

# LARP “Miecz”

## Legenda Pięciu Kręgów

### OPIS

Larp jest przeznaczony dla małej grupy pięciu graczy i mistrza gry, którzy chcą skupić się na eksplorowaniu klimatu i tajemnicy małej herbaciarni w górach. Role są mocno sprofilowane pod graczy ale lekkie zmiany nie powinny sprawić problemów. Gra opowiada o spotkaniu na trakcie kilku pozornie nie związanych ze sobą osób, które postanowiły zatrzymać się na noc w przydrożnym zajeździe. W trakcie ich pobytu wiążą się losy tajemniczego miecza, dawnych duchów i ukrytej w herbaciarni tajemnicy.

### WKU

Oto wątki fabularne składające się na LARPa przedstawione jako *Wyzwanie / Koncentracja / Uderzenie*. Wątkiem wiodącym jest wątek Katany Nemuranai, w który w założeniu zaangażowani mają być wszyscy gracze.

### JADEIT

W: Skorpionka **Shosuro Hoshiko** czeka na ważną przesyłkę od nieznanego posłańca - wasala daimyo.

K: Posłaniec **Doji Joshime** odda jadeit w zamian za koku, ale jego dodatkowym warunkiem jest jeszcze specjalna trucizna.

U: Zrobienie trucizny może być kłopotliwe, dodatkowo w przy finale okazuje się, że kilka odłamków jadeitu szerniało z powodu duchów - Gaki. Może spowodować to rewizję umowy lub starcie między graczami. (Jadeit może posłużyć także jako ochrona przed Gaki i przodkami, ale wtedy kolejne odłamki stracą swoją moc i szernieją.)

<rekwizyt: kryształki z plastiku jasne i inne czarne jako skażone>

### FORTUNY I WIATRY

W: **Bayushi Hisashi** jest hazardzistą i potrzebuje koku na splaty i dalszy byt. Ma kości do gry nemuranai, którymi chce zdobyć pieniądze.

K: Kości są przeklęte przez złe duchy i gdy są używane opętują grających.

Kto przegra dostaje “MROCZNE PRZECZUCIE”, traci jeden punkt PUSTKI, jeśli Gaki uzbiera poziomy zaczyna wpływać na tych którzy mają mniej ZIEMI niż poziom Gaki.

U: Gaki zebrane w siłę, zaległy się w kapliczce. Gdy zbiorą 5 punktów PUSTKI wychodzą ze świątyni.

<rekwizyt: kości z modeliny lub naklejki na kostki>

## KICHO

W: Smok **Mirumoto Ryuu** jest trawiony silną trucizną, której nie zwalczył wiele miesięcy temu. Mnich może przywrócić 'chi' dzięki Kicho, które zna.

K: Kicho jest niebezpieczne i mnich wyznacza Smokowi zagadkową próbę by sprawdzić jego "chi". Ma poprzez medytację wsłuchać się w przodków (osiągnąć ileś sukcesów).

U: Mnich mówi, że Kicho przedłuży jego życie ale nie będzie potrafił już medytować (odzyskiwać pustki). (Ostatecznym wyborem Ryuu powinno być życie bez duchowości lub pogodzenie się ze śmiercią ale szansa na oświecenie.)

## LEGENDARNE KATA

W: W owej karczmie mieszkał kiedyś znany sensei i tu zmarł. Podejrzewa się, że ukrył tu dokument z legendarnym kata, które stworzył.

K: Mnich **Sobunari**, opowiada że sensei dostrzegł poezję w walce mieczem, i że haiku w karczmie są jego autorstwa. Haiku rozwieszane w różnych miejscach tworzą mapę gdzie ukryto kata.

U: Kata ukryto w kadzielnicy lub pojemniku na kadzidelka, w kapliczce, gdzie teraz rosną w siłę złe duchy dzięki kościom Fortun i Wiatrów.

<rekwizyt: zwój kata>

<rekwizyt: haiku>

## KATANA NEMURANAI

W: Mnich **Sobunari** przynosi do karczmy miecz nemuranai, który obiecuje oddać najwłaściwшему samurajowi z karczmy. Chce by każdy zechciał spróbować wziąć go w ręce i przeciwżyć pojedynek iaijutsu z innym samurajem. Mnich ma dodatkowo glejt o opinii obrońcy cesarstwa i ten, kto go otrzyma ma prawo wstępu do pałacu cesarskiego na jeden dzień w roku.

K: Okazuje się że miecz pokazuje walczącemu w pojedynku iaijutsu honor jego przeciwnika i czyni jakich się dopuścił. Duchy i przodkowie miecza znają wszystkich przebywających w karczmie samurai i ich losy wiążą się w przeszłości z mieczem i między sobą.

Legenda głosi, że Kami Hantei obiecała, iż najbardziej gniewni przodkowie nie będą nawiedzać swych rodzin, lecz będą mogli wpływać na swych potomków, poprzez miecz, raz na sto lat materializujący się w małej świątyni i wędrujący po cesarstwie. Gdy to uczynią miecz rozwieje się na kolejne sto lat. Świątyni strzegą mnisi przekazujący sobie wartę i tę opowieść.

