

New RPG Order

Prezentuje

Legenda Pięciu Kręgów - Droga Skorpiona



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: shohei
Skan.....: shohei
Edycja/składanie.....: shohei
Drobne poprawki:....harfista
Liczba stron.....: 119
Rozdzielczość...: 2300x3250
Wydawnictwo.....: Wolf-Fang
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2003
Data release'u...: 2007.05.22

Opis:

Skorpion nosi tysiąc masek - ten podręcznik prezentuje jednak uczciwie serce, które się pod nimi skrywa. Dzięki jego lekturze docenisz ogrom poświęcenia Klanu Skorpiona i zrozumiesz, dlaczego całe Cesarstwo ich nienawidzi, dowiesz się, czego wymaga bezwzględne oddanie i poznasz sposoby postępowania i myślenia tych, których cały świat uważa za zdrajców i łotrów.

Info :

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

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

Drogi Klanów: Księga piąta

Droga Skorpiona

John Wick



Legenda Pięciu Kregów



Legenda Pięciu Kęgów

Droga Skorpiona



Jakże łatwo sprowadzić ludzi na złą drogę,
i jak trudno nauczyć ich sprawiedliwości.

- Bayushi Tengen



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

Copyright © 1998 - 1999 by Five Rings Publishing Group, Inc. All Rights Reserved.

Alderac Entertainment Group is authorized user.

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

Wolf Fang P. H. is an authorized user.

Wydanie I

ISBN: 83-919432-3-2



Wolf Fang P.H.
Ul. Fiołkowa 11/5
32-087 Zielonki
wolf-fang@o2.pl

Odwiedź witrynę internetową:
15k.valkiria.net

NAPISAŁ: **John Wick**

FRAGMENTY DOPISALI: **Ree Soesbee, D. J. Trindle, Patrick Kapera, David Williams oraz Jennifer Mahr**

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

REDAKTOR GRAFICZNY: **KC Lancaster**

OBRAZ NA OKŁADCE: **Dave Leri**

ILUSTRACJE W TEKŚCIE: **Mary Lee**

Bryning, Audrey Corman, Jim Crabtree, Cris Dornaus, Scott James, KC Lancaster, Jennifer Mahr, Ramon Perez, Jeff Lahren

REDAKTOR GRAFICZNY: **Cris Dornaus**

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

REDAKCJA: **D.J. Trindle, Patrick Kapera**

PROJEKT GRAFICZNY: **Steve Hough, Sean Thomson**

POPRAWKI WE WZNOWIENIU: **Rob Vaux**

Ree pomogła opisać bitwy, przodków, Kto jest kim oraz opowieści Shosuro Guwahime.

D.J. pomógł przy Technikach Dworzan oraz Fortunach i Wiatrach.

Patrick napisał Tabele Losu i przykładowe postaci z rozdziału piątego.

Jennifer „Shosuro” Mahr otrzymała swój przydomek dzięki jej pomocy w „ABC zdrady”.

Specjalne podziękowania dla Jennifer i Ree za sesję przy obiedzie, która zainspirowała powstanie co najmniej połowy tej książki.

Lista płac

Niniejsza książka nie mogłaby powstać bez pomocy pewnego człowieka który nieustannie poddaje w wątpliwość moją wiarę w etykę i cnotę. To głupie, „dedykować” mu to dzieło, ponieważ tego nie zauważy. Mogę mieć jedynie nadzieję, że ludzie, którzy przeczytają tę książkę, sięgną po jego dzieła i zrozumieją, że nie był on takim pozbawionym skrupułów draniem, za którego się go powszechnie uważa. Po wszystkim, co ze mną zrobił, mogę jedynie próbować przywrócić mu dobre imię.

„(...) widzi mi się, że postąpił wbrew ogólnemu zwyczajowi autorów, którzy swe dzieła zwykle jakiemuś księciu dedykują (...) Unikając podobnego błędu, poświęcam moje dzieło nie ludziom co rzeczywiście są książętami, ale mężom którzy dla swych niezliczonych cnót niemi być zasłużyli (...)”

- Niccolo Machiavelli (przeł. Antoni Sozański)

Wersja Polska:

TLUMACZENIE: **Jakub Poślednik**

REDAKCJA: **Tomasz Z. Majkowski**

SKŁAD: **Marcin Oracz**

KOREKTA: **Michał „Puszon” Stachyra**

PRODUKCJA: **Wydawnictwo WOLF - FANG**

WYDAWCA: **Marcin Podsiadło**





Spis treści

Uczemy Skorpion	4
Rozdział pierwszy: Subtelny Skorpion	11
Rozdział drugi: Historia Skorpiona.	21
Rozdział trzeci: Bohater.	39
Rozdział czwarty: Kto jest kim	51
Rozdział piąty: Przykładowi bohaterowie . .	67
Dodatek I: ABC zdrady	80
Dodatek II: Ninjutsu	89
Dodatek III: Magia i trucizny	94
Dodatek IV: Rozmaitości	103
Klanowe karty postaci.	116



Leczymy Skorpion

Lew stał nieruchomo, a ostatnie echa jego słów cichły pośród ścian Cesarskiego Dworu. Żurawie milczały, starając się nie okazywać zaskoczenia - a może strachu. Z rogu, gdzie Kraby i Jednorożce popijały słodką sake Żurawi, dochodził cichy chichot. Feniksy i Smoki pozostały nieporuszone, jak zawsze. Lecz w miejscu, gdzie zebrali się samuraje w szatach koloru krwi i czerni nie było słychać śmiechu ani wymuszonej ciszy - lecz cichy szum nadchodzącej burzy.

- Tak powiedziałem - wykrzyknął Lew, a jego ręka sięgnęła do zatkniętej za *obi* katany - I powtórzę raz jeszcze. Wszyscy Bayushi to tchórze, a jeśli jeden z nich odważy się zmierzyć ze mną, udowodnię to. Ten oto miecz, miecz moich przodków, zada mu śmiertelny cios, a z rany nie popłynie krew, tylko woda!

Jedynym słyszalnym we dworze dźwiękiem był szelest jedwabiu. Oczy błyskały zza masek. Lew stał. Jego miecz i ręka były gotowe.

Wreszcie z zatłoczonego rogu wystąpiła pojedyncza postać. Był to postawny, jak na Skorpiona, mężczyzna, którego twarz krył jedynie wysoki kołnierz. Szedł cicho, nie zatrzymując się. Na jego szkarłatno-czarnych szatach widniał mon Smaragdowego Championa, a na rękawie szarfa oznaczająca pozycję Smaragdowego Namiestnika. Zbliżał się do samotnego Lwa, a pozostali dyplomaci szeptali jego imię. Usłyszał nawet, jak któryś z Żurawi mruczy:

- Jakże samotny. Jedyny uczciwy Skorpion.

Skorpion zatrzymał się przed Lwem, dokładnie w miejscu, gdzie dosięgłoby go ostrze Matsu Ino. Ten przewiercał go płonącym furją wzrokiem.

- Ino-san - rzekł Skorpion. Jego słowa, choć powiedziane szeptem, słychać było wyraźnie w każdym zakamarku przestronnego pomieszczenia. - Czemu to robisz?

- Z drogi, Yojiro. Niczego od ciebie nie chcę.

Skorpion potrząsnął głową.

- Ależ ja jestem z rodziny Bayushi, Ino-san. Znieważasz zatem i mnie. Co ważniejsze znieważasz także moją rodzinę.

Lew potrząsnął głową.

- Nie. Znam cię. Jesteś Skorpionem tylko z imienia. Nie tak jak reszta.

Yojiro wciągnął głęboko powietrze.

- Znam cię od wielu lat Ino-san. Nie zrobiłbyś tego bez powodu.

Ino uśmiechnął się nieznacznie pod gęstą brodą.

- Mam powody.

- Opowiedz mi - rzekł Yojiro głosem kojącym jak pieszczota gejszy. - Opowiedz mi o swoich powodach.

W pomieszczeniu znów zapadła cisza. Yojiro czuł, jak powietrze wokół niego gęstnieje, a dworzanie instynktownie postąpili krok naprzód, nasłuchując odpowiedzi Lwa.

Po raz pierwszy spojrzenie Ino przeniosło się z grupy Skorpionów i spoczęło na kobiecie stojącej w cieniu, obok pustego Smaragdowego Tronu.

- To ona! - wykrzyknął. Yojiro usłyszał jak tysiąc gardel wciąga głośno powietrze. - To jej wina!

Yojiro przesunął się, stając między Ino a Tronem.

- Uważaj Ino-san - wyszeptał. - Masz szczęście, że nie ma dziś z nami Cesarza. Rzucać oszczerstwa na jego ulubionego doradcę...

- To nie są oszczerstwa, mówię prawdę! - wykrzyknął Ino ponad ramieniem Yojiro.

Skorpion zrobił krok w jego stronę.

- Mój przyjacielu - rozpoczął, ale zamilkł, gdy ręka Ino obnażyła ostrze katany, wyciągając ją do połowy z *saya*. Skorpion spojrzał na stal, potem na Lwa. Krople potu kapaly z nosa Ino, a w jego oczach błyszczało szaleństwo.

- To ona powiedziała, że mam zamiar zdradzić mojego pana! To ona rozsiała to kłamstwo! A teraz straciłem jego łaskę! To jej wina!

Yojiro szeptał łagodnie.

- Ino-san, rozejrzyj się. Pamiętaj czego cię uczono. Jesteś w niebezpiecznym miejscu. Niczego tu nie uzyskasz, a wiele ryzykujesz.

- Moje oddanie panu nie podlega wątpliwości!

- Nie udowodnisz go tutaj, Ino-san. Jeszcze będzie na to czas.

Ino rozejrzył się. Dostrzegł otaczające go, przerażone twarze. Widział oczy dworzan, prawie słyszał ich szept i znał ich myśli. Powoli

zaczął zdawać sobie sprawę, co się wydarzyło.

- Za dużo sake - wyszeptał.

Yojiro zmarszczył brwi.

- Co powiedziałeś Ino-san?

Lew wstydliwie schylił głowę.

- Za dużo sake. Wiedziałem, że była mocna. Słyszałem szept, szumiało mi w głowie, wpadłem w złość. Przyniosłem hańbę mojej rodzinie.

Yojiro widział, jak Lew powoli się uspokaja. Ponownie postąpił krok do przodu, tym razem na tyle blisko, by dotknąć uzbrojonej ręki Lwa.

- Odlóż miecz. Nie możesz tutaj udowodnić swojej odwagi. Będzie na to czas kiedy indziej.

Lew skinął głową. Powoli wsunął miecz z powrotem do saya.

- Jeszcze dzisiejszej nocy dowiodę swojej odwagi.

- Jutro. Teraz odpocznijmy. Chodź, wiem czego ci trzeba. - Wyprowadzając Ino z zatłoczonej komnaty, Yojiro czuł, jak złość opuszcza Lwa.

Kiedy przechodzili obok Szmaragdowego Tronu, spojrzenie Yojiro padło na siedzącą u jego stóp kobietę i ujrzał jej uśmiech. Kiwnął głową.

Tak, pani. Wiem, co muszę zrobić.

- Musisz być bardzo samotny - powiedział Ino, powoli odzyskując jasność myśli.

Yojiro potrząsnął głową.

- Co masz na myśli?

- Jesteś jedynym uczciwym Skorpionem.

Yojiro znów zaprzeczył.

- „Samotny” nie jest odpowiednim słowem, przyjacielu.



Sny spowodowały, że Ino nie mógł unieść ciężkich powiek. Słodki zapach i smak sake podtrzymywały ich ciepło i wilgoć. Jego ciało pławiło się w cieplej, oczyszczającej kąpieli, a on sam nie chciał się przebudzić.

Ale usłyszał krzyk.

A potem wrzaski.

Odgłos biegnących stóp.

Wiedział, że musi się obudzić, ale miał takie ciężkie ręce. Nie mógł skupić spojrzenia. Miał sucho w ustach, czuł w nich smak zgniłych jaj. Jego nogi były miękkie jak wodorosty.

W końcu otworzył oczy, lecz dopiero po chwili ujrzał przyczynę krzyku.

Ktoś otworzył drzwi, zalewając pomieszczenie jasnym, oślepiającym go światłem.

Usłyszał głos wypowiadający jego imię. Nagle, całkowicie przebudzony, Ino ujrzał...



Yoriki przebiegli obok Yojiro i wpadli do małego pokoju. Skorpion wszedł za nimi, ostrożnie omijając kałużę krwi, rozlanej na podłodze. Na twarzy Ino malowało się zaskoczenie.

Lew spojrzał na swoje ręce, całe we krwi.

Spojrzał na swoje kimono, całe we krwi.

Spojrzał na swojego pana, całego we krwi.

I zobaczył swoje własne, zakrwawione wakizashi, sterczące z jego szyi.

- Przyprowadźcie go tu - powiedział Yojiro. Ino został dźwignięty na nogi, a jego oczy zasłzy łzami.

Yoriki rzucili go do nóg Skorpiona, a ten klęknął przy nim.

- Ino, przyjacielu. Nie wygląda to najlepiej. Płaczesz jak mała dziewczynka.

Lew bezradnie patrzył na Yojiro poprzez łzy.

- Ale... Ale...

- Teraz jąkasz się jak dziewczyna w noc poślubną.

Lew odwrócił się, by spojrzeć na ciało swojego pana, i porwała go nowa fala rozpacz.

Yojiro westchnął i przemówił znowu, tonem, którym mógłby lać ulubionego bratanka.

- Ino-san, nie utrudniaj mi tego jeszcze bardziej.

Nagle uczucia Lwa zmieniły się, lecz gniew, który w sobie odnalazł, nie wystarczył, by przywrócić mu mowę.

- Znasz moje obowiązki, Ino-san. Przysięgłem stać na straży Cesarskiego Prawa. Jestem namiestnikiem Szmaragdowego Championa. To moja powinność.

Lew oniemiał. Mógł jedynie patrzeć na Skorpiona. Nie miał nawet siły przełknąć śliny.

- Teraz powiedz mi, Ino-san, czy przypominasz sobie, co robiłeś wczorajszego wieczora?

Lew milczał.

- Ino-san, jesteś Lwem. Wiem, że rozumiesz prawo. Dla Szmaragdowego Championa milczenie oznacza przyznanie się do winy.

Ino, choć wciąż milczał, zawahał się, co nie uszło uwadze Yojiro. Był przecież Skorpionem,





od urodzenia szkolonym w dostrzeganiu słabości innych.

- Ino-san, zrobię tak. Powiem ci, co wiem, a wtedy porozmawiamy o tym, co ty wiesz. Rozumiesz?

Lew z powagą skinął głową.

- Bardzo dobrze. Wczorajszego wieczora, twoje nieprzemyślane działania zmusiły mnie do wyprowadzenia cię z sali tronowej. Ty i ja rozmawialiśmy, spacerując, i zgodziliśmy się co do tego, że powinniśmy kontynuować naszą rozmowę w spokojniejszym otoczeniu. Zatrzymaliśmy się w herbaciarni - twojej ulubionej, jeśli dobrze sobie przypominam - i cieszyliśmy się tamtejszym towarzystwem. Wyszedłeś ze swoją małżonką, ja ze swoją. Wtedy widziałem cię po raz ostatni... aż do tej chwili.

Pamiętam też, że podczas posiłku surowo mówiłeś o swoim panu. Powiedziałeś, że kilka razy pominął cię przy awansach, i że nie ocenia cię sprawiedliwie. Przypuszczałem, że przemawia przez ciebie sake, ale teraz...

Yojiro wskazał na zakrwawiony pokój

- Gdybym wiedział, że twój pan jest tutaj, w tej samej herbaciarni, co my, wybrałbym inną.

Yojiro nachylił się do Lwa.

- Powiedz mi Ino-san. Powiedz, dlaczego wybrałeś tę herbaciarnię, a nie żadną inną? - Lew wpatrywał się w Yojiro z urazą, lecz ten wciąż pytał.

- Szliśmy tutaj dobrą chwilę. Po drodze minęliśmy kilka innych herbaciarni. Jednak wybrałeś tę. Dlaczego?

Lew odpowiedział. Yojiro odchylił się.

- Bardzo dobrze. Kontynuujmy. Kilka chwil temu ze snu wyrwał mnie krzyk. Chwyciłem miecz, wybiegłem na korytarz, powiedziałem małżonce, by wezwała tutejszego namiestnika i jego *yoriki*. Kiedy przybyliśmy, znalazłem cię tu, w tym pokoju.

Yojiro przerwał, a echo jego słów rozbrzmiało w pomieszczeniu. Pozwolił Lwu domyśleć się pytania, po czym zadał je.

- Ino-san, czy możesz przysiąc, że pamiętasz, iż nie zabiłeś swojego pana?

Lew zmarszczył brwi, zakłopotany.

- Ale...

- Czy możesz przysiąc, że pamiętasz, iż nie zabiłeś swojego pana? - zapytał Yojiro, głosem domagającym się natychmiastowej odpowiedzi.

- Ja nie w...

- Czy możesz stwierdzić fakt, że nie zabiłeś swojego pana? To proste pytanie. Odpowiedz

„Tak” lub „Nie”.

Lew zająknął się.

- J-Ja nie wie...

- Tak lub nie, Ino-san! Tak lub nie!

Ino potrząsnął głową.

- Ja nie wiem...

Yojiro zbliżył się do niego.

- Więc nie możesz mi powiedzieć, że tego nie zrobiłeś?

- Nie zabiłem mojego pana! - wykrzyknął Lew.

- Ale tego nie wiesz, czy tak?

- Tak! Tak, wiem. Nie zabiłem mojego pana!

- Nie jesteś pewien, czy tak? Nie możesz przysiąc, nieprawdaż?

Głowa Ino kiwała się z dołu w górę, znów zaczął płakać.

- TAK! Tak, mogę! Wiem, że tego nie zrobiłem!

- Czy pamiętasz, jak to zrobiłeś?

- Nie - powiedział Ino. - Nie pamiętam, jak to robiłem.

- Co robiłeś, Ino-san?

- Nie pamiętam, jak zabiłem swojego...

Ino zamilkł.

Yojiro uśmiechnął się.

- Przykro mi, że nie pamiętasz takiego czynu Ino-san. Samuraj powinien ponieść ciężar własnych zbrodni do swych przodków.

- Nie, czekaj!

Yojiro zignorował go. Odwrócił się do *yoriki*.

- Zabrać go. Będzie czekał przyzwolenia pana Toturiego na popelnienie *seppuku*.

Yoriki podnieśli Lwa na nogi i odciągnęli. Yojiro pozostał w pokoju, słysząc jak Lew wykrzykuje jego imię. Kiedy głos Ino zaczął cichnąć, usłyszał jeszcze, jak przeklina on jego rodzinę.

Słyszał już wiele gorszych przekleństw.



Wydawało się, że cienie skrojono specjalnie dla niej. Przywierały do każdej krągłości jak pajęczyna, ukrywając, co powinno pozostać ukryte i uwydatniając jej piękno. Kiedy się poruszała, one poruszały się wraz z nią, wiernie ją obejmując.

Kiedy się poruszała, jej kimono rozchyłało się, lecz nie bardziej, niż tego chciała Przeszła poprzez komnatę a wzrok Yojiro oderwał się od podłogi i zaczął błądzić po jej ciele. Jest żoną

mojego pana, pomyślał desperacko, lecz nawet ta myśl nie mógł mu pomóc.

- Twoje oczy wyręczają ręce, Yojiro - szepnęła, odwracając się do niego.

Jego spojrzenie natychmiast wróciło na podłogę. Słyszał, jak odwraca się i zmierza w jego stronę, a jej głos balansował na granicy miękkiego śmiechu.

- Ale przywykłam do tego.

Yojiro nie odpowiedział, tylko patrzył, jak klęka na podwyższeniu przed nim.

- Nie ma tu mojego męża, Yojiro. Gdyby był, zabiłby Lwa bez wahania.

- Zrobiłem, co mogłem, Pani - powiedział Yojiro, dotykając czołem podłogi.

- Matsu Ino drogo zapłacił za swoją bezczelność.

- Nie wystarczająco, Pani - odrzekł Yojiro.

Roześmiała się.

- Gdyby to był ktoś inny, Yojiro, powiedziała-bym, że nosi maskę fałszywej pokory - usłyszał szelest jej kimona, gdy stanęła w przyćmionym świetle. - Ale to ty. Jedyny uczciwy Skorpion.

- Przewisko, które nadały mi Lwy, Pani.

- Zasłużyłeś na nie. - kątem oka Yojiro spostrzegł jak z rękawa wyciąga małe, białe pudełko.

- Podejdź tu i odbierz nagrodę... mój mężny obrońco.

Yojiro raz jeszcze skłonił się nisko, podniósł się i postąpił naprzód, wbijając wzrok w podłogę. Trzymała pudełko origami.

Dyplomata skłonił się raz jeszcze i rozłożył dłoń. Włożyła w nie pudełko, koniuszki jej palców musnęły jego skórę.

- Mój podarek - szepnęła.

Yojiro otworzył usta, ale przerwała mu.

- Nie kłopotz się etykietą, Yojiro. Znasz moje intencje.

Zawahał się, po czym znów złożył ukłon.

- Jak sobie życzysz, Pani - odpowiedział.

Zaczął się odwracać, gdy usłyszał:

- Otwórz.

Skorpion przełknął ślinę.

- Moja pani, to nie...

Jej słodki głos nagle stał się zimny jak górski strumień.

- To ja określam, co jest, a co nie jest właściwe, samuraju - przerwała, i znów przemówiła ci-czym głosem. - Otwórz.

Yojiro posłuchał. Rozpakował podarunek, wciąż stojąc przed nią. W środku ujrzał papier ryżowy... i mały srebrny przedmiot, który widział pierwszy raz w życiu.

- Mówią na to „nożyczki”, Yojiro. Jednorożce używają ich cięcia. To podarunek, który otrzymałam od... wielbiciela.

Uklonił się.

- Dziękuję ci, Pani. To piękny...

- To nie jest twoja nagroda Yojiro - uśmiechnęła się i podniosła z klęczek. - To klucz do niej.

Myśli Yojiro zaczęły błędzić. Czuł jak zaczyna się pocić i zastanawiał, czy ona to widzi.

Oczywiście, że widzi, jak się pocisz, głupcze!, zganił się w myślach. Starł się opanować. Cofnął się o krok, a ona zrobiła krok w jego stronę.

Oto dar za pomśczenie mojego splamionego honoru - Yojiro cofnął się kolejny o krok, a ona znów postąpiła do przodu. - Za wypełnienie obowiązku mojego męża.

Yojiro obserwował jak jej ręce opadają na obi, delikatnie opinające jej talię. Smukłe palce zatańczyły wokół pasa, odwiązując węzeł który trzymał go na miejscu.

- Pani, nie sądzę...

- Milcz, samuraju. Dam ci znać, kiedy będę chciała, byś przemówił. - Zrobiła kolejny krok w jego stronę, a on znów się cofnął.

- Nie ruszaj się Yojiro - powiedziała najsurowszym tonem, jaki słyszał w życiu. - Chcę byś coś zrobił.

Yojiro zatrzymał się, serce biło w jego piersi.

Ona jest żoną twojego pana, powtarzał głos w jego głowie. Ona jest żoną twojego pana.

Podeszła jeszcze bliżej i namiestnik poczuł, jak ich jedwabne kimona ocierają się o siebie. Jego wargi drżały, ale nie mógł zebrać się w sobie, by je powstrzymać.

Nagle zdał sobie sprawę, że jej obi jest rozwiązane. Kimono gładko ześlizgnęło się z jej ramion. Mrugnął.

- Nie. Miej oczy otwarte szeroko. Zamykając je wystawiłbyś się na niebezpieczeństwo - powiedziała.

Podniosła ręce do jego oczu. Dookoła palców zaplątaną miała nić z obi.

- To będzie dobra wstążka - wyszeptła, uśmiechając się.

- Pani, ja...

- Ciii, Yojiro. Po prostu rób, co mówię. Znasz przecież cenę nieposłuszeństwa - jej palce napięły nić, a on mógłby przysiąc, że jego serce przez moment przyspieszyło.

- Ale istnieje też cena, którą trzeba zapłacić za lojalność, nieprawdaż?





Yojiro przytaknął.

- Dobrze - szepnęła. - Nie ma dla mnie i dla naszego Klanu rzeczy cenniejszej od lojalności.
- Chwyliła nić i zaczęła wplatać ją we włosy...
- Lwy mają swój honor. Są dzięki niemu bardziej przewidywalne.

Yojiro patrzył, jak pod jej zręcznymi palcami nić i włosy splatają się w warkocz.....

- Feniksy mają swoją wiedzę. Książki jednak nie nauczą cię bólu.

Czerń i czerwień splatające się w jedno...

- Żurawie zaślepione są dumą.

Tworzące wzór...

- Kraby myślą, że siła to wszystko. Ale siła nie wystarczy, by pływać.

Nie, nie wzór, raczej sieć...

- Wewnętrzne spory Smoków. Zagadki tylko ich ogłupiają.

Delikatna sieć ciemności i krwi...

- A Jednorożce... - roześmiała się. - Kogo obchodzi Jednorożce?

Obróciła się do niego, między jej dłońmi tańczył długi warkocz.

- Wszyscy oni mają wspaniałe zabawki.

Yojiro mrugnął, jak gdyby nagle uwolnił się od zaklęcia. Spojrzył w dół, na nożyczki w swoich dłoniach i wyprostował się.

- Weź, na co zasłużyłeś, Yojiro. Oto mój dar dla mojego obrońcy.

Minęło wiele chwil, nim się na to odważył, lecz w końcu zebrał się w sobie i przyłożył nożyczki do warkocza. A potem, w nagłym przypływie śmiałości, którego nigdy nie zrozumie, spojrzał w jej oczy i zacisnął ostrza.

Witaj w piątej części „Drogi Klanów”. „Droga Skorpiona” jest podręcznikiem, który pomóc ma Mistrzowi Gry nakreślić jego własną wizję najsprytniejszego z Wielkich Klanów Szmaragdowego Cesarstwa. Skorpiony możesz śmiało nazwać największymi szumowinami Rokuganu, ponieważ są tajną służbą Cesarza. Zajmują się wszystkim tym, co konieczne, ale haniebne. Czytając tę książkę, odkryjesz wiele niebezpiecznych i nieprzyjemnych prawd o Szmaragdowym Cesarstwie – pamiętaj, że wszystko to opisane jest z punktu widzenia Skorpiona, więc nie zawsze należy w to wierzyć.

JAK UŻYWAĆ TEJ KSIĄŻKI

Przede wszystkim, tak jak ze wszystkimi podręcznikami, musisz pamiętać, że nie opisujemy tu „ostatecznej i niezmiennej wersji” Klanu Skorpiona. Jak zawsze, najwyższa władza należy do Mistrza Gry i jeśli jego wizja Skorpionów różni się od naszej, możesz spodziewać

się kilku różnic między tym, co znajdziesz tutaj, a tym, co kryje się w cieniu.

Pierwszy rozdział tego podręcznika zawiera szereg anegdot na temat Skorpionów, przedstawionych z perspektywy innych Klanów. Mamy nadzieję, że pozwolą wam one lepiej zrozumieć filozofię Skorpionów i ich niebezpieczną sztukę dyplomacji.

W drugim rozdziale umieściliśmy informacje i opowieści o różnych rodzinach Klanu Skorpiona, oraz historie rodów Bayushi, Soshi oraz Shosuro.

Trzeci rozdział zawiera wiele dodatkowych zasad, przydatnych podczas tworzenia postaci z Klanu Skorpiona, dodaliśmy też archetypy aktorów Shosuro oraz dworzan Bayushi.

Rozdział czwarty opisuje kilka najważniejszych osób z Klanu Skorpiona (oczywiście, poza bohaterami graczy), ich cechy oraz umiejętności.

W rozdziale piątym znaleźć można pięć przykładowych postaci. Są one gotowe do wykorzystania, wystarczy je skserować.

Na końcu znajdziecie kilka dodatków, które poszerzą waszą wiedzę o Klanie Skorpiona. Zawarliśmy tam informacje o truciznach, ziemiach i fortecy rodziny Bayushi oraz o magii cienia rodziny Soshi. Kolejny dodatek opisuje prawdę, kryjącą się w legendach o rokugańskich ninja. Jeśli nie grasz Skorpionem i nie jesteście Mistrzem Gry, pamiętaj, że lektura tego rozdziału przyniesie hańbę twojej rodzinie, a ty będziesz musiał popełnić *seppuku*. Jednym słowem - nie psuj sobie zabawy.

Celowo nie umieściliśmy tu drzewa genealogicznego Klanu Skorpiona. Uznaliśmy, że graczom łatwiej będzie stworzyć własną przeszłość i przodków, niż dopasować postać do już istniejącej historii. Na marginesach znajdują się za to opisy kilku sławnych Skorpionów – jeśli któryś z nich przykuje twoją uwagę, możesz go wybrać na swojego przodka.

Odsłaniając maskę Skorpiona, odkrywasz prawdziwą twarz Rokuganu. Niektórzy mówią, że Skorpion pokazuje swoją twarz tylko tym, których ma zamiar zabić, by ponieśli wiedzę o swoim zabójcy w zaświaty. Istnieje też pogląd (głoszony przez poetów Klanu Skorpiona), że Skorpion odsłania swoją twarz tylko przed tymi, których naprawdę kocha.

Za chwilę ujrzysz prawdziwą twarz Skorpionów.

Lepiej upewnij się, kim są twoi przyjaciele.





Rozdział pierwszy: Subtelny Skorpion





"JUNSHIN"

"Junshin" znaczy „czystego serca”, lecz w odniesieniu do Skorpiona oznacza „nie z naszej krwi”. Reszta Cesarstwa mogłaby uważać ten przydomek za komplement i Skorpiony często używają tego terminu publicznie. Jednak żaden z nich nie będzie takim prostakiem, by użyć go w charakterze zwykłej obelgi. Zepsułoby to całą zabawę.

Rozdział pierwszy: Subtelny Skorpion

Z DIENNIKA MATSU SANURO

(Sanuro był kuzynem Matsu Sinoku, dramatopisarki z Klanu Lwa. Matka Sinoku była Skorpionem i to właśnie jej zawdzięczała ona swoje zdolności pisarskie, jednak z tego samego powodu nigdy nie zyskała zaufania swojej rodziny. Ostatnia sztuka Sinoku, „Litość”, była prawdopodobnie jej największym osiągnięciem. Została jednakże wystawiona tylko raz, a konsekwencje tamtej nocy opisane zostały w dzienniku jej kuzyna...)

Wczorajszego wieczora doświadczyłem czegoś, czego nigdy nie zapomnę. Znalazłem się na premierze sztuki pod tytułem „Litość”, napisanej przez moją kuzynkę. Modłę się, by starczyło mi sił, by powstrzymać płacz, by łzy nie mieszały się z tuszem, a moje zapiski pozostały wyraźne. By wydarzenia ostatniego wieczora nie zostały zapomniane.

Zająłem miejsce w teatrze naszego Pana Akodo i przygotowałem się na przedstawienie, czytając wprowadzenie. Zauważyłem, że moja kuzynka wybrała opowieść, nad którą pracowała od wielu, wielu lat. Była to historia Matsu Uji, młodego bohatera o niezwykle odwadze, sile i intuicji; opowieść którą każdy Lew zna na pamięć. Wiedziałem, że historia będzie tragiczna, ponieważ młody *daimyo* był człowiekiem namiętnym i poślubił piękną panią z Klanu Skorpiona bardziej z miłości, niż z obowiązku. Młoda żona oraz *karo* jej męża uknuli spisek, by zamordować Ujego i przejąć władzę nad rodziną. Oczywiście, całe wydarzenie kończy się masakrą, a wszyscy bohaterowie giną. Sztukę tę uważa się za lekcję pokory, honoru i lojalności.

Gdy światła w teatrze zaczęły gasnąć, poczułem, jak narasta we mnie podniecenie. Czekalem na podniesienie kurtyny, ale ta pozostała na swoim miejscu. Wtedy usłyszałem ciche kroki tuż obok mnie, i ujrzałem piękną kobietę, idącą

wzdłuż rzędów w stronę sceny. Weszła po schodkach, obróciła się do nas i rozpoczęła monolog, którego nigdy nie zapomnę...

Dobry wieczór, najdrożsi bracia i siostry.

Dzisiejszego wieczora będziecie świadkami tragedii. Nazwano ją „Tragedią Matsu Ujiego”, ale dzisiejszego wieczora ma ona inny tytuł, a z nowym tytułem wiąże się nowa lekcja.

Nazywam się Shosuro Sushanume i jestem młodą małżonką Matsu Uji. Jestem zła, uwodzicielska i zdraziecka. Karo mojego męża zostanie uwiedziony, a gdy będzie leżał w mych ramionach, namówię go do zdrady i morderstwa.

A wy, moi bracia i siostry, zostaniecie uwiedzeni wraz z nim.

Mój mąż zostanie zamordowany.

A wy, moi bracia i siostry, zostaniecie zamordowani wraz z nim.

Bo jeśli prawdą jest, że śmierć przynosi naszym oczom nowe światło, tak wasze oczy zostaną otwarte.

Mieście się na baczności.

Zbrodnia mym motywem.

A słowa me trucizną.

Wtedy kurtyna podniosła się, a ona krok po kroku obeszła całą scenę, przedstawiając osoby dramatu. Rozpoczęła od swego męża, opisując jego usposobienie – my słuchaliśmy, a on, nieświadomy naszych spojrzeń i słów Shosuro, robił swoje.

Oto mój mąż, Matsu Uji. Spójrzcie na niego. Dumny, silny, odważny. Prawdziwy Lew. Lecz gdzie podziało się jego współczucie? Gdzie jest jego spryt?

Stępiły je duma i odwaga. Pozostał z nich jedynie cień, nikła pozostałość tego, czym kiedyś były. Jest Lwem. Lojalny wobec rodziny, wierny swemu słowu.

Lecz gdy słońce zachodzi, a zimna noc pełnie przez ziemię, dokąd się udaje? Do wygodnego łóżka? Do czekającej nań żony?

Nie.

Znajduje rozkosz w ramionach innej.

I kolejnej. I następnej.

A ja czekam w domu na jego powrót. Każda noc, którą spędza z dala od naszego łóżka, jest jak zdrada.

Znajduję pocieszenie w ramionach innego mężczyzny. To jest zdrada, bo jestem Skorpionem i mam czarne serce, bo nie szukam otuchy, lecz zemsty.

On szukał przyjemności w ramionach wielu kobiet. Ale to nie jest zdrada, ponieważ ma

dużę Lwa. Jestem pewna, że gdy spędza noc z inną, myślami jest wciąż przy mnie. Wszystko zdarzyło się dlatego, że byłam zbyt słaba, by ta pewność dała mi ukojenie.

Sztuka trwała. Młoda żona przedstawiła wszystkie postacie i za każdym razem widzieliśmy karykatury cnót, których uczono nas przestrzegać. Odważny był zaślepiony dzielnością. Umiarkowany bał się porażki. Idealista był głupi i nie dostrzegał prawdy, nawet gdy miał ją na wyciągnięcie ręki.

Sztuka rozwijała się a ja obserwowałem kolejne wydarzenia, czując się, jakbym oglądał je z punktu widzenia młodej żony. Spostrzegłem upór i wściekłość Ujiego. Ujrzałem jak nieustępliwość nie pozwala mu jasno myśleć, dostrzegłem też, jak gruboskórny jest wobec kobiety, która pragnęła jedynie odrobiny jego współczucia.

Widziałem *karo* – Sanjuno, młodego, przystojnego i namiętnego – który chętnie szukał zapomnienia w ramionach pięknej kobiety. Gdy Sushanume chesała swe długie, piękne włosy, *karo* wyznawał jej nienawiść do swojego pana. Opowiadał, jak rosła z dnia na dzień, gdy Uji bił swoją żonę, a potem szukał przyjemności w chętnych ramionach gejsz. Sushanume umiejętnie podsycala żądzę zemsty *karo*, i wnet ujrzałem, jak jej sprytna intryga nabiera kształtów. Moje serce zabiło mocniej z ciekawości.

Wtedy pojawia się wierna służąca, która odkryła zdradę Skorpiona – wiedziałem jednak, że patrzy na piękną Sushanume z zazdrością. Oblizywała wargi na samą myśl o przechytrzeniu Skorpiona, a szczególnie Sushanume, która przecież nie zasługiwała nawet na urodę, z którą się urodziła.

W końcu dochodzi do pojedynku. Sanjuro podnosi miecz na swego pana, a na twarzy Ujiego maluje się furia – Lew orientuje się, że zdradzili go żona i *karo*. A do mojej głowy zakradła się myśl: „Gdybyś tylko nie był wobec niej tak zimny, gdybyś tylko okazał mu szacunek, na który zasługiwał...”

Pojedynek rozpoczął się, a kiedy ostrze Sanjuro powaliło *daimyo*, zamglone oczy kochanka odwróciły się do Sushanume, a jego miecz wgrzył się również w jej ciało. Potem młody *karo* rzucił się na miecz i natychmiast zginął.

Mąż i żona spojrzeli ku sobie. Krwawili i życie ulatywało z nich przy każdym oddechu. Uji zapytał cicho.

- Dlaczego? Dlaczego mnie zdradziłaś?

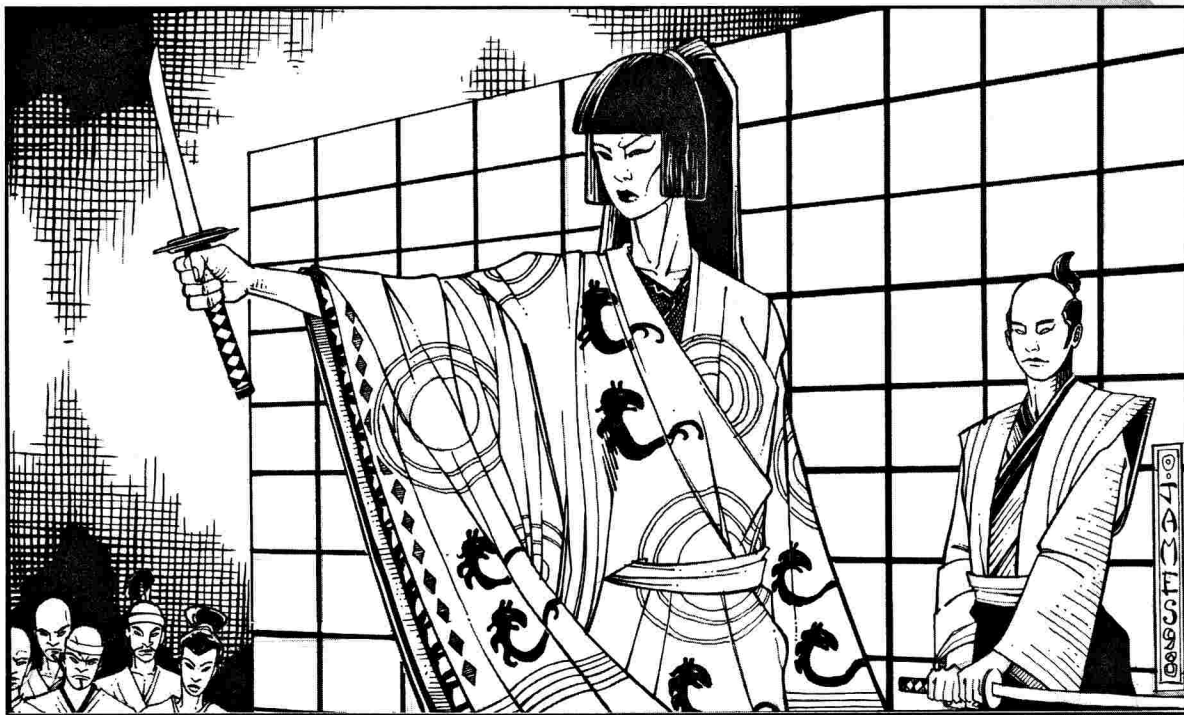
Pomimo bólu Sushanume uśmiechnęła się.

- Gdybyś był lepszym człowiekiem, nie musiałbyś pytać.

Zaczęła się krztusić, zdołała jednak wyszeptać.

- A gdybyś był lepszym człowiekiem...

Z tymi słowami na ustach, Shosuro Sushanume umarła.





Gdy ponownie zapalono światła, widownia siedziała cicha i oszołomiona, a ja poczułem na policzkach łzy. Nie płakałem jednak po Ujim.

Płakałem po Sushanume.

Nagle, o kilka rzędów przede mną, powstało gwałtowne poruszenie. Spojrzałem w tamtą stronę. Akodo Kuinjin stanął przed moją kuzynką Sinoku, trzymając obnażoną kataną. Zanim ktokolwiek zdołał się poruszyć, zadał jej cios i zabił na miejscu. Potem, w szale, rzucił się na scenę i pomordował aktorów.

W końcu odwrócił się do zebranych. W jego oczach widziałem furję. Przemówił jednak głosem spokojnym jak ciepły i słoneczny dzień.

- Ta sztuka nigdy więcej nie zostanie wystawiona - wyszeptał.

Schował kataną i wyszedł z teatru, nie oglądając się.

Imię mojej kuzynki zostało wymazane z ksiąg. Wszystkie kopie jej sztuki zostały zniszczone.

Wszystkie poza tą, którą wysłała mi poprzedniego dnia.

Otrzymałem ją dziś rano.

Właśnie znów ją czytam.

Nie mogę powstrzymać łez.

LISTY DAIDOJI KUKOJINA DO DOJI YABU

Siódmy dzień miesiąca Koguta, trzeci rok panowania Hantei XVII

Wygraliśmy! Nasza strategia zadziałała bez zarzutu i zamek Bayushi Uduwary należy teraz do Żurawia. Sam Uduwara zginął w bitwie, ale pojмалиśmy jego żonę i dwóch synów.

Planuję rano przesunąć swoje oddziały na północ, w stronę Shiro no Shosuro. Choć nie spodziewam się otrzymać okupu (to dobre dla bandytów), podejrzewam, że dyplomaci Skorpiona, którzy przebywają na dworze, w następnym tygodniu poświęcą więcej uwagi tej sprawie, a to ułatwi nam negocjacje.

Mój panie, jestem pewien, że gdy śnieg pokryje pola wokół twojego zamku, wyślę ci list obwieszczający nasze zwycięstwo nad zdrazieckimi kuzynami. Usuniemy zatem ich ohydny smród z Rokuganu na zawsze.

Dziewiąty dzień miesiąca Koguta, trzeci rok panowania Hantei XVII

Ostatnie dwa dni okazały się bardzo owocne. Spędziłem je, rozmawiając z panią Shosuro, poznając ducha Skorpionów. Błagała, bym darował życie jej synom, mówiąc, że odda wszystko, jeśli tylko obiecuję, że nie stanie im

się krzywda.

- Wszystko? - zapytałem z uśmiechem na twarzy.

- Wszystko - odpowiedziała, a w jej oczach błyszczała desperacja.

Jedno mogę stwierdzić na pewno mój panie. Skorpiony wiedzą jak wychowywać swoje kobiety.

Piętnasty dzień miesiąca Koguta, trzeci rok panowania Hantei XVII

Dziś piszę ostatnie słowa w moim życiu i mam nadzieję, że list ten pozwoli innym uniknąć błędów, które ja, słaby i niedbały, popełniłem.

Zaledwie wczoraj znaleźliśmy się u stóp Shiro no Shosuro. Strzelcy na balkonach czekali tylko, byśmy weszli w zasięg ich łuków. Moi oficerowie i ja ruszyliśmy do przodu, razem z trojgiem Skorpionów. Gdy zbliżyliśmy się do murów, ujrzałem jak oficerowie biegną, by powiadomić dowódcę o jeńcach.

I choć chroniły ich mury zamku, widziałem w ich oczach strach - zbliżyliśmy się wszak z żoną i dziećmi *daimyo* ich Klanu.

Pani Shosuro ponownie odwróciła się do mnie i błagała o darowanie życia jej potomkom.

- Proszę - powiedziała drżącym głosem. - Pozwól mi porozmawiać z władcą zamku. On nigdy cię nie posłucha. A ja mam na niego pewien wpływ.

Słyszając jej sugestię, nie mogłem powstrzymać uśmiechu.

- Nie będzie chciał mnie słuchać?

Potrząsnęła głową.

- Nie. Odmówi, gdy będziesz chciał negocjować. Proszę. Nie chcę oglądać rodzinnych ziem zbrukanych krwią mych pociech.

Zastanowiłem się przez chwilę, po czym skinąłem głową. Nie była w stanie zapanować nad radością, upadła mi do nóg, całując stopy. Potem wstała i odbiegła w stronę zamku, którego bramy otwarły się przed nią szeroko. Byłem pewien naszego zwycięstwa.

Kilka chwil później pojawiła się na murach, wołając mnie po imieniu.

- Głupi Żurawiu! - krzyczała w dół. - Patrz uważnie.

Nagle spadł na nas grad strzał, wbijając się w ciała moich oficerów i jej dzieci. Krzyczały, umierając ze spojrzniętymi wbitymi w swoją matkę. Spojrzałem w górę. Dopiero później zdałem sobie sprawę z tego, że żadna strzała nie leciała w moją stronę.

- Spójrz tutaj, Żurawiu! - krzyknęła do mnie, gdy stałem nad zakrwawionymi i naszpikowanymi strzałami zwłokami jej potomków. - Spójrz tutaj!

- Twoje dzieci... - zacząłem, ale przerwał mi jej śmiech, zimny jak stal.

- Mogę mieć kolejne - ujrzałem jak na jej twarz powoli wypelzł uśmiech. - Właściwie już mam.

A gdy znów się odezwała, poczułem, że po plecach spływa mi zimny dreszcz.

- A gdy dorośnie, opowiem mu o słabej woli i głupocie jego ojca. Z chłopca szybko stanie się mężczyzną, a ja będę karmić go nienawiścią i pożądaniem. Wraz z nienawiścią będzie w nim rosła chęć rozlania twej krwi na twojej rodzinnej ziemi.

Powoli skinąłem głową, zdając sobie sprawę z wszystkich moich błędów.

- Ostatnia rzecz, którą dane ci będzie ujrzeć, to oczy twego syna, gdy przetnie na pół twoje starcze ciało, a twój dom będzie płonął i walił się wokół ciebie. Oto moja zemsta, Daidoji Kukojinie. Zemsta, która ścigać cię będzie, póki twój własny syn nie zada ci śmierci.

Gdy odeszła w głąb murów, usłyszałem krzyki, a gdy się obróciłem, ujrzałem, że moje wojsko otaczają dwie potężne armie Skorpionów. Byli co najmniej dwukrotnie liczniejsi. Wiedziałem, że mam tylko jedno wyjście.

Tym listem powiadamiam cię, że ukojenie przyniesie mi tylko miecz mojego ojca. Nie ma innego sposobu, by zmazać hańbę. Nie jestem nawet pewien, czy to wystarczy.

Niedługo się dowiem. Szybciej, niż przypuszczałem.

FRAGMENT "ZIMY", SŁYNNEJ POWIEŚCI KAKITA RYOKU

To ja zadałam to pytanie. Do dziś żałuję, że to zrobiłam. Gdybym tylko przemyślała jego konsekwencje... Lecz sake w moim brzuchu nie pozwalała mi się skupić. A to, że znajdowałam się pośród najpotężniejszych ludzi Rokuganu, wcale mi tego nie ułatwiało.

- Więc - zapytałam. - Jaka cnota jest najważniejsza dla samuraja?

Oczywiście, wszyscy obrócili się by na mnie spojrzeć. Pierwszym, który mi odpowiedział był Hida Junuro, *daimyo* Kraba. Widok jego szerokich ramion zawsze przyprawiał mnie o zawroty głowy.

- Siła! - wykrzyknął - słaby człowiek nie jest w ogóle człowiekiem.

Kilka osób obecnych w pokoju z aprobatą kiwnęło głowami. Jako następny odezwał się Akodo Kyuinjin.

- Odwaga - powiedział całkiem spokojnie. - Gdy silny człowiek jest tchórzem, jego siła pomoże mu tylko w ucieczce.

Wielu ludzi przytaknęło, słysząc mądre słowa Akodo, lecz gdy przemówił Jednorożec, zapadła cisza.



- Sądzę, że pomysłowość - powiedział młody Shinjo Yuni. - Siła i odwaga są dobre i słuszne, lecz jeśli człowiek nie potrafi myśleć, nie może również skorzystać z żadnej ze swych cnót.

Nagle pośród tłumu dał się słyszeć cichy głos. Ledwo dosłyszałam, gdy cicho powiedział:

- Lojalność.

Wszyscy odwrócili się by spojrzeć na Bayushiego Ujiro, stojącego w rogu ze świeżym *sashimi* w ręku.

- Jeśli człowiek nie jest lojalny, wszystkie jego cnoty służą jego wrogowi - rzekł.

W pokoju czuło się wręcz namacalne napięcie. Wszyscy inni *daimyo* - jeden po drugim - przytaknęli słowom Skorpiona. Ostatnim który zgodził się był - oczywiście - Krab.



- Phi! – parsknął pod gęstą brodą. – Co Skorpion może wiedzieć o lojalności?

Salwa śmiechu była odrobinę zbyt głośna. Wciąż pamiętałam słowa niańki, mówiącej, że wyśmiewanie się ze Skorpiona przynosi pecha.

Ujiro uśmiechnął się pod piękną, zawijaną w kształty ognia i dymu maską, która odsłaniała tylko jego oczy oraz usta i podszedł do Kraba.

- Czy chcesz, bym udowodnił moje słowa?

Muszę powiedzieć, że choć Skorpion wydawał się mały, nie cofnął się ani o krok. Krab spojrział na niego z góry i odpowiedział:

- Jeden Krab jest wart tysiąca Skorpionów.

Ujiro skinął głową.

- Może w Krainach Cienia – odwrócił się, zrobił trzy kroki i obrócił się z powrotem do Kraba

- lecz nie tutaj, nie na dworze naszej pięknej Pani. – Obdarzył mnie jednym ze swoich wspólnych uśmiechów, sprawiając, że znów spłonęłam rumieńcem, zastanawiając się, co skrywa jego maska.

- Dobrze, poddajmy więc naszych samurajów próbie. Czy możemy? – Ujiro kroczył przez komnatę, a jego szkarłatne szaty wirowały wokół niego jak ognisty dym, wyobrażony na jego masce. - Kto nie boi się postawić na szali lojalności swoich samurajów?



- Jakiego rodzaju będzie to próba? - spytał Shinjo Yuri.

- Oczywiście, test lojalności – odparł Ujiro.

- Czyż nie jest ona największą z cnót? – Ujiro skierował to pytanie do Akodo Kyujina. Sprytny ruch, Ujiro wiedział, że Lew odpowie.

- Lojalność Lwa jest bezwarunkowa.

- Wiemy to wszyscy – powiedział Ujiro, a w jego głosie dało się wyczuć jedynie szczyptę sarkazmu. – Ale czy zechcesz poddać ją próbie?

- Ja zechcę – powiedział Krab.

- Ja także – dodał Jednorożec.

Lecz Lew patrzył z zaciekawieniem na Ujiro, podejrzewając, że ten coś przed nimi ukrywa.

- Nie wahaj się zbyt długo Akodo-san, pani Ryoko spogląda na nas – odwrócił się do mnie, a jego diabelski uśmiech błyszczał w świetle świec. – Opiszesz to wszystko w swoim dzienniku, czyż nie, Pani?

Uśmiechnęłam się.

- Oczywiście.

Prześlizgnął się obok mnie i powrócił do innych *daimyo*.

- Słyszeliście przyjaciele. Wszyscy wiemy, że piękna pani wyda swoje dzienniki na wiosnę. Nie chcemy chyba, by reszta Rokuganu widziała w nas głupców... – zatrzymał się przed Akodo Kyuinjinem – czy chcemy?

- Moi samuraje nie muszą niczego udowadniać – powiedział Kyuinjin.

Ujiro uklonił się Kyuinjinowi.

- Bardzo dobrze, słyszałem jednak, że Lwa ocenia się po jego czynach... a nie słowach.

- Hai – przytaknął Kyuinjin.

- Bardzo dobrze, pozwól nam więc ocenić, czy lojalność twojego *yojimbo* dorówna twym słowom.

Lew zawahał się i przez chwilę wydawało mi się, że widziałam jak jego ręka zmierza ku wakizashi. Uklonił się jednak lekko i odparł lakonicznie:

- Dobrze, zgadzam się.

- Doskonale! - Ujiro szybko odsunął dworzan na obie strony pomieszczenia i ustawił *daimyo* w rzędzie, wzdłuż ściany, twarzą do drzwi.

- Oto i nasz konkurs. Każdy z nas wezwie do pokoju swojego *yojimbo* i wyda mu polecenie.

- Co to będzie za polecenie? – zapytałam, zachwycona możliwością oglądania takiej gry na moim dworze.

Ujiro uśmiechnął się.

- Zademonstruję na moim *yojimbo*, Shunsenie. Wtedy każdy z was wyda ten sam rozkaz. *Yojimbo*, który zawaha się, lub odmówi jego wykonania zostanie zdyskwalifikowany. Czy zgadzacie się?

