

# TSUNAGI – DREWNIANE OSTRZE

*Tsunagi to wykonana z drewna magnolii nie nadająca się do walki imitacja głowni miecza samurajskiego. Zastępowała ona stalowe ostrze w wystawianych na widok pięknie zdobionych oprawach koshirae, podczas gdy prawdziwy miecz spoczywał w niewyszukanej pochwie shirasaya.*

Szkic scenariusza napisany został z myślą o Legendzie Pięciu Kręgów, ale z łatwością można zaadaptować go do dowolnego systemu osadzonego w realiach zbliżonych do feudalnej Japonii. Z większymi zmianami można poprowadzić ją w dowolnej grze uwzględniającej etos rycerski lub kodeks honorowy.

## Uwagi

Przygoda zawiera element detektywistyczny i niektóre techniki szkół oraz czary shugenja mogą przyspieszyć postęp śledztwa. Niemniej problemem nie jest znalezienie winnego, ale wybrnięcie z sytuacji w zgodzie z samu rajsłym honorem i Niebiańskim Porządkiem.

## O czym?

*Zbiegiem niesamowitych okoliczności postaci graczy wplątane zostają w historię pana Tsunagi i dopełniają jego karmę – spełniając obowiązek wobec rodu, klanu i ukochanej.*

Wszyscy znamy opowieści o samurajach uwikłanych w odwieczny konflikt uczuć i obowiązku. Pomimo czystości serca, odwagi i poświęcenia, niezależnie czy zatriumfuje miłość czy honor, ich los z góry skazany jest na tragiczne zakończenie. Ta historia jest inna – nie miała w ogóle końca, gdyż mały duchem pan Tsunagi uciekł ze strachu przed koniecznością podjęcia decyzji. Nikt jednak nie lubi niedokończonych opowieści i dlatego los postarał się, by ktoś inny poniosł dalej jego brzemię albo przynajmniej jego część.

## Dla kogo?

*Los wybiera samurajów odważnych i czystego serca.*

Scenariusz spisano z myślą o trzech honorowych i szlachetnych bushi z dowolnego Klanu. Mistrz Gry z łatwością może zagęścić wątki, dodać własne lub je zmodyfikować, dostosowując przygodę do innej ilości grających lub do innych profesji.

Każdemu z graczy przydzielona jest określona rola fabularna i należy ją bardzo uważnie dopasować. Choć poniżej znajdują się ogólne wytyczne, przed dokonaniem wyboru zdecydowanie należy przeczytać całość scenariusza, by odpowiednio rozdzielić wątki i wprowadzić ewentualne modyfikacje.

## Postać #1 - Wojownik

W roli tej należy obsadzić dobrze walczącą postać wywodzącą się z prestiżowej szkoły (np. Daidoji, Akodo, Kakita). Mile widziana duma, arogancja, brawura i odwaga. Wręcz wymarzona wada to Porywczy lub Prózny.

## Postać #2 - Powiernik

Tu najlepiej sprawdzi się postać z jakimś nadnaturalnym tłem, profesją, Wadą lub Zaletą. Bardzo interesujący dylemat może zarysować się dla ambitnych graczy prowadzących postaci o uzbrojeniu złej jakości lub posiadających rodowe katany.

## Postać #3 - Sobowtór

Konieczna męczyzna w wieku lat dwudziestu kilku. Dobrze, jeśli posiada jakąś charakterystyczną cechę związaną z wyglądem zewnętrznym. Mile widziane, jeśli postać opanowała sztukę *kenjutsu*, a jeszcze lepiej *iaijutsu*. Rola o największym obciążeniu emocjonalnym. Wymaga gracza, który podoła tego typu wyzwaniu.

## Gdzie i kiedy?

*Cała historia mogła wydarzyć się w dowolnym miejscu i o dowolnej porze roku.*

Powiedzmy, że miejscem akcji jest Shima – miejscowość leżąca na terenie Klanu, który umożliwi wprowadzenie wątku rywalizacji między szkołą **Wojownika** a dominującą w tymże Klanie szkołą bushi.

Z ważnych dla scenariusza rzeczy w Shimie znajduje się lokalna filia szkoły walki, targ, dom namiestnika, gospoda i posiadłość lokalnego bogatego kupca. Otaczają ją pola ryżowe lub mokradła. Charakter miejscowości, jej wielkość, wygląd, położenie i pozostałe szczegóły Mistrz Gry musi dostosować do Klanu, kampanii, wątków pobocznych oraz własnych upodobań.

## Bohaterowie Niezależni

### Pan Tsunagi

*Jak przystało na sprawcę wszystkich nieszczęść, pan Tsunagi nie miał nawet tyle przyzwoitości, by pojawić się w opowieści, której jest tytułowym bohaterem.*

Tsunagi jest ostatnim potomkiem i dziedzicem znamienitego samurajskiego rodu Origatami, z którego wywodziło się wielu sławnych bohaterów, nieugiętych dowódców, niepokonanych szermierzy, a być może nawet daimyo Klanu. Otrzymał solidne wykształcenie w sztuce wojny, pojedynku, etykiecie dworskiej, tańcu i shintao. Pomimo tego jest człowiekiem małego ducha, słabym i nie potrafiącym sprostać podstawowym wymogom bushido.

Z racji popełnionych grzechów, zawiedzionych nadziei lub dworskich intryg został zdegradowany do funkcji namiestnika w mieście tak prowincjonalnej jak Shima. Tutaj z łatwością wybudował wizerunek uciekającego przed niegodziwością świata idealnego samuraja, artysty, dworzanina i filozofa. Tak postrzega go większość mieszkańców Shimy.

