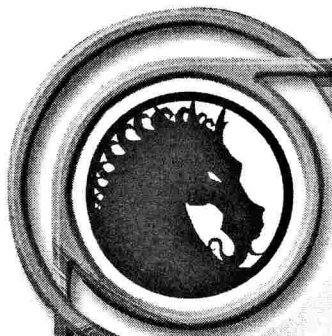


FAZA DRUGA



FAZA TRZECIA





**WĘDROWNA
POEZJA
JEDNOROŻCÓW:
SKORPIONY**

Nie igraj z prawdą
Nie zyskasz nic, a stracisz
Chytre uśmiechy
skrywają prawdę
Za maską kryje się
Pustka słów
Odpląć przebiegłości
podstępem

nie Twój dziadek prowadził armię pod Kyodai na Josho Suru? Słyszałam opowieści o bitwie i o tym, jak siły Lwów uległy szybkości kawalerii Jednorożca. Jeśli historie te są prawdziwe, to jestem pewna, że moim obowiązkiem względem Cesarza jest zadbanie, aby wiedza nie dostała się w niepowołane ręce. Dlatego też powierzam Ci, Kuzynie, ów szkic z nadzieją, że Twa mądrość wykorzysta go jak najlepiej.

Twa kuzynka,
Bayushi Sujiko

**LIST OD AKODO UJINDENA
DO BAYUSHI SUJIKO**

Droga Kuzynko!

Miałaś rację przysyłając mi ten dokument, jest on bowiem tak niebezpieczny, jak przypuszczałaś – a może nawet bardziej. Znajduje się teraz w moich rękach, niedostępny dla wrogów Cesarza.

Wraz z listem przysyłam Ci dokument, ukazujący dobitnie słabości formacji i strategii Klanu Jednorożca. Pewien jestem, że Ty, moja Kuzynko, nie dopuścisz, by wpadł on w ręce nieupoważnionych osób.

Jak widzisz, strategia Jednorożców jest skuteczna, ale tylko wtedy, kiedy wróg postanowi ich zaatakować. Jej słabość kryje się w wysuniętej pozycji łuczników, którzy znajdują się na centralnych pozycjach. Jeśli wroga armia posłałaby własną kawalerię przeciwko łucznikom Jednorożca, zostaliby oni związani walką i w ten sposób unieruchomieni. Korzystając z tego, piechota wroga zmiażdżyłaby mniej liczne oddziały konnicy Jednorożców, blokując tym samym zabójczą szarżę *shiotome*, której oprzeć mogłyby się oddziały pikinierów, znajdujące się w centrum szyku. Wydatnie zmniejszyłoby to siłę armii Jednorożców.

Założenia tej strategii opierają się na braku kawalerii i łuczników w szeregach wroga. Jeśli przeciwnik chciałby użyć podobnej taktyki, jego przeważające siły mogłaby z łatwością zmiażdżyć wojska Klanu Jednorożca.

Jak zapewne zauważyłaś, wrogowie łatwo mogliby ich pokonać... jeśli tylko wiedzieli, w jaki sposób rozwinąć swe szyki. Nie umiem obchodzić się z sekretami, lecz wiem, Kuzynko, że Ty to potrafisz. Często żałuję, że jestem w stanie pojąć jedynie tajniki strategii. Oby Twa mądrość nie dopuściła, by oczy wrogów Cesarza spoczęły na tym sekretnym dokumencie.

Twój kuzyn,
Akodo Ujinden

**Dodatek II:
Skarby
Jednorożca**

Rokugańskie konie

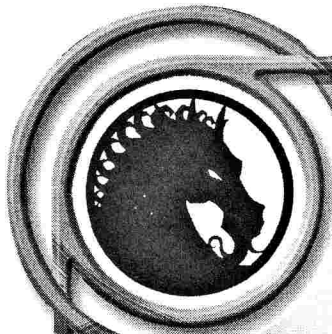
**PODZAS POBYTU LUDU KI-RIN
W CESARSTWIE**

Podobnie jak wiele gatunków zwierząt typowych dla Rokuganu, konie zamieszkiwały te tereny jeszcze przed założeniem Cesarstwa. W początkowym okresie wędrówek ludu Ki-Rin, koń był używany tylko i wyłącznie jako zwierzę pociągowe, na które mogli sobie pozwolić nieliczni uprzywilejowani. Konie przenosiły towary i pracowały na polach. W życiu publicznym zwierzę to stanowiło część oprawy parad oraz innych ceremonii, podczas których daimyo, członkowie rodziny cesarskiej oraz sam Cesarz pojawiali się na nim przed oczami tłumu (należy pamiętać jednak, że w rzadkich chwilach, gdy Syn Słońca ukazuje się publicznie, podróżuje w niesionej przez samurajskich strażników lektyce, a nie w zaprzężonym w konie powozie).

Na polach bitwy konie wykorzystywano rzadko, a jego rola zwykle ograniczała się do noszenia na grzbiecie generała, pragnącego lepiej widzieć pole bitwy. Ze względu na nieznaną siodła, w Cesarstwie nie używano jazdy... do czasu, gdy dawno zaginiony lud Ki-Rin pojawił się, przyjąwszy miano Klanu Jednorożca.

POWRÓT KLANU JEDNOROŻCA

Kiedy Jednorożce wróciły, nikt nie wiedział, co znalazły i przywoziły ze sobą. Prawdę mówiąc, ktoś mógł się spodziewać, że w ogóle dadzą znak życia – w końcu wyruszyły przed 800 laty! Ze wszystkich zdobyczy, które dzieci Shinjo przywoziły spoza granic znanego świata, najcenniejsze okazały się nowe rasy koni. Co więcej, większość Jednorożców dosiadała swych wierzchowców używając nieznanego wcześniej przyrządu, zwanego siodłem. Nowe rasy koni różniły się od rokugańskiego kuca przede wszystkim wzrostem



– były wyższe od większości mieszkańców Cesarstwa – i chociaż niektórych używano jako zwierząt pociagowych, opiekowano się nimi i dbano o nie tak, jakby były pełnoprawnymi członkami Klanu. Choć samo pojawienie się nowych ras koni było w historii Cesarstwa wydarzeniem niezwykłym, nikt nie był w stanie przewidzieć wpływu, jaki zwierzęta te wywrą sposób prowadzenia wojen. Już pierwsza bitwa, jaką Klan Jednorożca stoczył w Rokuganie, zmieniła na zawsze oblicze działań wojennych.

Trzy rasy koni

Od powrotu Klanu Jednorożca w Szmaragdowym Cesarstwie można spotkać trzy rasy koni. Zarządcy Stajen Otaku bardzo się starają, aby utrzymać je w czystości, nie kojarząc ze sobą koni z różnych pni drzewa genealogicznego. Nie-

które wierzchowce są bardziej wartościowe od innych ze względu na znakomite pochodzenie rodziców. Trzeba tu jeszcze dodać, że Klan Jednorożca nie pozostawia rannych lub chorych zwierząt samym sobie; wszyscy jego członkowie cenią konie jako wartościowych członków społeczności, którzy wnoszą swój wkład w przetrwanie całego Klanu. W próbę ocalenia konia każdy Jednorożec włożyłby tyle wysiłku, ile w ratowanie własnego brata. Dlatego właśnie Zarządcy Stajen Otaku opracowali nową gałąź medycyny, zajmującą się chorobami wierzchowców.

ROKUGAŃSKI KUC

Najmniejszą i najczęściej spotykaną w Rokuganie rasą konia jest kuc. Jako że najlepiej się nadaje do ciągnięcia wozów, używa się go najczęściej jako zwierzęcia pociągowego. Jego krótkie nogi powodują, że łatwo go dosiadać nawet bez pomocy strzemion. Nie jest jednak dobrym

wierzchowcem kawalerskim, gdyż stawia zbyt małe kroki i nie potrafi poruszać się szybciej niż klusem, co całkowicie dyskwalifikuje go jako konia bojowego. Zwierzę to obdarzone jest za to ogromną wytrzymałością, nie je ani nie pije tak dużo, jak przedstawiciele większych ras i zużywa mniej energii, kiedy się porusza. Dzięki swej krępej budowie doskonale nadaje się do ciągnięcia wozów i przenoszenia ciężarów. Członkowie Klanu Jednorożca używają też kuców, by przyzwyczajać dzieci do konńskiego grzbietu, jednak gdy uczniowie podrosną, szybko przesiadają się na większe rumaki.

Największą chybą zaletą kuców jest ich długowieczność, żyją bowiem średnio 30 lat (choć zdarzają się sztuki nawet czterdziestoletnie) i utrzymują pełnię możliwości do kilku lat przed śmiercią. Kiedy kuc nie może już



wykonywać swych obowiązków, najpewniej nie pożyje już długo.

Wysokość: 10 dłoni (nieco ponad metr)

Waga: 90 Ken-o (około 320 kg)

Długość życia: 30 i więcej lat

ZIEMIA 2

Wytrzymałość 4

WODA 3

Siła 6

OGIEŃ 1

Zręczność 2

POWIETRZE 2

Rzut na atak (kopnięcie): 2z2

Rzut na obrażenia: 4z2

PT trafienia: 10 (15, gdy kłusuje)

Rany: 8: -1, 16: -2, 24: -3, 40: -4, 48: Obalony

WIERZCHOWIEC GAJINÓW

Wierzchowce *gajinów* to najwyższa i najpopularniejsza rasa koni hodowanych przez Jednorożce. Ich charakter czyni je po prostu stworzonymi pod siodło. Ułożenie konia tak, by zaakceptował na swoim grzbiecie jeźdźcę, to niełatwe zadanie. Samuraj nie może po prostu usiąść w siodle i chwycić uzdę – koń musi mu na to pozwolić. Wierzchowce *gajinów* są chyba najbardziej przyjazną i najłatwiej poddającą się tresurze rasą koni. Dosiadają ich wszystkie oddziały kawalerii oraz piechoty Klanu Jednorożca.

Pod względem wytrzymałości rasa ta ustępuje wyłącznie kucowi rokugańskiemu – jej przedstawiciele potrafią zanieść człowieka oraz jego ekwipunek co najmniej trzy razy dalej, niż byłby on w stanie dotrzeć na piechotę w tym samym czasie. Konie te żyją średnio 25 lat. Ujeżdża się je około drugiego roku życia, a do stadniny wędrują po dwunastu latach służby.

Wysokość: 17 dłoni (prawie dwa metry)

Waga: 160 ken-o (około 600 kg)

Długość życia: 25 lat

ZIEMIA 3

WODA 3

Siła 6

OGIEŃ 1

Zręczność 2

POWIETRZE 2

Rzut na atak (kopnięcie): 3z2

Rzut na obrażenia: 6z3

PT trafienia: 10 (15 w galopie)

Rany: 12: -1, 24: -2, 36: -3, 60: -4, 72: Obalony

RUMAK OTAKU

Najdalej na zachód wysuniętym miejscem, do którego lud Ki-Rin dotarł w czasie ośmiuset lat eksploracji, była ogromna pustynia, którą członkowie Klanu nazwali Ziemią Płonących Piasków. To tam po raz pierwszy usłyszeli legendę o zwierzęciu zwanym Jednorożcem i napotkali rasę koni, która najbardziej przypominała mityczne zwierzę – bojowe konie. Odrobinę niższy od swojego kuzyna, przedstawiciel tej rasy jest też znacznie chudszy i bardziej umięśniony. Rumaki Otaku mają ponadto o jedną parę żeber mniej niż inne rasy koni – przyczyna takiej adaptacji wciąż pozostaje zagadką. Koń bojowy jest bardzo szybki, a wieki poruszania się po piaskach obdarzyły go nadzwyczajnym zmysłem równowagi. Udomowione najpierw przez pustynne szczepy nomadów, a potem przez członków Klanu Jednorożca konie tej rasy starają się wspomagać jeźdźcę swoimi umiejętnościami. Następną wyjątkową cechą konia bojowego jest jego olbrzymia pojemność płuc, będąca rezultatem tysięcy lat przystosowania do suchego powietrza Płonących Piasków. To właśnie dzięki niej może rozwijać ogromne szybkości na wielkich przestrzeniach pół bitewnych, a kiedy zachodzi potrzeba, potrafi wytrzymać znacznie dłuższy galop niż inne konie. Skutkiem ubocznym tego przystosowania jest przyspieszony metabolizm, w wyniku którego konie bojowe potrzebują więcej obroku i wody niż zwykle wierzchowce.

Jest to najrzadsza rasa konia w Rokuganie, hodowana tylko i wyłącznie przez rodzinę Otaku. Stajnie i pastwiska, na których pasą się rumaki, są najpilniej strzeżone miejsca na całych ziemiach Klanu Jednorożca. Na wierzchowcach Otaku wolno jeździć wyłącznie Cesarzowi, daimyo Klanu Jednorożca, daimyo rodzin oraz słynnym *shiotome* (Pannom Wojny). Konie bojowe żyją średnio 25 do 30 lat, a ujeżdżać zaczyna się je już w pierwszym roku życia. W wieku około piętnastu lat odsyłane są zwykle do stadniny (w celach reprodukcyjnych).

Panny Wojny rodziny Otaku spędzają lata ćwicząc ze swoimi końmi, łączy je więc z nimi wyjątkowa więź. Jeśli koń Panny Wojny zginie, miną dwa lata, zanim ułoży się dla niej następnego wierzchowca. W tym czasie może co najwyżej trenować swe umiejętności, wykonywać proste misje oraz zadania nie wymagające udziału w bitwie.

Wysokość: 16 dłoni (metr osiemdziesiąt)

Waga: 125 ken-o (około 450 kg)

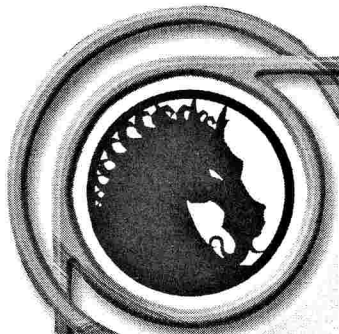
Długość życia: 25–30 lat

JEDNOSTKI MIAR I WAG W ROKUGANIE

Rokugańscy hodowcy koni określają wielkość konia (od ziemi do kłębu w dłoniach. Dłoń ma długość około dziesięciu centymetrów, lecz jej konkretny wymiar zależy od osoby mierzącej zwierzę).

Waga jest zwykle określana dokładnie. Standardową jednostkę wagi w Rokuganie stanowi *ken-o*, czyli waga miecza Cesarza Hantei. Ken-o to około trzech i pół kilograma. Ustalono też jednostkę długości, bazującą na długości Cesarskiego miecza – *ken-an*, liczącą około jednego metra.





UMAYARI I NAGAYARI

Kiedy obie strony używają w starciu pik i ciężkich lanc, tracą wynikające z tego premię do inicjatywy, którą określa się w normalny sposób.

ZIEMIA 3

WODA 3

Siła 6

OGIEŃ 2

POWIETRZE 2

Rzut na atak (kopnięcie): 3z3

Rzut na obrażenia: 6z3

PT trafienia: 10 (15 w galopie)

Rany: 24: -1, 48: -2, 84: Obalony

Postać dosiadająca rumaka Otaku może przeznaczyć jedną kostkę wykonując akcję, wymagającą testu Jeździectwa.



Przedmioty gajinów

Klan Jednorożca zetknął się z wieloma różnymi kulturami. Część z nich wykształciła zupełnie inne od znanych ze Szmaragdowego Cesarstwa metody prowadzenia działań wojennych, samuraje Jednorożca mogli więc eksperymentować z różnymi rodzajami broni i „zdradziecką taktyką barbarzyńców”, wymagając od ich użycia.

