

New RPG Order

Prezentuje

Legenda Pięciu Kręgów – Honor o Zmierzchu



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: shohei

Skan.....: shohei

Edycja/składanie.....: shohei

Liczba stron.....: 53

Rozdzielczość...: 2300x3325

Wydawnictwo.: Wydawnictwo Portal

Format.....: pdf

Rok wydania.....: 2002

Data release'u...: 2007.08.02

Opis:

W Krainach Cienia honor jest tylko przeszkodą na drodze powinności. Na Murze Kaiu, oddzielającym Cesarstwo od wzbierających fal ciemności, wojownicy Klanu Kraba z ochotą oddają życie, by powstrzymać zło zrodzone na ziemiach Przeklętego Boga.

Ostatnio jednak mrok wzrasta w potęgę, zdolną zmiażdżyć obrońców Zamku Kuni, których siły z nieznanых powodów słabną. Południowy bastion Kraba może nie przetrwać kolejnego ataku, a gdy Mur padnie, Szmaragdowe Cesarstwo legnie w gruzach. Przez jego zielone wzgórza przetoczą się armie nieumarłych, a straszliwe Oni poniosą zemstę swego mrocznego stwórcy.

Czy starczy Ci sił by stanąć między światłem i ciemnością?

Info :

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

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

Przygoda o wojnie i zepsuciu

Honor o zwierzchu

Jim Long



Legenda Pięciu Kęgów



Legenda Pięciu Kęgów

Honor o zmierzchu



*„Nacelnym obowiązkiem, jaki mamy wobec Cesarstwa,
jest umrzeć w jego obronie. Wszystko inne jest nieważne.”*
- Hiruma Makasu

Gliwice 2002





Lista płac

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

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

Alderac Entertainment
Group is authorized user.

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

Wydanie I

ISBN 83-912500-5-9



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



Wydawnictwo PORTAL
Ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice
e-mail: portal@rpg-portal.pl

NAPISAŁ: **Jim Long**

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

DYREKCJA ARTYSTYCZNA: **K.C. Lancaster**

OBRAZ NA OKŁADCE: **Cris Dornaus**

ILUSTRACJE W TEKŚCIE: **Cris Dornaus**

MAPY: **Cris Dornaus**

PRZYGOTOWANIE DO DRUKU: **Steve Hough, Brendon Goodyear**

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

REDAKCJA: **Ree Soesbee, D.J. Trindle**

PROJEKT GRAFICZNY: **Brendon Goodyear**

Wersja polska

TEUMACZENIE: **Krystyna Nahlik**

REDAKCJA: **Tomasz Z. Majkowski**

SKŁAD: **Michał Oracz**

PRODUKCJA: **Wydawnictwo Portal**

WYDAWCA: **Marcin Podsiadło**

PODZIĘKOWANIA:

Łukaszowi M. Pogodzie za nieocenioną pomoc

JIM LONG

Mieszka w samym sercu Kraju Boga.

Ci, którzy też stamtąd pochodzą, wiedzą dokładnie, gdzie to jest.



Spis treści

Wstęp	4
Część I: Proste zadanie	7
Część II: Kyuden Wida	9
Część III: Zamek Kunu	14
Część IV: W Krainy Cienia	19
Część V: Mamy tam wracać?	26
Część VI: W obronie Klanu	34
Konsekwencje i nagrody	44
Dramatis Personae	48

Podczas pracy nad tym scenariuszem założono kilka warunków. Drużyny złożone z samurajów, którzy ich nie spełniają również mogą weń zagrać, lecz MG być może będzie musiał wprowadzić pewne niewielkie zmiany, by zachować odpowiedni stopień wyzwania.

Jak we wszystkich sytuacjach, w których pojawiają się Krainy Cienia, przygoda ta ma bardzo wysoką śmiertelność. BG, którym zależy na sukcesie (czyli przeżyciu), powinni posiadać odpowiednie umiejętności. Stanowczo doradzamy, by bohaterowie posiadali Wiedzę o Krainach Cienia oraz ponadprzeciętne umiejętności walki. Zalety, jak Wyczucie kierunku, Syn tej ziemi i Szybki, mogą się również przydać. Shugenja posiadający czary Jadeitowa Pułapka, Jadeitowy Atak i Ścieżka ku Wewnętrznej Harmonii stanowiąc będą niezwykle przydatne uzupełnienie. Poza tym gracze powinni pamiętać, że w Krainach Cienia żyje całe mnóstwo nieprzyjemnych istot, z których większość odporna jest na działanie zwykłej broni. Choć w trakcie scenariusza pojawia się możliwość zdobycia środków do walki z Oni i im podobnymi, gracze powinni pieczołowicie rozważać wszelkie działania podejmowane podczas tej przygody.

Sugerowana Ranga bohaterów: 1 do 2

Sugerowana liczba bohaterów: 1 do 3 bushi, 1 do 3 shugenja

Sugerowana literatura: Podręcznik podstawowy L5K, Droga Kraba, Book of Shadowlands



TEKST W RAMKACH I PISANY KURSYWĄ

Kiedy zobaczysz w „Honorze o zmierzchu” tekst w ramkach, oznacza to, że powinienś go odczytać graczom. Informacje te przeznaczone są dla nich, opisują bowiem to, co widzą, lub zachowanie i wypowiedzi BNów. Zanim jednak odczytasz treść ramki graczom, powinienś sam się z nim zaznajomić, by dokładnie wiedzieć, co ma się wydarzyć.

Tekst pisany kursywą oznacza natomiast informację (zazwyczaj w formie dialogu), która można uzyskać od BN-a tylko po przeprowadzeniu z nim rozmowy na konkretny temat. Ten tekst powinienś odczytać graczom jeśli zadadzą odpowiednie pytanie lub poruszą w rozmowie dany problem.

Wstęp

CZYM JEST „HONOR O ZMIERZCHU?”

„Honor o zmierzchu” to seria scenariuszy z cyklu poświęconego Krainom Cienia. Zaprojektowano je tak, by dały graczom posmak codziennego życia Klanu Kraba i jego odwiecznych zmagających z mrocznymi siłami Krain Cienia. Całość składa się na epicką kampanię, pełną wyzwań, brutalnych, nie dających niemal żadnych szans na wygraną starć z przeważającymi siłami oraz heroizmu płynącego z wypełnienia obowiązku wobec Cesarstwa, nawet za cenę życia.

Nie znaczy to oczywiście, że „Honor o zmierzchu” ma za zadanie wykończyć bohaterów – chcemy raczej zachęcić ich, by podjęli ryzyko w imię wyższego celu, bronili życia w królestwie śmierci i zepsucia oraz zrozumieli lekcję poświęcenia. Mamy nadzieję, że twoi samuraje przeżyją tę niebezpieczną opowieść, jeśli jednak nie ujdą z życiem, dołączą do tysięcy wojowników Klanu Kraba, którzy bronili Cesarstwa i polegli na przedpolach Shiro Kuni.

Każdy zestaw przygód do „Legendy Pięciu Kręgów” stanowi z założenia część większej historii. „Honor o zmierzchu” można wykorzystać jako samodzielny scenariusz, lub wpleść występujących w nim bohaterów niezależnych i wydarzenia w dużo większą opowieść. W naszej wielkiej kampanii, wydarzenia opisane w „Honorze o zmierzchu” mają miejsce tuż po tych, które nastąpiły w „Kodeksie Bushido”.

Przygoda ma dać Mistrzowi Gry sposobność wykorzystania całego, śmiertelnie niebezpiecznego potencjału Krain Cienia bez konieczności burzenia przy tym Muru Kaiu. W królestwie Mrocznego Boga mieszkają najbardziej niebezpieczne istoty Rokuganu, od hord goblinów, które setkami rzucają się na wrogów, począwszy, na krwiożerczych oni, władających częstką mocy Upadłego Kami, skończywszy. Jeśli bohaterowie wyjdą ze zmagających się, będą mogli do końca swoich dni opowiadać historie o straszliwych potworach, od których roilo się na Murze i o tym, jak dzielnie stawiali im odpór, a Kraby będą im winne wdzięczność.

Jeśli zawiodą, rozpoczną łańcuch wydarzeń, które na zawsze zmienią oblicze Szmaragdowego Cesarstwa.

MYŚL PRZEWODNIA „HONORU O ZMIERZCHU”

Temat „Honoru o zmierzchu” jest bardzo prosty i łączy się z pojęciem „obowiązku wobec Cesarstwa”. O czynach bohaterów zadecyduje poczucie lojalności i odwaga. Czas, który spędzą na Murze Kraba powinien nauczyć ich szacunku dla tego dzielnego Klanu i służby, jaką pełni, oraz dać im sposobność, by dowiedli własnego oddania sprawie Cesarstwa. Nikt, kto raz opierał się nacierającej hordzie potworów, nie potrafi ponownie spojrzeć na zielone wzgórza Rokuganu, nie myśląc o ofiarach, jakie poniesiono, by Cesarstwo mogło cieszyć się pokojem i dobrobytem.

W „Honorze o zmierzchu” bohaterowie odkryją straszną prawdę o jednym z generałów, dowodzących obroną Muru. Zagłębiwszy się w sprawę, stwierdzą, że jego umysł ugiął się pod ciężarem koszmarnych wydarzeń, których był świadkiem i śmierci, których czuje się winien. Stopniowo załamanie doprowadziło go do przekonania, że Krain Cienia nie da się pokonać, planuje więc ostateczną, chwalebłą bitwę przeciw siłom Mrocznego Boga, mając nadzieję polec w niej z honorem.

Kiedy nadciągną hordy ciemności, bohaterowie muszą być gotowi oddać życie za Cesarstwo i walczyć do ostatniego, patrząc, jak śmierć zabiera po kolei ich towarzyszy. Nie ma tu wiele miejsca na wybory moralne i subtelne decyzje dotyczące honoru czy dworności – nadchodzi czas walki, służby i chwały.

W ich rękach leży los Cesarstwa.

- RS



Wagi dla Mistrza Gry

Tło

Shiro Kuni, Zamek Narodu, stanowi piastę całej linii obrony Kraba. Chociaż sama twierdza nie robi na odwiedzających ją samurajach szczególnego wrażenia, w jej murach rozgrywają się nieodmiennie doniosłe wydarzenia. To tutaj generałowie Kraba planują ataki przeciwko Krainom Cienia, to stąd wysyłają zwiadowców i tu przygotowują niemal nieustanne wyprawy za Mur Cieśli. Choć stacjonuje tu na stałe tylko kilka oddziałów bushi Kraba, jeśli zajdzie taka potrzeba, zamek może pomieścić całą armię.

Shiro Kuni jest najdalej na południe wysuniętym bastionem Kaiu Kabe, Muru Cieśli. Mury zamku poczerniały od nieustannych ataków bestii z Krain Cienia, którym wydawało się, że forteca jest najsłabszym ogniwem linii obrony Rokuganu. Niewiele sług Mrocznego Boga przetrzymało lekkomyślne szturmowanie i umknęło, by ostrzec swoich pobratymców przed niewzruszonymi murami i nieustępliwością obrońców twierdzy. Na południe od zamku wije się Doro no Oriru Warui, Droga Zstępującego Zła, wiodąca do Pałacu Hida, na północ zaś, w stronę Przełęczy Cieśli – Demo Koshin no Itami, Marsz Bólu.

Zachodnia ściana twierdzy wznosi się nad Rzeką Ostatniego Posterunku. Mury fortecy ze wszystkich stron barwi głęboki szkarłat, tam, gdzie krew obrońców zmieszała się z posoką niezliczonych potworów z Krain Cienia. Niektóre fragmenty twierdzy wydają się rozsypywać, nie daj się jednak zwieść – są równie solidne, co w każdej z potężnych fortec Cesarstwa. O każdej godzinie dnia i nocy na blankach dostrzec można ponure sylwetki samurajów Kraba, wypatrujących pierwszych znaków napaści. To właśnie stąd przez ostatnie dziesięć lat Hiruma Makasu słał wojska w głąb Krain Cienia.

Makasu jest człowiekiem nieugiętym, nawet wedle norm Kraba. Osobiście nadzoruje działania wszystkich samurajów zamieszkujących Shiro Kuni, kreśli trasę każdego zwiadowcy, planuje obronę każdej karawany, która opuszcza bezpieczne mury zamku i wyznacza plan działania każdemu patrolowi żołnierzy. Pomimo ostrzeżeń doradców zdarza mu się czasami stanąć na czele wycieczki, ruszającej w dziedzinę Fu Lenga. Posiada dar taktycznego myślenia oraz umiejętność szybkiego i precyzyjnego dojścia do sedna każdego problemu. Wymaga od swych ludzi, by dawali z siebie wszystko, oni zaś kochają go jak ojca. Jest dla nich znacznie więcej, niż tylko daimyo i nie ma takiej rzeczy, której nie zrobiliby dla niego podkomendni, choćby nawet rozkazał, by rzucili się nago w Plugawą Otchłań Fu Lenga.

Makasu jest prawdziwym geniuszem – niestety, jest również bliski utraty władz umysłowych, duszy i poczucia honoru. Tysiące szczegółów, o których musi wciąż pamiętać i codzienne napięcie związane z odpowiedzialnością za tak wielu ludzi odciskają powoli ślad na jego umyśle. Zbyt wiele razy widział już, jak honorowi wojownicy padają, by powstać ponownie, tym razem przeciwko swym braciom. Podejmowanie decyzji przychodzi mu z coraz większym trudem, osłabła też jego pamięć. Mylą mu się drobne szczegóły i zapomina imion swych podwładnych, co jeszcze kilka miesięcy temu byłoby nie do pomyślenia. Co gorsza, wpada w coraz większy gniew, gdy ktoś wytyka mu pomyłki, nikt więc nie śmie poprawić go ani udzielić mu rady z obawy przed natychmiastową, nieproporcjonalną do winy karą. Wszystko to sprawia, że Makasu coraz bardziej oddala się od ludzi i świata, w którym żyje, zapadając w otchłań szaleństwa. Wydaje się, że nijak nie można mu już pomóc, jeśli jednak zupełnie postrada zmysły, zamek i ziemie, których broni, mogą paść.

Streszczenie

Przygoda rozpoczyna się, kiedy bohaterowie wyruszają w podróż do Shiro Kuni na prośbę Togashi Yokuniego, daimyo Klanu Smoka. Jak dowiedzie się już wkrótce z *Drogi Smoka*, Yoku-ni z pewnych względów wie bardzo dużo o wydarzeniach zachodzących w rozmaitych regionach Rokuganu, choć nie wiadomo, do czego wykorzystuje tę wiedzę. W tym przypadku zdecydował się zadziałać, chociaż jedynie pośrednio. Otwarte wystąpienie przeciwko Klanowi Kraba byłoby dla walecznych obrońców Cesarstwa poważnym despektem, nie ma więc za-



CZAS PRZEMIAN

W tym momencie niektórzy MG być może zadają pytanie: „Ale co mam począć, jeśli w mojej kampanii Hida Kisada nie jest daimyo Klanu Kraba?”. To łatwe. Zastąp go aktualnym w twojej wersji Rokuganu daimyo, niezależnie od tego, czy gra toczy się o całe lata przed narodzeniem Wielkiego Niedźwiedzia, czy w twojej kampanii poniósł już śmierć.

Tę zasadę można zastosować do wszystkich głównych BN-ów „Honoru o zmierzchu”. Jeśli jacyś bohaterowie nie pasują do twojej wizji Cesarstwa, po prostu zmień ich imiona i prowadź dalej przygodę.

miaru oskarżać szanowanego przywódcę z rodu Hiruma o to, że traci rozum. Nie byłby też w stanie podważyć jego autorytetu wśród żołnierzy, ani poddać w wątpliwość jego prawa do dowodzenia obroną Shiro Kuni. Yokuni zdaje sobie jednak sprawę, iż jeśli nie zrobi czegoś szybko, zamek i otaczające go ziemie skazane będą na zagładę. Jeśli forteca się podda, bardzo możliwe, że wkrótce potem ofiarą najazdu padną fortece Hida i Kaiu. Prosi więc bohaterów jedynie o to, by udali się do zamku i mieli oczy otwarte.

Nasi samuraje wyruszają do Kyuden Hida, odwiecznej siedziby rodu Hida, gdzie stanąć mają przed głową Klanu i prosić o pozwolenie na podróż do Shiro Kuni. Hida Kisada jest jednak nieobecny, a bohaterowie muszą spędzić wieczór z jego najstarszym synem, Yakamo. Podczas uczty, która się wtedy odbywa, syn daimyo postanawia poddać ich próbie, by przekonać się, czy są godni podróży na Mur.

Jeśli BG przejdą test pomyślnie, mogą kontynuować swą misję. Jeśli zawiodą, wciąż mają szansę wyruszyć w drogę, muszą jednak dowieść swemu przewodnikowi, że warto ich poprowadzić. Bohaterowie przebywają wtedy podróż w towarzystwie kuzyna Yakamo, Hida Shiroy. Choć z początku nie jest on zachwycony swym zadaniem, zabiera samurajów do zamku, gdzie stają przed będącym chwilowo przy zdrowych zmysłach Hiruma Makasu. Shiroy postanawia zostać razem z BG kiedy dowiaduje się, że generał ma zamiar urządzić następnego dnia wypad w Krainy Cienia.

Makasu osobiście dowodzi patrolom, co ostatnio zdarzało mu się coraz rzadziej, i po dwóch dniach zwiadu prowadzi swych ludzi w oczywistą pułapkę. Na skutek błędu dowódcy, większość żołnierzy zostaje ranna lub zabita, a patrol musi wycofać się do zamku Kuni. Pomimo nieustających ataków istot z Krain Cienia, nasi bohaterowie i Shiroy powinni doprowadzić rozbity patrol pod mury fortecy, kiedy te jednak znajdują się w zasięgu wzroku, pojawi się *oni*. Zanim bohaterom uda się schronić za Murem i ocalić rannych towarzyszy, będą musieli stawić mu opór.

Po powrocie do zamku Makasu przypisuje sobie zasługę ocalenia oddziału, przemilczając bohaterstwo Shiroy i bohaterów. Zaniepokojony tak niewłaściwym zachowaniem jednego z najbardziej zaufanych daimyo swego stryja, Shiroy postanawia pozostać w zamku na dłużej.

Podczas kolejnych kilku dni Makasu staje się coraz bardziej gwałtowny. Podejmuje coraz mniej słuszne decyzje, a jego rozkazy stają się coraz bardziej absurdalne. Kilka patroli nie powraca ze zwiadu, a ci, którym udaje się unieść

głowy, otrzymują rozkaz popełnienia *seppuku*, kiedy okazuje się, że ich raporty nie potwierdzają domysłów Makasu. Bohaterowie coraz wyraźniej zdają sobie sprawę, że wielu samurajów zginie bez powodu, jeśli nie uda się odsunąć generała od władzy.

W zamku aż kipi od podejrzeń, bohaterowie muszą więc dowieść swej lojalności, ruszając na zwiad w Krainy Cienia, gdzie odkrywają olbrzymią armię, gotową do ataku na Mur. Tłum plugawych istot, zachęconych chaotycznym zachowaniem patroli i ewidentnym brakiem czujności obrońców Kraba szykuje się do bitwy. Salwując się ucieczką, bohaterowie docierają do zamku zaledwie na dwa dni przed zbliżającym się najazdem.

Makasu rozkazuje swoim samurajom przygotować się do bitwy, przydzielając bohaterom dowództwo nad kilkoma oddziałami. Żołnierze Kraba bronią się ze wszystkich sił, jednak w końcu zostają zepchnięci z Muru z powrotem do zamku. Siły Krain Cienia oblegają twierdzę i przygotowują się do decydującego natarcia. Makasu, którego żądza krwi doprowadziła do oblędu, nie zważa na słowa dowódców Kuni i przygotowuje swoje wojska do kontrataku. Jedynie interwencja daimyo Kraba i jego osobistych oddziałów jest w stanie udaremnić plany szaleńca.

Wściekły, że odsunięto go od władzy (mimo, że zrobił to jego własny daimyo) Makasu planuje bunt, by zmusić Kisadę i pozostałych Krabów do stawienia czoła Krainom Cienia „bez krycia się za murami”. Dlatego właśnie próbuje w ogniu bitwy otworzyć główną bramę, by zginąć jak bohater pod nawalem pomiotu Fu Lenga. Jego szaleństwo może doprowadzić do zguby twierdzy, daimyo, a być może całe ziemie Klanu. Jedynie bohaterowie graczy mogą stanąć mu na drodze.





Część I: Proste zadanie

Wydarzenie otwierające "Honor o zmierzchu" może mieć miejsce na ziemiach dowolnego Klanu, w każdym miejscu Rokuganu. BG powinni znajdować się w podróży, wolni od pilnych zadań i obowiązków przez najbliższe kilka tygodni.



Jesteście zmęczeni podróżą, a po twarzy smaga was zimny wiatr. Od kilku godzin przyglądaliście się nadciągającej burzy, zastanawiając się, czy uda wam się znaleźć suche miejsce na nocleg zanim lunie deszcz. Gdy już mieliście zacząć rozglądać za jakimiś drzewami, by przeczekać ulewę, dostrzeżliście smugę dymu, najwyraźniej dobywającą się z komina. Przyspieszając kroku docieracie na prosty dziedziniec przed niedużym budynkiem dokładnie w chwili, kiedy z nieba spadają pierwsze krople deszczu.

Wspólna sala jest niewielka, lecz niezwykle schludna. Z kuchni i z małego paleniska na środku sączy się światło i ciepło. Właściciel go-

spody wybiega wam na powitanie, prowadzi do jednego z trzech stołów, po czym oddala się, obiecując szybko wrócić z kolacją. Mały chłopiec dokłada drew do ognia, wyganiając z małego pomieszczenia ostatnie ślady zimna. Kiedy zasiadacie w ciszy do stołu, za ścianą zaczyna lamentować wiatr. Takiej nocy lepiej nie spędzać pod gołym niebem.

Nagle, kątem oka dostrzegacie przy jednej ze ścian nikły ślad ruchu. Gdy zgodnie zwracacie głowy w tamtą stronę, z ciemnego kąta wyłania się człowiek – choć moglibyście przysiąc, że nie było go tam, kiedy weszliście.

Potężnie zbudowany samuraj nosi swą ciężką zbroję ze swobodą Kraba, a jego kroki są równie ciche, jak stąpanie odzianego w najdelikatniejsze kimono Skorpiona. Potężne ramiona opuścił wprawdzie luźno, lecz dłonie wciąż znajdują się w pobliżu rękojeści daisho, na którym dostrzegacie mon Klanu Smoka. Bogato zdobiony hełm i mempo skrywają jego twarz, nie pozwalając się wam domyślić jego wieku, tożsamości ani zamiarów. Spod maski wyzierają jedynie oczy, w których wydają się odbijać płomienie paleniska. Zwraca się do was głosem, którego nie da się zapomnieć.

Konbanwa. Każdy, komu dane jest spędzić noc taką jak ta pod dachem, cieszy się zaiste łaskami Siedmiu Fortun. – Mówi głębokim głosem, który wydaje się wypełniać wasze umysły, jak gdybyście słuchali go całą duszą. – Wasza podróż była ciężka, ale najmroczniejsza droga wciąż leży przed wami.

Pragnę, byście wyświadczyli mi przysługę. Pojedźcie do ziem Kraba. W Kyuden Hida przedstawcie się daimyo Klanu. Poproście go, by pozwolił wam się udać do Shiro Kuni, Zmaku Narodu, pragniecie bowiem poznać Krainy Cienia i przez krótki czas służyć na Murze Kaiu. Mury Kraba są grube i potężne, ale nawet najgrubsza warstwa kamieni nie potrafi powstrzymać nienawiści. Być może przekonacie się na własne oczy, jak wiele widać z blank Kaiu Kabe, jeśli tylko wie się, w którą stronę patrzeć.

Nie chcę, byście przyjęli tę prośbę z lekkim sercem. Wiedźcie, że czeka was niebezpieczeństwo, zdrada i wojna. Złe się dzieje na ziemiach moich braci, Krabów, i być może wystawiacie się na poważne ryzyko.

Jeśli jednak wybieriecie tę ścieżkę, zyskacie honor i chwałę w oczach Klanu Smoka, który zapewni wam i inne nagrody, jeśli takie będzie wasze pragnienie.

Nieznajomy delikatnym gestem wyklada na stół metalową pieczęć. – *To pozwoli wam przedstawić się właściwie zarówno wśród członków*

TOGASHI YOKUNI

Togashi Yokuni, tajemniczy nieznajomy z gospody, jest zapewne najpotężniejszą istotą w całym Rokuganie. Daimyo Klanu Smoka posiadał umiejętności zarówno samuraja, jak i shugenja – to rzecz w Cesarstwie niesłychana i nikomu innemu się to nie udało.

Jest on również, o czym nikt nie wie, pierwszym Togashim, synem Słońca i Księżyca, bóstw Szmaragdowego Cesarstwa. Choć BG nie mają o tym pojęcia, może dzięki temu być tam, gdzie zechce, i robić wszystko, na co ma ochotę. Jedyńą rzeczą, która ogranicza jego moce, jest jego natura enigmatycznego pustelnika.

Jeśli Yokuni pragnie dowiedzieć się czegoś o BG, wie to. Jeśli konieczna jest zmiana pierwszej sceny, by uczynić ją odpowiedniejszą dla bohaterów, nie krępuj się i zrób to.

Więcej informacji o Togashi Yokunim znajdziesz w „Dro-dze Smoka”, która niedługo ukaże się po polsku.



PIECZĘĆ

Pieczczę jest starym *nemuranaï* klanu Smoka, należącym do samego Togashi Yokuniego. Kiedy pokazuje się ją innej osobie, wywołuje ona u niej uczucie umiarkowanego szacunku w stosunku do właściciela. Dopóki właściciel nie robi czegoś wyraźnie sprzecznego z prawem czy groźnego, wszyscy dookoła starają się spełniać jego rozsądne i logiczne prośby. Tej mocy nie można użyć na danej osobie więcej niż raz.

W efekcie pieczęć ułatwia wiele rzeczy – strażnik pozwoli jej właścicielowi ubiegać się o audiencję, a daimyo się na nią zgodzi.

Nie jest jednak kluczem uniwersalnym. Nie otworzy żadnych drzwi i nie pozwoli właścicielowi bezkarnie łamać prawa.

Po zakończeniu misji wyznaczonej przez Yokuniego, pieczęć zniknie. Zniknie również, jeśli właściciel nie będzie używał jej by wypełnić prośbę Yokuniego (czyli dostać się do Shiro Kuni), lub spróbuje posłużyć się nią w niegodnym celu. Yokuni wycofuje wtedy swoje błogosławieństwo dla całego przedsięwzięcia raz na zawsze.

rodu Hida, jak i Mirumoto. – Oczyma duszy widzicie łagodny uśmiech goszczący na twarzy zamaskowanego człowieka, kiedy kontynuuje:

- *Niemal zazdrościć wam waszej wyprawy. Ach, gdybym tylko miał czas, by samemu na nią wyruszyć...* – Skończywszy, skłania się wam nieznacznie i znikają za drzwiami gospody, rozplywając się w ciemnościach nocy. Żaden z was nie śmie drgnąć do chwili, gdy do sali wchodzi gospodarz, niosąc tacę czarek z parującą zupą.

- Cieszę się z waszej obecności, szlachetni podróżni. – mówi – Jesteście jedynymi gośćmi, jakich miałem od trzech dni i zacząłem się już obawiać, że rozleniwili mnie taki brak zajęcia. – Śmiejąc się, opiera ręce na wydatnym brzuchu.

- Smacznego. Za chwilę przyniosę więcej. – Z tymi słowami wraca do kuchni, zostawiając was sam na sam z waszą zupą, waszą pieczęcią i wszystkimi pytaniami, jakie cisną wam się na usta.

Każdy Smok z łatwością rozpozna w zamaskowanym nieznajomym daimyo swego Klanu – podobnie jak każdy bohater, posiadający umiejętność Heraldyki, Dyplomacji lub Gawędziarstwa. Pozostali, w szczególności w jakiś sposób związani z Klanem Smoka, mogą wykonać test Spostrzegawczości na PT 15, by rozpoznać tajemniczą postać.

Co teraz?

W tej chwili bohaterowie graczy mają kilka możliwości. Fakt, że daimyo Klanu Smoka zwrócił się do nich tak bezpośrednio, jest co najmniej zdumiewający. To, że powierzył im zadanie, jest zapewne największym honorem, jaki spłynął na nich w ciągu całego życia.

Niestety, wielkie zadania wymagają również wielkich poświęceń. BG będą zapewne ciekawi i zaniepokojeni co do natury propozycji. Niech gracze zadecydują sami – być może od razu zechcą spełnić “prośbę” Yokuniego. Jeśli nie, oto kilka możliwości zachęty.

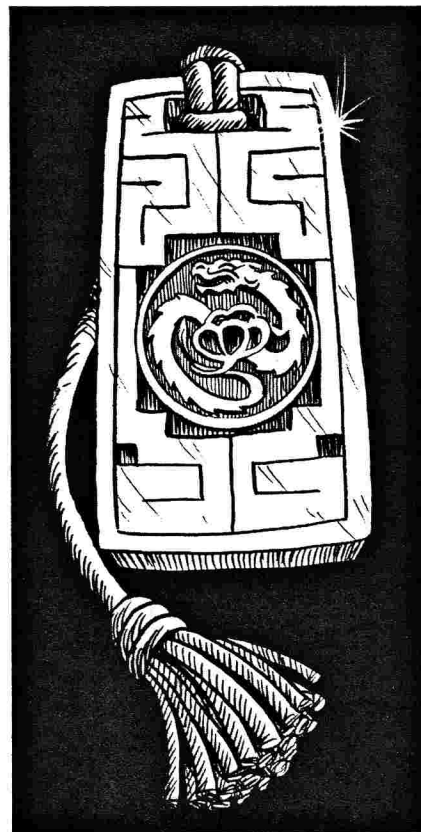
Namiestnicy: Choć rozkazy są raczej tajemnicze, nikt nie śmie wątpić, że Smok pragnie jedynie dobra Cesarstwa. Podróż podjęta w tak szczytnym celu wchodzi z pewnością w zakres waszych obowiązków.

Smok: Samuraje z Klanu Smoka znają Yokuniego, jeśli nawet nie z wyglądu, to ze słyszenia. Kiedy zniknie wśród burzy, nie będą już mieć wątpliwości co do tego, kim jest. Dla nich to prosta kwestia honoru. Daimyo ich Klanu “zapropomował”, żeby coś zrobili – to powinno wystarczyć.

Krab: Możliwość odwiedzenia Muru to zawsze dobry pomysł. Pieczęć i powód, by przedstawić się daimyo Klanu brzmią jeszcze lepiej. Chociaż wiadomo powszechnie, że Hida Kisada jest twardym człowiekiem, docenia utalentowanych i wpływowych samurajów. Nie będzie źle, jeśli dacie się poznać przed swoim daimyo i jego dworem jako osoby, które cieszą się zaufaniem Klanu Smoka. Poza tym, czyż tajemniczy samuraj nie sugerował, że coś jest nie tak na Zamku Kuni? Lepiej pojechać tam osobiście i upewnić się, że wszystko jest w porządku niż pozostawić to obcym.

Skorpion, Żuraw: A więc Krab ma jakąś tajemnicę. Któż lepiej nadaje się do tego, by wyciągnąć ją na światło dzienne niż członek waszego Klanu? Ponadto, pobyt na dworze Kraba z pewnością przyniesie owoce. Są też inne korzyści, takie jak lepsze poznanie Klanu Kraba i jego cennego Muru... no i być może odkrycie jeszcze mroczniejszych tajemnic.

Feniks, Jednorożec, Lew: Możliwość udania się na dwór Kraba może być wprawdzie korzystna, to jednak jeszcze nic w wobec okazji przekroczenia granic Krain Cienia. Podróż pozwoli wam ujrzeć na własne oczy plugawe istoty z drugiej strony Muru Kaiu, a być może nawet wziąć udział w wyprawie wojennej lub



zwiadzie. Poza granicą Wielkiego Muru na uczono-
nego czekają nowe odkrycia, a na wojownika
okazja do wypróbowania swego ostrza.

Roninowie: Wygląda na to, że Klan Smoka
będzie wam winien przysługę. Z pewnością coś
się święci na dworze Kraba, poza tym to dobra
okazja, by stanąć przed daimyo. Może uda się
nawet znaleźć kogoś, kto nauczy was kolejnej
techniki... Z pewnością nie zabraknie korzyst-
nych okazji.