Pan Tsunagi miał tyle szczęścia, iż jest podobny do jednej z postaci graczy – **Sobowtóra**. Są podobnego wieku, postury, urody, głosu, a nawet, być może, posiadają szczególnie charakterystyczny znak. Podobieństwo jest tylko powierzchowne, przy bezpośredniej konfrontacji tylko niedowidząca lub półprzytomna osoba może ich pomylić. Dodatkowo pan Tsunagi był uczniem tej samej szkoły fechtunku, co **Wojownik** – choć od lat ukrywał to przed mieszkańcami Shimy. Na koniec los tak chciał, iż *koshirae* – oprawa *daisho* pana Tsunagi oraz **Powiernika** zostały wykonane przez tego samego artystę i są na pierwszy rzut oka nie do odróżnienia.

### Pan Shirasaya i jego syn Kenji

*Bardziej samurajski od samurajów, cierpi piętno swego plebejskiego pochodzenia.*

Pan Shirasaya stanowi całkowite przeciwieństwo pana Tsunagi. Honorowy, odważny, oddany. Spełnia wszelkie samurajskie cnoty poza jedną – nie jest „prawdziwym samurajem”. Jego ojciec był zwykłym *ashigaru*, który dzięki wyjątkowej odwadze i szlachetności został wyniesiony do stanu rycerskiego. Niemniej miną pokolenia nim Niebiański Porządek w pełni zaakceptuje ród Shirasaya, a jego potomkowie będą mogli wyrecytować linię przodków od wielkich Kami – w której oczywiście pana Shirasaya i jego ojca nie będzie.

Pan Shirasaya jest młodym wdowcem wychowującym samodzielnie kilkuletniego syna. Nie ożenił się ponownie, gdyż jest beznadziejnie zakochany w przepięknej Mae, córce miejscowego bogacza.

Pan Shirasaya już dawno powinien awansować na namiestnika Shimy, jednak na to miejsce wyznaczono dobrze urodzonego pana Tsunagi. Jako dobry samuraj przyjął to z pokorą, a nawet obdarzył arystokratę przyjaźnią.

Pan Shirasaya, gdy tylko może, spędza czas ze swoim synem Kenji, który towarzyszy mu w codziennych obowiązkach. Chłopiec jest wyjątkowo spokojny i mądry jak na swój wiek – odnosi się wrażenie, że ojciec już uczynił z niego samuraja. Od czasu do czasu nie udaje mu się w pełni opanować i na krótką chwilę widać w nim dziecko.

### *Ile lat ma Kenji?*

Kenji musi mieć tyle lat, by mógł być zarówno synem pana Tsunagi jak i **Sobowtóra**. Jednak nie więcej niż dwanaście i nie mniej niż siedem.

## Piękna Mae, córka kupca Hikasaburo

*Do samego końca chce wierzyć, iż kochała właściwego człowieka.*

Piękna, młoda i naiwna córka prowincjonalnego kupca nie wyobrażała sobie większego szczęścia niż romantyczna miłość szlachetnego arystokraty. W noc poprzedzającą przybycie postaci graczy do Shimy, została napadnięta przez nieznanego sprawcę i śmiertelnie ranna. Umierając, pragnie ujrzeć ukochanego i spędzić z nim ostatnie chwile życia – niestety nikt w Shimie nie wie, gdzie zniknął pan Tsunagi.

Kupiec Hikasaburo aktualnie wyjechał w interesach pozostawiając dom pod opieką córki.

## Pan Chihei i jego szkoła walki

*Upokorzona przed laty prowincjonalna szkoła fechtunku, kultywuje nienawiść, żywiąc skrycie nadzieję, iż nie będzie zmuszona stanąć ponownie do walki.*

Niemłody, ale też niestary pan Chihei, tak samo jak jego ojciec i jego dziad, jest sensei w lokalnym dojo. Wiele lat, a może nawet pokoleń temu do miasteczka przybył bushi i bez większego problemu pokonał w walce wszystkich miejscowych mistrzów. Hańba i nienawiść przetrwała lata, tworząc wręcz nieodzowny element treningu. Tak się składa, iż z tej właśnie znieawidzonej szkoły pochodzi postać gracza **Wojownika**.

Pan Chihei zdaje sobie sprawę, że na dobrą sprawę ani on ani żaden z jego uczniów nie ma większych szans z wyszkolonym mistrzem miecza. W głębi duszy zawsze chciał zostać mnichem i codziennie modli się do Fortun i przodków, by przypadkiem do Shimy nie zawitał bushi z wrogięj szkoły. Nie wie, że w ostatnich latach było ich aż dwóch – choć pierwszy bał się do tego przyznać.

## Nieładna Akemi i przystojny Jiro

*Tragedie prostaków niedostrzegalne dla oczu wysoko urodzonych czasem mogą mieć wpływ na ich losy.*

Pozbawiona wiary we własne siły Akemi jest osobistą służącą panienki Mae. Mieszka w domu bogatego kupca i bardzo dużo wie o jego interesach, co czyni ją atrakcyjną dla miejscowego złodziejaska, bandyty i obiboka Jiro. Akemi chce uszczęśliwić swą panią w ostatnich chwilach życia, jednocześnie zgadza się za namową Jiro wykorzystać jej tragedię do własnych celów.

## Prolog - Zawiązanie wątków

*Można mieć osobiste powody by zawitać do Shimy lub po prostu przez nią przejeżdżać.*

Scenariusz zawiera element „zawiązania drużyny”, stąd nadaje się na początek kampanii. Jeśli postaci już się znają i podróżują razem – nic nie stoi na przeszkodzie, by, jeśli to konieczne, na początku je rozdzielić.

## Tło

*Gdy władza nie jest w stanie znaleźć winnego, musi przynajmniej pokazać, jak bardzo się stara.*

W nocy napadnięto i ciężko raniono Mae, ukochaną córkę najbogatszego człowieka w mieście, kupca Hikasaburo. Świadkowie są pewni, że w pobliżu miejsca zbrodni widzieli uciekającego samuraja. Z rozkazu namiestnika wszyscy podejrzani obcy samurajowie są aresztowani do czasu wyjaśnienia zajścia.