ASHI-KYU

(ŁUK OPIERAJĄCY SIĘ NA SIŁĘ NÓG)

Ashi-kyu ma taką samą długość, co *dai-kyu*, lecz jest symetryczny i posiada o wiele potężniejszy naciąg. Służy do ostrzeliwania nieruchomych oddziałów lub innych celów o sporych rozmiarach. Aby z niego strzelać, trzeba położyć się na plecach, zaprzeć stopami o luczysko i pociągnąć cięciwę obiema rękami. Choć ta niewygodna pozycja powoduje, że bardzo trudno jest zmienić cel (jeśli nie wystarczy proste uginanie nóg, musisz kręcić się po ziemi) i sprawia, że strzelec jest całkowicie unieruchomiony, pozwala naprawdę potężnie naciągnąć cięciwę. Zasięg *ashi-kyu* jest dużo większy niż *dai-kyu* lub *yumi* – zwykle łucznik może strzelić dwukrotnie dalej. Naciągnięcie takiego łuku trwa pełną turę.

Klan Jednorożca używa *ashi-kyu* najczęściej podczas oblężenia oraz przeciwko wolno poruszającym się lub niezorganizowanym armiom, takim jak gobliny. Czasami zbrojni

w *ashi-kyu* łucznicy ruszają na błyskawiczne rajdy po ziemiach przeciwnika: kilkudziesięciu konnych żołnierzy podkłada się do zabudowań wroga, wypuszcza po dwie – trzy płonące strzały i ucieka, zanim strażnicy ruszą w pogoń.

Obrażenia: jak strzała, plus jedna kostka za każdy punkt Siły strzelca powyżej jednego.

Zasięg: (Siła strzelca + dwa) × 100 metrów.

MIECZE DWURĘCZNE

Dwuręczne miecze barbarzyńców bardzo się różnią od rokugańskiej katany. Używany w Cesarstwie miecz waży jakieś trzy i pół kilograma i rani dzięki tnącemu jak brzytwa ostrzu. Broń barbarzyńców jest pięć razy cięższa, a jej skuteczność zależy od siły uderzenia. Niektórzy członkowie Klanu Jednorożca przywieźli z wyprawy miecze *gajinów*, jednak okazały się zbyt nieporęczne, by zaadaptować je do rokugańskiego sposobu walki.

Wielka waga mieczy dwuręcznych powoduje, iż wykorzystuje się je w walce z wielkimi i wolno poruszającymi się stworzeniami.

Aby walczyć barbarzyńskim mieczem, bushi musi mieć Siłę oraz Wytrzymałość na poziomie co najmniej 3. Kiedy się nim posługuje, musi odjąć pięć od wyniku swego rzutu na inicjatywę. Zaletą tej broni jest fakt, że pozwala zignorować zbroję.

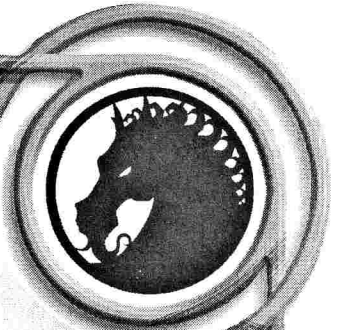
Miecz dwuręczny zadaje 1z4 obrażeń.

NAGAYARI (PIKI)

Klan Jednorożca na własnej skórze doświadczył efektywności tej broni, używanej przeciwko kawalerii. Chcąc jak zwykle dostosować do zaistniałych warunków, członkowie Klanu stworzyli własną wersję *nagayari* i nauczyli się nią posługiwać. Nieprzypadkowo obozy Jednorożcaapełniają proporce, umocowane na bardzo długich, ostro zakończonych drzewcach, ustawione tak, by w razie ataku łatwo było po nie sięgnąć.

Nagayari można używać jak każdej innej broni drzewcowej, choć jest zbyt długa i nieporęczna, by dać walczącemu nią pieszo wojownikowi premię do inicjatywy. Znacznie lepiej sprawdza się jako środek obrony przed szarżą konnicy. Poprawnie ustawiona lub użyta po prostu jak długa włócznia daje broniącemu się piechurowi automatyczną przewagę inicjatywy wobec szarżującego kawalerzysty.

By w pełni wykorzystać zalety *nagayari*, należy oprzeć jej końcówkę o ziemię, przydepnąć ją i nachylić ostrze w kierunku nadjeżdżającego przeciwnika. Dzięki temu zyskuje się pewność, że wsparta o podłoże broń nie „wyskoczy” z ziemi, gdy ostrze utkwi w rozpędzonej masie konskiego mięsa. Jeśli *nagayari* zostanie wykorzystana



na w opisany sposób, używający jej przeciwko szarżującej konnicy bushi dodają do rzutu na obrażenia Siłę konia zamiast swojej. Zmiana wynika z faktu, że wojownik jedynie utrzymuje *na-gayari* w miejscu, zaś siłę zderzenia określa szybkość konia. Stosowana w ten sposób pika jest naprawdę śmiertelną bronią i postrachem atakującej kawalerii.

Podobny efekt uzyskać można wbijając w ziemię grube, drewniane pale i ostrząc ich wystające końcówki. Ten sposób fortyfikowania, znany w Rokuganie pod nazwą „zębów smoka”, służy zazwyczaj do spowolnienia marszu wrogiej piechoty lub zawrócenia konnicy. Odpowiednio rozłożone „smocze zęby” skutecznie kierują wrogie siły w krzyżowy ogień lub w przygotowaną zasadzkę.

Niekiedy zamaskowane „zęby smoka” wykorzystuje się jako podstępne pułapki na kawalerię. Ten sposób ich użycia najlepiej sprawdza się w rzadkich lasach, gdzie kilka „smoczyc zębów” zniknąć może wśród opadłych gałęzi czy powalonych pni. Pola uprawne oraz łąki porośnięte wysoką trawą także skutecznie ukrywają zaostrome pale przed wzrokiem szarżujących jeźdźców. „Zęby smoka” rozstawia się też czasem zaraz za liniami piechoty, czekającymi na atak kawalerii. Tuż przed uderzeniem konnicy żołnierze wycofują się o pięć – dziesięć metrów, na bezpieczne pozycje za zaostrozonymi palami. Odpowiednie wykonanie tego manewru powoduje, że rozpędzona kawaleria nie ma dość miejsca, aby uniknąć nabicia się na ostrza.

Broń	Obrażenia
Nagayari	3z2
Zęby smoka	2z2

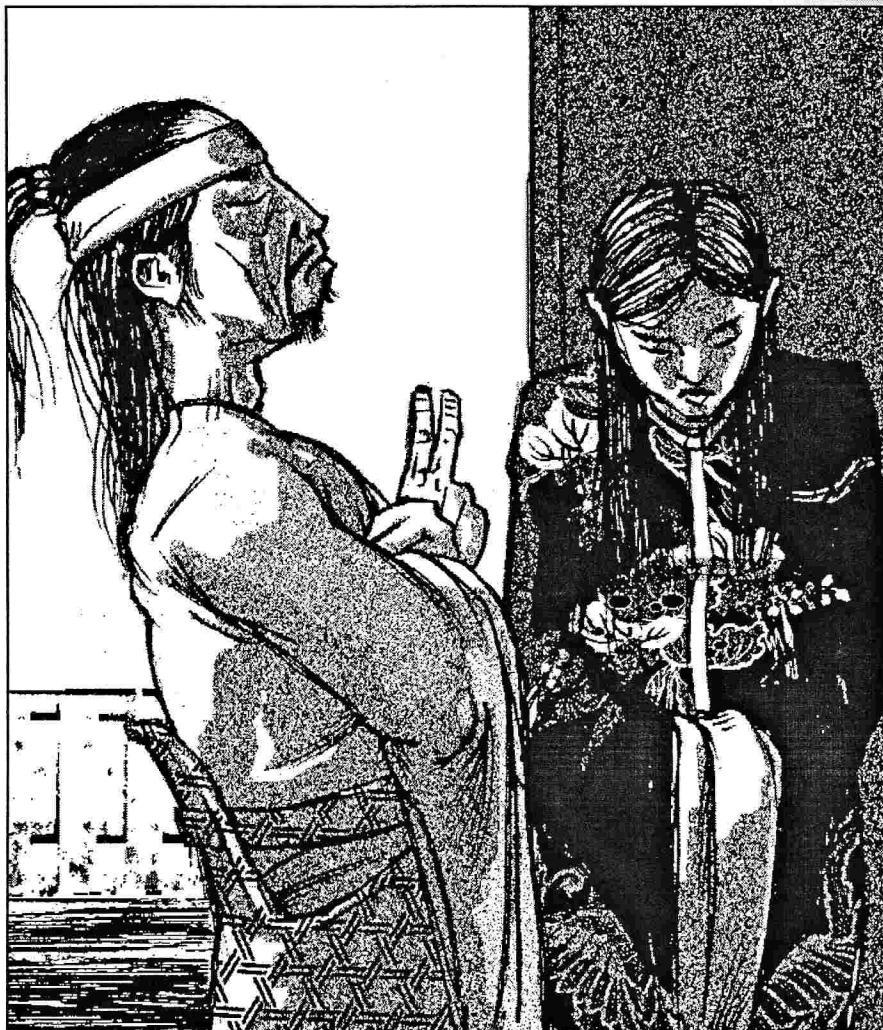
LAMPY OLIWNE

Rokugańskie lampy wykonuje się zwykle z papieru i drewna; najczęściej spotykany ich rodzaj oświetla dany obszar miękkim blaskiem (podobnym do światła 40. watowej żarówki). Inny rodzaj lamp zbudowany jest w całości z drewna, z pojedynczym otworem w jednej ze ścianek.

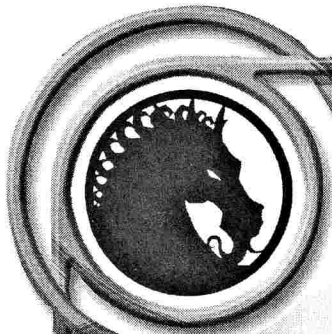
Kieruje on światło w jedną stronę, tak, jak słabej jakości latarka. Główne trudności, związane z eksploatacją tych lamp, to ich kruchość i łatwopalność – wystarczy nimi potrząsnąć, by stanęły w ogniu.

Z tym problemem poradzili sobie twórcy barbarzyńskich lamp, które posiada Klan Jednorożca. Zbudowane z metalu i szkła lampy oliwne Jednorożców są wytrzymałe, odporne na porywy wiatru i dają znacznie jaśniejsze światło niż ich papierowe odpowiedniki. Charakteryzuje je także znacznie większa pojemność, dzięki czemu mogą bez problemu płonąć całą noc.

Co więcej, alchemicy *gaijinów* sprzedali Klanowi Jednorożca zrobione ze szkła soczewki, które



doskonale skupiają światło. Używając soczewek, Jednorożce stworzyły zamknięte lampy, sprawdzające się znacznie lepiej niż prowizoryczne lampy kierunkowe, konstruowane przez inne Klany. Strumień światła jest jaśniejszy i bardziej skupiony, przez co sięga dalej. Namiestnicy Jednorożca czę-



DMUCHANIE SZKŁA

Wyrób szkła jest sztuką, którą Jednorożce posiadły w czasie wędrówki po Płonących Piaskach. Do czasu ich powrotu w Rokuganie znano wyłącznie ceramikę i nawet dziś nieczęsto widuje się szkło poza ziemiami Klanu (wyjątek stanowią posiadłości rodziny Kuni, która odkryła, że surowiec ten jest niezwykle odporny na działanie szkodliwych wydzielin *oni* i dlatego używają go do wyrobu narzędzi laboratoryjnych). Jeśli z jakiegoś powodu samuraj chciałby się nauczyć umiejętności wyrobu szkła i znalazłby artystę z Klanu Jednorożca, chętnego do podzielenia się z nim swoją sekretną wiedzą, traktowana byłaby ona jak umiejętność Rzemiosła.

sto noszą ze sobą lampy *gajinów*, by łatwiej lokalizować skrytych w ciemności bandytów.

Typ	Zasięg
Standardowa lampa	15 stóp
Lampa kierunkowa	30 stóp

TARCZE

Kiedy Klan Jednorożca wrócił do Cesarstwa, wśród różnorodnych skarbów zgromadzonych przez jego członków znalazły się także tarcze. Chociaż stanowiły niemożliwą do przebicia osłonę, próby użycia ich w walce jeden na jednego z reguły kończyły się katastrofą. Barbarzyńska tarcza jest za ciężka i zbyt wolna w użyciu, by skutecznie zablokować cios lekkiej i elastycznej broni, jaką jest katana. W związku z tym wojownicy z Klanu Jednorożca masowo rezygnowali z obciążania jednego z ramion tarczą i powracali do tradycyjnego sposobu walki praktykowanego w Rokuganie.

Tarcze wykorzystuje się dziś wyłącznie do osłony przed atakami z dystansu, sprawdzają się bowiem świetnie w blokowaniu strzał i innych pocisków. Dobra tarcza potrafi również częściowo ochronić przed atakami obejmującymi większy obszar, takimi jak zionięcie ogniem *oni*.

Rozmiar	PT dla broni strzeleckich	Liczba kostek broni oddziałujących na obszar
Mała	+5	-10%
Średnia	+10	-25%
Duża	+20	-50%
Ogromna	+30	-90%

PROCE

Proca jest kolejną „barbarzyńską zabawką”, którą Jednorożce przywiozły do Cesarstwa. Klan pilnie strzeże jej tajemnicy, zdaje sobie bowiem sprawę, że inni Rokugańczycy nie uważają kamieni za zabójczą broń, sama zaś proca uchodzi wyłącznie za niedorzecznie wyglądające barbarzyńskie narzędzie. By umocnić to przekonanie, wielu członków Klanu oplata proce wokół nadgarstków, wiesza je sobie na szyi, nosi jak przepaskę na oku lub ozdabia nią swoje wyposażenie. Z tych powodów Jednorożce mogą wnosić proce (oraz szczęśliwie przemyczone kamień lub dwa) tam, gdzie inni wchodzić nieuzbrojeni.

Używanie procy zdecydowanie różni się od strzelania z łuku. Należy także pamiętać, że chociaż członkowie Klanu Jednorożca kpią sobie z tego, inne Klany uważają umiejętność posługiwania się nią za niegodną samuraja. Prawdę powiedziawszy, wielu najprawdopodobniej uznałoby tę biegłość za niebezpieczną sztuczkę ninja!

Przedmiot	Obrażenia	Zasięg
Proca	2z2	75 metrów
Proca drzewcowa	3z2	100 metrów

LUNETY

Lunety to niewielkie teleskopy, wykorzystujące wyprodukowane w Kalifacie soczewki. Przydają się bardzo w czasie wojny, za ich pomocą można bowiem zlokalizować ukryte oddziały nieprzyjaciela, zbadać pole walki, a nawet przyrzeć się gestom i wyrazowi twarzy wrogiego generała. Istnieje wiele rozmiarów lunet, różniących się od siebie siłą powiększania. Małe i łatwe do wykonania teleskopy mogą przybliżyć obiekt odległy o 50 metrów tak dokładnie, jakby znajdował się tuż obok obserwatora. Jeśli do budowy lunety wykorzystano szczególnie dobre i czyste soczewki, pozwalają obejrzeć przedmioty odległe i o 250 metrów, choć przedmioty tak dobrej jakości znajdują się zazwyczaj w prywatnych kolekcjach daimyo i nie jest łatwo wejść w ich posiadanie.

UMAYARI (CIĘŻKIE LANCE)

Kolejna ze sprowadzonych do Cesarstwa barbarzyńskich osobliwości – ciężka lanca – to broń przeznaczona wyłącznie dla konnicy. Wszystkie postaci należące do Klanu Jednorożca i posiadające umiejętności Jeździectwo oraz Lanca potrafią się nią posługiwać. Szarżujący jeździec trzyma *umayari* pod pachą i mierzy nią w przeciwnika, a gdy już szczęśliwie go na nią nadzieje, pozwala ostrzu po prostu opaść. Lanca samorzutnie przemieszcza się do tyłu, dzięki czemu bushi może z łatwością wydobyć jej grot z ciała wroga, ustawić w pozycji wyjściowej i zaatakować powtórnie.

Długość *umayari* sprawia, że idealnie nadaje się do szarży – w pierwszej rundzie ataku jeździec automatycznie uzyskuje przewagę inicjatywy nad przeciwnikiem. Uzbrojony w nią bushi wygrywa także inicjatywę w pierwszej rundzie każdego kolejnego natarcia pod warunkiem, że spędził przynajmniej jedną rundę poza walką, zawracając konia i przygotowując się do następnego ataku.

