

闇の千年



*Tysiąc Lat
Ciemności*

Księżycowe Mempo

aka

Tysiąc Lat Ciemności

闇の千年

Autorzy: Mateusz Budziakowski, Mateusz Wielgosz

Okładka: Tomasz Namielski (www.tomek.namielski.pl)

Ilustracje postaci: Barbara Sygacz (www.bideru.yoyo.pl)

System: Legenda Pięciu Kręgów 4 ed.

Setting: Otosan Uchi, pewne zmiany

Gotowa mechanika: Oryginalna

Modyfikacje zasad: Drobne - dodatkowe umiejętności, mechanika pościgu

Ilość graczy: 4

Gotowe postacie: Tak

Ilość sesji: 1

Dodatki: Rysunki postaci, mapa

Opis: Tysiąc lat temu, Siedem Gromów starło się z Mrocznym Panem, kształtując przyszłość Cesarstwa na dziesięć stuleci. Następny zwrotny moment historii może nastąpić w ciągu najbliższych godzin.

⊙ Kilka słów od twórców ⊙

O czym jest ta przygoda?

Księżycowe Mempo to przygoda do Legendy Pięciu Kręgów, osadzona w dalekiej przyszłości. W tej historii to Fu Leng zwyciężył w Drugim Dniu Gromu i przez tysiąc lat rządził Rokuganem, który przekształcił w Obsydianowe Cesarstwo. Gracze to pozornie przypadkowa zbieranina, która otrzymuje arcyważne zadanie. Choć z początku nie będą o tym wiedzieli, na ich barkach spocznie los całego Cesarstwa. Przygodę rozpoczyna przedstawienie zaskakującego settingu w formie krótkiej zagadki kryminalnej, następnie akcja nabiera tempa, by przekształcić się w starcie z wrogami Cesarstwa a w samym finale może również pomiędzy postaciami graczy.

Co stanowi urok tej przygody?

Można by powiedzieć, że ta historia walczy ze stereotypem „polskiej szkoły L5K”, ale w rzeczywistości chodzi po prostu o lekką zabawę i odetchnięcie od „zwykłej” Legendy. Niekoniecznie chodzi tu o walczenie z czymkolwiek. Chcemy dać graczom okazję by w ich katanach odbijały się kolorowe neony, by mogli nimi ścinać uliczne latarnie. Będą mieli okazję wziąć udział w szaleńczym pościgu po ulicach stolicy i stoczyć epicką walkę w opuszczonej fabryce.

Dla graczy „wkręconych” w Legendę Pięciu Kręgów urokiem ma być również zabawa nawiązaniami do cesarstwa z przed tysiąca lat, nawiązania do storylinii i stawianie pewnych rzeczy na głowie. Wiele aspektów można dostosować pod swoje potrzeby omijając jedne, wstawiając dodatkowe, by dać graczom frajdę. Szkielet przygody celowo jest bardzo prosty, by całość zamknąć w jednym spotkaniu i by można było postawić nacisk na setting a nie zawiłą fabułę. Oczywiście jest tu również dużo miejsca na tak lubiany w L5K motyw lojalności.

Zachęcamy by możliwie jak najbardziej (w ramach możliwości jednego spotkania) wykorzystać ten motyw. Możecie zacząć od tego, by nie zdradzać graczom jak będzie wyglądała dzisiejsza sesja. Powiedzcie im, że to będzie nietypowa L5K, że postacie otrzymają w ostatniej chwili. Na następnej stronie znajdziecie naszą propozycję rozpoczęcia sesji, tak by w ostatniej chwili zaskoczyć graczy nietypową estetyką.

Jak używać tego scenariusza?

Scenariusz częściowo odwzorowuje proponowany przebieg sesji. Po otwierającej sekwencji gracze wybierają postaci. Następnie opisujemy Rokugan w przyszłości, tak by gracze nie byli zagubieni w czasie gry. Później streszczamy dla MG wydarzenia do momentu wkroczenia graczy, by wreszcie opisać przebieg sesji. Na końcu umieściliśmy dokładne opisy postaci, mapę hali, listę osób z uprawnieniami dostępu do Słowiczej Podłogi oraz listę dodatkowych utworów muzycznych, które mogą się przydać MG.

[Yo Yo Ma – Kojo-No-Tsuki, lub inny utwór bardziej japoński niż lody o smaku wasabi]

Surowe pomieszczenie rozświetla kilka lampionów, poza nimi oraz przyborami do parzenia herbaty nie ma tu nic. Na czterech ścianach znajdują się malunki Żółwia, Tygrysa, Feniksa oraz Smoka. Plecy jedynej osoby w pomieszczeniu zdobi wielki czarny mon Lwa, odcinający się wyraźnie na ciemnożółtym kimonie. Zimne powietrze wdziera się do środka wraz ze sługą, który pada twarzą do ziemi.

- Pani Akodo, czempion wzywa!

Wprawny sługa słyszy skinienie głową i wycofuje się wchodząc na metalowy pomost.

[Stephen Parsons & Francis Haines – Split Second Theme] lub:

[Shiro Sagisu – On The Precipice Of Defeat]

Od razu chwytą się poręczy, powiew wiatru na czterdziestym piętrze wieży Czarnego Lwa może być zabójczy. Dookoła rozciąga się panorama Otosan Uchi – pełne wieżowców drapiących smog i ciemne chmury nocnego nieba. Gdzieś przelatują helikoptery Obsydianowych Namiestników. Omiatają ulice snopami światła, gotowe by ścigać przestępców. Wszędzie zwisają również balony z neonami reklamowymi. Gdzieś wśród ulic miasta, które nigdy nie śpi znajduje się bar zwany „Wesoły Kodama”...

[Playground – She's Really Something]

Pierwsze co zwraca uwagę w feerii światła to bar nad którym góruje Kodama z powyginanych neonów. Rozświetla się na przemian w dwóch pozycjach, jakby potrzasał wielką głową. Po jego bokach znajdują się dwa parkiety, jeden - położony trochę wyżej - przeznaczony dla samurajów, drugi niższy, dla pospólstwa. Naszą uwagę zwraca jednak postać przy barze w żółto-czarnym kombinezonie motocyklowym siedząca tyłem do wejścia. Z jego żartów śmieje się para dziewczyn, które milkną i poważnieją gdy dwóch ponurych osobników zbliża się i prezentuje legitymacje z cesarską pieczęcią.

- Pójdzie pan z nami... mówi jeden, głosem nie znoszącym sprzeciwu.

[Amagoi Bushi – Yasuba Jun & An-Chang Project]

W zupełnie innej części Otosan Uchi za drzwiami z monem w kształcie podwójnie przekreślonej litery Y (¥) znajduje się odmienny lokal. Na rozległej sali znajdują się liczne obniżenia, gdzie ludzie zasiadają wokół niskich stolików. Panuje stosunkowa cisza a w powietrzu wisi dym opium. Po podświetlanej podłodze, pomiędzy ludźmi w garniturach uwijają się gejsze roznoszące posiłki i napoje. Przy jednym ze stołów toczy się poważna dyskusja, którą przerywa pager jednego z uczestniczących. Yasuki zerka na ciekłokrystaliczny wyświetlacz, po czym kłania się zgromadzonym i natychmiast wychodzi.

[Shiro Sagisu – Nightmare]

Otosan Uchi nigdy nie zasypia, ale jest co najmniej jedna ulica, na której o tej porze nie ma ruchu. Aleja Chryzantem świeci pustkami, na brudnym chodniku znajdują się niedopałki i kałuże po deszczu, w których odbijają się reklamowe neony dominujące w górze. W pewnym momencie odbicie w jednej z nich zostaje zniszczone przez ciężki i znoszony buciór. W kierunku kompleksu cesarskiego zmierza samotny człowiek. Zużyty płaszcz niemal sięga ziemi, na plecach wisi niedbale przerzucona katana, nie widać na nim żadnych symboli klanowych. Gdy dociera do wrót obsydianowych wrót, dwóch robo-ashigaru krzyżuje yari na jego drodze.

Sekundę później na ziemię zwalają się górne połówki nieszczęsnych maszyn, sypiąc iskrami i plując smarem na bruk. W tle widać idącego spokojnie ronina.

A teraz... powiedzcie kto chciałby zagrać poszczególnymi postaciami?

⊕ Otosan Uchi, rok 2138 ⊕

Teraz, kiedy miejmy nadzieję udało się mile zaskoczyć graczy czymś nowym, przyszedł czas powiedzieć coś więcej o realiach, w którym spędzą tą sesję. Oczywiście pozostawienie wyboru postaci graczom to tylko sugestia. Jeśli znasz dobrze graczy, to może będziesz wolał sam przydzielić im role po zapoznaniu się ze scenariuszem. Tak czy inaczej, powiedzmy im coś o tym cesarstwie by nie czuli się zagubieni.

Obecnie panuje Fu Leng X. W czasie Drugiego Dnia Gromu dokończył turniej pomiędzy Kami (Tysiąc lat do aż nadto czasu by napisać historię po swojemu) i objął cesarstwo we władanie. Gdy tylko zasiadł na tronie uznał Krainy Cienia za wykrzywionego Skazą wroga cesarstwa (nic dziwnego – jest wszak jednym ze szlachetnych Pierwszych Kami), tak więc dziś klan Kraba wciąż broni Rokuganu przed wrogiem z południa.