Kiedy już gracze zdecydują się przyjąć pro-
pozycję Smoka, powinni udać się do Kyuden
Hida. Czas ich nie nagli, jednak MG powinien
nakłonić bohaterów, by unikali niepotrzebnych
opóźnień. Yokuni wie, że wszystko potoczy się
jak trzeba, o ile tylko BG właściwie odegrają
swoją rolę.

Gospodarz będzie tak rozmowny, jak sobie
tego życzycy bohaterowie. Jest uprzejmy, choć
zajęty pracą. Nie wie nic na temat tajemniczego
Smoka, którego podobno widzieli BG, ale stara
się zachować dyplomatycznie. Kiedy samuraje
wybiorą już dla siebie pokój, noc prawdopodobnie
minie im spokojnie i wygodnie.

Jeśli bohaterowie spędzą kilka chwil oglą-
dając pieczęć, zauważą, że przypomina ona in-
sygnia namiestników Cesarza. Jest długa na dwa-
naście centymetrów, szeroka na pięć, gruba na
około dwa i wykonano ją w całości z niezwykle
szlachetnej i twardej stali. Z jednej strony nosi
mon rodziny Togashi, śmiało i zdecydowane
wycięty w metalu. Przez niewielki otwór, wy-
wiercony na jednym z końców, przewieszano
zieloną wstążkę z frędzlem.



W zależności od tego, gdzie znajdowali się
BG, kiedy znalazł ich Togashi Yokuni, podróż
do pałacu Hida może zająć im od kilku dni do
wielu tygodni. Jeśli okaże się to niezbędne, przy-
pomnij im, że podjęli się wykonać dla daimyo
Smoka misję i wobec tego winni mu są jak naj-
szybsze i jak najlepsze wykonanie zadania.
Nadzwyczajna pieczęć powinna pomóc im do-
trzeć bez zwłoki do ziem Kraba.

Zmęczeni podróżą i spragnieni choćby tylko
prostej gościnności Kraba, docieracie w końcu
do celu. W miarę jak zbliżacie się do olbrzymiej
fortecy, przed waszymi oczami wyłania się osza-
łamiający widok na Rzekę Ostatniego Posterun-
ku, która rozlewa się szeroko u ujścia do Jinshin
Sakana Wan, Zatoki Śniętych Ryb.

Mury, które oglądane z daleka były zaledwie
imponujące, z bliska robią wstrząsające wraże-
nie. Kyuden Hida jest być może najpotężniejszą
twierdzą w całym Cesarstwie – przed wami
wznosi się gigantyczna brama, zamykająca wy-
lot gościńca, którym maszerują oddziały samu-
rajów, a na murach roi się wręcz od straży. Od
strony Gór Zmierzchu dmie zimny wiatr, niosąc
ze sobą zatęchły odór Krain Cienia. W oddali, za
murami zamku, dostrzec można zarys ośnieżo-
nego Muru Kaiu.

Gdy mijacie granitowe mury, potężne, stalo-
we skrzydła bramy rozwierają się, a drogę za-
stępuje wam dwudziestu samurajów. Stojący na
ich czele, odziany w pełną zbroję kapitan jest
nieogolony i czuć go potem, lecz jego daisho
łśni, pieczęlowicie wypolerowane. Spogląda każ-
demu z was w oczy, po czym instynktownie
zwraca się do powiernika pieczęci, pytając ni-
skim głosem: "Czego tutaj szukacie?"

Kapitan

Kapitan straży, Hida Sekau, jest człowiekiem
mruklwym i bezpośrednim. Zna swoje obo-
wiązki i gotów jest zrobić wszystko, co uzna za
niezbędne, by brama pozostała bezpieczna.
Dwudziestu ludzi z jego oddziału gotowych jest
niezwłocznie wspomóc kapitana, choć rzadko
istnieje ku temu potrzeba. Są elitą pośród Kra-
bów – sam daimyo wybrał ich do strzeżenia
bramy spośród najdzielniejszych samurajów
Klanu. Sekau został dowódcą, gdyż górował nad
pozostałymi w walce.

Jeśli ktokolwiek poza posiadaczem pieczęci
próbuje dobrać się do głosu, Sekau ucisza go lodowa-
tym spojrzeniem i siarczystym policzkiem. Gdy-
by mimo to nie przerwał, kapitan może zechcieć
udzielić mu lekcji dobrych manier swoim tet-
subo. Kiedy zobaczy pieczęć Smoka, milknie
i obrzuca drużynę szorstkim spojrzeniem.

Po kilku chwilach kapitan przywołuje ge-
stem młodego bushi. "Zaprowadź tych samura-
jów do Okuno-sama. On zajmie się całą cere-
monią" stwierdza, po czym z ledwie dostrzegal-
nym ukłonem w stronę powiernika pieczęci
ustępuje wam z drogi.



HIDA SEKAU, KAPITAN KRABA

Ziemia: 4

Ogień: 3

Zręczność: 4

Woda: 2

Powietrze: 2

Refleks: 3

Pustka: 3

Atak: tetsubo 8z4 (+4),
katana 7z3 (+4)

Obrażenia: tetsubo 6z2
(+4), katana 7z2 (+4)

PT trafienia: 25

Rany: 8: 0; 16: -1; 24: -2;
32: -3; 40: -4; 48: Obalony;
56: Nieprzytomny; 64: Mar-
twy

Honor: 2,4

Chwała: 4,3

Szkoła/Ranga: Hida 2

Umiejętności: jujitsu 3,
kenjutsu 3, obrona 3, taktyka
3, tetsubo 4, wiedza o Kra-
inach Cienia 3

Sekau woli używać
podczas pojedynku tetsubo,
dopóki nie poczuje, że staje
naprzeciw godnego przeciwi-
nika (posiadającego Rangę 3
lub wyższą). Kiedy zostanie
ranny w pojedynku jako
pierwszy, wykona test, na
który pozwala mu 2 Ranga
jego szkoły by zignorować
obrażenia. Jeśli mu się po-
wiedzie, będzie atakował
twierdząc, że pierwszy cios
go nie zranił. Zrobi to pod-
czas pojedynku tylko raz
i tylko, jeśli przeciwnikowi
uda się pierwszemu zadać
cios.



HIDA YAKAMO

Hida Yakamo jest najstarszym z trojga dzieci daimyo Klanu Kraba i, mimo młodego wieku, jednym z najgroźniejszych generałów Cesarstwa. Jego porywczosć i szorstkie obejście służą jedynie temu, by podkreślić, że jest przede wszystkim wojownikiem – dworska finezja go nie interesuje.

Kilka lat temu Yakamo zabił w pojedynku samuraja z Klanu Smoka, syna daimyo rodziny Mirumoto. Choć niektórzy twierdzili, że Yakamo oszukiwał korzystając z tetsubo zamiast katany, usta dworzan zamknął szybko jego ojciec, który całkowicie poparł czyny swego syna.

Od tego czasu w stosunkach między dwoma klanami panuje napięcie, a Kraby obawiają się „ambasadorów” Smoka. Nawet jeśli Yakamo polubi bohaterów, lub jeśli zrobią na nim wrażenie, z pewnością wyśle z nimi na ziemię Kaiu „przewodnika”.

Hida Yakamo jest potężnym wojownikiem, obeznanym z wieloma rodzajami broni, taktyką wojskową i wszystkim, co ma związek z wojną – walczył u boku swego ojca od najwcześniejszych lat dziecięcych.

(ciąg dalszy na następnej stronie)



Bohaterowie podążają w stronę serca zamku. Ich przewodnik jest szybki i konkretny – na wszelkie pytania odpowiada skinieniem lub potrząśnięciem głowy, ignorując te, na które nie da się odpowiedzieć tym prostym gestem. W końcu zostawia BG w prosto umeblowanym pokoju. Pod jedną ze ścian stoi niski stół z miednicą, dzbanem wody, misą owoców, porcelanową butelką sake i kilkoma czarkami. Po dwudziestu minutach, podczas których bohaterowie mogą wymyć twarz i ręce, pojawia się Hida Okuno.

Okuno jest potężnym mężczyzną odzianym w nienagannie utrzymaną ciężką zbroję. Nosi przy sobie tessen z monem rodziny Hida. Jego mowa i ruchy są szybkie i pewne, jest uprzejmy, ale też szybko dochodzi do sedna. Jeśli bohaterowie pokażą mu pieczęć, przyjrzy się jej uważnie przez kilka minut, najwyraźniej głęboko zamyślony. Jeśli nie zechcą jej ujawnić, będą musieli w inny sposób przekonać samuraja, że zasługują na audiencję.

Choć Okuno jest mrukliwy i małomówny, docenia wagę pieczęci znajdującej się w posiadaniu bohaterów. Chce się po prostu upewnić, że oni również rozumieją, dlaczego się tu znaleźli.

W końcu Okuno informuje bohaterów, że Pana Kisady nie ma obecnie w zamku i nikt nie spodziewa się go z powrotem wcześniej, niż za kilka dni. Mogą jednak zostać przedstawieni Hida Yakamo-samemu, najstarszemu synowi daimyo, który być może rozważy ich prośbę.

Młody bohater

Okuno prowadzi was do ogromnej sali tronowej, wykutej w skalnym zboczu góry. Z wolna rozwierają się przed wami wysokie, czerwone drzwi, przez które wchodzić do środka. Za nimi, na granitowej posadzce, tłoczą się dworzanie w szeleszczących szatach, a stare jak sam Rokugan ściany komnaty tronowej Klanu Kraba odpowiadają na wasze pytające spojrzenia jedynie milczeniem.

Próżno tu oczekiwać szumu i ożywienia, towarzyszącego niekończącym się intrygom na dworach Żurawia czy Feniksa, nie brak tu jednak ani przedstawicieli wszystkich rodów Kraba, ani ambasadorów Jednorożca, Żurawia i Lwa. Gdy zbliżacie się do wysokiego, czarnego tronu, dostrzegacie rosnącego mężczyznę o długich, zadbanych włosach, przechadzającego się przed nim długimi krokami. Okuno daje wam ręką znak, byście się zatrzymali, i występuje o kilka kroków do przodu. Yakamo odwraca się i obrzuca go niezbyt uważnym spojrzeniem, na co Okuno kłania się nisko.

- *Mój Panie* – odzywa się – *ci oto szanowni goście proszą, byś poświęcił im chwilę swego cennego czasu.* – Kłania się ponownie, wycofując i czeka, aż wystąpicie do przodu.

Okuno trwa w milczeniu, dopóki następca tronu nie zatrzyma się i nie zwróci do niego.

Kiedy już wszystkich przedstawi, wycofuje się zostawiając bohaterów sam na sam z dziedzicem.

Jeśli Yakamo zobaczy pieczęć, skłoni się lekko przed jej powiernikiem, nie dotknie jej jednak ani nie weźmie z rąk BG. Bez trudu dostrzega mon Togashiego i to mu wystarcza. Bohaterowie muszą przekonać go teraz, by przystał na ich prośbę.

Yakamo podczas każdej rozmowy przechadza się szybkim, gniewnym krokiem, podkreślając swoje słowa gestami rąk (co dla powściągliwych zazwyczaj Rokugańczyków jest obraźliwe). Podnosi i zniża głos zgodnie ze swoim nastrojem, łatwo więc domyślić się emocji, które nim w danej chwili targają. Nie postępuje jednak nierozsądnie i ciężko go przekonać, by przystał na każdą przedłożoną mu lekkomyślnie prośbę. Jeśli w grupie znajduje się jakiś Krab, Yakamo z pewnością poprosi go o zabranie głosu w sprawie. Istnieje kilka sposobów, by przekonać go do wydania pozwolenia na podróż do zamku Kuni.

PIERWSZY

Bohaterowie mogą zadeklarować chęć pomocy w walce z Krainami Cienia. Yakamo odpowie na to, że Cesarz wyraźnie rozdzielił powinności poszczególnych Klanów i jedynie samuraje Kraba mają obowiązek stawiać czoła poddanym Mrocznego Boga.

Czyżby BG sugerowali, że Kraby nie są w stanie podołać temu zadaniu? Jeśli odpowiedzą twierdząco, z pewnością dojdzie do pojedynku. Jeśli zaprzeczają, Yakamo odeśle ich stwierdzając, że niepotrzebna mu ich pomoc. Oczekuje od nich inteligentnej i rozsądnej odpowiedzi, a nie prostego tak lub nie. Jeśli bohaterowie będą mieli coś sensownego do powiedzenia, być może złagodnieje.

DRUGI

Bohaterowie mogą również oświadczyć, że mają pilną sprawę do daimyo zamku Kuni. To kłamstwo, podobnie jak każde inne, zapewne przekona Yakamo (nie ma żadnego powodu by sądzić, że wysłannicy Togashi Yokuniego będą go z premedytacją wprowadzać w błąd). Chociaż takie stwierdzenie jest w pewnym mglistym sensie prawdziwe, oznacza również dla wszystkich bohaterów natychmiastową utratę punktu Honoru. Jeśli zdradzą się z wątpliwościami co do prawdziwości swoich słów, Yakamo z pewnością przepyta dokładnie tego, kto z nim akurat rozmawiał i być może odkryje fałsz. A więc bohaterowie zostali przyłapani na pró-

bie okłamania syna daimyo? Znow zanoszą się na pojedynek...

Jeśli bohaterom powiedzie się próba oszustwa, oczywiście w sensownych granicach, Yakamo pozwoli im wyruszyć.

TRZECI

Bohaterowie mogą ostatecznie powiedzieć prosto z mostu, że daimyo Klanu Smoka poprosił ich, by udali się do zamku, choć sami nie wiedzą dlaczego. Jest to zapewne ostatnia rzecz, jaka przyjdzie do głowy normalnym graczom, ma jednak największe szanse powodzenia. Yakamo jest wprawdzie nastawiony sceptycznie, zna jednak dziwne zwyczaje Smoków i doceni to, że bohaterowie byli wobec niego zupełnie uczciwi. W takim przypadku pozwoli wszystkim samurajom wyruszyć w drogę.

Skoro Yakamo zgodził się, by bohaterowie kontynuowali podróż, z pewnością docenia też cel, który im przyświeca. Nic więc dziwnego, że przydzieli im kwatery i zaprasza na kolację jeszcze tego samego dnia. Obwieszcza to krótko, marszcząc brwi: "To prosta gościnność Kraba". Rzecz jasna odmowa zostałaaby uznana za śmiertelną obrazę. Okuno kłania się swemu daimyo z szacunkiem (i tak też zapewne czynią bohaterowie), po czym prowadzi samurajów do ich pokoju - wspólnego, lecz wyposażonego w wygodne posłania i dobrze zaopatrzone w drewno palenisko.

PROSTY POSILEK

Na zapowiadany przez Yakamo "prostym posiłku" pojawia się czterdziestu samurajów w pełnym rynsztunku bojowym. Choć bohaterowie nie znajdują się tak naprawdę w centrum uwagi, ich obecność bez przerwy przyciąga ciekawe spojrzenia znad półmisków, które wnoszą służący. BG przyzwyczajeni do życia na dworze mogą odczuć pewien szok, szczególnie jeśli jest to ich pierwsze spotkanie z Klanem Kraba.

Stoły ustawiono pod trzema ścianami obszernej sali, czwartą zajmuje bowiem wejście do głównego hallu i drzwi prowadzące do kuchni. Samuraje siedzą wyłącznie po zewnętrznej stronie stołów, tak, by każdy mógł swobodnie widzieć środek sali. Potrawy są proste, ale podane w obfitości, konwersacja niezbyt żywa, a muzykanci grają w tle marszowe melodie. Okuno odpowie na wszelkie pytania, jakie bohaterowie zechcą mu zadać podczas kolacji, ale nie odezwie się nie pytany. Kiedy posiłek dobiega końca i sake zaczyna coraz szybciej krążyć w żylach zebranych, nadchodzi pora na rozrywkę.



HIDA YAKAMO (CIAĞ DALSZY)

Nie da się go zastraszyć ani onieśmielić, nie interesuje się też polityką. Dworzanie działają mu na nerwy, a każdego, kto spróbuje go uwieść, wyprowadzić w pole czy do czegoś przymusić, czeka przykra niespodzianka. Na każdą taką próbę odpowiada błyskawicznie i dworzanin, który się jej podjął, powinien zapewnić sobie świetnego championa.

Będzie go potrzebować.

Więcej informacji o Hida Yakamo oraz jego statystyki znajdziesz w „Drodze Kraba”.



HIDA UGAMO

Ziemia: 3

Ogień: 2

Zręczność: 3

Woda: 2

Powietrze: 2

Pustka: 2

Atak: katana 6z3 (+3)

Obrażenia: katana 7z2
(+3)

PT trafienia: 25 (15 +
ciężka zbroja)

Rany: 6: 0; 12: -1; 18: -2;
24: -3; 30: -4; 36: Obalony; 42:
Nieprzytomny; 48: Martwy

Honor: 1,0

Chwała: 2,2

Szkoła/Ranga: Hida 2

Umiejętności: kenjutsu
3, obrona 3

Ugamo wykorzysta Punkty
Pustki by ignorować obraże-
nia, kiedy zostanie trafiony.
Użyje 2 Rangi swojej szkoły
by odeprzeć pierwsze dwa
udane ataki. Jeśli mu się
uda, będzie kontynuować
walkę, jako że nie popłynęła
pierwsza krew.



Na środek występuje dwóch samurajów w prostych kimonach. Kłaniają się Yakamo, który odpowiada im jedynie skinieniem. Nie pada ani jedno słowo. Obaj mężczyźni oddalają się od siebie i wymieniwszy krótkie ukłony stają w bojowej pozycji. Okuno wyjaśnia cicho, że doszło między nimi do sporu, którego nie udało im się rozstrzygnąć, zgodzili się więc walczyć tu i teraz, by rozwiązać ten problem. Wyzwany samuraj wybrał walkę wręcz. Znad wszystkich stołów rozlegają się okrzyki zachęty, słychać też, jak co najmniej kilka osób przyjmuje głośno zakłady. Na oczach bohaterów rozpoczyna się walka, kończąc się zresztą w chwilę później, gdy jeden z samurajów obraca się i powala swego przeciwnika rzutem *sumo*. Słychać trzask, gdy przegrany ląduje na ramieniu, po czym kolejny, gdy oponent wyrwa mu je ze stawu. Powalony samuraj dwukrotnie uderza w granitową posadzkę zdrową ręką, na co przeciwnik natychmiast uwalnia go z uchwytu i pomaga mu stanąć na nogach. Yakamo wskazuje gestem ręki w stronę zwycięzcy, kiwając głową, po czym obaj przeciwnicy odchodzą bez słowa, wśród donośnych okrzyków przyglądających się walce samurajów.

Podczas uczty odbywają się też inne pojedynki – jeden z nich toczą samuraje w pełnych zbrojach, walcząc na katany, inny zaś przeciwnicy odziani tylko w kimona, przy pomocy *tetsubo*. Pod koniec posiłku zebrani w sali samuraje zachowują się dużo bardziej swobodnie – zbyt dużo sake pozbawia niektórych rozsądku.

Niedaleko od was słychać kłótnię, głosy niosą się aż na środek sali. Dwóch odzianych w pełne zbroje samurajów Kraba zaczyna się przekrzykiwać, brnąć za bary i przepychać po stołach. Okuno pochyla się ku wam wyjaśniając: "Pan Kisada nigdy by na coś takiego nie pozwolił, ale jego syn woli, gdy atmosfera przy stole jest mniej surowa."

Jeśli w drużynie są jacyś dworzanie lub postaci kobiece (chyba że są to ewidentnie samurai-ko), Okuno proponuje, by resztę wieczoru spędzili w swoim pokoju. Jak twierdzi, prosi ich o to "dla ich własnego bezpieczeństwa".

Przedtem jednak BG są świadkami jak jeden z zajętych kłótnią samurajów popycha drugiego na stół, ten zaś, broniąc się, przerzuca go przez biodro wprost w ich stronę. Stół łamie się z trzaskiem, a BG lądują na podłodze wśród potłuczonych misek i czarek. Gdy próbują uwolnić się od ciężaru samuraja, który spadł na niech nieomal z nieba, ktoś podrywa jednego z bohaterów na nogi.

Znienacka stajesz twarzą w twarz, a właściwie w olbrzymią pierś, z potężnie zbudowanym, odzianym w pełną zbroję Krabem, a bijący z jego oddechu smród sake niemal zwała cię z nóg. Olbrzym ryczy "domagam się przeprosin!" stojąc wśród resztek waszej kolacji i nakrycia. "Wasza obecność jest dla mnie obrazą! Moja zbroja została splamiona! Powinni wyrzucić was stąd daleko za granice naszych ziem!" Jest do-

syć pijany, ale pod cienką warstwą bez troskiego rozpasania dostrzegasz w jego oczach złowrogi błysk premedytacji. "Stawaj do pojedynku, ty onna tarashi!!!" Wyrażenie to oznacza "nieodległe" i z pewnością jest zamierzoną obelgą.

Krab będzie prowokować bohatera, dopóki ten nie przyjmie wyzwania. Kiedy obaj przygotowują się do pojedynku, Okuno upewnia się, czy bohater zdaje sobie sprawę z faktu, że tego typu starcia toczy się do pierwszej krwi, przy pomocy takiej broni i w takich zbrojach, jakie wyzwany ma przy sobie w danej chwili. Statystyki wyzywającego, Hida Ugamo, znajdziesz na marginesie strony.

Całe zajście zostało w rzeczywistości zaaranżowane przez Yakamo, który poprosił dwóch samurajów ze swej straży o niewinną kłótnię i sprowokowanie pojedynku. Syn daimyo nie pragnie wprowadzić niczyjej śmierci, chce się jednak upewnić, że nie posyła w Krainy Cienia tchórzy i nie ma zamiaru umożliwiać im podróży do zamku Kuni, nie sprawdzwszy wcześniej ich umiejętności. Interesuje go uczciwy sprawdzian, Ugamo wybierze więc za przeciwnika najlepszego wojownika w grupie (wedle miary Kraba, rzecz jasna).

Jeśli bohaterowi uda się pokonać potężnego samuraja, Yakamo zbliża się z uśmiechem.

- *Wiedziałem, że macie w sobie dość ikry, by wyruszyć w Krainy Cienia. Jutro ruszycie w drogę do Shiro Kuni.*

Jeśli Ugamo zwycięży bohatera, Yakamo potrząśnie głową z rezygnacją.

- *Podjeżdżałem, że tak będzie. Chcecie wyruszyć w Krainy Cienia, choć żaden z was nie potrafił pokonać samotnego, pijanego samuraja. Powinnście rozważyć powtórnie, o co prosicie.*

Jeśli BG chcą mimo przegranej kontynuować swą podróż, będą musieli przekonać Yakamo, że są tego godni. Jeżeli będą naprawdę nalegać, następca tronu Kraba zorganizuje jeszcze jeden turniej. Spośród swej straży przybocznej wybierze trzech ludzi, bohaterowie zaś muszą również wybrać spośród siebie trójkę, która zmierzy się z nimi w walce na broń białą. Tę potyczkę również prowadzi się do pierwszej krwi, co oznacza, że ranni muszą się z niej natychmiast wycofać.

Każdy z wybranych do walki BG dostaje lekcie tetsubo (obrażenia 1z1), którym może się posługiwać przy pomocy umiejętności tetsubo, subojutsu lub bojutsu. Ludzie Yakamo przywykli do tego, by walczyć w Krainach Cienia wspólnie i syn daimyo chce podkreślić wagę własnie tego faktu. Kiedy jeden z nich zacznie słabnąć,

zastąpi go natychmiast inny. Jeśli bohaterom uda się pokonać wszystkich trzech samurajów, Yakamo podchodzi do tych, którzy jeszcze trzymają się na nogach.

Hai! Razem jesteście silniejsi, niż bylibyście osobno. Zajmijcie się swoimi sińcami. Wkrótce ruszycie w Krainy Cienia.

Następnego ranka służąca przynosi do waszego pokoju czyste odzienie i bandaże (jeśli ktoś został ranny). Za nią wchodzi Okuno, kłaniając się uprzejmie. Kiedy przekracza próg, dostrzegacie stojącego na korytarzu innego samuraja, który czeka by go przedstawiono. Gdy się kłania, Okuno mówi:

- To Hida Shiroy, daleki bratanek Hida Kiasady, Wielkiego Niedźwiedzia. Będzie was eskortował do Shiro Kuni - Shiroy przygląda się wam wszystkim po kolei, a w jego oczach widać niezadowolony.

- Wyruszamy jutro rano - odzywa się nowo przybyły. - Do tego czasu pogódźcie się ze światem i przygotujcie na spotkanie waszych przodków. Spotkamy się po wschodniej stronie Mostu Ostatniego Posterunku, o świcie. - Obraca się z krótkim ukłonem i wychodzi.

Jeszcze jedna szansa?

A więc BG brak odwagi, by sprostać pierwszemu wyzwaniu, jakie stanęło im na drodze? Przynajmniej jeszcze żyją. Być może nauczą się czegoś na własnych błędach i spróbują ponownie. Jeśli wciąż nie wygasł w nich zapał do dalszej podróży, w godzinę po tym, jak Okuno zostawia ich samych, w ich pokoju zjawia się samotny samuraj.

To człowiek raczej niskiego wzrostu, ukrywający pod hełmem wygolone wysoko czoło. "Nie robicie wprawdzie szczególnego wrażenia, być może jednak wasze czyny przemówią głośniejszy. Nazywam się Hida Shiroy i jestem dalekim bratankiem Wielkiego Niedźwiedzia. Przysłuchiwałem się, kiedy przedkładaliście waszą prośbę mojemu kuzynowi Yakamo. Być może brakuje wam umiejętności niezbędnych do przetrwania, wierzę jednak, że każdy samuraj ma prawo wybrać godzinę swej śmierci. Jeśli wciąż chcecie ruszyć w drogę do Shiro Kuni, spotkajcie się ze mną jutro o świcie po wschodniej stronie mostu, a was tam doprowadzę."



POTRÓJNA WALKA

Ziemia: 3

Ogień: 2

Woda: 2

Siła: 3

Powietrze: 2

Pustka: 3

Atak: tetsubo 5z2 (+3)

Obrażenia: specjalne 4z1 (+3)

PT trafienia: 20 (10 + ciężka zbroja)

Rany: 6: 0; 12: -1; 18: -2; 24: -3; 30: -4; 36: Obalony; 42: Nieprzytomny; 48: Martwy

Szkola/Ranga: Hida 2

Umiejętności: obrona 2, tetsubo 3

Samuraje biorący udział w potrójnej walce atakują w zespole, wykorzystując wspólnie umiejętności grupy, a nie na własną rękę. Otrzymują jedno dodatkowe podbicie przy każdym manewrze, który pozwala im efektywnie połączyć wysiłki i umiejętności. Walczyli razem w patrolach w Krainach Cienia i dobrze wiedzą, jak działać zgodnie.



HIDA SHIROI

Ziemia: 4

Ogień: 3

Zręczność: 4

Woda: 3

Spostrzegawczość: 4

Powietrze: 3

Refleks: 4

Pustka: 3

Atak: tetsubo 8z4 (+4);
katana dobrej jakości 7z3
(+4)

Obrażenia: tetsubo 6z2
(+4); katana dobrej jakości
8z2 (+4)

Rany: 8: 0; 16: -1; 24: -2;
32: -3; 40: -4; 48: Obalony; 56:
Nieprzytomny; 64: Martwy

Honor: 3,4

Chwała: 5,6

Szkoła/Ranga: Hida 3

Umiejętności: dyplomacja 1,
kenjutsu 3, etykieta 2, medy-
tacja 4, obrona 4, szczerość 1,
tatyka 4, tetsubo 4, wiedza
o Krainach Cienia 4

Część III: Zamek Kuni

Wstaje chłodny świt, niosąc w powietrzu zapowiedź deszczu. Służący są już na nogach i krzątają się dookoła, unikają jednak waszego wzroku i nie wtrącają się do waszych spraw. Zacieśniając sznurowania zbroi opuszczacie zamek w chwili, gdy zna ziemię spadają pierwsze krople. Kiedy schodzicie pod mury i udajecie się w stronę mostu, tłum samurajów rozstępuje się przed wami. Strażnicy śledzą każdy wasz ruch, a ich spojrzenia i postawa tylko po-



zornie są niedbałe. Naprzeciwko widzicie już most i czekającego na was Shiroiego.

Droga na północ

Niezależnie od okoliczności, BG powinni spotkać rankiem Hida Shiroiego, który czeka na nich przy moście. Jego nastrój zależy w głównej mierze od tego, jak bohaterowie wypadli we wczorajszych próbach. Jeśli BG wygrali pierwszy pojedynek, Shiroi będzie uprzejmy wobec zwycięzcy, lecz członków drużyny nie wywoźdzących się z Klanu Kraba będzie zbywał półsłówkami. Jeśli BG przegrali pierwszy pojedynek, ale poradzi sobie w trzyosobowej walce, będzie traktował wszystkich z podobnym, pełnym dystansu szacunkiem. Docenia fakt, że bohaterowie pragną wyruszyć w Krainy Cienia, ale jest przekonany, że nie mają wielkich szans, by przeżyć wyzwanie. Z pewnością nawiąże rozmowę z każdym Krabem w drużynie, by dowiedzieć się, czemu podróżuje w towarzystwie członków innych Klanów.

Jeśli BG wyruszają w drogę z jego zaproszenia, zachowa chłodny dystans, a wszystkie konwersacje będzie prowadził krótko i konkretnie. Choć nie okaże otwartej wrogości, będzie ich traktował jak mięso armatnie dla potworów po drugiej stronie Muru.

Jeśli bohaterom uda się zyskać sympatię Shiroiego, może podzielić się z nimi mnóstwem informacji – ich charakter zależy w równiejs mierze od ich podejścia, jak i zachowania w czasie uczt. Jak wszyscy członkowie swego klanu, Shiroi szanuje przede wszystkim siłę.

Gdyby BG zdecydowali się wypytać swego przewodnika, muszą wykazać się sprytem, dobrym odgrywaniem postaci i udanym testem Intuicji na PT 15.

SUKCES:

„Wydaje się wam bardzo spieszyc na spotkanie śmierci, ale to nie mój interes. Mimo wszystko odwadze należy się szacunek. Jeśli wkroczycie do Krain Cienia, miejcie się na baczności. Nie musicie zabić każdej istoty, którą napotkacie. Oszczędzajcie swoje siły, byście mogli powrócić i potem pokonać ich więcej. Pamiętajcie też, by zawsze mieć przy sobie jadeit. Ten zwykły zielony kamień zabezpieczy was podczas podróży przez skażone ziemie.”

JEDNO PODBICIE:

„Shiro Kuni to idealne miejsce do poprowadzenia kampanii wojskowej przeciw Krainom Cienia. Mury są wysokie i mocne, a załoga świetnie wyszkolona. Zamek Kuni to jeden z najsilniejszych punktów w naszej linii obrony przeciwko sługom Mrocznego Boga. Jak długo jego mury pozostają niezdobyte, tak długo zawsze znajdziemy siłę, by odierać napór zła. Utrata Shiro Hiruma była wystarczającym ciosem – jeśli na skutek jakiegoś nieszczęścia Shiro Kuni upadnie, nie wierzę, byśmy kiedykolwiek odzyskali siłę.”

DWA PODBICIA:

„Skoro pragniecie wyruszyć w Krainy Cienia, musicie postarać się o rozmowę z Hiruma Makasu, dowódcą oddziałów w Shiro Kuni. Poprowadził już wiele udanych wypraw przeciwko siłom Krain Cienia. Jeśli naprawdę chcecie dowiedzieć się czegoś więcej o potwornościach, które mieszkają po drugiej stronie Muru, obserwujcie go uważnie i uciekajcie się od niego.”

Makasu cieszy się szacunkiem zarówno swoich podkomendnych, jak i całego Klanu. Jego odejście lub utrata byłaby poważnym ciosem dla naszych sił.”

