

New RPG Order

Prezentuje

Legenda Pięciu Kręgów - Droga Smoka



Informacje o Release'ie :
Źródło.....: shohei
Skan.....: shohei
Edycja/składanie.....: shohei
Liczba stron.....: 107
Rozdzielczość...: 2300x3325
Wydawnictwo.....: Wolf-Fang
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2003
Data release'u...: 2008.01.08

Opis:

Od tysiąca lat tajemniczy Klan Smoka skrywa swoje sekrety w niedostępnych górskich fortecach. Dziś, dzięki czwartej części serii 'Droga Klanów', możesz poznać niektóre z ich tajemnic.

Info :

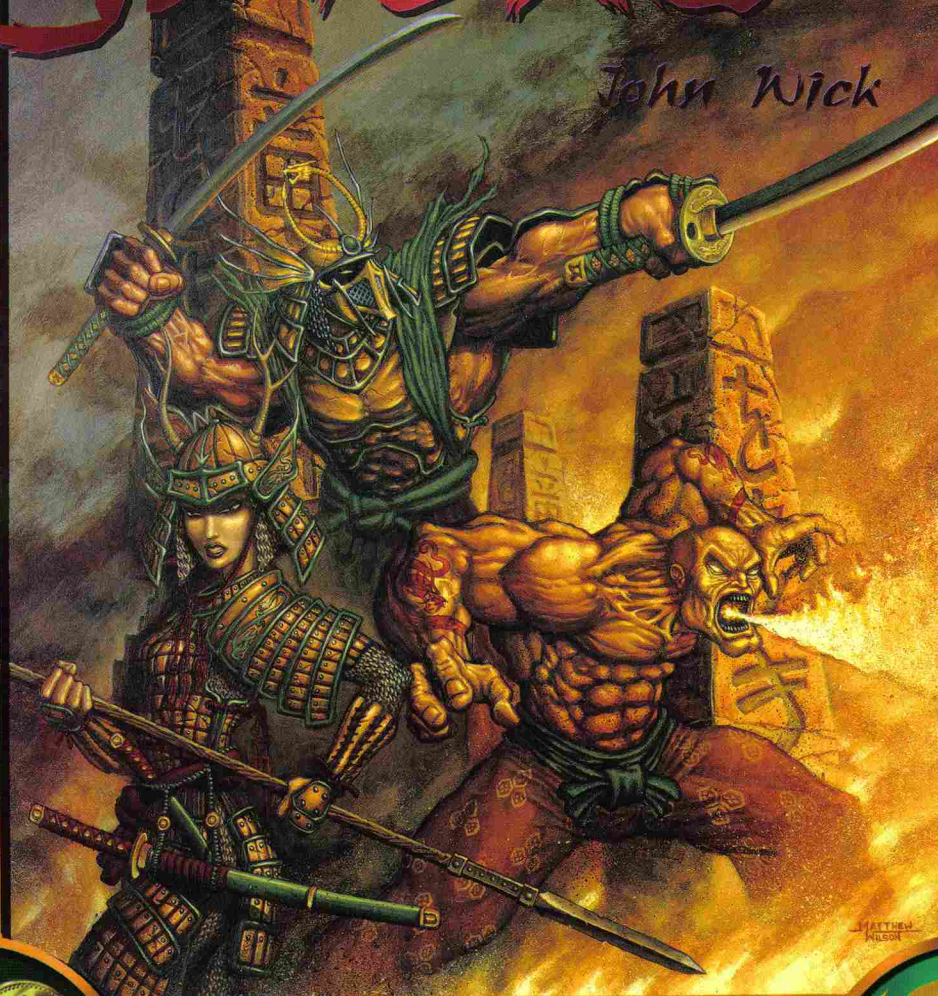
Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomoga Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com. Zapraszamy także na zaprzyjaźnione forum, którego adres to <http://bibliotekasnow.enlightning.de/>

Drogi Klanów. Księga czwarta

Droga Smoka

John Wick



Legenda Pięciu Kęgów

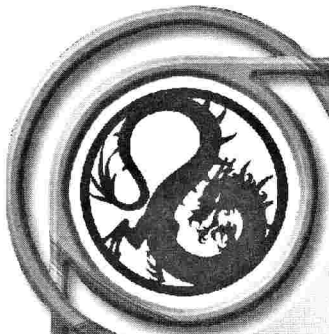


Legenda Pięciu Kół

Droga Smoka



Nie widzę nic, czego nie dostrzegłbyś sam - ale ty patrzysz w złą stronę.
- Togashi



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

Copyright © 1996 - 1999 by Five Rings Publishing Group, Inc. All Rights Reserved.

Alderac Entertainment Group is authorized user.

This Polish edition of Legend of the Five Rings is licensed from Alderac Entertainment Group. Text of Polish translation is copyright © 2003

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

Wydanie I

ISBN: 83-919432-2-4



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

wolf-fang@o2.pl

Odwiedź witrynę internetową:
L5K.VALKIRIA.NET

Lista płac

NAPISAŁ: John Wick

FRAGMENTY DOPISALI: David Williams, Rob Vaux, Cris Dornaus, Greg Stolze ORAZ D.J. Trindle

MECHANIKA GRY: David Williams

ORAZ John Wick

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE:

KC Lancaster

OBRAZ NA OKŁADCE: Matthew D. Wilson

ILUSTRACJE W TEKŚCIE: Tom Biondolillo, Cris Dornaus, KC Lancaster, William O'Connor, Ben Peck, Brian Snoddy

MAPY: KC Lancaster

PRZYGOTOWANIE DO DRUKU: Cris

Dornaus, Steve Hough

REDAKTOR SERII: D. J. Trindle

REDAKCJA: D. J. Trindle, Rob Vaux

PROJEKT GRAFICZNY: Rob Vaux, D.J. Trindle i John Wick

RADY MĄDREGO SENSEI: Tony Kull

David Williams znowu pomógł napisać zasady i Techniki, zrównoważył je i tak dalej. Rob Vaux napisał większość rozdziału „Kto jest kim” i opisał ciekawe miejsca w Dodatku 5. Cris Dornaus dała mi impuls do wymyślenia Agasha i Kitsuki.

Greg Stolze napisał większość zawiązków przygód w Dodatku 5 (mamy więcej dodatków niż rozdziałów!).

Ed Bolme i Andy Heckt dawali mi wsparcie i podsuwali pomysły - wymyślili też tatuaż czy dwa.

D.J. Trindle cisnął nas, aż całą krew z nas wydusił.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:

Tę książkę pisaliśmy wspólnie - Smoki wymykają się pojedynczemu opisowi. Dziękuję Cris, Robowi i Gregowi, którzy poratowali mnie wieloma fragmentami naprawdę świetnego tekstu. Podziękowania należą się również D.J. (kiedy piszę te słowa, jest na urlopie - dlatego właśnie ich nie wytnię), który motywował mnie, gdy miałem zły dzień i który zabrał mnie do cudownych Ogrodów Huntington pewnego słonecznego, niedzielnego popołudnia, gdy już zupełnie wyżyłem się pomysłami. Jeśli kiedyś będziecie mieć okazję, też tam idźcie.

Praca, którą włożyłem w tę książkę dedykowana jest Tony'emu Kullowi.

Przez dziesięć lat studiowałem filozofię, ucząc się, jak myśleć o życiu.

Tony nauczył mnie (i całą resztę), jak żyć.

Dziękuję, sensei. - JW

Wersja polska

TŁUMACZENIE: Tomasz Z. Majkowski

REDAKCJA: Małgorzata Jarczyk

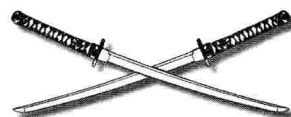
SKŁAD: Magdalena Majkowska-Tracz

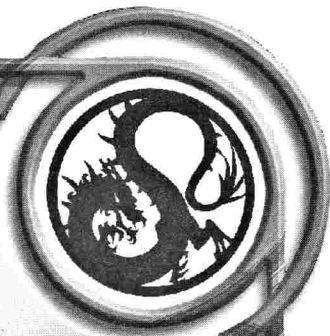
KOREKTA: Michał Stachyra

PRODUKCJA: Wydawnictwo Wolf-Fang

WYDAWCA: Marcin Podsiadło

Specjalne podziękowania kieruję do Sławka „Tsara” Okrzesika. Kiedy już zupełnie nie miałem siły, Tsar przyszedł i pokazał mi, że wciąż warto zajmować się „Legendą”. - TZM





Spis treści

Ścieżka miecza	4
Rozdział pierwszy: Tajemniczy Smok	10
Rozdział drugi: Rodziny Smoka	18
Rozdział trzeci: Bohater	40
Rozdział czwarty: Kto jest kim?	54
Rozdział piąty: Przykładowi bohaterowie . .	70
Dodatek I: Rokugańskie Smoki	82
Dodatek II: Kaze-do	85
Dodatek III: Ze zwojów rodziny Agasha . .	88
Dodatek IV: Rozmaitości	92
Klanowe karty postaci	102



Ścieżka miecza

Pomieszczenie *dojo* było proste - ot, papierowe ściany i drewniana podłoga, rozgrzana w promieniach przenikającego do sali słońca. Za jedyną dekorację służyły słowa, wypisane na północnej ścianie szybkimi, niemal instynktownymi pociągnięciami pędzla.

Odkąd sięgała pamięcią, patrzyła na zdobięce ścian wyrazy i dumiała nad ich znaczeniem. Wślizgiwała się do pomieszczenia nocą i wpatrywała się w napis, zupełnie, jakby samo spojrzenie miało nadać mu sens. Nie zyskiwał go jednak - póki nie skończyła dziewiętego roku życia i nie zaczęła zdawać sobie sprawy z jego wagi.



Historię tę usłyszała od starszego brata, Satsu. Dziś, siedząc w *dojo*, przypominała sobie chłodny tembr jego głosu, błysk oczu i elegancję ruchów, z jaką tu właśnie doskonalił się w sztuce *kenjutsu*. Pamiętała, jak otwierał rozsuwane ściany, by wiatr wtargnął do pomieszczenia i jak podmuchy laskotały ją pod kimonem, chichotała więc, patrząc, jak brat walczy na miecze z powietrzem. Jego prosty, słodki śmiech dźwięczał wśród otaczających dom górskich szczytów, a oni sami wyglądali z *dojo* i patrzyli, jak cały Rokugan rozciąga się u ich stóp.

Kochała brata. I doskonale pamiętała historie, które opowiadał jej, gdy była jeszcze tak mała, że musiał podnosić ją sobie na kolana.

- To było dawno temu, siostrzyczko - zaczynał - w czasach, gdy świat był jeszcze młody.

- Nawet góry? - pytała.

- Tak, nawet góry. Były młode, niskie i pękate, a nie dumne i wysokie, jak dzisiaj. W tamtych czasach pierwszy Cesarz i jego rodzeństwo toczyli wojnę z mroczną istotą, czyhającą pod powierzchnią świata.

Przytaknęła, nie wymawiając imienia, o którym wiedziała, że wymawiać go nie wolno.

- Armie Mrocznego Boga ciągnęły przez świat, zabijając każdego, kto stanął im na drodze. Nad pierwszym Cesarzem zawisła zguba - jego znieprawiony brat posługiwał się magią, której Hantei nie pojmował i nawet szlachetny Akodo czy mądry Shiba nie mogli służyć mu radą.

- I co zrobił, Satsu? - zapytała.

- Postanowił sam stawić czoła mrocznemu bratu. Akodo usiłował mu tego zabronić - „To mój obowiązek”, mówił. Ale Cesarz nie chciał nawet o tym słyszeć i gotował się, by w pojedynkę walczyć z Mrocznym Bogiem, czując w głębi serca, że nie ma szans go zwyciężyć.

Głośno wciągnęła powietrze i zacisnęła powieki - bała się usłyszeć, co będzie dalej.

Satsu uśmiechnął się na to i ciągnął: - Zanim jednak Cesarz wyjechał, przybył do niego człowiek, ubrany w proste kimono i szeroki kapelusz, z kijem w dłoni. Skłonił się nisko i powiedział: „Jestem Shinsei”.

Zaśmiała się i klasnęła w dłonie - słyszała wiele opowieści o mądrym Shinsei i lubiła słuchać o wyczynach tego zabawnego człowieczka. - „Co przynosisz Cesarzowi, człowieku?” zapytał Akodo.

„Jedynie mądrość” odparł Shinsei.

„Dobrze, więc obejrzyjmy sobie tę twoją mądrość” powiedział Lew i postąpił do przodu, sięgając po miecz...



- Zobaczmy, czego się nauczyłaś - powiedział *sensei*, wkraczając do *dojo* z bokenem w dłoniach.

Skupienie prysło, a wspomnienia rozwinęły się - jej umysł zaabsorbowało szkolenie. Sięgnę-

ła po leżący z jej prawej strony drewniany miecz, dobywając jednocześnie krótszy boken zza obi.

Nauczyciel uczynił to samo.

- Wybierz pozycję - powiedział.

Pozostała nieruchoma, z rękami zwisającymi luźno wzdłuż boków.

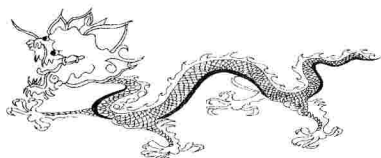
Sensei uczynił to samo.

Napotkała jego spojrzenie i sama skupiła na nim wzrok.

Czas przestał płynąć. Stała w pozycji, poranne słońce wspinało się po niebie, przez pomieszczenie dmuchał wiatr niosąc chłód śniegu kryjącego górskie szczyty, a pobliski strumień szemrał po kamieniach płynąc w dół, ku ziemiom Lwa. Ani wiatr, ani woda nie przeszkadzały jej jednak w koncentracji.

Wtem, przez otwarty panel, do dojo wpadł wróbel i samuraje nagle ruszyli. Nim ptaszek wyleciał z pomieszczenia, zadano już pięć ciosów, a gdy zniknął na dobre, znieruchomiała, przyciskając boken do gardła sensei. Dłuższy miecz nauczyciela leżał u jego stóp, a krótszy zaplątany był w jej kimono. Drewniane wakizashi dziewczyny delikatnie naciskało na brzuch mistrza.

Odstąpiła, pokłoniła się i usiadła, zatykając krótszy boken za obi, a dłuższy kładąc przy boku. Znow skupiła się na wyrazach, wypisanych za plecami sensei i wspomnienia wróciły.



-...pokonany Akodo rozcierał siniec na szyi i słuchał małego człowieka. Dookoła niego zgromadziły się pozostałe Dzieci Słońca i Księżycy, by również posłuchać, słowa Shinsei skierowane były jednak wprost do Cesarza Hantei.

Mówił, a Cesarz i jego rodzeństwo zadawali mu pytania. Shinsei odpowiadał, najczęściej jednak odpowiedzi rodziły tylko nowe wątpliwości.

Jedynym, który nic nie mówił, był samuraj, którego Shinsei nazywał „Togashi” - jakie imię nosił przedtem, tego nie wiem, i wątpię, by ktokolwiek wiedział. Togashi słuchał zatem w ciszy, nie okazując, że rozumie, ani nawet, że ciekawia go słowa mistrza. Wtem, gdy Shinjo zadała pytanie, a Mistrz udzielił odpowiedzi, milczący słuchacz wstał. Rodzeństwo odwróciło się, zasko-

czone nagłym postępkim brata, Shinsei był jednak nieporuszony. Odwzajemnił spojrzenie Togashiego i patrzył, jak ten odchodzi i znika w lesie.

Poszło za nim dwoje ludzi - nazywali się Mirumoto i Agasha - i oboje wierni byli Togashiemu. Gdy znaleźli go wreszcie samego w lesie, powiedział im, by odstąpili. Zapytali, dlaczego. „Nie ruszę się, póki nie zrozumiem”, usłyszeli w odpowiedzi.

Zakłopotani, popatrzyli po sobie. „Panie mój” powiedział Mirumoto „Co masz na myśli?”

„To, co powiedziałem” odparł Togashi.

Głuchy na ich prośby, syn Słońca i Księżycy przestał wtedy jeść, pić i poruszać się. Agasha i Mirumoto przynosili mu jedzenie oraz sake, Smok pozostawał jednak nieruchomy.

Minęło siedem dni. Słońce wędrowało po niebie, a Togashi tkwił nieruchomo pośrodku kręgu czarek pełnych jedzenia i picia. Mirumoto i Agasha błagali Shinsei, by pomówił z ich panem, ten potrząsnął jednak tylko głową. „Gdy uczeń będzie gotów, nauczyciel przybędzie” powiedział.

O świcie dziesiątego dnia Togashi osłabł tak, że z ledwością mógłby mówić. Jego ciało umierało, a myśl zasnuły chmury. Lecz choć wzrok ćmiły mu cienie, zdołał zobaczyć, że oto mały człowieczek podchodzi do kręgu i siada przy jego krawędzi. Smok rozpoznał przybysza i rzekł mu: „Nie poruszę się, póki nie zrozumiem”.

Shinsei uśmiechnął się i przytaknął. „Ja również nie” powiedział i wszedł w krąg jedzenia i picia, by usiąść obok Togashiego.

W zamglonych oczach Smoka błysnęło zdumienie, a potem wyschłe wargi rozciągnęły się w uśmiechu. Skinął głową, a wtedy do kręgu wleciał słowik, niosąc w dzióbku ukwieconą gałązkę śliwy. Togashi zerwał z niej słodki owoc, zjadł go, a potem obaj, on i Shinsei, nasycili się stojącym dookoła jedzeniem i piciem.



Jej nozdrza drażnił zapach rozstawionego wokół jedzenia, nie wyciągnęła jednak po nie ręki. Umysł dziewczyny pobiegł za to ku wypisanym na ścianie słowom, usiłując je objąć. Za każdym



jednak razem, gdy zdawało jej się, że oto zamknęła je w sobie, wymykały się, bezustannie kusząc ją i wabiąc.

Salę zalewało szkarłatne światło zachodzącego słońca - czuła ciepło jego promieni oraz chłodny powiew bryzy, zapowiadającej nocny wiatr ze wschodu. Kolejny dzień nie przyniósł odpowiedzi - burzało jej w brzuchu, spierzchłe wargi wołały o kroplę stojącej tuż obok sake, a kolana błagały o rozprostowanie. Mrugając, starła kroplę potu, która spłynęła jej do oka i poczuła, że chce jej się kłąć, ani na moment nie oderwała jednak wzroku od napisu.

U kolan leżała pojedyncza kartka papieru, tusz i pędzelek - czekały, by przyjąć odpowiedź, której udzieli o zmierzchu, wciąż jednak nie potrafiła jej znaleźć.

Mrugnęła znowu, a jej umysł popłynął ku innemu wspomnieniu. Usiłowała się go pozbyć, znów skoncentrować na znakach wypisanych na ścianie, raz wtargnąwszy w jej myśli, wspomnienie nie chciało jednak odejść. Poczuła, jak brzuch ściskają jej emocje, odpędzając głód, a jej powieki znowu opadły, tym razem jednak, by powstrzymać łzy.



Jego krew padła na podłogę z chlupotem rozlewanej zupy. Upadł na jedno kolano, a miecz stuknął o podłogę. Usłyszała, jak matka głośno wciąga powietrze - ojciec pozostał nieporuszony.

Satsu spojrział na nią i - widząc w jej oczach strach - spróbował przywołać uśmiech na wykrzywione bólem usta. Wtedy *tetsubo* trafiło go w twarz, a krople krwi bryzgnęły wprost w jej oczy.

- Hańba! - krzyknął ojciec przez ściśnięte gardło. Matka próbowała zasłonić jej oczy, dziewczynka odsunęła jednak opiekuńczą dłoń. Widziała, jak ciało Satsu wygina się jeszcze, drżąc na podłodze i jak opuszczają je resztki życia.

Odziany na szaro samuraj obrzucił spojrzeniem jej ojca i opuścił skrwawione *tetsubo*. Zmrużył oczy i warknął:

- Masz coś do powiedzenia, starcze?

Ojciec milczał. Matka milczała. Patrzyli.

- Mirumoto Satsu nie żyje! - krzyknął samuraj. - Sprawa zakończona. Roszczenia jego żony są fałszywe. Kłamie, podobnie jak Skorpion, który pierwszy rozpuszczał te plotki. - Krab uśmiechnął się. - Czy ktoś jeszcze chce podważać moje słowa?

Dwór rodziny Bayushi milczał. Czekala, aż wystąpi z niego samuraj, by bronić honoru żony jej brata, Skorpiony pozostały jednak nieporuszone.

Wstała więc, strząsając dłonie matki, która próbowała ją złapać, i wystąpiła. Krab nie zauważył, jak przechodzi przez salę, póki nie podniosła miecza brata. Wtedy obrócił się i popatrzył na nią z góry.

- A cóż my tu mamy? - zapytał głosem zmarłego ojca, strofującego dziecko.

Wymierzyła weń miecz i czekała. Krab odtrącił ostrze w bok i w dół, tak, że broń wypadła jej z ręki. Usłyszała krzyk matki, nie spuszczała jednak oczu z okrwawionego przeciwnika.

Podniósł *tetsubo* i oparł je o szczyt jej głowy. Potem pochylił się, by przyjrzeć się jej uważnie, a wtedy splunęła mu w twarz.

Usłyszała, jak cała sala wstrzymuje oddech.

W pierwszej chwili, Krab zacisnął dłoń na *tetsubo*, drugą ręką wycierając ślinę z twarzy. Potem uśmiechnął się i zachichotał.

- Nie zabiję cię dzisiaj, malutka - powiedział, odstępując. - Ale zapamiętaj sobie, że miałem na to chęć.

Stała zupełnie nieruchomo i patrzyła, jak opuszcza pomieszczenie i jak w ślad za nim wychodzi jego świta. A potem spojrzała w dół, na ciało brata, i zobaczyła, co *tetsubo* zrobiło z jego twarzy. Z jego słodkiej, pięknej, czulej, uśmiechniętej twarzy.

Porwał ją czarny wichur i upadła.



...upadam. Ja upadam...

Obudziła się na czas, by się podeprzeć. Uniosła ciężką głowę znad podłogi i mrugnęła kilka razy, by odpędzić senność. Spojrzała na słońce - ledwie kawałek jego tarczy pozostawał na niebie. Przeniosła spojrzenie na napis, a potem na pustą kartkę.

- Satsu - szepnęła. - Pomóż mi, Satsu.

Noc była chłodna, lecz policzki jej płonęły.

Ostatnie promienie słońca gasły.

Raz jeszcze obrzuciła spojrzeniem napis, popatrzyła na pustą kartkę, sięgnęła po pędzelek i zaczęła pisać.

*Ścieżka prawdy to miecz
Rani dłonie i stopy
Nie upadnę*

Upuściła pędzelek i krople tuszu padły na zapisane przed chwilą znaki. Ostatni poblask światła zniknął za horyzontem. Poczuli rękę na ramieniu i obróciła się gwałtownie, były tam jednak tylko cienie.

- Cóрко?

Odwrociła się znowu - w drzwiach *dojo* stał jej ojciec, ramię w ramię z nauczycielem. *Sensei* podszedł i podniósł papier. Cała trójka nie wyrzekła ani słowa, gdy czytał zapisane wyrazy, a dziewczyna poczuła, jak niecierpliwość skręca jej wnętrzności, tłumiąc ból kolan.

Mistrz uniósł wzrok znad wiersza.

- Od dziś nie jesteś już moją uczennicą - rzekł, podała papier jej ojcu i wyszedł, zostawiając ich samych.

Ojciec przeczytał wiersz, spojrzał na nią i przeczytał go jeszcze raz. Nie powiedział ani słowa, lecz jego oczy mówiły za niego.

- Córeczko - rzekł w końcu.

- Hitomi - powiedziała, a jej głos zabrzmiał dźwięcznie wśród papierowych ścian. - Na imię mi Hitomi.



Witajcie w czwartej pozycji z cyklu „Drogi Klanów”. „Droga Smoka” to dodatek, który pomóc ma Mistrzom Gry wyobrazić sobie najbardziej tajemniczy Klan Rokuganu. Smoki są zagadkowe, niedostępne i samotnicze, nie bez powodu jednak. Tajemniczość to potężna broń - jak powiedział Shinsei: „Nie pokonasz tego, czego nie zrozumiesz”.

JAK UŻYWAĆ TEJ KSIĄŻKI

Po pierwsze, niniejsze materiały nie są wcale „ostatnim słowem” na temat Klanu Smoka -

jak zwykle, to Mistrz Gry decyduje o wszystkim, co pojawia się na jego sesjach. Jeśli ma inną wizję Smoków niż my, spodziewajcie się, że to, co znajdziecie w książce, i to, co spotkacie w Rokuganie może się nieco różnić.

Pierwszy rozdział zawiera anegdoty o Klanie Smoka, pokazując, jakie miejsce zajmuje on wśród pozostałych rodów Rokuganu i przybliżając jego filozofię.

W rozdziale drugim znajdziecie historię i informacje o rodzinach Klanu Smoka, w tym szczegółową prezentację rodów Togashi i Kitsuki.

Rozdział trzeci zawiera zasady, które przydadzą się podczas tworzenia postaci, w tym reguły pozwalające wcielać się w *ise zumi* i namiestników Kitsuki.

Dalej znajdziecie opisy najważniejszych (obok bohaterów graczy, oczywiście) postaci z Klanu Smoka oraz ich Cechy i Umiejętności.

W rozdziale piątym znajdują się gotowe do gry postaci - wystarczy odbić ich karty na ksero, i jazda.

Na samym końcu umieściliśmy całą masę wiadomości o smokach (istotach, a nie członkach Klanu), o walce bez broni (*kaze-do*) oraz czarach i magicznych przedmiotach, będących w posiadaniu Klanu Smoka.

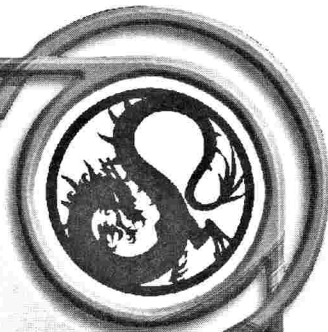
Bardzo staraliśmy się za to uniknąć tworzenia jakiegokolwiek „drzewa genealogicznego” Klanu - ciężko wcisnąć własną postać w z góry przygotowane miejsce, więc MG może tworzyć dowolne linie pokrewieństwa. Na marginesach znajdziecie za to opisy najsłynniejszych Smoków - jeśli któryś się wam spodoba, możecie mieć go za przodka, wydając podaną liczbę Punktów Postaci.

Przez tysiąc lat Smoki kryły swoje tajemnice za murami potężnych fortec, wzniesionych na szczytach gór - ich sekrety pozostają jednak ukryte tylko przed tymi, którzy nie chcą wyruszyć na Wielką Wspinaczkę.

Znam sekretną ścieżkę, prowadzącą do serca gór.

Gotowy?

To chodźmy.







**Rozdział
Pierwszy.
Tajemniczy
Smok**



SYN GROMU

Wyruszając w Krainy Cienia, Mirumoto nakazał swemu adoptowanemu synowi Hojatsu, kontynuować jego tradycję. Ten posłuchał ojca i wkrótce stał się jednym z najwybitniejszych szermierzy w dziejach Cesarstwa. Gdy spotkał Kakitę - Championa Żurawia - i skrzyżowali spojrzenia, ich dłonie natychmiast powędrowały do rękojeści mieczy, żaden jednak nie dobył katany. Powiadają, że spotkali się raz jeszcze, w dzień trzydziestych dziewiątych urodzin Kakity, na rok przed jego odejściem ze stanu samurajskiego. Obydwaj dążyli się podówczas szacunkiem (czytali bowiem napisane przez przeciwnika traktaty szermiercze) i od dawna czekali na okazję, oczekiwali aż przyjdzie czas by po raz ostatni stanąć twarzą w twarz. Pojedynek odbył się na neutralnym terytorium - a gdy miecze, syte krwi, już opadły, Hojatsu zwałił się martwy na ziemię. Kakita odniósł zaś śmiertelną ranę. Odmówił ludziom, którzy chcieli go opatrzyć i sięgnął po miecz Hojatsu. „Czyni panu winę wobec swego pana”, rzekł do ostrza i rzucił się na nie. Po dziś dzień na północy Równiny Dwóch Generalów wznosi się pomnik, upamiętniający obydwu szermierzy.

Rozdział pierwszy: Tajemniczy Smok

Przytoczone poniżej fragmenty opisują doświadczenia przedstawicieli innych Klanów podczas kontaktów ze Smokiem. Zwracaj baczną uwagę na to, kto opowiada, dobrze jest bowiem wiedzieć, czyją perspektywę się przyjmuje.

TRAKTAT O TAJEMNICZEJ NATURZE KLANU SMOKA

NAPISAŁA ISAWA KAEDE, ADEPTKA PUSTKI

Prosiłeś, by opowiedzieć ci o trzech miesiącach, które spędziłam na ziemiach Klanu Smoka. Mogę rzec tylko, że rozumiem dziś Smoki znacznie gorzej, niż to się działo, nim ruszyłam, by wspiąć się długą ścieżką, wiodącą na ich górskie przełęcze. Nie chcę przy tym, by właściwa myśl tego traktatu zagubiła się wśród dziesiątków drobiazgów, opowiem zatem wprost o moich obserwacjach.

Odbyłam dziesiątki rozmów z shugenja z rodziny Agasha, wszystkie jednak podsumować można, przytaczając treść jednej tylko konwersacji, jaką toczyłam z Agasha Tamorim. Choć działo się to ciemną, chłodną nocą, czułam nieprzerwanie, jakby padały na mnie promienie letniego słońca. Ten fenomen objaśnić mogę wyłącznie jako efekt natury magicznej, nie znam jednak ani jego pochodzenia, ani przeznaczenia.

Jedliśmy i piliśmy, a rozszalały wiatr szalał wokół ciepłej komnaty. Pytałam, Tamori udzielał zaś odpowiedzi. A że znałam przypowieść o Shinsei i Togashim, postanowiłam zacząć właśnie od niej.

- Rozumiem, że istnieje wiele sposobów rozumienia tej historii - zagadnęłam.

- Tak - odparł.

Czekałam, aż rozwinie swoją myśl, w końcu uznałam jednak, że wymaga to mojego udziału.

- A ty jak ją pojmujesz? - zapytałam.

- Shinsei wyrzekł do Togashiego tylko trzy słowa, nie liczy się jednak, co ja o nich sądzę. Togashi wiedział, co Mały Mistrz ma na myśli.

- Doprawdy? - podniosłam brew.

- Tak - odparł pośpiesznie.

Wypiłam łyk sake i podjęłam rozmowę.

- Skoro sam nie masz żadnych przemyśleń o tej historii, powiedz mi, co sądzą o niej inne Smoki.

- Ich myśli należą do nich. Mówić w czymś imieniu to to samo, co kłamać.

- Pojmuję - rzekłam, zmieniając taktykę. - A co ze zwojami myśli zebranych Shinsei? Czy służą wam za pomoc w kształceniu uczniów?

- Nie wybieramy drogi dla uczniów naszych szkół. Pozwalamy im o niej decydować.

Wiedziałam, że rozmowa ze Smokiem jest jak wędrówka po labiryncie, trafiałam jednak wciąż na ślepe korytarze. Będąc dzieckiem, nauczyłam się wiele o labiryncie i postanowiłam przebyć i ten w znajomy mi sposób - od wewnątrz ku wyjściu.

- Dwa lata temu spędziłeś zimę na naszych ziemiach, Tamori. Jak znajdujesz metody nauczania Klanu Feniksa?

- Wasi uczniowie zawsze spełniają oczekiwania swoich nauczycieli - powiedział i uniósł czarkę.

- A czego ty oczekujesz od uczniów?

- Tylko tego, na co ich stać - rzekł, sięgając pałeczkami po kawałek marynowanego ogórka.

Stłumiłam warknięcie złości. Zrozumiałam, że jeśli pozwolę mu mówić w ten sposób, nigdy nic z niego nie wydobędę. Wystawiał mnie na rodzaj próby, której nie udawało mi się jak dotąd sprostać. Postanowiłam spróbować znowu.

- Tamori-san - powiedziałam bardzo spokojnie. - Spędziłeś u nas całą zimę i byłeś bardzo wdzięcznym gościem. Mam nadzieję, że i my okazaliśmy się dobrymi gospodarzami.

- Tak. Okazaliście się.

- Czy nauczyłeś się może czegoś, przestając z nami?

- Tak. Nauczyłem się.

- A czegoż się nauczyłeś?

Po raz pierwszy na jego wargach zagościł cień uśmiechu.

- Cierpliwości - odpowiedział i uniósł do ust ogórka.

Ta rozmowa mówi bardzo wiele o trzech miesiącach, które spędziłam wśród Smoków.

Niezmierznie trudno jest jednak ująć to, co tam rozumiałam, w niezgrabne okowy słów.

Na myśl przychodzi mi jeden szczególnie wieczór. Obserwowałam wytatuowanego człowieka - którego imienia nie dane mi było poznać - stojącego na krawędzi urwiska i patrzącego na ciągnący się u jego stóp łańcuch górski. Nie chciałam zakłócać mu spokoju, pozostawiałam więc w pewnej odległości. Podziwiałam doskonałość jego postawy, piękno sylwetki i absolutny bezruch. Jego skóra lśniła w słońcu i nie raz musiałam przetrzeć oczy, gotowa byłam bowiem przysiąc, że wytatuowane smoki pełnią po jego plecach.

Nagle krzyknął do mnie. Nie poruszając ani jednego mięśnia zawezwał mnie do siebie i zaproponował, abym stanęła wraz z nim na szczycie urwiska. Podeszłam, owijając się szczelniej kimonem, by chronić się od mroźnego wiatru. Tatuaze na jego twarzy rozciągnęły się w uśmiechu.

- Jesteś Feniksem? - zapytał.

- Jestem.

- Przyjechałaś tu, by zrozumieć naszą drogę?

- Tak dobrze, jak tylko zdołam - przytaknęłam.

Oderwał wzrok od urwiska i spojrzał na mnie.

- Nie możesz nas zrozumieć. Nigdy tego nie dokonasz.

Jego słowa nie były okrutne - mówił raczej z cieniem smutku w głosie.

- Nie zdołasz nas zrozumieć, póki nie pójdziesz tam, gdzie i my byliśmy. Póki nie zdecydujesz się wędrować tam, gdzie wędrujemy.

- Zatem, gdzie byłeś? - zapytałam.

- Nie mogę powiedzieć ci nic więcej, niż ty mogłaś powiedzieć mnie - rzekł, a uśmiech nie opuścił jego warg. - Możesz zdradzić mi nazwy i opowiedzieć o miejscach, ale czy przekażesz mi ich smak? Czy zdołasz powiedzieć o słodczy zapachów? Czy zawrzesz w słowach strach, rozbawienie, ból, radość, udrękę? Czy uda ci się tego dokonać?

- Nie, nie sędzę. Tego nie potrafię - mogłam tylko zgodzić się ze Smokiem.

Potrząsnął głową.

- Nie poznasz niczego, czego nie przeżyłaś. Nie zdołasz mi potem o tym opowiedzieć. Ani ja nie zdołam opowiedzieć tobie.

Przytaknęłam.

- Zatem nie zdołasz powiedzieć mi, dokąd idziesz? - spytałam.

- Nie, nie zdołam - znów pokręcił głową. Nagle jego oczy błysnęły a uśmiech zmienił w oblakający grymas. Zaniósł się szaleńczym śmiechem.

- Ale mogę ci pokazać - wykrzyknął.

A potem skoczył w powietrze i runął w dół. Krzyknęłam, podbiegłam do krawędzi i zobaczyłam, jak upada w mgłę i wiruje wśród turni. Spadał, a od górskich zboczy odbijało się echo jego śmiechu i głos, który wykrzykiwał moje imię i wzywał, bym poszła za nim...

Z DZIENNIKÓW MATSU CHINOJO

Często słyszałam o tajemniczej naturze Smoków, dopiero teraz wiem jednak na pewno, że





INNE KLANY

Wszystkie Klany mają swoje zdanie o *ise zumi*.

Część z nich, o ile nie wszystkie, wyrażają samą prawdę.

Krab: „Póki wytatuowani siedzą w swoich górach, czemu mam zwracać sobie nimi głowę?”

Żuraw: „Uznałbym, że to bezpośredni potomkowie Togashiego, wiem jednak doskonale, że bywają wśród nich Doji i Kakita, którzy ruszają w góry i wracają odmienieni.

Mówi się, iż odbywa się tam ceremonia, która ich zmienia - i że muszą pić jakiś eliksir. Moim zdaniem to właśnie ten napój ich jest przyczyną przemiany. Odbiera im człowieczeństwo - nie wiem tylko, czy to dobrze, czy źle.”

Lew: „Kogo obchodzi, póki kryją się w górskich fortcach? Muszą używać magii, by zastąpiła im siłę, i szaleństwa, by zastąpiło odwagę. Nie sądzę, żeby byli prawdziwymi ludźmi.”

Feniks: „Pozostają w bliskości samej esencji żywiołów tam, u źródła wszystkiego. Uważamy, że korzystają z mocy, o której sami nie wiedzą i której nie rozumieją. Oczywiście, Wytatuowani pojmują to świetnie - i dlatego my nie pojmujemy ich.”

Skorpion: „Siedzą po cichu w swoich górach. To znaczy, że coś ukrywają. Nie wiem, na czym polega ich tajemnica, ale ciekawi mnie bardziej, niż powinna.”

są ścieżki, których nie można zrozumieć, póki się nimi nie kroczy.

Gdy po raz pierwszy go zobaczyłem, przebywałem w *dojo* wraz z moim *sensei*. Otworzył drzwi, a ciepły wiatr wtargnął do pomieszczenia. Potem zdjął sandały, skłonił się i wszedł. Nauczyciel zamarł, odwrócony plecami do uczniów, a potem złożył mu ukłon, dłuższy, niż jakimkolwiek przedstawicielowi własnego Klanu. Wymienili uprzejme słowa - uprzejme i pozbawione fałszu, rzec powinienem. (Nigdy nie pragnąłem choćby zasugerować, że mój *sensei* ma język Skorpiona.)

Potem mistrz odwrócił się do mnie.

- To jest Mirumoto Hatsu - powiedział. - Nie zdołałbym nauczyć cię tego, co on przekaze ci dzisiaj, choćbym uczył cię przez sto lat.

Wnętrznosci skręciła mi niepewność, odegnałem ją jednak szybko. Myśli wypełniać należy bushido...

Pozostałem na kolanach i pokłoniłem się głęboko mojemu dzisiejszemu instruktorowi. Odkłonił się, a potem przybliżył i zaczęliśmy naukę.

- Przyjmij postawę! - powiedział.

Zaczerpnąłem tchu i przyjąłem odpowiednią pozycję. Skinął głową i zaczął bacznie oglądać moją postawę. Okrążył mnie, ani na chwilę nie spuszczać wzroku. W końcu stanął obok *sensei* i krzyknął:

- Matte!

Rozluźniłem się na komendę.

Znów kiwnął głową i odwrócił się do mistrza.

- Zna dyscyplinę - powiedział.

Sensei przytaknął, a Smok znów obrócił się ku mnie.

- Przyjmij postawę!

Bez słowa stanąłem...

...a potem padłem na podłogę z rozbłą wargą. Smok stał nade mną, z mieczem do połowy dobytym z *saya*. Skupiłem się tak bardzo na przyjmowaniu stosownej pozycji, że nie spostrzegłem nawet, jak się poruszył. Schował katana, a ja skoczyłem na równe nogi.

- Duma rzuciła cię na podłogę - powiedział Smok. - Cieszę się, że cię do niej nie przykuła.

Spojrzałem na *sensei* i dostrzegłem błysk w jego oku. Być może rozpoznał sam siebie? Któż to wie... Może kiedyś sam znajdował się

tam, gdzie ja dzisiaj, stał w *dojo* z rozbłą wargą i zwichniętą dumą. Bez słowa przeniosłem wzrok na Smoka.

- Popeliłeś błąd pokazując mi coś, co już widziałem - powiedział. - Nigdy nie demonstrowuj przeciwnikowi tej samej rzeczy dwa razy. To może cię zgubić.

Przytaknąłem i skłoniłem się - z jakimś powodów ukłonił mi się znacznie głębiej.

- Niech chwała podąga za tobą krok w krok, synu Lwa - powiedział, odwrócił się i podszedł do drzwi. Tam zatrzymał się na chwilę i - nie odwracając się - rzekł:

- Ostrzegę przed tobą swoich uczniów.

A potem odszedł. Mój *sensei* uśmiechał się.

Ostrzegę przed tobą swoich uczniów.

Sądzę, że to był rodzaj pochwały. Być może największy wyraz uznania, jaki złożyć może Smok.

Być może.

FRAGMENT „ZIMY”, SŁYNNIEJ POWIEŚCI KAKITA RYOKU

...i był tam również dyplomata z Klanu Smoka. Stał w kącie, jak jego rodzinne góry: nieporuszony i samotny, lecz nieprzystępny. Wymówiwszy się zatem z niezmiernie nużącego towarzystwa Lwów i Krabów, zbliżyłam się do mego smoczego gościa.

- Wyglądasz tak samotnie, Kitsuki-san - powiedziałam doń.

- Czy góry wyglądają tak samotnie, Pani? - rzekł.

Zatem podjął rozmowę! Doprawdy, gra zapowiadała się na wartą zachodu.

- Czasami - odparłam. - Czasami wyglądam przez okno i widzę góry, takie odległe i zimne. Wtedy śpiewam im, by wiedziały, że widzę je i że nie są mi obojętne.

- Zatem współczucie to cnota tak nikczemna, że można marnować ją na góry? - zapytał.

- W żadnym razie! - odparłam, pozwalając, by mój głos opuścił cichy kąt, w którym staliśmy. Niech wszyscy zobaczą, iż prowadzę rozmowę, która okaże się konwersacją wieczoru.

- Czyż bowiem każda góra nie ma duszy? - ciągnęłam. - Czy nie ma jej każde drzewo, każdy las, każdy strumień? Współczucie nie marnuje się, nawet, jeśli nie zostanie odwza-

jemnione - rzekłam nieco czulej, by Smok pojął sedno moich słów, nie czując się przy tym urażonym. Jego twarz nawet nie drgnęła.

- Skoro zatem współczucie się nie marnuje, powiedz, co dobrego wynika z obsypywania pocałunkami świni?

Do tamtej chwili zebrał się już wokół nas niewielki tłum, słyszałam zatem słumiony chichot, dobiegający zza skrywających usta zgromadzonych wachlarzy.

- Ależ Kitsuki-san, z pewnością cię przyrównujesz się do świni!

- Nie - odrzekł. - A czy ty mnie z nią równasz? Spłoniałam się (tę pożyteczną umiejętność, wpoił mi pewien bardzo utalentowany Skorpion).

- Skądże znowu! Wszystko różni cię od świni, Kitsuki-san.

- Czym zatem jestem? - spytał, krzyżując ramiona na piersi.

Sala zadrżała w oczekiwaniu. Wszyscy chcieli usłyszeć moją odpowiedź.

- Masz postawę góry, Kitsuki-san - uśmiechnęłam się.

- Góry. Zatem jestem odległy i zimny?

Musiałam skryć twarz za wachlarzem.

- Panie Kitsuki, dlaczego mi dokuczasz?

- Kogóż winić, myśliwego, że zastawił wnyki, czy lisa, że w nie wpadł?

Miałam go! Znałam tę bajkę, mogłam zatem udzielić poprawnej odpowiedzi.

- Myśliwego! - rzekłam - Lis nie zna bowiem natury wnyków.

- Nawet, jeśli skrywają się pod postacią góry - dodał.

Poczułam lekki powiew, odwróciłam się więc, by zobaczyć, któż to wszedł do sali. Usłyszałam, że wymienia się moje imię, skłoniłam się zatem Smokowi.

- Wybacz, Kitsuki-san, ale muszę cię zostawić, by powitać nowego gościa na moim Dworze.

Odkłonił się.

- Oczywiście, Kakita-san. I strzeż się jam, które udają góry.

Uśmiechnęłam się i skłoniłam raz jeszcze, w sercu notując, by już nigdy nie zapraszać Smoków na mój Zimowy Dwór.

Dzieci Togashiego

Klan Smoka tym przede wszystkim różni się od pozostałych rodów Rokuganu, że w gruncie rzeczy nie jest wcale Klanem (w rokugańskim tego słowa znaczeniu). Pozostałe Klany wywodzą się od pojedynczych *kami* (i ich sług) - tego samuraje Smoka powiedzieć o sobie mogą, ich protoplasta, Togashi, nie założył bowiem rodziny. Ludzie, którzy noszą dziś jego imię, to członkowie zakonu mnichów, założonego przez Smoka przed tysiącem lat - gdy samuraj przyjmuje nazwisko „Togashi” odrzuca godność, z którą przyszedł na świat i przestaje być osobą, którą był do tej pory. Staje się Togashi, *ise zumi*, Wytatuowanym.

INNE KLANY (CD.)

Jednorożec:

„Pozostałe Klany są podejrzliwe wobec wszystkiego, co jest inne, niż one. Wiemy o tym więcej nawet, niż Smoki. Wytatuowani mnisi nie różnią się wcale od plemion, które spotykaliśmy na pustyni. Używają innego rodzaju magii, a my, w przeciwieństwie do pozostałych, nie lekamy się tego, co inne.”





ODGRYWANIE ISE ZUMI

To nie tak łatwo - odgrywać wytatuowanego gościa, który mówi tylko zagadkami. By ułatwić ci zadanie, przygotowaliśmy listę takich zagadek, która powinna naprowadzić cię na właściwy trop. Znajdują się na marginesach, tu i ówdzie, w całej książce. Część pochodzi z karcianki, część to tradycyjne koany zen, inne jeszcze to cytaty z Tao Shinsei. Wesołej zabawy!

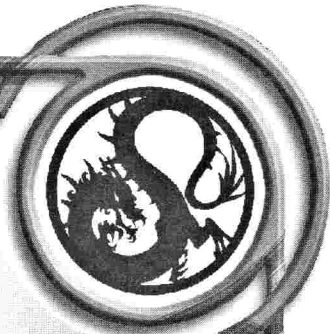
Pozostałe rodziny, Agasha i Mirumoto, wywodzą się od dwojga samurajów, którzy służyli pierwszemu Smokowi aż do śmierci. Agasaha była arcyzdolną shugenja, która, jako jedna z pierwszych, dostrzegła zbieżność między naukami Shinsei, a religią Siedmiu Fortun; Mirumoto zaś *yojimbo* (ochroniarzem) założyciela Klanu i twórcą stylu walki dwoma mieczami, z którego słyną dziś Smoki. Niedawno założona rodzina Kitsuki jest odłamem rodu Agasha.

Zadania rodzin rozwijały się przez tysiąc lat. Agasha opiekują się dziś wiedzą, którą Klan Smoka zgromadził, a Kitsuki (będący odłamem rodziny shugenja) służą za dyplomatów. Mirumoto z kolei odpowiadają za bezpieczeństwo i obronność górskich twierdz Klanu. „Rodzina” Togashi postępuje wedle własnych prawideł, które bywają tak tajemnicze, że ani Mirumoto, ani Agasha nie potrafią zwykle ich objaśnić.

PO UPADKU

Upadłszy na ziemię, Dzieci Słońca i Księżyca (*kami*) utraciły boskość, wciąż jednak były potężniejsze od zwyczajnych śmiertelników. Ludzkość była wówczas nieokrzepła i barbarzyńska, rodzeństwo zaczęło więc uczyć ją cywilizacji. Do każdego z Potomków Słońca przystała pewna ilość zwolenników (ludzi, którzy potrafili rozpoznać boskość, kiedy już ją zobaczyli), jeden





Togashi nie życzył sobie, by ktokolwiek szedł za nim. Po lekcji, jakiej udzielił mu Shinsei, opuścił braci i siostry, by szukać schronienia w górach, gdzie mógł być sam.

Ten zamiar nie powiódł się jednak, tropem Smoka podążyło bowiem dwoje ludzi. Odnaleźli go wreszcie wśród chłostanych wiatrem szczytów i tam, w trójkę, wzniesli świątynię Amaterasu oraz zamek, by ją chronił. Żyli tam przez wiele lat, a wieści o świątyni rozchodziły się szeroko i niejednak człowiek zaryzykował niebezpieczną wspinaczkę, by się do niej dostać. Gdy pytano ich, czemu szukają świątyni, odpowiadali:

- Nie wiem, ale czuję, że muszę ją odnaleźć.

Tak więc, zwolenników Togashiego przybywało, a zamek rozrastał się - wkrótce mieszkali w nim setki ludzi, którzy zawędrowali tu w poszukiwaniu mądrości żyjącego z dala od świata *kami*. Mirumoto zajął się więc szkoleniem osób, zdradzających talent do miecza, a Agasha pojmujących drogę Fortun i Żywiołów. Byli jednak tacy, którzy uczuli inne powołanie i udali się do samego Togashiego. Ten osobiście sprawdził ich talenty, a ci, którzy zdali test, zostali członkami jego straży przybocznej - *ise zumi*.

GROM TOGASHIEGO

Shinsei poprowadził w Krainy Cienia siedmiu ludzi - w tej liczbie i Mirumoto. Gdy Mały Mistrz oznajmił Hantei, że pójść z nim mogą tylko śmiertelnicy, szermierz Smoka zgłosił się jako drugi, poprzedzony wyłącznie przez Grom Lwa. Żaden ze sług Togashiego nie podważał decyzji mistrza miecza.

Mirumoto stworzył niezwykle styl *kenjutsu*. Zamiast używać wyłącznie katany, posługiwał się obydwoma mieczami - zapisał, że mawiał:

- Noszę za pasem dwa ostrza, dlaczego więc jedno ma leżeć beczynnienie?