Sztuka Maho jest zakazana, ale wielu Feniksów ją praktykuje, co sprawia, że rządy na ich ziemiach sprawowane są cięższą ręką. Smoki pod wodzą Rannego Togiashiego siedzą w górach i odpierają regularne ataki cesarstwa. Skorpiony w większości zastąpiły maski tatuażami, lecz ich obowiązki i metody nie uległy zmianom (np. Shosuro władają służbami specjalnymi), ich szeregi zasilila rodzina Yasuki, tatuująca całe ciała z wyjątkiem głowy, stóp i dłoni w skomplikowane wzory. Żurawie dominują w dyplomacji i urzędach, a także mediach i kulturze, Lwy stanowią zbrojną rękę cesarza, z Obsydianowym Czempionem na czele – podobnie jak kiedyś cesarz jest raczej symbolem niż realnie pojawiającą się postacią, dlatego Akodo Aku realnie sprawuje władzę.

Klan Jednorożca nie istnieje, jego przedstawiciele okazali się być najwierniejszymi synami (i córkami) Rokuganu i nigdy nie pogodzili się ze zmianą władzy. Wojny trwały przez kilkadziesiąt lat

i skończyły się wybiciem prawie całego Klanu. Niedobitki opuściły Cesarstwo bądź wżeniły się w inne rodziny – z potęgi Jednorożca zostały tylko wspomnienia, a na porośniętych chwastami ruinach Shiro Shinjo czy Shinden Horiuchi lokuje się placówki archeologiczne.

Różnice między samurajami a heiminami uległy mocnemu zatarciu, choć wciąż tylko ci pierwsi noszą mony (co paradoksalnie pozbawia ich anonimowości). Mezaliansy nie są niczym rzadkim, samurajowie nie mogą już tak bezkarnie pomiatać gorszymi, nie mogą również brzydzić się pieniędzmi. Muszą je liczyć jak każdy inny. Eta „wymarli”, wyparci przez roboty pełniące ich funkcje, wyglądają one trochę jak manekiny zderzeniowe, więc pełnią również rolę ashigaru, czy jakąkolwiek inną jaką się im zaleci. Może technologia, może zniszczenie środowiska, może wreszcie (ale tego nikt nie powie na głos) z powodu cesarza, kami nie są łaskawe Rokuganowi i shugenja zastąpiła niezawodna i nie kapryśna technologia, której nie trzeba prosić o pomoc.

Poziom technologiczny to „lekki cyberpunk”. Samochody, telefony komórkowe, sieć (Ikomapedia, Moshi-search, wszystko oparte na systemie operacyjnym Kaiux), roboty, cybernetyka, pancerze wspomagane, karabiny. Nie ma jednak latających samochodów (nie brak natomiast helikopterów omiatających ulice snopami światła). Nie ma też broni plazmowej czy laserów. Jeśli jesteśmy już przy broni, to wakizashi nie jest już symbolem statusu samurajskiego. Jest nim mon. W kurtkach, kimonach, koszulach, paskach do spodni znajduje się miejsce w które można wpiąć, „wypuścić” z wewnętrznej warstwy ubrania, przyczepić mon. Mon bywa również (szczególnie przez młodzież przed gempukku) noszony jak chromowany breloczek. Bo tak właśnie wygląda, choć w rzeczywistości jest wykonany z kolosalną precyzją i licznymi

zabezpieczeniami. Dzięki temu metalowy krążek z wytłoczonym monem rodziny może zostać zeskanowany przez specjalne urządzenie by zidentyfikować noszącego. Podrobienie tego „dokumentu” tożsamości graniczy z cudem. Oczywiście oprócz tego mony widnieją na wystawach sklepowych, młodzi noszą bandany z drobnymi monami rodzin, daimyo Żurawia co roku kroi tort (zapewne o smaku wodorostów) z lukrowanym godłem swojego klanu, a na posterunku policji można dostać długopis z małym monem Lwa. Po wstępie z poprzedniej strony to oczywiste ale warto wspomnieć – kimona są ubiorem tradycyjnym, panuje duża swoboda, choć pewnie każdy samuraj posiada taki strój na specjalne okazje. Katana wciąż otaczana jest ogromnym szacunkiem, szczególnie, że dzięki dzisiejszej technologii można nią ścinać betonowe latarnie i... w sumie wszystko co tylko przyjdzie do głowy graczom. Jednak nie każdy samuraj, a wręcz nie każdy bushi, nosi ostrze. Obecnie nie ma nic niehonorowego w broni palnej.

Rokugan kilka wieków temu nawiązał kontakty z gajjinami – można ich czasem widzieć na ulicach Otosan Uchi czy Ryoko Owari, jak przemykają swoimi limuzynami, eskortowani przez robo-ashigaru. Większość przybywa wyłącznie w celach gospodarczych (Cesarz zabronił im się osiedlać), jak np. obrót jadeitem czy budowa szybów naftowych na pustyni Shinomen. Tak jak przed wiekami, *Okrągłooocy* stanowią inny, zamknięty świat.

O co chodzi Fu Lengiem, pewnie spytacie. Nie ma jednak prostej odpowiedzi. Jednym z ciekawszych wątków L5K jest to, że gdy dzieci Słońca i Księżycy ustalały hierarchię, Hantei wygrał, ale nie pojedynkował się z Fu Lengiem i odmówił walki, gdy ten przyszedł do niego po turnieju. To rodzi pewną przestrzeń dla „dobrego Fu Lenga”, a przynajmniej dla jakichś wątpliwości. Zakładamy jednak, zgodnie z „tradycją” Legendy, że to on jest tym złym gościem. Pytanie jednak brzmi – jak bardzo złym.

Zależy to od dwóch (co najmniej) czynników. Pierwszym jest to czy w ogóle chcesz dać graczom pole do konfliktu w przygodzie. Drugim jest to, jak mocno gracze zjedli zęby na Legendzie. Jeśli są to starzy wyjadacze, jeśli lubują się w tragicznym poczuciu obowiązku, wtedy warto pójść w kierunku złego tyrana. Jeśli jednak są niedoświadczonymi graczami, takie przedstawienie sytuacji ekspresowo ustawi ich w pozycji przeciwników władzy. Sam musisz ocenić jak rozłożyć akcenty, czy używać sugerowanych przez nas wstawek typu graffiti „precz z Fu Lengiem”, opisywać ciężki los ludzi, czy dodać więcej takich elementów, czy ich unikać.

Jest coś jeszcze. Tajemnica skrywana od dziesięciu stuleci przez tak zwany Sojusz Trzech. Założony przez grupkę samurajów wiernych linii Hantei z klanów Lwa, Skorpiona i Żurawia, skrywa i podtrzymuje linię Hantei gdzieś w głębi pustyni Shinomen. Sojusz mimo trudnych początków obecnie jest ogromną siatką, która od setek lat czeka na dogodną okazję by uderzyć i przywrócić prawowitego cesarza na tron. Taka okazja właśnie się nadarzyła.

Feralna kradzież i dziwna drużyna

Istnieje jeszcze jedna tysiącletnia tajemnica. Fu Leng by żyć (być może na skutek tego, że Togashi w walce zdołał pozbawić go nieśmiertelności) raz na sto lat musi przenosić się do nowego ciała. By mógł to robić koniecznie jest Księżycowe Mempo. Fakt ten utrzymuje się w ścisłej tajemnicy (nie jest to zresztą trudne, biorąc pod uwagę, że cesarz nie pokazuje się publicznie). Krąg jego najbliższych doradców wyszukuje kandydata według sobie znanych tylko kryteriów, następnie maskę nakłada się wpierw staremu Fu Lengowi, następnie jego „następcy”. „Nowy” Fu Leng otrzymuje imię następnego Fu Lenga. Obecnie panuje Fu Leng X i jak zapewne się domyśliliście niebawem ma nastąpić kolejna zmiana.

Zbieg okoliczności sprawił, że grasujący po Ootosan Uchi bezczelny złodziej, szukający kolejnych wyzwań postanowił skraść coś z kompleksu cesarskiego. Następnie maska trafiła w bodaj najbardziej nieodpowiednie ręce – grupy okrutnych maho-tsukai, którzy potrzebowali silnego nemunarai, by odprawić rytuał przywołujący potężną istotę. O tym jednak jeszcze nikt nie wie. Istotne jest, że mempo zginęło z jednego z budynków cesarskiego pałacu. Straż cesarska nigdy nie współpracowała dobrze z policją i siłami porządkowymi, którymi gardzą, stąd sami nie podążyli za oczywistym tropem. Ponadto sprawę trzeba utrzymać w tajemnicy, by dwór nie stracił twarzy. Byłoby to dowodem ogromnej słabości. No i wreszcie zamieszanie to mogłoby przysporzyć niewygodnych pytań o naturę maski.

Dlatego w ciągu godziny po odkryciu kradzieży zebrano grupę czterech samurajów, którzy mają umożliwić dyskretne i szybkie odzyskanie bezcennej maski. Pierwszą oczywistą osobą była Akodo Sadako, najbardziej ceniony sługa Obsydianowego Czempiona. Dostęp do rozległych kontaktów i zasobów rodziny Yasuki ma zapewnić Yasuki Tessai. Doradcy cesarscy wymogli na Czempionie by tych dwóch zasilił Tsuruchi Hotei, którego w tajemnicy upatrzyli sobie na Fu Leng XI. Wreszcie zaufany doradca Akodo Aku, ślepy Kitsu Kaien (w rzeczywistości agent Sojuszu Trzech) zalecił mu wysłać również ronina znikąd. I tak zaczyna się historia czterech nieznanymi rzuconych pomiędzy trzy potężne siły pragnące jednego, niepozornego przedmiotu.