U: Bohaterowie mają ze sobą wiele konfliktów, o których nie wiedzieli wcześniej, a ich rozwiązanie staje się niebezpieczną grą podczas prób pojedynków, przy użyciu katany nemuranai. Taniec z ostrzem to tylko krok od śmierci któregoś z samurai.

<rekwizyt: katana>

# MECHANIKA

## *Karty postaci i umiejętności*

Karty postaci mają podany zestaw umiejętności, który każdy gracz może sobie zmodyfikować o jeden dodatkowy punkt do dowolnej umiejętności. Ma to dać poczucie wpływu na swoją postać i dodać niepewności w stosunku do możliwości innych graczy.

## *Przeprowadzanie testów*

Podczas gry używana była prosta mechanika oparta na żetonach. Żetony były wykonane z grubszego papieru, miały jedną stronę białą i drugą zadrukowaną symbolem. Przy teście gracz rzucał żetony na ziemię i te, które upadły zadrukowaną stroną w górę liczyły się jako sukcesy, do których dodawana była wartość umiejętności. Testy były intuicyjnie wzorowane na zasadach L5K RPG, czyli trafienie rzucamy kręgiem Ognia+kenjutsu, obronę rzucamy kręgiem Powietrza+obrona, itp.

Przy ważnych testach, lub by zwiększyć ryzyko można nie dodawać automatycznie wartości umiejętności a w zamian zwiększyć o jej wartość pulę rzucanych żetonów.

## *Przeprowadzanie pojedynków*

Pojedynek rozpoczynał gracz, który uzyskał wyższy wynik w teście Powietrza+Iaijutsu. Podczas pojedynku w swojej kolejce gracze mogli wybrać czy się koncentrować czy atakować. Można było koncentrować się tyle razy ile posiadali Kręgu Pustki, plus dodatkowo jeden raz za każdy wydany Punkt Pustki. Koncentrując się gracz musiał wyrzucić na ziemię jeden z Żetonów Kręgu Pustki lub później Żetonów Punktu Pustki. Upadający żeton od razu pokazywał czy to sukces czy jego brak. Gdy gracz zdecydował się na atak zamiast koncentracji pierwszy test wykonywał jego przeciwnik. Aby trafić gracz musiał wyrzucić tyle sukcesów w teście Ognia +Iaijutsu ile koncentracji przeprowadził.

Jeśli pojedynki są ćwiczebne nie ma potrzeby rozliczać ran. Jeśli jednak gracz zdecyduje się zadać obrażenia, to będą one testem Wody +ilość koncentracji, przeciwnik zaś może wytrzymać tyle ran ile trzykrotna wartość jego Kręgu Ziemi.

Podczas trafienia kenjutsu, obrażenia katana to test Wody +3(od katany).

## *Medytacja*

Odgrywając medytację przez 15minut gracz odzyskiwał tyle punktów pustki ile posiadał umiejętności Medytacja.

## *Kości Fortun i Wiatrów*

Kości Fortun i Wiatrów są zaczerpnięte z podręcznika Klanu Skorpiona wraz z opisanymi tam zasadami. Można także zrezygnować tych zasad i zastąpić je zwykłą grą w kości.

Skorpion grając kośćmi powinien zdecydowanie wygrywać. Najlepszym wyjściem wydaje się dodać specjalną kość MG, od której będzie zależeć czy gaki wspierają Skorpiona. W pierwszej rozgrywce skorpion może przegrać tylko gdy na dodatkowej kości wypadnie 1. W drugiej grze nie może przegrać chyba, że na kości wypadnie 1 lub 2 itd. Jeśli zdarzy się, że Skorpion przegrywa to MG rzuca specjalną kością może być jawnie i jeśli wynik mówi, że Skorpion nie może przegrać, potraça i przestawia jakąś inną kość tak aby wygrał Skorpion, mówiąc że to powiew wiatru albo że kostka odbiła się od krawędzi.

### ***Mechanika jadeit i Gaki***

Jeden odłamek jadeitu chroni przed jednym poziomem Gaki jednego bohatera i po jednym dniu (czyli pod koniec larpa) czernieją. Poziomy Gaki zwiększają się przez kości Fortun i Wiatrów dzięki karmie bohaterów, zabierając im punkty pustki gdy zagrają w Kości Fortun i Wiatrów. Gaki na początku ma poziom 1. Gdy ich poziom przekroczy ziemię któregoś bohatera, mistrz gry może na chwilę przejąć postać gracza lub podszeptać mu jakieś zachowanie, prowadzące do konfrontacji lub obrazy innej postaci.

### ***Kata “duszy miecza” Iaijutsu***

Pozwala wykonać cios tylko w umyśle, i podczas zadawania cięcia nie dotknąć nawet miecza. Jeśli skupienie i perfekcja kata była odpowiednia to przeciwnik zostaje przeбит samą siłą “chi”. Trafienie jest trudniejsze o trzy sukcesy, obrażenia liczy się z PUSTKI zamiast z SIŁY a poziomy zdrowia z PUSTKI przeciwnika zamiast z ZIEMI.