Więcej informacji o technice i filozofii Mirumoto znajdziesz w Rozdziale Drugim.

MIRUMOTO I AGASHA

Gdy do uszu Togashiego doszły wieści o pokonaniu Fu Lenga, zgromadził swych zwolenników i wrócił w góry, wysoko, ponad Cesarstwo. Nie nęciła go polityka ni

życie na Dworze, szukał bowiem wyłącznie wyciszenia i skupienia. Ci, którzy poszli za nim, pragnęli spokoju i kontemplacji - spośród nich najszerzej zasłynęła Agasha oraz Mirumoto Hojatsu, syn Gromu Smoka.

Pierwsza z nich zakładała wśród górskich szczytów szkoły i świątynie, drugi zaś strzegł ich. Pracowali więc razem i wiele uczyli się od siebie nawzajem - kolejne lata połączyły ich więzami przyjaźni. Mirumoto zachęcał więc swoich uczniów, by uczyli się od studentów Agashy, ta zaś polecała swym podopiecznym studiować drogę Mirumoto.

Zwyczaj ten przetrwał i po śmierci założycieli obu szkół. Bushi Mirumoto, choć nie potrafią rzucać czarów, rozumieją dziś znakomicie drogę Pięciu Żywiołów, zaś shugenja Agasha, nie opanowawszy technik walki, znają się na sprawach strategii i taktyki.

ISE ZUMI

Nie istnieje rodzina Togashi - pierwszy Smok nigdy nie pojął żony i o ile wiadomo reszcie Rokugańczyków - nie miał dzieci. Wielu jednak samurajów, wspierawszy się do jego górskiego schronienia, przystało doń, zamiast kształcić się w drodze Mirumoto lub Agashy. Golili głowy i słuchali mądrości samego *kami* - choć spośród setek ludzi, przyjmujących nauki Togashiego, tylko garstka okazała się prawdziwie wartościowa.

To oni stworzyli podwaliny *ise zumi* - dziwaczego i niezwyklego zakonu, którego nie usiłują zrozumieć nawet najmędrsi shugenja. Po całym Cesarstwie krążą bajki o dziwacznych mnichach - mówi się, że potrafią jednym skokiem przesadzić konia, ziać ogniem, pluć jadem, a nawet przyjmować postaci samych żywiołów.

Łatwo rozpoznać *ise zumi*. Rzadko noszą cokolwiek poza najprostszym ubraniem, golą głowy i pokrywają ciała skomplikowanymi tatuażami. Mówią zagadkami i dziwaczными maksymami, często cytując wprost *Tao Shinsei*.

POWIEDZENIA ISE ZUMI

Jaka część czarki jest bardziej użyteczna: ta, która jest, czy ta, której nie ma?

Gdy wyciągniesz do skorpionia pomocną dłoń, będziesz uządlony.

Najtrudniejszą rzeczą na świecie jest siedzieć spokojnie.

Troszcz się więcej o czyny dobre, niż o wielkie.

Przyjaźń sprawdza się w godzinie próby.

Odległy grom zwiastuje pobliskie niebezpieczeństwo.

Zobacz, czym jest przeszkoda, a nie czym się wydaje.

Kobieta powiedziała mistrzowi: „Mój mąż za dużo pije”. Mistrz odpowiedział: „To samo możesz powiedzieć o rybie”.

Góra nigdy nie nauczy się schodzić z drogi.

Zapytany, jak zdobył swą wielką mądrość, Shinsei powiedział: „Jeśli pójdziesz moim śladem, nie znajdziesz tego, co ja”.



Rozdział Drugi



Rodziny Smoka



MON TOGASHI

Mon rodziny Togashi wyobraża wijącego się smoka, który trzyma kwiat śliwy. Gdy Togashi zerwał post, usłyszawszy od Shinsei słynne „ja również nie”, to właśnie śliwa była jego pierwszym posiłkiem.



Rozdział drugi: Rodziny Smoka

Cesarz zapytał Shinsei:

- Jak brzmi największa z prawd?

Mistrz uśmiechnął się:

- Że nic, czego cię nauczyłem, nie jest prawdą.

Każda z czterech rodzin Klanu Smoka - Togashi, Mirumoto, Kitsuki i Agasha - ma bardzo specyficzny charakter, różnią się zatem zarówno między sobą, jak i od innych rodów Cesarstwa. Togashi, na przykład, nie są w gruncie rzeczy „rodziną”, a rodzajem zakonu, a choć Togashi Yokuni jest teoretycznie *daimyo* Klanu, obronność Smoka spoczywa na barkach rodu Mirumoto, namiestnikami są zaś niemal wyłącznie Kitsuki.

Smok nigdy nie zaatakował żadnego Klanu i tylko raz pewien generał starał się podbić jego prowincje. Armie Smoka przybywają na pole bitwy nie zapowiadane i nie zapraszane, a namiestnicy przykładają większą wagę do dowodów, niż ustnych zeznań. *Daimyo* Klanu nie pokazał się na dworze Cesarza od ponad pięciuset lat. Opowiada się też legendy o tajemniczym zakonie wytatuowanych mnichów, którzy piją krew i fruwać między góorskimi szczytami - a ludzie, którzy odwiedzali ich dom, Zamek Togashi, nie potrafili potem zgodzić się co do jego położenia.

Nic dziwnego, że wywodzący swoją nazwę od najbardziej tajemniczej z istot Klan, stanowi dla reszty Cesarstwa niezrozumiałą zagadkę. Nie można jednak powiedzieć, że to wyłącznie jego wina.

W niniejszym rozdziale przyjrzymy się każdej rodzinie Klanu Smoka, prezentując jej historię, filozofię i obecną sytuację, odsłoniemy też kilka ich sekretów. Warto zatem pamiętać, że jeśli jedno z prezentowanych tu „prawd” stoją w sprzeczności z innymi „prawdami”, dzieje się tak dlatego, że Klan Smoka ufundowany jest na przeciwieństwach.

Rodzina Togashi

Słynąca z upodobania do życia pustelniczego rodzina Togashi najrzadziej spośród rodów Smoka kontaktuje się z kimkolwiek - czasem jej przedstawiciele nie pojawiają się w Cesarstwie przez całe dziesięciolecia. Skąd bierze się ta niechęć do ludzi? Przyjrzyjmy się jej uważnie.

TAJEMNICA TOGASHIEGO

Od tysiąca lat izolują się w swoich górach. Nie obchodzi mnie, co sądzą o tym inni - wiem, że coś knują.

- anonimowy Skorpion

Rodzina Togashi kryje się w górskich siedzi-
bach już od tysiąclecia. Czasem zdarza się, że jeden czy dwóch *ise zumi* zasłynie w Cesarstwie, większość jednak czasu Togashi spędzają z dala od reszty Rokuganu, pozwalając, by historia ich omijała.

Każdy jednak ma przynajmniej jedną tajemnicę i Togashi nie stanowią w tym względzie wyjątku. Sekret składa się zatem ze Skorpiona, tragicznego romansu i pierwszego Togashiego.

Dwieście lat po tym, jak Hantei zasiadł na Szmaragdowym Tronie wywiad Skorpiona zaczął interesować się góorskimi kryjówkami Klanu Smoka. Bayushi Oshiso, ówczesny *daimyo*, wysłał więc swoją córkę, by zdobyła jak najwięcej informacji o rodzinie Togashi. Ta skłoniła się swemu panu i ojcu i skryła się wśród cieni. Nie było jej przez siedem lat.

Gdy powróciła, w jej czarnych włosach wiły się pasma siwizny, a oczy straciły zdolność widzenia, zdołała jednak wyrzucić Togashim ich tajemnicę. Gdy zdradziła ją Oshiso, twarz *daimyo* pobladła jak papier. Jego córka odkryła bowiem, że pierwszy Togashi wciąż żyje - i że człowiek

znany pod nazwiskiem Togashi Kuzejiro, uznawany za *daimyo* Klanu, jest w rzeczywistości jego założycielem.

Gdy ojciec zapytał ją, jak weszła w posiadanie tej informacji, odmówiła odpowiedzi - powiedziała tylko, że musi wracać do Zamku Togashi tak szybko, jak to możliwe. Nosi bowiem dziecko Smoka.

W pierwszej chwili Oshiso zabronił córce odejść, wkrótce jednak pojął, że nie ma wyboru. Patrzył zatem, jak dziewczyna rusza w drogę i zastanawiał się, czy jeszcze ją zobaczy.

Nie było mu to dane.

Po dziś dzień członkowie Klanu Skorpiona traktują ród Togashi z dyskretną pogardą - od ośmiuset lat znają ich największy sekret, choć wciąż nie potrafią go wykorzystać. Zdają sobie ponadto sprawę, że gdzieś w trzewiach twierdzy Togashi żyje dziecko, zrodzone ze Smoka i Skorpiona. Do rodziny Bayushi docierają niekiedy plotki o „Człowieku-Smoku”, kryjącym się w murach Domu Najwyższego Oświecenia - a ta słucha i zastanawia się...

Obecnym *daimyo* Klanu Smoka jest zatem *kami* Togashi, ten sam, który spadł z nieba, przez dziesięć dni pościł i przed tysiącem lat założył swój Klan. Patrzy dziś, jak tysiąclecie dobiega końca i wie, że zbliża się czas próby. Próby, przed którą stanęli niegdyś *Naga* - i zapadli w swój sen. Dziś zmierzy się z nią człowiek - Togashi

zaś zdaje sobie z tego sprawę i jest na to gotów. Więcej informacji o „Togashi Yokunim”, jak się go dziś nazywa, znajdziesz w rozdziale 4 - „Kto jest kim w Klanie Smoka”.

ZAMEK TOGASHI

Na wszystkich mapach znajduje się droga łącząca Shiro Kitsuki i Shiro Togashi, w rzeczywistości jednak pnie się ona tylko kilka mil na zachód, a potem raptownie się urywa. Oczywiście, krążą plotki o ukrytej ścieżce, nie mają jednak ani krzty prawdy - do Domu Najwyższego Oświecenia każdy musi trafić samodzielnie. Ci jednak, którym udało się odnaleźć fortecę bez najmniejszego problemu potrafią do niej powrócić.

Pogłoski mówią też, że zamek nie znajduje się w całości w tym świecie, sięgając korzeniami świata duchów. Te plotki mogą być prawdziwe - czasem w jednej chwili twierdza wydaje się być o wyciągnięcie ręki, w drugiej zaś znika we mgle. Jeszcze niezwyklejsze są sprzeczne relacje o wyglądzie Domu Najwyższego Oświecenia - jedni utrzymują, że wykuto go w górskim zbocz, inni zaś, że znajduje się na dnie wąwozu, wśród lasów i wodospadów. Niektórzy zastanawiają się więc, czy zamek jest faktycznie tylko jeden lub czy to fakt, iż każdy wspina się doń od innej strony sprawia, że za każdym razem zdaje się wyglądać inaczej.





ASCETYCZNY I ŚWIATOWY MNICH PRZE- KRACZAJĄ RZEKĘ

Obydwa rodzaje zakonów stworzyły wiele dzieł, w których wyśmiewają podejście drugiej frakcji. Poniższa historia pochodzi z annałów mnichów światowych i przedstawia ich punkt widzenia.

Dwóch mnichów wędrowało podczas burzy. Gdy doszli na brzeg rzeki, zobaczyli piękną niewiastę, wypatrującą mostu, który porwały wezbrane wody. Wtedy jeden z mnichów zaproponował, że przeniesie kobietę na plecach - ta podziękowała mu pięknie i cała trójka przeszła przez rzekę.

Gdy mnisi dotarli do domu, pierwszy zganiał drugiego: „Powinieneś się wstydzić! Mnichom naszego zakonu nie wolno dotykać kobiet! Spotkają cię straszliwe konsekwencje!”

Drugi mnich uśmiechnął się tylko. „Ja zostawiłem ją na brzegu. Czemu ty wciąż ją niesiesz?”

Czasami w zamku mieszka mniej niż dwustu *ise zumi*, innym zaś razem okazuje się, że jest ich grubo ponad czterystu.

ASCETYCZNI I ŚWIATOWI

Zakon *ise zumi* - jak każdy właściwie klasztor w Rokuganie - dzieli się na dwa odłamy - mnichów ascetycznych oraz otwartych na świat.

Asceci wierzą, że oświecenie osiągnąć można wyłącznie, wyzbywając się doczesnych pokus. Izolują się zatem od świata, jedzą tylko najprostsze potrawy (zwykle jedynie ryżowy kleik), i po całych dniach medytują, by pozbyć się ziemskich pragnień. W ten sposób ich myśli skupiają się wyłącznie na sprawach metafizycznych, nie obciążając się doczesnymi zmartwieniami.

Mnisi światowi z kolei uważają, że pokusy odeprzeć można tylko wówczas, gdy stawia się im czoło. Zwolennicy tej szkoły myślenia opuszczają góry i przez lata przemierzają zepsuty świat, narażając się na pokuszenie i przezwyciężając je.

Historia rodziny Togashi

„Wiem, co wiem, gdy już to wiem”

- Anonimowy *ise zumi*

Togashi, jak wszyscy zresztą, mają swoje specyficzne spojrzenie na historię. Uważają zatem, że historia nie istnieje - jest tylko chwila, którą się przeżywa. Wszystko, co *ise zumi* wie, wie w tym właśnie momencie. Zdarzyło ci się kiedyś, że kompletnie zapomniane wspomnienie wynurzyło się nagle z niepamięci? Tak właśnie Togashi widzą historię - nie istnieją dzieje, a wyłącznie chwile, które zapamiętuje się i zapomina.

Spisywanie historii rodu Togashi jest więc poważnie utrudnione.

W bibliotekach rodu nie ma kronik ani drzew genealogicznych. W zasadzie, *ise zumi* nie mają przodków, utrzymują jednak więź z Togashimi z przeszłości. Nie trzeba przy tym dodawać, że ważną część treningu wytatuowanego mnicha zajmują ćwiczenia pamięci.

DZIEŃ Z ŻYCIA ISE ZUMI

Jak już wspominaliśmy, Togashi to nie tyle rodzina, co zakon. W ich ukrytej twierdzy nie ma zatem służby, która zajmowałaby się spra-

wami życia codziennego - a wyłącznie mnisi. Życie *ise zumi* jest więc surowe i dokładnie zorganizowane, a rozkład dnia jest tak regularny i niezmienny, jak następstwo pór roku.

Wytatuowani mnisi wstają zwykle z początkiem godziny Zająca (5 rano) i do szóstej jedzą poranny posiłek w wielkiej sali. Od szóstej do ósmej oddają się ćwiczeniom. Potem, dzielą się na grupy i zajmują się sprawami domowymi - dokonują napraw i trudnią wszystkim, co potrzebne na zamku, aż do południa. O tej porze jedzą lekki obiad i oddalają się do indywidualnych zajęć - jedni zajmują się utrzymaniem suchych ogrodów, inni grają w *go* lub *shogi*. Wiele godzin poświęca się o tej porze na głęboką medytację. O piątej po południu mnisi zbierają się na ostatni wspólny posiłek, po którym od szóstej do ósmej, oddają się energicznym ćwiczeniom, by w końcu wykapać się i ułożyć do snu o dziewiątej wieczorem.

Z samurajskiego punktu widzenia ich życie jest więc raczej nudne i jednostajne. Zamku Togashi nigdy nie oblegano, a szansa, że jakkolwiek armia byłaby do tego zdolna, jest minimalna. Czasem całe pokolenia Rokugańczyków nie oglądają ani jednego *ise zumi* - mnisi schodzą w doliny i podróżują po Cesarstwie tylko podczas swych tangyu (wędrowek).

TAM, GDZIE NIE WIEDZIE ŻADNA ŚCIEŻKA

Słyszy się czasem, że do zamku Togashi wiedzie ukryta ścieżka. To kłamstwo - przynajmniej częściowe.

Nie istnieje żadna droga, a przynajmniej taka, którą można by kogoś przeprowadzić, a szlak, oznaczony na rokugańskich mapach, kończy się w ciernistym zagajniku w połowie górskiego zbocza. By dotrzeć do Domu Najwyższego Oświecenia odkryć trzeba własną ścieżkę. Symbolizuje to ważną część filozofii rodu Togashi, który wierzy, że każdy odnaleźć winien własną drogę przez świat. Nie można podążać szlakiem, który wytyczył ktoś inny, bo to tylko pogoń za cieniem - samuraj, który pragnie zrozumieć tę najgłębszą z prawd musi ruszyć własną drogą. Ci, którzy się na to porwą, dostąpią oświecenia. Ci, którzy pozostaną na utartych szlakach... cóż, nie mają na to szans. By dotrzeć do twierdzy *ise zumi*, trzeba przedzierać się przez cierniste krzewy i osty, pokonując wszelkie niewygody, a mieszkańcy forticy uważają, że każdy, kto przerwał z



tego powodu wspinaczkę, tak naprawdę nigdy nie zamierzał opuszczać domu.

PIERWSZY KROK

Nie można zapomnieć o oddychaniu, jest to bowiem twoja najgłębsza myśl, do której nie dołąca dotrzeć twoja świadomość. Używaj tej najgłębszej myśli nawet, gdy czynisz rzeczy najprostsze, a odkryjesz, że tajemnice wszechświata wcale nie były tajemne.

Powiada się, że ścieżkę ku oświeceniu pokonuje się ledwie trzema krokami (patrz margines). Każdy krok „zabija” część jaźni ucznia. Nie jest to jednak śmierć fizyczna, a jedynie duchowa.

Gdy przyszedł *ise zumi* wspina się w góry i dociera do zamku Togashi, poszarpany jest przez ciernie i kolczaste krzewy, przez które musiał się przedzierać. Wspinaczka symbolizuje „odarcie” z ciała, uczeń musi bowiem porzucić wszystko, czego nauczył się u stóp gór, by otrzymać to, co dane mu będzie na ich szczytach.

„Pierwszym krokiem jest zabicie rodziców” - znaczy to, że uczeń odrzucić musi wszystko, co rodzina wpoila mu jako prawdę. Osiągnąwszy szczyt góry pozostawia za sobą nazwisko - otrzymuje teraz nowe imię, imię, które reprezentuje jego duchowe poszukiwania.

KILKA SŁÓW O OŚWIECENIU

Cesarz zapytał: „Jak mam znaleźć oświecenie?”

„Nie wiem” odparł Shinsei.

„Ale ty je znalazłeś!” rzekł Cesarz.

„Czy to znaczy, że wiem, jak ty masz go szukać?” odparł Shinsei.

Uczeń zapytał mistrza, co to znaczy „podążać ścieżką ku oświeceniu”. Mistrz odparł: „Uczyń musisz tylko trzy kroki. Pierwszym krokiem jest zabicie rodziców. Drugim krokiem jest zabicie mnie. Trzecim krokiem jest zabicie siebie. Czy gotów jesteś, by wstąpić na ścieżkę?”

Uczeń zapytał: „Co to jest prawda?”

Mistrz odparł: „Niezależnie, co odpowiem, skłamię.”



CZY MOGĘ MIEĆ TATUAŻ?"

Nie jeden gracz zadaje sobie pewnie takie pytanie.

Odpowiedź nie jest taka prosta.

Zdarzało się, że ludzie spoza rodziny Togashi otrzymywali tatuaże, to jednak bardzo rzadkie wypadki.

Przeglądając rozdział „Kto jest kim” zauważysz pewnie, że jedyne postaci, które nie są Tohashi i mają tatuaże, to *daimyo* dwóch rodzin. To, że głowy rodów Agasha i Mirumoto mają tatuaże nie jest takie znowu niezwykle, choć nie jest też regułą.

Jeśli bohater pragnie zasłużyć na tatuaż, musi zdać się na swojego MG.

Jeżeli zwyczajnie - chce rozpocząć zabawę z magicznym rysunkiem, prowadzący powinien stanowczo odmówić - jeżeli jednak gracz wykombinuje naprawdę dobrą historię (taką, co to wystrzeli MG z butów), doradzamy poniższą procedurę:

1. Gracz musi wykupić zaletę Sojusznik (w Klanie Smoka). Najlepiej, by był to ktoś ważny, wart co najmniej 5 punktów.

2. Zamiast tego, gracz może zdecydować się na Więź Karmiczną (za 5 punktów) z bohaterem z Klanu Smoka. Oczywiście, MG może zażądać któregoś z tych zalet, albo wykupienie obu.

3. W końcu, gracz może kupić tatuaż. Jeśli nie jest z rodziny Togashi, kosztuje go on 12 punktów.

Odrzuciwszy dziedzictwo rodziny, przyszły mnich rozpoczyna naukę w szkole Togashi. Czyta i rozważa *Tao Shinsei*, uczy się o Fortunach

i przechodzi przez rygorystyczny (często wręcz morderczy) trening fizyczny.

DRUGI KROK

Nie można w istocie podążać „brakiem ścieżki”, wędrujesz bowiem tam, gdzie nikt przed tobą nie dotarł. Jeśli podążasz za czyimiś śladami, znaczy, że znajdujesz się na fałszywej drodze. Tylko samemu wyznaczając szlak, prowadzący tam, gdzie jeszcze nikogo nie było, zdołasz osiągnąć oświecenie.

Drugi krok ku oświeceniu ma miejsce podczas *gempukku* mnicha. otrzymuje swój pierwszy tatuaż i udaje się ma w doliny, by obejrzeć świat nowymi oczyma. Ten etap nazywa się „zabiciem nauczyciela”, uczeń musi bowiem od teraz znajdować własną ścieżkę i samemu zostać swoim mistrzem.

Znów, krok ten odbywa się zgodnie z filozofią „braku ścieżki” - prawdziwy poszukiwacz oświecenia nie może pójść w ślady swojego mistrza, a samemu wyznaczać swoją drogę, kierując się własnym sercem i spostrzeżeniami. Dlatego tak wielu nauczycieli mówi uczniom: „Nie mogę powiedzieć ci, gdzie kończy się droga do oświecenia, a tylko pokazać, gdzie się zaczyna”.

OSTATNI KROK

Ostatni krok polega na zabiciu siebie. Żyj tak, jak żyje dziecko. Spójrz na nie, gdy maluje - w jego sercu nie ma nic, prócz potrzeby malowania. Patrz, jak dziecko bawi się z psem. W sercu nie ma pragnień innych, niż zabawa z psem.

Źle jest nawet nazywać to „pragnieniem”. Dziecko maluje, bo to właśnie nosi w sercu. Gdy kierujesz się pragnieniami, jesteś niewolnikiem uczuć. Wyzbądź się kajdan i stań tym, kim pragniesz, a zaznasz rozkoszy takich, jak



świadomość, że świat należy do ciebie, a ty należysz do świata.

W końcu *ise zumi* pojmować zaczyna, że wszystkie przesady są kłamliwe. Uczy się, jak niczego nie oczekiwać, na nic nie liczyć i przeżywać życie takim, jakim jest w każdej chwili, w zgodzie z Żywiolami. „Zabijając siebie” pojmuję, że sam nie istnieje - jest częścią wszystkiego, a wszystko jest częścią jego. Ostatecznym celem jest wyzbycie się siebie samego i przeżywania życia tak, jak przeżywa je dziecko: po jednej chwili na raz.

CZWARTY KROK

„Dopiero w grobie przestajesz się uczyć”

- Tao Shinsei

Droga ku oświeceniu nie ma końca. Jeśli wstępujący na nią człowiek wierzy, że zaczyna się u stóp góry, jest w błędzie - nie wkroczył też na swoją drogę w chwili narodzin. Jego szlak ku oświeceniu wiedzie przez osobę jego ojca, i ojca jego ojca i tak dalej, aż do początków czasu.

Każdy krok, jaki stawiamy, stawiamy na drodze ku oświeceniu. Jeśli więc oświecenie to wysiłek, nie liczy się, jak szybko biegniesz, lecz jak daleko dotrzesz. Niektórzy nie zdają sobie sprawy, że uczestniczą w wyścigu - to smutne, że przyglądają się biegowi innych i myślą: „Czemu biegną, skoro mogliby iść?”. A może to ci, którzy idą powoli są oświeceni?

TATUAŻE

Najłatwiej rozpoznać członka zakonu Togashi po wyglądzie - każdy mieszkaniec Rokuganu bezbłędnie odgaduje, skąd przybywa gość, gdy w progu staje mężczyzna łysy i od stóp do głów pokryty tatuażami. Zakon wytatuowanych mnichów cieszy się wśród rokugańskich chłopów szacunkiem graniczącym ze strachem.

Gdy *ise zumi* dowiedzie, że jest tego godzien, prowadzi się go do tajnej komnaty głęboko w trzewiach zamku Togashi, gdzie opowiada mu się historię Klanu i zdradza jego największą tajemnicę. Potem *daimyo* rozcina sobie nadgarstek, a jego krew spływa do czary. Naczynie pełne krwi to pierwszy element pradawnego rytuału, który wiąże przyszłego mnicha z całym Klanem. Krwią tatuuje się na jego ciele postać samuraja, a rysunek wnika w jego ciało. Gdy obraz znika pod skórą, krew smoka pali ogniem jego żyły, serce i mózg. Jeśli jest dość silny, dusza i ciało mnicha jednoczy się z krwią, a on sam staje się istotą wspólną, potężniejszą i zapewne mniej ludzką, niż

dawniej. Jeżeli jest słaby, krew pali go, doprowadza do szaleństwa i zabija. Niekiedy szaleni *ise zumi* uciekają z komnaty i buszują po zamku - bardzo, bardzo rzadko udaje im się uciec w góry.



Ród Mirumoto od tysiąca lat broni Klanu Smoka przed napaścią i wrogimi knowaniami. O ile zatem teoretycznie *daimyo* Klanu jest zwierzchnik rodu Togashi, to głowa rodziny Mirumoto odpowiada za wszystkie sprawy związane z jego armią.

Struktura rodziny Mirumoto

Ród Mirumoto stanowi zbrojne ramię Klanu Smoka, stąd jego struktura jest znacznie bardziej ścisła, niż u Togashich. O ile bowiem mnisi nie zwracają uwagi na takie przyziemne drobiazgi, jak status, dla żołnierzy zupełnie niezbędnym jest wiedzieć, kto stoi ponad nimi w Niebiańskim Porządku.

PORZĄDEK SPOŁECZNY

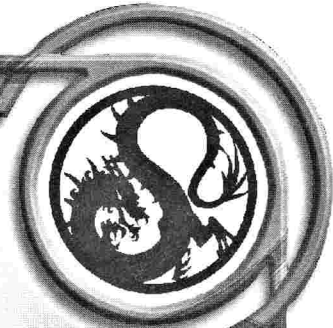
Daimyo rodziny Mirumoto jest zwierzchnikiem Klanu i jego polecenia wypełnia się bez wahania - tylko dwie osoby posiadają większą niż ona władzę nad Smokiem: *daimyo* rodziny Togashi i Cesarz (oraz, oczywiście, Szmaragdowy Champion, który mówi w jego imieniu).

Choć zwierzchnik Mirumoto jest teoretycznie tylko *daimyo* rodziny, pełni obowiązki przynależne *daimyo* Klanu - przywódcę Togashich widuje się rzadko, lub wcale, tradycja stanowi więc, że to *daimyo* Mirumoto zajmuje się doczesnymi

CZY MOGĘ MIEĆ TATUAŻ?" (C.D.)

Jak widać, tatuaż kosztuje cię w sumie 22 punkty - ale jeśli chcesz grać wytatuowanym spoza zakonu, doradzamy takie właśnie postępowanie. Oczywiście, ostatnie słowo należy, jak zawsze, do Mistrza Gry. Jeśli nie życzy sobie tatuaży, to masz, bracie, pecha.

Tak czy tak, zawsze, kiedy ktoś nie należący do Togashich otrzymuje tatuaż, powinna kryć się za tym ciekawa i choć trochę wiarygodna historia. Nie możesz dostać takich mocy tylko dlatego, że tak ci pasuje. Musisz zdobyć ją po staremu - ciężką pracą.





MON MIRUMOTO

Mon rodziny Mirumoto wyobraża wijącego się smoka, dzierżącego daisho. Od tysiąca lat samuraje z tej rodziny uprawiają techniki walki swojego założyciela, które doczekały się szerokiej sławy - choć niekoniecznie szacunku - w całym Cesarstwie.



sprawami Klanu, by pan Togashi skupić się mógł na rzeczach „bardziej wzniosłych”. I choć taka sytuacja wydaje się grozić konfliktem między rodami, *daimyo* Mirumoto posiada również wszystkie przywileje zwierzchnika Klanu (w tym możliwość nakładania podatków), nie ma więc powodów do narzekań.

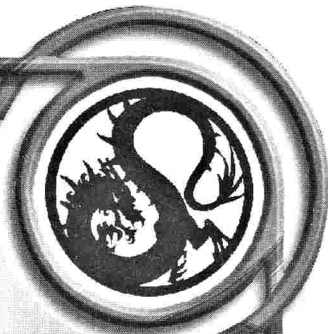
Roczny dochód głowy rodziny Mirumoto szacuje się na około 20 000 koku. Dowodzi też wszystkimi stojącymi w gotowości wojownikami Klanu, którzy zobowiązani są stawiać się na każde jego skinienie. Przyboczna gwardia *daimyo* składa się zwykle z:

200 łuczników

200 włóczników (zwykle *ashigaru*)
50 chorążych (również *ashigaru*)
50 tarczowników ze sztandarami (znów, *ashigaru*)
500 pieszych samurajów
150 konnych samurajów
150 shugenja

Tak właśnie prezentuje się osobista gwardia głowy rodziny Mirumoto - innymi słowy, tylu żołnierzy stacjonuje zawsze w jego zamku. *Daimyo* ma też zwykle na podporządku zastępy samurajów z pozostałych rodzin Smoka (którzy przybywają tu z polecenia swoich panów) - zwykle wymie-





KWESTIA PERSPEKTYWY

Ogólną liczbę samurajów w Cesarstwie szacuje się na jakieś dwa miliony. Opierając się tym wyliczeniu, ogólny rozmiar armii każdego z Klanów ocenić można następująco:

Krab: 300 000
Żuraw: 150 000
Smok: 200 000
Lew: 500 000
Feniks: 100 000
Skorpion: 200 000
Jednorożec: 270 000
Pomniejsze klany i

Roninowie (w sumie):
200 000

niąją się oni cztery razy do roku, zastępując poprzednio stacjonujących w Zamku Mirumoto wojowników z pozostałych rodzin. Ogólna liczba samurajów, stacjonujących stale w twierdzy waha się więc zwykle między trzema, a pięcioma tysiącami.

Aktualnie, *daimyo* rodziny Mirumoto jest Mirumoto Hitomi, córka Kuojina. Gdy zginął jego syn, Satsu, duszę starego *daimyo* spowił cień, wycofał się zatem ze służby - mówi się, że do dziś jego myśli rozświetla tylko pragnienie zemsty, które dostrzegła w oczach Hitomi.

Gdy Kuojin odszedł, do objęcia urzędu szykował się jego bratanek, Yukihira. Hitomi wyzwała go do walki o władzę, pokonała i to ona właśnie zatknęła za *obi* dziedziczne miecze rodziny.

W sumie, armia Smoka liczy około 200 000 zbrojnych, w tym:

DOWÓDZTWO

Daimyo

3 *rikugunshokanów*

10 *shireikanów*

ARMIA

Siły Smoka dzielą się na około 280 „oddziałów”. Na oddział składa się zwykle 700 ludzi, stąd cała armia liczy około 200 000 żołnierzy. W każdej jednostce znajduje się zatem:

Dowódca oddziału - zwykle *chui* (Ranga 4).

Pięciu dowódców pododdziałów - zwykle *gunso* (Ranga 3).

200-osobowy pododdział piechoty - zwykle *hohei* (Ranga 1).

Pododdział kawalerii, w sile 50 ludzi i koni - zazwyczaj *nikutai* (Ranga 2).

200 - osobowy pododdział włóczników - zwykle *ashigaru* (chłopi, Ranga 0).

Pododdział 200 łuczników - zwykle *hohei* lub *nikutai* (Rangi 1 i 2).

Pododdział osłony, złożony ze 100 tarczowników i chorążych, zazwyczaj *ashigaru* (chłopi, Ranga 0).

RANGI

U samych podstaw piramidy Chwały znajdują się *ashigaru*, uzbrojeni we włócznie i tarcze wieśniacy, którzy idą w awangardzie armii. Tarcze używają, by osłaniać przed strzałami przeciwnika oddziały łuczników, włóczniami zaś odpierają szarżę kawalerii.

Wyżej stoją *hohei*, samuraje, którzy nie sprawdzili się jeszcze w boju i w nadchodzącej bitwie dowieść mają swojej wartości. Stanowią

oni trzon armii, choć zwykle używa się ich tylko w razie szturmów i jako łuczników. *Hohei* rzadko miewają tytuły czy ziemię i zarabiają około 5 koku rocznie.

Gunso to bezpośredni dowódcy *hohei* i *nikutai* - ich zachodnim odpowiednikiem byłby „sierżant”. Sprawdzili się jako żołnierze, dziś szkolą więc i dowodzą młodymi samurajami. *Gunso* nie często miewają tytuły czy ziemię, służąc zwykle *chui*, który jest ich bezpośrednim dowódcą. Otrzymują do 10 koku rocznie.

Chui to dowódcy oddziałów, niegdyś *gunso*, którzy okazali się biegli w arkanach strategii i taktyki. Za swoją służbę otrzymują często niewielki zameczek, w którym stacjonuje ich oddział i około 30 koku rocznie.

Taisa dowodzi grupą oddziałów - jest zwykle, choć nie zawsze, potomkiem *daimyo*, rangę zawdzięcza więc urodzeniu, a nie doświadczeniu. *Taisa* posiada zwykle średni lub duży zamek oraz kilka oddziałów (z których jeden stanowi jego straż przyboczną). Zarabia około 100 koku rocznie.

Shireikan jest człowiekiem z bezpośredniego otoczenia *daimyo*, nie zajmuje jednak bardzo wysokiej pozycji - ma pod sobą kilka własnych oddziałów oraz straż przyboczną i duży zamek. Pod komendą ma kilku *taisa*, których oddziały składają się na jego osobistą armię. Jego dochód wynosi około 300 koku rocznie.

Rikugunshokan to główny doradca wojskowy *daimyo* - często, choć nie zawsze, jest również jego *karo*. Gdy urzędy te piastuje dwóch różnych samurajów, zwykle zaciekle rywalizują o względy pana. W kwestiach militarnych władza *rikugunshokana* ustępuje jedynie słowu *daimyo*. Zwykle zasiada na dwóch - trzech dużych zamkach, z których każdy obsadzony jest przez *shireikana* i jego oddziały. Otrzymuje do 1000 koku rocznie.

Historia rodziny Mirumoto

Historia rodu Mirumoto zaczyna się od *yojimbo* (ochroniarza) Togashiego. Choć był sprytnym dowódcą, do historii przeszedł przede wszystkim jako niezrównany szermierz, twórca niezwykłego stylu walki, wymagającego użycia zarówno katany, jak wakizashi - co wielu samurajów Lwa i Żurawia uznaje za objaw braku odwagi i honoru. Szkołę wziął w obronę Ho-



CO OZNACZA MOJA CHWAŁA?

Samuraje, których ciekawi, co oznacza ich Chwałę, powinni zajrzeć do poniższego zestawienia.

Chwała 8 - Daimyo

Chwała 7 - Rikugunsho-kan (Generał)

Chwała 6 - Shireikan (Pułkownik)

Chwała 5 - Taisa (Kapitan)

Chwała 4 - Chiu (Porucznik)

Chwała 3 - Gunso (Sierżant)

Chwała 2 - Nikutai (Kapral)

Chwała 1 - Hohei (Szeregowy)

Jeśli bohaterowie o Chwale wyższej niż 2 nie zachowują stosownych środków ostrożności, mogą nagle otrzymać pod komendę wojsko. A to oznacza konieczność spędzania długich miesięcy na szkoleniu, trenowaniu i musztrowaniu oddziałów, w czasie, gdy pozostali gospodarują swoim czasem znacznie ciekawiej.

Oczywiście, z taką odpowiedzialnością wiąza się i przywileje. Prosty gunso ma pod sobą dwie setki żołnierzy, którzy przysięgali mu służyć i gotowi są pójść za niego na śmierć. Oczywiście, żaden gunso nie może bez pozwolenia zabierać swoich żołnierzy na jakieś głupie wyprawy, ale kiedy przyjdzie co do czego, zawsze lepiej jest mieć kilku ludzi w odwodzie. ("Ej, czy to aby nie gunso Heiji walczy z kilkoma Krabami na raz? Bierzmy ich, chłopcy!")

jatsu, syn Mirumoto, odpowiadając na ich zarzuty w traktacie zatytułowanym *Niten*. Tekst ten sprawił, że wielu bushi dostrzegło mądrość w naukach Mirumoto i po dziś dzień czyta się go we wszystkich szkołach szermierczych Rokuganu - choćby po to, by lepiej zrozumieć filozofię najbardziej zagadkowego Klanu Cesarstwa. Wciąż jednak wielu bushi nazywa *Niten* „szkołą tchórzów”.

Mirumoto nauczył swojej techniki syna, ten zaś przyobiecał przekazać ją wyłącznie swoim potomkom. Hojatsu spędził całe życie na doskonaleniu techniki walki mieczem, jego żona poвила mu więc tylko jedno dziecko - córkę imieniem Ujaniko. Hojatsu wydał ją za najbardziej obiecującego ze swoich studentów, Kijome, a młodzi przyjęli - by uczcić ojca - nazwisko Mirumoto, dając początek trwającemu po dziś dzień rodowi.

Od tamtej pory rodzina Mirumoto wydała kilku ważnych dowódców i wielu mistrzów miecza. Pozostawała przy tym na uboczu Cesarstwa, choć nie w izolacji tak kompletnej, jak rodzina Togashi, o Mirumoto bywało więc w Cesarstwie głośno, zwłaszcza podczas wielkich bitew.

BITWA NAD RZEKĄ SNU

Przed około trzystu laty wszyscy prawie shugenja Rokuganu poczułi, że Cesarstwu ponownie zagraża czarnoksiężnik Iuchiban i zakon Piewców Krwi. Do bitwy ze stworzonymi przez niego krwawymi zombie, nad którymi komendę objęły wezwane przez Iuchibana demony, stanęły armie wszystkich właściwie Klanów. Nad Rzeką Snu stanęły więc również wojska Mirumoto - tam właśnie połączona wiedza shugenja różnych Klanów pozwoliła samurajom rozbić hordę nieumarłych i na zawsze uwięzić czarnoksiężnika. Generałem armii Mirumoto był podówczas Mirumoto Gojanuwan, a funkcję jego *shireikana* pełnił Hanujito, shugenja z rodziny Agasha.

BITWA NAD JEZIOREM DESZCZU KWIATÓW WIŚNI

Bitwa ta wywołała niemałe poruszenie na dworze Cesarza. Klany Lwa i Skorpiona wadziły się o niewielką połąć ziemi na południe od przełęczy Beiden i gdy wszystkie dyplomatyczne sposoby zażegnania konfliktu zawiodły, nad Jezioro Deszczu Kwiatów Wiśni ruszyły armie obu Klanów. Wojska starły się i wszystko wskazywa-

ło na szybkie zwycięstwo generałów Akodo - wtem jednak zabrzmiał niespodziewany okrzyk wojenny i do boju ruszyły wojska Smoka, przycażone do tej pory w ukrytym obozie na północ od pola bitwy. Smok zaatakował flankę Lwa i sprawił, że zwycięstwo przypadło Skorpionowi.

Spekulowano potem, dlaczego Klan Smoka wspomógł wówczas Skorpiona - po prawdzie, stało się to za przyczyną córki Bayushi Oshiro. *Daimyo* Smoka posłał swoje wojska, by stanęły u boku armii teścia, by odwzajemnić się za rękę pięknej Skorpionicy.

BITWA O KYUDEN TONBO

Klan Ważki powstał z mariażu bushi Mirumoto (Mirumoto Asijina) i shugenja Isawa (Isawa Maroko). Choć rękę Maroko obiecano samurajowi z Klanu Lwa, do szaleństwa zakochała się w Smoku, razem porzucili więc swoje Klany i obowiązki. A że wraz z nimi odeszły ich sługi, wkrótce u podnóża gór Smoka zakochani założyli szkołę bushi i shugenja. Wówczas swą szansę dostrzegł zazdrosny rywal, Akodo Yokutsu, który zebrał armię i wyruszył, by zniszczyć osadę. Wnet jednak otoczyły go wojska zarówno Smoka, jak i Feniksa, unieruchamiając jego oddziały do czasu, aż przyrzekł więcej nie niepokoić zakochanych. Od tamtej pory Asijin i Maroko przyjęli znak Ważki, łącząc symbole swoich Klanów na pamiątkę oddania, które winni są obydwu rodzinom.

OBŁĘŻENIE WIELKIEJ WSPINACZKI

Wiele lat po Bitwie o Kyuden Tonbo, Akodo Yokutsu został publicznie znieważony przez shugenja Agasha. Dwór Cesarski uznał zasadność zemsty, generał ruszył więc, by odzyskać utracony honor. Poprowadził przeciwko Klanowi Smoka pięć legionów, pilnie unikając przy tym naruszenia granic klanu Ważki, by nie złamać słowa, które dał przed laty. Wkrótce rozpoczął oblężenie zamku Agasha, a że w bitwę zaangażowały się wojska Mirumoto, zmagania trwały pięć dni. W końcu rodzina Mirumoto poprosiła o rozejm, a Yokutsu oznajmił, że płamę na jego honorze zmazać może wyłącznie pojedynek z mężem niegdysiejszej narzeczonej. Założyciel klanu Ważki przystał na to i wojownicy spotkali się na schodach zamku Agasha. Yokutsu zabił rywala, który nie zdążył nawet dobyć mieczy z *saya*, i ogłosił się daimyo klanu

Ważki. Wtedy jednak na pojedynek wyzwał go Tonbo Kuyuden, syn zabitego Asijina. Stanęli zatem naprzeciw siebie i Kuyuden zabił dumnego Lwa - w ten sposób rozpoczęła się zapiekła nienawiść między klanami Ważki i Lwa.

BITWA O KENSON GAKKA

Bitwa Lekcji Pokory był jedną z największych przegranych Skorpiona - po części spowodowało ją przybycie wojska Klanu Smoka. Znów, nikt nie spodziewał się ujrzeć na polu bitwy zielono-złotych sztandarów - tym razem jednak armia Mirumoto dołączyła do sił Lwa. Bitwa skończyła się w ciągu kilku godzin i Skorpion wycofał się, zostawiając zamek w rękach triumfującego Lwa. Warto przy tym zaznaczyć, że ówczesny generał Smoka, Mirumoto Dehoda, zmarł nagle i niespodziewanie dwa tygodnie później.

BITWA BIAŁEGO JELENIA

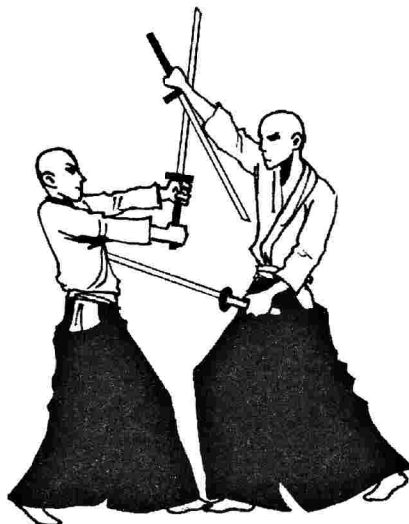
Bitwa Białego Jelenia to jedyne starcie, w którym wziął udział zarówno Klan Smoka, jak i Modliszki. Rozpoczęła się, gdy flota gajinów wpłynęła do cesarskiego portu, zbrojna w działa i strzelby, i trzeba było sił całego Cesarstwa, by ją pokonać - i nawet, gdy zatонуła, barbarzyńcy przez dwa tygodnie utrzymywali się na Rogach Białego Jelenia, nim wreszcie ostatecznie ich wysieczono. Od tamtej pory surowo zakazane jest używanie dział i broni palnej, skutkiem inwazji w Szmaragdowym Cesarstwie pojawił się jednak proch, umożliwiający produkcję cudownych fajerwerków... oraz, od czasu do czasu, tajemniczy atak bombowy.

Niten

OPOWIEŚĆ O DRODZE DWÓCH MIECZY, NAPISAŁ MIRUMOTO HOJATSU

Poniższe fragmenty pochodzą ze sławnego traktatu szermierczego, napisanego przez syna pierwszego Mirumoto, Hojatsu. Jest on jedną z dwóch cieszących się największym poważaniem rozpraw na ten temat - drugą jest sławna księga Kakity, „Miecz”, powstała w tym samym czasie. Choć Hojatsu nazwał swą technikę „Niten” [co znaczy „dwa miecze”, „dwa nieba” albo „dwa niebiańskie miecze”], osoby spoza Klanu Smoka najczęściej zwą ją „techniką daisho”. Poniższe wyjątki zawierają więcej filozofii i teorii niż techniki, ale zamieściliśmy też sławne

„Pięć Pozycji”, aby pokazać, jak olbrzymi wpływ na Cesarstwo wywarł Shinsei już kilka lat po swoim przybyciu.



Znajdziecie tu też komentarze ucznia Hojatsu, Kijome, który nadał również tytuły poszczególnym rozdziałom, syn Mirumoto nie podzielił bowiem swego traktatu, nie nazwał poszczególnych jego części i nadał mu formę jednego, nieprzerwanego akapitu. Niektórzy uważają, że edycja Kijome „rozwodniła” tekst, inni zaś chwalią go za uporządkowanie wielkiego dokumentu. Jak powiedziałby sam Mirumoto, wasz osąd jest znacznie ważniejszy niż nasz.

DŁACZEGO TA SZKOŁA ZWIE SIĘ SZKOŁĄ DWÓCH MIECZY

Spędziłem wiele lat w drodze, walczyłem w czterdziestu siedmiu pojedynkach i nigdy nie przegrałem. Stało się tak dlatego, że stosuję technikę, która nie ma korzeni w tradycji. Stosuję technikę, która przedkłada ruch nad zapamiętywanie. Moja szkoła zwie się niten, ponieważ używam obydwu mieczy, nie tylko katany. Ci, którzy pytają dlaczego, nie rozumieją mojego sposobu myślenia. Próbuje wznieść dom mając gwoździe, ale nie mając młotka...

POSTAWA

Twoja postawa nigdy nie powinna się zmieniać, ani z powodu pokoju, ani wojny. Naturalna, naturalna, naturalna! Sposób w jaki stoisz z mieczem w ręku jest taki sam, jak gdybyś stał z czarłą herbaty. Jeżeli walczysz tak jak stoisz, twoja

TYPOWY STRAŻNIK PRZYBOCZNY MIRUMOTO

Ziemia 3

Woda 3

Ogień 3

Powietrze 3

Pustka 3

Rzut za atak: 6z3

Obrażenia: 6z2

PT trafienia: 20 (30 w zbroi)

Rany: 6: -0, 12: -1, 18:

-2, 24: -3, 30: -4, 36:

Obalony, 42: Nieprzytomny, 48: Martwy

Ważne umiejętności: Kenjutsu 3, Jeździectwo 3, Łucznictwo 3

Zdolności specjalne:

Technika Daisho (wliczona w PT trafienia); 2 ataki na rundę; może wydać punkt Pustki by ułatwić lub utrudnić rzucenie na siebie czaru.



JESTEM DWO- RZANINEM, A NIE WOJOWNIKIEM!"

Fakt, że twój bohater ma Chwałę generała nie znaczy koniecznie, że każdej wiosny musi poprowadzić w pole kilka tysięcy samurajów.

Poziom Chwały odzwierciedla tylko, jaką władzę w obrębie Klanu posiada bohater - nawet jeśli postać o Chwale 4 jest dworzaninem, a nie wojownikiem, wciąż uważana jest za *chui*. Nieważne, że jej Taktyka wynosi 1 i nie odróżnia jednego końca naginaty od drugiego.

Czasem samuraj obejmuje dowództwo nad oddziałem ze względów ceremonialnych, nawet, jeśli faktyczną kontrolę nad ludźmi sprawuje jego zastępca. Takie podejście do sprawy jest nie tylko bardzo grzeczne, ale zapobiega poważnym błędom militarnym.

Tak dzieje się najczęściej w Klanie Żurawia - rodzina Mirumoto nie słynie z wyszukanych manier, więc jeśli samuraj nie nadaje się na dowódcę, znajduje się mu zajęcie, w którym sprawdzi się lepiej.

postawa jest naturalna i nie potrzebujesz przedstawiać umysłu.

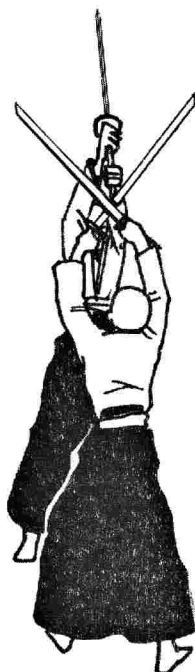
Komentarz Kijome: Słowo, jakiego użył Mirumoto określając „postawę” brzmi „kamae” i oznacza pozę i pozycję, ale również przyjęło się tak nazywać szkołę. Wiele razy samuraj powie innemu, „Pokaż mi swoje kamae”, ów zaś przyjmie postawę. Widząc ją spostrzegawczy samuraj może określić w jakiej szkole uczył się jego przeciwnik.

„Przedstawiać umysł”. Wiele szkół uczy, że istnieje „umysł wojownika” i „umysł niewojownika”. Hojatsu nie naucza takich nonsensów. Jeżeli ćwiczysz swój umysł, aby zawsze był bystry i zawsze w gotowości, kiedy inni „przystawiają umysł”, ty jesteś gotowy, a oni martwi.