Akodo Uwe – „Akainu”

Cały ciąg zbiegów okoliczności bierze swój początek od zainteresowań Akodo Uwe - syna Obsydianowego Czempiona. Synalek, typowy przedstawiciel rokugańskiej „złotej młodzieży”, dość szybko znudził się możliwościami, jakie daje mu pozycja syna Obsydianowego Czempiona. Samochody, kobiety, używki – Akainu (czyli „Czerwony Pies”) stwierdził po krótkim czasie że potrzebuje mocniejszych wrażeń. Wychowany na opowieściach o tajemniczych ninja (którzy wedle najnowszych badań należeli do służb specjalnych Klanu Feniksa), sam zaczął wykradać się nocą, odziany w czarne *shonzoku*. Stwierdził, że najwięcej zabawy sprawi mu włamywanie się do mieszkań notabli Rokuganu i wynoszenie cennych przedmiotów. Im właściciel był bardziej przywiązany do, dajmy na to, nabijanego obsydianem i jadeitem tetsubo czy zdobionego klejnotami zestawu do go, tym większą frajdę sprawiało to Akainu, zwłaszcza jeśli właściciel z oburzeniem opowiadał o tym na Cesarskim Dworze. Traf chciał, że Akainu dowiedział się o istnieniu Księżycowego Mempo i stwierdził, że lepszego celu kradzieży wymyślić nie może. Jak pomyślał – tak zrobił, poruszając pierwszy kamień lawiny, która może zmienić oblicze Cesarstwa.

⊕ Księżycowe Mempo ⊕

Po tym jak gracze dowiedzieli się jak wygląda „nowy” Rokugan i zapoznali się ze swoimi postaciami, czas wprowadzić ich w akcję.

[Shiro Sagisu – Kingdom Treasure Stamp] lub:
[Shigeru Umebayashi – Tai-He Song]

Jesteśmy na jednym z najwyższych pięter wież Czarnego Lwa. W ogromnym pomieszczeniu na honorowym miejscu znajduje się Akodo Aku, Obsydianowy Czempion. Za jego plecami rozpościerają się okna na miasto, od podłogi aż po sufit, gdzieś daleko sunie sterowiec reklamowy migający neonami, widać również poruszające się szybciej helikoptery, nad miastem jak zawsze wiszą ciężkie obłoki smogu, niektóre wieżowce sięgają aż do nich. Za czempionem znajduje się również gabłota z jego pancerzem wspomaganym, dzięki któremu może bronić cesarza. Po jego lewej stronie znajduje się pleksa rozciągnięta od podłogi do sufitu, na której namalowano kanji symbolizujące wierność. Po jego prawej stronie zasiada kilku doradców. Naprzeciwko natomiast klęczą w pokłonie cztery osoby.

Aku przerwie ciszę dziękując za niezwłoczne przybycie. Oczywiście w jego ustach brzmi to bardziej jak stwierdzenie, że właśnie uniknęli bolesnej śmierci. Następnie zacznie wyjaśniać sytuację: między trzema a sześcioma godzinami temu skradziono pewien przedmiot, maskę znajdującą się w skarbcu cesarskim. Należy uświadomić graczom jak wielkim dyshonorem dla dworu byłoby, gdyby ta informacja wydostała się na zewnątrz. Dlatego władze zdecydowały, że niewielka grupa samurajów dyskretnie i szybko naprostuje tę kompromitującą i niedopuszczalną sytuację. Zanim ktoś zdąży zadać pytanie, Czempion przemówi dalej:

- *Akodo-san liczę, że jak zwykle mnie nie zawiedziesz. Pan Yasuki zapewni wsparcie swojego klanu oraz... dostęp do ludzi i zasobów niedostępnych zwykłym sługom cesarza. Pan Tsuruchi... tu zerknie na doradców i zawiesi głos... będzie miał*

możliwość by się wykazać. No i ty, powie do ronina. Tym razem jednak odezwie się jeden z doradców. Ślepiec powie, że ronin będzie mógł się zmierzyć z nadwornym mistrzem szermierki tylko, jeśli okaże się tego godny i to jest okazja by to udowodnić.

Nie ma czasu do stracenia. Z każdą chwilą zniewaga dla Cesarstwa jest coraz większa. Samochód dowiezie was na miejsce kradzieży. Na miejscu kustosz, pan Kasuga Seishiin będzie wam służył pomocą i informacjami. Akodo Aku kończy i pospiesznie opuszcza pomieszczenie...

Za oknami zaczyna padać deszcz...

Pierwsza scena u czempiona to też okazja by gracze dokładniej opisali swoje postaci, nic jednak nie stoi na przeszkodzie by odwlec to do następnej sekwencji, gdy mają dostać się do muzeum. Niech jeden opíše swoją postać, gdy opuszczają salę audiencyjną, kolejny gdy wsiadają do samochodu, trzeci gdy jadą, a czwarty gdy wspinają się na schody budynku gdzie doszło do kradzieży.

Początek śledztwa

Księżycowe Mempo od wieków przechowywane jest w jednym z najlepiej strzeżonych budynków imperialnego kompleksu pałacowego. Jest to połączenie archiwum, muzeum i skarbcza – oczywiście, dostęp do niego mają tylko nieliczni.

Teren otaczający budynek chroniony jest szczelnie murem (druć kolczasty, lasery, wilcze doły od zewnątrz), pełen monitoring oraz patrole strażników mają w teorii zapewnić bezpieczeństwo eksponatów. Skojarzenia z więzieniem są aż nadto oczywiste. Bryła obiektu jest masywna i przysadzista, nie widać nigdzie okien (de facto najważniejsze zasoby przechowywane są w podziemiach), a wrota do budynku budzą szacunek i zaufanie swą grubością.

[Kenji Kawai – Floating Museum]

Postaci graczy zostaną przywiezione przed budynek specjalną limuzyną i wprowadzone pod eskortą. Po sprawdzeniu monów postaci graczy miną kolejną bramę i zostaną wprowadzeni w sieć długich korytarzy. Światło jest przyciemnione, podłogi zaś zostały wyłożone wykładzinami tłumiącymi dźwięk. Wreszcie bohaterowie znajdują się przed hydraulicznymi wrotami. Czekają tam już kustosz, Kasuga Seishiin. Pospiesznie przywita graczy, po czym otworzy grodzie i wprowadzi ich do najważniejszego pomieszczenia w budynku.

Sala najważniejszych eksponatów robi wrażenie swoimi gabarytami oraz półmrokiem, który ją spowija. Każda gabłota oświetlona jest snopem światła z umieszczonych w wysokim suficie lamp ksenonowych - strop zdaje się opierać na świetlistych kolumnach.

Eksponaty również nie pozostawiają nikogo obojętnym. Znajdują się tu legendarne artefakty Rokuganu - trzy Ostrza Krwi (Namiętność dalej pozostaje zaginiona), wachlarz Pani Doji, rękojeść miecza Kakity, nadtopiona Włócznia Kotoku, zbroja Sun Tao, Obsydianowe Zwierciadło i wiele, wiele innych przedmiotów, żyjących przez wieki w legendach i opowieściach prostych Rokugańczyków.

Ściany pomieszczenia nie posiadają żadnych podziałów, wgłębień czy załamań. Jedynymi otworami są wrota wejściowe oraz umieszczone w ścianie dwie kratki wentylacyjne. Gracze mogą zechcieć sprawdzić dane techniczne budynku, oraz nagrania z systemów monitoringu - które personel udostępni, choć niechętnie i w ograniczonym zakresie.

Przy przeciwległej do wejścia ścianie znajduje się wysoki postument, również oświetlony - ale pusty (jeśli nie liczyć strzępu czerwonego materiału). Pan Seishiin ostrzeże bohaterów aby nie zbliżali się zbyt blisko, gdyż miejsce chronione jest tak zwaną Słowiczą Podłogą.

Muzeum to dla nas specjalna lokacja. Nie tylko dlatego, że właśnie tu przygoda przechodzi w ręce graczy, ale również jest okazją by MG pobawił się z graczami w nawiązania. Wśród eksponatów, oprócz Bardzo Ważnych Przedmiotów nawiązujących do historii Rokuganu możesz umieścić nawiązania do innych postaci swoich graczy. Jeśli któryś z nich miał charakterystyczny oręż, lub dokonał nim czegoś doniosłego, jeśli stworzył wspaniałe haiku, jeśli miał okazję podarować komuś ważnemu coś szczególnego - niech znajdzie się to wśród zasobów muzeum ku ucieście graczy.

Ślady i tropy

Powiedzmy zatem jak gracze mogą dotrzeć do Akainu. Co może ich pchnąć a co wręcz doprowadzić do odkrycia jego tożsamości. Poniżej znajduje się szereg śladów, ale jeśli gracze wykażą się kreatywnością nie zaszkodzi podchwycić ich tropów i w ich ramach podsunąć graczom dodatkowe informacje. Poniżej często piszemy o trudnościach w uzyskaniu pewnych danych, ale zalecamy dużą dawkę rozsądku i elastyczności (oraz ewentualne uwzględnianie mechaniki). Jeśli śledztwo idzie wolno, to warto dorzucać pewne informacje, nawet jeśli nie drążą zbyt głęboko (na przykład jeśli badają ślady hakowania kamer, to sam im powiedz, że choć nie można odnaleźć winowajcy, to widzą, że manipulowano kamerami tylko prowadzącymi korytarzem od strony głównego wejścia). Jeśli gracz dobrze poprowadzi rozmowę z paserem, coś mu obieca, to ten może sam naprowadzić ich na trop narkotyku itd.

