

New RPG Order

Prezentuje

Legenda Pięciu Kręgów - Droga Kraba



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: shohei
Skan.....: shohei
Korekta.....: shohei
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 120
Rozdzielczość.....: 2340x3375
Wydawnictwo.....: Wolf Fang
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2003
Data release'u.....: 2008.07.20

Opis:

Trzecia pozycja z serii Drogi Klanów prezentuje niewzruszonych obrońców Rokuganu, od tysiąca lat strzegących jego południowych granic przed najazdem potworów z Krain Cienia.

Dowiecie się z niej, jak przebiegała i przebiega niekończąca się wojna, czy Klan Kraba, ciesząc się opinią nieokrzesanego i na poły barbarzyńskiego, faktycznie nie posiada żadnej kultury i jak ciężką jest świadomość, że od twojego męstwa i poświęcenia zależy dobrobyt ludzi, którzy nigdy ci za obronę nie podziękują.

Info :

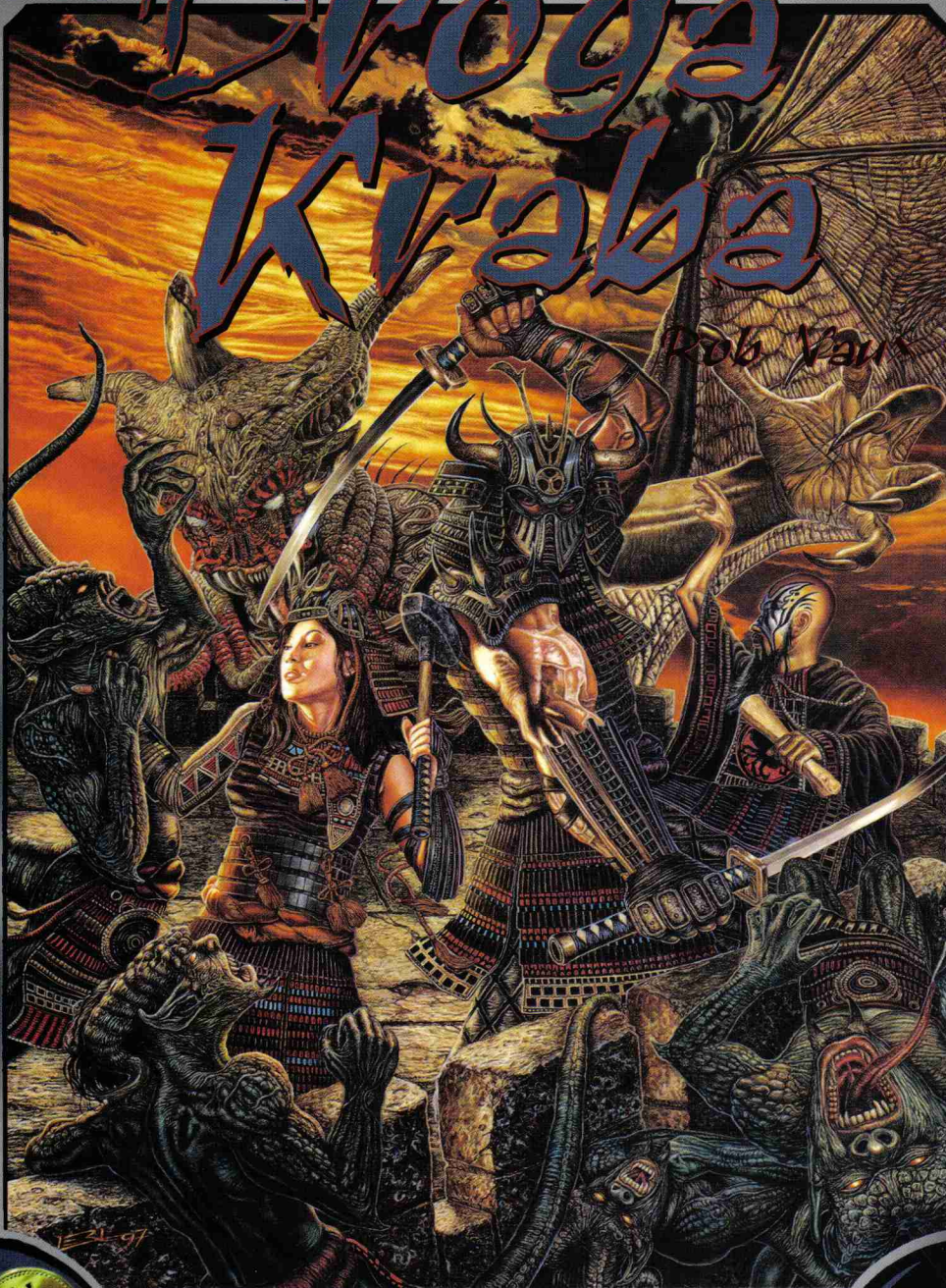
Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

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 wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas :
newrpgorder@gmail.com.

Drogi Klanów: Księga trzecia

Droga Kraba

Rob Vaux



Legenda Pięciu Kregów



風 空 火 水 土 *Legenda Pięciu Kęgów*

Droga Kraba



Jeśli zawiodę, dwadzieścia milionów ludzi utonie we krwi
– Hida Yakamo

Kraków 2003





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. Text of Polish translation is copyright © 2003.

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

Wydanie I

ISBN 83-919432-1-6



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

wolf-fang@o2.pl

Odwiedź witrynę internetową:

L5K.VALKIRIA.NET

Lista płac

NAPISAL: **Rob Vaux**

FRAGMENTY DOPISALI: **John Wick, Ree Soesbee, Cris Dornaus, Christian Vikander** ORAZ **Zen Faulkes**

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

OBRAZ NA OKŁADCE: **Dave Leri**

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

MAPY: **Jeff Lahren**
REDAKTOR SERII: **D.J. Trindle**
PROJEKTANT SERII: **John Wick**
REDAKCJA: **D.J. Trindle, Ree Soesbee, John Wick**
PROJEKT GRAFICZNY: **Steve Hough, Rob Vaux**
PRZYGOTOWANIE DO DRUKU: **Cris Dornaus, Steve Hough**

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA:

John Wick napisał rozdział o magii i przodkach, wymyślił Osano-Wo, pomógł opracować szkoły i sprawił, że Łowcy Kuni są tacy fajni. **Ree Soesbee** pomogła ustalić stosunki między Krabem i Żurawiem, pracowała nad rozdziałem o Osano-Wo, i przy każdej okazji wydawała odgłosy szczuraków. **David Williams** jak zwykle sprawdził, czy zasady działają

Cris Dornaus opracowała zawiązki przygód. **D.J. Trindle** przyciął tekst do rozsądnych rozmiarów.

Arnold Schwarzenegger stanowił źródło inspiracji za każdym razem, kiedy brakowało nam pomysłów. Bez ostatnich dwudziestu minut „Predatora” nigdy nie skończylibyśmy tej książki.

Frank Miller napisał oryginalną wersję cytatu Yakamo – prawda, trochę go zmieniliśmy. Tak naprawdę powiedział to znacznie większy bohater.

DEDYKACJA:

To książka dla Anity, która zrozumie – RV

Wersja polska

TŁUMACZENIE: **Anna Kowalcze**
ORAZ **Rafał Pawlik**

REDAKCJA: **Tomasz Z. Majkowski**

SKŁAD: **Łukasz M. Pogoda**

KOREKTA: **Witold Chwiłkowski**

PRODUKCJA: **Wydawnictwo Wolf-Fang**

WYDAWCA: **Marcin Podsiadło**

DEDYKACJA:

Krabikowi – AK i RP, tłumacze

TWÓRCY POLSKIEJ WERSJI PRAGNĄ PODZIĘKOWAĆ:

Wszystkim, którzy w Polsce grają i prowadzą Legendę Pięciu Kręgów i którzy zdecydowali się kupić ten dodatek. Dziękujemy!



Spis treści



Co mnie nie zabiya...	4
Rozdział Pierwszy: Potężny Krab...	10
Rozdział Drugi: Historia Klanu Kraba.	16
Rozdział Trzeci: Bohater...	46
Rozdział Czwarty: Kto jest kim	58
Rozdział Piąty: Przykładowi bohaterowie	76
Dodatek I: Strategia	90
Dodatek II: Ziemie Klanu Kraba.	91
Dodatek III: Rozmaitości	99
Mapy	109
Klanowe karty postaci	118



Co mnie nie zabija...

Hida Yoritoko, zwana niemal od urodzenia „O-Ushi”, wkroczyła w świat dorosłych cztery lata przed ceremonią gempukku. Nie wiedział o tym nikt, z wyjątkiem jej brata, ten zaś nigdy nie zdradził tajemnicy.

O-Ushi miała w zwyczaju obserwować brata, zanim wyruszył na patrol – Yakamo stawał wtedy na blankach Wielkiego Muru i z zamyśleniem spoglądał na zasnute mgłą pustkowia. Nigdy nie przeszkadzała mu w rozmyślaniach, ale dziś miało być inaczej. Stanowcze spojrzenie lub światło zachodzącego słońca, padające na jego postać, upodobiły go do legendarnych przodków Klanu, i wydawało jej się, że była to odpowiednia chwila, by zapytać...

Z błyskiem w oku podkraśla się do Yakamo, bezszelestnie stawiając obute w sandały stopy na ciemnych w mroku nocy kamieniach. Dziecinna dłoń sięgnęła do pasa brata, wyszarpnęła katanę z saya i ustawiła się, gotowa do walki. Yakamo odwrócił się, a jego spokój prysł. Warcząc, z udawaną złością, chwycił dziesięcioletnią złodziejkę za kark i uniósł do wykrzywionej gniewem twarzy. O-Ushi nie dała się zwieść.

– Gdybym była Skorpionem, byłbyś już martwy – powiedziała i uśmiechnęła się promiennie.

– Gdybyś była Skorpionem, złamałbym ci kark za to, że dotknęłaś mojego miecza – warknął. Nie spuszczać oczu z siostry, wyrwał jej z rąk katanę i wsunął z powrotem do saya.

– Cóż pozostało nam uczynić po tym, jak spotkała mnie tak ogromna hańba? – zapytał.

– Pojedynek na śmierć i życie to jedyny sposób, by zmazać taką zniewagę – odpowiedziała z udawaną powagą dziewczynka. – Ale masz szczęście, jestem dziś pobłażliwa. Opuść mnie na ziemię, a pozwolę ci zachować życie.

– O, czyżbyś mi wybaczyła? Dziękuję Fortynom, że mojej młodej siostrzyczce zrobiło się mnie żal – potrząsnął nią złośliwie i wypuścił z uścisku. Upadła na ziemię z płaszczykiem nie licującym z jej godnością. O-Ushi spojrzała na górują-

cego nad nią Yakamo, na jej twarzy odbiła się mieszanina złości i rozbawienia.

– Zapłacisz mi za to. Kiedy wrócisz z Krainy Cienia, utnę ci głowę. – zagroziła.

– Jestem pewien, że to uczynisz. – Yakamo posłał siostrze zmęczony uśmiech, a potem ukląkł obok – Co tutaj robisz, O-Ushi? Pomijając próbę kradzieży mojego miecza, oczywiście.

Błysk w jej oczach przygasał, a uśmiech zniknął.

– Chcę wyruszyć z tobą w Krainy Cienia.

– Doprawdy? – powiedział. – A czy wiesz, co się z tym wiąże?

– Sensei mówi, że nie spotkał nikogo, kto lepiej opanowałby technikę walki tsuchi. Poza tym byłam wystarczająco cicho, żeby zabrać ci miecz, zanim mnie zdążyłeś zauważyć.

– Rozumiem. Czy ty naprawdę wierzysz, że siła ramion i szybkie nogi wystarczą, aby stawić czoła Upadłemu Bogu?

Spojrzała na niego w milczeniu. Yakamo westchnął.

– Czy myślisz, że mogę wykonać wyznaczone zadanie i jednocześnie cię chronić?

– Sama umiem o sobie zadbać. – odparła z powagą. Na twarzyczce dziewczynki nie pozostał nawet ślad wcześniejszej wesołości. Yakamo przyglądał się jej przez chwilę, po czym wstał.

– Gdyby twoja odwaga była jak woda, utopiłabyś się już dawno temu. Wracaj do swojej kwatery, O-Ushi. Nie będzie mnie tylko jeden dzień, może trochę dłużej. Kiedy wrócę, opowiem ci wszystko.

– Ale ja chcę iść z tobą.

– Siostrzyczko, kiedy dorośniesz, będziesz myśleć inaczej. Idź, to nie powiem ojcu, że dotykałaś Chikary.

Dziewczynka odsunęła się raptownie i przez głowę Yakamo przemknęła myśl, że jeszcze chwila, a rzuci się na niego. Po chwili wstała i ukloniła się oficjalnie.

– Hai, Yakamo-sama – powiedziała i pobięła tą samą drogą, którą przyszła. Zapadła raptownie ciszę zakłócił tylko stukot oddalających się sandałów. Yakamo spojrzał za znikającą postacią, a potem zwrócił wzrok w stronę upiornych pustkowi.



Wiodące do magazynu kwatermistrza drzwi powoli się otworzyły. O-Ushi zerknęła do środka i omiotła wzrokiem pomieszczenie. Pod ścianami piętrzyły się worki ziarna, a nad nimi kołysały się lekko płyty suszonych ryb. W głębi pokoju stało trochę zwiniętych, szorstkich mat, a tuż w zasięgu ręki znajdowały się, ustawione na



półkach, buklaki na wodę. Zadowolona, że nikt jej ni zauważył, wśliznęła się do pokoju i zaczęła wybierać potrzebne wyposażenie.

O-Ushi była ubrana w tradycyjne barwy Klanu, więc jej ciemnoszare odzienie wtapiało się w ciemność nocy. Za pasem zatknięte miała dwa krótkie noże, a na plecach czuła krzepiący ciężar ulubionego młota. Nie myślała o tym, że być może przyjdzie jej użyć broni – wydawało jej się, że gdy dotrze do brata, będzie bezpieczna, ale mimo wszystko wołała dobrze się przygotować. Wzięła dwa buklaki, powtarzając sobie, że przed wyruszeniem w drogę będzie musiała zatrzymać się przy studni. Nagle jeden z suszonych płatów upadł, strącony przez nóż, który zatknęła w macie.

Za jej plecami rozsunięły się drzwi. Odwróciła się i zauważyła majaczącą w progu przygarbioną postać. Mężczyzna wszedł do magazynu i ze zdumieniem spojrzał na szczupłą sylwetkę O-Ushi. Dziewczynka rozluźniła się, rozpoznawszy kwatermistrza.

– Hida O-Ushi! – zbesztął ją Kaiu Rioto – Co ty wyprawiasz! Wślizgujesz się do mojej spiżarni jak szczur?!

– To nie twój interes, urzędniczyno – O-Ushi wyprostowała się dumnie i spojrzała wyniosłe na kwatermistrza.

– Ty nieznosny szczeniaku – wyszczał Rioto. – Powinienem złoić ci skórę, za odzywianie się do mnie w ten sposób.

– Potrzebuję jadeitu – ciągnęła dziewczynka, jak gdyby nie usłyszała jego słów. – Gdzie go trzymasz?

– Wynoś się! – krzyknął. – Wynoś się i bądź mi wdzięczna, że nie zawlokę cię prosto do daimyo.

O-Ushi zamarła i utkwiała w nim przenikliwy wzrok.

– Daimyo jest moim ojcem – odparła niewzruszenie. – I byłby bardzo niezadowolony, gdyby dowiedział się, że jeden z jego kwatermistrzów sprzedaje zapasy, żeby pokryć karciane długi.

Rioto drgnął.

– O czym... O czym ty mówisz? – wyjąkał z niedowierzaniem.

– Możesz to nazwać szantażem, jeśli chcesz – posłała mu czarujący uśmiech. – Usłyszałam o tym od Yasuki. Daj mi jadeit, urzędniczyno, albo sprawię, że pożałujesz, iż nie rzucono cię na pastwę bakemono.

Kaiu wykrztusił: – Jesteś...

– Córką Hida Kisady i nie mam w zwyczaju kpić sobie dla zabawy. Jadeit. Natychmiast.

Rioto wybałuszył na nią oczy i zaczął raptownie łapać powietrze, niczym wyjęta z wody ryba. O-Ushi posłała mu jeszcze jedno spojrzenie, po

czym odwróciła się, jak gdyby zamierzała odejść. To przesądziło sprawę. Z twarzy Rioto odpłynęły kolory, a jego ramiona opadły w geście rezygnacji. Sięgnąwszy za stos worków, wydobył zamkniętą na głucho żelazną skrzynkę. Przez chwilę mocował się z zapadką, w końcu jednak wieczko z trzaskiem odskoczyło. Kwatermistrz wyciągnął grubą pałeczkę o barwie jasnej zieleń, na której powierzchni wyryto niezwykle symbole. Kiedy O-Ushi wzięła jadeit do ręki, wydało jej się, że pałeczka zaśniła od ukrytej mocy. Ciemne oczy dziewczynki rozbłysły – pochyliła się w głębokim ukłonie przed kwatermistrzem.

– Domo arigato, urzędniczyno. To będzie nasz mały sekret, dobrze?

Z lekceważącym prychnięciem wybiegła przez drzwi i niemal wybuchła śmiechem, gdy Kaiu z hukiem je za nią zasunął.



Księżyc świecił już jasno nad Rzeką Ostatniego Posterunku, kiedy O-Ushi wynurzyła się z krzaków na południowym brzegu. Jak dowiedziała się wcześniej, podziemny tunel rzeczywiście prowadził na tę stronę rzeki – inżynierowie Kaiu wpadliby w szal, gdyby dotarło do nich, że dziesięciolatka odkryła jedno z ich sekretnych przejść. Dziewczynka odwróciła się i spojrzała na Mur Kaiu, wznoszący się niczym wyniosła góra daleko, po drugiej stronie. Migoczące na jego szczycie latarnie zdradzały obecność straży, wyglądających najmniejszych oznak niebezpieczeństwa. Bardzo ostrożnie uniosła rękę i pomachała, sygnalizując swoją obecność strażnikom. Wołała mieć pewność, że gdy ją zauważą, wezmą ją za zwiadowcę Hiruma i nie podziurawią strzałami, nim zdąży ruszyć się o krok. Nie otrzymała żadnej odpowiedzi – nawet jeżeli ją dostrzeżono, nikt nie miał zamiaru jej o tym powiadamiać. Nie zmieniając pozycji, obserwowała mur przez kilka następnych minut, a potem popędziła w kierunku zarośli.

Z początku zachowywała ostrożność i usiłowała poruszać się bezszelestnie. Tutaj, gdzie Mur znajdował się praktycznie w zasięgu wzroku, dawało się to niemądre; dziewczynka wyrosła jednak na opowieściach o Krainach Cienia, w których nawet kamienie zdawały się żyć własnym, niepojętym życiem. Nic takiego jednak jak dotąd nie zauważyła. Skąpane w srebrzystym świetle księżyca drzewa i krzewy niczym nie różniły od tych, wśród których bawiła się na zamku Hida, tyle tylko, że po tej stronie Muru wiatr nie potrząsał gałęziami, a wśród liści nie uwijały się żadne małe zwierzątka. Jak na



królestwo wcielonego zła, to niewiele. Nie miała jednak zamiaru dać się złapać, zważała więc na każdy swój krok.

W ciągu godziny znalazła drogę, którą podążał Yakamo. Ślady ciężkich kroków brata wyraźnie odcisnęły się w błocie, a jego dwaj podwładni także nie usiłowali ukrywać swojej obecności. Cała trójka podążała ścieżką, która wyglądała na często uczęszczany szlak, wydeptany przez wiele innych, mniejszych stóp. Podążanie śladem patrolu było zatem zadaniem dziecinnie prostym, ułatwionym jeszcze przez jasno świecący księżyc.

Noc miała się ku końcowi, a O-Ushi niestrudzenie podążała przed siebie. Ślady prowadziły wciąż na południe, coraz głębiej w Królestwo Mrocznego Boga. Okolica powoli się zmieniała, lecz były to zmiany tak subtelne, że niemal ich nie zauważała. Drzewa przybrały złowieszcze kształty, a w ich gałęziach, bezustannie zagradzających jej drogę, czaiła się niema groźba. Odgłosy nocnego życia powoli się nasilały, ale w ich regularnym rytmie było coś nienaturalnego – jak gdyby coś usiłowało brzmieć normalnie i nie do końca mu się to udawało. Na ścieżce brak było przeszkód, lecz ziemia pod jej stopami zaczęła przybierać dziwny odcień, przypominający barwę gnijącą padlinę. Księżyc zaszedł i zapanała całkowita ciemność. O-Ushi zdała sobie sprawę, iż nie wzięła ze sobą żadnego światła. Choć mogła wyczuć ślady pod palcami, nie potrafiła ich dostrzec w bladym świetle gwiazd. Nagle zapragnęła jak najszybciej odnaleźć Yakamo.

Porzuciła dotychczasową ostrożność, w pełni świadoma hałasu, jaki wywoływały jej ruchy. W miarę jak smugi szarości rozjaśniały niebo na wschodzie, dochodzące z ciemności ćwierkanie rozbrzmiewało coraz głośniejsze i bliżej. Dziewczynka przyspieszyła kroku, a potem pobiegła, nie zważając już na kierunek. Myślała o zdjęciu młota z pleców, ale nie mogła go w pełnym pędzie dosięgnąć. Hałas znów się nasilił, tym razem dobiegając sprzed niej. Zaciśnęła zęby i popędziła w tę stronę, uparcie trzymając się śladów brata. Nie zauważyła, że zaczęło świtać i nie spostrzegła toczącej się bitwy, dopóki nie wpadła prosto w jej środek.

Polanę rozświetlał blask miecza Yakamo, śląc w poranne powietrze jadeitowe błyski. Brat O-Ushi z łatwością utrzymywał broń swych przodków w jednej tylko, prawej ręce, podczas gdy drugą wymachiwał tetsubo. Dwójka bushi osłaniała go z boków, tworząc trójkąt, skutecznie chroniący ich przed niespodziewanym atakiem z tyłu.

Trójkę samurajów otaczał tłum bakemono. Na polanie tłoczyło się jakieś trzydzieści – czy może więcej – stworów. Gobliny trzymały

w łapach zardzewiałą broń i zaostrzone pale, wyraźnie lekceważąc nieugiętość przeciwnika. Ruszyły chmarą na najbliższego z bushi, usiłując pogrzebać go pod masą napierających ciał. Choć pod Krabem ugięły się kolana, nie przestał walczyć, rozcinając wrogów na pół. Nagle jednak ciężar przeważył, samuraj zachwiał się i upadł z krzykiem. Bakemono nie zważały na Yakamo, który wprawnymi ruchami, to kataną, to tetsubo, zmiatały je z powalonego towarzysza.

Zapominając o strachu, O-Ushi wydała z siebie przenikliwy okrzyk bojowy i ruszyła do ataku. Zanim zdążyła pomyśleć, młot znalazł się w jej dłoniach. Pierwszy goblin nie zdążył nawet jej zauważyć – broń zgruchotała mu czaszkę tuż za uchem. Szczeknął tylko raz, zdziwiony siłą ciosu, która obróciła go i odrzuciła na bok.

– O-Ushi! – zdumiony okrzyk Yakamo zabrzmiał echem na polanie. Gobliny, które najwyraźniej skończyły z obalonym bushi, zwróciły teraz uwagę na nowego przeciwnika. Z sykiem rzuciły się w stronę dziewczynki. Oczywiście O-Ushi rozszerzyły się, gdy uniosła die tsuchi i przygotowała się do zadania następnego ciosu.

Ten jednak nie padł. Yakamo silnie szarpnął siostrą i pociągnął ją w tył, kryjąc za sobą. Nadiągająca fala goblinów rozbiła się o jego zbroję. Zachwiał się lekko, ale nie upadł, zawarczał tylko, odsłaniając zęby i uniósł broń. Tetsubo Kraba poruszało się z osłepiającą prędkością – siły bakemono topniały pod jego ciosami i w końcu tłum zaczął rozpadać się na przerażone trzy-czteroposobowe grupki. Jeden z napastników przyjął na siebie całą siłę uderzenia i odleciał w tył, niczym pogruchotany latawiec. Inny zdołał chwycić za najeżoną kolcami końcówkę tetsubo i odważnie usiłował wyrwać je właścicielowi, jednak również odleciał w tył, zwalając się z głuchym odgłosem na zasłaną trupami ziemię. Drugi towarzysz Yakamo wykorzystał narastającą panikę bakemono, rozcinając następną parę goblinów, które nie zauważyły nawet śmiertelności ostrza.

Czując, że los potyczki właśnie się rozstrzyga, Yakamo zmienił pozycję i ponownie wyciągnął przed siebie katanę. Osadzone w mieczu jadeitowe symbole zapłonęły nowym blaskiem, szukając wrogów, których krwi mogłoby zakosztować starożytne ostrze. Widok świecącej katany odstraszył ocalałe gobliny. Odwróciły się i zaczęły w popłochu uciekać, nie zważając na jęki umierających pobratymców. Obaj bushi puścili się w bezlitosny pościg za niedobitkami. Wrzaski bakemono wkrótce się urwały, a zaległa cisza zakłócały jeszcze przez chwilę jeden czy dwa szybko oddalające się głosy. Yakamo mruknął z zadowoleniem i wrócił na polanę.



Podeksycytowana O-Ushi z zapartym tchem obserwowała walkę. Zabiła goblina, walcząc u boku brata! Strach i niepokój minęły, ustępując miejsca upojeniu zwycięstwem i dumie z dokonania wielkiego czynu. Uśmiechnęła się szeroko na widok powracającego brata.

Gdy dziewczynka ujrzała wyraz twarzy Yakamo, słowa powitania zamarty jej na ustach. Brat spojrział na nią z furią, która ostudziła cały jej zapał, po czym skinął na podążającego z tyłu, milczącego towarzysza.

- Wracaj na Mur, Koshi. Powiedz im, że gobliny z Mura Shunobi nie stanowią już problemu. My zostaniemy tutaj i zajmujemy się szczątkami.

Samuraj skłonił się i odwrócił, aby odejść.

- Jeszcze jedno, Koshi... - Zawołał za nim Yakamo - Nie wspominaj nikomu o mojej siostrze. Zrozumiałeś?

- Hai, Yakamo-sama. - samuraj odszedł, nie dodając nic więcej.

Yakamo uklęknął przy ciele powalonego bushi i dokładnie je obejrzał. O-Ushi chciała zobaczyć, co robi, ale nie ośmieliła się podejść. Jego spokój nie wróżył nic dobrego. Po chwili ujął daisho towarzysza i wyciągnął je z martwych palców. W końcu podniósł się, wielkimi krokami kierując w jej stronę, zmniejszając w zastraszającym tempie dzielącą ich odległość.

- Podejdź tu O-Ushi - delikatnie wskazał jej miejsce. Musiała posłuchać polecenia. - Chcę byś usiadła tutaj i popatrzyła ze mną na to ciało.

- Chcesz...

- Siadaj O-Ushi. Natychmiast. - Momentalnie znalazła się na ziemi. Zanim Yakamo uklęknął obok siostry, strzepnął krew ze swojego ostrza i schował je. Ciało powalonego samuraja leżało przed nimi, otoczone przez pogruchotane zwłoki bakemono. Przebito je w pięciu lub sześciu miejscach - przez ziejące czerwienią rany sączyła się gromadząca w kałuży krew. Widok ten nie robił na dziewczynce większego wrażenia - już wcześniej widywała umierających ludzi. Jednak coś w tonie jej brata sugerowało, że oczekuje od niej nawet większej powagi niż domagała się tego sytuacja. Objęła kolana ramionami i czekała, aż Yakamo przerwie milczenie.

Przez długi czas rodzeństwo siedziało w ciszy. Szare dotąd niebo zaczęło jaśnieć na wschodzie. Dziewczynka nie ważyła się nic powiedzieć, a jej brat nie zdradzał najmniejszej ochoty do rozmowy. Wokół trupów zaczynały gromadzić się muchy, a oni wciąż w milczeniu obserwowali ciało.

- Wzięłaś chociaż ze sobą jadeit? - zapytał wreszcie. Pokazała mu paleczkę. - Dobrze. Nie jesteś aż tak głupia, jak mi się wydawało.

Nie odpowiedziała.

- Co zrobiłaś, O-Ushi? Co ty chciałaś osiągnąć?

- J... Ja chciałam ci pokazać, że jestem silna.

- Niepotrzebnie poświęcając swoje życie? O-Ushi, siła i wytrzymałość nie wystarczą, by powstrzymać naszego wroga. Moce władające tymi ziemiami nie spoczną, dopóki nie zawładną naszymi duszami i nie wynaturzą naszych ciał, by służyły ich kaprysom. Gdybyś nas nie znalazła, pochłonęłyby cię.

- Ale znalazłam...

- Tak, i niemal zginęłaś! Jesteśmy niecałe sześć godzin drogi od Muru Kaiu - to, co dziś widziałaś, to nic. Dalej na południe kryje się koszar, o jakim nawet nie śniłaś, siostrzyczko, stworzenia, które samym swoim oddechem plugawią powietrze. Jeżeli nie mogłaś mierzyć się z niewielką bandą goblinów, jakie szanse miałabyś z nimi?

O-Ushi ucichła na moment, po czym znów się odezwała.

- Ale nigdy nie stawię czoła poważniejszemu wyzwaniu, jeśli wpierw nie poradzę sobie z mniejszym.

- Nie jesteś gotowa, by zmierzyć się nawet z najmniejszym wyzwaniem, siostro. Krab jest odważny, ale także roztropany. Nie marnuje sił na popisywanie się męstwem. Kto by skorzystał na twojej śmierci? Kto wiedziałby o niej lub przejął się nią, gdybyś tak tanio sprzedawała swoje życie?

Dotarł do niej sens jego słów i umilkła.

- Chcę, żebyś patrzyła - ciągnął. - Przekonamy się, czy jesteś gotowa.

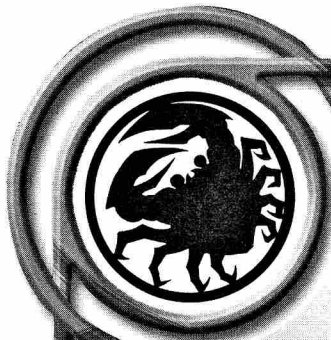


Nadszedł świt, zimny i mglisty. Słońce kryło się za chmurami. Unoszące się nad ciałami poległych roje much uczładowały w najlepsze. O-Ushi zdawała sobie sprawę z tego, że odór zwabi innych padlinożerców, a nie była pewna, czy ma ochotę ich spotkać. Yakamo jednak nie poruszał się i niewzruszenie spoglądał na martwego bushi.

Naraz jego ramię wystrzeliło do przodu, wskazując dziewczynce wzbijającą się do lotu chmarę much.

- Tam!

Ciało powalonego samuraja zadrżało. Jego ręce zaczęły dygotać, a głowa uniosła się do góry. Z ust zmarłego wyrwał się cichy jęk. Spomiędzy jego warg pociekła pociemniała krew, tej samej barwy co rany na klatce piersiowej i brzuchu. O-Ushi powstrzymała krzyk i kurczowo chwyciła za trzonek młota. Zwłoki oparły ręce na ziemi i zaczęły się z niej dźwigać. Dziewczynka poczu-



ła jak z przerażenia jeżą się jej włosy na karku. Martwy bushi chwiejnie wstał, jęknął i rozejrzał się apatycznie dookoła. Jego szklisty wzrok spoczął na dwójce Hida. Z ust stworzenia wydarł się przerażający wrzask, po czym istota zaczęła chwiejnie posuwać się w ich stronę.

– Zabij to. – beznamiętnie rzekł Yakamo. Zawahała się.

– Zabij to, natychmiast, O-Ushi!

Stanowczość brzmiąca w głosie brata zmusiła ją do działania. Zaciskając dłonie na trzonku młota, wykrzyczała coś, co – jak miała nadzieję – przypominało okrzyk bitewny, i pobiegła w kierunku nieumarłego. Jej pierwszy cios trafił go prosto w pierś, odpychając do tyłu; w miejscu uderzenia powstało płytkie wgłębienie. O-Ushi poruszała się szybko i – pomimo strachu ściskającego gardło – starała się jak najlepiej wykorzystać doskonałość od dawna umiejętności. Znów zamachnęła się młotem, tym razem uderzając w szczękę. Rozległ się chrzęst łamanych kości i głowa stworzenia obróciła się w tył, po czym zawisła bezwładnie. Dziewczynka uśmiechnęła się z ponurą satysfakcją i czekała aż zwłoki upadną.

Ku jej zdumieniu martwy bushi wyglądał jakby w ogóle nie zauważyładanego mu ciosu. Po raz kolejny rzucił się przed siebie, łapiąc ją za ubranie i brutalnie ciągnąc ku ziemi. Czuliła na policzku zimny oddech i usiłowała zachować przytomność umysłu. Przeciwnik gwałtownie przekręcił głowę – zauważyła odłamki strzaskanej żuchwy wystające mu z policzka. Trup przysunął napuchnięte dłonie do jej gardła i zaczął dusić.

Ręce dziewczynki zawisły bezwładnie, a młot wypadł z dłoni. Oczy zapiekły ją od wysiłku, instynktownie zaczęła walczyć o oddech, stłamszony w zaciskającym się uścisku. Gorączkowo, niemal na oślep, chwyciła noże i wyszarpnęła je zza pasa. Pierwszy wbił się głęboko w złamany kark stwora, a drugi utkwiał w jego skroni. Trup zacharczał tylko i powoli zwolnił uchwyt. O-Ushi zareagowała odruchowo, wyrwała się z zasięgu pazurów przeciwnika, a potem uderzyła głową w jego twarz. Siła uderzenia dodana do spustoszeń poczynionych przez noże, wystarczyła, aby głowa całkowicie odpadła od reszty tułowia, upadła na ziemię i potoczyła się niczym dziecięca piłka. Ciało zeszytniało i O-Ushi myślała przez chwilę, że nieumarły ponowi atak – stało się jednak inaczej. Stwór zachwiał się jeszcze, a potem upadł. Pozbawiony głowy nie mógł się już ruszać.

Dziewczynka stała przez chwilę nieruchomo, czekając aż stworzenie ponownie się podniesie, ale martwy bushi leżał bezwładnie. Kiedy zrozu-

miała, że niebezpieczeństwo zostało zażegnane, zaczęła dygotać i upadła na kolana. Klęczała tak przez jakiś czas, dopóki nie poczuła na ramieniu ciepłej dłoni Yakamo.

– T... to chciało nas zabić. – zadrżała się.

– Zgadza się – pokiwał głową. – Każdy człowiek, który umrze w Krainach Cienia, powraca jako jeden z nich. Pozbawiony duszy i wspomnień pragnie wyłącznie krwi tych, których kiedyś zwał braćmi. – Nieumarły szarpnął się spazmatycznie, a O-Ushi gwałtownie drgnęła.

– To właśnie jest siła, z którą walczymy, O-Ushi, siła, która może zniszczyć wszystko, czym jesteśmy. Czy twoja odwaga potrafi powstrzymać ją nim uczyni to samo tobie? A twoja wytrzymałość... albo umiejętności?

– Nie... nie. – wyjąkała cicho. – Do tego potrzeba więcej.

– Do tego potrzeba chęci, by czynić to, czego nikt inny robić nie chce. Musisz nauczyć się zabijać swoich własnych towarzyszy, zanim oni zabiją ciebie. Popatrz na mnie, O-Ushi.

Ujął siostrę pod brodę i uniośł ją lekko do góry. Wydawało jej się, że przenikliwy wzrok Yakamo wypala dziury w jej twarzy.

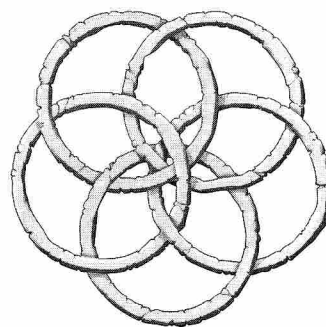
– Gdybyś miała zabić mnie... Czy potrafiłabyś uczynić ze mną to samo, co z tamtym bushi? Gdybym to ja miał wstać tak jak on i dobyć broni przeciw moim własnym braciom... Czy potrafiłabyś odjąć mi głowę i odesłać moją udreńczoną duszę w pustkę?

– Tak – wyszeptwała. – Potrafiłabym.

Yakamo uśmiechnął się gorzko.

– A więc wiesz już, co znaczy być Krabem.

Wstał, ujął siostrę za rękę i ruszył w stronę Muru.



Witajcie w **Drodze Kraba**, trzeciej części cyklu „Drogi Klanów”. Tworząc ten dodatek chcieliśmy pomóc graczom oraz Mistrzom Gry w kształtowaniu wizerunku bezwzględного i niezłomnego Klanu Kraba, który od czasów Shinsei bronił południowych granic Rokuganu przed przekłętymi siłami Fu Leng. Zadanie to sprawiło, że choć Krab stał się jedną z najwięk-

szych potęg militarnych Cesarstwa, inne Wielkie Klany nie potrafią pojąć jego obyczajów. Ta książka ma wyraźnie przedstawić te nieporozumienia oraz jedyny w swoim rodzaju światopogląd, wyznawany przez Kraby.

Jak zwykle, ostatnie słowo należy do Mistrza Gry. Jeśli jego wizja Klanu Kraba różni się od naszej, możesz spodziewać się rozbieżności między zawartością podręcznika a tym, co spotkasz w czasie gry.

Pierwszy rozdział zawiera kilka listów i opowieści opisujących stosunki między Krabami a resztą Rokuganu.

Drugi obfituje w szczegóły dotyczące dziejów nieustannej walki Klanu z Krainami Cienia, utarczek z innymi Klanami oraz podań o losach największych bohaterów Krabów. Zawarto w nim także informacje na temat historii i obowiązków pięciu rodów tworzących Klan.

Rozdział trzeci zawiera zasady potrzebne do stworzenia postaci Kraba: nowe Rodziny, Szkoły, Umiejętności oraz Zalety.

W czwartym rozdziale znajdziesz opowieści o najważniejszych członkach Klanu oraz ich Kręgi, Cechy i Umiejętności.

Na rozdział piąty składają się historie pięciu gotowych bohaterów, ich portrety i karty postaci. Aby zagrać takim bohaterem, musisz tylko skopiować jego kartę.

Na końcu załączyliśmy dodatkowe materiały na temat filozofii życia Krabów, ich sztuki prowadzenia wojen, zaklęć, opisy przedmiotów magicznych oraz kilka innych ciekawostek, które – mamy nadzieję – przypadną wam do gustu.

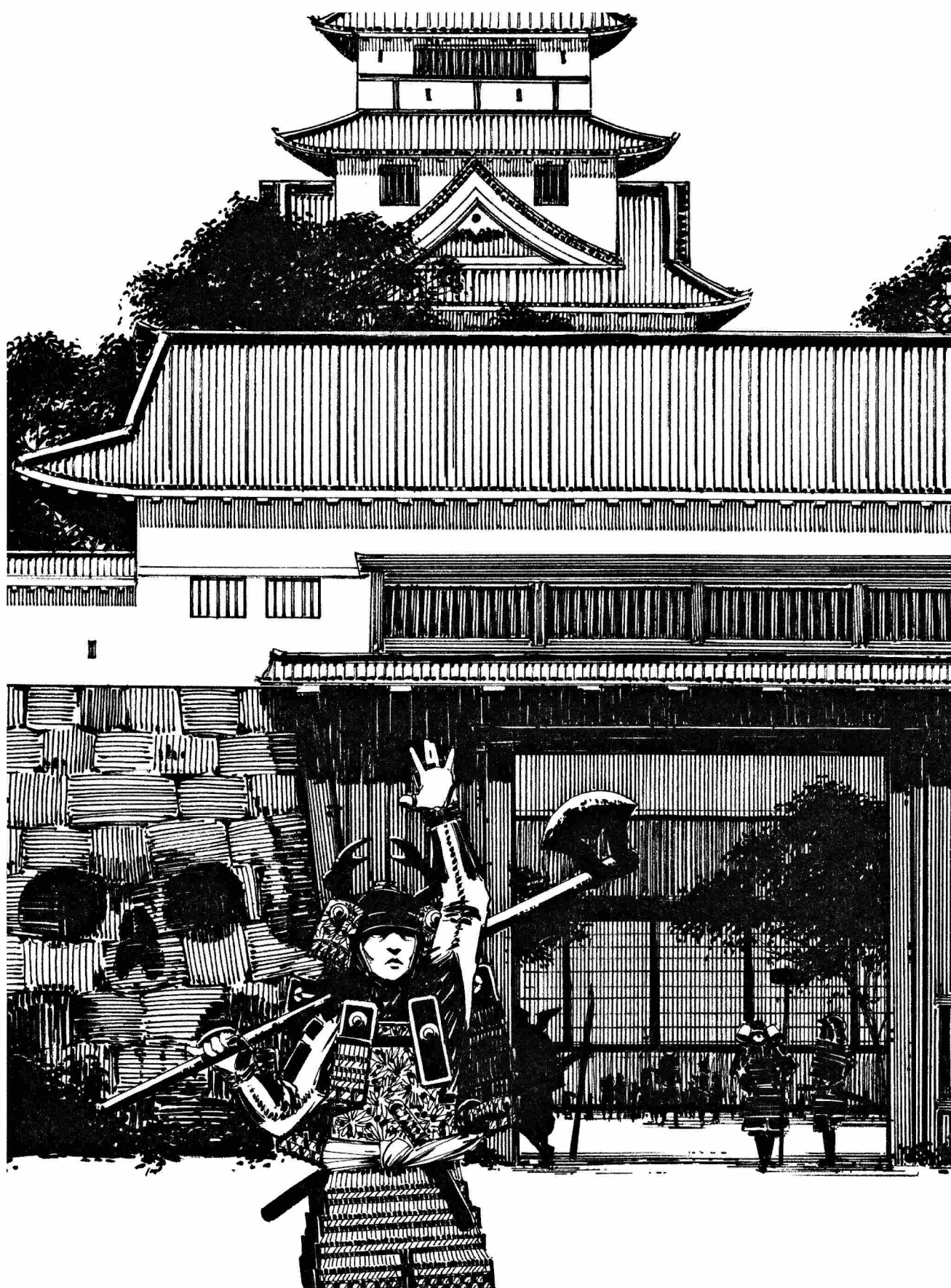
Choć rodziny Klanu Kraba są ze sobą ściśle spokrewnione, celowo pozostawiliśmy luki w drzewie genealogicznym Klanu tak, byś mógł umieścić Swoją postać w ramach jego hierarchii. Podobnie jak w poprzednich dwóch dodatkach, załączyliśmy opisy wielu słynnych klanowych bohaterów, których możesz wybrać jako przodków – oczywiście za określoną ilość Punktów Postaci.

Przez dziesięć wieków Kraby stały na straży Szmaragdowego Cesarstwa, zmagając się z jednym z jego największych wrogów. Czy jesteś gotów zgłębić ich tajemnice?

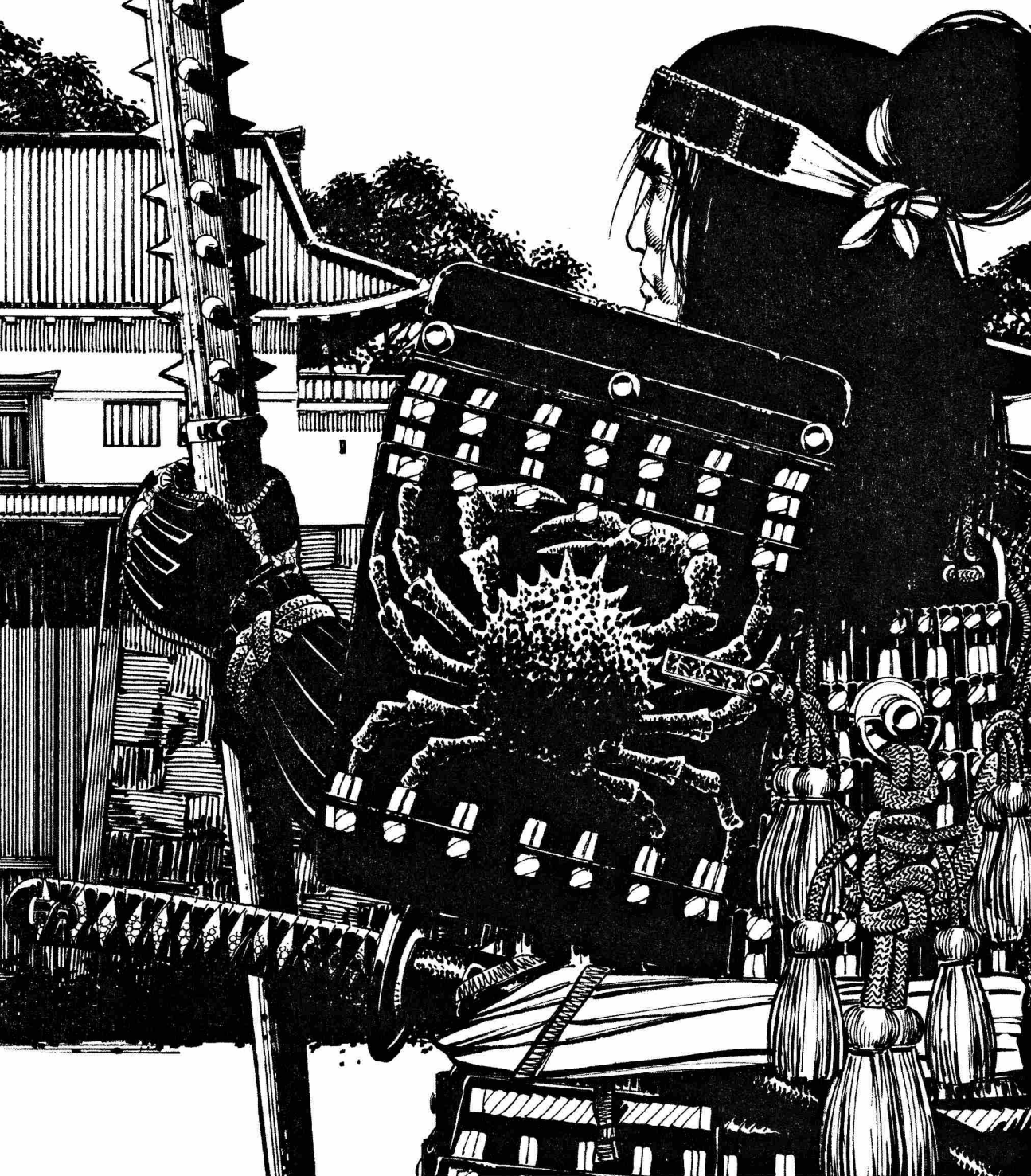
Dobrze więc, chwyć katanę i nie zapomnij o jadeicie – będą Ci potrzebne tam, gdzie zmierzamy.

Odwaga nie jest pustym słowem.





Rozdział Pierwszy: Potężny Krab





DAR HIDA

Dawno temu, gdy świat był jeszcze młody, mały Krab zwany Hidą, płynął rzeką w poszukiwaniu słubnego podarunku.

- Muszę znaleźć dar dla Cesarza i jego przyszłej małżonki - powtarzał sobie, przeczesując mieliznę za mielizną, jednak ciągle na próżno.

W końcu, głęboko pod warstwą błota pokrywającego koryto rzeki, znalazł kamyczek, który rozblysnął w słońcu wszystkimi kolorami szaty Pani Amaterasu. Zadowolony, iż znalazł najlepszy z możliwych prezentów, Hida wyruszył do Ootosan Uchi.

Zanim dotarł na miejsce, zapadła noc, a uroczystości ślubne zakończyły się wiele godzin wcześniej. Hida udał się na poszukiwanie Cesarza i jego małżonki, by wręczyć im swój dar. Przeszukał cały pałac, ale nigdzie nie mógł ich znaleźć. Wreszcie wydało mu się, że słyszy hałas za drzwiami, postanowił więc zajrzeć do środka. Ujrzał leżącego na łóżku, pokrytego zimnym potem Cesarza. Hida wyteżył wzrok i w ciemności zobaczył to, czego obawiał się jego władca.

Na piersi Syna Niebios leżał Skorpion, mierząc w Syna Słońca gotowym do zadania ciosu żądłem. Hida z trudem zaczerpnął tchu. Cesarz poślubił Skorpiona w przebraniu!

Cd. na następnej stronie

Rozdział pierwszy: Potężny Krab

Coś, co przybrało twarz mego ojca, coś, co płacze łzami mej matki, wynurza się z ciemności, zbrojne w pazury, i krzyczy, bym do niego dołączył. Czuję, jak jego szpony rozszarpują moją zbroję, rozdzierają skórę i metal, jak gdyby były z origami. Słyszę odrażający śmiech i sięgam po tetsubo, ale wiem, że zdołam zadać tylko jeden cios, nim demon oderwie moje mięśnie od kości.

A ty zamykasz się w swoim pałacu i mówisz mi, czym jest odwaga.

Ciągający się na tysiące kilometrów Mur roi się od samurajów, przygotowanych do obłężenia. Przede mną kłębi się morze wyrzaskujących obelgi goblinów. Kiedy sługi Mrocznego Boga przeprawiają się przez rzekę, dochodzą mnie wieści o kolejnym najeździe Żurawi na nasze północne granice. A ja muszę walczyć tutaj, by mieć pewność, że żaden bakemono nie umknie i nie napadnie tych samych Żurawi, które rozkradają ziemię mego Klanu.

A ty leżysz w swoim ogrodzie i opowiadasz mi o poczuciu obowiązku.

Ponura woń Krain Cienia ogarnia nas. Górzący nad nami Oni chwytają dwoje bushi i potrząsa nimi jak szmacianymi lalczkami. Słyszę trzask łamanych kości i błagania o pomoc, ale nie zwracam na to uwagi, choć wiem, że skazuję ich na los gorszy od śmierci. Mój daimyo wierzy we mnie, ufa, że stawię czoła otaczającej mnie grozie, bo inaczej setki ludzi zginą tak, jak zginęli moi towarzysze.

A ty stajesz przede mną w swych jedwabnych szatach i wyjaśniasz, czym jest honor.

Jesteście dziećmi, które usiłują nadać sens swemu pustemu życiu, bawiąc się w wojnę. Je-

ścieście jak maluchy szarpiące się o zabawkę, które udają, że w tym świecie nic innego nie ma znaczenia. Jesteście niczym stare kobiety, zgarbione nad ogniem, które wmaizwiają sobie, że cienie za ich plecami nie mogą ich zranić.

Jestem Krabem. Przeżyłem okropności, których wy nie jesteście w stanie sobie wyobrazić. Widziałem śmierć tylu samurajów, że wystarczyłoby ciał, by zapętnić setkę pól bitewnych. Wiem, co kryje się za ulotnymi granicami waszego urojonego królestwa i to ja muszę starać się, by wasz sen nie przerodził się w koszmar. Jestem jedynym strażnikiem waszego żalostnego istnienia.

Śmieję się więc ze mnie, jeśli chcesz. Kpij sobie z mego braku głady i nieokreślonego zachowania. Czuj się zgorzchniony moją pozbawioną subtelności mową. Ale nie opowiadaj mi o znaczeniu odwagi, człowieczku. Nie mów mi o obowiązku i honorze, bo nie masz pojęcia, czym one są.

LIST SKIEROWANY DO AKODO HIRANO, DAIMYO KLANU LWA, OD IKOMA YURI, POSEŁA NA DWÓR KLANU SKORPIONA

Pozdrowienia, Akodo-sama, oby spoczęło na Tobie błogosławieństwo naszego łaskawego Cesarza! Na Twoje życzenie, Panie, spisałem wydarzenia, które doprowadziły do pohańbienia Bayushi Kiyogimi, bratanek czcigodnego daimyo Klanu Skorpiona. Choć zapewne dotarły do Ciebie, mój Panie, pogłoski dotyczące skandalu, mogłeś nie słyszeć jeszcze szczegółów związanych z obrazą Kiyogimiego. W dziejach dyplomacji nie miało miejsca wydarzenie bardziej oburzające i haniebne niż to, którego stałem się świadkiem.

Posłowie przebywający w pałacu Bayushi zebrali się tego dnia, by uczcić urodziny Bayushi Mochiko, matki daimyo i pierwszej damy Klanu Skorpiona. Zebrani goście odziani byli bez wyjątku w odświętne szaty, licujące z powagą uroczystości. Postępując zgodnie ze zwyczajem Bayushich, wszyscy pozwoliliśmy, by tuż przed ceremonią wykąpali nas służący rodziny. Jako że nigdy wcześniej nie uczestniczyłem w podobnym rytuale, przyznaję, że bardzo się niepokoiłem na myśl o poddaniu się owemu obrzędowi - w końcu gdyby Skorpiony pragnęły pozbyć się jednego ze swoich wrogów, chwila, w której znajdowałby się nagi i bezbronny w ich własnym domostwie, byłaby jak najbardziej dogodną do dokonania zamachu. Wspominam o tym, ponieważ ma to ścisły związek z późniejszymi wydarzeniami.

Zwykle tajemnicze i skryte Skorpiony zaskoczyły przybyłych na tę okazję gości wystawnością ceremonii. Jak można się było spodziewać, następującą po obrzędach uroczystość przenikała atmosfera wyrafinowanej subtelności. Pod pozorem



beztroskiej zabawy snuto zawile intrygi – i, jak to zwykle bywa przy takiej okazji, wkrótce zajęliśmy się omawianiem stosunków dyplomatycznych między naszymi potężnymi Klanami. Rokowania zostały zakłócone przez przybycie spóźnionego gościa, który niczym zjawa pojawił się w drzwiach, pozostawiając za sobą gromadę zdziwionych służących. Wielkimi krokami przemierzył komnatę, a widok jego ogromnej sylwetki sprawił, że rozmowy o polityce raptownie ucichły. Na hełmie przybysza widniał półksiężyc Klanu Kraba – jedyny taki znak w naszym zgromadzeniu.

Strój samuraja ostro odcinał się od ubiorów reszty gości. Był w pełnej zbroi, wyszczerbionej w wielu bitwach i spryskanej błotem w czasie dalekiej podróży. Jego twarz była nieogolona, a katana swobodnie zwisała u boku, przygotowana do natychmiastowego wyciągnięcia z saya. Maski Skorpionów – tak rzeczywiste jak i metaforyczne – nie wyrażały żadnych emocji, ale widok mężczyzny przybywającego w takim stanie na tak ważną ceremonię wywołał niemal namacalną falę szoku, która przetoczyła się przez salę.

– Zostałem zwolniony z moich powinności na Murze Kaiu, aby wziąć udział w tej... uroczystości – zagrmiał Krab, nadając nutkę pogardy ostatniemu słowu. – Widocznie uważacie, że uczczenie rocznicy urodzin jednej kobiety znaczy więcej niż zapewnianie bezpieczeństwa Cesarstwu. Skoro jednak dostarczyliście zaproszenie, Klan Kraba dostosuje się do wymogów etykiety. Na rozkaz Pana Hida przynoszę podarunek dla pierwszej damy. – Otworzył dłoń, na której ukazało się małe jajko, wyrzeźbione w jadeicie i wysadzane rubinami. Dotknął klejnotu, a wtedy ten otworzył się, ukazując ukrytą w środku scenkę z figurkami akrobatów i tancerzy, poruszających się z mechaniczną precyzją. Artyzm, z jakim wykonano dar, urzekł tym bardziej, że trzymał go w dłoni nieokrzesany prostak. Krab położył prezent przed oniemiałą pierwszą damą, nisko się przed nią skłonił i odwrócił, by odejść.

Samuraj szybko ruszył w kierunku wyjścia, zamierzając odejść tą samą drogą, którą przybył. Po opuszczeniu sali przez niewygodnego gościa tłum najwyraźniej się uspokoił: zewsząd zaczęły rozbrzmiewać – wciąż jeszcze nieśmiało – rozmowy i oburzone komentarze. Kiyogiemu najbardziej nie w smak poszło bezczelne odejście posłańca. Wyszedł w ślad za Krabem, prawdopodobnie pragnąc wyjaśnić zaistniałą sytuację.

Trudno zgadnąć, co wydarzyło się później. O ile mi wiadomo, Kiyogimi zagadnął Kraba zanim ten doszedł do stajen, prosząc, by samuraj zatrzymał się na chwilę. Wedle zaprzyjaźnionego posła z Klanu Feniksa młodzieniec wyrażając

wdzięczność za dar otrzymany od Klanu Kraba, nalegał, by gość został i zmył z siebie kurz dalekiej drogi. Krab jednak odmówił, Kiyogimi ponowił więc zaproszenie, dodając, że zwyczajem jest, by wszyscy goście zażyli kąpieli stanowiącej ukłon grzeczności w stronę gospodarzy. Stwierdzenie to najwyraźniej nie spodobało się Krabowi, a ja znajdowałem się wystarczająco blisko, aby ujrzeć jego odpowiedź. Błyskawicznym ruchem zerwał maskę młodego Skorpiona i zażądał, by Kiyogimi dobył katany i spróbował „umrzeć jak przystało mężczyźnie”. Kolor odpłynął z odsłoniętej twarzy młodzieńca, który z wahaniem zapytał, czym sobie zasłużył na podobne traktowanie.

– Proszę mnie bym zaniechał ostrożności w twoim domu, a sam nie potrafisz mieć się na baczności – prychnął Krab. Zatknął maskę Skorpiona za pas i czekał, skrzyżowawszy ramiona, jak gdyby wyzywał młodzieńca, by zaryzykował atak. Przypatrzywszy się przeciwnikowi przez chwilę, Kiyogimi odwrócił się, zwieszając głowę na znak hańbiącej porażki. Krab wskoczył na konia i odjechał, a maska wciąż wisiała u jego pasa.

DAR HIDY (CD.)

Krab rzucił się na Skorpionicę w chwili, kiedy jej ogon zbliżał się do piersi Cesarza. Siła ciosu Hidy pozbawiła ją równowagi, ale gdy upadała, Hida poczuł, że jej żądło wbija się w jego ciało. Po chwili członki Kraba zaczęło ogarniać zimno – to trucizna zaczęła docierać do serca. Zobaczył Skorpionia na okiennym parapiecie, ale nie mógł się poruszyć.

Cd. na następnej stronie





DAR HIDY (CD.)

Cesarz szybko wstał, chwycił miecz i obnażył ostrze, że świstem tnąc chłodne powietrze. Skorpionica zachichotała.

– Wybieraj, mój Panie – rzekła. – Możesz puścić się za mną w pogon lub uratować małego Kraba, który ocalił ci życie.

Cesarz wiedział, że nie ma wyboru. Schował miecz i ujął w dłonie małeńkie ciało Kraba, a morderczyni umknęła. Syn Słońca podziękował Krabowi za odwagę i odmówił szybką modlitwę, kiedy dusza Hidy powoli opuszczała ciało.

Wtedy od strony podarunku, który Krab zostawił na progu, wyrzucił promień światła. Cesarz zauważył kamień i wziął go do rąk – Masz szczęście, mój przyjacielu – powiedział do Hidy. – To jedna z łez mojej matki. Użyj jej, by wyleczyć twą ranę.

Zanim nastał ranek Hida był już zdrowy i Cesarz mógł jeszcze raz podziękować mu za uratowanie życia. Potem wręczył Krabowi podarunek: kamyczek, który okazał się być jedną z łez Słońca.

– Zabieraj go ze sobą gdziekolwiek pójdziesz, mój przyjacielu – rzekł Cesarz. – Niech stanie się twoim nowym domem.

W ten oto sposób mały Krab ocalił życie Cesarza i dlatego właśnie wszystkie kraby noszą dziś swoje domki na plecach, by chroniły je przed kłocami skorpionów.

W ciągu całego zajścia nikt nie pomyślał, by zapytać go o imię.

Jest rzecz jasną, iż powiadomiono Cię, Panie, o oburzeniu, jakim zawrzał Klan Skorpiona. Bayushi domagali się rekompensaty za uczynioną obrazę, zaś Kraby utrzymywały, że ich wysłannik zachował się właściwie. Bayushi zażądali zwrotu maski, więc Kraby wyzywająco odparły, że mogą ją zabrać, jeśli tylko potrafią. Bayushi zagrozili odwetem, na co Kraby odpowiedziały kamiennym milczeniem. W końcu sprawa pozornie uciхла, za sprawą Skorpionów, które wycofały roszczenia, prawdopodobnie planując zemstę. Klan Kraba dalej pełni swoje obowiązki, jak gdyby nigdy nic. Niewątpliwie usłyszymy coś jeszcze na ten temat od jednej lub drugiej ze stron konfliktu.

Zarówno sam incydent jak i jego konsekwencje dobitnie świadczą o tym, jak wielkie zagrożenie kryje się w zachęcaniu członków Klanu Kraba do udziału w jakimkolwiek cywilizowanym przedsięwzięciu. Brak im tak dobrych manier, jak i chęci do zachowywania się niczym normalni Rokugańczycy. Pozwól im wykonywać ich własne obowiązki, mój Panie, a ich barbarzyński brak delikatności nigdy nie przysporzy Ci trosk. Zaproś ich w swoje progi, a sam sprowadzisz na swoją głowę klęskę. Jeżeli kiedykolwiek zajdzie potrzeba, byś zaprosił jednego z Krabów na swoje zebranie – wojskowe, prywatne czy dyplomatyczne – błagam, byś miał ten incydent zawsze w pamięci. Chętniej widziałbym na dworze świniopasa, niż jedną z ich ponurych, pełnych pogardy twarzy.

Twój uniżony sługa
Ikoma Yuri

WYJĄTEK Z TRAKTATU O BADANIACH I METODOLOGII KUNI MOKUNY, AUTORSTWA DAIDOJI NAZOKO

... O moim Mistrzu krąży wiele opowieści – jedno zawierające ziarnko prawdy, inne są do cna zakłamanie. Nikt jednak nigdy nie zapytał, w jaki sposób doszło do mojego z Nim spotkania. Wydaje mi się to niezwykle ciekawe, gdyż w przeszłości byłam zmuszona znosić niezliczone pytania o to, jak Żelazny Żuraw – bushi z urodzenia, pozbawiona jakichkolwiek szans na obranie drogi shugenja – mogła zostać uczennicą „szaleńca” z rodu Kuni. Jakkolwiek by nie było, moja znajomość z Mokuna-sama zaczęła się w nieco osobliwy sposób.

Miałam piętnaście lat i właśnie przeszłam ceremonię gempukku w szkole Daidoji, kiedy dotarły do nas pogłoski, iż po naszych południowych prowincjach grasuje ogr – bandyta, którego leże znajdowało się gdzieś na Pustkowiach Kuni. Mój sensei poprzysiął, że wymierzy stworowi sprawiedliwość i wyruszył wraz ze mną na poszukiwanie le-

gowiska potwora. Tropiliśmy bestię przez kilka dni, ta jednak musiała zwęszyć pogon, bo ślad wiódł coraz dalej i dalej na południe, w głąb pustkowi. Spędziwszy całe życie w kwitnących ogrodach Żurawia, przeżyłam szok, ujrawszy spustoszone krajobraz równin Kuni. Nie dostrzegłam tam żadnych śladów życia – nie przetrwał na nich ani ptak, ani kwiat, ani nawet źdźbło trawy. Jak okiem sięgnąć, ciągnęła się splekana ziemia oraz ruchome piaski i cała okolica wyglądała tak jakby spopielił ją potężny ogień. Gdzieś tam można było dojrzeć uschnięte drzewo, a na horyzoncie czasem pojawiało się zrujnowane domostwo. Nigdy nie zbliżyliśmy się do żadnego z nich, bo wyznaczały one terytorium magów Kuni, a my nie chcieliśmy zakłócać ich spokoju.