# BOHATEROWIE

*Doji Joshime, Negocjator Klanu Żurawia,  
agent szermierz ze szkoły Kakita*

**CHWAŁA: 3**

**STATUS: 2**

*Syn pana Doji Masami , kapitana straży pałacowej Kyuden Kakita i pani Doji Seki , przedstawicielki żurawia na dworze Skorpiona. Ukończył akademię Kakita z dobrymi wynikami ale jego powołaniem były raczej dworskie intrygi. Talent do dyplomacji odpowiednio ukierunkował jego daymio, pan Doji Atasuke -sama, posyłając go w misjach dyplomatycznych do Skorpionów i Lwów. Tam doskonalił zarówno szermierkę jak i szczerość. Klan Skorpiona stał się dla niego doskonałym nauczycielem tak samo jak i docenianym rywalem. Wnikał coraz głębiej w niuanse umów, zaplecza dworów i alkowy panów. Stał się jednym z najbardziej zaufanych ludzi swego daymio.*

*Jego sporym sukcesem było podmienienie zwoju prezentu, przywiezionego przez smoki dla Lwów na falsyfikat. Dzięki temu klan Żurawia nie dopuścił do klanu Lwa niebezpiecznych zakłęb, i ustrzegł się przed smoczym wpływem, na niektóre sprawy. Inną sprawą był sprowokowany przez niego na polecenie daymio, drobny incydent na premierze jednej ze sztuk kabuki pana Shosuro Katsunosuki. Udając nietrzeźwego wdał się w krzykliwą kłótnię z Krabem, która przeniosła się na scenę. Sprawę rozwiązał później pojedykiem, ale pan Katsunosuki z powodu dyshonoru popełnił seppuku, dzięki czemu daymio pozbył się pewnego problemu.*

*Sensei, który nauczał go w Akademii, zginął w podróży na Cesarski Dwór, zabity podobno przez przypadkowego samuraja. Jednak Joshime podejrzewa coś innego.*

*Ma dostarczyć przesyłkę i wynegocjować najlepsze warunki, chce też dla własnej sprawy wyciągnąć kilka korzyści i zdobyć od skorpionów potrzebną mu truciznę.*

OGIEŃ 3 POWIETRZE 3 ZIEMIA 2 WODA 2 PUSTKA 3

4 - Iaijutsu

3 - Ceremonia Parzenia Herbaty

2 - Medytacja

3 - Kenjutsu

3 - Obrona

(+1)

**Shosuro Hoshiko, Delegatka i Poetka Klanu Skorpiona,  
Agentka rodziny Soshuro ze szkoły Bayushi**

**CHWAŁA: 4**  
**STATUS: 1**

*Jej ojcem był Akodo Iesada, honorowy bushi i taktyk, a matką Shosuro Miyoshi, dwórka i dyplomatką z Kyuden Bayushi. Może mariaż ten miał usidlić zdolnego lwa, ale rodzinę obdarzył prawdziwą miłością i zdołał przez to przekazać córce najważniejszą rzecz jaką miała dla niego znaczenie. Honor. Ojciec zginął w pojedynku z szermierzem Żurawia. Prowadził jednak śledztwo przeciw panu Doji Nobunazu. Pojedynek odbył się w Akademii Kakita bez świadków. Rodzina otrzymała razem z ciałem daisho i ucięty kosmyk włosów, ojca.*

*W szkole bushi Bayushi dziewczyna rozkwitła i poznała romantyzm poezji i sztuki. Nauki ojca uzupełniła o sekretne techniki Bayushi. Doskonaliła sztukę honorowych pojedynków i zwodniczych oszustw. W czasie gempuku, zdobyła chwałę układając najpiękniejsze haiku docenione przez daymio i delegatów. Już jako Hoshiko przysłużyła się rodzinie Shosuro w kilku misjach dyplomatycznych gdzie przydało się nie tylko jej obycie ale także wprawne umiejętności walki. Od tego czasu jest cenioną agentką, swego daymio, pana Shosuro Toyokazu-sama.*

*W czasie rozmów prowadzonych pomiędzy kilkoma klanami, o przejęcie ziem po spokrewnionym cesarskim generale, na polecenie daymio miała otruć daymio Feniksa pana Shiba Tetsu-sama. Długo lawirowała by znaleźć odpowiedni moment w czasie rozmów i udało się dodać truciznę do czarki daymio. Jednak nie doceniła towarzyszącego daymio yojimbo z klanu Smoka, który nie wiedząc czemu wypił z czarki daymio. Była zawiedziona, ale dzięki temu usunęła groźnego strażnika i daymio Feniksa zginął tragicznie w nocy od zatrutej strzały ninja, który pomagał Hoshiko, ku jej niesmakowi.*

*Za to perfekcyjnie udała jej się misja usunięcia pewnego sensei ze szkoły kakita. Niebezpieczeństwo było duże bo należało go usunąć jawnie, podczas podróży. Wcześniej podała mu odpowiednią truciznę tak by osłabić jego możliwości. Stała przed nim na trakcie zagradzając drogę razem z wynajętym roninem. To miecz ronina ściął mu głowę, ale wiedziała że to ona pokonała pana Kakita Hidemichi-sama.*