Obi – pierwszym śladem jest oczywiście oderwany fragment czerwonego obi. Stanowi on coś na kształt niegrzecznego gestu jaki robią gaijini, wyprostowując środkowy palec. Jest on celowo zostawianą wizytówką złodzieja, dumnego ze swoich brawurowych włamań. Strzępek ten jednak nie powie

graczom wprost kim jest sprawca. Warto mieć na uwadze jeden fakt – Akainu to rozpieszczony dzieciak, który szuka zastrzyku adrenaliny, ma trochę nie po kolei w głowie, ale nie jest idiotą. Na obi NIE znajdują się odciski palców, ani włosy czy inne ślady. To urwany fragment nowiutkiego, nie noszonego obi. Korzystając z odpowiedniej aparatury, wysyłając próbkę, lub prosząc o pomoc odpowiednich znajomych, można się dowiedzieć, że to produkt z najwyższej półki, szalenie drogi, ale dostępny w normalnej sprzedaży. Wniosek – przestępca jest bogaty i dumny ze swoich działań.

Słowicza podłoga – głównym powodem dla którego środki zabezpieczenia mogą wydać się niskie (choć czy można tak powiedzieć przy masie kamer, strażników i ogólnych środkach bezpieczeństwa na terenie kompleksu cesarskiego?), jest to technologiczne cacko. Słowicza podłoga z jej niesamowitą czułością na dotyk lub ruch w promieniu metra w górę, własne rezerwowe źródło zasilania, hardwarowe zabezpieczenie monem (niemożliwe do złamania) zawsze sprawiało, że pan Kasuga spał spokojnie. Jeśli któryś z graczy będzie chciał wypróbować podłogę i dotknie jej, zostaną zatrzaśnięci w sali muzealnej, dopóki ktoś z zewnątrz ich nie wypuści (nawet pan Kasuga nie może tego zrobić ze środka).

Nieubłagalny wniosek jest taki: przestępca musiał dysponować jednym z monów uprawnionych do deaktywacji podłogi. Niestety zapisy tego kto tego dokonywał zapisywane są już w zewnętrznych komputerach, które dla Akainu nie stanowiły problemu, zatem można poznać dokładną godzinę kradzieży, ale informacja o tym, którego monu użyto została skasowana. Jak wiadomo podrobienie monu graniczy z cudem i nie wchodzi w grę.

Kamery – zapisy z kamer w budynku oraz w robo-ashigaru zostały sprawnie wyczyszczone co oznacza, że włamywacz jest sprawnym hakerem. To jednak nie jedyne

wnioski. Inteligentny obserwator dojdzie również do wniosku, że ashigaru nie zaatakowali przestępcy, czyli musiał być osobą uprawnioną do poruszania się po kompleksie. Ponadto do sali z mempo prowadziło kilka dróg – sprytnym ruchem będzie prześledzenie, które kamery i roboty zostały zhakowane. Wskaże to na to, że podejrzany wszedł do budynku od strony Alei Chryzantem, głównej alei przecinającej kompleks. Zapis z kamery skierowanej na aleję nie będzie pomocny – nagrywa obraz z ogromnej wysokości i o niezbyt dobrej jakości, co w połączeniu z nocną porą uniemożliwi (szczególnie przy niemałym ruchu pieszych) odnalezienie przestępcy.

Paserzy – panu Yasuki nie powinno nastęrczyć wielkich trudności uruchomienie koneksji, niedostępnych dla służb porządkowych. Wśród jego znajomych może znaleźć się pan Yoritomo Shumo, który spotkać się z nimi może w jakimś barze, lub dyskretnym, śmierzącym zaułku. Niezależnie od miejsca, będzie mu towarzyszył jego wysłużony Robo-yojimbo, o wyglądzie znacznie groźniejszym niż jest w rzeczywistości. Nie będzie zbyt łatwo dowiedzieć się czegoś więcej o „kontrahencie”, a to z konkretnej przyczyny. Choć z początku paser może udawać, że zna Akainu, to nie jest to prawdą. Akainu nie jest bity w ciemną i tu również nie chciał zostawiać śladów, dlatego zachowywał anonimowość i dokonywał bezpiecznych transakcji. Jedyne ekskluzywne uzależnienie od Żółtego Smoka jest znane paserowi. To powinno pchnąć graczy do...

Dealerzy – Tsuruchi Hotei „przypadkiem” wie, u kogo można kupić najróżniejsze narkotyki. Powinien również znać Asahina Mikoto (prawdziwe nazwisko Agasha Dragu), która dostarcza tych bardziej wyszukanych produktów. Tu również nie powinno być zbyt łatwo, ale zalecamy kierować się zdrowym rozsądkiem (i tyczy się to wszystkich etapów śledztwa) jeśli czujesz, że graczom idzie zbyt wolno, to...

Żółty Smok – Na którymś etapie śledztwa do graczy powinna dotrzeć informacja, że Akainu uzależniony jest od ekskluzywnego narkotyku (bez trudu skojarzy go pan Tsuruchi). Jeśli wrócą na miejsce kradzieży mogą znaleźć kapsułkę w jednym z koszy na śmieci. I tu nie będzie śladów, odcisków czy śliny. Istotne jest to, że tylko kilku dealerów handluje tym specyfikiem (działa pobudzająco, zwiększa koncentrację i poczucie euforii). Jeśli gracze przesłuchają pasera nie poznają tożsamości (wspominaliśmy, że Akainu nie jest idiotą), mogą się jednak dowiedzieć, że jest uzależniony od Żółtego Smoka.

Policja – w którymś momencie, jeśli wcześniej nie odkryją tożsamości sprawcy, lub pozornie wyczerpią się możliwości, użyją swoich koneksji, by dowiedzieć się czegoś od sił porządkowych. To dobry trop i sprawa byłaby prostsza gdyby nie niechęć nadwornych graczy przed udaniem się do policji (można tu mieć skojarzenie z „chłodną” współpracą między służbami stanowymi i federalnymi w USA).

Istotnym jest to, jak gracze podejść do sprawy. Jeśli zrobią wrażenie ludzi „z zewnątrz” w pierwszej kolejności usłyszą, że Akainu już niebawem zostanie ujęty, że w śledztwie każdego dnia następują znaczne postępy. To wersja dla prasy, bo w rzeczywistości dokumentacja jest obfita, ale z powodu modus operandi przestępcy trudno go zidentyfikować lub przyłapać. Oto czego mogą się dowiedzieć gracze, jeśli przyjdzie im zapoznać się z aktami sprawy:

- Akainu, czyli Czerwony Pies, działa nieregularnie, co najmniej od dwóch lat. Nie ma pewności, bo być może nie od razu zostawiał po sobie fragmenty czerwonego obi,
- Nigdy nie krzywdzi ludzi, na początku raz ogłuszył jedną osobę, potem nie zdarzyły mu się takie wpadki,
- Kradnie dzieła sztuki i cenne przedmioty. Każda kolejna kradzież była bardziej zuchwałą.
- Nie sprzedaje wszystkich skradzionych rzeczy, wyraźnie nie robił tego dla zarobku,

- Jeden trop sugeruje, że przestępca może być uzależniony od Żółtego Smoka,
- Profil psychologiczny wyraźnie wskazuje na „rozpieszczonego bachora”,
- Musi być sprawny fizycznie i doskonale zaznajomiony z systemami komputerowymi, podejrzewa się również że dysponuje kosztownym sprzętem.

Mempo – gracze mogą również zainteresować się samym obiektem kradzieży. W przeciwieństwie do innych przedmiotów w sali muzealnej przed słowiczą podłogą nie znajduje się obszerny opis eksponatu, jedynie tabliczka z dwoma słowami „Księżycowe Mempo”. Nie tylko kamery nie są wymierzone w mempo – nie istnieje ani jedno jego zdjęcie. Pan Kasuga może posłużyć jedynie szkicami z archiwów cesarskich. Nie zdradzi żadnych konkretnych informacji na temat Mempo Grzecznie tylko stwierdzi, że zapewniono go, że historia maski nie ma związku z przyczynami przestępstwa. Szkic skradzionego przedmiotu nie jest sympatyczny, ale wygląda dość niepozornie. Klasyczne mempo osłania dolną część twarzy samuraja. To jednak jest dość nietypowe, wygląda jak pełna maska – gładka, biała z wyjątkiem wycięć na oczy i upiornych zębów wyrzeźbionych na wysokości ust, co nadaje jej pewnego podobieństwa do czaszki. Ponadto na prawej stronie oblicza znajduje się szereg czarnych, rozszerzających się linii zaczynających się ponad zębami, sunącymi przez oko i znikającymi wysoko na prawej krawędzi. Nasuwają skojarzenie z bliznami po uderzeniu pazurów.

Jak wspominaliśmy kustosz nie dostarczy informacji o przeznaczeniu mempo. Dociekliwi gracze mogą jednak za jego plecami spróbować dowiedzieć się czegoś więcej. Jeśli zechcą przejrzeć nagrania z muzeum z ostatnich miesięcy zauważą kilka wizyt grupy najwyższych doradców z dworu (Akodo Sadako może ich rozpoznać), poza nimi zagląda tam w zasadzie tylko pan Kasuga, najczęściej ograniczając się do zerknięcia przez wrota. Dokładna (cyfrowa) ewidencja

i archiwa prowadzone są dopiero od około 200 lat, w tym czasie maska była raz przeniesiona 150 lat temu, gdy wzniesiono ten wieżowiec. Ponadto dwukrotnie wynoszoną ją na dwie doby. Niemal dokładnie sto lat temu i dwieście lat temu. Daty te pokrywają się z początkiem panowania Fu Lenga IX oraz Fu Lenga X... Wynosili ją najwyżsi doradcy. Brak dalszych informacji.