Inni *daimyo* przytaknęli – Kyuinjin jako ostatni.

- Bardzo dobrze. Niech rozpocznie się gra! – odwrócił się do mnie. – Moja Pani – powiedziała delikatnym, słodkim głosem. – Czy byłabyś tak uprzejma, by poprosić Shunsena do pokoju?

Przytaknęłam i podeszłam do drzwi. Tuż za nimi, na poduszkach, klęczeli *yojimbo* wszystkich *daimyo*, jedząc ciepły ryż.

- Shunsenie – powiedziałam, a Skorpion podbiegł do mnie i uklonił się nisko. – Twój pan chciałby cię widzieć.

Shunsen złożył mi szybki ukłon i wbiegł do pokoju, klękając u stóp swojego *daimyo*.

Gdy *yojimbo* upadł na kolana przed swym *daimyo*, zdałam sobie sprawę z powagi sytuacji. Spojrzałam po twarzach innych panów i zobaczyłam pogardę. Poczułam, że moje serce przyspiesza. Dotarł do mnie zapach i smak chłodnego, zimowego powietrza. Przeniosłam swój wzrok na Ujiro.

Skorpion nie patrzył na swojego *yojimbo*. Patrzył mi prosto w oczy. Nagle usłyszałam jego głos, jakby stał tuż obok mnie.

Zapamiętaj to, moja pani. Zapamiętaj to.

Nagle zdałam sobie sprawę, co się za chwilę stanie.

Poczułam się jak w koszmarnym śnie. Głos uwiązał mi w gardle, a świat zwolnił. Nie mogłam się poruszyć. Wszystko, co mogłam zrobić, to patrzeć jak, Ujiro wydaje rozkaz. Przez cały czas spoglądał mi w oczy.

- Shunsenie – powiedział.

- Mój panie?

- Zabij mnie.

Skorpion nie zawahał się ani przez moment.

- Tak, mój panie.

Jego katana wysunęła się z *saya* i przebiła Ujiro, zanim ktokolwiek się poruszył. Ciało Skorpiona upadło na podłogę, a jego krew bryzgnęła na innych *daimyo*. I znów, nie zatrzymując się, Shunsen upadł na kolana, upuścił katana i rzucił się na wakizashi.

Sekundę po tym, jak ciało *yojimbo* przestało drgać, podniosły się krzyki.

Inni *daimyo* stali nieruchomo. Patrzyli na wciąż krwawiące ciało Skorpiona.

Gdy ocknąłam się z odrętwienia, mogłam myśleć tylko o dwóch rzeczach.

Pierwszą był głos Ujiro, mówiący mi, bym pamiętała.

Drugą była świadomość, że to moje pytanie było przyczyną jego śmierci.

FRAGMENT KSIĄŻKI BAYUSHI NAMARU „OBIETNICA BAYUSHIEGO”

Bayushi-kami siedział pośród cieni, w doskonałej ciszy. W rękę trzymał napisany w pośpiechu list, proszący go o dyskretne spotkanie. Jego brat siedział przed nim, a w jego oczach Skorpion widział oczekiwanie.

Bayushi spojrział na list, czytając go po raz kolejny. Następnie przeniósł wzrok na brata.

- Prosisz mnie – wyszeptał w ciemności – bym poświęcił moje dobre imię i honor wszystkich, którzy mi służą.

Wstał, przeszedł przez pokój, wahając się wobec ciężaru decyzji.

- Nikt inny nie może zrobić tego, o co cię proszę, mój bracie.

Bayushi podniósł wzrok, a jego brat zaczął mówić.

- Nie mogę prosić Akodo, nie ma dość odwagi. Nie mogę prosić Doji, jest zbyt dystygowana. Nie mogę prosić Hidy, ma obsesję na punkcie swojego muru. Nie mogę prosić Shiby, nie jest dość praktyczny. Shinjo jest gdzieś za górami, a poza tym ma zbyt czułe serce.

- A Togashi? – zapytał Bayushi.

Cesarz zawahał się.

- Nie. Ponieważ... ponieważ mu nie ufam.

- Ja również – przyznał Bayushi.

Zapadła cisza. Bayushi-kami znów ukląkł w cieniu.

- Zostałeś tylko ty, Bayushi – Cesarz pochylił się w jego stronę. – Jedyny, któremu ufam na tyle, by powierzyć mu to zadanie. Nikczemne i niegodziwe.

Bayushi przytaknął.

- Rozumiem – wstał i podszedł do brata.

- Zgadza się – wyprostował rękę, by oddać bratu list, ale w ostatniej chwili cofnął ją.

- Będę twoim czarnym charakterem, Hantei – przerwał. – Ale jeśli mnie zdradzisz... – znów się zatrzymał. – Pamiętaj, że nigdy nie musieliśmy zmierzyć się ze sobą...

- I mam nadzieję, że nigdy nie będziemy musieli.

Dzieci Bayushiego

Klan Skorpiona to najnikczemniejszy spośród wszystkich Klanów Cesarstwa. Prawie w każdej sztuce, pieśni czy historii występuje Skorpion – złoczyńca. Bo Skorpiony opisuje się jako kłamców, morderców i tchórzy. Każdy sa-



LEKCJA PEYWANIA

Krótką historyjką o żabie i skorpionie wiele mówi o filozofii Klanu Skorpiona.

Pierwsza lekcja to sposób, w jaki Shinsei opowiada. Bayushi uważa, że wie, jak skończy się opowieść, a niespodziewane zakończenie pokazuje, jak obrócić czyjąś pewność siebie przeciwko niemu.

Druga lekcja to cios, który otrzymuje Bayushi. To kolejny – bardziej bolesny – wykład o szczerości.

Shinsei spojrzawszy w oczy Bayushiego i ujrzał, iż ten zrozumiał jedną ze wskazówek zawartych w opowieści, lecz wiele jeszcze musi pojąć. Właściwie lekcja Shinsei zawiera się w jednym zdaniu, które można znaleźć w Tao Shinsei Feniksów: „Gdy będziesz pewien, że nauczyłeś się wszystkiego, czego można się było nauczyć, znaczy, że nie nauczyłeś się niczego”.

W trzeciej lekcji Shinsei mówi o kłamcach i masce Bayushiego. „Twoje usta powiedziały mi jedno, a oczy zupełnie

muraj w Rokuganie wie, że Skorpion nie spojrzysz w oczy prawego człowieka bez strachu w sercu.

Nic bardziej mylnego.

Opowieść o powstaniu Klanu Skorpiona istnieje w siedmiu wersjach, a najbardziej wzruszającą z nich znaleźć można w książce Bayushi Namaru „Obietnica Bayushiego” – w „mało tradycyjny” sposób przedstawiono tam zgodę pierwszego Skorpiona, by służyć Hantei jako szef wywiadu.

Wszyscy *daimyo* Skorpiona wywodzą swój rodowód od Bayushiego, Syna Słońca i Księżycy oraz brata Hantei, pierwszego Cesarza Rokuganu. Inni członkowie Klanu pochodzą od Shosuro, Soshi i Yogo, trojga śmiertelników, którzy wraz z Bayushim zamieszkali na podgórzu w centrum Rokuganu.

Rodzina Yogo ukryła i strzeże dwunastu Czarnych Zwojów, które sprowadziły zgubę na Fu Leng. Rodzina Soshi to mistrzowie jedynej w swym rodzaju odmiany magii, zwanej „*Shinobi*”, Shosuro zaś służy jako szpieg i zabójca, po cichu usuwając przeszkody z drogi Klanu i jego sojuszników. Jest w końcu i rodzina Bayushi, która służy za „twarz” Skorpiona. Jej członkowie podtrzymują reputację, na jaką z trudem zapracowały Skorpiony – opinię bezustannie

knujących, kłamliwych i niewartych zaufania szumowin. Bardzo łatwo pogardzać szumowiną. Jest to jednak bardzo niebezpieczne, szczególnie, gdy pod maską łotra kryje się samuraj.

Tak oto, wspólnie. Skorpiony podtrzymują największe kłamstwo w historii Rokuganu.

NINJA

Prości ludzie od tysiąca lat przekazują sobie historie o ninja. Większość samurajów lekceważy je jako chłopskie przesady, inni podejrzewają, że w fantastycznych opowieściach o pochodzących z cieni szpiegach, którzy potrafią zniknąć w mgnieniu oka, wspinać się po gładkich ścianach i zabijać w zupełnej ciszy może kryć się ziarenko prawdy. Wszyscy wiedzą, że historia ninja rozpoczyna się wraz z powstaniem Klanu Skorpiona – lecz choć wojownicy cienia mogli zaczynać jako Skorpiony, powszechnie wierzy się, że ninja wymknęli się spod kontroli Klanu.

Nie wszystkie opowieści o ninja są prawdziwe, niektóre z nich nie są też fałszywe. Jednak prawda jest dziwniejsza, niż ktokolwiek mógłby podejrzewać.



(C.D. na stronie 19)

ŻABA I SKORPION. HISTORIA OPOWIEDZIANA PRZECZ BAYUSHI GUWAHIME

To stara opowieść, właściwie jedna z najstarszych. Była pierwszą, której się nauczyłam a teraz opowiem ją wam.

Mówi się, że gdy dzieci Słońca i Księżycy przystąpiły do zawodów, by wyłonić spośród siebie władcę, Bayushi trzymał się z boku i obserwował zmagania swoich braci i siostr. Wtedy dostrzegł Shinsei i podszedł do niego.

- Mały Mistrzu, mam do ciebie pytanie - rzekł.

Shinsei nie odpowiedział, tylko dalej przyglądał się zawodom.

Bayushi kontynuował.

- Chciałbym wygrać zawody, ale nie wiem, czy obrałem dobrą strategię.

- Wiele dróg prowadzi do zwycięstwa - odpowiedział Shinsei.

Bayushi usiadł obok mnicha.

- Wyłumacz mi - poprosił.

Shinsei skinął głową i zaczął opowiadać.

- Była sobie kiedyś mała żabka, która żyła na brzegu rzeki. Pewnego razu spotkała skorpiona, który poprosił, żeby przewiozła go na drugi brzeg.

Bayushi uśmiechnął się.

- Znam tę historię, Mały Mistrzu.

Shinsei zmarszczył brwi.

- Jesteś pewien?

Odczekał chwilę, przyglądając się zawodom i opowiadał dalej.

- Skorpion zapytał żabę, czy nie przewiozłaby go na drugi brzeg, lecz żaba odmówiła. „Nie zrobię tego, bo mnie użądlił”. Lecz skorpion zaprzeczył: „Nie zrobię tego, bo wtedy obydwie utoniemy”.

Bayushi niecierpliwie skinął głową.

- Tak, tak. Słyszałem już tę opowieść.

Shinsei ponownie uniósł brwi.

- Jesteś pewien?

Odczekał chwilę, wciąż podziwiając zawody i mówił dalej.

- Żaba dostrzegła mądrość w słowach skorpiona, więc pozwoliła mu wspiąć się na swój grzbiet, a gdy znaleźli się na środku rzeki, poczuła, jak jego żądło zagłębia się w jej skórę...

- Tak, tak! Znam tę opowieść - wykrzyknął Bayushi.

Shinsei oderwał wreszcie wzrok od zawodów i spojrzał mu prosto w oczy.

Bayushi zamilkł.

- Przepraszam, Mały Mistrzu. Proszę, kontynuuj.

Shinsei odwrócił się z powrotem do zawodników.

- Żaba poczuła, jak trucizna dociera do jej serca. Śmierć była już blisko. Oboje zaczęli tonąć w zimnej wodzie.

Shinsei zamilkł na chwilę, lecz Bayushi milczał.

- Zanim zamknęły się za nią fale, żaba powiedziała: „Skorpionie, teraz oboje utoniemy!”. Lecz skorpion uśmiechnął się tylko.

Shinsei obrócił się i patrząc na Bayushiego ciągnął dalej.

- „Mała żabko, ja umiem pływać”, powiedział.

Bayushi usiadł obok mnicha, a na jego twarzy malowało się zaskoczenie. Powoli uśmiechnął się.

- Rozumiem, Mały Mistrzu.

Wtem Shinsei uderzył Bayushiego w twarz laską, którą cały czas trzymał w ręce. Ze zranionych ust Skorpiona trysnęła krew.

Bayushi zerwał się na nogi i ukrył twarz w dłoniach.

- Cemu to zrobiłeś? - spytał zranionymi ustami.

- Ból to jedyna nagroda dla kłamcy. Twoje usta powiedziały mi jedno, a oczy zupełnie co innego. Mogłem nagrodzić tylko jedno, wybrałem więc kłamliwe usta.

Bayushi stał w ciszy, a jego krew kapłała na ziemię.

I powoli - z bólem - uśmiechnął się. Oderwał kawałek materiału od swojej szaty, owinał go wokół twarzy, przystąpił do zawodów... i rozmyślnie przegrał.

Wtedy wrócił do Shinsei i pokłonił mu się nisko.

Shinsei skinął głową.

- Teraz umiesz już pływać - powiedział.

LEKCJA PŁYWANIA C.D.

co innego”. Jest to jedno z ważniejszych zdań w opowieści. Bayushi zakłada maskę, by ukryć twarz, tak, że tylko oczy pozostają widoczne. Istnieje przysłowie mówiące, że „oczy są zwierciadłem duszy”. Niewątpliwie zostało ono wymyślone przez Skorpiona. Jedną z pierwszych rzeczy, których uczy się bushi tego Klanu, jest technika „kłamania oczami”.





Rozdział drugi:



Historia Skorpiona



CÓRKA BAYUSHIEGO

Nazwisko „Shosuro” jest oczywistym pseudonimem. Jest to zdrobnienie od słowa „shosuru”, które oznacza „imię”.

W opowieściach Skorpionów, Bayushi-kami często zwracał się do Gromu Skorpiona „Shosuko”, imieniem, które ojcowie nadają swoim pierworodnym córkom, oraz „Soshisa” co oznacza znajde, podz lutka.

Prawie nic nie wiadomo o „Córce Bayushiego” – nawet jej płeć jest niepewna i choć przyjmuje się, że była kobietą, Skorpiony często przedstawiają ją, tak na scenie jak w malarstwie, tak, by nie zdradzić jej płci. By uniknąć nieporozumień, w tej książce będziemy mówić o Shosuro jako o kobiecie, choć nadal nie ma jednoznacznych dowodów na to, że przydomek „Córka Bayushiego” jest słuszny.

Rozdział drugi: Historia Skorpiona

Historia Klanu Skorpiona zdaje się rozpoczynać od momentu przegranej Bayushiego w zawodach, jej prawdziwym początkiem jest jednak (nie)sławne spotkanie z pierwszym Hantei. Gdy Bayushi zgadzał się dowodzić siatką szpiegowską Cesarza, podejmował się roli, która napiętnowała go oraz jego rodzinę na zawsze. Jednakże przystał na to, rozumiejąc stanowisko brata: żadne z rodzeństwa nie nadawało się do tego zadania, a ktoś musiał je wykonać.

I tak nazwisko Bayushi zaczęło cieszyć się w Rokuganie ponurą sławą. Inne rodziny Klanu Skorpiona również miały okryć się hańbą. Shosuro, Soshi i Yogo po kolei przystawali do Bayushiego, tym samym skazując się na wieczne zniesławienie. Opowieści, w których pierwszy Skorpion spotyka każde z nich, wiernie oddają charaktery tych ludzi – dzięki temu opisy pochodzenia rodzin oraz zmian jakie zaszły w tych rodzinach przez tysiąc lat pokoju, zyskują szerszą perspektywę.

Badanie historii Skorpionów nie jest rzeczą łatwą. Można powiedzieć, że powszechnie znana historia Klanu Skorpiona jest rokugańskim odpowiednikiem „miejskich legend” i plotek. Słynni historycy Lwa akceptują wyłącznie tę część dziejów, która działa się jawnie, niesamowite opowieści o ninja, truciznach, magii cienia i konspiracjach, które składają się na obraz Klanu Skorpiona, są więc powszechnie uważane za chłopskie przesady.

Dokładnie tak, jak chcą Skorpiony.

W przeciwieństwie do Smoków, Skorpiony wykorzystują każdą okazję, by dbać o swój starannie budowany wizerunek. Ten obraz ma jednak mało wspólnego z prawdą.

By odkryć naturę Klanu Skorpiona, musimy najpierw odbyć podróż w przeszłość i przyjrzeć

się wydarzeniom, które go ukształtowały.

SHOSURO

Bayushi przemierzał Rokugan, w pancerzu i z mieczem u boku, by znaleźć sprzymierzeńców, którzy pomogą wypełnić powierzone mu zadanie. Jechał zatem przez kraj, zatrzymując się w miastach i miasteczkach aby szukać godnych towarzyszy.

Gdy wjeżdżał do jednego z nich, zauważył go jasnooki chłopiec, stojący na poboczu drogi. Kieszenie pełne miał świecidełek, a dłonie zręczne i gotowe czynić magiczne sztuczki. Podbiegł do jadącego konno samuraja, wołając:

- Samuraju! Samuraju! Zabierz mnie ze sobą!

Entuzjazm chłopca wywołał uśmiech na twarzy Bayushiego.

- Przecież nawet nie wiesz, dokąd zmierzam – odpowiedział.

- To nie ma znaczenia! Zabierz mnie ze sobą! Chcę zostać samurajem!

Bayushi uśmiechnął się, ale pokręcił głową.

- Nie szukam ludzi honorowych, mały. Szukam ludzi przebiegłych.

Młodziak wyprostował się dumnie.

- Jestem przebiegły.

Bayushi zaczął się irytować.

- Nie mam czasu na głupstwa, chłopcze. Powiedz mi lepiej, gdzie znajdę miejsce, w którym



mógłbym przenocować.

Blask w oczach chłopca wyraźnie przygasł.
- Dobrze - powiedział głosem zdradzającym zawód. - W mieście jest herbaciarnia. Tam możesz się zatrzymać.

Bayushi rzucił chłopcu kilka monet i ruszył w stronę miasta. Młodziak tylko spojrzął na pieniądze i pobiegł za samurajem, zostawiając złoto w pyłe drogi.

Bayushi dotarł tymczasem do herbaciarni, wykapał się, posilił i przygotował na przyjemny wieczór. *Okasan* przysłała mu piękną, „utalentowaną pod każdym względem” gejszę. Kiedy dziewczyna odsunęła drzwi do pokoju, Bayushi pomyślał, że jej uroda mogłaby być natchnieniem poetów. Gejsza ukloniła się i usiadła naprzeciw niego. Wieczór spędzili na rozmowie i śpiewie, a Bayushi po raz pierwszy od długiego czasu poczuł, że może się rozluźnić.

Gdy nadeszła późna godzina i gejsza zaczęła gasić światła, Bayushi odłożył *tanto* i przygotował na długą, pełną wrażeń noc. Nim się jednak poruszył, na jego głowę spadł bolesny ciężar. Ktoś pociągnął go za włosy, w plecy wbiło się czyjeś kolano. Skorpion poczuł na szyi zimne ostrze swojego własnego *tanto* i usłyszał cichy, znajomy głos.

- Szukałeś ludzi przebiegłych?

Wargi Bayushiego rozciągnęły się w uśmiechu.

- Ty jesteś chłopcem, którego spotkałem przy drodze, tak? Wspaniałe przebranie.

Gejsza roześmiała się.

- Kto powiedział, że to przebranie?

Gdy następnego ranka Bayushi opuścił miasto, zabrał ze sobą „Shosuro”.

ZDRAJCA

Zachodzące słońce wydłużało i pogłębiało cienie. Shugenja z Klanu Feniksa klęczał przed swoim *wakizashi* i ciężko wdychał. Zawiesił nisko głowę i oddychał głęboko. Jego oczy zaczerwieniły się od łez, przelanych za dnia, cierpienie nie mogło jednak zmienić jego postanowienia.

Feniks podniósł cicho kartkę papieru
- będą to ostatnie słowa, jakie napisze. Po chwili uniósł *wakizashi*, uwolnił ostrze z *saya* i przyłożył je do...

- Poczekaj - powiedział ktoś za jego plecami.

Shugenja odwrócił się, a jego dusza zapłonęła gniewem.

- Kto śmie...?

Z cienia wynurzyła się ciemna postać, którą shugenja znał tak dobrze.

- To ja - powiedział przybysz. - Ten, który pozwala sobie na wszystko.

- Bayushi - warknął shugenja przez zaciśnięte z gniewu zęby.

Skorpion pokizwał głową.

- Tak. Słyszałem o twoim... dylemacie, i chyba znalazłem o wiele mniej bolesne rozwiązanie.

Nagle złość shugenja ustąpiła miejsca nadziei.

- Wiesz, jak zdjąć klątwę?

Bayushi pokręcił głową.

- Nie. Nie posiadam takiej wiedzy.

Shugenja nagle zdał sobie sprawę, że stoi. Głowa znów opadła mu na piersi, nogi ugięły się pod nim. Upadł na podłogę szlochając.

- Przeklęty! - krzyknął, jakby księżyc mógł go usłyszeć. - Przeklęty na zawsze!

- By zdradzić tych, których najbardziej kochasz - dopowiedział Bayushi.

Shugenja pokizwał głową. Jego dłoń zacisnęła się na mieczu.

- Jeśli tylko...

- Jeśli tylko?

- Jeśli tylko mógłbym im...

- Mógłbyś im odplacić?

Shugenja podniósł wzrok. Pomimo ciemności, Bayushi dostrzegł w jego oczach nienawiść.

- Tak. Odplacić im. Wszystkim.

Skorpion zbliżył się do niego.

- Możemy. Razem możemy im odplacić.

Shugenja potrząsnął głową.

- Nie. To niemożliwe. Posiadam ogromną wiedzę, ale i tak nie mogę przełamać klątwy. Moim przeznaczeniem jest zdradzić tych, których kocham.

Bayushi uklęknął przed nim i położył mu dłoń na ramieniu.

- Ależ Yogo. Ty mnie nie kochasz.

- fragment „Zdrajcy” Yogo Amaido

Podczas wielkiej wojny ze swym mrocznym bratem, Dzieci Słońca i Księżycy zyskały wielu stronników pośród śmiertelnych. Jednym z nich był Yogo, shugenja, który przystał do Bayushiego. Lecz to nie Skorpion był pierwszym *kami*, któremu służył.

Na początku wojny Yogo był stronnikiem Shiby i nosił na ramieniu mon Feniksa. Był zręcznym shugenja i oddawał Klanowi Feniksa wielkie usługi. Jednak po którymś ze wspaniałych zwycięstw, Yogo został przeklęty przez



BAYUSHI GUWAHIME

Najmłodsza córka Shosuro Ideme, Guwahime była bardzo przeciętną dziewczyną. Jej ojciec rozpacział, że nigdy nie wyjdzie za mąż i że spędzi resztę życia jak mniszka. Próbował znaleźć jej męża we wszystkich Klanach, lecz za każdym razem wracała do domu.

W końcu Guwahime bez pozwolenia ojca udała się do najstarszego syna *daimyo* rodziny Bayushi. Następnego dnia, Ideme otrzymał wiadomość, że następcą tronu ożenił się z jego córką jeszcze tej samej nocy. Później ojciec Guwahime dowiedział się od damy dworu, że syn *daimyo* spytał jego córkę, jaki miałby z niej pożytek. Przez całą noc opowiadała mu, czego nauczyła się od każdego z Klanów i jak je wszystkie oszukać.

Guwahime była utalentowaną opiekunką dzieci i potrafiła przez wiele godzin opowiadać im różne historie. Jej najslynniejsze opowieści, powszechnie znane jako Bajki Guwahime, zostały opublikowane pośmiertnie przez jej syna.

Najslynniejsze historyjki znajdziesz na marginesach tej książki.



MON BAYUSHI

Monem rodziny Bayushi jest skorpion otoczony przez fale. Często towarzyszy mu znak *kanji*, oznaczający: „umiem pływać”.



maho-tsukai. Wprawdzie czarownicy Feniksa szybko zorientowali się, że *chi* shugenja plugawo mroczna magia, lecz pomimo najszczerzej chęci, nie wiedzieli o *maho* wystarczająco dużo, by złamać klątwę i zdołali ją tylko rozpoznać. Yogo miał – w kluczowym momencie swojego życia – zdradzić tych, których najbardziej kochał. Shugenja Feniksa odkryli też, że klątwa przejdzie na jego potomków i dalej, na każdego, kto nosić będzie jego imię.

Tam, gdzie Feniksy ujrzały tragedię, Bayushi dostrzegł sposobność.

Włał w serce przeklętego shugenja nadzieję, iż mógłby zostać jego wybawieniem. Przekonywał go przez wiele godzin, w końcu jednak Yogo uległ namowom i zgodził się przystać się do Bayushiego pod warunkiem, że będzie mógł zemścić się na mrocznym bogu, który żyje na pustkowiach. Bayushi przyrzekł, że spełni to żądanie.

Nie wiedział wtedy, jak prorocze okaże się to małe kłamstewko.

GROM BAYUSHIEGO

Dzieci Słońca i Księżycy stały w całkowitej ciszy, wprawione w osłupienie słowami Małego Mistrza – aż wreszcie, jedno po drugim, zgodziły się z nim. W końcu oczy wszystkich spoczęły na Bayushim. Skorpion potrząsnął głową.

- Nie – powiedział.

Shinsei zbliżył się.

- Nie ma innej możliwości – rzekł.

Dłonie Bayushiego zacisnęły się w pięści, a oczy zapłonęły gniewem. Stojący obok Akodo położył dłoń na rękojęści katany. Hida również.

Bayushi spojrział błagalnie w oczy Hantei.

- Straciłem już dość dzieci.

Doji podeszła do niego.

- Wszyscy straciliśmy dzieci, mój bracie. Nie jesteś osamotniony w cierpieniu.

Bayushi odwrócił się, a mężczyzna, stojący za plecami jego siostry, pozwolił dłoni opaść na rękojęść miecza. Bayushi skinął w jego stronę.

- Czy wystąpiłabyś swojego męża, siostrze?

Obrócił się do Akodo.

- A kogo ty byś wysłał? Może piękna Matsu powinna udać się na spotkanie z naszym bratem?

Akodo nawet się nie zawahał.

- Jeśli to uratuje Cesarstwo... pójdzie bez wątpienia.

Bayushi obrócił się do Shinsei, a jego ciałem ustrząsnął gniew.

- Nie! Musi być inne wyjście!

Mały Mistrz pokręcił głową.

- Niestety. Nie ma innej drogi.

Bayushi stał w ciszy, pośród swych braci i sióstr. Ich spojrzenia spoczywały na nim – niektóre zdumione, inne poruszone. Dwoje przepełnionych było nienawiścią.

- fragment „Dnia Gromu” Kakity Uniko

Mówi się, że Dzień Gromu był ostatnią lekcją, jakiej Shinsei udzielił Dzieciom Słońca i Księżycy – lekcją pokory i poświęcenia tego, co się kocha. Chyba nikt nie był tego świadom bardziej, niż Bayushi.

Legenda o tym, jak Skorpion odmówił wysłania jednego ze swych podwładnych, należy do najwspanialszych opowieści w historii Roku-ganu. Zainspirowała niezliczoną liczbą książek i sztuk. Można powiedzieć, że to od chwili tej „zdrady” zaczęto uważać Klan Skorpiona za złoćwinców.

Domysły dotyczące buntu Bayushiego rozwinęły się przez tysiąc lat. Wielu uczonych uważa, że jej przyczyną były liczby – bracia i siostry Bayushiego zebrali tysiące stronników, a do niego samego przystało ich niewielu, a na dodatek byli rozproszeni. Podczas wojny Skorpiony były odpowiedzialne za zwiad i szpiegowanie wroga, a choć byli sprytni i przebiegli, wielu zginęło na splugawionych ziemiach. Sprzeciw Bayushiego nie dotyczył jednak faktu, że stracił już tak wielu podwładnych, lecz tego, że nie miał już kogo poświęcić.

Podejrzewa się nawet, że *kami* nie ufał Shinsei – co pozostało zresztą wielu jego potomkom do dziś. To uczeni Klanu Skorpiona najzjadlej atakują przeciw Tao Shinsei, podważając jego autentyczność. Jak napisała Soshi Muyoko: „Jeśli Shinsei rzeczywiście miałby powiedzieć wszystko, co zawarto w Tao, nie zamilkłby do dziś”.

Lecz jeszcze bardziej znaczące, niż odmowa Bayushiego, jest to, co stało się, gdy Shinsei powołał Gromy w Krainy Cienia. Następnego dnia rano, pomimo sprzeciwu Bayushiego, Shosuro ruszyła za Małym Mistrzem, by stawić czoła Fu Lengowi. Była jedynym Gromem, który wyruszył bez pozwolenia swego *daimyo*.

Była też jedynym, który miał powrócić.

UKRYTY CIEN

Drzwi otwały się nagle i kilkudziesięciu strażników ruszyło, by bronić Cesarza. W wejściu stanęła Shosuro - z jej skóry sączył się szary dym. Na ramieniu miała czarną torbę.

Choć jej maska była w strzępach, widać było tylko niewielką część twarzy. Zmęczone oczy kobiety przebiegły po zebranych. Szepnęła tylko jedno słowo:

- Bayushi.

Skorpion ruszył ku niej niepewnie. Jego usta zadrgały. Lecz kiedy ujrzał, jak samotnie stoi pośród przerażonych strażników, rzucił się naprzód, odtrącając powstrzymujące go ręce.

Dojrawszy go, Shosuro upadła na kolana, a na jej twarzy zaświtał zmęczony uśmiech.

- Nie dotykaj jej! - wykrzyknął Shiba. - Jest skażona!

Bayushi nie wahał się. Wziął umierającą kobietę w ramiona i przyciągnął do siebie. Przez chwilę szepotali tak cicho, że ich słowa ginęły w zamieszaniu. Potem dworzanie zbliżyli się, by podsłuchać rozmowę.

- To nie ma znaczenia, malutka - mówił Bayushi. - Teraz to bez znaczenia.

Potrząsnęła głową.

- Wróciłam... Wróciłam, bo musiałam ci powiedzieć...

Uciszał ją, lecz ona nie milkła.

- Musiałam ci powiedzieć... - wyszeptala znów, tak cicho, że słyszał tylko trzymający ją w ramionach Skorpion.

Bayushi pokrzywił głowę.

- Rozumiem i przebaczam ci.

Shosuro uśmiechnęła się jeszcze raz. I wtedy jej oczy pociemniały, a ciche i nieruchome ciało opadło ciężko w ramiona Bayushiego.

W sali zapadła cisza. Jedyнным słyszalnym dźwiękiem był cichy, rytmiczny oddech Skorpiona. Nikt się nie poruszył.

W końcu Bayushi wstał, a jego oczy wciąż wpatrywały się w zwłoki, leżące na podłodze. Przemówił, nie podnosząc wzroku.

- Ciało musi zostać poświęcone, a później spalone.

Przerwał, by zaczerpnąć powietrza i mówił dalej.

- Torba - rzekł. - Torba zawiera metodę, której użyli, by uwięzić naszego brata. Obiecała Shinsei, że ją nam przyniesie.

Hantei kiwnął głową.

- W takim razie udało się jej.

- Trzeba jej strzec - stwierdził Bayushi. - Ten

obowiązek należy do mnie.

Hantei zgodził się ponownie

- To nie podlega dyskusji.

Bayushi obrócił się, podniósł torbę i odwrócił się do swoich podwładnych.

- Chodźcie, moje dzieci - powiedział. - Mamy dużo do zrobienia.

- z „Dnia Gromu” Kakity Uniko

Gdy maskę i ubrania Shosuro złożono na stosie, podpalił go młody shugenja, który stanął następnie obok Bayushiego. Później razem odeszli w stronę najwyższych gór Rokuganu, by znaleźć dogodne miejsce do obserwacji całego kraju. Tam zbudowali tajną fortecę, której strzegła magia i cienie. Shugenja zajął u boku Bayushiego miejsce Shosuro. Stał się jego doradcą i najbliższym powiernikiem.

Powiedział, że nazywa się Soshi.

Wszyscy na Cesarskim Dworze widzieli śmierć córki Bayushiego - Shosuro. Największa spośród wszystkich aktorek odeszła na zawsze.

A przynajmniej tak sądzili.

Bayushi wyniósł ciało Shosuro, by spalić je i pochować, ale ceremonia nigdy się nie odbyła. Shosuro zagrała swoją życiową rolę, przekonując całe Cesarstwo o swojej śmierci. Dokonała nawet większej sztuki, niż Bayushi - stała się tylko wspomnieniem, szeptem, ukrytym cieniem.

Po śmierci Shosuro, Soshi i Bayushi zaczęli tworzyć siatkę szpiegów i informatorów, która

DZIEDZICTWO SHOSURO

Zanim Shosuro odeszła wraz z Shinsei i innymi Gromami, przekazała tajemnice swych technik trzem uczniom. Przyjęli oni nazwisko swojej sensei i pozostali w służbie Bayushiego.

Od tego czasu „rodzina” Shosuro służy rodzinie Bayushi. Oczywiście krąży pogłoska, że najstarsza z trojga założycieli, Kinjiko, była dzieckiem Shosuro i Bayushiego-kami. Zawsze jednak powtarza się ją najcichszym szeptem... i prawdopodobnie rozpusza ją Klan Skorpiona.





KI-RIN I SKORPION

Pewnego dnia Ki-Rin dokazywała na łać. Choć wcześniej jej brat Feniks ostrzegał ją, żeby wystrzegła się Skorpiona, Ki-Rin była tak zajęta zabawą i odkrywaniem nowych rzeczy, że tylko udawała, że go słucha.

Gdy się bawiła, na pobliskim kamieniu wspieło się jakieś stworzenie. Ki-Rin ujrzała je i zapytała:

Widziałam Kwiat i widziałam Drzewo, widziałam też Konia, lecz ciebie nie znam. Kim jesteś?

Stworzenie zaś odpowiedziało:

Jestem Prawdą.

Ki-Rin uśmiechnęła się.

– Miło mi cię poznać, przyjaciółko Prawdo.

Czy widziałas gdzieś Skorpiona? Brat mówił mi, bym się go strzegła, ale nawet nie wiem jak on wygląda.

Tak, znam Skorpiona.

– odpowiedziała Prawda.

Czy możesz mi powiedzieć jak on wygląda?

– Tak. Faktycznie, może powinniśmy go poszukać. Jeśli pozwolisz

stanąć miała na straży sekretów Rokuganu.

Wraz z jednym ze swoich najlepszych uczniów, Soshi odkrył nowy sposób uprawiania magii. Zwał się „Shinobi” i polegał na wyczuwaniu, przyzwaniu i zespalaniu się z cieniem. Po kilku eksperymentach Soshi nauczył się naznaczać szpiegów Bayushiego piętnami cienia, tak, by stanowili jedno z cieniem. Sztuka Shinobi od tysiąca lat pozostaje sekretem Klanu Skorpiona – gdyby dowiedziałby się o niej Klany Kraba albo Feniksa, na pewno uznałyby ją za *maho*.

DWANAŚCIE ZWOJÓW

Gdy rozpoczęto budowę zamku, Bayushi wręczył Yogo duże pudełko.

– W środku znajdziesz swoją zemstę – powiedział.

Yogo otworzył pudełko i ujrzał w środku dwanaście Czarnych Zwojów, które Shosuro przyniosła z Krain Cienia.

– Tak, to prawda – rzekł Bayushi. – Oddaję ci Zgubę Fu Lenga.

Yogo chwycił zwoje trzęsącymi się dłońmi. Zdawał sobie sprawę, że oto trzyma w rękach klucz do najpotężniejszej magii, jaką widział świat.

– Ale czemu ja?

– Ponieważ twoim przeznaczeniem jest zdradzić Shibę, nie mnie. Dlatego ci ufam.

– fragment „Zdrajcy” Yogo Amaido

Od tamtej pory obowiązkiem rodziny Yogo jest ochrona Czarnych Zwojów. W ciągu tysiąca lat niejeden *tsukai* próbował poznać ich tajemnice, lecz żaden ich nie odnalazł.

Tylko jeden człowiek zna lokalizację wszystkich dwunastu zwojów – *daimyo* Klanu Skorpiona. Ukryte są w różnych miejscach, a każdy ze strażników zna położenie tylko tego zwoju, którego pilnuje.

TRUPA AKTORSKA SHOSURO

Gdy Soshi pracowali nad magią cienia, uczniowie Shosuro doskonalili umiejętności, które przekazała im *sensei*. Shosuro uczyła podstaw aktorstwa – makijażu (przebrania), sztuki zmieniania głosu (naśladowania), stosowania kostiumów (kamouflażu), właściwego poruszania się (skradania), charakteryzacji (podsywania się) oraz wykorzystania rekwizytów (lin, narzędzi do wspinaczki i innych).

Uczyli się zatem sztuki podstępów, a jeden z nauczycieli, Shosuro Furuyari, postanowił tymczasem sprawdzić swoje własne teorie i techniki. Razem z uczniami założył trupę aktorską, po czym wyruszył by grać przed naczelnikami wiosek i pomniejszych namiestnikami.

Sława trupy rosła, zmieniała się zatem i publiczność. Po kilku latach aktorzy zaczęli występować przed głowami najbardziej poważanych rodów Rokuganu, wystawiając najzabawniejsze komedie i najczarniejsze tragedie. Podczas wizyt na dworach nie skąpiono im gościnnosci... i była to okazja, której Furuyari nie mógł zmarnować.

Gdy aktorzy przybywali w mury Zamku Hiruma, Daidoji czy Shiba, zbierali informacje o ich mieszkańcach i fortyfikacjach. Przekupywali służbę, zapamiętywali drogi ucieczki i opłacali donosicieli, gotowych zdradzić swoich panów.

Przez trzydzieści siedem lat Furuyari był najcenniejszym narzędziem Skorpiona – jednak w końcu jego wiek zaczął dawać znać o sobie i siły coraz częściej go zawodziły. Po raz ostatni wystąpił dla samego Cesarza. Umarł zaledwie kilka godzin później.

Pomimo śmierci mistrza, grupa nie zaprzestała działalności. Uczniowie Furuyariego założyli szkołę, nazwaną na cześć ich trupy aktorskiej. „Wachlarz z Kości Słoniowej” wciąż funkcjonuje i przemierza Rokugan, dostarczając możliwym rozrywki.

Wydarzenia

Historia Rokuganu obfituje w wiele doniosłych zdarzeń, które miały głęboki wpływ na strukturę i obowiązki Klanu Skorpiona. Oczywiście niektórych z tych wydarzeń nie można w żaden sposób powiązać ze Skorpionami – co świadczy wyłącznie o ich wielkiej dyskrekcji w wypełnianiu obowiązków.

TOGASHI

Samuraj zapadł w sen dokładnie na czas. Pocałowała go delikatnie w czoło. Wciągnęła kimono przez głowę i cicho przeszła przez pokój. Podeszła do cienkiej ściany, która odgradzała jej pokój od pomieszczenia, w którym Yokuni zgodził się spotkać z jej mężem. Cienki papier nie tłumił słów, tylko je zniekształcał. To nie miało znaczenia.

(C.D. na stronie 27)

Przyzwyczała się słuchać niezrozumiałych rozmów.

Uklękła blisko ściany, tak cicho, jak tylko mogła.

- Znam prawdę – zabrzmiał głos Shoju.

- Ale nie całą – odpowiedział Yokuni.

- Chcę wiedzieć.

- Co dokładnie?

- Wszystko.

Usłyszała westchnienie Yokuniego

- Dobrze więc. Ja widziałem te wydarzenia tak. Chcesz znać opowieść...

- Znam historię, Smoku – słyszała szelest kimonu męża, gdy ten się pochylał. – Chcę wiedzieć, jak się skończy.

I wtedy mogłaby przysiąc, że usłyszała jak Smok się uśmiecha.

- Wiem, czego chcesz, Skorpionie. Zawsze wiedziałem. Zawsze.

Słuchając, jak Togashi się śmieje, poczuła, że wzdłuż kręgosłupa płynie jej zimny pot. Nigdy nie słyszała takiego śmiechu. Miała go usłyszeć jeszcze tylko raz, by chwilę później zobaczyć, jak Smok umiera...

Ta historia jest tajemnicą, którą zna wyłącznie pięć osób. Pierwszą jest ojciec. Drugą syn. Trzecia to duch matki, nawiedzający zbocza gór. Czwartą jest *daimyo* Skorpiona, piątą jego żona.

Rozpoczęła się ona w dwieście lat po zakończeniu wojny z Mrocznym Bogiem, kiedy *daimyo* Skorpiona wysłał córkę do zamku rodziny Togashi, by wykraść jej sekrety. Wykonała swoje zadanie doskonale, odkrywając największą tajemnicę Klanu Smoka. Zapłaciła za to wysoką cenę.

Córka Pana Bayushi Oshiso, Kuninoko, była jedną z najlepiej wyszkolonych i najbardziej utalentowanych uczennic szkoły Shosuro. Jej zadaniem było wnikać do zamku Togashi i dowiedzieć się, czego tylko zdoła. Niestety, udało jej się – ściągnęła jednak na siebie uwagę *daimyo* Smoków, Togashi Kuzejiro. Zdobyła zatem jego zaufanie oraz miłość i, co niezwykle, sama obdarzyła go uczuciem. Owocem ich miłości było dziecko... oraz możliwość włączenia niebezpiecznej prawdy do kolekcji sekretów Skorpiona.

Kuninoko powróciła do ojca. Wyjaśniła mu tylko, że jest w ciąży i że musi wrócić do prowincji Smoka. Oshiso zażądał, by zdradziła mu imię kochanka – ona zaś odpowiedziała, że był

to sam Togashi, który od dwustu lat ukrywa się pod różnymi imionami. Później opuściła ziemie ojca, by nigdy już nie powrócić.

Oshiso wysyłał w góry Smoka wielu szpiegów, by odszukali i sprowadzili jego córkę z powrotem. Żaden nigdy nie powrócił.

Od tego czasu Klan Skorpiona obrał sobie za cel odkrycie przeznaczenia dziecka, które urodziła Kuninoko. Dopiero niedawno namiestnik Skorpiona potwierdził to, co podejrzewano od setek lat. Podszyl się pod mnicha *shintao* i zdołał ujrzeć stworzenie, będące pół-człowiekiem, pół-smokiem. Często przybywało ono do klasztoru, by medytować i bawić w towarzystwie mnichów. Później dowiedział się, że gdy istota opuszcza klasztor, odchodzi zwykle w stronę ziem Smoka.

Jakiś czas później Bayushi Shoju wyruszył na Wielki Mur Północy, by spotkać się z istotą zwaną Togashim. Spędzili wiele dni na długich, szeptanych rozmowach, podczas których Bayushi Shoju wiele się dowiedział. Usłyszał też, że każdy z jego poprzedników również przybywał do Togashiego, by dowiedzieć się, co ukrywa.

- Zdradzę ci teraz tajemnice – mówił Smok – tak jak zdradzałem je wszystkim Skorpionom. Pamiętaj jednak, że poznasz jedynie te sekrety, które ja pozwolę ci poznać.

NINJA

Śmierć Bayushi Aramoro (podręcznik podstawowy, str. 188) należy do wydarzeń, które budzą wielkie wątpliwości historyków i uczonych, szczególnie jeśli zainteresowani są odkryciem „prawdy”, ukrytej za fasadą mitu o ninja.

A jest ona o wiele bardziej skomplikowana, niż ktokolwiek mógłby przypuszczać. Śmierć Aramoro przekonała Skorpiony, że zawiłe kłamstwo było niezbędne, by utrzymać efektywność siatki szpiegowskiej. W końcu jeśli wiedziałyby o niej cały Rokugan, jaki byłby z niej pożytek?

Bayushi Haijoki, *daimyo* Klanu, rozważał ten problem i wymyślił rozwiązanie. Rozmówił się z głowami pozostałych rodzin i stworzył nową konspirację, fałszywą i oddzieloną od Klanu, by odwracała uwagę od władców tajemnic.

Haijoki powierzył ten projekt Shosuro Nodage, który należał podówczas do najzdolniejszych Shosuro i pałał żądzą sukcesu. Z jego rozkazu agenci zaczęli rozprzestrzeniać plotki o radykalnym odłamie siatki szpiegowskiej,



KI-RIN I SKORPION (CD.)

mi usiąść na twym grzbiecie, będziemy poruszać się o wiele szybciej, niż gdybyśmy obie musiały iść.

- Dobry pomysł!

- odpowiedziała Ki-Rin

- Wejdz na mój grzbiet i ruszajmy.

Prawda wspięła się na grzbiet Ki-Rin i razem ruszyły szukać Skorpiona.

- Więc, - zapytała Ki-Rin

- jak wygląda Skorpion?

- Ma parę ostrych szczyptec - powiedziała Prawda.

Ki-Rin spojrzała na dwoje ostrych szczyptec Prawdy i odpowiedziała.

- Tak, rozumiem.

- Ma też wiele nóg.

Ki-Rin spojrzała na wiele nóg Prawdy

i odpowiedziała.

- Tak, rozumiem.

- Ma też ogon, pełen śmiertelnej trucizny.

Ki-Rin spojrzała na ogon Prawdy

i powiedziała.

- Hej, Prawdo. On wygląda zupełnie jak ty! Prawda uśmiechnęła się i odpowiedziała.

- Tak, dokładnie tak.

Ki-Rin roześmiała się.

- Miałam więc szczęście, że najpierw spotkałam ciebie!

Skorpion pokiwał głową.

- Tak, to prawda.

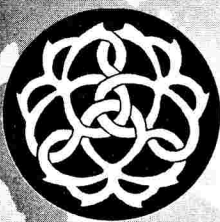
I Ki-Rin nie miała już nic do dodania.



MON SHOSURO

Monem rodziny Shosuro jest niekończąca się pętla splecionego bluszczu.

To wieczny labirynt, układanka, która nigdy nie zostanie rozwiązana.



nazywającym siebie „ninja”. Skorpiony powtarzały plotkę o zabójcach z cienia szeptem na tyle teatralnym, że rozeszła się bardzo szybko.

Według pogłosek, duch Aramoro nawiedził pewną grupę szpiegów Skorpiona, namawiając ich, by go pomścili. Szpiedzy wykonali rozkaz swego zmarłego mistrza – upozorowali swoją śmierć (z szacunku dla nieżyjącego *sensei*) i użyli zakazanej magii, by przekształcić się w żyjące cienie.

„Wojownicy cienia” ruszyli potem, by dopełnić zemsty na sprzymierzeńcach Szmaragdowego Czempiona i wszystkich osobach, które przyczyniły się do upadku ich mistrza. Jeden po drugim, samuraje odpowiedzialni za śmierć Bayushiego Aramoro mordowani byli w okrutny i przerażający sposób. Mało tego – nie odnaleziono żadnych śladów zabójcy. Taka sytuacja sprzyjała twierdzeniom Skorpionów o niezależnej grupie wojowników cienia, szukających zemsty.

Niedługo po upowszechnieniu mitu początkujący szpiedzy Shosuro zaczęli ubierać się na czarno i zasłaniać twarze kapturami, by prowokować dochodzące z każdego zakątka Cesarstwa wieści o pojawieniu się ninja. Widmowi zabójcy przestali być jedynie mitem – zaczęli służyć do odwracania uwagi zabobonnych. Gdy ubrany na czarno „ninja” skakał po dachach, desperacko próbując pozostać niezauważonym, dyskretny Shosuro mógł skradać się wśród cieni i spokojnie wypełniać swoje zadania.

Mit rozkwitał w pełnej krasie, a tajemnicze cienie pojawiały się w wielu miejscach – choć nie zawsze stał za tym Klan Skorpiona. Bo przecież opowieści o ninja skłoniły wielu ambitnych samurajów do nikczemnych czynów, które łatwo było zwalić na zabójców w czerni. O tajemniczych wojownikach mówiono, że są stworzeni z cienia, mogą znikać wprost sprzed oczu, wspinać się na pionowe ściany i używają nieznaną wcześniej formy *maho*. I gdy cały Rokugan niepokoiła groźba ninja, szpiedzy Shosuro spokojnie robili swoje.

NAJGŁĘBSZE CIEŃ

Od ośmiuset lat Skorpion podtrzymywał mit ninja – jednak tylko kilka osób zbliżyło się do prawdy na tyle, by zdać sobie sprawę, co się faktycznie dzieje. Wtedy było już zbyt późno – ginęli z rąk prawdziwych ninja.

Dlatego dopiero niedawno uwagę Klanu Skorpiona przyciągnęły odkrycia pewnego na-

miestnika, nazwiskiem Kitsuki Kaagi. Za wszelką cenę usiłował on ujawnić spisek ninja i dzięki tej obsesji dotarł tak blisko prawdy, jak nikt przed nim. Niestety, zniknął bez śladu, zanim Skorpiony zdołały dowiedzieć się, co odkrył.



Dziennik Kaagiego spoczywa teraz bezpiecznie w rękach *daimyo* rodziny Kitsuki. Yasu nie pozwala nikomu go oglądać. Krążą pogłoski, że książka jest zaczarowana i tylko Kitsuki mogą ją odczytać. Inni mówią, że Kaagi dotarł do tajemnic, których nie znają nawet Skorpiony.

Niekiedy twierdzi się też, że ninja nie są wymysłem, lecz faktem. Wiele opowieści – uzyskanych z pewnych źródeł – mówi, że używają oni magii, której nie spotyka się nawet w Krainach

Cienia. Podobno widziano też, jak stapiają się z cieniami, znikają w ciemności a nawet zmieniają kształty. Oczywiście, wielu Shosuro reaguje na takie „plotki” sardonicznym śmiechem... choć z drugiej strony, wciąż istnieje dziennik Kaagiego.

Jeden ze szpiegów Bayushi zdołał uzyskać dostęp do książki i odczytał jej „przeklęte” strony. Powrócił miesiąc później i zaatakował *daimyo* Shosuro. Wbijając mu sztylet w brzuch krzyczał, że nie jest on człowiekiem. Shosuro jakoś przeżył ten atak, zaś szalonego Bayushi osądzono i ścięto.

IUCHIBAN

Więcej informacji o Grobowcu Iuchibana znajdziesz w „Drodze Kraba”.

Żadne inne zdarzenie w historii Rokuganu nie miało takiego wpływu na jego politykę i kulturę, jak bunt czarnoksiężnika zwanego Iuchibanem. Wystarczy wymienić jego imię, by najśmielszego Kraba przeszył dreszcz. Swoją złą sławą czarnoksiężnik prawie dorównuje Upadłemu Bratu. Historia Iuchibana jest jednak historią trzech osób – i trzeba zaznaczyć, że bardzo niewielu ludzi zna ją w postaci, którą przedstawiono poniżej, bo choć oficjalna wersja zawiera wiele faktów historycznych, składa się również półprawd i kłamstewek. Wszystko zaczyna się około dziewięciu stuleci temu od pewnego shugenja na ziemiach Kraba, a kończy jednym z najszybszych i najniebezpieczniejszych zarazem sojuszy w Rokuganie.

Shugenja nazywał się Kuni Nakanu, jego imienia nie znajdziecie jednak w żadnej księdze Klanu Kraba. Jako jeden pierwszych zaobserwował on, że skaza Krainy Cienia dziwnie wpływa na ciała, reanimując je. Dwa lata poświęcił Nakanu badaniu tego zjawiska, kolejne dwa zajęła mu nauka skupiania mrocznej energii podczas rzucania zaklęcia. Miał bardzo proste usprawiedliwienie – chciał ożywić zmarłych, zanim uczyli to Krainy Cienia, i wysłać ich przeciw armiom Mrocznego Boga. Jego historia skończyła się tragicznie – po pięciu latach badań popełnił błąd podczas rzucania zaklęcia i przypadkowo ożywił równocześnie siedemnaście ciał. A że nie mógł ich wszystkich kontrolować, został zjedzony żywcem przez powołane za jego sprawą do życia, gnijące stwory.

Sądzono, że dziennik badań Nakanu zaginął, po kilkuset latach trafił jednak do rąk

człowieka, którego później zwano Iuchibanem (co znaczy „piewca krwi”). Odpowiedź na pytanie, kim był naprawdę, jest ściśle strzeżona, a w archiwach Klanu Skorpiona znajdują się trzy zwoje, opisujące trzy różne wersje jego historii. Według pierwszego z nich Iuchiban był ogrodnikiem w Otosan Uchi, drugi opisuje go jako upadłego Mistrza Pustki, z trzeciego zaś wynika, że był członkiem zagubionego plemienia Jednorożca, które przybyło z gór, niosąc tajemnice i obcą magię. Każda wersja może być prawdziwa.

W każdym razie, zdobywszy zakazaną wiedzę Iuchiban zwrócił się o pomoc do shugenja Żurawia, Asashina Yajindena. Był on utalentowanym twórcą artefaktów, który sporządził niesławne, zaklęte, porcelanowe maski, użyte do utworzenia posłusznej armii umarłych. Dwaj czarownicy stworzyli też cztery „ostrza Iuchibana”, przeklęte miecze, wykute z dusz czterech honorowych samurajów. Każde z nich było zaprzeczeniem samurajskich cnót. Zanim wykryto spisek, czarnoksiężnik wykorzystał je, by potajemnie doprowadzić do upadku trzech *daimyo* Wielkich Klanów.

