

SORE WA HIMITSU DESU (TO TAJEMNICA)

Przygoda do systemu RPG "Legenda Pięciu Kręgów"

Przygoda przewidziana jest na trzech do czterech graczy. Jej celem jest wystawienie na próbę honoru, moralności, wiary oraz podporządkowania dogmatom. Przygoda ta nie jest przeznaczona dla graczy dopiero poznających Legendę Pięciu Kręgów, a raczej dla tych, którzy znają podstawy świata oraz znają reguły rządzące Rokuganem.

"Sore wa himitsu desu" posiada wiele wątków, które Mistrz Gry może rozwinąć i nadać przygodzie własny kształt i odpowiedni wydźwięk. Nie musi też trzymać się sztywno ram czasowych ani ograniczeń czasu, które można dowolnie skracać lub wydłużać.

Rys historyczny

Rok 1103, okres rządów Cesarza Hantei XXXVIII; Sasaryu - graniczna prowincja Klanu Lwa, daimyo prowincji- Matsu Yang; miasteczko Yujin w górach Środka Świata. Samuraj Matsu Rikimaru, w zamian za swoje zasługi dla Szmaragdowego Cesarstwa otrzymuje od swego daimyo ziemię wraz z posiadłością położone na obrzeżach niewielkiego, górniczego miasteczka Yujin w południowo-zachodniej części prowincji Sasaryu. Daimyo zezwolił Matsu Rikimaru na ślub i wybrał mu żonę, szlachciankę Akodo Sayoko.

W rok po zamieszkaniu w posiadłości w Yujin, Sayoko powiła córkę, która zmarła krótko po narodzinach. Kobieta po porodzie doznała uszczerbku na zdrowiu i długo nie mogła dojść do siebie. Matsu Rikimaru po dwóch latach pobytu w Yujin został mianowany przez swego daimyo zarządcą miasteczka.

W okolicach Yujin zostały odkryte złoża miedzi i rozpoczęto jej wydobycie. Miedź, będąca bardzo cennym metalem, przynosiła duże zyski. Miasteczko zaczęło się rozwijać; stało się istotnym elementem gospodarki prowincji. Yujin nie było położone wysoko w górach. Dzielili je dwa dni drogi od podnóży Gór Środka Świata. Szlak komunikacyjny prowadzący do miasta ułatwiał do niego dostęp. Do Yujin jeździli kupcy, chłopci poszukujący pracy, rzemieślnicy.

W kopalni wielokrotnie dochodziło do zawałów podczas których ginęli górnicy. Czasem zdarzało się, że ludzie znikali bez śladu. Wśród chłopów zaczynały szerszyć się pogłoski, że kopalnia jest przeklęta. Chłopi przysięgali, że widywali czasem w jej okolicach zjawy odziane w czarne szaty. Na prośbę Matsu Rikimaru do miasta przybyli shugenja, aby zbadać sprawę. Ci jednak niczego niezwykłego nie odkryli. Całą sprawę wytłumaczono brakiem przychylności Fortun, a zjawy wybujałą wyobraźnią chłopów, którym zabroniono rozpuszczać plotek.

Chłopi przestali nawet wspominać o dziwnych zjawiskach, ale przez tydzień co pół roku, po zmroku ulice miasta pustoszały. Mieszkańcy nie opuszczali swoich domostw aż do świtu. Obawiano się zjaw, które pojawiały się wtedy w okolicach miasteczka. Co pół roku w Yujin działy się dziwne rzeczy. Jednakże nie mówiono o tym głośno, ponieważ zostało to zabronione przez władze.

Pewnego dnia do miasteczka przybyła trupa aktorów Shosuro o nazwie "Biała Czapla". Ugościł ich zarządca miasta i w jego domu odegrali dwa przedstawienia. "Biała Czapla" nie zabawiła długo w mieście, zaledwie kilka dni, po czym wyruszyła w dalszą część swej trasy po Rokuganie.

Rok potem Matsu Rikimaru wreszcie doczekał się potomstwa. Jego żona, Sayoko, powiła bliźnięta. Jednakże poród okazał się dla niej zbyt wielkim wysiłkiem. Opadła całkowicie z sił i zmarła po pół roku. Dziesięć lat po odkryciu miedzi w Yujin złożo zaczęło ubożeć. Miasto powoli wyludniało się. Liczba jego mieszkańców drastycznie zmniejszyła się w wyniku zarazy, która ogarnęła Yujin po "Siedmiu Nocach Duchów" jak chłopci nazwali okres siedmiu dni co pół roku, gdy w miasteczku miały miejsce dziwne wydarzenia. Miasteczko zubożało i straciło swoje znaczenie. Ci którzy przeżyli zarazę, często decydowali się opuścić miasteczko ze względu na przesady. Ostatecznie w Yujin pozostało około trzystu ludzi. Pokłady miedzi nie wyczerpały się zupełnie, ale rudy było niewiele, a duża jej część była zanieczyszczona. Pokłady znajdowały się w trudnodostępnych partiach kopalni. Wydobycie przynosiło niewielkie zyski.

Yujin, 21 lat później

Rok 1124 według oficjalnego kalendarza rodziny Isawa; 22 rok panowania Cesarza Hantei XXXVIII według kalendarza dworskiego. Ziemie Klanu Lwa, prowincja Sasaryu- daimyo Matsu Shioda; miasteczko Yujin- zarządca Matsu Rikimaru. Yujin nigdy nie odzyskało swojej świetności. Pokłady miedzi w pobliżu miasteczka dawno się wyczerpały, jednakże odkryto nowe w innym miejscu. Nie są one bogate, ale ich wydobycie przynosi zyski.

Obecnie miasteczko liczy dwustu pięćdziesięciu mieszkańców. Duża część Yujin to ruiny opuszczonych domów, magazynów itp. Zamieszkiwane są dwie dzielnice miasteczka, składają się z kilkudziesięciu domków, paru magazynów, kilku zakładów rzemieślniczych, koszar oraz łaźni. Ciekawszymi miejscami są natomiast herbaciarnia, dom gejsz oraz gospoda. W miasteczku rezyduje shugenja Kitsu, ośmiu samurai Matsu oraz dwudziestu ashigaru.