Kartoteka pana Tsuruchi – Jeśli gracze (lub jeden z nich) będzie szukał informacji związanych z doradcami i urzędnikami cesarskimi może natrafić na coś zaskakującego. Współdzielona przez urzędników kartoteka w całości poświęcona, wydawałoby się, zwykłemu samurajowi – Tsuruchi Hotei. Pełno w niej zdjęć, nagrania z ulicznych kamer, drzewo genealogiczne, badania i sporo niezrozumiałych informacji. Do tego liczne komentarze i uwagi, z których można wywnioskować jedynie, że jest on brany pod uwagę jako „kandydat”, oraz że spełnia oczekiwania. Nie zachęcamy do powiedzenia graczom wprost czym jest maska i co przewidziano dla pana Tsuruchi. Po pierwsze – jeśli gracze sięgną odpowiednio głęboko sami się domyślą, po drugie tą wiedzę posiada w rękawie Ronin.

Astrolog – Gracze mogą w pewnym momencie zacząć kręcić się w kółko i nie mieć kompletnie pomysłu na rozwinięcie śledztwa. Pomocny może być w tym momencie pan Doji Yoshi, cesarski astrolog. Jego siedziba mieści się na terenie kompleksu pałacowego i stanowi połączenie nowoczesnego obserwatorium z namiotem wróżbity. Yoshi-sensei wydaje się być osobą mającą permanentny kontakt z kami (przez co otoczony jest olbrzymim szacunkiem), co

objawia się lakonicznością bądź enigmatycznością wypowiedzi. W tym miejscu gracze mogą dowiedzieć się wielu rzeczy (sensei odurzy się opium, rzuci gałązki krwawnika, postawi horoskop albo będzie analizować układ gwiazd, wyświetlony na trójwymiarowym hologramie – propozycji jest wiele), zarówno pomocnych, jak i zacierających ślady (to drugie rozwiązanie przyda się jeśli gracze zbyt szybko rozwiążą śledztwo).

Mieszkanie Akainu – locum przeciwnika drużyny mieści się w jednej z bogatszych dzielnic stolicy. Ulica przy której mieszka jest pusta, czasem przejedzie limuzyna z przyciemnionymi szybami, zdezelowany Matsubushi Ranceru jakiegoś podstarzałego artysty lub skuter dostawcy sushi. Niepozorna, ale elegancka i wysmakowana kamienica zdaje się być siedzibą bohemy artystycznej albo zblazowanych arystokratów. Panuje tu cisza, a choć wejścia nie pilnuje ochroniarz, nie widać też kamer, na pierwszy rzut oka widać że mieszka to zamożna, choć ceniąca sobie dyskrecję elita.

Przez budynek można przejść na dziedziniec wewnętrzny – będący zarazem parkingiem. Można z niego wyjechać zarówno przez kamienicę, jak i bezpośrednio z kwartału. Kamienica, choć niewielka, ma poza klatką schodową dwie windy, wyposażona jest również od podwórka w stalowe schody przeciwpożarowe. Gdy bohaterowie dojdą do drzwi, usłyszą odgłosy szamotania, może zduszony krzyk. Po wejściu do mieszkania, w salonie ich oczom ukaże się makabryczny widok: młody, skatowany chłopak, powieszony na czerwonym obi, uwiązany do żyrandola. W głębi mieszkania słychać tupot nóg...

Mechanika śledztwa

Nie ma nic złego w prowadzeniu tej części przygody głównie narracyjnie. Jeśli jednak preferujecie udział mechaniki w sytuacjach socjalnych, to tu znajdują się pomoce.

Kamery – Inteligencja/Komputery. PT15 – można zauważyć, że manipulowano tylko tymi, które znajdują się na trasie od głównego wejścia do budynku. PT 25 – nie da się namierzyć terminala z którego hakowano zapis kamer, jednak bez wątpienia wykonano to z terenu kompleksu.

Obi – Spostrzegawczość PT15 – to bardzo drogi materiał z pewnością nie jest to obi na każdą kieszeń. Intuicja/Zaplecze PT20 – specjalistyczna analiza pozwala namierzyć producenta i sieć sklepów (wielu w Ootosan Uchi) gdzie można nabyć ten produkt.

Słowicza podłoga – Inteligencja/Komputery. PT15 – nie ulega wątpliwości, że użyto prawdziwego monu a następnie sfałszowano zapisy w zewnętrznym komputerze, które umożliwiłyby zidentyfikowanie monu. Wiadomo jedynie o której godzinie dokonano kradzieży.

Żółty Smok – Spostrzegawczość PT25 (15 dla pana Tsuruchi) by zidentyfikować, skojarzyć działanie tego narkotyku. Inteligencja/Półświatki PT 25 by poznać/przypomnieć sobie dealerów, którzy handlują Żółtym Smokiem.

Paserzy i dealerzy – Tu MG musi się dostosować do planów graczy. Jeśli namierzą ich dzięki znajomościom to mogą dzięki podbiciom w teście Intuicja/Znajomości proponować miejsce spotkania. Jeśli korzystają z półświatka i zasobów rozmówca może być bardziej podejrzliwy i testy przekonania bądź zastraszenia mogą być trudniejsze. Ponadto jeśli gracze będą nadmiernie napastliwi może dojść do przepychanki z robo-vojimbo (wytrzymałość 3, redukcja 5, atak 6z3, obrażenia 3z3, walczy wręcz).

Policja – jeśli gracze sięgają po informacje z policji to mogą je wydobyć „oficjalnie” np. dzięki rzutom na Intuicję/Dowodzenie lub próbować dokonać włamania Inteligencja/Komputery. Przybliżone wartości PT przy pierwszym rzucie:

15 – Podstawowe informacje o stanie śledztwa, że działa od dwóch lat itd.

20 – Dotychczasowe przestępstwa, każde kolejne bardziej zuchwałe.

25 – Prześledzone dokładnie daty, miejsca, co sprzedał a co zachował.

30 – Profil psychologiczny – wśród różnych materiałów dochodzenia jest również profil psychologiczny podejrzanego.

Jeśli gracze wpadną na jakiś nowy pomysł, lub mają uzasadniony powód by ponowić test, wtedy powyższe wymagane wyniki obniżamy o 5 lub 10.

Mempo – tu można samemu przeszukiwać sieć lub polecić znajomemu, który się zajmuje sztuką/historią wyszukanie informacji. Inteligencja/Komputery PT20 – w przypadku samodzielnego poszukiwania, wtedy jednak informacje są bardzo powierzchowne – to ważny przedmiot i nie sposób ocenić jego wieku, ktoś usuwał informacje o nim gdy pojawiały się w sieci. PT40 – pozwala dowiedzieć się o tym kiedy maskę wynoszono i skojarzyć daty. Intuicja/Znajomości PT 25 – w przypadku odpowiednich koneksji.

Kartoteka Tsuruchi – Można na nią trafić przy samodzielnym poszukiwaniu informacji o mempo lub o wysokich urzędnikach.

Pościg

Ktoś z pewnością uratuje nieszczęsnego Akodo Uwe od uduszenia. Chłopak jest przerażony i spytany o zdarzenia dość niezbornie powie, że „odebrali mu maskę, i pojechali. Zostali tylko dwaj, którzy go pobili i chcieli zostawili na śmierć”. Z trudem łapie oddech, i wciąż ma związane z tyłu nadgarstki. Jeśli dotychczas śledztwo stworzyło obraz pewnego siebie, nieustraszonego, butnego złodzieja, to wizerunek ten właśnie legł w gruzach. Jeśli masz na to ochotę Mistrzu Gry, to nic nie stoi na przeszkodzie, by Akainu był dodatkowym ciężarem dla graczy i uczepił się ich jak żałosne rozplakane dziecko, wprowadzając dozę (czarnego?) humoru do sceny pościgu.

W tym samym czasie po drugiej stronie mieszkania z kuchni można wydostać się na schody przeciwpożarowe. Są tam już dwaj oprawcy Akainu, już teraz mają trzy piętra przewagi nad graczami, a choć kratowe,

pordzewiałe schody pozwalają dobrze widzieć, praktycznie uniemożliwiają ostrzał (rykoszety bywają zabójcze). Widząc, że są ścigani, na drugim piętrze uczepiają się drabiny i kopniakiem zwalniają blokadę. Następnie z ogłuszającym hukiem drabina rozsuwa się aż do ziemi, uciekinierzy natomiast dopadają do samochodu, w którym trzeci zbir już uruchomił silnik i szykuje się do opuszczenia wewnętrznego dziedzińca kamieniczki.

Bohaterowie mają tu kilka możliwości. Zaparkować mogli jedynie na zewnątrz. W tej sytuacji najłatwiej będzie puścić się pędem za czarnym sedanem bandziorów, który przejedzie przez podziemny parking, przebije lichą, blaszaną bramę i wjedzie na ulicę Otosan Uchi. Na ulicy będą mogli wskoczyć do swojego samochodu (a pan Tsuruchi na motocykl). Winda również czeka na tych, którzy ewentualnie pozostali w mieszkaniu. Sekundy później rozpoczyna się pościg...

Mechanika pościgu

Podstawą pościgu są znane z mechaniki L5K podbicia. W pościgu odzwierciedlają one dystans pomiędzy pojazdami. Na początek dzięki przewadze zbirów zakładamy, że są oni o 10 podbić od graczy. Następnie po rzucie na inicjatywę w każdej rundzie kierujący wykonują rzut na Prowadzenie/Zręczność o PT15, w którym każde podbicie zmniejsza dystans (lub zwiększa, jeśli mówimy o uciekającym pojeździe). Jeśli kierowca obleje test nie tylko nie udaje mu się zmienić wyniku – zmienia się on o jedno podbicie na jego niekorzyść. Ponadto pasażerowie otrzymują karne +5PT do swoich akcji w tej turze.