Zdradę Iuchibana wykryto przypadkowo, na skutek zbiegu okoliczności, i gdyby nie sprzeczka między namiestnikami Lwa i Skorpiona, jego intryga mogłaby się powieść. Lecz – dzięki niech będą Fortunom – dwaj skłóceni namiestnicy natknęli się na jego tajemną twierdzę w samym sercu Otosan Uchi.

Gdy odkryto knowania Iuchibana, jego intryga legła w gruzach.

Wszystkie Klany połączyły siły, by stawić mu czoła – i nawet on nie zdołał się im oprzeć. Czarnoksiężnik został pojmany, wtedy jednak okazało się, że i tak zdołał pomieszać Klanom szyki. Używając magii, której nie rozumiały nawet Feniksy, Iuchiban zdołał wyjąć swoje serce i umieścić je gdzieś w ukryciu, co uczyniło go właściwie nieśmiertelnym.

Zakuto go zatem jadeitowe łańcuchy i kajdany, a shugenja z Wielkich Klanów radzili, co z nim zrobić. W końcu, po trzech nocach gorączkowych kłótni, zdecydowano, że wznieiony zostanie kunsztownie opracowany grobowiec. Ponieważ wielu stronników Iuchibana zdołało uciec z pola bitwy, budowla musi nie tylko nie tylko uwięzić jego samego wewnątrz, ale i nie dopuścić doń wiernych sług.

Co ważniejsze, budowniczy grobowca nie mógł poznać dokładnego położenia swojego



MON SOSHI

Monem rodziny Soshi jest skorpion, trzymający w szczypcach sieć.





LEW I SKORPION

Pewnego razu Lew odpoczywał na słonecznej polanie. Wtedy przyszedł do niego Skorpion i powiedział:

- Lwie, jesteś taki duży. Przypuszczam, że jesteś największym stworzeniem na Ziemi.

Lew odparł:

- Tak. Wydaje mi się, że jestem.

- Musisz być też najodważniejszy i najsilniejszy.

- Tak mówią

- odpowiedział Lew.

- Moją jedyną bronią jest zatruty ogon.

- stwierdził Skorpion.

- I przypuszczam, że rozgniółbyś mnie, zanim zdołałbym cię choć raz ukłuć.

- Mogłbym, bez wysiłku

- odpowiedział Lew

- podnosząc się i przeciągając.

- Właściwie, gdybym cię ukłuł, wątpię, czy byś to w ogóle poczuł.

Lew spojrzał na małego Skorpiona z ciekawością.

- Możliwe. Lecz myślę,

że rozgniotę cię teraz, malutki, i nigdy nie będziesz miał okazji się przekonać.

- Och. Ależ wielki Lwie

- odpowiedział Skorpion uśmiechając się.

- Ukłułem cię przecież pięć minut temu.

I Lew nie miał już nic do dodania.

dzieła. Zbudowano więc trzy identyczne budowle, z których dwie były fałszywe. *Daimyo* Skorpiona pozwolił, by informacje o położeniu dwóch fałszywych grobowców „przeciekły” do Piewców Krwi, sprowadzając tym samym na wielu z nich straszliwy koniec.

Jak odnotowali historycy Kraba i Lwa, po zakończeniu pracy, twórca grobowca wszedł do niego, uruchamiając za sobą wszystkie pułapki. Szlachetna była więc śmierć Kaiu Ginezy. Prawda jest jednak bardziej ponura – kiedy praca Ginezy została zakończona, on sam został porwany i zamordowany przez szpiegów Klanu Skorpiona, by zyskać pewność, że nigdy nie wyjawy nikomu tajemnic grobowca.

Kiedy *daimyo* Kraba zapytał *daimyo* Skorpiona o los swojego inżyniera, ten odparł:

- Wszedł do grobowca, by uaktywnić pułapki. Nigdy nie powróci.

Krab wiedział bardzo dobrze, że inżynier zaplanowałby to lepiej i nie poświęcał się w ten sposób.

Spojrzał więc na Skorpiona i powiedział:

- Zapamiętamy jego poświęcenie.

Skorpion przytaknął i nikt już nie poruszył tego tematu.

POWRÓT PIEWCY KRWI

Sto pięćdziesiąt lat później, gdy Iuchiban uciekł ze swego więzienia, Klany zjednoczyły się, by po raz kolejny się z nim zmierzyć. Jednak tym razem nawet ich połączone siły mogły okazać się za małe.

Ponieważ serce Iuchibana nigdy nie zostało odnalezione, mógł on oddzielać swoją duszę od powłoki cielesnej i opanowywać ciała innych. Przez 150 lat, gdy Klany sądziły, że zamknięty jest w grobowcu, czarnoksiężnik podróżował po Rokuganie, zbierając materiały i środki, by wyrzucić zemstę. Przez cały ten czas przebywał pośród szlachty i chłopstwa Rokuganu, niezauważony. Zgubiła go jednak pycha.

Przebywając na ziemiach Smoka, Iuchiban spróbował osiąść ciało *ise zumi* i poniósł porażkę. Ta próba wyczerpała wytatuowanego, który od tej chwili wyczuwał obecność czarnoksiężnika. Namiestnicy Smoka i Skorpiona połączyli siły, by wysledzić czarownika. Początkowo mieli nadzieję, że utrzymają w tajemnicy fakt jego ucieczki, pasmo porażek zmusiło ich jednak, by prosić o pomoc Feniksa oraz Kraba, a wkrótce potem inne Klany.

W końcu Iuchiban został złapany - zmuszono go do wejścia w ciało *ise zumi*. Jego grobowiec przebudowano – tym razem pracowali przy nim shugenja Feniksa, Kraba i Skorpiona, a potem raz jeszcze uwięziono w nim czarnoksiężnika. Wraz z nim zamknięto w budowlu trzech shugenja, by pilnowali, aby Iuchiban już nigdy nie uciekł.

NASTĘPSTWA

Po drugim uwięzieniu Iuchibana w Klanie Kraba założono grupę Łowców Kuni, a Skorpiony podjęły własne środki ostrożności przeciw czarnej magii. Shugenja rodziny Yogo dostali rozkaz, by zwracać większą uwagę na działalności Piewców Krwi i wszystkich, którzy używają *maho*. Powołano i wytrenowano *kuroiban* („czarną straż”), by rozpoznawała czarną magię i opracowała metody jej zwalczania.

Pierwszym *kuroiban* został Yogo Itoju, młody uczeń shugenja Soshi, zamkniętego w grobowcu Iuchibana. Pracując według wskazówek zawartych w notatkach swojego mistrza, opracował wymyślny system zaklęć strażniczych dla obrony przed *maho*. Itoju podzielił się swoją wiedzą z Krabami, a w zamian Kuni udostępnił mu zaklęcia spętania. W ten sposób rozpoczęła się współpraca między rodzinami Kuni i Yogo.

„BY CHRONIĆ CESARZA...”

Incydent z Iuchibanem nie tylko zbliżył rodziny Kuni i Yogo, stworzył też najdziwniejszy – i najbardziej skuteczny – sojusz w historii Rokuganu. W gruncie rzeczy to wydarzenie zmieniło historię Rokuganu na wiele, niekoniecznie oczywistych, sposobów.

Kiedy Iuchiban został pojmany a jego tożsamość odkryta, Cesarz bezzwłocznie zawezwał *daimyo* rodzin Bayushi i Ikoma. Z powodów, których nie zapisano, zażądał, by przemilczeć pochodzenie czarnoksiężnika i zaciemnić szczegóły w opisie wydarzeń. Ba, nie tylko zaciemnić – zmienić, by przyszłe pokolenia nigdy nie dowiedziały się, kim był naprawdę.

Daimyo rodziny Bayushi natychmiast wezwał głowę rodu Shosuro i opowiedział mu o spotkaniu z Cesarzem. Wyjaśnił mu powody takich rozkazów. Shosuro natychmiast podjął współpracę z historykami Ikoma, by dopilnować, że rozkazy Cesarza zostaną wypełnione.

Od tego dnia Ikoma i Shosuro pracowali razem z jednego tylko powodu – by chronić Cesarza. Razem postarali się, by oficjalna

historia Rokuganu chroniła Cesarza przed niebezpieczeństwami, tak widzialnymi, jak niedostrzegalnymi. Zapisy nie wspominają więc nie tylko o prawdziwym dziedzictwie Iuchibana (jakiegokolwiek by nie było), ale też o żadnych cesarskich dziwactwach.

Historycy Lwów nie piszą o obcej flocie, którą zaproszono do portu Otosan Uchi w celach handlowych. Jednakże obca flota zaatakowała Otosan Uchi i została pokonana. Oczywiście, nie ma żadnych informacji o udziale klanu Modliszki w całym zajściu.

Nie również istnieją zapisy o niezaspokojonym apetycie Hantei XVII na młode samurajki. Nie wspomina się o pannie z Klanu Kraba, która podniosła rękę na Cesarza, o mały włos nie powodując inwazji Lwa na ziemię Kraba, którą powstrzymali dyplomaci Żurawia i Skorpiona.

Nie ma mowy o dziwnych, nocnych nawykach Hantei XIX.

Albo o tym, że XXIII Hantei nigdy się nie kąpał.

Lub też o złośliwej polityce Hantei XXV, która prawie doprowadziła do wojny między Lwem a Feniksem.

Rzeczywiście, Shosuro i Ikoma starają się, by każde wydarzenie, które mogłoby splamić honor lub podać w wątpliwość ciągłość linii Hantei, zostało wymazane z pamięci Cesarstwa. Wszyscy wiedzą przecież, że jeśli Ikoma tego nie opisali, to nigdy się to nie zdarzyło.

PIĘTNA CIENIA

Przez wiele wieków Skorpiony eksperymentowały z osobliwą magią, po raz pierwszy zastosowaną przez Soshi. Wczesne próby „piętnowania cieniem” okazały się nieudane, lecz sto lat dalszych eksperymentów zaowocowało odkryciem jedyne w swoim rodzaju typu magii, nazwanym przez Soshi „magią cienia”.

Magia cienia zapewnia Skorpionom wiele korzyści. Soshi badali czysty cień tak, jak zwykli shugenja naturę Pięciu Żywiołów, przy czym odkryli, że i on ma swoje *kami*.

Soshi „piętnują” samuraja czystym żywiołem cienia. Za pomocą niespotykanych mocy wypalają *kami* bezpośrednio na skórze, stapiając człowieka bezpośrednio z żywiołem. Proces jest długi i bolesny, ale jego efekty bardzo przyspędają się szpiegom Shosuro. Więcej informacji o piętnach znajdziesz w Dodatku Trzecim.

Bitwy

BITWA KRWAWEGO ODWROTU (750)

Na rozdrożach Rokuganu stoczono niezliczone ilości bitew – najważniejsza z punktu widzenia Skorpiona odbyła się około roku 750, gdy Klan zmagiał się z nieumarłą armią Iuchibana.

Czarnoksiężnik uwolnił się z grobowca i dołączył do armii, oczekującej na niego przy północnym krańcu Gór Zmierzchu. Wojska Iuchibana przeszły przez Puszcze Shinomen (tracąc blisko trzecią część sił), a później przez Równiny Gromu (#27). Pierwsi zauważyli je szulerzy z Ryoko Owari – Miasto Kłamstw wnet opustoszało, a jego mieszkańcy skryli się w murach Yogo Shiro. Nieumarli spustoszyli miasto i ruszyli w stronę Przełęczy Beiden.

Klan Skorpiona wysłał gońców do Lwów, informując o powrocie Iuchibana – jednak zanim Lew zebrałyby swoje wojska, nieumarli znaleźliby się już na Równinach Osari. Aby dać Prawej Ręce Cesarza niezbędny czas, Skorpiony posłały swoje armie do obrony południowej części Przełęczy Beiden. Walczyli, cofając się, przez pięć dni i wciąż czekali na posiłki z Klanu Lwa.

Kiedy ostatnie, rozbite oddziały Skorpiona przekraczały północną granicę przełęczy, usłyszały wojenne okrzyki tysięcy Lwów, ruszających do bitwy. Armia Lwa zdołała zepchnąć nieumarłych na północ, wzdłuż Drogi Słusznej Zemsty, gdzie hordy Iuchibana zostały ostatecznie zwyciężone w Bitwie nad Rzeką Snu.

BITWA NA RÓWNIŃE GROMU (554)

Dwie armie – Kraba i Skorpiona – walczyły od wielu godzin w pobliżu świątyni Osano-Wo, zmagając się o kontrolę nad żyznymi polami blisko kaplicy. Bitwa została jednak wstrzymana, gdy dowódcy ujrzeli na horyzoncie zbliżającą się potężną armię Klanu Lwa. Zarówno Krab jak i Skorpion mogli pobić Lwa w bitwie, lecz jeśli wciąż walczyliby ze sobą, Prawa Ręka Cesarza na pewno pokonałaby zwycięzcę.

Generał Skorpiona zaproponował sojusz, lecz generał Kraba nie ufał mu. Wtedy Skorpion zasugerował mniej krwawe rozwiązanie problemu.

ŻURAW I SKORPION

Kiedys, dawno temu, Żuraw i Skorpion siedzieli razem na brzegu rzeki. Żuraw powiedział: – Czy nie bawi cie sposób, w jaki Fortuny rozdzieliły pomiędzy nas swe dary?

Skorpion spojrzał na Żurawia podejrzliwie. – Co masz na myśli?

Żuraw uśmiechnął się i odpowiedział:

– Spójrz na mnie. Spójrz na moje piękne skrzydła i pióra. Mogę latać i pływać. Pięknej szyi i błyszczących oczu zazdroszczą mi wszystkie stworzenia świata.

Potem Żuraw spojrzał w dół na Skorpiona i powiedział:

– Spójrz jednak na siebie. Jedyne, co masz, to ogon.

– Ach, – odpowiedział Skorpion. – ale wszystko to oznacza tylko, że ty nie możesz nic zyskać, zaś ja nie mam nic do stracenia. Bo kiedy zestarzejesz się i stracisz wszystkie pióra, nie będziesz mógł już latać. A kiedy przytyjesz i prawie oślepniesz, nie będziesz mógł pływać. Wtedy będziesz wylizwał wszystko, co straciłeś, a ja będę mówił o tym, co zyskałem.

I Żuraw nie miał już nic do dodania.



- Będziemy rzucać kośćmi. - zaproponował
- Ten z nas, który wyrzuci wyższy wynik, zdo-
będzie pole, a jego przeciwnik wycofa wojska.

Krab zgodził się, ale pod warunkiem, że
będą rzucać jego kośćmi. Skorpion przystał na
to i rozpoczęło grę.

Krab rzucił pierwszy.

- Dwanaście! - wykrzyknął, a jego ludzie krzyk-
nęły wraz z nim. - Nie możesz przebić dwuna-
stu Skorpionie.

- Nie, - odparł Skorpion - ale mogę zremiso-
wać.

Rzucił kośćmi i wypadły dwie szóstką. Tym
razem krzyknęły Skorpiony, a ich generał
uśmiechnął się.

- Wydaje mi się, że musimy rzucać jeszcze raz.

Krab chwycił kości - przyjrzał się im by
upewnić się, że to wciąż te same - i rzucił raz
jeszcze.

- Znowu dwanaście! - wykrzyknął, gdy kości
upadły. - Fortuny życzą mi dziś wygranej!

- Możliwe - odpowiedział Skorpion - ale nie
rzuciłem jeszcze drugi raz.

Podniósł kości, pomodlił się do Bayushiego
i rzucił je na ziemię. Kiedy upadły, jedna z nich
wskazywała szóstkę, ale druga pękła w pół.

- Ha! - wykrzyknął Krab. - Przegrałeś!

- Nie - odpowiedział Skorpion, wskazując na
kości. - Na pękniętej kości wypadła szóstka

i jedyńka. Co razem daje trzynastcie. Równina
jest moja.

Krab zaklął i rozkazał swoim wojskom opu-
ścić pole bitwy. Skorpiony pokonały Lwy i zdobyły
świątynię Osano-Wo.

BITWA NA RÓWNIŃE BIAŁEGO BRZEGU (815)

Jeśli chodzi o długoterminowe planowanie,
Skorpion ustępuje chyba tylko Kolatowi. Dla-
tego właśnie tylko on jeden był bardziej od
Skorpiona niezadowolony, gdy Klan Ki-Rin, na-
zywający się teraz Klanem Jednorożca, powrócił
od strony Krain Cienia.

Mało tego - ośmusetletni szok kulturowy
oznaczał, że standardowa taktyka Skorpion-
ów okaże się nieskuteczna (nie ma sposobu,
by wprawić barbarzyńcę w zakłopotanie
w obecności całego dworu). Ówczesny *daimyo*
Skorpiona, Bayushi Ogoe uznał, że potrzeba
bardziej drastycznych środków. Przywołał swe-
go generała, Bayushi Tozasu.

- Tozasu-san - powiedział. - Chcę byś dokonał
przeglądu wojsk. Rozpoczynamy wojnę z Jed-
norożcem i życzę sobie, byś ją przegrał.

- Hai, Ogoe-sama - powiedział Tozasu. - Zgro-
madzę wojska.

Przez następne kilka tygodni propaganda
Skorpiona szła pełną parą, oskarżając tak
zwanych Jednorożców o oszustwo, mające na
celu zawłaszczenie w Cesarstwie miejsca, na-
leżnego Klanowi Ki-Rin. Barbarzyńcy nie mogą
przecież równać się z dobrze wyszkoloną armią
i jedynym powodem, dla którego udało im się
przedrzeć przez linie Kraba, był element zasko-
czenia. To oczywiste, że przybysze nie mają
w żyłach rokugańskiej krwi.

Miesiąc później armia Bayushi Tozasu
została otoczona i pobita przez kawalerię Jed-
norożca i mały kontyngent Lwa. Obserwatorzy
zarzucali generałowi całkowity brak przygo-
towania - choć wiedział o nowej, zdumiewającej
kawalerii, nie zgrupował pikinierów, by po-
wstrzymać jej szarżę. Wydał bitwę na otwar-
tym polu, gdzie został podwójnie oskrzydłony.
Nikt jednak nie mógł wypytać Tozasu o błędy
w taktyce i niedostatki waleczności, ponieważ
popęlił *seppuku* na polu bitwy, gdy klęska
jego wojsk stała się oczywista.

Gdy wiadomość o porażce dotarła do Ogoe,
wysłał on gońca z wiadomością, którą przygo-
tował już tydzień wcześniej. Posłaniec z białą
flagą dotarł do namiotów przywódcy Jednoroż-



ców, gdzie ogłosił przeprosiny Klanu Skorpiona i oficjalnie powitał Klan Ki-Rin w Rokuganie.

Co osiągnęły Skorpiony? Straciły tysiące wojowników, dobrego generała, wykorzystały kapitał polityczny bez efektów i musiały przeproszać ludzi, których znieważały od tygodni.

Z drugiej strony Jednorożce sądzą teraz, że wiedzą, czego spodziewać się po Skorpionach. Ich słowa nie liczą się na dworach, a nieudolne wojska łatwo pokonać. Oczywiście jest zatem, że Klan Skorpiona nie stanowi zagrożenia – dowiodła tego całkowita kapitulacja po bitwie.

Inne Klany również widziały, jak Skorpiony przegrywają - i to przegrywają z kretelem. Wielu ludzi żywiło urazę do Skorpionów, żałujemy jednak przegranych, nie zwycięzców. Lwy i Żurawie mogły się poczuć zadowolone – Skorpion dostał lekcję, nawet jeśli wymagało to użycia nowej taktyki.

Tak oto kosztem armii oraz trzech tygodni daremnych nacisków politycznych, Skorpion przestał być głównym zagrożeniem. Lwy i Żurawie mogły bez obaw przez jakiś czas go ignorować, koncentrując wysiłki na wyrzynaniu się nawzajem. Skorpiony mogły zaś wtopić się w cienie i... spokojnie zabrać za to, co zazwyczaj robią, gdy wiedzą, że nikt nie patrzy.

Inne Klany

Od innych Klanów odróżniają nas wyłącznie nasze maski. Bo wszyscy mieszkańcy Rokuganu noszą maskę – ale tylko my obnosimy się z nią otwarcie. Pozostali skrywają twarze za zasłoną wprawdzie niewidoczną, lecz odbierającą przy tym siłę.

KRAB

Z Krabem wiążą nas skomplikowane stosunki. Łatwo go oszukać, lecz jeśli kiedykolwiek odkryje, co zrobiłeś, zabije cię bez żalu i litości. Dlatego właśnie z Krabem grać winniśmy bardzo delikatnie. Nigdy nie może się dowiedzieć, skąd biorą się jego cierpienia i nieszczęścia.

Musimy przy tym uważać, w co z nimi gramy, ponieważ to Kraby i ich mur odgradzają nas od ziem Mrocznego Pana. Korzystaj zatem z ich słabości, lecz szanuj ich obowiązki.

Pamiętaj też – Kraby skrywają swoją nienawiść do nas za maską obowiązku. A i my robimy, czego się od nas wymaga, tak jak oni. I wła-

ściwie nasz obowiązek jest prawie identyczny z ich powinnością. Lecz oni wiedzą, gdzie znajduje się wróg. Od nas wymaga się przebiegłości, ponieważ wroga musimy dopiero odnaleźć. Kraby mają do nas żal, ponieważ znają prawdę: siłą nie można mierzyć się ze sprytem.

ŻURAW

Pod maską wyrafinowania Żuraw kryje ogromną kolekcję przywar. Ich poeci i śpiewacy sławią wielką cnotę miłości, ale czy miłość żyje w domu gejsz? Nigdy jej tam nie znalazłem. Ale to właśnie samuraje Żurawia – a nie żadnego innego Klanu – najczęściej zalecają się do gejsz... w przebraniu! Jeśli miłość jest tak szlachetną cnotą, to czemu muszą się kryć, gdy o nią walczą?

Żurawie mają do nas żal, ponieważ jesteśmy tacy, jak oni chcieliby być. Śpiewają pieśni o szlachetnych cnotach tylko dlatego, że muszą przypominać sobie samym, iż cnota jest szlachetna. A może dlatego, by przekonać o tym samych siebie?

Nigdy nie pamiętam.

SMOK

Smoki siedzą w wysokich górach. Czy wiecie co tam robią?

Chowają się.

Ich maską jest izolacja, która kryje mroczną tajemnicę. Kryje strach.

Strach przed światem. Strach przed życiem. Strach przed przeżywaniem życia. Lepiej spędzić je myśląc, niż żyjąc.

Czekają i obserwują, ponieważ boją się ryzykować. Boją się zaufać światu. Boją się, że będą musieli wybierać.

Boją się, że wybiorą źle.

LEW

Lwy są niczym. Nie mogą mnie zawstydzić. Nie mogą zagrozić mi utratą honoru. Mogą co najwyżej grozić mi śmiercią, a śmierć sprawi, że powrócę do przodków. Maską Lwa jest najcieńsza, ponieważ wykonano ją z odwagi, czyli z mokrego papieru. Kryją się pod nią dwie rzeczy: zwątpienie i strach.

Zwątpienie w swojego pana, rodzinę, a nawet w Cesarza.

Strach zaś jest najczarniejszą ze wszystkich obaw. Każdy Lew boi się mnie. Boi się, że wszystko, co mu szepcę na ucho o honorze, chwale i odwadze, to prawda.

MON YOGO

Mon rodziny Yogo to maska wykonana na kształt płonących piór, symbolizująca utraconą więź z Klanem Feniksa





SHINRIKO: MAŁE PRAWDY

Tangen napisał „Kłamstwa” z myślą o szerokiej publiczności. Jednak istnieje też inna księga Skorpionów, której Cesarz nigdy nie miał przeczytać. Na marginesach tego rozdziału znajdziesz jej fragmenty. Kiedy Tangen umarł, jego dziennik znalazła żona - potem przekazała go synowi. Na okładce Tangen napisał: „Małe Prawdy”. Były oczywistym przeciwieństwem „Kłamstw”. Stanowią kolekcję aforyzmów, która przeszła przez ręce wielu *daimyo*, a każdy z nich dołączał do niej swoje własne spostrzeżenia.

FENIKS

Zamknięte w szkołach i bibliotekach Feniksy są równie niebezpieczne, jak Lwy. Czytają i uczą się, lecz nigdy nie zdobędą wiedzy.

Noszą maskę oświecenia. Kryje ona twarz ignoranta.

Feniks przez całe życie studiuje pisma Shinsei i Żywioty, ale co robi podczas bitwy? Boi jak dziecko i chce jak najszybciej wrócić do domu. Co robi na dworze? Jaka się i wydyma wargi, mając nadzieję, że przyjęcie zaraz się skończy.

Feniksy nie mają serca, nie mają kręgosłupa, nie mają krwi. Nie ma w nich życia. Jeśli Feniks sprawia ci problemy, postaw na jego drodze ładną dziewczynę i patrz, jak zaczyna brakować mu słów.

JEDNOROŻEC

Od wielu lat obserwuję przybyszy i wciąż nie rozumiem ich do końca. Nie ukrywają swoich twarzy, lecz dumnie się z nimi obnoszą.

Lecz jest coś... coś co ukrywają. Coś, co przywieźli zza gór.

W każdym razie, Dzieci Shinjo są kuzynami Krabów. Nie grają w naszą grę, a my ich do niej nie zapraszamy. Nie są nawet pionkami - są figurami, których nikomu nie chce się ustawić na planszy.

POMNIEJSZE KLANY

Nie mają dla nas znaczenia. Są nawet mniej ważne, niż Jednorożce. Jeśli mają coś, czego chcemy, przekonujemy Lwa, by je zgniótł.

Kłamstwa

Traktat autorstwa Bayushi Tangena

Poniższe fragmenty pochodzą ze słynnej rozprawy Bayushi Tangena „Kłamstwa”, będącej polemiką ze słynnym „Dowodzeniem” Akodo. Autor nie tylko otwarcie przeciwstawia się tezom książki Akodo, lecz daje znakomity obraz „szczerości” Skorpionów.

Do mojego pana i władcy, czcigodnego Hantei Goshino.

Rok temu, wasza wysokość nakazał mi napisać rozprawę o zdradzie, obłudzie i szpiegostwie. Gdy tylko usłyszałem rozkaz, moje pióro zanurzyło się w tuszu i zaczęło przelewać wszystkie me myśli na papier. Podczas roku, który poświęciłem na wykonanie mojej pracy,

natknąłem się jednak na inne dzieło, którego treść mnie zastanowiła. Wspominam tu o nim, ponieważ zawiera ono więcej zdrady, obłudy i zwykłych kłamstw, niż zdołałbym kiedykolwiek opisać.

Jako że jestem najbardziej uniżonym sługą mojego pana, mym obowiązkiem jest ostrzec go przed wszystkimi, którzy chcieliby wprowadzić go w błąd pięknymi, lecz zdradliwymi kłamstwami. Powiadam ci, panie - jest ich wielu, a wśród nich znajdują się i tacy, którzy ośmielają się służyć ci radą.

Dopiero niedawno ujrzałem dokument, który rości sobie prawo, by radzić czytelnikowi, jak być dowódcą. Z całą pewnością mogę stwierdzić, że znalazłem w nim wyłącznie łgarstwa, półprawdy i wysane z palca brednie. Podczas pisania tej pracy podjąłem się zatem próby wykorzenienia i obnażenia wszystkich tych krętałów, by każdy mógł zobaczyć, czym są naprawdę.

Jeśli ktoś uzna me słowa za zniewagę, niech wie, że na kartach tej pracy pragnę ukazać Cesarzowi prawdziwą mądrość, obnażając błędy innych „mądrości”, oraz ukazać naturę zdrajcy, by można było wykorzystać obłudę, zanim jej chwast zdąży wydać nasienie.

Szukajcie więc winy we mnie i a nie w moich słowach.

KŁAMSTWA I PRAWDA

Akodo szeroko pisze o cnocie szczerości. „Krzywda nigdy nie zrodzi się z prawdy,” - pisze - „a kłamstwo zawsze zabija kogoś w świecie.”

Jeśli kłamstwo miałooby ocalić Cesarza, a prawda prowadziła do jego zguby, zapytałbym Lwa, co by wybrał.

Owszem, kłamstwo rzeczywiście zabija kogoś w świecie, lecz jeśli równocześnie uratowałoby Cesarza? Któż nie chciałby oddać swojego życia za Syna Niebios?

Jeśli Pan Akodo nie ma chęci, by to uczynić, z pewnością powinienem zająć jego miejsce.

O NATURZE PRZYWÓDZTWA

Niektórzy twierdzą, a mój pan mógłby dać im wiarę, że przywódca powinien być cnotliwy. Hojność rodzi pogardę. Jeśli człowiek ma wszystko, poza tronem, czego pragnie? Oczywiście tego, czego chcą wszyscy - zyskać to, czego nie posiada.

DAJ GŁUPCOM TO, CZEGO CHCĄ

Niech człowiek ambitny sam kopie swój grób.

Niech generał wynosi się nad żołnierzy, a ty patrz, jak głupota wiedzie go do zguby. Ciebie będą mieli za dobrego władcę, a on zostanie męczennikiem, którego imię przywołasz, by wzbudzić żal.

OKRUTNY, LECZ SPRAWIEDLIWY

Strach jest potężniejszy od miłości i to jego właśnie powinienesz szukać.

Panowie, których darzy się miłością, mogą zawieść. I tak jak kochanek, władca, który zawiedzie swój lud, zostanie znienawidzony.

Na pana, który budzi strach swoim skrajnym okrucieństwem, nigdy się nie narzeka. Mało tego – władca okrutny, lecz sprawiedliwy będzie zawsze obiektem podziwu.

CHŁOPI

Zawsze możesz zaufać chłopu. Wysoko urodzonemu nie.

Samuraj chce zaspokoić ambicję.

Chłop chce zaspokoić głód.

Innymi słowy, samuraj ma zdradę we krwi. Chłop pragnie tylko, by nikt go nie zdradził.

CO POWINIENESZ, A CZEGO NIE POWINIENESZ DAWAĆ

Człowiek będzie ci wdzięczny za wszystko, co mu dasz.

Będzie też wdzięczny za wszystko, czego nie wzięłeś.

Taka jest natura człowieka.

Jeśli człowiek jest ci wdzięczny za coś, czego mu nie dałeś, czy nie jest to podarunek?

A skoro to podarunek, czy nie powinien ci się jakoś wywdziżyć?

SIŁA I PODSTĘP

Akodo mówi: „Siła nie zwycięży sama. Potrzeba jej strategii”.

A ja mówię: Jeśli jesteś mądry, potrzeba ci tylko podstępu.

Jak powiedział szlachetny Akodo: „Jest czymś słusznym i właściwym używać podstępów na polu bitwy, ponieważ ratują one życie naszemu podkomendnym”.

Ja mówię tak: Jeśli ktoś użył przeciw mnie podstępu, będę uważał go za łotra i łajdaka. Nie będę przestrzegał zasad, które on ignoruje, i nie ustawię się na przegranej pozycji z powodu

„moralności”, której on nie ma.

Świat jest pełen złych ludzi, mój panie.

Odrzucając przewagę, ponieważ jest „podstępna”, nie tylko okazujesz brak szacunku wobec tych, którym rozkazujesz i przewodnisz, lecz zachowujesz się egoistycznie i samolubnie.

OBIETNICE

Nie hańbi złamanie obietnicy danej pod przymusem. Jeśli źródło przymusu nie żyje, nie ma potrzeby, jej dotrzymywać. Jeśli obietnica zostanie złamana publicznie, a ty ujawnisz źródło przymusu, będziesz uchodził za bohatera, który okazał uczciwość i odwagę, a on za tchórzliwego łotra.

WRÓG MOJEGO WROGA

Nie ma potrzeby, byś był silniejszy od swojego wroga. Musisz tylko górować nad jego nieprzyjacielem.

Jeśli moim wrogiem jest Lew, a on ma za wroga Żurawia, powinienem zniszczyć Żurawia. W ten sposób mój wróg będzie mi winien przysługę.

POGRÓŻKI

Człowiek słaby używa pogrozek. Silny ich nie potrzebuje. Jeśli zagroziś komuś siłą, a on ustąpi, zrobi to, się ciebie boi. Groźba była niepotrzebna.

Nigdy nie używaj gróźb wobec wroga. To go rozwścieczy. Człowiek, który wystraszył się gróźby, usiłuje zmazać tę plamę na honorze.

Jeśli masz dość siły, by zniszczyć wroga, zrób to.

Żywy wróg jest niebezpieczny.

Martwy wróg jest martwy.

Lepsze jest całe cmentarzysko pełne martwych nieprzyjaciół, niż tylko jeden, żywy i rozgniewany.

ŻAL

Żal nie jest cnotą.

Gdybym przestał krzywdzić mojego wroga, ponieważ sprawia mu to ból, okazałbym słabość.

On nie zrobiłby tego dla mnie. A gdyby zrobił, zniszczyłbym go dzięki jego głupocie.

CHCIWOŚĆ

Hojny władca obdarza podarkami i musi podnosić podatki, by sobie na to pozwolić.



SHINRIKO: MAŁE PRAWDY

Wrogowie, których sobie robisz, to wrogowie, których masz.

Wrogowie, którym grozisz, tworzą armie. Wrogowie, których niszczysz, tworzą groby.

Jakże łatwo sprowadzić ludzi na złą drogę i jak trudno nauczyć ich sprawiedliwości.

Bardziej obawiaj się armii owiec prowadzonej przez wilka, niż armii wilków prowadzonej przez owcę.

Wszyscy kłamią. Nawet ja.

Dowódca musi mieć dwie twarze. Dla tych, którymi dowodzi, musi być świętym. Dla jego wrogów musi być diablem. I odwrotnie.

Ludzie najmocniej trzymają się rzeczy nieznanych.

Życie nie jest sprawiedliwe. Co nie oznacza, że nie możesz wygrać.

Pamiętaj gdzie jest twój miecz. Zawsze.

Jedyne pudełko, w którym zamknąć można sekret, to trumna.

Kto mówi gniewnie, pozwala by słyszano jego gniew i puszczano mimo uszu słowa.



KRAB I SKORPION

Pewnego razu Skorpion przechadzał się po piaszczystej plaży wraz ze swoim bratem – Krabem.

- Skorpionie. Oszukałeś Lwa i Żurawia, lecz mnie nie oszukasz, gdyż chroni mnie mój pancerz. Nawet twoje żądło mnie tu nie osiągnie.

Skorpion spojrział z namysłem na pancerz Kraba po czym pokiwał głową.

- To prawda, mój przyjacielu. Lecz jakże smutne musi być dla ciebie zamknięcie w tak niewygodnym więzieniu! - Co? - zdziwił się Krab. - To nie więzienie, to mój dom.

- Oczywiście - Skorpion uśmiechnął się. - Wszyscy ci to wmawiają. Gdybyś nie był więźniem, mógłbyś zdjąć pancerz. Słyszałem, że zostałeś przeklęty, by przez resztę życia nosić na plecach swoje własne więzienie. - Mogę go zdjąć, kiedy tylko zechcę - odpowiedział Krab. Skorpion posmutniał i przytaknął. - Nie omieszkać wszystkim o tym powiedzieć.

Krab tupnął. - Mogę go zdjąć, kiedy tylko chcę!

- A czy kiedykolwiek próbowałeś? - zapytał Skorpion.

Krab stanął, ściągnął swój dom z pleców i zrzucił go na ziemię. Skorpion tylko uśmiechnął się, gdy na siebie spojrzeli.

I Krab nie miał już nic do dodania.

Chciwy władca, odwrotnie. Zagarnia ziemię i skarby kiedy tylko może - nie ma więc potrzeby przeciążania poddanych podatkami.

NIENAWIŚĆ MOJEGO WROGA

Nie boję się człowieka który nienawidzi mnie otwarcie, ponieważ nie stać go na nic więcej. Gdyby mógł mnie skrzywdzić, już by to uczynił. Żaden z moich wrogów na dworze nie jest wart uwagi. Wszyscy są słabi, więc ich słowa można zignorować.

NIGDY NIE WYJAŚNIAJ

Zawsze lepiej jest skupić się na tym, co trzeba zrobić, niż na rzeczach, które należy powiedzieć. Wyjaśnienia zawsze mogą nastąpić później - i mogą zająć wiele dni. Jeśli nie jesteś pewien, co powinieneś zrobić, twój głos się załamie. Lecz kiedy wszystko się dokona, Fortuny zawsze sprzyjać będą wyjaśnieniom.

ZABIJ MU ŻONĘ

Zabij żonę człowieka ambitnego, a jego jedynym celem stanie się zemsta, zrezygnuje więc z ambicji. Skupi się na tobie, a nie na swoim otoczeniu.

Tak zabijesz człowieka ambitnego.

Tak zabijesz każdego człowieka.

IMPULSYWNOŚĆ ZAWSZE TRIUMFUJE

Kiedy musisz prosić kogoś o przysługę, nie daj mu czasu na zastanowienie, zwłaszcza kiedy masz pewność, że rozumie, iż odmowa spowoduje twoją nieprzychylność.

Matka Słońce jest przeciw kobietą a cóż robi większe wrażenie na kobiecie, niż śmiały, impulsywny mężczyzna?

DWÓCH LUDZI NAD RZEKĄ

W środku zimy dwóch ludzi stoi po dwóch stronach rzeki.

Jeden ma hubkę a drugi krzesiwo. Żaden nie chce wejść do zimnej wody.

Jak my wszyscy.

PRAWDZIWA ZDRADA

Nigdy nie zakładaj, że ktoś jest niezdolny do zdrady. Jeśli jeden może zdradzić, to inni również. Nie musisz jednak obawiać się wszystkich. Powinieneś zwracać uwagę tylko na sprytnych, mających silną wolę i zdeterminowanych. To oni zdolni są do prawdziwej zdrady. Inni powa-

żą się tylko na zdradę zwykłą.

Słabi nie są zdolni do prawdziwej zdrady; dotyczy się to również tych, którzy mają niskie pobudki. Tylko ludzie śmiali się na nią poważają. Żaden tchórz się na nią nie zdobędzie. Słabi zawsze będą czekać, żeby ktoś inny podjął ryzyko. Taki jest świat.

Wielcy ludzie mogą używać słabych, by przelewali za nich krew. Wtedy jednak to nie oni dotykają miecza - dźierzają go ludzie przeciętni i chętni. Potrzeba wielkiej siły, by przekonać innych do podjęcia ryzyka.

Najbardziej powinieneś zatem strzec się tych, których obdarzyłeś łaską, bliskich oraz utalentowanych i odważnych. Nie obawiaj się osób, które są daleko i żywią do ciebie urazę. Żądza władzy zawsze będzie większa, niż chęć zemsty.

NIESZCZĘŚCIA CHODZĄ PARAMI

Jeśli zauważyłeś, że twój wróg popełnił rażący, katastrofalny błąd, możesz przypuszczać, że cię prowokuje. Nikt nie ogłasza swoich pomyłek publicznie.

Nigdy nie wykorzystuj okazji, którą stwarza czyjeś niepowodzenie. Nie miej pożytku z tego, czego nie można ukryć - niech to nie ma dla ciebie wartości. Czerp korzyści tylko z pomyłek, które można zataić.

WYKORZENIĘ ZDRADĘ

Jeśli podejrzewasz, że ktoś chce cię zdradzić, uczyni go jednym ze swoich przybocznych, lecz traktuj jak psa. Niedługo zaczniesz szukać towarzyszy, by spiskować przeciw tobie.

W ten sposób wykorzenia się zdradę.

EWENTUALNOŚĆ

Wielu generałów i *daimyo* spędza dni przygotowując plany, kalkulując wszystkie możliwości i przewidując rozwój wypadków. Lecz bardzo niewiele uwzględnia przypadek.

Przypadek musi być częścią planu.

Chwila nieuwagi może cię kosztować życie.

Nie trać czasu na plany. Jedyne, czego możesz być pewien, to że coś pójdzie źle.

Przygotuj się zatem na każdą ewentualność.

CI KTÓRZY MYŚLĄ, ŻE MAJĄ CZAS, DZIAŁAJĄ POWOLI

Są dwa sposoby, by ktoś podjął decyzję. Pierwszy, to dać mu dość czasu na zastanowie-

nie. Drugi, to nie dać mu ani chwili.

Posługuj się drugim sposobem.

Kiedy ludzie muszą decydować szybko, popełniają błędy. Kiedy mają czas, by pomyśleć, zastanawiają się nad szczegółami i działają spokojnie.

Dlatego mówię; zmusz ich by, podejmowali decyzje bez namysłu.

I by robili to publicznie.

CHŁOPI I ŻOŁNIERZE

Chłopi nie rozumieją, co to znaczy być żołnierzem. Nie rozumieją *bushido*. Nasza droga jest

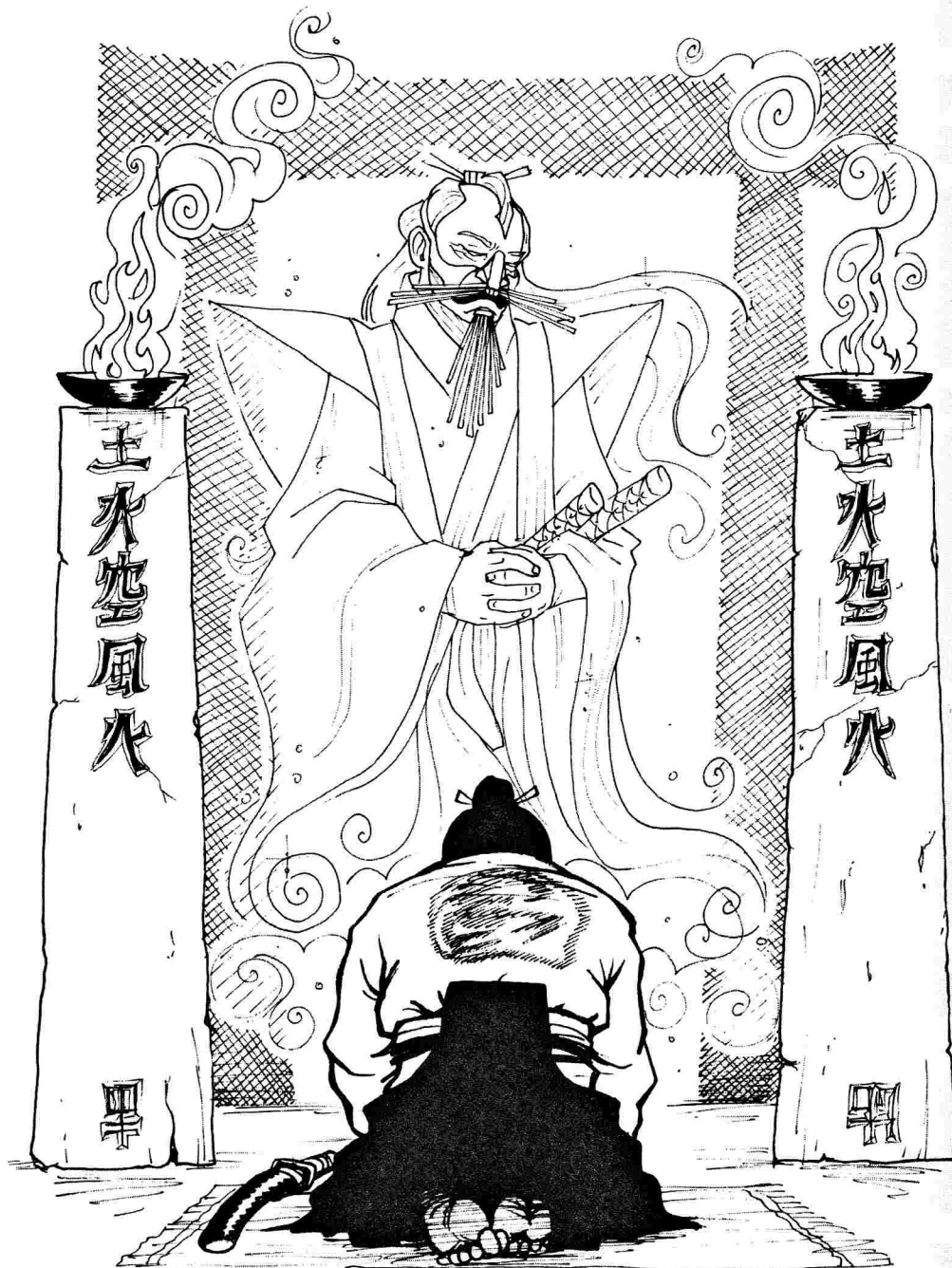
dla nich obca. Są prostymi ludźmi i nigdy nas nie rozumieją.

Alienacja wywołuje strach.

Ludzie walczą z tym, czego się boją.

Tak powstaje bunt. Nie wśród oficerów, lecz wśród rolników. Na każdych dwudziestu samurajów przypadają dwie setki chłopów.

Dwustu rozgniewanych ludzi - chłopów czy samurajów - to już armia.





Rozdział trzeci



Bohater



Rozdział trzeci: Bohater

Nowe Umiejętności

Niektóre z poniższych umiejętności znajdują się też w podręczniku podstawowym. Przedstawiamy je tutaj ponownie, szczegółowo opisując i wyjaśniając.

MATERIAŁY WYBUCHOWE (INTELEGENCJA)

Wartość tej umiejętności przedstawia stopień, w jakim postać potrafi posługiwać się małymi ilościami materiałów wybuchowych, stosowanymi w bombach dymnych, oślepiających czy cuchnących. Więcej informacji o bombach znajdziesz w dodatkach, na końcu książki. Jest to Umiejętność Bugei.

NAŚLADOWNICTWO (INTUICJA)

Postać posiadająca tę umiejętność potrafi naśladować głosy innych. Jeśli usiłujesz udawać głos kogoś, kogo słuchacz nie zna, musisz wykonać Prosty Test przeciwko jego Spostrzegawczości x 5. Jeżeli jednak zna on osobę, pod którą się podszycasz, spodziewaj się, że Mistrz Gry podniesie Poziom Trudności zależnie od stopnia ich zażyłości. Damy na to, przypadkowy znajomy zwiększy Poziom Trudności o 5, może 10 – ale jeśli zamierzasz podszyc się pod czyjąś żonę czy męża, spodziewaj się, że PT zwiększy się o co najmniej 20. Jest to Umiejętność Niegodna.

NINJUTSU

„Ninjutsu” obejmuje umiejętności niezbędne do używania przedmiotów, którymi posługują się ninja, będących jednocześnie narzędziami i bronią. Na każdym kolejnym poziomie umiejętności, zabójca uczy się używać nowego

narzędzia. Szczegółowy opis ekwipunku ninja znajdziesz w Dodatkach, na końcu książki. Jest to Umiejętność Niegodna.

TRUCIZNY (INTELEGENCJA)

Umiejętność ta daje postaci wiedzę o sposobach używania i przygotowywania jądów. Rozszerzone zasady dotyczące trucizn (początkowo zamieszczone w dodatku „Honor's Veil”, jeszcze nie wydanym w Polsce) znajdują się w Dodatku Trzecim, na końcu książki. Jest to Umiejętność Niegodna.

ZWINNE PALCE (ZRĘCZNOŚĆ)

Ta umiejętność pozwala postaci wykonywać sztuczki kuglarskie – ukrywać przedmioty w dłoniach, opróżniać cudze kieszenie i tak dalej. To Umiejętność Niegodna.

Nowe Zalety

BEZ SERCA (2 PUNKTY)

Jesteś zupełnie głuchy na próby uwiedzenia, wzbudzenia litości, współczucia, miłości czy szacunku. Gdy ktoś używa w tym celu przeciw tobie Umiejętności łączącej się z Intuicją (jak Uwodzenie, Poezja, Aktorstwo czy Szczerłość), musi wykonać dwa Podbicia.

CESARSKI ZAUSZNIK (5 PUNKTÓW)

Masz (prawie) bezpośrednie dojście do Dworu Cesarskiego, czy to z uwagi na koneksje rodzinne, podarki, wpływy polityczne i społeczne, czy przez zwyczajny szacunek. Rodzaj dojścia musi zostać jasno sprecyzowany przed rozpoczęciem gry.

Z zalety tej skorzystać możesz w dowolnym momencie, otrzymując dodatkową ilość kości (rzucanych, nie zatrzymywanych) równą swojej Intuicji, gdy „sugerujesz” coś osobie z Cesarskiego Dworu. Najlepsze jest zaś to, że, zależnie od okoliczności, nie musisz wcale przebywać wtedy na dworze, przekazując tylko informacje za pomocą łatwych do manipulowania osób trzecich.

POCIĄGAJĄCY (2 PUNKTY, I DLA POSTACI Z KLANU SKORPIONA)

Zaleta ta zdecydowanie różni się od Błogosławieństwa Benten. Kobieta (lub mężczyzna), obdarzona Zalecią Pociągającym, rzuca dodatkowymi trzema kośćmi podczas uwodzenia i gdy składa podobne, nie do końca honorowe, propozycje.

Jeśli chcesz wyposażyć swoją postać w obydwie zalety (Błogosławieństwo Benteń i Pociągający), musisz wydać dodatkowo 3 Punkty Postaci (w sumie 8 lub 7, jeśli bohater będzie Skorpionem lub Żurawiem).

PRZEBIEGŁY (3 PUNKTY)

Jesteś zwyczajnie dobry w byciu złym. Uważa się, że posiadasz wszystkie Umiejętności Niegodne na co najmniej pierwszym poziomie, nawet, jeśli ich nie wykupiłeś. Jeśli jednak chcesz podnieść poziom umiejętności, której tak naprawdę nie posiadasz, musisz najpierw wykupić jej pierwszy poziom, wydając na to punkty doświadczenia.

ŻĄDZA ZEMSTY (3 PUNKTY)

Wybierz dowolny Klan (powinien być Wielki). Z jakiegoś powodu jego członkowie wzbudzają w tobie gniew. Jeśli używasz przeciw nim jakiegś umiejętności, zatrzymujesz dodatkową kostkę. Zyskujesz też pomniejszego wroga w tym Klanie.

Nome Wady

JUNSHIN (3 PUNKTY, TYLKO SKORPIONY)

Ta wada jest szczególną odmianą Czarnej Owcy. Jesteś do bólu honorowy. Starasz się jak najdokładniej trzymać reguł *bushido*, lecz

płynąca w twoich żyłach krew Skorpiona nie chce się zgodzić z „czystym sercem”. Twoi bracia – Skorpiony nie ufają ci, a reszta Cesarstwa myśli, że to tylko kolejna maska, a w najlepszym razie uznaje cię za wybryk natury (zobacz *Junshin*, na marginesie Rozdziału pierwszego).

KŁATWA YOGO (0 PUNKTÓW)

Wszystkie postaci pochodzące z rodziny Yogo automatycznie otrzymują tę wadę.

Gdy przystępujesz do tworzenia postaci z Klanu Skorpiona, rzuć jedną kostką (przerzucając dziesiątki, jak zwykle). Jeśli wypadło co najmniej piętnaście (dziesięć i co najmniej pięć), oznacza to, że postać odziedziczyła klątwę Yogo. Kiedyś, w najważniejszym momencie życia, zdradzi osobę którą kocha najbardziej – świadomie lub nie sprawi jej ogromny ból. Im bardziej starasz się tego uniknąć, tym straszliwsza będzie twoja zdrada.

Ze względu na klątwę, członkom rodziny Yogo nie wolno zawierać małżeństw w obrębie Klanu Skorpiona. Jednak prawdziwa miłość rzadko przejmuje się zasadami, a tabu staje się często przyczyną tragedii.

NEMEZIS (5 PUNKTÓW)

Mroczne przeciwieństwo zalety Więź Karmiczna, Nemezis, wiąże cię z kimś, kto w poprzednim życiu był twoim wrogiem. Gdy z nim walczysz, nie możesz używać Punktów Pustki.





KUNI I YOGO

Choć Skorpion skrycie lekceważy Kraba a Krab otwarcie pogardza Skorpionem, pomiędzy rodzinami Yogo i Kuni istnieje pewien rodzaj cichej współpracy. Łowcy czarownic i wędrowni shugenja regularnie wymieniają się wiedzą z *kuroiban*.

Skorpionia sztuka zaklęć strażniczych (magicznych symboli, powstrzymujących ludzi i stworzenia ze skazą Krain Cienia) ma ogromną wartość dla rodziny Kuni. Analogicznie, zaklęcia wiążące (człowieka lub stworzenie ze skazą, na określonym terenie – opisane w „Drodze Kraba”) są nieocenioną pomocą dla rodziny Yogo. Zaklęcia strażnicze Yogo opisano w Dodatku III (str. 99).

Rodzina Yogo

Od tysiąca lat rodzina Yogo strzeże dwunastu Czarnych Zwojów, zguby Fu Lenga. I mimo klątwy, żaden Yogo nigdy nie zawiódł.

Korzyść: +1 do Siły Woli

SZKOŁA SHUGENJA YOGO

Korzyść: +1 do Spostrzegawczości
Shugenja z rodziny Yogo otrzymują Dodatkowe Podbicie, gdy używają zaklęć strażniczych (patrz Dodatek Trzeci).

Umiejętności: Kaligrafia, Historia, Wiedza o Krainach Cienia, Wiedza o *maho*, Medytacja, Teologia, dowolna umiejętność Godna.