Dom zarządcy miasteczka- Matsu Rikimaru znajduje się poza miastem. Położony jest w zagajniku na obrzeżach miasteczka. Prowadzi do niego ubita droga. Dom sprawia upiorne wrażenie. Jest bardzo stary i nieco zaniedbany. Otaczający go mur jest popękany w wielu miejscach, brama ledwo się domyka, ściany domu są brudne, fundamenty obrasta mech. Drzwi, podłogi i funaki skrzypią, ale nie są zniszczone czy spróchniałe. Wszędzie w domu widoczne są ślady nieumiejętnego sprzątanía. Ogród przy domu jest zaniedbany i zarósł.

Dom składa się z pokoju, w którym przyjmuje się gości, pokoi pana i jego rodziny, pokoi dla gości, pomieszczeń dla służby, kuchni, niedużej łaźni oraz wewnętrznego placu, na którym znajduje się studnia. Za domem znajduje się ogród w którym znajduje się dojo oraz niewielki herbaciarnia. Całość otoczona jest murem. W domu mieszka Matsu Rikimaru, jego dzieci Fujiro i Yumiko oraz dwie gejsze Kinoko i Anko. Brak służących, których Matsu nie chciał zatrudnić spowodował, że gejsze przejęły ich obowiązki.

Przedstawienie fabuły

-Kitsu, wyruszysz z wieściami i przesyłką- powiedział wyniosły samuraj, odziany w złotobrunatne kimono.

-Hai, panie- odpowiedziała spokojnie rudowłosa kobieta, kłaniając się nisko.

-W zamku jest grupa młodych samurai o otwartych umysłach, którzy idą do Shiro Matsu. Pójdiesz z nimi.

-Na rozkaz, panie.

Owa grupa samurai zmierzająca do Shiro Matsu zatrzymała się w zamku daimyo prowincji Sasaryu- Matsu Shiody. Najprawdopodobniej grupa ta składa się z przedstawicieli różnych klanów, więc to Mistrz Gry zadecyduje dlaczego tam się udają. Daimyo prosi tychże samurai żeby zabrali ze sobą shugenja Kitsu Fuoko, która również wybiera się do Shiro Matsu. Ma zanieść pewną przesyłkę. Oczywiście daimyo nie wypada odmówić, więc gracze muszą się zgodzić (Ważne jest żeby gracze nie posiadali żadnych listów żelaznych ani ważnych poleceń swego daimyo).

-Mam nadzieję, że w tak doborowym gronie z pewnością przesyłka dotrze do celu swego przeznaczenia- powie daimyo, wyrażając tym samym kolejną prośbę. Gracze przytaknięciem biorą na siebie odpowiedzialność za shugenja i przesyłkę, jeśli nie przytakną Mistrz Gry powinien sprawnie i delikatnie wymusić na nich obietnicę.

Drużyna wyrusza w drogę. Podróż mija spokojnie i bez problemów do momentu, gdy drugiego dnia zatrzymują się w gospodzie w miasteczku leżącym pomiędzy Shiro Matsu i zamkiem daimyo prowincji Sasaryu. Po dobrze przespanej nocy chcą ruszać w dalszą drogę, jednakże odkrywają, że w pokoju Kitsu nikogo nie ma, natomiast widoczne są ślady walki oraz niewielkie ślady krwi na podłodze. Oczywiście jest, że shugenja została porwana.. Gracze zobowiązali się, do eskortowania jej do Shiro Matsu, więc muszą wykonać zadanie. Honor samurajski im to nakazuje. Muszą, więc odnaleźć shugenja.

Właściciel gospody ani służki o niczym nie wiedzą, żaden z gości nie skarżył się na hałasy w nocy, ale jeśli któryś z graczy zapyta czy ktoś nie opuszczał tego dnia gospody, odpowiedzą, że tuż przed świtem wyruszyło trzech samurai. Dwóch (bushi i shugenja) przybyło do gospody dwa dni temu, a trzeci to shugenja, która towarzyszyła graczom. Właściciel gospody stwierdzi: "Chyba nie czuła się najlepiej. Była bardzo blada, szła z opuszczoną głową i ruszała się tak jakoś dziwnie, jakby była z drewna."

Zapytani o mony dwóch samuraj, właściciel gospody odpowie, że nie mieli monów, a katany nosili na plecach. Zapytany o ich wygląd, opisze bardzo pobieżnie i niedokładnie, tłumacząc, że ma słaby wzrok. Mężczyzna nie będzie też wiedział, dokąd odjechali, ale odeśle drużynę do stajni, być może stajenni będą coś wiedzieć.

Od chłopaka w stajni dowiedzą się jedynie, że dwóch samuraj odjechało na jednym koniu, bo rudowłosa shugenja nie mogła utrzymać się na koniu, chyba źle się czuła. Nie będzie wiedział w jakim kierunku odjechali, bo "jeszcze ciemno było." W trakcie tej rozmowy jeden z graczy nagle usłyszy ciche "pomocy" szeptane mu do ucha (czar Powietrza, Echa Wiatru), jeśli zda test *intuicji* na poziomie 15 rozpozna głos shugenja, jeśli nie drużyna może jedynie się domyślać. Jeśli w drużynie jest shugenja z pewnością zorientuje się, że był to czar Echa Wiatru.

Chłopak zaproponuje drużynie, aby zapytali strażników przy którejś z bram miasta czy nie widzieli tych samuraj. Gracze z pewnością udadzą się natychmiast w pościg. Wyjechać z miasta można przez trzy bramy: północną, wschodnią i zachodnią. Dopiero przy zachodniej dowiedzą się, że samuraje, których poszukuje drużyna opuścili o świcie. Jednakże było to troje roninów. Opis jednego z roninów, który wyglądał na chorego pasuje do opisu shugenja.