Shiro Kuni

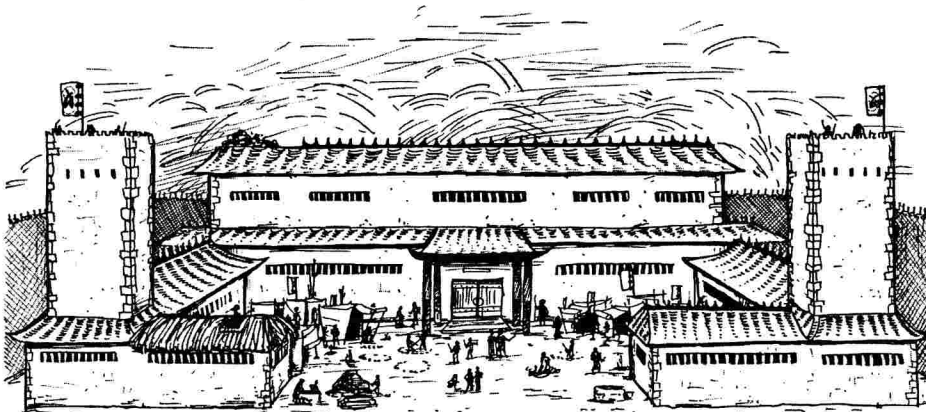
W oddali dostrzegacie zarys potężnej fortecy. Wzniesiony na szczycie niewielkiego wzgórza zamek góruje nad rozciągającą się u jego podnóża równiną. W niebo unosi się dym, płynący z kuźni i kuchennych palenisk. Wysokie, grube mury wieńczą strażnice. Gdy się zbliża-

cie, dostrzegacie licznych żołnierzy, nieustannie patrolujących fortyfikacje – znad blank widać jedynie czubki ich yari. Sztandary klanu i rodziny powiewają na łagodnym wietrze, jesteście jednak wciąż zbyt daleko, by rozpoznać konkretne godła.

W którą stronę nie spojrzeć, wszędzie widać doskonalących swoje umiejętności samurajów. Po wschodniej stronie znajduje się strzelnica, na północnym wschodzie ustawiono zagrodę do jazdy konnej – wewnątrz owalnego toru stoją ćwiczebne manekiny. W kilku miejscach wysypiano piaskiem treningowe koła, w których małe grupki samurajów ćwiczą techniki swojej szkoły. Jeszcze dalej na wschód, w cieniu, zebrała się grupa pogrążonych w studiach shugenja. Rzecz jasna, w całej okolicy pełno jest *heiminów* i *hininów*, gotowych służyć we wszystkim samurajom.

Im bliżej podchodzicie, tym wyraźniejsze stają się odgłosy życia. Wokół murów fortecy rozpościera się pierścień straganów, nad którymi łopoczą wielobarwne transparenty, a głowy kupców nachalnie zachwalają towary. Słyszycie okrzyki ćwiczących żołnierzy i dobiegające z kuźni metaliczne odgłosy młotów uderzających o metal. Przed wami, u podstawy zamku, wznoszą się okute stalą skrzydła bramy, której strzeże dwudziestu ludzi w barwach Kuni.

Shiroi podchodzi prosto do kapitana straży i zaczyna prowadzić z nim przyciszoną rozmowę. Po kilku chwilach wraca, informując BG, że wkrótce zostaną przedstawieni Dowódcy Straży, Hiruma Makasu. To niezwykle ważne spotkanie, którego wynik odbije się na ich pozycji podczas pobytu na zamku. Bohaterowie mają stawić się pod główną bramą za cztery godziny – do tego czasu mogą swobodnie rozglądać się po okolicy.





"ZAKUPY" NA TARGOWISKU

Przeciętny samuraj nie musi „kupować” żadnych przedmiotów na targu, gdyż daimyo dba o wszystkie jego potrzeby. Mimo wszystko, w pobliżu Krain Cienia odległy daimyo może nie nadążyć z zaopatrzeniem, gdy ekwipunek potrzebny jest szybko. Liczni kupcy i handlarze wykorzystali to, otwierając sklepy pod murami zamku Kuni.

Jeśli bohater wykonuje rozkazy wpływowego daimyo, „rachunek” za każdą rzecz, w którą się zaopatrzy, przesyłany jest do jego Klanu. Kupcy wolą jednak zazwyczaj wymieniać swoje towary za inne dobra, mniej przydatne w Krainach Cienia.

Choć wiele rzeczy można kupić za koku, nie istnieje coś takiego jak „standartowa cena”. Handlarze uważnie obserwują na jak ważnego (lub bogatego) wygląda samuraj i jak bardzo wydaje się potrzebować konkretnej rzeczy. Zażądają takiej kwoty – czy to w koku, czy w towarach – jaką mają nadzieję utargować.

W przeciwieństwie do większości zamków Cesarstwa, w pobliżu Shiro Kuni nie ma prawdziwego miasta. Obawiając się bliskości Krain Cienia, kupcy niechętnie otwierają tu jakiekolwiek sklepy. W rezultacie zamek zaopatrują we wszystkie potrzebne artykuły przenośne stragany, stojące wzdłuż Szlaku Handlarzy. Przy całym tym ruchu i tętniącym wokół handlu, zamek Kuni sprawia nieco chaotyczne wrażenie, wejście do twierdzy podlega jednak ścisłej kontroli. Odwiedzający muszą okazać powód swojego przybycia, a czas pobytu jest ograniczony. W mury zamku ściągają najczęściej wojownicy, pragnący wziąć udział w misji w głąb Krain Cienia.

Kiedy samuraj zgłasza się na ochotnika, wpuszcza się go do zamku, gdzie zostaje szczegółowo przepytany. Zazwyczaj przy rozmowie obecny jest Hiruma Makasu lub jeden z jego poruczników. Od kandydata oczekuje się, by odpowiedział na kilka pytań – między innymi czemu chce udać się w Krainy Cienia i dlaczego uważa się za godnego takiego zaszczytu. Jeśli samuraj wydaje się być coś wart, prosi się go następnie, by zademonstrował swą technikę walki. Gdy okaże się kompetentny, jego imię dołącza się do listy żołnierzy gotowych do służby. Stan gotowości może trwać do sześciu miesięcy, po których oficerowie Kraba ponownie przepytują kandydata.

Pojedynki zdarzają się tu często, czego można się spodziewać w przypadku tylu bushi spędzających cały czas tak blisko siebie. Pozwalają one zabić nudę i godnie dowieść wyższości jednych szkół nad innymi. Bushi Kuni i Hiruma często przyglądają się pojedynkom, by osobiście przekonać się o umiejętnościach biorących w nich udział samurajów. Dostępnym często zdarza się, że zwycięzcy wielu starć przydziela się wkrótce miejsce na patrolu.

Większość tutejszych kupców wywodzi się z rodziny Yasuki, choć oprócz nich interesy prowadzą również poddani Jednorożca i Żurawia. Wszyscy otwierają jednak swoje kramy jedynie okresowo i wyjeżdżają, kiedy tylko sprzedadzą cały towar, całe targowisko przesiąknięte jest więc wrażeniem tymczasowości. Jeśli BG zechce poszukać na nim konkretnego przedmiotu, muszą wykonać test Spostrzegawczości na PT 15, by go znaleźć. Biorąc pod uwagę ciągły ruch podróżnych w okolicach Zamku Kuni, test ten można powtarzać raz dziennie dla każdego przedmiotu, którym są zainteresowani. Mogą również spróbować testu Intuicji na PT 20 – jeśli się powiedzie, znaleźli przedmiot dobrej jakości, za cenę mniej więcej dziesięć razy wyższą

niż w przypadku jego normalnego odpowiednika.

Prędzej czy później bohaterowie zechcą zapewne poszukać czegoś, co pomoże im leczyć rany, szczególnie kiedy odkryją, że rzucanie czarów w Krainach Cienia jest w najlepszym razie ryzykowne. Kiedy któryś z nich postanowi poszukać jakiegoś rodzaju maści leczniczej, powinien wykonać test Spostrzegawczości na PT 20. Jeśli mu się powiedzie, na jednym ze straganów znajdzie dawkę specyfiku. Każdy z graczy może wykonać taki test najwyżej raz na tydzień, a jedna porcja kosztuje co najmniej równoważność jednego koku. Kiedy posmarować tą maścią ranę, leczy w ciągu kilku minut ilość Ran równą wynikowi rzutu jedną k10. Pamiętaj, że jeśli cios, który spowodował ranę, zadał mniej obrażeń, niż maść ich potem wyleczyła, nie przynosi to żadnej dodatkowej korzyści. Również użycie kolejnych porcji leku nie daje żadnych rezultatów. Balsam jest drogi, gdyż Kraby używają go często i zdarza się, że ratuje on samurajom życie, handlarze mogą więc żądać za niego wygórowanych sum. Ostrożni kupcy często wystawiają i dają klientom do ręki pudełeczka z balsamem dopiero wtedy, gdy dostaną już pieniądze. Kupujący mogą też dowiedzieć się, że jeśli wymieszać maść z niewielką ilością jadelitowego proszku, nie zepsuje się ona w Krainach Cienia. W przeciwnym razie po trzech dniach od wyjścia za Mur lek do niczego się nie nadaje.

Życie na zamku

Zamek Kuni jest przede wszystkim stałym obozem wojskowym, kilka rzeczy może się więc wydawać bohaterom dziwnych. Po pierwsze, daimyo zamku, Kuni Yori jest wprawdzie głową rodziny, ale jako shugena pozostawia szczegóły zarządzania swoim doradcom i porucznikom. Za poszczególne obszary Wielkiego Muru podlegające opiece rodziny Kuni odpowiada kilku dowódców wojskowych. Jednym z nich jest Dowódca Straży, Hiruma Makasu. Do jego obowiązków należy bezpośrednia obrona zamku, oraz organizowanie misji zwiadowczych i wypadów, by utrzymać Mur w porządku i zapobiegać najazdom.

Makasu ma pod komendą swój własny oddział samurajów. Zamek Kuni jest dla nich domem, przysięgali jednak lojalność Dowódcy, a nie Yoriemu. Co prawda może się to wydawać potencjalnym źródłem problemów, w praktyce

sprawdza się jednak znakomicie. Wszyscy samuraje mieszkający w zamku Kuni skupiają się na powstrzymaniu hord Krain Cienia przed dokonaniem inwazji. Oddanie, z jakim nieustannie poświęcają się temu jednemu celowi, zapobiega większości niepokojów.

Jak rozstawić swoje imię

Gdy bohaterowie przechadzać się będą po terenach zamkowych, często zdarzy im się natknąć na bushi, toczących pojedynki. Choć używa się w nich różnego rodzaju broni, zawsze są to potyczki do pierwszej krwi.

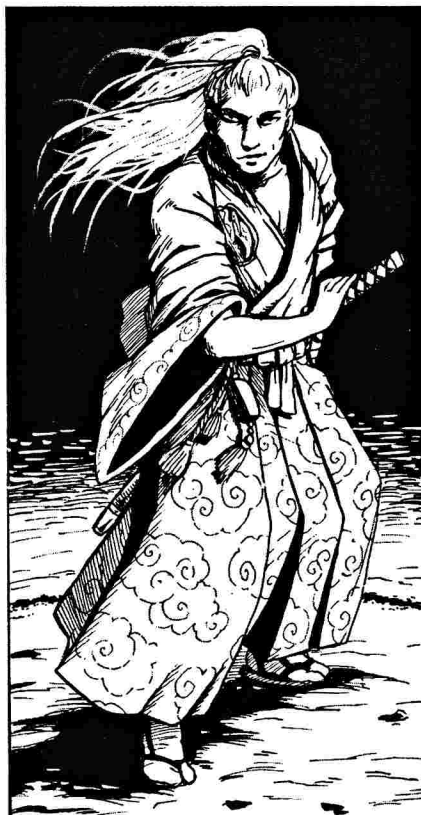
Podczas przechadzki dostrzegacie wśród natłoku wojowników młodego samuraja w błękitnej zbroi, pogrążonego w przyjacielskiej sprzeczce z dwoma bushi w barwach rodziny Hida. Gdy podchodzicie bliżej, młody Żuraw zostawia swoich towarzyszy, robi kilka kroków w waszą stronę z lekkim uśmiechem i nisko się kłania.

- Wybaczcie mi, czcigodni panowie - odzywa się podnosząc głowę. - Widzę, że przybyłście tu niedawno. Nazywam się Daidoji Jinshi i jestem jednym z niewielu wasali Żurawia, którzy zdecydowali się poświęcić swój czas obronie wielkiego Muru.

- Chciałbym zasięgnąć waszej rady w sprawie dotyczącej osobistych umiejętności. Wydaje mi się, panie, że jesteś godnym przeciwnikiem dla mojego ostrza i wobec tego chciałbym prosić cię z całym szacunkiem, byś pozwolił mi dowieść mym towarzyszom wyższości techniki szkoły Kakita.

Młody Żuraw kieruje ostatnie słowa w stronę BG posiadającego najlepsze daisho, postępuje następnie kilka kroków do przodu i formalnie wyzywa go na pojedynek. Nie żywi wobec swego przeciwnika żadnej urazy i pragnie potykać się z nim do pierwszej krwi, by dowieść swoich umiejętności.

Odmowa jest możliwa, ale jako że Żuraw rzucił wyzwanie publicznie, byłaby postępkem wysoce niehonorowym. Jeśli wyzwany bohater odmówi, traci jeden punkt Honoru. Jinshi następnie uprzejmie prosi o pojedynek kolejnego samuraja z drużyny, dopóki nie rzuci wyzwania każdemu, lub dopóki ktoś go nie podejmie. Jeśli wszyscy bohaterowie odmówią pojedynek, tracą dodatkowy punkt Honoru (w sumie dwa),



gdyż wieść o ich tchórzostwie szybko roznosi się po zamku.

Kiedy któryś z bohaterów w końcu podejmie wyzwanie Żurawia, poprowadzi go on do koła ćwiczebnego, gdzie przedstawiciel rodziny Kuni krytycznym okiem przygląda się wszystkim pojedyńkom. Nie wtrąca się do walki bez względu na jej wynik, lecz pod koniec dnia zdaje dokładny raport z wydarzeń Hiruma Makasu.

To pojedynek do pierwszej krwi. Zwycięzca zyskuje dwa punkty Chwały.

DAIDOJI JINSHI

Jinshi jest dumny zarówno z technik swej szkoły jak i ze swego Klanu. Ma duże doświadczenie w sztuce iaijutsu, szczególnie jak na członka rodziny Daidoji, a od czasu swego *gempukku* wygrał trzy oficjalne pojedynki na śmierć i życie. Długie, białe włosy nosi spięte w kucyk. Uśmiecha się często, jednak zazwyczaj tylko jedną stroną ust, co sprawia na niektórych wrażenie, że się z nich naśmiewa.

Młody Żuraw wierzy w „czystość” pojedynku. Choć zwycięstwa w przeszłości mogłyby dać mu powód do przechwalania się, nie robi tego. Jest pewny siebie, ale nie nazbyt próżny. Wie,



DAIDOJI JINSHI

Ziemia: 2

Ogień: 3

Woda: 2

Powietrze: 3

Pustka: 3

Atak: Katana dobrej jakości 6z3

Obrażenia: Katana dobrej jakości 6z2

PT trafienia: 20 (15 + lekka zbroja)

Rany: 4: 0; 8: -1; 12: -2; 16: -3; 20: -4; 24: Obalony; 28: Nieprzytomny; 32: Martwy

Szkoła/Ranga: bushi Kakita 2

Umiejętności: etykieta 3, iaijutsu 3, kenjutsu 3, medytacja 2, szczerość 2, wiedza o Krainach Cienia 1

Jinshi użyje Niespodziewanego Ciosu, by podnieść PT podczas pojedynku iaijutsu o 3 zamiast o 5.



że niewiele honoru zyskuje się z pokonania wyraźnie słabszego od siebie przeciwnika. Bez względu na to, jak skończy się pojedynek, Jinshi pozostanie względem BG przyjazny, umożliwiając im nawiązanie kontaktu z wieloma wpływowymi bushi w zamku.

Stacjonujący na zamku Hiruma i Kuni znają dobrze Daidoji Jinshiego i uważają, że jest cennym nabytkiem dla ich sprawy. Choć nie zaakceptowali go w pełni, traktują go jak wartościowego sojusznika i od czasu do czasu powierzą mu dowództwo w misjach zwiadowczych w głąb Krain Cienia.

Hiruma Makasu

Po zakończonym pojedynku bohaterowie powinni udać się na umówione z Shiroy spotkanie pod bramą zamku, by zyskać audiencję u Dowódcy Straży. Mimo, że wewnątrz zamku panuje jeszcze większy ruch, wszystko toczy się z istic wojskową precyzją. Bohaterowie nie mają czasu, by się dobrze rozejrzeć, gdyż muszą nadążyć za szybkim tempem, jakie narzuca im Shiroy, odnoszą jednak wyraźne wrażenie, że Kraby są świetnie przygotowane do ewentualnej obrony zamku.

Shiroy prowadzi was do dobrze utrzymanej kordegardy, zastawionej niskimi stołami, na których rozłożono mapy. U szczytu jednego z nich siedzi samuraj w dosyć znoszonej zbroi w barwach Kraba. Czekacie cierpliwie, on zaś rozmawia z trójką zwalistych bushi, pomimo niskiego wzrostu, wydając się budzić w nich najwyższy szacunek. W końcu trzech wojowników wychodzi, gnąc się w niskich ukłonach, a on odwraca się zdecydowanym ruchem by spojrzeć wam w twarz. Jego oczy wydają się śledzić każdy wasz najdrobniejszy ruch. Surowy samuraj na-

potyka wzrokiem spojrzenie Shiroyego, po czym każdego z was po kolei. Wyczuwacie kryjącą się jego ciemnych oczach siłę, zdecydowanie – a nawet coś więcej.

Shiroy występuje pewnym, zdradzającym wojskowe wyszkolenie, krokiem do przodu.

- Makasu-sama – mówi – pozwól proszę, bym ci przedstawił <tu wstaw imiona oraz Klany BG>, którzy przybyli tu, by dowiedzieć się więcej o Krainach Cienia.

Makasu przygląda się wam jeszcze przez chwilę, po czym odprawia Shiroyego krótkim skinieniem głowy. Ten, kłaniając się ponownie, opuszcza tyłem pomieszczenie, pozostawiając was sam na sam z Dowódcą Straży.

- Jestem Hiruma Makasu. Powiedziano mi, że pragniecie walczyć przeciw Krainom Cienia. Wyzaczyliście sobie honorowe zadanie, jeśli jednak pragniecie się go podjąć, musicie udowodnić, że jesteście tego godni.

Kiedy bohaterowie zostaną już przedstawieni, Makasu zadaje kolejno każdemu członkowi drużyny jedno z poniższych pytań:

Dlaczego pragniesz udać się w Krainy Cienia?

Dlaczego uważasz, że jesteś godzien takiego zaszczytu?

Czego szukasz w Krainach Cienia?

Co spodziewasz się znaleźć w Krainach Cienia?

Jak zamierzasz pokonać istoty, które mieszkają po drugiej stronie Muru?

Jeśli graczy jest więcej niż pięciu, Makasu powróci do pierwszego pytania. Kiedy już wszyscy BG odpowiedzą, Dowódca nakaże im, by przyjęli postawę swej szkoły. Każdy bohater powinien wykonać test Powietrza + Rangi na PT 15. Jeśli się powiedzie, Makasu kiwa głową i przyjmuje BG w szeregi swoich żołnierzy.

Jeśli bohaterowi uda się wykonać test przynajmniej z jednym podbiciem, dowódca wita go z całego serca, a ponadto stara się trzymać go blisko siebie podczas najbliższej wyprawy w Krainy Cienia. W przypadku niepowodzenia, Shiroi w końcu przekona Makasu by pozwolił niefortunnemu samurajowi wyruszyć za Wielki Mur, ale Komendant nie żywi w stosunku do niego wielkich nadziei. Kiedy już wszyscy się zaprezentują, zwraca się do nich ponownie.

- Jutro obejmę osobiste dowództwo nad patrolom wyruszającym w Krainy Cienia. Od kilku tygodni podejrzewam, że plugawe istoty zza Muru gromadzą siły do najazdu na zamek. Przekonamy się, czy za tymi podejrzeniami kryje się prawda. Wszystkich, którzy mi w takich wyprawach towarzyszą, wybieram spośród żołnierzy osobiście, by zapewnić powodzenie całego przedsięwzięcia.

- Jeśli pragniecie zgłębić tajemnice Krain Cienia i wojny, którą prowadzimy, zapraszam. Możecie towarzyszyć moim ludziom podczas tej misji. Być może w Krainach Cienia znajdziecie odpowiedzi na pytania, które was dręczą.

Makasu informuje was, że wszystkie patrole wyruszają z zamku o świcie i zbierają się na odprawę na Murze Kaiu. Tymi słowami kończy audiencję, a Shiroi pojawia się znowu, by zaprowadzić was do waszych nowych komnat.

Rzecz jasna nikt, kogo wybrano do tak ważnej misji, nie ośmieliłby się splamić honoru rodziny spóźnieniem lub odmową wzięcia w niej udziału. Aż do świtu BG mogą poruszać się po zamku i jego okolicach wedle swej woli.

Część IV: W Krainy Cienia

Makasu wybrał do udziału w patrolu dwudziestu samurajów, wliczając w to bohaterów. Podczas wyprawy za Mur dzieli ich na trzy części: zwiadowców, żołnierzy i swoją osobistą straż. Pięciu zwiadowcom przydziela się najniebez-

pieczniejsze zadania; wszyscy bohaterowie, którym nie udało się zaprezentować swojej techniki znajdują się właśnie w ich szeregach. Żołnierze stanowią główny korpus patrolu. Jest ich dziesięciu, włączając w to wszystkich bohaterów, którym powiodła się prezentacja techniki. Ostatnią grupę stanowią strażnicy, którzy, podczas trwania wyprawy, pozostają blisko Makasu. W teorii stanowią rezerwę oraz, jeśli zajdzie taka potrzeba, ostateczną siłę uderzeniową. Każdy z bohaterów, któremu udało się wykonać test techniki z przynajmniej jednym podbiciem, oraz wszyscy shugena zostają przydzieleni do osobistej straży. W sumie strażników jest pięciu, w tej liczbie i Shiroi. W wyprawie bierze również udział Daidoji Jinshi.

Tym razem BG przejdą przez Mur górą, zamiast wyłonić się w Krainach Cienia z leżącego pod nim labiryntu, dzieła inżynierów Kaiu. Ze względu na obecność tak wielu osób spoza Klanu Kraba Makasu postanowił nie ryzykować bezpieczeństwa Muru, zdradzając jego sekrety obcym. Być może, po kilku udanych misjach, bohaterom zezwoli się przejść przez labirynt, do tego czasu muszą im wystarczyć liny i kosze.

Pierwsze promienie świtu nie pojawiły się jeszcze na niebie, a zamek Kuni i przyległy do niego Mur Kaiu już tętnią życiem. Makasu krąży wśród swoich ludzi i przydziela ich do poszczególnych grup. W chwilę później wszyscy są gotowi do drogi, a zwiadowcy opuszczają się na solidnych linach w dół Muru. Pięciu samurajów szybko udaje się do łodzi czekających na brzegu. Gdy trafiają na drugą stronę rzeki, opuszczeni zostają żołnierze, a za nimi strażnicy. Makasu schodzi w Krainy Cienia ostatni.

Gdy wiosłujecie w poprzek Rzeki Ostatniego Posterunku, dociera do was polecenie ukrycia łodzi w wysokich trzcinach na brzegu. Idąc śladem zwiadowców, ruszacie na zachód. Z początku krajobraz nie różni się zbytnio od zielonych dolin Rokuganu, jednak z każdym krokiem ziemia wydaje się schnąć i umierać. Kiedy tracicie z oczu Mur, wędrujecie już przez dziedzinę zupełnego rozkładu. Początkowo trudno jest wam nawet oddychać plugawym powietrzem, ale wasze płuca z wolna przyzwyczajają się do nieczystości i zepsucia Krain Cienia, zaczynacie więc odzyskiwać dech. Makasu narzuca szybkie tempo, z którym wojownicy Kraba radzą sobie bez trudu. Pod koniec pierwszego dnia jesteście już daleko poza zasięgiem wzroku straży na Murze Kaiu.

Drugi dzień patrolu rozpoczyna się podobnie jak pierwszy. Po śniadaniu złożonym ze skromnej porcji ryżu Makasu wskazuje na





wschód i rozkazuje zwiadowcom rozsypać się w wachlarz. Wszędzie dookoła, tuż poza zasięgiem wzroku, wydają się czaść cienie, kiedy jednak spoglądacie w ich stronę, nie dostrzegacie niczego. Wasze nerwy napięte są jak postronki, nie widać jednak ani śladu wroga.

Zmienia się to jednak w południe.

Umorzenie

Co jednak począc, jeśli któryś z was naprawdę bardzo nie ma ochoty iść w Krainy Cienia? Dla bezpośrednich Krabów to jedyny powód by w ogóle przebywać na zamku Kuni, mogą więc nie przyjmować do wiadomości, że któryś z bohaterów nie chce dołączyć do patrolu. Jeśli jeden lub dwóch BG chciałoby pozostać w twierdzy, mogą wyprosić to u Makasu dzięki udanemu testowi Intuicji + Manipulacji na PT 15. Przy uzyskaniu dwóch podbić Makasu będzie nawet przekonany, że był to jego własny pomysł. Podczas pobytu na zamku bohaterowie mogą porozmawiać z shugenja Kuni lub kupcami Yasuki. Powinni dzięki temu zyskać nieco informacji o ostatnich wydarzeniach w zamku, ale w żaden sposób nie pomoże im to zorientować się, co jest nie w porządku z Makasu (który w tym momencie nie jest szczególnie gorącym tematem rozmów).

Broń przeciw Krainom Cienia

BG mogą stwierdzić, że nie posiadają broni pozwalającej stawić czoła Krainom Cienia, kiedy zostaną przydzieleni do patrolu Makasu, mogą się w nią jednak zaopatrzyć u shugenja Kuni. W końcu, co twardszych mieszkańców mrocznych ziem można zranić tylko magią, kryształem i jadeitem, a bohaterowie nie są na to zapewne przygotowani, chyba że prowadzisz kampanię obfitującą w magiczne przedmioty i wydarzenia. (Nigdy nie powinni być odpowiednio wyposażeni. To właśnie dzięki temu Krainy Cienia są tak przerażające.) Jeśli jednak chcesz być łagodny i udzielić im nieco wsparcia, oto kilka pomysłów.

Grotów strzał – bohaterowie mogą otrzymać dziesięć grotów strzał wykonanych z kryształu bądź jadeitu. Powinni wykonać test Zręczności + Zbrojmistrza na PT 10, by właściwie zamocować je na swoich strzałach. Niepowodzenie oznacza, że strzały są źle wyważone i wszystkie rzuty na trafienie należy wykonywać z modyfikatorem -1 kostki.

Jadeitowe kolce – Jeśli postaci z Klanu Kraba (i tylko one) poproszą o nową broń, zaproponuje się im nabijane jadeitowymi kółkami tetsubo.

Jadeitowy proszek – Bohaterowie otrzymają niewielką ilość jadeitowego proszku, którym mogą pokryć ostrze swej broni. Pojedyncza porcja pozwoli im zranić raz istoty posiadające Odporność na ciosy (patrz podręcznik podstawowy, Księga Pustki, str 192).



Zasadzka

Zwiadowcy odkrywają, że teren podnosi się gwałtownie, tworząc przed nimi wąski kanion. Choć wąwóz nie jest długi, jego ściany są zbyt strome, by się po nich wspiąć, a biegnąca dołem ścieżka tak wąska, że można nią iść tylko pojedynczo. Wycofanie się i znalezienie innej drogi zajęłoby kilka godzin, lecz zwiadowcy radzą ominąć kanion ze względu na możliwą zasadzkę.

Kiedy wracają i meldują o tym Makasu, Dowódca nie chce słuchać ich „wykrętów”. W niepotykany u niego sposób poddaje w wątpliwość ich lojalność i odwagę. Jest święcie przekonany, że horda, której szuka, zaszyła się niedaleko za kanionem i uważa za niezbędne jak najszybsze potwierdzenie swoich podejrzeń. Zwiadowcy nie mają wielkiego wyboru, dzielnie zagłębiają się w wąwóz, a za nimi podąża reszta oddziału.

Zanim ruszą, Shiroi przypomina jeszcze bohaterom, że Makasu słynie jako genialny dowódca, przeżył więcej wypraw w Krainy Cienia niż jakikolwiek inny członek patrolu, a ich obowiązkiem jest słuchać jego rozkazów.

Rozpadlina ma jedynie około stu metrów długości. Przez trzy czwarte długości wszystko wygląda spokojnie, a główna część oddziału podąża, zgodnie z planem, w odległości 25 metrów od zwiadowców.

Kiedy koniec wąwozu pojawia się już w zasięgu wzroku, niespodziewanie blokuje go całkowicie potężna sylwetka ogra. Idący na czele zwiadowcy wydają ostrzegawczy okrzyk, dobywają mieczy i unoszą łuki. Gdy obracają się do tyłu, by ostrzec resztę oddziału, widzą, że tylne wyjście zastawił kolejny ogr. Kanion był rzeczywicie pułapką.

Zobaczwszy drugiego ogra, Makasu wydaje z siebie gniewny warkot i wznosi bojowy okrzyk, na co na szczycie klifu pojawia się kilka goblinów ze wznieśioną bronią, wykrzykując obelgi. Widząc, że pułapka się zamknęła, bakemono zaczynają zrzucić na głowy samurajów głazy i odłamki skał, dwa ogry zbliżają się zaś, radośnie wykrzykując pyski w okrutnym grymasie.

Wszyscy bohaterowie, służący jako zwiadowcy lub zwykli żołnierze, muszą wykonać test Zręczności + Obrony na PT 20. Jeśli im się powiedzie, znaczy, że udało im się uniknąć pierwszej fali spadających kamieni. W przypadku niepowodzenia bohatera (lub BNa) trafia skała, zadając 3z1 obrażeń.



Ogr, zagrażający drogę na przód to Muago, potężny bushi. Stoi u wylotu kanionu, w miejscu, które daje jego potężnym łopom wystarczającą swobodę manewru, wyzywając opierając na ramieniu tetsubo. Z drugiej strony wąwóz blokuje Hupa, który, mimo iż nie tak ogromny jak Muago, stanowi poważne zagrożenie.

Makasu wzywa do natarcia do przodu, lecz deszcz kamieni utrudnia marsz, a drogę wkrótce zagrażdza istny mur skalnych odłamków, uniemożliwiając dalszy napór. Makasu zatrzymuje cię, milknie i nie wydaje rozkazu do odwrotu – Shiroi musi zrobić to za niego. Biorąc pod uwagę, jak wąski jest kanion, tylko dwóch ludzi naraz może bezpośrednio atakować Hupę. Łucznicy oraz shugenja mogą nacierać z dystansu, lecz potrzebują przynajmniej jednego podbicia, by trafić ogra, a chybyony atak rani towarzyszy, jeśli na pojedynczej kostce wyrzucą 1 – 5. Ze względu na początkowe ustawienie patrolu, ogra atakować mogą jedynie osobiści strażnicy Makasu. Dopiero kiedy wszyscy padną w boju, do akcji mogą wkroczyć żołnierze, a na końcu zwiadowcy.

Część członków oddziału próbuje oczyścić przejście, pozostali zaś muszą uchylać się przed spadającymi głazami jak najlepiej potrafią i próbować odpowiedzieć ogniem – czy to przy użyciu luków, czy magii. Podczas każdej tury walki z Hupą, wszyscy BG, którzy nie są w oddziale osobistej straży, muszą wykonać test Zręczności + Obrony na PT 15 (20, jeśli bohater próbuje wystrzelić strzałę lub rzucić czar). W przypadku powodzenia, bohaterowi udaje się uniknąć wszystkich spadających kamieni, w przeciwnym razie otrzymuje 3z1 obrażeń od trafiającej-

MUAGO

Ziemia: 2
Wytrzymałość: 7
Ogień: 3
Woda: 2
Siła: 6
Powietrze: 2
Strach: 3
Atak: 5z4
Obrażenia: 8z2 (specjalne)
PT trafienia: 30
Pancerz: 8
Rany: 20: -1; 40: -2; 60: -3; 80: Martwy

Muago jest potężnie zbudowany, nawet według ogrzych norm. Ma ogromne, okute brązem kły i kucyk z tustych włosów. Muago ciężko sprowokować, jest zawsze czujny i wypatruje zasadzek. Opis jego broni, *nemuranai* zwanego Ciosiem Pioruna, znajdziesz na stronach 28 - 29.