*Zamiłowanie do piękna sprawiło iż czasem zbyt łatwo ulegała porywom serca. Jej drobne romanse wydają się być tak samo znane jak jej poezja. Jednak niewielu wie o prawdziwej tragedii, gdy pozwoliła sobie pokochać samuraja z klanu Żurawia, pana Kakitę Isoruko. Dał jej coś szczególnego, czego nie znalazła w poprzednich romansach. Znał się na poezji i teatrze tak samo dobrze jak na sztuce miecza. Pragnął podróżować z nią po Rokuganie i odwiedzić plażę wysp Modliszki. Dla niego odłożyła wykonanie misji zleconej przez daymio. Nie zatrzymała Samuraja, którego miała pilnować za wszelką cenę. Opuścił on dwór w czasie gdy Hoshiko z Isoruko oddali się swym uczuciom. Gdy zorientowała się, że zawiodła była załamana. Jakże potworne było to co odkryła później. Isoruko zniknął. Okazało się że chyba nigdy go nie było. Był tylko samurajem, który wypełniał misję dla swojego klanu. Nigdy nie dowiedziała się kim tak naprawdę był. Daymio oddalił jej hańbę oficjalnie zapominając o wydarzeniu.*

***Otrzymała zadanie odebrania przesyłki jadeitu od wysłannika wasala daymio, ma go oczarować i uzyskać jak najlepsze warunki.***

**OGIEŃ\_3 POWIETRZE\_3 ZIEMIA\_2 WODA\_2 PUSTKA\_3**

Umiejętności:

**3 - Trucizny**  
**3 - Iaijutsu**  
**2 - Kenjutsu**  
**2 - Obrona**  
**3 - Ninjutsu**  
**2 - Medytacja**  
**(+1)**

## *Mirumoto Ryuu, Pielgrzym, Bushi ze szkoły Mirumoto*

**CHWAŁA: 3**

**STATUS: 1**

*Jego matką była Isawa Hideko, bushi z klanu Feniksa, a ojcem Agasha Kamori, shugenja służący w Shiro Togashi. Chłopak wykazywał się sporym talentem do szermierki co strasznie cieszyło matkę. Dzięki jej staraniom przybył do nich sensei Mirumoto. Gdy matka po raz drugi zaszła w ciążę stwierdziła iż drugie dziecko chce wychować na ziemiach Feniksów. Ojciec nie bardzo miał dla niego czas pozostawiając go często pod opieką mnichów. Nauczył go jednak natury kami żywiołów i duchów przodków. Gdy Ryuu ukończył gempuku, pojechał na ziemie Feniksów do brata którego nigdy nie widział i stęsknionej za nim matki. Spędził tam kilka lat służąc, dzięki swym umiejętnościom szermierczym, jako yojimbo pomniejszemu daymio panu Shiba Tetsu-sama.*

*Zaprzyjaźnił się z młodym daymio, który często mógł liczyć na niego lepiej niż na swych samurai. Pomógł mu kiedyś gdy w grę wchodziły sprawy honoru feniksów, i wykonał jego zadanie, by usunąć niebezpieczeństwo ze strony starego dowódcy Żurawia, pana Kakita Sogatsu, który był ostatnią przeszkodą dla naglącego porozumienia między klanami. Żuraw był od dłuższego czasu chory, wiadomo było iż samuraj ten poszukiwał oświecenia, a któż lepiej rozumie duchowe oświecenie niż Smoki. Ryuu udał się do niego i z łatwością przekonał go, że powinien pozbyć się lekarzy i shugenja i dzięki medytacji i modlitwie pokona chorobę. Żuraw tak długo trwał uparcie w tym przekonaniu, że po kilku dniach nieustannej medytacji zmarł.*

*W czasie rozmów prowadzonych pomiędzy kilkoma klanami, o przejęcie ziem po spokrewnionym cesarskim generale, zaczął podejrzewać iż pan Shiba Tetsu-sama, może zostać zamordowany by skrócić kolejkę chętnych na cesarski przydział. Jego przeczucie było słuszne, gdy postawiono przed daymio czarkę z herbatą wyczuł dzięki naukom ojca iż jest tam trucizna. Odgrywając niezorgarnięcie wypił szybko napój z czarki zanim daymio podniósł ją do ust. Obrócił wszystko w żart by nikt nie przejrzał jego prawdziwego zachowania. Jednak już po chwili poczuł, że trucizna zaczęła krążyć w jego żyłach. Ostrzegł daymio i opuścił przyjęcie szukając pomocy medyka i shugenja. Dzięki kapłanowi rodziny Shiba udało się spowolnić truciznę jednak okazała się zbyt silna i niespotykana by całkowicie ją zlikwidować. Magia osłabiła ją lecz nie dała rady jej całkowicie wyciągnąć. Ryuu zmożony chorobą nie mógł strzec daymio tej nocy. Rano dowiedział się iż daymio został zabity strzałą, przez nieznanego sprawcę. Powściągnięto się od zarzutów. Ryuu mimo swego poświęcenia nie zdołał uratować pana. Teraz zaś nosi w sobie truciznę które już wniknęła w jego ciało i nie da się jej wyciągnąć. Jedynie dzięki medytacji i ascezie jego ciało nadal funkcjonuje ale nie jest to wieczne, powoli staje się coraz słabszy i czuje iż niewiele lat pozostało mu do przeżycia.*