## Wątek Wojownika

*Przez głupotę młodych uczniów całe lata modlitw sensei Chihei poszły na marne.*

Postać gracza należy zwabić do gospody lub na targ, gdzie napotyka opijających właśnie zdany ostateczny egzamin uczniów szkoły fechtunku sensei Chihei. Zaczepiają oni przechodniów, wmuszają w nich sake, są agresywnie radośni i noszą na plecach duże, własnoręcznie haftowane chusty. Napotkanych samurajów i roninów podpuszczają do pojedynków na bokeny. Jak nakazuje zwyczaj szkoły, od czasu do czasu wykrzykują hasła w stylu: „Uczniowie szkoły (tu nazwa) to śmierdzące rzygami zdechłe psy” lub nawet dosadniejsze. Jeśli to nie sprowokuje **Wojownika**, sami podejść do niego i każą mu powiedzieć coś w podobnym tonie. Uczniowie nie mają jeszcze mieczy i są pijani, pozostają jednak samurajami – gracz powinien zdawać sobie sprawę, że honor nakazuje dać im nauczkę, ale oszczędzić życie i nie dobywać ostrej broni. Po pokonaniu uczniów **Wojownik** zostanie kulturalnie, ale stanowczo aresztowany przez strażników.

### *Szkoła sensei Chihei*

W dojo Shimy naucza się lekko zmodyfikowanej wersji głównej szkoły bushi odpowiedniego Klanu. Przykładowo, różnica może przejawiać się innym zestawem podstawowych umiejętności lub nawet techniką pierwszej rangi.

## Wątek Powiernika

*Jaka jest szansa, że w tej samej gospodzie znajdą się dwie takie same koshirae?*

Postać gracza, jak to postaci mają w zwyczaju, musi odwiedzić gospodę, pozostawiając, jak to mają w zwyczaju samurajowie, miecze przed wejściem. Przy wyjściu służący odda mu taką samą, ale nie tę samą kataną. O pomyłkę nietrudno – koshirae są ładząco podobne, najprawdopodobniej wyszły spod ręki tego samego rzemieślnika – nawet postać gracza nie zauważy w pierwszym momencie podmiany. Niedługo po opuszczeniu gospody bohater zacznie odczuwać narastające wrażenie, iż jest śledzony. Przechodząc obok ściany budynku, ujrzy cień samuraja szykującego się bezszelestnie za jego plecami do ciosu. W nagłej eksplozji ruchu dobytą katana przetnie puste powietrze w miejscu, gdzie nikogo nie ma.

Jakby tego było mało – powoli do bohatera dotrze przerażający fakt, iż nie poznał dźwięku własnego miecza, że obco leży mu w dłoni i, na koniec, że zupełnie nie wygląda jak jego ostrze. Szybki powrót do gospody i próby wyciągnięcia czegokolwiek z przerażonego służącego przerwie aresztowanie przez strażników za niepokojące zajście z obnażaniem miecza.

### *Gireihei – Strażnik Honoru*

Miecz, w którego posiadanie wszedł **Powiernik**, jest dziedziczną bronią rodu pana Tsunagi. Katana dorównuje jakością ostrzom Kakita i Kaiu, dodatkowo posiada przebudzonego ducha nemuranai. Samuraj dzierżący miecz traktowany jest tak, jakby posiadał Honor równy 5, jednak jakiegokolwiek niehonorowe zachowanie wymaga testu na Siłę Woli i w przypadku niepowodzenia powoduje utratę podwójnej ilości punktów Honoru. Duch miecza chce na nowo znaleźć się w dłoniach rodu Origatami. Wraz z upływem czasu będzie manifestował to w coraz bardziej przerażający sposób – odpowiednik wady Nawiedzony za 4 punktów. Próba pozbycia się magicznego miecza jest oczywiście skrajnie niehonorowym działaniem.

## Wątek Sobowtóra

*Podobieństwo do sławnych osób może przynieść tyle samo korzyści co kłopotów.*

Po przybyciu do Shimy postać gracza odnosi wrażenie, że niektórzy mieszkańcy odnoszą się do niej z dużo większym szacunkiem, niż nakazuje obyczaj, połączonym z niepewnością i zaskoczeniem. Momentami pojawienie się bohatera wywołuje wręcz małe zamieszanie. Kiedy zacznie się powoli domyślać, iż zapewne przypomina kogoś znanego – do postaci **Sobowtóra** podbiegnie młody posłaniec i wręczy mu zapieczętowany list. Myśląc, że skierowany jest on do niego, bohater rozpieczętowanie i czyta:

*„Panie Tsunagi, to, po co wróciłeś, ukryto przed panem Shirasaya. Godzina Dziesiątego Syna przy kapliczce Jizo.”*

Jeśli bohater ruszy za chłopcem w stronę biedniejszej części Shimy, nie dalej niż dwie przecznice dalej wpadnie na patrol strażników. Bardzo grzecznie, ale bez możliwości odmowy zaoferują oni swą pomoc w opuszczeniu podejrzonej dzielnicy i dotarciu do posiadłości namiestnika.

### List

Postać ze znajomością kaligrafii można rozpoznać, iż list pisała osoba o prostym wykształceniu, takim, na jakie stać bogatszych kupców lub rzemieślników. Dokładne badanie znaków pozwala stwierdzić, że najprawdopodobniej była to kobieta i do tego leworęczna.