MG może w którejś turze ustalić, że bazowy PT15 powinien być wyższy – np. dlatego, że pościg przeniósł się do pasażu handlowego w ciągu tej i następnej tury PT wyniesie 25.

Jeśli kierujący chce prowadzić i coś robić (to będzie pewnie tyczyć się pana Tsuruchi), to test tej akcji oraz prowadzenia podniesiony jest o 10.

Pasażerowie mogą działać według swojej inicjatywy. Ostrzał przeciwnika to $5 + 5 * \text{dystans}$ liczony w podbiciach w przypadku samochodu i $15 + 5 * \text{dystans}$ gdy próbujemy trafić kogoś w pojeździe.

Ostrzał samochodu nie jest szczególnie niebezpieczny, ale uszkodzenie opony lub chłodnicy może skutkować stałym modyfikatorem +5 PT do testów prowadzenia.

Przeskok pomiędzy dachami samochodów powinien wymagać testu zręczności/wysportowania o PT25.

Dobrym rozwiązaniem jest założyć, że **uciekający** będą zawsze wykonywać jedno podbicie. Ostateczna decyzja zależy oczywiście od decyzji MG. Kierowca rzuca 4z3 na inicjatywę i 6z3 na prowadzenie. Jego kompani rzucają 6z3 przy strzelaniu oraz 5z2 na obrażenia ich małych pistoletów maszynowych.

Po pierwszej turze toczącej się na niezbyt ruchliwej ulicy proponujemy dorzucić najróżniejsze urozmaicenia, tak by pościg był ekscytujący nie tylko dzięki rzucanym kościom ale i okolicznościom. Proponowane „atrakcje”:

- Pod prąd – uliczka w którą skręciły zbiry jest jednokierunkowa, szykuje się slalom pomiędzy nadjeżdżającymi samochodami, kasowanie lusterek zaparkowanych samochodów i kakofonia dziesiątek klaksonów.
- Zakorkowana ulica zmusza do jazdy po chodniku, co zaowocuje masą wrzasku, hamburgerami rzucanymi na przednią szybę, demolowaniem parkomatów
- Bandziory rezygnują z jazdy po chodniku i przebijają się przez szklaną witrynę pasażu handlowego, szykuje się wariacka jazda pomiędzy butikami, straganami promocyjnymi i rozwrzeszczanymi klientami.
- Skrzyżowanie, czerwone światło – trafimy w przerwę pomiędzy samochodami, czy nie?
- Tunel – droga gwałtownie pochyla się w dół i wjeżdżacie do tunelu w którym echo wzmacnia wszelkie hałasy. Wyjazd pod górę gwarantuje, że pędzące samochody poszybują chwilę w powietrzu.

Dla widowiskowości zalecamy by w finale pościgu zdemolować jak najwięcej parkomatów, zaparkowanych samochodów, straganików z nudlami i cokolwiek przyjdzie wam jeszcze do głowy. Masa skośnookich przechodniów właśnie cyka fotki, pan Akodo tylko dzięki wspomaganemu pancierzowi wydostaje się z uścisku ulicznej latarni która dosłownie owinęła się wokół niego gdy wypadł z koziołkującego samochodu, pan Yasuki chowa strzelbę pod fotel, z poszatowanego kulami i pociętego kataną wraku wypada jedyny ocalały zbiry, ze środka rozchodzi się również głos „Za. Dwieście. Shaku. Skręć. W lewo.”. Dziecko płacze, sprzedawca nie odrywa wzroku od zajścia i pokrywa hot-doga poczwórną porcją keczupu...

Jeśli nie z ocalałych uczestników pościgu, to z nawigacji postacie wycisną lokalizację maski. Poobijany bandzior roześmieje się im w twarz twierdząc, że nie zdąży na czas (to o tyle istotne, że powstrzyma graczy przed kombinowaniem i wzywaniem armii, by odwaliła za nich robotę). Tak czy inaczej maska znajduje się w dzielnicy portowej, w jednej z opuszczonych hal Modliszek...

Wielka Jatka W Dzielnicy Portowej

Dzielnica portowa jest jedną z mniej uczęszczanych w mieście. Mieszkają tu robotnicy, biedota oraz cała masa osobników o podejrzanej reputacji. Służby porządkowe zapuszczają się tu rzadko i zazwyczaj sporymi siłami. Kwitnie przemyt, przedstawiciele półświatka przyjeżdżają ubijać tu swoje szemrane interesy – lub siebie nawzajem. Podłe speluny, mordownie, domy wątpliwej uciechy ale za to gwarantowanej „smoczej wysypki”, magazyny, fabryki, przeludnione habitaty, doki i stocznia – to elementy składające się na koloryt tej części stolicy.

Dominuje zabudowa industrialna – gdzie tylko się da wybudowano magazyny (od żelbetowych molochów po blaszane budy), przy dokach zauważyć można bez trudu masę żurawi portowych, skrzypiących przy mocniejszych podmuchach. Wiatr od morza niesie woń ryb, smaru, opium i zgnilizny.

Mieszkańcy starają się nie ujawniać, bohaterowie podczas jazdy przez dzielnicę mogą zauważyć umykających obdartusów: nikt nie chce dostać przypadkowej kuli w plecy, a nagłe wizyty elegancko ubranych samurajów wyskakujących z najnowszych modeli samochodów zazwyczaj kończą się strzelaninami.

[Steve Jablonsky – The Fallen]

Miejszem, gdzie ukrywają się maho-tsukai jest olbrzymia hala stoczniowa. Stalowe słupy, blacha falista, kładki, łańcuchy, zgrzytające windy towarowe – wszystko oświetlone kilkoma halogenowymi żarówkami. Na trzech poziomach skonstruowano stalowe chodniki – można dzięki nim przejść po obrysie budynku (dodatkowy chodnik przerzucono w poprzek, po jednym na poziom). W głębi hali znajduje się kocioł wypełniony płynną stalą, a ciągnący się przez cały gmach taśmociąg

obsługiwany jest przez maszyny, których huk niesie się po całym kompleksie.

Przeciwnikami bohaterów będą zarówno studzy Piewcy, jak i maszyny. Roboty wyglądające jak mechaniczny odpowiednik monstrum Frankensteina – powolne i przeznaczone zarówno do przenoszenia wielkich ciężarów, jak i wykonywania trudnych, acz precyzyjnych robót konstrukcyjnych znajdują się na dole. Kontrolowane są z budki znajdującej się pod południową ścianą budynku. Sprawne wyeliminowanie obsługi pozwoli na zajęcie się wyłącznie ludźmi – a kto wie, może Skorpcionowi uda się uruchomić ponownie maszyny i skierować je przeciwko sługom maho-tsukai? Poza nimi znajduje się tu jeszcze czterech zbirów, jeden akurat wysiadający z jednej z wind, oraz jeden we wspomnianej budce.

Na środkowym poziomie nad sługami góruje potężnie zbudowany Smok (choć brak monów, to tatuaże na nagich ramionach, dzierżących dwa miecze, oraz zielony pancerz na torsie pozbawiają wszelkich wątpliwości). Widząc bohaterów, szczególnie jeśli będą sobie dobrze radzić nie zawaha się przed ścięciem jednego z chodników jednym płynnym ruchem, by zrobić z niego pochylnię, którą jego poplecznicy szybciej dostaną się do sług Cesarstwa.

Na najwyższym poziomie, stoi jeden wyraźnie wystraszony sługa oraz maho-tsukai. Feniks pochylony jest nad prostą płytą z dykty, na której spoczywa mempo. Dookoła niej czarownik wykonuje kolejne skomplikowane malunki krwią i wygląda jakby zbliżał się ku końcowi.

Na wschodniej ścianie jarzy się ogromny krąg światła, z każdą chwilą coraz jaśniejszy. Tak jakby rytuał dobiegał przerażającego finału.

Mechanika finałowej walki

Smocze zbiry:

PT trafienia: 20

Ziemia: 2

Rzut na atak: 6z3

Rzut na obrażenia: 5z2 (pistolety, karabiny, katany)

Roboty Konstrukcyjne (6 sztuk):

PT trafienia: 10

Rany jak u samuraja o Ziemi 2

Rzut na atak: 4k2

Rzut na obrażenia 4k2

Czerwone zjawy:

PT trafienia: 40

Zjawy można zabić jedynie kataną. Wystarczy jedno trafienie.

Rzut na atak: 6z3

Rzut na obrażenia: 3z2 (szpony)

Mirumoto, przywódca zbirów:

PT trafienia: 35

Ziemia: 4

Rzut na atak: 8z4

Rzut na obrażenia: 7z2 (dwie katany)

Techniki: Pierwsze trzy techniki szkoły Mirumoto

Pomniejszy Oni:

PT trafienia: 35

Ziemia: 4 (podobnie jak w przypadku zjaw, Oni można zranić jedynie kataną)

Rzut na atak: 8z4

Rzut na obrażenia: 4z3 (szpony)

W hali na bohaterów czeka pokaźna grupka przeciwników, jednak bez obaw – zdecydowanie są w stanie ich pokonać. Na dobry początek można im przyznać darmową akcję, gdyż ich nagłe wtargnięcie do hali będzie dla zgromadzonych niemałym zaskoczeniem.