Początkowe czary: Wycucie, Zespolenie, Przywołanie, 3 czary Powietrza, 2 czary Wody, 1 czar Ognia

Początkowy Honor: 1 plus 5 punktów.

Szkoła Butei (aktorstwa) Shosuro

Korzyść: +1 do Intuicji

Umiejętności: Aktorstwo, Etykieta, Fałszerstwo, Ślusarstwo, Trucizny, Uwodzenie, skradanie się lub Zwinne palce.

Początkowy honor: 1 plus 5 punktów.

TECHNIKI

Ranga 1: Skorpion ma tysiąc serc

Dzięki rygorystycznemu szkoleniu, za każdym razem, gdy aktor próbuje na kogoś wpłynąć lub kogoś przekonać, może dodać swoją Rangę do Intuicji. Ranga dodaje się do Intuicji również wtedy, kiedy ktoś inny próbuje wystawić jego szczerość na próbę.

Ranga 2: Żądło skorpiona

Aktor nauczył się, jak zabić przeciwnika jednym uderzeniem, gdy jest on nieświadom ataku. Kiedy przeciwnik jest zaskoczony lub niezdolny do obrony - innymi słowy, gdy Poziom Trudności trafienia go wynosi 5 - poziom Kręgu Pustki aktora nie ogranicza ilości podbić, jakie może on zadeklarować.

Rangi 3 do 5: Skorpion nosi tysiąc masek

Osiągnąwszy trzecią Rangę, aktor poznaje najgłębszy sekret techniki Shosuro - tak jak bushi uczą się miesiącami nowych *kata*, tak on miesiącami ćwiczy nowe tożsamości. Z każdą kolejną Rangą aktor zdobywa kolejną „tożsamość”, czyli osobowość, którą czyni częścią siebie samego.

Gdy aktor przyjmuje jedną z tożsamości, zyskuje właściwe jej Umiejętności, ale nie Techniki. Jeśli wciela się w bushi z Klanu Lwa, ma Umiejętności bushi z Klanu Lwa, jeśli zaś w gejszę, potrafi wszystko to, co w pełni wyszkolona gejsza.

Poniżej opisano kilka tożsamości, których naucza się w szkole Shosuro. Mistrz Gry może sam tworzyć kolejne archetypy, według podanych poniżej wzorów. Aktor otrzymuje umiejętności na ich początkowych poziomach i w danej chwili może używać tylko tych, które posiada ta tożsamość. Całkowite wcielenie się w inną osobę nie jest rzeczą prostą - wymaga pełnego skupienia, niczym medytacja. Dlatego właśnie, gdy aktor wciela się w jedną ze swoich „osobowości”, bardzo trudno używać mu umiejętności innych tożsamości.

Technicznie rzecz biorąc, gdy aktor chce użyć umiejętności innych, niż wyuczone przez tę osobowość (włączając w to jego własne), musi wykonać rzut na Pustkę + Medytacja o Trudności równej poziomowi umiejętności której chce użyć razy pięć. Dzieje się tak dlatego, że „wyższe” umiejętności są znacznie mocniej związane z konkretnymi tożsamościami,

stąd trudniej je przywołać. By przejść w inną „tożsamość”, aktor musi spędzić około pięciu minut w całkowitym skupieniu, wyzbywając się jednych przyzwyczajęń i przyjmując inne.

Tożsamości Shosuro

W szkole Shosuro naucza się wymienionych poniżej osobowości. Gdy aktor przyswaja nową tożsamość, otrzymuje zestaw jej umiejętności na poziomie pierwszym. Żeby podwyższyć którąś z nich, musi wydać dwukrotnie więcej Punktów Doświadczenia, niż normalnie.

BUSHI I SHUGENJA WIELKICH KLANÓW

Kiedy aktor przyjmuje tożsamość bushi, otrzymuje wszystkie jego umiejętności, ale nie Techniki. Szczególnie pewni siebie lub szaleni aktorzy mogą podszywać się pod shugenja innych Klanów, nie mogą jednak używać zaklęć.

GEISZA

- Konwersacja
- Taniec
- Etykieta
- Muzyka
- Uwodzenie
- Ceremonia parzenia herbaty

MNICH

- Shintao
- Ceremonia parzenia herbaty
- Teologia
- Walka wręcz
- Bo
- 2 umiejętności Kupieckie

CHŁOP

- Polowanie
- Wiedza: gospodarstwo
- Zielarstwo
- Wiedza: chłopskie przesady
- Nóż
- 2 umiejętności Kupieckie

KUPIEC

- Handel
- Hazard
- Prawo
- Szczerłość
- Wiedza: półświatek
- 2 umiejętności Kupieckie



Korzyść: +1 do Intuicji

Umiejętności: Dyplomacja, Etykieta, Śledztwo, Prawo, Szczerłość, Uwodzenie oraz Fałszerstwo lub Trucizny

Początkowy Honor: 1 plus 5 punktów





STOSOWANIE TECHNIK DYPLOMATÓW W GRZE

Łatwo jest zastąpić mechaniką dobre odgrywanie postaci („rzucam na Intuicję, udał mi się ją uwieść?”). Z drugiej strony, jeśli gracz odgrywa Skorpiona w każdym calu, powinien się nagrodzić go, pomijając czasem rzut kośćmi – czynnik który mógłby spowodować jego porażkę, pomimo dobrego odgrywania postaci. Techniki dyplomatów zostały zaprojektowane tak, by przełożyć dobre odgrywanie postaci na wymierne korzyści podczas testów. Zauważ, że prawie wszystkie wymagają rozmów (odgrywania postaci), żeby odnieść jakikolwiek efekt. A gdy rozmowa się już zakończy, gracz może wywołać wiele rozmaitych efektów.

TECHNIKI

Ranga 1: Słabość jest mą siłą

Szkoła dyplomatów naucza, jak wykorzystywać słabości innych dla własnych korzyści. Za każdym razem, gdy dyplomata musi wykonać test przeciwstawny w sytuacji społecznej, otrzymuje Dodatkowe Podbicie za każde 2 punkty Wad, jakie posiada przeciwnik (zaokrąglij w górę).

Ranga 2: Mielizna

Nazwa tej techniki pochodzi od powiedzenia: „Każdy człowiek jest oceanem. I nie ważne, jak głęboki, każdy ocean ma swoje mielizny.”. Po dziesięciu minutach rozmowy dyplomata może wykonać przeciwstawny test Intuicji przeciw swojemu rozmówcy, by poznać jego najniższą Cechę. Jeśli mu się powiedzie, może wydać punkt Pustki, by odkryć kolejną najniższą Cechę. Skorpion może użyć tej zdolności przeciwko jednemu rozmówcy tylko tyle razy, ile wynosi wartość jego (Skorpiona) Intuicji. Dajmy na to,

Dyplomata z Intuicją 4 i Pustką 3 wykonał pomyślnie test przeciwko Żurawiowi i odkrył, że jego najniższą Cechą jest Siła Woli. Podczas całego wieczora (spędzonego na rozmowach), Skorpion wydaje wszystkie punkty Pustki odkrywając kolejne Cechy Żurawia. Ponieważ jego intuicja wynosi 4, może poznać tylko 4 Cechy Żurawia. Gdy podniesie ją do 5, będzie mógł wrócić do rozmów z Żurawiem i odkryć jego kolejną Cechę.

Ranga 3: Tajemnice to znamiona

Nazwa tej techniki również pochodzi od przysłówia Skorpionów: „Tajemnice są jak znamiona. Im bardziej starasz się je ukryć, tym wyraźniej je widać”. Dyplomata wyczulił się na słabości przeciwnika. Po udanym przeciwstawnym teście Intuicji, może poznać Wady osoby, z którą rozmawia. Ta technika pozwala uzyskać jedynie ogólne pojęcie o Wadach przeciwnika – Skorpion może się dzięki niej dowiedzieć, że postać posiada, dajmy na to, Mroczną Tajemnicę, lecz nie stwierdzi, czego ona dotyczy.

Ranga 4: Słodkie żądło przenikliwości

Dyplomata tej Rangi potrafi nie tylko poznać słabości innych, lecz wie, jak obrócić je na swoją korzyść. Za każdą godzinę (gry) spędzoną na poznawaniu danej osoby, Skorpion otrzymuje 1 punkt zalety Szantaż, dotyczącej tej postaci (maksymalnie 5 punktów). By użyć tej Techniki, po każdej godzinie spędzonej w towarzystwie celu Dyplomata musi zdać przeciwstawny test Intuicji + Ranga przeciw Intuicji rozmówcy. 5 punktów szantażu będzie zatem wymagać pięciu testów, przeprowadzanych co godzinę. Jeśli testy się powiedą, to Skorpion dowie się rzeczy, o których – w mniemaniu jego rozmówcy – nikt nigdy nie powinien się dowiedzieć. Jeśli natomiast cel nie ma nic do ukrycia (a musiałby być świętym), Dyplomata znajdzie coś na jego bliskich. W ostateczności, Skorpion zdoła przedstawić fakty z jego życia w krzywym zwierciadle i zmienić złośliwy żywot w pasmo skandali.



Ranga 5: Żadnych masek

W końcu Skorpion staje się mistrzem manipulacji. Podczas rozmowy potrafi ukazać słabości, które dostrzegł, zdobywając w ten sposób korzyści i uprzykrzając życie innym. Rzucając publiczne oszczerstwa (i wydając punkty Pustki), Dyplomata może nadać komuś następujące wady: Zła reputacja (2 punkty Pustki), Zobowiązanie (4 punkty Pustki),

Zaprzysięgły wróg (4 punkty Pustki). Osoba ta nie uzyskuje za takie wady żadnych Punktów Postaci, nie może też pozbyć się ich, wydając punkty doświadczenia. Jest na nie skazana, póki Mistrz Gry nie uzna, że (dzięki odgrywaniu postaci) zdołała się ich jakoś pozbyć. Dyplomata może nadać jednej postaci maksymalnie tyle Wad, ile wynosi jego Ranga.



OSTRZA IUCHIBANA

Iuchiban i Yajinden stworzyli cztery miecze, które podarowane zostały czterem *daimyo* wielkich Klanów – czy raczej, w końcu trafiły w ich ręce.

Klan Skorpiona zna położenie tylko dwóch z nich. Jeden jest w rękach ronina, poszukującego zabójcy swojego pana. Ronin ten nazywa się „Ginawa” i zaczyna odkrywać rzeczy, które Skorpiony wolałyby zataić. Jest w posiadaniu „Zemsty”, mrocznej strony lojalności.

Drugie ostrze Iuchibana znajduje się w murach zamku Bayushi. W jakiś sposób dostało się w ręce *daimyo* Skorpiona 500 lat temu i w nich już pozostało. Nosi miano „Ambicji” i od 500 lat każdy *daimyo* Klanu słyszy jego syreni zew.

Tabele dziedzictwa

Wybrawszy rodzinę, gracz ma możliwość wykonania do trzech rzutów w Tabelach Dziedzictwa, by sprawdzić, jak kształtowała się historia jego rodu. Każdy rzut kosztuje jeden Punkt Postaci.

Rozpocznij od Tabeli Dziedzictwa 1, a później postępuj zgodnie ze wskazówkami. Strzeż się jednak, gdyż jedyna rzecz bardziej zabójcza od pustych obietnic Skorpionów to ich słodko-gorzkie żądła...

TABELA DZIEDZICTWA 1

Rzut Wynik

- 1-2 Haniebna przeszłość. Rzuć w Tabeli Dziedzictwa 2.
- 3-5 Zwyczajna przeszłość. Żadnych korzyści ani strat.
- 6-7 Chwałebna przeszłość. Rzuć na Tabeli Dziedzictwa 3.
- 8-10 Dwoiste dziedzictwo. Tabeli Dziedzictwa 4.

TABELA DZIEDZICTWA 3 CHWAŁEBNA PRZESZŁOŚĆ

Skorpiony wolą skrywać się za maskami. Twojemu przodkowi się nie udało, lub nie szło mu to najlepiej. Dziś ciężar jego dziedzictwa spoczął na tobie.

Rzut Wynik

- 1-2 *Junshin!* Jeden z twoich przodków postępował honorowo, a na dodatek był z tego dumny. Dziś ty musisz nieść jego dziedzictwo. Rozpoczynasz grę z Honorom równym zero i wadą *Junshin* (nie otrzymujesz za nią żadnych Punktów Postaci).
- 3-4 Głupiec! Twój przodek został oszukany. Tracisz 5 punktów Honoru, 4 punkty Chwały i 5 koku lub 2 przedmioty z wyposażenia początkowego.
- 5-6 Przeklęty! Jeden z twoich przodków w tajemnicy poślubił kogoś z rodziny Yogo. Cięży na tobie klątwa Yogo. Oczywiście twoja rodzina ukrywała to przed Klanem... jak dotąd.
- 7-8 Nemezis! Nikczemny postępek sprzed wieków kosztował twoją rodzinę życie wielu jej dzieci i choć nikt nie pamięta dziś, o co poszło, zaczynasz grę z wadą Nemezis (oczywiście nie dostajesz za nią punktów).
- 9-10 Zdrajca! Twoi rodzice lub ich rodzice zdecydowali się zeznawać przeciwko Klanowi, oddzielając się tym samym od niego. Jesteś klanowym roninem.



TABELA DZIEDZICTWA 2 HANIEBNA PRZESZŁOŚĆ

Rzut Wynik

- 1-2 Spadkobierca łotra. W twoich żyłach krąży krew przodka. Otrzymujesz za darmo dowolną zaletę (maksymalny jej koszt to 4 Punkty Postaci) i możesz wybrać sobie przodka, za którego płacisz tylko połowę Punktów Postaci. Ten wynik w tabeli możesz wykorzystać tylko jeden raz, więc jeśli znów wylosujesz Spadkobiercę łotra, traktuj to jak Zwyczajną przeszłość.
- 3-4 Miłosna intryga. Jeden z twoich przodków wpłatał się w romans. Rzuć w Tabeli Dziedzictwa 2A
- 5-6 Okropny czyn. Jeden z twoich przodków dla dobra Klanu dokonał ciężkiego wykroczenia. Rzuć w Tabeli Dziedzictwa 2B
- 7-9 Tajemnicza śmierć. Przodek zdołał wykonać ważne dla Klanu zadanie, lecz niestety zginął. Rzuć w Tabeli Dziedzictwa 2C
- 10 Głęboka tajemnica. Jeden z twoich przodków zdołał odkryć jakiś głęboko skrywany, mroczny sekret i czerpał z niego korzyści. Rzuć na Tabeli Dziedzictwa 2D

TABELA DZIEDZICTWA 4 DWOISTE DZIEDZICTWO

Rzut Wynik

- 1-2 Członkowie twojej rodziny zawsze przyciągali wzrok innych. Zyskujesz zaletę Pociągający. Oczywiście, uwaga nie zawsze jest pożądana, a niejeden samuraj gardzi pięknem. Zatrzymujesz o jedną kostkę mniej, gdy używasz Etykiety w obecności osoby, której Honor jest wyższy od twojego.
- 3-4 Twoja rodzina zawsze miała powiązania z półświatkiem. Otrzymujesz pomniejszego sojusznika w Klanie, który wybierzesz, jest on jednak powiązany ze światem przestępczym.
- 5-6 Twój bliski krewniak często znika bez wieści. Nie jesteś pewien, czym się zajmuje, kiedy jednak wraca, uczy cię dziwnych rzeczy. Otrzymujesz 2 poziomy *Ninjutsu*.
- 7-8 W młodości zostałeś porwany i napiętnowany. Od tego czasu rodzina naciskała, byś został shugenja. Niezależnie od twojego wyboru, korzystasz ze wszystkich dobrych i złych stron *kage yakin*. Otrzymujesz ponadto wadę Mroczna tajemnica (ale żadnych Punktów Postaci).
- 9-10 Odziedziczyłeś jakiś przedmiot magiczny (zapewne maskę lub część ekwipunku), nie znasz jednak jego historii ani natury. Twój krewny ostrzegł cię, byś go ukrył i nigdy, pod żadnym pozorem, nie używał.

TABELA DZIEDZICTWA 2A MIŁOSNA INTRYGA

Krok pierwszy: Rzuć dwiema kośćmi, by ustalić przynależność klanową osoby, o której względy zabiegał twój przodek.

- 01-25 Żuraw
- 26-35 Feniks
- 36-50 Smok
- 51-65 Krab
- 66-70 Jednorożec
- 71-90 Lew
- 91-00 Pomniejszy klan, wybór Mistrza Gry albo gracza

1-3 Korzystny

1 Sojusz! Zyskujesz Ważnego sojusznika w odpowiednim Klanie. Pamiętaj, że to małżeństwo nie musi być oparte na zaufaniu czy wzajemnych korzyściach. Mogło zostać wymuszone.

2 Kluczowe informacje! Przodek uzyskał informacje o rzeczach, o których nigdy nie miał się dowiedzieć. Otrzymujesz zaletę Szantaż (wobec odpowiedniego Klanu).

3 Przysługa! Członek odpowiedniego Klanu jest wdzięczny twojej rodzinie za „uprzejmość”, którą mu kiedyś okazała. Ma wobec ciebie czteropunktowe Zobowiązanie.

4-7 Godny uwagi

4 Skandal! Skomplikowana sytuacja prawie doprowadziła do konfliktu. Na szczęście twój przodek znalazł się dzięki temu w swoim żywiole i wyciągnął z tych wydarzeń korzyści. W obecności członków odpowiedniego Klanu twoja Chwała jest o 1 poziom wyższa.

5 Letni romans. Znikomy sukces. Otrzymujesz pomniejszego sojusznika w odpowiednim Klanie

6 Małżeństwo! Zawarto je z miłości – nie przynosi efektów.

7 Zimowy romans. Zamiary przodka nie powiodły się z powodu wszędobylskich plotkarzy.

8-10 Niepomysłny

8 Porażka! Twój przodek związał się na całe życie z osobą, która nie darzyła go uczuciem. Gorzki żal pozostał do dziś. Otrzymujesz wadę Nieczuły (ale nie Punkty Postaci).

9 Odkryty! Otrzymujesz wadę Zła reputacja (ale nie Punkty Postaci) i tracisz 5 punktów Honoru.

10 Role się odwróciły! Obiekt załotów był o wiele mniej naiwny, niż sądził twój przodek, a na dodatek był też bliskim znajomym Cesarza. Dziś twoja rodzina ma u niej (lub u niego) stały dług wdzięczności z woli Syna Słońca. Otrzymujesz wadę Zobowiązanie (bez Punktów Postaci) i tracisz 1 poziom Honoru.

TABELA DZIEDZICTWA 2B OKROPNY CZYN

Twój przodek wykonał dla Klanu ważne zadanie, a ty zbierasz laury za jego spryt.

Rzut Wynik

- 1-2 Przodek zamordował *daimyo* i nigdy nie został odkryty. Otrzymujesz Skradanie się lub Trucizny na 1 lub +1 (jeśli masz już tę umiejętność) oraz 5 punktów Honoru
- 3-4 Przodek porwał kogoś i otrzymał od jego rodziny okup. Nikt nigdy nie poznał jego tożsamości. Otrzymujesz 11-20 *koku* oraz 5 punktów Honoru. Jeśli jednak rodzina ofiary kiedykolwiek dowie się, kto to zrobił...
- 5-6 Przodek podszył się pod Cesarskiego Namiestnika, odkrył kilku „zdrajców” i powołał na ich stanowiska Skorpiony. Otrzymujesz 1 poziom Chwały lub zaletę Cesarski zausznik (wybór gracza) oraz 3 punkty Honoru.
- 7-8 Przodek wykonał specjalną (tajną) misję dla Szkoły Shosuro. W nagrodę został obdarowany pożadaną maską wartą 15 *koku*, którą odziedziczyłeś. Możesz zawsze rozpocząć naukę w szkole Shosuro.
- 9-10 Przodek napisał istotny traktat o filozofii Skorpioną. Otrzymujesz Przemawianie (zobacz „Droga Żurawia”) 1 lub +1 (jeśli masz już tę umiejętność), lub Gawędziarstwo, kopię tej książki i 3 punkty Honoru.



TABELA DZIEDZICZENIA 2C TAJEMNICZA ŚMIERĆ

Twój przodek zmarł w sposób godny Skorpiona. Zazwyczaj oznacza to, że umarł z dala od ludzi, zaś szczegóły jego śmierci pozostają nieznane...

Rzut Wynik

1-2 Zabity w pojedynku, toczonym, by ukryć niewygodną prawdę, odwrócić czyjąś uwagę, lub coś udowodnić.

3-5 Zabity w bitwie... (rzucić kością)

1-2 ...po tym jak „zatrzymał” noc wcześniej wrogiego generała. Otrzymujesz 4 punkty Honoru i pomniejszego wroga w odpowiednim Klanie.

3-4 ...po ukryciu przedmiotu, który był jej przyczyną. Po dziś dzień go nie odnaleziono – choć matka powtarzała ci od lat, że ma dla ciebie „specjalny podarunek”, który otrzymasz, gdy tylko zakończysz naukę (uzyskasz pierwszą Technikę).

5-6 ...po tym jak otruł chorążego wrogiej armii. Otrzymujesz 3 punkty Honoru i Trucizny na 1 (lub +1).

7-8 ...gdy udawał generała Skorpiona, w czasie, gdy prawdziwy wódz przebywał w bezpiecznym miejscu. Otrzymujesz 5 punktów Chwały, 4 punkty Honoru i Naśladownictwo 1 (lub +1).

9-10 ...walcząc w szeregach wroga, co jest oczywistym dowodem ich winy wobec niego. Otrzymujesz 2 punkty Chwały, 4 punkty Honoru i zaletę Szantaż wobec odpowiedniego Klanu.

6-9 Umarł by zachować w tajemnicy istnienie większego spisku. Otrzymujesz zaletę Przebiegły i 5 punktów Honoru.

10 *Seppuku* – by uratować honor Klanu, uchronić spisek, czy też zwrócić na coś uwagę. Odziedziczyłeś zakrwawione wakizashi, niegdyś dobrej jakości. Otrzymujesz 3 punkty Honoru.

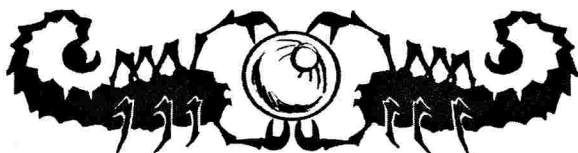


TABELA DZIEDZICTWA NR 2D GŁĘBOKIE TAJEMNICE

Twój przodek dowiedział się o czymś, co miało pozostać ukryte i obrócił to na korzyść swojej rodziny. Dziś to ty znasz tę tajemnicę.

Krok pierwszy: rzucić dwiema kośćmi, by określić którego Klanu dotyczy tajemnica odkryta przez przodka.

01-25 Żuraw

26-35 Feniks

36-50 Smok

51-65 Krab

66-70 Jednorożec

71-90 Lew

91-00 Pomniejszy klan
(wybór Mistrza Gry lub gracza)

Krok drugi: rzucić, a wynik sprawdzić poniżej.

Rzut Wynik

1-3 **Morderstwo**

Twój przodek odkrył spisek ambitnych panów. Zamordowano wówczas *daimyo*. Wiesz kto to zrobił, wiesz dlaczego i w jaki sposób. Masz dowody. Rzucić kością, a od wyrzuconej liczby odejmij 2. Otrzymany wynik to Chwała mordercy.

4-5 **Kłamstwa**

Ktoś nie mówi całej prawdy. Rodzina tajemnica spoczywa w szkatułce, zakopanej w Puszczy Shinomen. Wiesz dokładnie, gdzie ona jest, a klucz do niej wisi na twojej szyi. Nie jesteś do końca pewien, czym właściwie jest sekret, ale twój ojciec zapewniał cię, że zrozumiesz, gdy tylko otworzysz szkatułkę.

6-7 **Niebezpieczne związki**

Sekretny romans to jedno, ale sekretny ślub to już zupełnie co innego. Znasz imiona, daty, miejsca... Przechowujesz też szatę, w którą ubrany był shugenja, gdy odprawiał ceremonię... na wypadek gdyby przyszło ci kiedyś zeznawać przed obliczem Cesarza.

8-9 **Magia**

Uprawianie *maho* karane jest śmiercią... jeśli tylko zostanie odkryte. Oczywiście, nie masz zamiaru o tym nikomu mówić, dopóki *maho-tsukai* wywiązuje się z umowy.

Tabela losu Skorpiona

Każda postać z Klanu Skorpiona może wykonać jeden rzut na tych tabelach (kosztem 3 Punktów Postaci), by odkryć rolę, jaką przygotowało dla niej przeznaczenie. Rzuć jedną kością – jeśli wynik jest parzysty, wykonaj rzut na Tabeli Szczęścia. Jeśli nieparzysty, rzuć na Tabeli Pecha.

TABELA SZCZĘŚCIA

Rzut	Wynik
1	Shugenja: otrzymujesz dodatkowy czar. Inni: otrzymujesz katanę 4z2.
2	Jesteś urodzonym kłamcą. Otrzymujesz Szczerłość na poziomie 2 (lub +2).
3	Otrzymałeś w spadku kilkusetletni przedmiot (maskę, <i>tanto</i> , wachlarz).
4	Posiadasz eliksir (5 porcji), który czyni cię niewidzialnym na 2 tury.
5	Posiadasz <i>nemuranai</i> , którego rodzaj określa Mistrz Gry.
6	Potomek szlachetnego rodu. Otrzymujesz 4 punkty Chwały.
7	Ulubiony uczeń. Dodaj 3 punkty do swoich umiejętności – jedna może być wyższa niż 4.
8	Oszustwo. Rzuć dwoma kośćmi, wyższy wynik to ilość <i>koku</i> którą otrzymujesz.
9	Posiadasz ładną, choć kradzioną, biżuterię. Rzuć dwiema kośćmi, suma oczek to jej wartość w <i>koku</i> .
0	Masz znajomości (1 pomniejszy sojusznik – określ go).

TABELA PECHA

Rzut	Wynik
1	Nie masz dwóch przedmiotów z wyposażenia początkowego (wybór Mistrza Gry).
2	Kłamstwo sprawia ci trudność. Otrzymujesz Wadę Kiepski kłamca (ale nie otrzymujesz za nią Punktów Postaci). Możesz się jej pozbyć, wydając punkty doświadczenia.
3	Masz bliźniacze rodzeństwo. Jedno z was odziedziczy pokaźny majątek. Problem w tym, że nikt nie wie, które z was urodziło się pierwsze.
4	Posiadasz część skradzionego spadku (zestaw <i>shogi</i> bez jednej z części, katanę bez <i>saya</i>); twoi wrogowie mają resztę.
5	Straciłeś rodzinną maskę. Tracisz 1 poziom Honoru. Póki jej nie odzyskasz, rodzina będzie tobą gardzić.
6	Jesteś zbyt pewny siebie. Tracisz 1 poziom najwyższej umiejętności (wybierz losowo, jeśli jest więcej niż jedna).
7	Brak ci celu w życiu, a może twoja lojalność i przywiązanie do <i>bushido</i> za bardzo wchodzić sobie w drogę. Aby zdobyć kolejną Rangę, potrzebujesz o 5 punktów Prestiżu więcej, niż normalnie.
8	Przegrana w kości: tracisz 1-10 <i>koku</i> lub otrzymujesz pomniejszego wroga (egzekutor długów).
9	Mówiono ci, że ojciec znalazł cię w skrzyni, którą ukradł. Jednak tak naprawdę jesteś synem <i>daimyo</i> innego Klanu.
0	Nie masz złego losu – jeszcze. Przebiegły Mistrz Gry ma teraz twą duszę w swojej mocy.





Rozdział czwarty:



***Kto jest kim w Klanie
Skorpiona***



PRESTIŻ

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

Rozdział czwarty: Kto jest kim w Klanie Skorpiona

Rodzina Bayushi

BAYUSHI ARAMORO

ZIEMIA: 3

WODA: 3

Spostrzegawczość: 4

Ogień: 4

POWIETRZE: 5

PUSTKA: 4

Szkoła/Ranga: Skrytobójca Shosuro 5 (patrz Dodatek III)

Umiejętności: *Kenjutsu* 5, Materiały wybuchowe 4, *Ninjutsu* 4, Obrona 5, Skradanie się 5, Ślusarstwo 4, Trucizny 4, Wysportowanie 4, Zwinne palce 4

Honor: 1.8

Chwała: 7.8

Zalety: Piętna cienia (1), Przeznaczony do wielkości, Więź karmiczna (Bayushi Kachiko)

Wady: Kłątwa Yogo, Mroczna tajemnica (zakochany w żonie brata)

Aramoro jest młodszym bratem Bayushi Shoju, *daimyo* Klanu Skorpiona – i to zaledwie bratem przyrodnim. Matka Shoju umarła podczas porodu, a jego pogrążony w smutku ojciec spędził wiele lat w cichej samotności,

z dala od swojego zdeformowanego syna. W końcu odnalazł spokój w ramionach innej kobiety – shugenja z rodziny Yogo – a wkrótce potem narodził się jego drugi syn.

Aramoro wyrósł na silnego i przystojnego mężczyznę, zupełnie niepodobnego do starszego brata. Nosił małą i lekką maskę, przez którą damy dworu widziały wyraźnie jego błyszczące oczy i zuchwały uśmiech – tymczasem Shoju chował swą brzydotę za zasłoną. Wciąż jednak to Aramoro był młodszym synem i to Shoju urodził się, by zasiąść na tronie, zaś Aramoro tylko po to, by mu służyć.

Ćwiczenia fizyczne przychodziły młodszemu z braci z łatwością, starszemu – stwarzały problem. Aramoro zasłaniał twarz pasami jedwabiu, które podkreślały jego rysy, a maski jego brata kryły brzydotę. Każda z zalet Aramoro była jednocześnie wadą Shoju. Rywalizowali jednak po cichu, Aramoro znał bowiem swoje miejsce. Tak było, dopóki bracia nie spotkali Shosuro Kachiko.

Przez całą zimę Aramoro myślał tylko tym, jak zdobyć serce kobiety. Pisał dla niej wiersze, wysyłał podarki, zabierał na długie spacery po zaśnieżonych ogrodach pałacu Shosuro. I gdy



myślał, że jego wysiłki w końcu przyniosły efekt, odwiedził go brat. Wręczył mu małe pudełko. Gdy Aramoro otworzył je, w środku ujrzał wszystkie podarunki i wiersze, które wysyłał pięknej Shosuro. Shouju uśmiechnął się pod maską i odwrócił na pięcie. Tej nocy Aramoro ujrzał, jak jego zdeformowany brat prowadzi Kachiko na kolację.

Po raz pierwszy w życiu Aramoro został pokonany. Pokonany przez człowieka, o którym myślał, że nigdy mu nie dorówna. Przyrzekł więc sobie, że nigdy więcej nie pozwoli na coś takiego. Niespodziewanie opuścił Szkołę Dworzan Bayushi i ruszył na poszukiwanie cieni.

W pierwszej chwili *sensei* Szkoły Shosuro odmówił przyjęcia Aramoro, lecz gdy ujrzał ogień w jego oczach, w końcu się zgodził. Młodzieniec sumiennie przykładął się do nauki i bardzo szybko prymusem. W ciągu trzech lat przerosł najlepszych uczniów szkoły.

Pewnego dnia powiedziano Aramoro, że ma gościa. Gdy wyszedł na dziedziniec, ujrzał, że czeka na niego młoda piękność, o której rękę walczył przed laty. Powiedziała mu, że ma wyjść za mąż... lecz są pewne „problemy”.

Kachiko była w ciąży – ale nie z Shouju. Ojcem dziecka był Doji Hoturi.

- Pomóż mi, Aramoro – błagała. – Tylko ty możesz obronić moje dziecko.

Aramoro nie potrafił jej odmówić. Nigdy nie potrafił. Prze laty z ochotą poddał się jej czarówowi ten wciąż na niego działał. Zaakceptował obowiązek dyskretnej opieki nad chłopcem, by zapewnić mu bezpieczeństwo.

Od tego czasu Aramoro dorósł do sławy swego imiennika. Okazał się jednym z najlepszych skrytobójców, cichym obserwatorem, który zabija i znika bez śladu. Nawet on nie potrafi zliczyć ludzi, którzy padli jego ofiarą. Wypełnia swoje zadania bezbłędnie, bez najmniejszej porażki. Lecz w kąciuku oka i w najskrytszym myślach wciąż nosi obraz swej pięknej bratowej, żywego dowodu jego jedynej klęski. Klęski, która wciąż trwa.

BAYUSHI KACHIKO

ZIEMIA: 2

Siła Woli 4

WODA: 2

Spostrzegawczość 4

Ogień: 3

Inteligencja 4

POWIETRZE: 4

Intuicja 7

PUSTKA: 3

Szkoła/Ranga: Dyplomata Bayushi 5

Umiejętności: Aktorstwo 5, Ceremonie parzenia herbaty 4, Dyplomacja 5, Etykieta 5, Nóż 3, *Shintao* 3, Skradanie się 4, Szczerść 5, Trucizny 4, Uwodzenie 5, Zwinne palce 3

Honor: 1.2

Chwała: 8.7

Zalety: Błogosławieństwo Bente, Jasny umysł, Pociągająca, Przeznaczona do wielkości (Siedem Gromów), Szantaż, Szczęście (6 punktów), Więź karmiczna (Doji Hoturi)

Wady: Mroczna tajemnica, Prawdziwa miłość (Doji Hoturi), Prózna

Bayushi Kachiko przyszła na świat jako Shosuro Kachiko, córka *daimyo*. Jest pierwotnym dzieckiem, lecz nie pierwotnym synem, dlatego też nie dziedziczy praw do tronu Shosuro. Tytuł ten przypadł jej młodszemu bratu – Hametsu.

Kachiko nigdy nie lubiła brata. Przez większość dzieciństwa dokuczała i wyśmiewała się z niego. Szybko zauważyła, że wystarczy coś obiecać starszym chłopcom, by sprowokować ich do pobicia Hametsu. Lekcję tę zapamiętała na całe życie. W tamtym czasie nauczyła się jeszcze jednego – że mężczyźni zrobią prawie wszystko, gdy w grę wchodzi nagroda – zwłaszcza zmysłowa.

Tak właśnie doszła do wniosku, że mężczyźni są głupi i słabi. Pozycja społeczna nic nie znaczy, skoro jej brat, pomimo swoich słabości, zajmuje wysokie stanowisko. Siła fizyczna też nie gra roli, ponieważ zawsze można posłużyć się silnym do własnych celów. Gdziekolwiek spojrzała, widziała ludzi, którymi mogła manipulować przy pomocy obietnic, których nie musiała dotrzymać. Odkryła też, że mężczyźni zawsze będą jej służyć, nawet jeśli złamie dane im słowo, żywiąc nikłą nadzieję zdobycia jej wdzięków.

Przez całe życie wmawiano Kachiko, że kobiecość czyni ją czymś gorszym od mężczyzny i w najlepszym przypadku jest człowiekiem drugiego gatunku. Nie ważne, jak bardzo by się starała, może zostać co najwyżej żoną – własnością mężczyzny. Lecz Kachiko zrozumiała głębszą prawdę – pojęła, że mężczyźni są sługami swych żądź, a kobieta, która posiada do nich klucze, jest ich prawdziwą panią.



SZANTAŻ

Shouju i Kachiko mają zaletę „Szantaż”. Nie zawracaliśmy sobie głowy przyznawaniem jej punktów. Nie musieliśmy. Oboje mają dostęp do najbardziej wyrafinowanej sieci szpiegowskiej w dziejach Cesarstwa. Jeśli chcą się czegoś dowiedzieć, jest to tylko kwestią czasu.

**PRZODEK:
BAYUSHI
??? DO 67
5 PUNKTÓW**

*„Nie możesz mówić
o Bayushim, nie
wspominając o Shosuro”*

Bayushi Ubane

Mówi się
że założyciel Klanu
Skorpionia płakał tylko
raz w życiu: gdy patrzył,
jak jego córka wyrusza
do Krain Cienia. Jego
nowi towarzysze służyli
mu wiernie, lecz, jak
napisał jego syn, Bayushi
Ubane, „Soshi nie był
Shosuro”. Trzydzieści
lat po tym, jak Shosuro
odeszła do Krain
Cienia, Bayushi zniknął.

Pozostawił jedynie
maskę i kawałek papieru
– obydwa przedmioty
znalazł jego syn. Na
papierze widniał napis:
„Straciłem ją na zawsze”.

Skorpiony,
które wybiorą
Bayushiego za
przodka, otrzymują
błogosławieństwo
i zarazem klątwę.
Zyskują specyficzną
odmianę „Więzi
karmicznej” z inną
postacią (bohaterem
niezależnym lub
graczem). Mogą dzięki
niej korzystać nawzajem
ze swoich Punktów
Pustki. Jednak jeśli jedna
z postaci zginie, druga
już nigdy nie będzie
mogła używać Punktów
Pustki.



Kiedy osiągnęła wiek, w którym miała rozpocząć naukę, poprosiła, by wysłano ją do Szkoły Shosuro. Ojciec nalegał jednak, by udała się do Szkoły Bayushi, uczyć się etykiety i zwyczajów Dworu Cesarskiego. Tymczasem jej brat wstąpił do Szkoły Shosuro, co dało Kachiko kolejny powód, by go nienawidzić. Użyła zatem swych wpływów, by sprawić, że inni uczniowie na pewno nie będą dla niego uprzejmi.

Pierwsza lekcja, jaką Kachiko poznała, gdy rozpoczęła naukę w Szkole Bayushi, brzmiała: „Porzuć współczucie dla wroga, on nie ma go dla ciebie”. Było to dla niej łatwe – wystarczyło odnaleźć we wrogu tę samą słabość, co u brata, i wszelka litość zniknęła. Już wcześniej nauczyła się, jak odczytywać i kontrolować żądze mężczyzny i jak używać tej wiedzy przeciwko nim. W szkole zmieniła to rzemiosło w sztukę.

Zbierała księgi, z których uczyła się zasad sztuki wojny, a potem używała jej na dworze. Nauczyła się, jak unikać pytań, na które nie chciała udzielać odpowiedzi i jak manipulować innymi, by mówili rzeczy, których powiedzieć nie chcieli. Pojęła, jak wystrzegać się kontrowersyjnych tematów i odkryła, że bliskość

(fizyczna i polityczna) jest potężną bronią.

Zdołała też uczynić narzędzie z rokugańskiej uprzejmości. W końcu który samuraj sprzeciwił się pięknej, wykształconej kobiecie, która obiecała mu, że tej nocy przespać się po ogrodzie? Kachiko nauczyła się, że może naruszać „uprzejmy dystans”, osiągając przy tym podwójną korzyść. Po pierwsze, rozmówca nie czuje się wówczas swobodnie i łatwiej nim manipulować. Po wtóre, iluzja chwilowej intymności pomaga czarować i uwodzić. Stara maksyma: „Trzymaj swoich przyjaciół blisko, a wrogów jeszcze bliżej” nabrała dla Pani Skorpionów zupełnie nowego znaczenia.

Kiedy Kachiko osiągnęła wiek siedemnastu lat, ojciec zdał sobie sprawę, że ma problem. Jego pan, Shoju, okazał zainteresowanie Kachiko, a jego córka już w dzieciństwie została przyrzeczona Krabowi. Złamanie tej obietnicy oznaczało utratę twarzy – a tego stary Shosuro najmniej sobie życzył. Wpadł więc na pomysł, jak odwołać zaręczyny.

Oficjalnie przedstawił swoją córkę we dworze i ogłosił, że poślubi ona Bayushi Shoju, a nie Kraba. Hiruma zdenerwował się i wyzwał starca na pojedynek, by odzyskać utracony honor. Kachiko tymczasem skierowała spojrzenie na młodego i przystojnego syna Szmaragdowego Championa, Doji Hoturiego. Zdołała nawet uronić łzę. Żuraw nie mógł się powstrzymać – wstał i zaoferował Shosuro swój miecz w obronie honoru jego córki.

Hiruma nie miał szans. Kachiko wręczyła przystojnemu Żurawowi wachlarz, a potem posunęła się nieco dalej, niż nakazywał ojciec.

Już od roku dochodziły ją plotki o wyczynach młodego Żurawia, a im częściej o nim słyszała, tym bardziej go nienawidziła. Był ucieleśnieniem wszystkiego, czego nienawidziła u mężczyzn. Przystojny, używał swojej urody

oraz kłamstw o miłości, by zdobywać kobiety. Wiele znaczył, ale tylko z racji urodzenia. Ośmielił się sądzić, że Kachiko jest mu teraz winna... przysługę.

Kiedy więc Hoturi przyjął wachlarz i spojrzął na nią jak na kolejną zdobycz, zaprosiła go do ogrodu na wieczorną partię go. A potem odeszła, ukrywając zadowolenie na widok wyrazu jego twarzy.

Hoturi przybył na umówione spotkanie. Kachiko i plansza do go już na niego czekały. Żuraw zaproponował, żeby zagrali w zagadki, żeby ustalić, kto ma zaczynać. Kachiko zgodziła się. Szarady trwały aż do rana i nawet nie rozczęli partii.

Mijały miesiące, a oni prowadzili zupełnie inną grę. Jej zasady rozumieli tylko Kachiko i Hoturi – każde z nich obrało własną drogę do zwycięstwa. Hoturi uwodził najpiękniejsze kobiety Rokuganu, lecz Kachiko była dla niego największym wyzwaniem. Gdyby udało mu się zdobyć jej serce, gdyby kiedyś usłyszał, jak jej delikatne usta szepczą „kocham cię”, zwyciężyłby w bitwie, którą przegrałby nawet największy Akodo.

Kachiko – ze swej strony – postanowiła uwieść największego uwodziciela Cesarstwa. To wydawało się niemożliwe, bo w końcu Hoturi wiele razy dowodził, że żadna kobieta nie zdoła zdobyć jego serca. W przeciwieństwie do swoich poprzedników, Kachiko wiedziała jednak, że zwycięstwo zależy od tego, jak długo zdoła mówić „nie”, a nie jak szybko powie „tak”.

Już na początku gra była niebezpieczna, ponieważ nie byli Kachiko i Hoturim, lecz Skorpionem i Żurawiem. Później stawki zaczęły rosnąć. Wkrótce zimowe dwory obiegała plotka o ich flircie – Kachiko i Hoturi uśmiechali się do samych siebie, że rozgrywka zyskała publiczność, która wprawdzie mogła zgadywać, ale nigdy nie była pewna warunków współzawodnictwa.

Grę kontynuowali nawet po tym, jak Kachiko wyszła za Shoju, a ich manewry były tak subtelne, że *daimyo* Skorpionia mógł jedynie podejrzewać niewierność żony. I nawet jeśli ją podejrzewał, wydawał się zupełnie o to nie dbać. Póki małżonka służy Klanowi, wszystko pozostaje w jak najlepszym porządku. Jednak w dwa lata po zamążpójściu, Kachiko niespodziewanie przerwała grę i przestała nawet odpowiadać na listy. Pewnej burzliwej, zimowej nocy Hoturi przybył zatem do zamku Bayushi, lecz

Aramoro nie pozwolił mu wejść w jego mury. Skryta wysoko ponad bramą Kachiko patrzyła, jak Hoturi odjeżdża. Nie widziała go przez cały następny rok.

Następnego dnia żona *daimyo* opuściła zamek Bayushi, by udać się do siedziby swoich przodków. Po trzech miesiącach nieobecności zaprosiła Shoju, by ją odwiedził. Dziewięć miesięcy później powróciła z dzieckiem. Nazwała je „Dairu”, co znaczy: „Mój pierwszy obowiązek”. Chłopiec ma dziś dziewięć lat i, co wydawać się może niezwykle, nie odziedziczył żadnej deformacji po Shoju. Wręcz przeciwnie, jest przystojny jak Żuraw. Dairu jest jedynym dzieckiem Kachiko – od tamtego czasu dwukrotnie zachodziła w ciążę i dwukrotnie poroniła.

Kiedy Hoturi żenił się Kitsune Ameiko, Kachiko była zbyt chora, by uczestniczyć w uroczystościach. Od tamtego czasu rozmawiali ze sobą jedynie przy oficjalnych okazjach, zawsze w uprzejmy, oficjalny i bardzo chłodny sposób.

Trzy lata temu Kachiko został wybrana osobistym pomocnikiem Cesarza. Jest to pozycja o znikomym „oficjalnym” znaczeniu politycznym – Pani Skorpionów ma tylko asystować starzecemu się już Cesarzowi w czytaniu dokumentów, rozpoznawaniu pieczęci oraz *monów*, by wspomóc jego słaby wzrok i słuch. Dzięki tej pozycji zdobyła jednak wielki wpływ na Rokugańską modę i etykietę. Cesarz wybrał ją ze względu na jej lojalność oraz lata służby dworskiej w charakterze przedstawiciela Klanu Skorpionia. Syn Słońca zauważył też, że Kachiko jest nieocenioną pomocą podczas negocjacji, gdyż inni *daimyo* mają problemy ze skupieniem w obecności tak pięknej kobiety.

Kachiko zdobyła na Dworze wielu sprzymierzeńców, najcenniejsi dotychczas okazali się jednak przedstawiciele Klanów Smoka i Żurawia. Shugenja z rodzin Asahina i Agasha dostarczają Pani Skorpionów eliksirów i maści, które pomagają jej w zachowaniu urody i młodzieńczego wyglądu. Zachowują przy tym taką samą dyskrecję, jak wobec wielu innych, wpływowych kobiet.

Wyjawszy Hoturiego, Kachiko nigdy nie była niewierna. Intrygowała, kusiła, nagabywała, dawała złudzenia, insynuowała, lecz nigdy nie zdradziła męża. Miłość to jedyna rzecz, która mogła sprawić, że Kachiko złamie ślubny, a Hoturi jest jedynym mężczyzną, którego kiedykolwiek kochała



**PRZODEK:
BAYUSHI
TESAGURI
415 DO 445
2 PUNKTY**

Bayushi Junzen, *daimyo* Klanu Skorpionia nie ufał rodzinie Yogo. Odebrał im trzeci, czwarty i piąty Czarny Zwój, po czym oddał je pod opiekę swojemu synowi, Tesaguriemu. Chłopak sprawdził się w wielu bitwach, był zdolnym shugenja i znakomitym strategiem.

Niestety, Junzen zbyt mało zaufał swojemu synowi. Kiedy bowiem Tesaguri otrzymał zwój, nadużył zaufania ojca i sprzedał je Klanowi Feniksa. Podłożył potem na ich miejsce kopie. Myślał, że nikt nie zauważy podstępów.

Przejrzał go jednak Ichinore, *daimyo* rodziny Yogo. Poinformował o sprawie Junzena, a ten zawezwał syna, by potwierdzić wersję czarownika. Gdy Tesaguri dowiedział się, że jego sztuczka została odkryta, uciekł. Nie uszedł jednak daleko.

Złapano go w miejscu zwanym dziś Zagajnikiem Zdrajcy. Tam Yogo przywiązali go do drzewa i na zawsze uwieźli w nim jego duszę.

Samuraj, który wybierze Tesagurię jako przodka, zawsze dostaje o połowę więcej złota za swoje usługi. Otrzymuje także podarki wspanialsze, niż powinien. Z drugiej strony nie potrafi utrzymać niczego w tajemnicy. Jeśli dowie się o jakimś sekrecie, to zdradzi go przy pierwszej okazji.



FENIKS I SKORPION

Pewnego dnia Skorpion odwiedził Feniksa w jego wysokich górach i powiedział: Mam dla ciebie prezent. Feniks cofnął się. O nie. Znam cię, bracie Skorpionie. Wiem o tobie wszystko. Nie chcę twojego podarunku. „Ach, tak?” odrzekł Skorpion. Zostawię go więc tutaj. Powiedział i położył go na ziemi. I jeśli ty go nie chcesz, na pewno ktoś inny zechce. Potem odszedł. Feniks spojrział na podarek i pomyślał: – Jeśli go wezmę i okaże się on pułapką, zostanie oszukany. Lecz jeśli zostawię go, a nie jest pułapką, to też dam się oszukać. Co powinienem zrobić? Przez cały dzień Feniks siedział wpatrując się w podarek, i dumał: – Co tym razem wymyślił? Zasłepił Kraba gniewem, a Lwa dumą. Wykorzystał naiwność Ki-Rin i oszukał Żurawia pochlebstwem. Jak chce oszukać mnie? Wreszcie Matka Słońce skryła się za horyzontem, a Ojciec Księżyc wyruszył na nocną wędrowkę. Feniks nie ruszył się nawet na krok, jakby przyrosł do swojego miejsca, zastanawiając się nad podarunkiem. Gdy następnego dnia podniósł wzrok, zobaczył, że Skorpion patrzy na niego i szydzi. I Feniks nie miał już nic do dodania.

BAYUSHI SHOJU

ZIEMIA: 3

Siła Woli 5

WODA: 2

Spostrzegawczość 5

Ogień: 3

Inteligencja 5

POWIETRZE: 5

Intuicja 6

PUSTKA: 6

Szkoła/Ranga: Bushi Bayushi 5

Umiejętności: Aktorstwo 4, Dyplomacja 3, Historia 4, *Iaijutsu* 5, *Kenjutsu* 5, Łucznictwo 3, Obrona 5, Prawo 5, *Shintao* 4, Skradanie się 5, Szczerość 5, Taktyka 2, Trucizny 5,

Honor: 2.5

Chwała: 9.5

Zalety: Jasny umysł, Przeznaczony do wielkości, Szantaż

Wady: Chromy (prawe ramię), Litościwy, Nemezis (Doji Hoturi), Pech (3 punkty), Prawdziwa miłość (Kachiko), Przekleństwo Benten, Słabość (Siła)

Powiadają, że żaden człowiek nie widział twarzy Bayushi Shouju, i przeżył dość długo, by o niej opowiedzieć. Oczywiście, takich plotek nie słyhać gdy on sam, jego żona, lub ich agenci są w zasięgu słuchu. Prawdą jest jednak, że *daimyo* Skorpionia nigdy nie widziano publicznie bez maski, która całkowicie zakrywa jego twarz i rzadko wyglądają spod niej choćby oczy. Maski Shouju bywają niezmiernie ozdobne lub bardzo proste, zawsze jednak ukrywają jego oblicze. Wielu twierdzi, że to tylko symbol, jednak są też ku temu inne powody.

Gdyby jakaś ciekawska dama dworu odsoniła zasłonę, ujrzałaby prawdę, której nikt nigdy nie może poznać. Bayushi Shouju nie jest przystojnym mężczyzną. Uprzejmy człowiek nazwałby go „przeciętnym”. Jego brzydota stałaby się legendarna... gdyby był Lwem lub Żurawiem. Jest jednak Skorpionem i użył tradycyjnego stroju

swego Klanu, by na zawsze ukryć twarz. Shouju doskonale zdaje sobie sprawę ze znaczenia urody na Cesarskim Dworze i to właśnie dlatego on i Kachiko tak znakomicie do siebie pasują.

Mało tego – prawe ramię Shouju jest wykrzywione i bezwładne. Choć magiczne i zwykłe lekarstwa złagodziły wiele symptomów, Shouju wciąż cierpi bóle, a deformacja nie znikła. Tylko troje ludzi wie o nieszczęściu *daimyo*: jego żona Kachiko, brat Aramoro i stara niańka Kiko. Żadne z nich nigdy nie szepnęło o tym nawet słowa, z lojalności dla „Władcy Tajemnic”.

Pomimo ułomności Shouju jest jednym z największych *daimyo* w historii Skorpionia. Jego spokojna przebiegłość naznaczyła prawie wszystkie wielkie rodziny Rokuganu. Nie ma wrogów. Na Dworze nikt nie śmie wejść mu w drogę. Nigdy nie przegrał pojedynku ani bitwy.. choć nie mierzył się w polu z Akodo Toturim. Lęka się chwili, w której to nastąpi, lecz równocześnie czeka na nią z niecierpliwością. I gdy jego sukcesy otoczyły go podziwem i nienawiścią, jego największe osiągnięcie - i równocześnie porażka - spoczywa tuż przy nim.

Nikt nie wątpi, że Shouju kocha swoją żonę, nikt nie powątpiewa też w jej miłość do męża. Plotki o sprycie Kachiko intrygowały Shouju już





PRZODEK: BAYUSHI TANGEN GEN 147 DO 180 2 PUNKTY

od czasu jej *gempukku*. Gdy ją wreszcie spotkał, podbiła jego serce urodą. Spędził z nią wieczór i zafascynowała go przenikliwością. Przenikała wzrokiem jego „maskę”, a on zdał sobie sprawę, że nie potrafi jej okłamać. I po raz pierwszy w życiu „Wielki Kłamca” musiał być sobą. Życzył jej dobrej nocy i patrząc jak wychodzi zdecydował, że zostanie jego żoną.

Krótko po ślubie Kachiko urodziła syna. Dokładna data narodzin została zmieniona, żeby ukryć fakt, iż dziecko zostało poczęte jeszcze przed ślubem. Shoju wiedział doskonale, że nie jest ojcem i zażądał, by żona powiedziała mu prawdę. Kachiko zdawała sobie sprawę, że nie zdoła oszukać Shoju żadnym kłamstwem, wyznała więc, że to dziecko Doji Hoturiego. Shoju wpadł we wściekłość. „Piękniś” z Klanu Żurawia reprezentował sobą wszystko to, czego on nienawidził w samurajach. Był przystojny i nieodpowiedzialny. Na nic nie musiał pracować, wszystko zostało mu dane. Przetrwał dzięki swojej reputacji, nie czynom.