TO, CO POKAZUJESZ

Wśród nauk Shinsei są myśli o „tym, co pokazujesz” i „tym, czego nie pokazujesz”. Strategia jest niczym innym jak wiedzą o tym, jak oszukiwać. Prawda leży w zabijaniu.

Ćwicz okazywanie czegoś innego, niż to, co chcesz zrobić naprawdę. Ćwicz tak często, jak możesz, a kiedy zajdzie taka potrzeba, zrobisz to bez wysiłku czy koncentracji. Kiedy nadejdzie czas wyciągnięcia miecza, twój umysł nie powinien zajmować się niczym innym. Trzymaj miecze w niewłaściwy sposób, aby pokazać ignorancję i próżność, potem zaś wykorzystaj niedbały atak przeciwnika.



DOSTRZEGANIE POWIERZCHOWNOŚCI

Nie daj się zwieść powierzchowności. Naucz się widzieć to, czego nie można zobaczyć. Obserwuj to, czego twój przeciwnik nie może przed tobą ukryć. Nie patrz mu w oczy. Oczy człowieka mogą cię okłamać. Spoglądaj na jego ramiona, jego brzuch, jego oddech. Obserwuj to wszystko. Miej otwarty umysł. Jedną z tych rzeczy może cię zwieść, jeśli jednak myślisz jasno, pozostałe nie zdołają cię oszukać. Musisz ćwiczyć to bez ustanku.

UDERZENIE Z DUSZY

Kiedy uderzasz, uderzaj ze swej duszy. Myśl jest zbyt wolna. Duch nie zna czasu ani zaważania. Nic nie potrafi go rozproszyć. Zostaw umysł za sobą.

Komentarz Kijome: Mirumoto użył słowa „ku” które ma wiele znaczeń. Może znaczyć „ducha”, „pustkę” albo „nicość” (jest olbrzymia różnica między pustką, a nicością). Shinsei wyjaśnia, że dusza jest „tam gdzie nie ma nic”, gdzie „[działania] nie zakłócają emocje i myśli”. Wyjaśnia, że percepcja jest zasłonięta, przez którą widzimy wszechświat. Ciało jest niedoskonałe, więc percepcja również jest niedoskonała. Duch, który jest w kontakcie z pustką jest czysty i nie zaćmiewają go myśli i uczucia. „Uderzenie z ducha” znaczy więc uderzanie bez udziału percepcji i emocji.

POZWÓL MU PRZEJŚĆ

Kiedy wróg naciera nagle i z dużą siłą, pozwól mu przejść obok.

Krok w bok jest szybszy niż natarcie i ustawia cię w pozycji, w której negocjacje nic nie znaczą.

ŚWIADOMOŚĆ

Kiedy duch jest czysty, pozostaje w pełnej harmonii i zgodzie z żywiołami. Wtedy staniesz się *mushin* a twój duch stanie się jednością z całym wszechświatem i poznasz wszystkie pragnienia swego przeciwnika.

Komentarz Kijome: „Mushin” znaczy „bez myśli” albo „bez umysłu”. Kiedy ktoś jest „Mushin”, jego duch działa bez myśli. Porzuć umysł, ponieważ umysł i ciało są powolne. Kiedy samuraj staje się Mushin, jest w styczności z wszystkimi żywiołami, w zgodzie z kosmicznym porządkiem. Zna swego przeciwnika.

ka lepiej, niż wróg zna samego siebie, tego ogranicza bowiem jego własna percepcja. Niektórzy nazywają to kime lub kiho: skupianie ki, siły życia.

MIECZ – RZĘKA

Bądź jak woda, która płynie bez początku i końca. Jeden ruch prowadzi do następnego. Ręka może płynąć we wszystkich kierunkach jednocześnie. Poruszaj się jak rzeka, a zrozumiesz co mam na myśli.

Komentarz Kijome: „Bądź jak woda”. Są tacy, którzy wierzą, że jedno uderzenie rozstrzyga pojedynek. To nieprawda. To, co rozstrzyga pojedynek, rozgrywa się przed uderzeniem. Obserwuj swego przeciwnika. Jeśli jesteś pewien każdego ruchu, nigdy nie popełnisz błędu, nigdy nie stracisz równowagi i zawsze zwyciężysz.

PRZEWAGA CHODZENIA

Wiele szkół uczy „sekretnych technik poruszania się”. Ja nie mam żadnej sekretnej techniki. Jest tak jak powiedziałem, w mojej szkole wszystkie ruchy są naturalne.

PIĘĆ POZYCJI

Istnieje pięć pozycji, jedna dla każdego z żywiołów. Wszystkie one dają możliwość wyrowadzenia cięcia. Kiedy przyjmujesz pozycję, pozwól aby twój miecz spotkał miecz przeciwnika i użyj jego ruchu jak swojego. W każdej chwili masz możliwość uderzenia.

Pierwsza pozycja

Miecz opiera się na brzuchu, a jego ostrze celuje w gardło przeciwnika. Nogi są rozdzielone wygodnie i pewnie. Obie stopy są płaskie, możesz więc poruszyć się kiedy chcesz. Nigdy nie poruszaj się, kiedy musisz, tylko, kiedy chcesz. Krótki miecz spoczywa przy boku. Wróg będzie zaniepokojony twoją pewnością siebie.

Druga pozycja

Miecz jest wzniesiony wysoko i spada na przeciwnika. Wielu sądzi, że siła ich ramion odpowiada za siłę cięcia. Mylą się. Miecz tnie. Nadgarstek tnie. Nigdy ramię. Drugi miecz jest przy ciele, by przechwycić cięcie przeciwnika, a następnie obrócić się korzystając z siły jego ciosu.

Komentarz Kijome: „korzystając z siły jego ciosu”. Przeciagnij ostrzem po ostrzu przeciwnika, kiedy on tnie, a poczujesz to. Jego szybkość może być twoją szybkością.

Trzecia pozycja

Miecz jest ustawiony nisko, naprzeciw lewej nogi. Kiedy przeciwnik uderza, unosimy miecz i pozwalamy jego rękom opaść na ostrze, kiedy my się cofamy. Przeciwnik tnie, my się cofamy.

Czwarta pozycja

Miecz ustawiony jest nisko, naprzeciw prawej nogi. Kiedy przeciwnik uderza, poruszamy się tak, jakbyśmy wykonywali trzecią pozycję. Gdy będzie się strzegł i zareaguje prawidłowo, nasz nadgarstek przekręci się jak woda i uwolni głowę z jego ramion, a nasz krótki miecz dla pewności uderzy w jego broń. Pokaż jedną rzecz, mając zamiar zrobić inną. To jest Droga.



Piąta pozycja

Długi miecz trzymamy za sobą, natomiast krótki przed sobą, spoczywający na pasie. Czekamy na ruch przeciwnika. Jeżeli zrobisz to właściwie, nigdy nie będziesz musiał się poruszyć. Przeciwnik widząc twą postawę będzie wiedział, że znasz Drogę. Czasem zwycięstwo osiągamy bez rozlewu kropli krwi.

PIĘCIU PRZECIWNIKÓW

Przeciwnika rozpoznasz dzięki jego słabości. Późnego przeciwnika można oszukać pokorą. Niedbałego przeciwnika można pokonać szczegółami. Gniewnego przeciwnika można wytrącić z równowagi. Mało wytrzymały przeciwnik szybko się męczy. Tchórzli-

MIRUMOTO I NITEN

Mirumoto jest w Rokuganie legendą, być może najlepszym szermierzem, jaki kiedykolwiek pojawił się w Cesarstwie. Nie należał jednak do ludzi szczególnie sympatycznych - opowieści przedstawiają go jako grubiańskiego zbira, dopatrującego się obrazy tam, gdzie mu to odpowiadało. Wielu samurajów nazywało Niten „stylem tchórze” (oczywiście jeśli Mirumoto to usłyszał, mówili tak tylko raz).

Jednym z głównych rywali Mirumoto był Żuraw Kakita. „Jeden człowiek, jeden miecz, jedno uderzenie” napisał Kakita o technice Mirumoto. Mirumoto odpowiadał po prostu „dwie ręce”.

Twórca techniki dwóch mieczy większą wagę przywiązywał do praktyki, niż elegancji. „Niektórzy mówią, że jestem tchórzem”, pisał. „Powinnością samuraja jest chronić swego pana. Czy są tak naiwni, że nie mogą dostrzec, że dwa miecze służą ich panu lepiej niż jeden?”



MON AGASHA

Mon Agasha przedstawia wijącego się smoka, ciskającego owoc granatu. Oglądany z zewnątrz, granat jest prostym owocem, niewiele różniącym się od jabłka lub gruszki. Rozcięty, okazuje się składać z dziesiątków ziaren - a że każde z nich symbolizuje jedną możliwość, owoc jest symbolem tysięcy możliwych rozwiązań.



wy przeciwnik pokonuje się sam. Naucz się tego, a nigdy nie zostaniesz pokonany.

KOORDYNACJA I RYTM

Istnieje wielka różnica między koordynacją, a rytmem. Wiele szkół uczy rytmu. Ich techniki są jak muzyka, podzielone na takty. Moja szkoła uczy koordynacji. Uderzam pomiędzy momentami, w których przeciwnik liczy czas.

Obserwuj przeciwnika uważnie. Jeżeli będziesz obserwował, on odkryje przed tobą swój rytm. Uderzaj, kiedy jego rytm nie pozwala mu działać. Uderzaj, kiedy on wierzy, że nie możesz tego zrobić. Okaż mu słabość, a on zaszarżuje. Kiedy zaszarżuje, jest w twojej mocy.

Ty też musisz nauczyć się liczyć.

Musisz zrozumieć jego rytm.

Jeżeli on oddycha na raz, przygotowuje się na dwa i uderza na trzy, uderzam pomiędzy raz i dwa.

Komentarz Kijome: To jest właśnie prawdziwy „sekrety” techniki Mirumoto, który stosuje się do wszystkiego, nie tylko szermierki. Poznaj rytm przeciwnika. Jeżeli go znasz, zawsze zwyciężysz.

TRZY MOŻLIWOŚCI

Kiedy atakujesz wroga, istnieją trzy możliwości.

Jeśli on uderza pierwszy, zabij go.

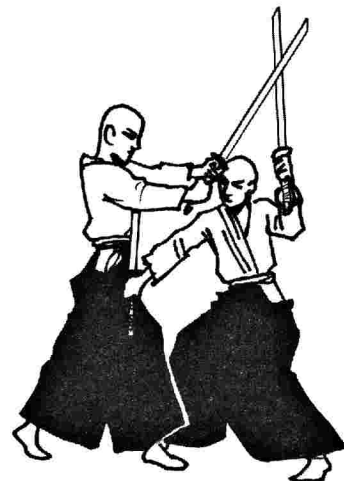
Jeśli ty uderzasz pierwszy, zabij go.

Jeśli uderzycie jednocześnie, zabij go.

WIEDZA

Ja nie wierzę, że mogę wygrać. Ja wiem, że wygram.

Komentarz Kijome: Kiedy mój ojciec pokonał Ujimongę, powiedział mi potem: „był lepszym szermierzem, jego umiejętności i technika były lepsze od moich”. Spytałem go: jak więc wygrałeś? Powiedział: „Ponieważ wiedziałem, że wygram, a on tego nie wiedział”. Może nadejść chwila, w której technika i umiejętności cię zawiodą i jedyne na czym będziesz mógł polegać to twoja świadomość, że nigdy nie możesz zostać pokonany. Jeżeli w twym umyśle jest choć cień wątpliwości, zawiedziesz i zginiesz.



Szkolenie samuraja Mirumoto

Trening bushi rozpoczyna się w bardzo młodym wieku. Chłopiec lub dziewczynka uczy się, ćwiczy, poznaje kata (walkę z cieniem) i historię rodziny.

Dojo Mirumoto to proste pomieszczenie, na ścianie którego wypisane są trzy słowa: „Ja również nie”. Tajemnicza fraza to jedyne zdanie, jakie Shinsei wypowiedział do Togashiego - jest bardzo ważne dla rodziny Mirumoto, która zaciekle dyskutuje nad jego znaczeniem z rodem Agasha. Od samuraja oczekuje się, że będzie zastanawiał się nad słowami Małego Mistrza w ciągu długoletniego szkolenia, a gdy je kończy, tuż przed ceremonią *gempukku*, zobowiązany jest napisać haiku w odpowiedzi Shinsei.

Najsłynniejsze haiku napisał sam Mirumoto - uważa się, że najdoskonalej dotyka ono korzenia problemu. Głosi:

Poszczę by pojąć

Razem ze mną z głodu

Umiera mój mistrz

Znaczenie wiersza jest jasne - mówi o historii Togashiego. Samuraj oddany jest swemu panu, kiedy więc pan głodzi się na śmierć, głodzi również tych, których przyobiegał chronić. A to, w oczach Shinsei, czyn bardzo samolubny. Mówiąc:

Rodzina Agasha

„Ja również nie”, Mały Mistrz uświadomił Togashiemu konsekwencje jego postępowania.

Rodzina Agasha jest najbardziej „tradycyjnym” rodem Klanu Smoka. Trudni się zapisywaniem historii i obserwowaniem przeznaczenia, i choć jej naczelną powinnością są badania rzeczy mistycznych, służy również za żyjącą pamięć Klanu.

HISTORIA

Pierwsza Agasha wyruszyła w góry wraz z Mirumoto, by dołączyć do Togashiego. Wspiąwszy się na niedostępne szczyty, zaczęła spisywać swoje obserwacje i przemyślenia, by kiedyś do nich powrócić, w dzienniku zawierając swoje przywiązanie do świata natury (to jej pamiętniki właśnie posłużyły za inspirację Agasha Kitsuki, o którym

rym niżej). Cały czas spędzała wśród lasów i dziej przyrody, opisując i szkicując tysiące jej twórow.

Nieustannie powstające tomy jej dzienników przepisywano i za darmo rozprowadzano w innych szkołach shugenja, a miłość do natury, bijąca ze słów Agashy inspirowała czarowników do podjęcia wspinaczki w góry Smoka i przystania do niezwykle miłośniczek przyrody, by wraz z nią celebrować wszystkie twory Słońca i Księżyca.

Każda strona dziennika Agashy była przy tym niezwykle dziełem sztuki - opisy były barwne i poetyckie, a rysunki i szkice doskonale oddawały tak wygląd, jak i naturę przedstawianego przedmiotu. Jednak precyzyjne i kunsztowne, obrazy egzotycznych roślin i żyjących z dala od ludzi zwierząt były tak pełne życia, że zdawały się poruszać.

Wokół stronic wiją się tajemnicze symbole i znaki, jakich nikt wcześniej nie widział. Niektórzy twierdzili, że to tylko kolejny przejaw artystycznego talentu Agashy, próba ujęcia świata, który obserwowała, w prostszej, symbolicznej formie. Inni utrzymywali, że znaki to rodzaje kodu, a zapisana nimi wielka tajemnica otworzy się przed każdym, kto zdoła złamać szyfr. Czasem słyszało się też, że znaki przedstawiają duchy roślin i zwierząt - zwolennicy tej teorii produkowali talizmany i amulety, na których skupiali się, medytując nad zagadkami świata przyrody.



HANASHI NIWA: OGRODY OPÓWIEŚCI

Do najsłynniejszych twórow rokugańskiej sztuki należą *hanashi niwa*, czyli „ogrody opowieści”. Pierwszy taki ogród stworzył shugenja z rodziny Agasha, wkrótce jednak inne Klany, szczególnie Lew i Żuraw, podpatrzyły tę tradycję i zaczęły same konstruować ogrody - dziś to one właśnie posiadają najwspanialsze dzieła sztuki ogrodniczej w Cesarstwie.

Ogród opowieści przypomina labirynt z żywopłotu, jego korytarze nie są jednak proste. Wchodząc do ogrodu, samuraj od razu dostrzega, że każda pokrecona gałąź, każdy kolorowy kwiat, każdy gładki kamień znajduje się tu z konkretnego powodu. Każdy ogród opowiada konkretną historię - wędrujący po nim człowiek poznaje kolejne jej etapy dzięki posagom i otaczającym je roślinom. Jeden z najpiękniejszych ogrodów znajduje się na zamku Mirumoto - opisuje życie założyciela rodziny do chwili, gdy odszedł w Krainy Cienia.



MON KITSUKI

Mon Kitsuki wyobraża wijącego się smoka, dzierzającego błyskawicę. Sam obraz tej ostatniej jest dość niezwykły - przypomina wirujący labirynt. Błyskawica rozświetla mrok, obnażając to, czego wcześniej dostrzec się nie dało, symbolizuje też gromowładnego Osano-Wo, którego gniew dosięgnie niesprawiedliwych.



Mijały lata, a dzienniki Agashy coraz rzadziej pojawiały się na salach wykładowych szkoły shugenja. Wraz ze wzrostem zainteresowania problemami metafizycznymi, w naukach rodu cichł głos jego założycielki. Tak działo się przez długie wieki.

W końcu jednak młody shugenja imieniem Kitsuki na nowo zwrócił uwagę swych braci na dzienniki Agashy. Jego sławne (a niekiedy i niesławne) dokonania sprawiły, że przemyślenia założycieli rodziny znów stały się podstawą nauk w szkole Agasha. A potem, w wiele lat po śmierci Kitsukiego, młodzieńcy czarownik zwany Daijoku odkrył coś, co umykało uwadze mądrzejszych od niego przez osiemset lat. Rzeźbiony trzpień, na który nawinięty był zwój z dziennikiem, okazał się wydrążony - skrywał pojedynczą kartę z ryżowego papieru. Zapisana była szyfrem, Daijoku od razu skupił się na próbach rozkodowania zapisu.

Praca zajęła mu siedem dni i nocy, w końcu jednak tajemnicza strona została rozszyfrowana i młody shugenja uzyskał dostęp do tajemnicy Agashy.

Odkrył, że założycielka rodziny nie ograniczała się do obserwacji. Prowadziła też eksperymenty.

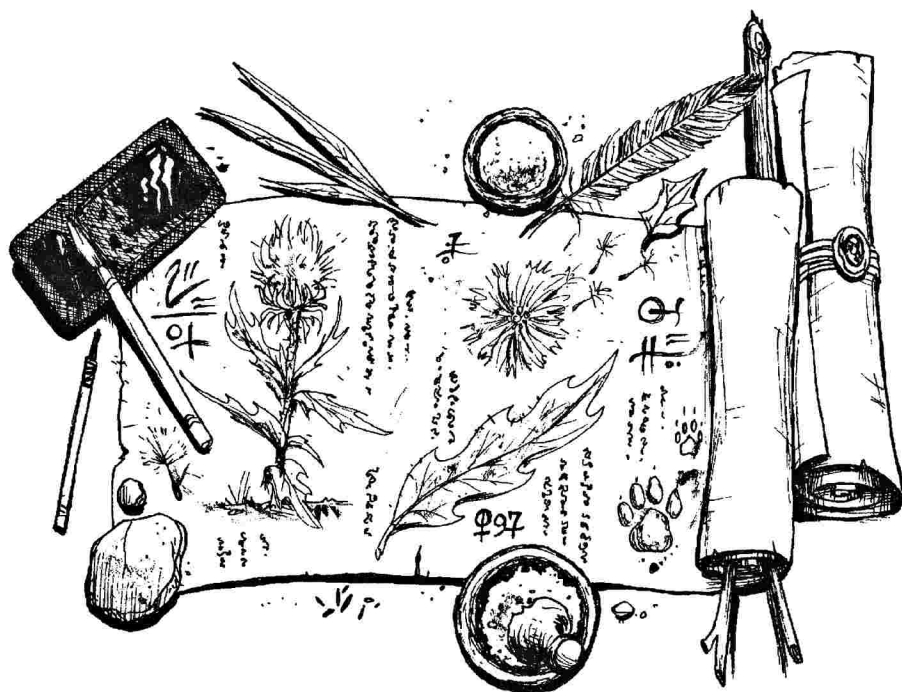
Daijoku pojął zatem znaczenie tajemniczych znaków - okazały się symbolizować kon-

kretnie składniki roślin i zwierząt. Agasha odkryła, że każda rzecz, którą stworzyła natura, jest „tajemną układanką”. Każda skała, drzewo czy istota składa się z maleńkich cząstek, związanych razem i ułożonych w konkretną strukturę. Stworzyła następnie techniki, pozwalające identyfikować cząstki, badać, w jaki sposób są połączone oraz zmieniać ich układ.

Symbole, umieszczone w dzienniku, składały się na „alfabet” cząstek, które udało się jej zidentyfikować. Układ symboli opisywał nowe zestawienie elementów, dekokty oraz składniki, które pozwalały tworzyć nowe układanki i efekty - a więc nowe substancje.

Odkrywszy sekret, skryty w dziennikach, Daijoku zebrał niewielką grupkę uczniów, oddanych naukom Agashy i powierzył im rozszyfrowanie i identyfikację symboli. Praca była żmudna, dzięki eksperymentom badacze posiadli jednak niejedną tajemnicę.

Oryginalny zestaw symboli, których używała Agasha, nazwany teraz *Nazo Bubun Agasha* („Elementy układanki Agashy”), stał się podstawą do stworzenia potężnego i wciąż rozrastającego się zbioru wzorów chemicznych. Uczniowie szkoły nazywają je dzisiaj po prostu „*bubun*”.



Zbiór wydartych naturze seretów pozostaje pod ścisłą strażą uczniów szkoły Agasha - wywodzący się z niej shugenja prędeż oddałby życie, niż wyjawiał tajemnice nauk swoich mistrzów.

SHUGENJA AGASHA

Pan i Pani w każdej rzeczy ukryli łami-główkę. Gdyby nie chcieli, byśmy ją rozwią-zali, po co by się nad nią trudzili?

- z dzienników Agashy

Nie jeden shugenja, któremu zdarzyło się odwiedzić szkołę Agasha, opuszczał ją z wyrazem zaskoczenia na twarzy. Wszyscy oni twierdzą, że czarownicy Smoka bardzo słabo pojmują Tao Shinsei, rzucają jednak cza-ry w sposób nienaganny i są nieźrównani, jeśli idzie o przyzywanie duchów ognia. Wspominają też charakterystyczny zapach, który pojawia się, gdy tylko uczeń szkoły Agasha wchodzi do pomieszczenia. Jeden z czarowników Feniksa pisał:

„A gdy wszedłem do pokoju, natychmiast owionęła mnie ciężka woń herbaty, kwiatów, kadzideł i ryby. Nie zdołałem umknąć przed zapachem przez cały czas mojego pobytu i wkrótce tak do niego przywykłem, że po po-wrocie na rodzinne ziemie zacząłem za nim tęsknić.”

Shugenja Agasha przez ostatnie sto lat starają się pojąć to, co ich założycielka na-zwała „układankami Słońca i Księżyca” - stąd widuje się ich wśród ziół, korzeni, cuchną-cych proszków i bulgoczących wywarów rów-nie często, jak wśród zwojów. Czarodzieje z innych Klanów koso patrzą na dziwaczną fa-scynację zielarstwem, Agasha wiedzą jednak swoje.

„Magia” Agasha ma inną, bardziej subtel-ną naturę, niż czary, których uczy się w pozo-stałych szkołach. Najbardziej efektowne wi-zualnie efekty ich badań to najczęściej kłęby kolorowego dymu, który pochłania każdego, kogo otoczy, niespodziewane eksplozje, słupy ognia we wszystkich kolorach tęczy czy ohyd-ne wyziewy, w jednej chwili zdolne obalić, czy wręcz zabić, nieprzyjaciela. Większość ich dzieł jest jednak daleko mniej spektakularna, choć równie zadziwiająca.

Powiada się, że Agasha potrafi zmienić stal samurajskiego miecza w ciężki i miękki ołów. Umie sprawić, że zbroja spłynie z ciała bushi, pozostawiając olbrzymie pęcherze i czerwone

pręgi na jego skórze. Niektórzy twierdzą wręcz, że Agasha potrafią zamrozić płomienie i roz-palić ogień na wodzie nie wymawiając przy tym jednego słowa.

KUŹNIE AGASHA

Mistrzowie szkoły Agasha wkrótce pojęli, że sekrety, które poznali, mogą znaleźć praktyczne zastosowanie - wkrótce też oddzieliły się od niej Szkoły Rzemiosła, każda zazdrosna o swoje se-krety tak mocno, jak macierzysta uczelnia. Na-zywa się je zwykle „kuźniami”, na pamiątkę pierwszej tego typu instytucji, eksperymentują-cej z rodzącą się właśnie sztuką metalurgii.

Na początku Agasha eksperymentowali ze stalą. Przez wiele lat shugenja starali się stwo-rzyć stal doskonałą, wszystkie ich wysiłki speł-zały jednak na niczym. Problem polegał na nie-umiejętności wytworzenia metalu, który posiadałby cechy zarówno twardej, jak i mięk-kiej stali. Miękka odmiana pozostaje ostra, ła-two się jednak łamie - twarda jest znacznie wy-trzymalsza, szybko się jednak tępi. Zamiast dumać nad magicznym rozwiązaniem proble-mu, Agasha sięgnęli po środki zupełnie przyro-dzone. Shugenja z Pierwszej Kuźni rozgrzali do białości dwa płyty stali - miękki i twardy - a po-tem złożyli je razem i skuli, rozgrzali powtórnie i złożyli znowu. Proces powtarzano, aż otrzyma-no blok stopu łączącego cechy obydwu rodza-jów stali. Wkrótce też miecze, wytwarzane przez Agasha, zasłynęły jako najlepsze w całym Ce-sarstwie - były ostrzejsze i wytrzymalsze niż dzieła innych mieczników, a błyski na ich klingach wirowały i kłębiły się, jak chmury na burzliwym niebie. Tajemnica mieczy Agasha pozostawała w rękach Smoka przez wiele lat, aż nagle wszyst-kie Klany zaczęły wykonywać ostrza ze składa-nych wielokrotnie płatów stali. Agasha wierzą, że to Klan Skorpiona skradł ich sekret - ten zaś zdecydowanie zaprzecza, jakoby posiadał jaki-kolwiek związek z tą sprawą.

Uczniowie Kuźni Uprawy Ziemi stworzyli najbardziej urodzajne pola i cieszą się najlep-szymi zbiorami w Cesarstwie. Owoce i warzy-wa, które hodują, rosną zawsze duże i smakowi-te - nic dziwnego, że chętnie rozkoszują się nimi arystokraci Klanu. Ziarno, które tworzą i sprze-dają, uchodzi za jeden z najszcześliwszych da-rów, jakie otrzymać może rolnik.

Słysz się też czasem o jeszcze jednej tajem-nej szkole, opartej o nauki Agashy. Dzielni pod-

TYPOWY NAMIESTNIK KITSUKI

ZIEMIA 2

WODA 3

Spostrzegawczość 4

Ogień 3

Inteligencja 4

POWIETRZE 3

Intuicja 4

PUSTKA 2

Szkoła/Ranga:

Kitsuki 2

Umiejętności:

Dyplomacja 2, Historia 3,

Nazodo 4, Prawo 3,

Heraldyka 3, Zielarstwo

2, Wiedza (o shugenja) 2,

Kenjutsu 2, Obrona 2,

Kaligrafia 2, Etykieta 2

Honor: 3

Chwała: 4

Zalety: Wyczucie kierunku, Jasny umysł, Czytanie z ruchu warg

Wady: Kiepski kłamec, Obsesja, Zobowiązanie, Litościwy



KITSUKI I NINJA

Poszukując prawdy obiektywnej, Kitsuki zyskali wielu wrogów - do najbardziej niebezpiecznych należą ninja. Zamaskowani zabójcy od wieków doskonalili się w swej sztuce - a teraz jacyś namiestnicy starają się zbierać dowody, które obnażyć mają tajniki ich rzemiosła. Wielu Kitsuki zostało więc zamordowanych w łóżkach przez zabójców poruszających się cicho niczym cienie - wraz ze śmiercią każdego namiestnika, jego konfratrzy zyskiwali jednak kolejną wskazówkę, wiodącą do odkrycia tajemnic ninja...

różnicy, którzy wazyli się wędrować do niedostępnych twierdz Smoka opowiadają czasem o kryjących się w gęstych, górskich lasach, tajemniczych nadzorcach potworów. Słyszysz się zatem i o dzikich zwierzętach, które przemieniono i wypaczono, o istotach potwornych rozmiarów i dzikiej naturze. Wędrowcy twierdzą, że widzieli zwierzęta, które zazwyczaj posiadają po cztery łapy, opatrzone znacznie większą ich ilością, tak, że wyglądały jak olbrzymie pająki, czy istoty, będące amalgamatem rozmaitych gatunków. Rokugańczycy, którzy słyszeli plotki o sekretnej Kuźni Agasha, podejrzewają, że to właśnie tajemniczy czarodzieje odpowiedzialni są za powstawanie takich aberracji - o ile te rzeczywiście istnieją.

POTĘGA IMION

Tajemny kod Agashy służy nie tylko do badań nad przyrodą - posiada również znaczenie magiczne. Złamawszy go, shugenja szybko odkryli, że, choć służy do katalogowania gatunków roślin i zwierząt, zawiera również klucz do jednej z najstarszych tajemnic Rokuganu.

Nie jeden shugenja eksperymentował w oparciu o tezy, które jako pierwszy postawił Isawa Hossan. Teoria Hossana, zwana *meisho*, czyli „magią imion” głosi, że dusza każdej istoty, żyjącej w Rokuganie, zawiera się w jej imieniu. Stąd, ucząc się prawdziwych imion wszystkich żywych istot (prawdziwych imion, a nie nazw, które nadał im człowiek), mędrzec poznałby świat głębiej jeszcze, niż sam Shinsei.

Badania Hossana wydawały się daremne, kiedy jednak shugenja Agasha odszyfrowali zapiski swej założycielki, zrozumieli, że jej przemyślenia zmierzały w tę samą stronę. Po latach eksperymentów uznali nawet, że znaleźli pewne oparcie metafizyczne dla przemyśleń Hossana - teoria magii imion okazuje się mieć swoją wagę, choć badania nad nią są wciąż w fazie wstępnej.

ROZŁĄCZENIE RODZIN AGASHA I KITSUKI

O ile ród Agasha koncentruje się na metafizyce i teoretycznych badaniach nad *bubunami*, Kitsuki zainteresowani są bardzo praktycznymi efektami ich eksperymentów. Niektórzy Kitsuki wspinają się zatem do zamku Agasha, by uczyć się na shugenja, Agasha schodzą zaś niekiedy w dół, do szkoły Kitsuki. Rodzi to pewne napięcie i między rodami wytworzył się rodzaj przyjaznej rywalizacji, choć ród shugenja uwa-

Rodzina Kitsuki

za rodzinę namiestników za swoje „młodsze rodzeństwo”. Faktycznie, często zdarza się, że czarownik Agasha zwraca się do członka rodu Kitsuki, nazywając go *oto-oto* (małym braciszkiem) lub *imo-oto* (małą siostrzyczką).

Kitsuki, zwani często „gościnnymi Smokami”, oddzielili się niegdyś od rodu Agasha. Dziś służą jako dyplomaci i namiestnicy Klanu Smoka - nie przypominają jednak dyplomatów i namiestników z innych części Cesarstwa. Choć wywodzą się z rodziny shugenja, nie posiadają szkoły czarowników, lecz akademii, nauczającą „metody Kitsuki”, czyli unikatowych technik doskonalenia spostrzegawczości, przenikliwości i intuicji. Podobnie jak macierzysty ród, rodzina Agasha bada naturę - skupia się jednak nie na roślinach czy minerałach, a na naturze ludzkiego umysłu...

AGASHA KITSUKI

Agasha Kitsuki przyszedł na świat przed dwustu laty. Od dziecka fascynowały go łamigłówki i zagadki, spodziewano się więc, że osiągnie doskonałe wyniki w szkole shugenja. Nadzieja ta okazała się - szczerze mówiąc - płonna, o ile bowiem radził sobie świetnie na podstawowym poziomie nauki, gdy tylko padało słowo „metafizyka”, Kitsuki natychmiast tracił zainteresowanie. Kiedy więc pozostali uczniowie przechodzili od nauki zielarstwa do spraw nadprzyrodzonych, jego wciąż fascynowały nauki przyrodnicze. Pozostali uczniowie drwili zatem z jego „pospolitych” badań i wielokrotnie grożono mu wydaleniem, jeśli nie będzie czynił postępów na równi z innymi studentami. Niechętnie zajął się zatem na-

uką magii, prowadził jednak badania przyrodnicze na własny użytek. W końcu niecierpliwy Kitsuki znudził się rozwiązywaniem zagadek świata przyrody i postanowił poszukać sobie innego problemu, by łamać nad nim głowę. Tak doszedł do badań nad najbardziej złożoną z łamigłówek świata: ludzkim umysłem.

Kisuki zaczął obserwować zachowanie pozostałych uczniów szkoły - wkrótce osiągnął w tym taką biegłość, że jedynie na podstawie analizy zachowania, nie zamieniawszy jednego słowa, potrafił trafnie określić charakter obcej mu osoby.

Dociekliwy shugenja zaczął fascynować pozostałych studentów, nauczyciele z niechęcią mówili jednak o jego „magii dla wieśniaków” i niejednokrotnie upominano go surowo w związku z zainteresowaniem rzeczami doczesnymi. „Shugenja powinien wzniesić swój umysł na wyżyny, nie pozwolić, by zaprzątały go rzeczy banalne”, powiedział mu kiedyś jeden z mistrzów. Kitsuki zignorował jego ostrzeżenia i zaczął wędrować po okolicy. Szukał szarlatanów i magików, by podpatrywać ich sztuczki, w niedługim czasie osiągając niemałą biegłość w sztuce iluzji oraz technikach zwanych *ichi miru*, czyli „jedno spojrzenie”. Często przyłapywano go, jak wymykał się wieczorami ze szkoły i nie raz odebrał chłostę za brak posłuszeństwa. W końcu, po wielu przewinieniach, mistrzowie zaczęli zastana-

wiać się nad celowością dalszej nauki chłopca. Sensei ostrzegł go wreszcie, że jeszcze jedno naruszenie posłuszeństwa spowoduje jego usunięcie ze szkoły.

W dwa tygodnie później nauczyciel został zamordowany - znaleziono go w jego pokoju, przebitego wakizashi Kitsukiego. Młodzieńca przesłuchano, nie przyznał się jednak do zbrodni. Choć *daimyo* Agasha nie chciał wcale nakazać ulubionemu bratankowi *seppuku*, wyglądało na to, że nie ma wyboru - wtedy jednak Kitsuki poprosił, by dać mu dzień na przedstawienie dowodów swojej niewinności. *Daimyo* dał mu zatem wolną rękę i nakazał sprowadzić prawdziwego zabójcę sensei.

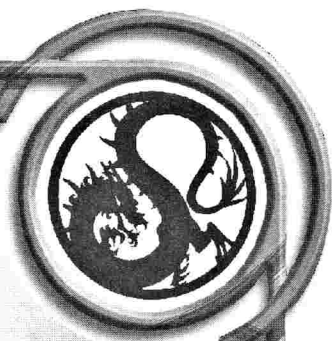
Dwadzieścia dwie godziny później Kitsuki sprowadził przed oblicze stryja mordercę, okazał dowód zbrodni oraz zeznanie. Oczyszczono go z zarzutów i - gdy tylko ukończył szkołę - pan nadał mu status *yoriki*.

DYPLOMATY KITSUKI

Kitsuki szybko piął się w hierarchii i wkrótce awansowano go z *yoriki* na *karo*, potem zaś, gdy zapobiegł zamachowi na głowę rodziny Mirumoto, ofiarowano pozycję *daymio*.

Tak powstała rodzina Kitsuki.

Choć założyciel rodu zmarł przeszło sto dwadzieścia lat temu, potomni wciąż noszą jego nazwisko. I choć żyje tylko dwudziestu



POWIEDZENIA ISE ZUMI

Każda chwila jest lekcją.
Naucz się ich słuchać.

Serce to skarbiec tajemnic. Wargi to zamek, a język to klucz.

Traktuj każdego, kogo spotkasz, jakbyś jutro miał umrzeć.

Wybierając między większym i mniejszym złem, wybierasz zło.

Nawet goblin jest piękny, gdy ma osiemnaście lat.

Gdy odpoczywasz, twój wróg ćwiczy.

Kto samotnie walczy, samotnie ginie.

Nie upieczesz dwa razy tego samego ciasta.

Rozkoszuj się chwilą, nim uczynisz pierwszy krok w podróż, bo to najpiękniejsza chwila na świecie.

Zapytany o znaczenie snów, Shinsei powiedział: „Gdybyż ludzie przykładali taką wagę do tego, co widzą na jawie.”.

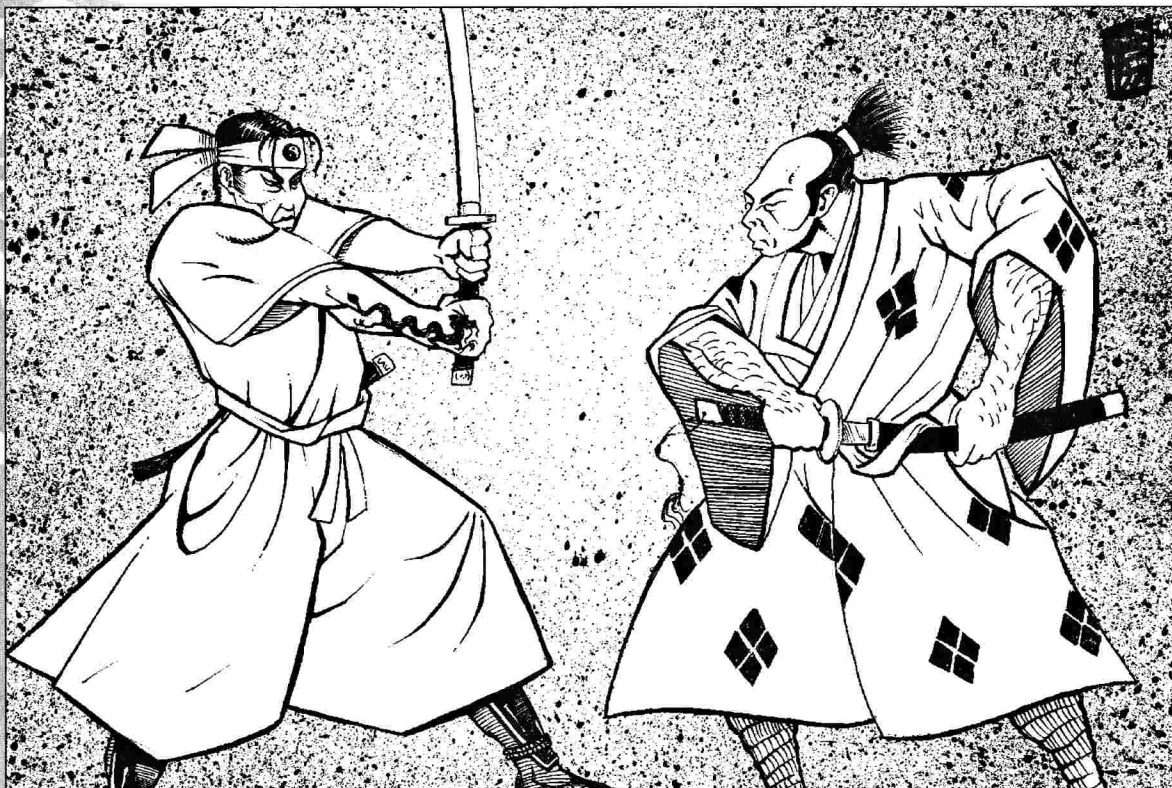
Prawdziwy test odwagi to test ostateczny.



bezpośrednich potomków Kitsukiego, do rodziny przysłało wielu samurajów. Od samego początku, przedstawiciele tej rodziny służą jako reprezentanci Klanu Smoka - dyplomaci, ambasadorzy i namiestnicy.

Dyplomata Kitsuki nie przypomina polityka z innych stron Rokuganu. Mirumoto ufa-

Klanu. Umieją raczej przenikać pozorną szczerości i dworne podstępny, odkrywając nagą prawdę. Tę zdolność bardzo cenią sobie Smoki - jak również Kraby i Jednorożce. Stąd, na ziemiach tych dwóch Klanów dyplomatów Kitsuki traktuje się z szacunkiem, w pozostałych zaś prowincjach trzy-



ją im, Kitsuki potrafią bowiem bezbłędnie uniknąć politycznych sidła Skorpiona i Żurawia, a umiejętności dedukcji i zdrowy rozsądek pomagają zapobiegać przestępstwom i karać winnych na ziemiach Klanu.

Ciekawostką jest przy tym fakt, że niezwykle zdolności Kitsuki znajdują zastosowanie właściwie wyłącznie w prowincjach Smoka. W większości sądów (nawet przed obliczem Szmaragdowego Championa) za jedyną wiarygodną podstawę dochodzenia uchodzi zeznanie i wyłącznie Klan Smoka używa dowodów jako materiału w śledztwie. Mało tego - namiestnicy Kitsuki nie są szkoleni na dyplomatów - przynajmniej nie w Żurawim czy Skorpionim rozumieniu, nie potrafią bowiem subtelnie manipulować uczuciami i pragnieniami innych, by zyskiwać przychyłność i podnosić prestiż swojego

ma na dystans - nie dlatego jednak, że nie można im ufać. Można im bowiem ufać aż za bardzo.

Wszyscy Kitsuki szukają prawdy. Uważają, że wydarzenia pozostawiają ślady, a za każdym przechodniem ciągnie się trop, można go zatem dostrzec i zrozumieć. Pokładają wiarę w namacalnych dowodach rzeczowych i nie ufają zawodnym treściom ludzkich wspomnień i świadectw.

Badając naturę ludzkiego umysłu, Agasha Kitsuki obserwował zachowania otaczających go osób. Przeprowadzał proste testy, które wydawały się badanym zwyczajną rozmową a doprowadziły go do przekonania, że każdy postrzega prawdę na swój własny sposób. Uznał zatem, że nie można w pełni do wierzyć ludzkim spostrzeżeniom, jedynym sposobem odkrycia „prawdziwej prawdy”

może być zatem analiza konkretnych, rzeczowych dowodów.

Używając nauki Agashy jako bazy swoich przemyśleń, Kitsuki zaczął opracowywać sposoby zdobywania, gromadzenia i przechowywania śladów, które, jak wierzył, są „*bubunami* sprawiedliwości”. Agasha twierdziła, że każda rzecz składa się z wielu mniejszych rzeczy - Kitsuki przyjął do tego, że na każde zdarzenie składa się wiele mniejszych zdarzeń. Skoro zatem elementy materii można znaleźć i rozpoznać, również składniki prawdy da się odnaleźć i na ich podstawie niebicie ją udowodnić. Łącząc techniki Agasha ze swymi umiejętnościami tropiciela i zwiadowcy Kitsuki stworzył w końcu szkołę, która wyeliminować miała wady rokugańskiego systemu prawnego.

Techniki, którymi posługują się smoczy namiestnicy traktowane są jednak podejrzliwie przez ludzi, którzy ich nie rozumieją. Adept szkoły Kitsuki potrafi zidentyfikować ślady konkretnej osoby na pylistej

drodze lub przebadać plamę krwi i stwierdzić, jaką bronią zadano ranę, z jaką siłą i pod jakim kątem uderzono, a nawet, ile czasu upłynęło od zranienia.

Prawda, którą Kitsuki ustalają analizując dowody wchodzi zatem w nieuchronny konflikt z zeznaniami zaangażowanych, a gdy w grę wchodzi słowo wysoko urodzonych, ważnych arystokratów, prawda Smoków bywa zwyczajnie ignorowana. Czasem nawet oskarża się ich o celowe kłamstwo, tworzenie fałszywych dowodów i próby manipulowania prawdą celem pozyskania osobistej chwały i korzyści. Kitsuki traktują takie oszczerstwa bardzo poważnie, najczęściej zdając sobie dokładnie sprawę, że to oskarżyciele właśnie starają się ukryć prawdę.





Rozdział Trzeci



Bohater



POWIEDZENIA ISE ZUMI

Kiedy zjesz truciznę, nie zapomnij wylizać talerza.

Dajemy prezenty, by prezenty otrzymywać.

Spodziewaj się, że wszyscy ludzie kłamią i że jutro będzie padać.

Prawda i spokój nigdy nie mieszkają pod tym samym dachem. Gdy jedno się wprowadza, drugie wychodzi.

Najbrzydsza z twarzy to ta wystawiona na pokaz.

Nie ufaj ludziom, bo „kimś byli” albo „kimś będą”. Pamiętaj, kim są.

Przyjaciele nie patrzą w przeszłość. Patrzą na siebie.

Nic nie znieważa gniewu bardziej, niż śmiech.

Człowiek odważny nie potrzebuje broni.

Trzeba się skłonić, by pomóc leżącemu.

Shinsei powiedział: „Moje wady pochodzą od rodziców. Cnoty zawdzięczam sam sobie. Czyż to nie głupie?”

Rozdział trzeci: Bohater

Poniżej znajdują się nowe informacje o postaciach z Klanu Smoka, w tym Umiejętności, Zalety, Wady oraz Szkoły. Pod koniec rozdziału znaleźć można „Tabele Losu”, z których - za zgodą Mistrza Gry - skorzystać można podczas tworzenia bohatera. Tam też umieściliśmy „Tabele Dziedzictwa”, czyli alternatywną metodę ubarwienia historii postaci, jej pochodzenia i dziedzictwa.

Nowe Umiejętności

DOWODZENIE (SIŁA WOLI)

Umiejętność Dowodzenia (której nie należy mylić z Zaletą „Urodzony Przywódca”, znajdującą się w Drodze Lwa) pozwala bohaterowi stanąć na czele grupy ludzi i z charyzmą im przewodzić. Każdy punkt tej umiejętności pozwala bohaterowi efektywnie dowodzić i zarządzać grupą 10 bohaterów niezależnych, zwykle oddziałem wojskowym lub grupą podwładnych, stosownych dla jego pozycji społecznej (na przykład pomocnikami Namiestnika). Bohaterowie niezależni to nie roboty - zwyczajnie, chętnie słuchają sensownych rozkazów i znają swoje miejsce w strukturze dowodzenia. Jeśli MG uważa, że bohater znęca się i dręczy podkomendnych, ten musi wykonać test Siły woli + Dowodzenie, by utrzymać kontrolę nad oddziałem. Jeżeli rozkaz, który mu wydaje, jest tylko niezwykły, PT testu wynosić będzie 10. W przypadku poleceń jawnie samobójczych, dla których nie ma honorowego wyjaśnienia, wzrośnie do 20. Wymuszenie posłuszeństwa wobec rozkazu, który godzi

we władzę wyższą, niż bohater („Zabijcie mojego *daimyo*!”) będzie bardzo trudne (PT 30 lub 35) i z pewnością nie przejdzie bez echa. Podczas wojny PT może wzrastać, w związku ze stresem i chaosem, towarzyszącym każdej bitwie. To Umiejętność Bugei.

ICHI MIRU (SPOSTRZEGAWCZOŚĆ) (TYLKO NAMIESTNICY KITSUKI)

Ichi miru (czyli „pierwsze spojrzenie”) to sztuka obserwacji. Posiadający tę umiejętność bohater potrafi zdobywać informacje o ludziach wyłącznie ich obserwując (tak jak robił to, w literaturze zachodniej, Sherlock Holmes). Analizując zachowanie i postępowanie człowieka, namiestnik potrafi określić jego charakter, usposobienie, temperament, nawyki i drobne dziwactwa. To Umiejętność Godna.

NAZODO (INTELIGENCJA) (TYLKO KLAN SMOKA)

Nazodo to specjalna wersja umiejętności Śledztwo, dostępna wyłącznie dla bohaterów z Klanu Smoka. Działa ona dokładnie tak samo jak Śledztwo, z tym, że przy jej użyciu można również rozwiązywać zagadki i łamigłówki. *Nazodo* pozwala również lepiej rozumieć omienne, przepowiednie i zagadki natury. To Umiejętność Godna.

KAGAKU (INTELIGENCJA) (TYLKO RODZINY AGASHA I KITSUKI)

Kagaku to zdolność praktycznego stosowania teorii *nazo bubun no Agasha*. Pozwala na badania cząstek, prowadzenie eksperymentów i rozumienie zachodzących procesów. Bohater wyposażony w tę umiejętność zna zatem powody i efekty reakcji chemicznych i może tworzyć przedmioty, opisane w Dodatku III: Ze zwojów rodziny Agasha. To Umiejętność Godna.

PRZETRWANIE W GÓRACH (SIŁA ORAZ/LUB WYTRZYMAŁOŚĆ)

Bohater, który zna się na Przetrwaniu w górach potrafi wspinać się na strome zbocza, szukać wśród skał pożywienia, posiada też podstawową znajomość górskich przełęczy, szlaków i tak dalej. Umiejętność uważana jest za Bugei, gdy używają jej osoby z kasty sa-

murajskiej, lub Niegodną, gdy posługują się nią *heimini* i *hinini*.

RZEMIOSŁO: TATUOWANIE (ZRĘCZNOŚĆ)

Postać, która posiada tę umiejętność, zna sztukę wykonywania tatuaży. Deklarowane podczas testów Tatuowania podbicia pozwalają wykonywać bardziej skomplikowane i piękniejsze wzory. To Umiejętność kupiecka.

RZEMIOSŁO: MIZUGUSURI (INTE-LIGENCJA) (TYLKO SHUGENJA AGASHA)

Mizugusuri to sztuka tworzenia magicznych wywarów. O sposobach jej użycia dowiesz się więcej z Dodatku III: Ze zwojów rodziny Agasha. Jak każde rzemiosło, *Mizugusuri* jest umiejętnością kupiecką.