HUPA

Ziemia: 2
Wytrzymałość: 6
Ogień: 3
Woda: 1
Siła: 6
Powietrze: 1
Strach: 2
Atak: maczuga 4z4
Obrażenia: maczuga 8z2
PT trafienia: 25 (20 + lekka zbroja)
Pancerz: 7
Rany: 15: -1; 30: -2; 45: -3; 60: Martwy



ZOMBIE

Ziemia: 0

Wytrzymałość: 3

Ogień: 1

Woda: 1

Sila: 3

Powietrze: 0

Strach: 4

Atak: tetsubo lub katana
1z1

Obrażenia: tetsubo lub
katana 5z2

PT trafienia: 15 (5 +
ciężka zbroja)

Pancerz: 7

Rany: 60: Martwy

Uwagi: Zombie są Od-
porne na ciosy, patrz pod-
ręcznik główny, strona ##.

Zombie jest o dwóch
więcej, niż bohaterów
w drużynie. Szczątki nie-
dawno poległych samurajów
wciąż mogą mieć przy sobie
niektóre z posiadanych za-
życia przedmiotów, jak
pełne zbroje, daisho i tetsu-
bo. Choć są martwi od nie-
dawna, stanowią naprawdę
przerażający widok i szansę,
że zwiadowcy rozpoznają
w nich poległych towarzyszy
są raczej nikłe.

go go głazu. Ponad to, podczas każdej tury walki
trafiony zostaje jeden z pozostałych zwiadow-
ców oraz jeden z żołnierzy. Choć strzały i magia
mogą zabić kilka goblinów naraz, jest ich jed-
nak zbyt wiele, by taka taktyka mogła powstrzy-
mać deszcz kamieni. Na ściany wąwozu nie da
się wspiąć w żaden naturalny sposób.

Ponieważ głazy to po prostu ciężkie przed-
mioty, a nie pociski, czary, które zabezpieczają
konkretnie przeciw pociskom, jak Podmucha
Wiatru, są przeciw nim bezużyteczne. Inne zak-
lęcia, na przykład Trzęsienie Ziemi, mogą na-
wet pogorszyć sprawę, podnosząc na czas swe-
go trwania PT uniknięcia spadających głazów
o 10. Oczywiście, każdy shugenja, którego pod-
czas rzucania zaklęcia trafi jeden z głazów, musi
zacząć inkantację od początku.

Gdy wojownicy zdołają wreszcie pokonać
Hupe, patrol może próbować ucieczki. Jeśli bo-
haterowie są wśród zwiadowców lub żołnierzy,
mogą pomóc obalonym towarzyszom. Każdemu
uciekającemu, czy to BG czy BN, musi się po-
wieść ostatni test Zręczności + Obrony na PT
15, by w trakcie odwrotu nie dosięgły ich ka-
mienię. PT wzrasta do 20, jeśli pomaga on ran-
nemu towarzyszowi, do 25, jeśli niesie ze sobą
nieprzytomnego samuraja. Choć ucieczka nie
będzie łatwa, pozostali przy życiu zwiadowcy
twierdzą, że niedobitki patrolu mają nikłą szan-
sę odwrotu, jeśli uda im się przedostać nad rze-
kę.

Zarówno Makasu, jak i Shiroi wychodzą z za-
sadzki cało.

Długa droga do domu

Ci spośród samurajów, którym udało się prze-
żyć, wloką się, byle jak najdalej od przekłętą
kanionu, ciągnąc za sobą rannych towarzyszy.
Makasu i Shiroi prowadzą, wznosząc okrzyki
zachęty, a zwiadowcy zamykają pochód, zgod-
nie z rozkazami wypatrując znaków pogoni. Po
dwóch godzinach Shiroi wzywa do odpoczyn-
ku. Czas ustalić plan działania, który pozwoli
niedobitkom powrócić cało na Mur Kaiu.

Makasu odmawia rozmowy na temat wyda-
rzeń w wąwozie i wszystkiego, co dotyczy się jego
wcześniejszej decyzji. W dodatku nie chce też
słyszeć o żadnych planach, które mogłyby oca-
lić resztę patrolu. Ostrzy swoją katana i popra-
wia uchwyt tetsubo a jego plany na przyszłość
zdają się ograniczać do szykowania broni. Do-
wódca nie powstrzyma BG przed objęciem ko-
mendy nad misją i zgodzi się z ich decyzją, jeśli

rozkazy wyda silna i zdecydowana osoba. Ta
„zgoda” nie jest jednak wyrazem pokory czy
uległości, Makasu przez cały czas zachowuje
swoją władczy sposób bycia, nawet jeśli to nie on
wydaje rozkazy. Jeśli żaden z BG nie obejmie
dowództwa nad patrolem, zrobi to Shiroi.

Bratanek Kisady chętnie naradzi się z boha-
terami, by ustalić plany wydostania się z Krain
Cienia, skoro pierwotnego celu misji nie da się
osiągnąć. Nie zna dobrze tych okolic, lecz po-
siadł więcej ogólnej wiedzy na temat Krain Cie-
nia niż przeciętny BG. Niezwłocznie zwróci
uwagę, że jeśli ranni zostaną tu zbyt długo, ich
rany zaczną gnić. Jeśli samuraje, którzy odnieśli
obrażenia, mają mieć szansę na przeżycie, pa-
trol musi jak najszybciej powrócić do Rokuga-
nu.

Shiroi podejmuje się objąć dowodzenie i wraz
z Makasu poprowadzić główną część patrolu
w stronę Wielkiego Muru. Uważa, że oddział
powinien w miarę możliwości opóźnić pościg
lub znaleźć nową trasę, omijając możliwe za-
sadzki. Jeśli to niewykonalne, powinni według
niego ruszyć po prostu najkrótszą drogą w stro-
nę rzeki, osłaniając w czasie marszu rannych.

Przyjmując, że bohaterowie zgodzą się na
takie rozwiązanie, ich zadanie jest dość jasno
nakreślone. Najprawdopodobniej nie znają Krain
Cienia i do tego są ranni – jeśli czują się zbyt
pokiereszowani, by podjąć się roli zwiadowców,
zajmą się rannymi i aż do samego muru nie
spotkają już żadnych istot z Krain Cienia. Życie
zwiadowcy jest jednak dużo ciekawsze.

Z naprzeciwnika do oddziału zbliża się nie-
wielka grupka samurajów. Z początku zwiadow-
cy sądzą, że napotkali inny patrol Kraba, ale
w ostatnich promieniach zachodzącego słońca
dostrzegają prawdę. Stoi przed nimi banda zom-
bie, z gotową do ataku bronią. Odziani są w resz-
tki zbroi w barwach Kraba, w rękach dzierżą
splamioną krwią broń. Atakują w absolutnej
ciszy. (Patrz margines, Zombie.)

Odwlec nieuniknione

W Krainach Cienia już dawno zapadł
zmierzch, sprawiając, że krajobraz wydaje się
ożywać. Po drodze do Rzeki Ostatniego Poste-
runku, gdzie staracie się doprowadzić ocalałych
samurajów, otaczają was zewsząd dziwne dźwię-
ki i zapachy, atakując wasze zmysły. Jako zwia-
dowcy pozostaliście w tyle, za niedobitkami
patrolu. Wtem słyszycie, że idący najbardziej



z tyłu bushi wydaje okrzyk. Wpatrując się w ciemność, dostrzegacie jakiś ruch. Dobywacie broni, a pozostali zwiadowcy wkrótce potwierdzają wasze przypuszczenia: pościg was w końcu odnalazł.

Z ciemności wyłaniają się kształty, a do waszych uszu dociera nie dająca się z niczym pomylić, chaotyczna paplanina. W chwilę później wyraźnie dostrzegacie to, co do tej pory tylko podejrzewaliście. To gobliny. Jakiś tuzin bakemono wypada zza skał, nacierając prosto na was. Po chwili ogarnia was zielona powódź.

Forpocztę pościgu Muago stanowi banda goblinów berserkerów. Chociaż jest ich niewiele, liczbę nadrabiają nieokiełznaną entuzjazmem. Kiedy gobliny wojownicy ruszają do ataku, wybierają jedną osobę, na którą rzucą się naraz całą hordą, by od razu obalić go i zabić. Kiedy już się z nim uporają, cały rój rzuca się na następnego, walcząc, póki nie zwyciężą lub padną martwi. Statystyki goblinów znajdziesz na marginesie.

Te bakemono żyją, by walczyć, i nie dbają o nic innego. Rzucają się na wrogów z jeszcze większą beztróską niż „normalne” gobliny, a to naprawdę coś znaczy. Atakują nożami, zębami, pazurami i wszystkim innym, co akurat mają pod ręką, a co może zranić przeciwników. Muago nie oczekuje, że zatrzyma patrol, nim ten dotrze do rzeki, ale wie, że berserkerzy nie sprzedadzą skóry tanio. Jeśli uda się im opóźnić pochód, ogr ma duże szanse dogonić Krabów wraz ze swym głównym oddziałem.

Jeśli zwiadowcy pokonają gobliny, przez krótką chwilę zamajaczy im właściwa horda Muago, która się ku nim zbliża. Ogr gna swój oddział jak najszybciej potrafi, ale nie jest on szczególnie zdyscyplinowany.

Waleczna obrona

Pani Słońce wstaje z wolna na wschodzie, oświetlając cel, do którego zdążacie. Na drugim brzegu Rzeki Ostatniego Posterunku wznosi się Mur Kaiu. Podwajacie tempo, słysząc za plecami odgłosy nadciągającej hordy. W ciągu jednej, pełnej cieni nocy, pokonaliście całodzienną trasę. Ranni są wyczerpani do granic możliwości, a ich rany zaczęły już się jężyć. Daleko, na Murze, słyszycie waszych sojuszników, którzy dostrzegli was i kłopoty, w jakich się znaleźliście. Pomoc jest blisko, lecz wciąż zbyt daleko. Pomiędzy wami a Murem płynie wartko rzeka.

Zwiadowcy wyprzedzają główny korpus oddziału – Shiroy próbuje zmusić wyczerpanych samurajów do jeszcze szybszego marszu. Nakazuje bohaterom jak najszybciej doprowadzić bushi do czekających w trzcinach łodzi. Gdy zaczynają składać w nich pierwszych rannych, przez poczerwiałą trawę nad brzegiem rzeki rusza horda potworów.

Gobliny włócznicy rzucają się w stronę grupy samurajów, wrzaskiem wzywając resztę hordy. Do waszych uszu docierają wojenne okrzyki bakemono i ogrów, mieszając się ze śmiechem jakiejś odrażającej istoty. Shiroy stoi na czele zwiadowców, Makasu zaś wskakuje do pierwszej łodzi i usiłuje odbić od brzegu. Ktoś będzie musiał zyskać na czasie, by łodzi mogły odpłynąć, inaczej cały patrol ugrzęźnie na brzegu. Zaciśkając zęby odwracacie się, by raz jeszcze stawić czoła wrogowi, ramię w ramię z ostatnimi zwiadowcami Kraba.

Stoicie na brzegu rzeki, otoczeni przez wszelkiej maści okropieństwa. Są tu gobliny rozmaitego wzrostu i postury, niektóre odziane w parodię samurajskiego stroju, inne zupełnie nagie. Nieco na uboczu, w luźnej formacji otaczającej olbrzyma, który jako pierwszy zagroził wczoraj kanion, stoją trzy ogry. Ich nienawiść iskrzy niemal w powietrzu, stoją jednak bez ruchu. Nagle zdajecie sobie sprawę, że wydają się na coś czekać.

Odwążywszy się rzucić okiem przez ramię widzicie, że pozostałe łodzie są już pośrodku nurtu. Reszta patrolu, pod dowództwem Makasu, zdążyła w stronę przeciwnego brzegu i bezpieczeństwa, jakie zapewnił potężny mur Kraba. Jak dla was, równie dobrze mógłby on stać na drugim końcu Cesarstwa.

Poprzez hordę przebiega szmer, zwracając waszą uwagę z powrotem w stronę potworów. Gobliny zaczynają podskakiwać z podnieceniem, uderzając bronią o ziemię. Bezpieczniej byłoby puścić się do ostatniej łodzi, ale odrzucenie ten pomysł równie szybko, jak na niego wpadliście. Gobliny opadłyby was ze wszystkich stron, zanim zdążylibyście odbić od brzegu.

Nagle szal zamiera. Przez chwilę panuje martwa cisza, po czym tuż przed wami coś się pojawia. W jednej chwili niczego tam nie ma, w następnej zaś pojawia się sylwetka plugawego Oni. Thusta ponad wszelkie wyobrażenie istota wydaje się posiadać jedynie paszczę, brzuch i długie, chwytne łapy. Gdy węzowym językiem oblizuje ociekające krwią wargi, ogarnia was jej smrodliwy oddech. Za wami jeden ze zwiadowców Kraba gwałtownie wciąga powietrze. *Tsu-*

GOBLIŃSKI KACYK

Ziemia: 3

Ogień: 3

Woda: 2

Powietrze: 1

Atak: katana 5z3 (7z2 w Pełnym Ataku)

Obrażenia: katana 5z2

PT trafienia: 15

Pancerz: 5

Rany: 10: -1; 20: Martwy

GOBLIŃSCY

BERSERKERZY

Ziemia: 2

Ogień: 2

Woda: 1

Powietrze: 1

Atak: katana 3z2 (5z2 w Pełnym Ataku)

Obrażenia: katana 4z2

PT trafienia: 10 (5 w Pełnym Ataku)

Pancerz: 3

Rany: 16: -1; 12: Martwy

Berserkerzy zawsze decydują się na Pełny Atak. Nigdy się nie bronią ani nawet nie uciekają się do zwykłego ataku.

W oddziale będzie dwóch goblinów i goblini kacyk, plus jeden goblin na każdego BG



ONI NO TSUBURU

Ziemia: 1

Wytrzymałość: 7

Ogień: 1

Inteligencja: 2

Woda: 1

Siła: 7

Powietrze: 1

Strach: 5

Atak: 1z1

Obrażenia: wręcz 3z2;
zęby 3z1; żołądek 1z1

PT trafienia: 5

Pancerz: 20

Rany: 28: -1; 56: -3; 150:
Martwy

Zdolności specjalne:
odporność na ciosy, telepor-
tacja

Podczas walki Oni spróbuje pochwycić jednego losowo wybranego bohatera. Jeśli uda mu się wygrać przeciwny test Siły, oznacza to, że zamknął go w uścisku i może spróbować go pożreć w następnej rundzie. Bohater ma jedną szansę, by wyrwać się przy pomocy przeciwnego testu Siły.

Jeśli dwóch bohaterów kolejno umknie demonowi, mają szansę odbić łodzią od brzegu i uciec na drugą stronę rzeki. Z łodzi zobaczą tylko, jak sylwetka Oni rozplywa się w mroku. Wkrótce potem w jego ślady idą ogry i gobliny.

buru. Śmierć wcielona, demon rodem z dziecięcych koszmarów. Łapy wyciągają się w waszą stronę, a ostatni zwiadowca krzyczy na cały głos „Do łodzi!”

Oni no Tsuburu jest całkowicie pewien, że uda mu się pożreć niedobitki patrolu. Niestety, nie jest w stanie przenieść się do rzeki – może ją co prawda zobaczyć, ale natychmiast w niej tonie. Jeśli więc bohaterom uda się wymknąć się, gającym w ich stronę pazurów, mają szansę ucieczki.

Co bardziej pomysłowi BG mogą uznać, że łódź jest zbyt wolna i rzucić się bezpośrednio do wody. Przeplnięcie Rzeki Ostatniego Postęunku wymaga testu Siły + Wysportowania na PT 20. Ciężar lekkiej zbroi wymaga dodatkowo zadeklarowania jednego podbicia, a ciężkiej – zadeklarowania dwóch. Bohater, który zacznie tonąć, może wykonać dodatkowo test Wytrzymałości + Wysportowania, który, jeśli się powiedzie, pozwala mu przedrzeć się jakoś na drugi brzeg. Uda mu się wtedy przedostać, lecz otrzymuje jedną kostkę obrażeń od wody, która dostała się do płuc. Każdy z bohaterów, który idzie pod wodę gubi w odmętach 1 – 3 losowo wybranych przedmiotów i / lub broni.

Na zawsze przepadają w rzece.

Doktora!

Kiedy już bohaterowie dowloką się z powrotem za Mur, będą zapewne nieźle pokiereszowani. Co gorsza, w Krainach Cienia nawet mała rana może ulec zakażeniu i zacząć gnić. Po powrocie, BG mogą szukać pomocy medycznej u przebywających na zamku shugenja Kuni. Wobec nieustannych zmagani z siłami Krain Cienia, Kraby utrzymują w twierdzy grupę shugenja, specjalizujących się w niesieniu pomocy ranym. Nie jest to jednak publiczny szpital.

Pierwsi dwaj proszący o pomoc bohaterowie mogą wykonać test Spostrzegawczości + Etykiety na PT 20. Samuraje z Klanu Kraba otrzymują dodatkowe podbicie. Jeśli test się powiedzie, jeden z shugenja Kuni leczy jeden poziom jego Ran, plus jeden za każde zadeklarowane podbicie. Shugenja nie oczekują zapłaty, gdyż uważają, że postępują w imię dobra Klanu.

Bohaterowie nie powinni spodziewać się leczenia za każdym razem, gdy wracają z Krain Cienia. Kuni mają wielu rannych do opatrzenia, i niewiele zakłęb. Jeśli BG nie powiedzie się test, nie może wrócić następnego dnia i spróbować znowu.



Życie na zamku

Tych, którzy przeżyją spotkanie z Oni, strzegący muru żołnierze Kraba wyciągną na górę i zabiorą do Shiro Kuni. Ponieważ to Makasu był dowódcą patrolu, a w dodatku posiada najwyższą Chwałę, jedynie jego słowa tak naprawdę się liczą, następnego dnia bohaterowie mogą się więc zdziwić tym, co odkryją.

Ocaleli z wyprawy czują się dużo lepiej po zdrowo przespanej nocy. Zamek cały wrze od wieści o czynach, jakich dokonał Makasu i jego oddział w Krainach Cienia. Do BG zaczynają docierać pogłoski, coraz fantastycznej relacjonujące, jak to Makasu w pojedynkę ocalił niedobitków niefortunnego patrolu od pewnej śmierci.

Dowódca przypisuje sobie wszystkie czyny i zasługi swoich podkomendnych, nawet wyciągnięcie oddziału z kanionu. O jego własnym rozkazie wkroczenia do przeklętej rozpadliny nie ma ani słowa.

Jeśli bohaterowie znajdą jakiś innych członków oddziału, usłyszą jedynie mrukliwe zaprzeczenia. Wszyscy pozostali żołnierze wydają się przyzwalać, by słowa Makasu uchodziły za prawdę. Jeśli uda im się spotkać z Shiroy, ten powie im co następuje:

- Wiem, co was trapi. Wydaje mi się, że Hiruma Makasu, którego niegdyś znałem, zastąpił ktoś obcy, polegający jedynie na zdolnościach innych. Nie podoba mi się to, tak samo jak wam - znamy jednak prawdę i znają ją nasi przodkowie. Jakie ma znaczenie, jeśli Dowódca przypisze sobie część zasług? Czyż nie jest prawem każdego wodza odbierać chwałę po zwycięstwie swej armii?

- To prawda, że Makasu zachowuje się dziwnie. Być może zbyt długo przebywał w Krainach Cienia. Jeśli to prawda, zagrożone może być bezpieczeństwo całego Muru. - Shiroy przeżywa i przygląda się każdemu z was po kolei. - Z pewnością przybyliście w interesujących - i niebezpiecznych - czasach.

Kolejne kilka dni obfituje w wydarzenia, nie przebiegają one jednak wedle ścisłego, czasowego rygoru. W zależności od tego, w jakich okolicznościach BG początkowo spotkali Shiroy, mogą w nim zauważyć pewną zmianę - nie traktuje ich już jak zawady. Choć niesłusznie byłoby przypuszczać, że zyskali sobie jego zaufanie, uważa, że zdali swój „ostateczny egzamin” - przeżyli prawdziwe zmagania w Krainach Cienia. Rzecz jasna, wszyscy bohatero-

wie, którzy nie dołączyli do patrolu, wciąż spotykają się ze strony Krabów z co najwyżej chłodnym traktowaniem.

Nadszedł teraz czas, by dworzanie pokazali co potrafią i przysłużyli się drużynie. Nagradzaj każdego BG, który włoży wysiłek w dowiedzenie się czegoś o sytuacji na zamku dodatkowymi informacjami. Jeśli bohaterom brakuje wieści o tym, co się ostatnio działo, teraz mają okazję to nadrobić. Z pewnością mogą się też postarać się polepszyć stosunki z Jinshim i Shiroy, oraz nawiązać wśród obrońców twierdzy i kupców pracujących na Szlaku Handlarzy nowe znajomości.

Mają teraz również okazję zacieśnić więzy z Klanem Kraba, jeśli wcześniej tego nie zrobili. To jeden z najbardziej niezrozumianych i niedocenionych Klanów Cesarstwa, a głębsza wiedza na jego temat może okazać się bardzo przydatna, jeśli bohaterowie przeżyją. Rzecz jasna, zaprzyjaźnienie się z samurajem Kraba zazwyczaj wymaga udowodnienia swojej wartości, co może okazać się bardzo bolesne. Popisy siły, umiejętności picia i posługiwanie się bronią to najlepsze sposoby zaskarżenia sobie szacunku obrońcy Rokuganu.

Bohaterowie mogą swobodnie poruszać się po okolicach zamku i rozmawiać z kim zechcą. Z pewnością zauważą kilka interesujących rzeczy, a w końcu są tutaj po to, by obserwować. Oczywiście, żeby zdobyć wszystkie informacje będą musieli nieco się napracować, co może okazać się trudne, jeśli są ranni. W ciągu każdego z następujących dni postaci posiadające odpowiednie umiejętności mogą wykonać test Intuicji + Etykiety na PT 15 lub Inteligencji + Śledztwa na PT 20. Porażka oznacza, że nie dowiedzieli się niczego nowego.

DZIEŃ I

Plotka: Kolejny patrol spóźnia się z powrotem do zamku. Wyruszył jeszcze na dzień przed oddziałem Makasu. Biorąc pod uwagę zasadzkę, w jaką wpadł ten ostatni, nadzieje na to, by ktoś powrócił z poprzedniego zwiadu są nikłe.

Plotka: Makasu wysłał w Krainy Cienia kolejny patrol, lecz nie wyrusza wraz z nim.

1 podbiecie: Żołnierze wyruszą tą samą trasą, co oddział Makasu.

2 podbiecie: Ostrzeżono ich przed kanionem, lecz rozkazano im go nie unikać. Mają się przedostać na drugi koniec, jeśli uda im się przebić.

3 podbiecie: Dowódca Straży zapowiedział, że jeśli nie uda im się dotrzeć na drugą stronę wąwozu, mogą nie zawracać sobie głowy powrotem.



HIRUMA MAKASU, DOWÓDCA STRAŻY KUNI

Ziemia: 4

Ogień: 4

Woda: 3

Spostrzegawczość: 5

Powietrze: 4

Pustka: 3

Atak: tetsubo 8z4 (+4),
katana dobrej jakości 8z4
(+4)

Obrażenia: tetsubo 4z1
(+4), katana dobrej jakości
6z1 (+4)

PT trafienia: 30 (20 +
ciężka zbroja)

Wady: Drobny

Rany: 8: 0; 16: -1; 24: -2;
32: -3; 40: -4; 48: Obalony; 56:
Nieprzytomny; 64: Martwy

Honor: 2,2

Chwała: 7,2

Szkoła/Ranga: Hida 4

Umiejętności:

dyplomacja 1, etykieta 2,
kenjutsu 4, medycyna 2,
medytacja 4, obrona 4, polo-
wanie 4, shintao 3, szczerość
2, taktyka 5, tetsubo 4, wie-
dza o Krainach Cienia 5

Wada Makasu jest już
wliczona w jego rzuty za
obrażenia przy użyciu broni.



HIRUMA MAKASU

Co więc jest nie tak z Dowódcą Straży? Hiruma Makasu jest genialnym dowódcą i zaciętym wrogiem Krain Cienia. Przez długie lata służył wiernie swemu panu, Hida Kisa-dzie. Niestety, Makasu widział w swoim życiu zbyt wiele walki. Był świadkiem rzeczy tak strasznych, że pod silnymi mężczyznami ugięły się od nich kolana. Odnosił wiele ran, zarówno na ciele, jak i na duszy, w końcu więc zaczął ugiąć się pod tym ciężarem.

Nie dotknęła go skaza Krain Cienia, ale jego umysł powoli się łamie. Odczuwa ogromne poczucie winy mając świadomość faktu, że on przeżył, podczas gdy pozostali członkowie jego rodziny ginęli jeden po drugim. Dokłada się jeszcze do tego brak – w jego oczach – powodzenia w wysiłkach, które podejmuje.

Z pewnością tak wiele bohaterskich i honorowych śmierci powinno przynieść jakieś wymierne rezultaty.

Makasu zmierza w stronę całkowitego załamania nerwowego. Czuje się winny ponieważ przeżył, lecz poczucie obowiązku wobec Klanu i rodziny nie pozwala mu popełnić seppuku. Zamiast tego wzbiera w nim coraz silniejsze zyczenie śmierci. Czy wpłynie to na losy jego Klanu i Cesarstwa? To się dopiero okaże.

Kolejna plotka: Kolejny oddział powrócił ze zwiadu, a żołnierze twierdzą, że zaatakowały ich po drodze gobliny. Żaden z ocalałych nie był jednak w stanie znaleźć niczego, co świadczyłoby o tym, że horda przygotowuje się do ataku na zamek.

1 podbicie: Makasu ma zamiar ukarać śmiercią ocalałych z patrolu żołnierzy za niewykonanie rozkazów.

DZIEŃ 2

Plotka: Makasu wysłał w Krainy Cienia patrol o zdwojonych siłach. Osobiście wybrał wszystkich żołnierzy, którzy się w nim znajdują.

1 podbicie: Wszyscy członkowie nowego patrolu to weterani zaprawieni w bojach z Krainami Cienia.

2 podbicie: Pozostali weterani przebywający na zamku twierdzą, że oddział jest zbyt duży, by poruszać się skrycie i zbyt mały, by stanowić siłę uderzeniową. Żołnierze idą na niemal pewną śmierć.

Plotka: Z rzeki wyciągnięto ciało samurajki w barwach Kraba. Żeby usłyszeć tę pogłoskę potrzebny jest osobny test.

1 podbicie: Kobieta była w oddziale, który ruszył do kanionu.

2 podbicie: Samurai-ko jest wciąż żywa, choć ciężko ranna.

Pod koniec dnia na zamku panuje dziwny bezruch. Dookoła jest cicho, a wielu z dworzan i plotkarzy zamyka się w prywatnych komnatach.

Plotka: Makasu zamknął się w pokoju i wydał rozkazy, by nie przeszkadzać mu pod żadnym pozorem, chyba że w przypadku bezpośredniego najazdu. W asyście shugenja Kuni przesłuchuje uratowaną z rzeki samurajki-ko.

DZIEŃ 3

Plotka: Jutro w Krainy Cienia wyrusza kolejny patrol, który wydaje się być w jakiś sposób wyjątkowy.

1 podbicie: Makasu opuścił swoją komnatę i rozmawia ze swoimi najbardziej zaufanymi doradcami.

2 podbicie: Makasu od kilku dni nic nie jadł. Zdaje się dążyć z uporem do jakiegoś celu, który tylko on sam zna. Jego najbliżsi doradcy obawiają się, że jest na skraju załamania.

3 podbicie: Ocalała wczoraj z rzeki samurajki-ko zmarła podczas przesłuchania.

Część z tych informacji, choć na pewno nie wszystkie, może posiadać Shiroy. BG powinni zadawać pytania, zarówno jemu jak i żołnierzom broniącym murów. Kiedy porównają swo-

je notatki MG może swobodnie uzupełniać to, czego się dowiedzieli, wypełniając luki (nie dając im jednak informacji, których sami nie zdobyli).



Wydarzenia ostatniego tygodnia wciąż nie dają wam spokoju. Czas uleć wprawdzie rany na ciele, lecz odcisnął się piętnem na waszych duszach. Hida Shiroy dzieli wasze podejrzenia i ogarniające was poczucie grozy, honor zobowiązuje go jednak tak samo jak was do milczenia i nie może nic zrobić. Choć decyzje Makasu wydają się pochopne, publicznie nie dopuścił się niczego, co mogłoby zmusić go do wczesnej rezygnacji. Jest w końcu bohaterem, weteranem niezliczonych bitew, a jego słowo wciąż znaczy o wiele więcej niż wasze. Na zamku jednak nie wszyscy są ślepi. Tydzień po waszym powrocie z Krain Cienia, Hida Shiroy oznajmia wam: „Przyjaciele, o ile mogę was tak nazywać, sytuacja staje się bardzo poważna. Wszyscy widzieliśmy jak dziwnie zachowywał się nasz dowódca, jednak aż do tego wieczoru nie mieliśmy żadnych dowodów, które mogłyby doprowadzić do usunięcia go ze stanowiska. Rozmawiałem z jednym z osobistych strażników Makasu. Jak być może wiecie, kilka dni temu wyciągnięto z rzeki ocalałą z bitwy samurajki-ko. Być może przeżyłaby mimo ciężkich ran, nie przetrwałaby jednak przesłuchania Makasu. Strażnik jest gotów zeznać, że Hiruma Makasu udusił jednego ze swoich samurajów, gdy jego raport nie potwierdził jego podejrzeń.”

Trudna sytuacja

Shiroy ma zamiar opuścić zamek i dotrzeć do kogoś, kto rozwiązałby problem. Niestety, dręczy go wątpliwość czy powinien mówić komukolwiek o „chorobie” Makasu, gdyż obawia się, jak odbije się to na Dowódcy Straży i jego ludziach. W rezultacie trzeba go przekonać, by

podjął jakieś działanie. Jeśli w którymś momencie padnie imię Hida Kisady, Shiroi przyzna, że jego stryj może być jedyną osobą, która jest w stanie zdecydować o losie Makasu.

Pożegnalne słowa Shiroi wciąż dźwięczą wam w uszach: „Mogę poradzić wam jedynie, byście postępowali ostrożnie i zgodnie z własnym rozsądkiem. Makasu jest szanowanym dowódcą, który cieszy się podziwem w całym naszym Klanie. Wielu samurajów ślepo posłuchałoby jego rozkazów. To, że my znamy prawdę, nie oznacza jeszcze, że inni zdają sobie z niej sprawę.”

Shiroi wyrusza z zamku następnego ranka, nim jednak opuści mury Shiro Kuni, bohaterowie mogą skorzystać z okazji i nakłonić go do wyjawienia informacji, których może im jeszcze brakować. Przyda się tu dobre odgrywanie postaci oraz wysoki poziom Etykiety.

Po wyjeździe Shiroiego BG powinni zdać sobie sprawę, że znaleźli się w trudnej i delikatnej sytuacji i że zdani są niemal całkowicie na własną rękę. Mają w zasadzie pewność, że Makasu traci kontakt z rzeczywistością, nie mogą jednak nic na to poradzić. Obcy w Klanie, bohaterowie dysponują niewielką władzą i praktycznie żadnym autorytetem. Najlepsze, co mogą zrobić, to obserwować i czekać, co się wydarzy. Jeśli będą ostrożni, mogą użyć subtelnych metod by uratować życie tak wielu ludzi, jak tylko się da, zanim Shiroi powróci z odpowiedzią.

Poddani Makasu są wciąż lojalni. Połowa jego ludzi oddana jest mu całym sercem. Jedna czwarta podejrzewa, że ich wodza dotknęła jakaś słabość, lecz mimo to bez zastrzeżeń wykonuje jego rozkazy. Pozostała jedna czwarta jest przekonana, że Dowódca Straży jest chory lub Skazony. Tych ostatnich można nakłonić, by postępowali w sposób nie do końca zgodny z rozkazami ich dowódcy i dbali o własne dobro, o ile tylko uwierzą, że generał nie jest w stanie podejmować rozsądnych decyzji.

Poza murami szerzą się pogłoski o problemach panujących na zamku, dużo bardziej ponure i sensacyjne niż rzeczywistość:

Jednego z dowódców opętał zły duch.

W stronę zamku maszeruje gigantyczna armia Krain Cienia.

Jeden z dowódców pozwala, by jego ulubiona gejsza dowodziła zamkiem.

Zbiera się potężna armia, by wyruszyć w Krainę Cienia i odbić Shiro Hiruma.