Shoju przyrzekł wtedy, że Hoturi na zawsze zostanie jego wrogiem. Złożył też przysięgę, że ukryje fakt, iż jedyne dziecko Żurawia nosi nazwisko Skorpiona. Chłopiec nigdy nie pozna swojego dziedzictwa. I tak Bayushi Dairu nie podejrzewa nawet, że w jego żyłach płynie krew męzczyzny, którego dzięki naukom „ojca” tak bardzo nienawidzi.

BAYUSHI TANGEN

ZIEMIA: 2

WODA: 3

OGIEŃ: 2

POWIETRZE: 3

PUSTKA: 3

Szkoła/Ranga: Bayushi Bushi 2

Umiejętności: *Iaijutsu* 3, *Kenjutsu* 3, Łucznicstwo 2, Obrona 2, Skradanie się 1, Szczerłość 1, Trucizny 2

Honor: 2.1

Chwała: 2.2

Zalety: Szczęście (9 punktów)

Wady: Naiwny, Porywczy

Bayushi Tangeń przyjął imię po swoim prapradziadku, *daimyo* który napisał „Kłamstwa” i najbardziej na świecie chce okazać, że na nie zasłużył. Jest impulsywny, pochopny i bardzo pragnie udowodnić swoją wartość. Bezkrwotycznie wierzy we wszystko, co mówią mu starsi. W końcu czemu jego własny Klan miałby

go oszukiwać? Jest Skorpionem, jest lojalny i jest wielkim wojownikiem. W jego żyłach płynie krew pierwszego Tangena.

Wszystko to sprawia, że jest idealnym pionkiem.

Tangeń kocha walkę. Wykorzysta każdą okazję, by stanąć do pojedynku. Chce, by szkoła fechtunku Bayushi mogła rywalizować z Akademią Kakita. Nauczy swoich technik każdego, kto tylko będzie chciał słuchać. Niestety, większość jego studentów nie miała tyle szczęścia co on – lub może nie opanowała w pełni Metody Tangena. Wszyscy polegli – to poważny cios dla jego marzeń.

Tangeń pragnie ponad wszystko służyć jako prawa ręka *daimyo* i dowieść, że jego pomysły i techniki są godne Klanu Skorpiona, lecz Shoju nie pozwolił mu się na razie wykazać. Wywiązał się wprawdzie ze wszystkich zadań, jakie mu powierzono, ale nie dzięki umiejętnościom, lecz szczęściu. Tangeń zawsze wymyka się pewnej śmierci i wraca, by prosić o kolejną szansę wykazania się.

Jednym z najbardziej irytujących aspektów zachowania Tangena jest jego nieustanne powoływanie się na słynny traktat prapradziadka. Zacytuje go w rozmowie z *daimyo*, zacytuje go Jednorożcom, zacytuje Żurawiom. Będzie go cytował na głos, tylko po to, by się usłyszeć.

Dotychczas dokonano trzech zamachów na jego życie – dwa z nich przygotowała rodzina Shosuro, czego Tangeń zupełnie nie podejrzewa. Za każdym razem udało mu się o włos uniknąć śmierci. Ostatnio mówi się o wysłaniu go z poselstwem na ziemię Feniksa, Bayushi nie są jednak pewni czy to dość daleko.

Tangeń wymyślił swoją własną technikę: „Mroczny Miecz Gorzkich Kłamstw”. Jest bardzo dumny z tej nazwy. Zawsze, gdy ma przystąpić do pojedynku czy rzucić się do walki, krzyczy: „Oto spada na was Mroczny Miecz Gorzkich Kłamstw!”

Technika porywczego Skorpiona pozwala zatrzymać dodatkową kostkę za każdy poziom zalety Szczęście (czyli za każde 3 wydane na nią Punkty Postaci). Niestety, Tangeń nie jest dobrym nauczycielem i nikt nie zdołał przyswoić sobie jego Techniki. Mistrzowie Gry mogą oczywiście pozwolić graczom nauczyć się jej, lecz lepiej wcześniej ich uprzedzić, że niekoniecznie zadziała ona w ich przypadku tak dobrze, jak dla Tangena.

Tangeń, autor „Kłamstw” i „Małych Prawd”, był jednym z najszcześliwszych i najpopularniejszych *daimyo* w historii Klanu Skorpiona. Jego śmierć wywołała co najmniej tyle kontrowersji, co jego życie. W wieku trzydziestu trzech lat Tangeń padł nagle bez życia w samym środku zamku Akodo Hiyorimi. Stało się to podczas sporu o jego dzieła, krótko po przedstawieniu ich Cesarzowi. Lwy uznały pisma Tangena za wicherzycielskie, a on bronił ich, mówiąc: „Na tych stronach nie ma ani jednego kłamstwa”.

W środku dyskusji Tangeń nagle stanął, chwycił się za lewe ramię i upadł martwy na podłogę.

Wybuchł chaos. Słudzy Tangena twierdzili, że został otruty. Hiyorimi utrzymywała, że zabójcy chcieli oczernić dom Lwa. Żurawie szeptały o ninja, działających wewnątrz Klanu Skorpiona, którzy albo nie ufali swojemu własnemu panu, albo rozsierdził ich fakt ujawniania tajemnic. Feniksy natomiast ogłosiły, że taka była wola Fortuny. Powód śmierci Tangena jest po dziś dzień tematem dyskusji.

Skorpiony, które mają Tangena za przodka, automatycznie otrzymują wadę Kiepski kłamca, jednak Prestiż, wymagany w ich przypadku do osiągnięcia kolejnej Rangi, jest o 10 niższy niż zwykle.



SMOK I SKORPION

Pewnego dnia Smok
przybył do Skorpiona i
rzekł.
Widziałem jak oszukałeś
Ki-Rin.
Skorpion przytaknął.
Widziałem jak oszukałeś
Lwa.
Skorpion przytaknął.
„Patrzyłem jak
oszukujesz Żurawia.
Skorpion przytaknął.
Gdy oszukiwałeś Kraba,
byłem tam.
Skorpion znów
przytaknął, a Smok
ciągnął:
I wiedziałem co zrobisz
Feniksowi.
Skorpion odpowiedział:
Stałeś tam i nic nie
zrobiłeś.
I Smok nie miał już
nic do dodania.

BAYUSHI YOJIRO

ZIEMIA: 2

WODA: 3

OGIEŃ: 3

Zręczność 4

POWIETRZE: 4

Intuicja 5

PUSTKA: 4

Szkoła/Ranga: Dyplomata Bayushi 4

Umiejętności: Dyplomacja 4, Etykieta 3,
Prawo 2, Szczerłość 4, Śledztwo 3, Trucizny 2
Uwodzenie 3,

Honor: 3.7

Chwała: 4.9

Zalety: Błogosławieństwo Benten, Czytanie
z ruchu warg, Niezwykły głos, Sojusznicy (Klan
Lwa)

Wady: *Junshin*, Litościwy, Pech (3 punkty),
Zła reputacja (Uczciwy)

Yojiro jest Skorpionem, lecz – na swoje nie-
szczęście – ma serce Lwa. Gdy był młody, czytał
książki traktujące o honorze i obowiązku,
a gdy ojciec odebrał mu nieodpowiednią lekturę,
z pomocą przyszły poznane na Dworze Żurawie
i Lwy, przysyłając mu nowe egzemplarze. Jego
najbliższy przyjaciel, Matsu Agetoki, chętnie
zgodził się towarzyszyć mu w poszukiwaniach
bushido. Ulubioną historią młodego Yojiro
była opowieść o Shosuro, Gromie Skorpionów.
Płakał, czytając opis jej poświęcenia i lojalno-
ści nie tylko wobec Skorpionów, lecz i całego
Cesarstwa.

Ojciec Yojiro – Bayushi Nobuku – był do-
radcą *daimyo*. Pewnego razu, gdy szermierz



Żurawia usiłował wymusić wyzwanie, którego *daimyo* nie mógłby zlekceważyć, Noburu znalazł wyjście z sytuacji, ratując życie swego pana. Wdzięczy władca obiecał spełnić jedną prośbę Noburu. Dyplomata odpowiedział: „Pozwól by mój syn mógł służyć ci tak, jak ja to robię”. *Daimyo* zgodził się i młody Yojiro wstąpił do Szkoły Dyplomatów Bayushi.

W szkole szło Yojiro ze zmiennym szczęściem. Z wrodzoną przenikliwością rozumiał, co robią inni dworzanie, ale wcale nie chciał zachowywać się w ten sposób. Szybko uczył się politycznych gier i bez trudu konstruował pułapki na nierozważnych – nie potrafił jednak zmusić się, by oszukać kogoś, kto mu ufał. Bardzo chętnie używał podstępów wobec osób, które stanowiły niebezpieczeństwo dla jego Klanu, nie umiał jednak nienawidzić swoich wrogów.

Bayushi Kyoto, naczelnik szkoły, wiedział, że trzeba coś z tym zrobić. Yojiro miał lotny umysł, nie zamierzał jednak używać technik, które po mistrzowsku opanował. Kyoto długo medytował nad tym problemem. A gdy już wpadł na pomysł, od razu wprowadził go w życie. Plan miał całkowicie złamać honor Yojiro lub spowodować, że zostanie usunięty ze szkoły.

Sensei wezwał do siebie najlepszą studentkę, Shosuro Tage i nakazał jej pomóc w realizacji planu. Dziewczyna doniosła Yojiro o Żurawiu, który odwiedził dom gejsz należący do Skorpiona. Obawiając się, że Skorpion może wykorzystać wiedzę o jego nocnych igraszkach, by go szantażować, Żuraw zabił wszystkich mieszkańców przybytku, spalił obejście i bez śladu skruchy wrócił do domu. Tage rozkazała Yojiro pomścić życie niewinnych Skorpionów – zniszczyć honor mordercy i zabić jego rodzinę.

Yojiro był wzburzony. Taki człowiek zasługiwał na najwyższy wymiar kary! Używając umiejętności, które nabył w szkole dyplomatów, zaczął tkać sieć intryg, których kulminacją miała być śmierć rodziny Żurawia, pozornie spowodowana przez niego samego. Coś takiego na pewno zniszczyłoby jego życie, honor, historię i przyszłość. W przeddzień wprowadzenia planu w życie Tage powstrzymała jednak Yojiro. Powiedziała, że Żuraw nie jest niczemu winien, a dom został spalony i gejsze zabite, by sprawdzić jego lojalność.

Yojiro ma jednak zniszczyć Żurawia.

- Zrobiłbyś to z nienawiści, – mówiła Tage
- zrobisz to zatem i przez wzgląd na lojalność.

Nienawiść jest samolubna. Jeśli planujesz kogoś zniszczyć, bo go nienawidzisz, robisz to, co sam chcesz. Jeśli postępujesz tak, bo jesteś lojalny, robisz to, czego my chcemy. Komu służysz, Yojiro? Skorpionom, czy swojemu egoistycznemu poczuciu honoru?

Yojiro nie miał wyjścia. Musiał wprowadzić w czyn to, co zaplanował. Wiedział, że gdyby odmówił, krewni zabiliby go. Zawahał się tylko przez chwilę – potem wykonał rozkaz.

Od tamtej nocy minęło dziewięć lat, a Yojiro wciąż służy Klanowi. Plotka o jego inicjacji krąży po szkole dyplomatów, a jego samego, oczywiście za plecami, nazywają „uczciwym Skorpionem”, kpiąc z tamtej chwili niepewności. Dyplomaci innych Klanów podchwycili to przezwisko i, jak na ironię, przekształcili w komplement.

Sam Yojiro wciąż jednak nie może zmusić się, by bez powodu krzywdzić niewinnych – nie pozwala mu na to honor. Stara się wprawdzie służyć Klanowi jak każdy inny Skorpion, lecz o wiele za często jego misje powierza się mniej „ulegającym emocjom” agentom.

Niekwestionowane oddanie, jakie Yojiro





okazał Klanowi, zostało niewątpliwie dostrzeżone w najwyższych kręgach. Sam Bayushi Shōju nakazał mu dyskretnie mieć oko na Kachiko i pilnować, by „jej wybryki nie zagroziły interesom Klanu.” Yojiro wypełnia rozkaz *daimyo* co do joty i pozostaje tak blisko Pani Skorpionów, jak to tylko możliwe. I choć nie jest całkowicie odporny na jej wdzięki, jego lojalność okazała się dobrą ochroną przed jej niebezpiecznym urokiem – ta cnota niejedną raz pokrzyżowała szlaki Kachiko.

Rodzina Shosuro

SHOSURO HAMETSU

ZIEMIA: 2

WODA: 2

Spostrzegawczość 4

Ogień: 2

Inteligencja 4



POWIETRZE: 3

PUSTKA: 3

Szkoła/Ranga: Skrytobójca Shosuro 5

Umiejętności: Dowodzenie 5, Materiały wybuchowe 4, *Ninjutsu* 4, Skradanie się 5, Ślusarstwo 4, Trucizny 5, Zwinne palce 4

Honor: 0.6

Chwała: 8.4

Zalety: Brak

Wady: Drobny, Zła reputacja

Być młodszym bratem cynicznej Shosuro Kachiko to rzecz niełatwa. Hametsu, który ma za sobą takie właśnie doświadczenie, stał się najmniej znaczącym *daimyo* w najnowszej historii Klanu.

Całkowicie usunięty w cień przez swoją sławną starszą siostrę i Bayushiego Aramoro, Hametsu jest *daimyo* tylko z tytułu. Wielu samurajów pamięta, że jako chłopiec był obiektem jadowitych intryg starszej siostry. Kiedyś był chucherkim i starsi chłopcy znęcali się nad nim – dziś jest pionkiem, marionetką w rękach Kachiko.

Hametsu nie zrobił nic, by naprawić swoją reputację. Woli, żeby inni uważali go za bezsilnego i niekompetentnego – to tylko ułatwia mu zadanie.

Z powodu splamionej reputacji Hametsu rzadko pełni jakieś funkcje na Dworze, woli zresztą samotność zamku Shosuro. Otacza się szpiegami, z których uczynił swoje uszy, oczy i ręce. Jest jak spokojny pająk, który czeka, aż leciutkie drgania nici dadzą mu znać, że ktoś wpadł w jego sieć.

Ojciec Hametsu pozostawił mu w spadku tylko pojedynczą kartkę papieru. Napisano na niej słowa z księgi, którą Lwy dawno temu uznały za bluźnierczą. Brzmiały:

„Generał nie musi znać się na sprawach taktyki ani strategii, manewrach wojsk ani niczym, co związane z wojną. Powinien tylko posiadać umiejętność roz-

poznawania ludzi, którzy taką wiedzę posiadają, inteligencję, dzięki której umieści ich na odpowiednich stanowiskach, oraz siłę woli, by pozwolić im działać i nie niszczyć ich wysiłków w pogoni za próżną chwałą”.

Tego dnia Hametsu zdecydował, że otoczy się ludźmi sprawnymi. Przydzielił swoich najzdolniejszych stronników do zadań, na których najbardziej się znali, i pozwolił im działać. I osiągnął dzięki temu niebagatelny sukces – tylko kilku *daimyo* Shosuro posiadało tak sprawnie działającą siatkę szpiegowską. A to wszystko dlatego, że Hametsu zmusił się, by stać spokojnie i słuchać ludzi, którzy znają się na swoich obowiązkach lepiej, niż on.

SHOSURO TABERU

ZIEMIA: 2

WODA: 2

Spostrzegawczość 4

OGIEŃ: 3

POWIETRZE: 3

Intuicja 5

PUSTKA: 3

Szkoła/Ranga: Dyplomata Bayushi 3

Umiejętności: Dyplomacja 4, Etykieta 4, Fałszerstwo 4, *Kenjutsu* 2, Obrona 2, Prawo 3, Szczerłość 4, Śledztwo 2, Uwodzenie 3,

Honor: 0.9

Chwała: 5.8

Zalety: Czytanie z ruchu warg, Niezwykły głos, Sojuszniczy (Ide Tadaji)

Wady: Wścibski

Taberu był po prostu kolejnym dzieckiem. Ani najmłodszym, ani najstarszym. Ani wygadany, ani nieśmiały. Nie jest wzorowym szermierzem, choć ma posiada umiejętności w tym zakresie

I właśnie w to masz wierzyć.

Taberu nauczył się jak być mało znaczącym. Wszystko, co kiedykolwiek osiągnął, wyglą-

da na czysty przypadek – od przedwczesnej śmierci ojca, po spadek

w postaci pewnych ziem, które należały niegdyś do klanu Dzika. Wygląda na to, że pozycja na Dworze Cesarskim została mu powierzona, ponieważ znalazł się w odpowiednim miejscu o właściwym czasie. Jego ojciec był stryjem Bayushiego Shoju, lecz Taberu nosi nazwisko Shosuro, ponieważ jego matka opuściła ojca, gdy Taberu był jeszcze młody.

Taberu zawsze czuł się oszukany, jest bowiem prawdziwym spadkobiercą dziedzicznego miecza Klanu. Do niedawna *daimyo* Skorpiona nie nosił miecza, by ukryć go przed Klanami, i ojciec Shoju wybrał na powiernika ostrza właśnie Taberu, ponieważ tak biegle opanował on sztukę bycia nikim ważnym. Kiedy jednak Shoju zasiadł na tronie, zażądał zwrotu miecza i powiernik nie miał wyboru - musiał go oddać. Wciąż jednak uważa, że jego obowiązkiem jest chronić broń, niezależnie od tego, w czym znajduje się posiadaniu.



**PRZODEK:
SHOSURO
FURUYARI
774 DO 856
2 PUNKTY**

Furuyari napisał trzy spośród najważniejszych sztuk Rokuganu: „Śmierć Hantei” - opowieść o śmierci pierwszego Cesarza, „Maskę” - historię *daimyo* Skorpiona, który nigdy nie nosił maski oraz „Ojca i Córkę”, trzyczęściową, epicką opowieść o Bayushim i Shosuro. Mówi się, że Furuyari umarł trzy lata po śmierci swego jedyne go syna, jednakże niektórzy historycy Lwów twierdzą, że nigdy nie istniał. Utrzymują, że jego sztuki zostały napisane przez trzech mniej znanych autorów z Klanu Skorpiona, którzy sądzą, że ich dramaty mogą zostać uznane za zbyt kontrowersyjne. Wszyscy więc postanowili pisać pod tym samym pseudonimem, by ukryć swoje prawdziwe imiona. Spór o Furuyarię ciągnął się przez kilka lat, dopóki jeden z jego potomków nie udowodnił, że twierdzenia Lwa są fałszywe. Oszustwo to miało zdyskredytować jedyne go pisarza Skorpionów, który mógł mierzyć się z dramaturgami Lwa.

Skorpiony które wybiorą Furuyarię za przodka otrzymują Dodatkowe Podbicie do wszystkich testów aktorstwa, przemawiania/retoryki i charakteryzacji. Zaleta Niezwykły Głos kosztuje je o dwa punkty mniej.



**PRZODEK:
SOSHI
SAIBANKAN
130 DO 175
5 PUNKTÓW,
4 DLA
NAMIESTNIKÓW
SKORPIONA**

Zanim zapadła decyzja o powołaniu urzędu Szmaragdowego Namiestnika, który wprowadzać ma Cesarskie Prawo w życie, wiele miast miało swoich własnych sędziów, którzy interpretowali prawo. Soshi Saibankan był właśnie jednym z takich sędziów – prawdopodobnie najbardziej znanym. Przez dziesięć lat sprawował urząd w Mieście Słonecznego Szczytu – potem sam Cesarz wezwał go do służby na Dworze, gdzie ustalili ogólne prawa i obowiązki Szmaragdowych Namiestników w kształcie zbliżonym do tego, jaki funkcjonuje do dziś.

Soshi Saibankan słynął z opowieści o swoim „starym, mądrym wujku Sochoku” – były to parable, za pomocą których objaśniał swoje dość niezwykle wyroki. Saibankan ujednolicił interpretacje prawa cesarskiego i zawarł je w jednym kodeksie, używając opowieści o mądrym wujku jako ilustracji.

(C.D. na stronie 63)

Rola Taberu na Dworze Cesarskim polega na snuciu intryg i podstępów. To on jest twórcą wielu manewrów politycznych Skorpionów, a gdy Bayushi Kachiko została pomocnicą Cesarza, Taberu mianowano najwyższym członkiem jej świty. Pani Skorpionów dość szybko poznała się na jego umiejętnościach oraz lojalności. Widziała, jak Taberu oddawał dziedziczny miecz jej mężowi i w tamtej chwili pojęła, że poczucie obowiązku zawsze będzie stać u niego wyżej niż duma. Uznała zatem, że jest godny jej zaufania.

Taberu jest wiotki i lekko zniewieściały. Porusza się z dużą gracją, która zaskarbiła mu przydomek „Zatruty Żuraw”. Taberu nie przejmuje się tym – po prawdzie, zdobył dzięki temu zaufanie wielu dyplomatów Doji. Jego najbliższym przyjacielem – o ile można go tak nazwać – jest Ide Tadaji, poseł Jednorożca, z którym często grywa w *go*. I choć Taberu miał wiele okazji, by zdradzić Jednorożca, nie zrobił tego. Nieortodoksyjny umysł przyjaciela fascynuje go – Skorpion stara się nawet włączyć niektóre jego metody do swojego arsenału.



Rodzina Soshi

SOSHI BANTARO

ZIEMIA: 2

WODA: 2

Spostrzegawczość 4

OGIEŃ: 1

POWIETRZE: 5

PUSTKA: 3

Szkoła/Ranga: Shugenja Soshi 3

Umiejętności: Dyplomacja 3, Kaligrafia 5, Medytacja 4, Prawo 3, *Shintao* 4, Szczerłość 3, Teologia 5, Wiedza o *maho* 2 Zielarstwo 4,

Honor: 0.5

Chwała: 7.4

Zalety: Piętna cienia (1), Wyższy cel (Ambicja)

Wady: Mroczna tajemnica (śmierć ojca), Porywczy, Słabość (Ogień), Zła reputacja (zbyt pewny siebie)

Soshi Bantaro to zawzięty, nienawistny, mały człowieczek. Jest zarozumiały, przeświadczony o swoich wielkich umiejętnościach, a do tego bardzo pragnie udowodnić swoją wartość. Lecz ponad wszystko pożąda uznania.

Jest pierwszym synem swojego ojca, lecz nie pierworodnym dzieckiem – ma osiem starszych sióstr; pięć z pierwszego małżeństwa ojca, trzy z drugiego, z matką Bantaro. Po tym, jak pierwsza żona Soshi Wachigaiego dała mu pięć córek, skazał ją na śmierć. Kiedy jego druga żona urodziła trzy córki, słyszało się plotki o jej rychłym zgonie. Lecz wtedy urodziła Bantaro.

Syn był oczkiem w głowie rodzica, jedynym dzieckiem, do którego publicznie się przyznawał. Bantaro zawsze dostawał to, czego chciał, wiele razy słyszał też, że ma przed sobą świetlaną przyszłość i że pójdzie w ślady ojca.



Zrobił nawet więcej. Szybko osiągnął wysoką rangę w Szkole Shugenja Soshi i stał się jednym z jej najbardziej cenionych jej uczniów. *Daimyo* rodziny Soshi, będąc pod wrażeniem jego umiejętności, zabrał Bantaro na swój dwór jako bliskiego doradcę. Shugenja służył swojemu panu przez dziesięć lat, coraz bardziej zaskarbiając sobie podziw i szacunek starca. W piątym roku służby jego pan oddał mu córkę za żonę, tym samym czyniąc go spadkobiercą tronu rodziny Soshi. Pięć lat później stary *daimyo* zginął w bitwie, a Bantaro objął tron. Wówczas Wachigai ogolił głowę i został mnichem. Wydał za mąż wszystkie ładne córki, a brzydkie sprzedał do herbaciarni. Potem wprowadził się do swojego syna, by zawsze służyć mu radą.

Bantaro starał się pracować z ojcem. Usiłował go ignorować. Próbował znaleźć mu „inne” zajęcia, by czymś go zająć. Nic nie podziałało.

Węc w końcu zabił ojca.

Bantaro okazał się władczy *daimyo*. Jest dumny i arogancki, tak pewien swych umiejętności, że nie obawia się żadnego przeciwnika. Za każdym razem, gdy otrzymuje rozkaz od Bayushi Shoju, uważa to za okazję, by udowodnić swoją wartość. Dostarcza mu informacje przy każdej okazji, która daje mu nadzieję, że Shoju go wysłucha. Stoi wiernie u boku pana, pewien, że tak długo jak tam pozostanie, Klan będzie prosperował.

Rodzina Yogo

YOGO JUNZO

ZIEMIA: 4

WODA: 3

OGIEŃ: 3

POWIETRZE: 6

Intuicja 7

PUSTKA: 2

Szkoła/Ranga: Shugenja Yogo 5

Umiejętności: Historia 4, Kaligrafia 5, Medytacja 3, *Shintao* 5, Teologia 5, Wiedza o Krainach Cienia 3, Wiedza o *maho* 4

Honor: 1.1

Chwała: 8.8

Zalety: Przebiegły, Przeznaczony do wielkości, Potęga ziemi (4 punkty)

Wady: Fobia (kobiety), Kłątwa Yogo, Nieczuły, Zła reputacja (kapryśny)

Yogo Junzo jest najstarszym synem *daimyo* rodziny, spadkobiercą jej wielkiego dziedzictwa, jednym z trzech ludzi – obok ojca i pana Shoju – którzy znają miejsce ukrycia pierwszego Czarnego Zwoju, który ponad tysiąc lat temu wyniosła z Krain Cienia Shosuro – Grom Skorpiona.

W przeciągu sześciu miesięcy jego ojciec odejdzie ze stanowiska, a Junzo zajmie jego miejsce. Zostanie *daimyo* rodziny Yogo, strażnikiem jej najdroższych sekretów. Jest w pełni świadom czekającej go odpowiedzialności i ma się za najwspanialszego shugenja od czasów Isawy. Uważa, że to właśnie on powinien przewodniczyć Mistrzom Żywiółów i jedynie nazwisko powstrzymuje go od starań o stanowisko Mistrza Pustki. Podróżował do szkół shugenja Feniksa przy wielu okazjach, dowodząc swoich umiejętności i pyszniąc się nimi. Często współzawodniczy z Mistrzami Żywiółów. Bawi go sprawdzanie ich osądów, teorii i kunsztu magicznego.

Junzo nie jest wysoki, choć, jak na shugenja, dobrze zbudowany. Jego szerokie ramiona i duże dłonie sprawiają wrażenie siły, a dowcip wywołuje rumieniec nawet u nieokrzesanego Kraba. Nie traci czasu na romanse, ponieważ kobiety nie są warte, by poświęcać im cenny czas. Junzo traktuje je jak podrzędna stworzenia, przeznaczone – jak psy – do pilnowania domu. Często bywał karany za publiczne głoszenie takich poglądów – kiedyś Shoju uderzył go po tym, jak powiedział do Kachiko: „Głupcy się nie rodzą, ładne kobiety tworzą ich w wolnym czasie”. Cios pozostawił bliznę na czole shugenja, tuż nad prawym okiem. Junzo nie stara się jej ukryć, nazywa ją „znakiem posłuszeństwa wobec kobiety *daimyo*”.

Zanim pojawiła się Kachiko, Junzo darzył Shoju dużym szacunkiem. Teraz uważa, że *daimyo* używa jej jak protezy – zamiast samemu zajmować się swoimi sprawami, po prostu wysłał żonę. Raz ukarany, przestał jednak mówić o tym głośno. Powiedział tylko swojemu kuzynowi, Bantaro: „Skoro *daimyo* woli słuchać rad dziwki, niż moich, zatrzymam je dla siebie”.

Tak jak inni Yogo, Junzo uważa, że jego przyszły obowiązek wymaga nie tyle wierności Klanowi Skorpiona, co Cesarstwu. Często zastanawiał się, co by uczynił, gdyby został zmuszony wystawić swoją powinność na szwank. Doszedł

PRZODEK SOSHI SAIBANKUN (CD.)

Z szacunku do mądrości i ogromu pracy jaką Saibankan wykonał dla Cesarza, wszyscy sędziowie w Rokuganie nazywani są „saibankanami”. Po śmierci stał się Fortuną – patronem namiestników i sędziów.

Saibankana może wybrać na przodka każdy namiestnik – Skorpiony płacą za to o jeden punkt mniej. Bohaterowie, którzy się od niego wywodzą, otrzymują dziennie tyle Dodatkowych Podbić, ile wynosi ich Ranga – mogą ich używać podczas testów Śledztwa, Prawa, Heraldyki i Historii.



PRZODEK:

YOGO
??? DO ???
2 PUNKTY

Pierwszy strażnik Czarnych Zwojów, Asako Yogo, był przeklęty. Miał zdradzić tych których kochał najbardziej, nie wiedząc, kiedy ani jak to zrobi. Zostawił zatem swój Klan, żonę i syna. Zmienił nazwisko na Yogo Kocho.

Wziął sobie nową żonę z Klanu Skorpiona – bardzo przeciętną kobietę o imieniu Shujunoko – która pomimo modlitw o syna urodziła mu trzy córki. Yogo nie dbał o dzieci i rzadko je widywał.

Kiedy osiągnął wiek siedemdziesięciu lat, jego obowiązki przejęła najstarsza córka.

Podjęła je niechętnie, a jej najmłodsza siostra z trudem opanowała sprzeciw. Wiedziała, że najstarsza z dziewcząt nie jest dość silna, i miała rację. Już w ciągu pierwszego roku trzeba było zmienić miejsce ukrycia Czarnych Zwojów.

(C.D. na stronie 65)

YOGO ASAMI

ZIEMIA: 2

WODA: 2

Spostrzegawczość 4

Ogień: 2

POWIETRZE: 3

PUSTKA: 2

Szkoła/Ranga: Skrytobójca Shosuro 2

Umiejętności: Charakteryzacja 4, Materiały wybuchowe 1, Naśladownictwo 5, *Ninjutsu* 3, Skradanie się 4, Ślusarstwo 2, Trucizny 3, Zwinne palce 4

Honor: 1.2

Chwała: 1.2

Zalety: Błogosławieństwo Benten

Wady: Drobną, Prawdziwą miłość (Aramoro)

Asami weszła w związek z Klanem Skorpiona mając dwanaście lat. Była córką rolnika, którego zbiory zostały zniszczone przez ogra i musiał sprzedać dziecko do domu gejsz. Dziewczynę zauważyła czternastoletnia wówczas Shosuro Kachiko i, w tajemnicy przed ojcem, natychmiast wykupiła jej kontrakt. Dziewczynki były bowiem zdumiewająco podobne. Córka daimyo zaczęła uczyć młodą chłopkę sztuki naśladowania głosów oraz charakteryzacji, by mogła służyć jej za sobowtóra.

Kiedy Kachiko rozpoczęła swój długi i sekretny związek

z Hoturim, Asami często zajmowała jej miejsce, czasami nawet na kilka dni. W zamku Bayushi nikogo nie dziwiło, że młodej pani nie widywano przez dzień czy dwa, póki Asami wychodziła na krótki spacer do ogrodu. Dziewczyna uczyła się szybko i w niedługim czasie zaczęła naśladować głos Kachiko oraz jej manieryzmy tak doskonale, że nawet damy dworu nie mogły ich rozróżnić.

Przez dwa lata nikt nic nie podejrzewał – dopóki Aramoro nie powrócił do prowincji Shosuro i nie poprosił o widzenie z Kachiko. Gdy Asami weszła do pokoju, ubrana jak Kachiko, tylko chwilę zajęło skrytobójcy stwierdzenie, że kobieta nie jest tym, za kogo się podaje.

Aramoro chciał wiedzieć, gdzie przebywa Kachiko, lecz Asami nie miała zamiaru mu tego wyjawiać. Wtedy zagroził, że ją zabije, jeśli nie zdradzi miejsca pobytu pani, a Asami odmówi-



ła, mówiąc, że woli zginąć, niż ją wydać.

Tej nocy Kachiko wróciła i zastała Aramoro, wciąż toczącego jałowy spór z Asami. Kachiko wyjaśniła skrytobójcy rolę chłopki, a ninja jej przyklasnął. Będąc pod wielkim wrażeniem oddania i siły woli chłopskiej córki, zaoferował, iż w wolnych chwilach będzie ją szkolił.

Z czasem coraz trudniej było zachować tajemnicę. Rysy twarzy obu kobiet coraz bardziej się różniły, a ich ciała dojrzewały inaczej. W końcu Kachiko sprzedała Asami jej kontrakt i powiedziała, że jest wolna. Dziewczyna od razu udała się do Aramoro, błagając go o dalsze nauki. Jednakże tajemnice szkoły Shosuro są

dostępne tylko dla Skorpionów. Asami wykorzystwała zatem zdolności, które nabyła

pod opieką Kachiko, by z łatwością uwieść i wyjść za starzejącego się Yogo. Potem przeszedł czas na praktyczne wykorzystanie umiejętności, poznanych dzięki Aramoro, by uwolnić się od męża. W taki sposób stała się Skorpionem.

Podczas służby u Kachiko Asami pozyskała jeszcze jednego sprzymierzeńca w osobie Shosuro Hametsu. Łudząco podobna do siostry dziewczyna jednocześnie pociągала i odrzucała Hametsu. Asami zauważyła to i wykorzystwała,

na ile się odważyła. Dlatego właśnie już ponad rok przebywa w Szkole Shosuro, uzyskując też wystarczającą wiedzę, by wytworzyć niektóre z trucizn Hametsu.

Asami udowodniła zarówno Aramoro, jak i Hametsu, że jest zdolną uczennicą. Ma pewność, że Aramoro już niedługo wyśle ją na pierwszą misję. Wie też, że Hametsu nie jest jedynym nauczycielem, któremu miłe jest jej podobieństwo do Kachiko.



PRZODEK: YOGO (CD.)

Historycy często stają wobec problemu: kogo zdradził Yogo?

Odpowiedź nie jest wcale taka prosta.

Niektórzy wskazują na najstarszą córkę, niektórzy na najmłodszą. Niektóre Feniksy twierdzą, że Yogo zdradził swoją pierwszą żonę i syna. Możliwe też, że zdradził ich wszystkich.

Bohaterowie, którzy wybrali Yogo za przodka posiadają wrodzony talent do *maho*. Gdy posługują się czarną magią, otrzymują tyle Dodatkowych Podbić, ile wynosi ich Ranga. Z drugiej strony, gdy używają *maho*, otrzymują dodatkowo tyle Punktów Zepsucia, ile wynosi ich Ranga.



Rozdział piąty:



**Przykładowi
bohaterowie**

Shosuro: Aktor

Jako aktor nosisz wiele masek. Jest wśród nich twarz wojownika, którym zawsze chciał widzieć cię ojciec, oraz oblicze czułe i łagodne, którego pragnęła matka. Dziś z łatwością przybierasz jedno z nich – oraz kilka innych. To dobrze, ponieważ podążasz ścieżką oślepiającej ciemności, ścieżką która wymagać będzie, byś zupełnie się zmienił, nim wypełnisz zadanie.

Jako dziecko zawsze byłeś bliżej z matką, wyrosłeś więc na sympatycznego mężczyznę i odziedziczyłeś po niej talent do naśladownictwa oraz znakomitą emisję głosu. Dzięki jej znajomościom zostałeś wcześniej przyjęty do Szkoły Butei Shosuro i zacząłeś kształcić się na aktora Kabuki. Wszyscy twoi nauczyciele zgodnie stwierdzili, że masz talent do „zlewania się” z otoczeniem – był to jednak tylko pozorny komplement, skazał cię bowiem na role drugoplanowe.

Czułeś się dotknięty, tęskniłeś za główną rolą. Twoim największym marzeniem było zagrać najważniejszą partię w sztuce pełnej namiętności, tragedii i zdrady. Kto mógł przypuszczać, że twoje marzenie spełni się tak szybko?

Zostać przyjętym do trupy aktorskiej już po roku nauki to niemały wyczyn. To miało być twoje wielkie wejście w świat prawdziwego aktorstwa. Będzie też twoim wielkim finałem.

Tuż przed pierwszym przedstawieniem główny aktor źle się poczuł, a ty, jako jego dubler, musiałeś wyjść na scenę. Wiedziałeś, że to twój wielki wieczór i widziałeś, jak publiczność żywo reaguje na twój występ. Duma ze spełnionego marzenia, połączona z wygłaszanymi z pasją kwestiami, prawie wyciskały łzy – lecz te miały przyjść dopiero kilka dni później. Następnego ranka przybył miejscowy namiestnik, twierdząc, że jego córka została zgwałcona w noc twojego występu. Młoda dziewczyna jest pewna, że to twój głos szedł z niej, że wypowiadał dumne, złośliwe słowa o triumfie na i poza sceną. Pamięta też twoją twarz... twarz, która zmienia się co dnia od chwili, kiedy zdołałeś uciec. Jesteś poszukiwany, niesłusznie obwiniany za najpodlejszą z możliwych zbrodni. Czy wciąż będziesz uciekał?

Czy wrócisz by sprawdzić, czyje żądło cię ukąsiło?



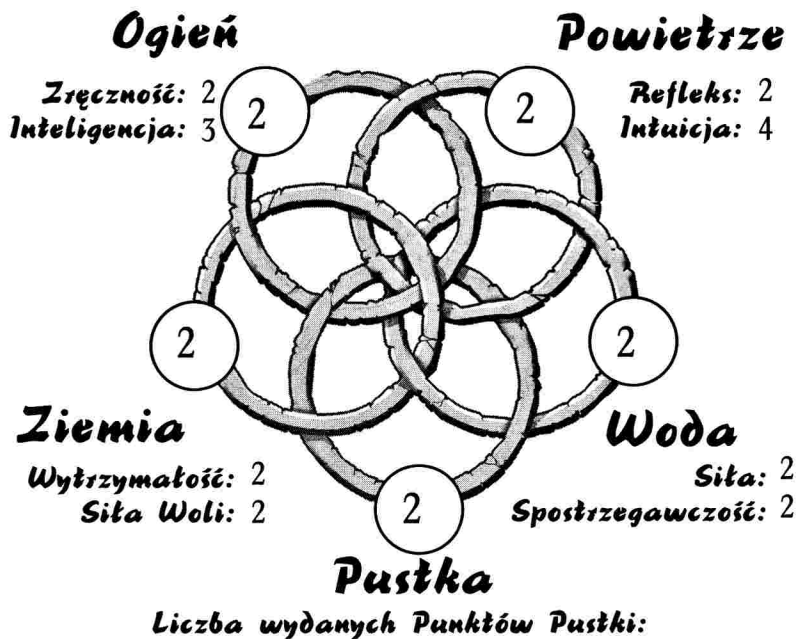


Legenda Pięciu Kęgów

Imię: Shosuro

Klan: Skorpiona

Profesja: Aktor



Broń podstawowa

Aiguchi 1z2

Zbroja podstawowa

brak

PL trafienia cie
(Refleks x 5 + Zbroja)
10

Umiejętności:

Aktorstwo	3
Etykieta	2
Falszerstwo	2
Kuglarstwo	2
Muzyka	1
Nóż	1
Poezja	2
Skradanie się	2
Szczerość	2
Ślusarstwo	1
Trucizny	1
Uwodzenie	1
Walka wręcz	1

Prestizż: 120

Techniki:

Skorpion ma tysiąc serc

Szkoła: Butei Shosuro **Ranga:** 1

Rany

4 0

4 - 1

4 - 2

4 - 3

4 - 4

4 Obalony

4 Nieprzytomny

4 Martwy

Wady i Zalety:

Błogosławieństwo
Benten +3
Niezwyczajny głos +2
Zła reputacja (poszukiwany) -2
Zaprzyięgły wróg -4

Chwata: 1



Honor: 0



Punkty doświadczenia:

Bayushi: Honorowa bushi

Masz poważny problem. Jesteś honorowa.

Było mało prawdopodobne, że, będąc Skorpionem, ostateczną prawdę odkryjesz w Kodeksie Bushido. Jeszcze mniej, że w słowach wielkiego Shinsei i zapisach *Shintao* odnajdziesz prawdziwą ścieżkę twego serca. Lecz tak właśnie się stało.

Chciałabyś „pasować” do reszty swojej rodziny i Klanu. Chciałabyś mieć dar oszukiwania, jak inne Skorpiony, lecz Fortuny jak na ironię obdarzyły cię silnym kręgosłupem moralnym. Na okrutne czyny swych braci patrzeć możesz wyłącznie z pogardą. Otwarcie potępiłabyś ich nikczemne spiski, gdyby nie obawa przed odrzuceniem

Planowałaś opuścić ukochaną ojczyznę, lecz to by niewiele zmieniło. Wszyscy Rokugańczycy są uprzedzeni wobec twego Klanu, więc mało prawdopodobne, że znajdziesz gdzieś szczęście. Musisz też myśleć o swojej rodzinie.

Nie możesz ciągle kryć się pod fałszywą maską akceptacji, nie zdołasz też uciec. Lecz możesz zrobić coś dobrego, w zgodzie ze swoim sumieniem. Możesz być inna. Możesz zwalczać powszechne wyobrażenie o Skorpionach. Możesz udowodnić, że twój Klan trudno wprawdzie zrozumieć, lecz można obdarzyć zaufaniem. Możesz zmienić świat.

Niestety, rodzina nie wspiera cię w tym przedsięwzięciu. Twój ojciec – który zniknął na dwa lata i który uosabia wszystko czego nienawidzisz w Skorpionach – twierdzi, że twoje „głupie wysoki” będą drogo kosztować całą rodzinę - i zabronił ci dalej tak postępować.

Czy po raz kolejny ugniesz się przed władzą kogoś, kto chce twego zepsucia? Zawsze wierzyłaś, że po prostu wyznaje niewłaściwe ideały, niedawno jednak matka zdradziła ci jego mroczny sekret – a on wstrząsnął fundamentami twojej wiary w to, że Klan Skorpiona można odkupić.

Wkrótce potem, płacząc cicho, opuściłaś dom rodziny. Do torby *furoshiki* delikatnie włożyłaś pas od czarnego kimona i zakrwawioną, miedzianą bransoletę, jedno z „trofeów” twego ojca. Wiesz, że nigdy już nie wrócisz, lecz może kiedyś uda ci się zakończyć sprawę z ojcem – nawet jeśli będziesz musiała go zabić.





Legenda Pięciu Kręgów

Imię: Bayushi

Klan: Skorpiona

Profesja: Bushi

Ogień

Zręczność: 3
Inteligencja: 3

Powietrze

Refleks: 3
Intuicja: 2

Broń podstawowa

Katana 3z2

Zbroja podstawowa

Lekka

PT trafienia cię
(Refleks x 5 + Zbroja)
15 (20 w zbroi)

Ziemia

Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Woda

Siła: 2
Sposobność: 2

Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Techniki:

Prestizż: 130

Droga Skorpiona

Etykieta	2
Iaijutsu	2
Kenjutsu	3
Łucznictwo	1
Obrona	2
Shintao	2
Skradanie się	2
Szczerość	3
Trucizny	1
Uwodzenie	1
Wysportowanie	2

Rany

4 0

4 - 1

4 - 2

4 - 3

4 - 4

4 Obalony

4 Nieprzytomny

4 Martwy

Szkola: Bushi Bayushi Ranga: 1

Wady i Zalety:

Wyższy cel +2
Zmysł równowagi +2
Iunshin -3
Mroczna tajemnica -5

Chwata: 1



Honor: 1



Punkty doświadczenia:

Shosuro: Dyplomarka

Zawsze fascynowało cię działanie Cesarskiego Dworu. Jako dziecko często chodziłaś za namiestnikami, zasypując ich niekończącymi się pytaniami, dopóki nie powstrzymali cię skruszeni rodzice. Twoi nauczyciele stwierdzili jednak, że chociaż masz talent do porozumiewania się z ludźmi, brak ci niezbędnej dyscypliny umysłowej. Poświęciłaś więc młodość studiom nad systemem społecznym i historią Klanów, obserwacji setek dysput dworskich oraz analizom i przewidywaniu wyroków sądowych.

Twoja obsesja na punkcie rokugańskiego sądownictwa nie jest wcale taka niegroźna. Najbardziej trafia do ciebie radość publicznego zwycięstwa i dręczący zapach wstydu. Kiedy miałaś sześć lat, daimyo rodziny nakazał twemu ojcu popełnić *seppuku*. Po tym zdarzeniu twoja matka załamała się. Uznałaś ten pokaz siły za zupełnie niepotrzebny i rozpoczęłaś podróż, na końcu której – jak wierzysz – czeka na ciebie ogromna władza i mądrość.

W międzyczasie wyrosłaś na piękną pannę. Kilka razy musiałaś odprawiać zakochanych samurajów. Nazywają cię przez to „oziębłą”, lecz na razie nic cię to nie obchodzi, przynajmniej póki masz perspektywę rozpoczęcia praktyki prawnej przy Dworze Cesarskim.

Ten dzień nareszcie nadszedł. Jeden z nauczycieli zainteresował się tobą i zgodził roztoczyć nas tobą opiekę, dzięki której zetkniesz się z najtęższymi prawnikami swojego regionu. Będziesz też podróżować poza granice swych ziem, by obserwować namiestników działających na innych obszarach, reprezentować Klan Skorpiona na najokrutniejszym znanym forum i uczyć się od tamtejszych mistrzów. Cienka maska obywatelskich obowiązków wobec Klanu ledwie skrywa twoje zatrute narzędzia – bystry umysł i ostry język. „Słowa tną niczym miecze” – tak mawia twój nowy mistrz.

Oczywiście, jesteś mu winna przysługę, której pewnego dnia na pewno nie omieszką odebrać.

Jednak nie jesteś osobą, która pokornie akceptuje swój los. Podczas nauki nie próżnowałaś. Zebrałaś dowody jego nielegalnego handlu z Jednorożcami. Są bezpiecznie ukryte i zawsze pod ręką. Nigdy nie wiadomo, kiedy mogą się przydać...



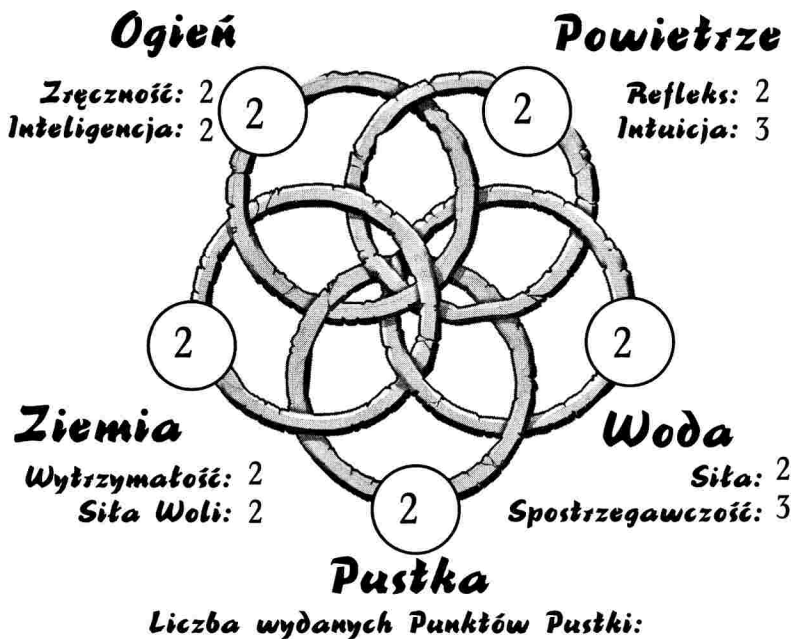


Legenda Pięciu Kręgów

Imię: Shosuro

Klan: Skorpion

Profesja: Dyplomata



Broń podstawowa

Tanto 1z2

Zbroja podstawowa

brak

PL trafienia cię
(Refleks x 5 + Zbroja)
10

Umiejętności:

Dyplomacja	2
Etykieta	2
Falszerstwo	3
Heraldyka	1
Nóż	1
Prawo	3
Skradanie się	2
Szczerść	3
Śledztwo	2
Uwodzenie	1
Wysportowanie	2
Wiedza o Dworze Cesarskim	1

Prestiz: 130

Techniki:

Słabość jest moją siłą

Rany

4 0

4 - 1

4 - 2

4 - 3

4 - 4

4 Obalony

4 Nieprzytomny

4 Martwy

Szkoła: Dyplomatów Bayushi **Ranga:** 1

Wady i Zalety:

Czytanie z ruchu warg +2
Jasny umysł +2
Pociągająca +1
Szantaż (sensei) -2
Zobowiązanie -4

Chwata: 1



Honor: 1



Punkty doświadczenia:

Bayushi: Szpieg ninja

Masz szczęście. Zdołałeś przetrwać „Rękawicę” i awansowałeś... do piekła.

Używałeś lepszej broni, zyskałeś dużo doświadczenia i rozpocząłeś prawdziwy trening. Lecz los wciąż się do ciebie nie uśmiechnął. Niebezpieczeństwa Rękawicy na zawsze wyleczyły cię z apetytu na rzeczy mroczne i groźne. Ukryłeś to głęboko przed krewnymi, rodziną a nawet – taką przynajmniej masz nadzieję – przed *sensei*. Czy masz siłę kontynuować naukę?

„Masz wielki talent. Odpowiednio pielęgnowany, wyda owoce” – tak ci powiedzieli. Jesteś szybki i zręczny, brak ci jednak umiejętności, by w pełni korzystać ze swych talentów. Niczym się nie wyróżniasz – po prostu ninja podczas drugiego roku treningu. To najważniejszy moment kariery mistrza cieni. Będziesz zmuszony nie tylko co chwila ryzykować swoim życiem, ale w międzyczasie poznasz umiejętności, których nie uczono cię podczas Rękawicy.

Twoim tegorocznym celem nie jest tak do końca awans.

„Ruszysz w świat, by poznawać naszych wrogów” powiedzieli ci. „Będziesz infiltrował grupy, których wyszkolenie całkowicie różni się od twojego. Będziesz działał tak, jak ci powiedzą, zawsze będziesz ich przyjacielem i sprzymierzeńcem. Nie możesz ujawnić swojej prawdziwej tożsamości. Od czasu do czasu będziesz otrzymywał od nas zadania. Musisz je wypełnić bezbłędnie – a co ważniejsze, twoi towarzysze nie mogą o nich wiedzieć. Ruszaj. Ukryj twarz za maską oszustwa, którą noszą wszyscy ninja od czasu, gdy pierwszy Aramoro wziął na barki ciężar swego zadania. Wykonuj je z dumą – twoja misja jest szlachetna, o ile nie honorowa...”

Każdy Skorpion nosi maskę, lecz twoja jest wyjątkowo cienka. Kryjesz się za zbyt krótkim treningiem szermierczym, zasłoną fałszywych prawd oraz mieszaną kłamstw. Jednak to jest twój los i musisz go zaakceptować, lub zginiesz.

Sensei rozmawiał z tobą tej nocy, gdy spaliłeś czarne kimono. Dał ci jedyną radę, jakiej mógł ci udzielić na najbardziej niebezpieczny rok twojego życia. „Pamiętaj opowieść o Małym Skorpionie. – rzekł – Naucz się pływać, zanim otrujesz Żabę.”





Legenda Pięciu Kęgów

Imię: Bayushi

Klan: Skorpiona

Profesja: Ninja

Ogień
Zręczność: 3
Inteligencja: 2

Powietrze
Refleks: 3
Intuicja: 3

Broń podstawowa
Katana 3z2

Zbroja podstawowa
Lekka

PŁ trafienia cie
(Refleks x 5 + Zbroja)
10(15 w zbroi)

Ziemia
Wytrzymałość: 2
Siła Woli: 2

Woda
Siła: 2
Sposzregawczość: 2

Pustka
Liczba wydanych Punktów Pustki:

Umiejętności:

Akrobatyka	2
Aktorstwo	2
Kenjutsu	1
Kuglarstwo	2
Skradanie się	2
Ślusarstwo	1
Trucizny	1
Uwodzenie	1
Wysportowanie	1
Nagetoppo	1
Ninja - to	1
Shuriken	1

Techniki:

Cień nie ma maski

Prestiz: 126

Rany

4 0

4 - 1

4 - 2

4 - 3

4 - 4

4 Obalony

4 Nieprzytomny

4 Martwy

Szkola: Shosuro Shinobi **Ranga:** 1

Wady i Zalety:

Szczenie +6

Szybki +3

Mroczna tajemnica -5

Przymus -4

Chwata: 1



Honor: 1



Punkty doświadczenia:

Soshi: Śledczy shugenja

Ostatni rok twojego życia był najbardziej pouczający. Nauczył cię wiele o utracie i żalu, o gniewie i tęsknocie oraz o wielkiej sztuce podejrzeń i wątpliwości. Lecz przede wszystkim nauczył cię dwóch ważnych emocji, które podczas nadchodzących miesięcy okażą się nieocenione: wściekłości i strachu.