Nome Zalety

SZLACHETNIE URODZONY (3 PUNKTY)

Tę Zaletę posiadać może wyłącznie *ise zumi*. W karcianej wersji „Legendy Pięciu Kęgów” każdy *ise zumi* uznawany jest za samuraja - faktycznie, niejeden szlachetnie urodzony wspina się do twierdzy Togashi. Tam odrzuca zwykle swe dziedzictwo, by poszukiwać oświecenia, niektórzy jednak zachowują pozycję społeczną.

Zwyczajny *ise zumi* nie uchodzi za osobę szlachetnie urodzoną - jako mnich znajduje się w Niebiańskim Porządku pomiędzy klasą *heiminów* i samurajów. Nie posiada zatem samurajskich powinności i nie cieszy się zarezerwowanymi dla tej klasy przywilejami. Jeśli więc bohater pragnie zachować prawo noszenia *daisho* oraz status z czasów przed przystąpieniem do zakonu, musi wykupić tę Zaletę.

W JEDNOŚCI Z ŻYWIOŁAMI (1 PUNKT)

Tę Zaletę posiadać może tylko bushi Mirumoto.

Spędziwszy wiele lat na wspólnym treningu z shugenja, wyczuliłeś się na przepływy i zmiany energii żywiołów. Wykonując udany test Intuicji (PT ustalony przez prowadzącego) wykryć możesz fakt użycia magii w najbliższym otoczeniu.

Nome wady

ASCETA (3 PUNKTY)

Nie interesuje cię bogactwo ni doczesna władza. Ten świat to wyłącznie przystanek w podróży między poprzednią i następną rzeczywistością, ty zaś nie potrzebujesz już trzymać się kurczowo teraźniejszości.

Ascetyczny bushi posiada jedno kimono, parę sandałów, jedno *obi* oraz *daisho*. Ascetyczny shugenja dysponuje kimonem, parą sandałów, *obi* i sakwą pełną zwojów.

Niekiedy - choć rzadko - miewa też kapelusz.

Te przedmioty to wszystko, czego ci potrzeba. Nie zwracasz uwagi na Chwałę, wciąż jednak obchodzi cię Honor. Kłamcę interesuje wszak przede wszystkim to, co dzieje się tu i teraz, przywiązuje się on zatem niepotrzebnie do doczesności.

PRÓŻNY (1 PUNKT)

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



POWIEDZENIA ISE ZUMI

Hantei zapytał:
„Kiedy odejdziesz, gdzie znajdziesz mądrość równą twojej?”. Shinsei odpowiedział: „W ryżowych ciasteczkach”.

Jeśli idziesz, idź. Jeśli biegiesz, biegnij. Nigdy nie klucz.

Strach boi się śmiechu.

Shinsei powiedział:
„Ja jestem czerpakiem, a Tao jest studnią. Gdy jesteś spragniony, marzysz o studni, czy o czerpaku?”

Mężne czyny pójdą w niepamięć - mężczyźni, nigdy.

Dziecko chce dorastać szybko. Rodzic chce starzeć się powoli.

W gwóźdź, który wystaje, uderza się najpierw.

Za wielkość płacą wielcy, ale wszyscy z niej korzystamy.

To, co napisane, nie jest tym, czym jest, tylko tym, co napisane.

Każdy cierpi najbardziej.



WYPOSAŻENIE KITSUKI

Namiestnik Kitsuki rozpoczyna grę z następującym Wyposażeniem:

Katana, wakizashi, lekka zbroja, zestaw podróżny, kimono, niewielkie żelazne pudełko, 3 koku.

WYPOSAŻENIE ISE ZUMI

Większość *ise zumi* (nawet należący do zakonu światowego) nie przywiązuje uwagi do rzeczy doczesnych. Dlatego właśnie mnich rozpoczyna grę posiadając kimono, zestaw podróżny i 2 koku.

NAMIESTNICY KITSUKI I AKTORZY SHOSURO

Czy Namiestnik Kitsuki może, używając techniki Rangi 5, "Zwierciadła duszy" przejrzeć fałszywą tożsamość Aktora Shosuro? Czasami.

OŚWIECONY SZALENIEC (2, 4 LUB 6 PUNKTÓW) (TYLKO ISE ZUMI)

Coś jest nie tak - choć nie jesteś pewien, co. Twój tatuaż wypełnia mroczna energia, zbyt potężna, byś mógł nad nią zapanować. Co jakiś czas zapadasz w otchłań szaleństwa - nie wiesz, co się wówczas z tobą dzieje, budzisz się jednak z krwią na rękach. Targa tobą obłąd, w który popadłeś, gdy podczas tatuowania w twojej duszy zbudziły się niekontrolowane energie.

Każde szaleństwo Wytatuowanego ma indywidualny i unikatowy charakter. Słyszałeś wprawdzie legendy o mnichach, którym udało się przezwyciężyć obłąd, ale nie widziałeś nigdy żadnego z nich.



Wybierz jeden z tatuaży - za każdym razem, gdy przywołujesz jego moc, musisz wykonać prosty test Siły Woli. Jeśli ci się nie uda, tracisz kontrolę nad postacią aż do następnego świtu. PT testu zależy od ilości punktów, którą otrzymałeś za tę Wadę.

PT=15 2 punkty

PT=20 4 punkty

PT=25 6 punktów

Członkowie rodu Kitsuki należą do najbłyskotliwszych dyplomatów i namiestników w Cesarstwie, nie ze względu na swą dworność, lecz zdolność obserwacji i dedukcji.

Korzyść: +1 do Intuicji

SZKOŁA NAMIESTNIKÓW KITSUKI

Korzyść: +1 do Spostrzegawczości

Umiejętności: Dyplomacja, Heraldyka, Historia, *Nazodo*, Prawo, Trucizny lub Zielerstwo oraz jedna Wiedza.

Początkowy Honor: 2, plus 5 punktów

TECHNIKI:

Ranga 1: Metoda Kitsukiego

Namiestnik tej Rangi uczy się jak skoncentrować uwagę w takim stopniu, by dostrzegać najmniejsze nawet detale. Wykonując test Spostrzegawczości lub Intuicji może wydać nawet wszystkie punkty Pustki.

Ranga 2: Mądrość, którą przynosi wiatr

Bohater coraz lepiej rozumie ducha metody Kitsukiego. Gdy wykonuje test Spostrzegawczości lub Intuicji otrzymuje tyle Dodatkowych Podbić, ile wynosi jego Ranga, niezależnie od jakichkolwiek Dodatkowych Podbić, które już mu przysługują.

Ranga 3: Odnajdując ścieżkę

Namiestnik tej Rangi wykonuje swoje obowiązki bez wysiłku - stają się jego drugą naturą. Używając Heraldyki, *Nazodo*, Prawa i Historii



nie musi wykonywać rzutu, by osiągnąć sukces. Kiedy wykorzystuje ten efekt, nie może jednak deklarować Podbić - jeśli zamierza podbić Poziom Trudności, musi również przeprowadzić test.

Ranga 4: Znając rytm serca

Osiągnąwszy tę Rangę namiestnik zaczyna instynktownie rozumieć sposoby postępowania i zwyczaje Klanów Rokuganu. Gdy walczący z namiestnikiem samuraj używa techniki swojej Szkoły, której działanie namiestnik już widział, musi wydać punkt Pustki (lub dodatkowy punkt Pustki, jeśli sama technika wymaga jego zużycia), by się nią posłużyć.

Ranga 5: Zwierciadło duszy

Gdy namiestnik Kitsuki osiągnie mistrzostwo w swojej szkole, nawet Skorpion nie zdoła go oszukać. Gdy ktoś próbuje skłamać bohaterowi, porównaj jego Intuicję z Intuicją namiestnika. Jeśli Cecha kłamcy jest mniejsza, nie jest w stanie nawet wyksztusić z siebie nieprawdy - do tego stopnia góruje nad nim *chi* Smoka. Jeśli oszust posiada równą lub wyższą Intuicję, może okłamać namiestnika, ten jednak automatycznie orientuje się, że rozmówca próbuje wprowadzić go w błąd.



KROK PIERWSZY

Wybierz rodzinę

Wszyscy Wytatuowani należą do rodziny Togashi.

Korzyść: +1 do Zręczności

Wybierz profesję

W stosowej rubryce napisz „Ise zumi”.

SZKOŁA TOGASHI

Początkowy Honor: 1, plus 5 punktów

Umiejętności: Medytacja, *Nazodo*, Shintao, Walka wręcz lub *Kaze-do*, dowolne Rzemiosło, dowolne dwie inne umiejętności.

Korzyść: +1 do Pustki

Gdy *ise zumi* osiąga pierwszą Rangę, otrzymuje jeden tatuaż - oprócz tego może zdobyć dwa inne tatuaże, płacąc za każdy 8 Punktów Postaci. Dodatkowe rysunki na skórze wykupić może tylko raz, podczas tworzenia postaci.

Kiedy mnich zdobywa dość Prestiżu, by osiągnąć kolejną Rangę, znaczy to, że jego ciało i dusza gotowe są na przyjęcie kolejnego rysunku. *Ise zumi* nie może posiadać więcej tatuaży, niż wynosi jego Krąg Pustki.

Tatuaże

Na każdej randze Wytatuowany Mnich zdobywa kolejny tatuaż. Kolejne obrazy na skórze dają mu nowe moce, starsze zaś rysunki zyskują coraz większą potęgę.

Nie istnieją żadne ograniczenia liczby tatuaży, które *ise zumi* może aktywować na raz, bardzo trudno jest jednak „wyłączyć” działającą moc. Jeśli MG chce w ogóle rozważać taką możliwość, powinien nakazać mnichowi medytować przez co najmniej pół godziny, a potem wykonać test Siły Woli + Medytacji na PT 15. Udany rzut oznacza, że Wytatuowany zdołał zapanować nad energią rysunku.

Niektóre tatuaże działają przez cały czas, inne trzeba aktywować. W tym drugim przypadku efekt utrzymuje się co najmniej przez ilość godzin równą Randze *ise zumi*, chyba, że w opisie podano inaczej. Rysunek, który nie działa ciągle, aktywować można tyle razy dziennie, ile wynosi Ranga *ise zumi*.

Tatuaże opisano w następującym formacie:
Nazwa: Nazwa i rysunek tatuażu.

Efekt: Efekt, który następuje w chwili pomysłnego użycia tatuażu.

Koszt: Każdy tatuaż ma specyficzny efekt uboczny. Opisano go tutaj.

BAMBUS

Efekt: Bambus nazywa się często „wielkim drzewem zimy”, słynie bowiem z niezmierzonej odporności na największe nawet mrozy. Przywoławszy moc Bambus, mnich podnosi swoją Wytrzymałość o wartość swojej Rangi. Efekt utrzymuje się przez ilość Rund równą Randze Wytatuowanego.

Poniższy test wykonywać powinien MG, by nie dać Namiestnikowi poznać, że coś jest nie tak. Rzut jest przeciwny: Intuicja + *Ichi Miru* Kitsuki przeciwko Intuicji + Aktorstwu Shosuro. Jeśli rzut nie uda się Namiestnikowi, w ogóle nie ma pojęcia, że coś jest nie tak. Jeżeli osiągnie sukces, ale Aktor wyrzuci więcej, wyczuje, że dzieje się coś dziwnego, nie ma jednak pojęcia, co jest grane - Mistrz Gry może, w tym wypadku, wodzić go za nos jak długo będzie miał ochotę. W przypadku, gdy Kitsuki pobije w teście Shosuro, udaje mu się z mety zorientować w przebieganiu.



CZY ZDARZAJĄ SIĘ WYTATUOWANE MNISZKI?"

Tak! Oczywiście, zakon *ise zumi* jest, w gruncie rzeczy, ascetyczny. Weźmy zatem bandę wygolonych na łyso, wytatuowanych mężczyzn, którzy od lat nie widzieli kobiety i umieścmy wśród nich przedstawicielkę przeciwnej płci. Mnisi nie zdołają skupić się w takich warunkach - a brak skupienia jest zgubny dla duszy. Togashi Yokuni wydał jednak prawo, pozwalające przyjmować w szeregi zakonu kobiety. Co bardziej surowi, ascetyczni mnisi nie są z tego powodu zachwyceni, co jednak mogą poradzić? Mnisi światowi nie widzą żadnych przeciwwskazań przeciwko temu, by w murach twierdzy Togashi żyły i kobiety, niewielu jednak z nich może wyrazić swoje zdanie na ten temat. Mnisi światowi bezustannie wędrują, co znaczy, że Dom Najwyższego Oświecenia zamieszkują w przytłaczającej większości asceci - posiadają dzięki temu znacznie większy wpływ na całość zakonu.

Koszt: Gdy Bambus jest aktywny, Zręczność *ise zumi* nie może przekraczać jego Rangi.

BIAŁA MASKA

Efekt: Ten tatuaż wygląda jak uśmiechnięta, porcelanowa maska. Mnich, który go posiada, doskonale skrywa swoje myśli - nie można ich poznać nawet przy użyciu magii. Nikt nie zdoła poznać jego emocji - zwyczajnie ich nie posiada. Jest zawsze zimny i wyprany z uczuć. Obecnie mu współczucie, żal czy litość.

Koszt: Intuicja pozbawionego uczuć *ise zumi* nigdy nie może wynosić więcej, niż 1.

CHMURA

Efekt: Mnich, którego wypełnia moc Chmury zyskuje instynktowny kontakt ze światem duchów - może porozumieć się z tyłoma duchami dziennie, ile wynosi jego Ranga. Rozmawiać może zatem z przodkami, żywiołami, a nawet zmiennokształtnymi duchami lasu. Nie łatwo jednak porozumieć się z duchem - *ise zumi* może każdorazowo zadać niezwykle rozmówcy tyle pytań, ile wynosi jego Ranga.

Koszt: Żyjący czują się nieswojo w towarzystwie mnicha. PT wszystkich testów Intuicji, które *ise zumi* wykonuje wzrasta o +5.

CHRYZANTEMA

Efekt: Chryzantema, zwana „kwiatem słońca”, to ulubiony kwiat bogini Amaterasu. *Ise zumi*, korzystający z mocy chryzantemy, bardzo szybko wraca do zdrowia, o ile wystawiony jest na lecznicze działanie słonecznych promieni. Za każdą godzinę, spędzoną w pełnym słońcu, mnich leczy tyle Ran, ile wynosi jego Ranga.

Koszt: Gdy oblicze Amaterasu kryje się za horyzontem, *ise zumi* przestaje zdrowieć - nie można uleczyć go nawet magicznie.

DZWONEK

Efekt: Dzwonek to fioletowy kwiatuśzek o pięciu płatkach - po jednym na każdy Żywioł. Powiada się, że Shinsei wyszeptał w kielich tego kwiatu wszystkie swoje sekrety, nim odszedł w Krainy Cienia. Wezwawszy mocy tego rysunku mnich podstawić może wartość swojego Kręgu Pustki w miejsce dowolnej Cechy na czas tyłu Rund, ile wynosi jego Ranga.

Koszt: *Ise zumi* będący pod wpływem mocy Dzwonka popada niekiedy w nagle i głębokie zachwycenie, wyraźnie widząc, jak tańczą przed

nim Żywioły. Staje się też niezwykle podatny na magię - do każdego czaru, który rzuca się nań, gdy rysunek jest aktywny, czarownik otrzymuje ilość Dodatkowych Podbić, równą Kręgowi Pustki Wytatuowanego.

FENIKS

Efekt: Feniks to ptak pełen honoru i mądrości. Przyzwawszy jego moc, *ise zumi* otrzymuje określoną ilość Podbić, których użyć może, gdy rzuca się na niego czar - czy to jako Dodatkowych Podbić, wzmacniających działanie czaru, czy do podnoszenia PT rzucenia na niego zaklęcia. Ilość Podbić, które mnich wykorzystać może każdego dnia równa jest jego Randze.

Koszt: Wytatuowany we wzór Feniksa mnich postępuje wedle filozofii tego ptaka. Nigdy nie prowokuje walki, choć wolno mu bronić się i kontratakować.

GÓRA

Efekt: Górze nie straszne są burze i trzęsienia ziemi, bez szkody znosi pożary i powodzie. Potrafi zwyciężyć nawet największego ze wszystkich nieprzyjaciół - czas. Aktywując moc tego tatuażu, *ise zumi* dodaje swoją Rangę do wartości Kręgu Ziemi na ilość rund równą jego Randze x 2. Premie dolicza się również do Wytrzymałości, Siły Woli oraz Ran.

Koszt: Góry nie można poruszyć. Podobnie *ise zumi*. Gdy Wytatuowany korzysta z mocy góry, jego Powietrze - oraz Refleks i Intuicja - spadają do 1.

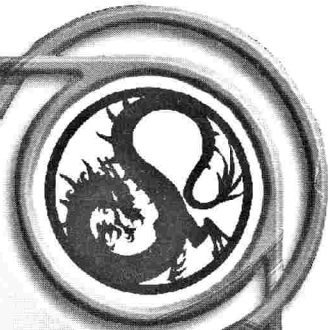
JEDNOROŻEC

Efekt: Jednorożec symbolizuje szybkość oraz szczęście. *Ise zumi*, któremu wytatuowano ognistego konia, cieszy się szczególną łaską Fortun - może przerzucić tyle rzutów dziennie, ile wynosi jego Ranga.

Koszt: Wykorzystując moc jednorożca, *ise zumi* narusza delikatną równowagę świata - ta zaś musi być przywrócona. Gdy mnich przerzuca test, MG rzuca w tajemnicy jedną kostką. Przy wynikach 1-9 nic się nie dzieje, jeśli jednak wyrzuci 10, jeden test, wykonywany przez mnicha, zakończy się porażką nie zależnie od tego, ile *ise zumi* wyrzuci.

KAMELEON

Efekt: Dzięki mocy Kameleona, *ise zumi* może przekształcić swoje rysy tak, by przypominać oso-



bę, którą choć raz spotkał. By przywołać energię tatuażu, mnich musi wykonać test Siły Woli + Rangi. Poziom trudności zależy od tego kim jest osoba, do której *ise zumi* usiłuje się upodobnić:

5 = osoba, którą mnich zna całe życie

10 = Osoba, którą mnich zna od lat

15 = Osoba, którą mnich zna od miesięcy

20 = Osoba, którą mnich dopiero co spotkał

Głos *ise zumi* nie zmienia się wraz z postacią.

Koszt: Zmienając dzięki mocy Kameleona postać, mnich starci poczucie własnej tożsamości. Przybrawszy fałszywy wygląd, *ise zumi* nie może wydać więcej punktów Pustki, niż wynosi jego Ranga - a wydawszy, nie odzyskuje ich, póki nie wróci do własnej postaci.

KRAB

Efekt: Według starej bajki, krab ochronił kiedyś Hantei przed jadem skorpiona - od tamtej pory mały skorupiak zwany jest „zbroją Cesarza”. *Ise zumi*, którego skórę ozdobiono jego wizerunkiem może wezwać moc Kraba, by odejmować wartość równą jego Randze x 2 od zadanych mu przez cios obrażeń.

Koszt: Gdy moc Kraba jest aktywna, mnich odejmuje od Refleksu -1. Nie wpływa to jednak na PT trafienia go.

KSIĘŻYC W PEŁNI

Efekt: Na *ise zumi*, któremu wytatuowano Księżyc w pełni, mówi się często „*kikage zumi*”. Moc, którą zyskują dzięki rysunkowi pozwala im rozpraszać *chi* innych. *Kikage zumi* może odwołać tyle Podbić, zadeklarowanych przez kogoś innego, ile wynosi jego Ranga. Moc tej użyć może tyle razy dziennie, ile wynosi jego Ranga.

Koszt: Straszliwym kosztem tego tatuażu jest świadomość, że jest się na zawsze odcięty od błogosławieństw Amaterasu. Za dnia nie możesz deklarować Podbić - tę możliwość masz tylko, gdy Rokugan spowija ciemność nocy.

KWIAT WIŚNI (SAKURA)

Efekt: Kwiat wiśni, emblemat klasy samurajskiej, symbolizuje honor i powinność. Gdy *ise zumi* aktywuje ten symbol, jego poczucie honoru i obowiązku gwałtownie się wyostre - otrzymuje w związku z tym ilość „Kości Honoru”, równą poziomowi jego Honoru. Może je wydawać tak samo, jak punkty Pustki. Efekt trwa do zachodu słońca - tatuażu nie można użyć, gdy na niebie nie łśni oblicze Amaterasu.

Koszt: Poczucie honoru mnicha, na którego działa energia kwiatu wiśni, jest niezmiernie ostre, łatwo je więc naruszyć. Gdy tatuaż działa, *ise zumi* traci dwa razy więcej punktów Honoru, zachowawszy się niegodnie.

LEW

Efekt: Od tysiąca lat lew symbolizuje odwagę i doskonałą znajomość reguł wojny. *Ise zumi*, na ciele którego wytatuowano ten rysunek, zyskuje intuicyjną znajomość prawideł walki i wojny. Testując dowolną umiejętność Bugei, dodaje do rzutu ilość nie zatrzymywanych kostek, równą jego Randze.

Koszt: Mnich, którego duszę wypełnia odwaga Lwa, nie może powstrzymać się przed podjęciem walki. Nie znaczy to jednak, że sam prowokuje zbrojne starcia - kiedy jednak zadzwieczą zdobywane miecze, a powietrze wypełnią bojowe okrzyki, *ise zumi* z radością ruszy do boju.

MAŁPA

Efekt: Małpa pełni w rokugańskiej literaturze funkcję sprytnego oszusta. Mnichowi, któremu wytatuowano wizerunek małpy, z łatwością przychodzi godne tego zwierzęta łajdactwo - gdy wykonuje test Zwinnych palców, Skradania czy podobnej umiejętności (wybór MG), rzuca dodatkową liczbą kostek, równą jego Randze. Ponadto, gdy *ise zumi* wspina się lub skacze, dodaje swoją Rangę do Zręczności.

Koszt: Małpy są sprytnie, ale złośliwe. Gdy *ise zumi* stara się być miły, przyjacielski czy przekonujący nie może zatrzymać ilości kostek większej, niż jego Ranga.

MARANATA

Efekt: *Maranata* jest jednym z najsilniejszych ziół leczniczych, znanych mieszkańcom Cesarstwa. Przywoławszy jej moc, *ise zumi* może uleczyć inną postać - usuwa tyle poziomów Ran, ile wynosi jego Ranga. Wytatuowany Mnich może skorzystać z tej mocy tyle razy dziennie, ile wynosi jego Krąg Ziemi.

Koszt: Mnich, któremu wytatuowano wzór maranaty, płaci wysoką cenę za możliwość uzdrowienia innych, sam otrzymuje bowiem rany, które u kogoś zasklepił. Za każdym razem, gdy *ise zumi* używa tego tatuażu, otrzymuje ilość Ran równą połowie uleczonych obrażeń - gdy dokonuje się czar, z wzoru na jego skórze sączy się

ISE ZUMI SPOZA KLANU SMOKA

Zdarza się czasem, że bohater, który karierę zaczął jako członek innego zupełnie Klanu i rodziny, może przystać do zakonu *ise zumi* - jeśli się jednak na to zdecyduje, nie będzie miał odwrotu. Zdecydowawszy się pójść w ślady Togashiego, samuraj odrzuca swoje dziedzictwo i staje się członkiem najbardziej tajemniczego rodu Rokuganu. Nigdy już nie będzie mógł używać starego nazwiska, a niegdyśiejsza rodzina nie przyjmie go jak swojego - od teraz uważa go wyłącznie za sługę Smoka. Całe poprzednie życie nowego mnicha odchodzi w przeszłość.

Bohater tworzony jako *ise zumi* spoza Klanu Smoka otrzymuje premię do Cechy wynikającą z jego rodziny (na przykład Shosuro), używa jednak nazwiska Togashi (choć nie otrzymuje premii do Cechy Togashich) i nie może posiadać żadnych zalet i korzyści wynikających z pochodzenia. Ponadto, wykupić musi zaletę „Inna szkoła”, wybierając „*ise zumi*”.

Wytatuowany mnich nie może nigdy zostać „Uczniem wielu szkół” (patrz „Droga Żurawia”), rzuca jednak w Tabeli Dziedzictwa Klanu, z którego się wywodzi, ignorując wszystkie rezultaty, których musiałby zrzec się, wstępując do zakonu (na przykład Chwałę czy ziemię, odziedziczoną po przodkach).



TRZECH TOWARZYSZY ZIMY

Tylko trzy z rosnących w Cesarstwie roślin mają dość odwagi, by trwać i w zimie, kiedy pozostałe drzewa i kwiaty schną i umierają -śliwa, sosna i bambus. Śliwa ma przy tym szczególne znaczenie dla Klanu Smoka, powiada się bowiem, że to właśnie jej kwiat był pierwszym posiłkiem Togashiego po dziesięciu dniach postu.

krew. Ran otrzymanych w ten sposób nie można uleczyć magicznie. Leczy je wyłącznie czas.

MOTYL

Efekt: Łagodny i delikatny motyl jak nikt zna się na sekretach wiatru. Wezwawszy moc Motyla, *ise zumi* prze resztę dnia dodaje swoją Rangę do wartości Intuicji.

Koszt: Choć za pan brat z wiatrem, motyl niewiele wie o Ziemi. Pozostającemu pod wpływem tatuażu *ise zumi* automatycznie nie udają się wszystkie testy Ziemi, Wytrzymałości i Siły Woli.

NIETOPERZ

Efekt: Pojawienie się nietoperza to zawsze dobry omen, słynie bowiem z wielkiej intuicji, która pozwala mu bezbłędnie poruszać się w mrokach nocy, pomimo słabego wzroku. Gdy mnich skorzysta z mocy tego tatuażu, do jego Refleksu dolicza się wartość jego Rangi. Efekt utrzymuje się przez ilość rund równą Randze *ise zumi* i nie zmienia PT trafienia go.

Koszt: Nietoperz odznacza się intuicją, jego ciało jest jednak kruche, a kości łatwo połamać. Gdy moc jest aktywna, Siłą mnicha nie może przekraczać jego Rangi.

OCEAN

Efekt: Każdego ranka bogini Amateras opuszcza świat podziemny, a jej promienie padają na ocean, nim dotrą do brzegów Cesarstwa. Ogromne morze to dla Rokugańczyków niewyczerpane źródło pożywienia, jest więc symbolem rodzącego się nieustannie życia. *Ise zumi*, który korzysta z mocy oceanu, czerpie z niekończącego się źródła potęgi i energii - nie musi zatem spać, jeść ani pić. Ponadto, odnawia wydane punkty Pustki tyle razy dziennie, ile wynosi jego Ranga.

Koszt: Moc oceanu jest niezmierzona, podobnie jak jego głębina. Mnichom, którzy korzystają z energii nieskończonego morza, zdarza się czasem zagubić w jego bezkresie. Z każdym razem, gdy *ise zumi* odnawia punkty Pustki, musi wykonać test Siły Woli (nie może przy tym wydawać Pustki). Poziom Trudności wynosi 5 x ilość aktywacji tatuażu tego dnia. Jeśli rzut się nie uda, mnich nie może wydostać się z przepastnych głębi - przez resztę dnia nie może się poruszać ani mówić.

OSA

Efekt: Osa słynie ze zwinności, szybkości i precyzji (oraz, oczywiście, żądła). *Ise zumi*, który przy-

woła moc tego tatuażu, zyskuje dodatkowy atak w rundzie. Efektu tego użyć można tyle razy dziennie, ile wynosi Ranga mnicha i trwa on jedną rundę.

Koszt: Siła osy leży w jej szybkości, jest to bowiem jej jedyna przewaga. Będąc pod wpływem tatuażu, *ise zumi* nie może wydawać Pustki.

PAJĄK

Efekt: Dotyk *ise zumi*, który posiadał moc Pająka, jest silnie trujący. Każde dotknięcie odkrytym ciałem skóry *ise zumi* zadaje dotykającemu Xk1 obrażeń, gdzie X wynosi tyle, co Ranga mnicha. Podczas walki wręcz obrażenia zadane zostają dodatkowo (ustal obrażenia za atak Jiujut-su, a potem za dotyk Pająka).

Koszt: Dotyk *ise zumi* jest zawsze trujący - aby dotknąć kogoś i nie zadać mu obrażeń, mnich wydać musi punkt Pustki. Blokuje to trującą na godzinę.

PÓŁKSIĘŻYC

Efekt: *Ise zumi* przyjąć może postać własnego cienia - staje się wówczas kompletnie niematerialny. Nie może wprawdzie przenikać ścian, drzwi ani innych obiektów - te jednak mogą przenikać przez niego. Gdy tatuaż jest aktywny, mnich poruszać się musi wzdłuż ścian i podłóg, jakby był prawdziwym cieniem. Ponadto, niematerialną postać przybrać może wyłącznie w miejscu, w którym pojawiają się prawdziwe cienie - na przykład mrocznym wnętrzu, rozświetlonym przez pojedynczą świecę. By przyjąć niematerialną postać, mnich wydać musi punkt Pustki. W postaci cienia pozostawać może ilość godzin równą jego Randze.

Koszt: Przemiana w cień jest bardzo bolesna - dusza mnicha zbliża się niebezpiecznie do świata zmarłych. Za każdą rozpoczętą godzinę, którą *ise zumi* spędza w niematerialnej postaci, otrzymuje sześć Ran.

SKORPION

Efekt: Działając, skorpion nie polega na własnej sile, lecz na słabości innych. Walczący z mnichem używać muszą swojej najniższej Cechy, rzucając na trafienie.

Koszt: „Nawet Skorpion potrafi się uśmiechać”. Nikt nie ufa skorpionom. Zupełnie nikt. Wszystko, co mówi *ise zumi*, zostaje źle zrozumiane. Co do słowa.

SŁOŃCE

Efekt: Choć czcigodna Amaterasu błogosławi wszystkim mieszkańcom Cesarstwa, *ise zumi*, któremu wytatuowano jej wizerunek cieszy się jej szczególnymi względami. Podczas dnia tatuaż zapewnia Dodatkowe Podbicia w ilości równiej Randze mnicha, nie może jednak skorzystać ze wszystkich na raz i musi rozkładać je na wiele testów.

Koszt: Ścisłe połączony z chwałą dnia *ise zumi* cierpi szczególnie, gdy zapadną mroki nocy. Od zmierzchu do świtu mnich nie może deklamować Podbić.

SŁOWIK

Efekt: Gdy Togashi przestał pościć, to właśnie słowik przyniósł mu w dzióbku ukwieconą gałązkę śliwy. Kwiat śliwy jest dla Klanu Smoka święty, a jej owoc stanowi podstawę wielu potraw i leków.

Mnisi korzystający z mocy słowika posiadają cudowną zdolność zdrowienia. Mogą zatem wyleczyć wszystkie poziomy Ran tyle razy dziennie, ile wynosi ich Ranga - nie usuwają jednak z organizmu trucizn.

Koszt: Korzystając z mocy słowika, Wytatuowany używa najgłębszych pokładów *chi*. By użyć tatuazu, *ise zumi* wydać musi jeden punkt Pustki i jeden punkt Doświadczenia. Pustka wraca w normalny sposób - Doświadczenie przepada jednak na dobre.

SMOK

Efekt: Przyzwawszy moc symbolu Klanu, *ise zumi* może zionąć „ogniem swego serca”. By trafić przeciwnika, mnich testuje swój Ogień + Rangę, współczynnik obrażeń równy jest zaś jego Randze + Ogień (zatrzymuje w tym wypadku ilość kości równą Randze). Płomienie, którymi zionie *ise zumi* ogarnąć mogą na raz tyle istot, ile wynosi jego Ranga i nie chroni przed nimi pancerz (do PT trafienia nie dolicza się wartości zbroi).

Koszt: *Ise zumi* może użyć tej mocy tyle razy dziennie, ile wynosi jego Ranga. Potem musi odpocząć, by jego *chi*, wyczerpane takim wydatkowaniem wewnętrznego ognia, wróciło do normy. Przez ilość rund równą 10 minus Ranga nie może robić niczego - zachowuje się, jakby jego rany sięgnęły poziomu „Obalony” (nigdzie się przecież nie wybiera).

SOKÓŁ

Efekt: Powiada się, że pierwszym sokolnikiem był Osano-Wo - często wyobraża się go nawet z ulubionym sokolem, Gekido. Ptak ten jest symbolem oddania i odwagi w służbie panu - mnisi, którzy korzystają z jego mocy odporni są na strach i mogą dodać swoją Rangę do poziomu Honoru, przeprowadzając jego test.

Koszt: *Ise zumi*, których ciała ozdobiono symbolem sokoła, szczególnie napełnieni są duchem poświęcenia. Jeśli Wytatuowany ma stracić Honor na skutek niewłaściwej służby panu, traci dwa razy więcej punktów, niż normalnie.

SOSNA

Efekt: Sosna to symbol długowieczności i trwałości, jeden z trzech towarzyszy zimy (patrz margines). *Ise zumi*, którego skórę zdobi ten rysunek może ignorować Poziomy Ran.

Ranga 1: Ignoruje Poziomy Ran -1

Ranga 2 Ignoruje Poziomy Ran -2

Ranga 3 Ignoruje Poziomy Ran -3

Ranga 4 Ignoruje Poziomy Ran -4

Ranga 5 Ignoruje Poziomy Ran Obalony i Nieprzytomny

Koszt: Sosna zadziwiająco żywotna, nie zmienia się jednak, nie uczy i nie potrafi przystosować do nowych sytuacji. W związku z tym Siła *ise zumi* nigdy nie może być wyższa niż jego Ranga.

STONOGA

Efekt: Stonoga, towarzyska i posłanniczka Strażnika Północnego Wiatru, odznacza się wielką szybkością i sprytem. Aktywując moc tego tatuazu, *ise zumi* jednoczy się z maleńką kurierką - może zatem pokonywać wielkie odległości z niesamowitą prędkością. Jeśli zacznie bieg w południe, dotrze w dowolne miejsce Cesarstwa dokładnie w południe dnia następnego - ani minuty wcześniej, ani później. Gdy bieg się zacznie, Wytatuowany Mnich nie może zatrzymać się, nim dotrze do celu, a jeśli ktoś (lub coś) próbuje go powstrzymać, wykonać musi przeciwny test Refleksu + Rangi. Jeśli napastnik zwycięży, bieg zostaje przerwany, jeśli zaś mnich pobije przeciwnika, mknij dalej, nie zatrzymując się. *Ise zumi* porusza się z taką prędkością, że próbujący go zatrzymać podjąć może tylko jedną próbę.

Koszt: Dotarłszy do celu, mnich odpoczywać musi (nie podróżując i ograniczając przemierzanie się do minimum) przez 6 minus jego Ranga dni.

POWIEDZENIA ISE ZUMI

Nie twierdź, że coś jest prawdą. Wiedz, że coś nią jest lub milcz.

Człowiek wspiął się na górę, do świątyni, w której mieszkał mistrz, i powiedział: „Przyszedłem tu znaleźć prawdę”. Mistrz odpowiedział: „Więc ciesz się, że przyniosłeś ją ze sobą”.

Pięć i dwa, pomnożone, dają dziesięć, a dodane, tylko siedem. Ucz się, działając.

Karma i cień idzie za każdym.

Nie ufaj ludziom, którzy nie umieją się uśmiechać.

Jeśli wypatrujesz tylko pomarańczy rosnących na szczytach drzew, będziesz głodny.

Ktoś zapytał: „Czym jest mądrość?”. Ktoś inny odpowiedział: „A czym nie jest?”.

Na każdy sukces przypada stu ludzi, pragnących czerpać z niego korzyści.

Strach pobierzem niewiedzy.



RZUĆ DWIEMA KOŚCMI

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

TYGRYS

Efekt: Tygrys to straszliwy drapieżca, którego Rokugańczycy cenią szczególnie za bezwzględność w walce. Wywoławszy moc zwierzęcia, mnich zwiększa ilość kostek, które zatrzymuje (ale nie pulę, którą rzuca), zadając obrażenia podczas walki wręcz o liczbę równą jego Randze. Efekt utrzymuje się przez ilość rund równą Randze i można skorzystać z niego tyle właśnie razy dziennie.

Koszt: Przyzwawszy moc Tygrysa mnich zyskuje jednocześnie bezwzględny instynkt drapieżcy. Podczas działania tatuażu *ise zumi* nie może mówić - a tylko warczeć i wyc - ani trzymać nic w dłoniach (które przypominają tygrysie pazury).

WAŻKA

Efekt: Ważka to mała, zwinna istotka, bardzo ceniona przez samurajów. Gdy *ise zumi* używa jej mocy, dodaje swoją Rangę do Refleksu na potrzeby ustalenia PT trafienia go. Tatuaz aktywować można tyle razy dziennie, ile wynosi Ranga mnicha - i działa przez taką właśnie ilość rund.

Koszt: Ruchy ważki bywają zbyt szybkie, by dostrzegło je ludzkie oko. Mnich, który używa mocy tego owada czuje, jak jego mięśnie nieustannie drżą. Jeśli chce usiąść spokojnie lub skupić się na jednej czynności przez dłuższy, niż dziesięć minut, musi wydać punkt Pustki.

WRONA

Efekt: Legendę o tym, dlaczego pióra wrony są czarne opowiada się rokugańskim dzieciom od zarania Cesarstwa. Głosi ona, że to właśnie wrona zaprowadziła Shinsei i Siedem Gromów do ukrytego w Krainach Cienia schronienia Fu Lenga - a ogień toczony z upadłym *kami* bitwy osmalił jej wielobarwne pióra tak, że stały się czarne. Przyzwawszy ducha wrony, *ise zumi* staje się

odporny na Skazę Krain Cienia przez ilość dni równą jego Randze.

Koszt: Potworni mieszkańcy Krain Cienia szczególną nienawiścią darzą wrony (i, w gruncie rzeczy, wszystkie inne ptaki). Istota, posiadająca Skazę Krain Cienia potrafi zatem na miłą wyczuć *ise zumi*, któremu wytatuowano wronę. Gdy wykonuje ona test Spostrzegawczości, by zauważyć mnicha, otrzymuje dodatkowe kostki, w ilości równej Randze Wytatuowanego. Jeśli mnich pod różuje w grupie, stwory z Krain Cienia zaatakują go jako pierwszego.

ŻÓŁW

Efekt: *Ise zumi*, któremu wytatuowano żółwia miewa przebliski pamięci mnichów z przeszłości. Może zastąpić swoją Rangą dowolną umiejętność tyle razy dziennie, ile wynosi jego Ranga.

Koszt: Przodkowie, przywołani przez moc Żółwia, nie zawsze chcą odejść. Za każdym razem, gdy mnich korzysta z tego tatuażu, musi wykonać test Siły Woli na PT równym 5 x ilość aktywacji mocy tego dnia. Jeśli test się nie powiedzie, Wytatuowanemu towarzyszyć zaczyna przemądrzały duch, podobnie, jak w przypadku wady Nawiedzany. Podczas następnej aktywacji tatuażu mnich, któremu rzut właśnie się nie udał, testuje PT 5 x 1, stara się bowiem odegnąć innego przodka. Ducha, który przyczepił się do *ise zumi* ten odesłać może z powrotem, wydając trzy punkty Pustki.

ŻURAW

Efekt: Żuraw uchodzi zwykle za symbol pomyślności i długowieczności - powiada się, że jego przychylność zapewnić może samurajowi tysiąc lat życia w szczęściu i powodzeniu. Gdy skóra *ise zumi* przyozdobiona zostaje wizerunkiem żurawia, mnich zyskuje natychmiast zaletę Szczęście. Po osiągnięciu kolejnej Rangi, Szczęście Wytatuowanego wzrasta o jeden poziom (patrz „Legenda Pięciu Kregów”, str. 74). *Ise zumi* zyskuje ponadto swego rodzaju nieśmiertelność. Fortuny strzegą go od złego, nie starzeje się więc i, raz na opowieść, gdy otrzyma dość obrażeń, by zginąć, ich ilość zmniejsza się tak, by została mu jedna Rana (podobnie, jak w przypadku zalety Przeznaczony do wielkości, patrz podręcznik podstawowy, str. 73).

Koszt: Tatuaz żurawia czyni *ise zumi* niemal niezniszczalnym - koszt jest jednak wysoki. Ilość punktów doświadczenia, które wydać musi, by podnieść Cechę lub umiejętność, zostaje podwojona.



Tabele dziedzictwa

Nim gracz przystąpi do tworzenia postaci, może rzucić w Tabelach Dziedzictwa. Pomogą mu on określić chwalebną - lub haniebną - przeszłość jego rodziny. Jako że Wytatuowani to, w gruncie rzeczy, „adoptowani”, członkowie rodziny Togashi, nie mogą skorzystać z Tabel.

W Tabelach Dziedzictwa rzucać można do trzech razy, za każdym razem płacąc za to 1 Punkt Postaci. Rzuty wykonuje się na etapie wyboru Wad i Zalet. Pierwszy rzut dotyczy Tabeli Dziedzictwa 1 - postępuj dalej wedle zawartych w niej instrukcji. Pamiętaj - każdy może mieć zarówno honorowych, jak i zhańbionych przodków, nie ma też rodziny, która nie skrywa jakiś sekretów.

TABELA DZIEDZICTWA 1

- 1 Haniebna przeszłość. Rzuć w Tabeli Dziedzictwa 2.
- 2-3 Zwyczajna przeszłość. Żadnych zysków ani strat.
- 4-6 Chwalebny przodek. Rzuć w Tabeli Dziedzictwa 3
- 7-0 Dwoiste dziedzictwo. Rzuć w Tabeli Dziedzictwa 4

TABELA DZIEDZICTWA 2 – HANIEBNA PRZESZŁOŚĆ

- 1-2 Zdrajca! Daleki krewny twojej rodziny zdradził da imyo i swój Klan. Zaczynasz grę z wadą Czarna Owca (patrz podręcznik podstawowy, str. 75), za którą nie otrzymujesz punktów.
- 3-4 Tchórz! Jeden z twoich przodków nie zdołał dowieść swojej wartości w bitwie i umknął, gdy wrogowie Klanu zaczęli się zbliżać. Zaczynasz grę z Chwałą na poziomie 0 i musisz zbierać 20 jej punktów, nim osiągniesz poziom 1.
- 5-6 Bękart! Jesteś dzieckiem samuraj-ko, która przysięgła swemu panu żyć w czystości. Rzuć kostką. Jeśli wynik jest parzysty, twoja matka popełniła *seppuku*, wydawszy cię na świat, i zaczynasz grę z Chwałą 0. Jeśli wynik jest nieparzysty, matka uciekła z Klanu, unosząc cię w ramionach. Jesteś Roninem z Klanu Smoka - matka (lub inny krewny) wyuczyła cię podstaw smoczyczych technik, musisz jednak dostać się do innej szkoły, by zdobywać kolejne Rangi.
- 7-8 Głupiec! Twój ojciec dał się nabrać na skomplikowane oszustwo, uknute przez dyplomatę z innego Klanu (wybranego przez MG). Okrył się hańbą i wygnano go z Klanu, a twoja matka ogoliła głowę i spędziła resztę życia w klasztorze. Adoptował cię stryj. Nie wolno ci wymawiać imienia ojca i nie możesz posiadać ani ziemi, ani pozycji (uchodzisz za równie naiwnego, jak ojciec).
- 8-0 Bankrut! Twoja rodzina utraciła wszystko na wojnie lub podczas pałacowego przewrotu. Zaczynasz grę, nie posiadając niczego. Nie masz krewnych (jesteś Prawdziwym Roninem) ani pieniędzy, tylko ubranie na grzbiecie (oraz startowe wyposażenie - wszystkie przedmioty są kiepskiej jakości).

TABELA DZIEDZICTWA 3 – CHWALEBNY PRZODEK

Jeden z twoich przodków...

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

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

TABELA DZIEDZICTWA 4 – DWOISTE DZIEDZICTWO

- 1-2 Twój ojciec był *ise zumi*, co znaczy, że w twoich żyłach płynie krew pierwszego Togashiego. Automatycznie zyskujesz jeden tatuaż, tracisz jednak poziom Honoru.
- 3-4 Jeden z twoich przodków zabił potężnego nieprzyjaciela Klanu Smoka. Otrzymujesz 1 poziom Chwały, ważnego wroga z innego Klanu (wybór MG) oraz Wiedzę: (o tym Klanie). Ponadto, ciąży na tobie klątwa - zawsze odrzucasz najwyższą kostkę, walcząc z przeciwnikiem z tego Klanu.
- 5-6 Odziedziczyłeś *nemuranai*. Nie masz pojęcia, jakie są moce przedmiotu, od pokoleń jest jednak w twojej rodzinie i oczekuje się, że zawsze będziesz go mieć przy sobie. Zawsze.
- 7-8 Twoja rodzina popadła ostatnio w kłopoty finansowe. Wszystkie przedmioty, które posiadasz, są kiepskiej jakości, nie masz też pieniędzy - otrzymujesz za to dodatkowe 7 punktów do rozłożenia między umiejętności Bugei, Rzemiosła i Niegodne.
- 9-0 Jeden z twoich przodków walczył i poległ w wielkiej bitwie. Twoje *gempukku* odbywało się na jej polu - i od tego czasu duch przodka nie odstępował cię na krok, pomagając, radząc i dbając, byś nie zbłądził. Może dać ci do 3 punktów Pustki dziennie, nie zdołasz jednak ani na chwilę zapomnieć, że wciąż patrzy ci przez ramię i dba, byś nijak nie zhańbił swego Klanu.

TABELA DZIEDZICTWA 3A – SŁYNNE BITWY

1-3 Bitwa nad Rzeką Snu

Podczas tej słynnej bitwy Klany zjednoczyły się przeciwko luchibanowi i zakonowi Piewców Krwi. Walczył w niej twój przodek - otrzymujesz 1 poziom Chwały i umiejętność Wiedza: o *Maho* (czarnej magii), na poziomie 1.

4 Bitwa nad Jeziorem Deszczu Kwiatów Wiśni

Podczas tej bitwy klan Smoka z nieznanых powodów stanął u boku Skorpionów, walczących o kontrolę nad Przełęczą Beiden. Choć bitwa zakończyła się zwycięstwem sprzymierzonych, Skorpion utrzymał kontrolę nad przełęczą przez kilka zaledwie miesięcy. Zyskujesz Wiedzę: o Klanie Skorpiona na poziomie 1 i pomniejszego sojusznika w tymże Klanie.

5-6 Bitwa o Kyuden Tonbo (Zamek Ważki)

Twój przodek odegrał ważną rolę w bitwie, która doprowadziła do utworzenia klanu Ważki. Zyskujesz umiejętność Wiedza: o klanie Ważki na poziomie 1 i większego sojusznika z tego klanu.

7 Bitwa Wielkiej Wspinaczki

Zamieszanie polityczne zmusiło przed ośmiuset laty Klan Lwa do najazdu na ziemię Smoka, celem zachowania twarzy. Smok walczył dzielnie, został jednak pokonany - spekuluje się czasem, że przegrał celowo. Zyskujesz 1 poziom Chwały i pomniejszego sojusznika w Klanie Lwa.

8-9 Bitwa o Kenson Gakka (Lekcję Pokory)

Słynna bitwa o Lekcję Pokory (zamek zwany wówczas wciąż Cieniem Lwa) okazała się bardzo nieprzyjemnym doświadczeniem dla Klanu Skorpiona. Mówi się, że Lew zwyciężył wówczas dzięki pomocy Smoka - Prawa Ręka Cesarza stanowczo temu zaprzecza. Zdobywasz ważnego sojusznika w Klanie Lwa i pomniejszego wroga w Klanie Skorpiona.

0 Bitwa Białego Jelenia

Przed siedmiuset laty do Cesarskiego Portu zawinęła flota barbarzyńców ze wschodu. Dwa lata później powróciła, zbrojna w broń zwaną "działami". Gdy nieprzyjaciel został pokonany, Cesarz zakazał używania "dział" na terytorium Roku-ganu. Co do prochu jednak... Otrzymujesz ważnego sojusznika w wybranym przez Mistrza Gry Klanie oraz umiejętność Wiedza: o Prochu.

TABELA DZIEDZICTWA 3B – GŁOŚNY ROMANS

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

01-20	Żuraw
21-40	Feniks
41-70	Smok
71-75	Krab
76-85	Skorpion
86-90	Jednorożec
91-00	Klan Lwa, pomniejszy klan lub wybór gracza albo Mistrza Gry.

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

01-70 Szczęśliwy romans.

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

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

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

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

71-00 Tragiczny romans.

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

76-85 Rywal twojego przodka miał większe wpływy, ten zyskał więc tylko złamane serce.

86-90 Rodzice nie zaaprobowali miłości i kochanków siłą rozłączono. Nie wpływa to szczególnie na twój Honor lub Chwałę.

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

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

TABELA DZIEDZICTWA 3C – BOHATERSKI CZYN

1-2 Twój przodek uratował daimyo przed zamachem. Zyskujesz umiejętność "Wiedza o Ninja" i 5 punktów Chwały.

3-4 Twój przodek opracował nowy czar. Zyskujesz jeden czar jako Czar Wyuczony (bohaterowie nie będący shugenja przerzucają ten rezultat).

5-6 Twój przodek pokonał w pojedynku słynnego szermierza. Zyskujesz kataną dobrej jakości i 5 punktów Chwały.

7-8 Twój przodek ocalił porwanego krewnego. Zyskujesz ważnego sojusznika (w Klanie Smoka) i 3 punkty Chwały.

9-0 Twój przodek w pojedynkę powstrzymał atak na oblężoną twierdzę. Zyskujesz umiejętność Taktyka 1 (lub +1 do Taktyki) i 3 punkty Chwały.