## Scena I - „Samurai Suspects”

*Wszyscy bohaterowie są już razem, połączeni podejrzeniem o przestępstwo stają naprzeciw zastępcy namiestnika i jego syna.*

### Sytuacja

Zapewne bohaterowie graczy znajdują się troszkę wyżej w hierarchii społecznej niż pan Shirasaya. Jednak aktualnie pełni on w zastępstwie obowiązki namiestnika, co zrównuje go w prawach z bohaterami. Ktokolwiek posiadający wiedzę o funkcjonowaniu urzędu namiestnika od razu zorientuje się, iż obserwuje typową dla tego rodzaju spraw, w których nie ma co marzyć o złapaniu przestępcy, akcję szukania kozła ofiarnego. Najlepszy byłby wzbudzający podejrzenia ronin, niestety w sieć jak na razie złapali się szlachetnie urodzeni i honorowi samurajowie. Pan Shirasaya będzie się starał postępować zgodnie z procedurą, aż znajdzie wiarygodną ofiarę lub sprawa przycichnie. Prostolinijny bushi nie jest biegłym dyplomatą stąd bardziej wprawni na tym polu bohaterowie szybko zorientują się, iż ukrywa przed nimi prawdę i wie znacznie więcej. Być może nawet osłania przestępcę.

Nie zapomnijmy, że magiczne ostrze Girehei powoli zaczyna wpływać na **Powiernika**, który z zaskoczeniem zauważy jak bardzo w trakcie rozmowy irytują go najdrobniejsze uchybienia w etykiecie, najsztelniejsze insynuacje co do braku honoru i niepoważne traktowanie przez rozmówców kodeksu bushido. Co więcej te grzechy dotyczą również jego samego. To powinno dodatkowo zagęścić atmosferę przesłuchania.

### Prezentacja

Pan Shirasaya grzecznie, chociaż szorstko, przeprosi za nadgorliwość, jakiej dopuścili się strażnicy. Wszak winny jest on, jako dowódca, który wydał im rozkaz. Dowiedzą się, iż zastępuje namiestnika – pana Tsunagi, który udał się do pobliskiej świątyni oddać cześć zmarłym przodkom. Przedstawi również swojego syna Kenji.

### Oficjalna część

Opisze im pokrótce sytuację i określi stan pani Mae jako bardzo ciężki. Najpierw zażąda wyjaśnień – jaki był powód walki z pijanymi uczniami, dlaczego wymachiwali kataną i co robił szacowny samuraj w podejrzonej dzielnicy. Po wysłuchaniu ich mniej lub bardziej prawdziwych wyjaśnień poprosi, by

udali się z nim na miejsce zbrodni – choć zapewni, że nie ma najmniejszych wątpliwości, co do ich niewinności i honoru. Nie ma też potrzeby trzymać ich pod strażą, o ile dadzą słowo samuraja, że nie opuszczą Shimy przed zakończeniem śledztwa. Łatwość, z jaką w to wierzy, nasuwa na myśl niesłychaną naiwność i ufność w bushido, jak też podejrzenie o wątpliwe umiejętności zastępcy namiestnika. Bardziej przenikliwi bohaterowie mogą zastanawiać się, czy pan Shirasaya w ogóle zamierza znaleźć przestępcę. A może już go znalazł i dlatego nie wykazuje zaangażowania w śledztwo?

### *Wytłumaczenia*

*Samuraj powinien być szczery, niekoniecznie prawdomówny.*

Żaden z bohaterów nie ma interesu w ujawnianiu całej prawdy. **Sobowtór** może coś podejrzewać, gdyż w dostarczonym mu liście wymieniono nazwisko Shirasaya. **Wojownik** dał się sprowokować do bójki z uczniami, co nie jest powodem do chwały. W końcu **Powiernik** zamienił własną kataną na stokroć bardziej cenny miecz rodowy, co może być postrzegane jako kradzież. O ile gracze sami na to nie wpadną, Mistrz Gry powinien im zasugerować, że w tej kulturze mówienie prawdy niekoniecznie jest najlepszym rozwiązaniem.

### **Mniej oficjalna**

Pan Shirasaya jest powściągliwy w wypowiedziach, ale nie posiada dużego doświadczenia w dyplomacji oraz dworskich grach. Umiejętnie poprowadzona rozmowa może ujawnić kilka ciekawych faktów o Shimie i jej mieszkańcach. Konwersacja nie trwa jednak długo, gdyż pan Shirasaya chce tak szybko, jak tylko pozwala na to dobre wychowanie, zakończyć ją i udać się na wizję lokalną. Przy przedłużającej się rozmowie wyczuwalna będzie z trudem skrywana irytacja i większa niż spodziewana w takiej sytuacji gorliwość udania się do konającej Mae.

### *Pan Tsunagi*

Na jego temat pan Shirasaya wypowiada się w samych superlatywach, jednak czujni samurajowie mogą dostrzec wahanie i niewiarę we własne słowa. Najbardziej przenikliwi, posiadający odpowiednie techniki lub korzystający z magii zorientują się, iż właściwie wszystko, co dobrego mówi o panu Tsunagi, to z trudem wypowiedziane kłamstwo.

Z najważniejszych rzeczy – postać **Wojownika** przypomni sobie, iż pan Tsunagi uczęszczał razem z nim do szkoły bushi i chociaż wydawał się zdolnym uczniem, brakowało mu ducha bojowego i był skończonym tchórzem. Dotrze do niego również, iż całkowicie stracił honor i od lat haniebnie wyrzekał się swojej techniki, bojąc się konfrontacji ze sensei Chihei.

W czasie rozmów o panu Tsunagi uważny obserwator zauważy, iż Shirasaya nie może opanować nerwowego spoglądania na miecz **Powiernika** i postać **Sobowtóra**. Zapytany – szczerze odpowie, że postać **Sobowtóra** jest dosyć podobna do pana Tsunagi, zaś miecz **Powiernika** ma identyczną oprawę jak dziedziczna katana namiestnika – Girehei.

### *Pan Shirasaya i Kenji*

Co prawda jako skromny samuraj nie lubi mówić o sobie, ale poruszenie tematu syna z łatwością pozwoli wydobyć z niego wiele informacji. Gracze mogą dowiedzieć się, iż Shirasaya wywodzi się z uszlachconej rodziny ashigaru, od dawna jest wdowcem, nie pochodzi z Shimy, ani nie uczęszczał do lokalnej szkoły. Przez całą rozmowę z trudem ukrywa dumę ze swojego syna i, o dziwo, Kenji przejawia większe opanowanie niż jego ojciec – zachowuje postawę i milczenie godne samuraja. Tylko raz na samym końcu w momencie, w którym ojciec nie będzie na niego patrzył, pozwoli sobie na typowo dziecięce zachowanie i porwie łąkę przeznaczony dla gości.