*Jego brat Takechi, został wyznaczony by nadzorować orszak na festiwal na ziemiach Lwa. Miał przekazać rodzinie Kitsu prezent w postaci zwoju, który miał zacieśnić przyjaźń pomiędzy rodzinami Smoka i Lwa. Po ceremonii przekazania wyszło na jaw, że zwój jest podrobionym falsyfikatem. Hańba Takechiego była ogromna i zdecydował się zmasać dyshonor klanu i rodziny swoim seppuku. Ryuu nie udało się ustalić co zaszło gdyż wśród dworskich intryg nie potrafił odnaleźć sprawcy. Nic nie mógł poradzić. Po śmierci brata, opuścił na długi czas góry by przed nadchodzącą śmiercią odszukać swoje przeznaczenie.*

*Od pewnego czasu widzi w snach przodków, którzy coś mu wskazują. Trafił w czasie swej podróży na informacje, że pewien mistrz potrafi w taki sposób kontrolować swoje „chi”, iż nie działają na niego żadne trucizny. Wtedy zrozumiał swoje sny i postanowił odnaleźć kogoś kto posiadał umiejętność, która może przedłużyć mu życie.*

*Chce nauczyć się kontroli chi tak aby przedłużyć swoje życie.*

OGIEŃ\_3 POWIETRZE\_2 ZIEMIA\_3 WODA\_2 PUSTKA\_3

4 - Kenjutsu

3 - Iaijutsu

3 - Obrona

3 - Medytacja

3 - Jujutsu

(+1)

**Bayushi Hisashi, Yojimbo ze szkoły Bayushi,  
Agent Rodziny Bayushi**

**CHWAŁA: 3**

**STATUS: 2**

*Jest synem sławnego aktora kabuki, pana Shosuro Katsunosuki , i Samurai-ko, pani Bayushi Noriko. Podczas nauki w szkole Bayushi talent po ojcu wykorzystano by wyszkolić go w sztukach charakteryzacji i przybierania innych osobowości. Po normalnych naukach samurajskich, stawiał się indywidualnie u sensei i przyswajał sobie sekretne techniki. Matka chyba podejrzewała jakie dodatkowe nauki pobiera, ale wola daymio była dla niej świętym obowiązkiem. Został wyszkolony na lojalnego i oddanego agenta. Sprawdzał się w wielu misjach zarówno dyskretnych cichych morderstwach, honorowych pojedynkach, jak i wyrafinowanych spiskach dyplomatycznych.*

*Miał też kilka misji dotyczących własnego klanu, gdzie musiał zadbać by inne skorpiony odpowiednio wypełniły swoje role. W jednej z nich na polecenie daymio podszywał się pod szermierza Kakitę Isoruko i uwiódł Skorpionkę, której przez to wymknął się śledzony przez nią Samuraj. Zadbał w ten sposób by rodzina Shosuro nie dowiedziała się o kontaktach daymio z Jednorożcami.*

*Jako oficjalną funkcję pełnił służbę jako yojimbo dyplomaty, pana Bayushi Tamotsu-sama.*

*Dowodził kilkoma ninja, którzy wykonali atak na pałacową straż Shiro Kakita. Mieli symulować atak na kapitana Kakita Eijiro-sama, tak żeby zranić specjalną trucizną towarzyszącą mu yojimbo Kakita, by nie mogła wziąć udziału w dworskim pojedynku jaki planowała rodzina Bayushi przeciw żurawiom.*

*Podczas premiery sztuki Kabuki jaką ojciec przygotował na Wielki Festiwal na który zjawił się sam Bayushi Shoji i dwory Żurawia i Lwa, zdarzyła się tragedia. Jeden z żurawi wdał się w przepychanki z krabem. Zniszczyli wiele miesięcy przygotowań a najgorsze iż ojciec stracił twarz przy głównym daymio klanu. Chcąc zmazać hańbę ojciec musiał popełnić seppuku.*

*Ma już za sobą młodość i zaczynają go gnębić pytania kim tak naprawdę jest. Tak często musi grać różne role iż prawie zatracił własne przyzwyczajenia i osobowość. Ma problemy by odpowiedzieć sobie czy lubi zieloną czy czerwoną herbatę, czy woli wiosnę czy lato. Nie wie, które przyzwyczajenia są jego własnymi, a które pochodzą z wyuczonych osobowości. Jedyne co nadal sprawia, że pamięta dawnego siebie to miecz przypominający o przodkach. Własny czas zajmuje studiowaniem i szukaniem traktatów o zapomnianych i zagubionych technikach i kata. Od kilku lat czyta i szuka rozpraw dawnego sensei który opracował legendarne kata pozwalające wykorzystywać "duszę miecza". Chce w ten sposób spłacić dług przodkom gdyż tylko to oprócz lojalności rodzinie nie daje mu spokoju.*