Lanca jest też wystarczająco długa, by szarżujący wojownik nabił na nią dwóch lub trzech żołnierzy wroga – nawet w ciągu tej samej rundy. Jeśli jeździec naciera na oddział piechoty, stojącej nieruchomo w równych liniach, potrzebuje w tym celu kilku podbić; jeżeli jednak zaatakuje grupę związaną walką wręcz, która nie zachowuje szyku, a walczący stale się poruszają, szansa na trafienie dwóch celów – o ile to w ogóle możliwe – jest niewielka. Krótko mówiąc, stopień trudności zależy od Mistrza Gry.

Niestety *umayari* są zbyt długie i ciężkie, by mógł ich używać piechur. Bushi posługujący się

lancą powinni więc ruszać do bitwy z mieczem, którego dobędą w razie utraty wierzchowca.

Współczynnik obrażeń:

Podczas szarży kawaleryjskiej: 3z4

Podczas walki pieszo: 1z2, -2 kostki do rzutu na trafienie, -8 punktów Inicjatywy.



Przedmioty wysokiej jakości

Większość ekwipunku rokugańskich samurajów jest „średniej” jakości, czyli – jak na dzisiejsze standardy – w niezwykle dobrym gatunku. Oczywiście zdarzają się również przedmioty tak kunsztownej roboty, że nawet na Cesarskim Dworze podziwia się ich doskonałą, a nawet legendarną, jakość. Oczywiście, w rękach bandytów i potworów z Krain Cienia nawet najlepiej wykonane przedmioty cierpią z powodu warunków atmosferycznych i codziennego używania, a ich jakość drastycznie spada.

Przedmioty **średniej jakości** stanowią swego rodzaju standard. Ich statystyki są dokładnie takie, jak opisano w zasadach: nie dają żadnych premii i – w normalnych warunkach – nie powodują żadnych ujemnych modyfikatorów. To według nich mierzy się każdy następny poziom jakości.

Produkty **niskiej jakości** są kiepsko wykonane, źle przechowywane lub zniszczone z powodu wieku czy zaniedbania. Do tej kategorii należy przykładowo domowej roboty naginata bandyty, nie czyszczona od dawna katana czy spleśniałe kimono. Postać używająca ekwipunku niskiej jakości liczyć się musi z ujemnymi modyfikatorami – kiepska broń zadaje mniejsze obrażenia (rzuć lub/i zachowaj mniejszą liczbę kostek niż zwykle), a niskiej jakości narzędzia mogą spowodować zwiększenie Poziomu Trudności danej akcji (np. przeciekająca czarka będzie przeszkadzać w ceremonii parzenia herbaty).

Ekwipunek **dobrej jakości** nie jest niczym niespotykanym, zwłaszcza wśród elit samurajskich. Choć dobrze wykonane przedmioty spotyka się dość często, nie powierza się ich zazwyczaj młodym samurajom.

Obiekty **wysokiej jakości** występują rzadko, nie są jednak całkowicie niedostępne dla przeciętnego samuraja. Członkowie najbogatszych ro-

dzin często popisują się swoją zamożnością, nosząc codziennie przedmioty wysokiej jakości, a nawet biedniejsze klany mogą sobie pozwolić na wyposażenie swoich przywódców w ekwipunek tej klasy.

Doskonała jakość obejmuje rzeczy o trwałej wartości, widywane najczęściej w rękach generałów, daimyo, starszych doradców i cieszących się szczególnymi względami rodziców pierwotnych potomków. Dobrym przykładem broni wysokiej jakości jest katana mistrza iaijutsu, Kakita Toshimoko, która – gdy sensei dobywa jej z saya – wydaje czysty dźwięk, przypominający uderzenie dzwonu, i której klinga odbija światło niczym lustro.

Przedmioty **legendarnej jakości** zdarzają się niezwykle rzadko i zawsze znajdują się w rękach najpotężniejszych przywódców Cesarstwa. To artefakty, o których każdy słyszał i o których wszyscy wyrażają się z czcią (dzięki swej doskonałości wiele z nich stało się *nemuranai*). Prawdopodobnie najsławniejszym przedmiotem tej klasy jest Dziedziczna Szata Hantei. Nie utkano jej na krosnach – żona pierwszego Hantei uszyła ją ręcznie z najlepszego pajęczego jedwabiu, ozdabiając każdy jej centymetr starannym haftem. Gdy przyglądająca się szacie osoba oddali się o krok, misternie wyszyte na jedwabiu obrazy zlewają się w całkowicie nowy motyw. Kimono nigdy się nie brudzi, nie marszczy i nawet całe tysiąclecie nie zdołało zatrzeć jego wyrazistych kolorów.

Przedmioty o wyższej jakości dają premie do rzutów zależne od poziomu ich wykonania. Rodzaj modyfikatora może być różny w obrębie tej samej kategorii: świetnie wyważona katana zapewnia większą szansę trafienia, a miecz o wytrzymałej i ostrej jak brzytwa kłindze zadawać będzie większe obrażenia. Mówiąc językiem mechaniki gry, postacie otrzymują punkty, które wydawać mogą na atrybuty danych przedmiotów. Ilość punktów zależy od jakości wyposażenia.

JAKOŚĆ

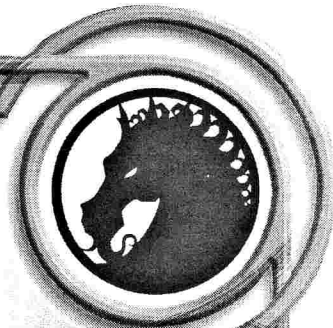
MODYFIKATOR

Niska.....	-1 lub więcej punktów mniej
Średnia.....	żaden
Dobra.....	+1 punkt więcej
Wysoka.....	+2 do 3 punktów
Doskonała.....	+4 do 6 punktów
Legendarna.....	+7 lub więcej punktów

KOSZT W PUNKTACH

KORZYŚĆ

- 1..... określając obrażenia,
rzuć jedną kostką więcej
- 2..... określając obrażenia,
zatrzymaj dodatkową kostkę



DAIRYA

Niektórzy członkowie Klanu Jednorożca przypuszczają, że przepaska na oko, którą nosi ronin Dairya, to w rzeczywistości proca.



WĘDROWNA POEZJA JEDNOROŻCÓW: PERSPEKTYWA

Powiesiłem na haku
Kapelusz i odzienie
Rozmyślałem
 nad ich hardością
Hak zyskał
 pewność siebie
Fioletowo – złotą,
Byłem nagi,
 ale nic nie straciłem

KOSZT W PUNKTACH KORZYŚĆ

3 testując umiejętność, rzuć dodatkową kostkę (odnosi się to także do broni)

4 testując umiejętność, zatrzymaj dodatkową kostkę (odnosi się to także do broni i pozwala zniwelować modyfikator wynikający z używania ciężkiej zbroi).

różnie. kosztowne zdobienie

różnie. cechy specjalne (odporność na wodę czy próby złamania, ale nic prawdziwie magicznego)

1 +2 do Poziomu Trudności trafienia cię (ta korzyść odnosi się zasadniczo do zbroi, chociaż za zgodą Mistrza Gry można ją zastosować także do kimon, szczególnie dla postaci z Klanu Skorpiona)

połowa ceny Zaleta lub Wada (odnosi się tylko do koni, za zgodą Mistrza Gry).

Czary

Wszystkie czary przedstawione w tej części książki zostały stworzone lub udoskonalone przez shugenja z Klanu Jednorożca. Większość z nich stanowi ich sekret, dlatego postaci należące do innych Klanów nie mogą się ich uczyć. Czary, przy opisie których nie zaznaczono, że są sekretne, *mogą* być przekazywane osobom spoza Klanu, ale tylko przez shugenja Jednorożców, którzy znają dany czar... tyle, że oni z reguły niechętnie dzielą się swą wiedzą.

CZARY KLANU A RANGA

Na początku kariery każdy shugenja z Klanu Jednorożca ma prawo wybrać sekretny czar jako jedno ze swoich początkowych zaklęć. Kiedy zdobędzie następną Rangę (poczynając od drugiej) może wybrać kolejny sekretny czar Klanu jako jeden z trzech, które pozna. Czasami shugenja może sam zdecydować, jakiego zaklęcia się nauczyć, a czasem Klan decyduje za niego.

O DYSKRECI JEDNOROŻCÓW

Krótko po powrocie Klanu Jednorożca do Cesarstwa, shugenja z Klanu Skorpiona podstępem wydobyl do sensei rodziny luchi sekret czaru *Serce natury*. Aby Klan Skorpiona nie zdobył przewagi nad innymi, sensei wyjawil tajemnicę zaklęcia Cesarzowi i wszystkim shugenja Rokuganu. Wkrótce potem Skorpion podarował mu zapieczętowany zwój, na którym Jednorożec przeczytał „Wasze umysły zostały tak stępione przez obcowanie z barbarzyńcami, że sami oddajecie

swoje sekrety w ręce obcych”. Po odczytaniu zwoju sensei popełnił *seppuku*, gdyż na skutek spiśku Skorpiona osłabił pozycję swojej szkoły. Od tego czasu członkowie Klanu Jednorożca starannie przechowują rodzinne i klanowe sekrety. Niektórzy zastanawiają się, czy to właśnie nie było przypadkiem prawdziwą intencją Skorpiona.

Czary Ziemi

⊕ NIE DZISIAJ!

Odłożył swoje haiku na bok, podniósł się i zawiązał białą opaskę dookoła głowy. Gobliny wciąż uderzały w bramę, ale to miało wkrótce się skończyć. Jego dłonie mocno uchwyciły kataną. Spojrzał na mnie. Jego oczy były nieprzeniknione i jasne jak Pustka.

– Jestem gotowy – powiedział.

Podstawowy PT: 5

Czas rzucania: 3 akcje

Czas trwania: Liczba tur równa poziomowi

Kręgu Pustki celu

Mistrzostwo: 6

Koncentracja: Brak

Podbicia: Czas rzucania, czas trwania

Czar sekretny. Efekt: jednorazowego użytku.

Zaklęcie to musi zostać związane z konkretną osobą, która w czasie specjalnej ceremonii dobrowolnie odda niezbędną do spisania zwoju krew. Kiedy czar zostanie rzucony, cel godzi się z nieuchronnością śmierci i oddaje życie dla dobra swej rodziny. W czasie trwania zaklęcia znajdujący się pod jego działaniem samuraj przy każdym teście umiejętności i rzucie na obrażenia rzuca i zatrzymuje tyle dodatkowych kostek, ile wynosi jego Pustka. Dodaje on także swoją Pustkę do wyniku rzutu na inicjatywę. Gdy czar przestanie działać, postać, na którą został rzucony, umiera.

Niektórzy Rokugańczycy uważają, że skoro zwój zapisywany jest krwią i potrzeba jej, by czar zadziałał, jest to czarna magia. Członkowie rodziny Moto odpowiadają na ten zarzut przypominając, że tradycyjny ceremoniał składania przysięgi lennej wymaga podpisania jej pędzelkiem zamoczonym we własnej krwi, a przypieczętowanie swojego przeznaczenia na magicznym zwoju niczym się od tego nie różni. Poza tym krew nie jest potrzebna do wzmocnienia efektu zaklęcia, lecz do skoncentrowania mocy na określonej osobie.





Podstawowy PT: 5

Czas rzucania: 5 akcji

Czas trwania: Patrz niżej

Mistrzostwo: 5

Koncentracja: Brak

Podbicia: Obszar działania, czas rzucania, czas trwania

Czar sekretny. Rytuał. Efekt: Shugenja może dzięki temu zaklęciu zamrozić wodę w gruby i płaski lodowy most, który stosunkowo łatwo przekroczyć na grzbiecie konia (podczas przeprawy w tempie szybszym niż stępa trzeba przeprowadzać testy Jeździectwa). Zaklęcie tworzy most długi na trzy i szeroki na półtora metra, co zwykle wystarcza, by pokonać strumień. Każde podbicie umożliwia powiększenie mostu o drugie tyle, co pozwala grupie shugenja wyczarować konstrukcję wystarczająco długą, by przepawić się przez rzekę, lub dość szeroką, by kilkunastu samurajów mogło równocześnie przekroczyć po niej fosę.

Czar zaczyna działać natychmiast po rzuceniu, jednak korzystających zeń samurajów zwykle bardziej interesuje jak długo jego efekt się utrzyma. Na wiosnę i jesienią poruszający się konno zbrojni mogą bezpiecznie pokonywać most przez piętnaście minut, prowadząc swe wierzchowce – przez dwadzieścia, piechurzy zaś przez trzydzieści lub więcej minut. Czas trwania zaklęcia zależy od pory roku (która wpływa na temperaturę) oraz prędkości przepływu wody. Silne prądy niszczą most trzy razy szybciej, ale gdy utworzy się go na spokojnym jeziorze, wytrzyma nawet dziesięć razy dłużej.

Podstawowy PT: 10

Czas rzucania: 1 godzina

Czas trwania: 1 dzień lub do otwarcia

Mistrzostwo: 6

Koncentracja: Brak

Podbicia: Czas trwania, siła efektu

Czar sekretny. Efekt: Używając specjalnej, jedwabnej torby *furoshiki* (kosztującej do 1 koku) shugenja może zapakować obiekty o łącznej objętości metra sześciennego w zawiniątko o objętości około dziesięciu litrów. Waga pakunku ulega podobnej redukcji, więc łatwo nosić go na ramieniu. Popchnięte lub wstrząśnięte zawiniątko wydaje się wypchane kilkoma drobiazgami, gdy jednak rozpakuje się zawartość, odzyskuje ona swój dawny rozmiar i wagę. Na bezpieczne rozpakowanie torby należy poświęcić pięć akcji, je-

śli bowiem otwiera się ją nierozważnie, można narazić się na niebezpieczeństwo. Opowiada się czasem, jak jeden z Mistrzów Karawan rodziny Ide został pobity i okradziony. Kiedy bandyci otworzyli zabrany mu pakunek, wypadły z niego trzy skrzynie, a najcięższa z nich zmiażdżyła her- szta bandy. Reszta złoczyńców uciekła w obawie przed magią, która mogła kryć się w innych zra- bowanych przedmiotach.

Podstawowy PT: 15 minus Jeździectwo celu

Czas rzucania: 2 akcje

Czas trwania: 4 rundy plus poziom Siły Woli jeźdźca

Mistrzostwo: 3

Koncentracja: Brak

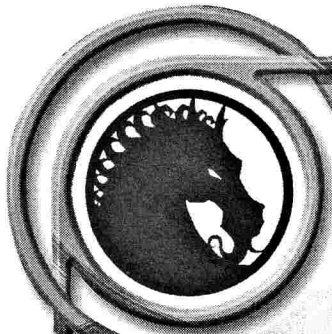
Podbicia: Czas rzucania, czas trwania

Effekt: Czar ten powoduje tymczasowe połączenie dusz konia i jeźdźcy – człowiek kontroluje ciało wierzchowca, jakby należało do niego, w czasie gdy jego własne skulone, kurczowo trzyma się końskiego grzbietu. Do wszystkich rzutów wykonywanych w tym stanie używamy wyższego parametru (Cechy, umiejętności) konia lub jeźdźcy (np. walczący konno samuraj może



**WĘDROWNA
POEZJA
JEDNOROŻCÓW:
SZUKAJĄC
UKOJENIA**

Potężni wojownicy
Wszyscy byli wspaniali
Bitwa kradnie śmiałych
 mężów
Życiodajna krew płynie falą
Puste ciała bez życia
Dusze szukające ukojenia



TANIEC JEDNOROŻCA

Pierwszy Jednorożec nauczył założycielkę rodu Otaku zadziwiającego połączenia poezji i tańca. Nie zrozumiała wtedy wiedzy, którą jej ofiarowano, ale udało się jej przechować ją w niezmienniej formie i powierzyć swoim potomkom jako Wielką Tajemnicę Jednorożca. Kilkaset lat później jeden z członków rodziny Otaku dołączył do szkoły shugenja rodziny luchi i zrozumiał naturę Tajemnicy: to, co Jednorożec starał się przekazać Otaku, było czarem.

wykorzystać Zręczność wierzchowca i swoją umiejętność obrony). Jeździec potrafi atakować końskimi kopytami, używając swojej umiejętności w walce wręcz.