### *Mae*

Niewiele więcej ponad to, iż jest córką kupca Hikasaburo, samurajowie się nie dowiedzą. Można jednak wyczuć, iż starający się zachować obojętny ton pana Shirasaya jest przepełniony żalem. Szczególnie, kiedy wspomina, iż panienska Mae kona od odniesionych w nocy ran i nikt nie umie jej pomóc. Bardzo przenikliwi bohaterowie dostrzegą, iż unika on tematu Mae, bojąc się zdradzić zbyt wiele uczuć.

## *Pan Chihei i jego dojo*

O szkole sensei Chihei bohaterowie nie dowiedzą się wiele więcej od tego, co sami mogli wywnioskować. Pan Chihei jest człowiekiem bardzo spokojnym, przyjaznym i, z tego co Shirasaya słyszał, nigdy nie zabił ani nawet nie zranił człowieka w walce. Przeciwny jest też kulturowanej wśród uczniów nienawiści do szkoły **Wojownika**, lecz nie umie zbyt dobrze z nią poradzić i boi się walczyć z tradycją. Temat ten jest wyjątkowo złożony i delikatny – samuraj doskonale zdaje sobie sprawę, iż obrażony **Wojownik** ma prawo bronić honoru szkoły i wyzwąć sensei na pojedynek na śmierć i życie. Co więcej, pan Shirasaya zna sensei Chihei bardzo dobrze i wie, że nie umiałby zabić człowieka.

## Scena II - Wizja lokalna

*Tragedia rozegrała się w wielkim i pełnym przepychu domu.*

Dom kupca Hikasaburo jest, jak się można domyśleć, najbardziej imponującym i wystawnym budynkiem w Shimie, przebijającym nawet siedzibę namiestnika. Pan Shirasaya zdaje się dobrze znać rozmieszczenie pokoi, jak i czuć w miarę swobodnie w rozmowie z domownikami. Prowadzi on bohaterów na piętro. Tam, gdzie rozegrały się tragiczne wydarzenia.

## Rywalizacja szkół

*Nasze bugei jest lepsze.*

Część strażników to wychowankowie lokalnego dojo. Odkąd rozeszła się wieść, iż **Wojownik** jest mistrzem wrogiej szkoły, nie ma chwili, by nie starali się mniej lub bardziej subtelnie okazać pogardę i niechęć. Nie przekraczają jednak nigdy granicy, za którą ich zachowanie mogłoby spowodować jakiegokolwiek działania **Wojownika**. Prędzej czy później otrzyma on od nich wiadomość, iż najlepsi chcą pokazać mu, gdzie jest jego miejsce – o godzinie Dziesiątego Syna przy kapliczce fortuny litości Jizo.

## Atak upiora

*Chyba już nikt nie ma wątpliwości, iż ten samuraj szaleje.*

Nim bohaterowie wejdą po schodach, postać **Powiernika** dostrzega stojącą w cieniu uzbrojoną sylwetkę, która podnosi kataną, by zadać cios idącemu przodem panu Shirasaya. Jeśli bohater zaatakuje napastnika, miecz przeszyje puste powietrze, wbije się w drewnianą ścianę budynku, a postać będzie musiała trochę się nagimnastykować, by nie uznano jej za szaleńca. Jeśli jednak nie zareaguje wcale, cień sam rozplynie się w ruchu, lecz **Powiernik** utraci część honoru.

## Śledztwo

*Choć oficjalnie nikt nic nie wie, bohaterowie dowiadują się bardzo wiele.*

Rozmowy z domownikami, służbą i strażnikami nie wnoszą nic nowego. Około północy usłyszano krzyk panienci Mae dochodzący z jej pokoju, a następnie odgłosy szamotaniny. Nim ktokolwiek zareagował, samuraj – co do tego, sądząc z ubioru i uzbrojenia, nie ma wątpliwości – rozrąbał ścianę na piętrze, zeskoczył na ziemię i uciekł. Paniencę znaleziono u stóp schodów ciężko poturbowaną i nieprzytomną. Od tamtego czasu nie odzyskała przytomności, a jej stan się pogarsza. Żaden ze świadków nie rozpozna nikogo z bohaterów, część tylko odważy się wspomnieć o uderzającym podobieństwie **Sobowtóra** do pana Tsunagi. Jedynie Akemi będzie wstrząśnięta jego widokiem do tego stopnia, że upuści niesioną dla gości tacę z herbatą. Przyglądając się, jak sprząta, uważny samuraj dostrzeże, iż jest leworęczna.

## Panienka Mae

*Nawet w chwili śmierci córka kupca przewyższa urodą niejedną szlachetnie urodzoną damę.*

Shirasaya dopuści bohaterów do panienci Mae tylko wtedy, gdy któryś z nich przekona go, iż zna się na medycynie i mógłby jej pomóc. Dokładne badanie medyczne rannej ujawni, iż jest brzemienna, co ma

zapewne wpływ na jej krytyczny stan. Jeśli postać powie o tym na głos – tak, że usłyszy to Shirasaya – nietrudno będzie zauważyć, iż wiadomość wywołała u niego ogromny szok. Z powodu ciąży wszelkie leczenie (także magiczne) okaże się nieskuteczne i panienka w najlepszym wypadku dożyje do świtu.