TABELA DZIEDZICTWA 3D – PRESTIŻOWE STANOWISKO

Twoja postać odziedziczyła po przodku następujące stanowisko:

- 1-3 Namiestnika rodziny (+1 do Chwały)
- 4-5 Namiestnika Klanu (+2 do Chwały)
- 6 Namiestnika Szmaragdowego Championa (+3 do Chwały)
- 7 *Gunso* (+1 do Chwały, + 1 do umiejętności Taktyka)
- 8 *Chui* (+1 do Chwały, +2 do umiejętności Taktyka)
- 9 *Taisa* (+2 do Chwały, +2 do umiejętności Taktyka, +1 do umiejętności Dowodzenie)
- 0 *Karo* (+2 do Chwały, +2 do umiejętności Prawo, +2 do umiejętności Dyplomacja)

TABELA LOSU

Podczas tworzenia bohatera możesz, wydając 4 Punkty Postaci, rzucić raz w poniższej tabeli.

- 1 Kiedy byłeś młodszy, poszczęściło ci się w pojedynku ze słynnym mistrzem miecza. Od tego czasu zyskałeś sobie opinię jednego z najlepszych młodych szermierzy w Rokuganie. Czasami zapewnia ci to darmowy nocleg, a czasami jedno wyzwanie dziennie.
- 2 Wrodzony Talent: Podnieś jedną za swoich umiejętności o 1 poziom.
- 3 Odziedziczyłeś ziemię, na której znajduje się kilka niewielkich wiosek. Powinieneś otrzymywać z nich przynajmniej 10 koku rocznie, poprzedni pan traktował jednak chłopów z okrutną surowością, nie ufają zatem i w twoje zdolności. Mało tego, czekają tylko by wysłać cię tam, gdzie odszedł twój poprzednik. Powstanie wisi tu zatem na włosku.
- 4 Ścieżka Krwi: Zyskujesz dodatkowe podbicie za każdym razem, gdy wdajesz się w walkę z przedstawicielami jednego z Klanów. Możesz zdecydować się na dowolny Klan lub wybrać Ninja.
- 5 Przez całe życie uchodziłeś za jedynaka, ostatnio jednak odnalazł się twój dawno zaginiony brat (lub siostra), wychowany przez inny Klan. Kłopot w tym, że nikt nie potrafi powiedzieć, które z was jest starsze.
- 6 Twój ojciec zmarł, pozostawiając ci w spadku ziemię, którą zarządzał (1-10 koku rocznie). Niestety, twój młodszy brat, któremu za grosz nie ufasz, jest niezmiernie ambitny. Cieszy się przy tym względami na Dworze i powoli zaczyna zabiegać o odebranie ci tytułu.
- 7 Bohaterski Czyn: Zyskujesz 5 do 10 punktów Chwały. Dokładne ustalenie owego czynu i jego okoliczności, jak również rozmiaru nagrody, należy do Mistrza Gry.
- 8 Nie udało ci się zostać *ise zumi*. Jeśli nie wybrałeś rodziny Togashi, możesz wykupić tatuaże po 8 Punktów Postaci każdy. Za każdym razem, gdy zechcesz skorzystać z mocy któregoś z nich, będziesz musiał wydawać punkt Pustki. Jeśli jesteś Togashi, przerzuć ten rzut.
- 9 Syn *daimyo*. Zyskujesz +1 poziom Chwały.
- 10 Kuzyn Cesarskiego Rodu: Zyskujesz 2 poziomy Chwały, 2 koku i pomniejszego sojusznika na Cesarskim Dworze.

TABELA DZIEDZICTWA 3E – CHWALEBNA ŚMIERĆ

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

1-4 Śmierć w pojedynku

5-9 Śmierć w bitwie...

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

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

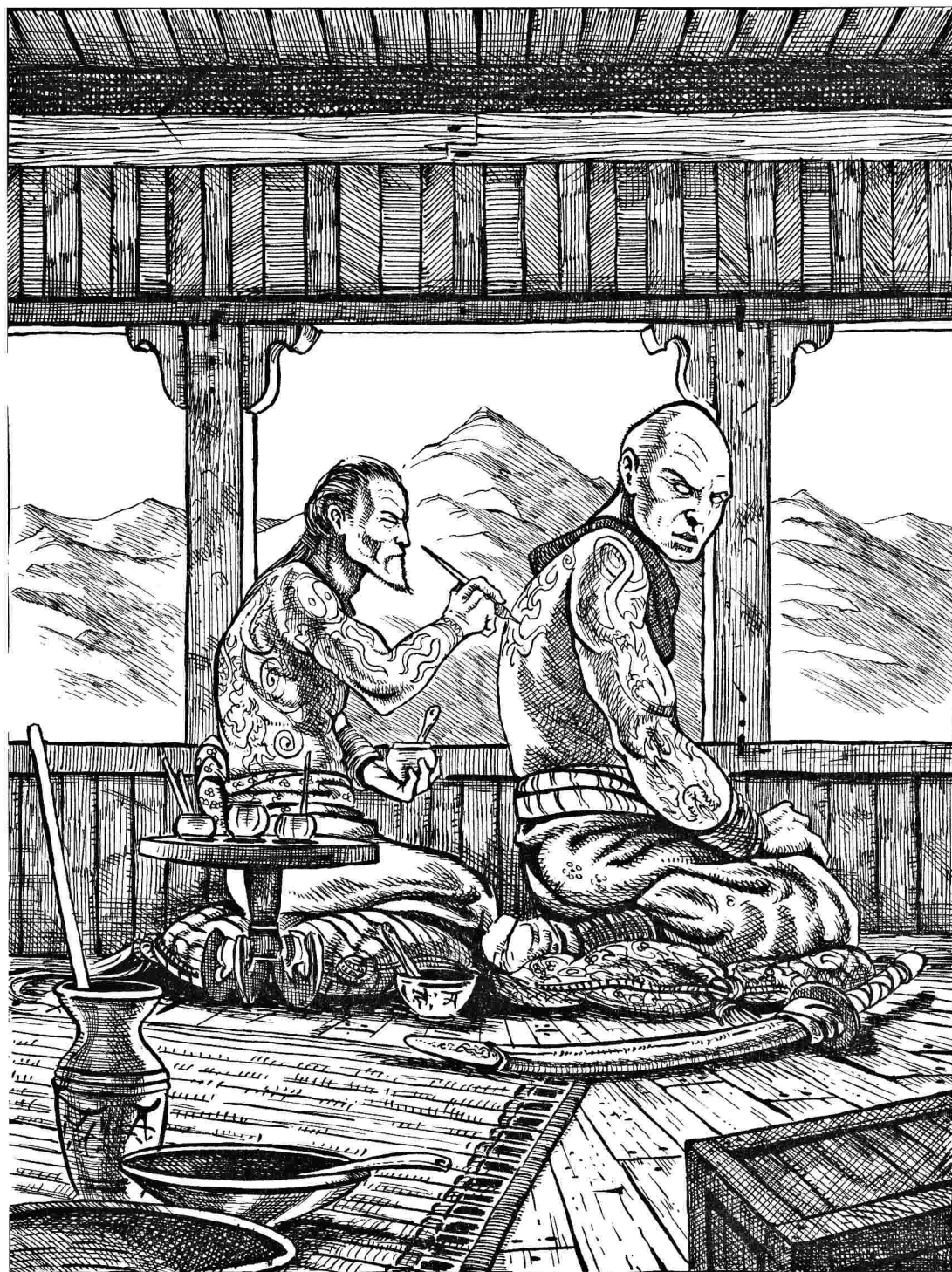
- 1-2 Twój przodek zginął w obronie generała. Zyskujesz ważnego sojusznika w odpowiednim Klanie.
- 3 Twój przodek zginął podczas ataku na linię wroga. Zyskujesz pomniejszego sojusznika we własnej rodzinie.
- 4-5 Twój przodek wyjechał przed wrogą armię wykrzykując obelgi, lecz później zginął.
- 6 Twój przodek zginął w pojedynku ze słynnym przedstawicielem innego Klanu. Zdobywasz pomniejszego wroga w stosownym Klanie.
- 7 Twój przodek wyzwiał na pojedynek wrogię generała, lecz zginął. Zyskujesz dodatkowe 5 punktów Chwały.
- 8 Twój przodek niósł sztandar Klanu do bitwy. Zyskujesz dodatkowe 7 punktów Chwały.
- 9 Twój przodek wykradł sztandar wroga. Zyskujesz dodatkowy poziom Chwały.
- 10 Twój przodek uratował życie towarzysza wyciągając go zza linii wroga. Zyskujesz ważnego sojusznika w odpowiednim Klanie.

10 Seppuku.

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

TABELA DZIEDZICTWA 5 – PODARUNKI

- 01-15 1-5 koku
- 16-35 2-10 koku
- 36-50 3-15 koku
- 51-75 4-20 koku
- 76-80 5-50 koku
- 81-00 Jesteś zarządcą niewielkiego obszaru ziemi, na którego zarządzanie musisz poświęcić przynajmniej 3 miesiące w roku. Zyskujesz 1 poziom Chwały. Przychód z twoich ziem waha się od 1 do 10 koku rocznie.



Rozdział Czwarty



**Kto jest kim w
Klanie Smoka**



PRZODKOWIE

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

Uważny czytelnik zauważy z pewnością brak przodków rodziny Togashi. Nie znaczy to, że *ise zumi* nie mogą posiadać więzi z żadnym z antenatów - brak słynnych nazwisk wynika ze sposobu, w jaki wytatuowani mnisi widzą historię. Nie chcą oni przodków tak, jak reszta Rokuganu - oddają im szacunek tylko wtedy, gdy uznają to za stosowne. Pewien Togashi podsumował to niegdyś w słowach: „Nie potrzeba mi świątyni, by mówić z przodkami. Przemawiają do mnie zawsze, gdy zaczynam ich słuchać.”

Rozdział czwarty: Kto jest kim w Klanie Smoka

Rodzina Togashi

TOGASHI MITSU

ZIEMIA: 4

Wytrzymałość: 5

WODA: 3

OGIEŃ: 4

Zręczność: 5

POWIETRZE: 3

PUSTKA: 5

Szkoła/ Ranga: Togashi 3

Tatuaze: Stonoga, Wrona, Smok, Małpa, Tygrys

Umiejętności: Wysportowanie 3, Medycyna 2, *Shintao* 4, Obrona 4, Walka wręcz 4, Zapasy 3

Honor: 2,3

Chwała: 6,4

Zalety: Oburęczność, Jasny umysł, Przeznaczony do wielkości, Odporny na magię, Szybki

Wady: Porywczy

Choć Togashi Mitsu to najgłośniejszy z *ise zumi*, nie przypomina wcale pozostałych członków swojego zakonu. Jest otwarty, gdy pozostali zachowują się tajemniczo. Jowialny, gdy inni są powściągliwi. Mówi wprost, kiedy *ise zumi* zadają zagadki. W niczym nie przypomina innych Togashich - a jednak to on najdoskonalej stosuje się do zasad i filozofii swojego zakonu. W przeciwieństwie do innych z rodziny Togashi, Mitsu zawsze chciał podróżować - choć urodził się i od dziecka wychował w rodzinnym klasztorze i spodziewano się, że wyrośnie na osobę rozkochaną w cichej medytacji. Przez długie lata przygotowywał się gorliwie do zakonnego życia, ucząc się i stosując do wymogów filozofii *ise zumi* z niespo-

tykaną gorliwością. Kiedy jednak otrzymał pierwszy tatuaż, zszedł w doliny i zaczął wędrować jak Cesarstwo długie i szerokie. Niektórzy z jego nauczycieli wpadli w gniew, poszli więc do *sensei*, by donieść mu, jak straszliwie - w ich mniemaniu - młody Mitsu lekceważy swoje obowiązki. *Sensei* uśmiechnął się na to.

- Spodziewacie się, że wrona zacznie pływać, bo powiedzieliście jej, że jest karpem? - zapytał, chichocząc.

Minęły lata i historie o wyczynach Mitsu usłyszeć można w każdym zakątku Rokuganu. Przepędzał ogry z bezbronnych wiosek, łapał Skorpiony, usiłując szantażować szlachetnych *daimyo* i pomagał Skorpionom dyskredytować *daimyo* nikczemnych - raz nawet skoczył w przepaść, by zaimponować shugenja Feniksa, wysłanej na ziemię Smoka, by zrozumieć jego filozofię. Przez dziesięć lat przemierzał Cesarstwo, pojawiał się, by wyciągnąć kogoś z tarapatów, czy pomieszać czyjeś szyki, a potem przepadał bez śladu. Czy to w ubogiej wiosce, czy na dworze arystokraty, zawsze grał tę samą rolę błazna i żartownisia, z przyjemnością szydząc z samozwańczych władców i szukając towarzystwa ludzi o szlachetnej duszy, a nie pochodzeniu. Rzadko zdarzało się, by ktoś śmiał wystawić na próbę przebiegłość Mitsu, a sława jego płomiennego oddechu sprawia, że najbardziej nawet ufny w swe umiejętności mistrz *iaijutsu* zawaha się, nim rzuci mu wyzwanie. Większość Rokugańczyków przyjmuje więc jego żarty z uśmiechem, niezależnie od tego, jak bardzo znieważeni się czują.

Togashi Mitsu spędza znacznie więcej czasu wśród wieśniaków, niż szlachty, a chłopci go ubóstwiają. Niektórych przeraża wprawdzie jego straszny wygląd, Mitsu jest jednak tak ujmujący i chętny do zabawy, że szybko się doń przekonują. Udziela do tego mądrych i celnych rad, nie waha się też przed pomocą podczas codziennej pracy, o ile tylko potrafi sobie z nią poradzić. Nic więc dziwnego, że najczęściej powtarzane historie o niezwykłym *ise zumi* opowiadają o tym, jak ocalił skromnych wieśniaków przed losem gorszym od śmierci.

Sam Mitsu nie lęka się śmierci i zdaje się znajdować przyjemność w wystawianiu na niebezpieczeństwo - nawet jego słynny skok z urwiska w pobliżu twierdzy Togashi służyć miał odpreżeniu i zakosztowaniu pełni życia. Nie należy jednak mylić jego upodobań do ryzyka z brawurą - niezwykle mnich bardzo rzadko podejmuje się działania, którego skutków dokładnie



nie przemyślał, a jego czynami wciąż rządzi mądrość *ise zumi*.

Do pokus tego świata Mitsu podchodzi tak z rozważą, jak z entuzjazmem. Chce poznać jak najwięcej uciech świata, nie ulegając im, wciąż balansować na granicy zakazanego i nigdy jej nie przekroczyć. Stąd widywano go, jak bezwstydnie flirtował z gejszą, chadzał na przesadnie wystawne uczyty - i pił wyłącznie herbatę przez całe święto sake. Pytano go często, czemu dęczy się, odmawiając sobie rzeczy, do których tak chętnie się zbliża - dla Mitsu jest to zabawa równie ekscytująca, jak skakanie ze skał.

W walce, niezwykły *ise zumi* porusza się z niesamowitą prędkością, starając się wykorzystać fakt, że nie nosi zbroi, by wymanewrować przeciwnika. Nie używa broni i posługuje się niszczytelką mocą swoich tatuaży, by w proch rozbijać zastępy przeciwników. Choć wygląda niefrasobliwie, strumienie ognia, którym ziele, trafiają w cel z zadziwiającą precyzją i ni-

gdy nie zdarza im się objąć przypadkowej ofiary.

Mitsu często pojawia się w towarzystwie namiestników Kitsuki, a ostatnio widzieli go, jak przemierzał ziemie Jednoróżca. Podobno chce wiedzieć, co znajduje się za granicami Rokuganu, i rozpytywał zwiadowców Shinjo, co tam znaleźli, obowiązki wobec rodziny i śluby *ise zumi* nie pozwalają mu bowiem samemu opuścić Cesarstwa.

Wygląd: Niemal każdy skrawek skóry Mitsu porywa tatuaże. Jest wysoki (niemal na dwa metry) i kompletnie łysy, a jego twarz zdobią liczne blizny, pamiątki po niezliczonych potyczkach. Potężna budowa ciała zdaje się podkreślać rysunki na skórze, a że Mitsu nigdy nie nosi niczego poza spodniami i sandałami, kolorowe wzory podziwiać może każdy, kto jest ich ciekaw. W przeciwieństwie do większości Smoków niezwykły *ise zumi* lubi, by wszyscy wiedzieli, kim jest. Śmieje się

przy tym często i zawsze żywo angażuje się w sprawy innych. Potrafi zatem godzinami słuchać, jak chłop opowiada o zbiorach ryżu, a w chwilę później, z równym zainteresowaniem, wdąć w dyskusję o siodłach z Panną Wojny. Jedyny temat, który podejmuje niechętnie, to on sam - bardzo rzadko dzieli się faktami ze swojego życia.

Mitsu wraca na ziemie Smoka, kiedy tylko może, nigdy jednak nie siedzi tam długo. Jego stopy nie stąpają pewnie, gdy nie przemierzają nowego szlaku.

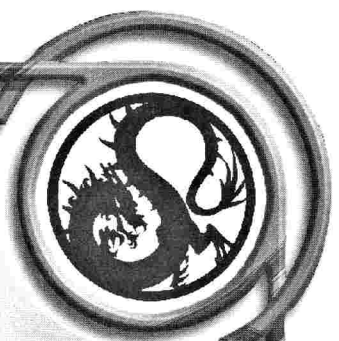
TOGASHI YAMA

ZIEMIA: 5
WODA: 3
OGIEŃ: 2
POWIETRZE: 3
PUSTKA: 3
Szkoła/ Ranga: Agasha 3

Umiejętności: *Shintao* 4, Historia 3, Kaligrafia 4, Medytacja 4, Ceremonia parzenia herbaty 3,

PRESTIŻ

Uważni czytelnicy zauważą zapewne, że podane w tym rozdziale statystyki postaci niekoniecznie dają w sumie Prestiż wymagany dla ich Rangi. Zrobiliśmy to celowo. W niektórych przypadkach może się okazać konieczne, by na przykład Hida Kisada, *daimyo* Klanu Kraba, miał umiejętność Jeździectwo na poziomie 4, w innych zaś taka umiejętność byłaby u niego nie na miejscu, a czasem mogłaby zrujnować całą dobrze przemyślaną kampanię. Dlatego wymieniliśmy jedynie najważniejsze umiejętności każdej postaci, zostawiając lukę, które wasz Mistrz Gry może wypełnić tak, jak to uzna za stosowne. Prowadzący mogą więc swobodnie uzupełniać wszystkie postaci opisane w „Kto jest kim” o dowolne potrzebne umiejętności i zdolności (aż do osiągnięcia maksymalnego Prestiżu dla ich Rangi), mogą też po prostu pozwolić im rozwijać się z czasem, w miarę jak bohaterowie graczy będą ich lepiej poznawać.





PRZODEK: MIRUMOTO 15 PUNKTÓW

Niewiele wiadomo o życiu Mirumoto, nim spotkał Togashiego. Mówi się, że był wysokim mężczyzną o długich, patykowatych rękach i dużych dłoniach. Z pewnością nie był piękny, i dziś, gdy jego postać pojawia się w teatrze, jej twarz zdobią dwie długie, krzyżujące się blizny.

Jako szermierz, Mirumoto przykładął wagę wyłącznie do rzeczy praktycznych - kiedy, na przykład, większość szkół wielką wagę przykładala do nauki odpowiedniej pozycji, on stawał do walki z rękami wiszącymi luźno wzdłuż tułowia, niechlujnie rozstawionymi stopami i kataną, nonszalancko dyndającą wzdłuż boku. Dopiero w chwili, gdy, szybki niczym błyskawica, zadawał cios, objawiała się prawdziwa natura jego stylu. Mirumoto atakował przeciwnika, jak tylko mógł - łokciem, ręką, mieczem, a nawet głową. Dopiero pod koniec życia opracował niten, styl walki dwoma mieczami, z którego słynie dziś Klan Smoka. I nawet obecnie nie wszyscy przedstawiciele Klanu godzą się atakować jednego przeciwnika dwoma ostrzami.

Osiągnąwszy czterdziesty rok życia, Mirumoto został mnichem. Przysłało doń wielu uczniów, a on przysiągł, że póki goli głowę, nigdy nie dotknie miecza. Zdarzyło się więc raz, że wraz z uczniem przeprawił się przez rzekę, gdy dostrzegł, że na brzegu czeka nań dwaj zabójcy.



Rzemiosło (rzeźba) 3, Wiedza (o rodzinie Togashi) 2

Honor: 2

Chwała: 5

Zalety: Sensei (Togashi Gaijutsu), Odporny na magię, Potęga Ziemi

Wady: Czarna owca, Mroczna Tajemnica (Wątpliwości)

Czary: Wyczucie, Przywołanie, Zespolenie, Przekształcenie, Kontrczar, Błogosławieństwo Amaterasu, Stal, która kęsa, Trzęsienie ziemi, Kąjdany ziemi, Bariera żywiołów, Ochrona przed złem, Ogień z niebiańskiej kuźni, Ogień, który oczyszcza, Od iskry do płomienia, Twierdza Ziemi [z dodatku „Walking the Way”]

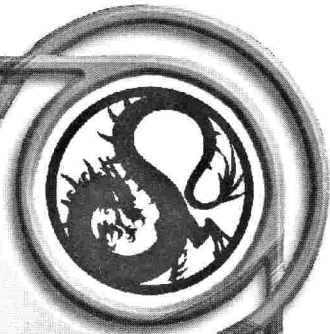
Yama to młodzieniec, uczący się w zamku Togashi - choć przeszedł już większość treningu, nie otrzymał jeszcze tatuaży i - w gruncie rzeczy - może nigdy ich nie otrzymać. Yama, wywodzący się z rodziny Agasha, zaczyna poważnie wątpić,

czy powinien odrzucać nazwisko i dziedzictwo. Dopiero niedawno odkrył, kim w gruncie rzeczy jest, i nie jest przekonany, czy droga *ise zumi* jest kusząca na tyle, by ze wszystkiego dla niej rezygnować. Do tego dochodzi problem sprośnienia oczekiwaniom. Nasłuchawszy się opowieści o niedysiejszych *ise zumi* i wyczynach Togashi Mitsu, Yama zaczął wątpić, czy podoła podobnym wyzwaniom, a ze wszystkich sił nie chce zawieść ludzi, którzy pokładają w nim nadzieję. Mało tego, obawia się też, że jeśli podejmie niewłaściwą decyzję zżarnuje swój talent, nie przerywa więc studiów shugenja i w nieskończoność odwleka ceremonię przyjęcia do zakonu, mając nadzieję, że z czasem jego przeznaczenie stanie się jasne.

Mimo braku zdecydowania, Yama przydaje się bardzo w zamku Togashi. Powierzono mu opiekę nad fortecą, a że znakomicie rozumie żywioł Ziemi, odno-

wił i upiększył jej najstarsze i rozsypujące się partie. Młodzieniec uwielbia zresztą kształtować Ziemię wedle własnego upodobania, tak, by wznoszone przez niego obiekty wyglądały jak wyrosłe z kamienia. To dzięki niemu właśnie zamek Togashi wygląda, jakby stał się ze skały, na której go wzniesiono - trudniej go dzięki temu spoznać, a sama budowla czerpie siłę z Ziemi. I choć Dom Najwyższego Oświecenia nigdy nie znalazł się pod oblężeniem, starci *ise zumi* są pewni, że wysiłki Yamy przysłużyły mu obronności.

Yama to cichy i poważny młodzieniec, który wiele czasu spędza na kontemplacji - gdy nie siedzi w swoim pokoju i nie pomaga podczas budowy, znaleźć go można najpewniej w jaskiniach, ciągnących się pod zamkiem - medytuje tam nad siłami, które je stworzyły. Mówi się, że godzinami potrafi wpatrywać się w jeden stalaktyt, bez końca zachwycając się jego kształtem i warstwami. Często korzysta z mocy Ziemi, by rzeźbić nie-



wielkie odłamki skały w kształty figurek, które darowuje następnie odwiedzającym twierdzę shugenja oraz ulubionym przyjaciółom. Yama doskonale zdaje sobie sprawę, że ziemie Smoka rzadko bywają obiektem najazdu, w głębi serca marzy jednak o inwazji, by przekonać się, czy jego budowlę są naprawdę tak trwałe, jak o nich mówią.

Wygląd: Choć Yama ma ledwie dwadzieścia lat, jego czoło jest głęboko pobrużdżone na skutek całonocnych rozmyślań. Bez końca martwi się swoim niepewnym położeniem, znakomicie skrywa jednak wątpliwości, nawet przed innymi Smokami. Ogołił głowę, spodziewając się wkrótce dołączyć do *ise zumi*, i nie pozwala, włosom odrosnąć, by wciąż pamiętać o czekającej go decyzji. Porusza się powoli i ostrożnie i zawsze zdaje się myśleć nieco za długo, gdy ma dokonać wyboru. Mówi cicho, zawsze okazuje szacunek starszym, których darzy niemal religijnym uwielbieniem. Ubiera się w zieleń i złoto Klanu Smoka, okryte wyróżniającą go, krótką opończą.

TOGASHI YOKUNI

Daimyo Klanu Smoka jest smokiem, pierwszym przedstawicielem tego rodzaju, który przyjął materialną postać. Yokuni to pierwszy Togashi, syn Pani Słońce i Pana Księżyca, który wraz z rodzeństwem spadł z nieba i przeżył w Rokuganu całe tysiąc lat jego historii. Yokuni to tylko imię, którym się go współcześnie nazywa - w przeszłości nosił wiele innych, co pięćdziesiąt bowiem lat zmienia miano, by sprawić wrażenie, że Klanem Smoka władają kolejni *daimyo*. *Daisho*, które nosi przy boku, to wciąż te same ostrza, które niegdyś wykuła dla niego założycielka rodziny Agasha.

Gdy pokonano Fu Lengą i Hantei na dobre osiadł na Szmaragdowym Tronie, zawezwał Togashiego i nakazał mu obserwację wielkiego cyklu, który zaczyna się właśnie w Rokuganie. - Obserwuj Szmaragdowe Cesarstwo, bracie mój - rzekł Cesarz - Niech w twych oczach odbija się prawda historii.

Togashi wiedział dobrze, że prawdy nie da się poznać, nie rezygnując z rzeczy doczesnych, dlatego właśnie - wpierv sam, a potem ze swymi zwolennikami - odseparował się od reszty Cesarstwa. W górach rozważał nauki Shinsei, rozmawiał z duchami żywiołów i, zgodnie z nakazem Hantei, obserwował jak świat ludzi, żyjących w dolinie, rozwija się i rozkwita.

Zapiski z jego obserwacji przechowywane są w samym sercu Domu Najwyższego Oświecenia, w olbrzymiej jaskini, której całą długość i wysokość wypełniają półki zapchane zwojami, niekiedy długimi na dziesiątki metrów. Spisano na nich wszystko, każde wydarzenie z historii Rokuganu, od narodzin najmniejszego wróbelka po śmierć największego Cesarza, dziwnym, węzowatym pismem, które rozumieją tylko najmędrsi mnisi. Przyjmuje się powszechnie, że zwoje spisał Togashi, nikt nigdy nie widział, jak nad nimi pracuje - mało tego, za ludzkiej pamięci nie przestąpił progu jaskini.

Yokuni rzadko opuszcza swą górską pustelnię, wiadomo jednak, że zdarza mu się udzielać rad tym członkom Klanu, których uzna za godnych. Zdarzało mu się kilkakrotnie opuszczać ziemie Klanu - Szmaragdowe Cesarstwo przechodziło wówczas zawsze olbrzymie zmiany. W całej historii Rokuganu, czterokrotnie wziął bezpośredni udział w wydarzeniach - za każdym razem los Cesarstwa wisiał wówczas na włosku.

Relacje Togashiego z innymi smokami są, oględnie mówiąc, niezwykle. Był pierwszym ze smoków, który wkroczył do świata ludzi, nie jest jednak fizyczną manifestacją żadnej siły rządzących wszechświatem, jak pozostali przedstawiciele jego rodzaju. Ucieleśnia raczej mądrość doczesnego świata i niezmierzony potencjał, który się w niej zawiera. Gdy po raz pierwszy dotknął ziemi, stracił boskość oraz nieśmiertelność, będąc udziałem wszystkich innych smoków. Zyskał jednak tym samym zdolność widzenia świata takim, jakim jest w istocie - widzi, jak tańczy Pięć Żywiołów i tak toczy się Wielki Cykl, zapoczątkowany podczas stworzenia. Pozostałe smoki, które nie chciały wyzbyć się nieśmiertelności, związane są ze swoim żywiołem, widzą zatem świat przez wąski pryzmat jego oddziaływania, Togashi uważa zaś, że śmierć to niewielka cena za mądrość, którą zdobył. Choć kontaktuje się niekiedy z innymi smokami (Togashi opowiadają sobie legendy o jego rozmowach z Osano-Wo), nie jest już członkiem ich rodzaju i podlega zupełnie innym prawom.

Podczas minionego milenium Togashi pozwolił sobie na jedną rozkosz, jedną tylko igraszkę ze światem, która zmieniła zapisywane przezeń kroniki - spłodził syna, Togashi Hoshiego. Zrodzony ze smoka i najsprytniejszej z mieszkańek Rokuganu, Hoshi łączy mądrość swego ojca z ludzką umiejętnością czynienia z niej użytku.

PRZODEK: MIRUMOTO (C.D.)

Uczeń zapytał: „Cóż uczynimy?”, a Mirumoto wyjął nóż i zaczął strugać jedno z wiosel łódki, mówiąc: „Ja będę walczył, a ty będziesz wiosłował.”. I faktycznie, nim łódź dobiła do brzegu, szermierz wystrugał w wiosła bokken i zabił nim wszystkich trzech napastników.

Nie wiadomo, kiedy ani jak Mirumoto umarł (po tym, jak odszedł wraz z Shinsei w Krainy Cienia), jego pamięć czerpie się więc w Dniu Smoka, pierwszego dnia miesiąca Smoka.

Bohater, którego przodkiem jest Mirumoto może używać technik szkoły Mirumoto, jakby jego Ranga była wyższa o 1 - na przykład bushi Rangi 1 może korzystać z technik 1 i 2 Rangi. Antenata tego wybrać może wyłącznie bohater z rodziny Mirumoto - a jeśli opuści on rodzimą szkołę, traci dostęp do dodatkowej techniki.



**PRZODEK:
MIRUMOTO
KAIJUKO
789 - 877
4 PUNKTY**

Kaijuko była pierwszą kobietą, która stanęła na czele rodu Mirumoto. Była jedynym dzieckiem Mirumoto Watanubo i Doji Kaijuko (przyjęła, jak widać, imię po matce), a gdy jej ojciec zmarł, nie pozostawiwszy męskiego dziedzica, jego brat, Ujino, obwołał się *daimyo* rodziny. Kaijuko miała wtedy raptem szesnaście lat i dopiero przed rokiem weszła w dorosłość, nie odstąpiła jednak stryjowi swoich praw, mówiąc: „tylko, jeśli zdołasz odebrać mi życie, możesz zająć miejsce mojego ojca”. Ujino wcale nie zamierzał pojedynkować się ze swoją bratanicą, gdyby jednak wycofał się teraz, straciłby twarz, przyjął zatem wyzwanie i odniósł dotkliwą porażkę. Nikt więcej nie śmiał kwestionować praw Kaijuko do tytułu *daimyo* Mirumoto.

Kaijuko była piękną kobietą, ze wszystkich stron zjeżdżali więc zalotnicy, by starać się o jej rękę - wszyscy wracali jednak z niczym. A że zimna władczyni Mirumoto nigdy nie ścinała włosów i nosiła wystawne kimona, dodatkowo podkreślając jej urodę, poeta z Klanu Żurawia, Kakita Sojatsu, przezwiał ją „smoczym skorpionem”.

Yokuni wie, że nie jest nieśmiertelny i przyjdzie mu odejść, jak jego braciom i siostram. Czuje też, że nad jego Klanem gromadzą się czarne chmury, ma zatem nadzieję, że Hoshi przejmie jego obowiązki, gdy Togashi umrze. I choć żaden ze śmiertelnych tego nie podejrzewa, Smok jest w cichości ducha dumny z postępów swojego syna.

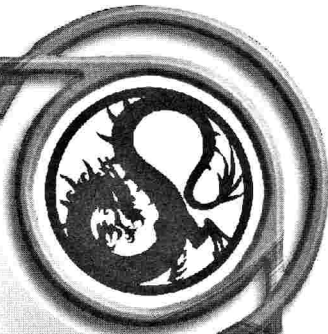
Yokuni jest najprawdziwszym smokiem, opisywanie go za pomocą Kęgów i umiejętności byłoby więc zwyczajnie śmieszne. W mechanice gry Togashi funkcjonuje tak, jak opisano w **Dodatku Pierwszym** (patrz str. 82) - nie można się z nim mierzyć w żaden z dostępnych dla śmiertelnych sposobów. Może przyjmować postać, jaka tylko mu się zamarzy, nie działa też na niego żadna ludzka broń. Może rzucać wszystkie czary bez pomocy zwojów, w dowolnym czasie i bez potrzeby koncertowania się, by podtrzymać jego efekt. Próby podjęcia z nim walki są zupełnie bezowocne - pojawia się i znika szybko jak wiatr, a gdy kilkakrotnie zmuszono go do użycia przemocy, efekt był tak nagły, jak przerażający.

Krótko rzecz ujmując, Yokuni chce - Yokuni ma.

Wygląd: Yokuni ma tysiąc lat. Jest synem Amaterasu. Jest smokiem.

Innymi słowy, *daimyo* Klanu Smoka jest jedną z najpotężniejszych istot na świecie. Zna wszystkie twoje myśli, potrafi usłyszeć szept z tysiąca mil i - wedle wszelkiego prawdopodobieństwa - wie jak skończy się świat. Nikomu przy tym nie sprzyja. Gdy pojawia się w Cesarstwie, towarzyszą mu burze, trzęsienia ziemi i podobne zjawiska przyrody, z których żadnego nie można powiązać bezpośrednio z Yokunim. Ostatnio zdarza mu się zawędrować w doliny coraz częściej, uczeni obawiają się więc, że wkrótce nastąpi coś niezmiernie ważnego. Sam Togashi pozostaje tajemniczy i nieprzenikniony, nigdy nie odpowiada wprost na zadane pytanie, wypowiadając krótkie frazy częściej, niż zdania. Czyni przy tym zwykle sugestie do wiedzy, którą jego rozmówca posiada, choć o niej nie mówi.





Yokuni wygląda zwykle na potężnie zbudowanego mężczyznę, od stóp do głów zakutego w dziedziczną zbroję Klanu Smoka. Przy boku nosi starożytne miecze, a twarz skrywa za hełmem i *mempo* - zza maski widać tylko żółty blask jego oczu. Zwykle kryje się wśród cieni, tak, że nikt nie może przyrzeć mu się dokładnie. Nie ma też ludzi, którzy pamiętają, by mówił - owszem, przypominają sobie jego słowa, lecz nie brzmienie głosu. Wprawia zatem swoich rozmówców w zakłopotanie i cokolwiek niepokoi - co jest zresztą jego zamiarem.

TOGASHI GAIJUTSU (MISTRZ TATUAŻY)

ZIEMIA: 3

WODA: 3

OGIEŃ: 4

POWIETRZE: 3

PUSTKA: 4

Szkoła/ Ranga: Togashi 5

Tatuaże: Patrz niżej

Umiejętności: *Nazodo* 5, *Shintao* 5, Walka wręcz 1, Rzemiosło (tatuowanie) 5, Medytacja 4, Ceremonia parzenia herbaty 4

Honor: 1

Chwała: 5

Zalety: Brak

Wady: Ślepy

Od niemal czterdziestu lat Gaijutsu zarządza wykonywaniem tatuaży, zdobiąc nimi skórę wszystkich *ise zumi*, którzy dostąpili oświecenia w ciągu ostatnich czterech dekad. Sztuka tworzenia magicznych rysunków znana jest tylko nielicznym Smokom - stanowi sekret przekazywany z pokolenia na pokolenie - i żaden z nich nie osiągnął w niej takiej biegłości, jak obecny Mistrz. Jest już stary (zbliża się od siedemdziesiątki) i nigdy nie otwiera oczu podczas pracy - nie potrzebuje jednak widzieć, by wykonać doskonały tatuaż. W gruncie rzeczy nie potrzebuje widzieć w ogóle, od urodzenia jest bowiem ociemniały.

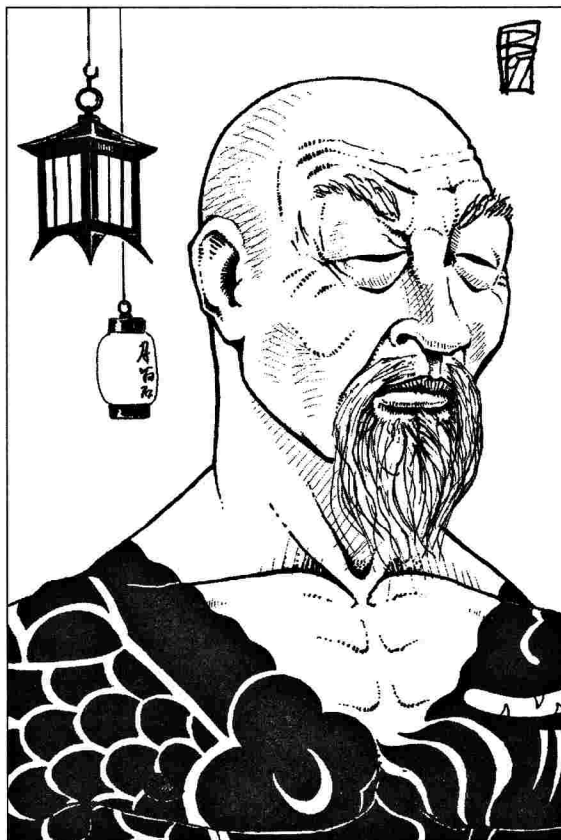
Narodzeniu Gaijutsu towarzyszyły złe omeny, a świadkowie jego przyścia na świat uznali ślepotę za klątwę. Gdy radzili, co począć z niemowlęciem, w progu sali, w której odbywał się poród, stanął nagle *da-*

imyo rodziny Togashi (podówczas znany pod imieniem Togashi Nariako). Smok wszedł do pomieszczenia, odsunął akuszerkę i stanął nad dzieckiem i jego nieprzytomną matką. Dobył wakizashi i rozciął sobie odsłonięty nadgarstek, a jego krew zrosiła pomieszczenie. Potem nachylił się nad dzieckiem, lejąc gorącą krew do jego ledwo otwartych ust

- Moja moc należy do ciebie - wyszeptał.

Gdy Gaijutsu pokoształ krwi *daimyo*, jego płacz ustał jak ucięty nożem. Niewidzące oczy otworzyły się po raz pierwszy i ostatni w życiu. Potem, równie nagle, jak się pojawił, Togashi wyszedł, pozostawiając zmartwiałych zgromadzonych.

Przez całe dzieciństwo Gaijutsu zdradzał niezwykły talent malarski - jego rysunki i obrazy zdawały się żyć i poruszać na papierze, jakby posiadały własnego ducha i wolę. Gdy dorósł, wtajemniczono go w arkana sztuki tatuażu, a ciała członków Klanu zastąpiły mu papier i płótno. Magia tatuaży, które tworzy Mistrz, jest tak potężna, że tylko najdzielniejsi mogą przyjąć jego rysunki, nie postradawszy przy tym zmysłów i nikt nie wyszedł spod dotknięcia jego bambusowej igły taki, jakim był wcześniej. Powiada się,



PRZODEK: MIRUMOTO KAIJUKO (C.D.)

Trudno znaleźć wśród władców rodu Mirumoto większych oportunistów, niż Kaijuko. Nigdy nie opuszczała zamku bez swojego zaufanego doradcy, Kitsuki Runoso, pomawianego o romans z piękną władczynią, a gdy zjawiała się na Dworze, wydawać się mogło, że przybywa tam tylko po to, by mieszać szyki ambasadorom Skorpiona. Wkrótce też zaskarbiła sobie szczerą nienawiść Bayushi Shinoko, żony *daimyo* Klanu Skoriona - ich niekończąca się rywalizacja to temat powieści Akodo Wujena „Ślady na śniegu”.

Kajiko zmarła bezdzietnie w wieku 88 lat, naznaczając na swego następcę syna Ujino. Na łożu śmierci błagała go zresztą o wybaczenie, że przed laty pozbawiła życia jego ojca. Pamięć niezwyklej władczyni czi się siedemnastego dnia miesiąca Koguta.

Na bohaterach, którzy wywodzą się od Kaijuko, ciąży tak przekleństwo, jak błogosławieństwo. Nigdy nie uda im się ożenić, choćby starali się o to ze wszystkich sił, kiedy jednak testują Uwodzenie lub Dyplomację, rzucają i zatrzymują dodatkową kostkę.



że Gaijutsu miesza swoją krew z farbą, tak, że każdy rysunek napędza moc Togashiego. Jego tatuaże zawsze przekazują przy tym najgłębszą prawdę o człowieku, którego skórę zdobią.

Krew Togashiego, która od zawsze płynie w żyłach Mistrza, wywarła nań olbrzymi efekt. Rzadko się odzywa, a jego oczy są zawsze zamknięte lub zmrużone - nawiedzające go wizje zastępują mu z powodzeniem wszystko, co mógłby dostrzec obserwując „rzeczywistość”. Zawsze wygląda jednak, jakby się czemuś przyglądał, nawet, kiedy oddaje się rozmowie. Co jakiś czas jego twarz krzywi się, jakby troskał się głębiej



swoich myśli. Pytany o swoje tatuaże, odpowiada niezmiennie, że czyni tylko widocznym to, co zawsze tam było. Nie zdarzyło się nigdy, by Gaijutsu, który nie widział wszakże nigdy rysowanych przez siebie rzeczy, nie wiedział, jak wyglądać powinien tatuaż (choć nie zdarzało mu się przecież oglądać ptaka, smoka - ani niczego innego). Doskonałość jego dzieł jest niepodważalna.

Wygląd: Gaijutsu jest wychudzonym starcem, kompletnie pozbawionym włosów - jeśli nie li-

czyć cienkiej brody. Jego ciało pokrywają nieustannie zmieniające się rysunki - każdy stanowi dokładne odwzorowanie nawiedzających go, doskonałych obrazów. Jego splamione farbą i tuszem ręce są stare i pomarszczone, nigdy jednak nie zdarza im się drżeć - narzędzia artysty winnym być wiecznotrwałe, Gaijutsu dba o nie zatem z całych sił. Mistrz spędził całe życie w murach zamku Togashi, a swoje komnaty opuszcza wyłącznie podczas ważnych uroczystości. Sam warzy swoje farby i sam struga igły - tej sztuki nauczyli go niegdysiejsi mistrzowie. Jeśli bohater z Klanu Smoka otrzymuje tatuaż, ma możliwość spotkania Gaijutsu, tym jednak, których nie tatuował, zdarza się wątpić w jego istnienie.

Gaijutsu żyje tylko po to, by tworzyć, a choć nigdy nie widział żadnego ze swych rysunków, jest z nich bardzo dumny. Tatuaże stanowią dzieło jego życia i Mistrz ma nadzieję, że dzięki nim zapamiętają go przyszłe pokolenia.

Uwaga! Rysunki na skórze Gaijutsu wciąż zmieniają kształt i przemieszczają się. Uznaje się, że w każdym momencie ma sześć magicznych tatuaży - jeśli chce zmienić któryś z nich na dowolny inny, musi wydać punkt Pustki. Zmiana zajmuje jedną akcję.

TOGASHI HOSHI (CZŁOWIEK SMOK)

ZIEMIA: 7

WODA: 7

Ogień: 7

POWIETRZE: 7

PUSTKA: 7

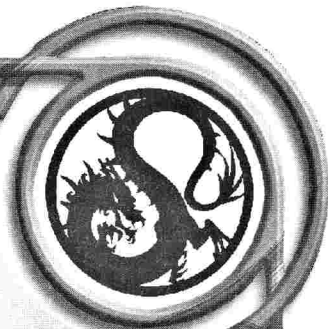
Szkoła/ Ranga: Mirumoto 5

Umiejętności: Łucznictwo 3, Obrona 4, Kenjutsu 5, Medytacja 4, Wiedza o shugenja 4, Taktyka 3, Shintao 4

Honor: 3

Chwała: 0

Hoshi to syn Togashiego i czarodziejki, szpiegującej dla Klanu Skorpiona, doskonałe połączenie śmiertelnego człowieka i boskiego smoka. Jego matka należała do najsprytniejszych osób w historii Rokuganu, a ojciec... cóż, osoba jego ojca mówi sama za siebie. Yokuni używa syna do kontaktów ze światem zewnętrznym - Hoshi obserwuje ważne wydarzenia i przekazuje posłannictwo smoka stosownym osobom w stosownym czasie. Gdy nie wypełnia poleceń Togashiego, kryje się w głębi Domu Najwyższego Oświecenia - czasem nie opuszcza jego murów przez długie stule-



cia, niekiedy zaś spędza poza nim całe lata. Natura misji, jakie wykonuje, wiadoma jest wyłącznie jego ojcu i nikt nie śmie o nie wypytywać. Hoshi odziedziczył po Yokuni zdolność zmiany kształtu i choć na ziemiach Smoka przyjmuje zwykle swą naturalną postać, nigdy nie opuszcza ich bez stosownego przebrania. Często szpieguje więc Skorpiony pod postacią żebraka, stworzył też kilka innych, fikcyjnych postaci, których formę przybiera, by kryć się to na dworach, to w wioskach na terenie całego Cesarstwa.

Wiele lat zajęło siedemsetletniemu dziś Hoshimu zaakceptowanie niezwykle miejsca, jakie zajmuje w Niebiańskim Porządku. Ludzkość nieustannie go fascynuje - ludzie żyją tak szybko i zmieniają się tak niespodziewanie, że wieczna stałość smoczego rodzaju wydaje się przy tym niezmiernie nudna. Po matce odziedziczył zamiłowanie do tajemnic i lubuje się w poznawaniu wszelkich sekretów, jakie zdoła wykraść - szczególnie Skorpiony przeraziłyby ilość faktów, które zdołał odkryć. Jak na istotę tak wielką i pozornie niezgrabną, porusza się niezwykle cicho i potrafi skryć się w cieniu tak doskonale, że każdy ninja zzieleniałby z zazdrości.

Z istnienia Hoshiego sprawę zdaje sobie ledwie garstka Rokuganczyków - w tej liczbie wysoko postawieni Bayushi, sam Yokuni i kilku mnichów Togashi. Oczywiście, wciąż mnożą się plotki o straszliwym człowieku-smoku, krążącym po Cesarstwie, a niejeden wieśniak twierdzi, że przed bandytami ocalał go dziwaczny „duch lasu”, wyglądający kubek w kubek jak Hoshi. Takie historie są jednak w najlepszym przypadku obiektem kpin w zamkach Wielkich Klanów czy na Dworze i, wedle większości mieszkańców Rokuganu, Hoshi to tylko chłopski przesąd.

Zupełnie jak ninja.

Wygląd: Hoshi może wyglądać jak ktokolwiek. Niewielu ludzi spotkało go dwa razy w tej samej postaci, a niewtajemniczeni nie podejrzewają nawet, z kim mieli do czynienia. W swej naturalnej postaci od pasa w górę wygląda jak olbrzymi Rokuganczyk o czerwonej skórze, w dół - jak lśniący, szkarłatny smok. W tej postaci nie nosi odzienia, a jego oczy lśnią na żółto, zupełnie, jak u Yokuniego. W bitwie przywdziewa misternie wykonaną, szkarłatną zbroję, która doskonale pasuje do jego smoczyczych kształtów. A że umiejętności bojowe odziedziczył po ojcu, potyczka z Hoshim przypominałaby raczej rzeź.

Gdy odgrywasz Hoshiego, pamiętaj ciągle o jego smoczyczej naturze. Choć siedemset lat nauki

pozwała mu całkiem nieźle naśladować ludzi, nie jest człowiekiem i nigdy nim nie będzie. Mówi więc zagadkami i często odpowiada pytaniem na pytanie. Myśli długofalowo, zastanawiając się zawsze, jakie rezultaty obecne działanie mieć będzie, gdy przeminie kilka pokoleń. Każdy, kto spędził w jego towarzystwie trochę czasu, jest nieodmiennie zadziwiony jego punktem widzenia - co, jak na ironię, czyni go jednym z najpopularniejszych rozmówców w zamku Togashi. Yokuni wiecznie zajęty jest swoimi sprawami - a zawsze miło pomówić z istotą patrzącą na świat z tak... oświeconej perspektywy. Ze swojej strony, Hoshi uwielbia prowadzić długie rozmowy z członkami zakonu Togashi.

Uwaga! Choć Hoshi odziedziczył po ojcu niejedną moc, nie potrafi posługiwać się magią - nigdy nie zdoła nauczyć się żadnego czaru. Jest za to znakomitym szermierzem (patrz Ranga, powyżej) i świetnie wyszkolonym strategiem. Podobnie jak ojciec, jest na świecie od bardzo dawna - przez siedemset lat zdołał podłapać niejedną umiejętność. Przyjmij zatem, że posiada 1 poziom we wszystkich umiejętnościach, których nie wypisano wyżej.

A! Walcząc wręcz, Hoshi zadaje nie 0z1, a 7z4 obrażeń.

Koniec końców, jest w połowie smokiem.