*Chce odnaleźć legendarne kata. Potrzebuje trochę koku na spłaty i na dalsze wydatki, otrzymał jednak od znajomego Shugenja gości Fortun i Wiatrów które maja mu przynieść szczęście w grze.*

**OGIEŃ 3 POWIETRZE 3 ZIEMIA 2 WODA 2 PUSTKA 3**

**4 - Kenjutsu  
3 - Iaijutsu  
3 - Obrona  
2 - Medytacja  
3 - Trucizny  
(+1)**



**Matoko Kakita, Urzędniczka Rodziny Kakita,  
była champion dworu Kakita**

**CHWAŁA: 4**

**STATUS: 2**

*Córka pani Kakita Kahori, samurai-ko ze szkoły Kakita, i pana Kakita Noritoshi, dyplomaty. Siostra pana Kakita Sogatsu. Wierna tradycji po matce ukończyła Akademię Kakita, wykazując się bardzo dobrymi wynikami. Oddelegowana przez daymio rodziny do straży dworskiej, pozostała blisko Akademii i to dopiero służba pod okiem Kakita Toshimoko Sensei, rozwinęła w pełni jej talent szermierczy. W wieku dwudziestu pięciu lat stoczonych miała dwadzieścia pojedynków. W tym czasie jej brat zdobywał chwałę i zaszczyty w wojsku. Przez większość jej życia Fortuny nie doświadczały jej żadnymi troskami i problemami. Dopiero później trwanie przy honorze przyniosło jej dylematy, ale nadal stara się go strzec i nie nadwyreżać. Została doceniona jako młoda sensei Akademii Kakita i tam nauczała służąc także wciąż swemu daymio, kapitanowi pałacowej straży, panu Kakita Eijiro-sama.*

*Jako młoda sensei miała nieprzyjemność postawić przekonania przeciw obowiązkowi wobec rodziny. Daymio przekazał jej zadanie zabicia pana Akodo Iesada, gdy będzie odwiedzał Mury Akademii, prowadząc śledztwo przeciw dyplomacie żurawia. Wypełniła swój obowiązek dla honoru rodziny.*

*Jej starszy brat zasłużony w wojsku po jednej z bitew zachorował poważnie i od tego czasu wycofał się z czynnej służby obejmując rolę wojskowego dyplomaty. Pędzące lata i choroba sprawiły że brat zaczął poszukiwać mądrości w księgach i shintao. Choroba jednak nic sobie nie robiła z jego uduchowienia. Wreszcie tak zatracił się w swych poszukiwaniach oświecenia, że za namową jednego Mirumoto, który przybył do pałacu Żurawia stwierdził że medytacja uleczy jego chorobę. Oddalił medyków i przestał przyjmować leki. Nie pomogły namowy i perswazja. Sogatsu po kilku dniach zmarł.*

*Kilka lat temu, broniąc swojego pana, dostała w ramię podstępny cios z ręki pewnego skorpiona zatrutą igłą, nasączoną nieznaną trucizną. Mimo pomocy shugenja i medyków nie odzyskała władzy w lewej ręce, a prawa jest lekko odrętwiała. Po wypadku przestała uczyć walki i pogrążyła w czarnych myślach. Przetrawanie przyniosła jej rozmowa z dawnym sensei, który pozwolił jej zrozumieć, że miecz może ranić nawet nie trzymany w dłoni. Opowiedział jej o legendarnym mistrzu, który według tej idei opracował kata, jednak zmarł nie przekazawszy go nikomu. Od teraz pocieszenie przynosi jej poszukiwanie legendarnego kata. Przez poszukiwania czuje się wciąż potrzebna i chce w ten sposób przysłużyć się jeszcze rodzinie.*

***Chce odnaleźć legendarne kata zmarłego sensei.***

OGIEŃ 2(przez truciznę) POWIETRZE 3(przez truciznę) ZIEMIA 2 WODA 2 PUSTKA 4

**4 - Kenjutsu  
5 - Iaijutsu  
3 - Obrona  
2 - Medytacja  
2 - Mizudo  
(+1)**

## ***Mnich Sobunari, opiekun nemuranai Katany Przodków***

*Jego zadaniem jest opieka nad mieczem nemuranai. Pdrózuje po cesarstwie od wielu miesięcy i prowadzony snami stara się wypełniać wolę przodków. Ma skusić postacie nagrodą w postaci miecza i wstępu na jeden dzień do pałacu cesarskiego. Zna Kicho Chi, które pozwala zmienić metabolizm ciała tak, że trucizny pozostają w ciele nie wywierając na niego wpływu, jest ono jednak ryzykowne i korzysta z niego roztropnie. Zna losy sensei mieszkającego w tej herbaciarni, nie wie jednak gdzie ukryty jest zwój.*

OGIEŃ 4 POWIETRZE 3 ZIEMIA 3 WODA 4 PUSTKA 4

7 - Jujutsu

3 - Obrona

5 - Ceremonia Parzenia Herbaty

4 - Medytacja

6 - Medycyna

## **REKWIZYTY**

### ***Miecz***

Rekwizyt katany nemuranai. Klimatycznie konieczny i najlepiej żeby symbolizował go choćby boken, który będzie można postawić na stojaku w centralnym miejscu.