Po korytarzach zamku krąży potwór, dybiąc na życie każdego, kto nocą chodzi sam.

Sam Cesarz ma przybyć na zamek w ciągu najbliższych dwóch tygodni.

Jak można się spodziewać, prawda nie dostała się jeszcze poza granice Klanu. Jeśli BG posiadają jakichś sprzymierzeńców, będą ich mogli teraz wykorzystać. Wprawdzie mało prawdopodobne jest, że zdołają się z nimi osobiście skontaktować, ale mogą przekazać im wiadomość o tym, co, ich zdaniem, dzieje się na zamku. Sprzymierzeńcy w obozach różnych Klanów mogą służyć dodatkowymi informacjami na temat obecnej sytuacji lub pomóc w uciszeniu plotek na temat wydarzeń mających miejsce w Shiro Kuni.

Więści o wyjeździe Shiroiego krążą po zamku przez większą część ranka. Bohaterowie, jako jego przyjaciele, zostaną zapewne zasypani gradem pytań na temat tak niespodziewanej decyzji.

W drogę z Shiroim

Niektórzy BG mogą sądzić, że bardziej przydadzą się na dworze Klanu Kraba, niż w zamku. Jeśli część bohaterów lub cała drużyna zdecydować, że chce udać się ze Shiroim do pałacu Hida, pozwól im na to.

Shiroi weźmie swych towarzyszy do Kyuden Hida. Pierwszą osobą, do której się uda, będzie Hida Okuno. Shiroi ufa mu i pragnie poznać jego zdanie oraz poradzić się, jak powinien wyłożyć całą sprawę Hida Kisadzie. Shiroi nie jest dworzaninem i brak mu delikatności niezbędnej, by w rozmowie z Wielkim Niedźwiedziem nie obrazić bądź to Hiruma Makasu, bądź to całego rodu Kuni. Jeśli towarzyszą mu jacyś bohaterowie graczy, Shiroi poprosi ich o pomoc i radę, a być może nawet zaproponuje, by przemawiali w jego imieniu, choć tylko jego własne zeznanie (jako członka rodziny Hida) ma wystarczającą wagę, by zdecydować o końcu wojсковej kariery Makasu.

Przebieg spraw zależy również od tego, w jakich okolicznościach BG opuścili pałac ostatnim razem. Jeśli odesłano ich do domu i udali się ze Shiroim wbrew woli Yakamo, lepiej uczynią, trzymając język za zębami. Z drugiej strony jednak, jeśli wyruszyli do zamku Kuni z jego błogosławieństwem, może być zadowolony widząc ich z powrotem.

Shiroi wraz z BG muszą zdać raport z przebiegu wydarzeń na zamku Kuni przed całym dworem Kraba. Kisada słucha ich z uwagą, lecz w ciszy. Choć nie chce, by wieść o wewnętrznych problemach Klanu wyszła poza jego granice, traktuje swoje obowiązki bardzo poważnie.

Kisada wie, że niektórzy członkowie Klanu mogą mieć polityczne powody, by opowiedzieć





Cios Pioruna

Tetsubo, które nosi przy sobie Muago to *nemuranai* zwane Ciosem Pioruna. Stworzyła je niegdyś Kaiu Kako, córka daimyo rodziny Kaiu, jako prezent ślubny dla swego narzeczonego, Hiruma Mashiroisho. Niestety, Kako zginęła z rąk goblinów podczas podróży na własny ślub. Mashiroisho odkrył ciało swej oblubienicy oraz niedoszły dar ślubny i, nie odzywając się do nikogo, ruszył w Krainy Cienia. Powrócił pięć dni później, ciężko ranny, lecz z wyrazem ponurej satysfakcji na twarzy. Po jego śmierci broń przeszła na jego syna (którego urodziła mu późniejsza żona). Tetsubo pozostawało w rękach rodziny przez ponad 100 lat, dopóki nie zaginęło w Krainach Cienia około pięćdziesięciu lat temu.

Cios Pioruna to ogromne tetsubo, długie na ponad półtora metra, kiedy jednak dzierżyć je w ręce, okazuje się dużo lżejsze, niż by się można spodziewać, jak gdyby środek był wydrążony, za to wydaje się być nieco źle wyważone i w rezultacie może okazać się nieporęczne.

(ciąg dalszy na następnej stronie)

się przeciwko Makasu, jednak BG nie zyskali by nic, zeznając przeciwko generałowi, są więc poza podejrzeniami. Wielki Niedźwiedź zwróci się do nich bezpośrednio, zadając szczegółowe pytania. Teraz gracze mają okazję, by na prawdę wczuć się w role swoich postaci. Płomienne przemowy o wydarzeniach na zamku mogą zaważyć o tym, jaką decyzję podejmie Kisada.

Zakładając, że BG udało się przedstawić sprawę, mają dwa dni zanim Kisada ogłosi swoją decyzję. Bohaterom należy się ostrzeżenie, czy to ze strony Shiroi, czy któregoś z dworzan Kraba, że Makasu bez wątpienia usłyszy o ich "zdradzie" i będzie szukał sposobu, by się zemścić. Podczas tych dwóch dni BG mogą nawiązywać nowe kontakty na dworze, tym bardziej, że przebywają tu przedstawiciele kilku Wielkich oraz pomniejszych Klanów. Bohaterowie mogą również skorzystać ze sposobności, by zamienić słowo z członkami własnych Rodów i poprosić ich o radę, bądź przekazać przez nich wiadomość sprzymierzeńcom i przyjaciółom.

W przeciwieństwie do reszty scenariusza, która jest raczej nieskomplikowana, sprawy na dworze mogą się poważnie zagmatwać. Kisada może zabronić bohaterom wypowiadać się na tematy związane z zamkiem Kuni, choć będą wciąż zobowiązani zdać swoim daimyo sprawę z wydarzeń. Yakamo może stać się ich potężnym sprzymierzeńcem lub śmiertelnym wrogiem. Na domiar wszystkiego, w pałacu wciąż mają miejsce "normalne" wydarzenia: propozycje małżeństwa, intrygi, sądy, pojedynki i wyzwania oraz ceremonia *gempukku* dojo Hida. W ciągu dwóch dni, które miną nim Kisada podejmie decyzję, bohaterowie z łatwością mogą wpakować się w najróżniejsze kłopoty.

W końcu jednak BG zawezwani zostaną pod wielką bramę. Kisada postanowił udać się do zamku Kuni i zobaczyć na własne oczy, jak się mają sprawy. Bohaterowie mają rzecz jasną wyruszyć wraz z nim, w przypadku gdyby okazało się, że muszą zeznawać.

Zły pomysł

Przeczytaj poniższy tekst graczom, których bohaterowie zostali na zamku Kuni wraz z Hiruma Makasu.

Dochodzi właśnie południe i zmierzaliście w stronę sali jadalnej, gdy w waszą stronę podchodzi dwóch samurajów z gwardii pałacowej Kuni. "Hiruma Makasu wzywa was do swoich komnat", oznajmiają krótko. Jest ich jedynie

dwóch, lecz honor oraz misja jaką tu wypełniać nakazują wam udać się z nimi.

Strażnicy zostawiają was samych w niewielkiej sali i oddalają się w ciszy. Nie musicie czekać długo. Po kilku chwilach papierowa ściana po drugiej stronie pokoju przesuwa się. Makasu wchodzi szybkim krokiem, zasuwając panel za sobą. Kłękacie przed Dowódcą, a on odpowiada krótkim skinieniem głowy.

- Przyjaciele mego Klanu, czeka nas poważne niebezpieczeństwo. Choć prośba ta sprawia mi ból, lojalność wobec mego pana, mej rodziny oraz losów tej twierdzy wymaga, bym ją przedstawił. Tylko wy dysponujecie wystarczającą wiedzą, by wykonać misję, którą chcę wam zlecić.

- Wiem z całą pewnością, że do tego zamku zmierza armia Krain Cienia. Niestety brak mi wiadomości o jej rozmiarach, składzie i dokładnym dniu ataku. Jeśli mamy bronić Muru, musimy znać wszystkie te czynniki. Nie mogę rozkazać wam, byście wyruszyli w Krainy Cienia i odszukali tę hordę - proszę was o to w imię Cesarstwa.

- Czas odgrywa teraz zasadniczą rolę. Jeśli się zgodzicie, musicie wyruszyć niezwłocznie. Podczas gdy my rozmawiamy, służący przygotowują już prowiant, przewiduje bowiem, jaką podejmiecie decyzję. Zapewnię każdemu z was wystarczającą ilość jadeitu z moich osobistych zapasów. Powiedźcie mi, jak brzmi wasza odpowiedź?"

Jak można wywnioskować z przemowy Makasu, jest on obecnie w pełni władz umysłowych. Jest poważny i szczerzy. Mógłby rozkazać bohaterom wyruszyć w Krainy Cienia, lecz pragnie, by poszli tam z własnej woli i jest całkowicie przekonany o konieczności przeprowadzenia misji zwiadowczej. Odpowie na uprzejme pytania, lecz jego cierpliwość nie jest niewyczerpana.

Dlaczego my? "Podejrzewam, że horda Krain Cienia początkowo obozowała tuż za wąwozem, w którym zastawiono na nas pułapkę. Jesteście jedynymi ocalałymi samurajami, którzy znają położenie kanionu i są w wystarczająco dobrym stanie, by podróżować."

Jak duży będzie oddział zwiadowczy? "Jako że w tym przypadku szybkość i zaskoczenie odgrywają zasadniczą rolę, mniejszy oddział ma większe szanse powodzenia. Dlatego też wy będziecie jego jedynymi członkami."

Czy możemy opóźnić termin zwiadu? "Chciałbym, abyśmy mogli pozwolić sobie na luksus zwłoki, ale tak nie jest. Musimy zadzia-

łać szybko, jeśli mamy odpowiednio przygotować obronę."

A jeśli odmówimy? "Proszę was o poważne rozważenie tej decyzji. Jesteście jedynymi, którzy znają dokładne położenie kanionu. Jeśli nie zdobędziemy dokładnych informacji o siłach, które się do nas zbliżają, będziemy zmuszeni zorganizować obronę naprędce, choćby przy pomocy samurajów, którzy obozują teraz u stóp zamku."

Każde inne pytanie: "Z pewnością te sprawy mogą poczekać do waszego powrotu."

Jeśli BG odpowiedzą tak: Makasu rozsuwa ścianę i wydaje kilka rozkazów ludziom, którzy za nią siedzą. Samuraje rozbiegają się, by wykonać polecenia swego pana. Służący podaje komendantowi ozdobną drewnianą skrzynkę, którą ten otwiera i podaje bohaterom. Wewnątrz znajdują się jadeitowe figurki (po jednej na członka drużyny). Makasu nalega, by bohaterowie wzięli statuetki ze sobą dla ochrony przed skazą Krain Cienia. Następnie prowadzi ich osobiście na Mur Kaiu. Samuraje na równi z *heiminami* rozstępują się, gdy Dowódca, w towarzystwie bohaterów, wypada z zamku i jak burza zmierza w stronę Muru. Ważne jest, by w tej scenie Makasu sprawiał wrażenie postaci bohaterskiej, prowadzącej ich do heroicznego boju za Wielki Mur. Miej na uwadze, że wszyscy bohaterowie będący na zamku - tak, *wszyscy bez wyjątku* - zostaną wysłani na zwiad. Nawet jeśli nie brali udziału w pierwszej niefortunnej wycieczce, lub odnieśli ciężkie rany, Makasu będzie nalegać. Powinieneś wcześniej zachęcić BG, którzy naprawdę nie posiadają *absolutnie żadnych* umiejętności bugei, by towarzyszyli Shiroiemu do Kyuden Hida.

Jeśli BG odpowiedzą nie: "Niech tak więc będzie", odpowiada Makasu. Kiedy BG odwracają się, by opuścić pokój, stają twarzą w twarz z dwoma samurajami dzierzącymi naginaty. Zza przesuwanych drzwi, którymi wyszedł komendant wyłania się dwóch kolejnych. Ci dowódca wyraża się bardzo jasno. "Moim obowiązkiem jest służyć wam eskortą, bądź to w Krainy Cienia, jak poprosił was mój pan, Hiruma Makasu, bądź to do zamkowych piwnic. Tam będziecie oczekiwać na wyrok naszego pana. Wybór należy do was." W tej chwili powinieneś dać graczom do zrozumienia, że prośba Makasu stała się oficjalnym rozkazem. Dowódca nie ma zamiaru iść na kompromis: BG pójdą na zwiad lub pożegnają się z życiem.

Graczom może przydać się delikatne przypomnienie, że walka ze strażnikami jest kiepskim pomysłem. Znajdują się głęboko w murach zamku Kuni. Otacza ich przeważająca licz-

ba ludzi uzbrojona w broń o większym zasięgu. Są w ciasnym pokoju, gdzie nie ma wystarczającego miejsca na bojowe manewry. Ich misja z pewnością skończy się niepowodzeniem, jeśli podniosą rękę na swego gospodarza lub jego ludzi. Jeśli BG nalegają, by stawić czoła strażnikom, znajdują się w bardzo niekorzystnej sytuacji. Sala jest naprawdę mała a ściany ograniczają ruchy. Jeśli jest w niej naraz czterech lub więcej ludzi, nie mają zupełnie miejsca, by wymachiwać bronią. BG będą rzucać jedną kostką mniej przy każdej akcji fizycznej, którą próbują podjąć, jeśli jest ich w pokoju więcej niż trzech. Strażnicy dysponują z kolei przewagą zasięgu - ich PT trafienia jest o 5 wyższy. Jeśli bohaterom uda się zabić jednego ze strażników, reszta podnosi alarm, który przyciąga kolejny oddział straży. Nadciągają oni praktycznie bez końca i walczą dopóki wszyscy BG nie zginą. Bohaterowie, którzy są Obaleni lub Nieprzytomni zostaną zabici bez litości.

Jeśli BG zaprzestaną walki zanim zginie pierwszy strażnik, gwardia pałacowa również wstrzyma atak. Przed graczami wciąż otwarte są dwie możliwości. Mimo wszystko Kraby rozumieją pęd do walki za wszelką cenę. Jeśli jednak bohaterowie zabiją strażnika, reszta jego towarzyszy będzie walczyć dopóki wszyscy BG nie polegą.

NAPRAWDĘ ZŁY POMYSŁ

Jeśli BG nie posłuchają rozkazu Makasu, lecz nie stawiają zbrojnego oporu, przeczytaj im poniższy tekst:

Zostajecie odprowadzeni do podziemnej części zamku. Już po krótkim spacerze wijącym się korytarzem zupełnie tracicie orientację. Macie wątpliwości, czy udałoby się wam odnaleźć drogę powrotną przez ten zagmatwany labirynt.

Otwierają się przed wami ciężkie drewniane drzwi. Dowódca strażników zatrzymuje się przed nimi i gestem nakazuje wam wejść. Wasze nowe kwatery są mroczne i wilgotne, oświetlone jedynie samotną papierową latarnią. Brak tu jakichkolwiek mebli czy pościeli. Mieszanina więziennych odorów ogarnia wasze nozdrza, niemal was dusząc. Dowódca gwardii staje w otwartych drzwiach, z twarzą skrytą w cieniu.

"Wolno mi spytać po raz ostatni: czy przemyśleliście swoją decyzję? Jeśli tak, wciąż możecie wyruszyć w Krainy Cienia jako samuraje w honorowej służbie naszego pana. Zastanówcie się dobrze."

Jeśli gracze są pewni swej decyzji, czytaj dalej.



CIOS PIORUNA

(CIAĞ DALSZY)

Cios Pioruna, użyty w walce, ma dwie zalety i jedną wadę. Po pierwsze, broń jest niesamowicie szybka. Kiedy władający nią samuraj rzuca za inicjatywę, może rzucić dwiema kostkami i zatrzymać wyższą. Po drugie, przy rzucie za trafienie właściciel rzuca jedną kostką mniej, ze względu na złe wyważenie broni. Po trzecie, kiedy tetsubo trafia przeciwnika, uderzeniu często towarzyszy trzask pioruna. Cios Pioruna zadaje obrażenia 2z2, pozwala jednak zachować każdą kostkę, na której wypadnie 10. Jeśli na dwóch lub więcej kostkach wypadnie 10, ciosowi będzie towarzyszył trzask pioruna. Im więcej dziesiątek wypadnie, tym głośniejszy dźwięk. Przykładowo jeśli władający bronią o Sile 2 uzyska 6,7,8 i 9 w rzucie za obrażenia obrażeń, broń zada 17 punktów obrażeń bez dodatkowych dźwięków. Jeśli ten sam samuraj wyrzuci 5, 12, 13 i 17, broń zada 42 punkty obrażeń przy głośnym trzasku pioruna.



NA KRWAWYM POBOJOWISKU

BG mogą wykonać test Spostrzegawczości + Śledztwa na PT 15. Jeśli się powiedzie, znajdą kilka potencjalnie przydatnych przedmiotów, rozrzuconych wśród szczątków zaginionego patrolu.

Każdy BG, który spędzi trzy tury na poszukiwaniach, znajdzie małą sakiewkę jadeitowego proszku, którego można użyć do natarcia broni posiadającej ostrze.

Jeśli test uda się z jednym podbiciem, znajduje pięć strzał z jadeitowymi grotami.

Przy dwóch podbiciach znajduje aż dziesięć jadeitowych strzał. Jeśli uda się test z zadeklarowanymi trzema

lub więcej podbiciami, odkrywa kataną z kryształem pierwszego poziomu (opisano ją w podręczniku podstawowym L5K na stronie 184). Na pobojuwisku jest tylko jedna taka katana – znajdzie ją bohater, który wyrzuci najwięcej spośród tych, którym udało się wykonać test z trzema podbiciami. Pozostali zamiast tego znajdują jadeitowe strzały.

„Niech więc tak będzie.” Strażnik wychodzi. Ciężkie drewniane drzwi zatraskują się z hukiem. Słyszycie, jak drewniany rygiel opada na miejsce.

Wasza cela jest długa na trzy i szeroka na cztery metry. Pojedyncze drzwi stanowią jedyną przerwę w litych kamiennych ścianach. Same drzwi wzmocnione są solidnymi żelaznymi sztabami na górze i na dole. Spod drzwi, lecz nie znad nich, ani z boków, sączy się blade światło.

Jeśli gracze zmieniają zdanie, przejdź do następnego podrozdziału zatytułowanego „Mniejsze zło”. Jeśli obstają przy swoim, pozostaną w celi aż do Bitwy o Zmierzchu, kiedy to okoliczności zmuszą Hiruma Makasu, by wypuścić ich na wolność. BG wrócą wtedy do swojej komnaty, gdzie będą mieli dzień na przygotowanie się do nadciągającej bitwy. Przejdź wtedy do podrozdziału „Na Murze Kaiu bez zmian” i obniż Chwałę bohaterów o trzy poziomy, za niewykonanie rozkazów dowodzącego oficera (mają szczęście, że w ogóle pozostali przy życiu). Ponadto wszyscy pozostali członkowie Klanu Kraba będą traktować ich, jak gdyby ich Honor wynosił 0, dopóki nie oczyszczą swego imienia. Pamiętaj, że wydarzenia opisane w poprzednich rozdziałach wciąż nastąpią, nawet jeśli BG nie będą brali w nich udziału. Ze względu na kiepskie warunki oraz niedostatek wody i pożywienia bohaterowie nie będą w stanie uleczyć w więzieniu ran. Mogą próbować medytacji, by odzyskać punkty Pustki, ale noc spędzona na wilgotnej, zatęchłej podłodze nie liczy się jako całonocny odpoczynek. Bohaterowie mają przy sobie jedynie to, co mieli w chwili, gdy wezwano ich przed oblicze dowódcy. Wszelki ekwipunek podróżny i zapasy pozostały w ich pokoju.

Mniejsze zło

Po krótkiej chwili stoicie już na blankach Muru Kaiu, wpatrując się w rozciągające się za nim Krainy Cienia. Pojawiają się też służący, którzy wręczają wam zapasy żywności przygotowane na podróż. Zaciśkacie mocniej obi i udajecie się na sam brzeg Muru.

Tak jak i poprzedni patrol, wy również zostajecie opuszczeni do podnóża Muru, nieopodal czekających na brzegu łodzi. Odpychacie się i szybko wiosłujecie na drugą stronę, by ukryć je w gęstym sitowiu. Obejrawszy się przez ramię po raz ostatni, ruszacie w głąb Krain Cienia, podążając śladami niefortunnego patrolu.

Choć BG mogą zdecydować, że nie pójdą od razu w stronę kanionu, jeśli tylko udają się mniej więcej w tę stronę świata, uda im się wypełnić misję, którą zlecił im Makasu. Paranoiczni gracze mogą podjąć dowolne środki ostrożności, co w ich sytuacji będzie zresztą zrozumiałe. Wzmoczone środki obrony i przygotowanie na wypadek zasadzki powinno pomóc im, przynajmniej w pewnym stopniu, kiedy już napotkają istoty z Krain Cienia.

BG mogą mieć wrażenie, że wysłano ich na pewną śmierć, nie mijają się zresztą zbytnio z prawdą. Powierzono im trudne zadanie i istnieje całkiem realna szansa, że próbując je wykonać zostaną ranni lub zabici. Jeśli to będzie konieczne, przypomnij im, że mają zdać raport o rozmiarze, sile bojowej i miejscu obozowania hordy. Nikt nie oczekuje, że stawia jej zbrojny odpór. Pamiętaj jednak, by nie ułatwiać graczom życia. Spraw, żeby ta misja była naprawdę ciężkim kawałkiem chleba, a będą mieli prawdziwy powód do świętowania, kiedy już wrócą na Mur Kaiu.

BG mają przed sobą tylko pół dnia podróży, zanim zapadnie zmrok. Tuż przed zachodem słońca trafiają na niedawne pobojuwisko.

Kiedy wspinacie się na szczyt niewielkiego pagórka, waszym oczom ukazuje się pole niedawno stoczonej bitwy. W gasnącym świetle dnia wylawiacie połamaną broń i resztki zbroi, ale nie widać żadnych ciał. Gdy podchodzicie bliżej, dostrzegacie strzaskaną rękojeść naginaty wbity w ziemię. W pobliżu leży pęknięte na pół no-dachi, pokryte odłamkami ciężkiej zbroi. Jeden z was podnosi *haidate*, pod którym znajduje się skrawek materiału z monem należącym do klanu Kraba. W innym miejscu rzuca wam się w oczy odłamek popękanej porcelany. Gdy otrzeć ją z bryłek ziemi, okazuje się być fragmentem maski.

Ciężko mieć pewność, ale wydaje się prawdopodobne, że to wszystko, co pozostało z licznego patrolu, który Makasu wysłał niecały tydzień temu. Jeśli się nie mylicie, nie udało im się zapuścić zbyt daleko w Krainy Cienia. Nie macie ochoty pozostawać dłużej w pobliżu pola bitwy, więc pomimo panujących ciemności ruszacie w dalszą drogę. Być może uda wam się znaleźć jakieś łatwe do obrony miejsce na obóz.

Niech wykazujący zainteresowanie BG wykonają test Spostrzegawczości + Heraldyki na PT 15. Jeśli im się powiedzie, rozpoznają, że znalezione mon należy do rodziny Kuni.

Bohaterowie mogą też wykonać dodatkowy test Intuicji + Śledztwa (lub Taktyki) na PT 15.



W przypadku powodzenia zauważą, że ekwipunek poniewierający się po polu bitwy odpowiada temu, jaki mieli przy sobie żołnierze z liczego patrolu Makasu. Przy jednym podbiciu BG potrafią określić, że żołnierze starli się z nieznacznie większymi od siebie siłami. Przy dwóch podbiciach uda im się zorientować, że w dolinie miały tak naprawdę miejsce dwie potyczki, jedna kilka dni wcześniej od drugiej, całkiem możliwe więc, że poprzedni patrol zastawiły zasadzkę zombie. Polegli żołnierze wzmocnili potem oddziały umarłych, którzy napadli na kolejny zwiad. Teraz polegli z obuw bitew zagrażają Cesarstwu.

BG udaje się znaleźć zaciszne miejsce na obóz po godzinie marszu. Z trzech stron otaczają je głązy, które dostarczają również dobrego miejsca do obserwacji dla nocnego wartownika. Nie da się rozniecić ognia, gdyż drewno z Krain Cienia się nie pali. Noc mija bez niepokojących wydarzeń, jeśli nie liczyć „normalnych” w Krainach Cienia odgłosów. Bohaterowie powinni nacieszyć się tą chwilą odpoczynku. Nie zazną ją go przez dłuższy czas.

Druga strona zasadzki

Gdy bohaterowie zdążają w stronę kanionu, w którym pierwotnie ich napadnięto, udany test Spostrzegawczości + Polowania na PT 15 pozwoli im zauważyć, co następuje:

Zbliża się do was, kompletnie nie zdając sobie sprawy z waszej obecności, niewielka banda goblinów. Możecie ich wywęszyć równie łatwo, jak zobaczyć i usłyszeć. Mają na sobie najrozmaitsze fragmenty zbroi, w większości składające się z odłamków metalu i laki przywiązanych byle jak do brzuchów i kończyn. Broń, którą dzierżą, tworzy malowniczą zbieraninę, od pordzewiałych mieczy, po maczugi i prymitywne włócznie. Na twarzach i zbrojach noszą niezgrabnie wymalowany wizerunek palca odartego od dłoni, z okrwawioną kością wystającą z kikuta. Wydaje się być ich monem. Przywódca, idący na czele kolumny, dzierży w krzepkich dłoniach nabijane żelaznymi kolcami tetsubo. Cała ta zbieranina zmierza powoli na południe i wygląda na to, że będzie musiała przejść bardzo blisko miejsca, w którym teraz jesteście.

Banda składa się tylko z dwóch tuzinów istot, a BG mają przewagę zaskoczenia, bardzo możliwe więc, że samuraje zdecydują się zastawić

zasadzkę. Jeśli zechcą się zasadzić, niech jeden z nich (idący na czele zwiadowcy) wykona test Intuicji + Polowania na PT 15. Jeśli się powiedzie, uda mu się znaleźć odpowiednie miejsce. Każde podbicie, które bohater zadeklaruje, daje wszystkim BG dodatkowe podbicie przy kolejnym rzucie. Następnie niech każdy bohater wykona test Zręczności + Polowania na PT 15 lub test Zręczności + Skradania się na PT 10. Jeśli wszystkim się uda, gobliny z plemienia Parszywego Palucha wmaszerują prosto w zasadzkę. Każdy BG może wykonać teraz jedną akcję. Gobliny nie mogą w tym czasie zrobić nic, poza rozpaczliwymi próbami obrony (traktuj je, jakby wykonywały standardową obronę). Kiedy wszyscy BG wykonają swoje akcje, zaczyna normalna potyczka.

Jeśli jednemu lub więcej BG nie powiedzie się rzut, nie mogą podjąć dodatkowych akcji na początku zasadzki, a ponadto Tonsu, gobliniska szamanka, zauważyła, że coś jest nie w porządku. Wycofuje się i omija sam środek zasadzki, nie pozwalając BG wykonać darmowych ataków. Szamanka używa swojego oddziału jak żywej tarczy, rzucając czary zza ich pleców. Kiedy walka przyjmie dla goblinów naprawdę zły obrót Tonsu ucieknie zostawiając swoje gobliny, by zajęły bohaterów walką.

Gobliny będą walczyć dopóki nie zginie szamanka i przynajmniej połowa z nich. Kiedy to nastąpi, uciekną krzycząc ile sił w płucach. Gracze mogą spróbować testów przeciwstawnych, by dogonić i złapać wrogów. BG wykonują wtedy test Zręczności + Wysportowania na PT 15 dla zwykłych goblinów i PT 20 w przypadku szamanki. Gobliny rzucają 3z2, a szamanka 4z3.





GOBLINY Z PLEMENIA PARSZYWEGO PALUCHA

Ziemia: 2
Ogień: 2
Woda: 1
Powietrze: 1
Atak: broń improwizowana 3z2
Obrażenia: broń improwizowana 4z2
PT trafienia: 10
Pancerz: 2
Rany: 6: -1; 12: Martwy

TONSU, SZAMANKA PARSZYWYCH PALUCHÓW

Ziemia: 2
Ogień: 2
Woda: 2
Powietrze: 1
Atak: maczuga 3z2
Obrażenia: maczuga 4z2
PT trafienia: 10
Pancerz: 2
Rany: 10: -1; 20: Martwa
Czary: Serce Natury,
Dotyk Natury

Wszystkie zaklęcia, które rzuca Tonsu, mają PT zwiększony o 5.

Jeśli bohaterom uda się złapać przynajmniej jednego goblina, mogą go spróbować przesłuchać. Powinni wykonać test Intuicji + Torturowania na PT 10 na każde schwytane stworzenie, lub też ewentualnie test Intuicji + Śledztwa na PT 15. Każdy sukces ujawnia jedną informację, plus jedną dodatkową za każde podbicie. Gobliny wyjawiają je w podanym poniżej porządku, tak że bohaterowie muszą pojmać kilka z nich (lub zadeklarować kilka podbić), by dowiedzieć się wszystkiego. Zauważ, że kilka faktów można poznać jedynie pojماwszy szamankę.

„My maszerować południe, żeby dołączyć do horda. Tam się będzie działa bardzo duża walka, gotowi zmiążyć śmieszny zamek Kرابا!”

„W wojenna horda dużo ogrów – może nawet duży Oni. My was rozierać na strzępy i wyssać szpik z waszych kości!”

„Wielka horda na wojnę zbierać się koło Trupowego Zamku. Siedzą tam i dużo jeszcze przychodzi, dużo więcej. Kiedy będzie jeszcze więcej dużo, my pójść zburzyć mur!”

„Muago, Duży Muago! On dowodzi ogry. Zabija gobliny na śmierć, kiedy one za wolno biegać. Wielu walczy z Muago – wielu ginie. Głowy wielu tępych samurajów wisieć na murach Trupowego Zamku.”

„Maszerują żywe trupy, one też przyjdą. One siedzieć na północnym murze, my na południowym. My trzymać się z daleka od żywych trupów, o tak, nie chcemy być taki jak one.”

„Widziałem jak duży Oni mówić z Muago. On walczyć razem z nami. Zginiecie z rąk goblina, bo mamy ze sobą bardzo duży Oni!”

Tylko szamanka Parszywego Palucha:

„Plemię Parszywego Palucha maszerować trzy noce. Potem przychodzi horda. Jeszcze potem, wy zginąć.”

„Oni no Akuma bardzo sprytny. Walczy z niedobrymi ludźmi długo, bardzo duży czas, zabija wszystkich. Czemu wam się myśli, że z wami być inaczej? Mnie się tak nie myśli. Akuma przyjdzie, Akuma zabije a my zjemy waszych umarłych.”

W tej chwili BG zebrali już sporo informacji na temat, który ich tutaj sprowadził, ale nie wiedzą jeszcze wszystkiego, nawet jeśli wycisnęli z goblinów każde słowo. Nie znają liczb, lecz wiedzą kiedy ma nastąpić atak. Żeby doprowadzić misję do końca, muszą iść dalej i nie ustępować. Jeśli nawet bohaterom nie udało się zebrać wystarczającej ilości sukcesów by dowiedzieć się, gdzie zdążają gobliny, powinien dać im przynajmniej wskazówki, które poprowadzą ich na południe.

Haikyo no Hiruma

Uzbrojeni w nieco więcej wiedzy podążacie na południe, w stronę Haikyo no Hiruma. Wprawdzie nie idziecie już kanionu, nie ulega jednak wątpliwości, że obrabialiście właściwy kierunek, by wypełnić waszą misję. Tuż przed północą dostrzegacie na południu nikły odbłask obozowych ognisk.

Jeśli BG zdecydują się rozbić tu obóz, w nocy napadną ich gobliny albo nieumarli. Tym, którzy ruszą dalej w stronę ruin, powinien przeczytać poniższy tekst:

Z najwyższą ostrożnością wspinacie się na ostatnie wzgórze i oto przed wami wznosi się zrujnowany zamek rodziny Hiruma. Udaje się wam naliczyć ponad dwadzieścia goblinińskich ognisk rozrzuconych u podnóża murów. Wśród cieni mających potężne sylwetki ogrów, spacerujących wokół obozowiska. Wygląda na to, że są tu większe siły, niż sam zamek mógłby pomieścić.