Rodzina Mirumoto

MIRUMOTO DAINI

ZIEMIA: 2

Siła Woli: 3

WODA: 2

Ogień: 3

Zręczność: 4

POWIETRZE: 4

PUSTKA: 4

Szkoła/ Ranga: Mirumoto 3

Umiejętności: Łucznictwo 2, Taktyka 1, Obrona 3, *Kenjutsu* 4, Medytacja 2, Wiedza o shugenja 2, *Yarijutsu* 3, Historia 2, Heraldyka 2, *Shintao* 2, Jeździectwo 1, Dyplomacja 3, *Iaijutsu* 3

Honor: 3

Chwała: 7

Zalety: Ważni i pomniejsi sojusznicy (w rodzinie Kitsuki), Obureczny, Błogosławieństwo Ben-ten, Przeznaczony do wielkości, Wież karmiczna (Akodo Toturi), Szczęście, Szybki, Syn tej ziemi

Wady: Porywczy, Próżny

**PRZODEK:
MIRUMOTO
TOKERU
433 - 456
3 PUNKTY**

Pierwszym imieniem Tokeru, młodszego z pary bliźniąt, było „Omosa”, co znaczy „ciężki”. Rokuganczyki wierzą, że, leżąc w połogu, kobieta nawiązuje szczególnie bliski kontakt ze światem duchów, obowiązkiem ojca jest zatem odstraszać złe duchy, kiedy na świat przychodzi jego potomek. Włóczy się zatem po domu i krzyczy, ukrywając pod kimonem duży moździerz - w ten sposób udaje, że sam jest w ciąży i rodzi, odwracając uwagę złośliwych mieszkańców zaświatów. Pierwsze dziecko w rodzinie Tokeru przyszło na świat bez trudności, drugi bliźniak nie spieszył się jednak oglądać światła Amaterasu, a połóg zabił niemal jego matkę - stąd właśnie ojciec nazwał go „Omosa”.

Osiągnąwszy wiek męski, Omosa przybrał imię Tokeru i został najbardziej zaufanym przybocznym starszego brata. A że Ryudumu, starszy z bliźniaków, nie błyszczał jako generał i dowódca, jego żołnierze ukołochali sobie Tokeru i w cichoci natrząsali się z jego nieudolnego brata. Przez całe jednak życie Tokeru stał u boku Ryudumu i nigdy go nie zdradził.

Gdy Ryudumu pojawił żonę, rychło spostrzegł, jak wodzi oczyma za przystojnym i postawnym Tokeru, w jego sercu kielkować zaczęła więc niepokorzona zazdrość.

(cd. Na str. 63)



Daini jest najmłodszym dzieckiem świętej pamięci Mirumoto Shosana, młodszym bratem Mirumoto Hitomi. Nie można odmówić mu urody ani talentu, z pewnością jednak brak mu pokory - widać wyraźnie, że dorastał wśród komplementów i pochwał. Znacznie pewniej czuje się na Dworze, niż wśród bitewnego zgiełku - jest przystojny, cieszy się więc względami pięknych panien z Klanu Żurawia i Skorpiona.

Dorastając w cieniu brata, Satsu, i siostry, Hitomi, Daini znaleźć musiał własne pole do popisu - okazał się nim Dwór. A że Hitomi zupełnie nie interesuje się dworską polityką, umiejętności jej brata lśnią tym jaśniej. Studiował wśród namiestników Kitsuki, aż nauczył się wszystkich dwornych sztuczek i wkrótce stał się naczelnym dyplomatą, reprezentując Klan na zewnątrz w czasie, gdy Hitomi oddawała się sztuce miecza.

Prawdopodobnie najważniejsze wydarzenie w życiu Daini miało miejsce na drodze w prowincjach Żurawia. Tam jego orszak napotkał podróżującego *daimyo* Klanu Lwa i mody Smok po raz pierwszy miał okazję mówić z Akodo Toturim. Spędzili wiele godzin na drodze, wymieniając się dworskimi anegdotami i historiami z placu boju - i słuchając opowieści Toturie-

go Daini po raz pierwszy pojął prawidła rządzące wojną i zobaczył podobieństwa - w rozkładzie sił, sposobach ataku i odwrotu - do strategii, które stosował na dworze. Do tamtej pory fascynuje go sposób, w jaki polityka splata się z wojną.

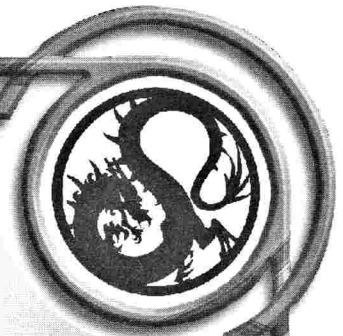
Ostatnie kilka miesięcy Daini spędził na ziemiach Lwa, w towarzystwie Toturiego. Dyskutowali o wojnie, o strategii i taktyce, a młody Smok olśniony został mądrością i umiejętnościami *daimyo* Akodo. Urzekła go również moda uczennica Toturiego, Ikoma Tsanuri. Nie okazał, oczywiście, tych uczuć i zadbał, by w jej towarzystwie wciąż zachowywać się grzecznie i ze stosowną rewerencją.

Najbliższe prawdziwej walce wypadki, w których uczestniczył Daini, to toczące się od czasu do czasu na dworze pojedynki *iaijutsu*. Młodzieniec wykorzystywał często swoje wpływy i fakt pochodzenia z rodziny o militarnych tradycjach, by służyć jako sędzia podczas zmagania tego typu i nauczył się niejednego, obserwując techniki mistrzów. Dwukrotnie sam stawał do pojedynku i za każdym razem spał się pięknie.

Wygląd: Daini jest wysokim, dumnym mężczyzną, w którego twarzy wciąż dostrzec można młodzieńcze rysy. Porusza się z gracją i opanowaniem prawdziwego dworzanina, znakomicie orientuje się bowiem w regułach politycznej gry. Jego oczy lśnią pewnością siebie, a uśmiech jest tyleż częsty, co próżny. Na dworze ubiera się w ceremonialne kimono, w bitwie zaś (choć nieczęsto oglądał walkę z bliska) nosi bogato zdobioną zbroję, której forma zdaje się górować nad praktycznością. Jak dotąd okazał się jednak na tyle sprawnym samurajem, że nawet niezgrabny pancerz w niczym mu nie przeszkadzał - wcześniej czy później będzie jednak musiał wyposażyć się w zbroję, która mniej krępuje ruchy.

Daini zachowuje się tak, jak wygląda. Należy do najlepszych szermierzy Cesarstwa i doskonale o tym wie. Na dworze mało kto dorównuje mu popularnością - i z tego również świetnie zdaje sobie sprawę. Teraz, gdy wkradł się w łaski największego stratega Rokuganu, gotów jest sprawić, by wszyscy zdali sobie i z tego sprawę. Daini dumny jest ze swoich dokonań i planuje wkrótce je powiększyć, najchętniej biorąc udział w potężnej bitwie. Mimo najlepszych starań jego myśli wracają jednak wciąż do Tsanuri, której lśniący wzrok wciąż powraca w pamięci młodzieńca, nawet, gdy koncentruje się na czymś





**PRZODEK:
MIRUMOTO
TOKERU
433 - 456
(C.D.)**

Zazdrość wnet obudziła pragnienie krwi i starszy brat wyzwał młodszego na śmiertelny pojedynek.

Tokeru mógł z łatwością pokonać brata, zdecydował się jednak oddać życie. Jego śmierć należy do najbardziej tragicznych i najpiękniejszych przykładów wierności w całej historii rodu Mirumoto - wspomina się ją trzeciego dnia miesiąca Szczura.

Bohaterowie, w których żyłach płynie krew Tokeru nie muszą wykonywać testów onoru, gdy coś usiłuje przeszkadzać im w wypełnianiu obowiązków. Nijak nie można odwieść ich od wiernego wypełniania życzeń pana - ducha przodka nigdy na to nie pozwoli.

innym. Daini wie doskonale, że musi wyzwolić się spod jej uroku, nie ma tylko pojęcia, jak się do tego zabrać - jego doświadczenie w sprawach sercowych jest minimalne. Na szczęście uczennica Toturiego nie ma pojęcia o obsesji młodego Smoka. Pewnie więc wkrótce o niej zapomni. Musi tylko czekać. Wkrótce zapomni.

MIRUMOTO HITOMI

ZIEMIA: 2

Wytrzymałość: 4

WODA: 2

SILA: 3

OGIEŃ: 2

Zręczność: 5

POWIETRZE: 2

Refleks: 5

PUSTKA: 2

Szkoła/ Ranga: Mirumoto 3

Umiejętności: Łucznictwo 1, Obrona 3, Kenjutsu 5, Medytacja 1, Wiedza o shugenja 1,

Iaijutsu 5, Jeździectwo 2, Shintao 1, Wysportowanie 4, Walka wręcz (*jūjutsu*) 3

Tatuaze: Patrz niżej

Honor: 2

Chwała: 8

Zalety: Obureczność, Błogosławieństwo Ben-ten, Trans śmierci, Przeznaczona do wielkości (Grom Smoka), Zmysł równowagi, Szybka

Wady: Porywcz, Obsesja, Więź karmiczna (patrz niżej), Zaprzysięgły wróg, Pech

Od śmierci ojca, Hitomi piastuje godność *daimyo* rodziny Mirumoto, jeśli jednak ktoś o tym nie wie, może sądzić, że urząd ten należy do jej brata, Dainiego. Hitomi nie poświęca wiele uwagi sprawom rodu - o ile w ogóle ją one obchodzą - a że młodszy brat radzi sobie z nimi lepiej, pozwala mu o nie dbać. Czasami pojawia się na dworze, czyni to jednak tak rzadko, że dworzanie zaczęli mówić na nią „Togashi Hitomi”.

Hitomi ma tylko jeden cel - i jest nim zemsta. Jej brat zginął z ręki Hida Yakamo, a jej



**PRZODEK:
AGASHA
NODOTAI
412-444
3 PUNKTY**

Jeden z największych shugena w historii Klanu Smoka, Agasha Nodotai, był również geniuszem strategii i wspaniałym nauczycielem. Zrodzony z dwojga bushi, Nodotai zaczynał od nauki w szkole Mirumoto, w dziewiątym roku życia przystąpił jednak do akademii shugena. Nie zaprzestał jednak studiów nad bushido, pisząc piękne i doniosłe pisma o naturze drogi wojownika. Im więcej generałów zapoznawało się z treścią tych traktatów, tym częściej zapraszano Nodotai na Dwór. Tam zwykł cytować zawile fragmenty Tao Shinsei i objaśniać z pomocą anegdot i opowieści tak, że stawały się jasne zarówno dla samurajów, jak shugena.

Podczas Bitwy Białego Jelenia Nodotai służył za osobistego doradcę młodego Akodo Ukija, zwierzchnika sił zbrojnych Cesarza. Poległ tam, zastrzelony z karabinu - gdyby przesunął się o stopę w lewo, kula dosięgłaby generała. Po śmierci Nodokai jego rodzina przeszła pod opiekę Ukija, który sam był wdowcem. Niezwykłego shugena wspomina się siedemnastego dnia miesiąca Żółtwa.

Bohaterowie, którzy wybrali za przodka Nodotai, mogą uczestniczyć w bitwie, zmieniać opisując ich sytuację wynik z Tabeli Bitwy o jedną pozycję.

rodzice podupadli przez to na zdrowiu. Gdy matka dziewczyny zmarła, Shosan popelnił *seppuku*, przekazując władzę nad rodziną swej córce. Tego dnia Hitomi przysięgła, że ostatnią rzeczą, jaką Yakamo zobaczy w życiu, będzie wyraz jej oczu, gdy wyciągnie miecz z jego trzewi.

Młodą *daimyo* zainteresował się jednak Togashi Yokuni. Nie tylko nie dopuścił, by ktokolwiek odebrał jej stanowisko, podarował jej nadto tatuaż (patrz niżej). Zbrojna w *daisho* Mirumoto i krew Togashiego, Hitomi gotowa jest dziś na wszystko.

Wygląd: Nie ma co dużo mówić.

Hitomi zdaje się postacią nieco papierową, owładnięta jest bowiem obsesją. Wszyscy i wszystko, co nie jest częścią jej przeznaczenia, ma zejść jej z drogi, jeśli nie chce zostać usuniętą z niej siłą.

W oczach Smoczych zawsze płonie gniew, a jej głos brzmi, jakby za chwile miała wybuchnąć. Nieustannie wyrzeka, zawsze porusza się jak wąż, gotowa do ataku. Gardzi Skorpionami, toleruje Lwy, pogardza Żurawiami, ignoruje Feniksy i nienawidzi Krabów. Jeśli idzie o Jednorozce, znaczą dla niej tak mało, że sama nie jest pewna, co o nich myśli.

Jest zawziętą, pełną nienawiści kobietą, której jedynym celem jest zniszczenie komuś życia.

Przeciwwagą dla jej złości jest miłość do brata. Zawsze, gdy go wspomina, oczy jej wilgotnieją i musi skrywać łzy. Najbardziej łzawe książki do poduszki nie mogą równać się z jej melancholią. Zagraj to. Graj smutek, żal, złość, furję i potrzebę zemsty. Hitomi to najlepszy przykład wszystkiego, co największe w samurajskich dramatach. Należy do najlepiej wyszkolonych samurajów w Cesarstwie, a jej serce zostało złamane. Ktoś więc za to zapłaci.

Tatuaż Hitomi: Hitomi to jedyna przedstawicielka rodziny Mirumoto w tym pokoleniu, której zezwolono na wykonanie magicznego tatuazu - otrzymała go w noc swego *gempukku*. Nikt go nigdy nie widział (jest na plecach), nikt nawet nie podejrzewa, że dziewczyna dysponuje jego mocą. Tatuaż daje jej dodatkowe punkty Pustki, w liczbie równej jej Randze. Może wprawdzie wydawać tylko jeden na raz, do tego wolno jej jednak posługiwać się jednocześnie własną Pustką - może więc wydać dwa punkty Pustki na raz.

Daisho Mirumoto: Hitomi posiada dziedziczne *daisho* rodziny Mirumoto (jego opis znajduje się w Dodatku Trzecim).

MIRUMOTO SUKUNE

ZIEMIA: 3

WODA: 3

OGIEŃ: 4

POWIETRZE: 2

Refleks: 4

PUSTKA: 3

Szkoła/ Ranga: Mirumoto 4

Umiejętności: Łucznictwo 5, Obrona 4, *Kenjutsu* 4, Medytacja 3, Wiedza o shugenja 2, *laijutsu* 5, Jeździectwo 4

Honor: 2

Chwała: 7

Zalety: Przeznaczony do wielkości, Szybki

Wady: Brak

Sukune to brat Mirumoto Shosana i stryj Hitomi i Dainiego. A że Hitomi żyje tylko zemstą, a Daini bryluje po dworach, to na niego spada niewdzięczny obowiązek zarządzania codziennymi sprawami rodziny. A choć blask i wrzask młodsze pokolenie ściąga większość uwagi Cesarstwa, jeśli ktoś naprawdę chce załatwiać interesy ze Smokiem, musi się udać właśnie do Sukune.

W czasach, gdy rodziną rządził Shosan, obowiązkiem jego brata było zwierzchnictwo sił zbrojnych - wywijał się zresztą z niego znakomicie. Kiedy *daimyo* zmarł i stało się jasne, że Hitomi nie zamierza angażować się w codzienne powinności związane z funkcją głowy rodziny, Sukune przejął zarządzanie sprawami rodu do czasu, gdy jego bratanica dopełni zemsty. Stał się od tamtej pory doskonałym zarządcą i potrafi dziś zająć się dokładnie wszystkim, od negocjacji handlowych, po wysyłanie zapewnień i raportów do samego Yokuniego.

Nie znaczy to jednak, że zaprzestał troszczyć się o sprawy militarne. Przeciwnie, wciąż uważa to za swój najważniejszy obowiązek i wciąż zajmuje się kontrolą wszystkich oddziałów rodziny Mirumoto i przynajmniej raz w tygodniu musztruje całą armię, zdaje sobie bowiem sprawę, jak ważnym jest, by żołnierze znali swojego dowódcę. Sam również ćwiczy wytrwale, by utrzymać się w dobrej formie.

Dla ludzi, którzy dbają o właściwe funkcjonowanie Cesarstwa, Sukune jest zdecydowanie najprzystępniejszym ze Smoków. Często podróżuje, dbając o bezpieczeństwo szlaków handlowych i uspokajając nastroje wśród niezadowolonych namiestników, regularnie bywa też na ziemiach Klanu Wążki, by mówić o jego proble-



- Krew młodych jest gorąca. Wątpię, by uznali mój trud za godny wysiłku.

Największą pasją Sukune jest łucznicтво - najchętniej ćwiczy celność, siedząc na koniu. Każdego roku udaje się do Zamku Osy, by wziąć udział w organizowanych tam zawodach, gromadzących największych łuczników Cesarstwa i dumny jest, że w ciągu piętnastu lat zwyciężył w nich aż trzy razy.

Rodzina Agasha

AGASHA TAMORI

ZIEMIA: 3

WODA: 2

Ogień: 4

POWIETRZE: 4

PUSTKA: 4

Szkoła/ Ranga: Agasha 5

Umiejętności: *Shintao* 3, *Historia* 5, *Kaligrafia* 5, *Medytacja* 5, *Kenjutsu* 2, *Nazodo* 3

Honor: 2,8

Chwała: 8

Zalety: Jasny umysł, Odporny

mach i przedstawiać stanowisko Smoka. Niewiele przedstawicieli klanu Smoka ma dość cierpliwości, by zajmować się sprawami praktycznymi, więc to na barkach Sukune spoczywa ciężar odpowiedzialności za politykę Klanu. Ze wszystkich sił stara się więc przekładać mgliste zagadki Smoka na coś, co choć trochę przypomina manewry dyplomatyczne. Jest zatem najbardziej prostoliniowym ze Smoków - tego wymaga jego urząd.

Wygląd: Sukune to wysoki, jak to Mirumoto, mężczyzna o ogorzałej twarzy doświadczonego żołnierza. Często nosi zbroję, nawet, gdy podejmuje gości w zamku Mirumoto. W obejściu jest szorstki i surowy, nie łatwo jednak wyprowadzić go z równowagi, smoczym zwyczajem rozważa bowiem wszystko bardzo głęboko. Kiedy mówi, mówi wolno i z rozwagą, jakby ważył każde słowo. Nie żywi pretensji do dzieci swojego brata i w gruncie rzeczy jest zadowolony, że zajmują się swoimi sprawami, realizuje się bowiem, dbając o sprawy dotyczące życia codziennego. Znakomicie zdaje sobie sprawę z roli, jak odgrywa w sprawach rodziny i często mawia:

na magię

Wady: Drobny

Czary (Czary z „*” są Wyuczone): Wycucie, Zespolenie, Przywołanie, Przekształcenie*, Pod ochroną Shinsei, Bariera żywiołów, Stal, która kęsa*, Ogień, który oczyszcza, Gniew Osano-Wo*, Katana Ognia, Twierdza Wody*, Sprzyjające Energie, Boski deszcz*, Niezrywalne więzy, Ogień z niebiańskiej kuźni, Jadeitowa pułapka*, Wezwanie żywiołów, Serce piekieł*

Agasha Tamori to obecny *daimyo* rodziny Agasha i strażnik bibliotek oraz zapisków swoich poprzedników, bezustannie wędrujący pomiędzy nimi, a wielką Kroniką Rokuganu, znajdującą się w Zamku Togashi. W nagrodę za wierną służbę otrzymał nawet tatuaż, który daje mu Dodatkowe Podbiecie, gdy Tamori rzuca czary.

Od najmłodszych lat Tamori pasjonował się Żywiołami i tym, jak splatają się we wszystkim, co istnieje na świecie. Pilnie obserwował przyrodę i otaczający go świat, łącząc nauki Shinsei z zawiłymi ścieżkami życia, kwitnącego w Cesarstwie. Potrafił spędzić całe miesiące poza budynkami szkoły, wędrując samemu, gdzie go oczy



PRZODEK:
AGASHA KITSUKI
798 - 829
5 PUNKTÓW

Choć, jako założyciel rodziny Kitsuki, Agasha Kitsuki cieszy się stosownym szacunkiem, nie może się jednak równać z pozostałymi twórcami rodów Smoka. Do przodków dołączył stosunkowo niedawno, a jego świątynie, w porównaniu z przybytkami Mirumoto i Agashy, wciąż świecą nowością.

Sukcesy, jakie Kitsuki odnosił w świecie dworskich intryg (oraz tak drażniące porażki) stanowiły materiał, z którego powstają legendy. Nowatorskie metody postępowania oraz zaciekleść, z jaką tropił przestępców, uczyniły zeń jednego z najpopularniejszych bohaterów podań, krążących wśród chłopstwa.

Dzięki swej spostrzegawczości, Kitsuki zdobył za życia niejednego wroga, w szczególności w Klanie Skorpiona - najzacieklej zmagając się z córką rodu Bayushi, imieniem Shiko, która w końcu sprowadziła na niego zgubę. Ostatnio zresztą Doji Yosei napisał opartą na kanwie ówczesnych wydarzeń sztukę pod tytułem „Oczy i uszy” - i choć swobodne potraktowanie historycznego materiału wywołało zamieszanie wśród niektórych przedstawicieli Klanu Lwa, dramat został dość ciepło przyjęty na Cesaarskim Dworze. Co do śmierci Kitsukiego zaś...

(C.D. NA NASTĘPNEJ STRONIE)



PRZODEK: AGASHA KITSUKI (C.D.)

Kitsuki zmarł w tajemniczych okolicznościach wkrótce po ostatnim „pojedynku” z Bayushi Shiko. Agentka Skorpiona weszła w posiadanie delikatnych informacji na temat pewnego członka Klanu Jednorożca, dotyczących mieszanina krwi samurajskiej z chłopską oraz fałszowania kroniki narodzin. Zamierzała użyć wykradzonych wiadomości, by zaszantażować *daimyo* Jednorożca i zmusić do odstąpienia Skorpionowi sekretów technologii oraz magii gajinów. Kitsuki zdołał przejąć skradzione dokumenty po zapierającym dech w piersiach, bohaterskim pościgu przez Puszczę Shinomen - wtedy jednak okazało się, że papiery są nie tylko fałszywe, lecz również zatrute. Wielki namiestnik umarł z poczemiałymi od jadu palcami trzynastego dnia miesiąca Małpy. Bohaterowie, którzy za przodka mają Kitsukiego, mogą wydać punkt Pustki, by zupełnie zanegować działania trucizny.

poniosły, w poszukiwaniu nowych odkryć. Zapisywał wszystko, co udało mu się zaobserwować, potem zaś budował teorie i hipotezy, wyjaśniające naturę zaobserwowanych fenomenów. Gdy tylko mógł, sprawdzał swoje teorie doświadczalnie, dowiedziało się więc niejednego o zasadach działania świata.

Gdy dorósł, Tamori został oficjalnie uznany shugenja Agasha, pasja poznawcza nigdy go jednak nie opuściła. W swoich pokojach zaczął prowadzić eksperymenty, które odkryć miały przed nim tajemnice rzeczy magicznych i zwyczajnych.

Dziś Tamori spędza większość czasu pod dachem, zajmując się biblioteką lub przeprowadzając dziwaczne, „naukowe” eksperymenty. Jak na ironię, znajomość rzeczy przyrodzonych uczyniła zeń znawcę nadprzyrodzonego, dostrzega bowiem dziś wielki wzór wszechświata we wszystkim, co udaje mu się odkryć.

Wygląd: Agasha Tamori to niewysoki, cichy człowieczek, który nie lubi wdawać się w rozmowy i często, by uciszyć gadatliwego gościa, udaje urażonego zadaniem pytaniem. Zdecydowanie przedkłada ciszę swoich bibliotek nad jazgot dworów.

Daimyo Agasha stara się podtrzymywać tradycję dzienników rodziny, jednak bardziej, niż zapisane przez swych poprzedników obserwacje przyrodnicze, interesują go ich ezoteryczne konsekwencje. Jest fenomenalnym shugenja i dobrym człowiekiem, który nauczył się bardziej cenić charakter, niż pozycję. Zdaje sobie jednak sprawę z obowiązujących w Rokuganie form społecznych i nie łamie ich, jeśli nie ma dobrego powodu.

Rodzina Kitsuki

KITSUKI YASU

ZIEMIA: 3

WODA: 3

Spostrzegawczość: 4

Ogień: 3

Inteligencja: 4

POWIETRZE: 3

Intuicja: 4



PUSTKA: 3

Szkoła/ Ranga: Kitsuki 5

Umiejętności: Dyplomacja 5, Historia 4, Nazodo 5, Prawo 4, Heraldyka 5, Trucizny 4, Zielarstwo 5, Etykieta 3, Jeździectwo 3, *Kenjutsu* 2, Wiedza (specjalna, patrz niżej)

Honor: 3

Chwała: 8

Zalety: Jasny umysł, Ogromny, Odporny na magię, Niezwykły głos

Wady: Porywczy, Obsesja, Zaprzysięgły wróg (Bayushi Kachiko)

Kitsuki Yasu jest *daimyo* rodziny Kitsuki od niemal roku, odkąd jego ojciec zginął w tajemniczych okolicznościach, wskazujących na zaangażowanie Klanu Skorpiona. Choć zagadka jego śmierci nigdy nie została wyjaśniona, Yasu jest przekonany, że stoi za nią właśnie Ukryty Klan - a fakt, że nie umie tego udowodnić boli go bez ustanku, i w dzień, i w nocy. Śmierć poprzedniego *daimyo* była szokiem dla całej rodziny, ale tylko Yasu nie pozwala, by czas uśmierzył ból po jego stracie. Niefortunny wybuch gniewu na Cesarskim Dworze, kiedy to rzucił oskarżenie

na Bayushi Kachiko, sprawił, że Cesarz surowiej spojrzał na działalność jego rodziny, sam zaś Kit-suki poprzysiągł przyłapać Skorpiony na któryms z ich małych łajdactw, by w ten sposób pomścić zabitego ojca.

Yasu służy za zwierzchnika namiestników od czasu śmierci swojego poprzednika i większość zbrodniarzy, schwytanych na ziemiach Smoka, trafia wreszcie przed jego oblicze. Zwykł również wędrować w poszukiwaniu samurajów, którzy nie postępują zgodnie z nakazami honoru i rozprawiać się z nimi. Jest przy tym genialny, choć zapalczywy, i mimo że zna się na regułach etykiety, zwykle nie zwraca na nie uwagi, gnany niezdrową obsesją zaprowadzenia sprawiedliwości, która nie raz już wpędziła go w kłopoty. Ścisłe przestrzega kodeksu bushido i zdaje sobie sprawę, że wielu samurajów nie postępuje wedle jego nakazów i nie zakłada, że inni dotrzymywać będą danego słowa. Swą sprawiedliwość zaprowadza Yasu chłodno i bez litości, a wyroki wydaje zwykle, na względzie mając częściej niegodziwość przestępcy, a nie powagę jego czynu. Siedmiokrotnie już samuraje wyzwali go na pojedynki, by zaprotestować przeciwko jego decyzjom - każdy z nich zasmakował ostrza namiestnika. Ostatnim z kwestionujących decyzję Yasu był powszechnie znany przedstawiciel Klanu Lwa, prawa ręka Cesarza - Akodo Toturi. I on bowiem nie potrafił pogodzić się z bezwzględnością „sprawiedliwości” Smoka.

Choć trudno nazwać Yasu „popularnym”, cieszy się szacunkiem, który zapewnia mu stanowisko. Niewielu *daimyo* zdecydowałoby się nie wysłuchać jego prośb, zwłaszcza, że mimo swej złej reputacji, namiestnik nigdy nie zdecydował się odmówić udziału w przedsięwzięciu zgodnym z kodeksem bushido. Yasu rozumie, na czym polegają polityczne gierki, a jego obsesja nie przysłoniła mu jeszcze obowiązków, związanych z jego stanowiskiem. Lecz póki niespokojny duch zamordowanego ojca nawiedza go w snach, młody *daymio* nie zdoła zdobyć się na dystans, niezbędny każdemu namiestnikowi.

Wygląd: Słowo, które najlepiej opisuje wygląd Yasu to „sękaty”. Wysoki, chudy i gietki jak trzcina wygląda naprawdę imponująco, gdy pochyla się nad aresztantem. Zwyczajem *ise zumi* ogolił głowę i przyozdobił ją (nie-magicznym) tatuażem, po to, by, jak twierdzi, nikt nie zapominał, z jakiego Klanu Yasu pochodzi. Mówi z ścią królewską manierą, a jego wzrok ani na chwilę nie opuszcza osoby, z którą rozmawia, jakby Yasu przewiercał nim rozmówcę na wylot, by poznać tajne zakamarki jego duszy. W podróży nie rozstaje się z potężnym *no-dachi*, a jego zbroję okrywa lejący się, zielony płaszcz smoczego namiestnika.

Uwaga! Yasu odziedziczył po ojcu medalion z wizerunkiem *bara* (rokugańskiej róży), symbolizującej dobrą pamięć. Gdy ma go na szyi, może testować wszystkie umiejętności Wiedzy, jakby miał je na poziomie równym jego Randze.



PRZODEK: AGASHA ZMARŁA W 82? 8 PUNKTÓW

Założycielka szkoły shugenja Klanu Smoka, Agasha, posiadała przenikliwą inteligencję i zmysł obserwacji, który tak bardzo cenił Togashi. Zdawała się niemal bez wysiłku odgadrywać tajemnice natury i lepiej dogadywać się ze zwierzętami, niż z ludźmi. Lata spędzone na dobrowolnym wygnaniu w góry wzmocniły jeszcze jej wiedzę o sprawach przyrody - wszystkie obserwacje, które poczyniła w ciągu długiego życia, notowała skrupulatnie w dzienniku.

Podobnie jak shugenja z Klanu Feniksa, Agasha sprzeciwiała się jakiegokolwiek formie przemocy. „Człowiek to jedyna istota, która prowadzi spory” - pisała - „i jedyna, która może z nich zrezygnować”. Spokojne, poświęcone obserwacji życie Agashy skończyć się mogło przedwcześnie, gdy porwała ją banda goblinów. Szczęśliwie syn Mirumoto, Hojatsu, ruszył shugenja na ratunek i odbił ją, nim stwory zdołały dotrzeć do granic Krain Cienia. Niejeden dramat i powieść korzysta w tym momencie z okazji, by opisać miłość, która połączyła ocalałą czarodziejkę i jej męznego wyzwoliciela, nie ma jednak historycznych podstaw, które pozwalałyby wierzyć w ich romans - zwłaszcza, że Agasha liczyła wówczas lat z górą pięćdziesiąt, a Hojatsu niespełna dwudziestą.

Shugenja, który wywodzi się od Agashy, otrzymuje Dodatkowe Podbicie podczas rzucania dowolnego czaru.



Rozdział Piąty



**Przykładowi
Bohaterowie**

Wytatuowany

Minęło już dziesięć lat, odkąd wspiąłeś się do Zamku Togashi - dziś stoisz u jego stóp i patrzysz w doliny. Odkryłeś, że twoja dusza jest bardzo stara i że wie niejedno o tajnikach leczenia. Być może to z powodu blizn, którymi poznaczony byłeś w poprzednim życiu - a może z powodu blizn, którymi poznaczony jesteś teraz.

Zawsze czułeś związek z górami i wiesz, że kiedy już je opuścisz, będzie ci ich brak. Mówiono, że góry widać nawet ze szczytu muru Kaiu - zawsze więc będą na ciebie patrzeć, gdziekolwiek byś się nie udał.

Tak niewiele wiedziałeś, gdy podjąłeś wspinaczkę, a dziś wiesz jeszcze mniej. Nie można polegać na świecie, pewne jest bowiem tylko, jakie zajmujesz w nim miejsce. Twój pan i władca, Togashi, nakazał ci wrócić do świata ziemskich pokus - dlaczego? Nie masz pojęcia, wiesz tylko, że spotkałeś się z tego powodu z ludźmi, w których płonie ogień wielkości.

Skoro wyruszasz ku swemu przeznaczeniu, z powodzeniem możesz wędrować w towarzystwie.

JAK ODGRYWAĆ WYTATUOWANEGO?

Przestudiuj powiedzenia, które znajdują się na marginesach. Zawsze odpowiadaj pytaniem na pytanie. Bądź jowialny - w końcu to twoja jedyna szansa, by przeżyć swoje życie. Nie zmaruj jej!

Nie interesuje cię gromadzenie dóbr doczesnych, a ci, którzy czują się w obowiązku dać ci prezent, powinni się dwa razy zastanowić, nim podarują coś *ise zumi*. Podobnie, nie zamierzasz zdobywać władzy politycznej. Na większość pytań związanych z polityką odpowiadać powinieneś:

- Cóż warta jest władza nad tym, co przeminie?

Nie straciłeś kontaktu ze światem doczesnym - zwyczajnie, nie dajesz się zwieść pozorom. Wszystko przemija. Nie warto przywiązywać do niczego wagi, gromadzenie bogactw i władzy wiąże człowieka z iluzją rzeczywistości, a nie z prawdziwą naturą świata.

Wszystko się rodzi.

Wszystko żyje.

Wszystko umiera.

Wszystko rodzi się na nowo.





Legenda Pięciu Kręgów

Imię: Togashi

Klan: Smoka

Profesja: Ise zumi

Ogień

Zręczność: 3
Inteligencja: 2

Powietrze

Refleks: 3
Intuicja: 2

Broń podstawowa

Pięść Oz1

Zbroja podstawowa

Brak

PT trafienia cię
(Refleks x5 + Zbroja)

15

Ziemia

Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Woda

Siła: 3
Spostrzegawczość: 2

Umiejętności:

Wysportowanie	3
Rzemiosło	3
Kaze-do	3
Medycyna	2
Medytacja	2
Nazodo	2
Shintao	2

Pustka

Liczba wydanych punktów pustki: 3

Prestż: 127

Tatuaże:

Maranata

Rany

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

Szkoła: Togashi

Ranga: 1

Zalety i Wady:

Potęga Ziemi	+8
Kiepski kłamca	-3
Pech	-6

Chwata: 1

□□□□□□□□□□

Honor: 1

☒☒☒☒☒□□□□□□

Punkty doświadczenia:

Kitsuki: Namiestnik

Przez pierwsze pięć lat twojego życia rodzice pewni byli, że nie ujrysz następnej wiosny. Urodziłeś się w czasie pełni, a to zawsze zły znak. Twoją nieustającą chorobę łagodziły niesamowite umiejętności shugenja Agasha i rodzice wierzyli, że nie przeżyjesz bez pomocy ich magii.

A jednak - zdołałeś przeżyć, a teraz kończysz właśnie szkołę Kitsuki, zapewniono ci pozycję namiestnika i przydzielono szermierza Mirumoto jako *yojimbo*. Jest zdolny, lecz porywczy i niezmiernie nieśmiały.

Gotów jesteś, by przejąć swoje obowiązki - a podróżując przez Rokugan na miejsce, w którym przyjdzie ci je pełnić, przekonałeś się, że podróże nie są takie straszne, jak ci o nich mówiono.

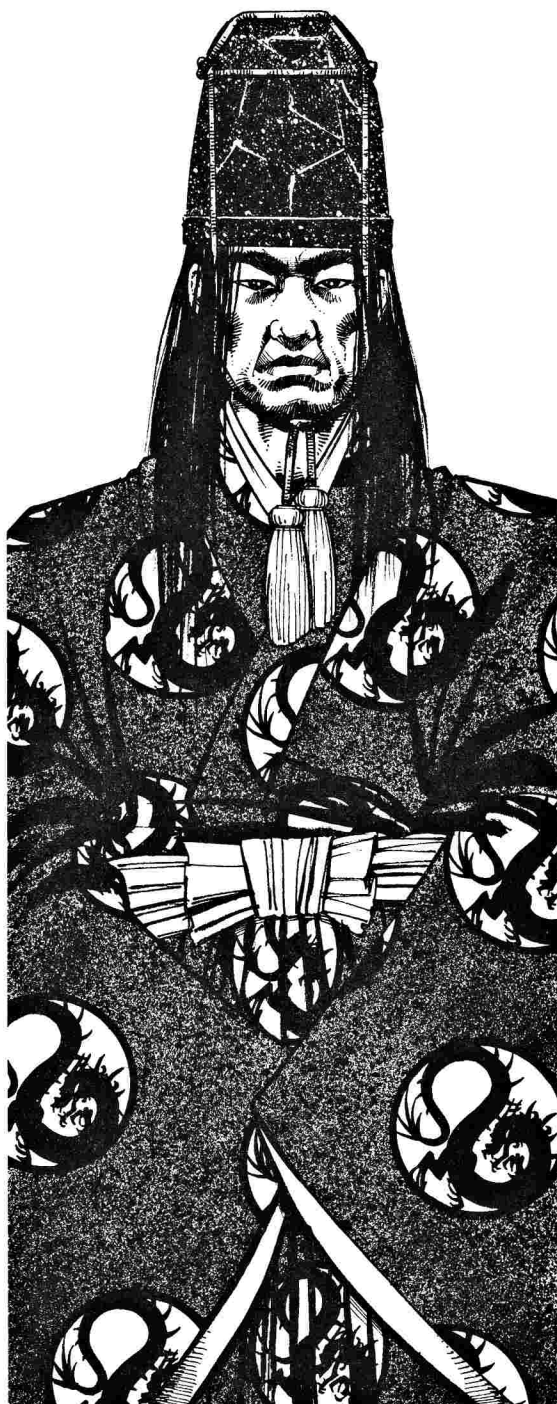
Są znacznie, znacznie gorsze.

Sama pogoda i nieregularność posiłków sprawiają, że twoim ciałem wstrząsa kaszel. Czasem budzisz się, gdy krew wypełnia ci usta, a w głowie dźwięczą echa koszmaru. Obok ciebie leży *yojimbo*, śpiąc, i starając się ukryć pogardę. Zaczynasz zastanawiać się, czy warto było opuszczać dom.

JAK ODGRYWAĆ NAMIESTNIKA?

Jesteś chory od zawsze. Ludzie trzymają się od ciebie z daleka, żeby się nie zarazić. Ty nawykłeś do tego, a i twój *yojimbo* zaczyna się przyzwyczajać.

Twoja choroba daje ci jednak pewną przewagę. Nikt nie śmie na ciebie patrzeć, więc tobie łatwiej jest patrzeć na innych. Nauczyłeś się unikać wzbudzania sensacji, jesteś więc świetnym, cichym obserwatorem. Siedź, patrz i słuchaj. Gdy pytasz, pytaj uszczypliwie i tylko w taki sposób, by nie dało się odpowiedzieć „tak” lub „nie”. Nie pozwól im się tak łatwo wywinąć.





Legenda Pięciu Kęgów

Imię: Kitsuki

Klan: Smoka

Profesja: Namiestnik

Ogień

Zręczność: 2
Inteligencja: 3

Powietrze

Refleks: 2
Intuicja: 3

Broń podstawowa

Katana 3z2

Zbroja podstawowa

Lekka (+5 PT trafienia)

PT trafienia cię
(Refleks x5 + Zbroja)

10 (15 w zbroi)

Ziemia

Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Woda

Siła: 2
Spostrzegawczość: 3

Pustka

Liczba wydanych punktów pustki: 2

Prestż: 124

Techniki:

Metoda Kitsukiego

Umiejętności:

Dyplomacja	2
Historia	3
Prawo	3
Heraldyka	3
Trucizny	2
Zielarstwo	2
Wiedza: o Klanie Lwa	3
Kenjutsu	2
Nazodo	2
Ich Miru	2

Rany

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

Szkoła: Kitsuki

Ranga: 1

Zalety i Wady:

Jasny umysł	+2
Odporny na magię	+4
Czytanie z ruchu warg	+2
Zobowiązanie	-4
Kiepskie zdrowie	-3

Chwata: 1

□□□□□□□□□□

Honor: 2

☒☒☒☒☒□□□□□

Punkty doświadczenia:

Muramoto: Szermierz

Jesteś modelowym samurajem, który życie poświęcił bushido, służbie panu i Klanowi. Posiadasz nienaganne umiejętności i wielki talent, który uczynił cię najlepszym spośród uczniów twojej Szkoły. Nigdy jeszcze nie przegrałeś pojedynku - i spodziewasz się nigdy nie przegrać.

Jesteś najbardziej obiecującym szermierzem, jakiego od lat widziała twoja rodzina.

Raz jednak dałeś się wpłatać w dworskie matactwa, a one cię zniszczyły.

Gdy kobiety spoglądają na ciebie znad wachlarzy, czerwienisz się, jąkasz i krztusisz. Gdy usiłują z tobą pomóc, czujesz, jak skręca się w żołądku i wybiec musisz co rychlej do ogrodu - z tobą zaś spieszy sługa, niosąc wiadro. Gdy czujesz, że pokonano cię w dyskusji, od razu chwytasz za miecz, by stał przemówiła za ciebie.

To właśnie ci się przytrafiło.

Jeden, jedyny raz.

Od tamtej pory wyraźnie zakazano ci odzywać się, gdy jesteś na Dworze. Dziś jesteś prostym *yojimbo*, ochraniasz dyplomatę, którego elokwencja dorównuje twoim umiejętnościom szermierzczym - wbrew sobie, patrzysz na niego z po-

dziwem ze względu na jego wymowność. Koniec końców, każdy ma miejsce w Niebiańskim Porządku, a on zajmuje się tym właśnie, co mu pisane. I cóż, że sam nie umie się bronić? Po to przecież przy nim jesteś.

JAK ODGRYWAĆ SZERMIERZA?

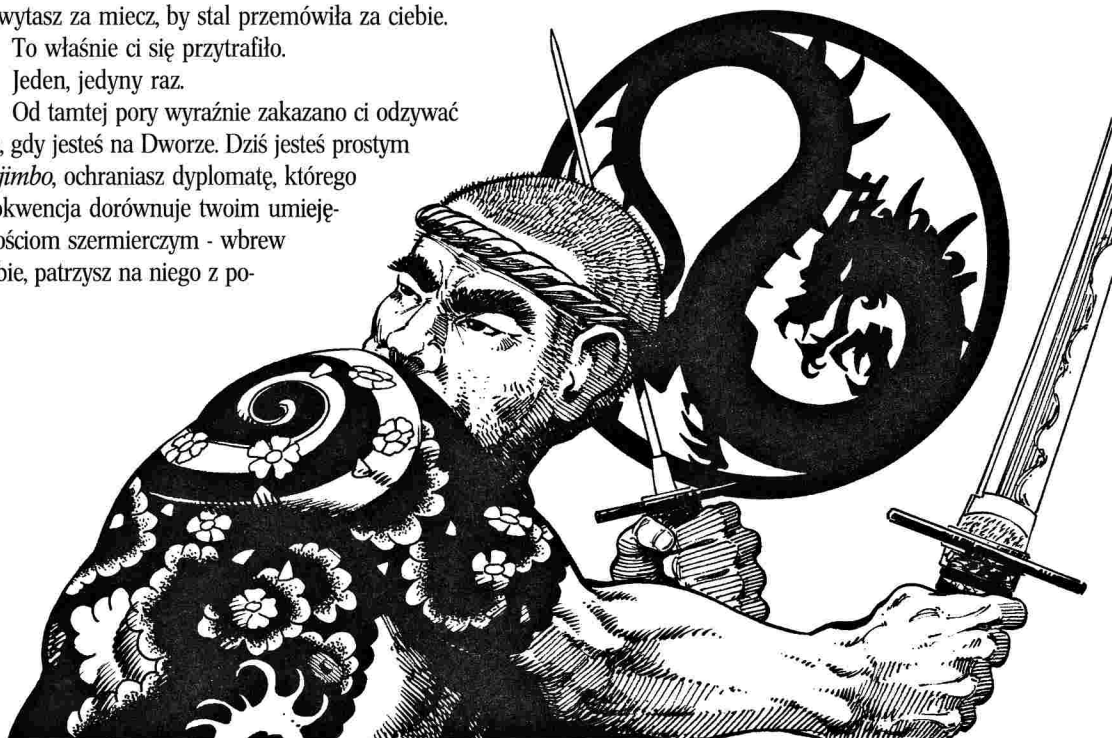
Po niefortunnym... zdarzeniu na dworze Żurawia znalazłeś się o krok od *seppuku*. Dziś, po dwuletnim odosobnieniu w murach klasztoru, otrzymałeś jeszcze jedną szansę udowodnienia swojej wartości w oczach Klanu.

Namiestnik, którego ochraniasz, jest dobry i honorowy. To nie jego wina, że nie potrafi walczyć.

Pewnie, dopiero zaczynasz przekonywać się do tego stwierdzenia.

Z niewzruszonym spokojem stój u boku namiestnika. Milcz. Gdy ktoś zada ci pytanie, odpowiadaj szybko, nie dłużej, niż w dwóch słowach. Jeśli nie zdołasz uniknąć rozmowy, dukaj niechętnie lub waż każde słowo, by nikt nie mógł ci zarzucić, że mówisz pochopnie. Po dłuższym i okupionym wysiłkiem wahaniu udziel jednowyrazowej odpowiedzi.

Pewność siebie odzyskujesz, dzierżąc miecz. Jesteś znakomitym szermierzem. Nie zadajesz pytań. Każdy, kto zagrozi twojemu podopiecznemu pożałuje tego przez resztę, skądinąd bardzo krótkiego, życia. O ile nie każą ci snuć poetyckich opisów swoich pojedynków, znakomicie dasz sobie radę.





Legenda Pięciu Kęgów

Imię: Mirumoto

Klan: Smoka

Profesja: Bushi

Ogień

Zręczność: 4
Inteligencja: 2

Powietrze

Refleks: 4
Intuicja: 2

Broń podstawowa

Katana 3z2

Zbroja podstawowa

Lekka (+5 PT trafienia)

PT trafienia cię (Refleks x5 + Zbroja)

30 (w tym zbroja i Technika daisho)

Ziemia

Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Woda

Siła: 2
Sposzregawczość: 2

Umiejętności:

Łucznictwo	1
Obrona	3
Kenjutsu	3
Medytacja	1
Wiedza i shugenja	2
Iaijutsu	3
Wiedza o kenjutsu	2
Shintao	2
Wysportowanie	3

Pustka

Liczba wydanych punktów pustki: 2

Prestiż: 118

Techniki:

Technika daisho: +5 do PT trafienia

Rany

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

Szkoła: Mirumoto

Ranga: 1

Zalety i Wady:

Szybki	+3
Obureczność	+3
Przekleństwo Benten	-2
Porywczy	-2
Kiepski kłamca	-3

Chwata: 1

□□□□□□□□□□

Honor: 1,5

☒☒☒☒☒□□□□□

Punkty doświadczenia:

Agasha Shugenja

Cale życie nie wychyliłeś nosa z położonej w górach szkoły Agasha, a teraz dano ci szansę, by ruszyć w świat i przynieść chwałę i pomyślność rodzinie. Spakowałeś wszystkie zwoje i zapiski, sporządziłeś listę namiestników, z którymi masz się skontaktować, dostałeś nawet list polecający od samego Agasha Tamoriego. Tak przygotowany, ruszyłeś w drogę.

Gdy przybyłeś na miejsce, spotkałeś namiestników. Nie znaleźli dla ciebie czasu. Każdy skinął ci tylko głową i przekazał sprawę swojemu *yoriki*. A potem wszyscy zadawali ci to samo pytanie:

- Czym *yoriki* byłeś poprzednio?

Gdy odpowiadałeś zgodnie z prawdą, uśmiechali się, kłaniali i mówili:

- Może zatem u następnego namiestnika..?

Tak odwiedziłeś wszystkich na swojej liście, aż w końcu przybyłeś na dwór pomniejszego *daimyo*, którego twój ojciec dopisał do listy na samym końcu. A ten wreszcie przydzielił cię do pomocy namiestnikowi!

Ale nie idzie ci zbyt dobrze.

Kilkakrotnie wyruszałeś z misją i za każdym razem, gdy musiałeś sięgnąć po zwoje, wszystko szło nie tak. No bo widział to kto, żeby rzucać czary, siedząc na koniu? Albo w deszczu? Albo kiedy śliniący się wariat usiłuje odgryźć ci ucho?

Tęsknisz więc coraz bardziej za swoją wygodną, bezpieczną szkołą. No, ale z drugiej strony, masz przynieść chwałę rodzinie! Zwłaszcza, że idzie ci coraz lepiej. Wszyscy tak mówią.

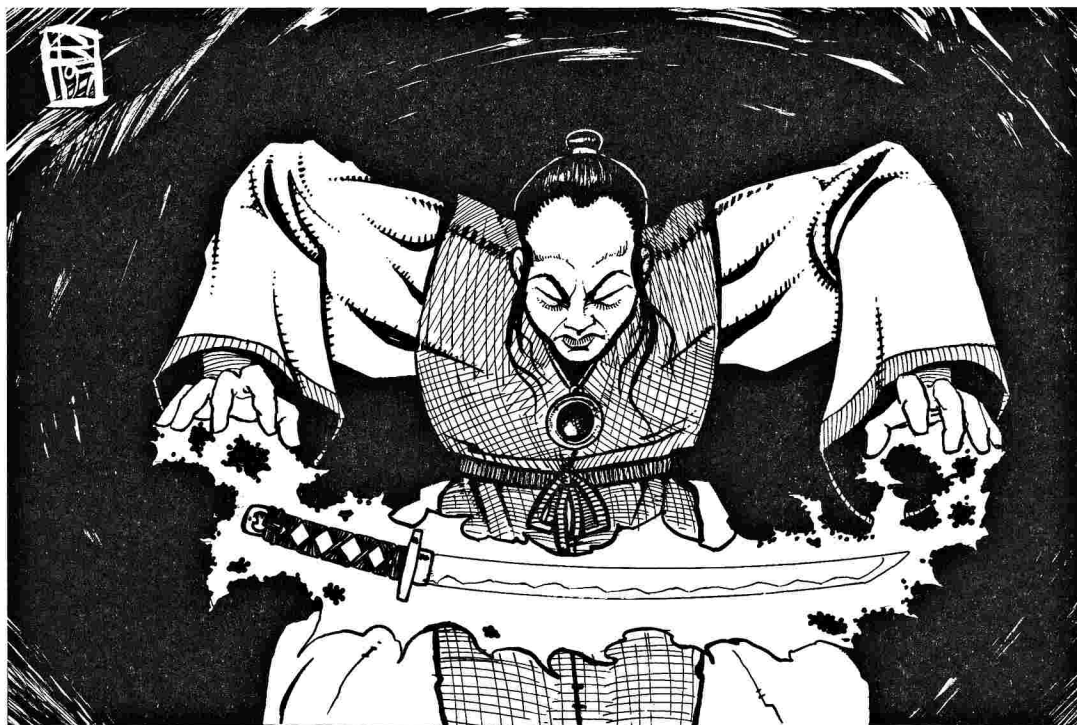
Wystarczy ignorować jadeitową ścianę, w której do połowy zatopiony jest *oni*. Idzie ci coraz lepiej.