### ***Jadeit***

Plastikowe kryształki zamknięte w skrzyneczce i inne czarne, jako skażone przez gaki.

### ***Haiku***

Ponizej haiku do rozwieszenia w różnych miejscach herbaciarni.

*Szary dym w oknie  
szukam ciszy przed zimnem  
oblicza przodków.*

*Płonie kadzidło  
chciałbyś schwytać satori  
patrz jak dym umyka.*

*Iskra honoru  
ścina krawędź losu  
twardsza od stali.*

*Przyjdź do mnie znowu  
gdy zapalisz kadzidło  
po lekcji życia.*

*Wyglądasz ostrza serca  
gdzie twe kroki zbłądzone  
pomyśl nad duszą.*

### **Wizje honoru**

Koperty z wizją dla postaci trzymającej katanę nemuranai podczas walki z opisaną osobą i wizje przy dotknięciu miecza nemuranai przez tą osobę.

### **Shosuro Hoshiko**

#### **POJEDYNEK x4**

*Miecz drga pulsem przebiegającym przez rękojeść przechodzącym w twe ciało. Rytm miesza się z twym sercem. Twój przeciwnik nie jest tym co widzisz, widzisz jego duszę...*

*Gwar przy stole rozbrzmiewa śmiechem dostojników na rozmowach. Widać tam dostojnego daymio feniksa, daymio żurawia i innych możnych. Skorpionka Shosuro Hoshiko w swym pięknym czerwonym kimonie prowadzi rozmowę z dyplomata Lwa. Z jej rękawa skapuje kropla jakiegoś płynu i upada do czarki dostojnego feniksa. Daymio sięga po skażony napój lecz wyprzedza go ręka siedzącego obok smoka, który żartując ze swej szybkości wypija czarkę daymio. Daymio śmieje się i poklepuje smoka po plecach. Ten odpowiada śmiechem lecz już po chwili ucicha i przeprasząc opuszcza przyjęcie. Gdy już wychodzi widać jak chwyta się za głowę i przytrzymuje ściany.*

*Teraz wiatr porywa pył traktu. Skorpionka stoi przy jakims roninie. Napszeciw nich starszy samuraj w barwach Żurawia. -Kakita Hidemichi-sama mamy przeciwko tobie pewną sprawę. Odzywa się skorpionka. Ronin już wyciąga miecz. Skorpionka również sięga po ostrze. Żuraw chwiejąc się opiera rękę na mieczu. -Naprawdę? Skorpionka widząc wahanie ronina wskazuje na żurawia i mówi z lekką ironią. - Nie martw się, odpowiednio go "przygotowałam". Rozpoczyna się walka. Starszy żuraw ginie z dumą.*

*...rękojeść tkwi w twojej dłoni. Miecz czeka na śpiew pustki.*

#### **DOTYK**

*Przebłysk. Ciemność. Twarz Isoruko-san. Chmura na jasnym niebie. Ojciec w pojedynku naprzeciwko samurai-ko żurawia.*

## Kakita Matoko

### POJEDYNEK x4

*Miecz drga pulsem przebiegającym przez rękojeść przechodzącym w twe ciało. Rytm miesza się z twym sercem. Twój przeciwnik nie jest tym co widzisz, widzisz jego duszę...*

*Pani Kakita stoi na placu Akademii Kakita. Wkoło jest kilku bushi Żurawia i jeden lew, stojący naprzeciw niej. Głos lwa ucieka w powietrze. -Nie uzgadnialiśmy tego pojedynku Matoko-san! -Wybacz panie Akodo Iesada-san ale wyjdiesz ze szkoły dopiero gdy skrzyżujemy miecze! Mówi pani Kakita. -Wiesz że honor nie pozwala ci uciec z tą, a mój pan nie pozwala mi cię z tad wypuścić przed pojedynkiem! Lew znów się odzywa. -Tak więc doprowadziłem śledztwo w odpowiednie miejsce, to daje mi spokój. Lew rozpuszcza swoje jasne włosy i odcina spory kosmyk zaciskając go w dłoni. Walczmy! Pani Kakita i pan Akodo stają na przeciwko siebie ze skupieniem. -Panie Iesada, wie pan że to mój obowiązek!? -Wiem. Tak jak moim prowadzenie śledztwa. Odpiera Lew. -Sumimasen. Ostatnie słowa pani Kakita kończą koncentrację. Miecze tną wiatr. Samuraje zastygają. Pan Iesada opada na kolana z otwartym gardłem.*

*...rękojeść tkwi w twojej dłoni. Miecz czeka na śpiew pustki.*

### DOTYK

*Przebłysk. Skorpion Bayushi przekazujący fiołkę z trucizną odzianemu na czarno ninja.*

## Bayushi Hisashi

### POJEDYNEK x4

*Miecz drga pulsem przebiegającym przez rękojeść przechodzącym w twe ciało. Rytm miesza się z twym sercem. Twój przeciwnik nie jest tym co widzisz, widzisz jego duszę...*