Podczas treningu w Szkole Shugenja Soshi zawsze byłeś blisko ze swoim *sensei*, człowiekiem o wielkiej wiedzy i talencie do magii Żywiołów. Trenował cię w sztuce *shinobi*. Poprowadził też ceremonię twojego piętnowania. Tej właśnie nocy powiedział ci, że jego eksperymenty z mrocznymi elementami magii Tejina powoli go zabijają. Otrzymałeś od niego dar, który nazwał „Prawdą Kłamstw” i odszedł, by nigdy już nie powrócić.

Gdy przebudziłeś się po ceremonii kage-yakiin, powiedziano ci, że rytuał bardzo wyczerpał twoje ciało i że nigdy już nie odzyskasz dawnej sprawności. Okazało się, że piętno jest żywe, lub przynajmniej sprawia takie wrażenie. Kosztowało to trochę czasu i wysiłku, ale odkryłeś w końcu, że twoje *kage-yakiin* pomagają ci wyczuć, kiedy ktoś kłamie.

Okazało się to bardzo pomocne w zawodzie śledczego. Wzywają cię, gdy trzeba przesłuchać wrogów twojej organizacji. Jesteś dobry w tym co robisz i wszystko byłoby pięknie, gdyby nie jeden z twoich „przdziałów”.

Był shugenja konkurencyjnej organizacji, a na klatce piersiowej miał dziwną bliznę. Miałeś przepytać go na temat interesów przeciwnika na terenie twojego syndykatu, a później przekazać go swoim „współpracownikom”. Lecz kiedy zobaczył twoje piętno, wybuchł gniewem i wykrzykiwał imię twojego *sensei*, nazywając go złodziejem. Musiałeś ubrudzić sobie ręce, by go uciszyć.

Od tamtych wydarzeń minął rok i zaczynasz żałować, że w ogóle wkroczyłeś na niebezpieczny teren przestępczości zorganizowanej. Shugenja powrócił (a przynajmniej tak twierdzi mężczyzna który zabił Tobuki – twojego partnera) i rozpoczął wojnę przeciw tobie i twojej organizacji. Zamienił w piekło wszystko, co było ci drogą. Jak daleko pozwolisz mu się posunąć? Czy poddasz się i uciekniesz?

A nawet jeśli ci się uda, to skąd wiesz, że on nie pójdzie za tobą?





Legenda Pięciu Kręgów

Imię: Soshi

Klan: Skorpiona

Profesja: Shugenja

Ogień

Zręczność: 2
Inteligencja: 3

Powietrze

Refleks: 2
Intuicja: 3

Broń podstawowa

Wakizashi 2z2

Zbroja podstawowa

brak

PL trafienia cię
(Refleks x 5 + Zbroja)
10

Ziemia

Wytrzymałość: 1
Siła Woli: 2

Woda

Siła: 2
Sposzregawczość: 3

Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Umiejętności:

Etykieta	1
Kaligrafia	2
Kenjutsu	1
Medytacja	2
Prawo	1
Shintao	1
Skradanie się	1
Szczerość	3
Tortury	1
Uwodzenie	1

Prestizż: 108

Czary:

Wyczucie, Zespolenie, Przywołanie, Niezrywalne więzy, Ogień z Wnętrza, Szept wiatru (wyuczony), Zapomnij, Zła karma, Znajac zamysły

Rany

2 0

2 - 1

2 - 2

2 - 3

2 - 4

2 Obalony

2 Nieprzytomny

2 Martwy

Szkoła: Shugenja Soshi **Ranga:** 1

Wady

i Zalety:

Dziedzictwo (Piętno cienia) +3
Sojusznicy (Przestępcy) +4
Wyuczony czar +3
Nemezis -3
Słabość -5
Utracona miłość -2

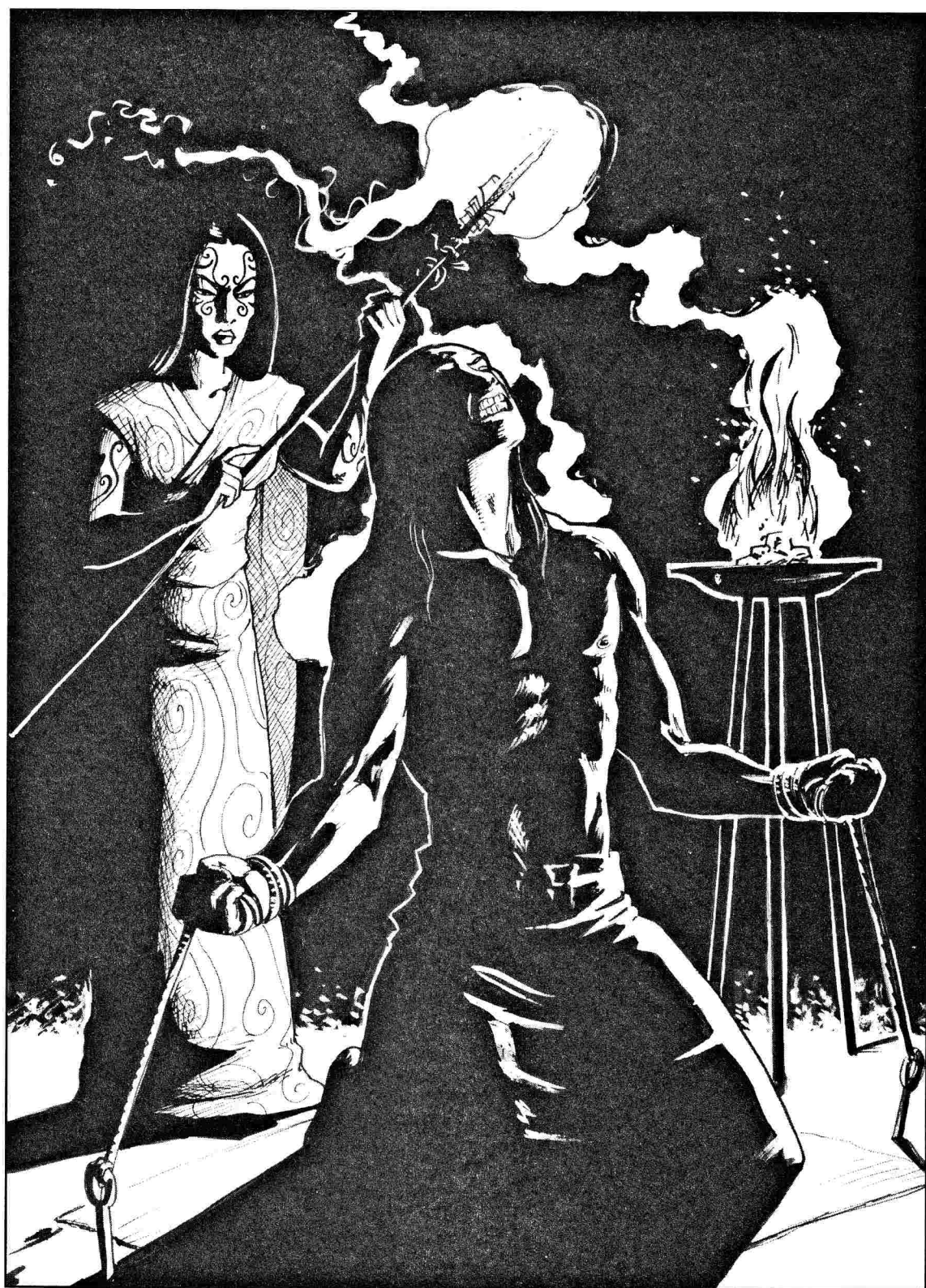
Chwata: 1



Honor: 1



Punkty doświadczenia:



Dodatki





Dodatek I: ABC zdrady

CZYLI „JAK BYĆ CWANYM SUKIN- SYNEM I NIE ZGINĄĆ Z RĄK DRU- ŻYNY?”

Zdecydowałeś się grać Skorpionem, co? No to życzę szczęścia. Wszystko będzie działać na twoją niekorzyść. Zostałeś właśnie jednym z najbardziej nienawidzonych i najczęściej przeklinanych ludzi w Rokuganie. Nikt ci nigdy nie zaufa, nikt ci nie uwierzy, a towarzysze prawdopodobnie zdradzą cię przy pierwszej okazji.

Jest tylko jeden sposób, by sobie z tym poradzić. Musisz sprawić, żeby to oni wyglądali na złoczyńców, a ty na świętego. Jak to zrobić? To łatwe. Przeczytaj te wskazówki, a znajdziesz się na najlepszej drodze, by zostać sukinsynem, który z największego szamba wychodzi, pachnąc różami.

Część pierwsza: Podstawy

Poniżej znajdziesz kilka rzeczy, o których trzeba pamiętać, gdy mówi się o honorze Skorpiona i jego stosunku do innych Klanów. Zastanów się nad nimi, zanim przejdziesz do kolejnych porad.

KILKA SŁÓW O ETYCE

Jest takie bardzo stare filozoficzne pytanie dotyczące etyki – nawet Sokrates nie umiał na nie odpowiedzieć. Brzmi ono: „Czy powinniśmy oceniać działania człowieka ze względu na ich intencje, czy efekty?”.

Sokrates odpowiedział (a ja parafrazuję): „Jeśli intencje są dobre, to efekty nie mogą być

inne”. Innymi słowy, jeśli ktoś chce dobrze, ale wyjdzie źle, musimy oceniać jego intencje, a nie czyny.

Z drugiej strony znajduje się wielu myślicieli (przede wszystkim Machiavelli) twierdzących, że można oceniać tylko efekty działań. W końcu piekło jest wybrukowane dobrymi chęciami.

Rozpatrzmy to na przykładzie. Powiedzmy, że piękna córka *daimyo* Lwa ma poślubić Żurawia, lecz zakochała się w Feniksie. Mówi więc matce, że za żadne skarby nie wyjdzie za pięknego Żurawia i prędzej ucieknie z ukochanym.

Daimyo klnie pod nosem, ale niewiele może zrobić. Wie, że córka ma silną wolę (w końcu jest Matsu) i że powinna słuchać rozkazów matki. Wciąż jednak pamięta swą młodość i wybryki, więc po prostu nie może zmusić córki do ślubu z człowiekiem, którego ta nie kocha. No i mamy kłopot.

I wtedy na scenę wkracza Skorpion. Proponuje matce następujący plan: musi przekonać córkę, że jeśli poślubi Żurawia, będzie mogła ciągnąć romans z Feniksem. Lwica potępia Skorpiona, mówiąc, że nie pójdzie na ugodę ze swoim honorem, popełniając takie oszustwo.

Wtedy Skorpion uśmiecha się i mówi:

- A jeśli Żuraw nie będzie miał nic przeciwko?

Oto jak wszystko się potoczy:

Skorpion aranżuje romans żurawiego piękniejszą z wytrenowaną przez Skorpiona gejszą. Gdy jego serce należy już do gejszy, mówi mu, że jego narzeczona kocha innego. Czy Żuraw będzie się skarżył? Oczywiście, że nie.

Teraz może odbyć się ceremonia małżeństwa. Panna młoda jest szczęśliwa, pan młody jest szczęśliwy, Lwica też jest szczęśliwa, a wszyscy winni są Skorpionowi dyskretną przysługę.

Ktoś ucierpiał?

Czyjś honor został splamiony?

Oczywiście, że nie. Wszyscy są szczęśliwi i póki nowożeńcy będą trzymać swoje sprawy w tajemnicy, wszystko będzie dobrze.

A teraz pytanie do sceptyków: czy Skorpion zrobił źle, czy też pomógł uniknąć wielkiej miłosnej tragedii, krwawych zemst oraz samobójstw? Zdecyduj sam.

REGUŁY WOJNY

„Na polu bitwy wszystkie działania są honorowe.”

- z „Dowodzenia” Akodo

Skoro podczas wojny każde działanie jest szlachetne (o miłości porozmawiamy później),

wszystko w ogóle musi być szlachetne. Samuraje już od małego uczą się, że zawsze muszą postępować jak wojownicy, w każdej chwili gotowi na śmierć.

Jeśli tak, zapyta Skorpion, to czemu niektóre działania uznaje się za niehonorowe? Całe życie jest wojną, zatem wszystkie czyny są honorowe i nic nie jest zabronione.

Skorpiony nie obnoszą się ze swoją filozofią. Pozwalają Lwom i Żurawiom wierzyć, że pole bitwy i życie codzienne to zupełnie różne miejsca. To tylko ułatwia im zadanie.

LOJALNOŚĆ

„Nie dbam o to, pod jakim walczy sztandarem. W jego żyłach płynie krew Skorpiona i tylko to ma znaczenie.”

- Shosuro Naginame o swoim przyjacielu z dzieciństwa, Akodo Hachim.

Pamiętaj, że Skorpiony ponad wszystko cenią lojalność, nawet wobec samurajów spoza ich Klanu. To dotyczy też twoich kolegów - graczy. Wielokrotnie przekonasz się, że lojalny Lew jest bardziej użyteczny niż nielojalny Skorpion.

Jeśli ktokolwiek - Skorpion, Lew, Krab, Smok - okaże ci lojalność, wiedz, że właśnie otrzymałeś coś cenniejszego od złota. Pielęgnuj ją i strzeż, a przede wszystkim nie wyzyskuj. Bardzo trudno jest pozyskać lojalność - szczególnie Skorpionom. Nie oszukuj więc tych, którzy są wobec ciebie lojalni - pamiętaj, kto nie jest twoim przyjacielem, jest wrogiem.

Najtrudniejsze jest w tym wszystkim to, że nie możesz po prostu powiedzieć ludziom, żeby ci zaufali. Musisz na to ciężko zapracować. W końcu nosisz mon najbardziej zdradzieckiego Klanu Cesarstwa. Nie możesz spodziewać się, że ludzie ot tak zaczną ci ufać. Jednak kiedy kilka razy udowodnisz swoją lojalność, wtedy zaczynają dawać ci wiarę w poczuć, że trafili na wyjątkowo rzadkie zjawisko - Skorpiona godnego zaufania.

HONOR SKORPIONA

Mówiliśmy tysiące razy, że Skorpiony nie przywiązują dużego znaczenia do *bushido*, wierzą jednak w lojalność. Skorpion rozpoczyna grę z tak niskim Honorem, ponieważ otacza go Rokugańska propaganda o cnotach kodeksu wojownika. Oczywiście, przez większość życia indoktrynowany był filozofią swego Klanu, ale i tak musi przełknąć gorzką pigułkę. Wyobraź sobie, że zostałeś wychowany w Ameryce przez rodziców - komunistów. Przez całe życie wma- wiano ci, że wszystko, co cię otacza, jest złe. Oczywiście, chciałbyś wierzyć swoim rodzicom - ale wyobraź sobie zmiany w światopoglądzie takiego nastolatka.

Dobrym przykładem honoru Skorpionów jest Yojiro. Ma on bardzo wysokie poczucie moralności, lecz nadal osądza swoje niemoralne działanie według kryteriów lojalności. Nie traci punktów Honoru gdy kłamie, podkłada dowody winy, lub przekupuje nieuczciwych strażników póki wierzy, że służy w ten sposób Klanowi.





Lecz kiedy użyje swoich umiejętności do celów innych, niż służba, będzie miał problem. Tak naprawdę, lojalność Skorpionów jest siłą tak potężną, że może spowodować znacznie większe straty Honoru, niż opisane w podręczniku podstawowym. Jak zawsze, wszystko zależy od Mistrza Gry i wizji postaci gracza, lecz w końcu powinno sprowadzać się do lojalności.



Część druga: Oszustwa dla zaawansowanych

Dobrze, skoro masz już wstęp za sobą, rzuć my okiem na naprawdę podstępne zagrania.

WYGRAĆ LUB UMRZEĆ

Skorpion nie cofa się przed niczym, by zniszczyć wroga. Musisz dobrowolnie przekroczyć wszelkie granice. Musisz z ochotą popełniać czyny tak straszliwe, że wrogowie będą wzdragać się na sama myśl o twojej deprawacji.

A gdy będą się wzdragać, uderzysz.

Najlepszym sposobem jest przywdzianie maski słabości i ukrycie zabójczego ostrza za ciętymi oczami.

WYBRAĆ DWA ZŁA

Spraw, by wróg musiał wybierać między dwoma złymi czynami. Postaw go w sytuacji, która wymagać będzie wyboru między utratą honoru przez rodzinę, a poświęceniem (wygnanie, seppuku itp.). Jeśli samuraj jest honorowy, wybierze poświęcenie. Jeśli jest samolubny, ród straci honor. W tym przypadku dokona czegoś równie pożytecznego, jak samobójstwo – odetnie się od swojej rodziny całkowicie i na zawsze.

KŁAMAĆ

„Wszyscy kłamią. Nawet ja”
- fragment „Małych prawd”

Mała prawda o kłamstwach: jeśli ludzie będą zmuszeni wybierać między pięknym kłamstwem a gorzką prawdą, zazwyczaj wybiorą kłamstwo. A jeśli muszą wybierać między bolesną prawdą a przyjemnym kłamstwem, znów wybiorą kłamstwo.

Ale samuraje mają skłonność do poświęceń, więc musisz uważać, gdy zmuszasz ich do wyboru między prawdą a kłamstwem. Zawsze jednak możesz liczyć na kilka rzeczy.

Na przykład, jeśli Lew stanie przed następującym wyborem: skalenie honoru swojej rodziny lub samobójstwo, zabije się. Wygrasz w obu przypadkach.

CIERPLIWOŚĆ NAGRODZONA

„Głupcy zapominają. Ty pamiętaj.”
- z „Kłamstw” Bayushiego Tangena

Przyjrzyjmy się Matsu, która właśnie zdobyła zamek Skorpionów. W ostatnich słowach pan zamku przeklina ją – i to na tyle głośno, by słyszeli ją wszyscy obecni (również Skorpiony, skryte w cieniach). Krzyczy, że jeśli Matsu nie zabije swego pierwotnego dziecka, ono zabije ją.

Ukryte pośród cieni Skorpiony usłyszały i rozpoczyna się intryga.

Kilka lat później, kiedy Matsu zapomni już o słowach przekleństwa, obudzi się poza murami zamku, dokładnie w miejscu, w którym zabiła *daimyo* Skorpionów. Trzyma w rękach jego miecz. Nikt jej jednak nie skrzywdził, lecz oto jest sama na odludziu. Jakoś udaje jej się wrócić do domu. Wkrótce potem odkrywa, że jest w ciąży.

PROWADZIĆ PRZEGRANY SPISEK

Ta metoda jest raczej skomplikowana i wymaga zobrazowania. Przyjrzyjmy się następującej sytuacji: Jednorożec – bushi wzenił się niedawno w zamożną rodzinę Żurawia. Odziedziczył jej ziemie i przywiózł na nie wiele rumaków. Żurawie chcą wykorzystać jego naiwność, by skrzyżować jego rumaki ze swoimi małymi końmi.

Na zimowym dworze Jednorożec spotyka Skorpion, który widzi, co się dzieje i daje wyraz swoim obawom.

- Posługują się tobą, przyjacielu – mówi. – Nie chcą ciebie, chcą twoich koni.

Skorpion drażni dumę Jednorożca, lecz ten ignoruje go. Ostrzeżono go o oszustwach Skorpionów i wie, do czego rzecz zmierza. Odsyła Skorpion, lekceważąc jego przestrogi.

Wtedy, gdy nikt go o to nie podejrzewa, Skorpion pilnuje, by plan Żurawi się powiódł. Przez osoby trzecie (oczywiście przebrane za Żurawie) przekupuje opornych chłopców stajennych, stara się, by Żurawie wybierały się na niezaplanowane przejażdżki na rumakach bojowych Jednorożca i dba, by wyglądało to bardzo, bardzo podejrzanie.

To wystarcza – przeczucia Jednorożca się sprawdzają. Zaczyna przyglądać się uważniej swoim kuzynom Żurawiom i wtedy właśnie Skorpion usuwa się ze sceny. Na tym etapie planu nie jest dłużej potrzebny. Wraca po prostu na dwór Jednorożca, przepraszając, że podejrzewał Żurawie nie mając żadnych dowodów i pytając, czy nie mógłby się w jakiś sposób zrehabilitować.

Jednorożec, uzbrojony w dowody, odpowiada Skorpionowi, iż rzeczywiście mógłby w czymś pomóc. Prosi, by pomógł mu złapać Żurawie na gorącym uczynku. W końcu, czy Żuraw może przechytrzyć Skorpion?

Ten przyjmuje propozycję. Zna już wszystkich spiskowców z imienia, ponieważ (w przebraniu) pomagał im raptem kilka miesięcy temu. Demaskuje ich, oddaje pod sąd Jednorożca, zdobywa jego życzliwość i, w nagrodę, kilka rumaków Otaku.



Część trzecia: Sprawiloby mi większą przyjemność...

W fazie testowania gry jedna z naszych graczek stworzyła postać z Klanu Skorpiona. Po kilku sesjach powiedziała:

- Sprawiloby mi większą przyjemność, gdybym nie grała Skorpionem.

Spytałem ją o to na osobności, a ona wyjaśniła mi to tak:

- Żurawie nie lubią Lwów, Lwy Krabów, a Kraby Feniksów... lecz wszyscy nienawidzą mnie. A ja nic im nie zrobiłam.

Granie Skorpionem może być trudne. Nikt ci nie ufa. Co gorsza, tylko czekają, aż zdradzisz ich przy pierwszej lepszej okazji. Ba, wielu z nich twierdzi, że już to zrobiłeś. Dobrze jest kogoś nienawidzić, a ponieważ Żuraw jest poza zasięgiem, całą nienawiść skupiają na tobie. W końcu, kto wstawi się za Skorpionem?

I to jest właśnie problem. Duży problem. Graczom bardzo łatwo jest zawsze czepląc się Skorpiona, ale ich postaci wiedzą swoje. W Rokuganie ostatnią rzeczą, jaką chciałbyś zrobić, to podpaść Skorpionowi. Jeśli zdrzesz z jednym, zdrzesz ze wszystkimi.

Skorpiony są rokugańskim odpowiednikiem mafii. Wszyscy wiedzą kim są i co robią, ale nikt nie chce wchodzić im w drogę. A są ku temu powody. Każdy ma coś do ukrycia, a jeśli zaleziesz za skórę Skorpionowi, to tak, jakbyś zaczął wszystkim opowiadać o swoich tajemnicach.

Ale jeśli twoja postać znajdzie się w sytuacji typu „to na pewno Skorpion.”, posłuż się jednym z poniższych rozwiązań.

JAK MI SIĘ PRZYSŁUŻYŁEŚ?

Najlepszy, a zarazem najprostszy sposób utarcia nosa z zarozumiałym samurajem, który miesza Skorpionów z błotem, to po prostu przypomnieć im, że wszyscy jedziecie na tym samym wózku. Wszyscy mają obowiązki wobec Cesarza, a jeśli ten samuraj myśli, że może wykonać twoją powinność lepiej od ciebie, powinien pozwolić mu spróbować. Pamiętaj, to ty wykonujesz zadania, których nikt inny nawet by się nie podjął. Nie ograniczają cię żadne głupoty, jak *bushido*. Ktoś musi odwalać brudną robotę, więc równie dobrze może to być profesjonalista.

Niech wszyscy zdadzą sobie z tego sprawę. W Rokuganie chodzi przede wszystkim o pozory, a to właśnie ty sprawiasz, że oni wyglądają





ZASADA OPJONALNA: LOJALNOŚĆ SKORPIONA

By odda ideę lojalności Skorpionów w mechanice gry, proponujemy następującą zasadę: kiedy pojawia się problem lojalności (test Honoru), jego Honor jest o dwa punkty wyższy (maksimum 5). Jest to tak zwany „Poziom Lojalności” Skorpiona. Jeśli bohater okaże się nielojalny, traci podwójną ilość punktów Honoru.

Mistrz Gry może też poprosić gracza o rozpisanie listy lojalności. Za każdy punkt Honoru (w tym dwa stanowiące Poziom Lojalności) Skorpion wypisuje jedną osobę, miejsce lub rzecz, której jest oddany. Lista ma być według kolejności – miejmy nadzieję, że Klan zajmował będzie pierwsze miejsce.

Skorpion może mieć tyle pozycji na liście, ile ma Honoru – jeśli, na przykład, jego Honor wynosi 2 (plus 2 za Poziom Lojalności), może umieścić na liście do czterech osób, miejsc lub rzeczy.

Na samym początku

(C.D. na stronie 85)

dobrze. Jeśli nie mogą ominąć strażników bez rozlewu krwi, to ty wyciągasz łapówkę. Gdy muszą porozmawiać z właścicielką domu gejsz, to ty znasz jej imię. Gdy czarnemu charakterowi wszystko uchodzi na sucho, to ty później zatruwasz mu herbatę.

Jesteś też osobą, która ostrzega drużynę przed niebezpieczeństwami, o których nie mają pojęcia. Przykładowo: tak się składa, że wiesz, iż ten zuchwały młodzian, który obraża wszystkich naokoło, jest nieślubnym dzieckiem Cesarza i jeśli drużyna złoży mu skórę, może na pięć miesięcy wylądować na Murze Kaiu. Gorzej. Może skończyć, przez pół roku pilnując ulubionego pawia Syna Słońca.

Twe umiejętności mogą przydać się również przy innych okazjach. Zanim Kakita rozpocznie pojedynek, by ocalić honor swojej córki, mówisz mu: „Smok lepiej walczy lewą ręką”, lub szepczesz Smokowi na ucho o nieistniejącym urazie lewego nadgarstka Żurawia. A gdy drużyna przesłuchuje Jednorożca w sprawie morderstwa jego kochanki, to właśnie ty widzisz, jak przy każdym kłamstwie drga mu lewa powieka.

Mieć Skorpiona za towarzysza to niekoniecznie same kłopoty. Możesz służyć drużynie – i to nie tylko złożonej z namiestników – dużą pomocą. Musisz tylko przełamać barierę reputacji – a z tym łatwo sobie poradzisz, gdy tylko pozostali zaczną rozumieć, na czym polega lojalność Skorpiona.

LOJALNOŚĆ SKORPIONA

„Im bardziej wątpisz w moją lojalność, tym mniej na nią zasługujesz”.

- Bayushi Yojiro

Mamy nadzieję, że rozumiesz już to pojęcie. Tutaj piszemy, jak stosować je w praktyce.

Skorpiony nie zwykły opowiadać ludziom, jak bardzo są wobec nich lojalni – wolą to okazywać. W końcu, kto lepiej, niż Skorpion, wie jak bezwartościowe są obietnice? Jeśli jednak umieścił kogoś na swojej „Liście lojalności”, podarował mu rzecz niezwykle cenną.

Z jakichś powodów przynajmniej część osób, z którymi podróżujesz, zasłużyła na twoją lojalność. Okaż im to. Pokaż, jak cenna jest lojalność Skorpiona. A kiedy zaczną oni zbierać owoce twoich umiejętności, reszta drużyny też zacznie pożądać twojego zaufania.

Pokaż, że możesz kłamać, oszukiwać i kraść. Dowiedz, że jesteś gotów wziąć winę na siebie,

jeśli coś pójdzie nie tak. W końcu, co znaczy dla ciebie *bushido*? Co znaczy dla ciebie honor? Wezmiesz wszystko na siebie, by chronić ich reputację. Świadczyć małe przysługi, szczególnie nieproszony. Jeśli jesteś shugenja, niech dzięki tobie wydaje się, że Krab stoi dokładnie metr dalej, niż stoi w rzeczywistości – trudniej go będzie trafić. Pamiętaj, że Zielarstwo równie dobrze leczy, jak krzywdzi.

Skorpiony śmiało wchodzą tam, gdzie inni nie mają dostępu... a ich przyjaciele mogą iść za nimi. Znasz przecież wszystkie najlepsze domy gejsz. Wiesz, gdzie dostać najlepszą sake. Jesteś w dobrej komitywie z najlepszymi kupcami. Wiesz, jak kupić każdego – a jeśli nie, możesz się szybko dowiedzieć. Znasz każdy sekret, brudny czy nie. Krótko rzecz ujmując – możesz załatwić większość spraw bez obawy o Honor. Chciałbym zobaczyć, jak to samo robią Lwy czy Żurawie. Mogą kwestionować twoje metody, ale nie efektywność.

ZADAWANIE BÓLU

Zadrzeć ze Skorpionem to tak, jakby poprosić Urząd Podatkowy o kontrolę. Nie, nie tak. To jakby im za to płacić. To jakby kopać psa szefa mafii. Nikt ci wtedy nie pomoże, bo wszyscy wiedzą, że lepiej się nie mieszać. Powinieneś wpoić swoim przyjaciółom, żeby – jeśli ktoś wejdzie im w drogę – od razu zwracali się po pomoc do ciebie. Nikt nie potrafił mścić się tak, jak Skorpiony.

Gdy nadejdzie czas, by kogoś skrzywdzić, pamiętaj, że stoi za tobą cały Klan. Skorpiony wiedzą, że jeśli jeden z nich wygląda na słabego, cały Klan również. Skorpiony dbają o swoich i tylko dlatego jeszcze żyją. Poniżej znajdziesz więc kilka sposobów zadawania bólu niedowiarkom.

Po pierwsze, zadawaj zawsze tyle samo cierpienia, ile otrzymałeś. Nie zapominaj jednak, że rozszkoleni wrogowie tworzą armie, a martwi jedynie groby. Nie wahaj się zniszczyć kogoś, jeśli stanowi poważne zagrożenie. Nigdy nie zapomnij zabić wroga, a nie będziesz żałował, że puściłeś go żywcem. Jeśli zdecydujesz się zabić, sprawdź, czy w pobliżu nie ma świadków.

Zabójstwo nie zawsze jest jednak najlepszym sposobem na pozbycie się nieprzyjaciela. Na pewno nie jest szczególnie poetyckie. I choć poezji powinieneś używać wyłącznie, by zalecać się do pięknych panien Żurawia, żyłka dramatyczna może przynieść ci sławę, zarówno w Kla-

nie, jak i poza nim. Poezja jest zatem wspaniała póki nie stoi na drodze do celu.

Skoro zdecydowałeś się kogoś skrzywdzić, zacznij powoli. Na początek postaraj się o lekkie zadry na jego honorze. Włóż małe metalowe igiełki do rękojeści miecza, by stracił balans. Wkładaj je po jednej, co jakiś czas, a posiadacz miecza straci pewność siebie. A kiedy już przyzwyczai się do dodatkowej wagi oręza, wyjmij igły.

Przygotuj trucizny które spowodują wzdęcie lub sprawią, że jego skóra nabierze niezdrowego, zielonkawego odcienia.

Dopraw jego sake tak, żeby upił się nawet najmniejszym łyżkiem. Nikt nie musi wiedzieć, że mu w tym pomogłeś.

W końcu zadaj cios jego dumie. Spraw by *okasan* w jego ulubionej herbaciarni przestała go znosić.

Jeśli małe zadrapania nie przynoszą rezultatów, nadszedł czas na prawdziwy ból.

Potraktuj jego miecz substancją, od której zacznie rdzewieć. Nie ważne, jak bardzo dba o ostrze, będzie coraz gorzej. W końcu będzie musiał tłumaczyć się przed swoim panem, czemu jego miecz jest w tak złym stanie.

Kiedy będzie spał, utnij mu małe palce. Będzie musiał zrezygnować z *kenjutsu*.

Zatroszcz się, by jego siostra straciła dziewictwo na miesiąc przed małżeństwem, o które jego rodzina długo musiała zabiegać.

Gdy będzie spał, nieudolnie sfalszuj jego papiery podrózne. Kiedy namiestnik będzie je

sprawdzać, zauważy fałszerstwo i będzie chciał wiedzieć, kim naprawdę jest. Niech namiestnicy wiedzą, jak bardzo ich lekceważy – przecież mógł podrobić papiery o niebo lepiej.

Kiedy wraz z przyjaciółmi uda się do ulubionej herbaciarni, *okasan* zaproponuje mu noc z najbrzydszą gejszą, a ty skomentujesz cicho: „Myślę, że ona zwykle zmywa naczynia”. *Okasan* odpowie (trochę głośniejsze, niż powinna), że nie powierzy mu „prawdziwej kobiety” zanim nie nauczy się, jak zadowolić „prawdziwą kobietę”.

TAJEMNICE I PORCELANA

Tajemnice i porcelana mają jedną cechę wspólną. Upuść któregoś z nich, a usłyszysz to cały świat.

- fragment „Małych Prawd”

Najgorszy błąd, jaki może popełnić samuraj, to zdradzić zaufanie Skorpiona. O takich ludziach opowiadają legendy Rokuganu. Najbardziej znaną z nich jest opowieść o Shiba Tatsune, synu *daimyo* Feniksa. Tatsune był młody, dumny i trochę arogancki. Zdobył serce samuraj-ko z Klanu Skorpiona, Bayushi Naname i zgodził się uciec z nią. Wszyscy wiedzieli, że to zrobili, wszyscy się tego spodziewali... wszyscy, poza ojcem chłopaka. Tatsune odkładał rozmowę z rodzicem tak długo, jak mógł i w końcu stary człowiek odkrył plan, zanim syn go o nim powiadomił. Wezwał go do siebie i oznajmił, że ma wybić to sobie z głowy, nie godzi się bowiem, by jego syn poślubił Skorpiona. Nakazał

LOJALNOŚĆ SKORPIONA (CD)

wypisuje zatem Klan (grzeczny chłopiec), na drugim sensei, na trzecim miejscu kochankę z Klanu Żurawia a na końcu rodziców.

Taka lista może wprawdzie wywierać wpływ na mechanikę gry, uznajemy ją jednak przede wszystkim za pomoc przy odgrywaniu postaci. Lecz jeśli twój MG odejmie ci Honor, jeśli wybierzesz służbę rodzicom,

a nie kochance, nie miej pretensji. W końcu sam ułożyłeś tę listę!





SHINRIKO: MAŁE PRAWDY

Zwłoka to rozrywka
głupców.

O obrażeniach zapomina
się szybciej, niż o obrazie.

Pozwól głupcom czytać
zapiski głupców.

Tylko uczona kobieta
może zadowolić
uczonego.

Jak mocno wierzymy w
piękne kłamstwa!

Nie istnieje wróg nie
wart uwagi.

To, co kryje się za
tronem, jest zawsze
potężniejsze, niż to, co na
nim siedzi.

Człowiek, który kocha
i człowiek, który
nienawidzi, gotowi są
uwierzyć we wszystko,
byle osiągnąć cel.

Zawsze bądź gotów
czekać.

mu zakończyć romans i porzucić dziewczynę bez skrępów.

- Złam jej serce – powiedział.

Tatsune wykonał nakaz ojca co do joty. Naname była załamana. Nie mogąc pogodzić się ze stratą ukochanego ogoliła głowę i wstąpiła do klasztoru. Tu jednak wkroczyły dwie siostry porzuconej. Przebrane za gejsze uwiodły ojca i jego *karo*. Każda z nich przekonała potem swojego kochanka, że ten drugi przykładą zbyt dużą wagę do rad kobiety. Zanim ktokolwiek zdążył rzecz wyjaśnić, całą prowincję ogarnął chaos – dwóch najważniejszych ludzi wszczęło spór.

W końcu u progu zamku Shiba stanęła armia Lwa, a skłóceni dostojnicy zaczęli spierać się, kto powinien poprowadzić wojska Feniksa. Wtedy dwie siostry ujawniły swoją tożsamość i wyjawily *daimyo*, że Lew zna wszystkie tajemnice zamku oraz słabe strony wojsk Shiby. Wspomniały też, że generał nieprzyjaciela poznał każdy sekret, który zdradzili im *daimyo* i jego *karo*.

- Nawet, jeśli nasz zabijesz, nie ukryjesz swoich tajemnic.

Zapewniły jednak *daimyo*, że istnieje wyjście z tej sytuacji. Jeśli Tatsune uda się do opactwa, w którym Naname wciąż wylewa łzy i błagać będzie o przebaczenie, armia Lwa wycofała się, a tajemnice *daimyo* pozostaną bezpieczne.

Daimyo nie miał wyboru. Wysłał swojego syna do klasztoru, gdzie czekała na niego Naname.

- Jedynym sposobem, by uzyskać moje przebaczenie – powiedziała mu – jest poślubić mnie. Tu i teraz.

Tatsune zgodził się i jeszcze tego samego dnia pobrał się,

zaś następnego ranka ruszyli z powrotem do zamku ojca. Gdy dotarli na miejsce, okazało się, iż *daimyo* popełnił *seppuku*, a Tatsune został nowym panem. Co gorsza, matką jego następcy miała być kobieta z Klanu Skorpiona.

Część czwarta: Tragiczne nieporozumienia

Najczęściej zadawane pytanie, dotyczące Klanu Skorpiona, brzmi mniej więcej tak:

- Są najbardziej nienawidzonym, najnikczemniejszym Klanem. Słyną ze złych i podłych czynów. Wiec czemu jeszcze istnieją? Dlaczego inne Klany jeszcze się nimi nie zajęły? Miałyby święty spokój.

Skorpiony nie są jedynym źródłem zła w Cesarstwie. Wszystko zależy od punktu widzenia.



Przyjrzymy się teraz dokładnie każdemu z Klanów, a kiedy skończymy, powiesz mi, za przyczyną którego w Rokuganie pojawia się zło.

(Tak przy okazji – poniższe akapity mają pokazać ci, w jaki sposób twoja postać może mówić o innych Klanach. Nie bierz więc wszystkiego zupełnie dosłownie).

KRAB

Dobrze, dobrze. Krab strzeże granic Rokuganu. No i co z tego?

Wykonywanie obowiązków to nie wszystko. Trzeba je wykonywać dobrze. A jak Kraby strzegą granic Cesarstwa? Wygląda na to, że stwory z Krain Cienia przekradają się obok nich każdego dnia. Z całego Cesarstwa napływają wieści o *maho-tsukai*, nie wspominając nawet o goblinach, ograch czy trollach. Przywoływanie ono dawno przestało być rzadkością, bo przecież Łowcy Kuni nie przeczesywaliby całego Rokuganu bez powodu, prawda?

Tak, Kraby wykonują dobrą robotę, strzegąc granic. Radzą sobie tak dobrze jak... powiedzmy... radziłyby sobie Lwy. Jasne – gdybyśmy wysłali na mur kilka brygad Matsu, z całą pewnością skamienieliby ze strachu na widok hord małych, wrzaskliwych goblinów, rzucających się na trzydziestometrowy mur. Po mojemu, to równie dobrze jak wojownicy Hida łaliby gorącą smołę i zrzucali kamienie na te straszne, przerażające gobliny.

Jakiego one są wzrostu... niecały metr, prawda?

No dobrze. Łatwo krytykować Kraby i ich obowiązki wobec Cesarstwa, lecz o wiele łatwiej jest wskazać, jak bardzo pogardzają obowiązkami innych Klanów. Jak wielu Krabów przybywa na urodziny Cesarza całych w krwi i błocie? Na pewno darzą Lwy wielkim szacunkiem, skoro dźbią w nosie i drapią się, gdy Akodo i Matsu wspominają przodków.

Połowa rodziny Hida jest naznaczona Skazą Krain Cienia, druga połowa to bezrozumni berserkerzy, którzy mają tyle taktu, co typowy ogr. Przynoszą potem Skazę na nasze dwory i nie raczą się nawet wykapać. Ich shugenja wolą rozmawiać z goblinami, a ich bushi cieszyć się towarzystwem „szczuraków”, niż przestawać z nami. Wyśmiewają się z nas, twierdząc, że jesteśmy słabi, że nie wiemy czym jest „prawdziwy świat”, a potem wracają na swój murek, by wypatrywać i wyczekiwać czegoś, co może zagrozić Cesarzowi.

Utyskują bez przerwy na swój obowiązek,

lecz kiedy oferujesz pomoc, kpią z ciebie i śmieją ci się w twarz. „Nie jesteś gotów mierzyć się z Krainami Cienia” – mówią.

Może nie chcą nas na murze, żebyśmy nie zobaczyli, przed czym tak naprawdę nas strzegą?

ŻURAW

Nasi drodzy kuzyni, Żurawie! Jest całkiem dobry powód, dla którego wybrali na swoje godło ptaka z takim dziwnym dziobem. Zrobili to, żeby ukryć fakt, że mają dwoje ust. Jednych używają, gdy rozmawiają z Lwami, a drugich, gdy mówią o Lwach.

Powiedziałem dwoje ust? Może miałem na myśli dwie twarze?

Żurawie mówią, że jesteśmy przebiegli, a my tak naprawdę otwarcie mówimy o naszej naturze. W końcu przez cały czas nosimy na twarzach jej symbol. A Żurawie wyznają przecież te same zasady, co my, lecz kryją je pod wspianym jedwabiem i pięknym uśmiechem.

Ile razy chowali się pod kimonem Cesarza, łajając nas za brak honoru?

Ile razy uciekali z pola bitwy, wołając osobistą straż Cesarza, by ich broniła?

Sam Kakita określa to najlepiej: Potrzebuję tylko jednego ciosu.

A zada go tylko wtedy, gdy jest pewien, że nie będziesz mógł nawet dobyć miecza. Nie dlatego, że jest lepszym szermierzem, tylko dlatego, że lepiej przemawia.

Żurawie to rodzinka smarkatych szczeniaków o miękkich pięściach, którym trzeba... nie, nie trzeba, które chcą dostać klapsa.

Najzabawniejszą rzeczą u Żurawi jest sposób w jaki – w swoim mniemaniu – służą Cesarzowi. Bo w końcu jak służy mu sztuka? Czy pomaga mu bardziej, niż Kraby? Który obowiązek jest ważniejszy dla Cesarstwa – straż na murze, czy hodowanie kwiatów? Ściganie ogrów i *maho-tsukai* czy składanie papierowych ptaków? Obowiązkiem samuraja jest w każdej chwili gotować duszę na śmierć, o ile tylko przysłuży się przez to panu. W jaki sposób składanie papieru i układanie kwiatów przygotowuje duszę na śmierć? Jestem pewien, że któryś z Żurawi ma na to bardzo elokwentną odpowiedź. Może jej udzielić trollowi, który właśnie pożarł jego rodzinę. Jestem pewien, że chętnie jej wysłucha.

Oczywiście Żurawie, czynią Rokugan bardzo pięknym. Lecz piękna trumna i tak pozostaje trumną, nie ważne, ile ułoży się na niej kwiatów i ptaków z papieru.

SHINRIKO: MAŁE PRAWDY (CD)

Shinsei mówił:
„Przebaczej i zapomnij.”
Dlaczego? Żebyś mógł
mnie znów oszukać?

Ucz się przeszłości,
bo to, co się stało, dzieje
się teraz. Co się zdarzyło,
zdarzy się. Starając się
zrozumieć przeszłość,
uczysz się, co robić teraz
i jak przygotować się na
przyszłość



SMOK

Wszyscy zawsze mówią: „Czy o Smokach można powiedzieć coś pewnego?”

Otóż tak się składa, że mogę stwierdzić coś z całą pewnością.

Nigdy tam nie byłem, lecz słyszałem, że jest tam mnóstwo grzęd, a na każdej z nich siedzi mnóstwo Smoków.

I wszystkie boja się zejść tu do nas, żeby się czasem nie okazało, że muszą coś zrobić.

LEW

Przygotuj się, że żaden Lew nigdy nie potraktuje cię jak równego sobie. Dla niego nie



ma żadnej różnicy między tobą, a kupą łajna. Taka jest prawda i obaj o tym wiemy. Oni też to wiedzą, tylko boją się przyznać, ponieważ pycha jest wadą. Sam Akodo tak powiedział.

Lwy wiedzą o tym lepiej niż ktokolwiek. Tylko spójrz na te armie, idące przez pola, na ich włosy, chorągwie i jasnożółte, to znaczy złote, pancerze. Czyż nie są przystojni? Dobrze, że nie są pyszni, ponieważ to wada. Akodo tak powiedział.

Powiedział też, że w sercu samuraja nie ma miejsca na dumę. W końcu w sercu Lwa jest miejsce tylko dla jego pana. Każdy Lew robi

wszystko dla swojego władcy.

Poza kłamstwem

I oszustwem.

Może jeszcze kradzieżą.

Morderstwo nie wchodzi w grę, o nie.

Te rzeczy splamiłyby jego honor, więc nie mógłby ich zrobić.

Prędzej zabiłby się, niż splamił swój honor. Sami zapytajcie.

Tak przecież nakazuje Akodo.

Więc Lew zrobiłby dla swojego pana wszystko, poza... no wiecie – w takim przypadku zabiłby się.

Właśnie dlatego Lwy muszą bardzo ostrożnie wydawać podwładnym polecenia.

Ostatnią rzeczą, jaką chciałbym oglądać, jest banda Lwów, rzucająca się na swoje miecze, tylko dlatego, że nie mogli wypełnić rozkazów pana.

Lecz takie właśnie są Lwy, posłuszne do samego końca.

FENIKS

Nie można chyba powiedzieć o nich nic złego. To dlatego, że tak rzadko ich widuję. Siedzą w swoich górach i szukają prawdy w słowach Shinsei. Całymi dniami tylko badają, badają i badają.

Też chciałbym mieć tyle czasu, by przez cały dzień czytać.

Niestety, jestem zbyt zajęty służbą Cesarzowi.

JEDNOROŻEC

Mam tylko jedną wątpliwość co do Jednorożców. Dojście do niej zabierze mi trochę czasu, więc proszę o cierpliwość.

My, Skorpiony, zawsze szczerze mówiliśmy, że jesteśmy tajnymi służbami Cesarza i że załatwiamy dla niego całą brudną robotę. Chronimy go przed rzeczami, których Lwy i Żurawie nie widzą, ponieważ nie chcą skałać się wiedzą potrzebną, by je ujrzeć. Uczymy się o Krainach Cienia tak jak Kraby. Poznajemy tajemnice żywiołów tak jak Feniksy.

Byliśmy Skorpionami od zawsze, lecz wciąż budzimy waszą nieufność

Lud Ki-Rin zniknął na osiemset lat.

A potem pojawili się barbarzyńcy, którzy mówią na siebie „Jednorożce”, a wy przyjmujecie ich z otwartymi ramionami.

Nie ufacie nam, ale ich akceptujecie.
Moje pytanie jest proste.
Mówią, że są Jednorożcami.
Czemu im wierzycie?

Cześć pierwsza: wszystko o ninja

RĘKAWICA

Namiestnicy Kitsuki zebrali stosunkowo dużą kolekcję ekwipunku ninja. Stanowi ona jednak niewielką zagadkę, bo prawie cała składa się z marnej jakości śmieci. Kitsuki nie potrafią zrozumieć, czemu najbardziej kompetentni i najsukuteczniejsi zabójcy w Rokuganie używają takiego dziadostwa.

Bomby dymne są nieprzewidywalne i nie można na nich polegać. *Shurikenami* bardzo trudno się posługiwać, łatwo ich uniknąć i są właściwie bezużyteczne, jeśli samuraj ubrany jest w zbroję. *Ninja-to* są tandetnie kute z taniego metalu i mają proste ostrza (w przeciwieństwie do zakrzywionego ostrza katany – konstrukcji pod wieloma względami lepszej). Mało tego – ninja powinni się ukrywać, a ubierają się w najbardziej rzucające się w oczy kostiumy, jakie kiedykolwiek widziano. Kitsuki doszli zatem do wniosku, że znaleziony ekwipunek to po prostu śmieci, podrzucone, by zbić ich z tropu. W końcu – jaka organizacja mogłaby działać, mając tak słabo wyposażonych agentów?

Prawda jest jednak okrutniejsza, niż Kitsuki mogliby przypuszczać. Pierwszy rok czynnego treningu Shosuro nazywa się często mianem „Rękawicy”. Wielu uczniów ginie na tym etapie, nikt nie wymaga jednak od nich, by przetrwali. Otrzymują tylko wyposażenie i wykonują misję, sprawdzające ich spryt oraz pomysłowość. Każdy ninja, który, posługując się tak kiepskim sprzętem zdoła przetrwać rok służby, może uczyć się dalej. Otrzymuje też zapewnienie, że nigdy już nie będzie musiał korzystać z tych narzędzi. Wielu Shosuro pali wówczas swoje stroje ninja – to swego rodzaju rytuał pożegnalny. Inni przekazują je początkującym uczniom wraz z niechętnym błogosławieństwem i sadystycznym uśmiechem.

JAK BYĆ NIEWIDZIALNYM

Ninja musi wiedzieć, jak się ukryć... ale też jak rzucać się w oczy. By dobrze odwracać uwagę, ninja przemycają cicho jak cienie na pozycje, z których zdołają odciągnąć z posterunków jak najwięcej ludzi, by prawdziwy skrytobójca mógł dostać się na miejsce operacji. A gdy odciągną już ochronę, dzięki umiejętnościom akrobatycznym i swoim narzędziom usiłują uniknąć poj-



NIWATORI

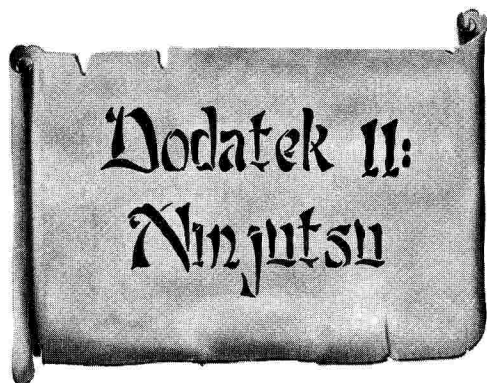
Pierwsze zapiski o ninja pochodzą z zeznań Kitsuki Ikawy, jednego z najmłodszych uczniów Agasha Kitsukiego. Podczas ataku ubranych na czarno zabójców, usłyszał słowa: „Ninja, tori!” („Ninja, robcie co mówię!”). Pomyślał zatem, że zabójcy nazywają się „ninja”, choć nigdy wcześniej nie słyszał takiego wyrażenia.

Jednakże słowo, które wtedy padło, to „niwatori”, czyli „kurczak”.

Shosuro nazywają tak uczniów na pierwszym roku – nazwa pochodzi od małych bomb dymnych w kształcie jajek, które ci muszą nosić. Ikawa przeżył się i tak narodził się ninja.

PODSUMOWANIE

Opisane tutaj sztuczki to dopiero początek. Twoja siła bierze się z wykorzystywania słabości innych. Korzystaj z tego, lecz korzystaj mądrze. Bo świat zawsze odplaci ci z nawiązką. Rokugańczycy wierzą w to całym sercem – jeśli chodzi o ścisłość, wierzą w to również Mistrzowie Gry. Najlepsza rada, której mogę udzielić Skorpionom, brzmi zatem: „Pamiętaj o przyjaciółach i nigdy nie zapominaj o wrogach”.



Znasz już całą prawdę o rokugańskich ninja. Oni nie istnieją.

Choć nie do końca.

Ninja to po prostu początkujący skrytobójcy Shosuro, którzy, starając się zyskać przychylność *sensei*, ubierają się na czarno i skaczą po dachach, by ludzie ich „nie widzieli”, gdy prawdziwy zabójca zakrada się od tyłu i odwalą całą robotę.

Gratulacje, twoim zdaniem jest odwracać uwagę.

Ale odwracanie uwagi jest bardzo ważne przy pracach, które Skorpiony muszą wykonywać, by chronić Cesarza i... interesy Klanu. Ten dodatek ma ułatwić ci wykorzystanie ninja w kampaniach oraz dowiedzieć, że ich subtelne umiejętności mogą przydać się każdemu, kto zechce z nich skorzystać.





KIESZENIE

Wielu z was ciśnie się pewnie na usta pytanie: Cemu ninja chowają metalowe kolce i *shurikeny* w tak niewygodnych miejscach (na przykład w rękawie czy ostrzu miecza)?

Odpowiedź brzmi oczywiście: jest to część Rękawicy. Ninja nie mogą wszywać kieszeni do swoich kimono i muszą znaleźć inny sposób, by nosić ekwipunek i broń. Okrutne, nie?

mania. Muszą też zająć czymś swoje cele, by dać czas zabójcy na wykonanie zadania. Wymaga to zwrócenia uwagi ochroniarzy w taki sposób, by ci nie sądzili, że właśnie odwraca się ich uwagę.

Jeśli na przykład celem misji jest likwidacja *daimyo*, którego chroni trzech *yojimbo*, ninja będą musieli dostać się na tyle blisko ochroniarzy, by stworzyć realne zagrożenie. Powiedzmy, że grupa odciągająca uwagę będzie się składała z sześciu ninja. Pierwszych trzech pojawia się znikąd i atakuje strażników bombami dymnymi i *shurikenami*. Samuraje rzucają się na ninja i wzywają straż pałacową.

Ninja dalej odwracają uwagę. Pojawia się kolejnych dwóch zabójców, wspierając trzech pierwszych. Dzięki bombom dymnym i *shurikenom* tworzą jeszcze większy zamęt. Wtedy ostatni ninja pojawia się tuż przed pokojami pana, powodując kolejny podział sił obrońców - strażę rzucają się za nim w pościg. W tym momencie pozostali strażnicy decydują się umieścić swojego pana w „bezpieczniejszym miejscu”. I to właśnie próba przemieszczenia *daimyo* pozwoli skrytobójcy Skorpiona (przebranemu za gejszę, strażnika, sługę czy kogokolwiek) zranić go zatrutym pierścieniem. Otoczony przez strażników i *yojimbo daimyo* umiera, zaś ninja znikają, nawet się do niego nie zbliżywszy.