W pewnym momencie Mae na krótką chwilę odzyska przytomność. Szepcząc niezrozumiale, półprzytomnym i błędzącym wzrokiem rozejrzy się po twarzach zgromadzonych, aż zatrzyma się na **Sobowtórze**. Zupełnie niespodziewanie wykrzyczy w podnieceniu „Tsunagi!” i spróbuje się poderwać. Jest jednak za słaba i w spazmach bólu padnie nieprzytomna. Bohaterom ciężko jednoznacznie określić, czy podniecenie panienki Mae spowodowane było tym, że ujrzała kochanka, czy rozpoznała napastnika. Bardzo wstrząśnięty Shirasaya natychmiast wyprosi wszystkich z pokoju, na chwilę zapominając o jakichkolwiek manierach. W tym pomieszczeniu **Powiernika** będzie prześladował mokry zapach szlamu – sygnał, iż coraz bardziej zaczyna wariować.

## Osobiste wątki

*Czas, by samurajowie zajęli się swoimi sprawami.*

Po wyproszeniu z pokoju Mae, a jakiś czas później również z domu kupca Hikasaburo, bohaterowie są wolni i przed zapadnięciem zmierzchu mają jeszcze trochę czasu na drażnienie osobistych wątków. Mogą pozostać w grupie albo się rozdzielić – tak czy inaczej zdążą zrobić wszystko, co zaplanują. Wieczorem będą musieli wrócić do gospody, gdyż nakazem pana Shirasaya wprowadzono „godzinę ashigaru” i nie wolno bez zezwolenia chodzić po zmroku.

## Wątek Wojownika

*W jaskini lwa trzeba zmierzyć się z jego szczeniętami.*

Bohater może zdecydować się na odwiedzenie dojo Chihei. Podobnie jak w innych budynkach – przed wejściem należy pozostawić swoje daisho. Nim **Wojownik** pozna sensei, będzie musiał najpierw pokonać w sparingu instruktorów, a następnie, uzbrojony wyłącznie w boken, stawić czoła doprowadzonej do szału bandzie uczniów. W krytycznym momencie do dojo wkroczy gniewnie sensei i zdecydowanym tonem zakończy bezsensowną bijatykę. Będzie błagał o wybaczenie za zachowanie podopiecznych i ze zrezygnowaniem zaakceptuje oczywisty w takim wypadku pojedynek na śmierć i życie. Chihei poprosi o czas na modlitwy i medytację, dlatego wolałby potykać się najwcześniej za dzień lub dwa. Sprawia wrażenie szczerego, przyjaznego i miłującego spokój człowieka – bardziej pasowałby na mnicha, niż na nauczyciela sztuki zabijania.

## Wątek Powiernika

*Służący przypadkowo podmienił miecze w gospodzie, za co może spotkać go śmierć.*

Chcąc, nie chcąc, bohaterowie muszą udać się do gospody, by przenocować. Stary i niedowidzący służący, który pomylił miecze, jest skrajnie przerażony. Wedle prawa za taki błąd spodziewać się może tylko śmierci. Nie dość, że samuraj, którego miecz ma **Powiernik**, nie zgłosił się po zgubę, to na dodatek staruszek zupełnie nie potrafi sobie przypomnieć, jak on wyglądał. Nie pamięta nawet, aby w ogóle ktoś z podobnym mieczem przychodził. Utrata katany to hańbiąca ujma dla samuraja i duch Strażnika Honoru będzie za wszelką cenę starał się zmusić **Powiernika** do ukarania służącego. Jeśli bohater oprze się potężnemu nemuranai, zapłaci za to utratą honoru.

## Wątek Sobowtóra

*Pod piękną skórką kłamstw i iluzji kryje się zgniły miąższ.*

W gospodzie albo jeszcze wcześniej w jakimś sklepie lub na bazarze postać **Sobowtóra** może spotkać się z bezinteresowną niechęcią kupców i rzemieślników. Dopiero po chwili orientować się będą, iż popełnili pomyłkę i solennie błagać o wybaczenie. Prędzej czy później gracze domyślą się lub dowiedzą, iż pan Tsunagi żył ponad stan, zaciągając liczne długi u mieszkańców, nie płacąc za towary ani usługi. W gospodzie, w czasie spożywania kolacji, do bohatera dosiadzie się obcy pijany samuraj z wielkiego Klanu, który nie da sobie wytłumaczyć, iż **Sobowtór** go nie zna. Z jego pijackiego gadania wynika, iż



znał się z panem Tsunagi dawno temu i odpowiednio pociągnięty za język wypapla wszystko o niechwalebnej przeszłości namiestnika i wysłaniu na banicję do Shimy. Bohaterowie nie powinni mieć najmniejszych wątpliwości, iż Tsunagi był nic niewartym tchórzem.

## Scena III - Godzina Dziesiątego Syna

*Opowieść zakończy się, nim nastanie świt.*

Po wyczerpującym, obfitującym w emocje, walkę i niezwykle wydarzenia dniu bohaterowie z radością powitają gorącą, odprężającą kąpiel oraz sen. Zwłaszcza, że bladym świtem mają umówione dwa spotkania pod kapliczką Jizo – **Wojownik** walkę o honor, **Sobowtór** spotkanie z dostarczycielem listu. Ponieważ w Rokuganie nie jest znane dokładne wyznaczanie godzin, wydarzenia ta będą działały się po sobie.

### Nocne eskapady

*Czasem mokry sen może oznaczać coś zgoła innego.*

Postać **Powiernika** obudzi się w środku nocy i zorientuje się, że idzie w nieznanym kierunku przez podmokłe pola ryżowe. W dłoni trzyma obnażone i czyste ostrze Girehei lśniące złowrogo światłem księżyca. Wnioskując z przyspieszonego oddechu i bicia serca, bohater domyśli się, iż do tej pory biegł. Próbuje zorientować się, gdzie jest, dostrzeże w oddali zarysy budynków – najprawdopodobniej Shimy. Nagle prowadząca przez zalane pole zbutwiała kładka pęknie z przeraźliwym trzaskiem, a samuraj zapadnie się w błotniste grzęzawisko. Wszelkie próby wydostania się spełzną na niczym – po chwili chłód i wilgoć staną się nie do zniesienia. Tracąc świadomość, bohater słyszy monotonne słowa – „Znajdź nowy miecz.”.