Wędrowaliśmy dalej, stopniowo doganiając naszą zwierzynę. W końcu dostrześliśmy miejsce, znajdujące się w pobliżu ogromnej, zrujnowanej wieży, które wyglądało na obozowisko ogra. Gdy przygotowywaliśmy się do starcia z potworem, sensei wskazał na odległy budynek i wyszeptał do mnie:

– Tam mieszka Kuni Mokuna, najstraszniejszy shugenja od czasów Iuchibana. Nie wolno nam zwracać na siebie jego uwagi, bo przyjdzie z pomocą naszemu przeciwnikowi. – Zadrżałam i skwapliwie przytaknęłam, ściskając kurczowo naginatę.

Wpadliśmy do obozowiska stwora, dzierżąc broń w pogotowiu. Stworzenie spojrzało sponad prymitywnego ogniska i sięgnęło po ogromną maczugę, diabelsko się wykrzywając. Potwór zarechotał, podnosząc się na nasze spotkanie – jego śmiech do dziś przesładuje mnie w koszmarach. Kiedy ruszyliśmy do natarcia, ogr wydał z siebie coś na kształt krótkiego szczeknięcia, a potem zamachnął się maczugą.

Nie usłyszeliśmy ich, póki nie nadeszły.

Mojemu sensei ledwo starczyło czasu, by odwrócić się, zanim drugi ogr zaatakował – cios bestii strząsnął mu czaszkę jakby był to dojrzały melon. Okrzyk bitewny zamarł mi na ustach, a kiedy zaczęłam się z wolna wycofywać, moim oczom ukazał się trzeci ogr, wkraczający w krąg światła na prawo od pozostałych dwóch. Ciało mego sensei zadygotało w przedśmiertnym spazmie, a pewna łatwego zwycięstwa trójka ogrów ruszyła ku mnie. Stałam pośrodku zaciskanego przez nie pierścienia i zataczałam naginatą wolne, zamazyste łuki, przyrzekając sobie w duchu drogo sprzedać życie. Ich przywódca, tak długo ścigany przez nas łupieżca, uniósł maczugę i przygotował się do zadania ciosu, który miał mnie zmiażdżyć. Właśnie wtedy Mokuna uderzył.

Choć pojawił na skraju kręgu światła rzucającego przez ogień, jego sylwetka niemal wtapiała się w cienie nocy. Szeptał niezwykle słowa,

wzywając kami, by udzieliły mu pomocy. Ziemia jęknęła i zadrżała, a z palców shugenja wystrzeliły wiązki światła, których uderzenie cisnęło najbliższym ogrem w tył. Siła uderzenia uniosła bestię nad ziemię, a potem przewróciła na wznak, pozostawiając na zrogowaciałej skórze magiczne oparzenia. Zauważyłam, że pysk herszta bandy stracił złośliwy grymas, a jego ślepia po raz pierwszy od początku starcia zdradziły ślad strachu. Mokuna wykorzystał wahanie ogra i powtórzył zaklęcie, tym razem kierując jego moc na potwora, który zabił mojego sensei. Spowite nieziemskim światłem monstrum zaskowyczało z bólu. Jego ciało zaczęło marszczyć się niczym pergamin i odpadać płatami od kości.

Widok ten okazał się ponad siły ostatniego z ogrow. Z krótkim skowytom odwrócił się, by zbiec w ciemność. Mokuna zaatakował, nim stwór zdążył się poruszyć, rzucając trzeci czar niemal równocześnie z drugim. Później nie mogłam się nadziwić jego nadludzkiej wytrzymałości – i nie potrafiłam pojąć, jak w tak krótkim czasie zdołał wezwać kami i posłużyć się tak potężną mocą. Jego zaklęcia były śniertelnie skuteczne. Ostatni ogr zaryczał krótko, nim spowiła go magiczna energia. Czułam, jak powietrze dookoła mnie gęstnieje i połyskuje niczym zimna, orzeźwiająca woda. Kiedy zaklęcie przestało działać, po potworze nie pozostał nawet ślad. Na jego miejscu stał jadeitowy posąg, przypominający ogra w najmniejszych szczegółach i wciąż wibrujący od jego krzyków.

Zaniemówiłam, zarówno z podziwu dla magicznych umiejętności, jak i ze strachu na widok stojącego przede mną, osławionego Kuni Mokuny. Nie miałam wątpliwości, iż mój wybawca to właśnie ten shugenja, przed którym ostrzegał mnie sensei niecałe dwie godziny wcześniej. Mokuna był niższy ode mnie o dłoń, zahartowany i muskularny, miał mniej więcej czterdzieści pięć lat. Włosy miał zawiązane z tyłu i ukryte pod szerokim chłopskim kapeluszem, a ciało okryte prostymi, szarymi szatami. W obu rękach trzymał po dwa rozpostarte zwoje, na których jarzyły się nieziemskim światłem magiczne znaki. Dopiero później przypomniałam sobie, jak bardzo drżały mu palce – rzucenie tak wielu zaklęć odebrało mu siłę, osłabiając odporność. Wciąż trzymając w rękach zwoje, wszedł w krąg ognia i przyjrzał się swojemu dziełu.

– Jak... jak tego dokonałeś? – zdołałam w końcu wykrztusić.

Spojrzał na mnie sponad tłących się zwłok i posłał pozbawiony wesołości uśmiech.

– Poznając je tak, jak znam samego siebie.

Nie odstępiałam jego boku przez następne dwadzieścia lat.





Rozdział drugi:



Historia Klanu Kraba



"WIEDZA, PRZYGOTOWANIE, DZIAŁANIE"

Powyższa myśl to motto Klanu Kraba. Zawierają się w niej zadania, powierzone rodom Kuni, Kaiu oraz Hiruma. Hida podejmują decyzje, a od pozostałych trzech rodzin oczekuje się wcielania w życie raz powziętego planu. Kuni zdobywają jak najszerszą wiedzę o danym zagadnieniu i przekazują posiadane wiadomości Kaiu, którzy nadają im konkretną formę: umocnień obronnych, broni itd. Kiedy przygotowania zostaną zakończone, od Hiruma zależy ich wykorzystanie.

Oczywiście, proces ten rzadko jest aż tak prosty, a życiowa konieczność powoduje, że w wielu dziedzinach wpływy rodzin się przenikają. Jednakże w teorii funkcje, które poszczególne rody powinny pełnić w Klanie, wyglądają właśnie w ten sposób.

Rozdział drugi: Historia Klanu Kraba

Na kształt historii Klanu Kraba decydujący wpływ wywarły Krainy Cienia. Żaden inny Klan nie musi przeciwstawiać się tak wielkiemu zagrożeniu, żadnemu innemu Klanowi nie przyświeca tylko i wyłącznie jedna idea. Cokolwiek czynią Kraby, zawsze zważają na skutki swych działań i oceniają je w związku z uświęconym obowiązkiem ochrony granic Rokuganu przed mocami ciemności. Od tysiąca lat, jest to wyłączny cel ich istnienia.

Pierwszy Krab

Kiedy synowie i córki Słońca oraz Księżyca spadli na ziemię, przystąpili do szeregu rozgrywek, mających rozstrzygnąć, które z nich najlepiej nadaje się do sprawowania rządów. Hida, już wtedy największy i najsilniejszy z całej ósemki, z łatwością zwyciężał w zmaganiach wymagających siły i wytrzymałości, w konkurencjach wystawiających na próbę mądrość oraz intuicję pokonywało go jednak bardziej przebiegłe rodzeństwo. Podczas ostatniego, decydującego turnieju był pierwszym, który przegrał zawody. Licząc, że jego ogromna siła zrównoważy niedostatki taktyki, zmierzył się w pojedynku z Panią Shinjo, której szybkość i spryt pozbawiły go szans na wygraną. Myśl o poniżeniu płynącym z tak szybkiej przegranej była dla niego nie do zniesienia, dlatego dumnym krokiem oddalił się od braci i sióstr, by w samotności smakować gorycz porażki. Godzinami przeklinał swoją niezdolność i niezdolność do zrobienia właściwego użytku z posiadanej siły.

Jego posępne rozmyślanie przerwało nadejście niskiego, odzianego w skromne szaty staruszka z ogoloną głową. Na jego ramieniu siedziała wrona. Stary człowiek usiadł naprzeciwko górującego nad nim Hidy, który nie poruszył się nawet na widok gościa.

– Dlaczego jesteś zły, mój synu? – zapytał. Hida nie podniósł wzroku.

– Jestem zły, gdyż jestem słaby. Cała moja siła nie potrafiła ustrzec mnie przed słabością.

Starszy człowiek uśmiechnął się z odrobiną smutku i przemówił po raz drugi.

– Znajomość własnej słabości to przejaw siły, Pierwszy z Krabów. W tym szukaj prawdy, a nigdy nie poniesiesz klęski.

Hida uniósł głowę, wspartą dotąd na dłoni i spojrzał na starca.

– Jednak to moja słabość sprawiła, iż przegrałem jako pierwszy – odparł.

– Nie. To niezdolność do zaakceptowania własnej słabości spowodowała, że cię pokonano. Ale teraz o tym wiesz, a wiedząc, przekształcisz słabość w siłę. Ci, którzy nie dostrzegają swoich słabości, kłamią. Prawda może istnieć tylko w ludziach, którzy widzą, kim są.

Zadziwiony Hida zapatrzył się przed siebie, a słowa starego człowieka zapadły mu głęboko w serce.

– Dlaczego mi o tym mówisz?

– Ponieważ chciałeś to usłyszeć.

To powiedziawszy, staruszek skłonił się i odszedł swoją drogą.



Hida przez wiele godzin rozmyślał o rozmowie ze starym człowiekiem, nim wreszcie zdecydował się wrócić do swych braci i sióstr. W miarę upływu lat, gdy Cesarstwo umacniało się i rozkwitało, Pierwszy Krab wykorzystywał każdą okazję, by wcielić w życie przekazaną mu mądrość. Nauczył się jak okiełznać daną mu siłę, wykorzystując znajomość strategii, a także jak przystępować do walki na zasadach swoich, a nie przeciwnika. Odkrył, jak doprowadzać oponentów do bezmyślnego szału. Uważnie obserwował Lwa i Smoka, usiłując zdobyć ich wiedzę taktyczną i dostosować ją do swojego stylu walki. Docenił wreszcie ideę rozmyślnej przegranej, poświęcania części sił dla wyczerpania i osłabienia wroga. Dwadzieścia lat później, kiedy armia Fu Lenga rzuciła wyzwanie Hantei, Hida był najbardziej przerażającym wojownikiem w Szmaragdowym Cesarstwie.

Zmagania z Fu Lengiem dostarczyły Pierwszemu Krabowi okazji, której nie potrafił się oprzeć. Tam, gdzie inni widzieli tylko śmierć i zniszczenie, on dostrzegał wyzwanie, pojedynk mający sprawdzić, czy on i jego rodzeństwo są wystarczająco silni, by utrzymać władzę. Choć to Lew Akodo dowodził armiami Hantei, a Pani Doji tworzyła przyboczną straż Cesarza, to właśnie Hida w każdej bitwie stał na pierwszej linii. By dotrzeć do innych jednostek rokugańskiej armii,



potworne duchy Fu Lenga musiały najpierw przedrzeć się przez oddziały Klanu Kraba, i nawet jeśli siły Hidy ponosiły niewiarygodne straty, demony drogo płaciły za każdy krok. Legenda głosi, iż w czasie jednej z bitew Hida walczył z samym Fu Lengiem, rozgromił jego straż przyboczną i zadał Mrocznemu Panu bolesną ranę.

W taki właśnie sposób Pierwszy Krab zatrzymał pochód armii ciemności. Kiedy pojawił się Shinsei i zaoferował Hantei pomoc, to właśnie dzięki wysiłkom Hidy zostało jeszcze wystarczająco wielu wojowników, by po raz ostatni wydać bitwę Fu Lengowi. Choć podwładnych Hidy zdziesiątkowano, zadając im większe straty niż siłom jakiegokolwiek innego Klanu, wciąż byli na tyle liczni, by uformować rdzeń armii Cesarza. Pierwszy Krab wysłał swego własnego syna, Hida Atarasi, by jako jeden z Siedmiu Gromów towarzyszył Shinsei w głąb Krain Cienia. Chociaż wiedział, że skazuje chłopca na pewną śmierć, nie chciał słyszeć o tym, by na jego miejsce wybrano kogoś innego.

– Skoro Shinsei nie chce mojej siły, ani mojego miecza – rzekł – oddam mu moją przyszłość.

Dzięki pomocy Shinsei i poświęceniu Siedmiu Gromów, Armii Światła udało się zwyciężyć wojska Fu Lenga. Pierwszy Krab walczył jak szaleńiec, zabijając więcej *oni*, niż trzech bushi razem wziętych. Po skończonej bitwie Hida stanął na pobojowisku, pośród ciał tysięcy umierających demonów, i poprzysiął zwalczać moce Krain Cienia dopóki Księżyc i Słońce nie spadną na ziemię. Walka ta trwa po dziś dzień.

Początek znaczenia

Słyszając przysięgę Hidy, Cesarz – wciąż pod wrażeniem wojennych wyczynów brata – zlecił mu ochronę Rokuganu przed kolejną napadścią.

– Nasze bezpieczeństwo spoczywa na twoich barkach, bracie – rzekł Hantei. – Tylko ty jesteś wystarczająco potężny, aby unieść ten ciężar.

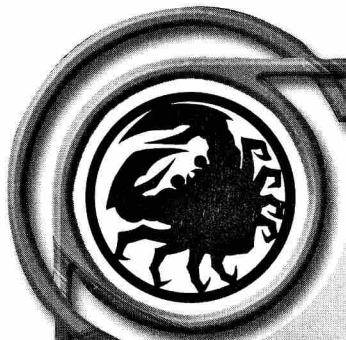
Pierwszy Krab zebrał swoich zwolenników i ruszył na południowe rubieże Cesarstwa, w surowe i skaliste okolice, sprzyjające jedy-

nie Żywiolom. U podnóża wielkich gór Hida zatrzymał się i zwrócił do swoich towarzyszy:

– W tym miejscu będziemy żyć – zagrmiał – i tu będziemy walczyć, by Ten, którego Imienia nie należy wymawiać, nigdy już nie zagroził Szmaragdowemu Cesarstwu. Zło pochłonęło mojego syna i tylko ludzie skłonni do podobnego poświęcenia mogą podjąć się stojącego przed nami zadania. Potrzebuję najlepszych z was, by pomogli mi wypełnić naszą świętą powinność. Kto jest wystarczająco silny, by dźwigać ze mną moje brzemie?

Zgromadzeni ucichli, bo nikt nie czuł się godny, by odpowiedzieć na wezwanie daimyo Krabów. Pałący wzrok Hidy spoczął na nieruchomych postaciach. Cekał. W końcu z tłumu wystąpiło trzech mężczyzn i ukłękło przed przywódcą. Pierwszy miał na sobie ciemnozielone kimono, a zza pleców wystawał mu kołczan pełen strzał. Drugi odziany był w smolistą czerń i trzymał w muskularnych dłoniach kowalski młot. Ostatniego okrywała szata z kapturem, zaś u pasa wisiała mu sakwa ze zwojami. Hida zmarszczył brwi i spojrzał z wyższością na śmiałą trójkę.





- Jak brzmią imiona tych, którzy pragną stać u mojego boku? - zapytał.

- Jestem Hiruma, łowca tysięcy zajęcy - odpowiedział pierwszy.

- Jestem Kaiu, budowniczy statków i twórca zbroi - przedstawił się drugi.

- Jestem Kuni, poszukiwacz ukrytej prawdy - odparł trzeci.

- Jakim czynem się wsławiliście, iż uważacie się za godnych mojego zaufania?

Wszyscy trzej popatrzyli Hidzie w oczy, napotykając jego badawcze wejrzenie.

- Żadnym - rzekł cicho Hiruma.

- Żadnym?

- Żaden czyn, którego dokonaliśmy, nie może dorównać zadaniu postawionemu przed nami obecnie. - Dwaj pozostali zgodnie kiwnęli głowami.

- To dlaczego wystąpiliście?

- Ponieważ wiemy, że jesteście tego warci.

- Ach tak? - twarz Pierwszego Kraba pociemniała. - Zobaczymy. - Wskazał na południe, na niegościnne pustkowia, które znaczyły początek Krain Cienia.

- Kiedy armia *oni* została pokonana - zaczął mówić - pozostawiła na swoich tyłach strażnika, zastępcę Tego, którego imienia nie należy wymawiać. Jego zadaniem jest obserwacja ziem

należących do ludzi. Imię tego demona brzmi Oni no Hatsu Suru, a sam jego dotyk wywołuje bezmierny ból. Znajdźcie go i zabijcie. Wtedy przekonam się, ile jesteście warci.

Trójka śmiałków ponownie się skłoniła, po czym zebrała swoje rzeczy i przygotowała się do podróży na południe, daleko od zgromadzonego Klanu.

Na skraju pustkowi samurajowie zatrzymali się, aby omówić plan działania. Kuni studiował zwoje - pisma Shinsei i kilku shugenja z Klanu Feniksa - w poszukiwaniu wiedzy, która mogłaby im pomóc. Kaiu budował w jaskini kuźnię, w której przygotował bryły stali i jadeitu, mające posłużyć do wykucia broni, zaś Hiruma zapuścił się w głąb Krain Cienia na poszukiwanie leża bestii. Słońce zachodziło, gdy cała trójka zebrała się przy świetle kuźni Kaiu, aby omówić wyniki poszukiwań. Hiruma przemówił jako pierwszy.

- Na równinie jest wiele znaków świadczących o obecności potwora - powiedział. - Jego ślady są rozmiarów kuca i przypominają trop jaszczura. Znalazłem też łuski. - Pokazał im garść skórzastych strzępków, pokrytych niespotykającym, kręconym włosiem.

Kuni ujął jedną z łusek i podniósł do światła, uważnie się przypatrując. Była twarda jak zbroja i odporna niczym stal.

- Nie uda nam się przez to przebić zwykłą bronią - rzekł, otwierając jeden ze zwojów i zerkając na jego zawartość. - Aby mieć jakiegokolwiek szanse, potrzebujemy magii, magii świata duchów.

- Spójrzcie - wskazał - Możemy skonstruować pułapkę z magii i jadeitu. Jeżeli zwabimy w nią potwora, zostanie uwięziony.

Kaiu pokiwał głową. - Mogę wykuć dla nas z jadeitu i stali broń, którą będziemy mogli go zaatakować, gdy wpadnie w pułapkę. Żaden demon nie znieśnie jej oczyszczającego dotyku.

Hiruma uśmiechnął się. - Mogę znaleźć bestię i zwabić ją, gdziekolwiek chcecie.

Kuni odwzajemnił uśmiech. - Wygląda więc na to, że mamy plan.



Przez całą noc trójka śmiałków pracowała, przygotowując swoją pułapkę. Żar buchał z kuźni Kaiu, a roztopiona stal formowała się w kształt katany. Kuni wybrał miejsce na pułapkę i zaczął łączyć w ziemi symbole, wyznaczające granice przedziwnej figury, rozmiarami przypominającej cień księżyca. Hiruma natomiast zaciął się w dłoń i - pozwalając krwi kapać na



ROKUGAŃSKIE PRZEKLEŃSTWA

Kraby, członkowie Klanu słynnego z bezpośredniego i szorstkiego zachowania, są niekwestionowanymi mistrzami obelżywych tyrad. Gdy samuraj Hida się rozgrzeje, potrafi puścić wiązkę tak wymyślnych epitetów, że nawet marynarz Klanu Modliszki zarumieni się ze wstydu. Kroniki Kraba roją się od opisów zawodów w przeklinaniu, poprzedzających pojedynki, a większość dyplomatów stara się bardzo ostrożnie prowadzić konwersację z Krabami.

Aby pomóc ci jak najlepiej wcielić się w postać samuraja z Klanu Kraba, zamieściliśmy w niniejszym podręczniku listę najpopularniejszych rokugańskich przekleństw. Pamiętaj jednak, iż nikt pochodzący z samurajskich elit (oczywiście spoza Klanu Kraba) nigdy nie zniżyłby się do używania tak grubego języka, a bezpodstawne miotanie przekleństw może skończyć utratą się honoru lub życia. Bądź zawsze gotów, by poprzeć swoje słowa siłą.

ziemię – zabrał się do sporządzania krwawego śladu, który miał posłużyć jako przynęta. Gdy noc poczęła niechętnie ustępować pola świtowi i na ciemnym niebie pojawiły się pierwsze smugi szarości, zadanie było bliskie ukończenia.

W chwili, w której Kuni kończył wypisywanie inskrypcji, rozległ się głośny ryk. Choć dochodził z daleka, jego siła wstrząsnęła powietrzem. Kilka chwil później w zasięgu ich wzroku pojawił się zdyszany Hiruma.

– Bestia... bestia chwyciła przynętę – rzekł z trudem chwytając powietrze.

Następny, bliższy ryk potwierdził jego słowa. Kaiu wystąpił naprzód.

– Wykonałem swoje zadanie. – Wyciągnął przed siebie katanę tak, by pozostali mogli ujrzeć dzieło jego rąk. Wciąż była ciemna od sadzy, jednak przyjrawszy się dokładniej, dostrzegli połyskujący na zielono ciąg słów, zdobiący ostrze. Zręczny rzemieślnik wyrył na całej długości miecza znaki, które mieniły się zmieszonym w idealnej harmonii stopem metalu i kamienia. Hiruma, wciąż jeszcze sapiąc ze zmęczenia, wziął katanę z rąk Kaiu i zgiął się przed towarzyszem w pełnym wdzięczności ukłonie.

Wtem uwagę mężczyzn zwróciły odgłosy łamanego podszycia i pomrukiwanie stworzenia, którego istnienie przeczyło prawom natury. Kuni wystąpił naprzód, trzymając w dłoni zwój.

– Zaklęcie wymaga całkowitego skupienia. Musicie utrzymać wroga z dala ode mnie, dopóki nie skończę go pętać. – Zamknął oczy i zaczął wzywać duchy Ziemi i Powietrza. Hiruma i Kaiu zajęli miejsca obok niego.

Jasność światłąca na horyzoncie zgasła, stłamszona mrokiem towarzyszącym nadejściu *oni*. Kiedy demon pojawił się w zasięgu wzroku samurajów, ich serca ścisnął strach. Potwór górował nad nimi, wielki niczym dom i niemal tak samo szeroki. Jego ostre niczym brzytwa szpony wydzierały wielkie płyty ziemi, tak, że zaczęła przypominać świeżo zaorane pole. Całe ciało bestii pokrywały twarde, porośnięte włosiem łuski, a gęstka szyja poruszała się w przód i w tył, niczym w hipnotycznym transie. Pysk stworzenia osobliwie przypominał twarz człowieka, a kilka rzędów ostrych kłów widocznych w niemal ludzkich ustach nadawało demonowi jeszcze bardziej makabryczny wygląd. Chociaż *oni* wyglądem przypominał zwierzę, w jego ślepiach paliło się złośliwe światelko inteligencji. Potwór wykrzywił pysk w diabelskim grymasie i rzucił się na śmiałków.

Hiruma opanował dręczący go strach, a potem z bojowym okrzykiem na ustach ruszył na przeciwnika. Katana błysnęła – demon zaryczał ogłuszająco, gdy ostrze przebiło twardą jak zbroja skórę. Potwór nie spodziewał się, że tropiona

przezeń zwierzyna potrafi tak boleśnie kasać. Przesuwając się tak, by mieć przeciwnika przed oczami, *oni* spostrzegł pogrążonego w koncentracji Kuniego i zrozumiał, że shugenja kryje coś w zanadru. Bestia uniosła łapę, by zmiażdżyć snującego zaklęcie maga.

Miecz Hirumy po raz drugi zadał bolesny cios i po raz drugi stwór musiał się cofnąć. Demon zamierzył się do kolejnego uderzenia, które tym razem miało rozedrzeć shugenja na dwoje. Kiedy cios padał, Kaiu wysunął się przed swojego towarzysza. Pazury wbiły się głęboko w pierś kowala, zgrzytając na żebrach. Twarz Kaiu wykrzywił grymas bólu – upadł do tyłu, a ze straszliwej rany trysnęła krew. *Oni* wykrzywił się nienaturalnie, szeroko otwierając pysk, aby w całości połknąć shugenja. Zanim jednak zdążył zaatakować, zaklęcie zaczęło działać.

Znaki wyryte w ziemi zabłysnęły jasnym blaskiem, jak gdyby ożywione wolą maga, śląc w powietrze snopy zielonkawego światła. Potwór zamarł w bezruchu, a po chwili zaczął wyrwać się we wszystkie strony, usiłując walczyć z siłą, która nim zawiadnęła. Dziko rzucał głową, a jego krzyki przypomniały trzech samurajów o dreszczu trwogi, budzące grozę szpony nie drgnęły jednak nawet o włos. Stwór został unieruchomiony.

Na czole Kuniego pojawiły się kropelki potu. Kaiu widział, ile kosztowało jego towarzysza podtrzymywanie zaklęcia. Podźwignął się z miejsca, w którym upadł, ochryplym z bólu głosem przywołując Hirumę. Łowca popatrzył w jego stronę i ujrzał swoich kompanów – jednego skapanego we krwi, drugiego toczącego pojedynek dwóch dusz, przykuwający *oni* do miejsca. Błyskawicznie odwrócił się i przygotował do uderzenia w głowę bestii. Ostrze opadło gwałtownie.

Cięcie było potężne i miecz prześliznął się pomiędzy łuskami potwora. Hiruma czuł, jak katana tnie mięśnie, ścięgna i kości, słyszał, jak okrzyk *oni* zmienia się w wycie pełne bólu, zduszone przez czarną krew, zalewającą gardło potwora. Demon raz jeszcze plunął żółcią, a jego głowa stoczyła się na ziemię. Żrąca krew zaczęła wypalać resztki poszycia pod stopami mężczyzn. Ogromne cielsko upadło z hukiem, ale odrąbany łeb przez dłuższy czas pluł i zgrzytał zębami – nawet kiedy reszta ciała przestała się poruszać.

Hiruma podniósł się z miejsca, w które odczył się po zadaniu ciosu, i zajął rannymi towarzyszami. Kaiu zdołał wstać i starał się jak najlepiej obwiązać zadane mu rany. Kuni wyszedł z transu i z dziwnym uśmieszkiem, pełgającym po wargach, spoglądał na drgające ciało wroga. Hiruma zajął się obrażeniami kowala, które, choć głębokie, nie były śmiertelne, a potem cała



GROŹBY UŻYWANE PRZEZ KRABY

Itaime-ni
- Chcesz poczuć odrobinę prawdziwego bólu?

Fu-tsugo ga arimashitaka
- Masz problem?

Hame wo hazusu
- Uśmiechnij się albo pożałujesz!

Uchi no kaisha
- Trzymaj się z dala od mojej rodziny.

Kenka uten noka
- Chcesz oberwać?

Ome wa dare da!
- Wydaje ci się, że kim jesteś?

Mapputatsuni hiki sakuwayo! - Rozedrę cię na strzępy!

trójka udała się na spoczynek ze świadomością, że wypełnili swoją misję.

Następnego dnia śmiałkowie ruszyli w drogę powrotną, zabierając ze sobą szczątki *oni*. Wkroczyli do namiotu Pana Hidy (wspaniały zamek Hida wtedy jeszcze nie istniał), pokłonili się swemu przywódcy, a potem złożyli zwłoki u jego stóp. Hida z zachwytem przyjrzał się ich dziełu.

- Który z was pokonał wroga Cesarza? - zaapytał w końcu.

- Kuni, mój Panie, bo tylko on wiedział jak go schwytac - odpowiedział Hiruma.

- Kaiu, mój Panie, bowiem tylko on potrafił stworzyć broń, którą zgładzono bestię - rzekł Kuni.

- Hiruma, mój Panie, bo tylko on potrafił przyprowadzić potwora do naszej pułapki - stwierdził Kaiu.

Hida popatrzył z góry na trójkę samurajów, a pełen zawziętości uśmiech przemknął po jego twarzy.

- Teraz wiem, ile jesteście warcu.

Tego dnia trzech mężczyźni zostali zastępcami Pana Hidy. Każdy z nich otrzymał pozwolenie na założenie własnej linii rodowej, zjednoczonej pod monem Klanu Kraba, ale odrębnej od rodziny Hida. Ponieważ to Hiruma zadał decydujący cios, to on stał się prawa ręką Hidy, ustępując znaczeniem jedynie Pierwszemu Krabowi. Rodowi Kaiu powierzono zaszczytne zadanie stworzenia środków obrony przeciwko siłom Krain Cienia, zaś rodzina Kuni otrzymała przyzwolenie na badanie zwyczajów wroga, by poznać wszelkie możliwe sposoby zwalczania zagrożenia. Broni, której trzech śmiałkowie użyli do zabicia bestii, i która została nasycona ich wewnętrzna siłą, używają po dziś dzień następcy daimyo Klanu.

Syn Burzy

Gdy pierworodny syn Hidy przepadł w Krainach Cienia, Pierwszy Krab przyrzekł, że nigdy już nie spłodzi potomka. Wytrwał w swej pochopnie złożonej przysiędze jedynie trzy lata.

Pewnego dnia Togashi-kami zawędrował w obręb posiadłości Klanu Kraba i ujrzał swego brata, Hidę, który ze smutno zwieszoną głową niespokojnie spacerował po zamkowych murach. Togashi odleciał na Smocze Ziemie i opowiedział o smutku daimyo Krabów. Poruszona wzruszającą historią Smoczycy Burzy postanowiła przybrać ludzką postać.

Wielu dramaturgów Żurawii nadawało późniejszym wydarzeniom romantycznego poluru, opisując je w pełnych napięcia scenach. Rzekiwistym „załotom” jednak daleko było do poe-

zji: prawdę powiedziawszy, Smoczycy mogła uwieść Wielkiego Kraba tylko w jeden sposób. Ukazała się daimyo na tarasie, podczas gwałtownej burzy, odziana jedynie w mgłę i strugi deszczu. Grzmot zatrzęsł wieżami i kiedy jej cień ukazał się na tle błyskawicy, przemówiła głosem, który przypawił ziemię o drzenie.

- Jestem Królową Burzy - rzekła do niego. - I kocham cię.

Rok później pojawiła się na tarasie po raz drugi. Tym razem jednak w ramionach trzymała syna.

Wydając na świat ludzkie dziecko, Smoczycy straciła nieśmiertelność. Obiecała Hidzie, że spędzi z nim resztę życia i wkrótce się pobrali.

Hida nareszcie odzyskał radość życia, bo jego żal zmył gwałtowny niczym burza uścisk ramion nowej żony. Ich syn rósł szybko, a z wiekiem przybywało mu sił, bo choć był śmiertelnikiem, urodził się ze związku kami i smoka, i stał zawsze u boku ojca, silny i wiecznie młody. Kiedy Hida ostatecznie oddał władzę w jego ręce, Osano-Wo był gotów, by przewodniczyć Klanowi. Jego pierwszym posunięciem był atak na Królestwo Trolli, leżące na południu, niedaleko zamku Hiruma.

Wojna wydana trollom była tak zacięta i bezlitosna, że cała rasa - a właściwie ocalałe niedobitki - musiały opuścić swoje miasta i ukryć się pośród mrocznych grzęzawisk Krain Cienia, gdzie Osano-Wo nie mógł ich znaleźć.

Klan Kraba zapłacił wysoką cenę za wojnę prowadzoną przez nowego daimyo z tak wielką pasją. Tysiące wojowników umierały, wielu było rannych i niezdolnych do walki. Osano-Wo zaczął sobie zdawać sprawę, iż pozostały mu dwa wyjścia: mógł albo spowolnić działania wojenne w Krainach Cienia, albo znaleźć środki, na ich dalsze prowadzenie. Nie mogło być mowy o zaprzestaniu walki z pomiotem Fu Lenga, musiał więc znaleźć żonę w bogatym rodzie.

Nie ufał Skorpionom w myśl zasady: „Gdy ruszasz na wojnę, nie zostawiaj Skorpiona samego w twym domu”, Feniksy były zbyt pokojowo nastawione, a Klan Żurawia nie posiadał niezbędnej Krabom siły militarnej. Jednoróżce odeszły na północ, a Smoki... nie otrzymał żadnej odpowiedzi od Smoków.

Wybór był prosty: Osano-Wo potrzebował narzeczonej z rodu Matsu. Wysłał posłańca do zamku Lwów, by poinformował rodzinę Matsu, iż dostąpiła ona zaszczytu wybrania ze swego grona panny młodej dla daimyo Klanu Kraba. Wyślaniec powrócił dwa tygodnie później. Nie złamano mu tylko pięciu kości.

Osano-Wo wysłał kolejnego posła z pytaniem: - Kiedy przybędzie moja żona?



Tym razem Matsy byli dokładniejsi.

W końcu, by przyspieszyć przedłużające się rokowania, daimyo Krabów zdecydował się osobiście udać w podróż. Stanąwszy przed bramami zamku Matsy, zawołał donośnym głosem:

– Jestem Osano-Wo! Gdzie moja wybranka?

Chwilę później otwarto bramę, za którą ukazała się Pierwsza Dama rodu Matsy. Była piękna, wysoka i silna. Otaczał ją tysiąc wojowników i kiedy daimyo popatrzył im w oczy, zrozumiał, że wszyscy – jak tam stali – bez wahania oddaliły życie za swoją Panią.

– Chcesz panny młodej? – zapytała. – Ożeń się ze mną.

Radosny okrzyk Osano-Wo słyhać było w najodleglejszych zakątkach świata. Z pobliskiej wioski niezwłocznie sprowadzono shugena, który odprawił ceremonię. Niestety, wkrótce po ślubie okazało się, że młoda para nie będzie żyła długo i szczęśliwie. Osano-Wo sądził, iż spodoba mu się posiadanie „kłótlivej, odważnej i popędliwej” żony z rodziny Matsy – prawdziwej Lwicy. Na nieszczęście, młoda małżonka nie okazała się taka, jak się spodziewał. Wytykała mu błędy strategiczne i nieprawidłowości w organizacji oddziałów. Narzekała na niegościnnosć pałacu i usuwała z dworu każdego, kto zdradzał najmniejsze nawet objawy Skaży Krain Cienia. Osano-Wo pozostawało tylko modlić się o narodziny syna. Jak najszybsze narodziny.

W dniu, w którym żona obwieściła swój odmienny stan, daimyo wyruszył do wioski Krabów, gdzie odbywały się huczne uroczystości. Wypił zbyt wiele sake i następnego ranka obudził się w małej chatce, a młoda wieśniaczka z nieśmiałym uśmiechem podała mu tetsubo.

Dziewięć miesięcy później, tego samego dnia, urodziło się dwoje dzieci. Nikt nie wiedział, które z nich przyszło na świat pierwsze, a Osano-Wo uznał obu chłopców za swoich synów. Dziecko wieśniaczki zabrano do zamku, gdzie miało wychowywać się u boku brata.

W miarę jak chłopcy dorastali, zarówno ich ojciec jak i jego Lwia żona zachęcali ich do rywalizacji. Potomek samurajów zwyciężał z niewielką przewagą w niemal każdym turnieju. Gdy nadszedł czas, w którym obaj bracia powinni przystąpić do ceremonii gempukku, dwór

zaczął zadawać nieuniknione pytanie: który z nich zatknie za obi Chikarę?

Wreszcie nadszedł długo oczekiwany dzień. Osano-Wo ujął w dłonie miecz swych przodków i zwrócił się do syna zrodzonego z chłopki. Z pełnym dumy uśmiechem wręczył Chikarę chłopcu, który uklonił się i przyjął dar. Gdy daimyo odwrócił się, by odejść, żona zastąpiła mu drogę, zagradzając przejście.

– Dlaczego? – krzyknęła. – Dlaczego znieważasz moją rodzinę?

– Ponieważ twój syn zwyciężał w każdych zawodach, w których wziął udział. Jest wspaniałym wojownikiem. Wspaniałym Lwem. Wie, co znaczy zwyciężać. Nie ma jednak pojęcia, jak to jest przegrywać, a mimo to wciąż próbować.

Żona Osano-Wo wpadła w furję. Następnego ranka przy pomocy sług zebrała wszystko, co do niej należało i na zawsze opuściła ziemie Klanu Kraba. Nie mogła powrócić do swej rodziny, nie mogła też wstąpić do żadnego z pozostałych





OBELGI

Dekai guzo – dureń

Zurui chibi
– Parszywy karzeł

Kusatta Ningen
– Kanalia

Chikusho – obrzydliwy,
długonosi i cuchnący barbarzyńca

Dani – Pijawka

Onna tarashi – Lалуś

Urenokori – Stara wiedźma

Ojamamushi! – Ty złośliwy gzie!

Kono yaro! – Ty pełzający robaku!

Ojo-sama
– Bezużyteczny członek innego Klanu, zwłaszcza bushi (dosłownie „zepsuta bogata panienska”)

Wielkich Klanów. Ogoliła więc głowę i osiedliła się na wyspach nieopodal wybrzeży Klanu Żurawia. Tam jej syn i jego towarzysze wybili stworzenia zamieszkujące archipeląg, na którym wnuk Smoczycy Burzy osiedlił się i założył własną rodzinę, wkrótce nazwaną Klanem Modliszki.

Wojna z Żurawiami i odstępstwo rodu Yasuki

Pierwsza wojna domowa w Rokuganie wybuchła pomiędzy Klanami Kraba i Żurawia, w jakieś trzysta lat po odparciu armii Fu Lenga. Podczas Pierwszego Osiedlenia rodzina Hida założyła placówki nie tylko na południowych granicach Szmaragdowego Cesarstwa, ale pobożowała także twierdze i porty wzdłuż Półwyspu Kenkai Hanto. Miały one strzec ziem Krabów przed atakiem od strony morza. Żurawie także zasiedliły półwysep, wykorzystując naturalne porty i łagodną linię brzegową, by rozwijać swój i tak już kwitnący handel morski. Konflikt był nieunikniony.

Kraby twierdziły, iż Klan Żurawia nie musi mieć półwyspu, aby kupczyć swoimi towarami. Żurawie argumentowały, iż Klan Kraba postępuje niemądrze, utrzymując linie obrony tak daleko od Krain Cienia. Kiedy spory przybrały na sile, pani Doji Mizhime wysłała posłów do Cesarza, prosząc go o rozwiązanie problemu. Pan Hida Ichido nie zamierzał jednak słuchać opinii Syna Słońca i ruszył do natarcia tuż przed rozpoczęciem misji dyplomatów.

Same działania wojenne trwały żałośnie krótko. Samuraje z Klanu Żurawia nie potrafili sprostać siłom Pana Hidy, który w przeciągu dwóch tygodni zdobył prawie cały obszar Kenkai Hanto. Jego zwycięstwo okazało się jednak krótkotrwałe, gdyż dzięki wpływom na Cesarskim Dworze i ogromnej władzy nad związkami kupieckimi, Żurawie odcięły wojska Klanu Kraba od zaopatrzenia. Daimyo Krabów, niechętny odwoływaniu większej ilości oddziałów z posterunków w Krainach Cienia, nie mógł utrzymać pozycji na półwyspie. Kiedy zapasy żywności i broni były na wyczerpaniu, Żurawie przypuściły kontratak i stopniowo zaczęły zmuszać armię Klanu Kraba do odwrotu.

Wtedy to z pomocą Panu Hidzie przyszła rodzina Yasuki, wówczas jeszcze jeden z rodów Klanu Żurawia. Yasuki nadzorowali większość nielegalnych przedsięwzięć, w które były uwikła-

ne Żurawie. Pan Doji, wykorzystując każdą sposobność do polepszenia swej pozycji na Dworze, nakazał Yasuki porzucić zakazane interesy. Rodzina zaprotestowała, twierdząc, iż jej działalność utrzymuje spokój w tak niebezpiecznym dziale gospodarki. Pan Doji puścił argumenty Yasuki mimo uszu, ponownie rozkazując rodowi zaprzestać dalszej działalności. Yasuki odpowiedzieli odejściem od Klanu Żurawia.

Pan Hida, przychylny zwiększeniu liczby posiadanych sojuszników o grupę kupców, natychmiast zaoferował rodzinie opiekę swego Klanu. Yasuki zgodzili się i wkrótce Żurawie straciły kontrolę nad dostawami dla wojsk Krabów. Poniesiony na duchu niespodziewaną przychylnością Fortun Hida nakazał następny atak na półwysep, tym razem odnosząc jeszcze większy sukces. Zanim jednak konflikt rozgorzał na dobre, Cesarz nakazał obu stronom złożyć broń i postanowił, iż Kenkai Hanto zostanie podzielone między oba klany, czyniąc ustanowioną przez siebie granicę nienaruszalną, dopóki morze nie pochłonie półwyspu. Oba klany niechętnie poddały się woli Cesarza.

Nie mogąc powrócić do Klanu Żurawia, ród Yasuki zwrócił się do Krabów z prośbą o przyjęcie na stałe. Hida zgodził się z ochotą. Daimyo potrzebował kontaktów ze światem zewnętrznym, a Yasuki nadawali się do tego znakomicie. Od tej pory Yasuki pełnią funkcję dyplomatów Klanu Kraba, wyjaśniając jego postępowanie i prowadząc negocjacje z resztą Cesarstwa. Ich działalność handlowa – zarówno bardziej, jak i mniej legalna – rozkwitała, zapełniając kufry Klanu tak pożądanym bogactwem i dostarczając środków na prowadzenie wojen.

Żurawie jednak nie chciały puścić płazem zniewagi ze strony zdradzieckich sojuszników. Kiedy Pierwsza Wojna dobiegała kresu i życie zaczęło powracać do normalnego biegu, Klan Żurawia wypowiedział „tchórzliwym zdrajcom” kolejną wojnę – tym razem ekonomiczną. Wioski Żurawi zamknięto dla handlarzy Yasuki, a interesom rodziny zagroziła wkrótce ostra konkurencja ze strony kupców z Klanu Żurawia, którzy „przypadkowo” pojawiali się w okolicy. Mniej legalne przedsięwzięcia stały się obiektem sankcji namiestników, zaś dyplomaci Żurawi dokładali starań, aby prośby Yasuki, zanoszone przed tron, odrzucano.

Nowa rodzina Klanu Kraba podjęła rzucone jej wyzwanie. Daimyo rodu, Yasuki Tsunami, zaczął „dla ochrony” gromadzić roninów i knuć własne spiski przeciwko sprytnemu przeciwnikowi. Żurawie wkrótce boleśnie odczuły skutki działań Tsunami, w miarę jak ich interesy zaczęły w tajemniczy sposób sabotować. Klan Żurawia

odpowiedział, oczywiście, wzmożeniem wywieranej presji.

Obie strony konfliktu były zbyt przebiegłe, by sprawy wymknęły im się spod kontroli – Żurawie nie życzyły sobie, aby Cesarz został wplątany w rozgrywkę, które uważały za porachunki wewnętrzne, natomiast Yasuki zbyt dumni, by zabiegać o pomoc. Pod pozorem trwałym płaszczykiem pokoju wrzała bezlitosna wojna, z której przebiegu nie zdawali sobie sprawy niewtajemniczeni. Interesy rozkwitały i upadały, góry koku zmieniały właścicieli, a wszystko działo się pod przykrywką „najzwyklejszej” wymiany

Lew i Krab

Wydawałoby się, iż Klan Kraba i Klan Lwa, jako dwie największe militarne potęgi Cesarstwa, powinny być najbardziej zawziętymi wrogami, dzieje się jednak odwrotnie. Choć ich stosunki są czasem napięte i słyszy się o sporadycznych potyczkach między ich oddziałami, jeden Klan zna i darzy szacunkiem mocne strony drugiego. Mając wspólnych wrogów w Żurawiach i Skorpionach oraz niewiele okazji do utarczek o ziemię i wpływy, jeden sąsiad zdaje się z zadowoleniem pozostawiać drugiego samemu sobie i skupiać uwagę na innych sprawach.

O włos od wojny Klany Lwa i Kraba znalazły się około sześciuset lat temu. Matsu Itagi, Champion Lwa, był ogromnym, muskularnym mężczyzną, szczycącym się siłą i męstwem w bitwie. Mógł pochwalić się setką zwycięstw odniesionych na polu walki, nieknięty wyszedł z nie mniej niż dwóch tuzinów pojedynków iaijutsu. Od dawna uważano go za jednego z największych bohaterów Cesarstwa, niemal dorównującego siłą samemu Akodo.

Nieustanne zmagania Krabów z Krainami Cienia były solą w oku Itagiego. Choć nikt nie wątpił w ogrom jego dokonań ani nie poddawał w wątpliwość odwagi, Matsu nigdy nie

stał twarzą w twarz z niehumanoidalnym mieszkańcem Krain Cienia i nigdy nie stawiał czoła mocy Fu Leng. Czemuś, z czym Kraby mierzyły się każdego dnia.

– Jak Klan Lwa może mówić o swej potędze, gdy najbardziej zawziętą bitwę toczy się za nas? – pytał sam siebie. – Jak Prawa Ręka Cesarza może beczynn timer trawie czas, gdy jego najstarszy wróg wciąż stanowi zagrożenie? – Tygodniami rozmyślał nad tym problemem i zastanawiał się, w jaki sposób mógłby położyć mu kres. W końcu znalazł rozwiązanie i ułożył plan, który



handlowej. W rzeczywistości toczyła się wojna bardziej zażarta niż którykolwiek wcześniejszy otwarty konflikt. Spór ten trwa, to słabnąc, to narastając, aż do dnia dzisiejszego, gdyż Yasuki i Żurawie jednakowo pragną zdobyć niekwestionowaną kontrolę nad rynkami Cesarstwa. I jedni, i drudzy uważają, że zakończenie konfliktu znajduje się w ich gestii, jednakże ten dawno już rozrósł się, obejmując siły, o których nie mają pojęcia. Nieskomplikowana waśń, zapoczątkowana zdradą jednej rodziny, dała początek tajemniczej organizacji, znanej jako Kolat...

PRZEKLEŃSTWA I INNE WYRAŻENIA

Zakkennayo! – Uniwersalny zwrot wyrażający gniew i irytację. Kraby używają go niezwykle często.

Cho-yabe – Cholera, skopaliśmy to.

Kuchi ni chakku – Zamknij się!

Okesho wa doshitano, geisha – san? – Gdzie twój makijaż, geiszo?!

Rakki yaro – Kopany fuksiarz



obwieścił następnego dnia oniemiałemu zgromadzeniu, zebranemu w sali biesiadnej Pałacu Cesarskiego. Chciał samotnie udać się w Krainę Cienia i zamknąć przejście do Plugawej Otchłani, w której przebywa Fu Leng. Gdyby zawalić Otchłań, największy wróg Rokuganu zostałby na wieki uwięziony pod ziemią. Streściwszy swój plan, Itagi ukląkł przed Cesarzem i zaczął błagać go o pozwolenie na podjęcie wyprawy. Syn Niebios spojrzał na swojego Championa i, widząc żarliwe pragnienie malujące się na jego twarzy, w milczeniu skinął głową.

Dwór Cesarski zaszumiał od przyciszonych szeptów, komentujących brawurowe zamiary Itagiego, ale nikt nie ośmielił się zasugerować, że działa on nierozważnie. Wielu dworzan chwaliło męstwo Championa, a kilku zaproponowało nawet, że będą mu towarzyszyć, wiedząc z góry, iż dumny Lew odrzuci wszelką pomoc. Itagi wyruszył samotnie z Otosan Uchi i udał się na ziemie Feniksów, by prosić członków tego Klanu o ochronę przed wyniszczającym działaniem żywiołów Otchłani i samych Krain Cienia.

Jakieś trzy tygodnie później Champion Klanu Lwa, uzbrojony jakby wyruszał na wojnę, i chroniony wszelkimi zaklęciami ochronnymi, jakie potrafiły na niego rzucić Feniksy, dotarł przed bramy zamku Hida. Daimyo Klanu Kraba, Hida Tadaka, przyjął Itagiego oraz towarzyszący mu poczet z największą wystawnością, na

jaką mógł się zdobyć w swoim urządzonym po spartańsku pałacu. Dworzanie podrzinali sobie z bezbarwnych dekoracji i nie urozmaiconego jedzenia, jakie dla nich przygotowano, ale Itagiemu to nie przeszkadzało. Nie przybył tutaj przecież dla rozrywki.

W czasie wieczornej uczty, Hida Tadaka podjął nareszcie wątek, którego każdy starannie unikał. Na tyle delikatnie, na ile było go stać, zasugerował, iż przedsięwzięcie, na które ważył się Champion Lwa, było szaleństwem i mogło skończyć się tylko utratą jednego z największych bohaterów Cesarstwa. Itagi zamilkł na te słowa i krew napłynęła mu do twarzy.

– Czy sugerujesz, że nie potrafię podołać takiemu zadaniu?

– Powiadam, że nikt nie podoła temu, co proponujesz – odparł Tadaka. – Nawet najgwałtowniejszy huragan nie potrafi zgasić słońca.

– Ja potrafię – odrzekł Lew, mrużąc oczy. – Jeśli mamy się uwolnić od Tego Którego Imienia Się Nie Wymawia, będzie to wymagało poświęcenia ludzi takich jak ty i ja – tych, w których żyłach płynie krew bogów. Hida-san, jeżeli ja nie zdołam zamknąć Otchłani, to nikt inny nie będzie umiał tego uczynić.

Tadaka przez długi czas spoglądał na Lwa. W końcu przemówił:

– Idź więc. Sam zbierzesz żniwo swoich czynów.



Następnego dnia Itagi wyruszył z pałacu Hida, zabierając ze sobą jedynie broń, chroniący go jadeit oraz niewielki zapas jedzenia i wody. Zatrzymał się jeszcze, by uzupełnić zapasy w zamku Hiruma, a następnie zniknął w ciągnącej się bez końca szarości królestwa Fu Lenga.

Minął dzień, potem tydzień, wciąż bez znaków zwiastujących powrót Championa Lwów. Zwiadowcy Hiruma donieśli, iż znaleźli jego ślady, które urywały się jednak niedaleko Rzeki Czarnego Palca. Minął następny tydzień. Żywność, którą Itagi zabrał na drogę, musiała już dawno się wyczerpać. Towarzysze Championa – wciąż przebywający w zamku Hida – zaczęli tracić nadzieję, że jeszcze zobaczą go żywym. Minął trzeci tydzień i los bohatera zdawał się przesądzony. Do Klanu Lwa wysłano wiadomość, że jego Champion nie żyje.

Mimo to, młodsza siostra Itagiego nie pozwoliła sprawie ucichnąć. Matsu Oki od wczesnego dzieciństwa idealizowała przyszłego daimyo, nie dawała więc wiary pogłoskom, jakoby pochłonęły go Krainy Cienia. Usłyszawszy o nocnej wymianie zdań między Itagim a Tadaką, poprzedzającej zniknięcie ubóstwianego brata, doszła do wniosku, iż to zaślepione zawiścią Kraby doprowadziły do jego śmierci. Ogarnięta żądzą zemsty, zgromadziła armię i wyruszyła w kierunku prowincji Klanu Kraba.

Tadaka z trudem uwierzył w wieść o nadiągających wojskach. Jego własne siły były związane walką w obronie granic Cesarstwa i brakowało mu rezerw zdolnych odeprzeć przeciwnika. Dlatego, kiedy wojska Oki przekroczyły granice jego ziem, poprosił o podjęcie pertraktacji i wyjechał jej na spotkanie. Oki nie traciła czasu na kurtuazję:

– Przyrowadź mojego brata. Pokaż mi go albo mianem odszkodowania zajmę twój zamek.
– Udał się w Krainy Cienia, jak poprzysięgał.
– Po tym, jak groziłeś mu przy swoim stole! – Ledwo powstrzymywany gniew odmalował się na jej twarzy.

– Po tym jak ostrzegłem go, czemu chce stać się zdrajcą? Czy jesteś tak tępą, że nie potrafisz pojąć różnicy?

Oki zasyczała i wyszarpnęła miecz z saya. Zanim uderzyła, Tadaka uniósł ręce.

– Wstrzymaj się, Lwico. Nie chcę z tobą zatarć. Jeżeli mam zapłacić własną krwią, chętnie to uczynię. Jeśli jednak mnie zabijesz i tak będziesz musiała pogodzić się z tym, że Itagi odszedł na wieki.

Miecz Oki znieruchomiał nad jej głową.

– Co więc proponujesz?

– Jeżeli twój brat zdołał jakoś przeżyć, ktoś będzie musiał wyruszyć w Krainy Cienia i go odna-

leźć. Ty nie możesz tego uczynić, a ja nie narażę życia żadnego z moich ludzi, nakazując im podjąć takie wyzwanie. Dlatego pójdę sam. Podążę samotnie do królestwa Mrocznego Pana i przyproradzę twojego brata, żywego lub martwego. Przysięgam ci to na krew moich przodków.

Oki popatrzyła na niego z powątpiewaniem.

– A jeśli wrócisz bez niego?

– Wtedy zostawisz moje ziemie w spokoju, a jako wyrównanie poniesionej straty, weźmiesz moją głowę.

Oki rozważyła w milczeniu propozycję daimyo.

– Wyrażam zgodę – rzekła wreszcie. – Mój brat odszedł dwadzieścia pięć dni temu. Daję ci tyle samo czasu na dotrzymanie danego słowa.

Tego samego dnia Tadaka wyruszył w Krainy Cienia. Poza katana nie wziął ze sobą żadnej broni. Na szyi wisiał mu jadeitowy naszyjnik, z wyciśniętymi w kamieniu niezwykle pięknymi pieczęciami, a u pasa kołysała się sakwa z kolorowymi paciorkami. Poruszał się ukradkiem, lecz zdecydowanie, kryjąc się w ciemnościach i czyniąc mniej hałasu, niż mysz.



Minęły dwa dni, nim zdołał odnaleźć leże. Sklecone byle jak z gałęzi i skór, wyrastało niczym świeży pęd na skraju zagajnika, w którym wznosiły się powykęcane drzewa. Były wysokie i okrągłe, a przypominały gigantyczny labirynt tuneli. Z jednej strony ziało ciemnością wejście – gdyby Tadaka nie wiedział, gdzie go szukać, nie potrafiłby go znaleźć w półmroku panującym w Krainach Cienia.

Przykucnąwszy przy wejściu, Tadaka zaświergotał, wydając z siebie coś na kształt okrzyku zwierzęcia obdarzonego niezwykle inteligencją.

We wnętrzu nory zamajaczyła wydłużona i opatrzona wąsikami twarz, po bokach której wyrastały obszarpane uszy. Nezumi trzymał w przypominających łapy dłoniach włócznię i syczał, odpowiadając Krabowi w tej samej, świergotliwej mowie.

– Dlaczego ty człowiek przychodzisz tu-tu? My ciebie zabić i zjeść twoja kości na jedzenie!

– Jestem Hida Tadaka, Nezumi, i przychodzę ubić z wami interes.

Szczurak nie przestawał syczeć.

– Co ty mieć czego my chcieć-chcieć?

Tadaka pokazał mu pojedynczy szkłany paciorek, którego czerwona powierzchnia rozbłyśnęła w półmroku. Daimyo wymownie potrząsnął sakwą wiszącą u pasa tak, by pozostałe



„OCH, JAKIE TO SZCZERE.”

(SEIITSU)

Dla Kraba nie ma obelgi większej, niż poczucie, że ktoś z niego zakpił. Prawie dziewięćdziesiąt lat temu przebywający na Dworze Cesarskim Hida Nakiro, daimyo Klanu, zagadnięty został przez płaczącego Skorpiona. Krab nie miał czasu ani cierpliwości by zajmować się błahostkami, odpowiedział więc po prostu:

– Och, jakie to szczere – Następnie odwrócił się, nie zwracając więcej uwagi na Skorpiona, publicznie upokorzonego brutalną, ale celną uwagę.

Od tego dnia przyjęło się wśród samurajów z Klanu Kraba określać mianem „szczerego” każdego, kto według nich nie zdradza swych prawdziwych zamiarów. Ma to sugerować, iż rozmówca gra i nie ukazuje swoich prawdziwych emocji.



WYTWORNA SZTUKA DYPLOMACJI KLANU KRABA

Większość Krabów nie ma ani czasu, ani cierpliwości, by brać udział w subtelnych, politycznych rozgrywkach, w których lubują się inne Klany. W większości wypadków, członkowie Klanu polegają na rodzinie Yasuki, reprezentującej ich interesy w całym Cesarstwie, potrafią oni bowiem postępować na tyle taktownie, by objąć stanowisko dyplomatyczne, i czują się czasami aż zbyt swobodnie na dworach możnowładców. Klan powierza przebywających na ziemiach Krabów ambasadorów z innych stron Cesarstwa opiece rodziny Yasuki, która gości ich w swych zamkach i – zgodnie z oczekiwaniami pozostałych rodów – zaspokaja ich wszelkie potrzeby.

Istnieje jeden ważny wyjątek od tej reguły. Klan Żurawia uważa rodzinę Yasuki za zdrajców, a daimyo Żurawi odmawia ambasadorom Yasuki prawa do wstępu na jego ziemie. Żurawie nie wysyłają też posłów do domostw Yasuki, uważając, iż takiej plamy na honorze, nie można by zmyć. Dlatego Kraby postanowiły udzielać pozwolenia na pobyt w zamku Hida dyplomatom Żurawi z rodziny Daidoji. Zamiast ambasadorów Yasuki Klan Kraba wysyła na ziemie Żurawi przedstawicieli rodów Hida lub Hiruma.

Cd. na następnej
stronie

paciorki zaczęły grzechotać. Ślepiea Nezumi rozszerzyły się, gdy usłyszał kuszący dźwięk.

– Przechodził tędy człowiek, człowiek taki, jak ja – ciągnął Tadaa. – Wiem, że przeciął wasze terytorium łowieckie. Widzieliście, dokąd poszedł?

Porośnięta futrem twarz przyjrzała mu się przez moment, po czym znikła w dziurze. Chwilę później pojawiła się ponownie. Z łap szczuraka znikła włócznia.

– Tak, my widzieć on-on. On iść-iść, gdzie złe rzeczy być. Czemu ty znaleźć bardzo go chceć-chcieć?

– Może powstrzymać wojnę. Wiesz czy jeszcze żyje?

– Może tak, może nie. Czemu my mówić tobie rzeczy co znać-znać?

Tadaa pokazał mu sakwę.

– Cała będzie wasza, jeżeli powiecie mi, gdzie on jest.

Ta obietnica wystarczyła Nezumi.

– Tak. On-on przyjść wiele dzień temu. Mówić nam on iść-iść zabić wielkie złe. My śmiać się z on, ale miecz ostry, my nie śmiać się za długo. On iść-iść ta droga. – Szczurak wskazał na rząd niskich wzgórz widocznych na horyzoncie.

– Jesteś tego pewien?

– Tak-tak. Tahtah, wielki łowca, pójść za nim, zobaczyć co on robić chceć-chcieć. Mówić ci ja, on-on iść na wzgórze i nie wrócić.

Tadaa rzucił torbę szczurakowi, który skwapliwie ją chwycił.

– Klan Kraba winien jest ci wdzięczność, Nezumi – burkliwie podziękował bushi.

Szczurak chciwie potrząsnął wielokolorowymi świecidełkami, trzymanymi w wyciągniętej łapie. Gładząc je, spojrzał jeszcze raz na Tadaę, tym razem złośliwie mrużąc ślepiea.

– Hej człowiek ty-ty, nam powiedz, czemu my nie zabić ciebie teraz?

Wystarczył jeden błyskawiczny ruch, by katana Tadaa zakreśliła w powietrzu łuk, kierując się w stronę oblicza gryzonia. Szczurak wydał pełen paniki pisk i zniknął w gnieździe, a paciorki rozprysły się we wszystkie strony. Tadaa parsknął, schował miecz i wyruszył w dalszą drogę.

Dotarcie do wzgórz zajęło daimyo cały następny dzień – musiał z mozołem przecierać szlak w gęstym błocie, które tutaj uchodziło za stabilny grunt. „Wzgórze” nie były najważniejszym słowem na określenie skałek, dźwigających się z bagniska. Tadaa zatrzymał się u ich podnóża i powoli uklęknął. Jednym szarpnięciem ściągnął z szyi jadeitowy naszyjnik i uniósł na wysokość oczu. Amulet zaczął powoli kołysać się w przód

i w tył, jak wahadełko, po czym nagle zamarł, w połowie wahnienia, i wystrzelił w prawo, w kierunku wzgórz. W tej pozycji pozostał, szarpnięc jak pies trzymany na smyczy. Tadaa uśmiechnął się ponuro – Krainy Cienia jeszcze nie wydarły duszy z ciała Itagiego.

Wisiołek poprowadził samuraja w stronę sterzących skał. Daimyo starannie wybierał drogę pomiędzy wzniesieniami terenu, trzymając się tak blisko wyznaczonej przez amulet ścieżki, jak tylko to było możliwe. Kiedy wzgórze zogniła i połączyły się w jeden łańcuch, Krab znalazł w końcu to, czego szukał. Matsu zaklinował się w wąskim przejściu i opierał się o przednią ścianę skały. Jego zbroja była podarta niczym papier, a ciało poranione w setkach miejsc. Brud i błoto pokrywały jego twarz szczelną warstwą, zastygłą w maskę bólu, który odzywał się przy każdym ruchu Lwa. Jego lewą rękę odcięto tuż poniżej łokcia. Prowizoryczna opaska powstrzymywała krwawienie, a poczerwiała oparzelina wymownie świadczyła o tym, że zamknął ranę przypalając kikut. Skrócona kończyna drgała niczym wąż.

Jednak Itagi wciąż był Championem. Jego oczy gorzały żarem zawziętości, a trzymana w ocalałej dłoni katana – choć splamiona posoką – wyglądała równie groźnie co zawsze. Odwrócił się by stawić czoła Tadae, gdy jednak rozpoznał nadchodzącego, opuścił miecz.

– Coś mi się wydaje, że nie dotarłeś do Plugawej Otchłani – powitał go Tadaa.

– A więc przychodzisz napawać się moją porażką? – wyszeptał Lew.

– Nie, chcę zabrać cię z powrotem. Twój sen się skończył, Matsu Itagi, czas byś się obudził.

Oczy Lwa zwęziły się:

– Nie mogę wrócić tak po prostu. Nie mogę, zanim nie dotrę do Otchłani.

– Nigdy do niej nie dotrzesz. Żaden człowiek nie zdoła tego uczynić.

– A więc umrę próbując – wyszczał. Odpowiedź Championa nie poruszyła Kraba.

– I to właśnie robisz tutaj? Czekasz na śmierć?

– Czekam by dołączyć do przodków, Hido. Tam... Są bestie, które po mnie przyjdą. Powiedziały, że zaszczują mnie jak psa. Nie ucieknę.

– Ucieczka a wycofanie się to dwie zupełnie różne rzeczy. Czy jesteś tak głupi, że nie potrafisz pojąć różnicy?

– Zostaw mnie, Krabie – wyszczał Lew. – Czekaj na mnie przeznaczenie.

– Błagam cię, byś zmienił zdanie. Nawet teraz, kiedy rozmawiamy, twoja siostra przygotowuje się do wszczęcia wojny przeciwko moim ludziom. Tylko twój powrót, Itagi, może ją od niej

odwieść. Pamiętaj o swojej przysiędze, Lwie. Wojna między naszymi Klanami doprowadzi tylko do umocnienia wrogów Cesarza. Wróć ze mną. Wróć do swoich obowiązków i zapamiętaj lekcję, którą tutaj otrzymałeś. Są inni, którzy powinni ją usłyszeć.

Dreszcz wstrząsnął ciałem Itagi, kiedy powiedział przez zaciśnięte zęby.