JAK ODGRYWAĆ SHUGENJĄ?

Jesteś naiwniutki, ale bardzo zdolny. Niewiele masz wprawy w rzucaniu czarów poza szkołą, ale właśnie ją zdobywasz.

Wielu *yoriki* wciąż patrzy na ciebie podejźliwie, inni dostrzegli jednak twoją prawość i starają się pomóc ci, jak mogą. A wszyscy wybałuszają oczy, kiedy wyciągasz niewielkie sakiewki, pełne specyficznego, czarnego proszku.

Gdy coś proponujesz, mów cicho, wyrażaj się jednak pewnie, gdy proszą cię o opinię. Znakomicie znasz się na teorii - choć wciąż masz problemy z praktyką.





Legenda Pięciu Kęgów

Imię: Agasha

Klan: Smoka

Profesja: Shugenja

Ogień

Zręczność: 2
Inteligencja: 3

Powietrze

Refleks: 2
Intuicja: 3

Broń podstawowa

Brak

Zbroja podstawowa

Lekka (+5 PT trafienia)

PT trafienia cię (Refleks x5 + Zbroja)

10 (15 w zbroi)

Ziemia

Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Woda

Siła: 2
Sposstrzegawczość: 3

Pustka

Liczba wydanych punktów pustki: 2

Prestiż: 119

Czary:

Wyczucie, Zespolenie, Przywołanie,
Ochrona przed złem, Stal, która kasa,
Ogień z niebiańskiej kuźni, Jadeitowa
pułapka, Z blaskiem Onnotangu,
Błogosławieństwo Amaterasu (wy-
uczony)

Umiejętności:

Shintao	3
Historia	2
Kaligrafia	3
Medytacja	3
Nazodo	2
Prawo	2
Heraldyka	2

Rany

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

Szkoła: Agasha

Ranga:

Zalety i Wady:

Litościwy -2
Pech -6

Chwata: 1

□□□□□□□□□□

Honor: 2

☒☒☒☒☒□□□□□□

Punkty doświadczenia:

Wytatuowany Szaleniec

Coś jest nie tak.

Zupełnie nie tak.

Nie pamiętasz swojego *gempukku* i przypominasz sobie tylko kilka rzeczy, które były przedtem. Ciemność. Ciemność. Ciemność. Węże, może pełzające po twojej skórze. Węże i pająki. I skorpiony. W żyłach masz ogień. Twoje oczy błędzą w powietrzu.

Czasem udaje ci się skupić na tyle, by coś sobie przypomnieć - najczęściej, że się skupiasz.

Coś poszło nie tak.

Zupełnie nie tak.

Twoja skóra nie jest twoja. Twoja krew nie jest twoja. Coś ci dali. Coś do picia. To cię spaliło, jakbyś połknął spadającą gwiazdę. Coś... coś... coś jest nie tak.

Biegłeś. To pamiętasz. Biegłeś, tak szybko i tak długo, jak mogłeś. Pamiętasz, że ktoś biegł za tobą. Pamiętasz, że coś pęczyło w powietrzu. Masz rany - świeże, krwawe rany - stąd wiesz, że ktoś nie chciał, byś biegł. Ale on został daleko z tyłu.

A może cię szukają?

Nie. Na to jesteś za sprytny.

No i znasz tajemnicę. Wielką, ogromną tajemnicę. Masz ją na końcu języka, ale jakoś nie może się wydostać. Z tego się śmiesz. A inni patrzą dziwnie, kiedy się śmiesz.

No i dobrze.

Nie znają tajemnicy.

JAK ODGRYWAĆ SZALEŃCĄ?

Święta racja - podczas twojej ceremonii *gempukku* coś poszło zupełnie nie tak. Postradałeś od tego zmysły.

Przeczytaj powiedzenia na marginesach i wszystkie poprzekręcaj.

Szczekaj na trawę.

Wyj do słońca. Zarzekaj się, że to księżyc.

Obudź wszystkich w środku nocy, żeby ich ostrzec, że gwiazdy na nich patrzą.

Jesteś obłąkany. W twoich żyłach płynie krew Toga-shiego i nic nie możesz z tym zrobić.

Póki cię nie znajdą.

Bo wtedy cię zabiją

(szaleńczy grymas).

Ale najpierw muszą cię znaleźć.





Legenda Pięciu Kęgów

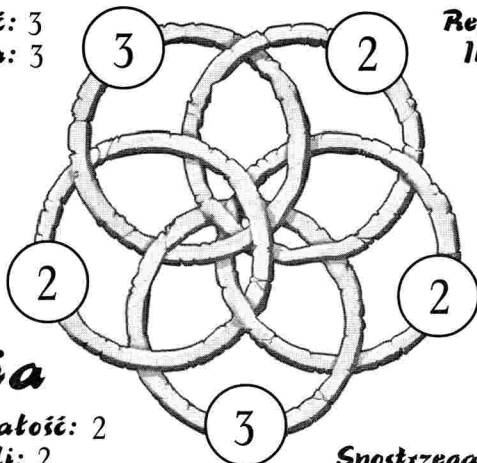
Imię: Wytatuowany szaleniec

Klan: Smoka

Profesja: Ise zumi

Ogień

Zręczność: 3
Inteligencja: 3



Ziemia

Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Powietrze

Refleks: 2
Intuicja: 2

Woda

Siła: 2
Spostrzegawczość: 2

Pustka

Liczba wydanych punktów pustki: 3

Prestiż: 137

Tatuaże:

Pajak

Skorpion

Smok

Broń podstawowa

Pięść Oz1

Zbroja podstawowa

Brak

PT trafienia cię
(Refleks x5 + Zbroja)

10

Umiejętności:

Nazado	3
Shintao	2
Walka wręcz	3
Rzemiosło: bonsai	2
Medytacja	2
Skradanie się	2
Obrona	3

Rany

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

Szkoła: Agasha

Ranga: 1

Zalety i Wady:

Oświecony szaleniec -6
Asceta -3

Chwata: 1

□□□□□□□□□□

Honor: 1

☒☒☒☒☒□□□□□□

Punkty doświadczenia:



Dodatki





Dodatek I: Rokugańskie smoki

Najbardziej tajemniczy z Klanów Cesarstwa przyjął nazwę najbardziej tajemniczej z rokugańskich istot: smoka. Zachodnie wyobrażenie tego stworzenia bardzo różni się od jego rokugańskiej postaci - smoki Cesarstwa to nie gigantyczne jaszczury, które porwają dziewice, odbierają krasnoludom ich skarby i, generalnie, stanowią dopust boży. Rokugańscy bohaterowie nie zabijają zatem smoków, lecz uczą się ich mądrości. Celem niniejszego opracowania, przedstawiającego sylwetkę najukochańszego i najstrasznieszego zarazem mieszkańca Rokuganu jest podsuniecie prowadzącemu sposobów wprowadzania smoków do kampanii i poinstruowanie graczy, jak zachowywać się w razie spotkania z tą starożytną istotą.

KRAINY SMOKÓW

Po pierwsze, smoki nie są z tego świata - istnieją naraz w dwóch rzeczywistościach, choć jedna przeważa czasem nad drugą. Pochodzą z innej sfery egzystencji, z równoległego wymiaru, który Rokugańczycy zwą „światem duchów”. Przebywa w nim Władca Wszystkich Smoków, który włada tym rodzajem, niczym Szmaragdowy Cesarz Rokuganem, a wszystkie smoki są mu posłuszne i wszystkie składają mu hołd. Nawet Togashi winny jest posłuszeństwo swemu Władcy.

Zdarzało się, że ludzie trafiali na Smoczy Dwór, czy dzięki własnym staraniom, czy to zabrani tam przez potężniejsze od siebie istoty. Wszyscy oni odkrywali wkrótce, że czas płynie tam w zupełnie inny sposób - na przykład, pewien samuraj odwiedził Dwór, a gdy go opuścił okazało się, że trafił w odległą przeszłość. Prze-

żył w niej wiele lat, nim pojął, że przodek, którego miecze odziedziczył, to w rzeczywistości on sam. Opowiada się również o ludziach, którzy powracali ze Smoczego Dworu wyposażeni w potężne *nemuranai*, które służyć mogły jednemu tylko celowi, a po jego wypełnieniu znikwały. Znana jest wreszcie historia młodej szlachcianki, która przypadkiem zawędrowała na ziemie smoków i powróciła z nich z kilkuletnim synem. Jej przygody (zebrane w „Historii o Hoshim”) stanowią popularną inspirację dla rokugańskich pisarzy, twórców sztuk i aktorów.

Szmaragdowe Cesarstwo zdaje się w wielu punktach przecinać z Krainami Smoków, częstym jednak motywem, otwierającym opowieści o podróżach do nich, jest opis jeziora, którego gładka niczym lustro toń skryta jest pod oparem mgły. Przybywszy nad nie, samuraj słyszy odległą pieśń, wzywającą go na drugi brzeg, a gdy dochodzi do lustra wody, odkrywa, że czeka tam na niego łódź. Wstępuje do niej, zagłę wypełnia wiatr, a samuraj spostrzega, że kadłub nie marszczy gładkiej tafli wody.

Inna opowieść traktuje o jaskini, której wejście wykute jest w kształt smoczey głowy. Z otwartej paszczy wieje lekki wietrzyk, kiedy jednak ktoś się zbliża, wnet zmienia się w wichurę, która pozwala przejść tylko najsilniejszym. Słyszy się też czasem o gwiazdzistych schodach, prowadzących w górę, w niebo - w tej wersji Krainy Smoków zdają się być częścią naszego świata, położoną tuż nad chmurami.

Bohaterowie, którym udaje się trafić do Krain Smoków wnet odkrywają, że ich mieszkańcy posiadają tam kształty zupełnie inne, niż te, w których odwiedzają Rokugan. Posiadają fizyczną postać (którą, skądinąd, zmieniają, gdy tylko zachodzi taka potrzeba), pięknie opisaną przez pisarza z Klanu Feniksa, Isawa Gojundo, w słynnej książce „Krainy Smoków”;

„Istoty te są pięknie i szlachetne - patrzyłem na nie, jakbym spoglądał w słońce i nawet, gdy starałem się spoglądać na nie kątem oka, lśniły jak najgładsze lustro. Mogę rzec tylko, że są silne i potężne, ich nogi są szerokie, jak najstarsze pnie w Puszczy Shinomen, a oczy lśnią ogniem gwiazd. Mają rogi jeleni i oblicza lwów, ozdobione przez długie brody i wąsy. Ich stopy i grzbie ty porastają łuski. Są tak szybkie, że potrafią prześcignąć błyskawicę. Gdy mówią, nie poruszają ustami i nie wypowiadają słów, lecz przesyłają obrazy, wypełniające umysł. Obrazy są piękne i

ich język jest piękny, nie zaśmiecony wyrazami. Marzyłem, by wolno mi było już nigdy ich nie opuszczać, lecz gdy nastał świt, całowały moje łzy i przyniosły na moje powieki sen lekki, jak najprzedniejszy jedwab. Ogarnął mnie ich oddech, słodki jak najśodsza z perfum”.

SMOKI W ROKUGANIE

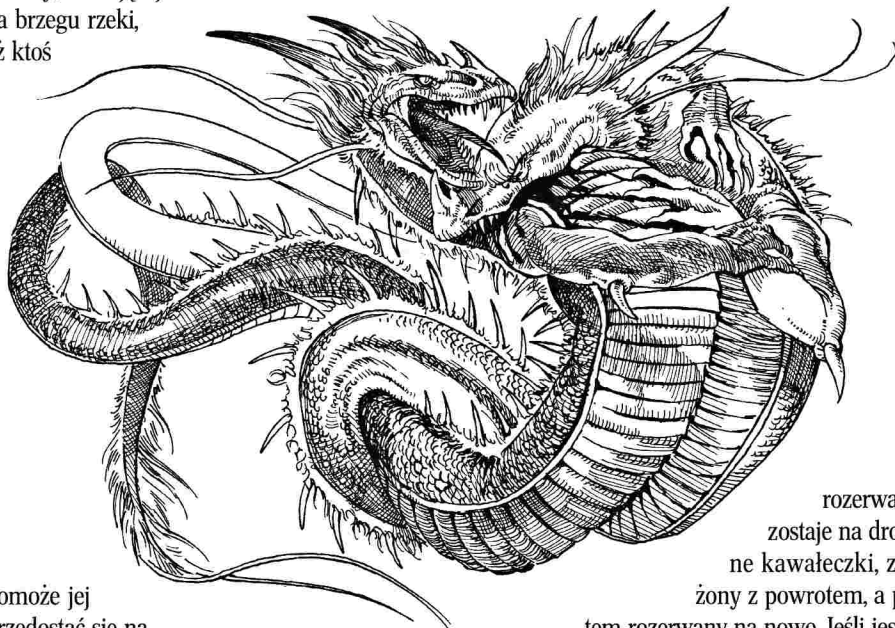
Smoki potrafią zmieniać kształt i gdy odwołują Cesarstwo, przyjmują taką postać, jaka im się podoba - często wyglądają jak fizyczna manifestacja Żywiołów, na przykład Smok Burzy zwykły pojawiać się jako skłębiona masa ciemnych chmur, deszczu i błyskawic, mknąc po niebie z rykiem gromu, Smok Ognia zaś lubi przyjmować postać kotłujących się płomieni o lśniących oczach i czarnych zębach. Czasem, smoki przyjmują i ludzką postać, najczęściej po to, by przekazać zbyt dumnemu lub pospolitemu człowiekowi lekcję cnoty i pokory.

Niekiedy zachowują się pięknie i przyjaźnie, jak opisał Gujondo, czasem znowu są okrutne i dzikie - zależnie od kaprysu i towarzystwa. Mogą przyjąć postać pięknej kobiety, czekającej na brzegu rzeki, aż ktoś

ture wszechświata daleko lepiej, niż człowiek mógłby sobie zamarzyć. Mówiąc wprost - smoki grają według własnych reguł. Przyjrzyjmy się więc tym regułom.

Smoki nie są, w gruncie rzeczy, shugenja - po prostu, rozumieją wszechświat tak doskonale, że bez trudności posługują się mocą, którą ludzie porównać mogą wyłącznie do magii. Mogą zatem rzucać wszystkie czary opisane w podręczniku podstawowym oraz w dodatkach, nie używają jednak *maho*. Używając zaklęć, nie muszą wykonywać żadnych rzutów ani czytać zwojów. Smoki żywiołów najchętniej korzystają, rzecz jasna, z magii stosownego dla nich elementu.

Ponadto, jak wspomniano powyżej, smok przybrać może dowolną postać - przemiana dokonuje się w oślepiającym błysku światła i zajmuje jedną akcję. Jedna myśl wystarczy mu, by przenieść się do swojego świata. Żaden śmiertelnik nie jest w stanie zranic - nie wspominając nawet o zabiciu - smoka, a każdy dość głupi, by zaatakować starożytną istotę w mgnieniu oka



pomoże jej przedostać się na drugą stronę, a nawet strumienia złotego światła, przemawiającego miękko jak jedwab szeptem.

Smoków nie można opisać za pomocą Cech - równie dobrze mógłbyś próbować spisać statystyki Pani Słońce czy Pana Księżyca. Są częścią Niebiańskiego Porządku, rozumieją jednak na-

rozerwany zostaje na drobne kawałeczki, złożony z powrotem, a potem rozerwany na nowo. Jeśli jesteś ciekaw takich rzeczy - cały ten proces zajmuje jedną akcję i nie wymaga od smoka żadnych rzutów.

Smoki mogą wykonać tyle akcji w rundzie, ile chcą. I zawsze wygrywają inicjatywę.

Szansa na to, że smok przyłączy się do drużyny równa się mniej więcej prawdopodobieństwu

POWIEDZENIA ISE ZUMI

Nie używaj dwóch rąk, gdy wystarczy jedna.

Krytyka to uprzejmość w przebraniu.

Wróżbita nie może przepowiedzieć własnych losów.

Uprzejmość to krytyka w przebraniu.

W całym świecie, człowiek jest jedyną istotą, która nauczyła się kłócić.

Nie przejmuj się żadnym życiem poza obecnym. Żyjesz w jednym świecie na raz.

Wiele rąk to wiele pracy.

Najtrudniej zadać najprostsze pytanie.

Mrugnij - i przeleci osiemdziesiąt lat.

Nie wszystkie kwiaty rodzą owoce.

Zamiast uczyć innych, ucz siebie. To wystarczająco trudne.

Dyskusja o sztuce miecza:
„Jeden człowiek, jeden miecz, jedno uderzenie” - Kakita
„Dwie ręce” - Mirumoto

wygrania w totolotka. Trzy razy pod rząd. Zobaczyć tę potężną istotę - to powinno być szczytem marzeń bohatera, a ty, Mistrzu, pamiętaj, że jeśli zaczniesz nadużywać smoków, szybko spowszednieją graczom. A powinny być tajemnicze, potężne, niepojęte i magiczne - w żadnym wypadku nie pospolite.

Istnieje siedem smoków, które Rokugańczycy potrafią nazwać i rozpoznać. Pierwsze pięć to tak zwane „smoki żywiołów” - smok ognia, ziemi, powietrza, wody i pustki. Spośród nich najłatwiejszą do identyfikacji i najbardziej cielesną postać ma Smok Ziemi, który zwykł za każdym razem ukazywać się w tym samym kształcie - długiego, wijącego się, pokrytego łuskami węża, który wygląda jak ulepiony z gliny i kamieni. Potrafi latać, woli jednak przemieszczać się, ryjąc pod ziemią. Smok Ognia wygląda nader charakterystycznie - jak wijące się w nieskończoność płomienie. Smok Wody, ze swej strony, nigdy nie przybiera tej samej postaci dwa razy - choć lubi węzowe sploty, szpony i pletwy. Smok Powietrza, jak powiadają, jest niewidzialny, nikt jednak nie potrafi stwierdzić tego z całą pewnością, Smok Pustki zaś objawia się tylko w snach bohaterów, ci zaś

nigdy nie potrafią potem przypomnieć sobie, jak wyglądał.

Gdy na niebie szaleje straszliwa burza, śmiertelnym zdarza się zobaczyć „smoka burzy”, fizyczną postać Fortuny Gromu i Ognia, Osano-Wo. No i wreszcie, smokiem jest Togashi. Niektórzy sądzą zresztą, że wszystkie dzieci Słońca i Księżyca należały do tego rodzaju, albo przynajmniej potrafiły przyjmować jego postać, to jednak mógłby potwierdzić z pewnością wyłącznie Yoku-ni. W każdym razie, stosunki Togashiego z pozostałymi smokami są owiane równie nieprzeniknioną mgłą tajemnicy, jak jego górskie schronienie. Nigdy nie widziano, by z nimi rozmawiał, zdarza mu się jednak pod różować do Krain Smoków i nawet zabierać tam ludzi śmiertelnych.

Smocza egzystencja odbywa się na poziomie o niebo wyższym, niż ludzka - niektórzy shugenja Feniksa sądzą, że istoty te są kompletnie świadome swojego miejsca w Niebiańskim Porządku i że to właśnie daje im niezmierzone moce, choć jednocześnie krępuje. Człowiek, jak twierdził pewien mędrzec, nigdy nie jest pewien, co mu przeznaczono i ta niewiedza daje mu odrobinę wolności, smok zaś, przed którym taniec



żywiółów nie kryje tajemnic, żyje pod jego dyktando, nie może zatem odmienić swojego losu. Być może nawet niejasność człowieczych losów czyni z ludzi kowali własnego przeznaczenia. Być może.

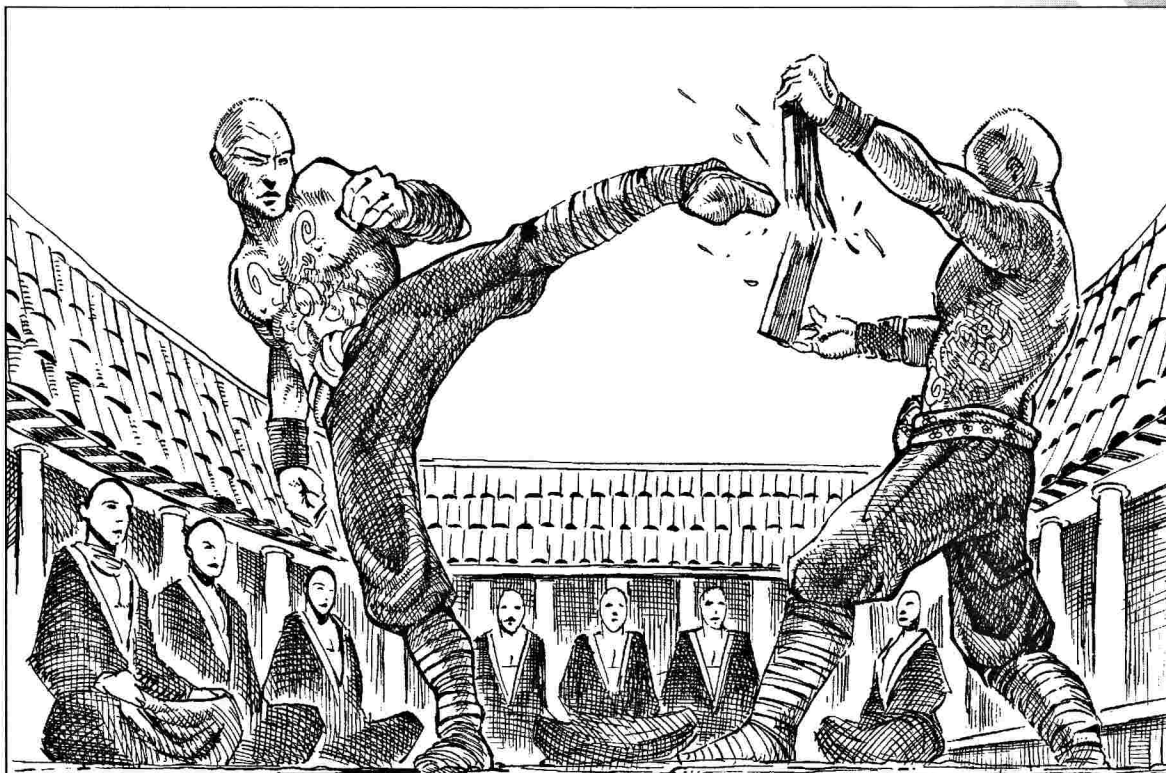
Dodatek II: Kaze-do

Gdy Shinsei odszedł w Krainy Cienia, wielu Rokugańczyków postanowiło naśladować jego uczniów (takich, jak słynny Uikku) i spędzić życie na cichej kontemplacji. Odrzucali wszelki luksus, z lubością otaczając

się przedmiotami o znaczeniu symbolicznym, by wprawiać swój umysł w stan nieustającej medytacji. Obserwując, jak potężniejsza klasa samurajów, rozumieli, że to do wojowników należy przyszłość Cesarstwa, i choć wielu nie podobała się pogarda, z jaką nowa szlachta traktuje chłopów, milczeli, pozwalając życiu płynąć swoim torem. Jeden z mnichów nie umiał jednak bezczynnie przyglądać się niesprawiedliwości. Postanowił coś z tym zrobić.

Wszystko zaczęło się, gdy trzeci Hantei zakazał chłopom posiadania broni. Z prawa tego skorzystali przede wszystkim bandyci, gobliny, ogry i wszelkiej maści łobuzy. Chłopi zwrócili się o pomoc do samurajów, większość prośb pozostała jednak bez echa. Wtedy właśnie Togashi Kaze, *ise zumi* z Klanu Smoka, zmieniać zaczął oblicze Rokuganu dzięki swej sztuce walki, zwanej „dłonie i stopy”.

Jiujutsu trafiło na bardzo podatny grunt - łatwo było się go nauczyć, a Kaze okazał się świetnym nauczycielem. Zwykł ponadto wchodzić do herbaciarni, podchodzić do samuraja i w twarz rzucać mu oskarżenie o tchórzostwo. Potem wychodził na zewnątrz i czekał, aż samuraj sięgnie po miecz. A że każdy jeden wojownik pogardzał nieuzbro-





PODSUMOWANIE CHWYTÓW

1. Chwytający wykonuje test Zręczności + Walki wręcz na PT równym Zręczności przeciwnika x 5

2. W przypadku powodzenia, przeciwnik otrzymuje obrażenia jak podczas normalnej Walki wręcz (Siła + 0z1)

3. Schwytna postać otrzymuje obrażenia w każdej następnej rundzie, dopóki nie pobije chwytającego w przeciwnym teście Siły lub Zręczności + Walka wręcz.

jonym mnichem (Kaze nigdy nie używał broni), szybko lądował na ziemi ze zdrtwiałą prawą ręką i stopą mnicha, uciskającą szyję. Tego rodzaju pokazy zapewniły Kaze uwielbienie chłopów i zdecydowaną niechęć innych klas społecznych.

Togashi Kaze podróżował zatem po Rokuganie i uczył jiujutsu każdego, kto chciał je poznać - a jego uczniowie przekazywali sekret sztuki walki dalej. Po latach także samuraje zaczęli zgłaszać się do mnicha, by poznać jego technikę, odmawiał jednak uczenia samurajów tak długo, jak długo Cesarz utrzyma dekret zakazujący chłopom posiadania broni.

W końcu mistrzem zainteresował się sam Syn Słońca - nakazał, by sprowadzić go na dwór. Kaze przyjął zaproszenie, a gdy stanął przed obliczem Cesarza, ten zażądał pokazu jego technik. *Ise zumi* odmówił. Hantei wpadł w furję - jeden z jego poddanych śmiało odmówił wykonania rozkazu! - nakazał więc Szmaragdowemu Championowi, by zaatakował Kaze, aby tym sposobem poznać sztukę samoobrony.

Wtedy Kaze rzekł, że nie podniesie ręki na Szmaragdowego Championa, nawet, by ratować życie. Słyszając te słowa, Doji Kuzume, ówczesny Champion, odmówił wykonania polecenia, poinformował Cesarza, że nie może zamordować człowieka, który się nie broni i poprosił o pozwolenie na *seppuku*. Hantei zgodził się.

Potem Syn Słońca zwrócił się do Matsu Noshina, mianował go nowym Championem i rozkazał, by - jako swój pierwszy obowiązek - zabił Kaze. Bez chwili wahania, Lew

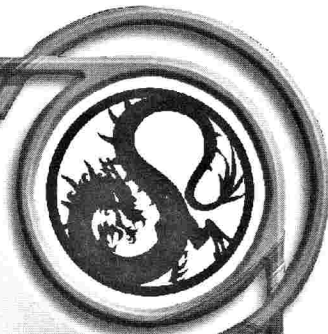


dobył miecza z *saya* i ściął wytatuowanego mnicha. Tak właśnie umarł Togashi Kaze, nie wyjawiając ani jednemu samurajowi tajemnic swej techniki.

Po wielu latach samurajom udało się wreszcie nauczyć sztuki walki wręcz, stało się to jednak stosunkowo niedawno. Dziś wiele szkół wojowników naucza własnej wersji *jiujutsu* - najczystsza jego postać wciąż uprawiają jednak wyłącznie chłopcy i *ise zumi*.

DWA STYLE

Podstawy używania sztuki walki wręcz opisane zostały w podręczniku podstawowym, gracz, który pragnie wcielić się w *ise zumi* znajdzie jednak poniżej kilka dodatkowych szczegółów.



Jiu-jutsu to sztuka walki, w której nie używa się broni - tylko gołych dłoni i stóp. Kaze używał masy przeciwnika i jego siły przeciwko niemu samemu, stosując techniki rzutów, umożliwiające mu obalenie i rozbrajanie pijanych samurajów. Zawsze przedkładał obronę nad atak - zwykły mówić:

- Jeśli jesteś dość szybki i dość mądry, zawsze zrozumiesz, co planuje przeciwnik, nim ten zdąży zadziałać. Jeśli jesteś dość szybki i dość mądry, zawsze zdołasz go pokonać. Zabijają tylko okrutni.

Współczesne techniki walki wręcz całkiem niemal zatraciły filozofię mnicha, wciąż jednak stosują się do jego zasad. Najbliższa oryginalnemu stylowi technika, zwana *kaze-do*, jest pasywna i niemal pozbawiona przemocy - samuraje, którzy pragną przede wszystkim zniszczyć przeciwnika, stosują brutalniejsze style *jiu-jutsu*. Stąd gracz, którego postać posługiwać się ma delikatniejszą sztuką, powinien wpisać na kartę „Walka wręcz (*kaze-do*)”, ten zaś, któremu odpowiada brutalniejsza forma walki - „Walka wręcz (*jiu-jutsu*)”. Obie techniki nie różnią się w obrębie zasad gry, odróżniają je bowiem tylko preferowane rodzaje ciosów.

Droga pokoju

Kaze-do opiera się właściwie wyłącznie na rzutach, podcięciach i uciskach nerwów. Poniżej zamieszczamy listę najpopularniejszych manewrów - jak zwykle jednak, jeśli twórczy gracz wymyśli znakomite posunięcie, którego nie ma w zestawieniu, powinien mieć szansę je wykorzystać (wykonując jedno czy dwa Podbicia).

RZUTY I PODCIĘCIA

Rzut polega na wykorzystaniu masy, siły i budowy przeciwnika, by obalić go na ziemię. Podcięcie to manewr polegający na takim kopnięciu nóg przeciwnika, by stracił równowagę.

Jeśli bohater usiłuje rzucić przeciwnikiem, musi przetestować swoją Zręczność + *Kaze-do* na PT równym 5 x Zręczność nieprzyjaciela. Jeśli test się nie uda, przeciwnik nie zostaje przetrzucony, jeśli zaś się po-

wiedzie, rzucany wykonuje test Zręczności + Walka wręcz lub Wysportowane na PT 15 +5 za każde podbicie, jakie zadeklarował rzucający. W razie niepowodzenia, otrzymuje obrażenia (zwyčajne, jak w walce wręcz - Siła + 0z1). Powodzenie sprawia, że choć przeciwnik został przetrzucony, unika obrażeń i może działać normalnie. Jeśli rzucony otrzymał obrażenia, PT trafienia go w następnej rundzie wynosi 5. A! I nie zapomnij zwiększyć obrażeń o ilość Podbic!

CHWYTY

Bohater, który chce chwycić przeciwnika, stosuje się do procedury bardzo podobnej, jak opisana powyżej.

Po pierwsze, chwytający robi test Zręczności + Walka wręcz na PT równym Zręczności chwytanego x 5.

Jeśli test się powiedzie, schwytywany otrzymuje normalne obrażenia, jak przy ataku wręcz (Siła + 0z1). Obrażenia takie będzie otrzymywał, póki się nie wyrwie.

Od pierwszej rundy schwywania - jeśli, oczywiście, ma jeszcze wolną akcję - cel ataku może próbować się wyrwać. Obydwaj przeciwnicy wykonują w tym celu Test Przeciwnostawny Siły lub Zręczności + Walka wręcz.

Jeżeli chwytany nie uwolni się, na początku każdej kolejnej rundy otrzymuje automatycznie obrażenia. Trwa to, póki nie zdoła się wyswobodzić.

JIUJUTSU

Bohaterowie, którzy chcą posługiwać się brutalniejszą sztuką walki powinni, oprócz stosowania powyższych manewrów, używać zasad opisanych w podręczniku podstawowym. Obrażenia podczas ataku wręcz wynoszą zawsze Siła + 0z1 - jeśli gracz chce zastosować jakiś specyficzny cios, na przykład w oko lub splot nerwowy, powinien zadeklarować podbicia, by zwiększyć obrażenia. Tak, to znaczy, że przeciętne obrażenia zadawane za pomocą *jiu-jutsu* wykoszą około 15, co wystarczy, by sprowadzić przeciętnego samuraja na poziom -3. Nieźle, jak na atak gołymi rękami, nie?

PODSUMOWANIE RZUTÓW I PODCIĘĆ

1. Rzucający wykonuje test Zręczności + Walki wręcz na PT równym Zręczności przeciwnika x 5

2. Jeśli test się powiedzie, rzucany wykonuje rzut na Zręczność + Walka wręcz lub Wysportowane na PT równym 15 + 5 za każde Podbicie, które rzucający zadeklarował podczas swojego testu.

3. Jeśli rzuconemu uda się test, upada, nie odnosi jednak obrażeń i może działać normalnie.

4. Jeśli rzuconemu nie uda się test, upada na ziemię, odnosi obrażenia (Siła + 0z1) i zostaje ogłuszony (PT trafienia = 5).



PRZYKŁADOWE PRZEDMIOTY I ICH ŻYWIÓŁY

1 Żywiół:
Płomień (Ogień)
Woda w strumieniu
(Woda)
Wietrzyk (Powietrze)
Stół (Ziemia)

2 Żywioty:
Świeca (Ogień i Ziemia)
Czarka z porcelany
(Ogień i Ziemia)
Sake (Woda i Ziemia)

5 Żywiółów:
Katana

Dodatek III: Ze zwojów ro- dziny Agasha

PRZEKSZTAŁCENIE

Podstawowy PT: 5 na Żywiół
Czas rzucania: 1 Runda na Żywiół
Czas trwania: Stały
Mistrzostwo: 7
Podbicia: Patrz niżej

Efekt: Przekształcenie to nowy czar „podstawowy”, dostępny wyłącznie dla shugenja Agasha. Czarownicy z tej szkoły podchodzą do świata duchów zupełnie inaczej, niż przedstawiciele pozostałych magicznych uczelni - zwykły shugenja zapyta kamienia co najwyżej „Kto tędy przechodził”, Agasha zaś chętnie zada mu pytanie: „Co się stanie, jeśli zmielę cię na proszek i zmieszam z tamtą skałą?”. Zamiłowanie do eksperymentów pozwoliła czarownikom Smoka zrozumieć podstawy przejściowej natury Żywiółów.

Zakłęcie Przekształcenia (logiczne, skądinąd, uzupełnienie podstawowej trójki - Wyuczucie, Przywołania i Zespolenia) pozwala shugenja przekształcić jeden Żywiół w inny. Prosta przemiana, na przykład skały w wodę, jest stosunkowo łatwa - jeśli jednak czarownik zechce zamienić w wodę kataną, czeka go jednak zdecydowanie trudniejsze zadanie. Odwrotna zamiana - wody w kataną - jest zupełnie niemożliwa, efektem zaklęcia jest bowiem stosowna ilość jednego z czterech żywiołów manifestujących się fizycznie, a więc żyźna ziemia, czysta woda, płomień lub tchnienie powietrza.

Wraz ze zmianą postaci fizycznej, przekształceniu ulegają również duchy żywiołów, jeśli więc woda zmienia się w ziemię, duchy tej wody staną się duchami ziemi - i zatracą pamięć o swojej wcześniejszej postaci. Duchy

zmieniają się nawet, jeśli któryś z żywiołów przemienianej materii nie ulega przekształceniu - gdy, na przykład, czarka sake staje się czarką wody.

PT Przekształcenia zależy od rodzaju zmienianego obiektu. Po pierwsze, ustal ilość żywiołów, która podlegać będzie przemianie - przykłady znajdziesz na marginesie. Następnie dodaj do siebie ich liczbę, oraz jeden za żywioł, w który pragniesz obiekt przemienić. Pomnóż wynik razy 5 - otrzymasz podstawowy PT testu. Czas rzucania zaklęcia równy jest ilości Żywiółów.

Przykład:

Agasha Tamori próbuje zamienić świecę w wodę. MG stwierdza, że świeca składa się z dwóch żywiołów (Ziemi i Ognia), a Woda to, rzecz jasna, jeden żywioł. Dodaje następnie Żywioty i określa, iż rzucanie zaklęcia potrwa trzy Rundy i wymagać będzie testu na PT (3x5) 15.

Zakłęcie Przekształcenia nie działa na obiekty Przebudzone - czyli ludzi, istoty żywe i *ne-muranai*, ich wola jest bowiem zbyt silna. Dotyczy to również Żywiółów znajdujących się w bezpośredniej z nimi styczności - nie można zamienić Powietrza w czyichś płucach w Ogień czy Ziemię.

Przedmioty Kagaku

Poniższe przedmioty wykonać i stosować może postać posiadająca umiejętność *Kagaku*. Aby wytworzyć których z nich, bohater przetestować musi Inteligencję + *Kagaku* na PT podanym przy opisie każdej z rzeczy. Znajdziesz tam również czas wykonywania przedmiotu.

MOEAGARU (PAPIER BŁYSKOWY)

PT wytworzenia: 10

Czas wytworzenia: 10 minut

Moeagaru to cienka karta ryżowego papieru, którą nasączono chemikaliami zapalającymi się od tarcia. Wystarczy więc, by shugenja pocierał papier przez chwilę, a wybuchnie jasnym płomieniem i spali się w mgnieniu oka.

Moeagaru nie powoduje poważniejszych obrażeń, jeśli jednak zabłyśnie w pobliżu oczu, może oślepić na jedną akcję. By uniknąć oślepienia, postać, którą porazić ma błysk papieru, wykonać musi test Refleksu (poziom trudności waha się od 10 do 20, zależnie od okoliczności).

POLUVORA (PROCH CZARNY)

PT wytworzenia: 20

Czas wytworzenia: 1 dzień na porcję

Gajini, którzy przed wiekami napadli na Otosan Uchi stosowali czarny proch, który nazywali „*poluvora*” - po wielu latach shugenja Agasha udało się odtworzyć jego skład, choć już pierwsze eksperymenty dowiodły, że jest - w najlepszym razie - bardzo groźny.

„*Poluvora*” to niebezpieczna substancja (Agasha nie wpadli jeszcze na to, by stabilizować ją saletą), zbyt nieprzewidywalna, by znalazła zastosowanie na polu bitwy, Rokugańczycy nauczyli się jednak wytwarzać z niej fajerwerki.

Każda „porcja” *poluvory* zadaje 1 kostkę obrażeń.

HINEMURI (UŚPIONY OGIEŃ)

PT wytworzenia: 10

Czas wytworzenia: 2 godziny na dawkę

Hinemuri, czyli uśpiony ogień, to rzadka, przejrzysta ciecz, reagująca na drobne i nagłe zmiany temperatury. Zazwyczaj, smaruje się nią cienko jakąś powierzchnię i pozwala, by odkrył ją ktoś nie spodziewający się niczego. Kiedy bowiem temperatura powierzchni wysmarowanej *hinemuri* zmieni się (gdy, dajmy na to, koś jej dotknie - a nawet na nią dmuchnie), ta natychmiast stanie w ogniu. Płomień nie rani, chyba, że dotyka skóry przez dłuższy czas - w takiej sytuacji zadaje 1z1 obrażeń na rundę.

ĖKITAI KEMURI (PEŁNY DYM)

PT wytworzenia: 10

Czas wytworzenia: 1 godzina na dawkę

Ėkitai Kemuri to kleista ciecz, która, gdy ją zapalić, wytwarza gęsty, czarny dym, od którego pieką oczy i gardło. *Ėkitai Kemuri* pali się przez mniej więcej dziesięć minut na dawkę - a jeśli ktoś chce przebić się przez zasłonę dymu, musi wykonać test Wytrzymałości na PT 10 (można go zwiększyć, deklarując podbicia podczas tworzenia substancji).

Nemuranai Klanu Śmoka

DAISHO MIRUMOTO

W daisho, którego używał pierwszy Mirumoto, drzemią dziś duchy kilku pośród z największych szermierzy w historii Rokuganu. Miecze posłuszne są wyłącznie potomkom twórcy techniki dwóch mieczy - samuraje spoza rodziny Mirumoto nie zdołają nawet dobyć ich z *saya*.

Każdy z mieczy posiada inną moc. Po pierwsze, posługująca się którymkolwiek z nich osoba poznaje natychmiast Szkołę i Rangę każdego przeciwnika, z którym się mierzy. Po wtóre, podczas ustalania obrażeń katana pozwala rzucić i zatrzymać dodatkową kostkę na każdą Rangę Szkoły Mirumoto, którą zna walczący nią szermierz. Po trzecie, wakizashi podnosi PT trafienia władają-





PICIE ELIKSIRÓW

Samuraj może pić wiele eliksirów na raz, ale nie bez ograniczeń - jeśli w brzuchu wiruje ci zbyt wiele magii, zaczyna zbierać cię na wymioty.

Bohater może zatem każdego dnia wypić tyle magicznych wywarów, ile wynosi jego Ziemia.

Przedawkowanie powoduje paskudne efekty uboczne, które pozostawiamy znieprawionej inwencji Mistrza Gry.

cego nim samuraja o 5 na każdą Rangę Szkoły Mirumoto, którą opanował.

ZBROJA MIRUMOTO

Zbroja założyciela rodu Mirumoto nie podnosi PT trafienia, czyniąc w zamian swego posiadacza silnym jak góra.

Przedstawiciel rodu Mirumoto, który nosi tę zbroję, dodaje do swoich Ran tyle Poziomów Ran -0, ile Rang Szkoły Mirumoto posiada.

MONETA KITSUKIEGO

Choć Kitsuki nie należał do najwybitniejszych shugenja, udało mu się osiągnąć pewien sukces jako czarownikowi. Stworzył mianowicie prostą monetę, która zaczyna lśnić na czerwono, gdy trzymająca ją osoba skłamię. Człowiek, który dzierży monetę nie widzi przy tym jej blasku - dostrzegałny jest on tylko dla obserwatorów.

OKULAR AGASHY

Ta niewielka, wypukła soczewka powiększa wszystko, na co shugenja ją zwróci - a po chwili czarownik widzieć zaczyna strukturę Żywiół obserwowanego obiektu (Żywiół, z których składa się przedmiot, układają się w warstwy - jak we współczesnym zdjęciu w podczerwieni).

LATARNIE ZMIERZCHU (YURUGE CHOCHIN)

Yuruge chochin to papierowe latarnie, w których zamknięto niewielkie duchy ognia. Lampiony reagują na ustne polecenia („Jaśniej!” „Ciemniej!”) i mogą nawet emitować skupioną wiązkę światła. Nie wymagają uzupełniania paliwa, trzeba jednak wykonywać regularne testy Ognia + Wiedzy o Shugenja na PT 15, by odpowiednio sprawić przyjemność zasilającym lampiony duchom (MG może przyznać bohaterowi Dodatkowe Podbicia, jeśli ten odegra małą scenkę z latarnią). Jeśli rzut się nie powiedzie, urażony duch odchodzi i lampa gaśnie na zawsze - a stworzenie nowej to proces żmudny, shugenja musi bowiem skłonić kolejnego ducha, by zamieszkał w lampionie.

YON TANE-O MAKU (CZTERY ZIARNA DZIENNE)

Rodzina Agasha uprawia specjalne rośliny, których ziarna - jak mówią - posiadają cząstki każdego żywiołu. Jeśli bohater je po cztery takie ziarna dziennie, nie musi żywić się niczym innym. Niejeden Klan z ochotą kupuje *yon tane-o-maku* - szczególnie gorliwie zabiega o nie Krab,

wyposażający w magiczne ziarna zwiadowców Hiruma, udających się w Krainy Cienia.

Mizugusuri

Mizugusuri to eliksiry, które shugenja Agasha potrafią warzyć dzięki swej wiedzy o ziołach i znajomości tajemnych nazw żywiołów. Czarownik, posiadający umiejętność *mizugusuri* przygotować może każdy z poniższych wywarów - ich opisy rozpoczynają się od PT wymaganego w tym celu testu Inteligencji + Mizugusuri. Pozycja „Czas działania” zawiera informacje o tym, jak długo wywar działa na osobę, która go wypija, „Podbicia” opisują zaś możliwe efekty podbić, deklarowanych podczas testu warzenia naparu.

ZGUBA BAYUSHIEGO

PT: 10

Czas działania: Efekt natychmiastowy

Podbicia: Brak

Eliksir ten neutralizuje działanie dowolnej trucizny, oddziałującej na pijącego.

BRAT POWIETRZA

PT: 10

Czas działania: 5 tur

Podbicia: Czas działania

Brat Powietrza uodpornia pijącego na efekt wszystkich czarów Powietrza. Każde podbicie wydłuża działanie o 5 tur.

BRAT ZIEMI

PT: 10

Czas działania: 5 tur

Podbicia: Czas działania

Brat Ziemi uodpornia pijącego na efekt wszystkich czarów Ziemi. Każde podbicie wydłuża działanie o 5 tur.

BRAT OGNI

PT: 10

Czas działania: 5 tur

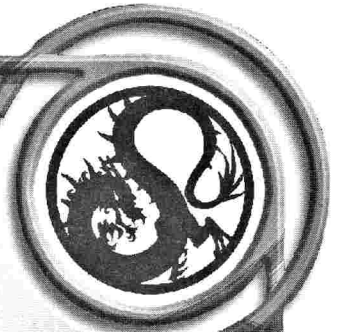
Podbicia: Czas działania

Brat Ognia uodpornia pijącego na efekt wszystkich czarów Ognia. Każde podbicie wydłuża działanie o 5 tur.

BRAT WODY

PT: 10

Czas działania: 5 tur



Podbicia: Czas działania

Brat Wody uodpornia pijącego na efekt wszystkich czarów Wody. Każde podbicie wydłuża działanie o 5 tur.

JĘZYK ŻURAWIA

PT: 15

Czas działania: 5 tur

Podbicia: Czas działania, Intuicja

Intuicja bohatera, który wypił Język Żurawia wzrasta o 1. Każde podbicie wydłuża działanie o 5 tur, dwa podbicia - pozwalają podnieść Intuicję o dodatkowy punkt.

ODDECH SMOKA

PT: 20

Czas działania: Efekt natychmiastowy

Podbicia: Obrażenia, liczba celów

Samuraj, który wypije Oddech Smoka ma Rundę, by przygotować się na strumień ognia, który zaraz tryśnie z jego ust. Płomień uderza w jeden cel, zadając mu 3z3 obrażeń - rani również zięjącego, zadając mu 1z1 ran. Za każde dwa podbicia w teście przygotowania zwiększyć można obrażenia (o kostkę rzucaną, nie zatrzymowaną) lub liczbę celów, które razić mogą płomień - zionięcie może jednak objąć najwyżej trzy osoby.

KOWADŁO ZIEMI

PT: 20

Czas działania: 5 tur

Podbicia: Czas działania

Wypiwszy ten wywar, bohater ignoruje poziomy otrzymywanych ran, póki nie zostanie „Obalony”. Działanie eliksiru można wydłużyć o 5 tur za każde podbicie.

MŁOT ZIEMI

PT: 10

Czas działania: 5 rund

Podbicia: Czas działania, Siła

Siła bohatera, który wypił ten eliksir wzrasta o 1. Każde podbicie wydłuża działanie o 5 tur, dwa podbicia - pozwalają podnieść Siłę o dodatkowy punkt.

UZDROWICIEL

PT: 20

Czas działania: Efekt natychmiastowy

Podbicia: Poziomy Ran

Uzdrowiciel leczy natychmiast jeden Poziom Ran - oczywiście, jak to zwykle w przypadku magii leczniczej, trwałe uszkodzenia (połamane kości, odcięte kończyny i temu podobne) nie zostają uleczone.

SERCE LWA

PT: 10

Czas działania: 5 tur

Podbicia: Czas działania

Wypiwszy Serce Lwa, samuraj może dodać swój Poziom Honoru do testów trafienia i obrażeń. Każde podbicie wydłuża czas działania naparu o 5 tur.

PŁYNNY OGIEŃ

PT: 20

Czas działania: Efekt natychmiastowy

Podbicia: Obrażenia

Nikt przy zdrowych zmysłach nie pije Płynnego Ognia. Naczynie z wywarem rzuca się w stronę nieprzyjaciela - gdy się stłucze, mikstura wybucha płomieniem, podpalając wszystko, na co się rozleje. Rzucający wykonuje test trafienia (Zręczność + najbardziej stosowna umiejętność - najczęściej Wysportowanie). Jeśli trafi, wszyscy przebywający w najbliższym otoczeniu upadającego naczynia testują Refleks na PT 10, by uniknąć ochlapania płonąca substancją (miotacz może deklarować podbicia, by zwiększyć PT uniknięcia ognia). W pierwszej rundzie Płynny Ogień zadaje 2z2 obrażeń, w każdej następnej oblepiony nim cel dostaje jedną dodatkową kostkę ran. Ilość kostek przyrasta, póki płonący nie zmyje z siebie Płynnego Ognia.

DYM

PT: 5

Czas działania: 5 tur

Podbicia: Czas działania, obszar działania, test Wytrzymałości.