水 JEDŹ PRZEZ CAŁĄ NOC

Podstawowy PT: 10

Czas rzucania: 4 akcje

Czas trwania: Poziom Kręgu Wody rzucającego w godzinach

Mistrzostwo: 6

Koncentracja: Zwykła

Podbicia: Dodatkowy cel, czas rzucania, czas trwania (jedna godzina/podbicie)

Efekt: Czar ten pozwala koniowi, na którego rzucono zaklęcie, galopować przez cały czas jego trwania lub aż do wschodu słońca (w zależności od tego, co nastąpi później). W czasie działania zaklęcia wierzchowiec nie potrzebuje jedzenia, picia ani odpoczynku, możliwe jednak, że zanim czar się skończy, jeździec nabawi się kilku otarć.

水 KOŃSKI WĘCH

Podstawowy PT: 5

Czas rzucania: 2 akcje

Czas trwania: 2 rundy

Mistrzostwo: 3

Koncentracja: Zwykła

Podbicia: Premie, czas rzucania, czas trwania

Czar sekretny. Efekt: Czar ten daje shugenja iście koński zmysł powonienia. Jest on znacznie lepszy od ludzkiego, choć nie tak dobry jak psi. Po rzuceniu zaklęcia shugenja może wykonywać testy Spostrzegawczości, by za pomocą węchu śledzić ludzi, wyczuwać drapieżniki lub bandytów ukrytych w zasadzce albo sprawdzać tożsamość przebranej osoby (zwykle ludzie nie są w stanie ukryć swojego zapachu). Każde podbicie (do maksymalnej liczby równej Wodzie rzucającego czar) pozwala shugenja rzucić (ale nie zatrzymać) dodatkową kostkę podczas testów Spostrzegawczości.

水 PRZENIKAJĄCA KROPLA

Podstawowy PT: 5

Czas rzucania: 10 akcji

Czas trwania: Natychmiastowy

Mistrzostwo: 4

Koncentracja: Brak

Podbicia: Czas rzucania, efekt, rodzaj materiału

Efekt: Jak woda rozsadza skałę, przesiąkając przez szczeliny lub wsiąka w drewno, by wypaczyć jego kształt, tak czar ten pozwala shugenja wsączyć swój własny żywioł Wody w wybrany przezeń materiał, aby go zniszczyć lub uszkodzić. Znajdujący się pod działaniem zaklęcia obiekt nie staje

się rzeczywiście mokry, zachowuje się jednak, jakby był – można to nazwać „oddziaływaniem kapilarnym” duszy. Liczba podbic niezbędnych do złamania lub zepsucia przedmiotu zależy od rodzaju materiału, z jakiego został wykonany.

- **Jedno podbicie:** papier, materiał i inne łatwo absorbujące wodę surowce. Może spowodować rozmoczenie kleju, zmycie opartych na wodzie barwników itd.

- **Dwa podbicia:** suche drewno, porowata skała, niskiej jakości stal. Dzięki tej ilości podbic można wypaczyć drewno, rozsadzić skałę na dwie lub więcej części lub sprawić, by kiepska broń bandyty zardzewiała i stała się bezużyteczna.

- **Trzy podbicia:** świeże drewno, średniej jakości stal, kamień. Dzięki trzem podbicim można rozbić drzwi, utworzyć na mieczu warstwę rdzy (przeważnie powodującej utratę honoru) lub rozsadzić kamienne elementy budowli.

- **Cztery podbicia:** impregnowane drewno, stal wysokiej jakości, marmur i inne twarde skały. Shugenja potrafi pozbawić klingę blasku i ostrości, naprężyć i osłabić drewno czy rozluźnić spojenia w murze.

Dzięki kolejnym podbicim uzyskać można bardziej dramatyczny efekt – każde następne wpływa na materiał tak, jakby był o klasę gorszy. Właściwości tego czaru pozwalają czasami obejść wytrzymałość materiału, który shugenja chce uszkodzić – trudno byłoby na przykład odłamać kawałek ucha wielkiego, jadeitowego posągu, jeśli jednak wywiercono w nim dziurę (na przykład na kolczyku) shugenja może wsunąć w nią dopasowany drewniany kołek. Teraz wystarczy już tylko rzucić czar i wlać w drewno trochę własnej Wody – kiedy się rozszerzy, wywrze nacisk na jadeit i w końcu go rozsadzi. To oczywiście dużo łatwiejsze, niż gdyby shugenja próbował wlewać swoją Wodę w kamień. Podobnie, prościej i skuteczniej jest wpłynąć na zaprawę murarską, niż na połączone nią kamienie.

水 ŚWIAT NIE JEST CIĘŻKI

Podstawowy PT: 5

Czas rzucania: 3 akcje

Czas trwania: poziom Kręgu Wody rzucającego w minutach

Mistrzostwo: 4

Koncentracja: brak

Podbicia: Czas rzucania, czas trwania

Efekt: Czar ten pomaga postaci zrozumieć, że świat materialny jest tylko iluzją, która nie może obciążać duszy. W związku z tym osoba, na którą rzucono zaklęcie, nie czuje się obciążona ani ograniczona niczym, co niesie. Bagaż musi być na tyle lekki, by można go było unieść bez pomocy czarów, jak długo jednak zaklęcie działa, postać czu-

je się jakby jej rzeczy nic nie ważyły i nawet ciężka zbroja nie daje jej ujemnego modyfikatora.

☯ **TANIEC JEDNOROŻCA**

Podstawowy PT: 5

Czas rzucania: 3 akcje

Czas trwania: 2 rundy

Mistrzostwo: 3

Koncentracja: podwyższona

Podbicia: Czas rzucania, koncentracja, czas trwania

Czar sekretny. Efekt: Czar ten przyzywa wiążący obłok mgły, który oczyszcza powietrze z dymu, kurzu i trucizn. Wszyscy, którzy znaleźli się w jego zasięgu, mokną – stąd bierze się zwyczaj zapisywania tego zaklęcia atramentem zmieszany z olejem. Przywoływana mgła jest wystarczająco gęsta, by związać wszystkie znajdujące się w powietrzu zanieczyszczenia, lecz nie na tyle, by ograniczać widoczność. Jej promień wynosi jeden metr (plus metr za każde podbicie), a centrum znajduje się na pępku rzucającego czar shugenja. Jeśli shugenja się poruszy, obłok przesunie się wraz z nim.

☯ **Z SZYBKością WODOSPADU**

Podstawowy PT: 5

Czas rzucania: 3 akcje

Czas trwania: Poziom Kręgu Wody rzucającego w minutach



Mistrzostwo: 4

Koncentracja: Brak

Podbicia: Dodatkowy cel, czas rzucania, czas trwania

Czar sekretny. Efekt: Ten czar podwaja (mniej więcej) prędkość poruszania się obiektu, na który został rzucony w czasie, gdy przemierza się on z góry na dół. Nie dość, że zaklęcie to pozwala znajdującej się na wzgórzu kawalerii Jednorożca zaatakować przeciwnika z zaskakującą prędkością, to w przypadku użycia lanc, zwiększa siłę uderzenia – rzuć na trafienie i obrażenia dodatkową ilością kostek równą Wodzie rzucającego czar shugenja. Choć efekt utrzymuje się tylko wtedy, gdy cel porusza się w dół zbocza, przemieszczanie się pod górę nie powoduje przerwania zaklęcia.

Czary Ognia

☯ **PŁONĄCE PIASKI**

Podstawowy PT: 15

Czas rzucania: 4 akcje

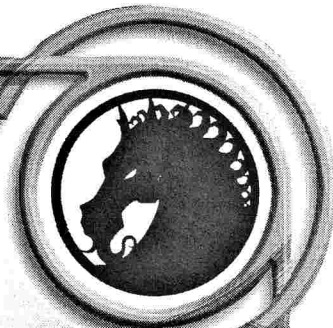
Czas trwania: Poziom Kręgu Ognia rzucającego w minutach

Mistrzostwo: 5

Koncentracja: Podwyższona

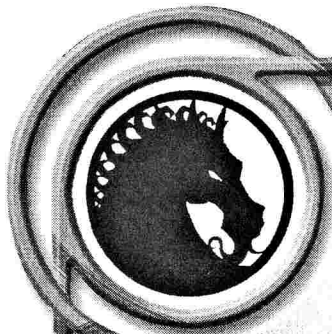
Podbicia: Czas rzucania, ilość kostek rzuconych lub zatrzymywanych na obrażenia, wysokość, długość, czas trwania

Czar sekretny. Rytuał. Efekt: Na rozkaz shugenja z podłoża wyrasta długa na sześć i wysoka na dwa metry ściana płomieni. Choć ogień nie zasłania całkowicie widoczności u szczytu ściany, poważnie ją ogranicza, co powoduje, że celowanie przezeń z łuku jest w najlepszym razie utrudnione. Kształt ognistego muru zależy od shugenja, ale po przyzwaniu nie da się go zmienić. Współczynnik obrażeń ognia, z którego powstaje ściana, wynosi 3z2. Podbicia mogą zwiększyć liczbę rzuconych lub zatrzymywanych kostek, shugenja jednak ma prawo zatrzymać maksymalnie tyle dodatkowych kości, ile wynosiła liczba osób uczestniczących w rytuale. Każde podbicie może też zwiększać długość ściany o sześć metrów, szerokość o trzy lub dodać minutę do czasu jej istnienia.



PŁONĄCE PIASKI

Zaklęcia tego nauczył się wnuk Iuchiego podczas spotkania z niezwykłymi czarownikami Kalifatu Płonących Piasków



Czary Powietrza

BRAMA DONIKĄD

Podstawowy PT: 15
Czas rzucania: 4 akcje
Czas trwania: 6 rund
Mistrzostwo: 9
Koncentracja: Absolutna
Podbicia: Siła czaru, czas rzucania, czas trwania, zasięg

BRAMA DONIKĄD

Niektórzy shugenja z rodziny Ide zastanawiają się, jakie konsekwencje może mieć wywołany tym czarem przepływ powietrza oraz przedmiotów, efektem ubocznym zaklęcia jest bowiem utrata pewnej ilości materii, która z naszego świata przenika do rzeczywistości po drugiej stronie bramy. Inni zadają sobie pytanie czy przypadkiem coś, co nie istnieje w tym świecie i nie daje się tu wykryć, nie przenika przez bramę do Rokuganu.

ŁASKA CZTERECH WIATRÓW

Podstawowy PT: 5
Czas rzucania: 5 akcji
Czas trwania: 5 minut
Mistrzostwo: 4
Koncentracja: Podwyższona
Podbicia: Czas rzucania, czas trwania, zasięg

Czar sekretny. Efekt: Po rzuceniu tego czaru duchy wiatrów zaczynają znosić do uszu shugenja dźwięki. Ważną rolę odgrywa tutaj prędkość i kierunek wiatru: w nieruchomym powietrzu *kami* zbierają dźwięki z terenu o promieniu około trzech kilometrów, gdy zaś wieje lekka bryza (prędkość około szesnastu kilometrów na godzinę), rozszerza się on do około ośmiu kilometrów zgodnie z kierunkiem wiatru, półtora kilometra z terenu prostopadłego do jego kierunku oraz stu metrów pod wiatr. Na rozkaz shugenja duchy mogą wybierać dźwięki, przekazując mu tylko te, które chce usłyszeć. Delikatne i mało wyraźne odgłosy mogą wymagać od shugenja testu Sposobu strzegawczości, gdyż *kami* nie potrafią wzmacniać przenoszonych dźwięków. Shugenja z rodziny Shinjo często używają tego czaru do podsłuchiwania wrogich generałów lub do sprawdzania

terenu, licząc na to, że usłyszą zaczajonych w zasadzce nieprzyjaciół.

WĘDRUJĄC BEZKRESNYMI POLAMI

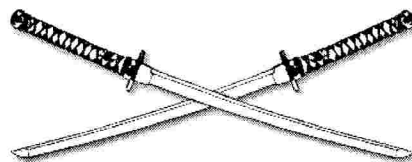
Podstawowy PT: 5
Czas rzucania: 10 minut
Czas trwania: Powietrze + Jeździectwo rzucającego czaru w godzinach
Mistrzostwo: 5
Koncentracja: Pełna
Podbicia: Dodatkowe cele, czas trwania (godzina za podbicie)

Rytuał. Efekt: Shugenja daje celowi (lub celom) rytuału szybkość i wytrzymałość wiatru. Koń i jeździec mogą poruszać się klusem i obywać bez jedzenia i picia przez cały okres trwania zaklęcia. Jeśli koń i jeździec przechodzą do stępa lub galopu, czaru przestaje mieć na nich wpływ. Cel zaklęcia może sam posługiwać się magią, walczyć i tak dalej – dopóki jego koń klusuje, czaru działa.

TELEPORTACJA

Podstawowy PT: 20
Czas rzucania: 4 akcje
Czas trwania: Natychmiastowy
Mistrzostwo: 8
Koncentracja: Brak
Podbicia: Dodatkowe cele, czas rzucania, wielkość teleportowanych obiektów

Czar sekretny. Efekt: Czar ten przemieszcza przedmioty (także żywe istoty) z jednego miejsca w drugie – jedno z nich musi jednak znajdować się w promieniu trzech metrów od shugenja, a drugie w zasięgu jego wzroku. Teleportowany obiekt może być tak duży jak krzepki samuraj z Klanu Kraba, jednak większe cele wymagają podbić. Jeśli na obu końcach drogi teleportacyjnej znajdują się jakieś przedmioty, mogą zamienić się miejscami; trudność testu określa się biorąc pod uwagę większą ich liczbę (mniejsza ilość jest teleportowana za darmo).



Nemubranai

Klan Jednorożca posiada kilka bardzo potężnych przedmiotów magicznych, stanowiących w większości schedę po barbarzyńcach, wśród których tak długo przebywał. Poniżej opisano kilka najbardziej godnych uwagi artefaktów.

HAYAI: DZIEDZICZNA KATANA KLANU JEDNOROŻCA

Hayai to katana, którą władała sama Shinjo. Ostrze to zakosztowało krwi już u zarania Szmargdowego Cesarstwa w czasie wojny z Fu Lengiem – od tego czasu przemierzyło kontynent wzdłuż i wszerz, towarzysząc bohaterom Klanu w niezliczonych bitwach.

Hayai wygląda jak zwykła, trochę krótsza od innych katana. Jej zdobiona perłami, rzeźbiona w kości słoniowej rękojeść szcerniała od dotyku setek dłoni, które dzierżyły ją w ciągu wieków. Na końcu rękojeści znajduje się biały chwost, wymieniany przez każdego nowego właściciela miecza. Dzięki niemu można w przybliżeniu określić jak długo dana osoba posiada Hayai – wystarczy sprawdzić, czy ozdoba, wystawiona na kurz, pot i krew, bardzo pociemniała.

Saya Hayai jest bardzo skromna: wykonano ją ze zwykłego, wypolerowanego drewna, obciążonego skórą na końcach i pośrodku. Pochwa miecza jest misternie rozcięta po stronie ostrza, tak, aby to nigdy nie dotykało drewna, nawet gdy saya jest ułożona odwrotnie.

Sama klinga to arcydzieło sztuki rzemieślniczej. Jest wąska, lśniąca jak lustro i ostra jak brzytwa. Ostrze jest tak lekkie, że wydaje się nic nie ważyć. Niektórzy wierzą, że tak faktycznie jest, a ciężar, który odczuwa osoba władająca Hayai, pochodzi z rękojeści miecza.