– Nie... odejdę.

Tadaka dostrzegł płomień stanowczości we wzroku Lwa i pokiwał głową.

– Więc zostanę z tobą. Będziemy razem bronić tego przejścia.

Itagi pochylił głowę, by ukryć wzbierające pod powiekami łzy bólu.

– Nie zdołamy go obronić, Krabie. Tam są potworności, jakich nigdy nie widziałem.

– Wiem. – Daimyo Klanu Kraba wyjął katana i wyciągnął ramię, by Lew mógł się na nim oprzeć.

Trzy dni później zwiadowca Hiruma dostrzegł ogromną sylwetkę, z trudem poruszającą się we mgle. Naciął karb na łuczysku, po czym skierował strzałę w zbliżającą się postać i dopiero ochrypliły krzyk Tadaki wstrzymał jego dłoń.

Champion Klanu Kraba zbliżył się do zwiadowcy, dźwigając na plecach nieruchome ciało Matsy. Obaj mężczyźni byli skąpani we krwi, a z ich dłoni zwisała bezużyteczna już broń. Tadaka upadł na kolana przed zwiadowcą, układając na ziemi wciąż jeszcze oddychającego Lwa.

Oddział bushi odtransportował rannych do zamku Hiruma. Matsu Oki otrzymała wiadomość i eskortę do twierdzy tak szybko, jak to było możliwe. Przybyła, kiedy na dziedziniec wnoszono na noszach zbrotzone krwią ciała rannych.

Itagi poruszył ocalałą dłonią, wzywając siostrę do siebie. Pochyliła się nad nim, wystarczająco blisko, by wyczuć na swym policzku jego zamierający oddech.

– Nie zwyciężono nas – uśmiechnął się lekko.

Lew i Krab zostali z honorami pochowani razem, w Otosan Uchi. Przykład tej dwójki wystarczył, by na sześć stuleci w obu Klanach porzuciono myśl o wojnie.

Upadek Iuchibana i powstanie tsukai-sagasu

Jakieś pięćset lat temu czarnoksiężnik *maho*, Iuchiban, zaczął szerzyć postrach w całym Cesarstwie. Władął straszliwą magią i używał mrocz-

nych mocy *maho*, aż wreszcie wraz ze sprzymierzonymi Piewcami Krwi zaplanował zamach na samego Cesarza. Jednak dzięki działaniom dwójki odważnych namiestników spisek został udaremniony, a Siedem Klanów zjednoczyło się, by zniszczyć potęgę Iuchibana. Czarnoksiężnik został zgładzony, a jego zwolennicy rozproszeni, ale magia, jaką się posługiwał, była tak silna, że sama śmierć nie wystarczała by go powstrzymać. Cesarz nakazał rodzinie Kaiu wzniesienie grobowca, pełnego sprytnych pułapek i labiryntów wiodących donikąd, które uniemożliwiłyby towarzyszącemu czarnoksiężnikowi wykradnięcie ciała.

Kaiu wyczerpało wszystkie siły i dokonali cudów, by w ciągu trzech miesięcy spełnić życzenie Cesarza. Grobowiec Iuchibana był arcydziełem architektury, wielopoziomową, śmiertelną pułapką, pełną najbardziej wymyślnych zabezpieczeń, jakie mogła spłodzić wyobraźnia Kaiu. Zakute w łańcuchy ciało Iuchibana spoczęło w Grobowcu, który następnie zapieczętowano potężnymi zaklęciami Feniksów i Skorpionów, aby mieć pewność, że Czarnoksiężnik nigdy się nie wymknie. Główny architekt Grobowca, Kaiu Gineza, pozostał we wnętrzu swojego dzieła, aby uruchomić wszystkie maszyny, wiedząc, iż nigdy już go nie opuści. Jego poświęcenie stanowiło ostatnią ofiarę, jaką pochłonęło zebrało zło Iuchibana.

Tak przynajmniej się wydawało. Po stu pięćdziesięciu latach duch shugenja w jakiś sposób ożył i zdołał wydostać się ze swego więzienia. Po raz drugi Siedem Klanów zjednoczyło się, aby zdać mu druzgocącą klęskę i po raz drugi Czarnoksiężnik został umieszczony w Grobowcu. Tym razem jednak jego duszę przykuto do samych kamieni, więząc ją w murach. Tu znowu budowla Kaiu okazała się znakomicie spełniać swoje zadanie. Grobowiec został tak przemyślnie zaprojektowany, że duch Iuchibana nie potrafił znaleźć zeń żadnej drogi ucieczki. Zamknięty pośród krętych korytarzy i przemierzających się komnat, Iuchiban do cna oszalał. Grobowiec rozbrzmiewa teraz echem jego obłąkanego śmiechu, a ściany zaczęły powoli tracić pierwotny kształt pod zgubnym wpływem wynaturzonego umysłu. Niektórzy wierzą, iż Iuchiban sam wypacza konstrukcję Grobowca, aby w pełni oddawał ogrom jego szaleństwa. Inni utrzymują, że dzieje się tak dzięki ochronnej magii Feniksów, dla pewności, by obłąkany duch nigdy nie znajdzie drogi na zewnątrz. Po dziś dzień komnaty wzniesione dzięki kunsztowi Kaiu skutecznie uniemożliwiają więźniowi ucieczkę.

Zbrodnie Iuchibana sprawiły, iż w Szmaragdowym Cesarstwie zaczęto zadawać sobie niepokojące pytania – gdzie zyskał swoje moce, jak

WYTWORNA SZTUKA DYPLOMACJI KLANU KRABA (Cd.)

Wielu uważa tę decyzję za przyczynę godnego pożałowania stanu, w jakim znajdują się stosunki między Żurawiem a Krabem.

Choć Yasuki wprawnie łagodzą szorstkość wrodzoną członkom Klanu, Kraby rzadko wywierają przychylne wrażenie na odwiedzających je dostojnikach. Są nieokrzesane, nieuprzejme i nie lubią wdawać się w gry słowne, na których polega przeważająca większość rozmów o polityce.

Ambasadorzy z innych stron Cesarstwa nie uważają za zaszczyt objęcia posady na ziemiach Klanu Kraba i najczęściej traktują pobyt na dworze obrońców Cesarstwa jak wyrok śmierci politycznej, wydany za obrazę przełożonego czy zawiedzenie pokładanego w nich zaufania.

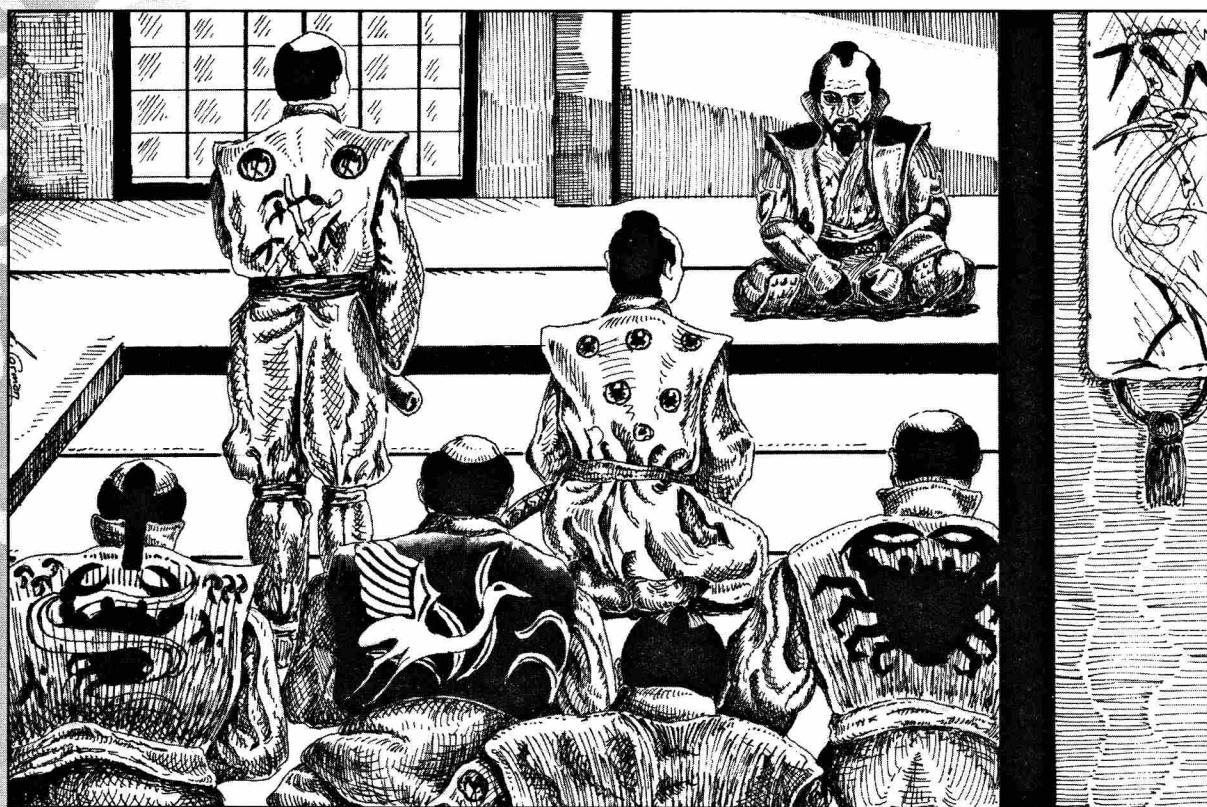
Choć w prowincjach Kraba posłowie narażeni są na wszelkie możliwe upokorzenia, muszą reagować na nie z całym taktem i delikatnością, na jakie ich stać. Jest to wyczerpujące, niewdzięczne zadanie, cięższe jeszcze ze względu na wątpliwą definicję gościnności Krabów.

Ambasador przyzywany do pełnych przepychu pałaców Żurawi czy zawilej sieci politycznych intryg, tkanych przez Skorpiony, przeżyje niemiłe zaskoczenie wkraczając po raz pierwszy w zimne korytarze fortecy Krabów.



udało mu się w tak krótkim czasie zdobyć potęgę, dlaczego powstrzymanie go wymagało tak wiele wysiłku. Cesarscy namiestnicy usiłowali odkryć źródło jego wiedzy, Dwór Cesarski życzył sobie, by wyjaśniono tajemnicę pochodzenia popleczników Czarnoksiężnika, zaś shugenja Feni-

zadowalające rozwiązanie problemu, nakazali stu członkom rodziny porzucić studia i rozpocząć wędrówkę po całym Szmaragdowym Cesarstwie w poszukiwaniu oznak zła. Daimyo wybrał kandydatów ze względu na ich wytrzymałość, umiejętności, jakimi mogli wykazać się



ksa pragnęli poznać sposób, w jaki doszedł do potęgi w tak krótkim czasie. Nie znaleziono odpowiedzi na żadne z tych pytań, co przyprawiało pytających o jeszcze większy niepokój.

Rodzina Kuni niepokoiła się pojawieniem się Iuchibana i następstwami jego walki o władzę bardziej niż ktokolwiek inny. Od Klanu Kraba oczekiwano przecież, iż będzie powstrzymywać zło z dala od granic Rokuganu, a Iuchiban uderzył w samym sercu Szmaragdowego Cesarstwa. Ustawiczna walka w Krainami Cienia pochłaniała wszystkie siły Klanu, jak więc mógł on jeszcze zapobiegać zagrożeniu tak odległemu od ich prowincji jak atak Iuchibana? W dodatku Kuni czuli coś na kształt osobistej odpowiedzialności za to, co uczynił, gdyż szerzyły się plotki, jakoby miał oprzeć swoją wypaconą magię na wiedzy przekazywanej w ich szkole. Jeśli była to prawda, to rodzina Kuni musiała dołożyć starań, by podobny wypadek nigdy więcej się nie powtórzył.

Starszyzna rodu Kuni przez wiele dni zastanawiała się, co uczynić. Uzgodniwszy wreszcie

w walce, a także znajomość Krain Cienia. Zadaniem wybranych miało być likwidowanie wszelkich stworów Fu Leng pojawiających się na północ od Muru Kaiu. Członkowie powstałej grupy pojęli swoje obowiązki z oddaniem właściwym tylko Krabom i wkrótce zasłynęli w całym Cesarstwie z odwagi w starciu z czającymi się w mroku istotami. Łowcy Kuni, bo tak zaczęto nazywać wybranych samurajów, stworzyli własne techniki, mające ułatwiać im rozpoznawanie i niszczenie nadnaturalnych wrogów. Założyli samodzielne bractwo, które prowadzi nieustającą walkę ze złymi duchami i Piewcami Krwi kryjącymi się w sercu Rokuganu, i które utrzymuje sporadyczne stosunki z resztą rodu. Niektórzy powiadają, iż Łowcy nie robią nic pożytecznego, tylko wypatrują znaków zwiastujących uwolnienie Iuchibana. Jednak ludzie, którym życie ocalała nadchodząca w samą porę pomoc Tsukai-sagasu a także świadkowie rytuałów, jakie to bractwo przeprowadza, wiedzą, iż o Łowcach można powiedzieć wszystko, tylko nie to, że marnują czas.

Bitwa Spienionej Fali

Klan Kraba od wieków stanowi przedmurze Cesarstwa, chroniąc Rokugan przed Krainami Cienia. W roku 716 nadeszło jednak zagrożenie, wobec którego nawet Kraby okazały się bezsilne. Potężny *oni*, nakazujący zwać się „Paszczą” zgromadził armię rodem z najgorszego koszmaru, liczebnością dorównującą niemal hordom z czasów pierwszej wojny z Fu Lengiem. Nie była to zwykła banda goblinów czy powolnych nieumarłych, ale tysiące monstrów, jedno bardziej makabryczne od drugiego. Wojsko to, kierowane przez nieludzko dokładnego, strasznego generała, poruszało się i atakowało, jak gdyby powodowała nim jedna wola. Demony rozniosły w puch posterunki Krabów i wdarły się głęboko na terytorium Klanu. Wojska Paszczy równały z ziemią całe wioski, których mieszkańcy zmieniali się w upiorne istoty, ciągnąc w ślad za oprawcami przez spustoszone okolice. Naturalne piękno rokugańskiego krajobrazu spługawiły i wypaczyły ohydne potwory, kalające ziemię samym swym dotykami.

Kiedy linia obrony Klanu uległa załamaniu, armia Kraba wycofała się do zamku Hiruma i przygotowała do oblężenia. Zamek stanowił kluczowy element w planach obronnych Klanu Kraba, ponieważ właśnie o niego od niemal sześciuset lat rozbijały się najazdy z Krain Cienia. Jeśli gdzieś istniało miejsce odpowiednie do zatrzymania pochodu postępujących hord, znajdowało się ono właśnie tam. Jednak przeciwnik liczył właśnie na takie posunięcie i przygotował zdradziecki plan, zakładający zawalenie murów zamku Hiruma. Poświęciwszy esencję życia dziesiątków *oni*, używając nieznanych w Rokuganie mocy żywiołu Ziemi, Paszcza zdołał umieścić tuż pod murami grupę najbardziej złaknionych krwi demonów. Walka była krwawa i okrutna, i choć w końcu obrońcy wygrali, ponieśli ciężkie straty. Kiedy wojska Ciemności podeszły pod mury zamku, umocnienia były splekane, a załoga przereźdżona. Obrócenie w perzynę starożytnej siedziby rodu Hiruma przyszło demonom z dziecinną łatwością. Płomienie ze zrujnowanego zamku zasnęły niebo czarną zasłoną dymu, rozciągającą się na wiele kilometrów, a luna na horyzoncie ścięła krew w żyłach tych Krabów, które zdołały umknąć.

Armia potworów ruszyła teraz na szkołę shugenja Kuni, wznoszącą się w centrum ogromnej, falistej równiny. Nauczyciele i wychowankowie opuścili siedzibę, zanim hordy demonów zdołały do niej dotrzeć, unosząc ze sobą skarby posiadanej wiedzy. Odchodzący pozostawili w budyn-

kach wiele pułapek, bardziej i mniej magicznych, które miały spowolnić marsz najeźdźców. Wielu *oni* postradało życie w krętych korytarzach pałacu Kuni, jednak w ostatecznym rozrachunku nie osłabiło to szczególnie ich wojsk. Szkoła została zniszczona do fundamentów – nie pozostał nawet kamień na kamieniu, żaden ślad świadczący o jej istnieniu.

Ostatnią przeszkodę na drodze do Rokuganu stanowiła już tylko forteca Hida. Champion Klanu, Hida Banuken, pospiesznie zgromadził daimyo rodów na radę, na której mieli powziąć plan działania. Klan nie miał wielkich szans na zorganizowanie silnego oporu po tym, jak padła pierwsza i druga linia obrony. Kierująca się w głąb Rokuganu armia Krain Cienia mogła bez trudu przeprawić się przez Rzekę Saigo i okrążyć zamek, oblegając go, dopóki obrońcy nie wymrą z głodu. Proponowano wiele rozwiązań, jednak wszystkie wymagały czasu na przygotowania, a podwładni Paszczy znajdowali się niecałe dwa dni drogi.

W końcu ktoś cicho poprosił o głos. Była to Kuni Osaku, szanowana nauczycielka szkoły Kuni. Choć miała tylko dwadzieścia jeden lat, posiadała już moc, którą nie mogli poszczycić się dwukrotnie od niej starsi shugenja.

– Jak długo zajmie wam wzniesienie umocnień wzdłuż Rzeki Saigo? – zapytała.

Banuken poważnie się zastanowił. – Sześćdziesiąt dni, może trochę więcej.

– Dam wam ten czas – odpowiedziała krótko.

Następnego dnia, gdy zbliżał się świt, Osaku wspięła się na najwyższą wieżę zamku. Widziała stamtąd ujście Rzeki Saigo, wpadającej do Zatoki Sakana Wan. Klęcząc, wyrysowała na podłodze rząd tajemniczych znaków, a potem wyjęła stary, zniszczony zwój. Szepcząc modlitwę do Siedmiu Fortun, zaczęła rzucać zaklęcie.

Hordy Krain Cienia parły przed siebie niczym huragan, niszcząc wszystko, co stało im na drodze. Odległość między zamkiem Hida a demonami malała w zastraszającym tempie. Szeregi Krabów rozciągały się cieniutką linią po drugiej stronie rzeki, niczym wątku gałązka gotowa złamać się pod najłżejszym tchnieniem wiatru. Pierwsi, złaknieni rzezi *oni* wpadli do wody, a z ich pysków kapłała ślina. Samuraje zacisnęli dłonie na broni i przyjęli pozycje bojowe, zdecydowani drogo sprzedać życie. Wtedy zaklęcie Osaku zaczęło działać.

Stojąc na szczycie wieży, młoda Kuni z gwałtownością nawałnicy wyrzucała z siebie magiczne słowa. W jej głosie brzmiał huk gromu i ryk fal. Cała jej istota zdawała się koncentrować na rzece, kierując ku jej migoczącej tafli niewyobrażalną moc. A potem głos Osaku utonął



OKOLICZNOŚCI A ZWYCZAJ

Końcowym sprawdzianem umiejętności, który musi przejść każdy wychowanek szkoły Hida, jest wyprawa w Krainy Cienia i powrót z głową zabitego wroga. Około jednemu na dziesięciu samurajów nie udaje się ukończyć tego zadania. Teoretycznie każdy z kandydatów na samuraja powinien przynieść szczątki największego i najbardziej przerażającego *Oni*, jakiego napotka, w rzeczywistości jednak Kraby doskonale zdają sobie sprawę, iż niepotrzebne poświęcenie młodych talentów to czyste marnotrawstwo – dlatego większość młodych samurajów zdaje test, gdy wróci z głową goblina czy młodego ogra. Ci, którzy przynoszą poważniejszą zdobycz, rokują wielkie nadzieje na przyszłość, stąd też zwykle przygotowuje się ich do obejmowania stanowisk dowódczych. Uczniowie powracający z głowami nezumi są wykluczani z Klanu; zakazuje się im też dozwolnionego powrotu do prowincji Kraba (przysłowie „znaj swego wroga” ma ogromne znaczenie dla członków Klanu, biada więc uczniowi, który o tym nie pamięta).



w potężnym ryku tsunami, zbliżającego się ku ujściu Saigo.

Fala przyływu popędziła wzdłuż koryta rzeki, w okamgnieniu zmieniając spokojną powierzchnię we wzburzoną kipieli. Z początku niechętnie, po chwili wartko, wody zmieniły bieg, z potężniejącą siłą płynąc w górę rzeki. Tsunami dodało mocy sile żywiołu, w ciągu jednej minuty obracając wniwecz tworzone przez stulecia dzieło natury. Demony przeprawiające się przez rzekę zdążyły pokonać połowę szerokości rzeki, kiedy zwały się na nie tysiące ton wody. Większość zginęła, pogrzebana pod samym ciężarem fali; najsilniejsze porwał prąd, który roztrzaskał je o podwodne skały. Pozostałe na brzegu stwory zawyły z udręką na widok

spustoszenia, jakie poczyniła wezbrana rzeka, spiętrzone wody jednak nie opadły. Wręcz przeciwnie – zdawały się z każdą chwilą przybierać i burzyć coraz gwałtowniej. Co dziwne, szalejący żywioł nie tknął lichych umocnień Krabów.

Banuken wspiął się na szczyt wieży, aby ujrzeć na własne oczy dzieło shugenja. Osaku stała niewzruszenie, a w jej głosie pobrzmiwało echo ryku fal przetaczających się daleko w dół. Jej młodszy brat, Hohiro, klęczał obok, wpatrując się z oddaniem w siostrę. Odwrócił się na odgłos kroków Banukena – w jego pełnych smutku oczach lśniły łzy.

– Za każdym razem, gdy wszędzie słońce, postarzej się o jeden rok – wyszeptał. – Oto sześćdziesiąt dni, których potrzebujesz, Panie.





ZAWIĄZEK PRZYGODY

Część Muru Kaiu zawałiła się, a przypadkowa grupka Oni postanowiła wykorzystać nadarżającą się okazję. Demony przeprawiły się przez rzekę i przekradły do podziemi pod Kaiu Kabe, w miejsce, gdzie mogą poszerzyć powstały wylot. Daimyo Kraba prosi postaci graczy, aby wyeliminowały Oni, w czasie gdy inżynierowie Kaiu będą pracować nad odbudową muru. Bohaterowie powinni podkraść się do ukrytych w katakumbach demonów chroniąc jednocześnie oddział inżynierów przed atakiem.

Banuken nie marnował ani chwili. Rzucił się po schodach, wielkim głosem wzywając daimyo, by natychmiast się do niego zgłosili. W ciągu godziny uzgodniono plan działania. Każdy wieśniak i szlachetnie urodzony, każdy wojownik i kupiec, każda geisha, gospodyni czy samurajko, wszyscy zdolni do pracy, zostali zgromadzeni na brzegu rzeki. W wioskach nie pozostała żywa dusza, a miasta wyludniły się. Nie oszczędzono nikogo – kto żył przyłożył się do dzieła wymagającego ogromnego wysiłku. Tamtego lata na ziemiach Krabów zapadła cisza. Klany Żurawia i Skorpionia poproszono o dostarczenie zapasów żywności oraz wojska, a każdemu, kto wykorzystałby chwilową słabość Kraba, by poszerzyć swoje włości o ich ziemie, poprzysięgnięto straszliwą zemstę.

Cała zebrana ludność zabrała się do pracy, wznosząc niezdobytą budowlę. Członkowie Klanu zaczęli budować solidny mur, łączący rozsiępane wzdłuż brzegu Rzeki Saigo posterunki. Shugenja spolił fundamenty potężną magią, wzywając samą Ziemię, by je umocniła. Uwieńczone blankami mury rosły w zastraszającym tempie, a dzięki niezwykłemu połączeniu magii, inżynierii i siły ludzkich rąk osiągnięto w ciągu tygodni efekt, na który normalnie pracowano by całymi latami. Przetrzebione wojska Kraba odzyskały dawną siłę dzięki wsparciu samurajów z Klanu Lwa oraz Smoka, którzy stawili się, by bronić Cesarstwa. Mur wznosił się coraz wyżej, a generałowie zaczęli układać plan bitwy.

Wiosna zmieniła się w lato. Każdego dnia Osaku odrobinę słabła, a każdy nowy wschód słońca odbierał jej kolejny rok życia. Jej promienną twarz wkrótce pokryła siateczka zmarszczek, a czarne włosy poznały pasma siwizny. Wciąż jednak wykrzykiwała swoje zaklęcie, a jej niezwykły głos kierował odwróconym biegiem wezbranych wód. Zaklęcie nie mogło jednak trwać wiecznie, dlatego Paszcza z niehumaniczną cierpliwością czekał na opadnięcie rzeki.

W siedemdziesiąt trzy dni po rzuceniu zaklęcia, Osaku wydała ostatnie tchnienie. Jej wyniszczone, pozbawione resztek sił ciało, osunęło się na ziemię, a ochrypły głos zamilkł na zawsze. Jej brat, stojący obok w pogotowiu, pochwycił ją w ramiona. Na jego twarzy mieszały się smutek i duma. Głazując śnieżnobiałe włosy siostry spoglądał na widok tak upragniony przez armię *oni* – rzeka zaczęła powoli opadać.

Daleko, na drugim brzegu, Paszcza usłyszał przedśmiertny okrzyk shugenja i rozkazał swej armii ruszyć do natarcia. Rzeka wzburzyła się, a potem opadła: jej lustro wygładziło się, a czym wezbrane wody zaczęły się cofać. Wszystkie demony rzuciły się w fale, przez schnące koryto rze-

ki, by sięgnąć po długo oczekiwaną zdobycz. Kwiat wojowników Cesarstwa już na nie czekał.

Zakorzenione w żywej skale kamienne mury wydawały się sięgać chmur. Samuraje – tysiąc wojowników gotowych utrzymać pozycję – stali na umocnieniach. Kiedy mrowie potworów ruszyło w stronę muru, balisty zaczęły miotać pociski. Na głowy monstrów lała się wrząca smoła, a katapulty Kaiu wypuszczały w ich stronę wielkie kule dziegciu. Shugenja Kuni inkantował zaklęcia o straszliwej mocy – blask magii co chwila rozjaśniał niebo. A jednak armia *oni* wciąż parła naprzód. Nieludzkie szpony żłobiły rysy w wielkich bryłach kamienia. Chichoczące obłąkańczo, skrzydlate stworzenia usiłowały oczyścić wały z obrońców. Makabryczna, drgająca masa żyjących, umierających i martwych wdzierała się na ściany muru, pragnąc rozszarpać bushi stojących na szczycie. Demony nie potrafiły jednak przerwać zaciętej obrony.

Kiedy natarcie potworów zaczęło słabnąć, a one same z wysiłkiem posuwały się naprzód, Banuken zarządził kontratak. Z setek tajemnych przejść na przeciwległym brzegu Saigo wysypała się armia Klanu Kraba, która przeszła przez koryto rzeki i przyparła wojska Paszczy do muru. Atak prowadzili samuraje Hiruma, dyszący żądzą zemsty za utracony dom. Zmęczone i ranne demony, których nadludzka siła wyczerpała się na twardej skale, nie potrafiły odeprzeć natarcia. Wojska Krabów rzuciły się na ich szyki, zabijając wszystko, co znalazło się w zasięgu ich broni. Ludzie wyrzynali *oni* jak bezradne kozły, a koryto rzeki wypełniły ich cuchnące cielska. Gdy zapadła noc, armia wycofała się za mury, licząc straty i świętując zwycięstwo.

Na część stoczonych bitwy, rzekę przemianowano na Saigo no Kamae. Ogromna czaszka Paszczy po dziś dzień wisi u wrót zamku Hida, dając świadectwo potędze Klanu Kraba.

Imię Kuni Osaku znalazło miejsce wśród najbardziej czczonych bohaterów Szmaragdowego Cesarstwa.



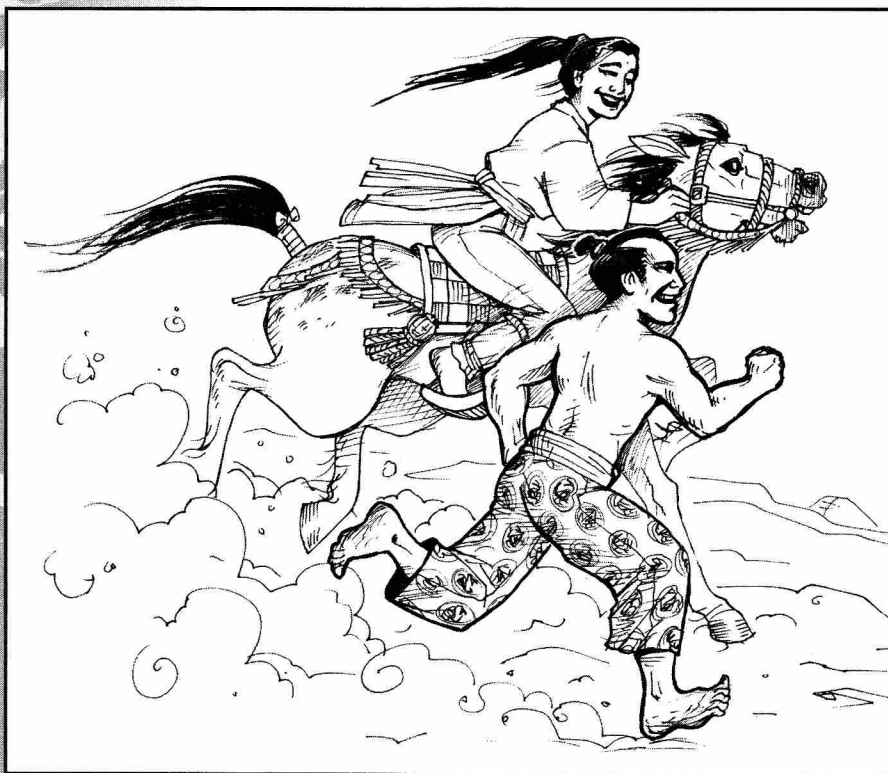
Klan Kraba ciągle uważa północne rubieże Krain Cienia za ziemie, nad którymi sprawuje władzę zwierzchnią – w końcu są to starożytne włości przodków, zagarnięte przez niehumanicznego wroga. Do odzyskania utraconego terytorium szczególnie zaciekle dąży rodzina Hiruma. Choć niejednokrotnie już urządzano wyprawy, których celem było wyzwolenie dawnych prowincji, żadna się nie powiodła. Dawna siedziba



Hiruma stała się punktem zbornym mieszkańców Krain Cienia, z którego wyruszają, by nękać Szmaragdowe Cesarstwo – i żadne, nawet największe oddziały, wybrane do tego zadania, nie były w stanie utrzymać fortecy dłużej niż przez kilka tygodni. Niegdysiejsze włości Hiruma są po dziś dzień wynaturzone i przekłete, od trzy-

wzdłuż skupisk magii znaczących terytorium podległe Kuni. Członkowie rodziny stali się odludkami, którzy niezwykle rzadko spotykają się z pobratymcami i na własną rękę dążą do wybranego celu. Po dziś dzień krajobraz pustkowi urozmaicają jedynie ich stojące na uboczu chatki i walące się wieże.

W ciągu kilku lat, które nastąpiły po Bitwie nad Rzeką Saigo, Kraby stoczyły wiele potyczek ze swoimi roku-gańskimi sąsiadami. Stracivszy tak wiele ziem na rzecz *oni*, Klan zażądał nagrody za poświęcenie dla Cesarstwa i zwrócił szukający nowych przestrzeni wzrok na północ. Niektórzy gotowi byli przychylić ucha ich żądaniom (z faktycznej wdzięczności lub strachu przed ich potęgą). Inni zdecydowanie się sprzeciwiali. Roszczeniom sąsiadów szczególnie stanowczo odmówił Klan Skorpiona, a jego nieugiętość doprowadziła do szeregu bitew. Konflikt trwał do momentu, w którym sto lat później w granice Cesarstwa powrócił Klan Jednorożca. Ostatecznie Klan Kraba zdobył ziemię, o którą zabiegał, lecz kosztowało go to życie wielu samurajów i nieła-



stu lat bowiem stanowią nieprzerwanie część Krain Cienia.

Rodzinie Kuni powiodło się cokolwiek lepiej. Klan Kraba wysłał na opanowane przez wroga ziemie Kuni kilka większych wypraw z warownego zamku Hida – ekspedycje te zabiły napotkane potwory i oczyściły okolice z rzucających się w oczy oznak Skazy. W przeciągu minionych trzech stuleci większość utraconych posiadłości rodziny Kuni wróciła do prawowitych właścicieli. Niestety, zniszczeń wyrządzonych przez moce Krain Cienia nie udało się odwrócić: tam, gdzie niegdyś rozpościerała się falista równina, ciągnie się teraz jałowa ziemia, tu i ówdzie porośnięta przez skarłowaciałe, uschnięte drzewa. Większość Kuni wróciła na swoją pustynię, na powrót obejmując we władanie miejsce, które niegdyś zwali domem. Nic jednak nie wróciło do dawnej postaci. Popioły szkoły Kuni rozwiewa wiatr – nigdy nie wybudowano na jej miejscu nowej siedziby, bo każdy shugenja podążył własną ścieżką, zakładając bezpieczne schronienia

skę na Dworze Cesarskim. Ociekające jadem języki Skorpionów postarały się o to, by o ich stracie mówiono przez wiele nadchodzących lat.

Powrót Klanu Jednorożca

Niespodziewany powrót Klanu Jednorożca, mający miejsce około dwustu lat temu, wprowadził chaos w delikatną równowagę polityczną Rokuganu. Co więcej, wiele Klanów niedowierza Jednorożcom i nie ufa im, bo doskonale pamięta kierunek, z jakiego przybyli wędrowcy. Przebieg drogi powrotnej Jednorożców wzdłuż granic Krain Cienia, a potem prosto przez armię Klanu Kraba, spodziewającą się najazdu *oni*, wciąż jeszcze stanowi źródło wątpliwości i uprzedzeń względem tego Klanu (więcej informacji na temat burzliwych dziejów Klanu Jednorożca znajdziesz w dodatku **Droga Jednorożca**). Mimo to Klan Kraba powitał po-

wracające Dzieci Shinjo z szeroko otwartymi ramionami.

Kiedy opadła pierwsza fala zdziwienia, Kraby zrewidowały swój osąd na temat rzekomych natrętów, znajdując w nich wiele cech godnych szacunku. Usiłując wrócić do Rokuganu, Klan Jednorożca borykał się z najmroczniejszym złem Krain Cienia, ryzykując ciała i dusze, byle tylko dotrzeć do domu. Jednorożce nie uchyliły się od walki, kiedy armia Kraba je do niej wyzwała, nie marnowały też cennego ludzkiego życia, by ciągnąć konflikt dłużej, niż było to niezbędne. Wreszcie – co może najważniejsze – Dzieci Shinjo uważało się za natrętów w tym samym stopniu co Klan Kraba: odszczepieńców, którzy potrzebowali pomocy, a mogli w zamian wiele zaoferować. Z każdego punktu widzenia powrót Jednorożców stanowił dla Klanu Kraba prawdziwe dobrodziejstwo.

Od tamtej pory oba Klany wiąże silne przywiązanie. Pozbawieni siedziby członkowie rodu Hiruma na nowo otworzyli „szkołę” przy dojo Shinjo, wysyłając swoje dzieci do prowincji Jednorożców, gdzie odbywają szkolenie. Dyplomaci Yasuki często wykorzystują członków rodziny Ide jako pośredników w rokowaniach z Klanem Żurawia, zaś Ide wysyłają przez Yasuki wiadomości dyplomatom, którzy nie mogą – lub nie chcą – się z nimi układać. Nawet jednostki wojskowe obu Klanów mają ze sobą wiele wspólnego, dlatego generałowie Krabów znacznie chętniej korzystają z pomocy konnicy Jednorożców niż jakichkolwiek innych bushi. Klany Jednorożca i Kraba połączyła więc silniejsza od nieporozumień, które od czasu do czasu występują między sojusznikami.

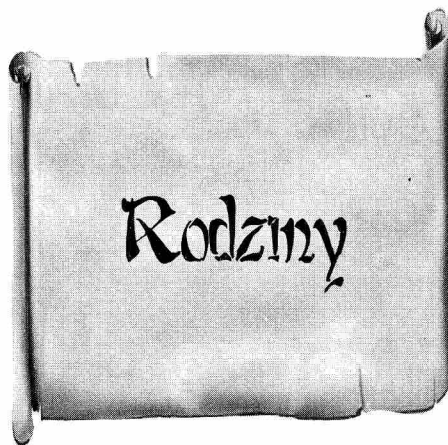
Czasy obecne

Minęło tysiąc lat, a Klan Kraba wciąż nieustrudzenie pełni straż na rokugańskich granicach. Jego członkowie przelewają krew na Wielkim Murze, w wojnie, która nie ma końca. Pochowali więcej zmarłych, niż mogliby zliczyć, dzień w dzień ponoszą straty, a jednak nigdy nie załamali się pod nałożonym na nich ciężarem. Poświęcili niejedno w imię pełnionego ponurego obowiązku i szczytą się swoimi osiągnięciami – osiągnięciami, którym, jak uważają, żaden inny Klan nie dorównuje. Z blanków Wielkiego Muru Kraby z podniesionym czołem spoglądają w mroki historii.

Mimo to w filozofii życia Krabów więcej miejsca zajmują ostatnio problemy wewnątrz Cesarstwa, bo Klan zaczął odgrywać ważniejszą rolę w rozgrywkach politycznych Rokuganu.

Obecny daimyo, Hida Kisada, bardzo krytycznie wyraża się o panującym Cesarzu: wierzy, iż Syn Niebios nie jest wystarczająco silny, by właściwie władać krajem. Coraz mocniej gniewa go bezmyślna obojętność Orosan Uchi na zagrożenie kryjące się w Krainach Cienia. Wydaje mu się, iż ostateczne zwycięstwo nad Mrocznym Bogiem da się osiągnąć tylko wtedy, gdy pozostałe Klany połączą swoje siły z armią daimyo Krabów. Kisada wierzy, że dzięki zjednoczeniu całego Rokuganu pod przewodnictwem jego Klanu, mógłby odzyskać Krainy Cienia i raz na zawsze pokonać Fu Leng. Jego poglądy posiały ziarno lęku na innych dworach i niektórzy po cichu uważają, że Kisada może planować zamach stanu. Sam Cesarz nieoficjalnie wyraził „niepokój” w związku z szerzącymi się pogłoskami. W każdym razie, Klan Kraba zaczął decydować o wielu sprawach w Cesarstwie, co niektórzy uważają za zmianę na gorsze.

Wciąż jednak najważniejsza powinność Klanu jest sumiennie spełniana, a ataki Krabów na Krainy Cienia nie słabną. Wzmoczona w ostatnim czasie działalność służalców Fu Leng i zwiększona liczba potyczek na granicy spowodowała, że pozostałe Klany wierzą, iż pełne przechwałki zapewnienia Kisady znikną w obliczu prawdziwego wroga.



Wchodzące w skład Klanu Kraba rodziny mogą się poszczycić starożytnym rodowodem, początkami bowiem sięgają czasów pierwszego Hantei. Jako że Kraby nie mają czasu, aby zwracać sobie głowę niuansami etykiety, także komplikacje związane z pojawieniem się nowej rodziny nie zaprzątają ich uwagi. Po co przejmować się nazwiskami, skoro cały twój ród może jutro zostać zmieciony z powierzchni ziemi? Pierwszy Hida sprawował władzę nad czterema rodzinami: ród Yasuki dołączył do Klanu w przeciągu następnych kilkuset lat. To wszystko, czego Kraby chciały i potrzebowały.

PRZYSŁOWIE KRABA

Wdzięczny Żuraw
rzekł kiedyś Krabowi, iż
może go poprosić, o co
tylko zechce. Krab odparł:
„Chcę się choć raz
spokojnie wyspać”.



MON HIDA

Wszystkie rody Klanu, wyjąwszy rodzinę Yasuki, mają w swoim monie wizerunek kraba, dając tym wyraz przynależności do społeczności większej niż rodzina i podkreślając posiadane względem niej zobowiązania.

Mon Hida wyobraża niebieskiego Kraba na szaroniebieskim polu, trzymającego w szczytach tetsubo. Uosabia on siłę rodu oraz piastowaną przez Klan godność strażnika Cesarstwa.



Z tak starożytnym rodowodem nieodmienne wiążą się starożytne tradycje – tradycje, które trudno jest przełamać. Każda z gałęzi Klanu zna swoje powinności i nigdy się nie uchyla od ich wypełniania. Zdarzają się wprawdzie bushi Kuni czy shugenja Kaiu, ale należą oni do zdecydowanej mniejszości. Ze wszystkich Klanów Kraby zdają się najbardziej odpowiadać utartym stereotypom.

Hida

Nie zawiodę.

– Motto rodziny Hida

Przywódcy Krabów doskonale znają swoje przeznaczenie. Hida jest jednym z najstarszych, najdumniejszych i owianych legendą rodów Rokuganu. Żadna inna rodzina nie traktuje swych powinności z tak głębokim szacunkiem i nie wypełnia ich z podobną bezwzględnością. Ród Hida jest o wiele większy od pozostałych czterech rodzin i dominuje w politycznym życiu Klanu. Nie ma żadnej różnicy pomiędzy znaczeniem słów „Hida” i „Klan Kraba”, gdyż odnoszą się one do praktycznie tej samej grupy.

Członkowie rodu Hida ucieleśniają zarówno najlepsze, jak i najgorsze cechy Klanu. Planują wojenną taktykę, dowodzą armiami Krabów i zarządzają obroną. Są bezspornymi przywódcami, działają skutecznie i zdecydowanie za każdym razem, kiedy należy działać. Ruszają do bitwy, panując nad swoim gniewem i odpierają ataki, które obaliłyby góry. Z drugiej strony są impulsywni, bezwzględni i gwałtowni. Nie potrafią gładko przełknąć obelgi i wpadają we wściekłość, kiedy coś idzie nie po ich myśli. Często krzyczą zamiast mówić i wykorzystują wysoki wzrost do zastraszania innych. W przeszłości niejednokrotnie oskarżano ich o despotyzm, a reszta „cywilizowanych” Rokugańczyków pogardza nimi, pragnąc raczej widzieć u steru rządów sprytnych Yasuki czy dystyngowanych Kaiu.

Hida nie dbają zwykle o opinię innych. Nie zaprzeczają istnieniu wspólnych im, nieprzystojnych cech charakteru, a prawdę powiedziawszy, czasem się nimi wręcz chępią. Ich obowiązki względem Cesarza wymuszają postawę, która wymaga szorstkości. Wypierając się jej, Hida pozbyliby się także swej największej siły – siły, której potrzebują, aby przetrwać w trudnych warunkach, w jakich przyszło im żyć. To właśnie dzięki wypominanej im bezwzględności toczą tak gwałtowną i zawziętą wojnę. Gdy zapada noc, to Hida stawiają czoła ciemności, Hida chronią południową granicę

Rokuganu, Hida biorą w swoje ręce odpowiedzialność za bezpieczeństwo Cesarstwa. I dopóki ktoś inny nie zastąpi ich i nie przejmie tego ciężaru na swoje barki, Hida będą postępować tak, jak uważają to za stosowne.

Pozostałe rody Klanu Kraba nigdy nie kwestionowały prawa Hida do władzy i zdają się na nich w prawie każdej sprawie dotyczącej polityki Klanu. Ze względu na ponoszoną odpowiedzialność największa z rodzin Klanu Kraba musi polegać na krewnych z innych rodzin, którzy wspierają Hida jak mogą w ich trudnej misji. W zamian, ród Hida pozwala pozostałym rodzinom bez przeszkód oddawać się ulubionym zajęciom oraz zabierać głos w sprawach dotyczących ich własnych interesów. Rozprawiający na temat magii daimyo Kuni, na przykład, zyska niepodzielną uwagę członków rodu Hida – zresztą, to on zwykle ma pod całkowitym nadzorem politykę Krabów w tym zakresie. Jednak w momencie, kiedy Hida podejmują decyzję, dyskusja zostaje zamknięta, a dalsze wymiana zdań byłaby marnowaniem energii i negowaniem przywódczego statusu rodziny.

System ten skutecznie się sprawdza w praktyce. Cztery mniejsze rody decydują w kwestiach odnoszących się do dziedzin, w których celują, ale nie mogą kwestionować wiodącej roli Hida czy poddawać w wątpliwość ich zamierzeń. Pozwala to na rozwój różnych specjalności w rodzinach, a nie zmniejsza zdolności Klanu do szybkiego podejmowania decyzji.

Każde pokolenie rodu Hida już w dzieciństwie pojmuje, że na barkach Klanu spoczywa wielki ciężar i że każdy Krab przez całe życie uczy się go dźwigać. Odkąd dzieci Krabów nauczą się mówić, wychowawcy stawiają przed nimi wymagania, które mają przygotować je do pełnienia przyszłych obowiązków. Szkołą się do podejmowania decyzji już w chwili, w której pojmują podstawy czytania i pisanie, a większość potrafi wymachiwać kataną zanim jeszcze nauczy się chodzić. Nawet dziecięce gry noszą piętno takich przygotowań, a zabawy o nazwach takich, jak „Szukaj Oni” czy „Forteca” cieszą się wśród młodzieży Hida niezwykłą popularnością.

Szkoła bushi Hida słynie jako najbardziej bezlitosny ośrodek szkoleń w całym Cesarstwie. Jej wychowanków poddaje się wyczerpującemu rygorowi ćwiczeń kenjutsu i sparringów, ucząc przy tym filozofii prowadzenia wojny – programowi opracowanym tak, aby kształcił umysł i hartował ciało. Cechą wyróżniającą szkolenie bushi Hida jest fakt, iż każdy trening odbywa się w pełnej zbroi, co pasuje do ich filozofii, kładącej nacisk na siłę i wytrwałość. W odróżnieniu

od Hiruma, którzy podkreślają wagę szybkości oraz zręczność, Hida żądają od swych uczniów, aby byli silni i zmuszają ich do przekraczania granic ludzkiej wytrzymałości. Dzięki temu bushi Hida są na tyle zahartowani, by godzinami walczyć bez wytchnienia i potrafią dotrzymać pola każdemu wrogowi. Szkolenie daje im siłę potrzebną do ochrony Rokuganu przed mocami Krain Cienia i tworzy podstawę militarnej machiny Klanu Kraba.

Hida czują się najlepiej w zgiełku bitwy i czerpią niepojętą przyjemność z udziału walce. Oddając tak wielką część życia wojnie, nie mają czasu na drobne przyjemności życia. Nadrabiają to na Murze Kaiu. Uderzają na przeciwnika z beztroską wesołością, a o niektórych powiada się nawet, że krzyczeli z radości, gdy pożerało ich jakieś niewyobrażalnie ohydne stworzenie. Taki widok może wyrzucić wstrząsające wrażenie na nieświadomych obyczajów rodziny obserwatorów: stąd właśnie tak często mówi się o „chichoczących szaleńcach” napotkanych na Kaiu Kabe. Rzadkie na ziemiach Klanu Kraba uroczystości spotykają się z podobnie entuzjastycznym przyjęciem. Żurawie żartują, że świętujący Hida jest równie niebezpieczny, jak Hida spotkany w walce.

Hiruma

Los rodziny Hiruma to tragiczne świadectwo ceny, jaką Klan Kraba musiał zapłacić, wypełniając swoje powinności. Kiedyś ród ten stanowił awangardę armii Krabów, lecz po utracie swych odwiecznych ziem, zagarniętych przez moce Krain Cienia, jego członkowie tułają się na wiecznym wygnaniu w Rokuganie.

Ród Hiruma bierze początek od pierwszego samuraja, który złożył przysięgę lenną Panu Hidzie. Chociaż bez pomocy kowala Kaiu i shugenja Kuni nie udałooby mu się pokonać Oni no Hatsu Suru, to właśnie Hiruma zadał śmiertelny cios. Po odniesionym zwycięstwie został zastępcą Hidy, ale zamiast spocząć na laurach, nadal spełniał powierzone mu zadania najlepiej jak potrafił. Zgłaszał się na ochotnika jako zwiadowca i wkrótce stał się mistrzem zwiadu. Obdarzony sokolim wzrokiem, potrafił jednym spojrzeniem ocenić liczebność zbliżającej się armii. Bezbłędnie zapamiętywał barwy oraz sztandary jednostek i umiał rozpoznać każdego dowódcę – człowieka, goblina czy *oni* – przeciwko któremu kiedykolwiek walczył. Bez jego przenikliwości Pan Hida nigdy nie byłby w stanie bronić Cesarstwa tak skutecznie, jak to czynił.



MON HIRUMA

Żadnego monu.

Żadnego motta.

Ród Hiruma nie istnieje, dopóki nie odzyska utraconych ziem.





Od tego czasu Hiruma służyli Klanowi jako wojskowi szpiedzy i zwiadowcy. Potrafili wtapiać się w otoczenie i niepostrzeżenie obserwować maszerujące obok wojska. Umieli biec z wytrzymałością rumaka i dostarczać wiadomości oddziałom oddalonym o całe dnie drogi. Hiruma umożliwili armiom Kraba działanie z nieładną precyzją.

Niestety, podczas Bitwy Spienionej Fali wszystkie ich umiejętności okazały się daremne. Siły Paszczy uderzyły z taką gwałtownością, że nawet osławieni zwiadowcy rodziny nie zdołali uprzedzić Klanu o zbliżającym się niebezpieczeństwie. Hiruma zostali błyskawicznie pokonani, a ich zamek wpadł w szpony demonów. Chyżość nóg i znajomość terenu pozwoliły uciec niemal wszystkim członkom rodu, ale ich honor na zawsze splamiła poczucie hańby płynącej utraty domu.

Obecnie rodzina Hiruma nadal wypełnia swoje obowiązki, mieszkając na czas wygnania na zamku Hida. Jej członkowie wciąż służą jako oczy i uszy Klanu, a z ich szybkością i umiejętnością zbierania informacji mało kto może się mierzyć. Teraz jednak swoje obowiązki pełnią z rezygnacją potępionych. Nie uważają śmierci za zwycięstwo odniesione przez Krainy Cienia, lecz wyzwolenie od niezatartego piętna hańby. Kiedy już wypełnią obowiązki zwiadowców, ruszają do walki, nie dbając o nic. Wielu z nich to berserkerzy, wojownicy o kamiennych sercach, którzy pragną wyłącznie zabrać w następne życie jak najwięcej wrogów. Oddziały Hiruma wchodzą do walki zimne i nieczule, wpadając w przypominający spokój zen trans, zapewniający im przebijającą siłę i wytrzymałość.

Hiruma mówią, że nie pamiętają, co wydarzyło się w czasie bitwy i nie okazują wiele zadowolenia, gdy wychodzą z berserkerkiego szaleństwa. Umrzeć w czasie transu to naj-

większy zaszczyt, jaki może spotkać członka tej rodziny.

Ród Hiruma nie posiada własnego proporca i odmawia używania jakiegokolwiek sztandaru. – Dopóki nie zmażemy naszej hańby – mówią – jesteśmy niczym dym, gnany podmuchem wiatru. Wieść niesie, iż należący do rodziny starożytny miecz czyni używającą go osobę całkowicie odporną na zmęczenie, nikt jednak nim nie włada, ponieważ nikogo nie okryła sława bohatera, który przywrócił zamek Hiruma Klanowi. Miecz wisi więc na ścianie zamku Hida, czekając, aż rodzina Hiruma zażąda jego zwrotu.

Szkoła bushi Hiruma nie istnieje – trzysta lat temu zdobyły ją hordy z Krainy Cienia. Dlatego większość samurajów Hiruma uczy się w Szkole Shinjo na ziemiach Jednorożca, gdzie otwarto wydział dbający o szkolenie pozbawionego dziedzictwa rodu. Choć Hiruma trudno było wpiąć się do niezwykle zasad tej szkoły, odkryli, iż nacisk kładziony przez sprzymierzeńców na szybkość i wytrzymałość nie różni się zbyt wiele od ich własnych nauk. Filozofia Klanu Jednorożca wywarła wielki wpływ na obecny kształt stylu Hiruma, a przyjaźne na ogół nastawienie Krabów do tego Klanu



pomogło zacieśnić więzy między Shinjo a Hiruma, utrwalane jeszcze dzięki częstym małżeństwom członków obu rodzin. Hiruma rozumiejąc stratę, jaką odniósł w Krainach Cienia ród Moto, a niektórzy postanowili nawet na znak braterstwa nosić pusty półksiężyc stanowiący jeden ze znaków rozpoznawczych tej rodziny.

Prowadzenie zwiadu w Krainach Cienia to niebezpieczne przedsięwzięcie. Pomiot Fu Lenga niestrudzenie przeczesuje swe królestwo w poszukiwaniu intruzów, a samotnego wędrowca czeka smutny koniec w razie odkrycia. Ponadto mroczny wpływ Krain Cienia pokona w końcu każdego, kto zbyt długo w nich pozostanie. Wiele oddziałów Klanu Kraba przepadło, pochłoniętych przez wyniszczający żywioł, gdyż ich zmysły poddały się śmiertelności skażeniu, kryjącemu się wśród otaczającego ich krajobrazu.

By przeciwdziałać temu zagrożeniu, zwiadowcy Krabów muszą przed wyruszeniem na wyprawę przejść dokładne przygotowania. Na ich ciałach maluje się ochronne znaki, mające maskować ich obecność. Przed udaniem się na zwiad otrzymują kilka jadeitowych talizmanów, które przez pewien czas będą ich chronić przed niszczącą mocą Krain Cienia. Wymaga się od nich na koniec, by spędzili jeden dzień na milczących medytacjach, co pozwala im utrzymać jasność myśli w czasie wykonywania obowiązków. Wyłącznie tak przygotowani zwiadowcy Klanu Kraba otrzymują pozwolenie na zajęcie posterunków pośród niekształtnych cieni, kryjących się za Wielkim Murem.

Nie trzeba chyba wspominać, iż do pełnienia tak niebezpiecznej powinności wybiera się tylko osoby obdarzone ogromną siłą woli i krzepkim ciałem. Członkom wszystkich rodzin zdarza się działać jako zwiadowcy, ale skoro Hiruma wykazali się największymi uzdolnieniami w tej dziedzinie, znamienita większość przepatrywaczy pochodzi z ich szeregów.

Zwiadowcy wymieniają się co tydzień, a ich trasy są układane tak, by wykluczyć możliwość przeoczenia zbliżającego się zagrożenia. Od Hiruma oczekuje się, iż pozostaną w ukryciu tak długo, jak będzie to możliwe i zbiorą informacje obserwując i zapamiętując poczynania wroga. Jeżeli pojawia się niebezpieczeństwo, powinni go raczej unikać, niż walczyć. Ważniejsze od chwalebnej śmierci jest dla nich dostarczenie wiarygodnej wiadomości. Noszą ze sobą tylko absolutnie niezbędne wyposażenie; wybiera się ich najczęściej ze względu na szybkość biegu i wytrzymałość. Po tygodniowym pobycie w Krainach Cienia przydzielani są do stałych garnizonów lub uzupełniają oddziały kurierów przynoszących wiadomości wzdłuż Muru (miejsce przy-

działu zależy od szybkości i siły każdego zwiadowcy). Nie wolno im ponownie wyruszać na misję wcześniej niż przed upływem czterech tygodni – w tym czasie odzyskują siły, nadwątlone podczas zwiadu.

Kam

Potęga góry kryje się u jej podnóża.

– Przypisywane pierwszemu Kaiu

Rokugańczycy obcujący z innymi rodami Klanu Kraba często się dziwią, natknawszy się na przedstawicieli rodziny Kaiu. Członkowie tego rodu nie okazują typowej ich braciom, a otoczonej złą sławą, zmienności nastrojów: są opanowani i obdarzeni łagodnym głosem. W chwilach, gdy inne Kraby głośno wyrażają emocje, Kaiu wykazują powściągliwość. Kiedy inne Kraby ogarnia gniew, Kaiu pozostają spokojni. Gdy inne Kraby pędzą na złamanie karku, byle działać, Kaiu postępują z przenikliwością, jakiej mógłby im pozazdrościć sam Shinsei. Są rozważni i zawsze działają z namysłem, dlatego właśnie tych dystyngowanych architektów považa się w całym Klanie.

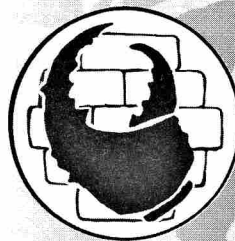
Kaiu to budowniczowie, miernicy i inżynierowie. Założycielem ich rodu był kowal, który udowodnił swoją wartość wykuwając słynną katanę, którą zadano śmiertelny cios Oni no Hatsu Suru. Od tego czasu członkowie rodziny starają się dorównać chwale przodka, tworząc najpotężniejszą broń i najbardziej pomysłowe umocnienia obronne w Cesarstwie. Wielkie maszyny wojenne, które pomagają utrzymać Mur Kaiu, zaprojektowali i wybudowali inżynierowie Kaiu. Plan wspaniałego traktu, wiodącego przez Góry Zmierzchu, opracowali architekci Kaiu. Potężna sieć umocnień – wszystko to, co zagradza mocom Krain Cienia drogę do Rokuganu – znajduje się pod stałym nadzorem daimyo rodu.

Kaiu lubią myśleć o sobie jako o skale, która chroni rody Hida oraz Hiruma. Bez nich linie obrony i dostawy dla Klanu Kraba zostałyby sparaliżowane. Obowiązkiem rodziny jest utrzymywanie ich w ciągłym pogotowiu, a także dostarczanie armii walczącej na Murze broni najwyższej jakości. I choć powinności nie pozostawiają im wiele czasu na poszukiwanie własnej chwały, akceptują ten stan rzeczy, bo wiedzą, jak ważna jest piastowana przez nich, pozornie skromna, rola.

Przyszli inżynierowie Kaiu uczą się wznosić zamki i inne budowle, które mają gruntować potęgę Klanu. Szkoła Kaiu kładzie nacisk na cierpliwość i rozwój umiejętności planowania, uważanych za podstawy udanego projektu. Wychowan-

MON KAIU

Mon tej rodziny symbolizuje jej wytrwałość w dążeniu do celu, a także podkreśla, że pełni ona w Klanie rolę fundamentów skalających go w jedno. Znak przedstawia otoczony ceglami, krwistoczerwony szczyptec kraba na białym polu. Cegły symbolizują ochronę, tarczę broniącą przystępu zagrożeniu, zaś szczyptec to ukryta broń, używana, gdy załame się linia obrony.





kowie szkoły poznają tajniki strategii wojennej, platnerstwa oraz podstawy architektury. Kończąc naukę muszą zaprojektować machinę oblężniczą, którą można by umieścić na Murze; po zdaniu testu, ich pierwszym zadaniem jest wybudowanie wymyślonej przez siebie maszyny. Wszystkie konstrukcje Kaiu – czy to mury, katapulty, czy też tetsubo – słyną z dokładności wykonania i łatwości użycia. Większość członków rodziny Kaiu znakomicie pojmuje również tajniki strategii defensywnej, wiedzą więc, jak najlepiej wykorzystać dzieła własnych rąk.

Wynalazki Kaiu zadają kłam prawom fizyki, działając o wiele skuteczniej, niż mógłby przypuszczać laik. Balisty wykonane przez członków rodu mają większy zasięg, wzniesione przez nich mury – mocniejsze fundamenty, a wykute przez ich kowali katany nie tracą na ostrości wieki po tym jak je wykonano. Kaiu umieją także konstruować zmyślne pułapki – naszpikowali oba brzegi Rzeki Saigo przeróżnymi jamami, drutami i kolcami. Hiruma wiedzą najlepiej, że nie należy próbować przeprawy w bród bez przewodnika.

Starożytna siedziba rodu leży na brzegu Rzeki Saigo. W czasie Bitwy Spienionej Fali tuż obok

niej został wzniesiony mur Kaiu, a od tej pory rozrósł się na tyle, by otoczyć cały zamek. Nikt nie jest pewien, gdzie kończy się zamek, a gdzie zaczyna Mur. Dla Krabów nie ma to, rzecz jasna, wielkiego znaczenia – Kaiu zarządzają i jednym i drugim z jednakową dbałością i skutecznością. Większość ziem rodziny znajduje się w Górach Zmierzchu, co sprawia, że praktyczna znajomość inżynierii jest umiejętnością niemal niezbędną do przetrwania. Prawie wszyscy chłopcy mieszkający na tym obszarze pracują w kopalniach żelaza, a owoc ich pracy stanowią surowce, potrzebne Kaiu do wyrobu ich dzieł. Niektóre wioski zajmują się także wyrobem herbaty, a niecodzienny zwyczaj Kaiu, polegający na żuciu herbacianych liści, prawdopodobnie zapoczątkowali namiestnicy, zarządzający tym obszarem.

Rodzinną tradycję projektowania i konstruowania pozwoliła Kaiu wykształcić cierpliwość niespotykaną wśród pozostałych rodzin Klanu Kraba. Wrodzona im wnikliwość pozwala przewidywać następstwa podejmowanych działań, które mogą mieć miejsce lata później. Poszerza to ich horyzonty na tyle, że w miejsce krótkotrwałego zysku wolą długofalowe korzyści. Przemawiają zwykle po długim namyśle i z wielką



dbałością o szczegóły. Ponieważ ostrożność nie zalicza się do cech cenionych w Klanie Kraba, porwoczy kuzyni często szydzą z Kaiu – niektórzy sugerują nawet, że cierpliwość i rozważa Kaiu to jedyny sposób na znoszenie drwin innych Krabów. Daimyo Klanu rozumieją jednak wagę opanowania Kaiu i rzadko zdarza się narada wojenna, na której zlekceważono by ich uwagi. Ze swej strony, Kaiu uważają, że zapewniają równowagę siłom Klanu, gdyż to dzięki nim narwani Hida i zdeteminowani Hiruma nie czynią więcej szkody niż pożytku.

– Powściągamy ich gwałtowność dyscypliną – powiadają – a dzięki temu ich miecze zyskują na sile.

Kaiu uwielbiają planować i cieszy ich widok wcielanych w życie detali dokładnie opracowanego pomysłu. Nadzwyczajna militarna skuteczność Hida stanowi dla nich źródło nieustannego zadowolenia, dlatego z przyjemnością dodają własne poprawki do ich wojennych planów. Wszyscy dzielą także fascynację zabawkami i układankami, które majstrują w każdej wolnej chwili. Zarówno układanki i mechaniczne ptaki jak i samorzutnie otwierające się jajka – wszystkie tworzone przez nich zabawne drobiazgi cieszą się ogromną popularnością ze względu na niezwykłość pochodzenia i dostarczaną rozrywkę. Plotka głosi, że sam Cesarz posiada kolekcję zabawek Kaiu, a bardziej „cywilizowane” Klany niejednokrotnie wyrażały żal, iż rodzina Kaiu tak bardzo koncentruje się na sprawach wojskowych.

Kaiu, oczywiście, mają cokolwiek odmienne poglądy. Wznoszenie murów i umocnień jest bardzo podobne do konstruowania trójwymiarowych układanek – jedyna różnica to stawka, o którą idzie. Ich miłość do zabawek to namiętność realizowana na większą skalę, a wojskowe projekty członków rodziny cechuje ten sam spryt, co budowane przez nich drobiazgi. Kaiu są złośliwie inteligentni, a ich inteligencja przejawia w każdej stworzonej przez nich budowli. Na przykład, osoba, która wdepnie w pułapkę Kaiu, będzie miała chwilę na docenienie jej subtelności – tuż przed tym, jak pułapka pozbawi ją głowy.