Przy udanym teście Spostrzegawczości na PT 15 bohaterowie zauważą również coś niezwykłego wśród słoczonych hordy goblinów i ogrów. Najwyraźniej jest tu kilka potworów, które muszą być oni, choć pomniejsze pomioty błędą w porównaniu z istotą, z którą przyszło im walczyć nad rzeką. Co gorsza, widać też wyraźnie, że kilka obrzydliwie niekształtnych, olbrzymich Oni organizuje hordę w coś na kształt regularnej armii. BG mogą spokojnie przyjąć, że liczba zgromadzonych tutaj istot idzie w tysiące.

Jeśli bohaterowie pozostaną w pobliżu ruin dłużej niż kilka godzin lub spróbują zbliżyć się do obozowiska, ostrzeż ich, że niemal z pewnością dostrzegą ich liczne wałęsające się po okolicy bandy ogrów i goblinów. Jeśli będą się upierać, ich obecność odkryje oddział pod dowództwem „starego znajomego” – Muago.

Wprawdzie ci konkretni samuraje nie wryli się raczej w pamięć ogra, wie on dobrze, że nie powinno ich tutaj w ogóle być. Warcząc, rusza wprost na nich, wymachując tetsubo. Choć BG mogą nie zauważyć tego od razu, Muago nacieira sam. Marzy mu się nieco rozgrzewki przed decydującą bitwą, postanowił więc rozprawić się z bohaterami na własną rękę. Jeśli jednak odniesie więcej niż 60 ran, zawyje, by wezwać posiłki. Statystyki Muago znajdziesz na stronie [#21].



Posiłki składają się z piętnastu goblinów z żołnierzami. Gobliny rzucają się na BG, szczęśliwie, że mają okazję wykazać się dzielnością przed olbrzymim bushi. Wskutek zapalu będą walczyć do ostatniego, lub dopóki Muago nie zginie. Ten będzie się starał przerwać walkę i wycofać pod osłoną goblinów, które opadły BG. Jeśli bohaterom uda się zgładzić ogra, gobliny zaprzestaną oporu, gdy ich liczba spadnie do połowy, po czym rozproszą się, krzycząc i wzywając pomocy. Jeśli Muago przeżyje, również wezwie pomocy. Najwyższy czas, by bohaterowie zdecydowali się na odwrót.

Z powrotem do zamku

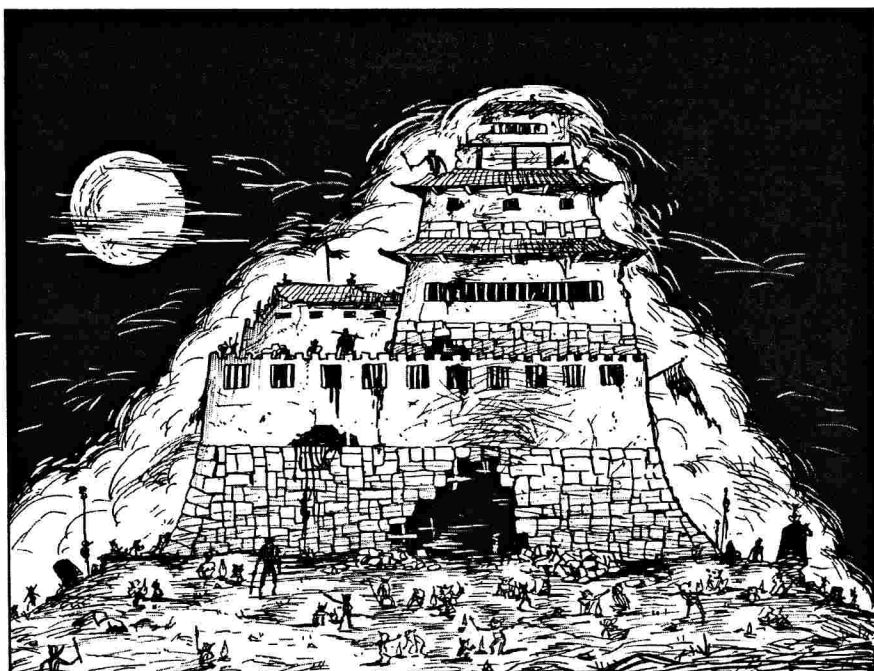
Po nocnym ataku BG wiedzą już, że horda została powiadomiona o ich obecności. Powinieneś ich namówić, by nie marnowali czasu – pościg już wyruszył, nie mają więc wyboru i muszą uciekać, unosząc ze sobą cenne wiadomości.

Noc mija wam jak jedno mgliste pasmo zmęczenia. Gdy pierwsze promienie słońca zaczynają kłaść się na wschodnim horyzoncie siadacie, by odpocząć po raz pierwszy od opuszczenia ruin zamku Hiruma. Kilka razy byliście już niemal pewni, że was dogonią, za każdym razem jednak udało wam się zgubić pościg. Choć

gobliny dysponują skromnymi środkami, robią co w ich mocy by was zmęczyć i dopaść. Z całą pewnością jesteście jeszcze kilka mil od Muru Kaiu, ale jak daleko? Gdybyście teraz ruszyli naprzód, odsadzilibyście jeszcze bardziej waszych prześladowców, lecz jeśli zbyt pośpieszycie się z ucieczką, padniecie z wyczerpania i nic na tym nie skorzystacie. Zaczynacie zastanawiać się nad tym problemem, przyglądając się wychudzonemu twarzom towarzyszy. Nagle słyszycie głosy goblinów. Ponownie odnalazli wasz ślad.

Gobliny postarały się z całych sił, by dogonić bohaterów przez noc. Każdy BG powinien wykonać test Zręczności + Polowania na PT 15. Za każdy punkt, którego brakowało mu do poziomu trudności, bohater otrzymuje jedną Ranę. Tak więc wynik równy siedem oznacza, że BG otrzymuje osiem Ran potykając się o kamienie, przedzierając się przez zarośla i zjeżdżając po zwirowych zboczach. Zbroja nie chroni przed tymi obrażeniami. Bohaterowie, którym powiedzie się rzut, nie odnoszą żadnych Ran. Ponadto każdy BG musi wykonać prosty test Zręczności na PT 10. Samuraj, któremu się nie powiedzie, odnosi niefortunną, choć nie bardzo niebezpieczną kontuzję, taką jak zwichnięta kostka czy skręcone kolano. Z początku niczym się ona nie objawia, ale spowolni go znacznie potem.

Choć BG nie zdają sobie z tego sprawy, od Muru Kaiu dzielą ich tylko trzy mile. Okolica Muru jest górzysta, porośnięta jeżynami i pełna





GOBLINY Z PLEMENIA POPAPRAŃCÓW

Ziemia: 2

Ogień: 2

Woda: 1

Powietrze: 1

Atak: broń improwizowana 3z2

Obrażenia: broń improwizowana 4z2

PT trafienia: 10

Pancerz: 2

Rany: 6: -1; 12:

Martwy

IEEOGI, KACYK POPAPRAŃCÓW

Ziemia: 3

Ogień: 3

Woda: 2

Powietrze: 1

Atak: katana 5z3

Obrażenia: katana 5z2

PT trafienia: 15

Pancerz: 5

Rany: 10: -1; 20: Martwy

zdradliwych piaszczystych lejów. Nad brzegiem rzeki teren nieco się wyrównuje.

Gdy bohaterowie zbliżają się do rzeki, każdy z nich powinien wykonać test Wytrzymałości + Wysportowania na PT 10. Ci, którzy odnieśli kontuzję na skutek wcześniejszego testu Zręczności, muszą teraz zadeklarować jedno podbicie, by im się udało. Jeśli wszystkim się powiedzie, samurajom udaje się utrzymać po goń w tyle. Jeśli któremuś z bohaterów nie uda się rzut, zostaje z tyłu i opadają go ścigające ich gobliny. Oczywiście wszyscy bohaterowie, którym powiedzie się rzut mogą postanowić zostać z tyłu wraz z tymi, którzy mieli pecha.

Bohaterów idących na przedzie gobliny nie doganiają od razu, powinni jednak wykonać ostateczny test Wytrzymałości + Wysportowania na PT 20, gdy za nimi rozpoczyna się już pierwsza tura walki. BG, którzy odnieśli wcześniej obrażenia muszą ponownie zadeklarować jedno podbicie. Każdy bohater może też zadeklarować kolejne podbicie, by wysforować do przodu i zacząć szukać łodzi, zanim dotrze tam reszta drużyny. Czas, który dzięki temu zyskają, może być wart wysiłku. Jeśli ten rzut się nie powiedzie, BG dopadają gobliny i muszą wdać się z nimi w walkę (od początku drugiej tury).

Jeśli bohaterom uda się całkowicie uniknąć pogoni, dopadają do brzegów Rzeki Ostatniego Posterunku. Żeby przedostać się na jej drugi brzeg, muszą odnaleźć swoją (albo należącą do kogokolwiek innego) łódź. Mogą też spróbować przepłynąć ją wpław.

Aby odnaleźć łódź, BG powinien wykonać test Intuicji na PT 20. Jeśli się powiedzie, trafia na łódź ukrytą wśród sitowia, w przeciwnym razie w trakcie poszukiwań dopadają go gobliny. Każdy z bohaterów, którzy wysunęli się na przód, może wykonać kolejny test, jeśli pierwszy był nieudany.

Przebycie Rzeki Ostatniego Posterunku wpław wymaga udanego testu Siły + Wysportowania na PT 20. Obciążenie w postaci lekkiej zbroi wymaga zadeklarowania podbicia, a ciężkiej zbroi – dwóch. Niepowodzenie oznacza, że BG opada na dno i w ciągu trzech tur tonie. Każdy bohater, który pójdzie pod wodę, może wykonać test Wytrzymałości + Wysportowania na PT 25 podczas pierwszej z tych trzech rund, 30 podczas drugiej i 35 podczas trzeciej. Jeśli którykolwiek z tych trzech testów się powiedzie, udaje mu się mimo wszystko przedrzeć na drugi brzeg, ale otrzymuje jedną kostkę Ran od skutku wody, która dostała mu się do płuc. Traci również od 1 do 3 losowo wybranych przedmiotów lub elementów uzbrojenia. Przepadają na zawsze w nurtach rzeki.

Niezależnie od rozwoju sytuacji, kiedy któregoś z bohaterów dopadają gobliny z plemienia Popaprańców, widzi on, co następuje:

Biegące gobliny opadają cię ze wszystkich stron. Zielona masa obmierzłych, wrzeszczących stworzeń próbuje odciąć cię od rzeki. Za nimi, goblini kacyk z oberwanym uchem zaczyna wyć z podnieceniem i wywijać nad głową pogiętą katana.

Biegące na czele gobliny rzucają się na wyczerpanych samurajów, atakując i przygniatając do ziemi jednego bohatera naraz, dopóki nie nadejdzie Kacyk, a następnie przechodząc do następnego. Będą nacierać, dopóki wszyscy nie zginą.



Mimo iż jesteście wyczerpani, wasz raport nie może czekać ani chwili. Zbierając resztki sił podążacie za milczącymi strażnikami Kraba, którzy prowadzą was do Hiruma Makasu. Gdy podchodzi do was na głównym zamkowym dziedzińcu, kłękacie, w głębi ducha wdzięczni, że okazanie koniecznego dowódcy szacunku pozwoli wam też nieco odpocząć. Makasu pyta w końcu „Jakie wieści przynosicie?”

Nadeszła pora, by BG przedstawili Dowódcy Straży raport. Makasu nie ma ochoty udać się w bardziej ustronne miejsce, nie chce też utrzymać rozmowy w sekrecie. Gracze powinni odegrać tę scenę bardzo ostrożnie, gdyż najdrobniejsze potknięcie może wzbudzić panikę wśród zamkowych oddziałów. W końcu wiadomość, że dziedziczna siedziba rodu Hiruma służy jako punkt wypadowy dla nadciągającego ataku stanowi dla nich poważny cios.

Kiedy bohaterowie przedstawiają już relację, Makasu zaczyna zadawać pytania, mówiąc podniesionym głosem i rozglądając się po zgromadzonych na dziedzińcu bushi. Stara się wykorzystać to publiczne sprawozdanie, by wznieść



w swoich oddziałach odwagę przed najazdem, którego spodziewał się już od dawna. Makasu zachęca bohaterów, by opisali ruiny, zamieszkuje je istoty i ich przywódców oraz plugawych Oni. Gdy to czynią (lub też gdy Makasu zmuszony jest zrobić to za nich, jeśli są ostrożni), zebrani wokół nich samuraje rozstępują się, a w oczach mniej doświadczonych bushi pojawia się strach.

Makasu robi się podczas swojej przemowy coraz bardziej podekscytowany, jak gdyby, z nieznanых powodów, wręcz oczekiwał bitwy z utęsknieniem. Choć wciąż operuje sporą częścią swej charyzmy i zdolności przywódczych (a wielu samurajów Kraba wznosi w odpowiedzi na jego słowa bojowe okrzyki), inni z pewnością zauważają, że Dowódca wydaje się zbyt niecierpliwie wyczekiwać początku wojny.

Więści o nadciągającej armii, które przyniesiła BG, dają Makasu nowy zastrzyk energii i pozwalają mu skupić się na zadaniu, które go czeka. Domaga się informacji na temat ilości i rodzaju składających się na hordę oddziałów, przewidywanym terminie ataku oraz opisu jakiegokolwiek maszynierii oblężniczej, jaką bohaterom udało się dostrzec. Jeśli samuraje przyznają, że uderzenie nadchodzi z zamku Hiruma, Dowódca Straży popada w jeszcze większe podniecenie. Wypytuje coraz dokładniej o stan, w jakim znajduje się zamek i otaczające go ziemie, wykorzystując później te szczegóły w zagrywającej do boju mowie adresowanej do licznych Hiruma, zebranych na Murze lub na dziedzińcu, którzy łowią jego każde słowo. Zadaje dokładne pytania dotyczące samej twierdzy: czy przerwano ciągłość muru? W jakim stanie jest wieża? Czy główna brama wciąż działa? Kiedy kończy, zebrani wokół żołnierze armii Kraba tak wzbierają gniewem, że są gotowi zaatakować wszystko, co podejdzie wystarczająco blisko, wraca też ich zaufanie do zdolności przywódczych Makasu i wiara w to, że poprowadzi ich do zwycięstwa.

Bohaterowie, którzy poświęcą nieco czasu by posłuchać plotek i głośnych sprzeczek mających miejsce po tym, jak Makasu oddalił się, by „przejrzeć mapy”, zauważają, że bushi są chętni do walki, nawet jeśli oznaczałoby to wymarsz z Shiro Kuni, by zaatakować hordę nim ta dotrze do Muru. Takie nastawienie jest niezwykle – i niebezpieczne. Gdy armie wyruszą w pole, kto będzie bronił Muru?

Na wieść o ataku cały zamek ogarnia gorączkowe ożywienie. Chociaż to i tak obóz wojсковy, wieści dodatkowo wzmagają starania obrońców. Bohaterowie mają poza pomocą przy obronie zamku, trzy dni na odzyskanie sił i ule-

czenie ran, które mogli odnieść podczas misji zwiadowczej. Wśród całej wzmożonej aktywności, Makasu jest spokojny jak oko cyklonu. Nie ustaje w wysiłkach, by upewnić się, że zamek jest przygotowany do obrony. Rozmawia z samurajami, by umocnić ich odwagę i pracę z inżynierami, by zapewnić im odpowiedni ekwipunek i materiały.

Pierwszego dnia po powrocie za Mur, BG powinni wykonać test Intuicji na PT 10. Ci, którzy się powiedzie usłyszą wieści o niewielkiej grupie samurajów Kraba, która wyruszyła samowolnie w Krainy Cienia, usiłując zaatakować znienacka nadciągającą wrogą armię. Pogłoska ta krąży po całym zamku. Przy jednym podbiciu w tym teście bohaterowie dowiadują się, że Makasu potajemnie zgodził się na ten wypadek, pozwalając bushi wyruszyć na samobójczą misję. Przy dwóch podbiciach odkrywają, że jeden z niesubordynowanych samurajów przeżył, lecz Makasu zamiast rozkazać mu dopełnić seppuku za wyruszenie za Mur bez pozwolenia, traktuje go jak bohatera wojennego, co jest niesłychane w obliczu niesubordynacji.

Rankiem drugiego dnia BG mogą wykonać kolejny test Intuicji, tym razem na PT 15. Jeśli im się powiedzie, dowiedzą się przypadkiem, że niektórzy z dowódców służących bezpośrednio pod Makasu niepokoją się nie znającym spoczynku rygiorem, jaki narzucił sobie Dowódca Straży. Przy jednym podbiciu bohaterowie dowiadują się, że kilku najbliższych doradców Makasu prosiło go, by przerwał choć na chwilę pracę i udał się na zasłużony odpoczynek – obawiają się, że w przeciwnym razie będzie zbyt wyczerpany, by odpowiednio stawać w czasie bitwy. Przy dwóch podbiciach udaje im się zasłyszeć również, że Dowódca nie spał ani przez chwilę odkąd z nimi rozmawiał. Pozostali dowódcy sądzą, że prędzej czy później zasłabnie i po cichu obawiają się, że nastąpi to w krytycznym momencie bitwy.

Następnego dnia samuraje obozujący pod zamkiem przemieszczają się w obręb murów. Generałowie Kuni radzą wszystkim nie-samurajom opuścić okolicę i szukać schronienia w innych twierdzach i miastach.

Choć wielu służących zbiegło, zamek Kuni jest zatłoczony do granic możliwości. W całej twierdzy panuje nieprzyjemna atmosfera napięcia – uczucie, które powstaje, gdy wielu ludzi naraz nie może się doczekać, by umrzeć za sprawę. Makasu spędza czas rozmawiając z żołnierzami i osobiście patrolując Mur, zachęcając własnym przykładem, by samuraje walczyli dzielnie i z godnością. Gdy mówi, jego oczy wydają się spoglądać w dal i ogarnia go rodzaj na wpół religijny zapach. Bohaterom, którym



ZWIADOWCA HIDA

Ziemia: 2
Wytrzymałość: 3
Ogień: 2
Woda: 1
Powietrze: 2
Pustka: 1
Atak: tetsubo 4z2 (+2)
Obrażenia: tetsubo 4z2 (+2)
PT trafienia: 20 (10 + ciężka zbroja)
Rany: 6: 0; 12: -1; 18: -2; 24: -3; 30: -4; 36: Obalony; 42: Nieprzytomny; 48: Martwy
Szkoła/Ranga: Hida 1
Umiejętności: obrona 2, tetsubo 2, Wiedza o Krainach Cienia 2

Zwiadowcom często zleca się najniebezpieczniejsze misje w Krainach Cienia. Do nich należy zlokalizowanie i rozpoznanie oddziałów sług Fu Lenga i ostrzeżenie Klanu Kraba, gdy próbują przypuścić atak na Wielki Mur Kaiu.

powiedzie się test Intuicji na PT 15, uda się dostrzec w tym zachowaniu ślad szaleństwa, choć żaden Krab nie zechce słuchać takich insynuacji.

OBROŃCY ZAMKU KUNI

Kuni Yoriemu, daimyo zamku, służy dwudziestu samurajów stanowiących jego osobistą straż przyboczną, którzy towarzyszą mu podczas bitwy i doradzają w sprawach wojskowych. Yori dowodzi również siedemnastoma czarownikami Kuni przebywającymi w zamku. Na magii zna się dużo lepiej, niż na sztuce wojennej i podchodzi do sprawy z wielkim zapałem. Ponadto dowodzi również oddziałami rezerwy, które składają się z setki piechoty, pięćdziesięciu łuczników oraz stu strażników zamkowych Kuni.

Ściana zachodnia: Kuni Yoshiko. Yoshiko cieszy się niemal równym szacunkiem i chwałą bitewną co Hiruma Makasu. Chociaż pochodzi z rodziny Kuni, wybrała w życiu ścieżkę bushi, a nie shugenja. Ze względu na doświadczenie bojowe przypada jej honor obrony drugiej najbardziej narażonej na atak części zamku. Ma pod sobą stu ludzi piechoty, dwustu pięćdziesięciu łuczników i siedemdziesięciu pięciu strażników zamkowych Kuni.

Ściana południowa: Hiruma Makasu. Jako długoletni i oddany wróg Krain Cienia, Makasu dostąpił zaszczytu obrony głównej bramy, znajdującej się w południowym murze zamku. To właśnie z południa nadejdzie główna siła uderzeniowa Krain Cienia. Wschodni i zachodni mur zamku flankuje co prawda Wielki Mur, narażony jest więc również na atak, jednak to ściana południowa, będąca przedłużeniem Kaiu Kabe, jest najważniejszym celem ataku i zapewne ucierpi najbardziej. Jeśli hordzie potworów nie uda się pokonać obrońców południowej ściany, żaden atak nie przedrze się na północ i nie dośięgnie Rokuganu. Makasu dowodzi dwustu pięćdziesięcioma pieszymi, trzystu łucznikami i stu strażnikami zamkowymi Hiruma.

Ściana wschodnia: Kuni Chokau. Chokau jest już bliski wycofania się ze służby i krąży plotki o jego pogarszającym się zdrowiu. Yori nie może odebrać starzejącemu się weteranowi szansy dowiedzenia swej dzielności po raz ostatni, w obronie własnego domu, przydzielił mu jednak dowództwo nad tą częścią twierdzy, która będzie zapewne najmniej narażona na bezpośredni atak. Stary generał ma pod sobą stu pięćdziesięciu pieszych, stu łuczników i pięćdziesięciu strażników Kuni.

Mur Kaiu: Połowa sił stacjonujących za zamkiem znajdzie się na Murze Kaiu (czyli na połu-

dniowej ścianie twierdzy), kiedy zacznie się bitwa. Kiedy nadejdzie czas, by wycofać się w obręb zamkowych murów, obrońcy wrócą pod osłoną żołnierzy obsadzających pozostałe części zamku. Jak to opisano wcześniej, to Hiruma Makasu ma zaszczyt dowodzenia obroną Muru Kaiu, oraz południowej ściany zamku.

Na Murze Kam bez zmian

Zbliża się zachód słońca drugiego dnia po powrocie z Krain Cienia. Wszyscy, którzy postanowili zostać, zgromadzili się już za grubymi murami Shiro Kuni.

Zaczynacie właśnie przedzierać się w stronę sali jadalnej, gdy do waszych uszu dociera przytłumione dudnienie odległego bębna. Przyzwyczailiście się już do bitewnych werbli, które tak lubi Klan Kraba, lecz rytym tego bębnienia jest tak nagły, że nawet samuraje spoza Klanu pojmują, co oznacza. Choć spodziewaliście się widoku, który rozpościera się teraz przed waszymi oczami ze szczytu muru, nic nie było w stanie w pełni przygotować was na brutalną rzeczywistość.

Tak daleko, jak w gasnącym świetle dnia sięga wasz wzrok, za Rzeką Ostatniego Postępu rozciąga się gigantyczna armia. Na jej trzon składa się mrowie goblinów pod dowództwem kacyków – ich jazgot niesie się nad wodami rzeki niczym zawrodożenie upiornych, rozkapranych dzieci. Ich szeregi wspiera straszliwa masa zbrojnych ogrów, które maszerują niemal w zupełnej ciszy, przerywanej jedynie wznoszącym się zaśpiewem w ogrzym języku, brzmącym w rytm ich kroków. Tu i ówdzie z mrowia wyrasta upiorny, wymykający się próbom opisu kształt – to Oni. Na resztę sił składają się oddziały niosące prymitywne drabiny i pchające maszyny oblężnicze. Bez wątpienia mają też jakiegoś rodzaju łodzie, które pozwolą im przebyć rzekę.

„Mówili nam, że mamy jeszcze trzy dni”, szepcze drżącym głosem jakiś samuraj tuż obok was. „Nie jesteśmy jeszcze gotowi!”

Makasu bez słowa postępuje do przodu, ruszając wprost w stronę przerazonego żołnierza. W ciszy dobywa katany i jednym płynnym ruchem zadaje cios. Ci, którzy nie przyglądali się akurat dowódcy nie zdają sobie sprawy, że się poruszył, zanim anonimowy samuraj nie upadł pod jego mieczem. „Tchórz!” krzyczy Makasu. „Czy ktoś jeszcze chciałby zhańbić swych przod-

ków trzęsąc się ze strachu?” Gdy słowa Makasu cichną, na Murze zapanowuje śmiertelna cisza. Nagle przerywa ją wrzask.

Jak gdyby w odpowiedzi na wyzwanie Makasu horda po przeciwległej stronie rzeki rusza do ataku.

Makasu trafnie ocenił, że horda zaatakuje przede wszystkim południowy mur. Dzięki temu znalazł się w samym ogniu bitwy, choć możliwe, że nie przez cały czas będzie w pierwszych szeregach. Jak wynika ze statystyk Makasu podanych na marginesach, podczas bitwy rzuca on 8z3.

Przeciwnikiem Komendanta podczas tej bitwy jest pomiot Oni no Akuma, dowodzący hordą z bezpiecznej odległości. Choć demon nie posiada umiejętności wojskowych, rzuca 5z5, gdy horda rozpoczyna natarcie. Podane statystyki odnoszą się do Tabeli Bitwy z podręcznika głównego L5K, strona 116.

Z początku bohaterowie nie będą pewni, kto dowodzi siłami Krain Cienia, choć zapewne wyczują, że horda działa i reaguje inteligentnie i jako całość. Jeśli BG pozostaną na Murze Kaiu przez całą noc, zobaczą Oni no Akuma tuż przed świtem.

Bitwa o Zmierzchu

Wprawdzie podczas bitwy na niebie nie ma księżyca, shugenja Kraba oświetlają jednak Mur za pomocą pochodni oraz magicznego blasku, który daje się porównać jedynie ze światłem panującym o zmierzchu. Całonocna bitwa trwa osiem tur. Podczas każdej z nich Hiruma Makasu wykonuje rzut przeciwstawny przeciwko Oni no Akuma. Ze względu na przeważające siły, z jakimi przyszło się mierzyć obrońcom Kraba, muszą oni uzyskać wyższy wynik co najmniej pięć razy oraz doprowadzić do czterech bohaterskich wydarzeń (Czynów Bohaterskich lub Pojedynków), by pokonać siły Krain Cienia. Jeśli Makasu nie zwycięży w pięciu z ośmiu przeciwstawnych rzutów lub BG nie okryją się chwałą, obrońcy muszą wycofać się o świcie za bezpieczne mury Zamku Kuni. Jeśli siłom Kraba uda się spełnić te warunki, powstrzymają hordę przez kolejny dzień.

Jeśli Dowódca Straży zwycięży w nocy, dzień przyniesie chwilę wytchnienia. Gdy tylko zapadnie zmrok, bitwa rozgorzeje na nowo – tej nocy Makasu musi sześciokrotnie zwyciężyć Oni no Akuma, a bohaterowie potrzebują aż pięciu

bohaterskich wydarzeń. Jeśli i tej nocy zwyciężą, podczas trzeciej Dowódca musi pokonać wrogiego generała siedmiokrotnie przy wsparciu kolejnych pięciu bohaterskich wydarzeń. Podczas czwartego starcia Makasu musi wyjść zwycięsko w każdej turze bitwy i uzyskać sześć bohaterskich wydarzeń. Piątej, ostatecznej nocy horda zalewa mury. Mimo największych wysiłków obrońców, siły wroga są po prostu zbyt liczne i zbyt zdecydowane, by dało się je zatrzymać.

Tak jak zwykle, BG mogą zdecydować walczyć w pierwszych szeregach, pośrodku bitwy, w odwodach lub na tyłach. Dodatkowo, za każdym razem gdy Makasu pokona wrogiego generała, bohaterowie mogą dodać jeden do wyniku swego rzutu w Tabeli Bitwy. Jeśli podczas tej tury zwycięża Oni no Akuma, muszą od tego wyniku odjąć jeden. Pamiętaj, że wygrany pojedynek liczy się jak czyn bohaterski.

Podczas bitwy Makasu zaczyna się zachowywać w coraz bardziej chaotyczny sposób. Nie wiele mówi i najczęściej przebywa w największym ogniu walki. Rozbity, lecz pełen dziwnej radości nie pozwala sobie ani na chwilę wytchnienia. W trakcie kolejnych dni oblężenia odczytuj graczom poszczególne fragmenty, ale tylko w przypadku, gdy Makasu uda się przeciągnąć Bitwę o Zmierzchu. Kiedy Dowódca Straży zostanie pokonany, przejdź od razu do następnej części, zatytułowanej „Wielki Niedzwiedź”.

DZIEŃ I

Tuż przed nadejściem świtu widzicie, jak Makasu ciężko opiera się o mur, nisko opuściw-





HIDA KISADA

Ziemia: 9

Ogień: 5

Woda: 3

Sila: 6

Powietrze: 3

Pustka: 4

Honor: 2,0

Chwała: 9,0

Szkoła/Ranga: Hida 5

Umiejętności: heraldyka

1, historia 2, jujitsu 5, kenjutsu 4, obrona 5, polowanie 3, prawo 3, Shintao 3, taktyka 5, tetsubo 5, wiedza o Krainach Cienia 5, wysportowanie 2, zapasy 5, zastraszanie 4

Hida Kisada, Champion Klanu Kraba, budzi w sercu przeciętnego Rokugańczyka grozę – i nie bez powodu. Młodość spędził na wyprawach w Krainy Cienia, a opowieści o jego starciach z Oni przeszły do legend.

Odnosi się z wyższością i pogardą do wszystkich, którzy nie należą do jego, uznając ich za miauczące żałosne kocięta, które kryją się za jego plecami. Z rzadka opuszcza ojczyste ziemie, a pogarda, jaką żywi wobec Cesarza, słynie szeroko.

Mierząc sto dziewięćdziesiąt pięć centymetrów, Kisada jest najwyższym człowiekiem w Rokuganie, a jego waga i budowa dopełniają godnie wzrost. Zasluguje w pełni na przydomek „Wielkiego Niedźwiedzia”.



szy głowę, najwyraźniej pogrążony w głębokim zamyśleniu. Na wasz widok wyrывa się z zadumy i odwraca gwałtownie, twarzą do was. Przez chwilę wydaje wam się, że zaraz dobiedzie ostrza, ale po chwili rozluźnia się i zwraca ponownie wzrok w stronę Krain Cienia. Armia napastnika wycofała się o świcie, odnosicie jednak wrażenie, że Makasu jest rozczarowany tym, że nie ponawiają ataku. W końcu z dłoni wciąż na rękojeści katany generał mija was i udaje się do zamku.

Wszelkie próby zajęcia Makasu rozmową spełzną na niczym. Tej nocy nie spotka się już z nikim.

DZIEŃ 2

W ciągu dnia do któregoś z BG podchodzi jeden z towarzyszy broni, których drużyna poznała na Murze, najprawdopodobniej Daidoji Jinshi.

- Czy widziałeś ostatnio Komendanta? Makasu-san zachowuje się jak opętany. Zeszłej nocy dwukrotnie zarządził kontratak. Kontratak przeciwko czemu? Czyżby oczekiwał, że zeskoczymy z Muru?

Podnosi się również inny głos:

- Słyszałem, że Makasu zabił jednego z własnych podkomendnych na samo wspomnienie nazwy Haikyo no Hiruma. Myśl, że siły Krain Cienia używają jego rodowego zamku jako bazy do tego ataku napawa go wielką hańbą.

DZIEŃ 3

Ostatni z goblinów maruderów ucieka kulejąc spoza zasięgu łuczników, a wy wciąż stoicie, nie mogąc otrząsnąć się z wrażenia, jakie wywarła na was bitwa. Gdy powoli rusza-

cie wzdłuż murów, mijając ślaniających się z wyczerpania samurajów, zauważacie małą grupkę żołnierzy, stojącą z dala od innych. Widzicie, jak podchodzi do niej człowiek w pokrytej krwią zbroi, dobywa katany i jednym ciosem zabija stojącego przed nim łucznika.

W odzianej w zbroję sylwetce rozpoznajecie teraz Hiruma Makasu. Za wami jeden z samurajów potrząsa głową, pobladły. „Tchórzostwo. Sotus-san został stracony za tchórzostwo.” Weteran spogląda na was pochmurno. „Nie wydaje mi się, żeby łucznik, który odmawia ruszenia do ataku gdy ma jeszcze pełen kołczan strzał był tchórzem, ale nie ośmielę się kwestionować rozkazów Makasu-sama. Nie dzisiaj.” /R/

Podczas trwania bitwy BG będą mieli najprawdopodobniej okazję dokonać Bohaterskiego Czynu. W takim przypadku użyj tabeli, która znajduje się na stronach 45-46, prezentując wymienione w niej wydarzenia po kolei, dopóki wszystkie nie nastąpią. Reprezentują one kluczowe momenty bitwy. Kiedy już wykorzystasz je wszystkie, zacznij losować Bohaterskie Czyny z drugiego zestawienia.