Gracze nie powinni prosić nikogo o pomoc w odnalezieniu shugenja, zadanie zostało im powierzone i to oni muszą się z niego wywiązać. Również w ich interesie leży żeby nikt nie dowiedział się, że shugenja została porwana, podczas gdy oni mieli jej chronić i dopilnować, aby przesyłka dotarła do Shiro Matsu. Samuraj nigdy nie popełnia błędów. Jeśli gracze ujawnią prawdziwy cel dla którego ścigają trójkę samurajów, Mistrz Gry powinien wyciągnąć konsekwencje. Jeśli przyznają się jakiemuś samurajowi o wyższej randze, ten poleci im odnalezienie shugenja i wykonanie swego zadania i nakaże im zgłoszenie się do Matsu Tsuko, przeproszenie jej i poproszenie o wymierzenie kary.

Najlepiej, aby graczy i uciekających samuraj dzieliły co najmniej dwie godziny rokugańskie. Gracze ruszają w pościg. Przed zmierzchem spotykają napotykną grupę chłopów z gór wiozących rudę miedzi dla kowala w mieście, które opuścili tego dnia samuraje. Chłopów eskortuje samuraj z klanu Lwa, Matsu Kotageshi. Dowiadują się od niego, że dwie i pół godziny temu napotkali trzech roninów zdążających w kierunku gór.

Zapada zmrok (jest późna jesień, więc zmrok zapada szybciej, a noce są długie) i samuraje muszą się zatrzymać w stancy podróźnej (chyba, że znajdą sposób w jaki mogą podróżować nocą.). Strażnicy poinformują graczy, że przez cały dzień nie przejeżdżali tamtędy żadni ronini, a jedynie dwóch braci z siostrą, która sprawiała wrażenie jakby była niespełna rozumu. W pobliżu strażnicy gracz, który wcześniej słyszał cichą prośbę o pomoc, ponownie usłyszy ten sam głos i słowa : "Góry"

Gracze z pewnością domyślą się, że bracia i siostra to byli ronini i porwana shugenja, jeśli nie, niech każdy z nich wykona rzut na *inteligencję* lub *inteligencja + śledztwo* na poziomie 10. Podążając nowym tropem trafiają do wioski u stóp gór. Dowiadują się, że ludzie, których szukają pojechali dzień wcześniej górskim traktem prowadzącym do miasteczka Yujin. Osoba, z którą rozmawiają dziwi się, że ktoś jedzie do tego miasteczka, zwykle ludzie z niego wyjeżdżają. Zapytany o powód stwierdzi : "Nie wiem, tak po prostu jest."

Drużyna pojedzie do Yujin. Zobaczą zrujnowane miasto, którego zamieszkane są tylko dwie dzielnice. Mieszkańcy schodzą im z drogi i unikają kontaktu, sprawiają wrażenie przestraszonych. Jeśli gracze zmuszą kogoś do rozmowy dowiedzą się, że do miasta nie przyjechało żadne rodzeństwo, a jacyś samuraje eskortujący szlachciankę. Na pytanie czy opuścili miasteczko czy nie osoba ta odpowie, że nie wie, ale jeśli zostali w Yujin to pewnie są w gospodzie.

W gospodzie natomiast jest pięciu przejezdnych. Właściciel gospody powie, że nikt u niego się nie zatrzymywał od dwóch dni. Jeśli zostanie zapytany dlaczego ludzie się tak boją będzie unikał kontaktu wzrokowego i powie coś wymijającego. Jeśli gracze będą dalej go wypytывать powie im, że mieszkańcy boją się przyjezdnych, bo zostały trzy dni do "Siedmiu Nocy Duchów". Nie wytłumaczy nic więcej, stwierdzi, że nie może nic więcej powiedzieć, bo to zabronione. Powie też, że skoro ludzie, których szuka drużyna są szlachetnie urodzeni to pewnie zatrzymali się w domu zarządcy miasta- Matsu Rikimaru. Właściciel opisze im drogę do domu zarządcy i powie żeby na siebie uważali.

Drużyna z pewnością zdecyduje się odwiedzić dom zarządcy. Na leśnej drodze napotkają trzech roninów atakujących dwie kobiety. Gracze z pewnością zdecydują się pomóc kobietom. Atakowani ronini uciekną i nie będą wdawać się w walkę.

Starsza z kobiet okaże się gejszą, która służy Matsu Rikimaru, druga natomiast młodą szlachcianką-córką Matsu. Dziewczyna będzie chować się przed samurajami za plecami gejszy i unikać kontaktu wzrokowego z nimi. Gejsza na prośbę swej pani, która pragnie im podziękować, zaprosi drużynę do domu zarządcy. Gracze dowiedzą się, że dziewczyna ma na imię Yumiko, a gejsza Anko. Dom będzie budził w graczech niepokój, jeśli któryś z graczy będzie posiadał dar empatyczny będzie odczuwał strach przed niebezpieczeństwem.

Gracze zostają ugoszczeni i poznają Matsu Rikimaru oraz jego syna- Fujiro. Chłopak jest młody, ma około siedemnastu lat. Podejrzliwym spojrzeniem obserwuje graczy i często spogląda na swoją siostrę. Yumiko zaś siedzi spokojnie i bawi się rękawem swego kimona nucąc sobie pod nosem. Gracze mają wrażenie, że dziewczyna jest obłąkana. Oczy samuraj płci męskiej w drużynie przyciąga niezwykle uroda Yumiko. Jeśli któryś z nich będzie się jej za bardzo przyglądał lub będzie o nią pytał, rozjuszy Fujiro (Wady: porywczy w stosunku do adoratorów swojej siostry, obsesja dotycząca Yumiko), który wyzwie go na pojedynek na śmierć i życie. Jeśli którego z graczy interesowałaby reakcja Rikimaru, samuraj nawet się nie odezwie i ze spokojem będzie obserwował pojedynek. Wynik pojedynku jest trudny do przewidzenia, pewnym jest natomiast, że jeśli będzie miał zostać zadany śmiertelny cios pojedynek przerwie Rikimaru. Jeśli będzie wygrywał Fujiro, Rikimaru wytrąci mu katanę z ręki i nakaze mu większe opanowanie. Jeśli wygrywać będzie gracz, Rikimaru zablokuje jego katanę i powie, że nie chce śmierci w swoim domu, a jego syn nie jest samurajem. Rikimaru nauczył syna władać kataną.