Narzędzia ninja

Ninja używają wielu narzędzi. Prawie wszystkie z nich stworzono z myślą, by przy ich pomocy ogłuszyć i wprowadzić zamieszanie, ale nie zabić. Niestety, większość z nich jest również bardzo słabej jakości i wręcz bezużyteczna. Poniżej prezentujemy krótki spis tych narzędzi, zarówno broni jak i... zabawek.

KIMONO (W STYLU NINJA)

W kimono ninja często wszywa się metalowe pasy, które podobno blokują ciosy. Niestety większość mieczy - nawet najgorszego gatunku - przy dobrym uderzeniu przetnie metal. Strój ninja należy traktować jak lekki pancerz (daje +5 do PT trafienia). Jeśli skrytobójca nie będzie ostrożny, kimono zacznie grzechotać. Dodaje zatem 5 do Poziomu Trudności każdego testu Skradania

się, wykonywanego przez ninja, lub Dodatkowe Podbicie każdemu, kto może go usłyszeć.

NINJA-TO (MIECZ NINJA) (IZ2)

Miecze *ninja*, *ninja-to*, kuje się z taniego metalu, którego nie składa się wielokrotnie podczas obróbki. Często bywają obusieczne, lepiej sprawdzają się więc jako włócznie lub broń do rzucania, niż miecz. Każde silniejsze uderzenie katany złamie *ninja-to*. Ostrze często jest wydrążone - można w nim ukryć dodatkowy ekwipunek.



SHURIKEN (GWIAZDKI DO RZUCANIA) (IZI)

Shuriken to małe kawałki przyciętego i zaostrego metalu, którymi ninja rzuca w zbliżających się wrogów. Żaden zdrowy na umyśle zabójca nie oczekuje, że trafi – gwiazdki sprawiają jednak, że przeciwnik zaczyna robić uniki, dając ninja dodatkową chwilę lub dwie, by zniknąć mu z oczu.

Nie jeden zabójca próbuje jednak zmienić te małe zabaweczki w prawdziwą broń. Ćwiczą godzinami, rzucają i rzucają, dopóki nie złapią ich skurcze w ramionach i palcach, byle tylko opanować tę technikę. Robią to na przekór swoim przełożonym, którzy obserwują ich i cicho chichoczą pod maskami.

WYTRYCHY

Wytrzychy, których używają ninja, są dość toporne a do tego często się łamią. Są jednak dobrym narzędziem do treningu, dopóki Skorpion nie ukończy Rękawicy i nie otrzyma prawdziwych wytrichów.

DMUCHAWKA (FUKIYA) (IZI)

Nic nie rzuca się w oczy bardziej niż dmuchawka, może poza dorosłym facetem w czarnej piżamie i masce.

Choć dmuchawkę bardzo łatwo schować, to bardzo trudno użyć jej dyskretnie. Raczej nie zdołasz ukryć faktu, że podnosisz do ust długą, cienką rurę. Nie należy do broni szczególnie celnych i jest właściwie bezużyteczna przy wietrznej pogodzie. Częściej w Rokuganie. Nawet jeśli strzałka trafi w cel, to odbije się od większości powieszchni – nawet od jedwabiu (+5 do PT trafienia celów bez pancerza, +10 dla opancerzonych), ninja musi zatem trafić w gołą skórę, którą przecież konserwatywni Rokugańczycy starają się zakrywać.

NARZĘDZIA DO WSPINACZKI (4ZI)

Narzędzia do wspinaczki, używane przez ninja, wymagają wielkiej siły i wytrzymałości. Są to w gruncie rzeczy „pazury do wspinaczki”, które przyczepia się do dłoni i stóp. Jeśli użyć niewłaściwie, straszliwie hałasują.

Ci, którzy sądzą, że narzędzia te nadają się również do walki wręcz, muszą wziąć pod uwagę, że obciążają one każdą rękę o ponad kilogram, nie można w nich chodzić oraz że nie stanowią żadnej ochrony przed ponad metrowej

długości mieczem.

Narzędzia do wspinaczki dodają 3 kostki (rzucane) do wszystkich testów Wspinaczki.

NAGETEPPU (BOMBY DYMNE)

Bomby dymne to prawdopodobnie najokrutniejszy żart wymierzony w uczniów Shosuro. Są niewygodne w transporcie, trudno nimi rzucać, łatwo się tłuką i działają prawidłowo raptem w połowie przypadków. Jeśli ninja niosący *nageteppo* upadnie, ma całkiem sporą szansę, że jego małe bomby wybuchną, nawet jeśli były owinięte w bawełnę. To w końcu bomby, prawda?

Ninja, który ma przy sobie *nageteppo* musi być bardzo zwinny. Nie może się przewrócić. A jeśli się nimi posłuży, dla każdej bomby rzuci kością. Parzysty wynik oznacza, że eksplodowała prawidłowo, nieparzysty to niewypał.

Są dwa rodzaje *nageteppo*: dymne i wybuchowe.

Dymne eksplodują, uwalniając duszące chmury paskudnych wyziewów. Każdy w ich zasięgu musi wykonać prosty test Wytrzymałości o PT 30 – osoby, którym się uda, zatrzymują o jedną kostkę mniej we wszystkich testach, póki pozostają w oparach. Ci, którzy nie zdali testu, padają na ziemię, bezradni przez 1 k10 tur.

Wybuchowych *nageteppo* używa się właściwie tylko w nocy. Wybuchając, powodują jasny błysk, który oślepia nieostrożnych obserwatorów. Jeśli ktoś patrzy w stronę, gdzie wybuchła bomba, musi wykonać prosty test Refleksu o PT 30 by uniknąć oślepienia na 1k10 tur. Osoby, którym się powiedzie, zatrzymują o jedną kostkę mniej we wszystkich testach podczas następnej rundy.

TETSUBISHI (KRUCZE ŁAPKI) (IZI)

Tetsubishi to małe, ostre, metalowe kolce, które rzuca się na podłogę, by opóźnić pościg. Są ostre na tyle, by przebić większość skórzanых podeszew. Dla każdego *tetsubishi* na które nadepnęła ofiara, rzuci kością. Jeśli wynik był parzysty, nieszczęsny samuraj otrzymuje obrażenia. By kontynuować pościg, musi zdać prosty test Wytrzymałości o PT 20. Dodatkowo zatrzymuje też o jedną kostkę mniej w każdym teście, dopóki nie usunie wbitych w stopy kruczych łapek (co powoduje kolejny rzut na obrażenia).

Tetsubishi używa się trudno, ponieważ... ponieważ są małymi, ostrymi kawałkami metalu, którymi trzeba rzucić. Zazwyczaj używa się do



ALE PRZYNAJMNIEJ MOGĘ UŻYWAĆ TRUCIZN, TAK?

Nie.

Uczniowie Shosuro nie mogą używać trucizn. Muszą zapracować na ten przywilej. Gdyby niezdarny uczeń dał się złapać i miał przy sobie truciznę, zostałby od razu przekazany pod straż namiestników Kitsuki oraz sługenia Agasha. A ci byliby bardzo szczęśliwi, mogąc zbadać jego przedmioty i wynaleźć antidotum. W ten sposób trucizna stałaby się bezużyteczna.

„Tak, ale jeśli zostanie złapany, po prostu połkną truciznę!”

Znów nie.

Możesz być pewien, że cholerne Smoki potną cię na małe kawałeczki, wykonają kilka zwykłych i magicznych testów, a w końcu i tak wyciągną z ciebie truciznę, pomimo twojej małej „ofiary”.



tego specjalnych rękawic, lecz zabójca może nie mieć czasu ich założyć, szczególnie, jeśli goni go kilkunastu samurajów. Żeby użyć *tetsubishi* bez rękawic, trzeba wykonać prosty test Zręczności o PT 15. Jeśli się nie uda, za każde pięć punktów różnicy ninja otrzymuje kostkę obrażeń.

HAN-KYU (MAŁY ŁUK) (IZI)

Han-kyu to mały, łatwy do ukrycia łuk, który ninja może schować nawet w rękawie. Niestety ma on mały zasięg (do 50 metrów) i niewielką siłę. Strzały wypuszczone z *han-kyu* mają wielkość bełtów do kuszy (ale nie ich impet) i zazwyczaj odbijają się od prawdziwych pancerzy. Więc jeśli cel ma na sobie ciężką zbroję, *han-kyu* nie zadaje w ogóle obrażeń, jeżeli ma pancerz lekki, przy rzucie na obrażenia nie przerzuca się dziesiątek.



Część druga: Kampania ninja

PROBLEMY

Ninja nie są dobrymi postaciami dla graczy. W końcu kto zaufałby osobie ubranej w czarną piżamę?

A tak poważnie, granie taką postacią jest co najmniej kłopotliwe. Jeśli chcesz by twoja postać była ninja, będziesz musiał znaleźć sposób, by poradzić sobie z poważnymi problemami. Na przykład, jako początkujący zabójca, będziesz

musiał wypełniać misje. Jeśli podróżujesz z grupą namiestników, musisz wykonać ją, nie zdradzając swojej tajemnicy. Kiedy nie przebywasz wśród Skorpionów, musisz ukrywać swoją profesję. Gdy ktoś dowie się, że jesteś ninja, będziesz musiał zabić go, zanim on zabije ciebie. Inne Klany uważają cię za najniższą formę życia na planecie, sądzą, że zdradziłeś Cesarza (miałeś się zabić razem z Bayushi Aramoro, pamiętasz?) oraz że stanowisz dla nich zagrożenie.

Nikt nie chce przyjaźnić się z ninja, jeśli tylko wie, czym ten się trudni. To tak, jakbyś kumpłował się ze skazanym seryjnym mordercą. Wszyscy wiedzą (nie: domyślają się, ale wiedzą), że ninja stosują *maho*. Piją krew dzieci, modlą się do Fu Leng'a i śpią z wiedźmami.

Który Lew zgodzi się mieć przyjaciela – ninja? „Nie przejmuj się, stary. Wprawdzie ukrywałeś przede mną tę tajemnicę, spiskując przeciwko mojemu Klanowi i rodzinie, ale znamy się od piętnastu lat, więc cię nie zabiję. Zaakceptuję cię takim, jakim jesteś, choć o tylu rzeczach mi nie mówiłeś”.

Tak. Jasne. A może skróć cię o głowę?

ROZWIĄZANIA

Większość postaci Shosuro przeszła już trening ninja i spaliła czarne piżamy. Znały legendy o ninja i za każdym razem, gdy widzą ubranych na czarno kolesi, tańczących w świetle księżyca, nie mogą powstrzymać słabego uśmiešku na wspomnienie własnego treningu.

Ale jeśli chcesz grać postacią Shosuro w trakcie Rękawicy, nie myśl, że będzie to takie łatwe. Trening ninja jest ciężki i śmiertelnie niebezpieczny – może jednak stanowić dobry materiał na osobną kampanię.

Jeśli ty i twój Mistrz Gry macie ochotę na przygodę z udziałem drużyny Skorpionów – ninja, możecie zafundować sobie najlepszą na świecie zabawę w kotka i myszkę. Do tworzenia postaci użyj poniższych zasad:

Ninja w czasie treningu

CECHY

Wszystkie twoje Cechy oraz Krąg Pustki są na poziomie 1. Masz dodatkowe 4 poziomy do rozdelenia między Cechy. Jeśli chcesz podnieść Krąg Pustki, musisz przeznaczyć na to 2 dodatkowe poziomy.

UMIEJĘTNOŚCI

Masz dwie z następujących siedmiu umiejętności, obydwie na pierwszym poziomie:

Wysportowanie,
Ślusarstwo,
Skradanie się,
cztery umiejętności z pakietu narzędzi ninja.

PUNKTY POSTACI

Nie masz żadnych Punktów Postaci.

HONOR I CHWAŁA

Rozpoczynasz grę z Chwałą 0 i Honorem 1 plus pięć okienek.

Nowa umiejętność na poziomie pierwszym kosztuje jeden punkt doświadczenia. Kiedy podniesiesz wszystkie siedem na poziom pierwszy,

a wszystkie Kręgi na poziom drugi, otrzymujesz pierwszą Rangę Szkoły Shosuro i nie musisz dłużej nosić czarnego kimona.

Szkoła Shinobi (skrytobójców) Shosuro

Szkoła ta jest drugą twarzą akademii aktorów Shosuro. Bohaterowie, którzy przetrwają Rękawicę, mogą spalić strój ninja i zacząć naukę prawdziwych sekretów sztuki szpiegowskiej Skorpionia.

Korzyść: +1 Refleksu

Umiejętności: Wysportowanie, Obrona, Materiały Wybuchowe, Trucizny, Skradanie się oraz *Ninjutsu 2*.

TECHNIKI

Ranga 1: Cień nie nosi maski

Podczas pierwszego roku treningu skrytobójcy opanowują podstawowe umiejętności aktorskie, głównie po to, by nie zwracać na siebie uwagi. Przy każdym rzucie na Skradanie się zatrzymujesz dodatkowo tyle kości, ile wynosi twoja Ranga.

Ranga 2: Cień nie zna litości

Skrytobójca nauczył się jak uderzyć nieświadomą niczego ofiarę, tak, by zabić ją jednym ciosem. Gdy przeciwnik jest nieświadomy zagrożenia lub nie może się bronić - czyli kiedy PT trafienia go wynosi 5 - poziom twojego Kręgu Pustki nie ogranicza ilości podbić, które możesz wykonać.

Ranga 3: Cień nie ma kształtu

Skrytobójca opanowuje niezwykle techniki poruszania się, stając się dzięki nim bardzo trudnym celem. Podczas fazy deklaracji może zdecydować się użyć tej Techniki zamiast jednego z trzech manewrów. Dzięki niej podnosi swój PT trafienia o 10 lub 20 (Refleks x5 + 10 lub 20), PT wszystkich działań, które podejmuje, zrasta jednak również o 10 lub 20.

Ranga 4: Cień nie ma ciała

Skrytobójca tej Rangi potrafi naprawdę stać się niewidzialnym i niezauważonym przejść przez pomieszczenie. Aby to zrobić, musi wydać Punkt Pustki. Niewidzialność

ZASADA OPCJONALNA: NARZĘDZIA NINJA

Niektórzy Mistrzowie Gry mogą zechcieć wprowadzić trochę bardziej szczegółowy system stosowania narzędzi ninja. Z każdym poziomem ninjutsu zabójca uczy się używać nowego narzędzia na poziomie 1. Wszystkie wyuczone wcześniej umiejętności (związane z narzędziami ninja) rosną o jeden poziom.

Na przykład, Hojatsu zdobywa 1 poziom ninjutsu. Wybiera *kaginawę*, inaczej hak do wspinaczki. Może używać tego narzędzia z 1 poziomem umiejętności. Kiedy ją podniesie wybierze nowe narzędzie, *ninja-to* - miecz ninja. Umiejętność posługiwania się *kaginawą* wzrośnie tymczasem jeden poziom. Gdy osiągnie następny poziom *ninjutsu*, wybierze *nageteppo* na poziomie pierwszym, a *kaginawa* i *ninja-to* wzrosną o kolejny punkt.





trwa, póki ninja wstrzymuje oddech (czyli maksymalnie tyle minut, ile wynosi jego Wytrzymałość). Poza tym w miejscu, przez które przechodzi, musi się coś dziać.

Ranga 5: Cień nie ma duszy

W końcu skrytobójca zyskuje mityczną moc „przechodzenia przez mury”. Wydając 1 Punkt Pustki może przeniknąć przez 3 cm materii. Wcześniej jednak musi medytować przez co najmniej minutę.

Dodatek III: Magia i frucizny

Cześć pierwsza: Magia i nemurana! Klanu Skorpiona

ITSUWARI: DZIEDZICZNY MIECZ KLANU SKORPIONA

Miecz Bayushiego jest najstarszym i najświętszym artefaktem Skorpiona. Nikt nie jest pewien, jak został wykonany – plotka głosi, że był darem Shosuro. Nie istnieje bliźniacze waki-zashi.

Itsuwari rzadko gości w dłoniach przywódcy Klanu – zgodnie z tradycją, każdy *daimyo* powierza go komuś, by utrzymać w tajemnicy miejsce jego ukrycia. Shouju zdecydował się zerwać z tą tradycją i nie rozstaje się z mieczem. Wielu ludzi snuje na ten temat domysły, mało kto zna jednak prawdziwy powód takiego zachowania.

Shouju słyszy – o wiele głośniejszą niż inni *daimyo* – syrenią pieśń innego miecza, ukrytego w głębi Zamku Bayushi. Woła go jedno z ostrzy Iuchibana. Shouju trzyma miecz przodków w pobliżu, by zagłuszyć zew Ambicji.

Miecz Skorpiona daje ogromne korzyści – sprawia, że walcząca nim osoba zdaje się

stać o krok dalej, niż w rzeczywistości. Chyba nie trzeba wspominać, że dzięki temu o wiele trudniej ją trafić. PT osoby władającej mieczem Bayushiego liczy się, mnożąc jej Refleks razy 10, a nie 5.

Ten efekt działa w pełni tylko w pierwszej rundzie walki – na początku każdej następnej przeciwnik wykonuje test Intuicji + Kenjutsu o Trudności 30. Jeśli rzut się powiedzie, samuraj przełamuje moc miecza i PT dzierzającej go osoby wraca do normalnej wartości. Osoby, która raz przełamała zaklęcie Itsuwari, nie można już nigdy w ten sposób oszukać.

MASKA BAYUSHIEGO

Drugą, obok miecza, z najświętszych relikwii Klanu Skorpiona jest maska Bayushiego. Bayushi-kami pozostawił ją, gdy odszedł – znalazł ją jego syn, wraz z tajemniczą notatką: „Straciłem ją na zawsze”.

Kolejni *daimyo* przekazują maskę z pokolenia na pokolenie. Moc męża, który nosił ją jako pierwszy, sprawiła, że wciąż jest w doskonałym stanie. Obecnie znajduje się w posiadaniu Bayushi Shouju – kiedy ją nosi, uodpornia się na działanie każdego „wykrywacza kłamstw”, zwykłego czy magicznego. Wszystko co, mówi ma przynajmniej lekki posmak prawdy, a słuchacze chcą mu wierzyć.

Oczywiście, nikt nie uwierzy mu, gdy powie: „Niebo jest pomarańczowe”, lecz jeśli powie: „Tylko wydaje się wam, że niebo jest niebieskie – tak naprawdę jest pomarańczowe”, mogłoby się udać.

Pamiętaj – namiestnicy Kitsuki Rangi 5 będą chcieli mu wierzyć. Posiadacz monety Kitsukiego – również. Cokolwiek powie właściciel maski, zabrmi to bardzo przekonująco i niezmiennie miło.

OPOŃCZA SHOSURO

Opończa Shosuro przypomina najczarniejszy fragment bezgwiezdnej nocy – również w dotyku.

Przedmiot sprawia, że jego posiadacz wygląda jak osoba, którą spodziewa się zobaczyć patrząc na niego. Jeśli na przykład spowity opończą człowiek wejdzie do pokoju, w którym Lew czeka na swą żonę, będzie wyglądał dokładnie tak, jak ona.

Gdyby osoba nosząca opończę weszła do zatłoczonego pokoju, zabiła kogoś i wyskoczyła przez okno, każdy obecny w pomieszczeniu

opowiedziałby namiestnikowi inną historię („Widziałem Isawa Ujinę! Ale ja widziałem Shinjo Yasamurę! Nie, mówię ci, że to Togashi Rinjin!”). Opończa może wywołać małe zamieszanie, gdy ktoś zwróci się bezpośrednio do noszącej ją osoby („Czemu nazywasz go Hida Tampako? Nie widzisz, że to Ginawa?”). Przedmiot naśladuje tylko wygląd, nie zmienia głosu właściciela.

YASHIN (AMBICJA) TRZECIE OSTRZE IUCHIBANA

Od blisko pięciuset lat każdy *daimyo* Skorpionu słyszy szepty Miecza Krwi, zamkniętego głęboko w twierdzy Bayushi. To „Ambicja”, trzecie ostrze Iuchibana. O ile Skorpiony nie mylą się, to jedyny z czterech mieczy, który nigdy nie ujrzał światła dziennego.

Tylko dwa razy *daimyo* ulegli pokusie – w obydwu przypadkach zginęli bardzo szybko. Pierwszym był Bayushi Gonasu, który wziął miecz, a potem zdecydował się zaatakować ziemie Lwa. Shosuro Nobane była zmuszona zabić go, zanim armia dotarła do przełęczy Beiden. Druga opowieść jest dużo bardziej tragiczna – Bayushi Hajeko, pierwsza i jedyna samurai-ko, która została *daimyo* Skorpionu, zabiła swojego ojca mieczem Iuchibana i przywłaszczyła sobie jego tytuł. Władza Klanem prawie siedemnaście godzin.

Ambicja posiada wszystkie moce Miecza Krwi, wymienione w podręczniku podstawowym (str. 183), lecz daje też posiadaczowi dodatkowe zdolności. Powiedzmy, że walczący Ambicją samuraj (o Chwale 3) miałby zaatakować *daimyo* (o Chwale 7) – w takim przypadku zatrzyma tyle kości, ile wynosi różnica ich Chwały (7-3=4). Ta premia dotyczy tylko pełnego ataku. Z drugiej strony, samuraj który zaatakuje posiadacza Ambicji dostaje identyczną premię, jeśli tylko jego Chwała jest niższa.

Jak napisano w podręczniku podstawowym (str. 183), bardzo trudno oprzeć się pieśni Miecza Krwi. Ambicja, jak sama nazwa wskazuje, odwołuje się do specyficznego pragnienia samuraja: ambicji, aspiracji. Shouju zamknął ją głęboko w trzewiach zamku, a i tak każdej nocy słyszy jej zew. Ambicja pożarła już wiele dusz, więc jeśli samuraj choćby zbliży się do miecza, powinien zacząć wykonywać testy Siły Woli, by oprzeć się jego kuszącemu wezwaniu.

WACHLARZE MEIWAKU

Sto pięćdziesiąt lat temu, Asahina Meiwaku, shugenja Żurawia, wyszła za Soshi Toraburu, obiecującego czarownika. Jednak małżeństwo było tylko politycznym manewrem – po wielu latach spędzonych samotnie w domu męża, odrzucona przez nową rodzinę Meiwaku postanowiła w końcu pokazać Skorpionom czym jest prawdziwa lojalność.

Kiedy jej mąż wrócił ze szczególnie długiej podróży, wręczyła mu podarunek - wachlarz.

- Zabierz go ze sobą, mój mężu, gdy następnym razem odwiedzisz moich kuzynów na wybrzeżu.
- powiedziała. - Jeśli się tam znajdziesz, podaruj go mojemu ojcu.

Toraburu przyrzekł spełnić prośbę swojej żony i kiedy następnym razem odwiedzał jej ojca, dopełnił jej.

W czasie obiadu, gdy Toraburu posilał się wraz z ojcem Meiwaku, wydarzyła się dziwna rzecz. Podczas rozmowy Skorpion zaczął słyszeć myśli starego samuraja. Gdy zauważył, że ma on przy sobie wachlarz wykonany przez córkę, na jego twarzy wykwitł nieznaczny uśmiech.

Po powrocie Toraburu błagał żonę, by wykonała więcej wachlarzy. Lecz ona uśmiechnęła się i powiedziała;

- Jeśli chcesz bym zrobiła ich więcej, musisz po-





kazać mi, że jestem dla ciebie Skorpionem a nie bezużytecznym Żurawiem.

Zażyła przeprowadzenia dla niej ponownej ceremonii *gempukku* i oficjalnego przyjęcia do rodziny oraz Klanu.

Kilka miesięcy później Toraburu osobiście odprawił rytuał. Był przy nim obecny *daimyo* rodziny Soshi oraz dziewięćdziesięciu członków rodziny. W każdą rocznicę tego wydarzenia Mei-waku wręczała mężowi kolejny wachlarz.

Do dziś przetrwało siedemnaście takich wachlarzy – wiele z nich znajduje się w posiadaniu innych Klanów. Shugenja z rodziny Soshi próbowali na wszystkie sposoby, ale nie udało im się skopiować formuły Mei-waku.

Wachlarze Mei-waku działają skutecznie tylko wtedy, gdy zostaną ofiarowane jako podarunki. Wręczający je może wydać Punkt Pustki, by słyszeć myśli obdarowanej osoby przez tyle tur, ile wynosi jego Krąg Pustki.

RĘKA I LUSTRO SHOSURO

Shosuro powróciła z Krain Cienia, niosąc dwanaście Czarnych Zwojów – dzierżyła je w ręce, która nie należała do niej. Wykonano ją z dziwnego, czarnego szkła, które lśniło jakby w środku uwieczono tęczę. Dworzanie widzieli ją wyraźnie, lecz uznali, że ciało Shosuro zdeformowane zostało magią zwojów.

Ręka nie należała do Shosuro, nie była też jedynym obsydianowym artefaktem, który przyniosła ze sobą. Drugim była cienka płytka, zrobiona z tego samego materiału. Shosuro nazywała ją swoim lustrem.

Ręka i lustro pozostały w posiadaniu Klanu Skorpiona przez długie pokolenia, i choć niewielu *daimyo* miało dość odwagi, by dotknąć ręki, wielu korzystało z niezwykłych właściwości lustra.

Skaza Krain Cienia nie pozostawiła na tych przedmiotach nawet śladu, nie przenoszą jej też na właścicieli.

Rękę trzeba przyłączyć do ciała podczas bolesnego rytuału, którego opis znajduje się w tajemnych bibliotekach rodziny Soshi (sama Ręka znajduje się w posiadaniu rodziny Shosuro). By jej używać, samuraj musi najpierw odciąć własną prawą dłoń. Po zakończeniu rytuału, obsydianowy artefakt zastępuje kończynę. Użytkownicy Ręki słyszeli głosy i męczyły ich okrutne koszmary, które często owocowały dramatycznymi czynami – trzech z czterech *daimyo*, którzy zdecydowali się połączyć z Ręką, popełniło samobójstwo. Czwarty odciął

ją, używając Itsuwari – miecza przodków.

Ręka zapewnia noszącemu ją dodatkową liczbę zatrzymywanych kości, równą wartości Honoru przeciwnika (zaokrąglając w dół).

Lustro natomiast znajdowało zastosowanie za prawie każdego *daimyo* rodziny Shosuro w historii Rokuganu. Potrafi ono ukazywać sceny z odległych miejsc lub czasów.

Wymaga tylko dwóch rzeczy – krwi i Punktów Pustki. Za każdą kroplę krwi (Ranę), upuszczoną na jego powierzchnię, można oglądać jakieś wydarzenie przez minutę. Każda kolejna kropla to kolejna minuta lub scena.

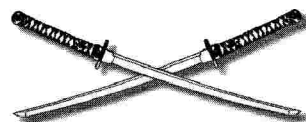
Żeby uaktywnić lustro, potrzebny jest też Punkt Pustki – a jeśli osoba używająca przedmiotu chce spojrzeć w przeszłość, musi wydać kolejny Punkt Pustki. Lustro nie pokazuje przeszłości.

Tejina: magia rodziny Soshi

Rodzina Soshi specjalizuje się w sztuce podstępów – ich magia ma zwodzić wrogów i chronić agentów Klanu Skorpiona. W tym celu wynaleźli wiele unikalnych zaklęć oraz zupełnie nowy rodzaj magii – *tejina*.

Tak, jak Mistrzowie Żywiółów studiują podstawowe żywioły opisane w Tao Shinsei, Soshi badają żywioł znacznie mniej znany: cień. Czasami *tejina* nazywa się zatem *shinobi*, *kage-do* lub „drogą cienia”. Jest sztuką przyzywania i wiązania cienia. Najczęściej wykorzystuje się ją przy tworzeniu *kage-yakiin*, czyli „piętna cienia”. Piętnowanego zamyka się w ciemnej komnacie wraz z shugenją Soshi. Podczas ceremonii zawsze pali się jedna świeca, a sam piętnowany rzadko pamięta to wydarzenie. Jedynym wspomnieniem jest potworny ból.

Po zakończeniu rytuału na skórze Skorpiona pojawia się czarny wzór, podobny do tatuażu. Piętno jest ledwo niewidoczne w świetle słonecznym i pojawia się dopiero w prawie całkowitej ciemności. Napiętnowani twierdzą też, że wystawione na światło słoneczne *kage-yakiin* płoną.



Piętna cienia

Kage-yakiin (piętna cienia) dostępne są tylko dla postaci z Klanu Skorpiona, zazwyczaj wyłącznie dla członków rodzin Shosuro i Soshi. Postać może mieć więcej niż jedno *kage-yakiin*, musi się jednak liczyć z efektami ubocznymi.

Z jakiegoś powodu piętna cienia zaburzają harmonię z podstawowymi żywiołami. Gdy postać otrzyma swoje pierwsze *kage-yakiin*, jej Krąg Pustki nie może wzrosnąć ponad 5. Gdy otrzyma drugie, maksymalna możliwa wartość jej Pustki spada do 4, trzecie powoduje jej spadek do 3. Shugenja Soshi nigdy nie naznaczili kogoś więcej niż trzema piętnami – a przynajmniej nie przyznali się do tego rodzinie Bayushi.

Za każde piętno postać zatrzymuje dodatkową kostkę podczas wszystkich testów, wykonywanych, kiedy znajduje się w obszarze przyćmionego światła (lub ciemniejszym). Dobrym przykładem takiego miejsca jest duży pokój, oświetlony tylko świecami. Światło słoneczne znosi korzyści płynące z posiadania *kage-yakiin*, nawet jeśli jest to tylko pojedynczy promień. Co więcej, piętno cienia wystawione bezpośrednio na działanie promieni słonecznych od razu pokrywa się bąblami i płonie, zadając napiętnowanemu co rundę kostkę obrażeń za każde posiadane piętno.

Podczas tworzenia bohatera, piętna cienia kosztują 5 Punktów Postaci. Grę rozpocząć można tylko z jednym *kage-yakiin*. Kolejne piętnowanie wymaga nie tylko punktów doświadczenia. Shugenja Soshi nagradzają nim tylko Skorpionów, którzy udowodnili swoją wartość. Jedno piętno na Rangę brzmi rozsądnie – trzymaj się tego, jeśli dopuszczasz w swojej kampanii piętnowanie. Więcej informacji o tym złowrogim rodzaju magii znajdziesz w „Way of the Shadow („Droga Cienia”).

Nowe czary

Soshi i Yogo nie ograniczają się do *kage-yakiin* i wspomagają pozostałe Skorpiony również innymi rodzajami magii. Poniżej opisaliśmy kilka podstawowych zaklęć Soshi.

ZŁA KARMA

Żywioł: Powietrze

Podstawowy PT:10

Czas rzucania: 5 Akcji

Czas trwania: patrz poniżej

Mistrzostwo: 4

Koncentracja: Pełna





Podbicia: Czas rzucania, Ilość rzutów (patrz poniżej)

Efekt: Shugenja rodziny Soshi potrafią układać się z rozszluszczonymi, żądnymi zemsty lub niezadowolonymi *kami* i kierować ich uwagę na innych. Zazwyczaj powoduje to problemy, zależne od siły i mściwości *kami*. Rezultatem jest najczęściej „ciąg nieszczęść”, które dotyczą ofiarę zaklęcia.

Zła karma wymaga nieco zachodu, ale gdy rzucić ją prawidłowo, pozwala skontaktować się z *kami*, które żywią urazę do rodziny celu zaklęcia. Przy użyciu lekkiego przymusu (MG powinien nagrodzić Dodatkowymi Podbiciami dobre odgrywanie postaci oraz ukarać tych, którzy uważają, że przysługi od *kami* im się należą), shugenja może przekonać duchy, by zmieniły życie ofiary w pasmo porażek.

Efekt zaklęcia przypomina działanie wady Pech. Zaklęcie trwa tylko do czasu, kiedy cel czaru będzie wykonywał test. *Kami* spowoduje, że ten automatycznie się nie uda, a jego wynik wynosić będzie 1. Za jedno Podbicie shugenja może skrócić czas rzucania, a za dwa – spowodować że drugi (i trzeci i czwarty) rzut też będzie pechowy.

FAŁSZYWY JĘZYK

Żywiół: Powietrze

Podstawowy PT: 10

Czas rzucania: 1 akcja

Czas trwania: Powietrze rzucającego

Mistrzostwo: 4

Koncentracja: Pełna

Podbicia: Czas trwania

Efekt: Dzięki temu zaklęciu, shugenja może mówić jedno i sprawić, że rozmówcy słyszeć będą coś zupełnie innego. Dajmy na to, shugenja znajduje się na Dworze, w towarzystwie Lwów i innego Skorpiona. Rzuca zaklęcie, dzięki czemu może wciąż pozornie rozmawiać z Lwami o polityce handlowej, a cel zaklęcia (drugi Skorpion) usłyszy coś zupełnie innego.

Zaklęcie jest bardzo trudne w użyciu, wymaga też całkowitej koncentracji. Skorpion może wybrać tylko jedną osobę, która usłyszy właściwą treść jego słów. Zaklęcie trwa tyle tur, ile wynosi Krąg Powietrza rzucającego – każde pobicie zwiększa czas trwania o jedną turę.

ZAPOMNIJ

Żywiół: Woda

Podstawowy PT: Inteligencja celu x 5

Czas rzucania: 2 Akcje

Czas trwania: Patrz niżej

Mistrzostwo: 4

Koncentracja: Pełna

Podbicia: Czas rzucania

Efekt: To zaklęcie wymaga przeciwnego testu Inteligencji, rzucający musi też nawiązać kontakt wzrokowy z celem. Jeśli czar został rzucony poprawnie, shugenja może usunąć ostatnie 10 minut z pamięci ofiary. Czarownik musi przy tym dokładnie wiedzieć, jakie informacje chce usunąć – otrzymuje Dodatkowe Podbicie, jeśli uczestniczył w tych 10 minutach osobiście.

Usuwanie informacji trwa w przybliżeniu 5 sekund. Ofiara jest potem oszołomiona przez 30 sekund do minuty, gdyż jej mózg stara się zreorganizować zniekształcone informacje.

Jeśli rzucający czar nie zdał testu, ofiara zaklęcia pozostaje świadoma tego, co się zdarzyło, choć jest trochę zdezorientowana. Cel rzuca jedną kością mniej (zmniejsza pulę kostek o 1) przez ilość tur równą Kręgowi Wody shugenja.

Kuwasu: magia strażnicza

Strażnicy Czarnych Zwojów, rodzina Yogo, poświęciła wiele czasu i środków na stworzenie magii, która powstrzymywała ciekawskich przed złamaniem krwawych pieczęci Zwojów. „Magia strażnicza” inaczej „*kuwasu*” (stworzona wraz z shugenja Kuni z Klanu Kraba) powstała wyłącznie w tym celu.

Istnieją dwa rodzaje *kuwasu*: ochrony przez Żywiółami i Krainami Cienia. Jeśli shugenja potrafi wykaligrafować znak, oznaczający to, przed czym zaklęcie ma strzec, może je wykonać.

Najpierw shugenja musi przez co najmniej godzinę skupiać energię, potrzebną do stworzenia zamknięcia – nie może użyć do tego energii *kami* czy innych duchów Żywiółów. Rysuje potem symbol tego, przed czym zamknięcie ma chronić – by, na przykład, zabezpieczyć się przed kimś ze Skazą Krain Cienia, rysuje się znak Krain Cienia. Podczas rysowania symbolu shugenja śpiewa, przelewając część swojej energii na znak.

Zamknięcia maluje się zwykle tuszem na kartkach papieru, które później przybija się

do framugi drzwi, by zapobiec ich otwarciu. Można je również przyczepić do skrzynek, *saya* i wszystkich przedmiotów, które da się otwierać.

Tworzenie zamknięcia przypomina rzucanie czaru. Żywiół, którego shugenja używa, zależy od natury ochrony. Ochronę przed Żywiółami (Ziemi, Powietrza, Ognia, Wody i Pustki) tworzy się przy wykorzystaniu odpowiedniego Żywiółu, na przykład ochrona przed Ziemią wymaga rzutu na Rangę shugenja + Krąg Ziemi, zaś przed Krainami Cienia, testu Rangi shugenja + Wiedza o Krainach Cienia. Trudność stworzenia zamknięcia wynosi 20. Shugenja może, podbijając ją o 10, dodać jedną kostkę do skuteczności zamknięcia (patrz niżej).

Ktokolwiek dotknie zamknięcia, musi wykonać test przeciwny. Zamknięcie rzuca 4 kośćmi (zatrzymuje 4), a przeciwnik ilością kości równą odpowiedniemu Kręgowi. Na przykład, jeśli postać dotknie zamknięcia Ziemi, rzuca tyloma kostkami, ile wynosi jej Krąg Ziemi. Jeśli zamknięcie zwycięży w teście, rzuca 4 kośćmi i zatrzymuje najwyższy wynik – jest to ilość obrażeń, którą otrzymuje bohater. Jeśli zaś test wygra postać, skuteczność zamknięcia zmniejsza się o 1 kość. Postać może przełamywać siłę zaklęcia, aż straci ono wszystkie kości – w ten sposób je „rozładowuje”.

Część druga: Trucizny

Skorpiony od pokoleń zajmują się trucicielstwem, nic więc dziwnego, że podnieśli je do rangi sztuki. Z początku używały dziwacznych składników chemicznych, które powodowały niesamowite i dramatyczne efekty (jak opisane w „Honor’s Veil”), lecz po wielu latach testów Shosuro zaczęły stosować się do starego przysłowia Shinsei: „Upraszczać, upraszczać, upraszczać”.

Trucizny opisane w „Honor’s Veil” składają się z egzotycznych roślin i chemikaliów, trudnych w produkcji i użyciu. Okropnie pachną, jeszcze gorzej smakują i wytwarzają dziwne bąbelki. Skorpiony mają wszystkie potrzebne składniki, nie pamiętają jednak, jak je mieszać. Poza tym, preferują prostsze toksyny, opisane poniżej.

Ile to kosztuje?

To jedno z najczęstszych pytań o trucizny. Maja one dwie ceny:

Jeśli nie masz umiejętności Trucizny, kosztują dokładnie tyle, ile chce sprzedawca. Mogą cię kosztować życie, jeśli ktoś przytłapie cię na ich posiadaniu.

Wszystkie opisane poniżej trucizny można zebrać w każdym polu czy lesie, jeśli tylko wiesz, czego szukać. Niektóre zdobywa się łatwo – wystarczy zerwać zepsutą pomarańczę i wyjąć z niej nasiona. Nieco trudniej jest zdobyć jad pająka czy skorpiona. Rzecz może też okazać się bolesna, gdy zaczniesz podbierać miód z ula.

Jeśli szukasz kosztów trucizn z „Honor’s Veil”, możesz podzielić PT wykonania jadu przez 5, a otrzymasz orientacyjną cenę w koku.

PODAWANIE TRUCIZN

Większość opisanych poniżej toksyn musi zostać wstrzyknięta lub połknięta. Smarowanie trucizną ostrza broni jest bardzo niepraktyczne. Wiele z nich traci swoje właściwości po wystawieniu na powietrze (na przykład jad węża).

By kogoś otruć, Shosuro często używają pierścienia - małego naparstka z igłą na końcu. Zabójca ma przy sobie słoiczek z trucizną, zamknięty ciętą skórą. Przystępując do rzeczy, wbija igłę w zamknięcie, odwraca naczynko do góry nogami (trucizna w środku pokrywa igłę), później ją wyciąga. Skóra jest tak cienka, że dziurka sama się zamyka. Zamknięcie wymienia się zazwyczaj po pięciokrotnym użyciu.

Truciznę powinno się wbić tak blisko serca, jak to tylko możliwe, ewentualnie przy głównej arterii lub żyły. Niezłym miejscem jest szyja, pamiętaj też o wielkich, grubych żyłach na wierzchu dłoni.

TRUCIZNY I ZIELARSTWO

Postaci z umiejętnością Trucizny potrafią wytwarzać i posługiwać się jadami. Umiejętność ta przydaje się też do rozpoznawania trujących roślin i posługiwania się zatrutym pierścieniem (żeby sprawdzić, jak blisko żyły udało się trafić).

Postaci z umiejętnością Zielarstwo wiedzą co wolno jeść, a czego nie, lecz nie potrafią ani wytwarzać, ani skutecznie aplikować trucizn.

RODZAJE TRUCIZN

Poniżej znajduje się opis kilku najpopularniejszych wśród skrytobójców Shosuro typów





CZY "ŚCIEŻKA KU WEWNĘTRZNEJ HARMONII" DZIAŁA RÓWNIEŻ NA TRUCIZNY

Tak.
Nie.

W pewnym sensie. Odpowiedź na to pytanie to skomplikowana sprawa, więc zaczniemy powoli.

Ścieżka ku wewnętrznej harmonii leczy Rany, lecz nie leczy ran.

Współczynnik Ran to nie tylko fizyczne obrażenia, ale i efekt szoku, którego ciało doznaje po tym, jak przejdzie przez nie ponadmetrowy, ostry jak brzytwa miecz. Gdy postać leczy Rany, ciało przemaga efekt szoku.

Shugenja Feniksa podejrzewają (a ich spekulacje są równie dobre, jak moje), że gdy ciało zostaje zranione, jego duch traci z nim kontakt i czuje potrzebę, by odejść.

Możliwe, że duszę trzyma w ciele tylko silna wola człowieka – a może nie

(C.D. na stronie 101).

trucizn. Są proste do pozyskania i łatwe w użyciu. Większość z nich powoduje efekty podobne do reakcji alergicznej, które wyglądają jak objawy grypy. Żeby trucizna zadziałała, zazwyczaj potrzeba kilku godzin (od 4 do 24), co daje dość czasu, żeby ukryć fakt otrucia – jeśli w ogóle ktoś zorientuje się, że ofiara umarła na skutek działania trucizny.

Pamiętaj, Rokugańczycy nie robią autopsji (oczywiście, poza Kitsuki i Kuni). Jeśli ofiara wygląda, jakby umarła w wyniku choroby (a to się w Cesarstwie często zdarza), uważa się, że była faktycznie śmiertelna chora.

JAD PSZCZÓŁ I OS

Jad pszczoł nie jest szczególnie śmiertelny, o ile ofiara nie jest na niego uczulona. Jad os jest trochę silniejszy. Wytworzone z nich trucizny powodują podrażnienia skóry, a w szczególnych przypadkach problemy z oddychaniem, nudności oraz wymioty. Jeśli wstrzyknięto dość jadu, śmierć nastąpi w przeciągu godziny.

KIREI-KO

Kirei-ko była kiedyś cenionym kosmetykiem, przy pomocy którego kobiety Żurawi i Skorpionów cieniowały powieki. Pewnego razu żona jednego z Shosuro opowiedziała mężowi, że pieką ją od tego oczy. Od tamtej pory roślina stała się jedną z najpopularniejszych trucizn Shosuro.

Kirei-ko oddziałuje na system nerwowy, powodując rozszerzenie źrenic, powidoki, wysychanie skóry i ust oraz halucynacje. Najbardziej dramatycznym z efektów ubocznych jest oddziaływanie na puls ofiary. Ciśnienie krwi i tętno stają się tak wysokie, że uderzenia serca słychać nawet kilka metrów dalej. Śmierć po otruciu *kirei-ko* może trwać od kilku godzin aż do kilku dni. W Rokuganie nie ma nią antidotum.

Bardzo łatwo jest podać *kirei-ko* – ofiara musi połknąć wykonany z niej proszek lub płyn. Można ją też nakarmić zwierzęta (zwymyśle ryby) i podać je gościom. Trucizna pozostaje w jedzeniu przez kilka godzin po przyrządzeniu.

KETSU

„*Ketsu*” (popularna nazwa „*ketsuiki-ringo*”) można znaleźć w ponad 50 rokugańskich owocach. Można zrobić ją z brzoskwiń, jabłek, moreli, wiśni, śliwek lub podobnych. Po przetworzeniu, wygląda jak szary lub brązowy

proszek, który pachnie jak gorzkie migdały. Może zostać wchłonięty przez skórę, wdychany, połknięty lub wstrzyknięty. Staje się toksyczny, gdy wejdzie w kontakt z sokami żołądkowymi.

Ketsu nie pozwala czerwonym krwinkom wchłaniać tlenu, więc ofiara „umiera z braku powietrza”. Oczywiście objawy to brak tchu, charczenie, ból głowy, przyspieszony puls, zawroty głowy, zasłabnięcia. Namiestnicy Kitsuki nauczyli się rozpoznawać otrucia *ketsu* po gorzkim migdałowym zapachu, a ostatnio odkryto jeszcze oczywistszy znak – krew ofiary zmienia kolor na jasny, wiśniowy. Skóra zatrutego może przybrać podobny odcień. Na *ketsu* nie ma antidotum.

WARUI PASERI

Różne części tej rośliny są trujące o różnych porach roku – korzenie, szkodliwe w czasie zimy i jesieni, wiosną są zupełnie niegroźne. Liście są trujące prawie zawsze, lecz wiosną – zabójcze.

Paseri potrzebuje prawie pół godziny, żeby zacząć działać – potem powoduje stopniową utratę panowania nad mięśniami. Puls zwalnia, mięśnie powoli degenerują, a ofiara zaczyna odczuwać tępy ból. W ostatnich godzinach przed śmiercią często traci wzrok. Najgorsze jest jednak to, że umysł pozostaje do końca świadomy. Śmierć nadchodzi po paru godzinach cierpienia, zazwyczaj na skutek paraliżu płuc. Jedynym ratunkiem na zatruciu *paseri* jest natychmiastowe płukanie żołądka.

Przepiórki regularnie jedzą *paseri* (są na nie uodpornione), a trucizna pozostaje w ich ciele przez kilka godzin. Gotowanie mięsa nie wyciąga z niego toksyny, a symptomy opisane powyżej występują zazwyczaj w kilka godzin po zjedzeniu.

MEDUZA

Jad meduzy może być niebezpieczny i nawet małe jego dawki powodują dramatyczne efekty. Jest to trucizna kontaktowa, powodująca bóle w klatce piersiowej, nekrozę skóry (obumieranie tkanki), obrzęk gardła i krtani, problemy z oddychaniem i zapaści (nieregularna praca serca). W styczności ze skórą powoduje natychmiastowe podrażnienie – do tego stopnia, że pozostawia blizny. Śmierć następuje w ciągu kilku minut.

JERUKU ROPU

W Rokuganie *jeruku ropu* jest zawsze zielona. Prawie wszystkie części rośliny są tru-

jące, jeśli je zjeść lub wdychać dym, powstały w wyniku jej spalania – najsilniejsza toksyna znajduje się jednak w jej kwiatach. *Jeruku ropu* przyspiesza bicie serca. Najczęstsze objawy to pocenie się, nieregularny puls, problemy z oddychaniem prowadzące do paraliżu i w efekcie – śmierci. Wiele gatunków pszczoł używa pyłku kwiatów *jeruku ropu* do wytwarzania miodu, z którego można zrobić bardzo smaczną trucinę. (Ciekawostka: Każdy rodzaj miodu jest niebezpieczny dla niemowląt. Może być śmiertelny nawet w najmniejszych dawkach). Śmierć następuje bardzo szybko.

NAJEŻKA (FUGU)

Truczna słynnej „puchnącej ryby” znajduje się w jajnikach. Nie da się jej usunąć podczas gotowania. Zjedzona, powoduje powolną, bolesną śmierć – otruty ma około 50% szans na przeżycie. Jedzenie *fugu* powoduje uczucie zdrętwienia lub mrowienia żołądka, ust i języka oraz lekką euforię oraz zawroty głowy.

Otruty traci kontrolę nad językiem. Wkrótce potem następuje całkowity paraliż. Śmierć może nastąpić w przeciągu 10 minut do 4 godzin. Małe dawki trucizny powodują coś w rodzaju paraliżu mózgu, zmieniając ofiarę w półświadomego zombie, zdolnego tylko do czynności wykonywanych automatycznie (oddychanie, praca serca, przełykanie itp.). Skorpiony używają małych dawek tej trucizny by kontrolować porwane ofiary, nim będzie można przetransportować je w bezpieczne miejsce.

JAD SKORPIONA

Jad skorpionów jest bardziej zabójczy, niż jad węży. „podawany” jest jednak w mniejszych dawkach (w związku z wielkością żądła małego skorpiona), a przez to mniej niebezpieczny. Skrytobójcy Klanu Skorpiona rozwiązyali oczywiście ten problem. Jad skorpiona to neurotoksyna, która niszczy tkankę nerwową i powoduje problemy z sercem. Musi zostać wstrzyknięta. Symptomy to obrzęk języka i gardła, spazmy i konwulsje, nieregularny puls, woda w płucach oraz utrata oddechu. Objawy pojawiają się w dwie do czterech godzin po zatruciu.

Namiestnicy Kitsuki odkryli antidotum na jad skorpiona, więc wielu zabójców Shosuro przerzuciło się na inne, pewniejsze trucizny. Antidotum trzeba jednak podać jak najszybciej po zatruciu, inaczej nie zadziała.

JAD WĘŻA

W Rokuganie żyje wiele gatunków węży, jednak istnieją tylko trzy rodzaje ich trucizn. Pierwsza to neurotoksyna atakująca nerwy i mięśnie. Druga to właściwie kwas, rozpuszczający tkankę, z którą się zetknie. Trzecią rzuca się w oczy, by oślepić ofiarę (węże plują jadem). Pierwsze dwie należy wstrzyknąć – jeśli zostaną połknięte, wywołają lekkie nudności, zamiast zabić.

Trzeba pamiętać, że jad węży traci efektywność w ciągu kilku minut po wystawieniu na powietrze. Czyni go to jedną z najmniej użytecznych spośród opisanych tu trucizn.

JAD PAJĄKA

W Rokuganie jest ponad sto rodzajów pajaków, a najpopularniejszym zabójcą wśród nich jest Czarny Kanalarz. Pajaki tego gatunku są całe czarne, z długą białą linią wzdłuż całego ciała („kanał”). Truczna Kanalarza zaczyna działać w około osiem godzin po wstrzyknięciu. Symptomy bardzo przypominają grypę – kanały nosowe ofiary zatykają się, gdyż zatoki zaczynają wytwarzać nadmierne ilości płynów. Następnie pojawia się niepokonany kaszel, gdy płuca zaczynają się napęcznieć. Potem następują dreszcze i gorączka, bóle głowy, bladeść skóry oraz nudności. W końcu ofiara umiera z powodu zapaści serca.

Kitsuki znają antidotum na jad Czarne Kanalarza, musi ono jednak zostać podane w ciągu kilku godzin, a na dodatek antytoksyna sama z siebie jest trująca. Po podaniu, ofiara ma mniej więcej równe szanse, że zabije ją jad pajaka lub antidotum.

FUANTEI SHI

Fuantei shi jest jedną z najbardziej widowiskowych i przerażających trucizn, znanych Rokugańczykom. Gdy zaczyna działać, ofiara całkowicie traci kontrolę nad funkcjami ciała, rzuca się w gwałtownych konwulsjach i w drgawkach umiera.

Toksyna to przeźroczysty, krystaliczny proszek o ledwo wyczuwalnym, gorzkawym smaku. Zazwyczaj rozpuszcza się ją w płynach, choć można doprawić nią jedzenie, rozpuszcza się też w oczach. Można ją łatwo pozyskać z niektórych gorzkich pomarańczy lub korzeni zwanych *inu botan*, czyli „psi nos”.

Fuantei shi atakuje centralny system nerwowy. Połknięta, zaczyna działać po 10-15 mi-

CZY „ŚCIEŻKA KU WEWNĘTRZNEJ HARMONII” DZIAŁA RÓWNIEŻ NA TRUCIZNY (CD)

W każdym bądź razie, kiedy ciało zostaje zranione, Ścieżka ku wewnętrznej harmonii utrzymuje w nim duszę na tyle długo, by poradziło sobie z szokiem. Problem z truciznami polega na tym, że powodują one długotrwały szok, który nakładania duszę do odejścia.

Ścieżki ku wewnętrznej harmonii można zatem używać by utrzymać duszę w ciele, dopóki nie ustąpią efekty trucizny. Co może trwać od dziesięciu minut do czterech dni – w takim przypadku potrzeba wielu shugenja, wciąż rzucających zaklęcia. Ofiara będzie tymczasem przechodzić symptomy zatrucia, cierpiąc przez kilka godzin, dni lub nawet tydzień czy dwa.



nutach. Ofiara zaczyna gwałtownie się rzucać, gdyż każdy mięsień jej ciała ściąga się i rozciąga w tej samej chwili. Kitsuki nazwali to efektem „składanego noża”, od składanych noży żeglarszy z klanu Modliszki. Ciało ofiary to wygina się w łuk, to flaczeje, rzuca ramionami, a twarz wykrzywia się w szkaradnym grymasie. Skurcze mogą występować nawet co dwie sekundy.

Spazmy stają się coraz szybsze, aż w końcu ciało zastyga w łuk. Każdy dźwięk lub ruch w pobliżu ofiary może zaostrić skurcze. Śmierć następuje po kilku minutach.