Niezwykle rzadko zdarza się, by Kaiu obdarował członka innego Klanu ulepszoną przez siebie bronią czy urządzeniem. Choć wykonywane w rodzinie przedmioty nie są magiczne, niezwykle przydają się obdarowanemu i zwykle są bardzo przez niego cenione. Kaiu, który oddał ci wytwór swych własnych rąk, uczynił poważny gest szacunku i przyjaźni.

Szkoła Kaiu skupia się na przekazywaniu technik inżynierii, metalurgii i geologii. Większość członków rodu ma obowiązek utrzymywania

w dobrym stanie Wielkiego Muru oraz balist i machin oblężniczych, które pozwalają trzymać mieszkańców Krain Cienia po właściwej stronie Kaiu Kabe. Jako że Kaiu celują w przygotowywaniu i przełamywaniu oblężeń, zdarzające się od czasu do czasu najazdy innych Klanów kończą się zwykle porażką, a wrogie wojska były niejednokrotnie niemile zaskoczone nieustającą pomyślnością inżynierów Kraba.

Kuni

Ujrzałem wieczność, więc nie wiem, co to strach.

– Z pism Kuni Mokury

Z rodziny Kuni wywodzi się wielu z budzących największe przerażenie, tajemniczych magów Rokuganu. Założyciel rodu większość życia spędził na samotnych studiach. Kiedy Klan Kraba objął władanie nad nadanymi mu ziemiami, pierwszemu Kuni nakazano znalezienie sposobu na pokonanie mrocznej magii Krain Cienia. Shugenja opuścił swoją samotnię i udał się wraz z pierwszymi oddziałami Krabów w głąb Królestwa Mrocznego Pana, usiłując zebrać jak najwięcej informacji. To właśnie on przekazał Klanowi pierwsze skuteczne metody obrony przed Skazą Krain Cienia. Dzięki niemu Klan Kraba mógł teraz przeciwstawić się na choć trochę bardziej wyrównanych warunkach skażonemu pograniczu, rozciągającemu się na obrzeżach jego ziem.

Za taką wiedzę trzeba jednak było surowo zapłacić. Z upływem czasu Kuniego, zafascynowanego nałożonym na niego zadaniem, ogarnęło obsesyjne pragnienie poznania tajemnic, które lepiej pozostawić w spokoju. Zaczął samotnie zapuszczać się w Krainy Cienia, z których wracał oszalały i rozgorączkowany, a dojście do siebie zabierało mu całe tygodnie. W czasie, gdy powracał do sił, jego uczniowie notowali na wpół szalone wywody i wypróbowywali nowo zdobytą wiedzę na poznane już sposoby. Dokonali dzięki temu oszalamiających odkryć – pojęli metody pętania tułających się duchów, poszerzyli ochronne właściwości jadeitu, poznali sekret słabości przeróżnych *oni* – ale koszt tych osiągnięć był wypisany na coraz bardziej wynędzniałej twarzy Kuni. W końcu założyciel rodu ponownie schronił się w odosobnionym miejscu, tym razem już na dobre. Zamknięty w prywatnych apartamentach stopniowo stracił zmysły, w nieskończoność roztrzaskując przechowywane w pamięci przerażające obrazy, które stanowiły owoc niebezpiecznych poszukiwań. Jego dzieci i uczniowie poprzysięgli

MON KUNI

Mon Kuni przedstawia parę skrzyżowanych na kremowym polu, czerwonych szczyptec, otoczonych błękitnym okręgiem. Ma reprezentować dążenie członków rodu do odkrycia tajemnic Wszechświata i przypominać im, że takie tajemnice mogą kryć się w nich samych.





sobie, iż poświęcenie Kuni nie pójdzie na marne i postanowili kontynuować zapoczątkowane przez niego badania. Stąd płynie wielka tradycja rodu Kuni.

Shugenja z tej rodziny zajmują się sztuką przekształcania materii – znają anatomię oraz związki między pięcioma żywiołami, które występują w każdym ciele. Mają nadzieję, że poznawszy je będą mogli zmienić na lepsze to, co ich nie zadowala. Stąd też szkoły shugenja Kuni drążą tajniki nauk przyrodniczych i sekrety budowy żywych istot. Ich magia skłania się ku czarom ochronnym i pętającym, które mają zatrzymywać skażone stworzenia w miejscu czy też uniemożliwiać im wejście lub wyjście z danej przestrzeni. Pomysły związane z zatrzymywaniem, a także sposoby usuwania ducha z zamieszkiwanego przezeń ciała, cieszą się ogromnym zainteresowaniem członków rodu. Jako że wszyscy oni są duchami obleczonymi w ciało, badania Kuni w tym względzie okazały się niezwykle skuteczną bronią wymierzoną przeciwko mieszańcom Krain Cienia.

W odróżnieniu od większości shugenja, wychowankowie szkoły Kuni nie pobierają nauk w zorganizowanych grupach. Ich właściwa

szkoła spłonęła wieki temu, zaś skarb rozległej wiedzy został rozproszony pośród setek członków rodu. Jeśli młody człowiek pragnie pojąć tajniki magii Kuni, musi poszukać samotnego shugenja, który przechowuje wiedzę, jakiej przyszedł mag pragnie, i który jest skłonny się nią podzielić. Shugenja mogą się różnić wykształceniem, a to, co jeden uważa za niezbędne w procesie nauczania, przez innego może być uważane za bzdury. Przybysze zwykle nie potrafią pojąć roli, jaką w nauczaniu kolejnych pokoleń shugenja Kuni odgrywa przypadek. Dzieci terminują najczęściej u bliskich krewnych i spędzają większą część kształtujących charakter lat życia pod opieką ukochanego wuja lub kuzynki. Każdy przyszedł shugenja Kuni musi posiadać stalowe nerwy i pałać chęcią poznania natury Krain Cienia. Bez tych dwóch cech kandydat na maga nie może mieć żadnych nadziei na nauczanie się czegokolwiek.

Główny przedmiot w planie zajęć młodego Kuni stanowią sekcje zwłok oraz dokładne badanie różnych części ciała (ludzkiego i nie tylko). Rodzina zleca czasem wyprawy łowieckie, które łapią dla celów badawczych stworzenia zamieszkujących Krainy Cienia – dzięki żywemu obiektowi można w przeciągu kilku tygodni dokonać przełomu w prowadzonych badaniach. Uczeń zaznajamia się dokładnie z budową i funkcjonowaniem złapanego okazu, a następnie obserwuje sposób, w jaki siły żywiołów kontrolują jego materialną powłokę. Powinnością uczniów jest sporządzanie dokładnych notatek z poczynionych obserwacji i wykorzystanie ich, gdy staną się już dojrzałymi shugenja. Dzięki temu wiedza przepływa od ucznia do nauczyciela, który nie uzależnia się od jednego źródła informacji.

Każdy Kuni posiada w piecy niewielką część biblioteki rodziny. Całość wiedzy rodu jest rozproszona między setkami członków rodziny, którym rodzinny skarb zawierzyli rodzice, nauczyciele czy rodzeństwo. Metoda ta ma zarówno swoje wady jak i zalety. Wymiana zdobytych informacji jest utrudniona i niewielu shugenja posiadało mistrzostwo we wszystkich dziedzinach nauczanych w szkole. Jednocześnie jednak, trudno jest zniszczyć znaczącą część nauk Kuni. Wróg musiałby opanować obszary zamieszkane przez rozsianych na rozległym terytorium shugenja. W miejscu oddalonym o kilka dni drogi od Krain Cienia takie podejście do przechowywania zaklęć stanowi niemalże konieczność.

Raz do roku – w dniu przesilenia zimowego – członkowie rodu Kuni spotykają się na zamku Hida, by dyskutować o dokonanych odkryciach, przyjmować nowych uczniów i zajmować się skomplikowanymi zagadnieniami, dotyczącymi





ZWŁOKI

Członkowie rodu Kuni nie dzielą wspólnej wszystkim Rokugańczykom niechęci do dotykania zwłok. Powodowani praktyczną koniecznością, która wymaga od nich skrupulatnego badania zwłok zarówno ludzi jak i potworów, położyli kres tej tradycji, przynajmniej w swoich laboratoriach. Choć w czasie sekcji zwłok noszą rękawiczki lub inny strój ochronny, stają się równie nieczyści, jak każdy eta. Oczywiście nikt o tym nie wspomina, a przynajmniej nie wprost. Wypytywanie Kuni o jego eksperymenty to poważne naruszenie etykiety, zmusza bowiem do opowiadania o nieczystych obyczajach rodu. W końcu Kuni także mają swoje poczucie godności.

przetrwania Klanu. Wtedy właśnie wymieniają zaklęcia i pieczołowicie chronione okrucy wiedzy, a także ostrzegają o możliwych zagrożeniach czających się w Krainach Cienia. Wtedy również ze swych wędrówek powracają tajemniczy Łowcy Kuni aby wybrać nowych członków stowarzyszenia (patrz niżej).

Takie coroczne zebrania odbywają się za zamkniętymi drzwiami i nikt spoza rodu nie może w nich bezpośrednio uczestniczyć (mimo że daimyo Klanu Kraba otrzymuje dokładne sprawozdanie z toczonych rozmów). Trzymanie ciekawskich z dala od interesów rodziny to kwestia dumy rodowej, a przekazywane szeptem pogłoski o straszliwym losie, jaki spotkał podsłuchujących, trzymają większość wścibskich z daleka.

SKAZA

Zarówno złowieszcza natura Kuni jak i „Skaża Krain Cienia”, która przylgła do nich niczym druga skóra, stanowią temat wielu wyssanych z palca opowieści. Kuni nader ochoczo przyczyniają się do rozprzestrzeniania takich pogłoszek, gdyż pogarszają one ich reputację, co przekonało większość Rokugańczyków, że powinni zostawić ich samym sobie. W plotkach tych kryje się jednak ziarenko prawdy i rodzina jest tego boleśnie świadoma.

Kiedy Kraby zaczęły stopniowo odbierać moc Krain Cienia terytoria wydarte Kuni, shugenja odprawili wiele rytuałów oczyszczenia, które miały uwolnić ich posiadłości od skaży Fu Lenga. Nie było to łatwe. Drzewa, rośliny, nawet sama ziemia, zostały nieodwracalnie wypaczone. Aby umożliwić sobie powrót do domu, shugenja Kuni musieli całkowicie zniszczyć żywioły, które go zamieszkiwały i na powrót je stworzyć, jakby z nicości. Ich zaklęcia doprowadziły do zagłady wszelkich oznak duchowego życia na tym obszarze, kładąc w ten sposób kres niszczącemu żywiołowi Krain Cienia. W rezultacie na skażonym terenie nie pozostał nawet ślad życia, a shugenja nie byli w stanie przywrócić wcześniejszej harmonii. Ziemi Kuni stały się obszarem wyjąłowanym, pozbawionym tak harmonijnego jak i niszczącego związku żywiołów. Moc Krain Cienia nie potrafiła wprawdzie znaleźć tam punktu oparcia, ale tak samo stało się z dającymi życie siłami natury. Dlatego równiny na południe od zamku Hida pozostały przeklętym pustkowiem, na którym wśród piasku i skał kryje się kilka zeschłych drzew i opadające w ruinę domostwa Kuni.

Niegościnnosc krajobrazu odbija się na duszy każdego członka rodu. W miejsce duchowego związku z resztą Wszechświata gości w nich wyłącznie pustka. Używając *feng shui* i innych sztuk

Kuni rozpoczęli na nowo kształtowanie formy zamieszkiwanych przez ród ziem, jednak dotąd wystarczała ona wyłącznie na stworzenie wątlej sieci duchowych linii, łączących dom każdego shugenja z innymi siedzibami Kuni, znajdującymi się w pobliżu. Sieć ta pozwala Kuni na kontynuowanie badań (i rzucanie zaklęć w taki sposób, jak czynią to inni shugenja), jednakże magowie Krabów płacą za to utratą duchowej harmonii.

To właśnie dlatego obcy czują się skrepowani w pobliżu przedstawiciela rodu Kuni, gdyż odczuwają w jego obecności zimno lub pustkę. Zwierzęta płoszą się na widok shugenja z tej rodziny, a duchy odpowiadają na wezwanie raczej z lęku niż szacunku. Jeśli dodać do tego częste wyprawy w Krainy Cienia oraz fakt, iż na należących do nich pustkowiach wciąż płaczą się ogry i inne stwory Fu Lenga, da się łatwo zrozumieć, dlaczego Kuni nie cieszą się zaufaniem.

ŁOWCY KUNI

Od czasów Iuchibana niewielka część rodu Kuni bierze bardziej bezpośredni udział w zmaganiach z Fu Lengiem. Je przedstawiciele uważają, że nie można dopuścić, aby Mroczny Pan rozciągnął swoje wpływy także na Cesarstwo, dlatego poświęcili się wymazaniu wszelkich śladów zła z terytorium Rokuganu. Ta rzadko spotykana grupa Kuni zwie się *tsukai-sagasu*, co znaczy „łowcy zła”. Choć wymaga się od nich znajomości mistycznych sekretów rodziny, wędrują także z przedstawicielami innych rodzin Klanu Kraba i poznają tajniki sztuk walki. Kiedy są gotowi, wyruszają w świat, używając posiadanej wiedzy i broni, by niszczyć Skażę Krain Cienia, gdziekolwiek się na nią natkną. Praktycznie wszyscy udają się na północ i przemierzają rokugańskie traktory w poszukiwaniu mieszkających w Krainach Cienia, którzy mogli prześliznąć się niezauważeni poza linie obrony Krabów. Plotki o nawiedzonych miejscach i ofiarach składanych demonom przyciągają ich jak ćmy do ognia, co sprawia, iż Łowcy stają się bohaterami popularnych wśród wieśniaków opowieści. W podaniach tych *tsukai-sagasu* są równie potężni co *ise zumi*, dlatego też nikogo nie dziwi, że jeśli dojdzie do spotkania łowcy z wytatuowanym członkiem Klanu Smoka, obaj witają się z szacunkiem.

Łowcy wybierają na swoich uczniów wyłącznie wychowanków szkoły Kuni. Zdarza się wprawdzie, że osoba spoza rodziny zostaje Łowcą, ale historycy Klanu Kraba potrafią policzyć takie przypadki na palcach jednej ręki. Właściwie rzecz biorąc, Łowcą Kuni się nie zostaje – trzeba zostać wybranym. W dniu przesilenia zimowego (najdłuższej nocy w roku) ci, którzy



MON YASUKI

Mon Yasuki uderzająco kontrastuje z monami pozostałych rodzin Klanu Kraba. Przesławia złotego karpia, osłaniającego ciemnym błękitu. Karpia uważa się za symbol szczęścia, stąd też mon ma przynosić bogactwo i obfitość każdemu Yasuki, który go nosi.



pragną stać się *tsukai-sagasu*, przybywają do zamku Hida. Wszyscy Łowcy, nie zajmujący się w tym czasie się ważniejszymi sprawami, także ściągają do Zamku, gdzie spotykają swoich przyszłych „uczniów”. Co roku wybranych zostaje tylko kilku kandydatów, reszta zaś wraca do swoich mistrzów i kontynuuje nauki jako shugenja. Wybrańcy odjeżdżają z nowymi nauczycielami, którzy przekażą im wszelkie potrzebne na szlaku umiejętności.

Wkraczając na nową ścieżkę, uczeń nabywa umiejętności niezbędne by podążać „Drogą Łowcy” za przykładem swego sensei. Szkoli się w szermierce, rzucaniu zaklęć ochronnych i pętających, sposobach wykrywania złych duchów oraz technikach walki z ogrami, goblinami i innymi przeciwnikami, jakich może napotkać podczas wędrówki. Kiedy nadchodzi właściwy czas, młody Łowca opuszcza swego mistrza i odchodzi własną drogą. Staje się wtedy częścią doborowego bractwa, oddającego się ściganiu i likwidowaniu najniebezpieczniejszych wrogów Cesarstwa.

Yasuki

Niech two czarka zawsze będzie pełna, a two dłonie nigdy nie będą puste.

– *Motto rodziny Yasuki*

Członkowie rodziny Yasuki słyną jako jedni z największych kupców Rokuganu. Pozornie niewiele łączy ich z rodem Hida. Pierwotnie Yasuki był jednym z rodów Klanu Żurawia, ale około siedmiuset lat temu zerwał ze swoimi ptasimi braćmi. W tym czasie rodzina podjęła nowe obowiązki w obrębie Klanu Kraba, zachowując przy tym zobowiązania przodków i odpierając ataki ze strony nieprzejednanych Żurawi. Pomimo napotkanych przeszkód, członkowie rodu przystosowali się całkiem nieźle.

W centrum zainteresowań rodu Yasuki nadal znajduje się prowadzenie interesów handlowych. W odróżnieniu od innych szlachetnych rodzin, Yasuki cenią i darzą ogromnym szacunkiem klasę kupiecką. Według nich pieniądze oraz handel są równie ważne dla Cesarstwa, co najsilniejsi samurajowie czy najmądrzejsi shugenja. Uważają, iż handel jest życiodajną siłą Rokuganu, powiększającą fortuny tych, którzy mają w nim swój udział. Kupcy wywodzący się z tego rodu zaliczają się do ścisłej czołówki handlowej Cesarstwa, a rozwinęta przez rodzinę gęsta sieć placówek handlowych rozmiarami przewyższa jedynie sieć należącą do Klanu Żurawia. Yasuki kochają sztukę negocjacji i czerpią przyjemność z dostarcza-

nia swoim klientom produktów, których ci pragną i potrzebują.

Między kupcami Yasuki a ich kuzynami z Klanu Żurawia wciąż istnieje jedna zasadnicza różnica. Choć i jedni, i drudzy są przebiegli oraz podstępni, na reputację Yasuki wpływa przekonanie o wspólnej wszystkim Krabom szorstkiej uczciwości. Targują się o ceny sprzedawanych produktów tak jak wszyscy inni kupcy, ale nie krępują się mówić otwarcie o powodach, dla których tak postępują.

– Konieczność zmusza mnie, bym sprzedał produkt za cenę odpowiadającą jego prawdziwej wartości – powiada daimyo rodu, Yasuki Taka. – A ja nie znam jego prawdziwej wartości dopóki nie dowiem się, ile jest gotów zapłacić za niego mój klient.

Arystokracja uważa taką otwartość za grubiaństwo, ale heimini zwykle doceniają to, że kupiec zachowuje przynajmniej pozory uczciwości. Należy również pamiętać, że wysokie ceny idą w parze z jakością sprzedawanego towaru, a choć Yasuki często zawyżają ceny, nie wciskają klientom tandety ani bubli. Kupujący wie, że otrzyma to, za co płacił.

Nielegalne interesy rodzina prowadzi w taki sam sposób co oficjalne przedsięwzięcia: otwarcie, ale przy jak najmniejszym rozgłosie. Członkowie rodu pogodnie przyznają, że popierają półlegalne transakcje, zachęcając przy tym do spróbowania zakazanych rozkoszy przed wydaniem na nie wyroku. Kiedy Cesarscy Namiestnicy i inni wysoko postawieni członkowie społeczeństwa unoszą się gniewem na rozwiązłość, przepełnioną podobną beczelnością, Yasuki twierdzą, iż dostarczają po prostu usług, na które istnieje zapotrzebowanie.

– Podaż wzrasta wraz z zapotrzebowaniem – mawiają. – Nikt nie może winić dostawcy za istnienie popytu.

Odpowiadają też na zarzuty stwierdzeniem, iż Żurawie angażują się w podobnie zakazane przedsięwzięcia, ale są zbyt obłudne, aby się do tego przyznawać. Żurawie reagują na wysuwane oskarżenia pełnym oburzenia zaskoczeniem, a tego rodzaju zarzuty zaogniają jeszcze rywalizację między przeciwnymi obozami. Wyłącznie wymogi dobrego wychowania i bezwarunkowe poparcie Klanu Kraba dla Yasuki powstrzymują wybuch otwartego konfliktu. Jednak zakulisowa ekonomiczna wojna między Żurawiami a rodem Yasuki toczy się z niesłabnącą gwałtownością i stanowi bazę rozwijającej się w Rokuganie zorganizowanej przestępczości.

Jedną z najbardziej ulubionych domen Yasuki jest przemysł. Kupcy rodziny często szmuglują towary przez góry, wyznaczające granice



z Żurawiami lub żeglują z nimi w dół zatoki, w okolicy Półwyspu Kenkai Hanto. Najczęściej przemycają ładunki dla Klanu Lwa, ponieważ ani Skorpiony, ani Żurawie nie chcą, aby ich rywale zbroili się w stal Krabów. Yasuki wymyślili cały arsenał sztuczek, ułatwiających im unikanie Cesarskich Namiestników – czują przewrotną dumę, mając okazję do prześlizgnięcia się z towarem tuż przed nosem rywali. Organizowany przez rodzinę przemysł jest solą w oku Żurawia, być może najbardziej dokuczliwą ze wszystkich.

Wyjawszy interesy handlowe (zarówno te zgodne, jak i mijające się z prawem) Yasuki służą Klanowi Kraba także jako dyplomaci i ambasadory. Choć wydaje się to niemożliwe, zważywszy na rywalizację rodu z Klanem Żurawia, Yasuki wytrwale podążają wytyczoną dla nich ścieżką, kierując się względami praktycznymi – po prostu nie mają wyboru. Pozostałe rodziny Klanu Kraba nie mają czasu ani ochoty, by zajmować się polityką, a reszcie Cesarstwa zależy na pozostawaniu z nimi w kontakcie. Yasuki stanowią znakomitego pośrednika, wspierającego interesy Kraba, którego reprezentują z taktem i zimną krwią, stąd też dworzanie z innych Klanów (wyłączając, z oczywistych względów, Żurawie) wolą utrzymywać kontakty z Yasuki, którzy potrafią zachować twarz i wykazują się znajomością dobrych manier niż mieć do czynienia z prostacką błazenadą Hiruma i Hida. Większość posłów podróżujących na ziemię Klanu Kraba znajduje się pod opieką Yasuki, a ci, którzy mają nieszczęście znaleźć się pod skrzydłami innych rodów, często tego żałują: gościnność Hida okazuje się w najlepszym wypadku spartańska. Yasuki umieszczają odwiedzających ich dyplomatów w Twierdzy Oblicza Wschodu, niedaleko lasu Shinomen, miejscu słynącym zarówno z malowniczych krajobrazów, jak i odległości, dzielącej pałac od pozycji strategicznych Krabów. Starożytna rodowa siedziba Yasuki kryje zbyt wiele tajemnic, by mieli do niej wstęp nieznanomi.

Dyplomaci Yasuki posiadają w obrębie swej własnej rodziny sporą władzę, a posada ambasadorska uchodzi za najwyższe wyróżnienie, na jakie może zasłużyć członek rodu. Ambasadory odpowiadają za wszystkie przedsięwzięcia, podejmowane przez rodzinę w prowincji, do której ich wysłano, a także kontrolują przepływ towarów, którymi handlują w niej Yasuki. Zanim kupiec lub przemysłnik z rodziny wjedzie z towarem do danej prowincji, musi najpierw skontaktować się z przebywającym w niej ambasadorem i otrzymać jego pozwolenie. Jeśli zaniedba tych środków, mogą go w rezultacie czekać problemy ze sprzedażą, wrogo nastawionym motłochem, a nawet aresztowanie. Większość Yasuki akcep-

tuje ryzyko jako część spełnianych obowiązków – w końcu który Krab odmówiłby wykonania zadania tylko dlatego, że mogłoby się okazać niebezpieczne? Rodzina dostarcza funduszy niezbędnym Krabom do prowadzenia wojny z siłami Krain Cienia i musi dokładnie wiedzieć, dokąd wędrują ich pieniądze.

Rodzinna tradycja zezwala młodym Yasuki na swobodę w wyborze przyszłego zajęcia. Zanim osiągną wiek odpowiedni do przejścia ceremonii gempukku, przebywają w szkole Yasuki, gdzie poznają podstawy obrotu pieniędzmi, dyplomacji i kultury. Kiedy już stają się pełnoletni, biorą udział w uroczystościach, w czasie których wybierają ich przyszli nauczyciele, pod okiem których poznawać będą arkana przemytu, handlu i wszelkich sztuk, uprawianych przez rodzinę. Przez około pięć lat służą swoim mistrzom jako czeladnicy, a potem otrzymują wynagrodze-



nie w wysokości dwóch koku i nakaz używania nowo zdobytych umiejętności dla dobra rodziny. Zwykle uzdolnienia danego Yasuki wychodzą na jaw w czasie służby mistrzowi, a zadaniem rodziny jest delikatnie poprowadzić go ku specjalizacji, w której najpełniej będzie mógł wykorzystać swoje możliwości.



Rozdział trzeci:



Bohater



KILKA SŁÓW NA TEMAT WIEDZY O KRAINACH CENIA

Wiedza o Krainach Cienia jest umiejętnością niezbędną każdej postaci z Klanu Kraba. Obejmuje ona rozległy dział nauki – od wiadomości o ochronnej mocy jadeitu, przez rozpoznawanie rodzajów Oni do sposobów obrony przed maho. Jeśli bohater z Klanu Kraba posiada Wiedzę o Krainach Cienia na poziomie 3 lub wyższym, automatycznie otrzymuje jedną z następujących umiejętności: Zwyczaj bakemono na 1, Mowa Nezumi na 1 lub Wiedza o Maho-Tsukai na 1. Zasada ta nie stosuje się do poziomów umiejętności, które postać już posiada. Bohater, który posiada Mowę Nezumi na 2, a osiąga 3 poziom Wiedzy o Krainach Cienia, nie może automatycznie zdobyć 3 poziomu Mowy Nezumi.

Rozdział trzeci: Bohater

W rozdziale tym znajdziesz wyczerpujące wiadomości na temat tworzenia postaci z Klanu Kraba. Zawarliśmy tu zasady dotyczące berserkerów oraz Łowców Kuni, a także szczegółowe informacje o rodzinach Hiruma, Kaiu i Yasuki. Na początku rozdziału zamieściliśmy listę nowych umiejętności, Zalet i Wad, charakterystycznych dla Klanu Kraba.

Nowe Umiejętności

INŻYNIERIA (INTELIGENCJA)

Inżynieria to umiejętność projektowania, budowania oraz naprawiania rozmaitych budowli, od prostych, jak szałas postawiony w lesie, po skomplikowane umocnienia na Murze Kaiu. Postać posiadająca tę umiejętność wie, jakie tereny najlepiej nadają się pod zabudowę, potrafi znaleźć najbardziej dogodne miejsce do przekroczenia rwącego strumienia czy wreszcie ostrzec pozostałych bohaterów, że nie należy niszczyć słupów podpierających grożące zawaleniem ściany. Wszyscy członkowie rodziny Kaiu powinni posiadać co najmniej 1 lub 2 pt. Inżynierii. To Umiejętność Kupiecka.

OBYCZAJE BAKEMONO (INTELIGENCJA)

Gobliny nie wykształciły „kultury” w ścisłym tego słowa znaczeniu, starają się jednak, chociaż nieudolnie, naśladować ludzki tryb życia. Osoba posiadająca tę umiejętność zna nawyki goblinów na tyle dobrze, że potrafi domyślić się, co zamierzają zrobić w najbliższym czasie. Dzięki temu umie wyciągnąć wnioski z pozornie bezsensownych posunięć bakemono, a nawet przewidzieć, jaki będzie ich następny krok. Tę umiejętność testować można także przy próbach nawiązania kontaktu z goblinami, na poziomie dla nich zrozumiałym – by z nimi handlować, odstraszyć je itd. Nie trzeba chyba wspominać, że jest to Umiejętność Niegodna.

ZASTRASZANIE (SIŁA WOLI)

Zastraszanie to umiejętność naginania woli innych do własnych zamierzeń przez wzbudzenie lęku lub groźbę użycia przemocy. Samuraje Krabów są bezspornymi mistrzami pogroźek – potrafią wzbudzić strach chociażby unosząc brwi czy milknąc. Jest to Umiejętność Bugei.

WIEDZA O MAHO-TSUKAI (SPOSTRZEGAWCZOŚĆ)

Bohaterowie wybierający tę umiejętność zdobywają spory zasób wiadomości o prawidłach czarnej magii, a także potrafią rozpoznać tych, którzy parają się *maho*. Posiadanie tej umiejętności nie jest jednoznaczne z zajmowaniem się czarną magią – osoba z Wiedzą o Maho-Tsukai nie umie przyzywać *oni*, wysać duszy czy rzucać innych zabójczych zaklęć *maho*. Umiejętność ta pozwala jej raczej poznać zasady rządzące czarną magią, co w przypadku zetknięcia z maho umożliwia rozpoznawanie oznak jej działania. Postać posiadająca tę umiejętność potrafi odkryć, jakiego zaklęcia użyto i zna sposoby ochrony przed nim (o ile takowe istnieją). Ponieważ tylko Łowcy Kuni potrzebują informacji tego typu, niewielu ludzi może poszczycić się wiedzą o maho. Dla *tsukai-sagasu* jest to Umiejętność Bugei, wszyscy inni natomiast mogą nabyć ją jako Umiejętność Niegodną.

ORIGAMI (ZRĘCZNOŚĆ)

Origami jest sztuką składania papieru, umiejętnością przeobrażania skrawków bibuły w żurawie, konie i inne stworzenia. Postać znająca sztukę origami potrafi zginać wielokrotnie bibulkę i nadawać jej w ten sposób podobieństwo do każdej rzeczy, jaką można sobie wyobrazić. Sztukę tę uprawia się głównie na dworach Rokuganu i uważa się ją za Umiejętność Godną.

MOWA NEZUMI (INTELIGENCJA)

Język Nezumi ogromnie się różni od języka Rokugańczyków, więc nauczanie się go wymaga wiele wysiłku. Bohaterowie posiadający tę umiejętność płynnie posługują się mową szczuraków i mogą porozumiewać się z nimi równie swobodnie co z ludźmi. Postać traci jeden punkt Honoru za każdym razem, kiedy użyje tej umiejętności, gdy w pobliżu nie będzie żadnego Nezumi. Jest to Umiejętność Niegodna.

OBLĘŻENIE (SPOSTRZEGAWCZOŚĆ)

O ile Inżynieria jest zdolnością tworzenia, Oblężenie to umiejętność niszczenia. Poziom tej umiejętności odzwierciedla stopień, w jakim postać potrafi dostrzec i wykorzystać słabe punkty

w umocnieniach fortec. Dzięki trwającym przez pewien czas obserwacjom bohater posiadający Obłężenie umie określić liczbę samurajów strzegących zamku, zmiany wart, położenie dróg ucieczki z fortecy czy najbardziej dogodną pozycję ataku. Dzięki tej umiejętności postać potrafi także obsługiwać maszyny oblężnicze np. katarpultę, kierując pociski w miejsca, gdzie spowodują największe zniszczenia. Umiejętność Bugei.

PUŁAPKI (SPOSTRZEGAWCZOŚĆ)

Umiejętność ta pozwala konstruować, zakładać a także zauważać wszelkich rodzajów pułapkę – od prostych wnyków, znienacka chwytających nieostrożną ofiarę, po śmiertelnie niebezpieczne maszyny. Osoba posiadająca tę zdolność potrafi nie tylko projektować i zakładać pułapki, ale wie także jak ukryć ich obecność do czasu uruchomienia. Umie także znaleźć oznaki zdradzające obecność pułapki i może wykonać rzut na spostrzeżenie urządzenia, nim zostanie uruchomione. Umiejętność tą traktuje się jako Umiejętność Bugei dla członków rodziny Kaiu, a Umiejętność Niegodną dla każdego innego bohatera.

Nowe Zalety

KREW OSANO-WO (5 PUNKTÓW, 3 PUNKTY DLA POSTACI Z KLANÓW KRABA I MODLISZKI)

Jesteś potomkiem potężnego Osano-Wo, bohatera Krabów, którego wytrzymałości i zaciekłości w bitwie potrafiłaby dorównać tylko furia żywiół. Płynąca w twych żyłach krew przodka uczyniła Cię odpornym na największy nawet chłód i upał. Nie zaszkodzi ci żadne z naturalnie występujących zjawisk atmosferycznych: testy na Wytrzymałość, sprawdzające twoją odporność na zmiany temperatury, udają ci się zawsze.

RĘCE KRABA (6 PUNKTÓW, TYLKO KLANY KRABA I MODLISZKI)

Żadna broń nie ma przed tobą tajemnic i potrafiś włączyć każdy rodzaj oręża. Kiedy walczysz dowolnym rodzajem broni, nawet jeśli nie posiadasz stosownej umiejętności, rzucasz jedną dodatkową kostką. Wszystkie umiejętności związane z walką nabywasz jednak i podnosisz normalnie.

Przykład: Hida Shitoki posiada Zaletę „Ręce Kraba”, Kenjutsu 3, i nie ma umiejętności walki Tetsubo. Walczy więc tak, jakby miał Kenjutsu 4 i Tetsubo 1. Jeśli zdobyte punkty doświadczenia wyda na pierwszy poziom walki Tetsubo, będzie

używał tej broni tak, jakby posiadał tę umiejętność na 2.

PIĘŚCI Z KAMIENIA (5 PUNKTÓW, WYŁĄCZNIE KRABY)

Klan Kraba słynie z wyjątkowo brutalnych technik walki wręcz, wykorzystujących przewagę, płynącą z wysokiego wzrostu właściwego członkom rodziny Hida. Ty jednak wyróżniasz się nawet wśród nich. Walcząc bez broni zatrzymujesz nie 1, a 2 kostki obrażeń.

MIECZ KAIU (5 PUNKTÓW, 8 DLA POSTACI SPOZA KLANU KRABA)

Odziedziczyłeś jedną z legendarnych katan Kaiu, wspaniałą broń przekazywaną w Twojej rodzinie z pokolenia na pokolenie. Miecz pozwala ci zatrzymać dodatkową kostkę obrażeń (3z3), ale musisz go zawsze mieć przy sobie. Jeżeli ktośkolwiek spoza twojej rodziny dotknie katany, tracisz 1 punkt Honoru, jeśli zaś stracisz miecz, Twój poziom Honoru spadnie o 2. Więcej informacji na temat Mieczy Kaiu znajduje się w Dodatku Trzecim („Kuznie Kaiu”).





GRZECZY KRABÓW

Jak na Klan gardzący nakazami etykiety, dyscyplina w Klanie Kraba znajduje się na niezwykle wysokim poziomie. Od bushi wymaga się, by zawsze byli gotowi do walki i nigdy nie zapominali o swoim obowiązku – nawet podczas tak zwanych „godzin odpoczynku”.

Klan pozwala zwolnionym z powinności oddziałom na większą swobodę, patrząc przez palce na znajdujące się w granicach jego ziem domy uciech, domy sake i inne jaskinie rozpusty. Walka w Krainach Cienia to wyczerpujące zajęcie, wypada więc choć w ten sposób nagradzać wysiłki ludzi, którzy ryzykują życie występując przeciwko tak potężnemu wrogowi. Wyrozumiałość kończy się jednak z chwilą, gdy bushi wraca na posterunek. Od samuraja oczekuje się, że zna granice swobody i nigdy nie pozwoli rozrywkom kolidować z obowiązkiem. Wojownik, który pojawia się na Murze Kaiu pijany lub w inny sposób niezdolny do walki, stanowi zagrożenie dla samego siebie, swych towarzyszy i Cesarstwa, którego ma bronić. Samurajów, którzy nie potrafią utrzymać dyscypliny, spotyka surowa kara – oddelegowanie do czynności zwykle wykonywanych przez służących albo, w wyjątkowo ciężkich przypadkach, nakaz popelnienia seppuku.

SPRZYMIERZENIEC NEZUMI (2 PUNKTY, WYŁĄCZNIE KRABY)

Posiadasz wśród szczuraków przyjaciela, który nigdy nie zawiedzie Cię w potrzebie. Może służyć jako pośrednik między tobą a swoim szczepem, dostarczać dokładnych informacji o nieznanych Ci okolicach, a nawet towarzyszyć w wymagających zachowania dyskrecji zadaniach, takich jak zwiad czy ukrywanie się przed *oni*. Powinieneś wymyślić imię i osobowość swojego towarzysza (więcej informacji na ten temat znajdziesz w podręczniku podstawowym L5K lub w dodatku *Księga Krain Cienia*) a także powód, dla którego podtrzymujecie waszą znajomość. Choć inni Rokugańczycy mogą traktować Cię z podejrzliwością za utrzymywanie kontaktów z Nezumi, członkowie Klanu Kraba znają Twoją prawdziwą wartość i będą traktować Cię z szacunkiem.

Nome Wady

SKAZA KRAIN Cienia (1–5 PUNKTÓW)

Zapuściłeś się zbyt głęboko w Krainy Cienia i zostawiłeś tam część swej duszy. W rezultacie dosięgło cię przekleństwo królestwa Fu Lenga. Za każdy punkt tej Wady otrzymujesz 2 punkty Skazy. (Skutki Skazy zostały opisane w dodatku *Księga Krain Cienia* oraz w artykule wydrukowanym w magazynie „Magia i Miecz”, dostępnym obecnie na sieci pod adresem: <http://l5k.valkiria.net/maho.html>).



Członkowie rodziny Hiruma nauczyli się, w jaki sposób pokonywać bez odpoczynku wielkie odległości, a także jak przetrwać, zużywając jak najmniejsze ilości jedzenia i wody.

Korzyść: Wytrzymałość +1

SZKOŁA ZWIADOWCÓW HIRUMA

Od kiedy oficjalna szkoła rodziny przepadła wraz z ziemiami przodków, Hiruma formalnie nie posiadają ośrodka, w którym pobieraliby nauki. Właśnie dlatego jeden z wydziałów szkoły Shinjo trenuje zdecydowaną większość przyszłych zwiadowców i jako taki stał się de facto szkołą rodziny. W czasie szkolenia ogromna waga przykładana jest do nauki śledzenia oraz krycia się przed wrogiem, czyli do umiejętności niezbędnych członkom rodu w Krainach Cienia.

Korzyść: Spostrzegawczość +1

Umiejętności: Kenjutsu, Łucznictwo, Skradanie się 2, Walka wręcz, Wiedza o Krainach Cienia, Wysportowanie

Honor: 2, plus 5 punktów

Wypożyczenie: Katana, wakizashi, ubranie, sandały do biegania, rzeźbiona pałeczka jadeitu, czarna farba do ciała

TECHNIKI

Ranga 1: Tańcząc na ostrzu miecza

Pierwszą rzeczą, której uczą się bushi Hiruma, jest unikanie ciosów wroga. Moce Krain odebrały im dom, a zwiadowcom nie wolno dopuścić, by siły Ciemności pochłonęły także ich. W ten sposób Hiruma utrzymują równowagę między poczuciem obowiązku, a żądzą zemsty. Za każdą rangę, jaką samuraj posiada w tej szkole, dodaj 5 do PT trafienia go przez każdą istotę z Krain Cienia.

Ranga 2: Mknąc niczym wiatr

Aby zdawać sprawę z ich poczynąń zwierchnikom na Murze Kaiu, zwiadowcy Hiruma muszą poruszać się szybciej od straszliwych stworzeń zamieszkujących Krainy Cienia. Bushi Hiruma, którzy osiągnęli tę rangę, wiedzą, jak przekraczać granice ludzkiej wytrzymałości. Potrafią utrzymać tempo szybkiego biegu przez ilość godzin równą ich Wytrzymałości razy dwa, jednak potem muszą przez tyle samo czasu odpocząć, nie wykonując żadnych, wymagających nawet umiarkowanego wysiłku ruchów. Przyjmij, że przez cały czas trwania biegu Zwiadowca może utrzymywać szybkość co najmniej 16 km/h.

Ranga 3: Czując dotyk Mrocznego Pana

Uzyskawszy tę rangę, Zwiadowca uczy się dostrzegać wokół siebie subtelne zmiany w natężeniu Skazy Krain Cienia. Dzięki temu potrafi niezawodnie wyczuwać kierunek w czasie wędrówki po Królestwie Fu Lenga – zdaje sobie sprawę z tego, jak daleko się zapuścił, gdzie Skaza jest najsilniejsza i którą wiedzie najkrótsza droga powrotna na ziemię Krabów. Zwiadowca nigdy nie zgubi się w Krainach Cienia, a testy związane z wyczuwaniem kierunku w ich granicach za-

wsze się mu udają. Bushi Hiruma zdobywa także umiejętność dostrzegania Skazy Krain Cienia w znajdujących się w pobliżu, czujących istotach. Zasięg działania tej zdolności rozciąga się na 3 metry razy Ranga samuraja.

Ranga 4: Pętając sokoła

Bushi pojął, jak wykorzystać w walce swoją zwinność. Na tym poziomie potrafi zadać 2 ataki, skierowane przeciw stworom z Krain Cienia. Co więcej, znacznej poprawie ulega jego pamięć. W każdej chwili może przywołać zapamiętany obraz, a następnie na zawołanie opisać z ogromną dokładnością wszystkie jego detale, tak, jakby opisywany obiekt znajdował się tuż przed nim. Zwiadowca może zapamiętać tak szczegółowo tylko jeden obraz na raz.

Ranga 5: Kryjąc się wśród duchów

Bushi Hiruma nauczył się zamierać w całkowitym bezruchu i w ten sposób kryć przed wzrokiem każdego stworzenia. Kiedy Zwiadowca wyda punkt Pustki i nie będzie się poruszać, staje się praktycznie niewidzialny. Samuraj musi zadeklarować chęć ukrycia się – wykorzystując ukształtowanie terenu i kamuflujące właściwości noszonego przezeń ubrania. Schowawszy się, nie może podejmować żadnych działań, gdyż każdy ruch zdradzi jego obecność.



Daimyo rodziny, Kaiu Utsu przykłada wielką wagę do umiejętności zdobywania i właściwego interpretowania informacji. Członkowie jego rodu muszą rozumieć prawa inżynierii i wiedzieć jak wykorzystać je w praktyce.

Korzyść: Spostrzegawczość +1

SZKOŁA INŻYNIERII KAIU

Uczniowie tej szkoły poznają tajniki architektury, budownictwa oraz fizyki. Muszą wykazać się talentem do praktycznego wykorzystania nabytej wiedzy, gdyż Kaiu słyną nie tylko ze zdolności projektowania budowli, ale także z umiejętności ich wznoszenia. Studiują strategię woj-

skową, metody prowadzenia oblężeń i tworzenia broni o dalekim zasięgu – Kaiu powinien nie tylko wiedzieć, w jaki sposób postawić budynek, ale także umieć go zburzyć. Jako wojskowi inżynierowie, Kaiu należą do klasy bushi.

Korzyść: Inteligencja +1

Umiejętności: Oblężenie, Inżynieria, Pułapki, Historia, Płatnierz, Taktyka, Miecznik

Honor: 2 plus 5 punktów

Wypożyczenie: Katana, wakizashi, ciężka zbroja, kimono, narzędzia miernicze, papier kreślarski i pióra, kasetka na zwoje.

TECHNIKI

Kaiu potrafią śledzić przebieg największych nawet bitew i nie tracić całościowego jego oglądu, znają prawa sztuki inżynierskiej, kujać miecze i wyrabiają zbroje. W szkole poznają nie tylko wszystkie te umiejętności, ale i najsztubtelniejsze arkana sztuki wojennej.

Zdobывая każdą kolejną Rangę, członek rodu Kaiu wybiera jedną z siedmiu umiejętności nauczanych w jego szkole, dzięki czemu podczas testowania tej umiejętności rzuca i zatrzymuje dodatkową kość. Jedną umiejętność można wzmacniać w ten sposób wielokrotnie: Kaiu z drugą Rangą może rozdzielić dwie dodatkowe kostki pomiędzy, dajmy na to, umiejętności Miecznik i Taktyka i rzucać jedną dodatkową kostką na każdą z nich lub też przeznaczyć obie kostki na wzmocnienie umiejętności Miecznik i testować ją rzucając i zatrzymując o dwie kostki więcej. Ewentualne ograniczenia zależą od woli MG, a także gracza, który może chcieć by jego postać była wszechstronna lub też stała się specjalistą w danej dziedzinie.



Łowcy Kuni (*tsukai-sagasu*) nie posiadają właściwie szkoły, a wiedzę zdobywają na szlaku, towarzysząc swojemu sensei. Nim młody Łowca spełni wygórowane wymagania swego nauczyciela, zdobywa elementarne wykształcenie



Nowa UMIEJĘTNOŚĆ:

ZNAJOMOŚĆ ZAKŁĘC (INTELIGENCJA) (WYŁĄCZNIE ŁOWCY KUNI)

Umiejętność ta dostarcza *tsukai-sagasu* dogłębnej wiedzy na temat magii i kami. Posiadający ją Łowca może przetestować Inteligencję + Znajomość Zakłęcia na PT 20, aby zmienić nastawienie kami względem jego osoby: z nienawiści na nieprzychylność lub z neutralności na sympatię. Umiejętność pozwala również rozpoznawać czary, rzucane na danym obszarze, i w lot pojmywać zawilości nieznanego zaklęcia. Udany test Inteligencji + Znajomości Zaklęcia o PT równym 25 pozwoli określić, czy w okolicy używano ostatnio magii lub jaki czar rzucono na daną osobę. Znajomości Zaklęcia można też użyć, by rozpoznać końcowe efekty czaru rzucanego niedawno (do godziny na poziom tej umiejętności). To Umiejętność Godna.



ZAWIAZEK PRZYGODY

Namiestnik Krabów poprosił bohaterów, by eskortowali jego syna na uroczystość odbywającą się w obrębie prowincji Żurawia. Syn namiestnika to grubiański, niewychowany bushi, który nigdy nie opuszczał Muru Kaiu. Gracze muszą dopilnować, by zachowywał się przykładowie, nie okrył hańbą rodziny i nie stał się obiektem manipulacji dworzan, przebywających na zgromadzeniu. Uroczystość trwa siedem dni – w tym czasie bohaterowie będą zmuszeni udaremnić niejedną intrygę, knutą przez dworaków, dyplomatów i arystokratów, szukających okazji by wykorzystać młodego Kraba do własnych celów.

w szkole shugenja Kuni. Dlatego właśnie Łowcy Kuni mogą poszczycić się wieloma różnorodnymi umiejętnościami. Chociaż nie są shugenja i na początku nie zajmują się magią, to podczas gry mogą nauczyć się umiejętności Znajomość zaklęć, normalnie zastrzeżonej wyłącznie dla shugenja (patrz margines).

Ponieważ Łowców Kuni jest niewielu i zwykle trzymają się z dala od przedstawicieli swojej profesji, MG nie powinien pozwalać na przyłączenie się do grupy więcej niż jednego *tsukai-sagasu*.

Korzyść: Intuicja +1

Umiejętności: Obrona, Polowanie, Zielarstwo, Wiedza o Krainach Cienia lub Wiedza o Maho-Tsukai, 2 umiejętności Bugei, Skradanie się lub Wysportowanie

Honor: 1 plus 5 punktów

Wposażenie: Katana, wakizashi, ubranie podróżne, jadeitowy wisior symbolizujący status Łowcy

TECHNIKI

Ranga 1: Zadając cios Ciemności

Uczeń Kuni nauczył się nie rozpraszać niepotrzebnie uwagi w czasie spotkania z wrogiem, dzięki czemu zyskuje 2 ataki na turę w walce z istotami ze Skazą Krain Cienia.

Ranga 2: Dostrzegając Ciemność

Łowca potrafi dostrzegać znamiona Skazy Krain Cienia i wyostrzyć swoje zmysły, aby ujrzeć jej wyniszczające działanie. Ta zdolność jest całkowicie intuicyjna i polega raczej na instynkcie *tsukai-sagasu*, niż na znajdowaniu namacalnych dowodów. Jeśli Łowcy powiedzie się test Intuicji + Wiedzy o Krainach Cienia na PT 15, wykrywa on obecność każdej skażonej istoty w promieniu około 50 ken-an (45 metrów), a także umie oszacować odległość, w jakiej się ona znajduje. W zależności od uznania MG, PT testu może wzrosnąć do 20 i więcej, jeśli osoba/stworzenie nie potrafi ukrywać swą prawdziwą naturę.

Ranga 3: Stawiając czoła Ciemności

Znajomość zła, z którym walczy, daje Łowcy ogromną siłę. W bezpośrednim starciu *tsukai-sagasu* może przy rzucie na trafienie zatrzymać dodatkową ilość kostek równą poziomowi Skazy oponenta. Przeciwno istotom, które pochodzą z Krain Cienia, bushi może zatrzymać liczbę kostek zgodną z poniższym kluczem:

Gobliny i nieumarli	1 kostka
Ogry, Pennaggolan i duchy	2 kostki
Oni	3-5 kostek, zależnie od ich potęgi (wybór MG)

Ranga 4: Odpierając Ciemność

Na tym poziomie Łowca potrafi skupić swoją wolę na tyle, by oprzeć się mocom mrocznej ma-

gii. Uodparnia się na maho, może też – rzucając na Siłę Woli + Wiedzę o Maho-Tsukai o PT 25 – przez 1 rundę uczynić wybraną przez siebie postać niewrażliwą na wpływy czarnej magii. Podbicia pozwalają Kuni na przedłużenie czasu ochrony wybranej osoby o 1 rundę za każde podbicie. Łowca może także uodpornić się na wszystkie inne zaklęcia rzucane przez postać ze Skazą – dodaj 5 razy Ranga Łowcy do PT rzucenia przez skażoną postać każdego czaru, wymierzonego w *tsukai-sagasu*.

Ranga 5: Druzgocząc Ciemność

Łowca stał się niebezpiecznym wrogiem Krain Cienia i potrafi z dziecinną łatwością gromić służalców Fu Lenga. Jeżeli rzut na obrażenia zabije jego przeciwnika (stworu Mrocznego Boga lub człowieka ze Skazą), nie liczy się jako atak wykonany w tej rundzie.



SZKOŁA KUPCÓW YASUKI

Szkoła Kupców Yasuki nie przekazuje swoim wychowankom żadnych technik – kiedy wzrasta Prestiż Kupca, wykazuje się on po prostu większą zdolnością do pozyskiwania potrzebnych mu produktów. Wraz ze zwiększaniem Rangi, Kupcowi łatwiej przychodzi nabywanie cennych przedmiotów i znacznie zmniejsza się czas, który musi poświęcić na targowanie o dany obiekt. Zwykle zdobycie konkretnego towaru zajmuje koło siedmiu dni, minus dwa dni kiedy chodzi o przedmiot, który znajdował się w zakresie możliwości postaci gdy posiadała poprzednią Rangę.

Przykładowo, jeżeli Kupiec o Randze 3 pragnie zdobyć przedmiot Rangi Pierwszej, zajmuje mu to 7 dni minus 4 (2 dni × 2 Rangi). Stąd Kupiec o Randze 3 może zdobywać przedmioty Rangi Pierwszej w ciągu 3 dni.

By kupić określony produkt, Yasuki musi wykonać rzut na Rangę Szkoły + Handel o PT określonym przez MG. Postać może użyć podbicia, aby podnieść jakość nabytku, zmniejszyć ilość czasu potrzebną do jego uzyskania lub zwiększyć liczbę

bę kupowanych przedmiotów. Każde podbicie zmniejsza o 1 dzień czas oczekiwania na towar, ale Kupiec zawsze potrzebuje co najmniej dnia by otrzymać produkt. Każde Podbicie podwaja liczbę przedmiotów, które można kupić. Trzy podbicia, na przykład, sprawią, że Kupiec będzie w stanie dostać 8 przedmiotów.

Kupców Yasuki nie uważa się za bushi.

PRZEDMIOTY RANGI PIERWSZEJ:

Wóz, sztuka płótna, ubrania, dzbanki, „chłopska broń”, miski, plecaki z łożyny, świecidełka (które można wziąć za prawdziwą biżuterię).

PRZEDMIOTY RANGI DRUGIEJ:

Łódź, kucyk, broń średniej jakości, bezpieczna podróż do najbliższego miasta, prawdziwa biżuteria średniej jakości, jakiekolwiek dwa przedmioty Pierwszej Rangi.

PRZEDMIOTY RANGI TRZECIEJ:

Bezpieczna podróż do odległego miasta (w tej samej prowincji), pałeczka jadeitu, droga biżuteria, nielegalne towary, między innymi: sfałszowane papiery, inne „dobra wątpliwego pochodzenia”, list polecający do domu uciech o przeciętnej renomie, jakiekolwiek 4 przedmioty Rangi Pierwszej, 2 przedmioty z Rangi Drugiej.

PRZEDMIOTY RANGI CZWARTEJ:

Bezpieczna podróż poza granice prowincji (z – lub bez – papierów podróжных), zbroja, koń bojowy (nie pochodzący z Klanu Jednorożca), broń dobrej jakości, łódź (sampan lub dżonka), list polecający do renomowanego domu uciech, jakiekolwiek 8 przedmiotów Rangi Pierwszej, 4 Rangi Drugiej, oraz 2 Rangi Trzeciej.

PRZEDMIOTY RANGI PIĄTEJ:

Wierzchowiec Jednorożców (niewłaściwego koloru, urodzony w pechowym dniu itd.), oficjalne dokumenty podróжные (podróż bez ograniczeń), pomniejsze nemunara (z wszelkimi konsekwencjami), list polecający do znanej gejszy („Powiadasz więc, że ta oberża to tak naprawdę herbaciarnia?”), dziewczyna o zielonych oczach, 16 wybranych przedmiotów Rangi Pierwszej, 8 Rangi Drugiej, 4 Rangi Trzeciej i 2 Rangi Czwartej.

Korzyść: Spostrzegawczość +1

Umiejętności: Etykieta, Handel, Heraldyka, Hazard, Obrona, Rzemiosło, Szczerłość

W rodzinie Yasuki Handel nie jest uważany za Umiejętność Niegodną.

Honor: 0 plus 5 punktów

Wypożyczenie: Kimono, katana, wakizashi, ubranie podróżne, plecak z łożyny, mata do spania (wszystko średniej jakości), podróжный kucyk z jukami, 8 koku

Wszyscy Yasuki, niezależnie od obranej szkoły, rozpoczynają grę z dodatkowymi 2 koku wydobytymi z rodzinnych kufrów.



W szeregach Klanu Kraba, częściej niż w którymkolwiek z pozostałych Klanów, spotyka się „martwe oczy” berserkerów. Większość bushi z Klanu Kraba pojmuje kodeks bushido jako bezpieczną przystań, w której znajdują schronienie przed szaleństwem Krain Cienia. Wierzą, iż przeciwnicy – nieważne jak straszliwi – nie stanowią zagrożenia, jeżeli tylko potrafi się zachować w swym sercu nienaruszalne zasady rządzące życiem każdego samuraja. Ci, którzy porzucają wszystko, by stać się jednością z bushido, wpadają w walce w trans, dając im nadludzką siłę i wytrzymałość. Niektórzy uważają, iż Kraby potrzebują berserkerów, by sprostać okrucieństwu wroga, inni natomiast twierdzą, że to naturalne skłonności członków tego Klanu prowadzą ich do bezmyślnego marnowania ludzkiego życia. Niezależnie od powodów, Klan Kraba nie wypiera się berserkerów – znajdują oni w jego prowincjach bezpieczne schronienie. Na ziemiach znajdujących się w stanie permanentnej wojny istnieje ciągle zapotrzebowanie na ich wyjątkowe zdolności.

Większość berserkerów Klanu Kraba pochodzi z rodziny Hiruma, którzy wciąż nie mogą się otrząsnąć z ciosu, jakim stała się dla członków tego rodu utrata ziem przodków. Kodeks bushido to jedyna wartość, dla której żyją. Nauczyli się skupiać swój gniew, przekształcając go w śmiertelny trans. Rzadziej spotyka się przedstawicieli rodziny Hida, którzy zostają berserkerami raczej z miłości do walki, niż z chęci zmazania plamy na honorze. W życiu berserkerów z tego rodu ogromną rolę odgrywa raczej szal, oszliwowany przez niezachwiane zasady bushido.





„PRZEJŚĆ W STAN SPOCZYNKU?!“

Nieczęsto spotyka się mnichów z Klanu Kraba, niewielu bowiem samurajów, pełniących straż na Murze, dożywa wieku, w którym członkowie innych Klanów przechodzą w stan spoczynku. Wielu wojowników – z obecnym daimyo, Hida Kisada, włącznie – odmawia pójścia do klasztoru i decyduje się pełnić swe obowiązki do śmierci na polu bitwy. Krab, który mimo wszystko zostanie mnichem, najczęściej udziela nauk lub wędruje po Rokuganie w poszukiwaniu oświecenia. Pragmatyzm członków Klanu Kraba sprawia, że życie pędzone w klasztornym odosobnieniu uchodzi wśród nich za aroganckie marnowanie czasu.

Większość berserkerów spędza kilka godzin przed bitwą na medytacjach. Dają się wtedy porwać emocjom i przekształcają je w podobny śmierci trans. Bushido pozwala im opanować gniew i wyostrzyć go, niczym klingę miecza. Wielu berserkerów okazuje zewnętrzne oznaki zachodzących w nich zmian: krzyczą, toczą pianę z ust; zdarza się także, że atakują ściany czy inne znajdujące się w pobliżu przedmioty. Ich towarzysze uczą się zostawiać wtedy samym sobie. Kiedy nadchodzi bitwa, berserker osiąga przypominający harmonię zen spokój, doskonałą równowagę między opanowaniem i namiętnością. Połączone siły dyscypliny i pasji dają mu ogromną wewnętrzną siłę.

Ogarnięty szałem berserker niczym demon rzuca się w wir walki, nie zachowuje ostrożności, działa z niepomowaną gwałtownością, a jego ciosy padają na wrogów niczym grad. Jego spojrzenie staje się szkliste i nieobecne, a usta wykrzywiają się w budzącym grozę grymasie. Berserker porusza się z szybkością pantery i atakuje okrutnie niczym wilk. W transie potrafi z łatwością zabić dziesięciu mężczyzn w czasie nie dłuższym od jednego uderzenia serca, zarzynając ich niczym bezbronne kocięta. Niektórzy berserkerzy ruszają w bój z zaleńczym śmiechem lub wyją jak zwierzęta, większość zachowuje jednak śmiertelne milczenie, zbierając pośród wrogów krwawe żniwo. Trudno powiedzieć, co bardziej osłabia morale przeciwnika. Berserkerzy nie zmieniają swego zachowania, gdy walczą z ludzkimi wrogami, będą więc równie gwałtownie atakować największego *oni* i najsłabszego

goblina. W ich pozbawionych życia oczach wrogowie niczym się nie różnią.

„SZKOŁA” BERSERKERÓW

Aby zagrać berserkerem, gracz powinien stworzyć postać z Klanu Kraba i wydać punkty na Zaletę Trans Śmierci (podręcznik główny L5K, strona 74). Następnie musi wyrzec się wszelkich szkół, do których wcześniej należał (pozbywając się wynikających z nich zalet i technik), a także obniżyć Poziom Honoru do 1 (chyba, że posiada go na poziomie 1 lub niższym) – odzwierciedla to brak dbałości o dobre maniery oraz lekceważenie wobec akceptowanych powszechnie norm grzeczności. W ten sposób postać osiąga wystarczająco silne skupienie, by wpadać w berserkerski szal. Później bohater może zwiększać swój Honor wydając Punkty Postaci lub Punkty Doświadczenia.

Korzyść: Wytrzymałość +1

Nie istnieje żadna szkoła berserkerów – liczy się tylko instynkt i pasja, które dopasowuje się do bushido. Kiedy berserkerzy wpadają w trans, zapominają o doktrynach innych filozofii walki i dlatego nie mogą używać żadnych specjalnych zdolności nauczanych w ich rodzinnych szkołach. W zamian otrzymują nadludzką siłę oraz umiejętność znoszenia niewiarygodnie silnych ciosów. Korzyści wynikające z faktu bycia berserkerem wzrastają wraz z upływem czasu: w miarę zdobywania doświadczenia, bushi postrzega jak skuteczniej pętać swój szal i dlatego potrafi uderzać z coraz większą siłą. Rangi zdobywane w „szkole berserkerów” stanowią odzwierciedlenie owej rosnącej skuteczności.

Kiedy berserker wkracza do walki, ignoruje ograniczenia wynikające z ran przez liczbę rund równą jego Ziemi razy 2, plus jedna runda za każdą Rangę (zadawane ciosy sprawiają mu ból, lecz nie powodują żadnych ograniczeń w jego działaniu). Ponadto, bushi może rzucać i zatrzymywać 1 dodatkową kostkę na obrażenia za każdą posiadaną Rangę – to wyraz jego zdolności do kierowania szałem w czasie ataku. Dodatkowymi kosztami berserker rzuca niezależnie od tego, czym atakuje – tetsubo, kataną, czy też gołymi rękami.

Za taką siłę trzeba jednak słono zapłacić. Po ilości rund równej Ziemi berserkera razy 2, jest on kompletnie wycieńczony i wychodzi z transu półprzytomny i oszołomiony. Jest niezdolny do działania (jak na poziomie ran – obalony) przez resztę starcia i jeśli ma pozostać przy życiu, towarzysze muszą go chronić. Dlatego właśnie wielu berserkerów przybywających na Murze Kaiu wie, że krótkie, burzliwe i brutalne życie, które, pomimo ich niezwyklej skuteczności w walce, kończy się zwykle gwałtowną śmiercią.



Tabele Dziedzictwa

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

Rozpocznij od Tabeli Dziedzictwa 1 i postępuj zgodnie z instrukcjami.

Wiedz jednak, że na Murze Kaiu nie wszystko jest sprawiedliwe...

TABELA DZIEDZICTWA 2 — HANIEBNA PRZESZŁOŚĆ

Niestety, nie wszyscy cieszymy się błogosławieństwem honorowych przodków – szczególnie pomiędzy Krabami, gdzie honor bywa luksusem, na który nie każdy może sobie pozwolić.

Rzut Wynik

- 0–1 Skazony! Jeden z twoich przodków poddał się wpływowi Krain Cienia i powrócił jako potwór, by atakować członków Klanu. Rozpoczynasz grę z Chwałą równą zero i tracisz jeden poziom Honoru.
- 2 Zrujnowany! Jeden z Klanów nadużył zaufania Twojej rodziny i niemal ją zniszczył. Rozpoczynasz grę bez pieniędzy i rodziny, posiadając tylko standardowe wyposażenie (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 zabrakło odwagi, aby stawić czoła Krainom Cienia, a jego tchórzostwo doprowadziło do śmierci wielu dzielnych bushi. Zaczynasz z Chwałą równą zero; aby osiągnąć pierwszy jej poziom musisz zdobyć aż dwadzieścia punktów Chwały.
- 7–8 Dezerter! Z jakiegoś powodu Twoi rodzice okazali się niełojalni i opuścili Klan na krótko przed Twoim gempukku. Jesteś Roninem Klanowym.
- 9 Przeklęty! Twoi przodkowie wygnali z tego świata potężnego *oni*, który – nim powrócił do Otchłani – rzucił na nich klątwę. Tracisz dwa punkty Honoru i nie otrzymujesz Korzyści z faktu przynależności do konkretnej rodziny.
- 10 Zdrajca! Nawet Krab może zdradzić swój Klan – Twój ojciec wymieniał tajne informacje na pieniądze. Został wygnany, a jego imię wymazano z kronik Klanu. Twój klan nigdy nie nada Ci posiadłości ani tytułu, nie zaufa Ci też w sprawach związanych z zachowaniem tajemnicy.