Gracze z pewnością będą zdziwieni zachowaniem samuraja i jego syna, ich brakiem poszanowania dla tradycji. Rikimaru zapytany o grupę samuraj i szlachciankę, którzy przybyli poprzedniego dnia do miasta, odpowie, że gościł ich wczoraj. Powie, że samuraje ci szukali schronienia w jego domu przed pościgiem, który chciał porwać ich panią. Gracze z zarzuca tamtym samurajom kłamstwo i przedstawia własną wersję.

-Nie powiem czy są jeszcze w moim domu czy nie. Sam rozstrzygnę, która strona ma rację. Wy twierdzicie, że to tamci samuraje porwali waszą towarzyszkę, natomiast oni oskarżają was, że to wy chcecie porwać ich panią.

Rikimaru wysłucha argumentów graczy potwierdzających ich rację, ale nie podejmie żadnej decyzji i będzie się odnosił do całej sprawy z wielkim sceptycyzmem.

Noc w starym domu

Dom zarządcy zamieszkały jest przez pięć osób. Matsu Rikimaru, jego dzieci i dwie gejsze, które z braku służby przejęły jej obowiązki. Gejsze przygotowały pokoje dla gości. Gejsze sprawdzają czy komuś jeszcze czegoś nie potrzeba po czym życzą dobrej nocy i odchodzą. Na jakiegokolwiek pytania odpowiadają wymijająco i nie udzielają żadnych informacji, oprócz pogody i rozlokowania pomieszczeń w domu. Gracze z pewnością zwrócą uwagę na gejsze, które nigdy się nie uśmiechają i mają posępne, a czasem i nieprzyjemne miny. Dokładnie obserwują samuraj, co gracze będą mogli zauważyć po udanym rzucie na spostrzegawczość o PT 15.

Samuraje mają problemy z zaśnięciem. Atmosfera domu nie wpływa na nich dobrze. W godzinie Hidy jeden z graczy usłyszy kroki na korytarzy czemu towarzyszyć będzie skrzypienie podłogi. Kroki będą głośniejsze przed fusumi do jego pokoju. Po chwili do uszu gracza dobiegnie dźwięk odsuwanej funaki. W pomieszczeniu i na korytarzu panuje ciemność gracz z trudnością zauważyła drobna postać stojącą przy wejściu do pokoju. Usłyszy cichy jęczący głos : "Gdzie moooje dziecko?" oraz szloch. Po czym postać zniknie, a fusumi sama się zasunie.

Reszcie graczy przydarzy się podobna sytuacja. Każdy z nich musi wykonać test *strachu* o PT 15 (nie musi tego robić jeśli posiada zaletę Trans Śmierci bądź Heisho). Jeśli gracze pomyślnie go zdadzą i zechcą sprawdzić kto był tak bezczelny żeby zakłócać ich nocny spoczynek, z pewnością rozejrzą się po domu. Gdy dotrą na tyły domu, zauważą postać siedzącą na przy zejściu do ogrodu i tulącą coś do siebie. Noc jest pochmurna, ale księżyc co jakiś czas wygląda zza chmur. Ciemności rozproszyło światło księżycy i ukazało kobiecą sylwetkę z rozpuszczonymi włosami i kimonem w nieładzie. Usłyszą tłumiony szloch. Gdy któryś z graczy się odezwie postać odwróci głowę i gracze zobaczą bladą wykrzywioną w tragicznym grymasie, kobiecą twarz z czarnymi śladami na policzkach, wyglądającymi jakby kobieta płakała czarnymi łzami (rozmyty od łez makijaż). Wokół panuje niemal grobowa cisza i nawet wiatr nie porusza gałęziami drzew. Gracze muszą wykonać test *strachu* o PT 10. Ci którym się

powiedzie wykonują test spostrzegawczości o PT 10. Jeśli zdarzą zorientują się, że siedząca przed nimi dziewczyna to Yumiko.

Dziewczyna przytula do piersi białe zawiniątko, które przypomina owinięte w chustę dziecko. Jeśli gracze zbliżą się bądź będą zadawać jakieś pytania dziewczyna ucieknie do ogrodu. Księżyc przysłonią chmury i zapadnie kompletna ciemność. Za chwilę jednak księżyc znów się wyłoni i oświetli sporej wielkości ogród. Gracze, którzy zorientowali się, że ta osobliwą dziewczyną była Yumiko prawdopodobnie będą chcieli odnaleźć ją i zaprowadzić do jej pokoju. Jednakże nigdzie nie znajdują śladów (nie pomoże umiejętność Polowanie). Jeden z graczy rozglądając się po zaniedbanym ogrodzie zauważy sylwetkę w szerokim kapeluszu i słomianym płaszczu siedzącą na kamieniu w pobliżu niewielkiego stawu oddalonego graczy o kilkanaście metrów. Gracz może wykonać test *spostrzegawczości* o PT 15, jeśli test się powiedzie zauważy, że człowiek ten siedzi w pozycji do medytacji. Jeżeli będą chcieli nawiązać z nim kontakt będą musieli do niego podejść, gdyż tajemnicza postać nie będzie odpowiadać na wołania. Aby dostać się na drugi brzeg stawu, gdzie znajduje się postać, drużyna musi przejść przez drewniany mostek. Gdy się na nim znajdują rosnące nad stawem chaszczki zasłonią im widok osobliwej sylwetki. A kiedy staną na drugim brzegu na kamieniu już nikogo nie będzie. Jeżeli zbliżą się do kamienia jeden z graczy niech wykona rzut na *spostrzegawczość* o PT 15, jeśli zda test zauważy w wodzie odbicie mężczyzny, który siedział wcześniej na kamieniu. Spostrzeże fragment twarzy pokrytej bliznami. Nagle odbicie w wodzie się poruszy i wykona gest jakby czymś rzucało we wpatrującego się weń gracza. Nic jednak nie wyleci z wody, ponieważ jest to jedynie odbicie na jego tafli. Obraz na powierzchni wody się rozmywa. Księżyc znów skrył się za chmurami i gracze tracą się z oczu. Zaczyna wiać silny wiatr i padać deszcz.