**Powiernik** obudzi się z bezgłośnym krzykiem w pokoju gospody. Panuje w nim ten sam co we śnie śmiertelny mrok, chłód i wilgoć. U stóp posłania bohatera klęczy sylwetka samuraja. „Odnajdź koshirae” – to jedyne co ma do powiedzenia. Gdy **Powiernik** wstanie, upiór rozwieje się w powietrzu. Na korytarzu słychać chlupiące kroki powoli kierujące się na dół gospody. Podążając za duchem, **Powiernik** opuści gospodę i dotrze do kapliczki Jizo tuż przed godziną Dziesiątego Syna. Upiór wskaże zacienioną wnękę, w której bohater znajdzie ukryty, dobrze zabezpieczony zwój dokumentów. Może się tu również schować i czekać na rozwój wydarzeń.

### Jiro i jego banda

*Publiczne okazywanie emocji nie przystoi szlachetnie urodzonym i wywołuje niesmak.*

Pierwszy na miejscu pojawia się Jiro wraz ze swoimi zbirami. Oczekują na pana Tsunagi, od którego oczekują sówitej zapłaty za pewien dokument. Po kilku zdaniach orientują się, iż postać **Sobowtóra** to nie jest „ich samuraj” i z wściekłości ruszą do ataku, by pozbyć się niebezpiecznego świadka. Jeśli upiór miecza chciał, by **Powiernik** na coś czekał, to teraz jest ten moment. Przypadkiem w pobliżu znajduje się też, czekający na pojedynek, **Wojownik**. Trzech samurajów to zdecydowanie zbyt wiele jak na bandę Jiro, który pada pierwszy. Gdy walka się zakończy lub napastnicy uciekną w popłochu, na scenę wkracza przerażona i zapłakana Akemi – odpychający widok dla każdego samuraja.

Szlochając i tuląc martwego kochanka, błaga go o przebaczenie. Jeśli bohaterowie sami się tego nie domyślają, dowiedzą się od niej, że nie zdążyła go ostrzec, gdyż opiekowała się konającą w bólach panią Mae oraz że to jej wina, gdyż pomyliła **Sobowtóra** z panem Tsunagi i napisała przekłętą list. Przyciśnięta, wyjawia też, że jej ukochany Jiro zginął za metrykę urodzenia. Sprytny kupiec Hikasaburo, gdy zorientował się, iż szlachetnie urodzony Tsunagi pała żądzą do jego córki, oddał ją za ten właśnie papier. Na koniec błaga **Sobowtóra**, by spełnił jej ostatnią prośbę – panią Mae odzyskała przytomność i choć nie dożyje świtu, niech ostatnie chwile życia spędzi w ramionach swojego ukochanego pana Tsunagi.

Życie Akemi należy do bohaterów.

## Dokument urodzenia

Papier, za który Hikasaburo zezwolił panu Tsunagi spotykać się z córką, to poświadczenie szlchetnego urodzenia stwierdzające, iż legitymujące się nim dziecko jest potomkiem znamienitego rodu Origatami. Kupiec wiedział, że ciężko mu będzie zaaranżować małżeństwo córki z samurajem, na dodatek nie chciał nieudolnego zięcia, który roztrwoniłby majątek – jednakże w ten sposób zapewnił sobie, że jego potomkowie będą samurajami.

## Ostatnia walka szkoły w Shimie

*Zjawilo się ich więcej niż powinno – ale samurajów też jest trzech.*

W tym właśnie momencie pojawiają się strażnicy wraz z uczniami ze szkoły, by stoczyć walkę z **Wojownikami**. Strażnicy są całkiem zadowoleni, gdyż będą mogli zwalić śmierć samurajów na zbirów Jiro, a sami wyjść na bohaterów, którzy pokonali zabójców. Tym razem walka jest dużo trudniejsza i jeśli zdarzy się, że bohaterowie będą przegrywać – z pomocą przyjdzie sensei Chihei, zabijając własnych wychowanków. Uczyni też wszystko, by ratować honor swej szkoły. Ciąg dalszy tej sceny zależy do **Wojownika i** od tego, jak zdecyduje się zakończyć trwającą dziesięciolecia nienawiść – pojedynek musi się odbyć, a jego wynik pozostaje w rękach bohatera.

## Mae

*Zapobiegliwa służąca ułożyła przed drzwiami kimono pana Tsunagi.*

W ostatnich przepelnionych bólem chwilach życia wszystkie jej myśli koncentrują się na uczuciu do pana Tsunagi. Ta wiara pozwala jej przeżyć do chwili, kiedy ukochany rzeczywiście się pojawia. Gdy znajdzie się w jego objęciach, poprosi, by powiedział dwa słowa, których nigdy od nikogo nie usłyszała i umrze jako najszcześliwsza kobieta na świecie.

## Shirasaya i Kenji

*Cierpiał, ale nikt w Shimie nie był godny odebrać mu życia.*

Na dziedzińcu domu kupca Hikasaburo czekają pan Shirasaya i jego syn Kenji. Obaj ubrani w zbroje i pełen rynsztunek samuraja. W zależności od tego, jak wiele do tej pory gracze się dowiedzieli lub domyślili, Shirasaya wyjawia pozostałe szczegóły historii. Opowiada o tym, jak nie umiał opanować swojej miłości i żądzy do panienci Mae. O tym, jak wybrała pięknego, dwornego i szlchetnie urodzonego Tsunagi. Jak skorzystał z okazji, kiedy rywal leżał pijany, by, przebrawszy się za niego, zakraść się w nocy do jej pokoju. Jak odwzajemniła jego pieszczoty i o jej przerażeniu, gdy zorientowała się, iż nie jest jej ukochanym. O szamotaninie i o tym, jak w ciemności spadła ze schodów. O panu Tsunagi, który nie umiał pomścić śmierci ukochanej, stchórzył przed pojedyńkiem i uciekł. Wreszcie o tym, jak dzisiaj zamarło mu serce na wieść o tym, że splamił honor rodziny śmiercią nienarodzonego dziecka, za które życiem zapłaci jego własny syn. Teraz znalazł honorowego i szlchetnego samuraja, który nie zna strachu i spełni powinność pana Tsunagi.