*Widzisz pana Bayushiego, lecz jakże inną ma twarz, jakże inne kimono. Patrzysz na żurawia o pięknym obliczu. To on a jednak nie wygląda jak on. Trzymając dłoń młodej skorpionki, słodkim głosem mówi. -Hoshiko-san zostań dziś ze mną. To przecież nie tak wiele. Skorpionka stara się go niedbale odepchnąć. -Nie mogę Isoruko-san, mam obowiązki wobec rodziny. -Ależ możesz. Możemy wznieść się ponad wszystko. Uciec na dalekie wyspy i być razem. Dziś zostań!. Skorpionka zostaje.*

*Teraz pan Bayushi jest już w czerwieni. W pokłonie przed nim trwa postać odziana na czarno. -Hisashi-sama jakie masz dla mnie zadanie? Odzywa się postać w czarnym kimonie. Pan Bayushi odpowiada. -Weźmiesz tą fiołkę i wykorzystasz ją podczas ataku na pana Kakita Eijiro. Pamiętaj że towarzysząca mu yojimbo ma zostać zraniona w prawą rękę. To najważniejsze. Wtedy już nigdy nie weźmie udziału w pojedynku. Daymio będzie zadowolony.*

*...rękojeść tkwi w twojej dłoni. Miecz czeka na śpiew pustki.*

### DOTYK

*Przebłysk. Scena Kabuki. Doji kłócący się z Krabem przewraca aktorów. Ojciec.*

## Mirumoto Ryuu

### POJEDYNEK x4

*Miecz drga pulsem przebiegającym przez rękojeść przechodzącym w twe ciało. Rytm miesza się z twym sercem. Twój przeciwnik nie jest tym co widzisz, widzisz jego duszę...*

*Pokoje daymio pachną bambusowymi liśćmi. Widzisz Samuraja Mirumoto, rozmawiającego z młodym daymio feniksa. -Panie Tetsu-sama. Taki więc ten samuraj jest ostatnią przeszkodą, musisz się go pozbyć. To wiele ale zrobię to. Przekonam go, że pomogę mu znaleźć oświecenie. Jeśli się uda pan Kakita Sogatsu nie zdoła medytacją pokonać choroby i nie przeszkodzi ci. Bez niego sojusz żurawia i feniksa zostanie przypieczętowany.*

*...rękojeść tkwi w twojej dłoni. Miecz czeka na śpiew pustki.*

### DOTYK

*Przebłysk. Samuraj żurawia podnosi wieko skrzynki i zamienia zielony zwój z monem smoka na drugi taki sam.*

## Doji Joshime

### POJEDYNEK x4

*Miecz drga pulsem przebiegającym przez rękojeść przechodzącym w twe ciało. Rytm miesza się z twym sercem. Twój przeciwnik nie jest tym co widzisz, widzisz jego duszę...*

*Słysząc głos -Mam dla ciebie zadanie, mój zaufany Joshime. Mówi dostojnik odziany w kimono z monem doji. -To ważne zadanie. Wymaga tego dobro rodziny. Trzeba sprawić by przedstawienie pana Shosuro Katsunosuki było klapą. Jego honor załatwi za nas resztę. Pozbędziemy się niebezpiecznego dla nas samuraja. Musisz tylko zrobić zament na premierze jego sztuki.*

*...rękojeść tkwi w twojej dłoni. Miecz czeka na śpiew pustki.*

### DOTYK

*Przebłysk samurai-ko skorpionka. Stoi naprzeciw klęczącego sensei razem z jakimś roninem. Jego ostrze zatapia się w piersi senseia. Skorpionka się uśmiecha. Czerwień.*

### **Mroczne przeczucie**

Dla osób, które zagrają w kości Fortun i Wiatrów

*Czujesz chłód, który muska czubki twoich palców. Poprawione kimono szeleści zmieniając się w szept, dochodzący gdzieś zza pleców, ale nikt nie mówi. Dźwięki głosów unoszą się w powietrzu wirując przez chwilę a potem wylatują z pomieszczenia. To zły omen, ale czy ktoś oprócz ciebie to słyszał?*

### **Zwój legendarnego kata**

*Dłoń spaja się z mieczem, miecz z sercem. Ostrze jest przedłużeniem duszy. Gdy miecz spaja się z duszą a dusza z sercem, nie ma miecza. Istotą pojedynku jest tryjumpf nad mocą przeciwnika. Mądry przeciwnik kłania się gdy wie, że przegrał. Głupi atakuje i ginie zmiażdżony przez "chi" wojownika doskonałego.*

*Twoje chi jest twoją zbroją i twoim mieczem. Ćwicz je tak samo jak ćwiczysz poranne kata.*

*Zapadając w pustkę będziesz wszystkim. Wszystko możesz scharmonizować tak by stało się jednym. Mieczem twojej duszy. Naucz się duchem wyprzedzać ciało. Potem ciało będzie pozostawać w miejscu a duch się poruszy. Gdy twoje chi będzie działać ponad ciałem, zrozumiesz dalszą drogę.*

*Odbij spojrzenie tak jak miecz.  
Przepuść cios tak jak wrogą myśl.  
Uderz w duszę tak jak miecz.*

*Prawdziwą perfekcję w sztuce zmierzysz tylko stając przeciw samemu sobie.*

...