Prawdopodobnie gracze będą kontynuować poszukiwania Yumiko, która według nich może być jeszcze w ogrodzie lub wrócić do swych pokoi. Jeśli zdecydują się szukać Yumiko po ciemnym ogrodzie może im się przydarzyć jakieś nieszczęście, np. mogą potknąć się o korzeń i zwichnąć kostkę, ponadto z przemoczenia i wyziębienia mogą się rozchorować (muszą wykonać test na *wytrzymałość* o PT15), a Yumiko i tak nie odnajdą. Natomiast jeśli wrócą do domu i zawiadomią kogoś, że Yumiko jest na zewnątrz w trakcie ulewy, zostaną zapewnieni, że Yumiko śpi w swoim pokoju i oni również powinni udać się do łóżek. Samuraje nie będą mogli zasnąć ze względu na wszechogarniający niepokój oraz wiatr wyjący na zewnątrz.

Ranek

Rano ciągle jeszcze pada deszcz, a temperatura powietrza jest niska. Zima zbliża się wielkimi krokami. Samuraje udają się rano na śniadanie. Jeśli poruszą temat nocnych wydarzeń, Matsu Rikimaru zapewni ich, że im się to przyśniło, gdyż przez niemal całą noc trwała burza. Gejsza, która karmi Yumiko mówi, że piorun uderzył w kamień koło stawu, bo głąz jest rozłupany na dwie części.

Jeśli gracze będą pytać Rikimaru co postanowił w kwestii porwanej shugenja, Matsu odpowie z lekkim rozdrażnieniem, że jeszcze nie podjął decyzji. Po czym wstanie i opuści pokój. Fujiro uprzedzi samurajów żeby nie ponawiali więcej swego pytania. Gdy jego ojciec rozsądzi sprawę powiadomi ich o tym. Jeżeli samuraje będą natarczywi jedynie rozjuszą jego ojca.

Fujiro zaprosi bushi z drużyny na sparing w dojo. Natomiast gejsza Kinoko zaproponuje pozostałym samurajom herbatę oraz partię go lub shogi.

Dojo

Fujiro dzieli się z samurajami swoimi przypuszczeniami, że z pewnością jego ojciec rozstrzygnie sprawę na ich niekorzyść. Tamci samuraje mieli bardziej przekonujące argumenty. Zaproponuje samurajom, że wyjawi im miejsce pobytu kobiety, której szukają, jeśli wszyscy z obecnych w dojo pokonają go w pojedynkach kenjutsu. Pojedynki mają się toczyć do pierwszej krwi.

Jeśli gracze wygrają pojedynki Fujiro będzie chciał im powiedzieć (jeśli będzie w stanie), gdzie przebywa shugenja, jednakże zanim zdąży wypowiedzieć słowo uciszy go jego siostra, która stoi u wejścia do dojo.

-Jak śmiesz podważać zdanie ojca? Jesteś głupcem Fujiro.

Dziewczyna nie wygląda na obłąkaną, a wręcz przeciwnie wydaje się mieć jasny umysł. Jej twarz wykrzywiona jest w gniewie. Gracze zauważają, że w rękę trzyma kataną.

Fujiro zaśmieje się i powie, że nie robi nic złego, a ojciec nie zabronił mu wyjawiać miejsca, gdzie schronili się podróżni. Yumiko usłyszawszy to wyjmie kataną i odrzuci saya.

Ewentualne protesty graczy na nic się zdadzą, rodzeństwo nie będzie zwracać na nich uwagi.

-To samo co zwykle, jeśli przegrasz, siostrze?

Powie Fujiro i zaatakuj pierwszą. Yumiko bardzo dobrze daje sobie radę z kataną, jednakże po kilku ciosach widoczna jest przewaga chłopaka. W końcu katana dziewczyny zostaje jej wytrącona, a Fujiro przypiera ją do ściany i przystawia ostrze katany do gardła nacinając lekko skórę. Nie odsuwając katany odwraca się lekko do samuraj i mówi, że osoby, których poszukują zatrzymały się w małej chatce w lesie nieopodal posiadłości. Do chatki prowadzi niewielka ścieżka, którą znajdą za murami ogrodu. Prosi również żeby zostawili go samego z jego siostrą.

Yumiko stoi pod ścianą z rękoma spuszczoneymi w dół i ze spojrzeniem pełnym gniewu utkwionym w Fujiro.

Jeśli gracze będą mieli jakieś obiekcje przeciwko sposobowi w jaki Fujiro traktuje swą siostrę, tym razem Yumiko nakaże im odejść.

Jeżeli jakiś gracz zdecyduje, że będzie próbował podejrzeć w jaki sposób Fujiro będzie chciał wyegzekwować swą wygraną, niech wykona test zręczność + skradanie lub samą zręczność o PT 20. Jeśli mu się uda, przez okienko dojo zobaczy Fujiro całującego i powoli rozbierającego swoją siostrę. Jeśli gracz nie odwróci spojrzenia i nie odejdzie do swoich przyjaciół, będzie świadkiem stosunku seksualnego między siostrą i bratem.

Od graczy zależy czy pójdą po resztę swoich towarzyszy czy żeby nie zwracać na siebie uwagi sami udadzą się do leśnej chatki.

Opowieści

Gejsze Yumiko przygotowuje dla samuraj herbatę, a Anko rozegra z jednym z nich partię go, bądź shogi (zależnie od wyboru, jakiego dokona gracz).

Samuraje w towarzystwie gejsz nie czują się swobodnie, a wręcz przeciwnie - ich obecność wzmagają w nich napięcie. Mimo że na ustach gejsz często pojawia się uśmiech ich oczy zawsze mają to samo przeszywające spojrzenie.