Choć Hayai przechowywany jest w Shiro Shinjo, Shinjo Yokatsu nie używa go. Daimyo Jednorożców uważa się za niegodnego takiego miecza i czeka, aż któryś z jego samurajów wykaże się odwagą i oddaniem, cechującymi prawdziwego bohatera. W potrzebie jednak, kiedy trzeba będzie położyć kres powolnemu rozkładowi, którego oznaki Yokatsu widzi w kulturze Rokuganu, dobędzie tej broni. Możliwe również, że Pan Czterech Wiatrów odda Hayai pierwszemu Jednorożcowi, który zostanie Szmargdowym Championem lub jego najwyższym namiestnikiem.

MOCE HAYAI

Hayai daje władającemu nim bushi rozliczne korzyści. Jego zadziwiająca lekkość sprawia, że włada się nim z wielką szybkością i celnością, a duch miecza porywa dzierżącą go osobę do wyczynów, których ona sama nie uważałaby za wykonalne.

Postać nosząca Hayai jest szybsza w walce – dodaje swoją Randę do rezultatu rzutu na inicjatywę.

Broń jest łatwa do kontrolowania – władająca nią osoba może przerzucić kostki, na których podczas rzutu na trafienie wypadło mniej niż wynosi suma jej Rangi i kenjutsu.

Miecz sam wyszukuje słabe punkty w zbroi przeciwnika – Poziom Trudności trafienia celu

zmniejsza się o liczbę punktów równą Randze posiadacza Hayai (podwajamy Rangę, jeśli przeciwnik używa ciężkiej zbroi). W ten sposób samuraj o piątej Randze, atakujący za pomocą Hayai, ignoruje normalne premie do trudności trafienia przeciwnika, jakie ten uzyskuje dzięki zbroi.

DAITAN: DZIEDZICZNE WAKIZASHI KLANU JEDNOROŻCA

Kiedy Hantei pokonał swoich braci i siostry w walce o Szmargdowy Tron, zawarł z nimi umowę, w myśl której każdy z pokonanych miał oddać swe wakizashi, by wykuto z nich miecz dla Cesarza (legendarny rodowy miecz Hantei). Luchi, oddany towarzysz Shinjo, nie mógł pozwolić, by jego pani nie miała kompletnego daisho, dlatego zaoferował jej własne wakizashi, które wykuł używając mistycznych mocy.

Daitan jest niezwykłym mieczem. Jego rękojeść jest skromna; nie ornamentowano jej złotem, srebrem ani kolorowymi nitkami, jedynie piękną siecią, utkaną z nieznanego, srebrno-szarego, pajęczego jedwabiu, który wydaje się być śliski (w przeszłości niektórzy bushi nie zabierali tego miecza do bitwy, by nie upuścić go i nie zhańbić).

Obnażone i trzymane nieruchomo ostrze przybiera mlecznobiałą barwę i wydaje się poruszać z własnej woli, choć dzierżąc je ręka zadaje kłam oczom. W walce Daitan rozmywa się w tnącą powietrze, stalową smugę, która sprawia wrażenie jakby wakizashi mogło być jednocześnie w więcej niż jednym miejscu. Żaden śmiertelnik nie jest w stanie nadążyć za ruchami ostrza.

Tak jak Hayai, Daitan spoczywa na osiemsetletniej mahoniowej podstawie w Shiro Shinjo. Prawdopodobnie trafi w ręce tej samej osoby, która otrzyma prawo noszenia Hayai. Wyjąwszy okresy wielkich wojen, bohaterowie Klanu Jednorożca nigdy nie nosili obu mieczy naraz.

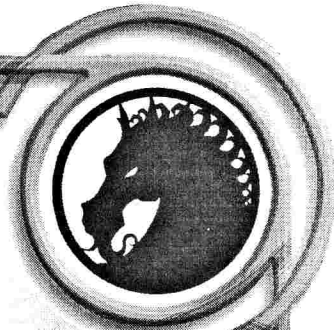
MOCE DAITANA

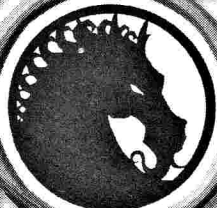
Choć Daitan ma tylko jedną moc, wydaje się ona wystarczająco potężna. Jeśli walczy nim Jednorożec (dzierżyć go może każdy samuraj z kenjutsu na poziomie co najmniej 2), artefakt pozwala zneutralizować jedną technikę przeciwnika, pod warunkiem, że pochodzi ona z Rangi niższej lub równej Randze osoby władającej wakizashi – bushi o Randze 3 może zniwelować działanie pierwszej, drugiej lub trzeciej techniki nieprzyjaciela. Traktuj wybraną technikę tak, jakby przeciwnik nigdy się jej nie nauczył.

To Mistrz Gry musi sprecyzować jak Daitan radzi sobie z umiejętnością wroga. Stworzono już tak wiele technik (a następne ukażą się w kolejnych dodatkach), że niemożliwe byłoby szcze-

WĘDROWNA POEZJA JEDNOROŻCÓW: HOJNY I PRAWY

Lepiej być hojnym,
niż bogatym
Lepiej być prawym,
niż zamożnym
Jeden jest spokojny,
drugi zatroskany
Pierwszego poważają
Drugi ma dłużników
I boi się przysług,
które miałby spłacić





WĘDROWNA POEZJA JEDNOROŻCÓW: WIEK

Zanim przejrzałem
Stałem się ślepy
Wojna, nie wiek,
odebrała mi
Mój bitewny okrzyk
Silne ramię
Moim bogactwem
jest mądrość

głowe przedstawienie sposobów, w jakie waki-zashi je niweluje.

YUKI: DZIEDZICZNA ZBROJA KLANU JEDNOROŻCA

Yuki jest tradycyjnie noszona przez daimyo Klanu. Powiada się, że pozostała w niej część ducha Shinjo, której wierność bushido podziwiała nawet rodzeństwo. Pewnym jest, że zarówno osoba nosząca zbroję Yuki, jak i jej towarzysze stają się lepszymi ludźmi.

Zbroję wykonano w bardzo starym stylu – ma duże, płaskie naramienniki i pełnej długości kolczugę, rozdzieloną w dolnej części tak, by umożliwić jazdę konną. Pokrywa ją ciemnofioletowy, nieomal czarny, lakier, a spinają silne rzemienie ufarbowane na kolor lawendy. Krawędzie płyt zbroi zostały delikatnie dotknięte pędzlem tak, że złoto farby przypomina kołyszany wiatrem step. Helm pokrywa delikatne, białe włosy, które – jak wieść niesie – zostało odcięte z grzywy pierwszego zaprzyjaźnionego z Otaku jednorożca. Większość ludzi uważa, że to właśnie dlatego zachowuje ono zawsze kolor śnieżnej bieli i powiewa na wietrze niczym pajęczyna jedwab. Helm

zwieńczony jest szczerozłotym rogiem, a z przodu ozdabia go straszna maska, przedstawiająca gniewny grymas szarżującego jednorożca.

Shinjo Yokatsu, daimyo Klanu Jednorożca, nie nosi zbroi Yuki. Jego postanowienie wynika częściowo z tych samych pobudek, z których nie pozwala sobie używać Hayai – uważa, że nie jest jej wart. Co więcej, zbroja stanowi dla niego bardzo niewygodne przypomnienie o zajmowanej pozycji przywódcy Klanu, o której wolałby zapomnieć. Nie odpowiada mu osiadły tryb życia ani wielka odpowiedzialność, spoczywająca na przywódcy ludu w tym bezmyślnym kraju. Poza tym sama myśl o noszeniu zbroi napelnia niechęcią kogoś, kto – tak jak on – dorastał ubierając się w luźne szaty. Dlatego właśnie Yuki spoczywa na mahoniowym stojaku, wisząc ponad Hayai i Daitanem. Wygląda na to, że pozostanie w tym miejscu jeszcze przez jakiś czas.

MOCE YUKI

Yuki to ciężka zbroja wykonana tak znakomicie, że posiada kilka niezwykłych cech. PT trafienia noszącej ją osoby wzrasta o +15, dodatkowo napastnik jest zmuszony do odrzucenia

najwyższej kostki, wyrzuconej podczas obliczania obrażeń.

Wojownik używający tej zbroi do tego stopnia przepełniony zostaje męstwem Shinjo, że może zignorować ilość poziomów obrażeń równą swojej Randze. Stąd bushi o Randze 3 nie będzie przez jakiś czas ograniczany przez zadane mu rany, ale potem poziom jego obrażeń spadnie od razu do -4. Zbroja jest przesycona energią Shinjo, dlatego ani zakuty w nią samuraj, ani jego wierzchowiec nie odczuwają zmęczenia.

Yuki wywiera także wpływ na otoczenie swego właściciela. Wszyscy walczący konno członkowie Klanu (w promieniu trzech metrów na range noszącego zbroję, łącznie z nim samym) zyskują dodatkowy punkt inicjatywy i dodatkową kostkę przy rzutach na obraże-



nia (rzucaną, nie zatrzymywaną). Dlatego właśnie osoba posiadająca Yuki zawsze znajduje się w centrum sztyku ciężkiej jazdy, szarżującej na wroga. Możliwe, że to właśnie powyżej opisane premie pozwalały przechylić szalę zwycięstwa na stronę Jednorożców w bitwach, które Klan toczył w przeszłości. Uczni Klanu Jednorożca nie są pewni, czy to męstwo biorących udział w walce daimyo nasyciło zbroje mocą, czy też magia samego *nemuranai* doprowadziła do utrwalenia się tego zwyczaju.

WIELCE CZCIGODNE IRYSOWE HAORI I HAKAMA RODZINY IDE

Nikt nie jest pewien pochodzenia tych części garderoby. Niektórzy utrzymują, że uszyto je dla pierwszego Ide, inni zaś twierdzą, że nosił je dopiero jego syn, który wykazał się ogromnym darem perswazji, przekonując kalifów Płonących Piasków, by walczyli między sobą zamiast z Klanem Jednorożca. Jeszcze inni opowiadają, że bardzo zdolna i prawdopodobnie obdarzona magicznymi zdolnościami szwaczka z odległych ziem *gaijinów* uszyła je dla jednego z odległych potomków Ide. Jakkolwiek nie byłaby prawda, antyczne szaty ubiera się tylko na najważniejsze okazje.

Zarówno haori, jak i hakama mają kolor głębokiego fioletu wpadającego w czerwień, wśród *gaijinów* popularnie zwanego „królewskim”. Zdobia je haftowane irysy, jednorożce i inne symbole władzy. Strój ten, choć nieco luźny, układa się elegancko i sprawia wrażenie, że został uszyty dokładnie na miarę osoby, która go nosi. Tylko najmniejsi i najwięksi samurajowie nie wyglądają w nim dobrze. Zwodnicze fałdy tego ubioru zwiększają PT trafienia noszącej go osoby o +5.

Ważniejszą cechą ceremonialnej szaty Ide jest fakt, że została nasyciona aurą spokoju i dostojęstwa. Jeśli ktokolwiek stara się zaatakować ubraną weń postać, musi wygrać test przeciwstawny przeciwko atakowanemu. Napastnik rzuca ilością kostek równą swojemu Honorowi, a atakowany swojej Randze w szkole Ide. Jeśli atakujący przegra, nie może wprowadzić swojego zamiaru w czyn. Zwycięstwo uważa się za nieudany test Honoru – wojownik traci jeden jego poziom, może jednak atakować.

STRZAŁY CZTERECH WIATRÓW

Najczęściej widywaną częścią dziedzictwa Klanu Jednorożca są strzały czterech wiatrów, wykonane z nieznanego drzewa, lekkie i bardzo trwałe. Ich brzechwy pomalowano na fioletowo, a lotki utrzymano w bieli, złocie i szarości. Ich historia nie sięga, co prawda, początków Cesarstwa, wiadomo jednak, że używano ich już około siedmiuset lat temu.

Każda spośród czterech strzał, nazwana jest imieniem jednego z wiatrów i zaopatrzona w podobiznę smoka, który – jak głoszą legendy – ma sprowadzać na ziemię wiatr. Daimyo Klanu wręcza je swoim szlachetnym sługom jako nagrodę za wielkie czyny lub jako pomoc, gdy śle ich na spotkanie z wielkim niebezpieczeństwem.

Jeśli duch strzały zostanie przed jej wystrzeleniem odpowiednio prześlągany (test Intuicji + Teologia o trudności 15), pocisk wróci do rąk daimyo w ciągu tygodnia. Właśnie dlatego przywódca Jednorożców tak chętnie szafuje magicznymi strzałami – wie, że do niego powrócą. Jeśli jednak artefakt nie wróci, cała rodzina strzelca zostaje zhańbiona i musi odnaleźć zgubę lub zapłacić życiem.

Każda ze strzał ma inną moc.

Północna – przenikliwa jak zimne wiatry z północy strzała pozwala łucznikowi rzucić na obrażenia dodatkową liczbą kostek równą jego Randze i zachować o tyle więcej, ile wynosi jego Yomanri.

Południowa – ta strzała pozwala rzucić na trafienie tyloma dodatkowymi kostkami, ile wynosi Ranga strzelca i zachować dodatkowo tyle, ile wynosi jego Honor.

Zachodnia – wystrzelona w powietrze, pokazuje kierunek, w którym łucznik powinien się udać. Można użyć jej, by znaleźć grootę czarnoksiężnika, łup ogra, drogę powrotną z Krain Cienia itd. Strzałę wystrzelić można tyle razy, ile wynosi Ranga łucznika – potem znika i wraca do rąk daimyo.

Wschodnia – strzała zaginęła po tym, jak grupa wojowników Moto wyruszyła z nią w Krainy Cienia. Podobno nazywano ją „Strzałą pragnienia płynącego z serca”, jednak nikt z żyjących nie potrafi powiedzieć dlaczego. Nie wiadomo także, gdzie teraz spoczywa.

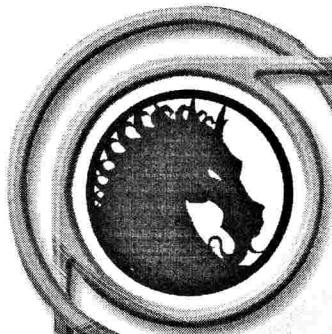
MOSIĘŻNY GONG OTAKU MASERO

Chociaż to Ide Borume otrzymał ów starożytny przedmiot od jednego z barbarzyńskich kupców, artefakt ten tradycyjnie nazywa się imieniem Otaku Masero, chłopca stajennego, którego lojalność oraz żarliwe oddanie pracy i Klanowi spowodowało, że zasłużył na wielki szacunek daimyo Jednorożców. To właśnie Masero dostąpił zaszczytu trzymania gongu, gdy uderzono weń po raz pierwszy i przechowywał go w swoim domu. Od tego czasu przedmiot przeszedł już przez wiele rąk, lecz zawsze były to ręce nieznanego, a zasługującego na cześć bohatera Klanu.

Artefaktu używa się podczas ważnych ceremonii, wielkich festiwali gawędziarzy oraz uroczystości upamiętniających poległych. W czasie wielkich wojen gong dźwięczy rankiem, ob-

WĘDROWNA POEZJA JEDNOROŻCÓW: CISZA I SPOKÓJ

Głośnie słowa ploszą wiatr
Nabożna roztropność
jest sztuką
Nikt nie słucha
hałaśliwych przechwałek
Ci, którzy odchodzą
w milczeniu,
Odchodzą mądry
Ciszę znajdziesz tam,
gdzie spokój



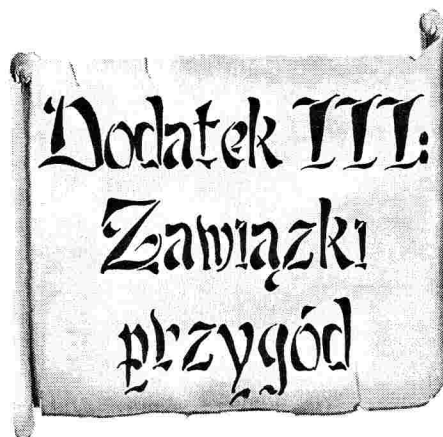
ZAWIAZEK PRZYGODY: ZŁO CZAI SIĘ WŚRÓD NAS

Bezcenne, nieomal mistyczne wierzchowce dobrze zapowiadających się Panien Wojny zostały rane lub nawet zabite. Jakże stworzenie mogłoby mordować zwierzęta, jaka osoba mogłaby dopuścić się tak ohydnych zbrodni?