Podobnie jak w przypadku opisanego powyżej Płynnego Ognia, eliksiru tego nie pije się, lecz rzuca. Uderzywszy, wywar zmienia się w smolisty dym (w jednym z wielu kolorów), który oślepia i dusi wszystkich w promieniu trzech metrów. Każdy, kto chce przejść przez chmurę, wykonać musi test Wytrzymałości na PT 10 - w razie niepowodzenia, upada, kaszląc i krztusząc się cuchnącym dymem. Jedno podbicie zwiększa czas działania o 5 tur, obszar działania o 1,5 metra lub PT testu Wytrzymałości o 5.

MIZUGUSURI

Trudno jest uwarzyć *mizugusuri*, jeszcze trudniej przechowywać je i chronić. Sporządzanie eliksiru polega zwykle na zebraniu stosownych ziół, sproszkowaniu odpowiednich kamieni, zamknięciu się z tym wszystkim w bezpiecznym laboratorium, w którym bez szkody dla całego zamku spowodować można eksplozję i spędzeniu tam mniej więcej trzech tygodni, do momentu, gdy mikstura osiągnie odpowiednią moc. Nawet, jeśli receptura jest doskonale znana, cały proces trwa nie mniej, niż czternaście dni.

Posiadacz wywaru również może liczyć się z niespodziankami, *mizugusuri* potrafią bowiem stracić stabilność. Miksturę bezpiecznie przechowywać można przez liczbę dni równą umiejętności *Mizugusuri shugenja*, który ją sporządził, za każdym jednak razem, gdy upłynie taka ilość dni (co trzy dni, na przykład, jeśli Agasha miał umiejętność 5), Mistrz Gry przeprowadza sekretny test na PT 10 (lub wyższym, jeśli z płynem nie postępowano stosownie delikatnie). Rzut wykonuje się też natychmiast po tym, jak dekokt potraktowany został szczególnie brutalnie (rzucano nim, topiono, wlewano do kadzi w warzelnii sake). Jeśli test się nie uda, eliksir traci stabilność.

Nie da się przewidzieć, co stanie się z niestabilnym *mizugusuri*. Może zwyczajnie przestać działać, może wybuchnąć, zmienić się w truciznę lub zyskać zupełnie inne cechy i możliwości, zupełnie niespotykane w dotychczas przygotowywanych wywarach. Działanie niestabilnego eliksiru zależy wyłącznie od wyobraźni MG.

SERCE GÓRY

PT: 20

Czas działania: 5 rund

Podbicia: Czas działania, przyrost Cechy.

Wywar ten zwiększa Wytrzymałość lub Siłę Woli pijącego. Warząc eliksir, shugenja zdecydować musi, którą z Cech napar będzie podnosił - na skutek jego działania wzrasta on o 1. Dwa podbicia pozwalają mu wykonać płyn podnoszący obydwie z Cech o 1, dalsze dwa podbicia - zwiększenie przyrostu jednej z nich do 2, i tak dalej. Przyrost każdej z Cech wynikać musi z osobnych podbić - nie można zadeklarować jednego podbicia, by zwiększyć obydwie statystyki.

Dodatek IV: Rozmaitości

Co to za Rozmaitości?

Od Autora: Gdy w końcu spisałem wszystkie moje pomysły na Klan Smoka i zacząłem układać je w rozdziały, stwierdziłem, że wiele materiału nie mieści się w żadnym z nich. Zwyczajnie, nie udało mi się napisać porządnie zorganizowanej, przejrzystej książki o tym Klanie.

Smoki. No masz.

Ponadto, inni autorzy (w szczególności Greg i Rob) przysłali nam mnóstwo materiałów, które warto było włączyć do książki. W sumie dobrze się składa, że mamy tyle różnych pomysłów na Smoki - w końcu w pojedynkę nie da się przedstawić całej tej tamigłówek.

Poniżej znajduje się zatem niezły smoczy mizmasz. Znajdziesz tu zawiazki przygód, cie-

kawe miejsca, opisy prowincji - i całą masę materiału.

Zawiazki przygód

Poniżej znajduje się kilka pomysłów na przygody z wykorzystaniem Smoków, rozgrywane się na ziemiach tego Klanu. Celowo operują one ogólnikami - Mistrz Gry może je dzięki temu wykorzystać, jak mu się podoba.

PUSTELNIK SPOD WODOSPADU

Przed czterystu pięćdziesięciu laty pewien samuraj napotkał u stóp górskiego wodospadu staruszkę. Twierdził potem, że starzec zadał mu wiele pytań o bushido, o Fortuny i o Tao Shinsei. Samuraja uderzyło, że jego rozmówca nie pyta, jak osoba, która chce się czegoś dowiedzieć, lecz jak ktoś, kto pragnie, by jego słuchacz też zaczął zadawać pytania.

Wojownik ze wszystkich sił próbował potem zapomnieć o pytaniach starca, posiały one jednak w jego sercu ziarno, którego nie dało się łatwo wypłenić. Przez lata żył w niepewności, pomieszaniu i paraliżującym strachu.

Mineło trzynaście lat i samuraj poszedł na wojnę. W bitwie zdarzyło się, że dowódca zabity został strzałem z łuku i wątpący wojownik stanąć musiał na czele armii swego pana. Gdy desperacko próbował rozważyć każdą opcję taktyczną, zrozumiał nagle, o co chodziło w pytaniach starca. Jego wątpliwości przysły i poprowadził wojsko po zwycięstwo.

Wycofawszy się ze świata, samuraj przeżył jeszcze wiele lat jako szanowany nauczyciel Shintao - choć do samej śmierci utrzymywał, że nie wie nic. Uczył, zadając pytania, a jego uczniowie twierdzili, że tylko o jednej rzeczy mówił bez wątpliwości:

- W niepewnej przyszłości tkwi załówek każdego zdarzenia. Teraźniejszość to nicość, która może stać się czymkolwiek.

Czterdzieści lat temu młoda czarodziejka miała wizję, która wygnała ją w góry. Ona również twierdziła, że u stóp wodospadu napotkała niezwykle go starca. Nie rozmawiali jednak o filozofii - stary pustelnik wyzwał ją na pojedynek zapaśniczy. Zgodziła się niechętnie - i wkrótce zorientowała się, że tajemniczy staruszek jest silniejszy, niż się wydawał. Im zacieklej walczyła, tym mocniejszy stawał się jego uścisk.

- Walczysz nadaremno - mówił jej.

Wtedy shugenja wpadła w gniew i zaatakowała go jeszcze mocniej.

- Twój opór jest daremny - rzekł starzec.

Wtedy, będąc już u kresu sił, kobieta spostrzegła sterczący, ostry głaz. Pokonując zmęczenie, zmusiła starca, by ruszył w tamtą stronę - i w końcu, ostatnim wysiłkiem, pchnęła go tak, by nadział się na skalną ostrogę. Kamień nie przeszył go jednak - ku bezbrzeżnemu zdumieniu shugenja, ciało pustelnika zmieniło się w wodę, która odpłynęła swoją drogą. W uszach czarodziejki zabrzmiał głos starca:

- Teraz rozumiesz.

To tylko niektóre z opowieści o niezwykłym staruszkę - całe góry Smoka aż huczą od traktujących o nim historii. Wiele samurajów poszukiwało go nawet, by się z nim spotkać - nikt jednak nie zdołał go odnaleźć. Niektórzy twierdzą, że Pustelnik spod Wodospadu jest duchem wielkiego samuraja lub filozofa, być może samego Shinsei. Inni twierdzą, że jest wcieleniem któregoś z Fortun lub ziemską manifestacją potężnego ducha Ziemi. Jedno, co można powiedzieć o nim na pewno, to, że nic, co go dotyczy, nie jest pewne.

Ostatnio do zamku Mirumoto przybył historyk z rodu Asako. Przebadał on pieczołowicie zwoje, na których spisano historię i mądrość tego rodu, stwierdzając w końcu, że najsłynniejszą opowieści

o dziwnym pustelniku pojawiają się w równych odstępach czasu - za każdym razem oddzielała je wielokrotność dziesięciu lat. Jeśli teoria jest prawdziwa i starzec spod wodospadu pojawia się co dziesięcio-

lecie, ktoś powinien napotkać go w tym właśnie roku.

ZAWAŁ

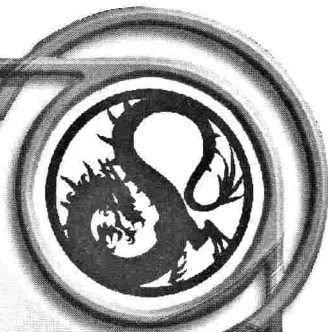
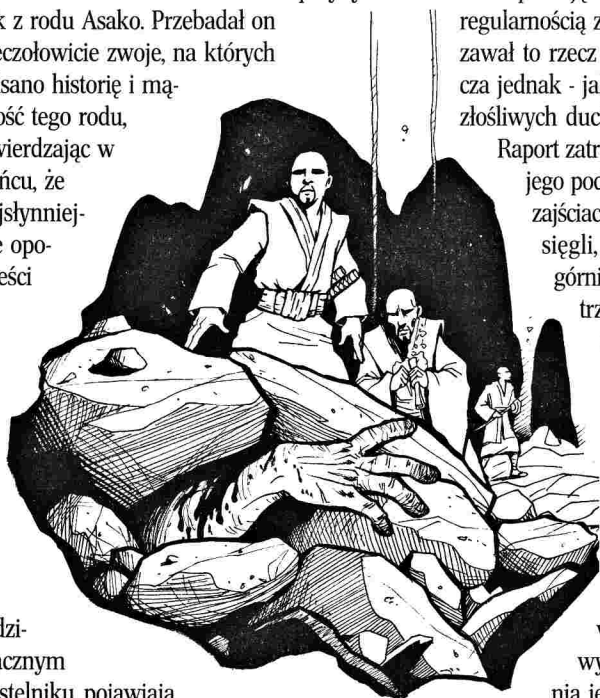
Niewielkie miasteczko górnicze na południe od zamku Mirumoto cieszyło się zawsze błogosławieństwem Daikoku - w jego pobliżu odkryto bogate złoża żelaza. Z hukiem świętowano zatem kolejne znalezisko, żyłę złota. Niestety, szczęście nie trwało długo - trzech górników zginęło wkrótce pod zwalami skały.

Loklany namiestnik, imieniem Nojun, uznał to za tragedię, wiedział jednak dobrze, że kopalnia jest zbyt cenna, by zaprzestać wydobywania. Wkrótce jednak, ku powszechnemu zmartwieniu, strop zawalił się znowu. Sprowadzono zatem inżyniera Kaiu, by obejrzał kopalnię - a jego wnioski nie brzmiały szczególnie optymistycznie.

Stwierdził, że - owszem - skała jest dość mocna, powtarzające się tąpnięcia dowodzą jednak czegoś wręcz przeciwnego. Może to znaczyć, że sama skała posiada ukryte szczeliny i pęknięcia, które osłabiają kamień i powodują, że tunele wala się. Istnieje jednak inne wytłumaczenie. Na ziemiach Kraba, gdzie zdarza się, że w kopalniach pracują zniewolone *Mujina*, z alarmującą regularnością zdarzają się wypadki. Oczywiście, zawał to rzecz mocno angażująca, nie przekracza jednak - jak twierdził inżynier - możliwości złośliwych duchów.

Raport zatroskał bardzo Nojuna i, naturalnie, jego poddanych. Poinformowano zatem o zajściach samurajów Mirumoto, a ci przysięgli, że nie pozostawią zagrożonych górników bez ochrony. Gdy zdarzył się trzeci zawał, dowiedli prawdziwości swych słów - dwóch samurajów i dwóch shugenja z narażeniem życia weszło do podziemi, zeszło po pionowej skale do uwięzionych chłopów i wydo stało ich przez podziemną rzekę.

Jeden z samurajów, który wchodził do kopalni, ma własne podejrzenia co do natury wypadków - podejrzewa, że kopalnia jest celem sabotażu i radzi, by zamknąć ją, jeśli nie można zapewnić bezpieczeństwa górnikom. Nie ma przy tym pewności, czy stropy zawalają *Mujina*, agenci jakiegoś kupca, zazdroszczącego wiosce powodzenia, czy może





TOGASHI OKKIO

Okkio jest zupełnie szalony - być może wpadł w obłęd, gdy krew Togashiego zmieszała się ze skażoną krwią Jednorozca, choć nikt nie wie tego na pewno. Z pewnością można powiedzieć natomiast, że oszalały mnich poluje na innych *ise zumi* i w makabryczny sposób kradnie ich tatuaże. Gdy Yokuni wysłał mnichów, by odnaleźli Okkio, ten zapolewał na nich tak, jak niegdyś polował na zwierzynę. A potem pozabijał ich i poobdzierał ze skóry. Aż w końcu zaczął nosić się w ich skórach, przejmując jednocześnie moce wykłutych na nich obrazów.

TOGASHI OKKIO

ZIEMIA: 4

WODA: 4

Ogień: 5

POWIETRZE: 4

PUSTKA: 5

Szkoła/ Ranga: (patrz niżej)

Tatuaże:

Jaszczurka (i patrz niżej)

Umiejętności: Wyspor-

towanie 4, Obrona 5,

Walka wręcz (*kaze-do*)

4, Polowanie 5,

Medycyna 5, *Shintao* 5,

Skradanie się 5,

Zapasy 5

Honor: 0

Chwała: 1

Zalety: Szybki, Syn tej ziemi

Wady: Oświecony szaleniec

sam Klan Kraba. Bo i ktoś potrafi zniszczyć kopalnię lepiej, niż rodzina Kaiu?

Inni nie zgadzają się z nim, twierdząc, że górnictwo nigdy nie było bezpiecznym zajęciem, a pracownicy kopalni wiedzą, z jakim zagrożeniem wiąże się kontynuowanie pracy ich ojców. Kopalnia jest bogata - zbyt bogata, by zamykać ją z powodu śmierci kilku chłopów...

NIENASYCONY: MIECZ LEGENDY

Ostatnim Mieczem Legendy, wykutym przez Togashi Nyoko, jest *no-dachi* zwane „Nienasyconym”. W pierwszej chwili miecz zdawał się najdoskonalszy ze wszystkich i Nyoko dumna była z jego niszczycielskich mocy, wkrótce jednak okazało się, że ostrze nosi w sobie skazę. Mieczniczka próbowała przetopić *no-dachi*, z przażeniem odkryła jednak, że nie potrafi zniszczyć tego, co stworzyła.

Co ciekawe, współcześni Nyoko nie widzieli powodów, by niszczyć Nienasyconego i ostrze służyło godnie Mirumoto Osukiemu i Mirumoto Jijondunowi podczas zwycięskich bitew. Nyoko czuła jednak, że nawet w chwili największego triumfu jej miecz niesie im zgubę. - Ostrze jest źle wyważone - mówiła - Jest w nim zbyt dużo ognia, a za mało wody. Za dużo żelaza i zbyt mało jedwabiu. Wojownik, który je nosi jest - owszem - niepokonany, traci jednak rozsądek. Choć zdoła pokonać wielu bushi, zgubi go lekkomyślność.

Znając wielką wrażliwość mieczniczki, *daimyo* Mirumoto zgodził się zwrócić jej miecz, by go ukryła. Tak też się stało - i Nienasycony spoczywał w ukryciu przez wiele lat.

Odnaleziono go dziewięćdziesiąt lat temu. W czasie potyczki z Klanem Jednorozca na granicach ziem Ważki doszło do rzezi, gdy dowódca Jednorozców zaszarżował w samo serce zmagania, zabijając bez litości, póki sam nie zginął. Ci, którzy przeżyli opowiadali potem, że jego miecz - prawdopodobnie *no-dachi* - wyglądał, jakby hartowano go we krwi, lśnił w słońcu i niósł śmierć za każdym ciosem. W końcu oszalały Jed-

norozec, Iuchi Danai, został osaczony przez sześciu samurajów, którzy zdołali go wreszcie pokonać, w większości samemu ponosząc przy tym śmierć.

Wygląd miecza, którym walczył Jednorozec i wpływ, jaki ostrze miało na przebieg bitwy i samego Danai, pasuje jak ulał do opisów Nienasyconego - miecza wykonanego z krwi, który skłania posiadacza od aktów fatalnej w skutkach odwagi. Po bitwie ostrze zniknęło - prawdopodobnie zabrał je któryś z jej uczestników, z tego czy innego Klanu. Niektórzy mają nadzieję, że ostrze wróciło na ziemię Smoka i zostanie użyte - odpowiednio ostrożnie - w obronie Klanu. Inni obawiają się, że zmusi kolejnego samuraja do bezsensownej brawury i przyniesie więcej złego, niż jest warte.

Bohater, który rusza do boju dzierżąc Nienasyconego musi wykonać test Siły Woli na PT 30 - inaczej szarżuje wprost w największy wir bitwy. Ponadto, mieczem wykonywać można wyłącznie Pełny Atak (opisany na stronie 106 podręcznika podstawowego). Niezależnie zresztą, czy walczy zadeklaruje ten manewr, PT trafienia go wynosi 5.

Podczas Pełnego Ataku posiadacz Nienasyconego go dodaje do rzutu za trafienie nie dwie, a cztery kostki.

Współczynnik obrażeń miecza wynosi 4z4.

BIAŁA DAMA

Powiada się, że zamek Togashi jest nawiedzony - odwiedzający go wspominali „rozpaczącą, białą damę”, która, zanosząc się płaczem, wę-

druje po twierdzy. Niektórzy twierdzili, że jest brzemienista, inni - że jej białe szaty plami krew. Widywano ją również na górskich przełęczach - zawsze we łzach, wzdychającą:

- Moje dziecko! Gdzie moje dziecko?

Ludzie, którzy widzieli zjawę, opisują ją jako kobietę drobną i niską, przyodzianą w biały strój pogrzebowy. Włosy zasłaniają jej twarz - podobno jednak jest piękna ponad wszelkie wyobrażenie. Ludzie, którzy próbowali zbliżyć się czy ode-



zwać do widma, często budzili się rankiem, nie pamiętając, kiedy zasnęli. Okazywało się przy tym, że ich skóra i włosy stawały się matowe i zupełnie białe.

Co ciekawe, to właśnie podczas wizyty Białej Damy jednemu człowiekowi z zewnątrz dane było oglądać Togashi Yokuniego. W zamkowych ogrodach medytował stary mnich - wtem jego skupienie przerwał przerażający głos, wołający: - Moje dziecko! Gdzie moje dziecko?

Mnich podniósł oczy i zobaczył Białą Damę, idącą przez ogród - stawiała kroki dokładnie ponad kamieniami.

Wtem z cienia wyszedł Togashi Yokuni. Patrzył, jak widmo zbliża się do niego, a gdy było dość blisko, padł na kolana. W końcu, uniósł dłoń i zdjął hełm.

Mnich nie potrafił powiedzieć, co działo się później. W tej bowiem chwili utracił wzrok i po dziś dzień pozostaje ślepcem.

TOGASHI OKKIO

Wszyscy *ise zumi* słyną z niezwykłych, niezwykłych dziwacznych zachowań, lecz niektórzy popełniają czyny potworne, okrutne i nieomal nieludzkie. Oczywiście, mieszkańcy dolin wrzucają zwykle wszystkich Wytatuowanych do jednego worka, członkowie Klanu Smoka wiedzą jednak dobrze, że niektórzy mnisi wpadają w obłęd, okazawszy się zbyt słabi, by za pomocą rysunku na skórze demonstrować światu swą prawdziwą naturę. Niestety, zdarza się czasem, że *ise zumi* nie tylko szaleje - ale staje się zły i okrutny.

Z Togashi Okkio wiązano wielkie nadzieje. Nim przystał do zakonu, był potężnym bushi i wymagającym przeciwnikiem. Oczekiwania wobec nowego mnicha wzrosły jeszcze, gdy jego ciało ozdobił pierwszy tatuaż - mistrz wykonał bowiem rysunek, jakiego nikt przedtem nie widział. Przedstawiał on jaszczurkę i ciągnął się od ramion Okkio, przez całe plecy aż na lewą nogę. Łapy gada obejmowały pierś mnicha, a łeb wznosił się na policzek, jakby jaszczur zamierzał obserwować wszystko, co widzi *ise zumi*, lub szeptać mu coś do ucha.

Nadzieje wytatuowanych mnichów przysły jednak wkrótce po ozdobieniu Okkio niezwykłym rysunkiem. W połowie lekcji nowy mnich skończył na równe nogi, krzycząc:

- Rozumiem! Odpowiedzią jest Pustka... Wobec nieobecności wszystkiego, jest WSZYSTKIM! Świat musi zmienić kształt!

Wznosząc takie okrzyki, Okkio rzucił się na nauczyciela i wymierzył mu potężny cios. Pozostali uczniowie skoczyli, by go powstrzymać i, po zacieklej walce, zawlekli go przed oblicze Yokuniego.

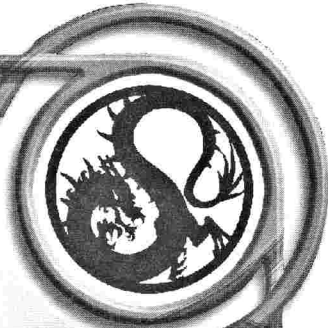
Nim jednak odbył się sąd, szalony mnich uciekł - zniknął wśród otaczających zamek wzgórz i nigdy więcej go nie widziano. Yokuni ogłosił go renegatem i wysłał mnichów, by znaleźli uciekiniera i przywiedli przed oblicze *daimyo* - lub chociaż przynieśli jego ciało. Część wróciła z niczym. Inni nie wrócili wcale.

Okkio to niebezpieczny przeciwnik. Nim przystał do Togashich, był Moto i nawet wśród Jednoróżców słynął jako tropiciel, myśliwy i mistrz sztuki przetrwania. Ukrywa się wciąż wysoko w górach, w otoczeniu dzikiej przyrody, którą zna tak dobrze, zbrojny w moc tatuażu, który odebrał mu rozum.

Ziemia Smoka

(Ziemia Smoka omówiono pobieżnie w Rozdziale Pierwszym - poniższy stara się zgłębić tajemnice prowincji enigmatycznego Klanu.) Ziemia Smoka zdominowana są przez Wielki Mur Północy, w zasadzie niemożliwy do przebycia, potężny łańcuch górski. Jego szczyty wznoszą się dumnie i wysoko, z pogardą patrząc na leżący u ich stóp Rokugan, niczym ponury bogowie. Sekrety, których strzegą, należą do Klanu Smoka - a Smok ich nie wyjawia.

Podróż do serca ziem Smoka przypomina wędrówkę po labiryncie. Wpierw, droga jest prosta i wyraźna, a podróżujący przez ziemie Mirumoto podróżnik zaczyna odczuwać wrażenie, że opowieści o zagadkowej naturze Smoków są co najmniej przesadzone.



TOGASHI OKKIO (CD)

Okkio zabija i odbiera ze skóry innych mnichów, a potem, pijąc ich krew i przywdziewając ich skórę czyni ich częścią siebie. W ten sposób zdobywa moc ich tatuaży.

Jak dotąd ofiarami szalonego *ise zumi* padło trzech członków zakonu. I choć nosić może ich skóry, okazało się, że może użytkować tylko jedną na raz (zbyt wiele głosów zanadto go rozpraszało). Zdobyte skóry posiadają następujące tatuaże (oraz Rangę *ise zumi*):

Togashi Gunojo (Ranga 3)
Półksiężyc
Ważka
Wrona

Togashi Sujin (Ranga 2)
Sokół
Słowik

Togashi Nodogu (Ranga 4)
Bambus
Chmura
Sosna
Małpa

Okkio może używać tatuaży niczym mnich tej samej Rangi, co ich poprzedni posiadacz (jego własny tatuaż, jaszczurka, to właśnie mu umożliwia).

Szaleniec doskonale zdaje sobie sprawę, że nie może zbyt długo pozostawać w tym samym miejscu - nieustannie się przemieszcza, dlatego właśnie bracia nie wpadli jeszcze na jego trop.





POWIEDZENIA ISE ZUMI

Dwóch żebraków
siedziało na mrozie.
Ten, który nie miał rąk,
powiedział: „Zimno mi
w stopy”.
Ten, który nie miał nóg,
odparł: „Mnie też”.

Jeśli studnia jest zła,
wioska umrze.

Nie mów o gniewie lwa,
jeśli się na ciebie nie
rzucił.

Kiedy rodzi ci się
dziecko, nie stawaj się
rodzicem. Stawaj się
dzieckiem.

Pewność zabija
możliwość.

Cesarz powiedział:
„Mam pytanie”.
Shisei odpowiedział:
„Mam odpowiedź”.
Cesarz rzekł na to:
„Przecież nie znasz
mojego pytania!”
Shinsei odparł: „A ty
nie znasz mojej
odpowiedzi”.

Szybko naprawiaj błędy.
Największym błędem
jest ich nie naprawiać.

Przewidywać znaczy
zapobiegać.

Metal zdradza się w
ogniu, a człowiek w
swoich słowach.

W miarę jednak, jak zagłębia się w terytorium Klanu, droga staje się coraz mniej przyjazna. Ziemia Kitsuki leży tylko o krok od prowincji Mirumoto, kiedy jednak wędrowiec dotrze na szlak wiodący ku zamkowi Agasha, ma wrażenie, że oto znalazł się w innym świecie.

PROWINCJE MIRUMOTO - POGÓRZE

Na porośniętych falującą trawą wzgórzach Mirumoto znajdują się właściwie wszystkie wioski i miasteczka Klanu Smoka. Ziemia tego rodzaju to „najzwyczajniejsze” ze smoczyczych prowincji - niewiele różni się od „cywilizowanych”, centralnych regionów Cesarstwa, należących do Lwa i Żurawia. Tutejsze drogi są dobrze utrzymane a pejzaż tu i ówdzie znaczą ludzkie osiedla. W kantorach i na targach pracują namiestnicy, a sprawy doczesne traktuje się tu z taką samą powagą, jak wszędzie w Cesarstwie. Dość gęsto stacjonują tu oddziały Mirumoto, na Pogórzu skoszarowana jest bowiem znakomita większość armii Klanu. I choć prowincja nie jest wielkim poligonem, obecność wojska jest niewątpliwa - na drogach regularnie widuje się patrole, a niemal każda duża wioska utrzymuje garnizon. Tak duża koncentracja wojska sprawia, że tylko najbardziej uparci najeźdźcy decydują się zaatakować Klan Smoka.

W prowincjach Mirumoto mieszka dziewięćciu na każdą dziesiątkę chłopów, zamieszkujących ziemie Klanu, a choć większość przybyszów spodziewa się, że prości rolnicy i kupcy będą tu równie tajemniczy, co samuraje Smoka, prawda jest zupełnie inna. Wędrując po prowincji Mirumoto, przedstawiciele innych Klanów rychło przekonują się, że tutejsi chłopci są przyjaźni, otwarci, okazują wielki szacunek swoim przełożonym, i choć faktycznie bywają sprytni i bystrzy, nie starają się wcale zrozumieć i naśladować rządzącej nimi szlachty. Żyją spokojnie, pracują, i zachowują się, jakby cały świat toczył się od zniw, do zniw. Gdy ich o to zapytać, odpowiadają, że skupiają się na rzeczach doczesnych, by mnisi z Klanu Smoka mogli w spokoju oddawać się kontemplacji. - Dbamy o jedzenie i pieniądze, by oni nie musieli się o nie martwić - tak prezentuje się typowa filozofia życia chłopca z ziem Smoka.

U stóp Wielkiego Muru Północy znajduje się Zamek Mirumoto, w którym załatwia się wszystkie interesy i sprawy, jakie łączą Smoka ze światem zewnętrznym. Bardzo rzadko zdarza się, by przepuszczono przybysza dalej w góry, w twierdzy Mirumoto mieszkają zatem dyplomaci i am-

basadorzy wszystkich pozostałych Klanów. Jeśli o Klan Smoka idzie, sprawy doczesne nie powinny, jego zdaniem, docierać dalej, niż do Zamku Ostatniego Spojrzenia.

PROWINCJE KITSUKI - DROGA NA MUR

Ziemia Kitsuki rozciąga się na południe od zamku rodziny, obejmując zatem najniższe pasma Wielkiego Muru. Choć tutejsze szczyty nie są tak majestatyczne, jak góry położone dalej na północ, w wijących się wśród nich dolinach z łatwością zgubić się może każdy, kto nie zna drogi. Tu właśnie znajduje się większość kopalń złota, którym Klan Smoka zawdzięcza swoje bogactwo, a na halach pasą się stada kóz i owiec, dostarczając Smokom mleka i wełny. Wśród gór wznoszą się więc górnicze miasteczka, a w dolinach, na południu, znaleźć można osady pasterzy - większość ziem Kitsuki jest jednak słabo zaludniona. Mieszkańcy tych ziem są cisi, ostrożni i wolą samotność lub własne towarzystwo, niż obecność obcych. Mimo niewielkiego zaludnienia, służy tu wielu namiestników z rodziny Kitsuki - większość członków rodziny musi w młodości odsłużyć tu swoje, nim zezwoli im się reprezentować Klan na zewnątrz.

W Zamku Kitsuki „Ostatnim Kroku” przed wejściem na ziemię Togashi, stacjonuje większość korpusu dyplomatycznego Smoka. Tu również spotykają się *daimyo*, uzgadniając wspólną politykę i przekładając niezrozumiałą filozofię Smoka na spójne i konkretne decyzje, które prezentuje się potem na zewnątrz. Znaczną część aktywności mieszkańców zamku stanowią debaty nad naturą prawa i filozofii, Kitsuki wciąż porównują bowiem system legislacyjny Rokuganu z własną interpretacją Tao Shinsei. Znajduje się tu również jedyny sąd na ziemiach Klanu i każdy Smok, który popełni przestępstwo, tu właśnie zostaje osądzony. Namiestnicy Kitsuki często przemierzają ziemie całego Klanu - a nawet wędrują poza jego granice - sprawdzając, czy wszędzie przestrzega się Cesarskiego Prawa i wdając się z każdym, kto ma na to ochotę, w mądre dysputy, które mają otwierać umysły. Lokalne chłopstwo przyzwyczało się więc do tego, że ich panowie bez przerwy zadają zagadki i, jeśli im się to umożliwi, potrafią dyskutować o prawie i filozofii nie gorzej, niż niejeden dworzanin. Nieliczni przybysze, którym wolno podróżować po ziemiach Kitsuki przeżywają często szok, gdy okazuje się, że umorusany górnik czy cuchnący kozami pasterz

potrafi cytować Tao Shinsei równie wprawnie, jak oni sami.

PROWINCJE AGASHA – POKRĘTNY LABIRYNT

Wraz z granicą prowincji Agasha, ziemie Smoka stają się naprawdę odludne. Nie widuje się tu ludzi, a szczyty rysują się na tle północnego nieba w kształty dziwne i niepokojące - nieliczni przybysze, którzy dotarli tak daleko, nie potrafili sobie potem przypomnieć dokładnego wyglądu krajobrazu. Wobec braku cywilizacji, kwitnie tu bujnie przyroda - Agasha starają się, by lasy wokół zamku rozwijały się bujnie, celem lepszego ich poznania. Na ziemiach rodu mieszkają głównie stada jaków, śnieżnych lisów i kozic, zwyczajnych zwierząt wyraźnie kontrastujących z niezmierną okolicą - czasem jednak trafia się na coś dziwnego i innego, coś, co nie powinno istnieć, a jednak istnieje. Z prowincji Agasha regularnie docierają więc plotki o smokach, *ki-rinach* i innych fantastycznych istotach - nikt jednak nie może powiedzieć z całą pewnością, że faktycznie mieszkają one na ziemiach czarowników.

Przybysze, którzy zostaną uznani za godnych lub mają interesy z rodziną Agasha, spotykają się z Akolitą teź w zamku Mirumoto lub Kitsuki - a on prowadzi ich do Świętej Biblioteki w Shiro Agasha. Forteca jest ogromna i rozciąga się nieprawdopodobnie wysoko, na samotnym góskim szczycie. Wchodzi się do niej przez niezgłębiiony system jaskiń i tuneli, które powoli pną się w górę, do najniższych partii zamku. Nie stacjonują tu żadni żołnierze - nie są potrzebni. Opowiada się też często o szpiegach, którzy próbowali wydrzeć shugenja Smoka ich tajemnice i beznadziejnie zabłądzili w labiryncie korytarzy, po którym blakali się, aż poumierali z głodu. Pomieszczenia samej biblioteki porozrzucane są po całej twierdzy, wedle dziwnego systemu, który rozumieją tylko Agasha. Do ich wnętrza nie wpuszcza się nigdy przybyszów - jeśli potrzebują jakiegoś zwoju lub konkretnej informacji, muszą poprosić o nią bibliotekarza. Zwojów nie wolno wynosić z zamku, a jeśli chce się je skopiować, trzeba posiadać osobiste pozwolenie Agasha Tamoriego.

Poza samym Shiro Agasha, na ziemiach rodu wznoszą się wyłącznie kuźnie, w których pracują alchemicy. Dzień i noc biją z nich słupy dymu, łączące się z płynącymi po niebie chmurami w niezwykle wzory. Oczywiście, do kuźni nie wpuszcza się obcych.

PROWINCJA TOGASHI – SERCE ZAGADKI

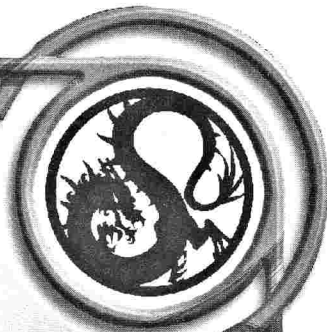
Tylko garstce przybyszów z zewnątrz dane było w ciągu ostatniego tysiąclecia oglądać serce ziem Smoka. Sama przyroda działa tu przeciwko intruzom, ścieżki i charakterystyczne punkty terenu zmieniać się potrafią w mgnieniu oka, a geografia kompletnie tu zawodzi - wędrowiec przebywa jednocześnie wszędzie i nigdzie. Nie można stworzyć zwyczajnej mapy ziem Togashi, istniejących jednocześnie na wielu poziomach bytowania - wiadomo jednak bez tego, że znajdują się tu najwyższe góry w całym Cesarstwie. Tylko Wytałowani wiedzą, co kryje się na ich szczytach.

Wyjawszy *ise zumi*, na ziemiach Togashi nie ma żadnego życia. Nie latają tu ptaki, nie kwitną kwiaty, nie brzęczą muchy. Skryte pod śniegiem skały milczą, i tylko wiatr śpiewa wśród stromych szczytów. Niektórzy twierdzą, że istnieje ścieżka, łącząca Ostatni Krok z zamkiem Togashi, jeśli jednak ktoś ją kiedyś znalazł, nie zdradził nigdy jej sekretów - zresztą, nikt poza *ise zumi* nie ma powodów, by po niej wędrować. Dom wytatuowanych mnichów, Zamek Togashi, jest jedynym dowodem ludzkiej obecności na tych terenach - jest nieprawdopodobnie olbrzymią budowlą, która jednocześnie domaga się, i wymyka próbom opisanie. Kto ją widział, nigdy jej nie zapomni - choć każdy opisze ją inaczej.

Na północ od Domu Najwyższego Oświecenia (choć nikt nie jest pewien gdzie dokładnie) znajduje się jaskinia, w której żyją trzy Siostry Księżyca. Świątynię Księżyca znaleźć może tylko ktoś, kto jej szuka - nikt nigdy nie natknął się na nią przypadkiem - i to wyłącznie, jeśli ze wszystkich sił postara się zrozumieć prawidła zawłego, wiodącego do niej szlaku. Świątynią opiekują się trzy stare kobiety - starsze, niż zliczyć można w ludzkich latach. Siedzą w mroku jaskini, poza kręgiem oświetlającego ołtarz blasku, dobiegającego zewsząd i znikąd, bez ustanku obracając trzy starożytne kołowrotki, na których tkają nici. Nikt nie wie, czemu służyć ma ich praca - kto jednak zna legendy, wie, że Siostry mają olbrzymią moc.

Wiadomo, że Siostry patrzą jednocześnie w przeszłość i w przyszłość - i że zgadzają się przekazać część swojej wiedzy każdemu, kto gotów jest ponieść jej koszt.

Yokuni nigdy nie próbował działać przeciwko Siostrze i każdy, kto zastanawia się nad przyczyną jego bierności dochodzi do dwóch wniosków: Togashi albo nie chce wystąpić przeciwko wiedźmom, albo nie może nic im uczynić..



POWIEDZENIA ISE ZUMI

Najstraszliwszej
prawdy dowiesz się z
lustra.

Mnich wrócił do
domu i zobaczył, że ten
został okradziony.
Przyjaciele próbowali go
pocieszać, a on powie-
dział: „Czemu się
smucicie? Przecież nic nie
zabrano mnie”.
Nie przejmuj się sensem
życia, tylko życiem.

Rób wszystko jakbyś
nie miał nic innego do
zrobienia.

Ptak nie zastanawia
się, jak latać - a jak lata!

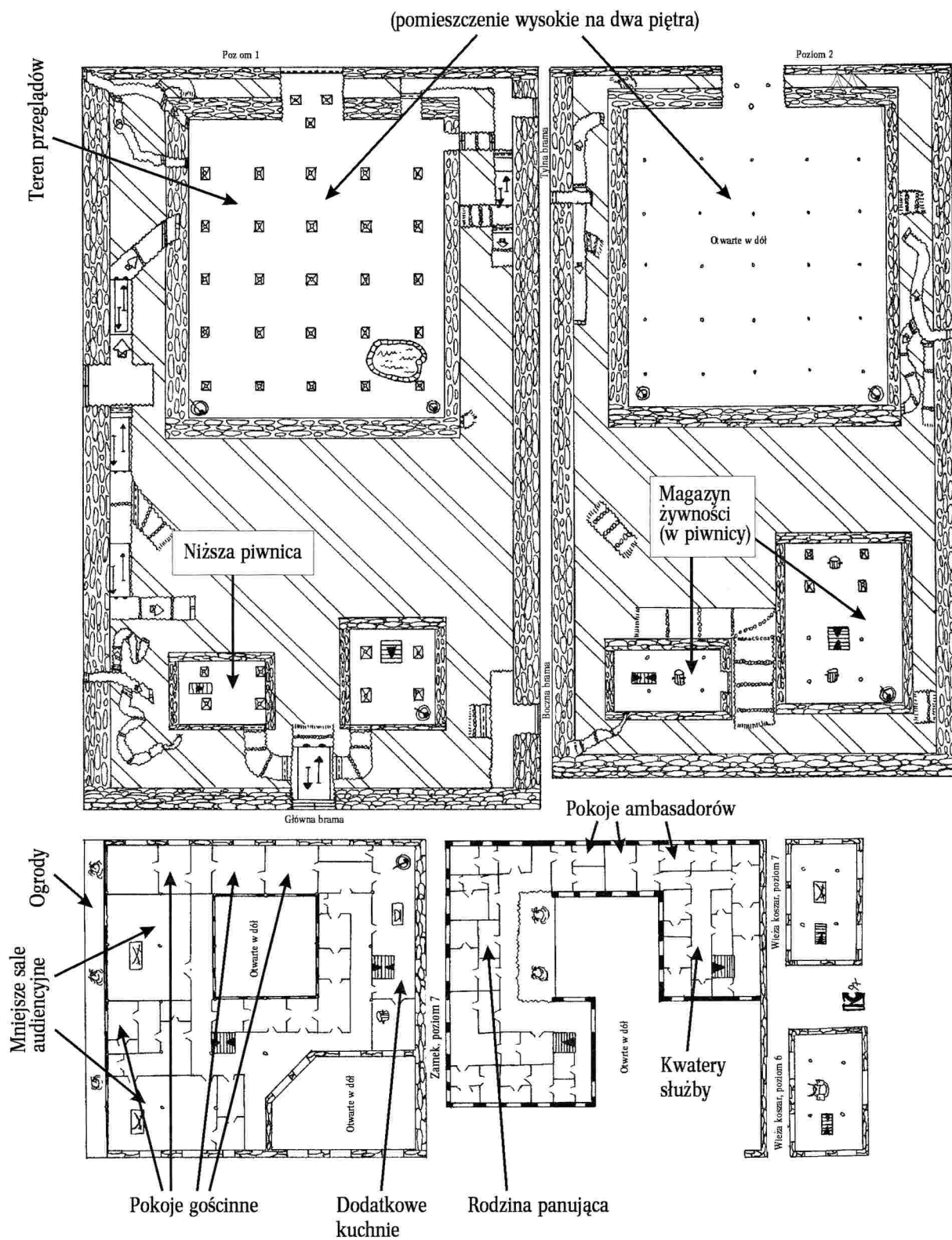
Wielu szuka spokoju
- ale niewielu chce dla
niego zabijać, nawet, jeśli
muszą tylko zabić siebie.

Pochwała nikogo
jeszcze nie obraziła - a
wielu zwiódła.

Dłuższa droga to
tylko dłuższa droga.

Nie można dobrze
umierać, jeśli się źle żyło.

Cierpliwy uczy się
szybko. Niecierpliwy nie
uczy się wcale.



ZAMEK

Droga Smoka

Tabela odniesień

Nowe umiejętności

(STR. 40)

- Dowodzenie (Siła woli)
- Ich Miru (Spostrzegawczość) (tylko Namiestnicy Kitsuki)
- Kagaku (Inteligencja) (Tylko rodziny Agasha i Kitsuki)
- Nazodo (Inteligencja) (tylko Klan Smoka)
- Przetrwanie w górach (Siła oraz/lub Wytrzymałość)
- Rzemiosło: Mizugusuri (Inteligencja) (Tylko shugena Agasha)
- Rzemiosło: Tatuowanie (Zręczność)

Nowe zalety

(STR. 41)

- Szlachetnie urodzony (3 punkty)
- W jedności z żywiołami (1 punkt)

Nowe wady

(STR. 41)

- Asceci (3 punkty)
- Próżny (1 punkt)
- Oświecony szaleniec (2, 4 lub 6 punktów) (tylko *ise zumi*)

Rodzina Kitsuki

Korzyść: +1 do Intuicji

SZKOŁA NAMIESTNIKÓW KITSUKI

- Korzyść: +1 do Spostrzegawczości
- Umiejętności: Dyplomacja, Heraldyka, Historia, *Nazodo*, Prawo, Trucizny lub Zielarstwo oraz jedna Wiedza.
- Początkowy Honor: 2, plus 5 punktów

TECHNIKI:

- Ranga 1: Metoda Kitsukiego
- Namiestnik tej Rangi uczy się jak skoncentrować uwagę w takim stopniu, by dostrzegać najmniejsze nawet deta-

le. Wykonując test Spostrzegawczości lub Intuicji może wydać nawet wszystkie punkty Pustki.

Ranga 2: Mądrość, którą przynosi wiatr

Bohater coraz lepiej rozumie ducha metody Kitsukiego. Gdy wykonuje test Spostrzegawczości lub Intuicji otrzymuje tyle Dodatkowych Podbić, ile wynosi jego Ranga, niezależnie od jakichkolwiek Dodatkowych Podbić, które już mu przysługują.

Ranga 3: Odnajdując ścieżkę

Namiestnik tej Rangi wykonuje swoje obowiązki bez wysiłku - stają się jego drugą naturą. Używając Heraldyki, *Nazodo*, Prawa i Historii nie musi wykonywać rzutu, by osiągnąć sukces. Kiedy wykorzystuje ten efekt, nie może jednak deklarować Podbić - jeśli zamierza podbić Poziom Trudności, musi również przeprowadzić test.

Ranga 4: Znając rytm serca

Osiągnąwszy tę Rangę namiestnik zaczyna instynktownie rozumieć sposoby postępowania i zwyczaje Klanów Rokuganu. Gdy walczący z namiestnikiem samuraj używa techniki swojej Szkoły, której działanie namiestnik już widział, musi wydać punkt Pustki (lub dodatkowy punkt Pustki, jeśli sama technika wymaga jego zużycia), by się nią posłużyć.

Ranga 5: Zwierciadło duszy

Gdy namiestnik Kitsuki osiągnie mistrzostwo w swojej szkole, nawet Skorpion nie zdoła go oszukać. Gdy ktoś próbuje skłamać bohaterowi, porównaj jego Intuicję z Intuicją namiestnika. Jeśli Cecha kłamcy jest mniejsza, nie jest w stanie nawet wyksztusić z siebie nieprawdy - do tego stopnia góruje nad nim *chi* Smoka. Jeśli oszust posiada równą lub wyższą Intuicję, może okłamać namiestnika, ten jednak automatycznie orientuje się, że rozmówca próbuje wprowadzić go w błąd.

Rodzina Togashi

Korzyść: +1 do Zręczności

SZKOŁA TOGASHI

- Początkowy Honor: 1, plus 5 punktów
- Umiejętności: Medytacja, *Nazodo*, Shintao, Walka wręcz lub *Kaze-do*, dowolne Rzemiosło, dowolne dwie inne umiejętności.
- Korzyść: +1 do Pustki
- Gdy *ise zumi* osiąga pierwszą Rangę, otrzymuje jeden tatuaż - oprócz tego może zdobyć dwa inne tatuaże, płacąc za każdy 8 Punktów Postaci. Dodatkowe rysunki

Klanu Smoka

na skórze wykupić może tylko raz, podczas tworzenia postaci.

Kiedy mnich zdobywa dość Prestiżu, by osiągnąć kolejną Rangę, znaczy to, że jego ciało i dusza gotowe są na przyjęcie kolejnego rysunku. Ise zumi nie może posiadać więcej tatuaży, niż wynosi jego Krąg Pustki.

Tatuaże

(STR. 43)

Bambus
Biała Maską
Chmura
Chryzantema
Dzwonek
Feniks
Góra
Jednorożec
Kameleon
Krab
Księżyc w pełni
Kwiat wiśni (Sakura)
Lew
Małpa
Maranata
Motyl
Nietoperz
Ocean
Osa
Pająk
Półksiężyc
Skorpion
Słońce
Słowik
Smok
Sokół
Sosna
Stonoga
Tygrys
Wążka
Wrona
Żółw
Żuraw

Smoki w pytaniach i odpowiedziach

Czy Smok musi posiadać zaletę „Oburęczność”, by używać Techniki Daisho?

Nie. Inna sprawa, że Smoki nie dostają automatycznie tej zalety - Mirumoto umieją po prostu używać dwóch mieczy, w obu rękach. I o ile czyni to z nich znakomitych szermierzy, nie znaczy koniecznie, że są oburęczni. A więc, odpowiadając na pytanie, Smok nie musi być oburęczny, chyba, że sobie tego życzy.

W opisie rodziny Mirumoto napisane jest, że dodają „+1 do dowolnej Cechy.” Czy wlicza się w to Pustka?

Nie. Cechy to Cechy, a Kręgi to Kręgi.

Czy mogę być samurajem i shugenja jednocześnie, jak Yokuni?

Nie. Nie. Nie.

On ma tysiąc lat.

O jest synem Słońca i Księżycy.

On nawet nie jest człowiekiem!

Może, jeśli twoja postać przeżyje tysiąc lat, MG zgodzi się na takie połączenie - a póki co, cierp.

Dlaczego Smoki mają tylko po sześć umiejętności, skoro inni mają po siedem?

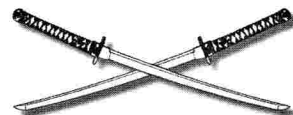
Tylko Smoki mogą za to dodawać 1 do „dowolnej Cechy”. Sześć umiejętności równoważy tę korzyść.



Legenda Pięciu Kęgów

Imię:

Rodzina:



Ogień

Zręczność:
Inteligencja:

Powietrze

Refleks:
Intuicja:

Broń
podstawowa

Zbroja
podstawowa

PT trafienia cię
(Refleks x5 + Zbroja)

Ziemia

Wytrzymałość:
Siła Woli:

Woda

Siła:
Spostrzegawczość:

Umiejętności:

Pustka

Liczba wydanych punktów pustki:

Prestiż:

Techniki:

Rany

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

Szkoła:

Ranga:

Zalety
i Wady:

Chwata:

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Honor:

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Punkty doświadczenia:



Legenda Pięciu Kęgów

Imię:

Rodzina:

Rodzinna prowincja:

Sprzymierzeńcy i nieprzyjaciele

Historia i czyny chwalebne

Broń i ekwipunek

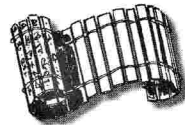
Podatunki, wróżenia i powiernictwa



Legenda Pięciu Kęgów

Imię:

Rodzina:



Ogień

Zręczność:
Inteligencja:

Powietrze

Refleks:
Intuicja:

Broń
podstawowa

Zbroja
podstawowa

PŁ trafienia cię
(Refleks x5 + Zbroja)

Ziemia

Wytrzymałość:
Siła Woli:

Woda

Siła:
Spostrzegawczość:

Umiejętności:

Pustka

Liczba wydanych punktów pustki:

Prestiż:

Czary:

Rany

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

Szkoła:

Ranga:

Zalety
i **Wady:**

Chwata:

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Honor:

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Punkty doświadczenia:

Od
tysiąca lat tajemniczy
Klan Smoka skrywa swoje sekrety
w niedostępnych górskich fortecach.
Dziś, dzięki czwartej części serii „Droga
Klanów”, możesz poznać niektóre z ich tajemnic.

Droga Smoka

- Wyjątki z „Niten”, traktatu pióra Mirumoto, opisującego słynny styl walki dwoma mieczami
- Nowe postaci: Namiestnicy Kitsuki, shugenja Agasha i Wytatuowani Mnisi, ise zumi
- Nowe umiejętności, techniki, Wady i Zalety oraz przodkowie Klanu Smoka
- Zasady używania kaze-do, sztuki walki wręcz Klanu Smoka
- Starożytne artefakty, będące w posiadaniu Smoka
 - Tajemnica Togashi Yokuniego
 - Tabele dziedzictwa
 - I nie tylko!

Patronat medialny:



VALKIRIA.NET
portal fantastyczny