Gejsze będą wypytywać samuraj o nowinki z cesarstwa, stosunki panujące między klanami. Same też wykażą się pewną wiedzą polityczną, co może nieco zdziwić graczy.

Kinoko opowie nieco o miasteczku Yujin o jego historii i latach świetności, a potem o powolnym wyludnieniu miasta. Nie wspomni o zarazie. Napomknie również nieco o chłopskich przesądach i o "siedmiu nocach duchów", które sobie wymyślili, aby zaspokoić potrzeby wybujałej wyobraźni. Powie, że kiedyś jakiś chłop widział o zmierzchu na polu czarną sylwetkę, a następnego dnia w kopalni zdarzył się zwał i zginęło paru ludzi. W mieście zaczęły krążyć plotki o złych duchach nawiedzających kopalnię i miasteczko. Dalsza część opowieści będzie się zgadzać z historią miasta, daimyo przysłał shugenja, którzy niczego nie odkryli i zakazano chłopom mówić o rzekomych zjawach.

Gracze dowiadują się również, że za dwa dni rozpoczyna się "siedem nocy duchów", przesąd, który utworzyli chłopcy.

Gejsza opowie również historię miedzi, która jest wydobywana w górach. Powie jakoby krew Onnotangu, która na początku ludzkości spadła z nieba i nie mieszała się ze łzami Amaterasu, została wchłonięta w skałę, a w jej wnętrzu zakrzepła i zamieniła się w metal.

Gejsza powie, że mieszkańcy powinni być wdzięczni Onnotangu za dar, który otrzymali, ponieważ jest on źródłem ich dochodów, dzięki czemu mogą wyżywić swoje rodziny. Gracze będą mieli teraz okazję do wypowiedzenia się na temat Onnotangu, a jeśli któryś ma wiedzę o kultystach to i o nich. Gejsza będzie dyskretnie i nie przyciągając zbytnio uwagi, aby nie być posądzoną o kult Onnotangu, bronić boga nocy i ukazywać jego pozytywne strony.

Może również przeprowadzić rozmowę filozoficzną na temat bóstw, umniejszając potęgę Amaterasu i eksponując potęgę Onnotangu. Wszelkie jej wypowiedzi nie powinny dać do zrozumienia, że jest kultystką Księżyca.

Veritas

Poprzedni daimyo prowincji Sasaryu, Matsu Yang, od którego Matsu Rikimaru otrzymał ziemię, był kultystą Onnotangu. Część samuraj z jego zamku również była kultystami. Matsu Rikimaru również. Za wyjątkowe oddanie swemu panu Rikimaru został wysłany do górskiego miasteczka Yujin, aby przygotował grunt pod świątynię Onnotangu, która miała być stworzona w jednej z jaskiń w okolicach Yujin. Po dwóch latach Daimyo mianował Rikimaru zarządcą miasta, aby dać mu większą swobodę działania. Od czasu przejścia przez Rikimaru władzy w mieście, kultysty zjeżdżali co pół roku do Yujin i przez siedem nocy modlili się i odprawiali rytuały ku czci Księżyca. Dziwne zjawiska, zaginięcia ludzi, nasilanie się zawałów co pół roku i pojawianie się czarnych postaci na polach po zmroku przyciągnęły uwagę miejscowej ludności, która zaczęła łączyć ze sobą te fakty. Aby uspokoić ludzi, Matsu Yang wysłał do Yujin kilku Kitsu, którzy mieli przeprowadzić fikcyjne śledztwo, po czym stwierdzić, że chłopcy mają zbyt wybujałą wyobraźnię i rozniecają niepotrzebne plotki. Po czym zakazano rozmów na temat pojawiania się złych duchów w Yujin i cała sprawa przycichła. Kultysty nadal zbierali się w świątyni i odprawiali swe rytuały.

Kolejny daimyo prowincji Sasaryu jest synem Matsu Yanga i przejął po ojcu mroczną tajemnicę. Gdy na jego zamku pojawiła się grupa młodych samuraj posłał z nimi jedną ze swoich shugenjy i upozorował jej porwanie, aby zwabić samuraj do Yujin. W miasteczku miał się nimi zająć Rikimaru i gejsze, jeśli nie udałoby im się przekonać samuraj do kultu Onnotangu mieli oni być złożeni jako specjalne ofiary dla Księżyca.

Jednakże żadna tajemnica nie pozostanie nią na długo, ponieważ klan Skorpiona ma bardzo dobrze rozwiniętą siatkę wywiadowczą i kontakty z ninja. Otóż Skorpiony zwróciły uwagę, że kult Onnotangu rośnie w siłę, kultysty coraz liczniej zaczęli pojawiać się i na ziemiach klanu Skorpiona. Daimyo klanu postanowił rozpocząć działania przeciwko kultystom. Dywersja rozpoczęła się na wielu dworach. Również w prowincji Sasaryu, gdzie powstała świątynia Onnotangu. Daimyo wysłał trupę teatralną "Biała Czapla" do miasta Yujin, jeden spośród pięciu aktorów Shosuro przeszedł szkolenie wśród ninja i nauczył się wielu ich technik. Shosuro Hidaō zabił Matsu Rikimaru i podszył się pod niego. Przez osiemnaście lat udawał samuraja z klanu Lwa i dostarczał wielu cennych informacji, które pomagały skutecznie walczyć z kultystami.

Chatka w lesie

Gracze bez trudności odnajdują chatkę, którą wskazał Fujiro. Ciągłe pada deszcz. Zapadł już zmrok, a w oknach chatki widać palące się światło. Zauważą jak drzwi do chatki się otwierają i na zewnątrz wychodzi mężczyzna odziany w szare kimono z kataną zawieszoną na plecach. Mężczyzna rozgląda się dokładnie, jeśli gracze są słabo ukryci lub w ogóle się nie ukrywali z pewnością zostaną zauważeni. Jeśli się ukryli MG niech wykona rzut na spostrzegawczość ronina (PT 20-25). Jeśli ronin niczego nie zauważy wejdzie z powrotem do chatki, jeśli zauważy zacznie uciekać w las.