Wszystko wskazuje na tajemniczego, nieznanego drapieżnika, zazdrośną córkę daimyo, bezczelną chłopkę, która dostała się do szkoły przez protekcję, a nawet sabotażystę, starającego się osłabić i zasiać strach wśród Panien Wojny.

wieszczając samurajom, że w nadchodzącym dniu staną do wielkiej, być może rozstrzygającej, bitwy. Sam instrument ma średnicę około metra i wisi na grubym jedwabnym sznurze. Jak przystało plemieniu prowadzącemu wędrowny tryb życia, Jednorożce nigdy nie umieszczają gongu na stojaku, a gdy jest używany, wybrana osoba musi dzierżyć go wysoko nad ziemią. Tradycja nakazuje trzymać gong stykającymi się kciukami, aby jego środek znalazł się na wysokości pępka używającej go osoby (łatwiej jest skupić dźwięk w centrum *chi* trzymającego artefakt).

Wszystkich, którzy usłyszą odgłos uderzanego gongu, natychmiast ogarnia spokój. Jeśli słuchacz medytuje, automatycznie udaje mu się rzut na medytację i w czasie, jaki upływa od uderzenia w gong do jego całkowitego zamknięcia (zwykle około dziesięciu minut) odzyskuje wszystkie punkty Pustki. Trzymający instrument nie tylko odzyskuje wszystkie punkty Pustki – jego umiejętność Medytacja wzrasta o jeden poziom (do maksimum równego jego Randze).



Konkuru

Wiosna, okres odrodzenia, to dla Klanu Jednorożca czas świętowania. By uczcić powrót zieleni na zmrożone stępy oraz narodziny pierwszych wiosennych zrzebiąt, przeprowadza się wielki turniej, *Konkuru*, podczas którego samuraje Jednorożców wystawiają na próbę swoje umiejętności i wykazują się walecznością. W czasie *Konkuru* urząda się, rzecz jasna, mnóstwo konkursów jeździeckich. Odbývają się wyścigi, zawody w skokach, strzelaniu z konia, walce lancą oraz pokazy współpracy konia i jeźdźcy. Do najpopularniejszych konkurencji należą gonitwy, podczas których hodowcy mogą z dumą ukazać jakość i wartość swoich koni. Choć zawody odbywają się w kategoriach rasowych i wagowych, zdarzają się też gonitwy specjalne, na przykład wyścigi

w ciężkich zbrojach lub bieg po nierównym terenie. Te wyczerpujące zawody ujawniają przymioty i dowodzą temperamentu wystawionych wierzchowców.

Na festiwal nie składają się jednak wyłącznie wyścigi konne – trwają popisy kenjutsu, yomari, bojutsu, zapasów i lekkiej atletyki. Zdarzają się też pokazy umiejętności shugenja Jednorożców. Uroczystości obserwuje gorączkowo, zawierający zakłady na straganach, rozentuzjasmowany tłum, który dopinguje przedstawicieli swoich rodzin.

Poza tradycyjnymi, sformalizowanymi zawodami, w czasie festiwalu zdarza się też wiele spontanicznych konkursów i indywidualnych wyzwań. Do najciekawszych pokazów na całym *Konkuru* należą te, w których prezentują się młode, obiecujące uczennice szkoły Panien Wojny rodziny Otaku, które już wkrótce wstąpią w szeregi elitarnego oddziału. Przyszłe *shiotome* nie traktują takich pokazów jak zwykłych zawodów i korzystają z okazji, by chęlnie się ukochanymi rumakami i zapierającą dech w piersiach, często lekkomyślną woltyżerką.

Młodzi bushi z oddziałów konnych bardzo cenią sobie grę zwaną *kizuchi*. Przypomina ona polowanie – gracze posługują się osadzoną na długim stylisku torbą w kształcie czerpaka, by przenosić wypełnioną ryżem piłkę przez pole gry do wyznaczonych celów. Wielu starszych samurajów krzywo patrzy na ten „sport” i uważa go za frywolną zabawę, gracze twierdzą jednak, że ćwiczą w ten sposób umiejętności niezbędne na polu bitwy.

Wieczorami uczestnicy *Konkuru* spotykają się, by wspólnie ucztować, racząc się pierwszymi darami wiosny. Wtedy właśnie rodziny tworzą i wzmacniają wzajemne więzi. W czasie uczt zawiera się też wiele małżeństw i sojuszy.

Atmosfera *Konkuru* sprzyja zwykle spokojnemu świętowaniu, chociaż w tak dużych zgromadzeniach zdarza się niejedna okazja do sporu. Rodzą się tutaj zarówno przyjaźnie i sojusze jak właśnie czy chęć zemsty. Zawody mogą stać się zarzewiem konfliktu, a współzawodnictwo łatwo prowadzi do zazdrości i nienawiści, z których bierze początek oszustwa, a nawet sabotaż. Niektórzy zawodnicy nie wytrzymują żądań swych zbyt wiele wymagających sensei. Obiecujące kariery młodych samurajów niejednokrotnie przerywał nieszczęśliwy wypadek. W czasie święta zdarzają się też incydenty wywołane przez mściwych ludzi, którzy przy zawieraniu zakładów opuszczeni zostali przez Bogów Szczęścia.

Ostatnio na ziemi Jednorożca zjeżdżać zaczęło wielu samurajów z innych Klanów, pragnąc wziąć udział w *Konkuru*. Jednorożce przychylnie patrzą na gości, mając nadzieję, że poznanie nieco odmiennych zwyczajów przyniesie ze sobą

większe zrozumienie i akceptację ze strony rdzennych Rokugańczyków. Jednakże tam, gdzie spotyka się wielu członków różnych Klanów, zawsze istnieje ryzyko, że rywalizacja weźmie górę nad świętowaniem i wybuchnie konflikt.

Shiotome

Choć wspólnota Panien Wojny jest jedną z najsilniej związanych ze sobą „rodzin” w całym Rokuganie, w ich społeczności także jest miejsce na twarde współzawodnictwo. Chociaż trening *shiotome* kładzie nacisk głównie na rozwijanie siły ducha i przeświadczenia o słuszności obranego celu, zawsze znajdują się takie Panny Wojny, które walczą wyłącznie dla sławy i ulegają zażdrości. Sprawdza się to szczególnie w stosunku do młodych, obiecujących dziewcząt, które nie przeszły jeszcze ceremonii *gempukku*.

Jedna ze zdolnych uczennic, Kizoko, jest córką wpływowego daimyo. Dorastała w luksusach i traktowana była dotąd jak księżniczka, liczyła więc, że sukces w szkole *shiotome* przyjdzie jej z łatwością – jak wszystko do tej pory. Myliła się. W szkole oczekiwano, że dowiedzie swej prawdziwej wartości, a na to nie była przygotowana. W tym samym czasie do szkoły przyjęto inną uczennicę, co tylko pogorszyło sprawę.

Uczennicą tą była Kurisuko, dziewczyna pochodząca z biednej, chłopskiej rodziny. Jej ojciec zyskał sobie w oczach Otaku Kamoko wielkie uznanie po tym, jak zaoferował schronienie wracającemu z ziem Skorpionów rannemu zwiadowcy, który niósł ważne informacje.

Zwiadowca dotarł do domu wieśniaka na piechotę, ponieważ jego koń został kilka kilometrów wcześniej zabity. Ściagało go dwóch samurajów z Klanu Skorpiona, zdecydowanych nie dopuścić, by posiadane przezeń wiadomości dotarły do Jednorożców. Kurisuko – wtedy sześciolatnia dziewczynka – bardzo starała się pomóc ojcu i dwóm starszym braciom, walczącym w obronie bliskiego już śmierci zwiadowcy. Rozpraszała Skorpiony krzykami i drwinami, dzięki czemu jej bliscy mieli czas sięgnąć po podręczne narzędzia w chwili, gdy ich broń została zniszczona. Obaj samurajowie z Klanu Skorpiona zginęli, lecz bracia Kurisuko przypłacili to zwycięstwo życiem. Dziewczynka wraz z matką opatrzyła rany zwiadowcy, a następnie cała rodzina odeskortowała go do zamku Otaku, gdzie przekazał swoją wiadomość.

Informacje okazały się bardzo cenne – uratowano dzięki nim wiele istnień ludzkich. Kamoko chciała ofiarować rodzinie Kurisuko więcej ziemi do uprawy, lecz ojciec dziecka grzecznie odmówił, prosząc w zamian o przyjęcie jego cór-

ki do szkoły Panien Wojny. Kamoko, która słyszała już o odwadze dziewczynki podczas walki ze Skorpionami, zauważyła w jej oczach ogień ducha bojowego i wyraziła zgodę.

Dla Kizoko była to prawdziwa obraza, a otrzymany policzek bolał tym bardziej, że chłopka, którą gardziła, bez najmniejszego wysiłku zwyciężała ją i zawsze zdobywała przewagę.

Dziewczynka miała duszę Panny Wojny i była najlepsza w nauce, jednak życie w szkole nie było dla niej łatwe. Z powodu swojego skromnego pochodzenia musiała znosić wiele kpín i szepczanych za plecami zniewag. Spowodowało to, że zbudowała wokół siebie emocjonalną barierę i zaczęła odnosić się z rezerwą do otoczenia. Choć bez trudu pojmowała udzielane w szkole nauki, była niesympatyczna dla swych siostr. Mrukliwa i cicha, powoli dobierała słowa i rzadko się uśmiechała. Z tego też powodu miała mało przyjaciół i wielu wrogów.

Kilka miesięcy przed ustalonym terminem *gempukku*, w którym obie dziewczynki miały się zmagać, w stajni znaleziono ciężko rannego konia Kurisuko. Drzwi były otwarte i wiódł od nich krwawy ślad. Głębokie cięcia widoczne na szyi i brzuchu wierzchowca, wskazywały na atak jakiegoś wielkiego drapieżnika lub użycie przez napastnika noża o wielu ostrzach.

Kiedy tylko wieść o tym zdarzeniu się rozszła, chłopcy wpadli w histerię. Pojawiły się doniesienia o wielkich i strasznych bestiach, a każda następna historia była bardziej przerażająca od poprzedniej. Łowcy nagród przeszukiwali stępy w poszukiwaniu jakichkolwiek śladów potwora, lecz niezmiennie wracali z niczym.

Starano się także znaleźć podejrzanych wśród ludzi. Niektórzy szeptali, że był to złośliwy akt zażdrości wymierzony przeciwko dziecku chłopca, lecz większość uważała, że żadna, choćby najbardziej mściwa, Panna Wojny nie posunęłaby się do skrzywdzenia świętego zwierzęcia. Inni mówili o działaniach sabotażysty spoza Klanu, najprawdopodobniej Skorpionie, starającym się zasiać panikę i zamęt w szeregach *shiotome*. Możliwe, że jego celem był właśnie rumak Kurisuko, a atak ten stanowił odwet za pokonanie przez rodzinę dziewczyny samurajów z jego Klanu.

Kilku podejrzewało o popełnienie tak ohydniczego czynu samą Kurisuko – w końcu, jak głosiła zwolennicy tej teorii, nie jest godna zaszczytu zostania Panną Wojny, a w ten sposób może odejść, unikając zenującej przegranej w próbach, które składają się na *gempukku*. Możliwe też, że w całe zdarzenie zamieszana była rodzina jednej z dobrze zapowiadających się *shiotome*, usiłująca w ten niehonorowy sposób zapewnić swej córce zwycięstwo.

WĘDROWNA POEZJA JEDNOROŻCÓW: ZAHARTOWANI CZASEM

Wypełniajcie wolę
swoich ludzi
Nie zapomnijcie
początków czasu
Wiele nocnych wspomnień
przeżać
Strasliwi wrogowie
nadchodzą
Zahartowani czasem
Prawdziwi przywódcy,
nie lękajcie się śmieci

Kopalnie diamentów Klanu Jednorożca

Góry, u podnóża których rozciągają się niegościnne stopy Jednorożca, obfitują w bogate złoża diamentów. Wydobywane w nich kamienie interesują Klan głównie ze względu na swą twardość i właściwości tnące – przydają się w produkcji szkła i innych rzemiosłach. Uwagę pozostałych Klanów (głównie Żurawia) przykuwa piękno i rzadkość tych klejnotów, dzięki

którym stały się bardzo cenioną i poszukiwaną ozdobą. Niektórzy shugenja twierdzą, że diamenty pomagają im we wróżeniu i przepowiadaniu przyszłości.

Wokół trzech założonych przez Jednorożce kopalni wyrosło kilka wiosek, zamieszkałych przez górników i rzemieślników, którzy tam pracują. Karawany zaopatrujące górników i konwoje transportujące cenne kamienie wędrują przez stopy rozciągające się od podnóża gór aż do Drogi Cesarskiej.

Transporty wędrują zwykle pod ścisłą ochroną samurajów Klanu, dlatego ataki bandytów

zdarzały się jak dotąd rzadko. Wpływała na to zarówno skuteczność eskorty, jak i niegościnna aura Lodowych Równin.

W ostatnich czasach jednak duże grupy dobrze wyposażonych opryszków zaczęły napadać i łupić karawany, po czym wycofywać się i znikać w górach z یشcie kocią szybkością i sprytem. Jedynym bandytą, którego udało się złapać żywcem, odmówił wyjawienia jakichkolwiek informacji. Wieść niesie, że szajki stanowią część dużo większej armii, zbierającej się w górskich kryjówkach.

Niektórzy uważają, że przebiegły przywódca bandytów łączy pod swoją komendą grupki wyjętych spod prawa baniotów i przygotowuje się do złupienia kopalń. Mówiono nawet, iż jest to shugenja, pragnący zgromadzić dla siebie jak najwięcej diamentów, by potem bez przeszkód przeprowadzać swoje zdradzieckie magiczne doświadczenia. Uzbroid on swoich ludzi w ma-





115



**WĘDROWNA
POEZJA
JEDNOROŻCÓW:
ZADNA ŚMIERĆ
NIE JEST PIĘKNA**

Nie bądź zbyt mądry,
jeśli pragniesz szczęścia
Podдай się przeznaczeniu,
zawierz przypadkowi
Część ludzkiego losu
pozostanie zagadką
Najlepsze życie w końcu
wspomnisz z goryczą
Pogódź się z zagładą
Zadna śmierć
nie jest piękna

podróżować po całych jego ziemiach, zdecydowana większość Rokugańczyków wybiera szlak wzdłuż Rzeki Świetlików, gdyż ciągnące się wzdłuż jej brzegów żyzne tereny uchodzą za najbardziej „rokugańskie” z całych ziem Klanu Jednorożca. Faktycznie, drogi i miasteczka nie odstają tu od reszty Szmaragdowego Cesarstwa. Dlatego właśnie kupcy i inni podróżni, którzy czują się w tej okolicy prawie jak w domu, prowadzą swoje interesy nie zapuszczając się w oddalone od rzeki równiny Jednorożców.

Wielkie Jeziora

Znajdujące się na równinach trzy wielkie jeziora cieszą się wielkim szacunkiem wszystkich dzieci Shinjo. Nie tylko zapewniają stałe źródło wody pitnej i wyznaczają trasy wędrówek koczowniczej części Klanu – mają też wyjątkowe, bliskie sercu każdego Jednorożca znaczenie. Na dalekiej północy leży Nagashi Naga Toshi, zatopione miasto Naga. Mimo, że tylko kilka osób, wyjąwszy garstkę żądnych wiedzy uczonych Shinjo, zna jego prawdziwą naturę, każdemu wyda się niezwykłym, że leżące pod wodą ruiny pozostały nietknięte przez tysiące lat w czasie, gdy po wzniesionych na stałym lądzie budynkach dawno przepadł wszelki ślad. Jednorożce uznają to zjawisko za znak, przypominający o ulotności i przemijalności życia, ukazujący jak kruche są dzieła ludzkich rąk, z których niewiele przetrwa.