Również pojedynki należy traktować podczas tej bitwy nieco inaczej niż zwykle. Jako że wojownikom z Krain Cienia brak honoru, nie wyzwa zapewne nikogo na prawdziwy pojedynek. Może się jednak zdarzyć że któryś z przeciwników wzbudzi tak wielki strach, iż żaden ze znajdujących się w pobliżu samurajów nie odważy się stawić mu czoła. W takim przypadku BG mają możliwość starcia się z tym potworem twarzą w twarz. W przypadku, gdy przeciwnik budzi Strach, samuraj musi najpierw go przełamać. Jeśli mu się uda, może stanąć z pojedynku z potworem, w przeciwnym razie nie zdoła się na to zdobyć. Przeciwnika ustal losowo przy pomocy rzutu kością. Jeśli BG ma przy sobie jadeitowy proszek, będzie miał wystarczająco dużo czasu, by przed rozpoczęciem pojedynku pokryć nim ostrze broni. Przy pojedynku z Oni, MG może zezwolić innym bohaterom przyjść z pomocą walczącemu. Może to nastąpić tylko w przypadku, gdy żaden z nich nie wyrzuci w Tabeli Bitwy w tej rundzie Bohaterskiego Czynu.

Wielki Niedźwiedź

Pomimo waszych nieustających wysiłków, sił Krain Cienia nie udało się powstrzymać. Zawodząc niczym duchy zmarłych, załapały Mur i zmusiły was do wycofania się za mury Shiro Kuni. Będny wzywają do odwrotu, a samuraje

wykrzykują ostrzeżenia, przygotowując się do zamknięcia bramy. Gdy się wycofujecie, dostrzecie bardzo dziwny widok.

Od zachodu nadciąga mała grupa samurajów, zajęta obecnie walką z trzema Oni i niewielką hordą goblinów. Kilku samurajów pada wprawdzie w boju, stojący pośrodku grupy samotny człowiek zabija jednak potężnego Oni jednym ciosem okrwawionego tetsubo. Kilka chwil później kilku innych samurajów powala drugiego demona. Z trudem udaje się wam zorientować się w zamieszaniu, które wybucha, gdy gobliny i ostatni pozostały przy życiu Oni próbują rozprawić się z samurajami Kraba. Ci ścinają je jednak niczym łąn zboża.

Makasu stoi przy bramie, gotowy dać rozkaz do zatrząśnięcia wrót zamku. Ma obandażowaną lewą nogę, a jego zbroja jest powyginana. Wydaje się trzymać na nogach wyłącznie dzięki sile woli.

Shiroy rusza prosto w stronę bohaterów, ni jeszcze pozostali członkowie osobistej straży Hida Kisady wkraczą do zamku. Gdy Kisada przyjmuje oficjalne powitanie Makasu oraz daimyo rodziny Kuni, bohaterowie mają okazję po raz pierwszy przyjrzeć się dobrze człowiekowi, którego reszta Cesarstwa zwie „Wielkim Niedźwiedziem”. Hida Kisada, Champion Klanu Kraba, ma niemal dwa metry wzrostu, nosi imponującą zbroję oraz potężny stalowy hełm, które zaprojektowano specjalnie, by wzbudzać lęk – co udaje się całkiem dobrze. Choć Kisada zbliża się do wieku, w którym samuraje wycofują się z życia publicznego, nie wydaje się mieć najmniejszego zamiaru przekazać steru władzy żadnemu ze swych synów.

„W samą porę, mój panie. Hiruma Makasu wydaje się być gotów do zamknięcia bramy. Proponuję, byśmy dołączyli do reszty sił na zamku.” Shiroy zwraca się do stryja u przejmie i z szacunkiem, w odpowiedzi uzyskując skinienie głową i krótkie chrząknięcie. Kilku goblinów berserkerów wyrwało się przed główną część oddziału i szarżuje w stronę bramy, plując śliną i przewracając białkami przekrwionych oczu. Gdy Kisada przekracza próg, Makasu daje znak ręką. Masywne wrota zaczynają się zamykać. Kilku berserkerom udaje się prześliznąć przez zwężającą się szparę pomiędzy skrzydłami bramy, ale strażnicy Kisady rozprawią się z nimi szybko i w milczeniu.

Bohaterowie mają do południa czas, by odpocząć, a Kisada spotyka się arystokracją oraz dowódcami wojskowymi zamku Kuni. W tym

samym czasie Shiroy znajduje wprawdzie czas, by zamienić kilka słów z bohaterami, lecz spotyka się również z pozostałymi przyjaciółmi, których ma na zamku. Bez wątpienia przybycie daimyo Klanu, choćby i z tak małym orszakiem, podniosło obrońców na duchu. Mimo że Mur padł, wciąż jest szansa, że Krainy Cienia uda się zatrzymać – najeźdźcy muszą zdobyć twierdzę, zanim zapuszczą się głębiej na ziemie Cesarstwa.

Shiroy wzywa w końcu BG, nakazując im się stawić w komnacie Hida Kisady. Daimyo jest nade wszystko Krabem, co oznacza, że w rozmowie jest bezpośredni i uczciwy, a nie szczerzy w rokugańskim znaczeniu tego słowa. Szanuje siłę, uczciwość i otwarte odpowiedzi, lecz nie oznacza to, że BG mogą pozwolić sobie na grubiańskość lub obraźliwe słowa. Każdy z bohaterów powinien wykonać test Inteligencji + Etykiety na PT 10. Jeśli się on powiedzie, udało mu się właściwie ustosunkować do Kisady, zachowując przy tym pełen szacunek. W przypadku niepowodzenia, bohater źle ocenił daimyo Kraba i aż do końca Bitwy o Zamek Kuni podczas każdej rozmowy z nim rzuci jedną kostką mniej.

Shiroy mówi bohaterom iż wie o wszystkim, co wydarzyło się w ciągu ostatnich dni Bitwy o Zmierzczu, włączając w to wszelkie akty bohaterskiej odwagi, jakich dokonali – opisuje je na użytek Kisady. Następnie Shiroy oznajmia Championowi, że pokłada w bohaterach zaufanie i nie ma wątpliwości co do czystości ich intencji względem Klanu (jeśli oczywiście nie dali mu powodu, by sądzić co innego). Shiroy prosi następnie bohaterów, by wypowiedzieli się szczerze na temat Hiruma Makasu. Kisada słucha w milczeniu, poinstruowawszy zawnazsu swego bratanka, jakie pytania powinien zadawać. W oczach Wielkiego Niedźwiedzia, młody Krab przechodzi teraz równie ważny egzamin, jak bohaterowie.

Dworzanie powinni od razu zorientować się, że znaleźli się na wyjątkowo śliskim gruncie. Udany test Intuicji + Dyplomacji na PT 20 pozwoli każdemu z bohaterów właściwie ocenić jak odpowiadać na pytania Kisady. Tym, którym się powiedzie (oraz tym, którzy byli bardzo uważni) MG powinien udzielić wskazówek opisując wyraz twarzy, skinienia głowy i gesty daimyo, które mogą pomóc im udzielić „właściwej” odpowiedzi.

Uczciwi BG zapewne przekażą Kisadzie wszystkie pogłoski, jakie zasłyszeli. Jeśli jednak powtórzą którąś z plotek podważających honor Makasu, Wielki Niedźwiedź wyda się być niezadowolony. Aby naprawdę wpłynąć

Kisada małowówny, ale kiedy się odzywa, przemawia z siłą wzbierającej burzy. Zawsze pokazuje się w zbroi i nigdy nie widziano go bez broni. Jego twarz znaczą blizny, psując kształt jego stalowo-siwej brody. Obnosi dawne rany z cichą dumą, uśmiechając się pod nosem, kiedy ktoś je wspomni. Gdyby chciał, potrafiłby opowiedzieć dokładnie w jakich okolicznościach powstała każda z nich i jakiemu wrogowi ją zawdzięcza. Rzecz jasna nigdy nie opowiada o swych wyczynach z takim samochwalstwem, ale uważa się powszechnie, że jeszcze nikt – czy to człowiek, czy demon – nie zranił go i przeżył.

Cel pobytu Kisady na zamku Kuni jest dwojaki: po pierwsze, Champion chce się dowiedzieć, dlaczego siły Krain Cienia zdołały tak urosnąć w siłę i wymierzyć sprawiedliwość tym, którzy do tego dopuścili. Po drugie, chce bronić Cesarstwa ze wszystkich sił.





Yojimbo Hida

Ziemia: 3
Ogień: 2
Zręczność: 3
Woda: 3
Powietrze: 2
Pustka: 2
Atak: tetsubo 6z3 (+3)
Obrażenia: tetsubo 5z3 (+3)
PT trafienia: 20 (10 + ciężka zbroja)
Rany: 6: 0; 12: -1; 18: -2; 24: -3; 30: -4; 36: Obalony; 42: Nieprzytomny; 48: Martwy
Skoła/Ranga: Hida 2
Umiejętności: medytacja 1, obrona 3, tetsubo 3, wiedza o Krainach Cienia 2

Członkowie straży przybocznej Hida są doświadczeni w potyczkach z siłami Krain Cienia. Nawet w najtrudniejszej sytuacji nie zdarza im się zawieść.

na decyzję Kisady, bohaterowie powinni starać się unikać pogłosek, relacjonować jedynie wydarzenia, których byli świadkami i pozostawić ostateczną decyzję, co do tego jak owe wydarzenia świadczą o stanie umysłowym Makasu całkowicie w jego rękach.

Kiedy już BG skończą, Kisada wstaje, dając tym samym wyraźny znak, że audycja została zakończona. Wychodzi szybko i bez jednego słowa. Shiroy zostaje natomiast w komnacie, by zamienić z bohaterami kilka słów na osobności. Zdaje sobie sprawę z tego, że Wielki Niedźwiedź niepokoi się wydarzeniami – armia tych rozmiarów nigdy nie powinna się sformować. Właściwie poprowadzone misje zwiadowcze powinny były ją wykryć, a ofensywne wycieczki za Mur przerzedzić jej szeregi. Powinien być przynajmniej czas, by wezwać posiłki dla obrońców. Kisada nie wie jeszcze, kogo winić, ale kiedy się dowie, winni zapłacą życiem.

W tej chwili najważniejsze pytanie brzmi jednak, jak pokonać siły Krain Cienia. Zamkowi dowódcy zgadzają się z Kisadą, że horda nie zaprzestanie ataków na twierdzę dopóki jej nie zdobędzie lub sama nie zostanie pokonana. Shiroy radzi BG, by przygotowali się na ostateczny atak na zamek, który nie zakończy się, dopóki jedna ze stron nie zostanie rozbita w pył. Podejrzewa, że bitwa rozpocznie się o zmierzchu

Hida Shiroy odnajduje was tuż przed zachodem słońca – tym razem nosi oficjalną odznakę oficera Straży Kraba. „Rozmawiałem z Kisada-sama. Rozkazano nam dołączyć do obrońców na południowym murze. Postawi nas to po rozkazami Hiruma Makasu, dzięki czemu łatwiej nam będzie go obserwować. Jeśli nie zgodzicie się z któryś z rozkazów, które Makasu wyda wam podczas bitwy, powiedzcie tylko „Hida Shiroy wydał nam inne polecenie”. Stanę po waszej stronie bez względu na konsekwencje.”

„Zamek Kuni jest jedyną przeszkodą, która stoi teraz pomiędzy tą plugawą armią a ziemią Kraba i Żurawia. Jeśli twierdza upadnie, zginie w niej Champion Kraba. Po takim podwójnym ciosie zapewne się już nie podniesiemy. Jeśli Krab ulegnie, kto będzie bronił Muru Kaiu? Kto powstrzyma Krainy Cienia?”

„Mogę wam teraz powiedzieć z całą szczerością, że nie walczyacie jedynie o Zamek Kuni. Walczyacie o samo Cesarstwo. Nasza porażka oznaczać będzie upadek Szmaragdowego Tronu.”

Bitwa o Zamek Kuni

Stoicie na flankach południowego muru Shiro Kuni. Nad równiną zapada ciemność, lecz pozostali przy życiu shugenja przywołują magiczne światła. Cienie wydłużają się, wspinając po zamkowych murach, przez co stojąca tuż poza zasięgiem luków horda wydaje się przybliżyć.

W chwilę później zwarte szeregi potworów ruszają naprzód. Gdy się przybliżają, dostrzegacie wyraźnie nieumarłych, niosących drabiny w gnijących dłoniach. Obrani z ciała łucznicy ustawiają się na pozycjach, ściskając przegniłe łuki w lśniących kościach dłoniach. Zombie rzucają się do ślepego ataku, a gobliny dołączają do nich z przejmującym, radosnym skrzeczeniem.

Pierwsza salwa łuczników Kraba wzbija się łukiem nad murami zamku. Brzechwy świszczą ponad głowami napastników, ale tylko nieliczni spośród martwych żołnierzy padają na ziemię. Zombie zbliżają się do murów cichym, ciężkim i niepewnym krokiem. Szkieletowi łucznicy odpowiadają ogniem i po chwili pierwsi z obrońców przewracają się, ściskając w dłoniach starożytne strzały, które zagłębiły się w ich ciele. Wkrótce potem drabiny obelężnicze opierają się o mur, a umarli ruszają do góry. Za tym pierwszym szeregiem napastników, w samym sercu hordy, dostrzegacie poruszenie – to niewielkie grupy goblinów i zombie przygotowują się, by udzielić umarłym wsparcia spod murów.

Pierwszą istotą, która pojawia się nad flankami muru przebił już tuzin strzał, lecz ta wciąż wspina się, uporczywymi, powolnymi ruchami. Nagłe, głuche stuknięcie skłania was do krótkiego rzutu oka ku jego źródłu, u podnóża murów. Tak jak się spodziewaliście, to kolejna drabina obelężnicza, po której powoli poczyną się ku wam wspinać rozkładający się, umarli samuraj.

Bitwa o Zamek Kuni będzie się rozgrywać na nieco innych zasadach niż większość normalnych bitew. Tym razem napastnicy zmuszą atakować dopóki wszyscy nie zginą lub nie zaleją zamku i nie zgładzą obrońców. BG odegrają kluczową rolę w rozstrzygnięciu wyniku tego starcia.

Mimo iż Hida Kisada jest Championem Klanu, a co za tym idzie, naczelnym dowódcą, decyzje dowodzących poszczególnymi odcinkami również mogą drastycznie zaważyć na przebiegu bitwy. Ponieważ najcięższe walki odbywają



STRAŻNIK KUNI

Ziemia: 2
Wytrzymałość: 3
Ogień: 2
Woda: 2
Siła: 3
Powietrze: 2
Pustka: 2
Atak: naginata 5z2 (+2)
Obrażenia: naginata 6z3

(+2)
PT trafienia: 20 (10 +
ciężka zbroja)
Rany: 6: 0; 12: -1; 18: -2;
24: -3; 30: -4; 36: Obalony; 42:
Nieprzytomny; 48: Martwy
Szkoła/Ranga: Hida 1
Umiejętności: naginata
3, obrona 2

się na południowym murze, to Hiruma Makasu (a co za tym idzie, będący pod jego dowództwem BG) będzie wykonywał rzuty decydujące o przebiegu bitwy. Tak jak poprzednio, rzuca on 8z3, a jego przeciwnik, Oni no Akuma rzuca 5z5. Każda tura bitwy odpowiada jednej upływającej godzinie. Przez pierwsze dziesięć godzin bitwy panuje noc, co oznacza, że Makasu otrzymuje modyfikator -1 do swojego rzutu, a Oni no Akuma +1. Kolejnych czternaście godzin mija jednak przy świetle dnia, więc Makasu otrzymuje modyfikator +1 a Oni -1. Następnie cykl zaczyna się od nowa.

Bitwa trwa dopóki nie wydarzy się jedna z dwóch rzeczy. Jeśli Oni no Akuma wygra 14 przeciwstawnych rzutów bitewnych, armii Krain Cienia udaje się uczynić wyrwę w murach. Oni wraz z pomniejszych potworami przelewają się przez wyrwę i zrównują zamek z ziemią. Wszyscy, którzy pozostali w obrębie murów zostają bezlitośnie zgładzeni. Odmienne zakończenie nastąpi, jeśli BG uda się dokonać wszystkich Bohaterskich Czynów wymienionych na stronach 46-47.

Bohaterowie zostaną najprawdopodobniej ranni. Każdy z nich może wycofać się wtedy z walki, a jego miejsce zajmie inny obrońca. Podczas odpoczynku, BG nie może rzucać w Tabeli Bitwy, a za każdą rundę, którą spędza „na ławce rezerwowej” traci jeden spośród zdobytych w czasie bitwy punktów Chwały. Może jednak spróbować wykonać test Spostrzegaw-

czości na PT 25 – jeśli się powiedzie, uda mu się znaleźć shugenja Kuni, który proponuje mu wyleczenie jednego poziomu Ran (plus jednego poziomu za każde podbicie). Każdy bohater może wykonać tylko jeden taki rzut, bez względu na to, jak długo nie bierze udziału w bitwie.

Jeśli BG wróci do walki, po czym wycofa się ponownie, może wykonać kolejny test Spostrzegawczości, tym razem na PT 30. Jeśli i ten się powiedzie, znów udało mu się znaleźć shugenja. Kiedy w ten sposób zostanie wyleczonych trzech bohaterów, pozostali odkryją, że zamkowi shugenja wykorzystali już wszystkie czary.

Podobnie jak podczas Bitwy o Zmierchu, za każdym razem gdy jeden z BG wyrzuci w tabeli bitwy bohaterskie wydarzenie (Czyn Bohaterski lub Pojedynek), używaj kolejno wydarzeń z tabeli na stronie 46. Jeśli bohaterom uda się dokonać wszystkich wymienionych w niej czynów zanim Oni pokona Makasu w rzutach przeciwstawnych, uda im się obronić zamek. Również podczas tej bitwy pojedynki traktuje się nieco inaczej. Jeśli w wyniku rzutu w tabeli bitwy od bohatera oczekuje się pojedynku, potraktuj ten wynik tak, jak gdyby był to czyn bohaterski.

HIDA SHIROI I DAIDOJI JINSHI

Zakładając, że Shiroi i Jinshi przeżyli do tego momentu scenariusza, walczą teraz na południowym murze u boku bohaterów. Ich udział w rozwoju akcji zależy całkowicie od MG. W ideal-



nej sytuacji to bohaterowie graczy dokonają wszystkich bohaterskich czynów. Jeśli jednak będą potrzebować pomocy, powiedzmy przy pokonaniu Oni o ogonie skorpiona, Shiroy lub Jinshi mogą jej udzielić. Notuj obrażenia, które obaj otrzymali w czasie bitwy tak, jak to uważasz za stosowne (zależnie od tego, ile wsparcia chcesz udzielić graczom). BG mogą potrzebować tych dwóch dodatkowych bohaterów, by wypełnić zadania, które stoją przed nimi podczas bitwy, nie byłoby jednak heroicznie, gdyby to oni właśnie wyrzucali w Tabeli Bitwy bohaterskie czyny, a bohaterowie graczy zaledwie im pomagali. Z drugiej strony jednak, jeśli bohaterowie nie zdołają dokończyć dzieła, jeden z BN-ów może przyjść im w ostatniej chwili z pomocą.

Po bitwie

Wycieńczeni, osuwacie się na ziemię pod skrzydłem południowej bramy. Choć wciąż ścisacie w rękach katany, nie jesteście pewni, czy bylibyście się w stanie obronić choćby i przed samotnym goblinem. Mija kilka chwil, w czasie których zauważacie, że dookoła panuje dziwna cisza. Niesamowity brak dźwięków oznacza, że walka ustała. Oglądając się na lewo i na prawo widzicie wokół siebie jedynie samurajów. Nie pozostał ani jeden goblin, zombie czy Oni.

Spoglądacie w górę, gdzie z muru zmieciono ostatnich napastników. Wygląda na to, że bitwa dobiegła końca.

Poprzez gęste kłęby dymu dostrzegacie zbliżającą się ku wam olbrzymią sylwetkę. Ręka sama wędruje do rękojeści katany, ale na widok Hida Kisady w otoczeniu swych nieprzeniknionych strażników możecie odetchnąć z ulgą.

Mimo iż dookoła panuje jedynie śmierć i zniszczenie, daimyo jest wniebowzięty. "Odnieśliśmy wielkie zwycięstwo", oznajmia unosząc tetsubo i ogarniając gestem cały dziedziniec. "To wszystko potrafimy odbudować. Polegli dołączyli w chwale do swych przodków. Samuraj nie powinien pragnąć niczego więcej." Gdy wskazujecie w stronę pozbawionej życia sylwetki Hiruma Makasu i pytacie "A co stanie się z nim?", Wielki Niedźwiedź spogląda na bezwładną sylwetkę Dowódcy Straży przynębionym wzrokiem. "To smutny koniec dla tak niegdyś wielkiego samuraja" wzrusza w końcu ramionami. "On również dołączy do swych przodków." Po tych słowach Champion odwraca się i z wolna odchodzi.

Przy nieruchomym ciele Makasu klęczy Hida Shiroy *jeżeli przeżył, w przeciwnym razie zastępuje go któryś z członków rodziny Hiruma*. „Czy odnalazłeś w końcu to, czego szukałeś, Makasu?” szepcze, wysuwając wiekowe daisho zza obi Komendanta. „Jak osądzą cię przodkowie?”. Shiroy milknie na chwilę i wpatruje się w niebo. „Jak osądzą nas?”

Kisada zostaje na zamku jeszcze przez kilka dni, potem powraca do Pałacu Hida. W noc przed odjazdem wzywa do siebie BG, zapraszając ich na wieczorny posiłek. W przeciwieństwie do większości oficjalnych uczt, na tą kolację zaproszeni są jedynie bohaterowie, Shiroy, Daidoji Jinshi (jeśli przeżyli, rzecz jasna) oraz daimyo rodziny Kuni, Kuni Yori. Kisada porusza w rozmowie z bohaterami temat bitwy, patroli w Krainy Cienia, a w końcu również ich misji. Intryguje go przybycie BG na ziemię Kraba dokładnie wtedy, gdy byli tam najbardziej potrzebni. Jeśli samuraje opiszą swe spotkanie z Togashi Yukunim, Wielki Niedźwiedź pokiwa głową z namysłem, nie narażając się jednak na nic, nie wyjawiając przyczyny swego pojawienia się w Shiro Kuni. Kisada nie dba o tajemnice tak bardzo, jak większość równych mu stanem przywódców.

Po kolacji wdzięczna panna z rodu Kuni podaje bohaterom sake. Mimo iż rozmowa jest raczej zdawkowa, miło spędzają czas w towarzystwie Championa Klanu Kraba. Kiedy nadchodzi pora, by zakończyć ucztę, Kisada wzywa służącego, który wraca niosąc kilka pakunków – po jednym dla każdego z graczy, następnie zaś prosi BG, by zechcieli przyjąć ten niewielki dowód wdzięczności jego Klanu w zamian za przyszłą, jaką mu wyświadczą. Pamiętaj, że w Rokuganie wypada odmówić przyjęcia prezentu trzykrotnie, by obdarowujący mógł udowodnić szczerość swych zamiarów.

Pakunki zawierają przepiękne jadeitowe posążki, rozmiaru mniej więcej dwudziestu pięciu centymetrów, przedstawiające symbolicznych patronów klanów każdego z bohaterów.

Następnego dnia bohaterowie mają wolną rękę. Kisada z chęcią uznaje Chwałę zdobytą przez każdego samuraja z Klanu Kraba, pozostali zaś mogą wedle woli pozostać na zamku lub się oddalić. Jeśli mają ochotę, mogą nawet ruszyć z powrotem w Krainy Cienia, by mieć oko na wycofującą się w pośpiechu hordę.

ALTERNATYWNE ZAKOŃCZENIA

Co zrobić w przypadku, gdy bohaterom nie powiedzie się w czasie bitwy, a nie chcesz, by Cesarstwo zalały hordy złych istot? Zmień za-



kończenie. Nie masz serca, by tak po prostu zabić wszystkich BG? Nie przejmuj się, zmień zakończenie. W końcu to twoja własna gra, a ponadto gracze zapewne domyślą się, że nie chcesz, by Kraina Cienia najechała na Cesarstwo zbyt wcześnie. Oto kilka możliwych opcji:

Shiroi – Shiroi może wkroczyć od akcji gdy bohaterowie polegą. Sam dokonuje bohater-skich czynów niezbędnych, by bitwa zakończyła się pomyślnie. Zapewne doprowadzi to do jego bohaterskiej śmierci i dramatycznego epilogu, w którym osamotniony duch Shiroi nawiedza okolice, lub tych BG, którzy uszli z bitwy z życiem.

Hida Kisada – Kisada zastawia wraz ze swym wiernym oddziałem Straży Hida wyrwę w murze i razem odpierają wszelkie ataki potworów z Krain Cienia. To iście legendarny wy-czyn, czyli dokładnie to, czego można się spodziewać po Wielkim Niedźwiedziu. Rzecz jasna będzie musiał zwerbować nową straż przy-boczną, gdyż wszyscy towarzyszący mu samu-raje polegą broniąc zamku.

Hiruma Makasu – Jeśli bohaterowie nie stą-nęli do walki z Makasu, może on uratować w o-statniej chwili sytuację. Nawet jeśli bohatero-wie zginą, udaje mu się odwiec zwycięstwo ge-nerała Oni wystarczająco długo, by przybyły posiłki, nie tracąc przy tym okazji do „honoro-wej i tragicznej śmierci”. Jeśli przegra bitwę, prowadzi śmiały kontratak wprost na oddziały przeciwnika, oczyszczając pole i przypłaca ten czyn życiem. Przeważa to szalę bitwy, lecz ogrom-nym kosztem – Klan Kraba jeszcze przed dłu-gie lata (jeśli nie pokolenia) pozostanie osłabio-ny.

Posiłki – Jeśli bohaterowie graczy są zbyt zmaltretowani, by dać sobie radę dalej, możesz pozwolić im grać na zwłokę, dopóki nie przybę-dą posiłki. W tym przypadku horda zostanie unieruchomiona między młotem armii przyby-wającej z ziem Kraba a kowadłem obrońców Kuni.

Gracze – Jeśli graczom idzie dobrze, ale Ma-kasu nie udaje się pokonać Oni w Tabeli Bitwy, możesz nieco odpuścić i pozwolić im walczyć dopóki nie dokonają wszystkich bohaterskich czynów lub nie zginą.

Nawet jeśli MG musi uratować zamek, nie oznacza to, że graczom tak całkiem się upiekło. Każde z tych zakończeń doprowadzi do zwycięstwa, ale BG będą musieli zapłacić za swoją nieudolność. W zależności od tego, jak dobrze gracze sobie poradzili, MG ma do wyboru kilka możliwości. Poniższych zawiązków przygód można użyć w dowolnym momencie, gdy boha-

terowie przemierzają Szmaragdowe Cesarstwo. W końcu czy mogą być kiedykolwiek pewni, że jakieś wywodzące się z Krain Cienia okropień-stwo, które terroryzuje okolice nie wpelzło w granice Cesarstwa gdy *im* nie udało się utrzy-mać Muru?

Terror Oni – Podczas podróży gościńcem do bohaterów podchodzi grupa wieśniaków. Strasz-liwy Oni terroryzuje handlową osadę, w której mieszkają i nikt nie jest w stanie nic na to pora-dzić. Jedynie prawdziwi bohaterowie potrafią powstrzymać grozę, jaką sieje.

Zrujnowana wioska – Bohaterowie znajdu-ją świeże ruiny niegdyś zamożnej osady. Wszy-scy jej mieszkańcy zginęli w okropny sposób. W stronę niedalekich gór prowadzi ślad ocieka-jący śluzem. Być może bestia, która dokonała zniszczenia uniosła ze sobą jakąś żywą ofiarę?

Pod rządami Fu-Lenga – Dziwny, czleko-kształtny Oni o czerwonej skórze ogłosił się za-rządcą małej wioski. Mieszkańcy wydają się słu-żyć mu chętnie i z własnej woli. Być może przy-czyyna są wyjątkowo obfite zbiory tego roku, a być może chodzi o coś dużo bardziej ponurego.

Śluby – BG zostają zaproszeni na ślub. Pan młody to skażony samuraj, który ocalał z oblę-żenia Zamku Kuni. Kiedy jego Skaza wymyka się spod kontroli, bohaterowie muszą wziąć spra-wy w swoje ręce by ocalić ceremonię. Narze-czona z całego serca pragnie pomóc swemu nie-doszłemu mężowi.

Bujdy i bajania – Z nieznanых przyczyn jedno z nielicznych przejść przez pobliskie góry jest nieprzejezdne od wielu tygodni. Nikt, kto udał się w stronę przełęczy, nie wrócił żywy. Kto lub co się tam zagnieździło, broniąc prze-jścia?

NA ZIEMIACH SMOKA

Prędzej czy później BG zapewne będą chcieli udać się na ziemie Smoka, by spotkać się z Mi-rumoto Sukune, pełniącym funkcję daimyo ro-dziny Mirumoto w jego zamku, Shiro Mirumo-to. Kiedy już dotrą do zamku, mogą wykorzy-stać pieczęć by szybko zyskać u niego audien-cję.

Przybywacie do Shiro Mirumoto, siedziby Klanu Smoka, wzniesionej wysoko w górach, które Smoki nazywają domem. Przedstawicie pieczęć, którą ofiarowano wam już tak dawno temu, dzięki czemu strażnicy szybko prowadzą was do jednej z prywatnych komnat. Czekacie, popijając sake, która was poczęstowano.

Po krótkiej chwili dołącza do was samuraj Smoka w średnim wieku. Wchodzi do pokoju



POMNIEJSZY ONI

Ziemia: 3
Ogień: 2
Woda: 2
Powietrze: 2
Atak: 4z2
Obrażenia: 5z2
PT trafienia: 15
Pancerz: 4
Rany: 10: -1; 25: -2; 50:
Martwy
Zdolności specjalne:
strach 1, odporność na ciosy

Ustal wygląd oni rzucając
w tabeli pochodzącej z
podręcznika „Book of Sha-
dowlands”, która znaleźć
możesz na stronie interneto-
wej www.l5k.pl.

szybkim krokiem, kłania się i siada naprzeciwko was, po czym szybko przechodzi do rzeczy.

- Witajcie. Nazywam się Mirumoto Sukune. Przybywacie z pieczęcią mego daimyo. Wczoraj wieczorem sam powiadomił mnie, bym spodziewał się waszego przybycia. Cieszę się, że widzę was w dobrym zdrowiu.

Sukune uśmiecha się i wydaje się wam, że naprawdę cieszy się z waszego widoku.

- Mój daimyo powiedział również, że macie do opowiedzenia długą historię. Jeśli nie macie nic przeciwko temu, chciałbym ją spisać, by przyszłe pokolenia pamiętały o przysłudze, jaką oddaliście Cesarstwu.

Na gest Sukune rozsuwają się papierowe drzwi z boku komnaty. Za nimi dostrzegacie przygarbioną, wiotką sylwetkę starego skryby. Służący Sukune nalewa wam sake – wydaje się, że macie tyle czasu, ile tylko będziecie potrzebować, by właściwie opowiedzieć waszą historię.

Sukune szczerze że pragnie, by przyszłe pokolenia dowiedziały się o czynach bohaterów. Upewni się również, by dowiedzieli się o tym członkowie Cesarskiego Dworu. Niestety, jeśli bohaterowie przerysują swoją rolę w wydarzeniach, lub w jakikolwiek sposób zasugerują, że Klan Kraba nie był w stanie sam bronić Muru, zapewne otworzą sobie drzwi do kolejnej przygody pełnej palających gniewem samurajów Hida i Kuni, pragnących zmazać „ujmę” na honorze swych rodzin. W cztery miesiące po tym, jak BG zrelacjonują Mirumoto Sukune wydarzenia, na Cesarskim Dworze pojawi się epos zatytułowany „Bitwa o Zmierzchu”. Choć nie pokazuje on Krabów w najlepszym świetle, szybko zyskuje popularność zarówno na dworze, jak i wśród mieszkańców Otosan Uchi.