Jeśli gracze pozostaną niezauważeni i podkradną się do chatki zorientują się, że jest w niej tylko ten ronin. Drugi ronin i Kitsu udali się do świątyni Onnotangu i nie wrócą przed świtem.

Gracze mogą wrócić do domu lub próbować schwycić ronina. Jeśli wybiorą drugą opcję i będą próbowali złapać ronina ten na pewno będzie się bronił. Jest możliwość, że uda mu się uciec (pobiegnie wtedy wprost do świątyni Onnotangu, a jeśli gracze będą go śledzić dowiedzą się o świątyni, spotkają tak Kitsu i odkryją spisek) lub złapią ronina i będą próbować uzyskać od niego informacje, które tchórzliwy ronin ujawni w obawie o swoje życie, istnieje również możliwość, że gracze niechcący zabiją ronina lub MG wyrzuci pecha w trakcie walki i przez przypadek uśmierci ronina.

Graczom pozostają dwa dni do zjazdu kultystów. Jeśli odkryją prawdę przed zjazdem z pewnością będą próbowali uciekać z miasteczka lub gejszom udało im się przedstawić kultystów w tak atrakcyjny sposób, że przystaną do kultu (wtedy będą jednak ścigani przez klan Skorpiona i zginą tragiczną śmiercią, np. w pożarze lub zatrują się zupą Fugu). Jeśli zaś nie odkryją prawdy do zjazdu będą mieli dwa wybory albo przystaną do kultu, albo zostaną złożeni w ofierze, ewentualnie uda im się umknąć w ostatniej chwili, ale jest to mało prawdopodobne. Shosuro nie będzie im pomagał w ucieczce, może to zrobić co najwyżej Yumiko. Jeśli uda im się zbiec będą ścigani przez kultystów Onnotangu. Ich sytuacja wydawać się może beznadziejna, ale zawsze płonie maleńki płomynek dobrej woli Mistrza Gry.

Bohaterowie niezależni

Shosuro Hidao

Szkoła aktorów Shosuro ranga 3

Szkoła ninja Ninube ranga 2

Ogień: 3

Woda: 2

Spostrzegawczość: 3

Powietrze: 3

Ziemia: 2

Siła woli: 3

Pustka: 3

Honor 1

Chwała 0 (Jako Matsu Chwała 2)

Techniki: Skorpion Ma Tysiąc Serc, Żądło Skorpiona, Tysiąc Masek

Hidao przeszedł swoje gempukku w wieku piętnastu lat, był bardzo uzdolnionym aktorem, który z łatwością wcielał się w najróżniejsze role. Daimyo rodziny Shosuro postanowił wykorzystać talent chłopaka do innych celów niż występowanie na dworach znamienitych rodów. Posłał go do szkoły ninja, aby doskonalił swój talent i nauczył się przybierać fałszywe tożsamości. Hidao spędził wśród ninja cztery lata, zgłębiając tajemną wiedzę. W wieku dwudziestu lat został wysłany do Yujin, gdzie podszył się pod Matsu Rikimaru i od tamtej pory jest źródłem informacji o poczynaniach kultystów.

Żona Matsu Rikimaru była bardzo atrakcyjna dla Hidao, więc wykorzystał ją, a ona po roku powiła jego dzieci. Fujiro i Yumiko byli jedynym powodem dla którego Shosuro przez tyle lat potwornych rytuałów i oddawania czci Onnotangu, których był uczestnikiem, nie stracił rozumu. Musiał być silnym dla swoich dzieci. Chciał je wysłać do jakiejś szkoły żeby mogły żyć normalnie z dala od piekła w Yujin, ale nie chciał stracić jedynej "tarczy" przed szaleństwem.

Umiejętności: (Shosuro przejął wszystkie umiejętności Matsu Rikimaru i doskonalił je przez długi czas)

Aktorstwo: 4, Etykieta: 3, Fałszowanie: 2, Shinobi: 3, Trucizny: 3, Uwodzenie: 2, Szczerłość: 5, Charakteryzacja: 4, Zwinne palce: 2, Ninjutsu: 4 (shinobi-zue, yawara), Kenjutsu: 4, Kyujutsu: 2, Taktyka: 1, Jiujutsu: 2, Historia: 2, Wysportowanie: 4, Zapasy: 2, Wiedza o kultystach: 3

Zalety: czytanie z ruchu warg, uczeń wielu szkół, jasny umysł, trans śmierci, zmysł równowagi

Wady: mroczna tajemnica, podopieczny (x2)

Kinoko

Gejsza

Ogień: 2

Zręczność: 3

Woda: 1

Spostrzegawczość: 2

Powietrze: 2

Intuicja: 3

Ziemia: 1

Wytrzymałość: 2

Pustka: 2

Kinoko ma 35 lat i jest kultystką Onnotangu. Matsu Yang wykupił ją z domu gejsz i wysłał do Yujin, aby służyła Rikimaru. Kinoko razem z Anko pomaga Matsu Rikimaru w zajmowaniu się świątynią i co półrocznych zjazdach kultystów. Dochowuje sekretu kultu, nawet przed dziećmi Matsu. Jest mu bezgranicznie wierna i zakochana w nim, ale nigdy nie ujawni przed nim swego uczucia.

Kinoko jest bardzo sprytna, Shosuro zawsze staje się oschły w jej towarzystwie i ostrożniejszy.