Na drugim końcu terytorium Płatków, słynące w całym Cesarstwie ze swego piękna i panującej nad jego brzegami atmosfery spokoju. Przez większą część roku wody jeziora skrywa kobierzec płatków, które opadają z porastających brzegi kwiatów chryzantem. Widok ten przyciąga pielgrzymów z wszystkich zakątków Rokuganu. Dla członków Klanu Jednorożca harmonijne współistnienie dwóch różnych żywiołów stanowi przykład, mający ukazać ład panujący w naturze.

Ostatnim wielkim jeziorem jest położone na wschodniej granicy ziem Jednorożca Jezioro o Białych Brzegach. Wokół źródła Rzeki Świetlików wyrosło ważne centrum rybackie i handlowe. Wody jeziora otacza miękkie, białe piasek, o którym mówi się, że ma właściwości lecznicze.

Mieszkający tam chłopci dobrze wiedzą, że to właśnie Jezioro o Białych Brzegach zawdzięcza środki do życia, jest więc ono dla wszystkich symbolem obfitości i szczodrości przyrody.

Pałace

Twierdze pięciu rodów Jednorożca świadczą zarówno o bogactwie Klanu, jak i o istnieniu fundamentalnych różnic pomiędzy jego członkami, a resztą Szmaragdowego Cesarstwa. Fortece zdobią niespotykane gdzie indziej, bogato zdobione łuki przyporowe i bardzo strome dachy. Uwagę zwraca osobliwy układ budowli, szczególnie widoczny w konstrukcji mocnych i niskich murów budowanych w miejsce wznoszonych zwykle w Rokuganie cienkich i wysokich ścian. Bramy zamków otwierają się z dala od okolicznych dróg, co zmusza przybyszów do wędrówki wokół zewnętrznych murów.

Wystrój wnętrz nie mieści się, rzecz jasna, w granicach dobrego smaku – komnaty pełne są skór zwierząt, kadzielnic oraz złotych posągów, których nie spotyka się w Cesarstwie. Ci, którzy przestają z arystokracją Jednorożców już po chwili zauważają, iż ich pojęcie o tym, jak wygląda „stosowne” zachowanie, ogranicza się do minimum.

Każda rodzina pełni w organizacji klanowej określoną rolę, każdy więc zamek wzniesiono z myślą o odrębnych powinnościach. Na południu – tam, gdzie równiny łączą się z górami Seikitsu – swoje twierdze zbudowały dwa „pokojowe” nastawione rody. Zamek Iuchi leży nad smaganą wiatrem przełęczą w samym sercu gór, jedynym przejściem, prowadzącym na ziemie Klanu od południa. Miejsce to – surowe i niedostępne, wystawione na ataki wiatru oraz pozostałych żywiołów – jest silnie powiązane z duchami Ziemi i Nieba. Shugenja Iuchi mogą uprawiać tu swoją magię a jednocześnie z łatwością bronić wąskiej doliny przed nacierającymi armiami. Wrocie wojska, usiłując niejednokrotnie przedostać się na ziemie Jednorożców obok Zamku Iuchi, musiały stawić czoło niespodziewanym lawinom i huraganom.

W przeciwieństwie do Iuchi, szkoła Ide jest cicha i pogodna – podobnie jak Jezioro Chryzantemowych Płatków, na brzegach którego leży. W tej nasyczonej zapachem śnieżnobiałych kwiatów, położonej u stóp gór szkole rodzina Ide uczy swoich studentów zarówno kultury, piękna, jak i sztuki dyplomacji. Tu właśnie powstają największe dzieła sztuki Jednorożców, łączące tradycyjny styl rokugański z technikami barbarzyńców zza gór. Zamek („szkoła” to naprawdę lepsze słowo, siedziba



Ide jest bowiem słabo broniona) wybudowano zgodnie z estetyką największych malarzy i rzeźbiarzy, harmonijnie wtapiając w otaczającą go biel jeziora i przykrytych śniegiem wierzchołków gór. Co roku szkoła pełni rolę gospodarza Wielkiego Święta Chryzantem, goszcząc szukających oświecenia pielgrzymów z całego Cesarstwa.

Na położonym u zbiegu Rzeki Snu i Świetlików Toshi no Aida ni Kawa ciąży obowiązek obrony przed najazdem wrogich sił. Rozległe i imponujące miasto zaatakować można dopiero po przekroczeniu Rzeki Snu. Przeprowa przez rwący nurt to żmudne zadanie, w czasie którego nawet największa armia może zostać pobita. Właśnie w Toshi no Aida ni Kawa przebywają ambasadorowie i dyplomaci Jednorożców oraz wysłannicy Cesarza i Sześciu Wielkich Klanów. Wszelkie układy polityczne, porozumienia handlowe czy oferty sojuszu zawierane są w obrębie tych murów.

W centrum ziem Klanu Jednorożca leży Shiro Otaku Shoji – siedziba rodziny Otaku. Zamek otacza z każdej strony łatwa do upilnowania, ciągnąca się setki kilometrów równina, na którą nie ma wstępu żaden obcy. Poza słynną szkołą Panien Wojny, w twierdzy znajdują się również stajnie Otaku, gdzie hoduje się najlepsze konie, jakie kiedykolwiek widziało Szmaragdowe Cesarstwo. Stajnie są tak wielkie, że do ich ochrony potrzeba oddzielnych murów i dodatkowych strażników. Wszystkie przebywające w nich konie należą do Panien Wojny i są trenowane na polach otaczających zamek. O ile *shotome* nie przemierzają Cesarstwa w poszukiwaniu wojny, z reguły przebywają w Shiro Otaku Shoji, stanowiąc garnizon i policję całego Klanu. Centralne położenie zamku czyni z Panien Wojny idealnych obrońców włości Jednorożców – mogą w mgnieniu oka rozgromić nadciągające armie napastnika.

Na północnych rubieżach ziem Jednorożca znajduje się stolica Klanu – Shiro Shinjo. Podróż do niej jest długa i męcząca, więc niewielu Roku-gańczyków znalazło w sobie dość determinacji i hartu, by ją odbyć. To właśnie w Shiro Shinjo daimyo pięciu rodów radzą nad wewnętrznymi sprawami Jednorożca, ustalają kierunek polityki, rozpatrują propozycje sojuszków, a przede wszystkim dbają o dobry stan interesów Klanu tak na jak i poza jego terytorium. W stolicy przebywa też zazwyczaj daimyo Jednorożca wraz z radą i strażą. Choć, jak na siedzibę Klanu, zamek jest słabo umocniony, otaczają go całkiem pokaźne mury, których strzegą fanatycznie oddani swemu zadaniu strażnicy. Imponujące ukształtowanie terenu dodatkowo zniechęca potencjalnego przeciwnika do obrania Shiro Shinjo za cel napaści. Oczywiście, tego właśnie chciały Jednorożce.

Dodatek V: Meishodo – Magia Imion

Największym odkryciem Iuchi, wyniesionym z tajnych studiów na ziemiach czarnoksiężników bez serc, była magia, którą nazwał „*meishodo*”, Magią Imion.

Czarownicy ze wschodu nie potrzebowali mocy żywiołów czy *kami* do tworzenia zaklęć, używając tak zwanych „imion stworzenia”. Zgodnie z ich wierzeniami słowa, które wypowiedziano podczas tworzenia świata mają ogromną moc, a każdy, kto je powie lub spíše, może z niej korzystać.

Iuchi, zafascynowany nową wiedzą, gorączkowo usiłował ją posiąść. Niestety, nie ujrzał owoców swojej pracy – jego badania przerwała przedwczesna śmierć z rąk Cienia Pustyni. Jeden z uczniów Iuchiego – Iuchi Nobane – kontynuował prace mistrza, włączając je do rokugańskiego systemu wierzeń.

Magia opanowana przez Nobane polega na zapisywaniu „słów stworzenia” na talizmanach. Gdy wypowie się Imię i skupi na amulecie, wywoła to przepływ energii, pochodzącej z samego aktu tworzenia. Iuchi Nobane uznał ten sposób uzyskiwania energii magicznej za dużo bardziej użyteczny od wymagającego medytacji systemu opisanego przez Isawę. Dzięki temu moc znajdowała w zasięgu ręki zawsze, kiedy shugenja jej potrzebował.

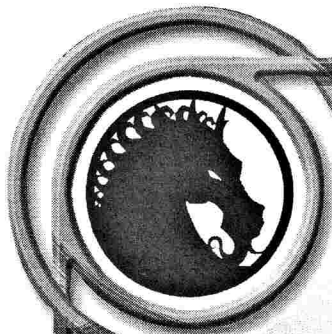
Magia praktykowana przez Nobane ma jednak swoją cenę. Pomimo wielu prób nawet twórcą nowego systemu nie potrafił zmienić intensywności wywołanego magicznego efektu. Meishodo to magia „statyczna”, nieelastyczna. Przez resztę życia Nobane usiłował znaleźć rozwiązanie trapiącego go problemu, jednak ciągle wymykało mu się ono z rąk. Także jego uczniowie nie poczynili w tej kwestii żadnych odkryć.

Kiedy Jednorożce powróciły do Rokuganu, zaprezentowały *meishodo* na Dworze Cesarskim. Klan Feniksa uznał Magię Imion za herezję, natomiast Żurawie (które już od dawna zajmowały się tworzeniem magicznych przedmiotów) zain-

WĘDROWNA POEZJA JEDNOROŻCÓW: WSZYSTKO GINIE

Swój ostatni wiersz,
„Wszystko ginie”, Ide Lu-
dan napisał już na łożu
śmierci – adresatem był
jego syn. Interesującym
jest fakt, że utwór ma tyl-
ko pięć wersów – wska-
zuje to na wiarę Ludana
w możliwość wydarcia
śmierci zwycięstwa i osią-
gnięcie nieśmiertelności
w ludzkich wspo-
mnieniach.

Wszystko ginie
Wszystko ginie
Każdy żebrak,
 każdy władca
Każdy mężczyzna
 i kobieta, wszystko
Lecz nie szlachetna pamięć



interesował nowy sposób korzystania z mocy. Cesarz musiał podjąć decyzję, obwieścił więc, że Magię Imion praktykować będzie tylko Klan Jednorożca i wybrańcy, uznani przez jego członków za godnych powierników mocy *meishodo*. Klan Feniksa nie zgodził się z takim werdyktem, lecz Cesarz nie dał się przekonać. „Oczywistym jest, że magia ta nie skaziła Jednorożców. Czego więc mamy się obawiać?”

W przeciągu dwustu lat Jednorożce włączyły *meishodo* do rokugańskiego systemu wierzeń, w tym samym jednak czasie pojawił się mały problem. Ich własne rozumienie magii Rokuganu osłabło – zauważyły, że zostały w jakiś sposób odcięte od fal magicznej energii. Luchi nie wyjawili swego odkrycia nikomu i – prawdę powiedziawszy – pozostaje ono tajemnicą nawet dla członków ich własnego Klanu. Metafizyczne implikacje tego stanu rzeczy mogłyby uzbroić wrogów Jednorożców w naprawdę silne argumenty.

Używanie *meishodo*

Włączenie Magii Imion do Twojej kampanii nie powinno nastęrczać kłopotów. Po pierwsze, tylko postacie uczące się w szkole shugenja luchi mogą używać tego rodzaju magii (znaczy to, że samuraj spoza Klanu Jednorożca musi wykupić zaletę Inna Szkoła). Wszystkie czary opisane w podręczniku podstawowym (oraz w **Dodatk III Drogi Jednorożca**) można rzucać zgodnie z zasadami *meishodo*.

Jeśli shugenja posługujący się Magią Imion chce rzucić czar, nie czyta zwoju, ale koncentruje się na talizmanie, na którym zapisano wyzwalające moc tajemne słowo. Magiczny efekt pojawia się tak, jak w przypadku rzucania normalnego czaru – dzięki otaczającej shugenja energii. Zasady użycia Magii Imion są niemal identyczne z tymi, które opisują wykorzystywanie mocy żywiołów. Zachodzą między nimi tylko dwie różnice.

1. Czas rzucania = 1 akcja

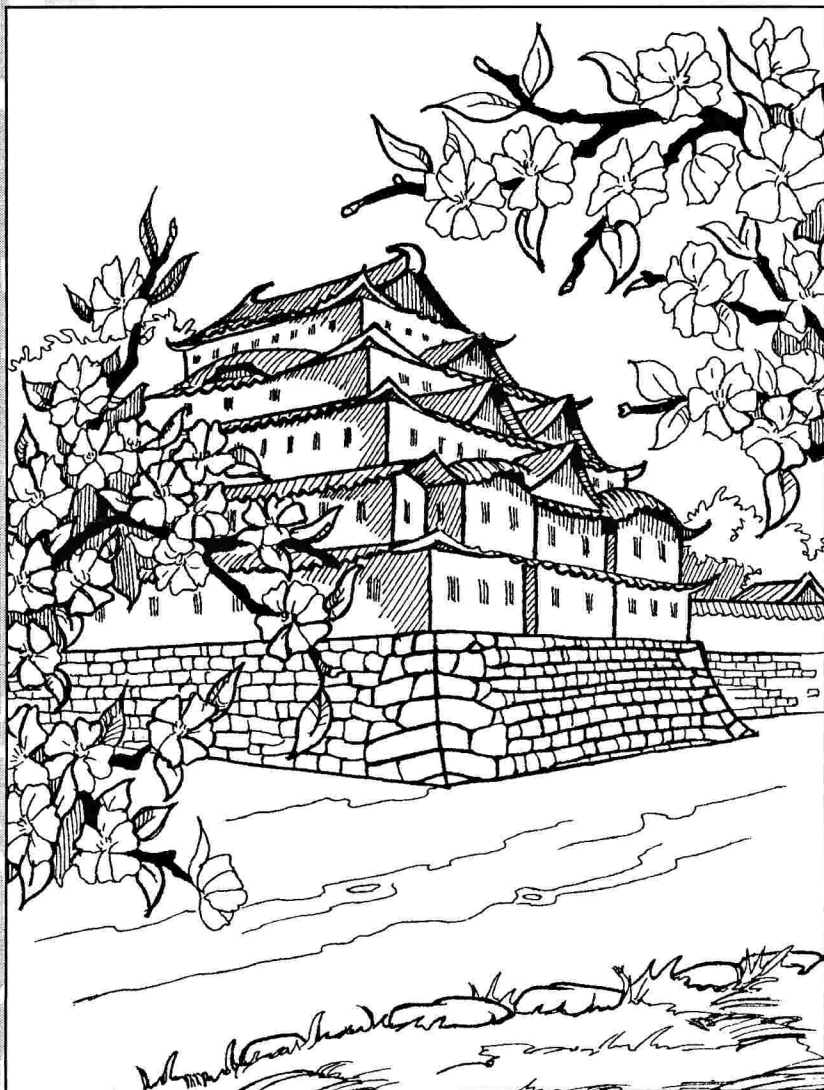
Wszystkie czary *meishodo* mają czas rzucania równy jednej akcji. Tak, dobrze zrozumiałeś.

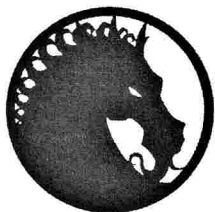
2. Żadnych podbić

Shugenja używający magii imion nie może podbijać Poziomu Trudności czaru, by modyfikować jego działanie, czas trwania czy inne cechy. Nie istnieją też rytuały *meishodo*.

Zasady związane z osiągnięciem poziomu mistrzostwa pozostają takie same. Jeżeli shugenja uzyskał poziom mistrzostwa w jakimś czarze, do rzucania go nie potrzebuje już talizmanu. Przeciwnie, niż w przypadku tradycyjnej rokugańskiej magii, nie otrzymuje dodatkowego podbicia, kiedy decyduje się rzucić takie zaklęcie z talizmanu.