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 po jednym poziomie Honoru i Pustki. Ten wynik może pojawić się tylko raz – traktuj następne takie rzuty tak, jakby nie przynosiły efektu.
- 2–5 Weteran – Twój przodek walczył w jednej z wielkich bitew, przejdź do Tabeli 3A – Słynne Bitwy*.
- 6–7 Bohaterska śmierć – Jeden z Twoich przodków zginął śmiercią bohatera broniąc granic Szmaragdowego Cesarstwa, przejdź do Tabeli 3B – Chwalebna Śmierć*.
- 8–9 Zaszczytny urząd – Twój przodek niezwykle skrupulatnie wypełniał swoje powinności, zajmując prestiżowe stanowisko w Klanie, przejdź do Tabeli 3C – Znakomite Nagrody.
- 10 Sławny romans – Twoją rodzinę wiąże z innym Klanem romantyczna więź – prawdopodobnie jest to Klan Jednorożca, lecz możliwe, że chodzi też o jakiś inny Klan Cesarstwa. 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. Wszystkie wyniki mniejsze bądź równe sześć znaczą, że więź dotyczy Klanu Jednorożca.

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

* postać z rodziny Yasuki powinna przerzucić ten wynik. Jeśli pojawi się on po raz drugi, może go zatrzymać.

TABELA 3D – PODARUNKI

O rozmiarach podarunków decyduje Mistrz Gry.

Rzut Wynik

- 1–6 Pieniądze (między 1 a 20 koku).
- 7–8 Posiadłości (musisz się nimi zajmować co najmniej trzy miesiące w roku. Zyskujesz od 1 do 10 koku rocznie).
- 9 Przedmioty wysokiej jakości.
- 10 Pomniejszy Nemuranai.

TABELA DZIEDZICTWA 3A — SŁYNNE BITWY

Twój przodek walczył w słynnej bitwie, dając ci godny do naśladowania wzór. Postacie z rodziny Yasuki odejmują od otrzymanego wyniku dwa punkty.

Rzut Wynik

-1-1 Wojna z Żurawiami

Pierwsza wielka wojna domowa rozegrała się pomiędzy Klanami Kraba i Żurawia o posiadłości znajdujące się na Półwyspie Kenkai Hanto. Miało wtedy miejsce kilka zjadłych bitew pomiędzy Krabami a siłami rodu Daidoji – walczył w nich Twój przodek. Zyskujesz jeden poziom Wiedzy o Klanie Żurawia i jeden Iaijutsu.

2-4 Potyczka

Stacjonujące na południowych granicach Cesarstwa oddziały Krabów stoczyły wiele zażartych bitew z siłami Krain Cienia. Twój przodek wyróżnił się w jednej z nich. Zyskujesz jeden punkt Chwały, a podczas bitwy przeciwko stworzeniom z Krain Cienia możesz wydać dodatkowy punkt Pustki.

5 Bitwa Spienionej Fali

Twój przodek walczył w pierwszym szeregu, broniąc Cesarstwa przed nadciągającymi hordami Krain Cienia. Każdy, kto brał udział w tej bitwie, pomagał także wznosić Wielki Mur, którego fundamenty powstawały w czasie, gdy Kuni Osaku wstrzymywała wroga armię po drugiej stronie rzeki. Bitwa była niezwykle brutalna i tylko najlepsi i najdzielniejsi samuraje ją przeżyli. Zyskujesz jeden poziom Chwały i umiejętność Inżynieria.

6-7 Bitwa o Świątynię Piorunów

Po Bitwie Spienionej Fali, Kraby stoczyły wiele przygranicznych potyczek z Klanem Skorpiona. Bitwa o Świątynię Piorunów była największą z nich – walczone w niej o panowanie na terenach leżących wokół Świątyni Osano-Wo. Te skaliste ziemie, często nawiedzane przez silne burze, nie stanowiły dogodnego pola bitwy dla żadnej ze stron. Zyskujesz jeden poziom Honoru i umiejętności Taktyka.

8-9 Bitwa na Pustkowiach Kuni

150 lat temu Kraby podjęły próbę wydarcia Krainom Cienia swoich posiadłości. Z pomocą potężnej magii shugenja Kuni udało się zepchnąć siły Oni, bakemono i nieumarłych daleko w głąb terytorium Fu Lenga. Ci, którzy walczyli u boku Kuni mieli szansę ujrzeć wiele sposobów niszczenia służalców Mrocznego Boga. Zyskujesz jeden punkt Chwały i Wiedzy o Krainach Cienia.

10 Bitwa nad Rzeką Snu

To jedna z najsłynniejszych bitew w historii Cesarstwa. Siły Wielkich Klanów zjednoczyły się przeciwko Iuchibanowi i Zakonowi Piewców Krwi, by przeszkodzić mu w próbie zagarnięcia Szmaragdowego Tronu. Twój przodek przyczynił się do złamania mocy szalonego shugenja i zdruzgotania potęgi ciemnych sił. Dodaj jeden do swojego poziomu Honoru i umiejętności Wiedza o Maho-Tsukai.

TABELA DZIEDZICTWA 3C — ZNAKOMITE NAGRODY

Twój przodek przysłużył się Krabom, za co otrzymał dziedziczną pozycję w hierarchii Klanu. Żeby przekonać się, na jakim stanowisku Twój bohater rozpoczyna grę, rzuć kostką:

Rzut Wynik

1-3 Namiestnik rodziny – zyskujesz 1 poziom Chwały.

4-5 Namiestnik Klanu – zyskujesz 2 poziomy Chwały.

6 Cesarski Namiestnik – zyskujesz trzy poziomy Chwały.

7-8 Gunso – Zyskujesz po jednym poziomie Chwały i Taktyki.

9 Chui – Zyskujesz jeden poziom Chwały i dwa poziomy Taktyki.

10 Taisa – Zyskujesz po 2 poziomy Chwały i Taktyki.

TABELA DZIEDZICTWA 4 — DWOISTE DZIEDZICTWO

Rzut Wynik

1-3 Pełniąc funkcję Cesarskiego Namiestnika, twój przodek odkrył niehonorowe postępowanie jednej z rodzin. Zyskujesz Potężnego wroga, jeden poziom Honoru i jeden poziom Śledztwa.

4 Twoja rodzina często współpracowała z pewnym szczepem Nezumi – zyskujesz Zaletę Sprzymierzeniec Nezumi.

5 Twój przodek był powiązany z otoczonym złą sławą szmuglerem z rodziny Yasuki. Zyskujesz jeden poziom umiejętności Handel. Na członków pozostałych Klanów taka więc działa jak Upośledzenie Społeczne i Zła Reputacja.

6-7 Twój przodek zabił w pojedynku bohatera innego Klanu. Zyskujesz Potężnego wroga z jego Klanu, 1 poziom Chwały i jeden poziom Wiedzy o tym Klanie.

8-9 Twoja rodzina miała kłopoty finansowe. Nie posiadasz ani jednego koku, wszystkie twoje przedmioty poza jednym są średniej jakości. Staraleś się przetrwać, dlatego zyskujesz cztery umiejętności rzemieślnicze, niegodne lub bugei, każdą na pierwszym poziomie.

10 Odziedziczyłeś magiczny przedmiot. Mówi się, że został odebrany jakiemuś oni przez któregoś 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 Kraba

Nikt nie jest kowalem swojego losu. Każda postać należąca do Klanu Kraba może rzucić raz kostką (kosztuje to trzy Punkty Postaci) i dowiedzieć się, co zgotowały dla niej Fortuny.

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

TABELA DZIEDZICTWA 3B – CHWALEBNA ŚMIERĆ

Twój przodek zginął honorową śmiercią, czym od tej pory szczyści się Twoja rodzina.

Rzut Wynik

- 1–3 Zabity w walce ze stworami z Krain Cienia – ponieważ starasz się pomóc swego przodka, zyskujesz jeden poziom w wybranym przez siebie rodzaju broni i wyzbywasz się strachu przed tworami Fu Leng.
- 4–5 Zabity w pojedynku – zyskujesz jeden poziom w Iaijutsu i trzy Punkty Postaci za dany Ci chwalebny przykład.
- 6–9 Zabity w bitwie – rzuć raz na Tabeli 3A – Słynne Bitwy (zyskując opisane tam korzyści), potem rzuć jeszcze raz i odczytaj wynik zamieszczony poniżej.

- 1 Ocalił armię od klęski – zyskujesz Potężnego sojusznika z Klanu walczącego po stronie twojego przodka.
- 2 Zginął podczas natarcia na linie wroga – zyskujesz Pomniejszego sojusznika w swoim Klanie.
- 3 Ochronił generała – zyskujesz Pomniejszego sojusznika z Klanu walczącego po stronie twojego przodka.
- 4–5 Zabił ważnego przeciwnika, bohatera wrogiego Klanu lub potężnego *oni* – zyskujesz jeden poziom Chwały.
- 6 Uratował ранego samuraja – rzuć na Tabeli nr 3D – Podarunki (na str. 55).
- 7–9 Dzielnie stawał – zyskujesz 1 – 10 punktów Chwały i Pomniejszego wroga z przeciwnego Klanu.
- 10 Niósł sztandar Klanu podczas bitwy. Zyskujesz 7 punktów Chwały.

- 10 Popęłnił seppuku – Twój przodek popełnił samobójstwo, by nie splamić honoru rodziny, zostawił Ci jednak spadek, mający go upamiętniać. Rzuć na Tabeli 3D – Podarunki (str. 55).

TABELA SZCZĘŚCIA

Rzut Wynik

- 1 Jeśli jesteś shugenja, zyskujesz dodatkowy czar, jeśli nie – otrzymujesz przedmiot znakomitej jakości.
- 2 Jesteś urodzonym wojownikiem – dodaj dwa poziomy do dowolnej umiejętności Bugei.
- 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 10 punktów.
- 8 Niespodziewany przypływ gotówki – rzuć kostką i podziel przez dwa, wynik to ilość koku, które zyskałeś.
- 9 Posiadasz ceremonialne kimono lub zbroję. 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

- 1–2 Tracisz dwa przedmioty ze swojego podstawowego wyposażenia (wybór Mistrza Gry).
- 3 Dorastałeś w ustronnym miejscu na ziemiach Klanu Kraba i nie rozumiesz subtelności cechujących kulturę Rokuganu. Na początku gry nie możesz posiadać umiejętności Etykieta ani Szczerość, a Twój Honor nie może nigdy wzrosnąć powyżej 2.
- 4 Twoja rodzinna pamiątkę została zdekompletowana, ale wydaje ci się, że wiesz, kto posiada jej pozostałą część (zestaw shogi bez połowy pionków, kataną bez saya itd.).
- 5 Złamałeś swoją rodzową kataną. 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. Jeszcze. Nie przejmuj się jednak, Twój Mistrz Gry na pewno wkrótce o tym zapomni.



Rozdział czwarty:



**Kto jest kim
w Klanie Kraba**



**PRZODEK: HIDA
ZMARŁ 210?
(10 PUNKTÓW)**

Hida, pierwszy Krab, pierwszy wojownik, najstarszy ze strażników Rokuganu, pełen był niewyczerpanych zasobów siły i wytrzymałości. Jest ucieleśnieniem czystej mocy i energii, płynących z nieokiełznanymi emocjami. Mówi się, że kiedyś nieuzbrojony Hida pokonał oni, przewracając go na ziemię i rozszarpując na strzępy gołymi rękami i zębami.

Kiedy Hida wysłał swojego jedynego syna, by wspomógł Shinsei w walce z Krainami Cienia, był przekonany, że Atarasi wróci z wyprawy.

Syn Hidy, jako jedyny z Gromów, posiadał wystarczająco dużo siły, aby sprostać niebezpieczeństwu, jakimi mógł zagrozić im Fu Leng. Jak wiadomo, wróciła jedynie Shosuro, a i ten Grom wkrótce po przybyciu zmarł w sali tronowej Pałacu Cesarskiego. Hida nigdy nie dowiedział się, jaki los spotkał jego syna – nie pozwoliło mu to zaznać spokoju przez resztę jego życia.

Cd. na stronie 63.

**Rozdział czwarty:
Kto jest km
w Klanie Kraba**

Rodzina Hida

HIDA KISADA, „WIELKI NIEDŹWIEDŹ”

ZIEMIA 9

WODA 3

Siła 6

OGIEŃ 5

POWIETRZE 3

PUSTKA 4

Szkoła/Ranga: Bushi Hida 5

Umiejętności: Heraldyka 1, Historia 2, Kenjutsu 4, Obrona 5, Polowanie 3, Prawo 3, Shintao 3, Taktyka 5, Tetsubo 5, Walka wręcz 5, Wiedza o Krainach Cienia 5, Wysportowanie 2, Zapasy 5, Zastraszanie 4

Honor: 2

Chwała: 9

Zalety: Ogromny, Odporny na Magię (6 punktów), Potęga ziemi (8 punktów), Ręce Kraba

Wady: Porywczy

Kiedy Hida Kisada miał pięć lat, wyruszył wraz ze swym ojcem – ówczesnym daimyo Klanu – w podróż do stolicy Cesarstwa. Pewnego dnia, kiedy przejeżdżali przez ziemie Lwów, zatrzymali się w gospodzie leżącej na skraju rozległego lasu. Gdy ojciec zajmował się wynajmowaniem pokoju, Kisada spacerował po pobliskiej wiosce. Jego stalowoszare oczy z ciekawością pięciolatka lustrowały otaczający go nowy świat.

Z rozmyślań wyrwały go okrzyki innych dzieci. Wychodząc zza rogu domu natknął się na trójkę chłopców z Klanu Lwa, dręczących syna wieśniaka, który bezsilnie patrzył, jak bije się i drwi z jego syna, wrzucanego raz po raz w błoto. Kisada przez chwilę przyglądał się spokojnie, po

czym zapytał chłopca, dlaczego nie staje w obronie dziecka. Wieśniak zgiął się w głębokim ukłonie i odpowiedział, że zakazano mu się wtrącać. Młode Lwy to synowie lokalnego namiestnika i – jako szlachetnie urodzeni – stoją wyżej od niego. Sprzeciwiając się ich woli, ryzykowałby życiem. Młody Krab w milczeniu pokiwał głową, przyjrzał się bijatce, a potem odwrócił i odszedł.

Następnego dnia padał deszcz i ojciec Kisady musiał odroczyć podróż. Kisada ponownie wybrał się na wędrowkę po wsi i po raz drugi spotkał synów namiestnika, znęcających się nad młodym wieśniakiem. Tym razem w pobliżu nie było żadnych dorosłych, a Lwy atakowały z zjadłością zwierzęcia, któremu ich Klan zawdzięczał imię. Na dziecko sypały się razy tak gęste, że nie mogło wstać z miejsca, w którym upadło. Chłopiec nie był w stanie nawet unieść rąk, by się osłonić.

Kisada szybko ocenił sytuację i zbliżył się do trójki Lwów, przemawiając spokojnym, pewnym siebie głosem. Zapytał, dlaczego postępują w ten sposób i jak wiele chwały przysparza im katowanie chłopskiego dziecka. Przewodzący zabawie Lew spojrział na niego z wyższością, której młody Krab się nie spodziewał.

– Nie zadawaj pytań lepszym od siebie! – krzyknął i zadał Kisadzie dobrze wymierzony cios w twarz. Uderzony w prawą skroń Krab upadł do tyłu, na błotnistą drogę, tuż obok leżącego dziecka. Lwy z zapalem wróciły do maltretowania swojej pierwszej ofiary. W końcu, zmęczone zabawą, odeszły głośno się śmiejąc.

Kisada siedział w błocie, czując, jak oko puchnie po uderzeniu, a chłopskie dziecko, zataczając się, wstawało z ziemi. Młody wieśniak obrócił się do Kraba i rzucił mu pełne bólu spojrzenie, po czym powoli pokuśtykał w stronę domu – z jego nosa i ust płynęła krew. Krab odprowadził go wzrokiem. W jego oczach gestniała ciemność, która, niczym groźna burzowa chmura, kłębiła się od niewypowiedzianej furii. Siedział tak nieruchomo przez kilka godzin. Wreszcie wymyślił plan działania.

Następnego dnia rozpogodziło się i ojciec Kisady zaczął przygotowywać się do dalszej drogi. Kiedy zszedł na poranny posiłek, przywitał go widok syna, pokrytego warstwą błota i opatrującego podbite oko. Było jasne, że chłopiec nie spał tej nocy, nie drżał jednak z zimna ani nie płakał. Kisada spojrział ojcu prosto w oczy i zapytał, czy nie mógłby odwiec wyjazdu o godzinę. Daimyo Krabów popatrzył na twarz syna i lekko skinął głową. Chłopiec pokłonił się nisko, obiecując, że wróci dokładnie na czas.

Krab znalazł chłopców z Klanu Lwa w pobliżu wioskowej herbaciarni. Ich jadowne uśmiechy na nowo rozjaśniły gorycz wczorajszej zniewagi.



Kiedy Kisada zbliżył się, ich leniwa rozmowa uci-
chła. Krab podszedł do nich na jakieś sześć me-
trów i obrzucił ich wiązką szyderczych obelg.
Tłumiona przez całą noc wściekłość znalazła wy-
raz w najohydniejszych przekleństwach, jakie
tylko przychodziły mu na myśl. Lwy stały
w miejscu jak zaczarowane, nie mogąc uwierzyć,
że ktoś ośmielił się mówić do nich w ten sposób.
Po chwili rzuciły się jak jeden mąż w kierunku
młodego Kraba.

Kisada obrócił się na pięcie i zaczął uciekać
napastnikom z zaskakującą, jak na swój wzrost,
szybkością i siłą. Lwy puściły się w po-
goń, wyzywając go od tchórzy i krzy-
żąc z nienawiści i pragnienia zemsty.
Krab uciekł poza obręb wioski, w las,
daleko od ludzkich siedzib. Lwy, owła-
dnięte żądzą zemsty, która stłumiła
wszelkie obawy, wciąż go ścigały. Po-
goń tak ich pochłonięła, że nie zauważy-
li jamy – póki nie było za późno.

Dół był głęboki i skryty przed nie-
wprawnym okiem pod warstwą gałęzi.
Jak na dzieło dziecka, pułapka przygo-
towana została perfekcyjnie. Kisada
ominał jamę dokładnie wtedy, gdy tra-
tujący krzaki prześladawcy pojawili się
w polu widzenia. Cała trójka runęła
w dół, spadając jeden na drugiego,
i wymachując rękami, daremnie
próbując oprzeć się grawitacji. Gdy cia-
ła przeciwników uderzyły o dno pułapki,
młody Krab usłyszał trzask łama-
nych kości. Gniewne okrzyki ustąpiły
miejscu jękom bólu. Kisada powoli
podszedł do krawędzi jamy i popatrzył
w dół, na młode Lwy, na których twa-
rzach zagościło cierpienie i strach. Jego
poważny wzrok przykuł spojrzenia
wszystkich chłopców. Chwilę później
Kisada przykrył dół gałęziami i wrócił
do wioski.

W drodze powrotnej Kisada i jego
ojciec zatrzymali się na odpoczynek
w tej samej gospodzie. Kiedy zapadł
wieczór, chłopiec udał się do lasu i od-
nalazł wykopany przez siebie dół. Na
jego dnie leżały trzy gnijące ciała, nie
odkryte po tak wielu tygodniach. Krab przez dłu-
gi czas niewzruszenie przyglądał się zwłokom.
W końcu przemówił, a z jego pięcioletnich ust
dobyło się tylko jedno zdanie:

– Oto, co znaczy rzucać wyzwanie Krabowi.

Od tamtego czasu Kisada wyrósł na jednego
z najpotężniejszych samurajów Rokuganiu. Za-
wsze przejawiał geniusz taktyczny i niespotyka-
ną w dzisiejszych czasach żądzę walki. Ktokol-

wiek ujrzy go w bitwie, nie zapomni jego gniewu
i sposobu, w jaki wykorzystuje siłę furii – daimyo
potrafi utrzymać złość w ryzach, niczym świetnie
wytresowanego psa, a kiedy zachodzi potrzeba,
po prostu spuszcza ją z łańcucha. Skuteczność,
z jaką sieje spustoszenie w szeregach wroga,
sprawiła, że imię Kisady wymawia się w całym
Cesarstwie ze strachem i szacunkiem. I choć, je-
śli idzie o zdolności taktyczne, mierzyć się z nim
może Akodo Toturi, Champion Klanu Lwa, nikt
nie jest w stanie dorównać niezwyklej waleczno-
ści Wielkiego Niedźwiedzia.



Młodość daimyo Krabów znaczyły wyprawy
w Krainy Cienia – niejednen poemat opowiada
o jego potyczkach z najpotężniejszymi *oni*. Kisa-
da pogardza walką z innymi Klanami, uważa bo-
wiem, że jedynym wrogiem godnym jego zainte-
resowania jest Fu Leng. Jak na ironię, nie czuje
respektu przed żadnym przeciwnikiem poza
stworami z Krain Cienia. Do samurajów spoza
Klanu Kraba odnosi się z wyższością i zwykle



odprawia ich z niczym, uważając ich za płaczące kocięta, które szukają schronienia za jego plecami. Kisada bardzo rzadko opuszcza ziemie swojego Klanu i słynie z pogardy wobec panującego Cesarza – niektórzy zastanawiają się nawet, czy nie przygotowuje zamachu stanu. Kisada liczy dziś pięćdziesiąt lat – o dziesięć więcej, niż wynosi wiek, w którym większość samurajów odchodzi z czynnej służby – ale do tej pory nikt nie



odważył się zapytać, dlaczego nie rezygnuje z pełnionej funkcji.

Chłopcy z Klanu Lwa, którzy tak rozsierdzili go przed wieloma laty, byliby zadziwieni rozmiarami, które osiągnął. Jest prawdopodobnie najwyższym samurajem w Rokuganie – mierzy niemal dwa metry i ma adekwatną do olbrzymiego wzrostu wagę oraz budowę ciała. Przydomek „Wielki Niedźwiedź” zawdzięcza lubości, z jaką korzysta z przewagi fizycznej w walce – chętnie powala przeciwnika gołymi rękami, nim dobiedzie katany i skróci go o głowę. Kisada należy do nielicznych samurajów, którym bezpośrednie starcie ze stworami Krain Cienia sprawia przyjemność.

Daimyo Kraba z dumą obserwuje postępy dwójki swoich starszych dzieci, Yakamo i O-Ushi, i wie, że kiedy zdecyduje się odejść, Klan zosta-

nie w dobrych rękach. Więcej kłopotów następcza mu młodszy syn, Sukune. Chociaż chłopiec okazał się błyskotliwym strategiem i nie lekceważy nauk, które może otrzymać od starszych członków rodziny, Kisadę bardzo martwią jego niedostatki fizyczne. Wielki Niedźwiedź często zastanawia się, czy taki słabeusz może, w razie potrzeby, bronić Cesarstwa.

Kisada jest małomównym mężczyzną, w którego głosie – kiedy już przemówi – brzmi moc nadciągającej burzy. Zawsze nosi zbroję i nigdy nie widziano go bez broni. Jego twarz przecinają liczne blizny, szpecące harmonię wspaniałej, stalowo-szarej brody. Nosi je jednak z dobrze ukrywaną dumą i uśmiecha się zagadkowo, kiedy ktoś o nich wspomni. Gdyby zechciał, mógłby bez problemu opowiedzieć, w jakich okolicznościach zadano mu każdą z ran i kim był odpowiedzialny za nią przeciwnik. Kisada nigdy nie chełpi się swoimi czynami, lecz i tak wszyscy wiedzą, że nikomu – ani człowiekowi, ani *oni* – nie udało się go zranić i przeżyć.

HIDA YAKAMO

ZIEMIA 7

WODA 3

Siła 5

OGIEŃ 4

POWIETRZE 2

Refleks 4

PUSTKA 4

Szkoła/Ranga: Bushi Hida 4.

Umiejętności: Iaijutsu 2, Kenjutsu 3, Obrona 5, Polowanie 3, Taktyka 3, Tetsubo 5, Walka Wręcz 4, Wiedza o Krainach Cienia 3, Wysportowanie 4, Zapasy 5, Zastraszanie 3

Honor: 2

Chwała: 8,3

Zalety: Przodek: Hida, Potęga ziemi (4 punkty), Przeznaczony do wielkości, Ręce Kraba

Wady: Pech (3 punkty), Porywczy, Zaprzysięgły wróg (Mirumoto Hitomi)

Pierworodny syn Hidy Kisady był od najmłodszych lat życia przygotowywany do objęcia stanowiska daimyo Klanu Kraba. Wszyscy uważają, że Yakamo bardzo przypomina ojca i powszechnie wierzy się, że jego rządy będą kontynuacją polityki Kisady. Yakamo – tak jak i stary daimyo – łatwo wpada w gniew i jest bardzo porywczy. Podobnie jak Kisada mówi bezpośrednio i szczerze. I tak jak ojciec jest jednym najstraszliwszych wojowników Szmaragdowego Cesarstwa. Wszystkie te podobieństwa sprawiają, że prawie nikt

nie widzi subtelnych różnic między ojcem i synem ani też sposobu, w jaki Yakamo zdołał wyjść z cienia Kisady.

Dokonania Yakamo nie są jeszcze zbyt wielkie, ale jest o nich głośno. Jego sprawność na polu bitwy nie budzi wątpliwości: większość Krabów, kończących szkołę bushi, wyrusza w Krainy Cienia i wraca z głową goblina lub pomniejszego *oni* – Yakamo natomiast przyniósł z takiej wyprawy zwłoki mierzące niemal dziesięć metrów. Kiedy zapytano go jak pokonał tak straszliwą bestię, odpowiedział krótko: wytrwałością. Jego późniejsze wypadki w głąb Krain zwykle owocowały podobnymi trofeami, a oddziały stacjonujące na Murze Kaiu uważają go za swego przywódcę. Straż przyboczna syna daimyo składa się z najlepszych wojowników Klanu Kraba.

Yakamo zadziwia także umiejętnościami szermierczymi – w ciągu ostatnich pięciu lat wygrał dwanaście pojedynków. Najważniejszy z nich stoczył z Mirumoto Satsu na dworze Klanu Skorpiona. Yakamo pokonał wówczas starszego od siebie samuraja przy pomocy tetsubo i chociaż zwolennicy tradycyjnego kenjutsu byli zgorzeleni tym jawnym pogwałceniem zasad pojedynkowania się, sam fakt, iż Yakamo używał tak niewygodnej broni i nie został porażony na kawałki, wprowadził wszystkich w zdziwienie. Pojedynek ten wciąż powraca w rozmowach dworzan, Yakamo nie poświęca mu jednak większej uwagi.

Pozornie Yakamo wydaje się być wierną kopią swego ojca. Mówi przekonująco i bez ogródek, zwykle gwałtownie przy tym gestykulując. Odziedziczył po Kisadzie również wybuchowy temperament, dlatego jego otoczenie już dawno nauczyło się ostrożnie dobierać słowa.

Jego szorstkość spowodowała, że nie jest pożądanym gościem na Cesarskim Dworze. Sam Yakamo uważa uprzejmość i przestrzeganie zasad etykiety za ciężar a nie przywilej.

Za niezwyklejmi umiejętnościami bojowymi i burzliwym temperamentem oraz nieustannymi porównaniami syna do ojca kryje się człowiek bardzo sprytny i spostrzegawczy. Yakamo szeroko słynie z braku taktu, więc nikt nie zadaje sobie trudu dostrzeżenia jego wybitnej inteligencji. Dziedzić tronu Kraba jest dość mądre, by rozumieć własną naturę oraz wrażenie, który wywiera na innych. Doskonale dostrzega, jak jego zachowanie wpływa na otoczenie i potrafi wyczuwać momenty, w których osiągnie maksimum efektu. Nie kieruje nim jednak wrodzony makiawelizm ani dogłębnie przemyślana taktyka – czego dowodzi autentycznie wybuchowy charakter oraz liczne przywary – odznacza się jednak swoistą roztumą i wyczuciem chwili, którego używa, by wytrącać innych

z równowagi. Ciągła praktyka sprawia, że jest w tym coraz lepszy.

Najstarszy syn daimyo często wpada we wściekłość, której skutki długo się pamięta. W głębi serca Yakamo żałuje czasem, że traci nad sobą panowanie, a nieumiejętność okiełznania gniewu bardzo go martwi. Mimo to szczyci się wyrazistością swoich emocji, które umie skupić na jednym, wykonywanym właśnie zadaniu. Dlatego też zwykł mawiać: „Złość wzmacnia działanie” oraz „Jeśli twój gniew jest słuszny, to działania, które on wzmacnia, również są słuszne”. Takich słów nie można raczej przypisać brutalowi, który nie umie skłecić dwóch zdań, a tak niektórzy pogardliwie określają Yakamo.

Yakamo nade wszystko ceni szczerość, a raz dane słowo uważa za rękojmię swego honoru. Dlatego nie popełniłby nigdy haniebnego uczynku, który splamiłby jego honor, ani nie złamałby danego słowa, okłamując kogoś. W jego oczach „uprzejmość” jest równoznaczna z oszustwem, dlatego nie zhańbiłby drugiego człowieka udając, że dobrze się bawi w jego towarzystwie, gdyby tak nie było. Jego bezpośrednie i nietaktowne zachowanie nie przysporzyło mu przyjaźni poza Klanem Kraba, lecz ci przyjaciele, których posiada, dobrze znają wartość jego sympatii.

Yakamo jest dość mądry, by znać swoje miejsce na świecie. Jest wciąż młody i często, gdy zachodzi taka potrzeba, ustępuje starszym od siebie wiekiem i wyżej postawionym w hierarchii samurajom. Brakuje mu doskonałego połączenia gwałtowności i wnikliwej oceny sytuacji, które posiada jego ojciec, ale przynajmniej potrafi docenić ich wartość i wciąż uczy się brać kilka głębokich wdechów, zanim postąpi pochopnie.

Choć starszy syn daimyo nie dorównuje wzrostem ojcu, wciąż jest bardzo wysokim mężczyzną. Porusza się z pełną siłą i groźby gracją, cechującą doświadczonych wojowników. Mając dwadzieścia siedem lat znalazł się u szczytu swoich możliwości. Yakamo wygląda tak, jakby składał się wyłącznie z mięśni i ścięgien – nie zaniedbał w treningu żadnej części swego ciała. Długie włosy wiąże w tradycyjny samurajski kok, a niedawno zapuścił krótką brodę, która świetnie komponuje się z jego długimi wąsami. Przemawia z ogromną werwą, a żywiołowa gestykulacja pomaga mu podkreślać kipiące energią uwagi. Jasne oczy Yakamo rozświetla zaciętość i skupienie, kiedy szuka wokół niebezpieczeństwa. Zwykle ubiera się w ciężką zbroję, za pas zatyka katana, w rękach zaś dzierży wielkie tetsubo. Na uroczystości, w których czasem uczestniczy, zakłada bogato ornamentowaną zbroję lub kimono udekorowane monem rodziny Hida.



PRZODEK: HIDA (CD.)

Legends głoszą, że Hida dożył dwustu dziesięciu lat. Oczywiście historycy z Klanu Lwa uważają te opowieści za apokryfy, ale Krabów wcale to nie obchodzi. Twierdzą, że gdyby Hida tylko chciał, mógłby żyć i tysiąc lat. Wiadomo tyle, że kiedy Pierwszy Krab osiągnął wspomniany, szacowny wiek, wstał z tronu, wziął do ręki tetsubo i obwieścił swoim poddanym, że postanawia wyruszyć na poszukiwanie syna. Nikt nie zakwestionował słuszności jego decyzji. Tego właśnie dnia najpotężniejszy z żyjących kiedykolwiek Krabów przeszedł przez bramy Kaiu Shiro wykrzykując imię syna i nigdy więcej już go nie widziano.

Postaci, które wybiorą założyciela Klanu za swego przodka, zyskują ogromne korzyści, ale muszą dźwigać również wielki ciężar. Osoby obdarzone częścią duszy Hidy otrzymują jeden dodatkowy punkt Pustki za obecność każdego Kraba, który walczy po ich stronie. Należy jednak pamiętać, że ilekroć jeden z towarzyszących postaci członków Klanu zostanie ranny, bohater otrzyma jeden punkt obrażeń.



**PRZODEK: KUNI
DATY URODZIN
I ŚMIERCI
NIEZNANE
(4 PUNKTY)**

Pierwszy Kuni podzielił się posiadaną wiedzą z towarzyszami, by zdobyć względy Hidy. Swoje życie oddał na usługi Klanu Kraba, a służba ta drogo go kosztowała.

Powiada się, że duch pierwszego Kuni nawiedza tych, którzy przybiorą jego imię, oraz że dba o nich tak jakby byli jego rodzonymi dziećmi.

Ci, którzy wybiorą Kuni na swego przodka, rzucą dwukrotnie przy testach na otrzymanie Skazy Krain Cienia i zatrzymują wyższy wynik.

HIDA O-USHI

ZIEMIA 4

Siła Woli 5

WODA 3

OGIEŃ 3

Zręczność 4

POWIETRZE 3

PUSTKA 3

Szkoła/Ranga: Bushi Hida 3.

Umiejętności: Hazard 2, Heraldyka 1, Jeździectwo 2, Kenjutsu 2, Obrona 3, Polowanie 3, Prawo 3, Śledztwo 3, Taktyka 4, Tsuchijutsu 5, Walka Wręcz 4, Wiedza o Krainach Cienia 2, Wysportowanie 2, Zapasy 4, Zastraszanie 5

Honor: 1

Chwała: 7.5

Zalety: Błogosławieństwo Benten, Cóрка tej ziemi (ziemie Klanu Kraba), Jasny Umysł, Ręce Kraba

Wady: Zła Reputacja – brutal

Imię Hida O-Ushi – drugiego dziecka Hidy Kisady – stało się w Rokuganie synonimem niemożliwego do opanowania narwańca. Kiedy się urodziła, Kisada nie miał pomysłu jak ją wychowywać. Nie chciał wydawać jej za mąż za jakiegoś spiskującego arystokratę, a sama myślała o tym, że jego potomek mógłby się płaszczyć na Cesarskim Dworze wystarczająco, by ogarnęły go mdłości. Zrobił więc to, co każdy Krab uczyniłby na jego miejscu – ignorując tradycję, wychowywał córkę tak samo jak synów. Oczywiście nikt nie zamierzał się z nim o to spierać.

O-Ushi dorastała mając za towarzyszy dziecięcych zabaw najtwardszych samurajów Rokuganu, zaczęła więc traktować wojnę jak grę. Jej pojawieniu się na polu bitwy towarzyszy pełne radości zamieszanie, nie ostudzone ani trochę przerażającą rzeczywistością zbrojnego konfliktu. Wypatroszone zwłoki mogły rozbawić ją

równie mocno jak Cesarski Akrobata, a jedno i drugie traktuje z podobnym brakiem szacunku. Powierzono jej obronę północnej granicy, czyli służbę, którą wielu uznałoby za drugorzędną. O-Ushi wypełnia jednak swoje zadanie z szaleńczą, niespotykaną wśród członków Klanu Kraba stacjonujących na Murze radością.

Jak każdy samuraj z Klanu Kraba, O-Ushi została przeszkolona do walki z mieszkańcami Krain Cienia, a poznaną we wczesnej młodości taktykę wykorzystuje w obecnie pełnionych zadaniach. Zwykle czeka, aż bandyci i maruderzy, nekający północne pogranicze, zaatakują pierwsi lub prowokuje ich do uderzenia na jej oddział czy upatrzoną przynętę. Następnie oskrzydla wrogów i druzgocze ich szeregi, atakując z tak wielu kierunków, jak to tylko możliwe. Skutkiem tej taktyki jest uderzenie o sile porównywalnej z mocą fali przyboju, zaś ci, którym udało się przeżyć bitwę, opowiadają o oszałamiających możliwościach jej jednostek.

Kisada oraz Yakamo zdobyli sławę dzięki wyczynom dokonywanym w pojedynkę, natomiast O-Ushi zyskała uznanie jako dowódca. Zawsze bezpośrednio uczestniczy w bitwie – zwykle można ją znaleźć w pierwszym szeregu,



razem z jej strażą przyboczną. Obecność straży nie jest oznaką bojaźliwości czy uzależnienia od cudzego wsparcia – podczas każdego ataku, który wykonuje jej oddział, O-Ushi stoi na jego czele, znajdując się w wirze walki w czasie każdej, nawet największej bitwy. Jest gwałtowna niczym jej brat, a jej ogniste przemówienia do podwładnych zyskały szeroki rozgłos. Od Yakamo odróżnia ją jednak niechęć do utraty kontroli nad własnym gniewem. Przekuła agresję w dowcip o jadowitym ostrzu, niemal tak samo zabójczym, jak wielki młot bojowy, który nosi na ramieniu. Prowokuje, szydzi i budzi w swoich wrogach gniew, zanim zdołają przygotować się do walki. Narzuca swój sposób prowadzenia działań wojennych i pokonuje przeciwników, zanim w ogóle rozpocznie się bitwa. By wykorzystać każdą przewagę nad przeciwnikiem, O-Ushi wykorzystuje także bezlitośnie jego strach i niepewność. Celuje w skrytym przemieszczaniu wojsk, ukrywaniu faktycznej wielkości oddziałów oraz odwracaniu uwagi od miejsca planowanego ataku. Podobnie postępuje w czasie walki jeden na jeden: niewielu samurajów uznaje jej drobną postać za poważne zagrożenie, a jeden cios wystarcza jej zwykle by powalić przeciwnika.

Poza polem bitwy, O-Ushi jest równie trudna w obyciu. Wychowana wśród wojowników, myśli jak wojownik i oczekuje takiego traktowania. Tak jak Yakamo, nie wzdraga się przed mówieniem prawdy i wyraża się ze szczerością i pewnością siebie, na jaką stać niewiele kobiet. Odmówiła także złożenia ślubów czystości, które składa każda samurai-ko i słyszano, jak otwarcie chwali sobie przyjemności związane ze „splataniem się w istotę o dwóch grzbietach”. Wydaje się rozkoszować szokiem, jaki wywołują jej wypowiedzi i nie krępuje się odpowiadać na obelgi razami. Ostatni samuraj, który nazwał ją ładacznicą, nie może dziś spożywać posiłków w stanie stałym. Pomimo braku skrępowania nigdy nie wyszła za mąż, a myśl o posiadaniu dzieci wydaje się jej przerażająca – każdemu, kto porusza ten temat jej towarzystwie posyła spojrzenie zdolne kruszyć granit. O-Ushi jest bardzo opiekuńcza w stosunku do swojego młodszego brata, Sukune, który – jak się jej wydaje – został niesprawiedliwie potraktowany przez los. W głębi serca ma nadzieję, że któregoś dnia uda mu się przezwyciężyć fizyczne upośledzenie i zostanie wielkim bohaterem.

O-Ushi jest całkiem ładna – a może raczej byłaby, gdyby kiedykolwiek opuściła baraki. Nosi poznaną śladami ciosów zbroję, a spod hełmu błyszczą jej psotne oczy. Jest niska i zbita, dzięki czemu niełatwo ją przewrócić. Chociaż nosi dai-

sho jak inni samuraje, woli walczyć swym ukończonym młotem bojowym, którym wywija z entuzjazmem godnym chłopca świętującego dzień wolny od pracy. Nikt nigdy nie widział O-Ushi bez ulubionej broni przy boku.

HIDA SUKUNE

ZIEMIA 2

WODA 2

Spostrzegawczość 4

OGIEŃ 2

Inteligencja 4

POWIETRZE 2

Intuicja 3

PUSTKA 2

Szkoła/Ranga: Bushi Hida 2.

Umiejętności: Etykieta 1, Heraldyka 1, Kenjutsu 3, Obrona 2, Wiedza o Krainach Cienia 2, Taktyka 4, Tetsubo 3, Walka Wręcz 2

Honor: 2

Chwała: 5,9

Zalety: Przeznaczony do Wielkości

Wady: Słabość, Wrażliwy na ból

Hida Sukune jest anomalią w rodzinie Hida i w pewien sposób stanowi dla niej źródło wstydu. Przejawia słabość tam, gdzie jego bliscy pokazują siłę, milczy, kiedy inni są głośni. Urodził się o dwa miesiące za wcześnie, a jego matka rozchorowała się po porodzie. Wielu myślało, że słabowite niemowlę nie przeżyje nawet tygodnia, ale udało mu się przetrwać najtrudniejsze miesiące życia. Zawsze jednak był chorowity, a pasma chorób nie przerwało podjęcie treningu w szkole bushi Hida. Jego matka – piękna Hida Tsuriko – nigdy nie doszła do siebie po trudnym porodzie i zmarła po długiej chorobie, pięć lat po jego przyjściu na świat. Sukune skrycie obwinia się za jej cierpienie.

Najmłodszy syn Kisady od zawsze polegał na swojej inteligencji. Brakowało mu siły i wytrzymałości, jaką dysponowali jego rówieśnicy, musiał więc znaleźć inne sposoby, by z nimi wygrać. Wyczerpujące biegi i ćwiczenia umiejętności bojowych doprowadzały Sukune do granic wytrzymałości, ale spokojniejsze lekcje taktyki wojсковej oczarowały go. Pożerał wręcz dzieła największych rokugańskich generałów, przeżywając na nowo każdą bitwę i kampanię, tak jakby osobiście brał w nich udział. Pamiętał wszystko, co przeczytał i szybko zaczął stosować to, czego się nauczył w nużących ćwiczeniach szkoły Hida. Opanowanie podstaw taktyki i możliwość zastosowania ich w praktyce, do trudów codziennego



**PRZODEK: HIDA BANUKEN
684 DO 739
(2 PUNKTY)**

Hida Banuken był daimyo Klanu Kraba w czasie, w którym doszło do Bitwy Spienionej Fali. Nadzorował obronę Roku-ganu przed straszliwą armią Paszczy, mobilizując siły kilku Klanów i doglądając budowy powstającego w niemal cudowny sposób Muru Kaiu.

Postaci wywodzące swój ród od Hida Banukena potrafią łączyć swoje mocne strony z umiejętnościami towarzyszy. Kiedy walczą ramię w ramię z towarzyszem, mogą uderzać równocześnie z nim, nie biorąc pod uwagę wyniku rzutu na własną inicjatywę i vice versa. Zanim gracz decydujący się na tę opcję rzuci na inicjatywę, musi wybrać swojego sprzymierzeńca.



życia, pozwoliły mu wytrwać do końca treningu. Sukune został bushi w tym samym czasie co jego rówieśnicy.

Od tego czasu młodszy syn daimyo służy w fortecy swego ojca jako strateg i doradca. Zdarzyło mu się uczestniczyć w bitwie, ale słabe zdrowie nadal nie pozwala mu brać czynnego udziału w dłuższych działaniach wojennych, dlatego też, zgodnie z rozkazem Kisady, pozostaje na tyłach wojsk Klanu. Chociaż Sukune traktuje to polecenie jako dyshonor i irytuje go ono, w głębi serca wie, że wydano je dla jego dobra. Ból, spowodowany oddaleniem od Kaiu Kabe, ła-

ki: niejednokrotnie wykazał się niezwykłą elastycznością i potrafił zmienić obroną taktykę w ułamku sekundy. Jediną rzeczą, jakiej mu brakuje, jest doświadczenie – do tej pory dowodził w kilku zaledwie bitwach i wciąż jeszcze nie spróbował smaku większego konfliktu. Mimo to generałowie Klanu Kraba wierzą w jego umiejętności i jeśli tylko uda mu się pożyć wystarczająco długo, na pewno wprowadzi wiele innowacji do taktyki Klanu. Wszyscy wierzą, że w przyszłości dokona wielkich czynów.

Słabość Sukune stale się odnawia, a medycy, wybrani by dbać o jego zdrowie, do tej pory nie znaleźli skutecznego antidotum na jego problemy. Jak na samuraja jest bardzo szczupły, a jego drobnym ciałem często wstrząsają napady kaszlu. Ma duże, ciemne oczy o badawczym wpatrzeniu i usta, które często drżą – jest to następstwo chronicznego kaszlu. Młodszy syn Kisady mówi cicho i zachowuje swoje myśli dla siebie do czasu, aż usłyszy opinie wszystkich zgromadzonych. Kiedy proponuje plan działania, robi to z wyczuwalną pewnością siebie – mimo niedostatków jest przecież Krabem i przywyknął, że otoczenie go słucha. Podczas spotkań członków rodziny pozostaje bierny i milczący, pozwalając głośniejszym bliskim zdominować rozmowę. Najwyższy szacunek żywi wobec ojca, dlatego w razie kłótni niezmiennie popiera Kisadę. Zdaje sobie sprawę, że nie dorównuje ojcu i zrobiłby wszystko, byle zaskarbić sobie uznanie Wielkiego Niedźwiedzia.

Podczas walki Sukune nosi kunsztowną zbroję wykonaną tak, by wyglądała jak atakujący skorupiak. Zauważył, że dezorientuje ona przeciwników, dając mu czas potrzebny do ich unieszkodliwienia. Chociaż stara się oszczędzać siły, nie boi się bezpośredniej konfrontacji i nie jest aż tak słaby, by wykręcać się od pojedynku, gdy nadarzy się do niego okazja. Kiedy zdarzy mu się walczyć osobiście, raczej reaguje na atak niż działa, zwykle czekając na ruch przeciwnika, zanim skontroluje go własną techniką. W takich wypadkach jego osobliwa zbroja daje mu niezmiennie ważną przewagę – bez niej jego dni byłyby policzone, bez względu na to czy jest geniuszem taktycznym, czy nie. Tak jak wiele Krabów, przedkłada tetsubo nad tradycyjną katanę i podczas walki używa lżejszej wersji wielkiej bojowej maczugi swego brata.



godzi jedynie funkcja, jaką chorowity syn daimyo pełni w armii Kraba – w czasie bitwy dzierży Wielki Sztandar.

Z drugiej strony, Sukune przejawia fenomenalne wręcz zdolności taktyczne. Zdolność przewidywania ataków armii Krain Cienia oraz stosowane przez niego zaskakujące metody ich odpierania już niejednokrotnie wywoływały zdumienie załogi zamku Hida. Sukune używa wiedzy wielkich generałów i przekształca uświęconą przez wieki tradycję według własnego uznania, tworząc nowe, pomysłowe sposoby walki. Równie mocno zadziwia jego wielostronne widzenie wal-

HIDA AMORO

ZIEMIA 6

WODA 1

Siła 5

Ogień 2

Zręczność 3

POWIETRZE 1

Refleks 3

PUSTKA 1

Szkoła/Ranga: Berserker 3

Umiejętności: Kenjutsu 5, Tetsubo 5, Walka Wręcz 5, Wysportowanie 5, Zapasy 5, Zastraszanie 3

Honor: 0

Chwała: 2

Zalety: Ogromny, Potęga Ziemi (8 punktów), Trans Śmierci (variant)

Wady: Nieczuły, Obsesja, Porywczy, Przymus, Zła Reputacja.

Większość berserkerów w armii Kraba – czy to z rodziny Hida czy z Hiruma – to „martwe oczy”, wojownicy wprawieni w umiejętności odcinania się od świata zewnętrznego. Choć brataneek Hida Kisady, Amoro, nie jest wyjątkiem, stanowi także uosobienie wszelkich negatywnych cech przypisywanych Krabom – jest gruboskórny, gwałtowny, i wpada w morderczy szał przy najmniejszej nawet prowokacji. W rezultacie zakazano mu wstępu na wszystkie zamki poza granicami posiadłości Klanu Kraba, co zresztą bardzo mu odpowiada. Dyplomacja i dworskie gierki nigdy nie były jego mocną stroną.

Matka Amoro, najmłodsza siostra Kisady, zmarła wydając syna na świat. Jego ojca często nie było w domu, gdyż dowodził patrolami w Krainach Cienia lub zajmował się sprawami Klanu w innych prowincjach. Od najmłodszych lat Amoro był trudnym dzieckiem. Zawsze był duży jak na swój wiek i uwielbiał dręczyć inne dzieci z zamku Hida. Bił się niemal codziennie, brutalnie udowadniając swoją wyższość każdemu dziecku, które ośmieliłoby się postąpić wbrew jego woli. Podczas szkolenia ani na jotę nie zmienił swojego postępowania. W wieku dwunastu lat, demonstrując techniki zapaśnicze, zabił jednego ze swoich sensei. W tym momencie zakończył się jego formalny trening – Amoro nigdy nie został oficjalnie uznany za bushi ze szkoły Hida.

Jednak ani na chwilę go to nie zmartwiło. Nadludzką siłą i brakiem opanowania nadrabiał luki w wyszkoleniu technicznym. Stał się szaleń-

cem, który krzyczy na polu bitwy i ścina swych przeciwników jak snopy pszenicy. Wydawał się nie zwracać uwagi na liczebność i siłę wroga, bo za każdym razem rzucał się w ogień walki z tą samą, budzącą przerażenie, radością. Każdej bitwy wyczekuje z niecierpliwością małego dziecka, a ciosy zadaje z siłą i brutalnością charakterystyczną tylko dla berserkerów. Dzięki swojemu niezwykłemu statusowi zwykle nie dowodzi żadnym oddziałem, lecz łączna liczba zabitych przez niego wrogów jest większa, niż ilość przeciwników pokonanych przez większość trzydziestoosobowych jednostek.

W odróżnieniu od innych berserkerów, którzy wprowadzają się w trans dzięki praktykowanej przez lata samodyscyplinie, szał bitewny Amoro jest wynikiem jego naturalnego usposobienia. Nie jest to gniew „martwych oczu”, przynoszący poczucie dystansu i zimną pewność siebie. To rozpalona do białości furia, która porywa Amoro jak fala przypyły. Gorączka ta opanowuje go za każdym razem, gdy wkracza na pole bitwy i nie opuszcza długo po zakończeniu walki. Krewniak daimyo atakuje z wyciem, bez opamiętania, nie czym oszalały bóg, z równym okrucieństwem dokonując rzezi zarówno na przyjaciółach, jak i wrogach. Amoro twierdzi, że nie pamięta czy-





**PRZODEK:
YASUKI FUMOKI
635 DO 671?
(3 PUNKTY)**

Fumoki był słynnym piratem, który napadał na podróżujące wzdłuż wybrzeży Rokuganu statki, należące do kupców z Klanu Żurawia. Udało mu się porwać lub zatonąć ponad sto statków, zanim zaginął podczas gwałtownego sztormu.

Członkowie jego załogi, którym udało się przeżyć, twierdzili, że zaatakował ich ogromny potwór morski, a Fumokiego widzieli po raz ostatni, gdy wbijał katanę w potężną gardziel bestii.

Postaci, których przodkiem jest Fumoki, łączy głęboka więź z morzem i jego sekretami. Potrafią one przewidywać pogodę na najbliższą dobę, a ich prognoza zawsze dokładnie się sprawdza. Ponadto, odziedziczona po Fumokim zdolność normalnego poruszania się po chwiejnym pokładzie skutkuje wykształceniem niebywałego zmysłu równowagi – tacy bohaterowie otrzymują Dodatkowe Podbicie do wszystkich testów zręczności (poza walką).

nów dokonanych, kiedy „unoszą go fala szaleństwa” i często wydaje się zdziwiony ogromem zniszczeń, które spowodował.

Wuj Amoro, Kisada, nakazał mu niemal ciągle pozostawanie na Kaiu Kabe, gdzie może wyładować swój gniew na stworzeniach z Krain Cienia. Szalony Krab często samotnie wędruje po pustkowiach, walcząc z każdą istotą, którą przeznaczenie postawiło na jego drodze, i jak dotąd zdołał w pojedynkę zabić kilku znanych z potęgi *oni*. Jego skuteczność w zwalczaniu wrogów Klanu, a także przeświadczenie, że szczęście musi go wcześniej czy później opuścić, spowodowały, iż generałowie Klanu Kraba ignorują napady szaleńców, których dostaje w bitwie.

Amoro wygląda jak wulkan gniewu, a jego twarz jest bez przerwy wykrzywiona szaleństwem. Cały świat traktuje jak osobistą obelgę i słyszy z tego, że potrafi zabić człowieka bez żadnego powodu. Mierzy ponad metr osiemdziesiąt wzrostu i ma twarde ciało doświadczonego wojownika. Jego oczy płoną nienasyconym ogniem, a zęby zawsze zaciska wściekłość. Kiedy mówi, mięśnie jego szyi napinają się jak postronki, jakby wysiłek związany z otwarciem ust poddawał próbie jego siłę. Są tacy, którzy twierdzą, że nierównowagę *chi* Amoro – nieukształtowane przez studiowanie Drogi Shinsei – stanie się przyczyną jego żalosnego końca.

Umiejętność współzycia w grupie nie jest najsilniejszą stroną Amoro. Jest bezpośredni i niegrzeczny w stosunku do każdego, z kim rozmawia. Ludzi w najlepszym przypadku uważa za robactwo, które trzeba tolerować. Ma niski głos, zabarwiony nutą arogancji, i często podkreśla wypowiedzią uwagę najgłośniejszym okrzykiem, na jaki go stać. Nie trzeba chyba dodawać, że nikt nigdy się do niego nie zbliżył, jeżeli nie zajdzie naprawdę nagle i paląca potrzeba. Zwykle Amoro przebywa gdzieś na Kaiu Kabe i czeka na następną okazję, by rozpalic swój gniew.

HIDA TSURU

ZIEMIA 4

WODA 3

Sila 4

OGIEŃ 4

POWIETRZE 3

PUSTKA 3

Szkoła/Ranga: Bushi Hida 4

Umiejętności: Heraldyka 2, Jeździectwo 4, Kenjutsu 4, Łucznictwo 2, Naginata 4, Obrona 3, Polowanie 3, Taktyka 4, Wachlarz Bojowy 3, Walka Wręcz 2, Wysportowanie 2

Honor: 1

Chwała: 7,9

Zalety: Jasny Umysł, Syn Tej Ziemi, Zmysł Równowagi

Wady: Zaprzysięgły Wróg (Shinjo Hanari)

Młodszy brat Wielkiego Niedźwiedzia, Hida Tsuru, pełni niedocenianą w armii Krabów funkcję dowódcy kawalerii. Jego oddziały to jednostki rezerwowe, których zadaniem jest wypełniać w razie potrzeby luki w nadszarpniętej linii obrony Klanu. Kudłate kuce, których dosiadają jego ludzie, nie mogą się równać ze wspaniałymi końmi bojowymi Jednorożców, dlatego też Tsuru postanowił wyrównać szanse, wykorzystując do maksimum możliwości podległych mu wojowników. Jego starania doprowadziły do powstania oddziałów jazdy, doskonale wpasowanej w stosowany przez Kraby sposób prowadzenia wojen.

Dorastanie w cieniu Kisady było dla Tsuru trudnym doświadczeniem. Chociaż doskonale opanował sztukę wojenną i był bardzo dobrym samurajem, nie mógł liczyć na to, że uda mu się dorównać rozmiarom i sile starszego brata. Kiedy Kisada był przygotowywany do dowodzenia całym Klanem, od Tsuru oczekiwano jedynie wypełniania podstawowych obowiązków samuraja. Postanowił więc znaleźć dla siebie stanowisko, które mógłby zająć, i które pozwoliłoby mu uniknąć ciągłego porównywania z Wielkim Niedźwiedziem. Udało mu się znaleźć je w szeregach kawalerzystów. Konnica Klanu była nieliczna i słabo wyćwiczona – używano jej głównie do patrolowania ziem sąsiadujących z Lasem Shinomen. Po przejściu ceremonii gempukku poprosił o powierzenie mu dowództwa jazdy, a jego prośba została spełniona.

Od tamtej pory jednostki kawalerii stały się ucieleśnieniem filozofii Klanu Kraba. Wojownicy służący pod dowództwem Tsuru trenują w Szkole Bushi Hida, a dobiera się ich ze względu na wytrzymałość, wytrzymałość i siłę woli. Kuce wybiera się podobnie, uwzględniając odporność na zmęczenie i zdolność do poruszania się w bardzo trudnym terenie. Samuraje Tsuru potrafią podróżować bez wytchnienia przez wiele dni, a potem walczyć z zaciętością wypoczętych oddziałów. Umieją przetrwać na minimalnych racjach żywnościowych i pokonywać ogromne dystanse z nieprawdopodobną prędkością. Tsuru sam znosi wszelkie trudy, na jakie naraża swoich ludzi, za co darzą go oni ogromnym szacunkiem. Jego podwładni są niemal fanatykami, którzy poszliby za swoim dowódcą nawet w ogień.

W ciągu kilku lat piastowania powierzonych Tsuru stanowiska, jednostki konnicy zostały wycofane z okolic lasu Shinomen w pobliżu Wiel-

kiego Muru, a ich zadaniem stało się wspieranie sił broniących Kaiu Kabe. Niekiedy zdarza się, że stwór z Krain Cienia przedostanie się na drugą stronę Muru i wędruje na ziemie Cesarstwa – wtedy niechybnie spotka się z oddziałami Tsuru. Nawet najpotężniejszym *oni* nie udało się sforsować tej przeszkody.

Hida Tsuru słynie wśród członków innych Klanów z bezwzględności i niewzruszonego okrucieństwa. Podczas niedawnej potyczki z oddziałem należącym do Klanu Jednorożca zdemontował swoje metody prowadzenia wojny, wybijając wierzchowce pokonanych wrogów. Ten postępek odbił się niekorzystnie na skądinąd serdecznych stosunkach łączących Klany Kraba i Jednorożca, a Tsuru nie jest już miłym gościem na ziemiach Jednorożców. Dowódca pokonanego oddziału – Shinjo Hanari – uznał postępek brata Kisady za osobistą obrazę i po cichu przysiągł sobie, że generał Krabów zapłaci za swój czyn.

Kraby podeszły do tej sprawy trochę inaczej. W obliczu tak nieprzejednanego wroga, jak Fu Leng, Tsuru nie ma złudzeń, jak należy walczyć. Dlaczego miałby zmieniać swoje metody mierząc się z innym przeciwnikiem? „To, co niektórzy nazywają bezwzględnością, jest tylko i wyłącznie brakiem wątpliwości w działaniu”, powiedział kiedyś. „Widzieć, co należy zrobić i robić to bez skrupułów i wahania – tak wygląda twarda rzeczywistość wojny”. Życie w ciągłym zagrożeniu ze strony Krain Cienia powoduje, że niewielu mogłoby poddać w wątpliwości jego logikę, a Kraby nie mają najmniejszego zamiaru przeszkadzać Tsuru w jego poczynaniach.

Zachowanie brata Kisady nie zmienia się i poza polem bitwy. Brak charakterystycznego dla Krabów gwałtownego temperamentu nadrabia z nawiązką zapalem i oddaniem sprawom Klanu. Mówi cicho, ale przekonująco i wydaje się, że szkoda mu słów na krasomówcze popisy. Otacza go aura niewytłumaczalnej koncentracji, tak jakby każda chwila była ostatnią w jego życiu. Po swoich żołnierzach spodziewa się, że będą dawać z siebie wszystko i nie przyjmują żadnych wymówek. Nie istnieje dlań słowo „niemożliwe”. Niewielu ludzi zbliża się do niego bez obawy – siła jego woli jest po prostu zbyt przytłaczająca. Tak jak wielu członków Klanu Jednorożca, przedkłada samotne poranne przejażdżki nad ćwiczenia w grupie i słynie ze skłonności do długich, samotnych patroli, które odbywa w czasie po-

koju. Twierdzi, że dostarczają mu one całego niezbędnego mu odpoczynku.

Do bitwy Tsuru ubiera zbroję podobną do chitynowego pancerza, używanego przez jego bratanka Sukune, ale bardziej szczegółowo dopracowaną. Twarz ukrywa za maską w kształcie głowy ogromnego skorupiaka, która doskonale wpasowuje się w hełm. Wrogowie walczący z nim po raz pierwszy często mylą go z *oni* – ten ironiczny zbieg okoliczności Tsuru uważa za niezwykle zabawny. Czarne włosy wiąże zawsze w koński ogon i skrywa pod zbroją, a na jego twarzy maluje się surowość, przywodząca na myśl dzikość terenów, które przemierza.

Tsuru zawsze żył w cieniu starszego brata, ale udało mu się już dawno temu zaakceptować ten stan rzeczy. Postanowił wypełniać swe obowiązki tak, aby nikt nigdy nie był w stanie go zastąpić. Niedopełnienie powinności – nawet najmniejszej – jest dla niego oznaką słabości, a za każdy błąd, który kiedykolwiek popełnił, wymierza sobie surową karę. Pomimo to stał się wybitnym generałem i stanowi dziś integralną część maszyny wojennej Klanu Kraba. I to musi mu wystarczyć.





PRZODEK: KAIU
DATY URODZIN
I ŚMIERCI
NIEZNANE
(5 PUNKTÓW)

Kowal Kaiu był jednym z pierwszych stronników Hidy. To on wykuł broń, którą członkowie Klanu Kraba walczyli w Krainach Cienia, łącznie z potężnym mieczem Chikarą. W nagrodę za wierną służbę Hida zezwolił mu na założenie własnego rodu.

Postacie wybierające Kaiu jako swego przodka otrzymują ilość dodatkowych podbić równą poziomowi ich Pustki podczas wykonywania testów wszystkich umiejętności rzemieślniczych.

Rodzina Kuni

KUNI YORI

ZIEMIA 5

WODA 3

OGIEŃ 4

POWIETRZE 3

PUSTKA 4

Szkoła/Ranga: Shugenja Kuni 5

Umiejętności: Kaligrafia 4, Medycyna 3, Medytacja 3, Nóż 5, Obrona 2, Skradanie się 3, Szczerość 2, Teologia 2, Torturowanie 4, Wiedza o Krainach Cienia 5, Zastraszanie 3

Honor: 2

Chwała: 8,3

Zalety: Jasny Umysł, Przeznaczony do Wielkości

Wady: Przekleństwo Benten

Czary: Wyczucie, Zespoleńie, Przywołanie, Kontrczar, Pod ochroną Shinsei, Kajdany Ziemi, Stal, Która Kąsa, Jadeitowy Atak, Jadeitowa Pułapka, Ścieżka ku Wewnętrznej Harmonii, Z Błaskiem Onnotangu, Mgła Ułudy, Błogosławieństwo Amaterasu, Pięć Osano-Wo, Płaszcz Nocy, Strach, Pomniejsze Spętanie, Większe Spętanie



W całym Rokuganie nie ma osoby, która budziłaby większy strach niż Kuni Yori. Ci, którzy go spotkali, nigdy nie zapomną przenikliwego wzroku, niesamowitego głosu i pełnego sarkazmu uśmiechu, wykrzywiającego mu usta za każdym razem, gdy przemawia. Shugenja z innych Klanów szepczą, że do jego duszy roszczą sobie prawo moce Krain Cienia, ale nikt nie posiada większej wiedzy na temat tego miejsca, niż on. Ten tajemniczy shugenja jest niekwestionowanym przywódcą rodziny Kuni i największym autorytetem w sprawach dotyczących rzeczy zrodzonych z mroku i niebezpieczeństwa.

Yori urodził się jako niewiele znaczący, drugi syn daimyo rodu, Kuni Kaidena. Został wychowany na shugenja; studiował nauki magiczne pod okiem swego wuja, a po jakimś czasie wybrał na własną siedzibę starą strażnicę na terenach graniczących z Krainami Cienia. Miał zamiar spędzić resztę życia przeprowadzając zwykłe badania i eksperymenty, do czasu, gdy w strasliwym wypadku zginęli zarówno jego ojciec jak i starszy brat. Po dziś dzień szczegóły katastrofy pozostają nieznane: wiadomo tylko, że obaj przygotowywali się do przeprowadzenia jakiegoś złożonego rytuału. Ci, którzy przeszukiwali dymiące zgłiszczalnice laboratorium uważają, że ojciec i syn przyzwali coś, nad czym nie udało im się zapanować, a ludzie, którzy widzieli budynek z daleka, twierdzą, że życie daimyo i jego syna odebrała potężna eksplozja. Jedno jest jednak pewne – samuraje, którzy widzieli powykręcane ciała zmarłych i dziwną posokę pokrywającą rumowisko, nie zapomną ich nigdy. Po przeprowadzeniu dokładnego śledztwa, Wielki Niedźwiedź zdecydował, iż lepiej będzie zamknąć sprawę i postawił Yoriego na czele rodziny Kuni.