Umiejętności:

Ceremonia parzenia herbaty: 4, Gawędziarstwo: 2, Kaligrafia: 2, Historia: 2, Ukryte bronie: 2, Medycyna: 2, Zielarstwo: 2, Muzyka: 3; Szczerłość: 2, Etykieta: 2

Zalety: Oburęczność, Cwaniak, Eidetyczna pamięć

Wady: Mroczna tajemnica, Prawdziwa miłość

Anko

Gejsza

Ogień: 2

Zręczność: 3

Woda: 2

Spostrzegawczość: 3

Powietrze: 2

Ziemia: 1

Wytrzymałość: 2

Pustka: 1

Anko została wykupiona w wieku 17 lat z domu gejsz przez Matsu Yanga i wysłana do

Yujin, gdzie stała się kultystką. Jej funkcja w domu jest podoba do tej którą pełni Kinoko, ponadto Anko zajmuje się Yumiko. Traktuje rodzeństwo niemal jak swoje własne dzieci i nikomu nie dałaby ich skrzywdzić. Wie o stosunkach panujących między Yumiko i Fujiro, ale rozumiejąc, że nic na to nie poradzi akceptuje ich dziwny związek i pomaga utrzymać go w tajemnicy nawet przed Rikimaru.

Umiejętności:

Ceremonia parzenia herbaty: 4, Go: 2, Shogi: 2, Poezja: 3, Taniec: 2, Malarstwo: 3, Ukryte bronie: 2, Szczerłość: 2, Etykieta: 3

Zalety: Niezwykły głos

Wady: Mroczna tajemnica (x2), Słaba wola

Matsu Fujiro

Ogień: 2

Woda: 2

Powietrze: 2

Ziemia: 1

Wytrzymałość: 2

Pustka: 2

Honor: 1

Chwała: 1,5

Fujiro ma 17 lat. Mimo że nie kształcił się w żadnej szkole ojciec nauczył go walczyć kataną oraz wpoił mu wiedzę, której samuraje uczą się w szkole.

Fujiro bardzo kocha Yumiko jak kobietę, a nie jak siostrę. Czuje do niej wielką słabość, której nie jest w stanie opanować. Przez pewien czas próbował walczyć ze swoim uczuciem, ale w końcu poddał się żądzom.

Fujiro jest zazdrosny o Yumiko, ma wręcz obsesję na jej punkcie, a że jest porywczy, wielu adoratorów jego siostry zginęło z jego ręki.

Fujiro wie, że w miasteczku dzieje się coś dziwnego, ale na prośbę ojca nigdy nie próbował odkryć tajemnicy.

Umiejętności:

Kenjutsu: 3, Jiujutsu: 2, Zapasy: 1, Etykieta: 2, Historia: 1, Wyprowadzenie: 2, Shinobi-zue: 1, Muzyka: 2

Zalety: Oburęczność, Odporny na magię, Trans Śmierci, Zmysł Równowagi

Wady: Mroczna tajemnica, Obsesja, Porywczy, Prawdziwa miłość, Słaba Wola

Matsu Yumiko

Ogień: 2

Woda: 1

Spostrzegawczość: 2

Powietrze: 2

Ziemia: 1

Wytrzymałość: 2

Pustka: 1

Honor: 1,4

Chwała: 1,5

Yumiko ma 17 lat i jest siostrą bliźniaczką Fujiro. Razem z nim uczyła się od ojca. Umie władać kataną, ale nieco gorzej od niego.

Yumiko zdaje sobie sprawę jaką miłością obdarza ją jej brat, wie również, że jej ojciec praktykuje zakazane sztuki. Żyje akceptując swoje otoczenie takim jakie ono jest. Nie ma wystarczająco siły żeby mu się sprzeciwić, poza tym nie chce skrzywdzić ani brata, ani ojca. Formą jej ucieczki stało się zamykanie we własnym świecie, który wykreowała w swojej świadomości. Zdarzają się dni, że Yumiko zachowuje się całkiem normalnie, a są też dni, gdy wydaje się być całkowicie pomyłona.

Yumiko wieku 16 lat zaszła w ciążę z Fujiro. Wiedziała, że nie może urodzić tego dziecka. Anko pomogła usunąć jej ciążę. Od tamtej pory zdarza się Yumiko błądzić po domu i szukać swego dziecka.

Yumiko jest bardzo piękna i posiada wrodzoną umiejętność uwodzenia, które dla niej jest przekleństwem. Często zdarzało jej się niechcący uwieść jakiegoś samuraja, który niedługo ginął z rąk Fujiro.

Umiejętności:

Kenjutsu: 3, Ceremonia parzenia herbaty: 2, Etykieta: 3, Historia: 2, Śpiew: 4, Kyujutsu: 2, Wyprowadzenie: 2, Shinobi-zue: 2, Uwodzenie: 3, Shinobi: 1

Zalety: Błogosławieństwo Benten, Niezwykły głos, Regeneracja, Trans Śmierci

Wady: Obłąkanie, Mroczna tajemnica, upośledzenie społeczne (1)

Kitsu Fuoko

Klan Lwa; Shugenja; ranga 2

Ogień: 2

Powietrze: 2

Ziemia: 2

Siła woli: 3

Woda: 1

Spostrzegawczość: 2

Czary: Wyczucie, Zespolenie, Przywołanie, Bo Wody, Magiczne Zwierniadio, Lśnienie Pan Ku, Od iskry do płomienia, Pięść Osano-wo, Trzęsienie Ziemi, Echa Wiatru, Władza nad umysłem, Płaszcz Nocy.

Umiejętności:

Etykieta 2, Heraldyka 2, Historia 2, Kaligrafia 2, Medytacja 3, Szczerłość 3, Jiujutsu 3

Roninowie

Ogień: 2

Powietrze: 2

Ziemia: 2

Wytrzymałość: 3

Woda: 3

Pustka: 2

Honor: 1

Chwała: 0,5

Umiejętności: Kenjutsu: 2, Jiujutsu: 2, Obrona: 1, Wysportowanie: 2

Uwagi od autora

Wszelkie wypowiedzi bohaterów niezależnych przedstawione w scenariuszu nie muszą być dokładnie cytowane, ale należy oddać ich ogólny sens.

Każdy wątek może być dowolnie skracany bądź wydłużany, zależnie od woli Mistrza Gry.

Celem tej przygody jest dobra zabawa graczy oraz Mistrza gry, ma ona wywołać strach i obawę przed nieznanym. Gracze nie muszą odkryć wszystkich tajemnic, które MG może dowolnie namnożyć. Wszak cóż to za tajemnice, które nie są tajemne.