Zakładamy, że krótsza ściana hali ma około 50 stóp, a dłuższa trochę ponad 100. Przynajmniej jeśli w przeciwieństwie do nas stosujecie dokładnie zasady poruszania się. Dzięki temu wykonując prostą akcję mogą przebyć połowę dłuższej ściany. My dla uproszczenia po prostu założyliśmy to samo – prosta akcja pozwala przemierzyć halę w poprzek, lub do połowy wzdłuż. By ronin i Yasuki nie byli bardziej pokrzywdzeni (ich techniki nie pozwalają wykonywać ataków jako akcje proste) wprowadziliśmy dodatkową zasadę – mogą również przebyć ten dystans, ale PT ataku lub dowolnej akcji, którą chcieli oprócz tego zrobić był zwiększony o 15. Tyczy się to również ewentualnego balansowania, gdyby chodnik był niestabilny, jeśli walka przeniosłaby się na uruchomioną taśmę czy gdyby walczący dyndali na łańcuchach. W tych wypadkach zalecamy testy na Zręczność/Wysportowanie. Podobnie gdyby gracze wymyślili skoki z chodników na łańcuchy (PT15), wspinali się na wyższe poziomy (PT 25, zajmuje całą rundę) i temu podobne.

Powstrzymanie robotów to prosty test Inteligencja/Komputery o PT20. Dwa podbicia wystarczą by maszyny zaatakowały przeciwników postaci. W obu wypadkach zajmuje to całą jedną turę walki. Uruchomienie taśmociągu jest jeszcze prostsze PT10.

Chodniki można rozcinać by efektownie zmieniać rozplanowanie hali, robić z nich pochylnie, ewentualnie całkowicie niszczyć. Wymaga to jednego ataku kataną o PT15, który zada 20 obrażeń. Nie zawaha się przed tym Mirumoto, który dzięki temu może zainspiruje graczy do podobnej kreatywności w czasie tego starcia.

Chodniki pomieszczą maksymalnie dwie osoby obok siebie.

Widząc starcie maho-tsukai przerwie na chwilę rytuał by skaleczyć i tak już wielokrotnie pocięte ręce i strzepnąć kropelkę krwi na dół. Ta w locie jakby wyparowywała, jednak czerwony obłoczek momentalnie rośnie tworząc upiorną sylwetkę bez nóg za to z rogatą głową i cienkimi, szponiastymi ramionami, która swobodnie może przenikać chodniki, łańcuchy, której nie imają się kule. Od MG zależy jak często czarownik będzie je powoływał. Może przyzywać jedną zjawę w turze. Może zadowolić się trzema, lub przyzywać kolejne, gdy tylko jedna padnie, lub wywoływać je w regularnych odstępach czasu.

Gdy tylko jeden z bohaterów dotrze na samą górę, macho-tsukai przerwie rytuał lub przyzywanie zjaw. Zwróci się do swojego pomocnika, który do tej pory jedynie z przerażeniem obserwował jego działania i krzyknie „Teraz!”. Młodzieniec bez słowa zamachnie się kataną i wykona proste cięcie, pozornie przecinając maho-tsukai na pół i rzuci się do ucieczki. Portal na ścianie zniknie momentalnie. Trup jednak nie padnie na podłogę. Zamiast tego pionowej rany buchnie jasne światło i jakby było to rozcięcie na papierze coś z Jigoku zacznie przechodzić na tą stronę. Wpierw pojawią się masywne szponiaste palce, które rozedrą truchło a następnie ze światła wyłoni się potężna sylwetka, jakby z czerwonego bursztynu. Przypomina czerwone zjawy, jednak nie składa się z czerwonego dymu i ma nogi. Nieszczęsny maho-tsukai kończy jako przelatujący przez dziury w chodniku popiół.

Kiedy polegną wszyscy przeciwnicy, zjawy rozproszą się w nicość, a kryształowy demon zostanie pokonany i rozsypie się jak kryształowa figura, przygoda przejdzie w ręce graczy...

Słowo na finał

Nie sposób przewidzieć tego jak zachowają się gracze. W tym momencie przygody prawdopodobnie zdają sobie już sprawę z tego, co jest w ich rękach, że mają w garści przyszłość Cesarstwa. Czy ronin próbował ich stopniowo przekabacić na swoją stronę? Czy sami mają dość takiego świata? Czy zaczną dyskutować, czy walczyć? Nie sposób powiedzieć, ale prawdopodobnie dojdzie do walki. Hala jest na odludziu i nawet jeśli ktoś wezwie pomoc, to wszystko rozegra się w ciągu minut, czyli zanim dotrze jakiegokolwiek wsparcie (podwładni Akodo, koledzy Tsuruchi, krewni Yasuki, spiskowcy Sojuszu Trzech). Jako MG powinienes w tym momencie wystąpić jako moderator i po prostu egzekwować zasady. Poniżej podajemy proponowane zasady dotyczące samej maski:

Trafienie Księżycowego Mempo wymaga przerzucenia PT 25. Jeśli mamy do czynienia ze strzałem przez połowę hali, należy dodać modyfikator +15. Dla drugiego końca hali niech modyfikator wyniesie +25. Jeśli rzucono ją lub spada proponujemy modyfikator +10.

Zniszczeniu ulegnie, gdy otrzyma 15 obrażeń. Oznacza to, że wprawny strzelec mógłby zmienić trajektorię lotu, tak by np. nie wpadła do kadzi z płynnym metalem.

Nie sposób przewidzieć jak potoczą się te ostatnie sceny. Istotne jest to, by nie popędzać graczy i pozwolić im ukształtować finał. Jakkolwiek zakończy się ta scena, gdy wszystko będzie już jasne (bo maskę zniszczono a odpowiedzialny został zabity przez lojalnych Cesarzowi, albo bo postacie doszły do takiego lub innego konsensusu, lub jedyny skłonny zniszczyć maskę został pojmany), polecamy nie przedłużać niepotrzebnie sesji. Właśnie minął punkt kulminacyjny i nie warto skrupulatnie odgrywać kolejnych scen, jeśli jasne jest jakie są dalsze plany postaci lub jaki los ich czeka. Zamiast tego proponujemy zastosowanie

epilogu składającego się z opisu kilku scenek, zależnie od woli graczy – możemy je opisać sami lub dać im wolną rękę w opisie. Kilka przykładów, jak mogą one wyglądać (mieszamy tu różne warianty, więc scenki wykluczają się wzajemnie):

- Starzec na czarnym tronie jest bardzo spokojny, przez okno widzi ostatnie promienie czerwonego słońca, z trudem przebijającego grubą warstwę smogu. Dookoła zgromadzeni są doradcy w czarnych kimonach, z przerażeniem widzą jak Fu Leng zamiera bez ruchu i powoli zmienia się w popiół..
- Yasuki Tessai wkracza do jednego z klubów, gdzie już czeka na niego grupa poważnych mężczyzn w czarnych garniturach, gdy wchodzi otaczają go. Najstarszy podchodzi blisko i przez chwilę mierzą się spojrzeniami. Wreszcie uśmiecha się kłania nisko przed młodym Yasuki.
- Jedno ze ruchliwych skrzyżowań zamiera, gdy na ogromnych płaskich telebimach prezentowana jest ceremonia seppuku Akodo Sadako. Transmisja ma miejsce gdyż po raz pierwszy od lat kaishaku jest Obsydianowy Czempion. Pasek na dole nie precyzuje, co jest przyczyną seppuku.
- Na czarnym tronie spoczywają zwłoki starca, tuż obok znajduje się jednak drugi tron, zasiada na nim człowiek w czarnym kimonie z Księżycowym Mempo na twarzy. Jeden z mistrzów ceremonii delikatnie je zdejmuje i od razu rozpoznajemy twarzy mężczyzny zwanego kiedyś Tsuruchi Hotei. Zgromadzeni dworzanie oddają mu pokłon, w tym Akodo, która teraz za pasem ma wachlarz symbolizujący funkcję Obsydianowego Czempiona
- Pustynia Shinomen, bezkresna równina, usiana miarowo chwiejącymi się żelaznymi pompami wytaczającymi ropę z pod ziemi, jest tu też pojedyncza asfaltowa droga ciągnąca się aż po horyzont. W pewnym momencie pojawia się na niej żółty motocykl, mknący w kierunku zachodzącego słońca.
- Bucząca głośno jarzeniówka, zwisa na obskurnym kablu, podwieszona w jakiejś jaskini. Jest tu jedynym źródłem światła. Pod ścianą z medytacji budzi się tysy samuraj z monem Seppun na ramieniu. Uśmiecha się pod nosem, a jego spojrzenie spoczywa na dziecku przed nim. Na podłodze, bawiąc się piłką siedzi maleńki, jednoroczny chłopczyk. Na głowie ma małą, tradycyjną urzędniczą czapkę a na kimonie mon z jasnozieloną chryzantemą.

Koniec

⊕ Dodatkowe materiały ⊕

Więcej muzyki

By nie zmniejszać czytelności w opisie scen akcji prezentujemy tu listę utworów, które powinny dobrze się wpasować w poszczególne sekwencje. Ponadto sugerujemy trochę muzyki tła do reszty przygody.