Od czasu uzyskania statusu daimyo, Yori dzieli swój czas pomiędzy obowiązki głowy rodziny i własne badania. Uważnie śledzi obszary zainteresowań innych członków rodu, w czym pomaga mu zadziwiająca zdolność zapamiętywania wszystkiego, co usłyszał. Na corocznych zebraniach rodziny wypytuje każdego ze swoich krewnych o szczegóły jego badań, przemawiając ze znajomością rzeczy graniczącą nieomal z telepatią. Rygorystycznie wymaga postępów w badaniach i niejednokrotnie zdarzało mu się degradować lub w inny sposób karać opieszających shugenja. Ma w zwyczaju bez uprzedzenia odwiedzać siedziby innych Kuni, co wielu z jego braci napawa niepokojem. W czasie jego krótkich rządów rodzina zrobiła wielki krok w stronę zrozumienia tajemnic wszechświata.

Jeśli chodzi o jego własne badania, im mniej o nich wiadomo, tym lepiej. Wszyscy wiedzą, jakim zainteresowaniem Kuni Yori darzy Krainy



Cienia, a specjalistyczna wiedza, jaką na ich temat zdobył, bierze się zarówno z osobiste prze- prowadzanych badań jak i uważnych studiów nad starożytnymi zwojami. Yori jest autorem niezliczonych traktatów na temat biologii i magicznych cech mieszkańców Krain Cienia, jako jedyny opiekuje się także dziełami wielkiego Kuni Mokuny – shugenja, którego wiedza o domenie Fu Lenga nadal nie ma sobie równych. Kuni Yori twierdzi, że wiadomości zawarte w dziełach Mokuny służą dobru Klanu Kraba, lecz niezwykle ożywienie, jakie zdradza, gdy dochodzi do dyskusji na ten temat, sugeruje, że w tym względzie nie jest aż tak obiektywny jak utrzymuje. Wielu uważa, że pasja zawiodła go za daleko, i szaleństwo Krain Cienia naznaczyło już jego krew. Inni przypominają okoliczności śmierci jego ojca i brata i nie wahają się otwarcie zastanawiać, czy Yori nie stara się przypadkiem powtórzyć ich ostatniego eksperymentu.

Tak, czy inaczej, jedno jest pewne – nikt lepiej od daimyo Kuni nie zna najgroźniejszych wrogów Rokuganu. To jemu generałowie Klanu Kraba zawdzięczają wiedzę na temat słabych i mocnych stron niezliczonych rodzajów *oni*. To on wymyślił nowe sposoby niszczenia nieumarłych, dzięki którym całe armie budzących przerażenie, martwych wojowników zostały rozbite w puch. Szerzą się pogłoski, że nawet mieszkańcy Krain Cienia znają jego imię i boją się go jak żadnego innego Rokugańczyka. Yori często towarzyszy zbrojnym patrolom Krabów udającym się na południe, a samuraje, którym zdarzyło się z nim podróżować, mogą potwierdzić, że schwytane „okazy” traktuje z obojętnym okrucieństwem. Skażony czy nie, Kuni Yori uczynił więcej szkód Krainom Cienia niż trzech samurajów razem wziętych.

Yori jest zaufanym doradcą Hidy Kisady i niejednokrotnie służył mu w potrzebie radą. Daimyo rodziny Kuni nie wypowiada się na temat stosunków łączących go z Kisadą, ale nie zdarzyło mu się jeszcze nie stawić na jego wezwanie. Wielki Niedźwiedź jako jedyny wydaje się nie przejmować niepokojącym zachowaniem Yoriego i lekceważy pogłoski, jakoby jego główny doradca zawarł pakt z wrogiem. Jego typowa odpowiedź na takie zarzuty brzmi: „On poświęcił dla naszej sprawy więcej niż ty, żałosny donosicielu”, co zwykle wystarcza, by raptownie urwać rozmowę.

Yori rzadko dzieli się swoimi przemyśleniami z osobami postronnymi. Nie odzywa się do nikogo, chyba że czegoś potrzebuje, a nawet wtedy sam wybiera miejsce i czas rozmowy. Jak na Kraba, potrafi bardzo skutecznie manipulować ludźmi, umie bowiem z niepokojącą precyzją kontrolować swój wizerunek. Zdobyl duzą biegłość

w trudnej sztuce obserwacji, a jego beznamiętne spojrzenie może zasiać niepokój nawet w najpotężniejszym Lwie. Kiedy daimyo Kuni odezwie się, jego rozmówca odnosi wrażenie, że Yori opowiedział mu jakiś upiorny żart. Ironicznym uwagom shugenja towarzyszy zwykle widoczne w oczach szyderstwo. Niczym naukowiec studiując sposoby poruszania się innych ludzi, patrząc na nich, jakby byli egzotycznymi okazami, nikt więc nie potrafi znieść jego obecności dłużej niż kilka minut. W ciągu kilku lat, odkąd objął stanowisko daimyo, posiadał co najmniej pięciu uczniów, a żaden z nich nie chce rozmawiać o tym, co widział przebywając pod jego kuratelą.

Yori ubiera się w ciemnofioletowe szaty szkoły Kuni, które zakrywają każdy centymetr jego ciała. Błada twarz, której rysy zwykle zniekształca namalowany na niej duży mistyczny symbol, czai się pod kapturem. Przemawiając, Yori porusza długimi wąsami, zaś szczególnie zgryźliwe uwagi podkreśla potrząsając nimi. Porusza się wolno i uważnie, tak jakby każdy jego krok miał ważne konsekwencje. Oficjalnie mówi się, że ma dwadzieścia osiem lat, lecz rysy jego twarzy wydają się być równie wieczne i niewzruszone jak marmurowa rzeźba. Taki właśnie jest Kuni Yori, w którego duszy kryją się niezgłębione tajemnice.

Rodzina Hiruma

HIRUMA KAGE

ZIEMIA 4

WODA 3

Ogień 4

POWIETRZE 3

PUSTKA 4

Szkoła/Ranga: Berserker 4

Umiejętności: Historia 3, Iaijutsu 4, Kenjutsu 4, Medytacja 2, Obrona 3, Polowanie 2, Wiedza o Krainach Cienia 3, Wysportowanie 3

Honor: 3

Chwała: 8,5

Zalety: Przodek (Hiruma), Szybki, Trans Śmierci

Wady: Nawiedzany (1 punkt), Obsesja

Od czasu utraty ziem należących do rodziny Hiruma każdy kolejny daimyo rodu przyrzekał, że podczas swoich rządów doprowadzi do ich odzyskania. Żadnemu jednak się nie powiodło. Obowiązek ten szczególnie ciąży obecnemu daimyo – Hiruma Kage. Zaraz po ceremonii wejścia

PRZODEK: HIDA TADAKA 376 DO 412 (4 PUNKTY)

Postać, która wybierze Hida Tadakę na swojego przodka, czuje się jego bezinteresownego poświęcenia. Może używać swoich Punktów Obrażeń innym Krabom. Jest to możliwe także w odniesieniu do postaci z innych Klanów, wymaga jednak wydania punktu Pustki.

By potomek Tadaki mógł „przekazać ducha Kraba”, towarzysz musi go dotknąć. Bohater może oddać mu tyle punktów obrażeń, ile chce – zaznacza ich utratę na karcie, jak gdyby dostał normalne rany.



w wiek męski poprowadził ekspedycję w głąb Krain Cienia, aby wydrzeć z rąk wroga zamek swojej rodziny. Przybywszy na miejsce, znalazł niewielką grupkę *oni*, zamieszkującą ruiny i przeprowadzającą w nich bluźniercze rytuały na cześć swego strasznego pana, Fu Lenga. Siły Kage wycięły w pień sługi Mrocznego Boga, ale okropieństw, popełnionych w tej samej sali, w której niegdyś spotykali się wielcy bohaterowie rodu Hiruma, nie dało się tak łatwo wymazać z pamięci. Niedługo potem Kraby zostały zmuszone do opuszczenia pozycji w Haiko no Hiruma; podwładni Kage musieli siłą zabrać go z fortecy. Nigdy nie wybaczył sobie przegranej.

Pomimo tej, jak uważa, niezmywalnej plamy na honorze, Kage udało się zająć bardziej praktycznymi sprawami niż honor rodowy. Gdy pięć lat temu jego ojciec, Hiruma Yoshi, rzekł się



funkcji daimyo, Kage musiał przejąć jego obowiązki. Stary daimyo służy mu od tej pory jako główny doradca i wciąż udaje mu się poskramiać obsesyjne dążenia syna, uświadamiając mu wagę zobowiązań wobec Klanu. Obecnie Kage mieszka przy Kaiu Kabe, dzieląc członków swojej rodziny na jednostki bojowe i upewniając się, że dają z siebie wszystko w obronie Rokuganu. Często przemawia do zwiadowców udających się w Krainy

Cienia, by wykonać wyznaczone im misje, i sprawdza, czy grupy berserkerów, pochodzących z rodziny Hiruma, wiedzą, kiedy i gdzie mogą sobie pozwolić na wybuch gniewu. Kage pozostaje w ciągłym kontakcie z generałami rezydującymi w Kyuden Hida i wypełnia ich rozkazy z morderczą precyzją. Zarówno prości wojownicy, jak i daimyo, uważają go za urodzonego przywódcę, który nie pozwala, by dziedzictwo jego rodu stawało na przeszkodzie wypełnianym powinnościom.

W skrytości ducha Kage jednak wciąż pamięta to, co ujrzał w pałacu Hiruma i nie może zapomnieć o swojej bezsilności. Pragnie ukojenia, które przynieść może tylko pełna chwały, bohaterska śmierć, która przysporzy mu honoru i uznania, których tak bardzo potrzebuje. Skoro nie może odzyskać Haiko no Hiruma (a nie próbował tego od czasu swojej pierwszej wyprawy), musi dać przykład, który natchnie przyszłe pokolenia, by tego dokonali. Ciągły pobyt w bezpośredniej bliskości Muru pozwala daimyo Hiruma osobiście uczestniczyć w walce, która dostarcza mu wielu okazji do bohaterskiego zakończenia kariery. Codziennie staje twarzą w twarz z przerażającą śmiercią, śmiercią o którą modli się każdego ranka. Nadal jednak pamięta o swoich obowiązkach względem Cesarstwa – o służbie, której nie można zbrukać bezsensownym samobójstwem. Balansując pomiędzy chęcią samouniعةstwienia i obowiązkiem przeżycia, Kage stał się oszałamiająco skuteczną maszyną do zabijania. Bierze udział w każdej pozbawionej szans zwycięstwa bitwie, atakując bez wahania największych i najstrasliwszych przeciwników. Niejednokrotnie pokonywał stworzenia, które szerzyły spustoszenie wśród całych oddziałów i zatrzymywał natarcia, których nikomu innemu nie udało się powstrzymać. Wszystkiego tego dokonywał powodowany starannie skrywanym pragnieniem śmierci.

Hiruma Kage, podobnie jak Hida Amoro, jest berserkerem, ale napady gniewu nie są częścią jego natury, jak to ma miejsce u bratanka Kisady. Wpadać w szal daimyo Hiruma nauczył się – karmiony hańbą własnej rodziny – narzucając sobie przez wiele lat surową dyscyplinę. Należy więc do „martwych oczu”, berserkerów, którzy wyćwiczoną siłą wprawiają się przed każdą bitwą w stan chłodnego oderwania od rzeczywistości. Amoro i Kage nie mogliby bardziej się od siebie różnić. Gdy pierwszy jest gwałtowny, drugi pozostaje opanowany. Kiedy Amoro okazuje nieustępliwość i porywczosć, Kage jest zimny i wyrachowany. Dzikość Amoro w żaden sposób nie przypomina spokoju Kage, który jest niczym napięta sprężyna, uwalniana się tylko wtedy, gdy zachodzi potrzeba. Kage zawsze myśli o tym, co robi i zastanawia się nad konsekwencjami swoich



posunąć. Kiedy jednak zacznie działać, daje się ponieść pasji i nie waha się ani nie zastanawia. Nigdy nie dał się bez reszty ponieść swoim głęboko skrywanym emocjom, lecz kiedy uzna, że nadszedł stosowny moment, by je wyzwolić, niech Niebiosy mają w opiece tych, którzy staną mu na drodze.

Hiruma Kage jest niezbyt charakterystycznym mężczyzną w wieku około dwudziestu pięciu lat. Jego żylaste ciało skrywa olbrzymią wytrzymałość, a niewielkie rozmiary – ogromną siłę. Mówi bardzo spokojnie, a jego wzrok nigdy nie opuszcza osoby, z którą rozmawia. Zwykle nosi nie wyróżniającą się niczym zbroję bez zdobień, czasem ograniczoną tylko do nagolenników i ochraniaczy ud. Zapytany o tę niezwykłą pogardę dla ochrony, odpowiada, że większość jego przeciwników potrafi rozerwać pancerz niczym papier – on zaś woli zachować w walce mobilność niż polegać na zawodnej osłonie.

Rodzina Yasuki

YASUKI TAKA

ZIEMIA 2

WODA 2

Spostrzegawczość 5

OGIEŃ 2

Inteligencja 4

POWIETRZE 3

Intuicja 6

PUSTKA 3

Szkoła/Ranga: Yasuki 5

Umiejętności: Aktorstwo 3, Bojutsu 1, Dyplomacja 4, Gawędziarstwo 3, Handel 5, Hazard 3, Heraldyka 3, Skradanie się 2, Szczerść 4

Honor: 1

Chwała: 2,7

Zalety: Czytanie z Ruchu Warg, Jasny Umysł, Niezwykły Głos, Szantaż (nie chcesz wiedzieć ile), Szczerść, Wyczucie Kierunku

Wady: Drobny

Któż mógłby podejrzewać, że ten mały, pomarszczony staruszek jest przywódcą jednej z najpotężniejszych rodzin kupieckich Rokuganu? Pozostawiwszy pałac pod opieką namiestników i wyznaczonych pełnomocników, daimyo rodziny Yasuki wędruje jak zwykły handlarz, sprzedając ozdóbki i świecidełka każdemu, kto tylko zechce za nie zapłacić. Wielu mieszkańców Rokuganu zna go i cieszy się na jego widok. Wy-

daje się zawsze mieć dokładnie to, czego wszyscy potrzebują, a kiedy zaczyna ubijać interesy, targuje się po przyjacielsku. Nikogo, jak się zdaje, nie obchodzi fakt, że Taka zawsze wychodzi na swoje. Nieważne, jak bardzo naciągnął klientów – i tak zwykle sprawia, iż myślą, że udało im się wytargować najkorzystniejszą z możliwych cen.

Od najmłodszych lat Taka unikał polityki i manipulacji rynkiem na wielką skalę, pociągających większość członków jego rodziny, zajmując się drobnym handlem i metodami pozyskiwania klientów. Przewędrował Cesarstwo wzdłuż i wszerz, ćwicząc się w tym rzemiośle i notując w pamięci wszystko, co zobaczył. Kiedy nadszedł czas przejęcia władzy nad rodziną, nie zaprzestał wędrowek i włączył je do swojego systemu działania. Chociaż zawsze pojawia się w pałacu rodziny Yasuki w czasie ważnych wydarzeń, najczęściej można go spotkać na trakcie, gdzie robi to samo, co przez ostatnie trzydzieści lat.

Dzięki wędrownikom daimyo udaje się utrzymać rozkwit handlowego imperium swojej rodziny. W każdym mieście i wiosce, do której przybywa, mieszka co najmniej jeden kupiec Yasuki, a Taka stara się zawsze spędzić kilka godzin na rozmowach z przebywającymi w okolicy członkami rodu. Przynosi im wiadomości

PRZODEK: HIRUMA ZMARŁ 127? (5 PUNKTÓW)

Zwinny i sprytny Hiruma to rokugański symbol myśliwego. W opowieściach o jego wyczynach w Krainach Cienia rysuje się dwojaki obraz – człowieka o nadludzkiej odwadze i upartego ryzykanta.

Osoby, których przodkiem jest Hiruma, mogą przerzucić każdy rzut, jeśli wydadzą na to punkt Pustki. Zdolność tę można wykorzystać dziennie tyle razy, ile wynosi poziom kręgu Pustki postaci.





**PRZODEK:
KAIU GINEZA
URODZONY 459,
ZMARŁ 511
(PRZYPUSZCZALNE)
(1 PUNKT)**

Kaiu Gineza pomógł zaprojektować Grobowiec Iuchibana. Kiedy ukończono budowę, Gineza zdecydował się pozostać wewnątrz i włączyć ostatnią pulapkę, wiedząc, że nigdy już nie opuści Grobowca.

Postacie, w których żyłach płynie krew Kaiu Ginezy, mogą poświęcić własne zdrowie, by zadać większe obrażenia stworzeniom lub ludziom dotkniętym Skazą Krain Cienia. Przed rzutem na obrażenia bohater może zadać sobie ilość ran mniejszą lub równą poziomowi kręgu Ziemi. Trafiona istota otrzymuje dodatkowo tyle ran, ile atakujący poświęcił. Dzięki tej zdolności można również także stworzenia odporne na ciosy.

i instrukcje oraz organizuje i kieruje swoim imperium sklep po sklepie. Niektórzy mogliby kwestionować skuteczność takich metod, ale Taka się tym nie przejmuje. Prawdę powiedziawszy, to właśnie jego zarządzanie w skali „mikro” doprowadziło rodzinę Yasuki do niesłychanej ery powodzenia. Inni członkowie rodziny zastanawiają się, jak udaje mu się tak szybko przemierzać duże odległości, a niektórzy wierzą, że niepozorny staruszek włada mocami daleko potężniejszymi, niż można by sądzić.

Nie można powiedzieć, że Taka nie cieszy małymi przyjemnościami, jakie niesie życie. Sztuka sprzedaży jest jego radością i pasją, wielką przyjemność sprawia mu targowanie się o cenę towarów – nieważne, czy chodzi o szczyptę herbacianych liści, czy o cesarski klejnot. Po co przesadywać w pałacu, wśród bogactw, kiedy można poczuć dreszczyk emocji, zdobywając je samemu? Taka lubi spełniać ludzkie życzenia – te bardziej i mniej realne – i nie widzi nic złego w chęci zarobienia na tym kilku monet. Trzeba pamiętać, że nie jest całkowicie pozbawiony skrupułów i nigdy nie sprzeda więcej towaru osobie, która nie może sobie na niego pozwolić, a napotykanym biedaków i nieszczęśników traktuje ze szczególną uprzejmością (być może tak właśnie opiekuje się chłopami). Nie ma jednak litości wobec bogatych i aroganckich. Jego ulubionym celem jest Klan Żurawia, który oficjalnie zakazał mu wstępu na swoje ziemie. Namiestnicy tego Klanu od lat gorączkowo starają się odkryć jakim sposobem wciąż przekracza granicę i jak to możliwe, że ludzie wielokrotnie ostrzegani przed prowadzeniem z nim interesów potrafią wejść z nim w poważny układ handlowy.

Taka jest niskim mężczyzną koło pięćdziesiątki. Zwykle nosi proste ubranie i chłopski kapełusz z szerokim rondem. Jego twarz przecina sieć zmarszczek, ale on i tak uśmiecha się szeroko i kłania nisko swoim klientom – nieważne, czy są to eta, czy też daimyo. Uwielbia swój tryb życia, a miłość ta przenika wszystko, co robi. Swoje towary przewozi na niewielkim, zaprzężonym w dwa woły wozie, a sklepik umie rozłożyć w ciągu kilku minut. Czuje się tak samo swobodnie w domu wielkiego pana, jak i zabitej deskami wsi i zawsze ma coś do zaoferowania klientom. Taka jest jednym z najbogatszych ludzi w Rokuganie i jeśli zaszłaby taka potrzeba, potrafiłby szybko zebrać zapierające dech w piersiach zasoby. Wielokrotnie niemal w ostatniej chwili uciekał z portów należących do Klanu Żurawia dzięki błyskawicznemu zakupowi rybackiej dżonki – ktoś mógłby przypuszczać, że człowiek z niewielkim bagażem może mieć przy sobie tyle złota?

Rodzina Kaiu

KAIU UTSU, MISTRZ OBLĘŻEŃ

ZIEMIA 3

WODA 3

Ogień 2

Inteligencja 5

POWIETRZE 2

PUSTKA 3

Szkoła/Ranga: Inżynierii Kaiu 3

Umiejętności: Inżynieria 4, Kenjutsu 1, Łucznictwo 1, Miecznik 3, Oblężenie 4, Origami 4, Płatnierz 2, Pułapki 3, Wachlarz Bojowy 3, Taktyka 4

Honor: 2

Chwała: 5,5

Zalety: Status (Daimyo Rodziny)

Wady: brak

Wesoły Kaiu Utsu stanowi jaskrawy wyjątek od właściwej Krabom pośepności i fatalizmu. Spokojny, przyjacielski i nie narzucający się daimyo czerpie radość z życia i zupełnie nie wygląda na Mistrza Oblężeń Klanu Kraba. Nawet brzydka blizna, biegnąca przez twarz, nie potrafi przyćmić ciepła jego uśmiechu.

Od dziecka fascynowały go modele – sztuki origami nauczył się zanim jeszcze zaczął chodzić. Bardzo często można go było znaleźć w kamiennych ogrodach Kaiu Shiro, gdzie układał wśród skał swoje precyzyjnie zbudowane zabawki. Od czasu do czasu staczał udawane bitwy papierowymi armiami, a walki te kładły kres harmonii i spokojowi ogrodów. Mnisi besztali małego Utsu za brak szacunku, lecz on skrycie był dumny z tego, że jego praca przykuwała uwagę innych.

Towarzyszący Utsu od dziecka wrodzony talent do konstruowania oraz znajdowania wad i zalet tworzonych struktur, rozwinął się jeszcze w Szkole Kaiu, gdzie chłopiec nauczył się wykorzystywać go na arenie działań wojennych. Nigdy specjalnie nie wyróżniał się stopniem opanowania umiejętności, które powinien znać bushi, jego wiedza strategiczna nie miała jednak sobie równych. Utsu potrafił bez wysiłku wpaść na plan obrony, jakiego nikt wcześniej nie wymyślił. Zaraz po ceremonii gempukku objął stanowisko doradcy strategicznego na Kaiu Shiro, gdzie uczył się specyfiki działań armii Klanu Kraba i najsukuteczniejszych sposobów utrzymywania umocnień. Po dziś dzień wypełnia to dość spokoj-



ne zadanie – układa plany obrony dla setek placówek na Kaiu Kabe i doradza daimyo rodu Hida najlepsze metody ich ochrony. Przewidując wszystkie możliwe problemy, pomaga siłom Krabów przetrwać bezustanne ataki armii Fu Lenga. Często osobiście dogląda budowy poprawionych umocnień, które sam zaprojektował i podróżuje po Kaiu Kabe, by na własne oczy zobaczyć elementy fortyfikacji, które ulepsza.

Utsu stara się także poznawać wielkie fortece innych rodów Rokuganu, szukając przy tym sposobów forsowania ich murów. Kraby wierzą w gruntowne przygotowania, a Utsu przygotowywany jest na każdą ewentualność – nawet na to, że któregoś dnia Kraby będą musiały walczyć z innymi Klanami Rokuganu. Mistrz Obłączeń zdaje sobie sprawę z implikacji takich badań, ale udało mu się przekonać samego siebie, że służy one interesom Rokuganu. Lepiej chyba, żeby to właśnie on zauważył niedostatki umocnień, zanim dokona tego prawdziwy wróg...

Podczas bitwy Utsu przebywa w centrum oddziałów artylerii Klanu, skąd obserwuje niszczycielską moc machin, próbowaną na wrogiej armii. Fascynują go katapulty i miotacze płomieni, rozmieszczone na całym Murze Kaiu, i uwielbia patrzeć, jak rozbijają one siły Krain Cienia niczym papierowe armie z jego dzieciństwa. Jego obecność wzbudza poczucie bezpieczeństwa wśród otaczających go ludzi, którzy znają i doceniają jego rolę. Jak to możliwe, żeby budowla, której bronisz, nie wytrzymała, skoro osoba, która zna ją najlepiej, stoi tuż koło ciebie?

Utsu jest wysoki, ma ciepłe, brązowe oczy i szeroki uśmiech. Jego twarz przecina blizna, biegnąca przez lewy policzek – zdobył ją, gdy fragment blanki, którą podmurowywał, spadł na niego. Nie pozwolił jednak, by rana zmieniła jego pogodną naturę i często żartuje, że dzięki bliźnie przynajmniej wygląda jak prawdziwy Krab. Stara się utrzymywać w dobrej kondycji, ale brak mu siły i gibkości weteranów wojennych, przedkłada więc kwatery generałów nad spływające krwią pola bitew. Jego zbroja jest świetnie wykonana i nieskalana walką, a kataną, którą nosi za obi, to oręż ceremonialny, a nie bitewny. Choć stara się ćwiczyć kenjutsu, uważa, że sztuki walki są dla niego – odwrotnie niż dla innych – zajęciem dodatkowym. Wie, że jego prawdziwa siła leży bardzo daleko od umiejętności walki wręcz.

Utsu zachował swoją dziecięcą miłość do modeli, a jego kwatery są udekorowane makietami głównych fortec Klanu Kraba, które stworzył własnoręcznie, w wolnym od obowiązków czasie. Twierdzi, że proporcje zgadzają się co do

metra, i nalega, by informowano go o wszelkich nowych budynkach, wznoszonych przez panów tych zamków. Wciąż interesuje go origami i stara się ćwiczyć je w czasie wolnym od służby, ilekroć tylko ma wolną chwilę. Potrafi w mgnieniu oka tworzyć niesamowite kształty i zwykle nosi pod zbroją kilka kartek papieru, by, jeśli tylko nadarzy się okazja, zająć czymś ręce.



**PRZODEK: KUNI
OSAKU
695 DO 716
(6 PUNKTÓW)**

Bohaterska postawa Kuni Osaku najprawdopodobniej ocaliła Szmaragdowe Cesarstwo. Poświęcając życie podczas Bitwy Spienionej Fali dała czas potrzebny zjednoczonym siłom Klanów do zatrzymania armii Paszczy.

Postaci, które wybrały Osaku za swojego przodka, mogą wydać punkt Pustki, aby otrzymać przy rzucania czaru tyle dodatkowych podbić, ile wynosi ich Ranga.



Rozdział piąty:



Przykładowi bohaterowie

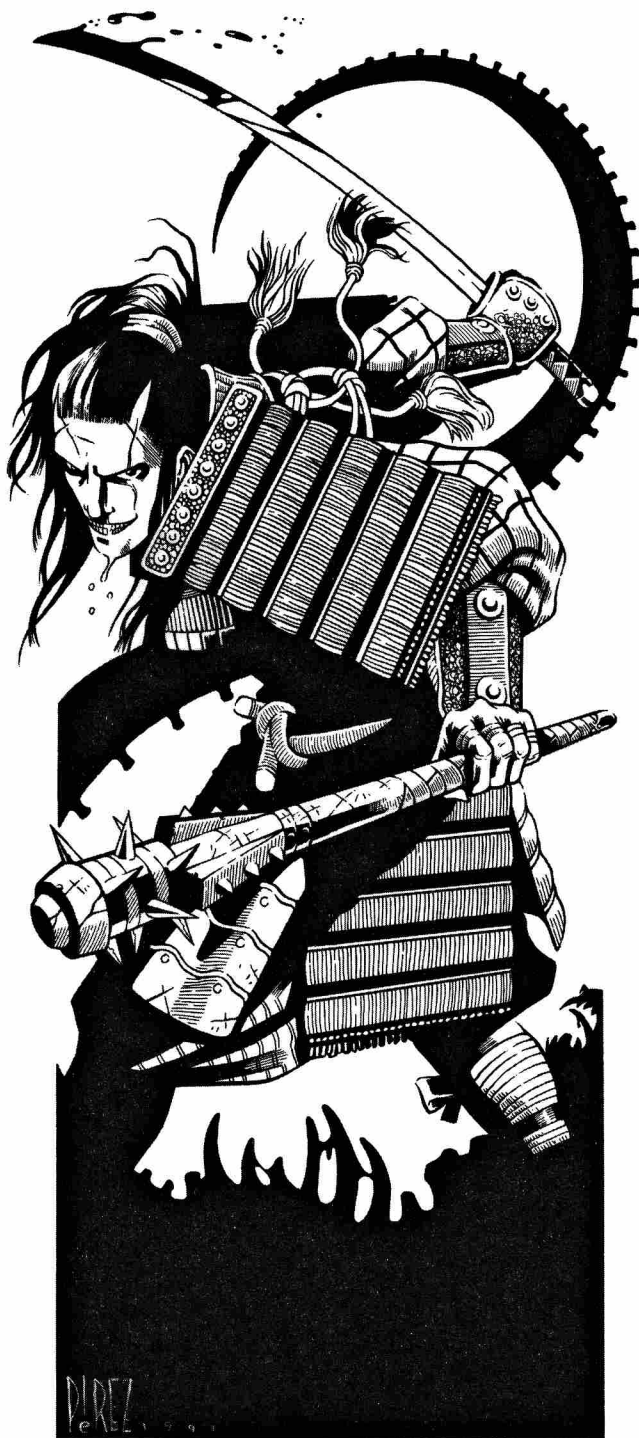
Hida: Berserker

Zawsze różniłeś się od bushi szkolonych w zamku Hida. Dla nich bushido było tylko narzędziem, którego należało użyć, kiedy czas i okoliczności na to zezwalały. Ty jednak widziałeś w nim coś więcej. Dla Ciebie kodeks był siłą, której mogłeś się trzymać w czasie słabości, światłem prowadzącym cię wśród ciemności. Był dziką miłością, która niosła Cię na swojej fali, uczuciem, którego istnieniu nie mogłeś ani zaprzeczyć, ani się oprzeć. Kiedy ruszałeś do walki, bushido szło tuż przy tobie, szepcząc Ci do ucha tak wyraźnie, jak każdy inny sensei. A kiedy czułeś jego czystość, przenikającą Cię w bitwie... stawało się ekstazą.

Kiedy dorastałeś, odrzuciłeś zwyczajne szkolenie, zastępując je czymś ważniejszym. Za każdym razem, gdy zakładałeś zbroje, czułeś je wyraźnie – dzikie pożądanie, unicestwiające wszystko inne. Gdy filtrujesz je przez swój ukochany kodeks, stajesz się podobną bogom, niemożliwą do powstrzymania maszyną do zabijania, miażdżącą wszystko, co stanie na jej drodze. Inni zauważyli to i nazywają cię *kichigai*, berserkerem. Wydaje Ci się, że ten tytuł pasuje, nie masz bowiem wątpliwości, że zawdzięczasz sile swoich uczuć znacznie więcej, niż wyniesionym ze szkoły sztukom walki.

Nie jest Ci jednak łatwo. Czasem masz trudności z panowaniem nad swoimi prymitywnymi instynktami. Fakt, że potężne Kraby nie trzymają się bushido tak ściśle jak Lwy czy Smoki, wyzwala w tobie gniew. Smuci Cię, że nie da się wygrać każdej bitwy, że czasem musisz się wycofać, aby chronić większe dobro. Żyjesz kodeksem bushido, ale jesteś zmuszony wciąż zmagać się ze sobą, by utrzymać kontrolę nad przytłaczającymi cię uczuciami.

Dlatego właśnie walka ma dla Ciebie tak ogromne znaczenie. Kipisz gniewem, ale wiesz, iż nie należy wyładowywać go na towarzyszach. Bushido tego zabrania, ty zaś umarłbyś raczej, niż przeciwstawił się jego zasadom. W zamian dusisz gniew w sobie i czekasz na właściwy moment, by wyzwolić go przeciw prawdziwemu wrogowi. Kiedy następuje, wszystko inne przestaje się liczyć.





Legenda Pięciu Kręgów

Imię: Hida

Klan: Kraba

Profesja: bushi

Ogień

Zręczność: 2
Inteligencja: 2

Powietrze

Refleks: 2
Intuicja: 2

Broń

podstawowa

Tetsubo 2z2

Zbroja

podstawowa

Ciężka zbroja, +10 PT

PT trafienia cię

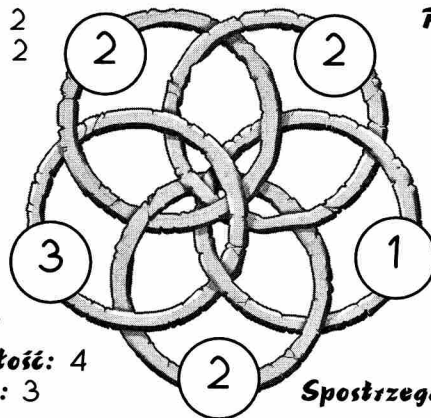
(Refleks $\times 5$ + Zbroja)
10 (20 w zbroi)

Ziemia

Wytrzymałość: 4
Siła Woli: 3

Woda

Siła: 4
Sposobność: 1



Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Techniki:

Prestizż: 109

Umiejętności

Kenjutsu	1
Łucznicstwo	1
Obrona	1
Taktyka	1
Tetsubo	1
Walka wręcz	1
Wiedza	
o Krainach Cienia	1

Rany

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

Szkola: Berserkerów

Ranga: 1

Wady i Zalety:

Ogromny +1
Trans Śmierci +3

Chwata: 1

□□□□□□□□□□

Honor: 2

□□□□□□□□□□

Punkty Doświadczenia:

Kiruma: Zwiadowca

Przysłuchujesz się opowieściom o tajemniczych ninja i śmiesz się ponuro, bo każdy dzień spędzasz, starając się być tak chrym i cichym, jak mityczni wojownicy cienia. Wymaga tego twoje zadanie...

Dorastałeś przy Murze Kaiu, obserwując, jak Twoi krewni i towarzysze zmagają się z mocami Krain Cienia. Widziałeś wystarczająco wiele okropności, by Twoją krew na zawsze zmroził strach i tyle odwagi, że trzeba by setek ksiąg Lwów, by je nią napelnić. Pola walki były miejscem Twoich zabaw, a baraki wojowników – wymyślonymi królestwami. Zabawa i rzeczywistość spłotyły się w pantomimę odwiecznych zmagania Klanu Kraba. Puste zbroje stawały się śmiertelnie niebezpiecznymi *oni*, kuchenne szczury hordą atakujących goblinów. Nawet w dzieciństwie pojmowałaś, jak bardzo ważna jest ta walka.

Nigdy nie byłeś szczególnie rośły, okazałeś się jednak na tyle zwinny, by twój ojciec wysłał Cię na ziemie Jednorożców, gdzie nauczyłeś się biegać tak szybko jak ich słynne konie. Dowiedziałeś się także o straszliwej stracie, jaką poniósł Twój ród oraz o wysiłku, jaki towarzyszy próbom zachowania honoru. Twoje zabawy nabrały wtedy nowego znaczenia – pojawiło się coś, co mogłeś odzyskać.

Zaraz po ceremonii gempukku zostałeś zwiadowcą w Krainach Cienia i od tej pory służysz Klanowi jako jego oczy i uszy. Co jakiś czas, zamiast patrolować dziedzinę Mrocznego Boga, przenosisz wiadomości wzdłuż Wielkiego Muru, znacznie bardziej odpowiada Ci jednak ta pierwsza powinność. Niczym duch przemierzasz ziemie swoich przodków, wypatrując wrogów, którzy je zagarnęli i śledząc każdy ich ruch. Nigdy cię nie widzą ani nie słyszą. Potrafisz przeslizgnąć się pomiędzy ich szeregami, nieuchwytny niczym mgła i biec jak najszybszy zając, wyprzedzając ich niezręczny, powolny marsz. Gdy zaś nadchodzi właściwa pora, zawsze jesteś w pobliżu, gdy Twoi towarzysze płacą potworom za ich zbrodnie.

Wciąż prowadzisz swoją grę – tyle, że teraz Twoi przeciwnicy są prawdziwi, a stawka większa, niż śmiałeś przypuszczać.





Legenda Pięciu Kręgów

Imię: Hiruma

Klan: Kraba

Profesja: bushi

Ogień

Zręczność: 2
Inteligencja: 2

Powietrze

Refleks: 3
Intuicja: 3

Broń

podstawowa

Katana 3z2

Zbroja

podstawowa

Żadna

PE trafienia cię

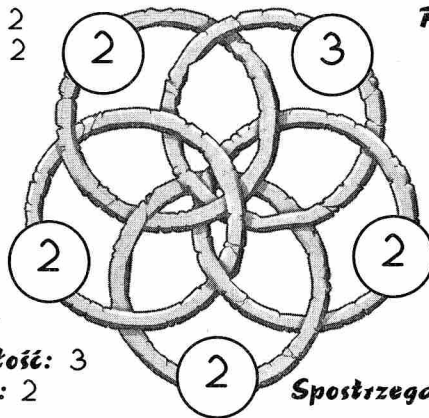
(Refleks $\times 5$ + Zbroja)
15

Ziemia

Wytrzymałość: 3
Siła Woli: 2

Woda

Siła: 2
Sposstrzegawczość: 3



Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Techniki:

Prestż: 122

Tańcząc na ostrzu miecza

Kenjutsu	3
Łucznicstwo	1
Mowa Nezumi	1
Skradanie się	3
Walka wręcz	1
Wiedza	
o Krainach Cienia	2
Wysportowanie	1

Rany

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

Szkoła: Zwiadowców Hiruma Ranga: 1

Wady i Zalety:

Jasny umysł +2
Sprzymierzeniec
Nezumi +2

Chwata: 0

□□□□□□□□□□

Honor: 2

□□□□□□□□□□

Punkty Doświadczenia:

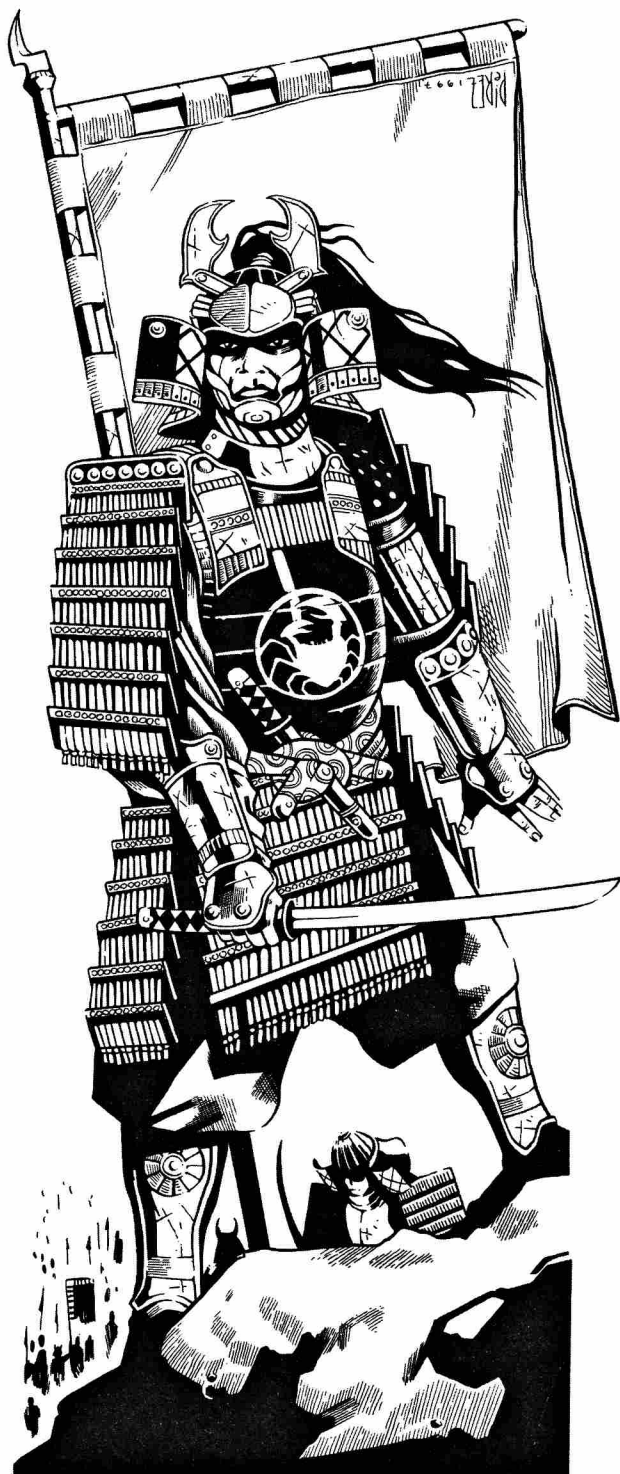
Kan: Mistrz Bitew

Nie znasz większego wyzwania, niż wprowadzanie w życie raz powziętego planu. Przewidywanie i organizowanie ruchów tysięcy wojowników, obserwowanie ich pełnych symetrii i harmonii manewrów – taki widok zapiera Ci dech w piersi. Walka wydaje się tak chaotyczna, kiedy znajdujesz się w jej centrum. Musisz się usunąć, by dostrzec jej piękno – jej puls, życie, perfekcyjną symetrię.

Jako pomocnik słynnego generała Hida masz wiele okazji, by obserwować posunięcia wojsk. Rozumiesz zasady działania armii i znasz zmienność losów bitwy tak dobrze, jak następstwo pór roku. Patrząc na szyki formowane na polu walki, jesteś w stanie przewidzieć, która ze stron zatryumfuje. Klan Kraba doskonale rozumie, jak cenna jest Twoja umiejętność, dlatego przeznaczono Cię do pełnienia funkcji doradczwej w dowództwie, gdzie czynisz najlepszy użytek ze swoich strategicznych zdolności.

Coś jednak nie jest w porządku. Pomimo posiadanej wiedzy i radości, jakiej doznajesz, obserwując toczącą się bitwę, wciąż nie doświadczyłeś walki na własnej skórze. Twoja reputacja opiera się przede wszystkim na abstrakcyjnych spostrzeżeniach i obserwacjach czynionych z dystansu – a to nie jest prawdziwa znajomość wojny. Co gorsza, nie masz dość odwagi, by patrzeć na rozlew krwi, a na samą myśl o rozcięciu człowieka na dwoje robi ci się słabo. Nie potrafisz znieść widoku zabijanych zwierząt domowych, co tu dopiero wspominać o okrucieństwie pola bitwy.

Dlatego pozostajesz na uboczu, obserwując konflikt i nigdy nie biorąc w nim udziału. Z dystansu możesz zachwycać się pięknem wojny i nie spotykać się z jej drugim obliczem. Jak dotąd nigdy nie nakazano Ci, byś wziął udział w walce – uważasz to za najlepsze wyjście. Nie chciałbyś okryć swojej rodziny hańbą, zachowując się jak tchórz, ale w głębi serca wiesz, że nie będziesz w stanie stawić czoła okropnościom, które stworzyłeś swoją sztuką. Twój miecz spoczywa w saya nieskalany krwią żadnego wroga. Modlisz się, by zawsze taki pozostał.





Legenda Pięciu Kręgów

Imię: Kaiu

Klan: Kraba

Profesja: bushi

Ogień

Zręczność: 2
Inteligencja: 3

Powietrze

Refleks: 2
Intuicja: 2

Broń

podstawowa

Katana 3z2

Zbroja

podstawowa

Ciężka zbroja, +10 PT

PT trafienia cię

(Refleks $\times 5$ + Zbroja)

10 (20 w zbroi)

Ziemia

Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Woda

Siła: 2
Spostrzegawczość: 5

Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Techniki:

Prestż: 113

Umiejętności

Historia	2
Inżynieria	3
Miecznik	2
Oblężenie	3
Płatnerz	1
Pułapki	2
Taktyka	3

Rany

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

Szkola: Inżynierii Kaiu **Ranga:** 1

Wady i Zalety:

Jasny Umysł	+2
Litościwy	-2
Mroczna tajemnica	-5

Chwata: 2

□□□□□□□□□□

Honor: 2

□□□□□□□□□□

Punkty Doświadczenia:

Kuni: Śledczy

Jako dziecko z fascynacją przysłuchiwałam się opowieściom o Łowcach Kuni. Wydawali Ci się tak szlachetni, gdy przemierzali drogi i niezmiernie pustkowia, by chronić słabych przed grozą czającą się w mrokach nocy. Wiedziałaś, że pewnego dnia dołączysz do ich szeregów, bo nikt z wyjątkiem Kuni nie mógł zostać Łowcą. Uczyłaś się zaklęć i pomagałaś swemu mistrzowi w badaniach, gorliwie przygotowując się do wstąpienia w szeregi Tsukai-sagasu. Kiedy dorosłaś, każdego roku udawałaś się na zebranie Kuni, modląc się, by Łowcy cię wybrali.

Nigdy tego nie uczynili.

Rok po roku pomijano Cię w wyborach do bractwa; rok po roku czułaś smak gorzkiego rozczarowania. Każde zebranie opuszczałaś odrzucona, raz po raz zmuszona odroczyć spełnienie swego marzenia. Wreszcie nadeszła ceremonia gem-pukku, kładąc kres twoim nadziejom. Raz na zawsze zostałaś shugenja i nigdy nie miałaś być nikim innym. Tamtej nocy do snu kołysał cię twój własny płacz – byłaś przekonana, że nie masz już po co żyć.

Mimo to nie poddałaś się. Opuściłaś swojego mistrza i wyruszyłaś samotnie przed siebie, zdecydowana zostać Łowcą dzięki czynom, a nie wykształceniu. Przemierzyłaś Rokugan wszerek i wzdłuż, podążając w ślad za plotkami o duchach, maho, straszliwych zjawach. Czasem trafiałaś na fałszywy trop, kiedy indziej przerażające pogłoski okazywały się aż nadto prawdziwe. Zawsze jednak, dzięki mocy zaklęć i odważnemu sercu, nadrabiałaś z nawiązką brak „właściwego” szkolenia Tsukai-sagasu. Wystarczało Ci wiedzy, aby odesłać skrzeczące z bólu potwory tam, skąd przyszły, a wieśniacy, których ocalałaś, byli zbyt wdzięczni, by dbać o listy uwierzytelniające.

Z upływem czasu przestało liczyć się, jakie szkolenia przeszłaś, a ból spowodowany odrzuceniem przestał Ci doskwierać. Przestałaś dbać o to, czy Cię zaakceptowano, czy nie. Stałaś się łowcą w praktycznie każdym znaczeniu tego słowa, a bitwy, które toczyłaś, zapierały dech w piersi – tak jak się spodziewałaś. Widać przeznaczenia nie daje się powstrzymać – nawet Kuni.





Legenda Pięciu Kręgów

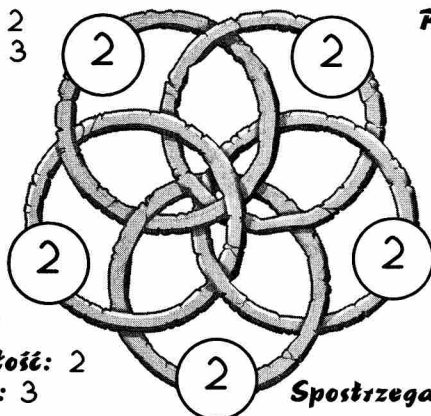
Imię: Kuni

Klan: Kraba

Profesja: shugenja

Ogień

Zręczność: 2
Inteligencja: 3



Ziemia

Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 3

Powietrze

Refleks: 2
Intuicja: 3

Woda

Siła: 2
Spostrzegawczość: 3

Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Prestiz: 114

Czary:

Błogosławieństwo Amaterasu,
Błogosławieństwo Czystości,
Jadeitowy Atak, Jadeitowa Pułapka
Pod Ochroną Shinsei, Pomniejsze
Spętanie, Przywołanie, Wyczucie,
Zespolenie

Broń

podstawowa

Tessen Oz2

Zbroja

podstawowa

Żadna

PT trafienia cię

(Refleks $\times 5$ + Zbroja)
10

Umiejętności

Kaligrafia	1
Kenjutsu	1
Obrona	1
Polowanie	1
Skradanie się	1
Śledztwo	2
Wachlarz Bojowy	2
Wiedza	
o Krainach Cienia	3
Wiedza	
o Maho Tsukai	1

Rany

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

Szkola: Shugenja Kuni

Ranga: 1

Wady i Zalety:

Wyczucie kierunku +1
Wyższy cel +2

Chwata: 1

□□□□□□□□□□

Honor: 1

☒☒☒☒☒□□□□□

Punkty Doświadczenia:

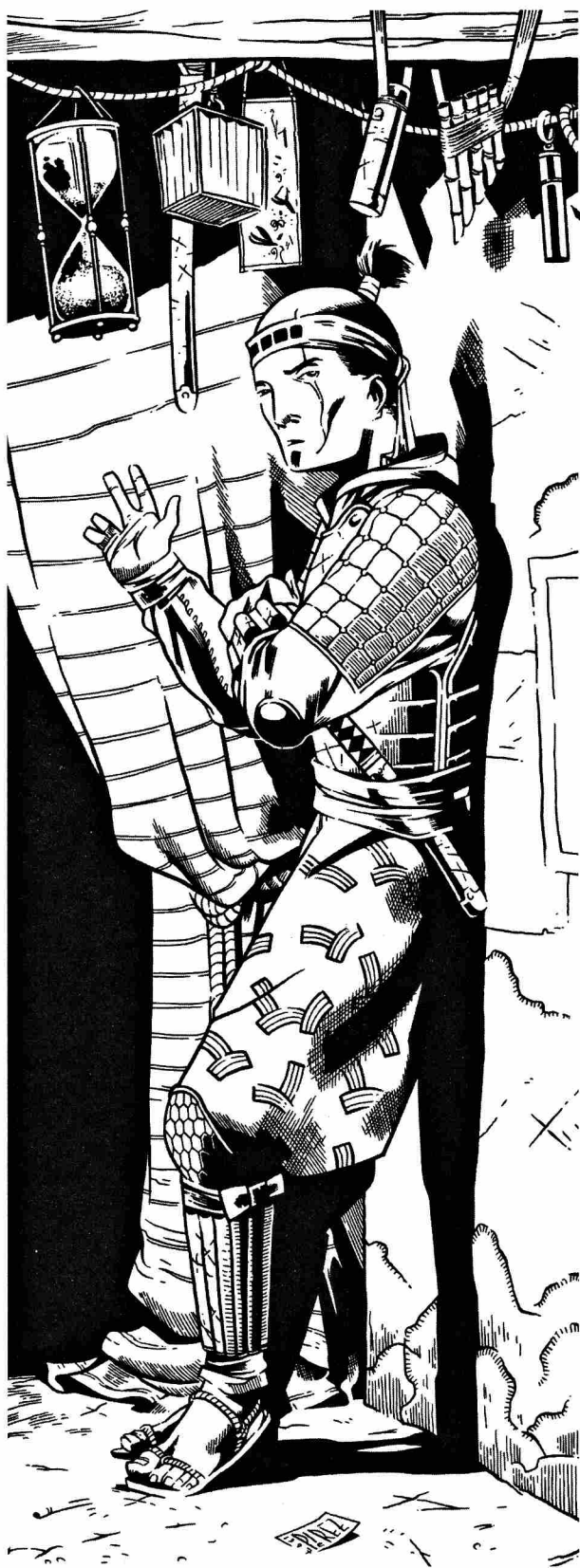
Yasuki: Przemytnik

Dorastałeś w portowych miastach Cesarstwa, przenosząc się wraz z rodzicami z miejsca na miejsce. Jako kupcy, Yasuki handlowali kursując w górę i w dół wybrzeża, płynąc łodzią wszędzie tam, gdzie mogli znaleźć pracę. Obserwowałeś zafascynowany, jak targują się z klientami i zawsze dziwiło Cię, jak dużo udaje się z nich wycisnąć. Czasami musiałeś pomagać w szybkiej ucieczce i nauczyłeś się zmuszać łódź do ruchu w jak najkrótszym czasie. Któż mógłby przypuszczać, że na wskroś uczciwi kupcy mogli wzniecać w swoich klientach taką wściekłość?

Kiedy osiągnąłeś pełnoletność, odziedziczyłeś łódź swoich rodziców i gdziekolwiek się nie udałeś, prowadziłeś interesy rodu. Po pewnym czasie zaczęło Ci się całkiem nieźle powodzić. Miałeś smykałkę do odgadywania potrzeb klientów i pomagałeś im je zaspokajać przy minimum zamieszania. Ludzie dostawali to, czego chcieli, Ty otrzymywałeś zapłatę i wszyscy byli zadowoleni. Nigdy nie dochodziło do nieporozumień, jakie były zwykle udziałem zwykłych twoich szlachetnych rodziców. Przez lata podążałeś wytyczoną ścieżką, wypełniając swoje obowiązki i regularnie niczym zegar napieniając koku kufry rodziny.

Wkrótce jednak zaczęła trapić Cię nuda. W samym kupiectwie nie znajdowałeś żadnego wyzwania i brakowało Ci znanych z dzieciństwa ucieczek na złamanie karku. Dlatego zacząłeś wprowadzać delikatne zmiany w interesach. Przewożony ładunek nie zawsze należał do rodzaju, o którym powinno wspominać się publicznie. Woziliś broń, narkotyki, nawet legalne towary, za które nie chciałeś płacić podatku – wystarczała odrobina finezji i dobry plan, by prześliznąć się pod samym nosem Namiestników. Jak długo cena się zgadzała, nie dbali o to, czym handlowałeś.

Potem zaś powrócił dawny zapał. Urzędnicy, bushi, nawet Cesarscy Namiestnicy – wszyscy poczuli się urażeni Twoimi skromnymi przedsięwzięciami. Przegoniono cię z większej ilości portów, niż mógłbyś spamiętać, a do tej pory poszukuje cię pewnie połowa Namiestników w Rokuganie. Ty jednak jesteś zbyt sprytny, by dać się złapać. Nie zwracasz na siebie uwagi, możesz więc działać dyskretnie, a inni Yasuki zawsze znajdą dla ciebie spokojną przystań, gdy sztorm stanie się zbyt gwałtowny. Kochasz każdą minutę takiego życia.





Legenda Pięciu Kręgów

Imię: Yasuki

Klan: Kraba

Profesja: kupiec

Ogień

Zręczność: 3
Inteligencja: 2

Powietrze

Refleks: 3
Intuicja: 3

Broń

podstawowa

Katana 2z2

Zbroja

podstawowa

Żadna

PT trafienia cię

(Refleks $\times$ 5 + Zbroja)
15

Ziemia

Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Woda

Siła: 2
Spostrzegawczość: 3

Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Techniki:

Umiejętności

Etykieta	1
Handel	3
Hazard	1
Heraldyka	1
Szczerość	3
Obrona	2
Rzemiosło	2

Prestż: 123

Rany

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

Szkola: Kupców Yasuki

Ranga: 1

Wady i Zalety:

Sprzymierzeńcy +2
Szczęście +3
Zła Reputacja
(przestępca) -2

Chwata: 0

□□□□□□□□□□

Honor: 0

☒☒☒☒☒☒☒☒☒☒

Punkty Doświadczenia:



Dodatki





STOPNIE W ARMII KLANU KRABA

Wszyscy samuraje Klanu Kraba posiadają stopnie wojskowe, co ułatwia bezkonfliktową zmianę dowodzącego, gdy jeden oddział musi połączyć się z drugim lub go wesprzeć. Podczas ceremonii gem-pukku każdy samuraj z Klanu Kraba otrzymuje stopień *hohei* (szeregowy). W miarę zwiększania się Chwały i zdobywania doświadczenia podwyższa się także stopień posiadany przez samuraja. Tabela zamieszczona w **Drodze Smoka** zawiera wszystkie stopnie – dla twojej wygody wydrukowaliśmy ją także tutaj.

Ranga Chwały

- 8 – Daimyo
- 7 – Rikugunshokan (General)
- 6 – Shireikan (Pułkownik)
- 5 – Taisa (Kapitan)
- 4 – Chui (Porucznik)
- 3 – Gunso (Sierżant)
- 2 – Nukutai (Kapral)
- 1 – Hohei (Szeregowy)

Dodatek I: Strategia

BITEWNA STRATEGIA KRABÓW

Ci, którzy pierwsi staną na polu bitwy, oczekując wroga, są wypoczęci. Ci, którzy przybywają na pole ostatni i od razu przystępują do walki, są wyczerpani. Dlatego dobry wojownik sprawnie, by wróg przyszedł do niego, sam zaś nie zbliża się do przeciwnika.

– Sun Zi, „Sztuka wojenna”

Uprawiana przez Klan Kraba filozofia wojny jest logicznym rozwinięciem powyższej myśli

Mistrza Sun. „Przeżyj swego wroga” to motto Hida. Pozwól mu trwonić siły w opóźnianym przez ciebie marszu, zasadzkach i pyrrusowych zwycięstwach, póki do cna go wyczerpiesz. A potem go zniszcz.

Walcząc z siłami innych Klanów, Kraby wykorzystują ten model prowadzenia wojen, osłabiając i wycieńczając siły przeciwnika. Jednostki zwiadowcze, złożone głównie z członków rodziny Hiruma, nękają nieprzyjaciela nagłymi podjazdami, stosując taktykę „ataku z doskoku”, i sieją w szeregach nieprzyjaciela strach i zamęt. Ich ulubiony cel stanowią składy żywności, często też napadają na obozy – najczęściej późną nocą, kiedy najczęściej wrogich bushi śpi. Napastnicy z Klanu Kraba zawsze zostawiają jakieś ślady, aby pociągnąć siły nieprzyjaciela w pożądanym kierunku. Na drodze pościgu zakładają pułapki i opóźniają go, by jeszcze bardziej nadważyć siły przeciwnika. Potem, w najbardziej dogodnym miejscu i czasie, następuje atak głównych sił Kraba. Uderzenie jest błyskawiczne i zdecydowane, a atakujący wykorzystują do maksimum ukształtowanie terenu. Właściwie przeprowadzone natarcie Krabów przebiega w przeciągu kilku minut: w pierwszej chwili wróg ma do czynienia z kilkoma tchórzliwymi łucznikami, a w następnej orientuje się, że

oto naciera nań cała armia Klanu. Nagły, miażdżący atak po miesiącach unikania pułapek i nieprzerwanej pogoni za trzymającymi się z dala zwiadowcami, druzgocę zwykle morale przeciwnika. Stąd bitwa jest zwykle nieczysta, brutalna i krótka.

Ta sama filozofia znajduje zastosowanie w zmaganiach Krabów z siłami Krain Cienia, ale zachodzi przy tym jedna zasadnicza różnica – cywilizowane metody walki idą w kąt. Pułapki zakładane na Rokugańczyków mają za zadanie uprzykrzyć im życie i udaremnić działania. Przeciwno stworom Fu Lenga używa się naprawdę śmiertelnych machin. Taktyka rozdzielania sił, która ma rozdzielić nieprzyjacielską armię na mniejsze grupy, wynika raczej z konieczności niż z wyrafinowania. Niewielu śmiertelników potrafi dorównać *oni* w bezpośredniej walce, jednak



Kraby znalazły sposób, by wyrównać szanse. Wykorzystują broń i straszliwą, powodującą wykrwawienie przeciwnika broń oraz magię, druzgocącą samo jądro potęgi demona. Jeśli dodać do tego chronione za niezniszczalnymi murami Kaiu Kabe balisty, katapulty i maszyny oblężnicze rodu Kaiu, oraz geniusz taktyczny rodziny Hida, staje się jasnym, jak Kraby potrafią rozgromić armię Krain Cienia trzykrotnie większą od ich sił.

Klan Kraba utrzymuje jedną z największych, przebywających w ciągłej gotowości armii Rokuganu, ponosi jednak wysokie straty ze względu na bezustanną wojnę z Krainami Cienia. Na ziemiach Klanu służy zwykle około trzystu tysięcy bushi. Niemal trzy czwarte z nich stacjonuje na Murze Kaiu, pozostali natomiast strzegą północnych granic i patrolują prowincje, towarzysząc namiestnikom w pełnieniu obowiązków. Surowy, wojskowy tryb życia Krabów odsiał słabych i delikatnych, czyniąc z ich samurajów najpotężniejszą armię w Rokuganie. Lwy może i dysponują siłą płynącą z liczebności i taktyki, lecz jeden żołnierz Klanu Kraba wart jest dziesięciu ich bushi.

KILKA SŁÓW O MARYNARCE

Marynarka wojenna liczy się w Rokuganie o wiele mniej niż wojska lądowe. W kraju tak rozległym jak Cesarstwo, w dodatku nie posiadającym żadnych zamorskich sąsiadów, istnieje niewielkie zapotrzebowanie na okręty, które walczyłyby o panowanie na morzu. Niezła armia lądowa zupełnie wystarcza. Rokugańską flotę wojenną wykorzystuje się więc zwykle do transportu oddziałów – z tej taktyki słynie Klan Modliszki z Wysp Korzeni i Jedwabiu. Kraby również korzystają z tego środka transportu, choć na mniejszą skalę. Okręty Klanu Kraba przewożą mobilną siłę uderzeniową, której używa się najczęściej do oskrzydlenia nadciągających z Krain Cienia hord. Okręty żeglują wzdłuż wybrzeża, by nocą wysadzić desant. Statki kotwiczą u brzegu i czekają na sygnał, by zabrać na pokład powracające jednostki. Taka taktyka działa szczególnie skutecznie przy przerywaniu linii zaopatrzenia i nękania tyłów wroga, nie sprawdza się jednak na większą skalę: okręty są po prostu zbyt cenne, by takie przedsięwzięcie okazało się opłacalne.

Pomysł używania z pokładu broni dalekiego zasięgu – tak jak i teorie dotyczące walki okrętów – jest, rzecz jasna, niedorzeczny. Choć paru zdesperowanych piratów, pragnących zabezpieczyć swój statek, mogłoby zastosować tego rodzaju taktykę, użycie jej do wsparcia całej armii byłoby zdecydowanie niepraktyczne. Jaki szaleniec chciałby przykładąć tak dużą wagę do marynarki?

Dodatek II: Ziemie Klanu Kraba

Posiadłości Klanu Kraba, zdominowane w południowej części przez Góry Zmierzchu, a na wschodzie przez Mur ponad Oceanem, należą do najbardziej skalistych i najmniej gościnnych ziem w Cesarstwie. Surowe, smagane wiatrem pustkowia pasuje do charakteru jego mieszkańców. Jedyne zdadne do uprawy obszary leżą na wąskim pasie terenu, wtłoczonym między Góry Zmierzchu a Ukrytą Puszczę – jest to obszar otoczony szczególną opieką Krabów. Wszyscy zamieszkujący te okolice chłopcy uprawiają wyłącznie ryż. Właściwie żadnej części zbiorów nie przeznaczają na eksport – całość ledwie wystarcza, aby wykarmić wszystkich członków Klanu, dlatego Kraby muszą sprowadzać ryż, jeśli chcą poczynić zapasy.

Na szczęście Klan nie jest uzależniony wyłącznie od zbiorów ryżu. Pomimo surowego ukształtowania terenu na ziemiach Krabów kryje się wiele zasobów, które pozwalają im nabywać towary, jakich potrzebują. Zatoka Śniętych Ryb, której brzegi zamieszkują Yasuki, stanowi jedno z najlepszych łowisk w Rokuganie. Rybacy z Klanu Kraba mogą łowić w ciepłych wodach przez cały rok i – w odróżnieniu od krewniaków z Klanu Żurawia czy Modliszki – nie są zależni od zmieniających się co porę roku kapryśnych nastrojów Umi Amaterasu. Ponadto, w Górach Zmierzchu i na Murze ponad Oceanem znajdują się tereny zdadne pod uprawę herbaty, stąd bliższe cywilizacji części tych łańcuchów górskich usiane są plantacjami. Klan Kraba posiada wreszcie dostęp do najbogatszych złóż żelaza w Rokuganie, zaś kowale Kaiu nie mają sobie równych. Większość wyprodukowanej przez rodzinę Kaiu broni trafia prosto w ręce wojsk Krabów, ale jest jej na tyle dużo, że wystarcza także na handel z resztą Rokuganu. Broń Krabów osiąga wysokie ceny ze względu na jakość i wytrzymałość.