Sukune uzna Chwałę wszystkich bohaterów z Klanu Smoka, którzy brali udział w obydwu bitwach. Bohaterowie mogą pozostać na zamku Mirumoto przez jakiś czas jako goście Sukune, jednak prędzej czy później zapewne wyruszą w dalszą podróż. W końcu na gościńcu czekają kolejne wyzwania i chwała do zdobycia.

Konsekwencje i nagrody

DOŚWIADCZENIE

Po ukończeniu każdej z części przygody, Mistrz Gry powinien przydzielić doświadczenie kierując się poniższymi wskazówkami.

Część 2: Kyuden Hida

Zyskanie zaufania Hida Yakamo bez wyjawiania mu podejrzeń, że źle się dzieje na Zamku Kuni: 1 punkt doświadczenia

Zwycięstwo w teście Yakamo za pierwszym lub drugim podejściem i uzyskanie zezwolenia na wyprawę w Krainy Cienia: 1 punkt doświadczenia

Część 3: Zamek Kuni

Udowodnienie Hiruma Makasu, że jesteście wari, by wyruszyć w Krainy Cienia poprzez zdanie jego testu: 1 punkt doświadczenia

Część 4: W Krainy Cienia

Wydostanie się z zasadzki z 10 lub więcej samurajami: 1 punkt doświadczenia

Służba w charakterze zwiadowcy podczas powrotu do Zamku Kuni: 1 punkt doświadczenia

Część 5: Mamy tam wracać?

Wyruszenie z Shiroim i pomyślnie negocjacje na dworze Hida: 2 punkty doświadczenia

Pochwycenie gobliniskiej szamanki i wyciągnięcie od niej przynajmniej jednej informacji: 1 punkt doświadczenia

Zabicie Muago: 3 punkty doświadczenia

Udany zwiad na ruinach Zamku Hiruma: 1 punkt doświadczenia

Zabicie całej pogoni goblinów: 1 punkt doświadczenia

Część 6: W obronie Klanu

Każdy przeżyty dzień Bitwy o Zmierzchu poza pierwszym: 1 punkt doświadczenia



Pokonanie Makasu i zamknięcie bramy bez pomocy Shiroiego: 2 punkty doświadczenia (tylko dla bohaterów biorących udział)

Zabicie Muago: 2 punkty doświadczenia (tylko dla bohaterów biorących udział)

Zabicie Oni o ogonie skorpiona: 1 punkt doświadczenia (tylko dla bohaterów biorących udział)

Pokonanie hordy Krain Cienia zanim Oni przerwą mur twierdzy: 1 punkt doświadczenia

Przeżycie bitwy: 5 punktów doświadczenia



Odrzucenie drabin: Rzucasz się na pomoc widząc, że pierwsza z drabin oblężniczych opiera się o mury. Szybko ustawiasz się na pozycji i czekasz, aż wspinające się gobliny niemal dosięgną szczytu murów. Zamieszanie, które powstaje wśród napastników, kiedy odrzucasz drabinę utrzymuje ich z daleka od tej części murów na kilka godzin.

Utrzymanie linii obrony: Gobliny załazy gromadnie odcinek murów, grożąc przerwaniem linii obrońców. Reagujesz błyskawicznie, rzucając się w sam środek kłębu zielonoskórych. Poświęcasz swą duszę przodkom i nacierasz z całą zaciekłością, na jaką cię stać. Po kilku chwilach nie zostały już żadne gobliny do zabicia, po tym jak twoje zajadłe ciosy wysłały je wśród wrzasków za mur. Twój brawurowy atak ma jednak swoją cenę – otrzymujesz w tej turze dodatkową kostkę Ran.

Magia krwi: Stajesz się celem ataku gobliniego shugenja, posługującego się magią krwi. Otrzymujesz dodatkową kostkę Ran. Jeśli mimo to utrzymasz się na nogach, widok twej porażonej, lecz nieugiętej sylwetki wzbudza w innych dookoła ciebie odwagę i inspirowanie do bohaterskich czynów. Zyskujesz 1 punkt Chwały. Makasu dodaje 2 do swego najbliższego rzutu za dowództwo.

Utrzymanie Muru: Masa goblinów zalewa mury, poszerzając niepokojąco duży wyłom. Wzywając do siebie stojących najbliżej samurajów, prowadzisz ich wprost w serce oddziału wroga. Zdaje ci się, że wirujesz wśród ciał i dźwięków stali trwając przez całe godziny, wymierzając i przyjmując ciosy, ale w końcu udaje ci się przerwać natarcie goblinów. Pozostaje zepchnąć kilku ostatnich niedobitków za mur. Otrzymujesz dodatkową kostkę Ran.

Zebrań oddziału: Fragment muru zdobyły zombie a strach, który szerzą, niemal doprowadził do przerwania linii obrońców. Wykonaj test Strachu na PT 20. Jeśli ci się powiedzie, wykrzykujesz do żołnierzy słowa otuchy i stajesz w wśród nich, by wzmocnić osłabłą odwagę. Gdy umarli ruszają w stronę waszych pozycji, w oczach twych towarzyszy na nowo rozpalą się bojowy płomień. Walcząc ze zdwojoną energią, odpierają napastników i wysyłają ich z powrotem za Mur. Zyskujesz 1 punkt Chwały. Jeśli test się nie powiedzie, w następnej turze automatycznie jesteś w odwodach.

Obrona wyrwy w murze: Fragment Muru Kaiu zaczął się kruszyć, umożliwiając oblegającym go bestiom wspięcie się na drugą stronę bez drabin. Jeśli wyrwy nie uda się utrzymać, atakujący zaleją obrońców. Wykonaj test Wody + Taktyki na PT 25. Jeśli się powiedzie, uda ci się obronić słaby punkt i zyskasz dodatkową chwałę w ilości zależnej od twojej pozycji w bitwie w tej turze:

Na tyłach	0
W odwodach	2
Pośrodku bitwy	4
W pierwszych szeregach	6

Obrona sztandaru: Sztandar bitewny Klanu Kraba chwieje się, przeszyty tuzinem goblinich strzał. Chwytnas drzewce, nim chorągiew przewróci się na ziemię i wymachujesz nim nad głową. Na widok swego symbolu, samuraje Kraba wznoszą okrzyki triumfu. Przez resztę nocy dzierzysz sztandar Kraba. Zyskujesz 1 dodatkowy punkt Chwały, ale rzucasz przez ten czas jedną mniej kostką przy wszystkich akcjach.

Katana Ognia: Sytuacja staje się powoli rozpaczliwa, lecz wciąż pozostaje nadzieja. Widzisz, jak shugenja Kuni skupia się nad czarem i nagle wskazuje na ciebie. Twoja katana momentalnie staje w płomieniach. Gobliny odskakują od ciebie z przerażeniem. Poruszając się niczym huragan wpadasz w sam środek wrogów, rozpierchających się przed płonącym ostrzem. Do czasu, kiedy zakłęcie przestaje działać zdążyłeś oczyścić z napastników niewielki odcinek muru. Zyskujesz 1 punkt Chwały.

ONI O OGONIE SKORPIONA

Ziemia: 4

Ogień: 4

Woda: 4

Powietrze: 4

Atak: pazury 5z3; ogon 4z2

Obrażenia: pazury 6z3; ogon 3z1 + trucizna

PT trafienia: 25

Pancerz: 8

Rany: 25: -1; 50: -3; 100:

Martwy

Zdolności specjalne: strach 3, ogon skorpiona

Ustal wygląd tego Oni korzystając z tej samej tabeli co dla pomniejszych Oni. Ten demon nie posiada żadnych nadprzyrodzonych zdolności specjalnych, ma jednak drugi atak, który może wyprowadzić pod sam koniec tury, swym ogonem skorpiona. Jeśli bohater zostanie zatruty, musi wykonać test Ziemi na PT 20. Jeśli mu się powiedzie, nic się nie dzieje. Jeśli test się nie udał, ofiara rzuca jedną kostką mniej przy wszystkich czynnościach fizycznych przez najbliższą godzinę. Zwróć uwagę, że ten Oni nie jest odporny na ciosy.



PRYZNANIE CHWAŁY I JEJ MAKSYMALNA WARTOŚĆ

Pamiętaj, że wszelką Chwałę przyznaje BG ich daimyo. Oznacza to, że dla zatwierdzenia Chwały, którą BG zyskali niezbędna będzie podróż do domu. Kraby i Smoki znajdą ten etap już w samym scenariuszu, ale w przypadku innych konieczna będzie osobna wyprawa. Zyskiwanie Chwały nie jest czymś automatycznym – dobry MG wie, kiedy nagradzać bohaterów Chwałą, a kiedy czymś innym, bardziej odpowiednim dla sytuacji.

W każdym przypadku, żadnemu graczowi nie należy pozwolić zyskać więcej niż dwa pełne poziomy (20 punktów) Chwały podczas bitew w „Honorze o Zmierchu”. Jeśli zorientujesz się, że twoi bohaterowie zyskują Chwałę jak szaleni, zmień czekającą na nich nagrodę, by lepiej pasowały do sytuacji. Na polu bitwy często rozdaje się *nemuranai*, tytuły wojskowe i inne zaszczyty – mogą one stanowić bardzo dramatyczną odmianę.

Nie zapominaj również, że wszelka Chwała zyskana na skutek czynów bohaterskich w „Honorze o Zmierchu” jest podana w punktach, a nie poziomach, chyba, że w tekście wyraźnie stwierdzono inaczej.

INNE BOHATERSKIE WYDARZENIA

Zebranie łuczników: Udaje ci się zebrać grupę łuczników, którzy uciekali z pola. Decydujesz się zostać z nimi przez kolejną turę bitwy, podczas której będziesz automatycznie w odwodach. Zyskujesz 1 punkt Chwały.

Inżynieria polowa: Dowodzisz oddziałem inżynierów, którzy usiłują przeprowadzić naprawy w Murze Kaiu. Wykonaj test Wody + Taktyki na PT 20. Jeśli się powiedzie, zyskujesz 2 punkty Chwały. Jeśli test się nie powiódł, otrzymujesz dodatkową kostkę Ran.

Ostoja obrońców: Jesteś niczym opoka, na której wspiera się męstwo pozostałych obrońców. Wykonaj test Ziemi + Taktyki na PT 20. Jeśli się powiedzie, uda ci się utrzymać linię obrony i zyskasz 2 punkty Chwały. Jeśli test się nie powiódł, w następnej turze znajdziesz się automatycznie w pierwszych szeregach.

Dowodzenie shugenja: Akurat znalazłeś się w odpowiednim miejscu, by osobiście dowodzić zażartym atakiem oddziału shugenja na grupę zombie. Wiekowe kości stają w płomieniach niczym suche patyczki. Zyskujesz 2 punkty Chwały.

Przychyłość losu: Fortuny czuwają nad tobą. Zignoruj wszystkie rany, jakie otrzymasz w tej rundzie.

Siła mych przodków: Ogarnęła cię całkowicie gorączka bitwy. Zyskujesz dodatkowe 2 Punkty Pustki, które możesz wykorzystać do końca Bitwy o Zmierchu.

Straż przyboczna: Kilku członków Straży Zamkowej Hiruma poległo, Makasu wyznaczył cię więc na swego yojimbo. Automatycznie pozostajesz na tyłach do końca bitwy. Zyskujesz 2 punkty Chwały.

Ocalenie towarzysza broni: Widzisz, jak samuraj Kraba pada pod nawałą goblinów. Szybko przecinasz się przez gąszcz wrogów i wyciągasz go w bezpieczne miejsce. Zyskujesz 2 punkty Chwały oraz otrzymujesz dodatkową kostkę Ran. W następnej turze automatycznie znajdujesz się na tyłach, gdy odprowadzasz rannego z pola bitwy. Pod koniec Bitwy o Zmierchu samuraj ten ofiarowuje ci tetsubo nabijane odłamkami jadeitu (obrażenia 2z2).

Dowodzenie oddziałem: W bitewnym zamęcie zostajesz wyznaczony na dowódcę czteroosobowego oddziału samurajów Kraba. Walczą oni u twego boku aż do końca bitwy. Za każdą turę, w czasie której nie znajdujesz się na tyłach zyskujesz dodatkowy 1 punkt Chwały.

POJEDYNKI Z PRZECIWNIKAMI Z KRAIN CENIA

- 1 - Gobliński kacyk
- 2 - Gobliński kacyk
- 3 - Gobliński szaman
- 4 - Gobliński szaman
- 5 - Gobliński szaman
- 6 - Pomniejszy Oni
- 7 - Pomniejszy Oni
- 8 - Pomniejszy Oni
- 9 - Pomniejszy Oni
- 0 - Pomniejszy Oni

WALKA Z ONI

Dobrze będzie, jeśli opracujesz wygląd poszczególnych Oni, z którym przyjdzie się mierzyć BG. Doda to każdemu z pojedynków dramatyzmu i sprawi, że gracze będą długo pamiętać starcia. Statystyki Oni znajdziesz na końcu tej książki. Ze względu na mordercze okoliczności, w których będzie toczyć się walka sugerujemy, by Oni nie posiadały już żadnych zdolności specjalnych, takich jak dodatkowe ataki, umiejętność rzucania czarów, zatrute pazury czy żądła.



Obrona Południowej Ściany: Gromada zombie szturmuje południowy mur zamku. Wykonaj test Strachu na PT 20. Jeśli się powiódł, udaje ci się poprowadzić obrońców do ataku na umarłych. Zyskujesz 1 punkt Chwały. Jeśli się nie powiedzie, uciekasz w panice i w następnej rundzie znajdujesz się automatycznie na tyłach.

Ocalenie dowódcy: Ku swemu zaskoczeniu widzisz, jak Hiruma Makasu i jego pozostała przy życiu straż przyboczna zostają dosłownie zalani przez falę goblińskich berserkerów. Bez chwili namysłu przecinasz się przez napastników i ratujesz Dowódcę Straży, stawiając go na nogi i wyciągając z najgorszego ognia walki. Wydaje się być nieco rozczarowany takim obro-

tem sprawy. Zyskujesz 2 punkty Chwały. W następnej turze znajdziesz się automatycznie w odwodach.

Pojedynek z gobliniskim kacykiem: Spośród gobliniskich szeregów wyrwa się potężny kacyk i szarżuje wprost na ciebie. Toczysz z nim pojedynek.

Straż przyboczna: Wzywa cię do siebie Hiruma Makasu. Wszyscy członkowie jego straży przybocznej padli w boju i dowódca rozkazuje ci, byś został jego yojimbo. Musisz towarzyszyć Makasu, dopóki nie znajdzie sobie innego strażnika. Zostajesz automatycznie w odwodach dopóki nie dojdzie do bohaterskiego wydarzenia „Wezwanie posiłków”, kiedy to Makasu wybierze na strażnika kogo innego, a ty dostaniesz nowe rozkazy. Zyskujesz 1 punkt Chwały.

Oczyszczenie murów: Dzięki zacieklej determinacji udaje ci się wraz z towarzyszami broni oczyścić fragment murów z goblinów i napierających zombie. Zyskujesz 1 punkt Chwały.

Odrzucenie drabin: Oddziały goblinów próbują wspiąć się na południowy mur twierdzy. Reagujesz szybko – odpierasz atakujących, odpychając od murów wszystkie drabiny. Zyskujesz 1 punkt Chwały.

Utrzymanie linii obrony: Kolejny fragment murów padł, a wasze flanki zaroily się od goblinów, zombie i Oni. Obejmując szybko dowództwo nad grupą pięciu samurajów organizujesz skuteczną obronę. Udaje wam się zatrzymać przeciwników, mimo ich przeważającej liczby. Zyskujesz 2 punkty Chwały.

Desperacka obrona: Po obydwu stronach pozycji, którą zajmujesz, obrona muru się załamała. Zostałeś odcięty od towarzyszy i grozi ci śmiertelne niebezpieczeństwo ze strony napierających wrogów. Wybierając jedyne możliwe wyjście opierasz się więc plecami o mur i starasz się odpędzić napastników. Wykonaj test Wody + Taktyki na PT 20. Jeśli test się powiódł, twoja zaciekłość przekonała otaczających cię wrogów, by poszukali łatwiejszej ofiary. Jeśli test się nie powiódł, otrzymujesz dodatkowe 2 kostki Ran. W każdym wypadku zyskujesz 1 punkt Chwały.

Pojedynek z Muago: (pomiń ten czyn jeśli Muago zginął w Krainach Cienia). Olbrzymi ogr przerzuca nogę nad murem i ociężałe staje wyprostowany na jego szczycie. Wymachując tetsubo, wzywa cię, byś stawiał mu czoła. Każdy znajdujący się w pobliżu BG, który nie jest na tyłach i nie wyrzucił w tej turze czynu bohaterskiego może, jeśli ma na to ochotę, poświęcić swoje akcje na te turę by zamiast tego dopomóc bohaterowi walczącemu z Muago. By to zrobić,

spieszącemu z pomocą BG musi się najpierw powieść test Strachu na PT 15.

Wezwanie posiłków: Wysłano cię na tyły, byś przyprowadził na mur posiłki. Wracasz tak szybko jak potrafisz prowadząc ostatnich już pozostałych w twierdzy wojowników Kraba. W następnej turze automatycznie znajdujesz się w odwodach.

Dowodzenie atakiem: Dowodzisz żołnierzami z posiłków, którzy rzucają się w wir walki niczym mściwe duchy. Atak zmiata wszystkich przeciwników, jacy stają im na drodze. Tobie przypada większa część zasług za udany wypad. Zyskujesz 2 punkty Chwały.

Pojedynek z Oni: Oni o ogonie skorpiona zaczyna przedzierać się w twoją stronę. Nie masz innego wyboru niż stanąć z nim do walki. Każdy BG, który nie jest na tyłach bitwy i nie wyrzucił w tej turze czynu bohaterskiego może, dopomóc bohaterowi walczącemu z Oni, jeśli ma na to ochotę. By to zrobić, spieszącemu z pomocą BG musi się najpierw powieść test Strachu na PT 10. Statystyki Oni znajdują się na stronie [#45]. Wszyscy biorący udział w walce bohaterowie zyskują po 1 punkcie Chwały.

Obrona wyłomu murach: Nieustanne, zaciekle ataki Oni spowodowały wyrwę południowym murze. Wzywając wszystkich samurajów w zasięgu krzyku, rzucasz się w jej stronę i dowodzisz obroną. Do końca bitwy zostajesz automatycznie w pierwszych szeregach.

Pojedynek z Makasu: Przy południowej bramie dostrzegasz Dowódcę Straży. Wydaje się próbować ją otworzyć! Rzucasz się, by go powstrzymać, lecz nim do niego docierasz, udaje mu się zdjąć sztabę blokującą odrzwia. Ktoś musi powstrzymać szaleńca! Musisz stawić czoła Hiruma Makasu, by ocalić cały Zamek Kuni. Dowódca Straży odniósł przed pojedyńkiem trzy poziomy Ran (rzuca dwiema kostkami mniej). Jeśli przegrasz, inny BG musi podjąć wyzwanie. Każdy BG, który nie jest na tyłach i nie wyrzucił w tej turze czynu bohaterskiego może wyzwąć Makasu, lecz dopiero wtedy, gdy bohater, który go początkowo wyzwiał, padnie martwy.

Zatrzasknięcie bramy: Choć brama jest wciąż zamknięta, nie jest już zaryglowana. Napierająca z drugiej strony horda próbuje ją teraz rozewrzeć. Wszyscy bohaterowie, którzy nie znajdują się na tyłach i nie wyrzucili w tej turze czynu bohaterskiego mogą próbować pomóc zaryglować bramę. Każdy BG musi wykonać test Siły na PT 20. Żeby zaryglować bramę potrzebna jest kombinacja trzech sukcesów lub podbić.

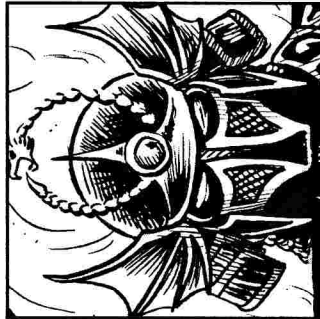


A CO Z HIDA SHIROI?

To zależy całkowicie od MG. Jeśli bohaterowie spisali się wyjątkowo dobrze, lub jeśli między nimi a Krabem rozwinęła się przyjaźń, Shiroi może towarzyszyć im jeszcze przez jakiś czas. Ma jednak obowiązki na ziemiach Kraba, więc jest mało prawdopodobne, że dołączy się do BG na stałe. Ostatecznie decyzja należy jednak do MG.

Z drugiej strony, Shiroi z pewnością zostanie w kontakcie z dworem Kraba. Pomimo heroicznych wyczynów bohaterów nie będą mogli liczyć na osobistą pomoc Kisady, lecz Shiroi będzie z pewnością do nich przychylnie nastawiony. Jeśli Shiroi (lub MG) jest pod szczególnym wrażeniem działań BG, możesz nawet uczynić go ich sojusznikiem.

Po pojedyńku z Makasu, dowództwo nad południową ścianą obejmie jeden z pozostałych generałów. Jeśli zajdzie taka potrzeba, będzie rzucał 6z2 w testach dowodzenia.



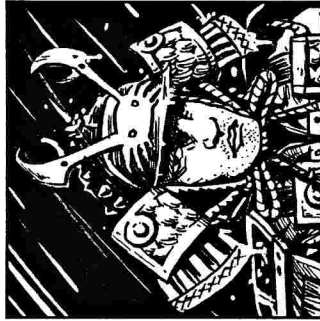
TOGASHI YOKUNI

DAIMYO KLANU SMOKA
(STRONA 7)



HIDA YAKAMO

SYN DAIMYO KLANU KRABA
(STRONA 10)



HIDA SHIROI

BRATANEK DAIMYO KLANU KRABA
(STRONA 14)



HIRUMA MAKASU

DOWÓDCA STRAŻY KUNI
(STRONY 18, 25)



HIDA KISADA

DAIMYO KLANU KRABA
(STRONA 38)



TONSU

SZAMANKA PLEMENIA
PARSZYWEGO PALUCHA
(STRONA 32)



DAIDOJI JINSHI

WOJOWNIK Z KLANU ŻURAWIA
(STRONA 17)



MUAGO

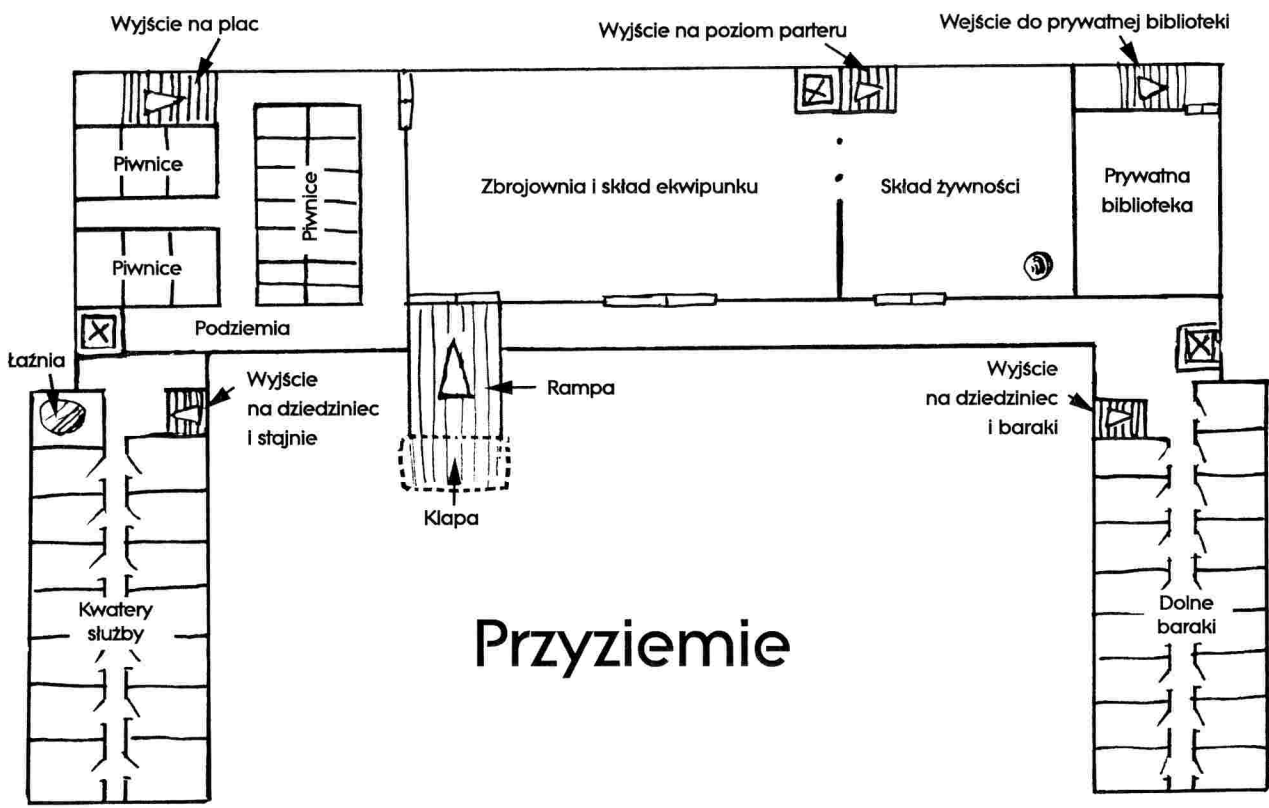
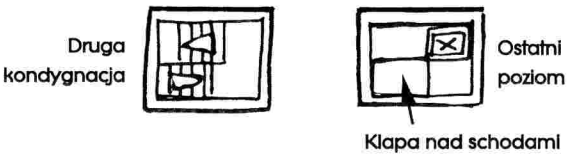
OGR BUSHI, DOWÓDCA HORDY
(STRONA 21)

Dramatis Personae — Honor o Zmierzczeniu

Zamek Kun

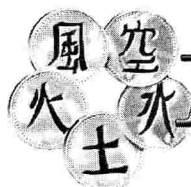


Wieża



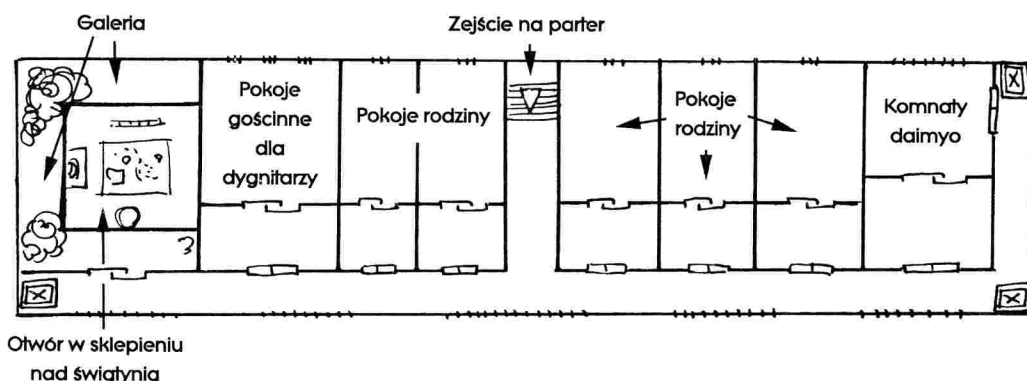
LEGENDA DO MAPY

SCHODY GÓRA	DRZWI UCHYLNE DÓŁ	WARTOWNIA	NAMIOT	KRĄG TRENINGOWY	DACH
STUDNIA/ /CYSTERNA	SEKRETNE WEJŚCIE	SŁUPY	ŁAŃNIA	POIDŁA	DREWNIANE DRZWI

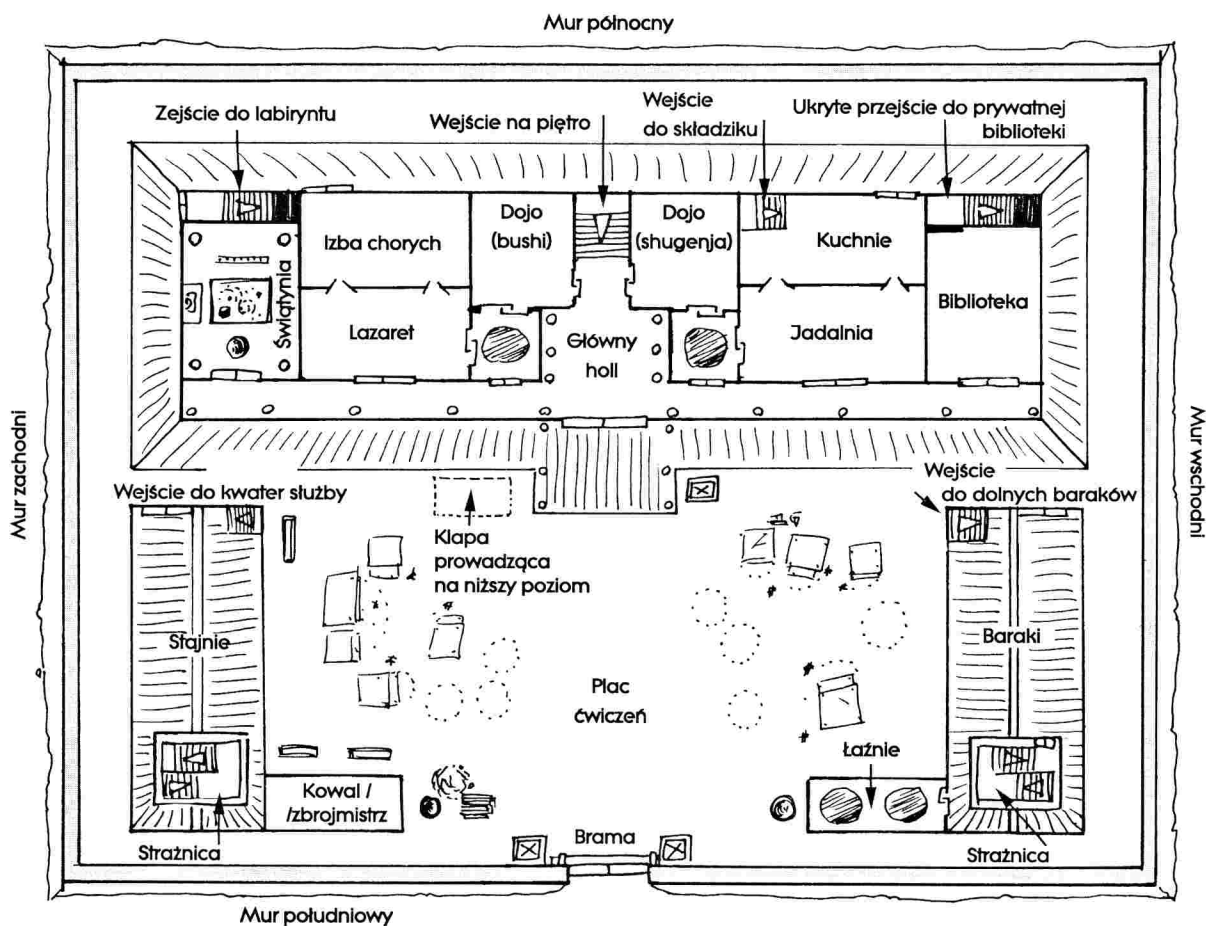


Legenda Pięciu Kręgów

Piętro



Parter



Honor o Zmierzchu

**Gdy spojrzysz w paszczę Krain Cienia,
gdy zabijesz swoich towarzyszy,
którzy powstałi z martwych - dopiero wtedy zrozumiesz.
- Hida Shiroi**

**W Krainach Cienia honor jest tylko przeszkodą na drodze
powinności. Na Murze Kaiu, oddzielającym Cesarstwo
od wzbierających fal ciemności, wojownicy Klanu Kraba
z ochotą oddają życie, by powstrzymać zło zrodzone
na ziemiach Przeklętego Boga.**

**Ostatnio jednak mrok wzrasta w potęgę, zdolną zmiażdżyć
obrońców Zamku Kuni, których siły z nieznanых powodów słabną.
Południowy bastion Kraba może nie przetrwać kolejnego ataku,
a gdy Mur padnie, Szmaragdowe Cesarstwo legnie w gruzach.
Przez jego zielone wzgórza przetoczą się armie nieumarłych,
a straszliwe Oni poniosą zemstę swego mrocznego stwórcy.**

Czy starczy Ci sił by stanąć między światłem i ciemnością?

**Przygoda ta należy do serii "Krainy Cienia", stanowi jednak
samodzielną całość.**

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