## Zakończenie wątków

*Czy istnieją jeszcze wątpliwości, jak ta historia powinna się zakończyć?*

## Pan Shirasaya

*Samuraj, który nie podąża drogą bushido, jest jak drewniany miecz – zawiedzie w największej potrzebie.*

Wydaje się, że pan Shirasaya pragnie zginać honorową śmiercią w pojedyńku. W rzeczywistości nie chce dać sobie najmniejszej szansy. Walka powinna zostać rozegrana uczciwie – jednak miecz pana Shirasaya pięknie niczym trzcina przy pierwszym ciosie lub parowaniu. Stał do walki z drewnianym ostrzem – tsunagi. Konając, nakaże **Sobowtórowi** zabić swojego syna Kenji – inaczej jego śmierć będzie daremna, a honor rodziny nadal splamiony. **Sobowtór** może sam wpaść na pomysł, jak uratować życie chłopcu, jednocześnie go „zabijając”, ale lepiej dać szansę **Powiernikowi** na zagranie swojej roli.

## Strażnik Honoru

*Duch miecza objawia swą wolę.*

Jeśli postać **Powiernika** pozostała przy **Wojowniku**, w tym momencie ukazuje się jej upiór miecza i, ponagłając słowami „Ratuj ostrze”, doprowadzi go do domu kupca. Jeśli bohater towarzyszył **Sobowtórwi** – duch objawi się w chwili, gdy ten szykować się będzie do zadania śmiertelnego ciosu Kenjiemu. Tym razem manifestacja ducha miecza nie jest ani subtelna ani tajemnicza – wyjący niczym huragan głos nakaże „uratować ostrze”. Jeśli gracz nadal ma jakieś wątpliwości, to nagle zdaje sobie sprawę, że imię Kenji może oznaczać „drogocenny” lub „święty miecz”. W ostatniej chwili **Powiernik** sparuje upadający na chłopca cios.

Jeśli Kenji zginie, **Powiernik** będzie zmuszany przez ducha miecza do poszukiwania odpowiedniego kandydata na następcę rodu.

## Kenji

*I tak zginął syn pana Shirasaya.*

Życie chłopca jest w rękach **Sobowtóra**, któremu powierzył je Shirasaya. Może on uratować życie Kenjiego, jednocześnie spełniając prośbę ojca oraz wypełniając przeznaczenie miecza pana Tsunagi. Wystarczy, że zmieni mu imię oraz za pomocą zdobytych papierów ogłoszą go potomkiem rogu Origatami. W ten sposób nowego pana znajdzie również Strażnik Honoru, który rozpozna szlachetnego dziedzica, a ród zostanie wskrzeszony.

## Sensei Chihei

*Tę scenę obserwujemy oczami fortuny litości.*

**Wojownik** nie powinien mieć wątpliwości, iż jest panem sytuacji i od niego zależy, czy zada cios śmiertelny, czy powstrzyma miecz w ostatniej chwili. Dopiero, gdy dobędą katan i rzucają do ataku, zorientuje się, jak bardzo się mylił – jednak na zmianę decyzji jest już a późno. Pokojowy sensei Chihei jest prawdziwym mistrzem miecza i z łatwością pokonałby **Wojownika**. Jednak w ostatniej chwili zatrzymuje swój miecz w oczekiwaniu na śmiertelny cios **Wojownika**. Jeśli bohater zrozumie, iż samuraj czasem też musi przebaczyć i oszczędzi sensei, zyska prawdziwego przyjaciela i nauczyciela. Wszyscy uczniowie Chihei zginęli, szkoła w Shimie przestała praktycznie istnieć, ale hańba została zmazana i zadawniona wrogość wygasła. Niedługo dojo znów zapełni się uczniami – nową tradycją stanie się przyjaźń ze szkołą walki **Wojownika**.

Jeśli **Wojownik** zdecyduje się zabić sensei – poczuje jedynie gorycz niezasłużonego zwycięstwa

## Epilog

*Zginął śmiercią, na jaką zasłużył.*

O świcie eta przywiozą do Shimy trupa utopionego przed dwoma dniami samuraja, którego rozpoznano jako pana Tsunagi. Nikt nie umiał jednak wytłumaczyć, jak to się stało, że znaleziono przy nim katanę innego samuraja, która zginęła dzień później.

## Nagrody

*Oprócz morału.*

W idealnym zakończeniu przygody **Wojownik** oszczędza sensei Chihei, **Powiernik** ratuje dziedzica miecza, a **Sobowtór** przedstawia Kenji jako spadkobiercę rodu Origatami. Otrzymują za to punkty Honoru oraz mogą wykupić następujące zalety.

**Wojownik**

*Za przyjaźń i kilka bonusów.*

Sensei Chihei postanowi nauczyć go części tajemnic swojej szkoły – postać może wykupić za odpowiednią ilość punktów doświadczenia technikę trochę słabszą od typowych pierwszych rang szkół bushi. Oprócz tego jest drugim, honorowym sensei szkoły w Shimie.

**Powiernik**

*Niechaj czuwają nad tobą duchy przodków.*

Zyskuje nową zaletę Przodka, założyciela rodu Origatami – jego historia, szczegóły oraz działanie Mistrz Gry powinien dopasować od Klanu. Odzyska również swoje daisho znalezione przy trupie pana Tsunagi.

**Sobowtór**

*Na razie wdzięczność, a za kilka lat... może posada generała?*

Odnalezienie dziedzica rodu przyniesie mu Chwałę oraz sojuszników w jego Klanie. W przyszłości Kenji zostanie daimyo rodu Origatami, a może nawet i całej Rodziny.

Quentin