Zyski płynące z wymienionych zasobów rosną jeszcze dzięki żyłce do interesów członków

ZAWIĄZEK PRZYGODY

Gracze znajdują umierającego bushi z Klanu Kraba, który mówi im, że oni wycieli w pień jego oddział w Krainach Cienia. To co pozostało po jego towarzyszach – ich szczątki i ekwipunek (między innymi kilka ważnych przedmiotów rodowych) – stanowi obecnie trofea demona. Ocalały bushi miał być zjedzony, lecz udało mu się uciec i wrócić w okolice Kaiu Kabe. Konający błaga bohaterów, by zabili dla niego oni i oddali rzeczy należące do jego przyjaciół ich spadkobiercom, dzięki czemu dusze zabitych odnajdą spokój.



WARUNKI ŻYCIA KUNI

Warunki, w jakich mieszkają członkowie rodziny Kuni, bardzo różnią się od wspaniałych pałaców rodowych innych Klanów i są niezwykle surowe nawet w porównaniu do istic spartańskiego trybu życia panującego na zamku rodziny Hida. Przedstawiciele rodu Kuni wolą mieszkać z dala od innych, by w spokoju uprawiać swą sztukę a wyniszczone ziemie, na których przebywają, nie wytrzymują ciężaru większych budowli. Stąd też Kuni mieszkają samotnie w niewielkich chatkach, zrujnowanych garnizonach czy pozostałościach po dawno zniszczonych wsiach. Zawsze wybierają jednak miejsce z jak najszerszym widokiem na okolicę, na przykład na szczytach wzgórz lub pośrodku ciągnącej się po horyzont równiny. Dzięki temu mają zwykle dość czasu, by przygotować się na atak wypatrzonego z wczasu wroga.

Kwatery Kuni zwykle zaśmiecają niezliczone zwoje z zaklęciami, figurki duchów oraz luźne notatki. Niektórzy członkowie rodu pieczołowicie dbają o swoje biblioteczki i katalogują zwoje, a inni pozwalają im się walczyć gdzie popadnie. Mimo to, ponieważ każdy z nich jest powiernikiem części rodowej biblioteki, wszyscy dokładnie wiedzą, gdzie znajdują się ich zwoje z zaklęciami.

Cd. na następnej stronie

rodu Yasuki. Nikt nie potrafi targować się z większą zaciekłością i nikt nie wie lepiej, jak stworzyć coś z niczego. Ich nieustające wysiłki pozwalają Klanowi Kraba skupić uwagę na ochronie Cesarstwa i zapomnieć o kłopotach ze zdobywaniem zapasów.

Chłopi Krabów, ogólnie rzecz biorąc, to uparty, twardo stąpający po ziemi naród, który interesuje wyłącznie praca i przetrwanie. Pojmują, choć w niewielkim stopniu, zagrożenie płynące z Krain Cienia i są ogromnie wdzięczni swym panom za ochronę przed tak straszliwym wrogiem. Okazują ogromną pokorę wobec samurajów i namiestników, gdyż nauczyli się, jaka kara może spotkać osoby zbyt harde. W zamian za posłuszeństwo, chłopstwo nie musi martwić się napadami bandytów ani żadną przestępczością. Kraby poważnie podchodzą do swoich powinności względem heiminów: ich sprawiedliwość jest szybka, niezawodna i bezlitosna.

W ciągu minionych lat Klan stracił wiele ziem na rzecz Krain Cienia. Jak powszechnie wiadomo, doszczętnie pochłonięły one posiadłości rodziny Hiruma, a Kraby utraciły też wiele świętych miejsc i cennych przedmiotów. Świątynia postawiona w miejscu, gdzie Wybrana Trójka przygotowywała się do walki z Oni no Hatsu Suru, wawóz, w którym Hida Tadaka i Matsu Itagi spotkali się i walczyli ramię w ramię – wszystko to wpadło w szpony hord Fu Lenga. Myśl, że takie miejsca plugawią gobliny i oni jest dla członków Klanu nie do zniesienia; przybytki te znajdują się jednak tak głęboko w Krainach Cienia, że Kraby nie ośmielają się nawet wysłać oddziałów, które miałyby je odzyskać. Pochłonęłoby to tysiące istnień ludzkich, a nie zyskano by nic, z wyjątkiem kawałka skażonej ziemi i pozbawionego wymiernych korzyści poczucia zaspokojonej zemsty. Poczucie obowiązku Krabów jest silniejsze.

Dolina ciągnąca się między dwoma łańcuchami gór oraz większość plantacji herbaty oraz kopalni żelaza na pogórzach należy do rodu Hida. Rodzina Kaiu nadzoruje obszar wokół swojego wielkiego muru i większą część posiadanego przez Klan terytorium Gór Zmierzchu. Yasuki kupczą na wybrzeżu, zaś Kuni w zupełności wystarczają ich jałowe pustkowia. Jak wiadomo, Hiruma stracili ziemie przodków około trzystu lat temu, gdy zagarnął je Fu Leng.

Zamek Hida

Wygląd stolicy Klanu Kraba, pradawnej siedziby rodu Hida, odpowiada reputacji jej mieszkańców. W fortecy nie ma nic subtelnego: jej

murów nie otaczają ogrody, a komnat gościnnych nie zdobiją kunsztowne malowidła – wydaje się, że twierdza wyrosła z potężnej skały, na której się wznosi. Wieże i blanki drwią z wroga, którego siła wielokrotnie przekracza możliwości ludzi. Od tysiąca lat żaden rokugański generał nie powążył się napaść na Zamek Hida, najpotężniejszej twierdzy Szmaragdowego Cesarstwa.

Zamek Hida służy za kwaterę główną armii Krabów – daimyo Klanu dowodzi stąd obroną całego Wielkiego Muru. Droga do twierdzy jest szeroka i dobrze utrzymana, choć wciąż przemierzają ją posłańcy, niosący wiadomości do i z jednostek wojskowych Klanu Kraba. Rojno tu od generałów i arystokratów, uzupełniających o swoje koncepcje rozbudowywane w nieskończoność plany obrony. Kiedy dochodzi do dyskusji, Kraby są niezwykle otwarte na wszelkie propozycje i wysłuchują pomysłów każdej ze zgromadzonych osób, jednak w momencie, w którym daimyo rodziny Hida zabierze głos, wszystkie spory uznaje się za zakończone: Klan Kraba ceni różnorodność opinii, ale nie nieposłuszeństwo.

W zamku znajduje się także szkoła bushi Hida: dla potrzeb uczniów i nauczycieli przystosowano niewielkie skrzydło zamku.

Wrota zamku Hida zwykle pozostają otwarte, ale straż, składająca się z setki bushi, jest zawsze gotowa, by je zatrzaskać. Ponad wrotami z grubej stali wisi szczerząca kły czaszka Paszczy, prawdopodobnie najgroźniejszego z wrogów, jakiego Klan stawiał dotąd czoła. Rogaty łeb nawet dziś budzi grozę, a odwiedzający zamek często skarżą się na niepokój, jaki w nich wywołuje. Rozwarta paszcza jest na tyle szeroka, by za jednym zamachem połknąć całego konia, a ziewające pustką oczodoły wydają się chłonać całe wpadające w nie światło. To wyraźne ostrzeżenie dla ludzi i demonów, które głosi: Klan Kraba pokonywał już groźniejszych wrogów niż Ty i nie obawia się Twojej potęgi.

Pustkowia Kuni

Należące od wieków do rodu Kuni równiny porastała niegdyś bujna, zielona trawa. Na całej ich przestrzeni rozsiane były wioski i budynki szkoły shugenja Kuni. Wszystko to zmieniło się wraz z nadejściem Paszczy. Wojska oni nieubłagane posuwały się w głąb ziem Kraba, niszcząc wszystko, co napotkały na swojej drodze i obracając w perzynę całe prowincje. Rodzina Kuni odniosła szczególnie dotkliwą stratę – szkoła shugenja, należąca do ich rodu, wpadła w szpony Paszczy, a wszystkie wioski i miasta leżące na tym terytorium splądrowały grasujące hordy.



WARUNKI ŻYCIA KUNI (CD.)

W odróżnieniu od bibliotek, laboratoria Kuni są uporządkowane, wytrzymałe i sterylne czyste. Eksperymenty, tak na żywych stworzeniach, jak i na nieożywionej materii, są bardzo niebezpieczne, dlatego shugenja starają się wyeliminować jak najwięcej czynników ryzyka. Laboratoria zwykle znajdują się pod ziemią i trudno je znaleźć bez pomocy właściciela. W zakres obowiązków uczniów wchodzi codzienne sprzątanie laboratorium po nocnych eksperymentach mistrza. Często jednak nawet najdłuższe szorowanie nie jest w stanie usunąć ze ścian złowróżbnych plam...

Większość członków rodu zdołała umknąć – wieśniacy znajdujący się pod jurysdykcją Kuni uciekli na długo przed nadejściem demonów – ale mimo to straty były ogromne. Demony zabiły i niszczyły wszystko, czego dotknęły, zmieniając zielone, żyzne okolice w krajobraz rodem z ohydneho koszmaru.

Nie trwało to na szczęście długo. Po pokonaniu Paszczy Kraby podjęły bezlitosną wyprawę, by odzyskać utracone ziemie. Wypędziły niedobitki *oni* z równin Kuni, metodycznie i skrupulatnie niszcząc wszelkie ślady wpływów Krain Cienia. Shugenja Kuni podjęli się duchowego oczyszczenia swych prowincji i bez wahania usunęli każdy przejaw Skazy Krain Cienia, posługując się taktiką spalonej ziemi. Powrócili na wypalone ruiny swoich domostw, by ponownie objąć w posiadanie zagrabioną własność.

Choć minęło już trzysta lat, ziemia wciąż potrzebuje czasu, aby podźwignąć się ze zniszczeń. Wygląda jak gdyby wypalił ją gwałtowny pożar, zostawiając tylko popiół i swąd spalenizny. Aż po horyzont ciągnie się tu mozaika gnanego wiatrem piasku i spękanego błota.

Powierzchnię ziemi wypaliło słońce – na twardej jak skałą glebie nic już nie wyrośnie. Gdzieś tam erozja odsłoniła podziemne skały – wystają dziś z ziemi na podobieństwo drzew. Po samych drzewach nie pozostał niemal żaden ślad i tylko nieliczne, uschnięte pnie przypominają o istnieniu niegdyś olbrzymów. Całą okolicę przepaja wszechogarniające poczucie pustki. Patrząc przed siebie nie znajdziesz niczego, co przesłoni horyzont, z wyjątkiem stwardniałych i pokrytych pyłem pól i samotności.

Nie znaczy to jednak, że Pustkowia są całkowicie opuszczone. Chociaż Skaza nie wypacza już krajobrazu, służalcy Fu Lenga nie porzucili całkowicie tych rejonów i wciąż – jeśli dobrze

szukać – można spotkać tu samotnego *oni* czy niewielkie plemiona goblinów. Tacy mieszkańcy zwykle ukrywają się za dnia, opuszczając leża wyłącznie w nocy. Wszystkie demony żywią zdrowy respekt przed zamieszkującymi te ziemie Kuni i ze wszystkich sił starają się, by straszliwi shugenja nie znaleźli śladu ich bytności, od czasu do czasu w powietrzu rozlega się jednak echo nie ludzkiego okrzyku czy ohydny śmiech – niechybny znak, że mieszkańcy Krain Cienia wciąż czają się w okolicy.

Choć Kuni żyją samotnie, rozproszeni po całych Pustkowiach i nie mają dość ludzi, by regularnie je patrolować, pozostają niekwestionowanymi władcami tych niegościnnnych ziem. Po wyrwaniu utraconych terenów ze szponów Fu Lenga urządzili się na nich najlepiej jak potrafili. Choć kilka potężnych budynków przetrwało wojnę, większość została zniszczona bądź po prostu znikła, pochłonięta przez ziemię. Kuni zajęli większość ocalałych ruin i wzniesli nowe domostwa tam, gdzie pozwalało na to ukształtowanie terenu. Wydaje się, że członkowie tej rodziny otaczają wciąż wszelkie świadectwa życia, jakie kwitło tu przed najazdem Paszczy i czynią co w ich





RZUCANIE CZARÓW NA PUSTKOWIACH KUNI

Wszyscy shugenja z rodziny Kuni rozumieją i potrafią wyczuć linie tworzące w obrębie ich ziem sieć wpływów kami. Ze względu na tę zdolność, nie mają żadnych utrudnień podczas rzucania czarów. Jednakże inni shugenja nie mają aż tyle szczęścia. Wszyscy shugenja spoza rodziny Kuni, rzucający na Pustkowiach Kuni czar odwołujący się do mocy duchów, mają bazowy PT powiększony o 10. Wspomniany modyfikator jest ignorowany, gdy shugenja rzuca zaklęcie w miejscu zamieszkania członka rodu Kuni. Poza Pustkowiami shugenja Krabów rzucają czary na normalnych zasadach.

mocy, aby na powrót zasiedlić stare ruiny. Kuni tolerują podróżników, którzy trzymają się od nich z dala, ale nie mają cierpliwości dla tych, którzy zapominają, do kogo należy ta kraina.

Terytorium Yasuki

Ziemie Yasuki różnią się niezmiennie od pozostałych ziem Klanu Kraba. Choć ród ten tylko przez pierwsze trzysta lat istnienia wchodził w skład Klanu Żurawia, jego posiadłości wciąż przypominają o bogatym i niezmiennie kwitnącym dziedzictwie. W tych okolicach szare wioski i praktyczne umocnienia ustępują pola eleganckim domostwom i delikatnie zdobionym słupom granicznym. Ziemie oddane pod opiekę Yasuki kwitną, a wioski rybackie i górskie gospody łączy starannie utrzymana sieć dróg. Karawany kupieckie podróżują tu krętymi, góorskimi ścieżkami Muru nad Oceanem, a dżonki i płaskodenne łodzie rzeczne bez przerwy wożą towary pomiędzy Zatoką Śniętych Ryb a Rzeką Złota. Największy trakt handlowy rodziny Yasuki wiedzie właśnie wzdłuż Rzeki Złota – mony Kraba mieszają się tu z herbami kupców z Klanu Skorpiona i Pomniejszych Klanów. Yasuki wymieniają broń Kraba, herbatę oraz surówkę żelaza na żywność i jedwab, których Klanowi często brakuje, sporo na tym zarabiając.

Kolejnym ważnym zajęciem, jakim parają się mieszkańcy prowincji należących do rodziny Yasuki, jest rybołówstwo. Brzegi Zatoki Śniętych Ryb roją się od setek wiosek rybackich. Ciepłe wody zatoki przez cały rok stanowią doskonałe łowisko, a Yasuki kontrolują wszystko, co się dzieje w jej północnej części. Większość wiosek wzdłuż wybrzeża to przyjazne, gościnne miejsca, nie skażone gorzką nieufnością, tak charakterystyczną dla większości wsi Klanu Kraba. Nad całym wybrzeżem unosi się zapach ryb, podstawowego składnika regionalnej kuchni.

Jak można się spodziewać, prowincje Yasuki to również siedlisko nielegalnych interesów. Choć rodzina nie jest aż tak zdeprawowana jak mogłoby się wydawać, traktuje z nadmierną pobłażliwością jaskinie hazardu, domy uciech i inne podejrzanе lokale: na „nieszkodliwych nałogach” da się przecież ubić niezły interes. Yasuki nie starają się szczególnie maskować tej działalności i w rezultacie w wielu wioskach otwarcie rozwija się nawet po kilka nielegalnych przedsięwzięć, opodatkowanych i otoczonych opieką lokalnych namiestników. Rodzina twierdzi, że wypełniają one ważną lukę ekonomiczną i odmawia ukrócenia tych praktyk, choć samo ich istnienie stanowi dla wielu Rokugańczyków zniewagę.

Regularne patrole członków rodu Hida stanowią gwarancję spokoju i ograniczają przemoc do minimum, a oszustów i szantażystów każe się bardzo surowo. Pobłażliwość Krabów nie rozciąga się na rabunek.

Rodzina Yasuki utrzymuje jeszcze jeden pałac, daleko poza granicami swego terytorium – Twierdzę Oblicza Wschodu. Znajduje się ona na zachodnim skraju ziem Klanu Kraba i w większości zamieszkują ją możnowładcy oraz dyplomaci z pozostałych Klanów. Pałac wznosi się na rozległym wzgórzu z widokiem na Las Shinomen, a Yasuki urządzili go z przepychem dorównującym każdej twierdzy Żurawi czy Jednorożców. W tym właśnie miejscu Klan przeprowadza większość negocjacji z resztą Cesarstwa, wysłuchuje skarg i zawiera traktaty. Chociaż to ród Hida decyduje o kursie politycznym, i oczekuje szczegółowych raportów ze wszystkiego, co dzieje się w murach zamku, Yasuki sprawują całkowitą kontrolę nad pałacem. Wszyscy członkowie rodziny Yasuki, pełniący rolę dyplomatów, wysyłani są właśnie do tej zachodniej placówki.

MIERZEJA PRZYPŁYWÓW

Dostępu do Zatoki Śniętych Ryb strzeże jeden z rokugańskich cudów natury, Shio Senkyo no Riku. W czasie odpływu Mierzeja wznosi się nad powierzchnią wody, tworząc pomost szeroki na ponad pół kilometra. Zarówno Kraby, jak i Żurawie wykorzystują odpływ, by transportować ludzi i żywność na przeciwległy brzeg. Kiedy nadchodzi przypływ, pomost powoli pochłania fale, aż w końcu całkowicie niknie w wodach zatoki. Kupiecka flota Yasuki wykorzystuje przypływ, by opływać półwysep i kierować się na północ Cesarstwa. Wycucie niskiego i wysokiego stanu wód czasem zawodzi, dlatego podróżujący muszą zawsze dokładnie odmierzyć czas przeprawy, aby woda nie pochłonęła ich w połowie drogi lub by wycofujące się fale nie rzuciły ich okrętu na skały.

Klany Kraba i Żurawia od stuleci toczą spór o zwierzchnictwo nad Mierzeją Przypływów, choć praktycznie nastawione stronnictwa w obu Klanach zdają sobie sprawę, iż posiadanie jakichkolwiek praw do tego pasa ziemi jest dyskusyjne. Obecnie Mierzeja stanowi właściwie wyłącznie kartę przetargową w negocjacjach albo pretekst do zatargu. Rodzina Daidoji utrzymuje niewielki garnizon na wschodnim brzegu, odnotowując tożsamość każdego przekraczającego przejście i każdy przepływający statek. Kraby postępują podobnie (choć większość mijających pomost okrętów należy do Yasuki). Piraci i bandyci w przeszłości często używali Mierzei jako drogi ucieczki, wędrując po niej lub żeglując



dookoła, w zależności od stanu wód. Zarówno Hida jak i Daidoji powzięli jednak niedawno kroki, by ukrócić te praktyki, a bandyta, który zaryzykowałby wystawienie się na gniew tych rodów popisałby się prawdziwą odwagą.

SZLAK HANDLARZY

– Psst! Hej, ty! Samuraju! Dopiero co po wypadzie w Krainy Cienia, he? Zgaduję. W twoich oczach widać żar bitwy, żar, którego nie potrafi rozpaść ludzki wróg. Powiedz mi, potężny wojownik, ilu znenawidzonych oni odesłałeś do Otchłani? Trzech! Niech Niebiosa będą błogosławione, że nie zginąłeś! Rzadko spotyka się człowieka, który stawiał czoła takim niebezpieczeństwom i wyszedł z nich zwycięsko. Tak, tak, nawet Lew nie mógłby pochwalić się większym bohaterstwem. Cóż, mój panie, czy nie upamiętniłeś już przypadkiem tego starcia godnego pieśni? Nie?! Wybacz mi zuchwałość ponad mój skromny stan, ale jaki pozostanie ci dowód twego chwalebnego czynu? Tak, tak, oczywiście, że twemu słowu nie można nic zarzucić; nie śmiałybym nawet myśleć, by było inaczej. Aie z pewnością masz wrogów... przeciwników, którzy pomniejszają zasługi tak potężnego samuraja jak ty, panie. Tak, te Skorpiony potrafią być zdradzieckie, prawda? Ale jeśli będziesz tak uprzejmy, panie, by wstąpić do mego skromnego sklepiku, mogę znaleźć coś, co powstrzyma ich bluzgające jadem języki od płamienia twego dobrego imienia...

Droga Kaiu od dawna stanowi bardzo istotny dla linii obrony Krabów szlak zaopatrzeniowy. Zbudowana i utrzymywana przez inżynierów Kaiu, służy przemieszczającym się oddziałom jako główna arteria komunikacyjna. Trakt wiję się pośród wzgórz niczym rzeka, której bieg znaczy wysoki do pasa murek. Droga jest na tyle szeroka, że zmieści się na niej na raz czterdziestu idących ramię w ramię wojowników, a dobrze utrzymane podłoże pokrywa bruk połączony zaprawą. W regularnych odstępach rozmieszczono wartownie – w razie nagłego niebezpieczeństwa, strażnicy używają

latarni, by przysyłać wiadomości z Muru Kaiu w głąb Cesarstwa.

Na drodze można się spodziewać tłumów samurajów, zmierzających nieprzerwanym strumieniem ku granicom Klanu Kraba lub z nich wracających. Trakt jest ponadto jedynym miejscem, po którym mogą poruszać się bez przeszkód samuraje z innych Klanów; wstęp na wszystkie inne drogi wymaga uzyskania szczegółowych dokumentów podróжных oraz zezwolenia namiestnika Kraba. Większość samurajów przybywa na ziemię Klanu Kraba, by wypróbować swoją wytrzymałość w starciu z mocami Krain Cienia, pomóc w obronie Muru Kaiu lub poszukiwać wiedzy czy tajemniczych przedmiotów w królestwie Fu Leng. Przybyszom zezwala się na przejście pod warunkiem, że okażą należny szacunek wartownikom i będą pamiętać o swym statusie „gości”. Oddziały Krabów poruszają się szybko oraz planowo, zawsze pozostają w szyku i przestrzegają wyznaczonej marszruty. Od każdego podróżującego po Drodze Kaiu oczekuje się, iż ustąpi miejsca maszerującym wojskom Klanu.

Choć droga należy do najszerszych i najwytrzymalszych w Cesarstwie i nieustannie wędrują po niej tłumy samurajów, największą sławę





ZAWIAZEK PRZYGODY

Podróżujące wzdłuż Zatoki Śniętych Ryb postaci wpadają w pułapkę, zastawioną przez bandytów. Po walce bandyci uciekają w stronę Mierzei

Przypływów, mając nadzieję, że zbliżający się właśnie przybór wód zniechęci bohaterów do pościgu. Gracze powinni dogonić bandytów dokładnie w chwili, gdy fale zaczną się wdzierać na suchy ląd. Powinno to doprowadzić do ekscytującej bitwy, która odbędzie się mniej więcej w połowie mostu.

Jeśli bohaterowie będą nieostrożni, nie tylko stracą w głębinach skradzione im dobra, ale mogą sami zostać pochłonięci przez morze.

zawdzięcza innej jeszcze właściwości. W ciągu minionych dziesięciu wieków stała się siedliskiem kupców, handlarzy i kramarzy, szukających źródła zysku w ożywionym ruchu. Rzeczywiście, gromadzi się ich tak wielu, że właściwej nazwy Drogi używa się wyłącznie oficjalnie. Potocznie nazywana się ją Retsu no Gyoshonin, czyli Szlakiem Handlarzy.

Droga z pewnością zasługuje na to miano. Nie da się przejść nawet kilku metrów, by nie natknąć się na kolejnego kupca, oferującego „zakup twego życia”. Ledwo uwolnisz się od kramarza, sprzedającego płyty suszonej ryby, a już trafisz na żonglera, który ma nadzieję zarobić od przechodnia parę monet. Można tu spotkać prowizoryczne domy uciech, znajdujące się w małych namiotach, postawionych z myślą o samurajach, którzy chcą przed wyruszeniem w serce ciemności po raz ostatni poczuć smak miłości. Czy czegoś chcesz, czy nie, wzdłuż Szlaku Handlarzy znajdziesz wszystko.

Prowadzenie interesów na Drodze nie zawsze jest tak łatwym przedsięwzięciem, jak się wydaje. Dostęp do Retsu no Gyoshonin znajduje się pod ścisłą kontrolą rodu Yasuki, a szukający zysku kupcy spoza rodziny muszą płacić podatek daimyo rodu. Wysokość opłat zależy od pochodzenia kupca i jego stosunków z rodziną Yasuki – dla handlarza cieszącego się ich względami zapłata jest czystą formalnością, a znienawidzeni rywale zostaną oszukani i splukani do czysta. Kupcy z Klanu Żurawia mają całkowity zakaz wstępu na Drogę. Nie trzeba chyba wspominać, iż większość tamtejszych kramarzy należy do rodziny Yasuki. Ci, którzy pochodzą spoza niej, nauczyli się zachwalać swoje towary skromnie i dyskretnie.

Samurajów, którzy po raz pierwszy podróżują wzdłuż Drogi Kaiu oszałamia na pozór nieskończona różnorodność. Droga biegnie w dal, niczym nie kończące się nigdy targowisko. Jeden szereg handlarzy, zachwalających swoje towary ustępuje miejsca drugiemu... i trzeciemu... i czwartemu. W końcu podróżnik musi nauczyć się ich ignorować, by nie stracić wszystkich pieniędzy i cennego czasu, usiłując wydostać się z hord otaczających go kramarzy. Doświadczeni samuraje nauczyli się załatwiać interesy na Szlaku Handlarzy najszybciej, jak tylko mogą.

Jeśli bohaterowie graczy poruszają się wzdłuż Szlaku Handlarzy, prawdopodobnie będziesz chciał, by zatknęli się choć z jednym z jej bywalców. Masz wolną rękę w tworzeniu postaci kupców czy wszelkiej maści oszustów; jeśli potrzebujesz postaci kramarza, rzuć trzema kostkami lub wybierz z poniższej listy rodzaj towarów, jakimi ów handluje:

- 3–5 „Uszy Oni”. 15–20% z nich są autentyczne, zaś reszta to przerobione ośle uszy. Kupić tu można także kły, kręgi i inne łatwe w transporcie części ciał potworów.
- 6–7 Trzy karty, trzy muszle lub inne gry hazardowe.
- 8–9 Sprawdzone błogosławieństwa i jadeitowe talizmany przeciw mocom Krain Cienia (50% rzeczywiście działa).
- 10 Przedstawienie teatru No, opowiadające o targowaniu.
- 11–14 Żywność różnej jakości.
- 15 Herbata z gór, „lecząca wszelkie dolegliwości” (żadnych rzeczywistych właściwości leczniczych).
- 16–17 Zwoje z poezją opiewającą czyny różnych bohaterów.
- 18 Podrózne kopie Tao Shinsei.
- 19 Zwoje z pikantnymi rysunkami.
- 20 Poeta, za skromną opłatą gotowy spisać czyny bohaterów.
- 21–23 Broń różnej jakości.
- 24 Kowal, proponujący naprawę broni lub zbroi.
- 25 „Magik”, demonstrujący różne sztuczki.
- 26 Żonglerzy i/lub akrobaci.
- 27 Uzdrowiające balsamy i leki na wszelkie dolegliwości (faktycznie działają – leczą 1 kostkę ran na 1 dawkę).
- 28 Utwardzane, ceramiczne naczynia itp. do przygotowywania posiłków w czasie wędrówki.
- 29 Korzonki i zioła, dzięki którym samuraj może czuwać przez wiele dni bez przerwy.
- 30 Kapliczka Shinsei, w której można się pomodlić (przy wejściu uścić należy niewielką ofiarę)

Co się tyczy cen – możesz bezwstydnie naciągać graczy na wszystko, co posiadają.

Mur Kam

Pierwszy mur, wzniesiony przez Hidę na życzenie Hantei, ciągnął się na całej długości południowych granic posiadłości rodziny Hiruma i służył jako główna linia obrony przeciwko siłom Fu Leng. Mur ten został zniszczony około trzystu lat temu, kiedy armia *oni* zagarnęła ziemię Hiruma. Jego ruiny dawno temu znalazły się w obrębie Krain Cienia i choć prowadzono poszukiwania, po potężnych umocnieniach nie pozostał nawet ślad, jak gdyby Fu Leng po prostu go pochłonął.

Wzdłuż Rzeki Spienionej Fali wzniesiono drugą linię obrony, która przerasta dziś ogromem każdą powstałą w Szmaragdowym Cesarstwie



PRZYGODY W PODZIEMIACH

Gdybyś chciał stworzyć przygodę opartą na starym, miodnym wątku walki w podziemiach, tunele pod Murem Kaiu świetnie się do tego nadają. Kraby obsadzają wprawdzie wejścia wojownikami i utrzymują bezpieczne przejścia dla zwiadowców, jednak inne części labiryntu zostawiono samym sobie. Pod Kaiu Kabe znajdują się setki mil jaskiń i wybudowanych wiele lat temu korytarzy, o których nikt już dzisiaj nie pamięta, wypełnionych różnego rodzaju pułapkami, przekształconymi a także potworami, którym udało się wejść do labiryntu i bezнадziejnie się w nim zgubić. W obrębie zapomnianych korytarzy mógł się wytworzyć zupełnie nowy ekosystem, którego mieszkańcy nie zdają sobie sprawy istnienia czegośkolwiek nad nimi. Samuraje, którzy chcą się sprawdzić, ale nie zamierzają ryzykować życia w Krainach Cienia, mogą zejść do podziemi i spróbować odzyskać dla Klanu Kraba chociaż część korytarzy. Takim oddziałom zwykle wskazuje się wejście i pozwala działać na ich własny sposób. Mistrzowie Gry, którzy chcieliby poprowadzić przygodę w korytarzach pod Kaiu Kabe, mają wolną rękę w wymyślaniu ich układu czy wypełnieniu ich najstraszliwszymi monstrami oraz najbardziej zabójczymi pułapkami, jakie tylko wpadną im do głowy. Pamiętaj – na dole wystarczy miejsca, by pomieścić wszystko, co stworzy Twój szatański umysł.

budowlę. Ciągnie się wzdłuż południowych granic ziem Klanu Kraba: od Zamku Ostrza Brzasku po skraj Pustkowi Kuni. Umocnienia, o których mowa, wzniesiono w przeciągu zaledwie sześćdziesięciu dni; dziś stacjonuje na nich ponad sto pięćdziesiąt tysięcy samurajów, którzy żyją w stanie ciągłego pogotowia. Mur stanowi najpotężniejszą linię obrony, jaką Cesarstwo przeciwstawić może potędze Krain Cienia i często nazywa się go Cudem Kaiu.

Pierwotna linia obrony, wzniesiona w pośpiechu, gdy Kuni Osaku trzymała armię *oni* ma drugim brzegu, miała utrzymać północny brzeg rzeki tylko do chwili przypuszczenia kontrataku. Choć umieszczono na niej maszyny wojenne, a shugenja Kuni rzucili najpotężniejsze zaklęcia umacniające jej fundamenty, powstała budowla nie była na tyle trwała, by długo opierać się siłom Fu Lenga. W ciągu trzystu lat, które minęły od Bitwy Spienionej Fali, inżynierowie Kaiu uczynili ją jednak niezdobytą.

Obecnie ściany Kaiu Kabe wznoszą się na wysokość trzydziestu metrów, a fundamenty sięgają w grunt na głębokość kilkuset metrów. Szczyt muru ma ponad dziewięć metrów szerokości, by mogły wyminąć się na nim swobodnie dwa konne oddziały. Wnętrze muru wypełniają pomieszczenia sztabowe, przechowalnie map, zbrojownie i spichlerze, w których przechowuje się żywność dla stacjonujących na Murze wojsk. Wewnątrz Muru Kaiu zebrano wystarczająco dużo ryżu, by przez dwa lata wykarmić całą armię. Wzdłuż północnej ściany muru ciągnie się rząd budynków – są to koszary, kuźnie, a nawet domy uciech i jaskinie hazardu, w których samuraje mogą wydać pieniądze. Choć budynki te nie tworzą prawdziwego „miasta”, znajdują się na całej długości Kaiu Kabe – muszą przecież zaspokoić potrzeby dwustu tysięcy ludzi.

Na całej długości muru wznoszą się co pięćdziesiąt metrów wieże obronne. Na szczycie każdej z nich umieszczono na stałe maszynę wojenną – poniżej znajdują się kwatery jej załogi. Skierowane ku Krainom Cienia katapulty, balisty oraz miotacze płomieni gotowe są w każdej chwili wypuścić w kierunku zbliżającego się wroga chmurę kamieni, włócznie i płonące smoły. Wolną przestrzeń pomiędzy wieżami obsadzono jednostkami łuczników i innych bushi, czujnie wyglądających wszelkich oznak niebezpieczeństwa. Każdy stojący na straży bushi czy shugenja wyteża wzrok i słuch, wypatrując śladów zagrożenia. Strażnicy mają tylko jedno, dokładne sprecyzowane zadanie – nie wolno pozwolić siłom Fu Lenga przekroczyć Saigo no Kame.

Komunikacja wzdłuż Muru możliwa jest dzięki elitarniej jednostce gońców, w większości

członków rodziny Hiruma, którzy przekazują wiadomości na całej jego długości. Każdy z nich przebiega sprintem odległość około półtorej kilometra, po czym przekazuje informacje wypoczętemu posłańcowi. System ten działa zadziwiająco sprawnie i dzięki sile oraz niezawodności tego oddziału Klan Kraba potrafi nader skutecznie koordynować manewry na całej linii Muru. Członkowie jednostki z dumą zwą się Sokołami.

W każdej wieży, wznoszącej się wzdłuż Muru, stacjonują dwa regimенты wojsk Kraba. Pierwszy stanowi załoga oblężnicza, której obowiązkiem jest obsługa i utrzymywanie w stanie gotowości jednej z niezliczonych maszyn wojennych Kaiu. Drugi, o wiele liczniejszy oddział, to kontyngent złożony z pięćdziesięciu do stu ludzi, którzy bronią odcinka muru dzielącego ich wieżę od następnej. Przybyszów spoza Klanu zwykle zdumiewa szybkość, z jaką strażę potrafią wkroczyć do akcji. Choć stale czuwa tu tylko kilku strażników, a reszta oddziału odpoczywa – je, rozmawia czy gra w różne gry – z chwilą, w której zabrzmi ostrzegawczy okrzyk, wszyscy zrywają się w pełnej gotowości. W mgnieniu oka broń wyskakuje z saya, balisty zostają uzbrojone, a oczy samurajów zwracają się ku Krainom Cienia w poszukiwaniu przeciwnika. Błyskawiczne zmiany aktywności oddziałów stacjonujących na Kaiu Kabe i szybkość działania samurajów, wchodzących w ich skład, wynikają z nieprzewidywalnej natury Krain Cienia. Większość wojowników z innych Klanów ma zwykle czas na przygotowanie się do bitwy i medytację. Krabów nie stać na taki luksus – bushi muszą przygotować się w mgnieniu oka. W innym wypadku reszta Rokuganu ponownie przypomni sobie o istnieniu Fu Lenga.

Dostępu do Muru broni także Rzeka Spienionej Fali, płynąca wzdłuż południowej części linii obrony Klanu. Kraby postarały się, by nikt nie przeprawił się przez nią bez ich wiedzy – Kaiu wkopali fundamenty Muru głęboko w dno rzeki, czyniąc z niej przepastną fosę, którą musi pokonać każdy wróg, pragnący przypuścić szturm na Kaiu Kabe. W korycie rzeki założono zmyślne pułapki, zdolne uśmiercić dziesiątki *oni*. Wojownicy pełniący straż na murze są, rzecz jasna, przygotowani, by odpowiednio powitać każdego twora Mrocznego Boga, który ośmieli się spróbować przeprawy. Chociaż dokładna granica z Krainami Cienia może się zmieniać w zależności od tego, która strona bierze górę w kolejnych potyczkach, Klan Kraba uważa wody Saigo no Kame za swoją nienaruszalną własność.

Chociaż ciągnące się pod Kaiu Kabe podziemia nie słyną tak szeroko, jak sam Mur, stanowią równie oszałamiające osiągnięcie architektoniczne. Klan Kraba potrzebuje kilkuset przejść



w Krainy Cienia, zapewniających zwiadowcom łatwą drogę powrotu. Aby uniemożliwić demonom przedarcie się tą samą drogą, Kaiu zbudowali zdumiewającą, niezwykle skomplikowaną sieć pułapek, ślepych zaułków i labiryntów bez wyjścia, przez którą nic nie może się przedostać. Każdego roku dodaje się nowe pułapki, więc podziemia stale zmieniają się i rozrastają.

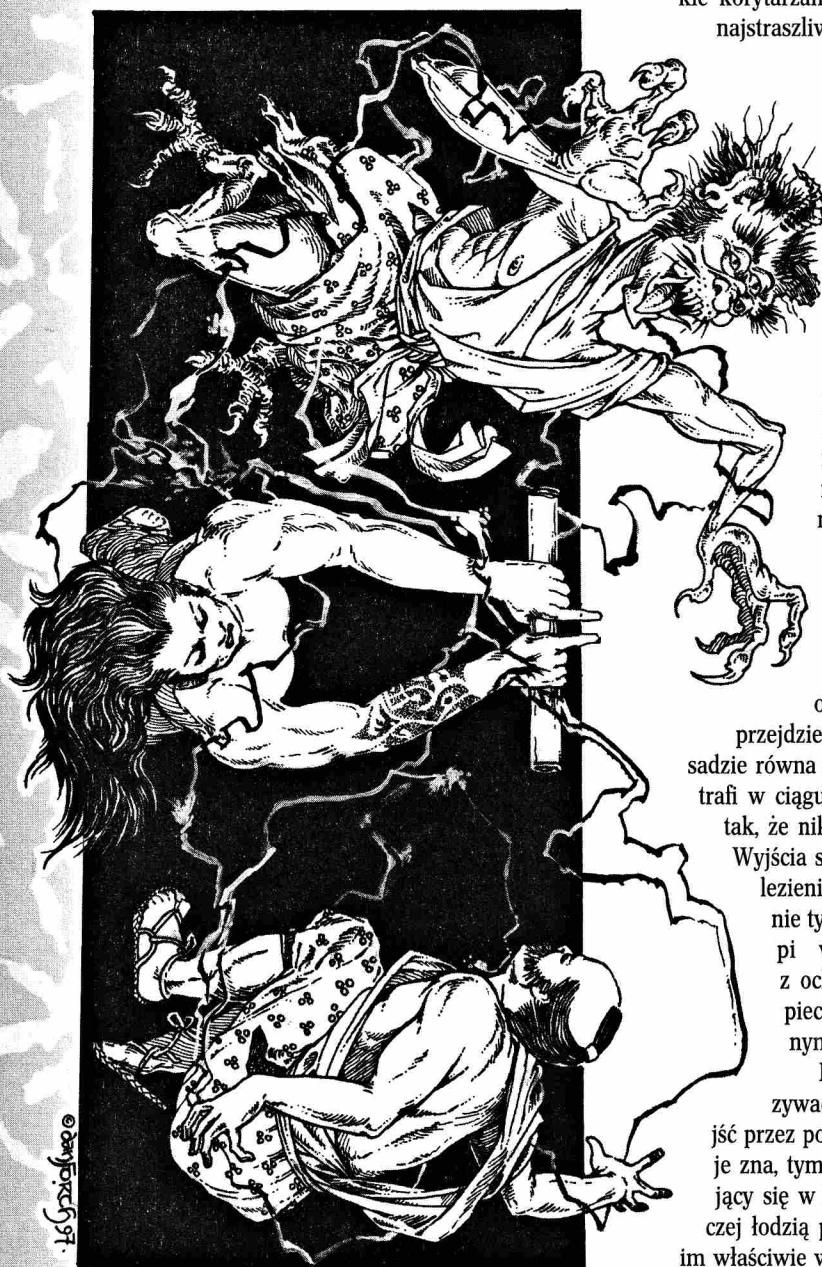
Zwiadowcy Hiruma oraz ich przewodnicy z rodziny Kaiu znają najszybsze i najbezpieczniejsze drogi wiodące przez labirynt, ale biada samurajowi, który wybierze zły korytarz. Zapomniane pułapki czyhają ze każdym rogiem – a jest ich tyle, że w ciągu minionych trzech stuleci nawet Kaiu stracili rachubę. Krąży wiele pogło-

sek o demonach, które zgubiły się tu szukając przejścia do Rokuganu – powstawaniu tych plotek towarzyszy niehumanitarne wycie, od czasu do czasu odzywające się echem w podziemnych komnatach.

Na ścianach labiryntu wypisane są ostrzeżenia i fałszywe wskazówki, które mają zwiędzić każdego, kto zdoła je odczytać. Samuraje, którzy potrafią przebyć labirynt, mają właściwy kierunek wyryty głęboko w pamięci, ignorują więc bazgraninę na ścianach, ale ci, którzy będą się nimi kierować, wkrótce zgubią się w tunelach i rzadko – jeśli w ogóle – zdołają odnaleźć drogę powrotną. W rzeczywistości najkrótsze i najłatwiejsze drogi przez podziemia prowadzą zwykle korytarzami, na których ścianach widnieją najstraszliwsze ostrzeżenia.

Można by przypuszczać, że przejścia wiodące w Krainę Cienia stanowią słaby punkt w linii obrony Kraba, a siły bakemono czy *oni* będą mogły niepostrzeżenie tędy przeniknąć. Klan Kraba wie jednak doskonale, że wróg będzie próbował drogi pod Murem i odpowiednio się zabezpieczył. Większość korytarzy jest niska i wąska, dzięki czemu Kaiu nie muszą drażyć nadmierne fundamentów Wielkiego Muru. Wszystkie przejścia, wiodące na ziemię Klanu, zwężają się w co najmniej kilku miejscach tak bardzo, że przecisnąć się przez nie może tylko jedna osoba na raz. Jeśli dodać do tego opuszczane kraty, pułapki zionące ogniem i wilcze doły, szansa, że przejdzie tędy cały oddział, staje się w zasadzie równa zeru. Grupa inżynierów Kaiu potrafi w ciągu godziny zabezpieczyć korytarze tak, że nikt nie zdoła ani wejść, ani wyjść. Wyjścia są dobrze ukryte i trudne do znalezienia, a każdy zwiadowca zna położenie tylko dwóch z nich. Klan Kraba trapi wiele problemów związanych z ochroną swoich prowincji, ale bezpieczeństwo podziemia nie jest jednym z nich.

Przewodnicy Kaiu nie lubią pokazywać nieznajomym sekretnych przejść przez podziemny labirynt. Im mniej ludzi je zna, tym lepiej, dlatego bohaterowie udający się w Krainę Cienia przeprawiają się raczej łodzią przez rzekę, chyba że towarzyszy im właściwie wyszkolony Krab.



© 2005 J. R. R. T.

Dodatek III: Rozmaitości

Filozofia Krabów

O ŚMIERCI

Poglądy Krabów odnośnie honorowego postępowania w Krainach Cienia zabarwione są sporą dozą pragmatyzmu. Żaden Krab nie obawia się śmierci, powinna ona jednak mieć jakieś znaczenie, a więc wieść do określonego celu. Podstawowym obowiązkiem samuraja z Klanu Kraba jest obrona Rokuganu, a nie można bronić Cesarstwa leżąc w grobie. Mądry Krab wie, kiedy wycofać się z potyczki z mieszkańcami Krain Cienia, tak by oszczędzić siły na dalszą walkę. Samuraj z Klanu Lwa czy Jednorożca wolałby raczej zginąć rozerwany na strzępy, niż przyznać się do porażki – Krab spojrzy na nią z szerszej perspektywy, pod kątem zysku, jaki Klan odniesie z jego śmierci, pomyśli, czy pociągnie ona za sobą śmierć innych i dopiero wtedy dokona wyboru. Jeżeli ostatecznie okaże się, że najlepiej jest przeżyć i walczyć kiedy indziej, Kraby nie zawahają się przed pospiesznym odwrotem. Z drugiej strony jednak, jeśli śmierć jednego samuraja umożliwi ucieczkę jego towarzyszom lub opóźni przeciwników na tyle, by ostrzeżenie dotarło do Muru Kaiu, przyjmie on swoje przeznaczenie bez namysłu. Wszystko zależy od okoliczności i tego, co samuraj Krabów uważa za najlepszy sposób służby Klanowi.

SILA I SŁABOŚĆ

Wiara Krabów w rządy siły bywa opacznie rozumiana w pozostałych Klanach, które mają obrońców Cesarstwa za chępliwych osiłków, ponieważ nie potrafią – czy też nie chcą – dostrzec skomplikowanej filozofii, kryjącej się za ich sposobem myślenia. W ten sposób inne Klany tracą możliwość zrozumienia światopoglądu Krabów.

Klan Kraba uważa, iż silni mają boskie prawo, by rządzić słabszymi. Przywileje stanu szlacheckiego należą się tym, którzy potrafią je zdobyć

i obronić. Jeżeli nie umieją utrzymać władzy, nie można wierzyć, że będą używać jej mądrze.

Siła pochodzi, oczywiście, z wielu źródeł i cała filozofia nie ogranicza się do zasady „silniejszy ma rację”. Siłę, w wyznaczonych dla nich domach, okazują namiestnicy i dyplomaci, a nawet trudzący się w polu wieśniacy. Każdy z nich ma dość wiedzy i umiejętności, by właściwie wykonywać swoją rolę – kiedy jednak idzie o przywództwo, poprzeczka znajduje się znacznie wyżej. Władca musi posiadać inteligencję, wnikliwość, siłę woli i fizyczną sprawność w stopniu wystarczającym, aby ochronić tron przed atakami nieprzyjaciół i troszczyć się o dobro poddanych. Często musi okazywać bezwzględność i poświęcać kilka istnień dla dobra ogółu. A takie decyzje podejmować mogą wyłącznie najpotężniejsi.

Większość ludzi nie pojmuje, że według Krabów stosunek władcy do podwładnego nie ogranicza się do wydawania i wykonywania poleceń, i że liczy się w nim dobro obu stron. Niżsi w hierarchii muszą, rzecz jasna, okazywać swym panom należny szacunek i słuchać wydawanych rozkazów, władza jest jednak nie tylko przywilejem – to także wielka odpowiedzialność. Silni muszą chronić tych, którzy nie potrafią się sami bronić, podobnie jak cały Klan Kraba chroni resztę Cesarstwa. Chłop, mnich, kupiec – wszyscy mają miejsce w Niebiańskim Porządku, należy więc umożliwić im spokojne wypełnianie obowiązków. W świecie, w którym równowaga jest zachwiana, trzeba chronić ich przed każdym niebezpieczeństwem. Obrona słabych jest powinnością silnych. Jeśli wieśniaków, którymi rządysz, pobiją bandyci, hańba nie spada na nich, lecz na ciebie. Jeśli młodą damę ze szlacheckiego domu, mieszkającą na twoim zamku, uwiedzie samuraj z Klanu Lwa, to nie ona zostanie zhańbiona, ale ty. Na barki przywódcy spada więc ciężar niezliczonych obowiązków, który tylko najsilniejsi mogą udźwignąć. Kraby traktują nałożoną na nie odpowiedzialność bardzo poważnie i uważają, że słabi czy nieudolni władcy nie mają prawa rządzić, bo ściągają niebezpieczeństwo nie tylko na siebie, ale na swoich poddanych. Bez siły, która daje pewność, że każdy ma szansę wypełnić wyznaczoną mu w życiu rolę, władca zagraża Niebiańskiemu Porządkowi. Dlatego należy pozbyć się go jak najszybciej i na tyle bezboleśnie, na ile się da, po czym zastąpić człowiekiem chętnym i zdolnym wypełniać swoją powinność.

Przywódcy Klanu Kraba oczekują w zamian, że podani znać będą należne im miejsce i spełnią swe obowiązki jak najlepiej potrafią. Chłopi Klanu mają pracować jak najciężiej, by ich zbiory przyniosły obfity plon. A skoro nie można kontrolować ataków bandytów czy niepogody, wie-



ROZWIĄZANIE PROBLEMU NEZUMI

Aby powstrzymać szczuraki od pustoszenia pól uprawnych, chłopci z Klanu Kraba często zostawiają im dary złożone z paciorków i ryżu. Rozwiązaniem jest podczas wiosennych siewów oraz jesennych zbiorów na tych polach, umieszczonych na obrzeżach pól, i zostawiają do czasu, gdy zostaną zabrane. Chłopcy wierzą, że ich ofiary powstrzymują „złe duchy”, a Nezumi są żywo zainteresowane podtrzymywaniem tego błędnego przekonania. Szczuraki są wdzięczne chłopcom za ich dary i nauczyły się zostawiać w spokoju pola tych, którzy pamiętają o przygotowywaniu „prezentów”.



śniacy powinni znosić nieszczęścia najlepiej jak umieją. Klan nie uznaje skarg i nieuzasadnionych niedociągnięć. Od kupców i dyplomatów wymaga się wypełniania obowiązków przy maksymalnym wykorzystaniu posiadanych umiejętności. Jeśli uczyni się mniej niż można, znieważa się wszystkich, którzy trują się by chronić Klan.

Właściwe podejście do miejsca zajmowanego w Niebiańskim Porządku to nieuchronna konieczność. Kiedy potrącony przechodzień nie dość jasno da wyraz wdzięczności, jaką żywi do samuraja za jego opiekę, nazywa go automatycznie słabym i nieudolnym. Otaczająca Kraby opinia brutalni, znęcających się nad słabszymi, bierze się właśnie z incydentów, w których „niegodni” ludzie obrazili Kraba – oczywiście w jego własnym mniemaniu.

O SHINSEI

Do opisu członka Klanu Kraba nie pasuje raczej określenie: „samotnik rozważający zagadkę własnej natury”. Zmartwienia Krabów dotyczą rzeczy, które dzieją się tu i teraz: konkretnych zagrożeń dnia codziennego, a nie abstrakcyjnych zagadnień dotyczących przeznaczenia i duszy – popularne powiedzenie Krabów głosi: „Wypełniaj tylko swoje powinności, a przeznaczenie zadba o siebie samo”. Nie powinno zatem dziwić, że filozofia Klanu Kraba zabarwiona jest sporą dozą życiowego pragmatyzmu. Kiedy Krab czyta wyjątek z pism Shinsei lub słyszy słowa mądrości z ust mnicha, natychmiast próbuje interpre-

tować je pod kątem praktycznego zastosowania. „Jaki wpływ mają te słowa na rzeczywistość? – zapyta – Co powinienem uczynić, by się spełniły? Jak wykorzystać płynącą z nich naukę?” Zamiast czekać na chwilę oświecenia, Krab wyrusza na jej poszukiwanie. Zamiast zaprzętać myśli życiem po śmierci, niezwłocznie stosuje się do pojętej nauki.

Nie znaczy to, że Kraby są niecierpliwe ani że brak im subtelności, by pojąć zagadnienia wieczności albo istnienia duszy. Nie widzą po prostu sensu w zawracaniu sobie głowy tym, co nie ma wpływu na teraźniejszość. Jeżeli życie to próba zrozumienia miejsca, jakie ludzkość zajmuje w Niebiańskim Porządku, nie powinno się go marnować na bezowocne próby pojęcia tego, czego pojąć się nie da. Czynić tak, to nie tylko lekceważyć przyjmowane w tym życiu nauki, ale też zakładać, że w następnym życiu nie będzie czasu na ich rozważanie, co jest równoznaczne z obrazą Niebiańskiego Porządku. Filozof z Klanu Kraba wierzy, że nieuchwytnie musi wiązać się z namacalnym – jak cała ludzkość wiąże się z większymi potęgami, Losem i Przeznaczeniem. W ten sposób filozof potrafi pokazać wagę jednego życia i jednego świata we wszechświecie na tyle ogromnym, by przyćmił pojęcie jednostki.

STOSUNKI Z NEZUMI

Większość Rokugańczyków gardzi Nezumi i uważa je za skażone szkodniki, Kraby są jednak mądrzejsze. Szczuraki mieszkają w dzisiejszych





ZAWIĄZEK PRZYGODY

Postacie graczy poproszono o wykrycie sprawy kradzieży, które nękają jedną z okolicznych wiosek – zginęło kilka wartościowych przedmiotów i część zapasów na zimę. Winowajcą okazuje się być plemię Nezumi, które napadło wioskę, po czym ruszyło dalej. Nietrudno je wytropić.

Szczuraki nie szukają kłopotów, ale też nie chcą oddać zapasów, które udało im się zdobyć. Mogą się jednak zgodzić na oddanie łupu, ale tylko pod warunkiem, że bohaterowie zgodzą się zrobić dla nich coś w zamian. Nezumi zależy, by samuraje zabili ogra, który przeszkadza plemieniu w normalnej migracji. Kiedy tylko ogr zostanie unieszkodliwiony, szczuraki będą mogły bez przeszkód odejść z tych terenów i zebrać wystarczająco dużo zapasów, by uzupełnić stratę, którą poniosą, oddając to, co zrabowały.

Gracze mogą walczyć z nezumi jeśli chcą, ale plemię liczy sobie ponad trzydzieści głów i jest w stanie bez problemu ich pokonać. Na dłuższą metę będzie dużo prościej po prostu zabić ogra.

Krainach Cienia jeszcze przed przybyciem Fu Lenga, więc nikt nie zna lepiej od tajemnic tej ziemi. Jakims cudem rasa ta zdołała oprzeć się Skazie Krain Cienia i Kraby oddałyby wiele, by wiedzieć, jak się to stało. (Kilku pozbawionych skrupułów Kuni zaczęło nawet przeprowadzać eksperymenty na pojmanych Nezumi, by odkryć, w jaki sposób zachowują czystość. Takie praktyki utrzymuje się jednak w tajemnicy przed resztą Klanu.) W każdym razie, szczuraki są zbyt cennymi sojusznikami, by się ich po prostu pozbyć.

Zwiadowcy Hiruma często wykorzystują szczuraki jako dodatkowych obserwatorów. W zamian za żywność, niskiej jakości broń czy tanie błyskotki, Nezumi często udzielają Krabom dokładnych informacji o ukształtowaniu terenu, ruchach szczepów goblinów lub obecności konkretnego *oni*. Ze swej strony, szczuraki są wniebowzięte, kiedy mogą pomagać „rózowym istotom” – przynajmniej dopóki nie muszą same zabierać się do brudnej roboty. Nezumi są niezwykle przywiązane do życia i w żadnym wypadku nie będą nadstawiać karku w imię bezsensownych ludzkich pomysłów.

Zdarza się, że pojedynczy szczurak czy szczep zdradzi Klan Kraba i przejdzie na stronę Krain Cienia. Kraby traktują zdradę bardzo poważnie i nie będą szczędzić wysiłków, aby przykładnie ukarać znieważającego je Nezumi: często cały szczep, co do jednego, zostaje zmieciony z powierzchni ziemi. Takie przypadki zdarzają się jednak rzadko, a szczuraki zdążyły pojąć, iż Kraby są lepszymi sojusznikami niż Fu Leng.

Niektórzy samuraje utrzymują długotrwałą znajomość z poszczególnymi stadami, od czasu do czasu zwracając się do nich po pomoc. Tacy bushi-no-Nezumi starają się w zamian wspomagać swoich szczurzych przyjaciół – na przykład odzyskując relikwii szczepu lub uszczuplając szeregi szczególnie dokuczliwego plemienia goblinów. Zwiadowcy Krabów uważają zresztą takie zadania za część swoich obowiązków – jeżeli coś pomaga utrzymywać dobre stosunki z sojusznikiem w walce z Krainami Cienia, jest warte zachodu.

Bardziej skomplikowane związki panują między różnymi szczepami szczuraków: choć Nezumi wszczynają bratobójcze wojny mniej chętnie od goblinów, ich więź ze szczepem jest niezwykle silna i dlatego często zdarza się, że dwie lub więcej grup toczy spór o ograniczoną przestrzeń czy zasoby, prosząc czasem zwiadowcę Kraba o pomoc w walce z innymi szczurakami. Hiruma robią, co mogą, by trzymać się z dala od takich swarów, czasem nie mogą jednak uniknąć udziału w konfliktach. Samurajom nakazuje się zwykle wówczas minimalizować oznaki udziału ludzi i powierzyć odwet szczepowi, któremu mają pomóc. Zdarza

się jednak czasem, że przez nadgorliwych zwiadowców, którzy zdradzili się ze swoją obecnością, Klan traci życzliwość grupy szczuraków.

Znajomość języka Nezumi jest niezbędna każdemu samurajowi pragnącemu wyruszyć na zwiad w Krainy Cienia. Hiruma odbywają w twierdzy Hida specjalne zajęcia, w czasie których przyswajają sobie język szczuraków i często wysyłają nauczycieli do szkoły Shinjo, by i tam trenowali członków rodziny. Język Nezumi to pełna wysokich tonów, świergotliwa mowa, która rani uszy większości cywilizowanych Rokugańczyków i nawet Hiruma uważają, że do dobrego tonu należy używanie jej wyłącznie w obecności Nezumi.

STOSUNKI Z POZOSTAŁYMI KLANAMI

Żuraw

Kraby nienawidzą Żurawi bardziej niż jakiegokolwiek innego Klanu. Żurawie są słabe, zwoźnicze i zajmują się handlem i polityką, które mają równoważyć ich pozbawione charakteru tchórzostwo. Żurawie reprezentują wszystko to, czym Kraby gardzą. Nie posiadają realnej siły militarnej, a zajmują więcej ziemi niż którykolwiek inny Klan. Nie potrafią obronić się sami, kryją się więc za tronem Cesarza, który uprawomocnia ich posunięcia. Dużo mówią o honorze, a nie pokazują, że go posiadają. Dla Krabów istnienie Klanu Żurawia to wyłącznie świadectwo marnotrawienia cennej przestrzeni – jedynie edykty Cesarza i konieczność walki z Krainami Cienia powstrzymują Klan przed zmieceniem Żurawi z powierzchni ziemi. Ogromne różnice światopoglądowe to jednak tylko jeden z powodów, dla których dwa Klany się ze sobą nie zgadzają. Sąsiadują ze sobą i bezustannie toczą spory o dokładny przebieg granicy – oba Klany pragną kontrolować Półwysep Kenkai Hanto, cenny ze względu na bogate łowiska ryb i łatwy dostęp do wielkiego Morza Bogini Słońca. Oczywiście, oliwy do ognia dolewa fakt, że Żurawie nigdy nie zapomniwały ani nie wybaczyły Yasuki ich odstępstwa. Obustronne nieporozumienia i walka o zasoby dają pewność, że Klan Żurawia i Klan Kraba będą sobie skakać do gardeł przez wiele następnych pokoleń.

Od tej reguły istnieje jednak wyjątek: rodzina Daidoji, zwani są przez swych sąsiadów z zachodu „Żelaznymi Żurawiami”. Daidoji szczerzą się długą wojskową tradycją i postępują tak, jak powinni postępować szlachetni bushi. W odróżnieniu od swych braci, nie kryją się za szatami Cesarza i chętnie krzyżują stal z wrogiem. Trzysta lat temu daimyo Daidoji poprowadził oddział swoich ludzi przez Mierzeję Przyprływów, by



ZAWIAZEK PRZYGODY

Potężny shugenja z rodziny Kuni wynajmuje postaci graczy, aby wyruszyły na południe Krain Cienia po diamenty, potrzebne mu do planowanego przezeń rytuału. Po tym jak uda im się przeżyć ciężką wyprawę po kamienie szlachetne, okazuje się, że ich zleceniodawca jest *maho-tsukai*, który ma zamiar do swego złowieszczego rytuału użyć także ich.

wziąć udział w Bitwie Spienionej Fali. Był jedynym Żurawiem, który tak postąpił. Gest ten oznaczał tym więcej, że fale pochłonęły Mierzeję wkrótce po przejściu przezeń jego oddziału. Daidoji dotrzymywali pola i ginęli walcząc ramieniem z Krabami, nie dbając o życie, a Klan Kraba nigdy nie zapomni o ich poświęceniu. To właśnie rodzinie Daidoji należy zawdzięczać niewielką dozę uprzejmości, którą można zauważyć w stosunkach Klanów. (Więcej informacji o rodzinie Daidoji znajdziesz w podręczniku podstawowym **L5K**, na stronie 236, i w **Drodze Żurawia**, s. 39). Stąd też daimyo Żurawia zdecydowali, iż to rodowi Daidoji pozostawić należy wszelkie kontakty z Krabami – wszyscy dyplomaci i ambasadorowie Klanu Żurawia, przebywający na dworze Hida pochodzą z tej właśnie rodziny, a pas ziem Żurawi graniczący z posiadłościami Klanu Kraba należy do Daidoji. W ten sposób Klan Żurawia utrzymuje pokój.

Pozostałe Żurawie są zadowolone, gdy mogą ignorować Kraby. Nie pragną wcale marnować sił na bezsensowną wojnę z potężniejszym wrogiem i są zbyt zajęte rywalizacją z Lwami i Skorpionami, by poświęcać uwagę „tym tchórzliwym bufonom”. Daimyo Żurawia są również świadomi faktu, że tylko ziemie Klanu Kraba dzielą ich od Krain Cienia i bardzo chętnie pozwalają swym hałaśliwym sąsiadom przyjmować na siebie siłę gniewu Fu Leng.

Wyjątkiem są oczywiście Yasuki. Istnienie rodziny, która niegdyś wchodziła w skład Klanu Żurawia, stanowi obrazę honoru Żurawi oraz największe wyzwanie na drodze do dominacji w sferze gospodarki. Kraby mogą chronić swych adoptowanych braci przed atakiem militarnym, rywalizacja ekonomiczna między Żurawiami i Yasuki dochodzi do więc ekstremów. Klan Żurawia uważa ród Yasuki za większe zagrożenie dla ich interesów niż pozostałe rodziny Klanu Kraba razem wzięte. (Więcej informacji o rywalizacji między Żurawiami i Yasuki znajdziesz w Rozdziale Drugim i **Drodze Żurawia**.)

Smok

Niewielu Rokugańczyków potrafi przeniknąć tajemnice Klanu Smoka, a Kraby nie należą w tym względzie do wyjątków. Mówiąc prościej, Klan Kraba nie rozumie Smoków. Wcale. A temu, czego nie rozumie, nie ufa.

Doprowadzającą do największego szachu cechą Smoków, przynajmniej w przypadku Krabów, jest ich całkowite odcięcie się od świata. Mnisi Togashi odmawiają zejścia z wierzchołków swoich gór i udziału w bitwach czy intrygach Cesarstwa – co jest aż tak ważne, żeby marnować w ten sposób życie? Typowe dla Togashi

enigmatyczne odpowiedzi doprowadzają Kraby do białej gorączki, zaś ich ciągła, bierna kontemplacja stanowi dowód, którego Hida potrzebują by uznać ich za tchórzy.