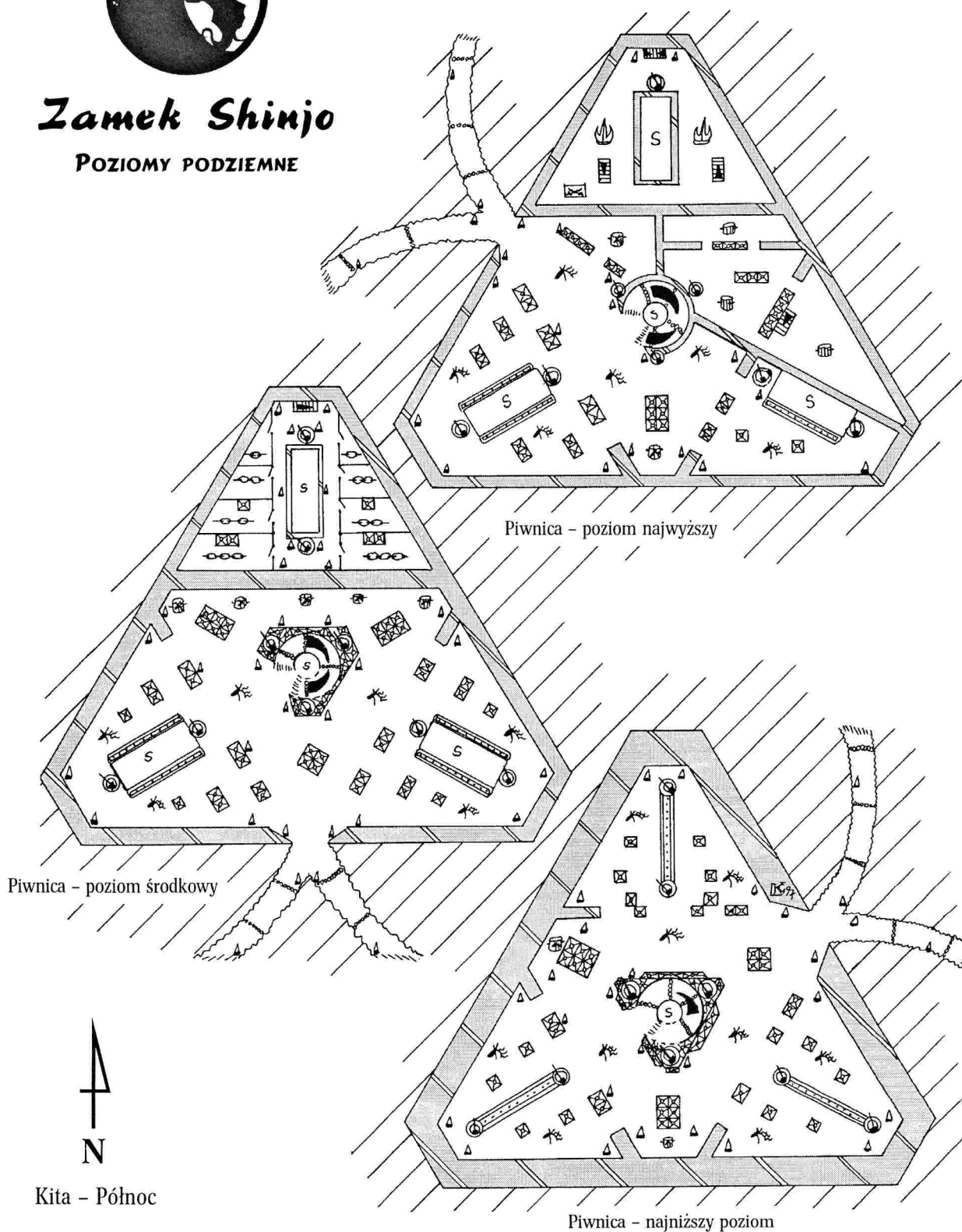
Shugenja panujący nad *meishodo* opiera swą magię na systemie filozoficznym, który nie występuje w Rokuganie. Z jakiegoś powodu, gdy shugenja, zajmujący się Magią Imion, chce rzucić zaklęcie w tradycyjny sposób (z pomocą zwoju itd.), wszystkie Poziomy Trudności czarów wzrastają o 5. Poza tym shugenja używający *meishodo* nie mogą używać czarów Wyczucie, Zespolenie i Przywołanie.

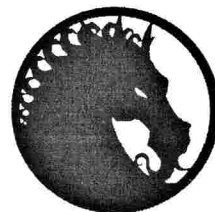




Zamek Shinjo

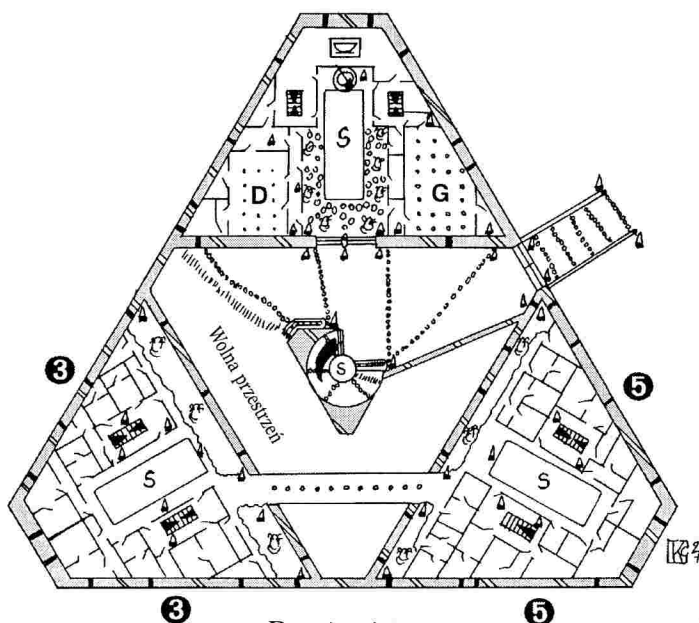
POZIOMY PODZIEMNE



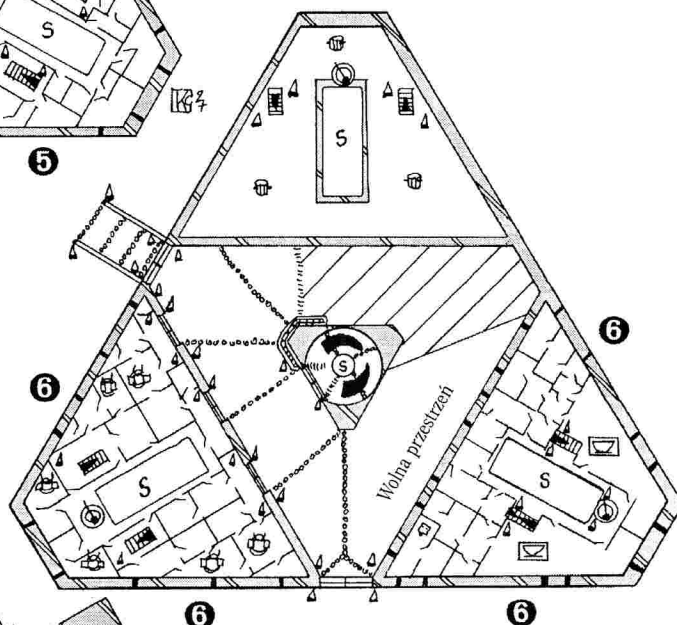


Zamek Shinjo

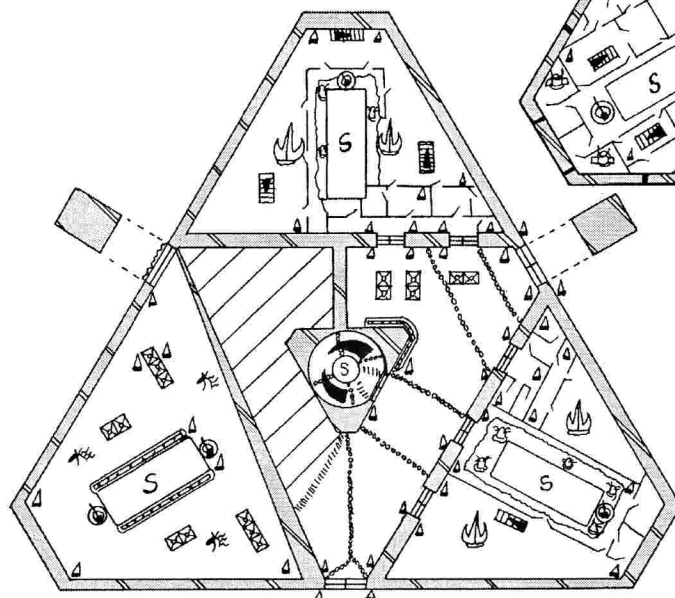
POZIOMY NADZIEMNE



Drugie piętro



Pierwsze piętro

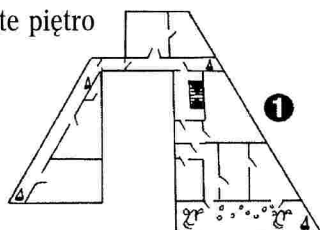


Parter

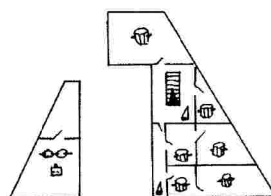


Kita - Północ

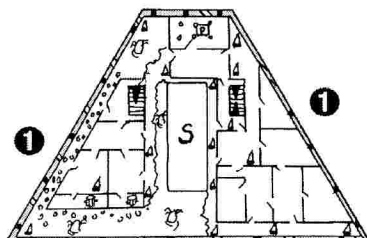
Piąte piętro



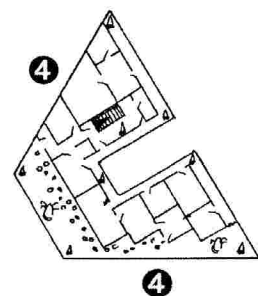
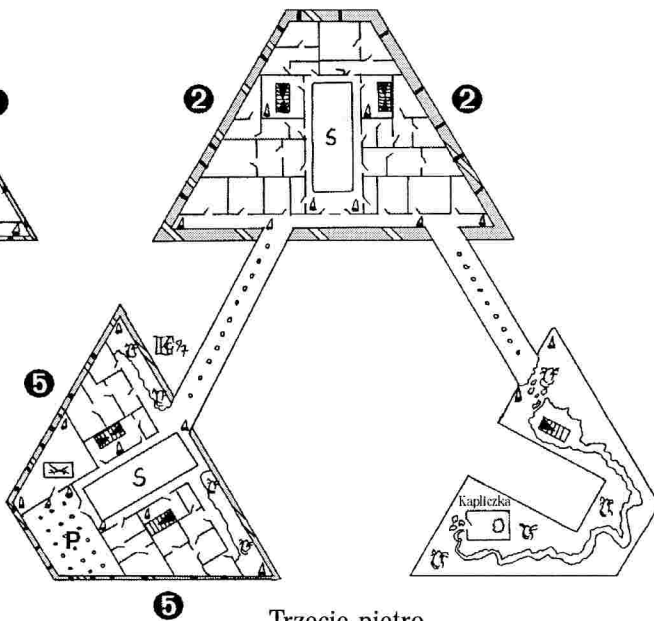
Szóste piętro



Czwarte piętro

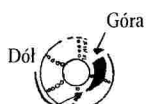


Trzecie piętro

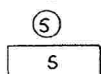


Legenda

- ❶ Rodzina Daimyo
- ❷ Samuraje Klanu i ich rodziny
- ❸ Komnaty dworzan
- ❹ Pokoje dla obcych dygnitarzy
- ❺ Pokoje gościnne
- ❻ Kwatery służby



Rampa dla konnicy



Światliki z utwardzonych jedwabnych włókien



Kamienna rampa

Góra Dół



Klatka schodowa



Ujęcie wody



Stajnie



Studnia



Magazyn



Stodoła



Ogród



Zbrojownia



Ukryte drzwi



Więzienie



Kuchnia



Sal audiencyjne
(G - główna, D - dodatkowe,
P - prywatna)



Komnaty rady wojennej



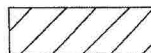
Ukryte drzwi - pułapka



Podstawy filarów



Ściany kamienne



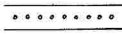
Wał ziemny (lub grunt)



Wielkie podwójne drzwi



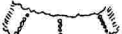
Okno w kamieniu murze



Blanki z pułapkami



Shoji/drewniana ściana
z drzwiami



Podziemny tunel



Oznaczenie pochyłości



Strażnice



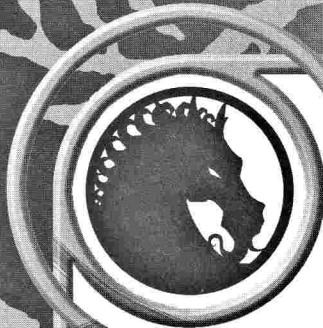
Koszary



Kolumny



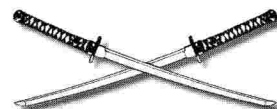
Bruk



Legenda Pięciu Kęgów

Imię:

Rodzina:



Ogień

Zręczność:
Inteligencja:

Powietrze

Refleks:
Intuicja:

Broń
podstawowa

Zbroja
podstawowa

PT trafienia cię
(Refleks $\times 5$ + Zbroja)

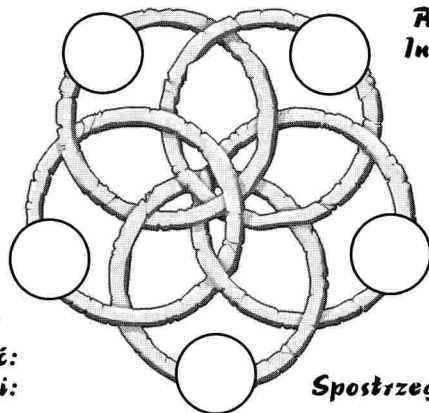
Ziemia

Wytrzymałość:
Siła Woli:

Woda

Siła:
Spostrzegawczość:

Umiejętności:



Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Techniki:

Prestiz:

Rany

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

Szkoła:

Ranga:

Wady
i Zalety:

Chwata:



Honor:



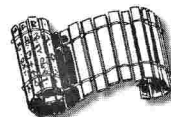
Punkty Doświadczenia:



Legenda Pięciu Kęgów

Imię:

Rodzina:



Ogień

Zręczność:
Inteligencja:

Powietrze

Refleks:
Intuicja:

Broń
podstawowa

Zbroja
podstawowa

PT trafienia cię
(Refleks $\times 5$ + Zbroja)

Ziemia

Wytrzymałość:
Siła Woli:

Woda

Siła:
Spostrzegawczość:

Umiejętności:

Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Czary:

Prestiz:

Rany

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

Szkoła:

Ranga:

**Wady
i Zalety:**

Chwata:

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Honor:

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Punkty Doświadczenia:



Legenda Pięciu Kęgów

Imię:

Rodzina:

Rodzinna prowincja:

**Sprzymierzeńcy
i nieprzyjaciele**

**Historia i czyny
chwalebne**

Broń i ekwipunek

**Podarunki, wyróżnienia
i powiernictwa**

Przez
osiem stuleci lud Ki-Rin
wędrował po pustkowiach poza gra-
nicami Rokuganu, aby w końcu powrócić jako
Klan Jednorożca, przywożąc z sobą tajemnice bar-
barzyńskiej magii i strategii. Dziś możesz poznać se-
krety tego najniezwyklejszego z Klanów Rokuganu!

Droga Jednorożca

- ◆ Zaawansowane zasady jeździectwa i łucznictwa oraz egzotyczne, barbarzyńskie uzbrojenie i taktyka, którą Jednorożce przywiozły z Płonących Piasków.
- ◆ Nowe umiejętności, techniki, Wady i Zalety oraz przodkowie Klanu Jednorożca.
- ◆ Nowe postaci: Panny Wojny Otaku, emisariusze Ide i przekłeta rodzina Moto.
- ◆ Sekrety sztuki *meishodo* – tajemniczej magii imion i talizmanów.
- ◆ Rokugańska kawaleria przed i po powrocie Jednorożców.
- ◆ Opis osiemsetletniej wędrówki po świecie Dzieci Shinjo.
- ◆ Przykładowe postaci i zawiązki przygód.
- ◆ Tajemne zaklęcia szkoły shugenja Iuchi.