Kitsuki znaleźli antidotum na *fuantei shi*, nazywają je „Sokiem Rukuna”, na cześć namiestnika, który je odkrył. Małe dawki Soku Rukuna trzeba podawać ofierze natychmiast po zatruciu. Po pojawieniu się symptomów antytoksyna staje się mniej efektywna, lecz wciąż może uratować życie. Kitsuki nauczyli się też, że ofiarę należy pozostawić samą i zgasić wszystkie źródła światła, by nie powodować nasilenia spazmów.

PODSUMOWANIE

Żadnej z opisanych tu trucizn nie przypisałyśmy numerków. Po prostu – większość z nich zabije cię, jeśli dostanie się do krwioobiegu. To tak jakbyś pytał: „Złapałem Czarną Plagę? No dobra, na co rzucam?” Trucizna jest równie zabójcza, jak miecz i niestety, łatwiej jej zapobiegać, niż leczyć.

Graczom i MG, którzy nie wyobrażają sobie Wielkiego Niedźwiedzia powalonego ukluciem pająka, proponujemy, by uznali, że każda postać z Ziemią większą niż 5 jest odporna na wszystkie trucizny. Ewentualnie dla każdej otrutej osoby możecie wykonać test Ziemi o PT równym 25 – jeśli się uda, postać przeżyje.

Na końcu, dla ciekawskich, powinienem chyba napisać, że żadna z wymienionych powyżej trucizn (ani ich działanie) nie jest zmyślona. „*kirei-ko*” to arsenik, „*ketsu*” to cyjanek, „*zwarui paseri*” to cykuta, „*Jeruko ropu*” to oleander zaś „*fuantei shi*” to po prostu strychnina.



Dodatek IV: Rozmaitości

Zamek Bayushi

ZAMEK O DWÓCH TWARZACH

Gdy do zamku Bayushi zbliżają się goście, już z daleka widzą jego wysokie, majestatyczne mury i wieże. Zanim jednak do niego dotrą, muszą wspiąć się urwistą, górską ścieżką. Po wielu godzinach pokonywania wąskich zakrętów, podróżnik w końcu staje u stóp twierdzy.

W fortecy rodu Bayushi *junshin* ujrzą dokładnie to, co Skorpiony pragną im pokazać. Wyjawszy mury, nie ma tu żadnych mechanizmów obronnych. W oczy rzuca się brak większej załogi. Komnaty są szerokie, przestronne, pełne słonecznego światła.

Lecz ta część zamku to tylko maska. Do drugiej części budowli prowadzą tajne przejścia i tylko osoba, która potrafi pokonać skomplikowany labirynt ujrzy prawdziwe oblicze zamku.

Skorpion, który biegle orientuje się w systemie przejść może dojść do każdego pomieszczenia w zamku, ani razu nie stawiając stopy w głównych korytarzach.

Shiro Bayushi skrywa zapewne więcej tajemnic, niż jakikolwiek inny zamek w Rokuganie – na przykład historię jego upadłego dziedzica.

ZAGAJNIK ZDRAJCY

Na południe od Zamku Bayushi znajduje się mały gaj, nazywany „*Hayashi no Uragirimono*”, czyli Zagajnikiem Zdrajcy. Doprowadza się tu i karze Skorpiony, które zdradziły Klan. Zdrajca zostaje przywiązany do drzewa, a shugenja przygotowują jego ciało i duszę na bolesny rytuał, którego doświadczy. Po kilku godzinach przygotowań do piersi winnego przystawia się długi,



prosty nóż – tymczasem ktoś czyta głośno listę przewin wobec Klanu. Potem shugenja zaczyna powoli wbijać nóż w jego ciało. Magia utrzymuje zdrajcę przy życiu przez cały rytuał, aż w końcu nóż zostaje wbity naprawdę głęboko, przebijając karanego oraz pień, do którego jest przywiązany. W ten sposób dusza zdradzieckiego Skorpiona zostaje na całą wieczność uwieczniona w drzewie. Ciało zdrajcy spalone w miejscu kaźni, a jego osobiste przedmioty powieszono na gałęziach.

Trzeciego dnia miesiąca Małpy – w rocznicę urodzin Bayushi Tesaguriego (zobacz przodków w Rozdziale 4) – wszystkie Skorpiony udają się do Zagajnika, by rzucać w drzewa kamieniami i przeklinać je.

Skorpiony nie ukrywają Zagajnika – leży on blisko skrzyżowania dwóch cesarskich traktów, w łatwo dostępnym miejscu. Nie zachęcają też wprawdzie do odwiedzania tego miejsca, lecz ciekawscy, którzy zawędrują do nawiedzonego lasu, zobaczą, jaką cenę płacą zdrajcy Klanu Skorpiona.

ŚPIĄCE JEZIORO

Głęboko pod zamkiem Bayushi kryje się ogromna jaskinia. Można się do niej dostać jedynie z prywatnych komnat *daimyo*, pokonując po drodze siedem drzwi zamkniętych na siedem różnych, nie tylko mechanicznych, zamków. Jaskinia wznosi się nad ogromnym, podziemnym jeziorem o krystalicznie czystych wodach. Do lustra wody zejść można wyłącznie wijącą się w dół urwiska, wąską ścieżką.

Powiada się, że tu właśnie ostatnie tchnienie wydał Bayushi-kami. Nikt nie wie, co dokładnie zaszło – niektórzy twierdzą, że odebrał sobie tu życie, a jego duch nawiedza dziś wody. Inni mówią, że pierwszy Skorpion wszedł do jeziora by jego ciało i dusza powróciły do pierwotnej materii żywiołów.

Nie można wprawdzie stwierdzić z całą pewnością, że to Bayushi, na pewno jednak jakiś duch nawiedza jaskinię. Potomkowie pierwszego Skorpiona, którzy napili się wody z jeziora, zapadali w trwający wiele godzin, katatoniczny trans. Po przebudzeniu opowiadali o dziwnych wizjach przeszłości i przyszłości, z których wiele, choć nie wszystkie, okazywało się prawdą.

Nad jeziorem zawsze czuwa bushi – jest to raczej opiekun, niż strażnik. Stanowisko od dziewięciuset lat przechodzi z pokolenia na pokolenie. Obecnym strażnikiem jest Bay-

ushi Shindei, stara kobieta, o długich, siwych włosach, które ciągną się za nią jak tren. Jej wnuczka, również Shindei, czeka z nadzieją, ale i drżeniem na dzień, w którym zajmie miejsce babki.

Niegdyś, gdy młodsza Shindei była jeszcze małą dziewczynką, zdawało jej się, że widzi idącego po wodze pięknego mężczyznę, otoczonego błękitnym płomieniem.

Szeptał: „Gdzie jesteś? Czuję cię. Gdzie jesteś?”. Dziewczyna nie jest pewna, zjawa przyśniła jej się podczas odwiedzin u babki, czy naprawdę ją widziała – od piętnastu lat nie potrafi jednak zapomnieć tej wizji. I przez piętnaście lat zastanawia się, co robi, jeśli ujrzy go ponownie.

Zamek Shosuro

OGRODY ZIELNE

Żurawie mają wspaniałe, majestatyczne ogrody, a Smoki – pomysłowe ogrody opowieści. „Ogród zielny” na zamku Shosuro jest nieco inny. Nie pokazuje się go bowiem nikomu.

Ogród zielny Shosuro to największa w Rokuganie kolekcja trujących roślin. Nie jest tak wielki, jak ogrody Shiro Kakita, niewiele im jednak ustępuje. Mało tego – w ogóle nie trzeba go strzec.

W ogrodzie rośnie wiele *nusumu iki*, roślin które rozsiewają trującą wydzielinę, gdy ktoś przejdzie blisko nich. *Nusumu iki* jest bardzo podobna do innej rośliny, *shinsei iki*, która również należy do dominujących w ogrodzie gatunków.

Właśnie tutaj Shosuro prowadzą badania nad naturą ziół – tylko w ciągu ostatnich 30 lat zdołali wyhodować ponad 50 nowych odmian trujących roślin, dzięki czemu są wciąż o krok przed Kitsuki – twórcami antidotów. Każdy uczeń Shosuro spędza w ogrodzie wiele czasu, dokładnie poznając wszystkie gatunki.

O każdej niemal porze można tu również spotkać Shosuro Hametsu. Opowiada o tym jedna z uczniowskich historyjek. Dwoje uczniów, samuraj i samurai-ko, zakradli się pewnej nocy do ogrodu. W samym środku igraszek ujrzeli, jak przez ogród idzie mistrz trucizn. Dotykał i nazywał każdą roślinę z czułością, jaką niektórzy okazują zwierzętom domowym. Kiedy podszedł do *nusumu iki* i pogłaskał jej liście, roślina plunęła mu prosto w twarz trującymi zarodnikami.

Mistrz trucizn zachichotał i ruszył dalej.



ITARU, TEMARE I KWIAT KEMPI

Podróżnicy, którym zdarzy się wędrować przez wysuniętą najbardziej na północ część prowincji Shosuro, czują czasem niezwykley zapach, jakby deszczu, lecz z tęskną, słodkawą nutą. Aromat wydzielają kwiaty *kempi*, rośliny powszechnej w tym regionie, która nie występuje jednak nigdzie indziej w Rokuganie. *Kempi* to jednak nie tylko przyjemny zapach oraz cztery czerwone, lśniące płatki – dla Skorpionów mają specjalne znaczenie, które łączy się z wydarzeniami sprzed ponad pięćdziesięciu lat.

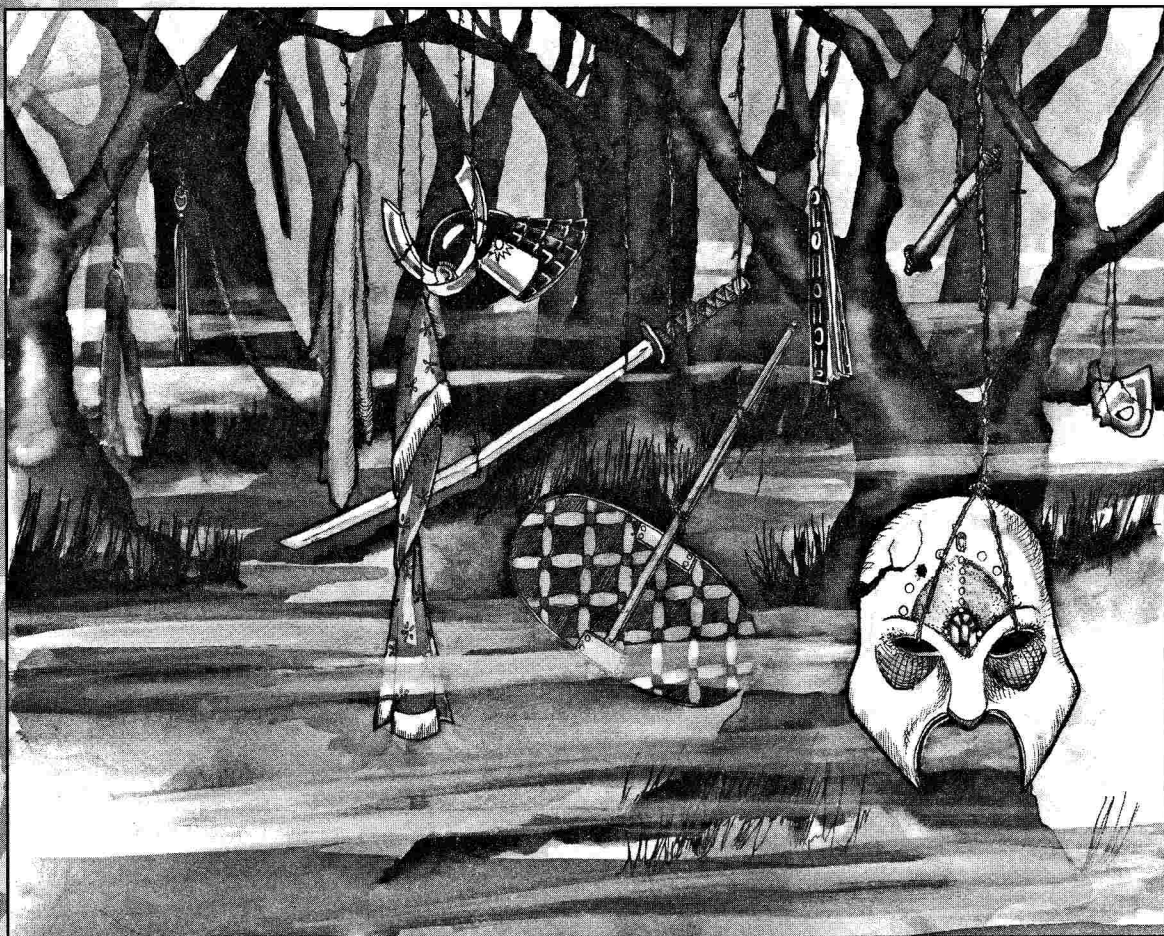
Ziemie dwóch rodzin, gałęzi rodów Shosuro i Bayushi, graniczyły ze sobą, a ich mieszkańcy w ciągu wielu lat wytworzyli korzystną dla obydwu stron więź – strzegli nawzajem swoich granic, zapewniali sobie najkorzystniejsze ceny i wysyłali młodych samurajów, by uczyli się sztuki i umiejętności drugiej rodziny.

Pewnej wiosny na dworze Bayushi spotkało się dwoje takich właśnie młodych ludzi: mężczyzna, lecz niedoświadczony samuraj imieniem

Bayushi Itaru oraz Shosuro Temare, młoda samurai-ko, która właśnie weszła w dorosłość. Temare przebywała na zamku z polecenia rodziny – miała poznać sposób funkcjonowania dworu Bayushi i rozślawić na nim swoje imię. Itaru właśnie wrócił z ziem Shosuro, gdzie uczył się tamtejszych sposobów zarządzania.

Było jasne, że zaczną często rozmawiać, choćby dlatego, że Itaru właśnie wrócił z rodzinnych ziem Temare i nawet miał dla niej kilka wiadomości. Uprzejme rozmowy zmieniły się szybko w długie konwersacje oraz spacery po ogrodach. Wkrótce też zostali przyjaciółmi oraz – co może nie było najmądrzejszą decyzją – kochankami. Każdy, kto się im przyglądał, widział, że spędzali całe godziny na polach poza murami zamku. A w twierdzy Skorpiona tak słabo strzeżonych tajemnic nie można utrzymać w sekrecie.

Kochankowie szybko zwrócili uwagę obu rodzin, lecz skoro ich związek nikomu nie szkodził, pozwolono mu trwać. Po kilku miesiącach



pojawiło się jednak zadanie, odpowiednie dla Temare. Rodzina Shinjo potrzebowała wojkowego wsparcia na południowej granicy. W zamian za gwarancję zbrojnej pomocy od Shosuro mieli oddać im tuzin rumaków bojowych. Małżeństwo byłoby znakomitym sposobem przypieczętowania porozumienia oraz wspianą okazją, by umieścić szpiega w samym środku ziem Jednorożca – i to szpiega, którego będą zobowiązani chronić.

Gdy ojciec Temare wezwał ją do domu, miała wielką nadzieję, że da jej zgodę na ślub z Itaru. O tym jednak w ogóle nie było mowy. Niedawno przecież jej młodszy kuzyn poślubił kobietę z rodu Bayushi na znak dobrych stosunków. Kiedy ojciec wyjawiał Temare prawdziwy powód, dla którego ją wezwał, dziewczyna zachowała się jak lojalna córka. Jej jedyną skargą były ciche słowa: „Przecież wiesz, kogo kocham”. Ojciec przytaknął jej smutno, wiedząc, że zrozumie ona wagę zadania.

Temare powróciła na dwór Bayushi. Była wiosna, a z nadejściem lata miała wyjechać, by poznać swojego męża. Zgodnie z powszechnym oczekiwaniem, zakończyła swój związek z Itaru, przynajmniej publicznie.

Przez następne dwa miesiące zakochani zachowywali się bez zarzutu, nawet w oczach najsurowszego obserwatora. Wciąż spędzali razem dużo czasu, lecz jak na młodych samurajów przystało – trenowali razem, grali i pili w towarzystwie znajomych bushi. Wyglądało na to, że zakończyli romans, lecz pozostali przyjaciółmi. Słyszano, jak Itaru mówił, że byłby zaszczycony, mogąc przyjechać na ślub Temaru, a ona odpowiedziała żartem, że jej przyszły mąż mógłby nagrodzić go wspianym koniem, by podziękować mu za eskortę narzeczonej.

Pod koniec wiosny, gdy czas odjazdu Temare był już bliski, młodzi ogłosili, że chcą stanąć do ostatniego pojedynku. Pomysł ten spotkał się z dobrym przyjęciem, a ich przyjaciele i koledzy zaczęli obstawiać wynik. Itaru miał zdecydowaną przewagę masy i siły, lecz Temare słynęła z cierpliwości i umiejętności oczekiwania na błędy przeciwnika.

W dniu pojedynku obydwójce przybyli na miejsce, ubrani w najlepsze stroje. Ku uciesze publiczności zaczęli nawzajem szydzić ze swych umiejętności, a gdy w końcu przyjęli postawę, każde z nich uśmiechało się szeroko. „Pojedynek” zakończył się w przeciągu sekund. Oboje równocześnie zrobili krok do przodu i wyprowadzili perfekcyjny cios w serce. Nie próbowali

nawet parować.

Upadli na ziemię, a pośród oszołomionej publiczności zapadła cisza. Dwoje młodych samurajów zachowało lojalność zarówno wobec siebie, jak i swoich rodzin w jedyny możliwy sposób.

Gdy przybyli *eta*, by zabrać i przygotować ciała, na sercu każdego z nich znaleziono identyczne kwiaty kempu. Od tego czasu w dobrym guście jest ofiarować wysadzaną klejnotami broszę w kształcie krwistoczerwonego kwiatu na znak honorowej miłości.

MIASTO OTWARTEJ DŁONI

Na południowy-wschód od zamku Bayushi (około dwa dni drogi konno), przy granicy z ziemiami Sojuszu Trzech, istniało kiedyś miasteczko nazywane Sekkai Yurri („Miasto Lip i Lili”). Było to miejsce pełne nikczemności i korupcji, skaza na dobrym imieniu Klanu Skorpiona. Zamieszkiwały je dwie wieczne zwaśnione, pozbawione sumienia grupy: górnicy i szulerzy. Bezustanny spór podsycany był przez skorumpowanych urzędników – naczelnika i namiestnika. Okoliczni chłopcy obawiali się zemsty mieszkańców miasta, więc trzymali język za zębami.

Głównym źródłem dochodu Sekkai Yurri była leżąca na peryferiach kopalnia srebra. Miasto położone było na stoku, zaś kopalnia znajdowała się poniżej. Tragedia była więc tylko kwestią czasu – i faktycznie, jakieś pięć lat temu górnicy trafili na podziemną rzekę i dzieścię tysięcy ton wody wyrwało się na zewnątrz, zatapiając połowę miasta. Miejscowy shugenja próbował wezwać duchy na pomoc, lecz jego prośby pozostały bez odpowiedzi. W wypadku zginęła ponad połowa ludności Sekkai Yurri, a cała zachodnia dzielnica znalazła się na dnie nowopowstałego jeziora.

Shoju planował z przyjemnością obserwować, jak miasto umiera, lecz jeden z jego namiestników zaproponował lepsze rozwiązanie. Nazywał się Bayushi Zenasaru i odmienił oblicze Sekkai Yurri na zawsze.

Po pierwsze, zorganizował małą armię bushi i *eta*. Bushi oczyścili miasto z hołoty, a *eta* uprzątnęli bałagan. Zenasaru zerwał następnie stare oznaczenia ulic i ustawił nowe. Zabił starego namiestnika oraz naczelnika i ustanowił na ich miejsce swoich *yoriki*.

Po zakończeniu pracy, Zenasaru ogłosił, że miasto nie nazywa się już Sekkai Yurri lecz Toshi Aitate, „Miasto Otwartej Dłoni”. Znów





SHINRIKO: MAŁE PRAWDY

Masz pokonać Żurawia? Przekonaj go, że walka zwichrzy mu pióra.

Masz pokonać Lwa? Dowiedz się, co zrobił jego pradziad.

Masz pokonać Feniksa? Każ mu walczyć.

Masz pokonać Kraba? Podstaw mu nogę, gdy będzie na ciebie szarżował.

Cierpliwość i wytrwałość mogą powalić nawet najwyższe drzewo.

Człowiek rozdarty przez obowiązki nie stoi na żadnej nodze.

Nigdy nie oceniaj człowieka spontanicznie – liczy się tylko jego przeszłość.

W toalecie wszyscy są równi.

otworzył domy gry i herbaciarnie, lecz obsadził je swoimi ludźmi. Po raz pierwszy w historii Rokuganu hazard można było uprawiać legalnie.

Wszystkie domy gry prowadzone były przez namiestników Klanu Skorpiona, zatwierdzonych przez Szmaragdowego Championa. Dziesiąta część całego dochodu miasta trafia do osobistego funduszu Szmaragdowego Championa (czyli do kieszeni Doji Satsume).

Za dnia miasto jest zamknięte, lecz gdy tylko księżyc wypłynie na nocne niebo, jego bramy otwierają się, by przywitać wszystkich chętnych. Gościom proponuje się maski, by mogli, jeśli sobie tego życzą, ukryć swoją tożsamość.

Zamaskowanym gościom udostępniono każdy rodzaj rozpusty: hazard, gejsze, alkohol i co tylko mogą wyobrazić sobie w tym względzie Rokugańczycy – a wszystko to pod okiem Szmaragdowych Namiestników. Zapewnia się tu całkowite bezpieczeństwo oraz anonimowość. Kary za zdjęcie komuś maski są bardzo surowe – niekiedy skazuje się winnych na śmierć.

Aitate okazało się być bardzo dochodowym interesem dla Klanu Skorpiona, a Zenasaru awansował wielokrotnie od czasu, gdy je odkrył. To on stoi dziś za wszystkim, co dzieje się w Mieście Otwartej Dłoni i jego prawdziwym panem, niezależnie od tego, co sądzą namiestnicy Szmaragdowego Championa.

Gejsze

(Więcej informacji o gejszach znajdziesz w podręczniku głównym, strona 26)

Powszechnie wiadomo, że każdy Klan utrzymuje domy gejsz, jednak nikt nie robi tego tak otwarcie, jak Skorpiony, które zajmują się tym na skalę przemysłową. Większość gejsz sprzedawanych jest przez rodzinę (zdarzają się też żony, przegrane przez zdesperowanych mężów – hazardystów), dziewczęta Skorpiona są jednak inne. Prawie wszystkie same wybierają ten zawód.

Rodzina Shosuro prowadzi wiele szkół gejsz – najbardziej znaną jest Uchi no Chiisaite, czyli „Dom Małych Dłoni”. Założycielka domu, Shosuro Kenjo („Skromność” – oczywisty pseudonim), zanim została gejszą była podobno samurai-ko. Sprzedała samą siebie w bardzo młodym wieku, nauczyła się rzemiosła, a później wykupiła swój kontrakt. Krótco po tym otworzyła własny dom i szkołę.

Szkoła Kenjo rzadko kupuje dziewczęta, a większość jej gejsz to ubogie kobiety bez szans na małżeństwo. Trening jest tu bezlitosny, wiele dziewczyn nigdy nie zostanie gejszami i do końca życia pozostanie służącymi. Te jednak, które przykładają się do nauki i dotrzymują obietnic, zyskują wielką sławę.

Do domu gejsz wchodzi się w ściśle ustalony sposób. Samuraj musi najpierw zostać przedstawiony okasan (właścicielce) domu – szlachetnie urodzeni sponsorzy świadczą swoją reputacją, gdy przyprowadzają swoich przyjaciół do Kenjo. Jeśli nie polubi ona nowych gości, może ucieść na tym reputacja sponsora, samuraje nie wprowadzają więc do domu byle kogo. Gdy szlachcic zostanie już pełnoprawnym klientem, Kenjo wybiera mu gejszę do towarzystwa.

Gdy samuraj wchodzi do domu gejsz, pozostawia miecze za progiem z dwóch powodów. Pierwszy ma znaczenie symboliczne – tego wieczora pozostawia swoją pozycję na zewnątrz, ponieważ dom gejsz to jedyne miejsce, gdzie może pozbyć się maski wojownika i być „tylko mężczyzną”. Drugi ma znaczenie praktyczne – w końcu nie chciałbyś chyba, żeby po twoim domu biegało kilkunastu pijanych, uzbrojonych bushi.

Goście otrzymują posiłek, mogą posłuchać muzyki oraz, co najważniejsze, pogawędzić. Samuraj nigdy nie otwiera się przed żoną. Okazałby w ten sposób słabość i postawił ją w niezręcznej sytuacji, musiałaby bowiem niańczyć bełkoczącego mężczyznę. Mąż musi być silną podporą domostwa. Może zwierzyć się wyłącznie gejszy, którą nauczone, jak słuchać o jego niedolach i pocieszać go.

Gejsze nie muszą spędzać nocy z klientem, a jeśli się na to zdecydują, nie otrzymują dodatkowej zapłaty. Zazwyczaj trzeba więc wielu miesięcy zalotów (oraz bardzo drogich prezentów), by kobieta uległa.

Gejsze otrzymują za swoje usługi wysoką zapłatę. Średnio pojętna dziewczyna potrafi zarobić od jednego do trzech koku za jedno spotkanie z klientem. W szeregach gejsz Skorpiona niewiele jest jednak kobiet „średnio pojętnych”, żądają więc od pięciu do dziesięciu koku. Do tych cen doliczyć trzeba koszt licznych prezentów, którymi samuraj powinien obdarowywać swoją gejszę – niektóre z nich miewają dwukrotnie wyższą cenę.

Stali klienci proszą często o możliwość wykupienia kontraktu gejszy, by zabrać ją do siebie w charakterze prywatnej kurtyzany, kon-

kubiny, czy nawet żony. Okasan może być temu niechętna, szczególnie jeśli gejsza ma więcej stałych klientów, zwykle jednak pozycja społeczna klientki może zmusić ją do sprzedaży.

Wykupienie kontraktu gejszy to kosztowne posunięcie. Cena wynosi od stu koku za przeciętną gejszę, do pięciu tysięcy za dziewczynę znaną i utalentowaną.

Zdarza się też oczywiście, że niektórych samurajów przedstawia się szczególnie wyszkolonym gejszom, które mają za zadanie uzyskać dostęp do domu klienta. Podczas nauki u Shosuro dziewczyna uczy się nie tylko sztuki konwersacji; uczy się obserwować i zapamiętywać.

Fortuny i Wiatry: Rokugańska gra w kości

Kości

Najbardziej popularna gra hazardowa w Rokuganie to „Fortuny i Wiatry” (nazwana tak od najwyższej zwycięskiej kombinacji). Do gry używa się pięciu specjalnych, sześciennych kości. Jedna z nich ma inny kolor niż pozostałe. Znajdziesz je na str. 109.

ZASADY

Gracz, który będzie rzucał, musi postawić jakąś kwotę i przeznaczyć taką samą ilość pieniędzy „dla Pana Księżyca”. Bankier wypłaca wygrane (i przyjmuje przegrane), jego obowiązki pełni właściciel domu gry, lub – jeśli gra toczy się poza kasynem – najbogatszy z graczy. Inni gracze również mogą obstawiać, tak jakby rzucali kośćmi lub korzystać z bocznych pól (opisanych poniżej). Gracz który trzyma kości nie może korzystać z bocznych pól.

Celem gry jest uzyskanie na kościach następujących kombinacji:

- „Fortuny i Wiatry” (wygrana 4 za 1)
Północny Wiatr, Wschodni Wiatr, Zachodni Wiatr, Południowy Wiatr, Siedem Fortun
- „Tchnienie Pani” (wygrana 4 za 1)
Północny Wiatr, Wschodni Wiatr, Zachodni Wiatr, Południowy Wiatr, Pani Słońce
- „Puste wiatry” (wygrana 2 za 1)
Północny Wiatr, Wschodni Wiatr, Zachodni Wiatr, Południowy Wiatr, Pustka
- „Błogosławieństwo Shinsei” (wygrana 2 za 1)
Ziemia, Woda, Ogień, Powietrze, Pustka
- „Łzy Pani” (wygrana 2 za 1)
Ziemia, Woda, Ogień, Powietrze, Pani Słońce
- „Siedem Gromów” (wygrana 1 za 1)
Ziemia, Woda, Ogień, Powietrze, Siedem Fortun



SHINRIKO: MAŁE PRAWDY (CD)

Kobiety uczą się płakać, ponieważ mężczyźni zawsze uważają, że to ich czyny są przyczyną łez.

Dodatek Drugi był kłamstwem.

Jeśli nie możesz zabić człowieka, uczyn go bezsilnym.

Masz pokonać Smoka? Spraw, by musiał zaufać.

Ludzie są jak drzewa – umierają od góry.





HAZARDZIŚCI I DAIKOKU

Daikoku, Fortuna Bogactwa, jak wszystkie

Fortuny posiada pozytywny oraz

negatywny aspekt. W tym pierwszym

jest grubym, wesołym człowieczkiem,

otoczonym bogactwami.

Negatywny aspekt

Fortuny przedstawia się z mieczami w obu

dłoniach, z twarzą wykrzywioną grymasem

złości i wielką gębą pełną płomieni.

Statuetki wesołego

Daikoku stoją w większości domów

hazardu, a wielu

szulerów uważa, że potarcie jego brzucha

przynosi szczęście.

Po obstawieniu przez graczy wyniku, rzucający rozpoczyna grę. Każda tura składa się z maksymalnie trzech rzutów kośćmi. Jeśli gracz uzyska zwycięską kombinację w pierwszym rzucie, jego wygrana podwaja się.

Jeśli rzucający za pierwszym razem nie uzyska ani Pana Księżyca, ani jednej z kombinacji, może pozostawić na stole do trzech białych kości i rzucać pozostałymi. Nie można ponownie rzucać pozostawioną na stole kością. Nie wolno też pozostawić na stole czarnej kości.

Rzucający musi uzyskać w trzech rzutach jedną z wymienionych wyżej kombinacji. Kiedy tylko na kościach pojawi się któraś z nich, gracz otrzymuje wygraną od bankiera i rozpoczyna nową turę. Jeśli po trzech rzutach nie wypadła któraś z kombinacji, przegrywa wyłożone pieniądze (ale nie leżące na polu dla Pana Księżyca) i oddaje kości graczowi po lewej.

Jeśli na czarnej kości wypadnie Pan Księżyc, rzucający przegrywa obstawioną kwotę razem z pieniędzmi dla Pana Księżyca. Kości przechodzą do gracza po lewej.

Jeśli gracz wygra (wyrzuci wygrywającą kombinację) może rzucać dalej, rozpoczynając kolejną turę lub oddać kości graczowi po lewej.

W grze są jeszcze dwa, dość popularne, boczne pola. Można je obstawiać zanim rzucający rozpocznie swoją turę. Żadne z nich nie wymaga wyłożenia pieniędzy dla Pana Księżyca.

„Brzuch Daikoku” to zakład o to, czy rzucający wygra. Stawki wynoszą 3 za 2 (np. obstawiasz 4 a wygrywasz 6), jeśli twierdzisz, że mu się uda i 2 do 3, gdy obstawiasz jego porażkę. Wielu graczy uważa, że to ostatnie prowokuje negatywny aspektu Daikoku i jako takie przynosi pecha. Niektóre domy hazardu nie mają nawet tego pola.

Obstawiając na polu „Herbata Pani Słońce”, gracz zakłada się, czy rzucający wykona wszystkie trzy rzuty. Na tym polu wygrana odpowiada ilości postawionych pieniędzy. Jego przeciwieństwem jest „Głodny Księżyc”, który obstawiasz twierdząc, że rzucający wykona tylko 1 lub 2 rzuty w turze. Tutaj również płaci się 1 za 1, lecz jeśli w pierwszym lub drugim rzucie wypadną „Fortuny i Wiatry”, to pole to nie wygrywa, ale też nie przegrywa.

Jedyna rzecz jakiej potrzeba, żeby rozpocząć grę, to zestaw odpowiednio oznaczonych kości. Większość domów hazardu zapewnia stoły, oznaczone tak jak na ilustracji. Nawet podczas

gry poza takim domem łatwo przygotować stół – wystarczy narysować łuk i dwie kreski dla każdego gracza.

Zrób sobie kości do "Fortun i Wiatrów"!

Na sąsiedniej stronie znajdziesz kilka kwadratów ze znakami kanji i napisami. Odbij je na ksero, wytnij i naklej na sześcienną kostkę (puste kości można nabyć w niektórych sklepach hobbystycznych). Bingo! Masz już kości do gry w Fortuny i Wiatry!

Uwaga: Hazard poza licencjonowanymi lokalami jest zakazany. Używaj tych kości i zasad jako pomocy w odgrywaniu postaci, a nie żeby zdecydować, kto kupuje pizzę.



Fortuny i Wiatry Kości i układ stołu

**KOŚCI
ZIEMI**

土
Ziemia

土
Ziemia

土
Ziemia

北
Północ

北
Północ

米
Ryż

**KOŚCI
WODY**

火
Woda

火
Woda

火
Woda

東
Wschód

東
Wschód

魚
Ryba

**KOŚCI
OGNIA**

水
Ogień

水
Ogień

水
Ogień

西
Zachód

西
Zachód

木
Drzewo

**KOŚCI
POWIETRZA**

風
Powietrze

風
Powietrze

風
Powietrze

南
Południe

南
Południe

鳥
Ptak

**KOŚCI
KSIĘŻYCA**

空
Pustka

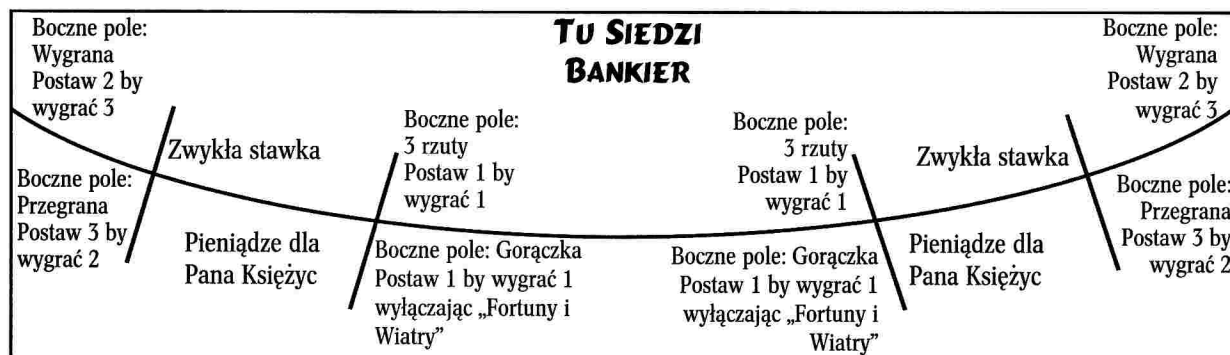
空
Pustka

運
Fortuny

運
Fortuny

陽
Słońce

月
Księżyc





Przykład: Ginawa, Sanzo i Ujikeme grają w Domu, Gdzie Śmieją się Fortuny – gospodarz służy im za bankiera.

Ginawa zaczyna, stawia jeden koku, kładzie też jeden koku za linią, na polu dla Pana Księżyca. Sanzo czuje, że Ginawa ma szczęście i również obstawia standardowo; 1 koku plus jeden dla Pana Księżyca. Ujikeme nie jest takim optymistą, wykorzystuje boczne pole, stawiając 3 koku, że Ginawa przegra.

Ginawa rzuca kośćmi. Wypada Północ, Wschód, Ogień, Ptak i Pustka. Musi ponownie rzucać czarną kością, ale decyduje się pozostać na stole Północ i Wschód.

Drugi rzut Ginawy: [Północ], [Wschód], Zachód, Powietrze, Słońce. Ginawa zatrzymuje kość na której wypadł Zachód i rzuca pozostałymi dwoma.

Trzeci rzut Ginawy: [Północ], [Wschód], [Zachód], Powietrze, Fortuny. O mały włos. Ginawa i Sanzo tracą obstawione pieniądze, lecz zatrzymują te z pola dla Pana Księżyca. Ujikeme otrzymuje za swój zakład (że Ginawa przegra) 2 koku.

Ginawa przegrał, musi więc przekazać kości graczowi po lewej, czyli Sanzo. Stawia on 2 koku, dokładnie 2 dla Pana Księżyca. Ginawa stawia 1 koku, że Sanzo wykona wszystkie 3 rzuty, a Ujikeme stawia jeden, że rzuci mniej razy.

Pierwszy rzut Sanzo: Ziemia, Woda, Ogień, Powietrze, Słońce. Kombinacja „Łzy Pani” wypadła w pierwszym rzucie, Sanzo otrzymuje więc podwójną wygraną – bankier wypłaca mu 8 koku. Sanzo wykonał tylko jeden rzut, Gina-

wa znowu przegrywa, a Ujikeme wygrywa. Sanzo może rozpocząć kolejną turę lub oddać kości graczowi po lewej. Decyduje się na to drugie.

Ujikeme stawia 1 koku plus 1 dla Pana Księżyca. Obaj, Ginawa i Sanzo, zakładają, że Ujikeme wykona tylko 1 lub 2 rzuty, Ginawa stawia 2 a Sanzo tylko 1 koku. W pierwszym rzucie Ujikeme uzyskuje: Ziemia, Woda, Ogień, Południe, Księżyc. Niestety przegrywa, traci również pieniądze z pola dla Pana Księżyca. Rzucający nie wykonał wszystkich trzech rzutów, więc Ginawa otrzymuje 2, a Sanzo 1 koku. Ujikeme przegrał, oddaje więc kości Ginawie.

SAMURAJE I HAZARD

Hazard nie jest najbardziej honorowym z samurajskich nałogów, jest jednak zdecydowanie najbardziej rozpowszechniony. Zazwyczaj w jaskiniach hazardu można znaleźć roninów, lecz czasami spotkasz tam też samuraja z któregoś z wielkich Klanów (oczywiście w przebraaniu), jak trwoni swoje pieniądze.

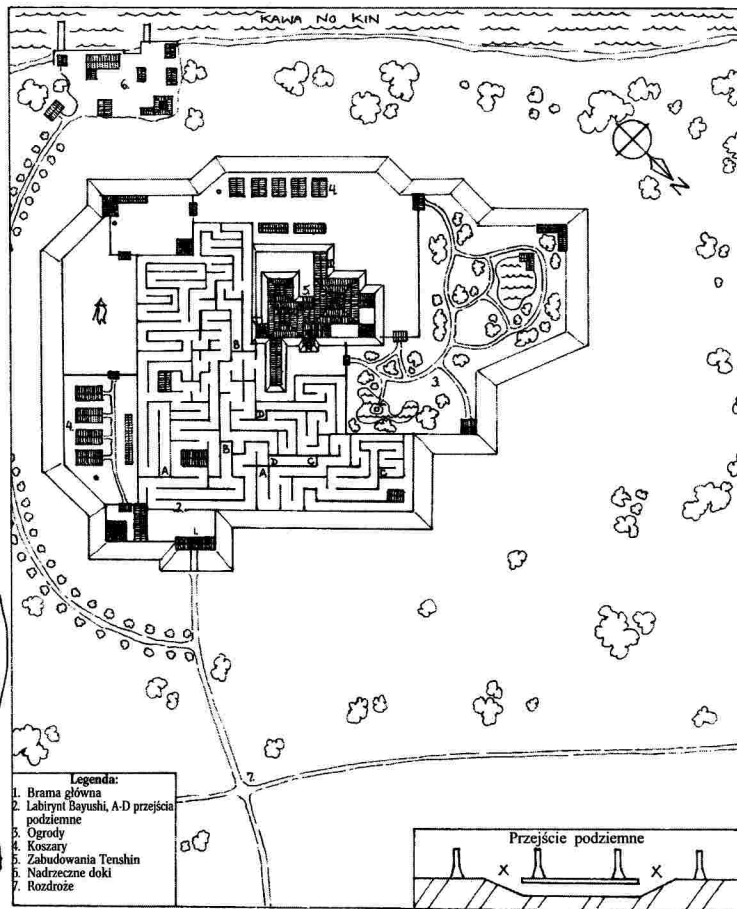
Hazard jest o wiele bardziej niebezpieczny dla Honoru samuraja, niż dla jego Chwały. Od szlachetnie urodzonych oczekuje się wręcz, że będą trwonić pieniądze, lecz kontakty z przestępcami (hazardzistami) są poniżej ich godności. Samuraj o niskim Honorze (0 lub 1) może się tym nie martwić, lecz jego bardziej honorowi przyjaciele (3,4 i 5) powinni tracić (średnio) 1 punkt Honoru przy każdej wizycie w szulerni, jeśli zamierzają grać



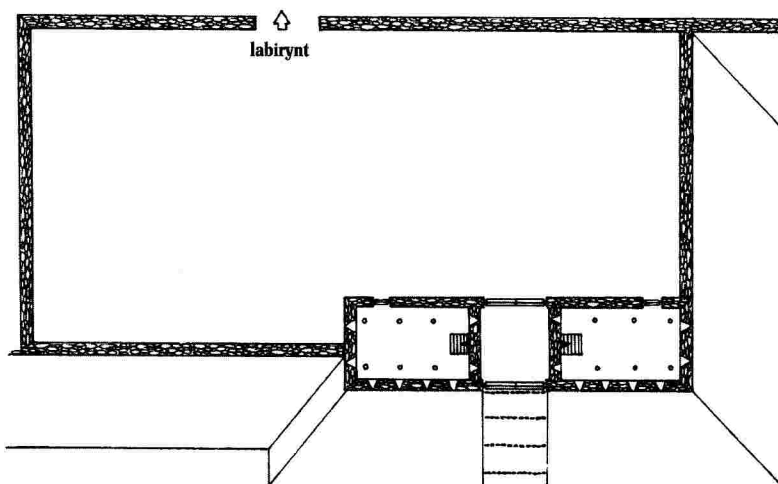
KYUDEN



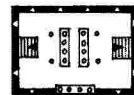
BAYUSHI



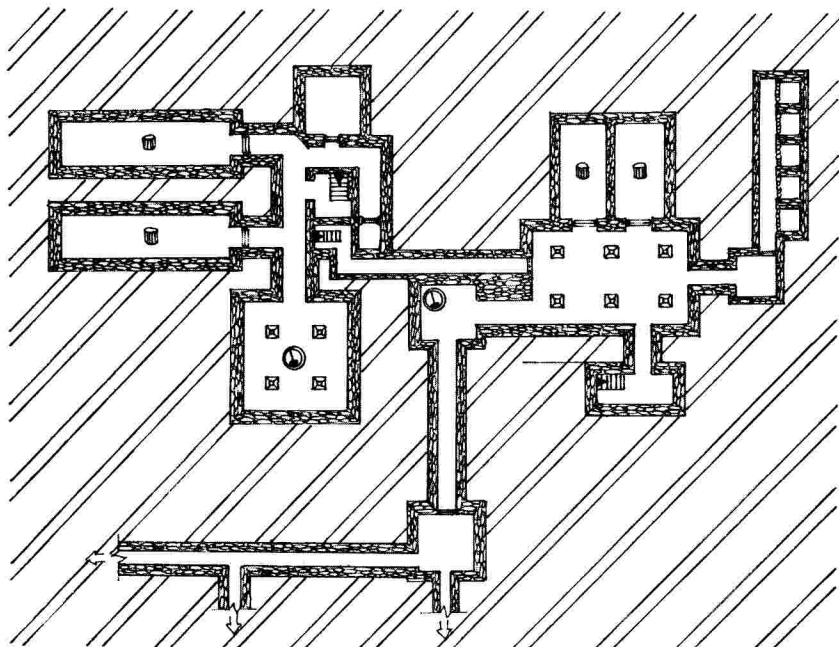
Brama Główna (i dziedziniec)



pierwsze piętro



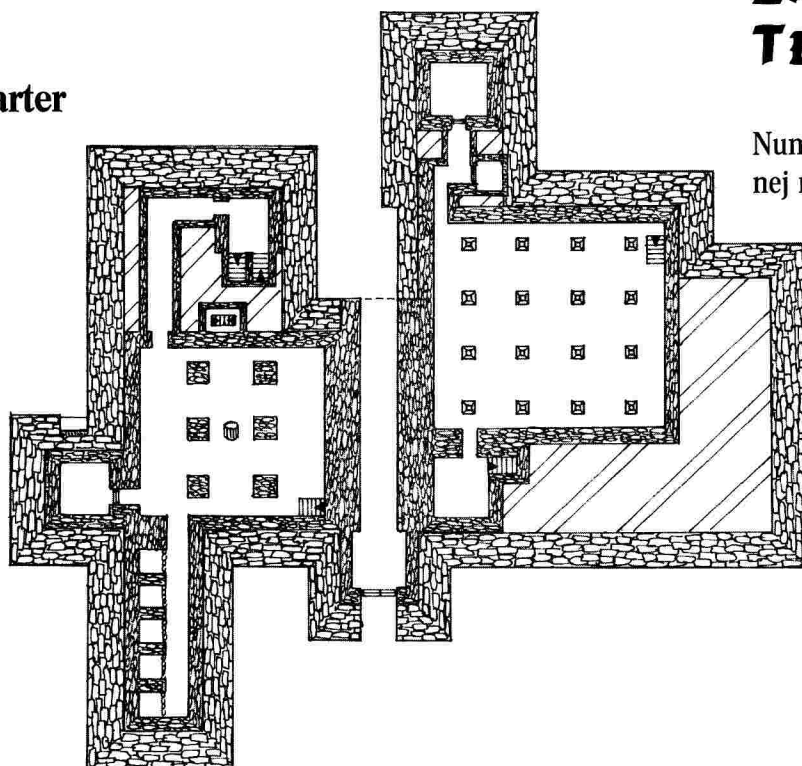
podziemia



ZAMEK BAYUSHI

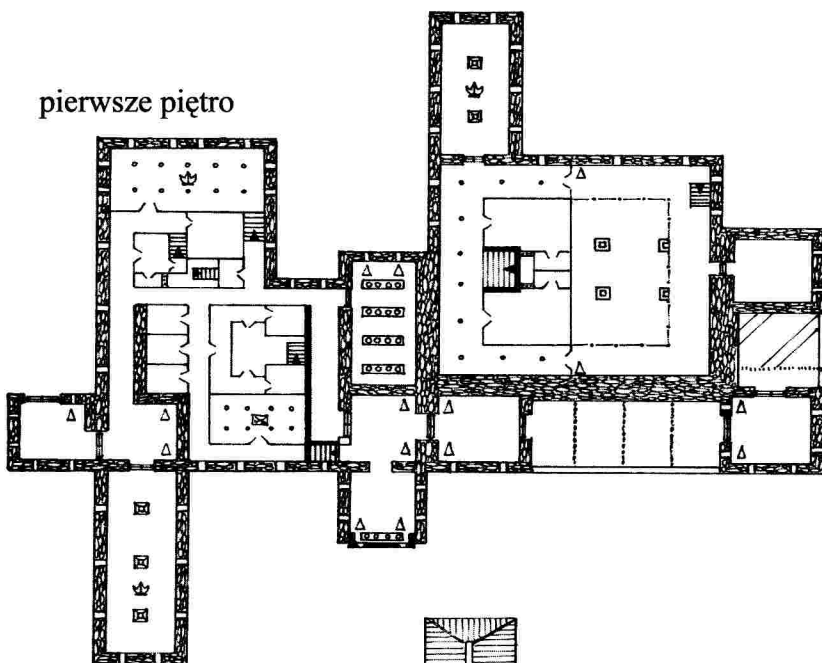
ZABUDOWANIA TENSHIN

parter

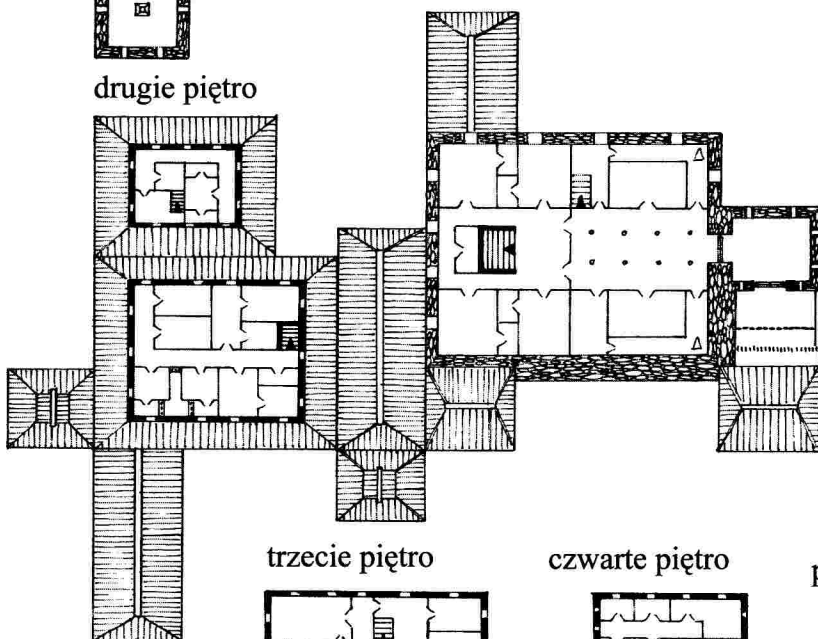


Numer 5 z legendy na głównej mapie (strona 111).

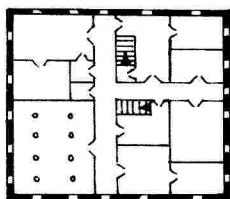
pierwsze piętro



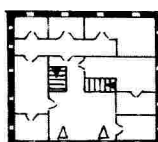
drugie piętro



trzecie piętro



czwarte piętro



piąte piętro



ZAMEK BAYUSHI

WYŻSZE PIĘTRA

Punkty doświadczenia:



Legenda Pięciu Kęgów

Imię:

Rodzina:

Rodzinna prowincja:

**Sprzymierzeńcy
i nieprzyjaciele**

**Historia i czyny
chwalebne**

Broń i ekwipunek

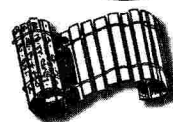
**Podatunki, wróżenia
i powiernictwa**



Legenda Pięciu Kręgów

Imię:

Rodzina:



Ogień

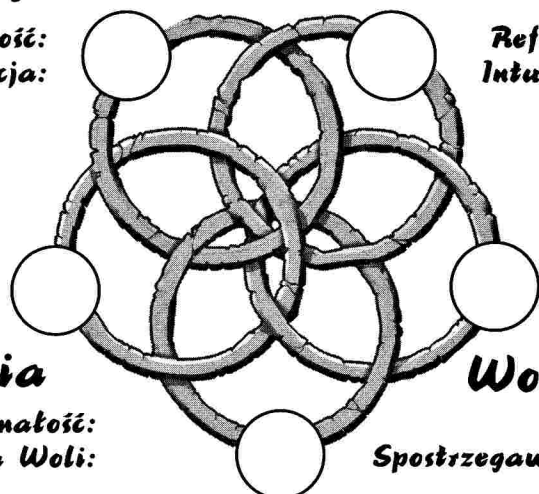
Zręczność:
Inteligencja:

Powietrze

Refleks:
Intuicja:

Broń
podstawowa

Zbroja
podstawowa



Ziemia

Wytrzymałość:
Siła Woli:

Woda

Siła:
Spostrzegawczość:

PE trafienia cię
(Refleks x 5 + Zbroja)

Umiejętności:

Pustka

Liczba wydanych Punktów Pustki:

Techniki:

Prestiż:

Rany

☐ 0

☐ - 1

☐ - 2

☐ - 3

☐ - 4

☐ Obalony

☐ Nieprzytomny

☐ Martwy

Szkoła:

Ranga:

**Wady
i Zalety:**

Chwata:



Honor:



Punkty doświadczenia:

Otoczone przez cienie
Skorpiony plotą sieć podstępów
i kłamstw, zdrady i oszustwa – wszystko
w imię Cesarza. Gdy podniesiesz maskę Skorpiona,
spojrzysz w twarz prawdy. Poznając sekrety Klanu
Skorpiona dowiesz się o najmroczniejszych tajemnicach
Rokuganu.

Droga Skorpiona

- „Historia” Klanu Skorpiona oraz wydarzenia, których, zdaniem innych Klanów, nie powinienś znać.
- Nowe postaci: Dyplomaci Bayushi, Magowie Cienia Soshi oraz „Aktorzy” Shosuro.
- Wyjątki z „Kłamstw”, starożytnego traktatu Bayushiego Tangena o oszustwach i lojalności.
- Nowe umiejętności, techniki, Zalety, Wady oraz przodkowie Klanu Skorpiona.
- Informacje o Zagajniku Zdrajcy, Masce Bayushiego, Opończy Shosuro oraz Ambłej, trzecim ostrzu Iuchibana.
- Nowe reguły trucizn, ABC zdrady, kompletny zestaw do „Fortun i Wiatrów”, oraz tajemnice *ninwatori*, ninja Klanu Skorpiona.
I nie tylko!

Patronat medialny:



VALKIRIA.NET
portal fantastyczny