Inne rodziny Klanu Smoka cieszą się lepszą opinią. Kraby poważają ród Mirumoto ze względu na umiejętności wojskowe, a namiestników Kitsuki przez wzgląd na wypełnianie obowiązków z sumiennością, która przynosi im zaszczyt. Rodzina Agasha, choć może nieco zbyt wyniosła, rozwinęła niezwykłą więź z shugenja Kuni. Poszukujący odpowiedzi na zagadki biologii Kuni często zwracają się po pomoc do alchemików z tej rodziny. Specjalni kurierzy wyruszają często na ziemie Klanu Smoka, wioząc do rozpoznania wnętrza goblinów i posokę *oni*. Nieśamowita zdolność członków rodu Agasha do dokładnego określania składników mieszanin, to nieoceniona pomoc dla badaczy Kuni. Klan Kraba uznaje więc ich wsparcie za nieodzowne i wysoko ceni. Szczęśliwie, odległość (tak geograficzna, jak światopoglądowa), jaka dzieli interesy Krabów od Klanu Smoka, wystarcza, by trzymać w ryzach frustrację obrońców Rokuganu. Otwarta antypatia ustępuje więc pola serdecznej neutralności, głównie dzięki związkom rodów Kuni i Agasha.

Co się tyczy uczuć, jakimi Smoki darzą Klan Kraba... Któż wie, co one myślą?

Lew

Kraby darzą Klan Lwa niechętnym szacunkiem. Należy jednak zdecydowanie podkreślić tu słowo: „niechętnym”. Z reguły Kraby niewiele dbają o Lwy i starają się nie mieć z nimi do czynienia, jednak nawet najpotężniejszy Hida wysoko ceni siłę i taktyczne umiejętności wojsk Prawej Ręki Cesarza. Zaprzeczyc im, znaczyłoby zaprzeczyc istnieniu prawdy, bo armia Lwów rzeczywiście jest najlepsza w Cesarstwie. Lwom należy się zresztą, jako zaprzysiężonym obrońcom Cesarza, ten sam szacunek i posłuszeństwo, co Cesarzowi we własnej osobie.

Kraby nie pochwalają jednak światopoglądu, jakim kierują się Lwy. Ich przechwałki dotyczące honoru i zasług w obronie Cesarza brzmią w uszach Krabów fałszywie. Bez czynów, które by go poparły, honor jest jedynie pustym słowem, a dokonania Lwów – jakkolwiek imponujące – nie są takie znowu ogromne. „Jakiegoż to honoru dostąpili, którego by sami nie stworzyli?”, pytają Kraby. „Jakiego to wroga pokonali, który dorównywałby naszemu?” I choć niesłabnące męstwo Lwów zasługuje na podziw, ich nieugięte przywiązanie do abstrakcyjnego pojęcia honoru częstokroć sprawia, że męstwo to się marnuje. Klan Kraba oczekuje od przedstawicieli

największej militarnej siły w Rokuganie czegoś więcej niż arogancka poza i wybuchy gniewu.

Lwy ze swej strony żywią wobec Klanu Kraba równie mieszane uczucia. Lojalna obrona granic Rokuganu i oczywista militarna sprawność zasługują na pełne uznania skinięcie Prawej Ręki Cesarza, zwłaszcza, że nauka udzielona Matsu Itagi nie poszła w zapomnienie. Jednak brak wychowania obrońców Rokuganu i lekceważenie, okazywane wobec osiągnięć Lwów, nie wpływają pozytywnie na stosunki między oboma Klanami. Honor jest dla Lwa wszystkim, nie podoba mu się więc lekceważenie go przez krewnych z rodziny Hida. Pomimo tego, a także mimo ciągłych przejawów wrogości i napięcia, między Klanami dochodzi do niewielu starć. Mówiąc wprost, oba Klany mają ważniejsze sprawy.

Feniks

Jak na ironię, to właśnie do pokojowo nastawionego Klanu Feniksa Kraby żywią najgłębszy szacunek. Te dwa zamieszkujące przeciwległe końce Cesarstwa Klany nigdy nie miały powodów, by wszczynać spory o ziemię, a ich zainteresowania są tak rozbieżne, że jawne konflikty należą do rzadkości. Ciągłe nawoływania Feniksów o pokój spotykają się z lekceważeniem daimyo Krabów, którzy traktują je jak dziecinne marudzenie; taka otwartość stanowi jednak powiew świeżości w świecie morderczej polityki innych Klanów. Feniksy mówią szczerze, powiadają Kraby, i pomimo naiwnej słabości, mają przy najmniej odwagę, by bronić swojego zdania.

W odróżnieniu od pustosłowia Feniksów, magii tego Klanu Kraby nigdy nie lekceważą. Wiedza o tajemnicach Niebiańskiego Porządku i zapierająca dech w piersiach potęga, którą demonstrują shugenja, dowodzą strażnikom granic Rokuganu, że siła ma wiele postaci. Kuni, który potrzebuje porady dotyczącej natury *oni* czy Kaiu, który pragnie wiedzieć, jak magią Ziemi wzmocnić wznoszone mury, przede wszystkim uda się do siedziby rodu Isawa.

Feniksy są z kolei zadowolone, że mogą zostawić Kraby samym sobie. „Ich gwałtowność jest godna potępienia”, mówią, „ale są zbyt daleko stąd, a ich uwagę zbyt zaprzatają obowiązki, by się tym zamartwiać”.

Skorpion

Wyjąwszy być może Żurawie, nie ma Klanu, który Kraby darzyłyby równie wielką nienawiścią. Podobnie jak Żurawie, Skorpiony ucieleśniają wszystko, czym Klan Kraba gardzi: są podstępными oszustami, zastępują męstwo słowami, a honor okrągłymi frazesami. W przeciwieństwie jednak do Żurawi Klan ten zasłużył

sobie na niechętny szacunek. Ich południowi sąsiedzi aż za dobrze wiedzą, ile szkody mogą wyrządzić intrygi Skorpionów.

Większość członków Klanu Kraba nie chce mieć nic wspólnego ze Skorpionami, obawiając się, że zostaną wplątani w jakiś zawiły spisek. Nie trzeba chyba dodawać, że Skorpiony już dawno znalazły sposób na wykorzystanie tej niechęci do własnych celów. Twórcze podejście Krabów do tego problemu pozostawia wiele do życzenia – jeśli Krab podejrzewa, że jakiś Skorpion nim manipu-



luje, jego pierwszą reakcją jest konfrontacja z podejrzanym i wyluszczenie żywionych podejrzeń. Często konfrontacja taka prowadzi do pojedyńku albo i gorzej, co właśnie z reguły stanowi cel przedstawiciela Klanu Skorpiona.

Pomimo łatwości, z jaką Skorpiony potrafią manipulować swymi ofiarami, nauczyły się już, że z Krabami należy postępować z ogromną ostrożnością. Samuraj Hida potrafi wypatroszyć każdego Skorpiona, który wpadnie mu w ręce i często nie trzeba mu do tego żadnego konkretnego powodu. Biada Skorpionowi, który wystawia się na wzrok Kraba i postanawia samotnie stawić mu czoła! Takiego nieszczęśnika reszta Klanu zwykle traktuje z pogardą, jako nieudacznika. W końcu, jeżeli dobrze obmyślił intrygę, to dlaczego pozwolił się wyzwać Krabowi?



Jednoróżec

Kraby uważają członków Klanu Jednoróżca za bratnie dusze oraz potrzebujące opieki, naiwne, młodsze rodzeństwo. Ich „barbarzyńskie” nawyki i dziwaczne zwyczaje piętnują ich – podobnie jak Kraby – jako odszczepieńców, a militarna sprawność i niezrównana konnica wyróżniają ja-



ko wojowników – co także zbliża ich do Klanu Kraba. Ziemia Jednoróżca graniczą z najbardziej wysuniętymi na północ krańcami Krain Cienia, dlatego ten miłujący konie lud stawia czoła większemu zagrożeniu ze strony plemienu Fu Leng, niż ktokolwiek inny – wyjąwszy same Kraby. Z uwagi na to strażnicy Cesarstwa uznają Jednoróżce za braci.

Ich braterskie uczucia zabarwia jednak spora dawka poczucia wyższości. Nowoprzybyłym Jednoróżcom brak rozeznania w mechanizmach funkcjonowania Rokuganu i zdarza się, że potrzebują pomocy, by dowiedzieć się, gdzie iść i z kim rozmawiać. Kraby uważają za swój obowiązek wskazywanie Jednoróżcom właściwego kierunku i „chronią” je przed bardziej skłonny do intryg Klanami. Niektórym Jednoróżcom nie podobają się sugestie, jakoby nie byli w stanie same o siebie zadbać oraz że potrzebują kogoś tak otwartego i prostolinijnego, jak Kraby, by „pouczał” je o subtelnościach rokugańskiej kultury. Sojusznicy są jednak sojusznikami, a oba Klany związała silna nić porozumienia. Wielu członków wydziedziczonego rodu Hiruma przybywa do szkół bushi Jednoróżca, by uczyć się rzemiosła, co pomaga rozładowywać pojawiające się sojuszu napięcia.

Pomniejsze Klany

Kraby żywią ogromną życzliwość wobec mniejszych Klanów. Poważają je za sporą jak na ich możliwości siłę, a także za nieustępliwość w obliczu siedmiu wielkich potęg. Co więcej, ziemia klanów Zająca, Lisa i Wróbla dostarczą Krabom bufora przed zniechędzonymi Skorpionami, zaś względna słabość tych trzech Klanów ogranicza zakusy na północne ziemie obrońców Cesarstwa do minimum. Choć Klan Kraba czasem żądał przygranicznych terytoriów jako „zapłaty” za walkę z Krainami Cienia, żądania takie wysuwano rzadko. Kraby borykają się z wystarczającą ilością problemów, by martwić się dodatkowo o wroga prowincje na granicy.

Daimyo pomniejszych Klanów są zbyt mądrzy, aby zniechęcać do siebie Kraby i uważają je za swego rodzaju asa w rękawie na wypadek, gdyby ich stosunki z Klanami Żurawia i Skorpiona uległy pogorszeniu. Klan Kraba jest oczywiście niezwykle zadowolony, gdy ma okazję przeciwstawić się ich większym sąsiadom, a nic nie poprawia pozycji niewielkiego Klanu bardziej, niż wspierający go, skory do gniewu Wielki Klan.

Magia Krabów

Zaklęcia, których używają Kraby, są stosunkowo łatwe do opanowania, a shugenja Klanu

zwykle nie utrzymują ich w sekrecie. Bierze się to częściowo z poczucia misji mającej na celu uszczuplanie sił Krain Cienia – jeśli shugenja Żurawia pragnie nauczyć się czaru, który pokrzyżuje plany służalców Fu Leng, można się tylko cieszyć. Drugą przyczyną takiego stanu rzeczy jest rozproszenie zbiorów biblioteki szkoły Kuni – ponieważ tak wielu shugenja posiada dostęp do przekazywanych w rodzie zaklęć, szanse znalezienia nauczyciela zdecydowanie rosną.

Czary Ziemi

⊕ ZBROJA

Poziom Trudności: 20

Czas rzucania: 3 rundy

Czas trwania: Ilość rund równa Ziemi celu zaklęcia plus Ranga shugenja

Mistrzostwo: 4

Koncentracja: Pełna

Podbicia: czas rzucania

Efekt: Czar ten wzmacnia Ziemię celu zaklęcia, czyniąc go bardziej odpornym niż przeciętny wojownik z Klanu Kraba. Za każdym razem, kiedy przeciwnik rzuca na obrażenia zadane celowi zaklęcia, nie może przerzucić żadnej 10.

⊕ SPĘTANIE (MNIJSZE I WIĘKSZE)

Poziom Trudności: 20 + poziom Skazy Krain Cienia celu × 5

Czas rzucania: 3 dni

Czas trwania: brak

Mistrzostwo: 5

Koncentracja: Pełna

Podbicia: brak

Efekt: Shugenja Kuni przekazują swoim uczniom dwa zaklęcia pętające. Pierwsze to Mniejsze Spętanie – czar umożliwiający unieruchomienie każdej istoty ze Skazą Krain Cienia, wyjąwszy *oni* i *maho-tsukai*. Zaklęcie jest bardzo skomplikowane i wymaga wielu przygotowań. Najpierw shugenja musi poznać prawdziwe imię stworzenia, które pragnie spętać, a potem wypisać je na stosownych kajdanach. Gdy założy takie pęta celowi zaklęcia, zostanie on unieruchomiony.

Czar jest bardzo niebezpieczny i ryzykowny. Zwykle odprawia się go jako rytuał, w którym pomagają Łowcy Kuni, wykonujący całą brudną robotę.

Shugenja musi trzykrotnie udać się rzut na PT zaklęcia: raz podczas inkantowania prawdziwego imienia istoty, ponownie w czasie wypisywania imienia na kajdanach i po raz ostatni, podczas pętania stworzenia. Jeżeli wszystkie trzy rzu-

ty się powiodły, cel zaklęcia zostaje unieruchomiony i nie może używać żadnych specjalnych zdolności, dopóki kajdany nie zostaną zdjęte.

Większe Spętanie to zaklęcie o większej mocy, które działa podobnie jak Mniejsze Spętanie. Jest to jedyny czar, przy pomocy którego można unieruchomić *oni* i *maho-tsukai*. Używa się do niego tych samych materiałów i postępuje tak samo, jak przy Mniejszym Spętaniu.

⊕ MUR ZIEMI

Poziom Trudności: 15

Czas rzucania: 2 akcje

Czas trwania: Ilość rund równa Randze shugenja

Mistrzostwo: 3

Koncentracja: Pełna

Podbicia: czas rzucania, czas trwania, wysokość, szerokość

Efekt: Komunikując się z duchami Ziemi, shugenja może spowodować pojawienie się wielkiego wału ziemnego. Wysokość i szerokość muru wynosi 3 i pół metra razy Ranga shugenja (2 podbicia dodają 3,5 metra do jednego z wymiarów). Mur ma wytrzymałość (wyrażoną w punktach obrażeń) równą Ziemi shugenja razy 10.

Czary Ognia

⊕ OSTATNIA POSŁUGA

Poziom Trudności: 5 × poziom Skazy Krain Cienia

Czas rzucania: 1 akcja

Czas trwania: brak

Mistrzostwo: 2

Koncentracja: Pełna

Podbicia: brak

Efekt: To jedyny znany Klanom czar całkowicie eliminujący Skazę Krain Cienia z żywego ciała. Jest tylko jeden haczyk – zaklęcie zabija cel.

Ostatnią Posługę odprawia się wyłącznie dla umierających bushi i shugenja, którzy zostali skażeni lub gdy istnieje takie ryzyko. Zaklęcie rzuca się, by powstrzymać starych druhów przed powrotem w postaci powłóczących nogami straszdeł, mamroczących imię Mrocznego Pana. Udany rzut uwalnia ciało od Skazy. Nieudany oznacza, że duch dawnego towarzysza nie zazna spoczynku i zawsze będzie nawiedzać ziemie żywych.

Zaklęcia tego nie da się rzucić na osobę, która się temu sprzeciwia. By zniszczyć Skazę, potrzeba połączonej woli obojga osób – rzucającego czar i celu. Jeżeli cel się nie zgadza się na poddanie zaklęciu, to czar automatycznie zawodzi.

NAZWY CZARÓW W KLANIE KRABA

W odróżnieniu od czarów podanych w podręczniku podstawowym i innych dodatkach z cyklu „Droga Klanu”, zaklęcia Krabów nie mają poetyckich nazw. Ich tytuły są tak nieskomplikowane, jak ci, którzy ich używają. Wyobraź sobie daimyo Klanu Kraba krzyczącego w ogniu walki do shugenja „rzucić Uświęcające Błogosławieństwo Naszej Przewspaniałej Pani Słońce”. Kraby są odrobinę zbyt praktyczne, aby dopuścić do podobnego nonsensu. Prosta i dająca ogólną wiedzę o przeznaczeniu zaklęcia nazwa, pozbawiona zbędnych ozdobników, w zupełności im wystarcza.



Czary Powietrza

⊙ **STRACH**

Poziom Trudności: 15

Czas rzucania: 2 akcje

Czas trwania: Ranga shugenja (patrz niżej)

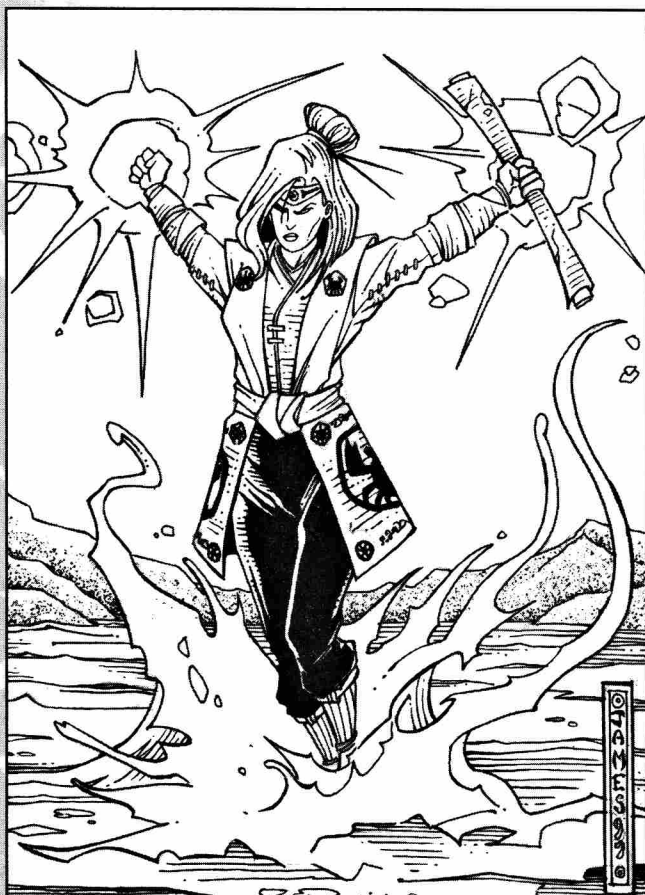
Mistrzostwo: 3

Koncentracja: Absolutna

Podbicia: patrz niżej

Efekt: Zaklęcie to przekazał dwieście lat temu rodzinie Kuni pewien shugenja Dajdoji. Kuni rzadko go używają, ale tych, którzy w nim celują, ceni się bardzo w szeregach armii Hida. Czar ten sprawia, że duchy Powietrza wydają straszliwe dźwięki, okrzyki i jęki bólu w języku zrozumiałym dla słuchającego. Skutek może podkopać morale tak stworów z Krain Cienia, jak i zwykłych śmiertelników.

Po rzuceniu zaklęcia każdy cel znajdujący się w zasięgu słuchu musi wykonać Test Przeciwny Siły Woli przeciwko wynikowi uzyskanemu przez shugenja podczas rzucania tego czaru. Jeżeli test się nie powiedzie, wrogowie uciekają w popłochu (ich PT spada do 5) przez ilość rund równą Randze shugenja. Jeżeli test się uda,



strach unieruchamia ich na jedną rundę (żadnych działań, tylko Pełna Obrona). Podbicia zwiększają oczywiście szanse, że wrogom nie powiedzie się test Siły Woli.



Nemuranai

W odróżnieniu od większości Klanów, które używają rodowej broni wyłącznie w wielkiej potrzebie, Kraby w pełni wykorzystują wszelkie posiadane środki. Ich nemuranai są zbyt potężne, by ozdabiać nimi ściany, zwykle znajdują się więc na Murze Kaiu w rękach przywódców Klanu. Jedynym wyjątkiem jest rodowa katana rodu Hiruma, Hiko, używania której członkowie rodu Hiruma odmawiają, dopóki nie odzyskają rodzinnych posiadłości.

CHIKARA: RODOWA KATANA KLANU KRABA

Pierwszy Kaiu wykuł Chikarę, kiedy wraz z Kuni i Hirumą przygotowywał się do walki z Oni no Hatsu Suru. Ukształtowana z niemal magicznego stopu stali i jadeitu katana powaliła monstrum kilkoma ciosami zadanymi przez Hirumę. Miecz pozostał w rękach Hirumy przez wiele następnych lat, póki nie ofiarował go on w końcu Panu Hidzie w czasie ceremonii z okazji otwarcia Pałacu Hida. Przyjęło się, że Chikarę nosi następca daimyo rodziny Hida, jako symbol stanowiska, które kiedyś obejmie. Tradycja ta trwa po dziś dzień – obecnie miecz spoczywa przy pasie pierworodnego syna daimyo, Hida Yakamo.

Chikara wygląda jak długa, umiejętnie wykonana katana, inkrustowana jadeitowymi symbolami. Jadeit ciągnie się na całą długość ostrza i wygląda, jakby całkowicie stopił się ze stalą. Nawet najgorliwsze opukiwanie i złobienie nie odzieli dwóch materiałów. Rękojeść wyrzeźbiono z polerowanego hebanu i pokryto siateczką z szarego jedwabiu. Nie widać miejsca, w którym rękojeść łączy się z ostrzem, a dzięki umiejętnościom pierwszego Kaiu klinga stała się niemal niezniszczalna. Miecz nie spoczywa od wieków w jednym i tym samym saya – za każdym razem, gdy Chikara przechodzi w ręce nowego właściciela, sporządza się nową pochwę.

MOCE CHIKARY

Kaiu stworzył ostrze Chikary do walki z Krainami Cienia, a jej moce odpowiadają przyna-



czeniu miecza. Kolejni właściciele skutecznie wykorzystywali ją przeciwko nieludzkim wrogom, co jeszcze wzmocniło jej magiczne zdolności. Jadeitowe symbole rozblyszają w pobliżu stworzeń z Krain Cienia, ostrzegając używającego Chikary samuraja o zbliżającym się niebezpieczeństwie – miecz potrafi wykryć pomiot Fu Lenga odległy nawet o sto metrów, a jego blask staje się coraz jaśniejszy w miarę zbliżania się takiej istoty. Chikara czyni swego właściciela odpornym na działanie Skazy Krain Cienia, gdy tylko ma ją przy sobie. W walce przeciwko pomiotowi Fu Lenga Chikara porusza się, jak gdyby była obdarzona własnym życiem, prowadząc rękę dzierzącego miecz tak, by uderzał w najwrażliwsze punkty przeciwników. Każdy, kto z Chikarą w dłoni walczy z mieszkańcami Krain Cienia otrzymuje tyle dodatkowych podbić, ile wynosi jego ranga pomnożona razy 5.

Jadeit wtopiony w ostrze Chikary nie rozkłada się w Krainach Cienia.

YAMA: RODOWE WAKIZASHI KLANU KRABA

Dwieście lat temu wielki Hida Tadaa używał tego krótkiego miecza do czasu, w którym zostawił go w rękach córki, zanim wyruszył na poszukiwanie Matsu Itagiego. Mówi się, że w ciągu minionych stuleci wakizashi przesyciła ogromna odporność Tadaa – wytrzymałość samej ziemi. Niektórzy mówią, iż duch samuraja wstaje z grobu, by dodać dzierżącemu ten miecz wojownikowi sił.

Yama wygląda jak zwykłe wakizashi o ostrzu z hartowanej stali i rękojeści rzeźbionej z kości słoniowej. Nie ma na nim żadnych wyjątkowych symboli czy rysunków i nic nie wskazuje na jego niezwykle właściwości. Kiedy jednak posiadacz miecza staje do walki, ujawnia się potężna magia nemuranai.

Obecnie Yama nosi u boku młodszy brat daimyo, Hida Tsuru, dowódca konnicy Klanu Kraba. Jego podwładni wierzą, że tak długo jak Tsuru nosi wakizashii, żaden bushi pod jego komendą nie zostanie zrzucony z siodła.

MOCE YAMA

Osoby noszącej Yama nie da się pozbawić równowagi. Nigdy. Nieważne jak wielka działa na nią siła, jak potężnego ciosu by nie otrzymała, przeciwnik jej nie obali, bo postać taka czerpie siłę z ziemi, na której stoi. PT wszystkich opartych na Wytrzymałości rzutów, wykonywanych w czasie walki, zmniejsza się o 10, a każdy rzut sprawdzający czy władający Yama nadal stoi, automatycznie się udaje. Podobnie, nie można wysadzić z siodła jeźdźcę, który ma ne-

muranai u pasa. Nic, z wyjątkiem śmierci, nie obali właściciela Yama.

KETSUEN, ZBROJA WOJOWNIKA CIENIA

Tę budzącą podziw ciężką zbroję nosił podczas wielkiej wojny z Fu Lengiem sam Hida. W czasie walki zbryzgala ją jego krew, wsiąkając w metal zbroi i barwiąc jej wiązania na czarno. Od tej pory Ketsuen przywdziewa każdy daimyo Klanu Kraba – stała się symbolem powinności i wytrzymałości obrońców Cesarstwa.

Ketsuen to zbroja o ogromnych rozmiarach, zbyt wielka dla znakomitej większości Roku-gańczyków. Tylko osoba mierząca więcej niż 180 cm wzrostu może przywdziewać ją i poruszać bez trudności. Brak na niej zdobień; w świetle przybiera ciemny, mglisty odcień. Ketsuen zakrywa każdy centymetr ciała, nie wystawiając żadnego miejsca na atak wroga. Hełm, tak jak zbroja, szczelnie osłania całą twarz z wyjątkiem oczu, całość sprawia więc wrażenie, że zbroja porusza się sama i żyje własnym życiem. Wojownika, który nosi Ketsuen, trudno zauważyć w wirze walki, więc bushi, który umie właściwie z niej korzystać, staje się niemal niewidzialny (stąd przydomek nemuranai).

Zgodnie z prawną tradycją, Ketsuen nosi obecnie Hida Kisada. Mało tego, nieczęsto pokazuje się publicznie bez zbroi i nawet w czasie rzadkich misji dyplomatycznych ma ją w pobliżu. Ketsuen nigdy nie znika z pola widzenia Kisady lub jego osobistego zbrojmistrza, Kaiu Butagi, który przechowuje zbroję w specjalnym kufrze w czasie, gdy Kisada jej nie nosi.

MOCE KETSUEN

Ketsuen nasycona jest *chi* samego Hidy i dlatego przepaja noszącego ją samuraja nadprzyrodzoną wytrzymałością założyciela Klanu. Noszący tę zbroję dodaje 10 do PT trafienia go; dzięki zbroi ignoruje także tyle poziomów ran, ile wynosi jego ranga plus jeden.

Energia duchów sphywa po po Ketsuen jak woda, czyniąc używającego zbroi samuraja niemal całkowicie opornym na magię i oparte na magii ataki. Każdy shugenja, *oni* czy inna istota przypuszczająca w noszącego zbroję magiczny czy też związany z magią atak, musi podnieść PT rzutu na trafienie o 5 razy krąg Ziemi samuraja. Nawet jeżeli atak spowoduje obrażenia, sama zbroja pozostaje nietknięta. Nie da się jej uszkodzić w magiczny sposób.

TORBA POTRZEB YASUKI HOHIRO

Żyjący przed pięciuset laty Yasuki Hohiro był kupcem o budzących podziw umiejętnościach. Według legendy zarobił tyle pieniędzy, że żaden

SENSEI KRABÓW

Kraby żyją w permanentnym stanie wojny, czego dowody widać nawet w ich szkołach. Nauczyciele i instruktorzy prowadzący zajęcia to weterani, którzy nie są już w stanie wypełniać żołnierskich obowiązków. Dla bushi, którego ciało poszarpał *oni*, czy samuraja, który stracił rękę, nie ma miejsca w oddziałach służących na Kaiu Kabe. Zamiast tego wysyła się ich do zamku Hida, by dzielili się swoją wiedzą i doświadczeniem z młodymi wojownikami. Instruktorzy musztry mają więc wiele blizn, które świadczą o wadze ich słów i stanowią widome dowody na to, co się dzieje, gdy przerośnie cię moc Krain Cienia. W ten sposób, robiąc użytek z okaleczonych bushi, którzy w innym razie stanowili by balast, szkoła rodziny Hida przyzwyczaja przyszłych wojowników do realiów żołnierskiego życia.



pałac nie mógłby ich pomieścić. Dlatego też Hohiro podróżował wzdłuż i wszerz Rokuganu, obdarowując uprzejmym i szczodrych ludzi taką sumą pieniędzy, jakiej potrzebowali, by ulżyć swej niedoli. Zależnie, kogo pytać, historia jest prawdziwa lub stanowi część propagandy Yasuki – w każdym razie magiczna torba, przypuszczalnie należąca do Hohiro, rzeczywiście istnieje: przez ostatnie cztery wieki związała u pasa każdego daimyo Yasuki. Obecnie znajduje się w rękach Yasuki Taka, który nigdy nie zdradził ani słowem jej mistycznych mocy.

Torba Potrzeb wygląda jak sporych rozmiarów sakwa, na krańcach połączona grubą taśmą z jedwabiu. Można ją nosić przewieszoną przez plecy lub jak sakiewkę na pieniądze, przewiazaną dookoła pasa. Wzdłuż jej brzegów wyszyto finezyjne ornamenty i symbole szczęścia, obiecujące odczytującemu je złoty poranek i promienne jutro. Tak jak w normalnej sakwie, mieszczą się w niej przedmioty o wadze około jednego *ken-o* (2 kilogramów). Jeżeli jednak używający Torby potrzebuje pieniędzy, których nie posiada, nemuranai dostarczy mu ich tyle, ile trzeba. Właściciel Torby musi tylko sięgnąć do niej i znajdzie dokładnie tyle monet, ile potrzeba na pokrycie jego wydatków. Torba zawsze tworzy dokładnie taką ilość pieniędzy, ile musi mieć używająca jej osoba.

Ważne jest by pamiętać, że ilość koku, jakiej użytkownik potrzebuje, niekoniecznie równa jest ilości, której chce. Torba dostarcza środków wystarczających na zaspokojenie najpilniejszych potrzeb właściciela – kupna jedzenia, picia, noclegu – ale rzadko na więcej. Przykładowo, znajdzie się w niej dość pieniędzy, by spędzić noc w gospodzie, ale za mało na jej zakup. Torba niezwykle przydaje się w podróży (i dlatego noszą ją niemal

wyłącznie kupcy Yasuki), jest jednak bezużyteczna dla daimyo, przebywającego w swym zamku, czy bushi, którego potrzeby zaspokajane są przez pana. Bogactwo podlega w końcu na subiektywnej ocenie, a nadnaturalna moc Torby zdaje się pojmować to doskonale.

KUŹNIA KAIU

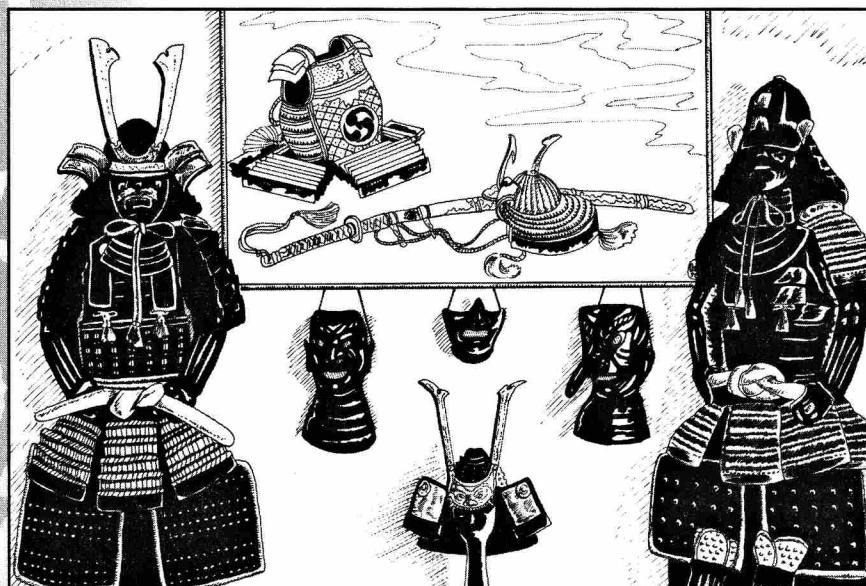
Głęboko w sercu Kaiu Shiro, w strzeżonej dzień i noc komnacie, kryje się Kuźnia Kaiu. Składająca się z kilku części (młota, obcęgow, kowadła, paleniska i miechów) Kuźnia przypomina rodowi o powinnościach względem Klanu i żywotnej roli, jaką pełni w powstrzymywaniu zakusów Krain Cienia. Płomień w palenisku trzaska dniem i nocą, a płynący odwróconym biegiem strumień chłodnej wody szmerze w przemyślnie skonstruowanym akwedukcie. Każdego roku Mistrz Kowali Kaiu zstępuje do Kuźni i tworzy pięć mieczy z najlepszej stali, jakiej mogą dostarczyć kopalnie Klanu. Wykuta broń należy do najbardziej cenionych w Cesarstwie, bo nie tępi się ani nie łamie nawet po wiekach używania. Ostrze żadnego z mieczy nie ulegnie stępieniu, dopóki sama Kuźnia nie zostanie zniszczona.

By wykuć katany, należy użyć razem wszystkich pięciu części Kuźni – jeżeli zabraknie którekolwiek z elementów, powstająca broń będzie wybrakowana i bezużyteczna. Katany trzeba kuć według określonego rytmu, który zna wyłącznie Mistrz Kowali i wybrany przezeń następca: jeżeli nie będą trzymać się rytmu, miecz nie osiągnie idealnej równowagi i cały wysiłek włożony w jego wykucie pójdzie na marne.

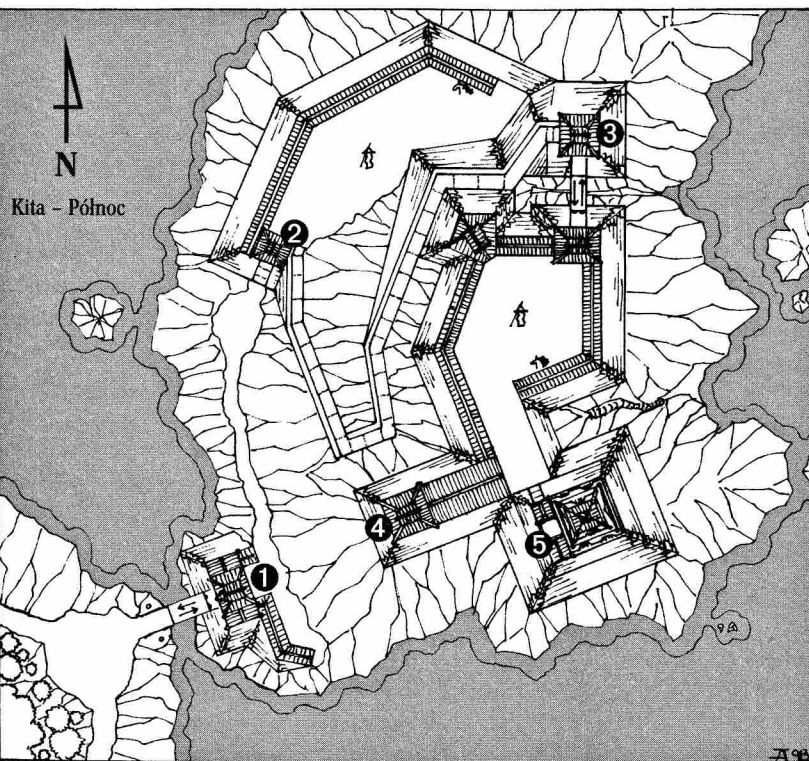
Katana stworzona w Kuźni Kaiu nigdy nie wymaga polerowania, ostrzenia czy czyszczenia. Miecze wykonane w Kuźni nie rdzewieją, a ich

głównie nigdy nie tracą ostrości. Można je zniszczyć tylko wrzucając w ogień płonący w Kuźni – nic innego nawet nie zarysuje ostrza.

Istnieje około cztery tysiące mieczy Kaiu, a większość z nich znajduje się w posiadaniu szlachetnie urodzonych Krabów. W mechanice gry traktuj je jak doskonałej jakości katany, przy użyciu których zatrzymuje się dodatkową kostkę na obrażenia (3k3). Gracze mogą nabyć miecz Kaiu na początku gry jako Zaletę za 5 punktów (więcej szczegółów znajdziesz w rozdziale trzecim).

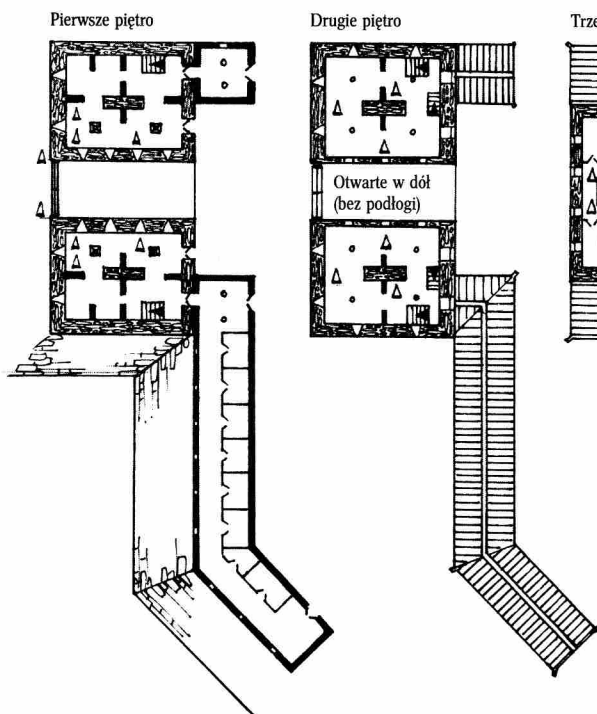


Kyuden Hida



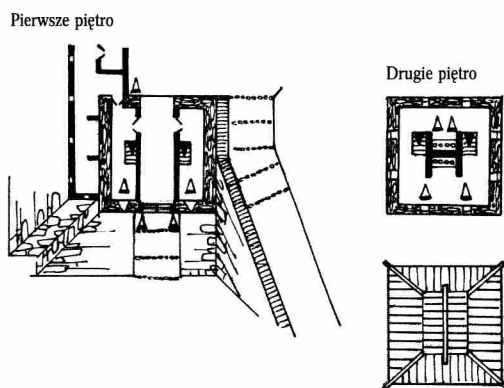
Okno	Strzelnice	Falszywe drzwi
Drzwi	Schody (dół-góra)	Ukryte drzwi w podłodze
Ukryte przejście	Oznaczenie wznoszenia	Most zwodzony
Kamienny mur	Tunel	Wzmocnione kolumny
Wypełnienie z kamieni i ziemi	Falszywe przejścia	Kolumny
Studnia	Plac defilad	Posągi
Cysterna	Stajnie	Ogród
Ring treningowy	Kuchnie	Skład żywności
Rampa dla koni	Koszary	Zbrojownia
Wzmocnione ściany	Pom. sztabowe	Wartownia

GŁÓWNA BRAMA



- 1 Główna brama
- 2 Niższa brama
- 3 Wyższa brama
- 4 Główne pomieszczenia mieszkalne
- 5 Donżon

NIŻSZA BRAMA

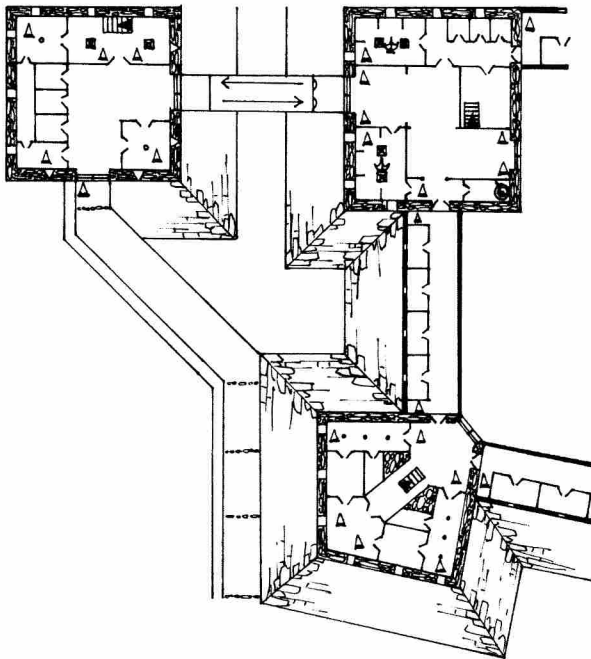


3 6 9 12 metrów

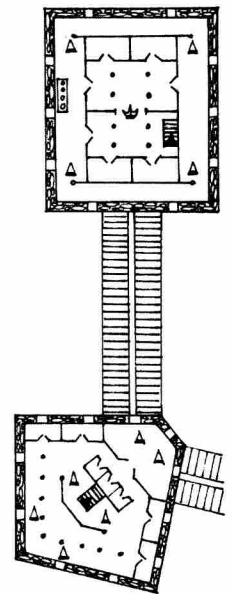
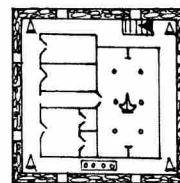
Kyuden

WYŻSZA BRAMA

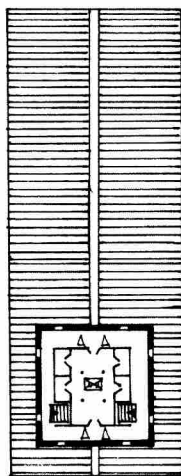
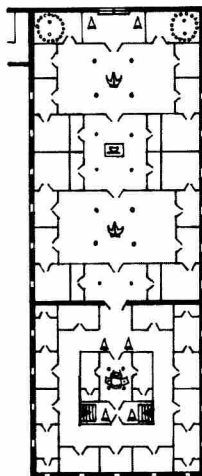
Pierwsze piętro



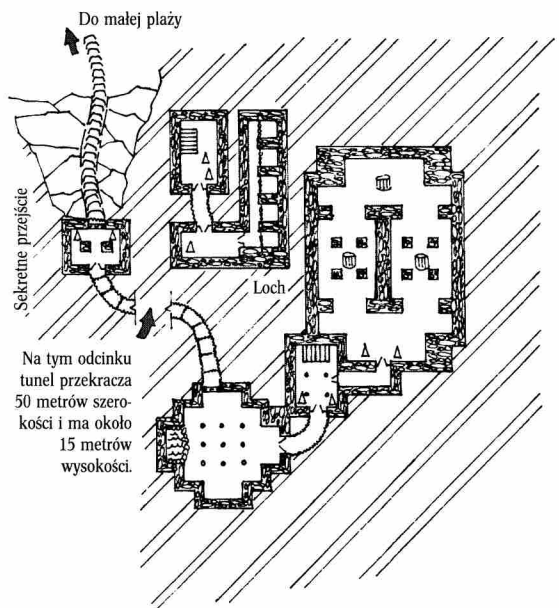
Drugie piętro



GŁÓWNE KOSZARY



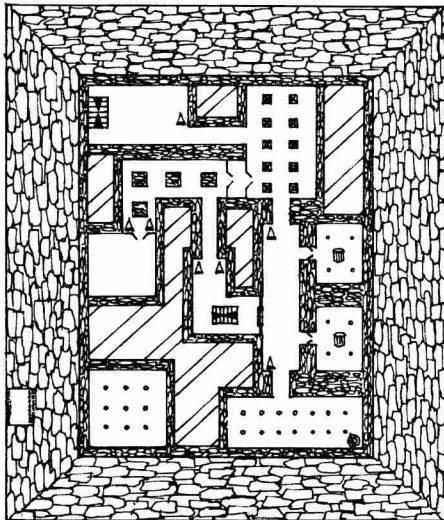
DONŻON – NIŻSZA PIWNICA



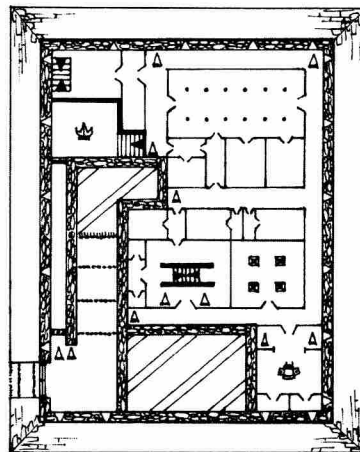
Hida

DONŻON – POZOSTAŁE POZIOMY

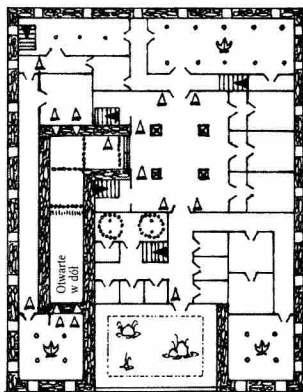
Piwnica



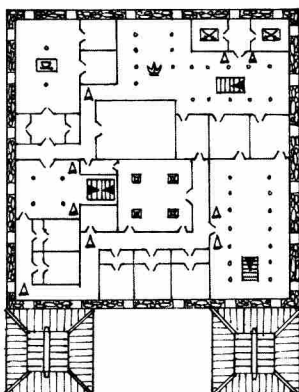
Pierwsze piętro



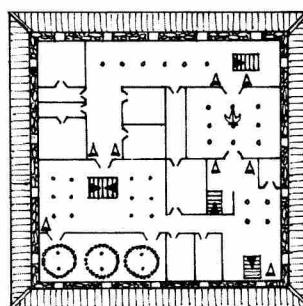
Drugie piętro



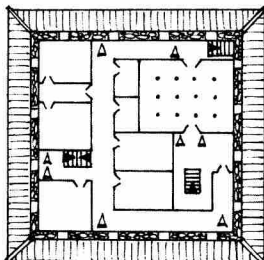
Trzecie piętro



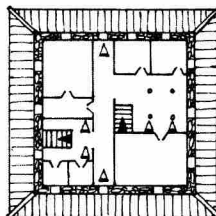
Czwarte piętro



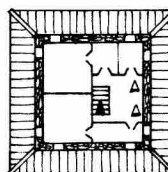
Piąte piętro



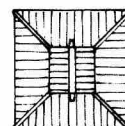
Szóste piętro



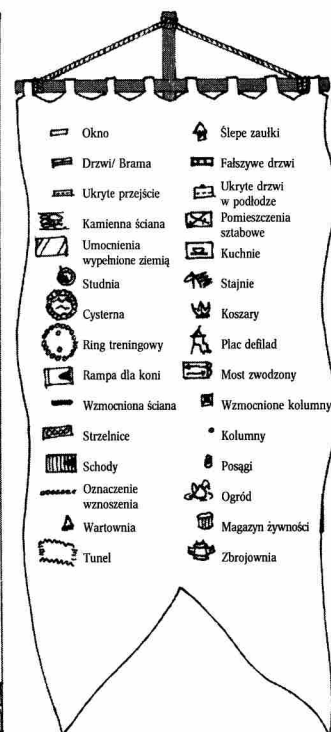
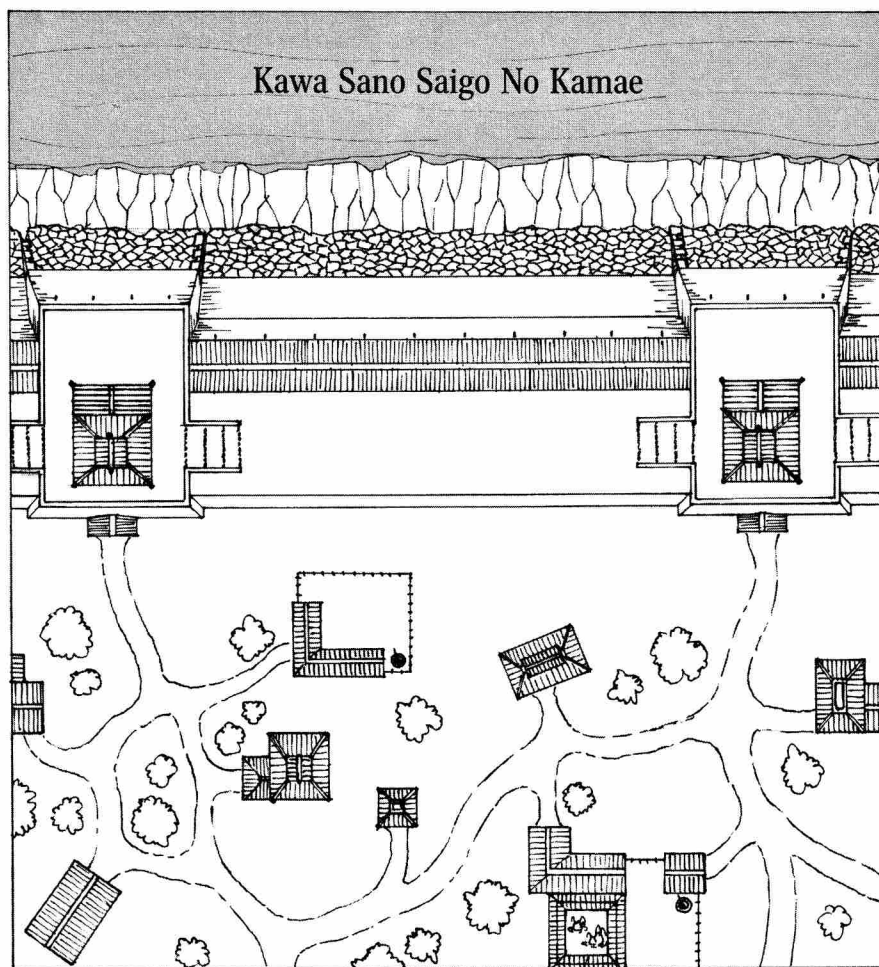
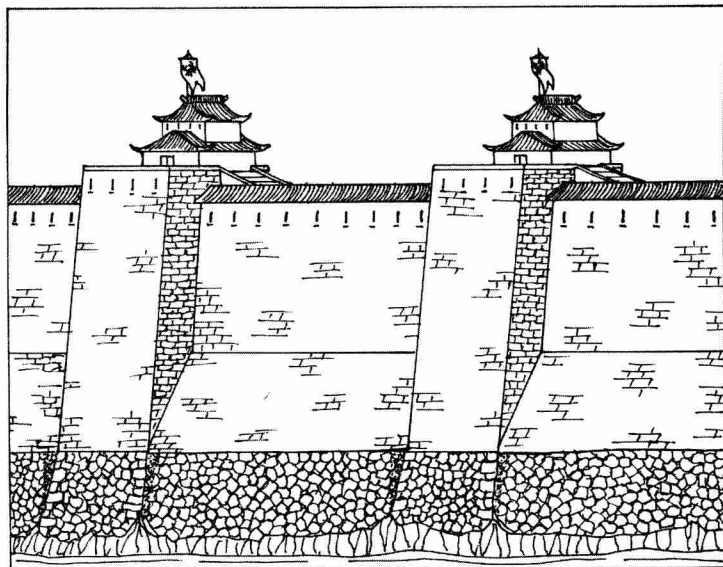
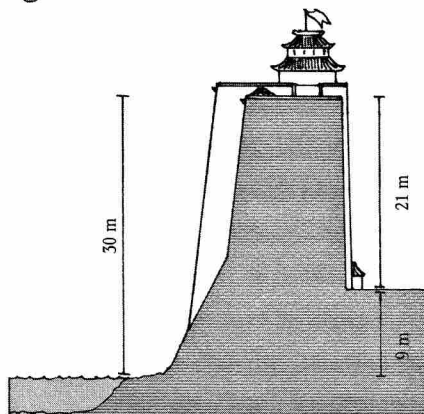
Siódme piętro



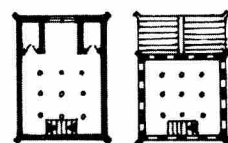
Dach



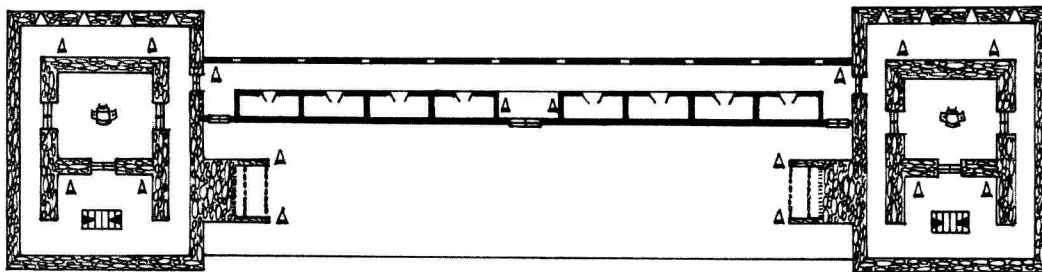
Kaiu Kabe



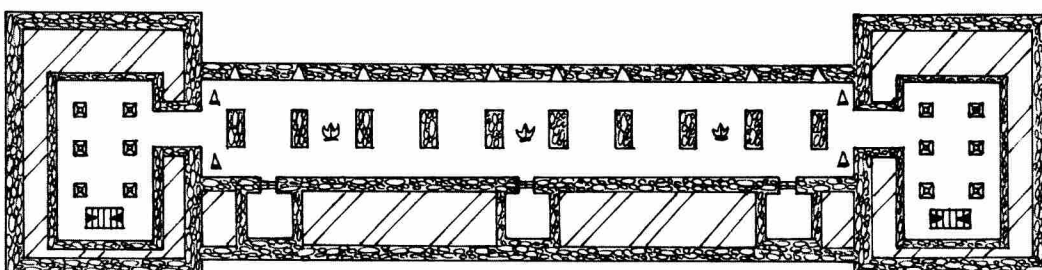
3 6 9 metrów



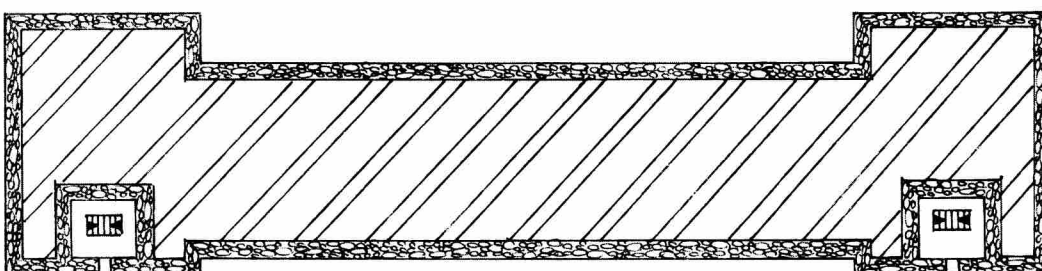
Ósme piętro



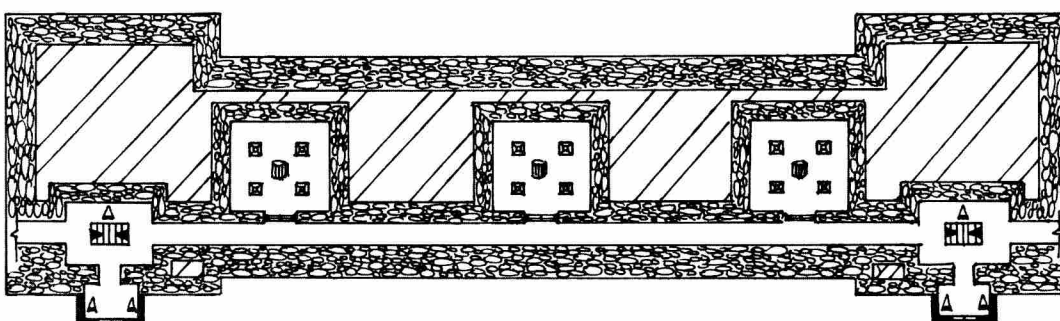
Siódme piętro



Piętra od drugiego do szóstego

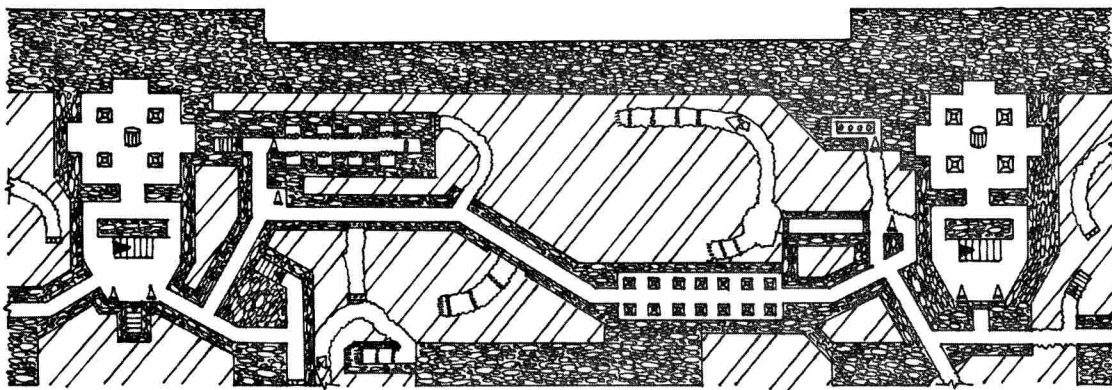


Poziom gruntu

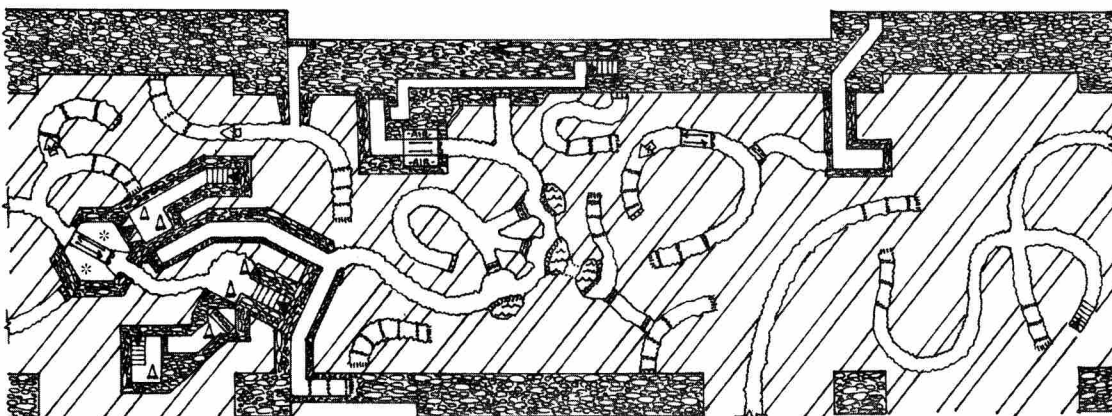


Kain Kabe

Pierwszy poziom piwnic

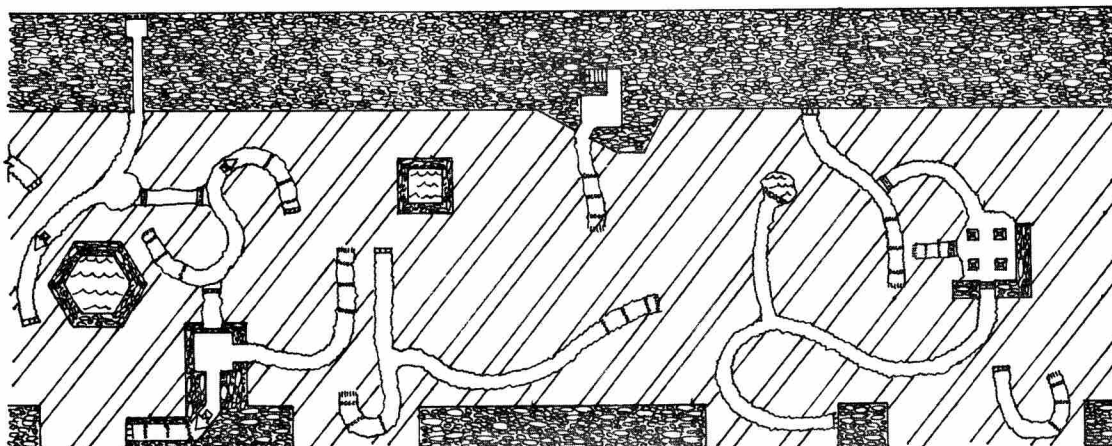


Drugi poziom piwnic



* - otwarta przestrzeń

Trzeci poziom piwnic

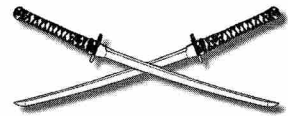




Legenda Pięciu Kęgów

Imię:

Rodzina:



Ogień

Zręczność:
Inteligencja:

Powietrze

Refleks:
Intuicja:

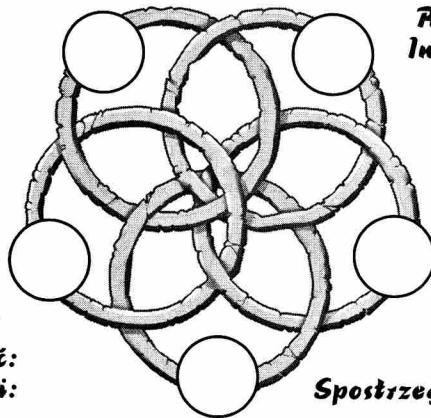
Broń
podstawowa

Zbroja
podstawowa

PT trafienia cię
(Refleks $\times 5$ + Zbroja)

Ziemia

Wytrzymałość:
Siła Woli:



Woda

Siła:
Spostrzegawczość:

Umiejętności:

Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Techniki:

Prestż:

Rany

☐	-0
☐	-1
☐	-2
☐	-3
☐	-4
☐	Obalony
☐	Nieprzytomny
☐	Marły

Szkola:

Ranga:

**Wady
i Zalety:**

Chwata:

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Honor:

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

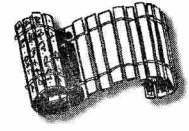
Punkty Doświadczenia:



Legenda Pięciu Kręgów

Imię:

Rodzina:



Ogień

Zręczność:
Inteligencja:

Powietrze

Refleks:
Intuicja:

Broń

podstawowa

Zbroja

podstawowa

PL trafienia cię

(Refleks $\times 5$ + Zbroja)

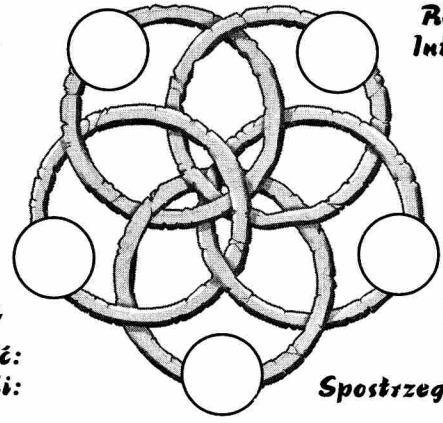
Ziemia

Wytrzymałość:
Siła Woli:

Woda

Siła:
Spostrzegawczość:

Umiejętności:



Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Czary:

Prestiż:

Rany

- | | |
|--------------------------|--------------|
| ☐ | -0 |
| ☐ | -1 |
| ☐ | -2 |
| ☐ | -3 |
| ☐ | -4 |
| ☐ | Obalony |
| ☐ | Nieprzytomny |
| ☐ | Marły |

Szkoła:

Ranga:

**Wady
i Zalety:**

Chwata:

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Honor:

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Punkty Doświadczenia:



Rodzinna prowincja:

Historia i czyny chwalebne

Број и екипункт

Podarunki, wyróżnienia i powiernictwa

Od
tysiąca lat brutalny Klan
Kraba stoi na straży granic Rokuga-
nu, broniąc ich przed potworami z Krain
Cienia. Dziś możesz dowiedzieć się, dzięki czemu
mroczni obrońcy Cesarstwa nie tracą ducha i poznać
taktykę, która pozwala im wciąż odpierać hordy Fu Lenga!

Droga Kraba

- Historia Klanu Kraba i jego potężnych zmagañ z nieprzyjacielem – w tym opowieść o Osano-Wo.
- Tajemnice pradawnych ziem Klanu Kraba, w tym utraconego zamku Hiruma.
- Nowe umiejętności, techniki, Wady i Zalety oraz przodkowie Klanu Kraba.
- Nowe postaci: berserkerzy, zwiadowcy Hiruma i straszliwi Łowcy Kuni.
- Kuźnia Kaiu, Zbroja Wojownika Cienia oraz Chikara, dziedziczny miecz Klanu Kraba.
- Niezwykła filozofia Obrońców Rokuganu.
- Jak przeklinać niczym rasowy Krab.
- I nie tylko!

Patronat medialny:



VALKIRIA.NET
portal fantastyczny