Proponowana muzyka do pościgu:

Nobuo Uematsu – Final Fantasy: Advent Children (szczególnie: Encounter, Savior, Tatakau Monotachi, Sara ni Tatakau Monotachi, Chase of Highway)

John Powell – The Bourne Ultimatum (szczególnie: Tangiers)

Don Davis – Matrix Reloaded (szczególnie: Mona Lisa)

Brian Tyler – Bangkok Dangerous (szczególnie: Assassin, Bangkok Dangerous Main Title, Gangland Grenade, The Hitman, River Chase)

Proponowana muzyka do finałowej walki:

Nobuo Uematsu – Final Fantasy: Advent Children (szczególnie: One-Winged Angel, Divinity)

John Powell – X-Men: The Last Stand (szczególnie: Dark Phoenix Tragedy, Farewell to X, Phoenix Rises)

Proponowana muzyka do finału

(starcie/dyskusja pomiędzy graczami) różnorodne utwory, mając je pod ręką można mieć pewność, że coś się dopasuje zależnie od w jakim kierunku gracze pójdą:

Steve Jablonsky – My Name Is Lincoln

John Murphy – Sunshine (Adagio)

Naoki Sato – Ihojin No Yaiba

Shigeru Umebayashi – Tai-He Song

Hans Zimmer – Idyll's End

Yoshida Brothers – Rising

Jeszcze więcej muzyki:

Michael McCann – Watchtower i inne

Violent Femmes – Color Me Once

Trevor Rabin – The One

Brian Tyler - Bangkok Dangerous (szczególnie: Bangkok Dangerous, Fon's Theme, Bangkok Reflections, Underground Temple, Prague, Silent Retribution, Explosive Device, Rain, Second Thoughts, What Do I Do, The Meeting, Yearning, Fate)

Lista uprawnionych

Gracze mogą zechcieć dokładnie sprawdzić kto miał dostęp do Słowiczej Podłogi. Poniżej lista urzędników, dworzan i wojskowych posiadających uprawnienia. Spis uzupełniliśmy o dodatkowe informacje, ułatwiające lub (częśćciej) utrudniające śledztwo.

Jeśli chcieliby z tej listy uczynić główny trop, MG może im delikatnie zasugerować, że czterech przypadkowych samurajów (z całym szacunkiem do pozycji pani Akodo) nie może tak po prostu niepokoić dygnitarzy tej rangi, co odwiedzie ich od chodzenia od drzwi do drzwi.

Dwóór:

Akodo Aku – Kokuyouseki Hangan (Obsydianowy Czempion) - Zleceniodawca, obecny na terenie pałacu cesarskiego niemal codziennie.

Daigotsu Horofumi – Kampaku (kanclerz) - Mieszkaniec kompleksu pałacowego, dwa miesiące temu zarządził inwentaryzację wszystkich zasobów muzealnych.

Daigotsu Yokuri – Jodai no Otosan Uchi (namiestnik stolicy) - W pałacu cesarskim

bardzo rzadko, głównie z okazji świąt lub nieformalnych narad.

Kasuga Seishiin – Okura-sho (kustosz) - Cały czas w pobliżu muzeum i maski.

Kokujin Kasai – Kunaicho Chokan (szambelan) - Podobnie jak kampaku, stale przebywa na terenie pałacu. Kolekcjoner zabytków, okradziony kilka miesięcy temu przez Akainu.

Toku Ryobe – Jibu-sho (mistrz ceremonii) - Powiada się, że potrafi się poruszać po całym kompleksie pałacowym poprzez mityczną sieć tajnych przejść i komnat.

Akodo Uwe – Gaikoogan (dyplomata) - Syn Obsydianowego Czempiona, wprowadzany od niedawna w tajniki dyplomacji.

Akodo Kozue – Gaikookan (dyplomata) - Od miesiąca poza granicami Rokuganu

Wojsko:

Chuda Noriko – Kempaitai shosho (generał wywiadu) - Zazwyczaj przebywa w garnizonie, ok. 150 km od stolicy.

Goju Kyumitsu – Kempaitai taisha (pułkownik wywiadu) - Pojawił się w pałacu kilkanaście dni temu. Nikt nie jest w stanie wyjaśnić z jakiego powodu (w rzeczywistości tropi renegata z klanu Feniksa, który ponoć zapuścił się na południe w towarzystwie wroga z klanu Smoka).

Kokujin Terumoto – Rikugunsho (minister wojny) - Regularnie bywa na Dworze – od tygodnia zwolnienie chorobowe.

Daidoji Umeka – Kempaitai taisha (pułkownik wywiadu) - Oficer śledczy, podobno ktoś z jego rodziny został okradziony przez Akainu.

Daidoji Yodo – Rikugun Taisho (generał) - Dowódca garnizonu miejskiego, często odwiedza pałac cesarski.

Yoritomo Oshiso – Kaigun Taisho (admirał) - Rezyduje w Admiralicji, czasem bywa w kompleksie dworskim.

Więcej mechaniki

Na potrzeby tego scenariusza wprowadziliśmy kilka nowych umiejętności:

Komputery (Inteligencja) – Umiejętność ta pokrywa wszelkie sytuacje związane z siecią i informatyką. Korzystamy z niej gdy gracz poszukuje informacji, próbuje się gdzieś włamać, chce przeprogramować maszynę i temu podobne.

Półświatek (Intuicja) – Umiejętność ta odpowiada za wszystkie „szemrane sprawy”. Może to być wiedza o cenach narkotyków, kontakty do dealerów, znajomość metod działania paserów, umiejętność zachowania w towarzystwie tych ludzi, orientacja w ich hierarchii i temu podobne.

Znajomości (Intuicja) – Tak jak zasoby pozwolą graczom wpływać na świat wprowadzając rzeczy, tak znajomości są drogą graczy do tworzenia interakcji społecznych w Ootosan Uchi. Poziom Trudności zależeć powinien od tego jak wymyślny jest kontakt postaci lub jak wielkie wpływy ma. Samo wprowadzenie takiej postaci niekoniecznie oznacza, że zrobi to czego zechce gracz, jedynie otwiera pewne drzwi. Ewentualnie można przyjąć, że podbicia w zarządzonym przez MG teście, będą poprawiać nastawienie BNa do postaci.

Zasoby (Inteligencja) – Jeśli gracz zachce by jego postać dysponowała jakimś wyjątkowym sprzętem lub nietypową rzeczą, MG może po prostu się zgodzić – w końcu trzech to mieszkańcy najbogatszej metropolii w Rokuganie, czwarty natomiast tylko udaje biednego ronina, w rzeczywistości jest wysłannikiem potężnych spiskowców. Szczególnie jednak dwie postaci mają silne zaplecze. PT ustala zawsze MG, sugerujemy by nie zarządzać testów w przypadku drobiazgow, które nie

są kluczowe dla fabuły. Szczególnie w przypadku pana Yasuki i pani Akodo.

Broń palna wymaga testowania umiejętności **Strzelanie** (Zręczność). PT trafienia przeciwnika zwiększa się o 5 za każde 15 stóp. Nie chcieliśmy by broń palna była centrum przygody, nie znamy się na niej, dlatego proponujemy trzy typy uzbrojenia:

Pistolety i rewolwery – 2z2 obrażeń.

Broń automatyczna – 3z2 obrażeń.

Strzelby – 1z3 obrażeń.

Strzelby mają duży rozrzut pocisków, w związku z czym przy większym dystansie nie tylko zwiększamy PT rzutu na atak ale i zmniejszamy obrażenia o 1k1.

Każdy z bohaterów ma kataną, choć nie musi jej nosić (pan Tsuruchi wie tylko za który koniec należy ją trzymać). Ronin

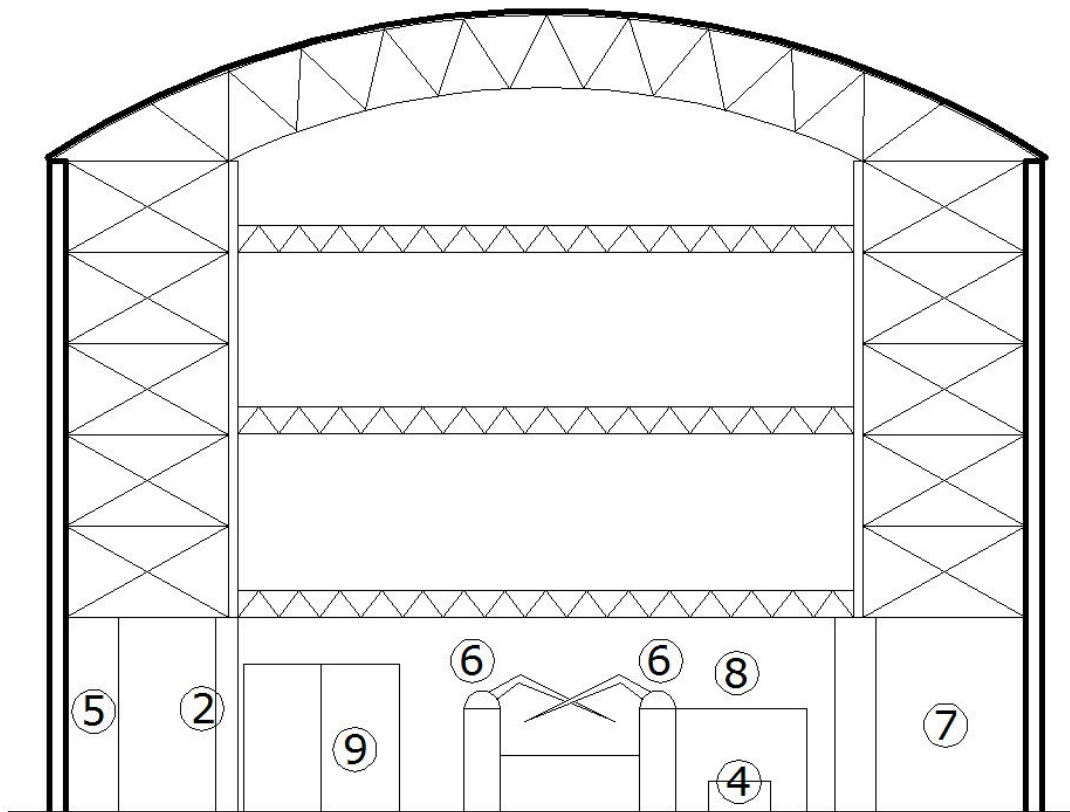
posiada rewolwer, pozostali gracze mogą sami zdecydować czy i jaką broń palną chcą mieć.

Mapka hali „Rokugan Yunsen”

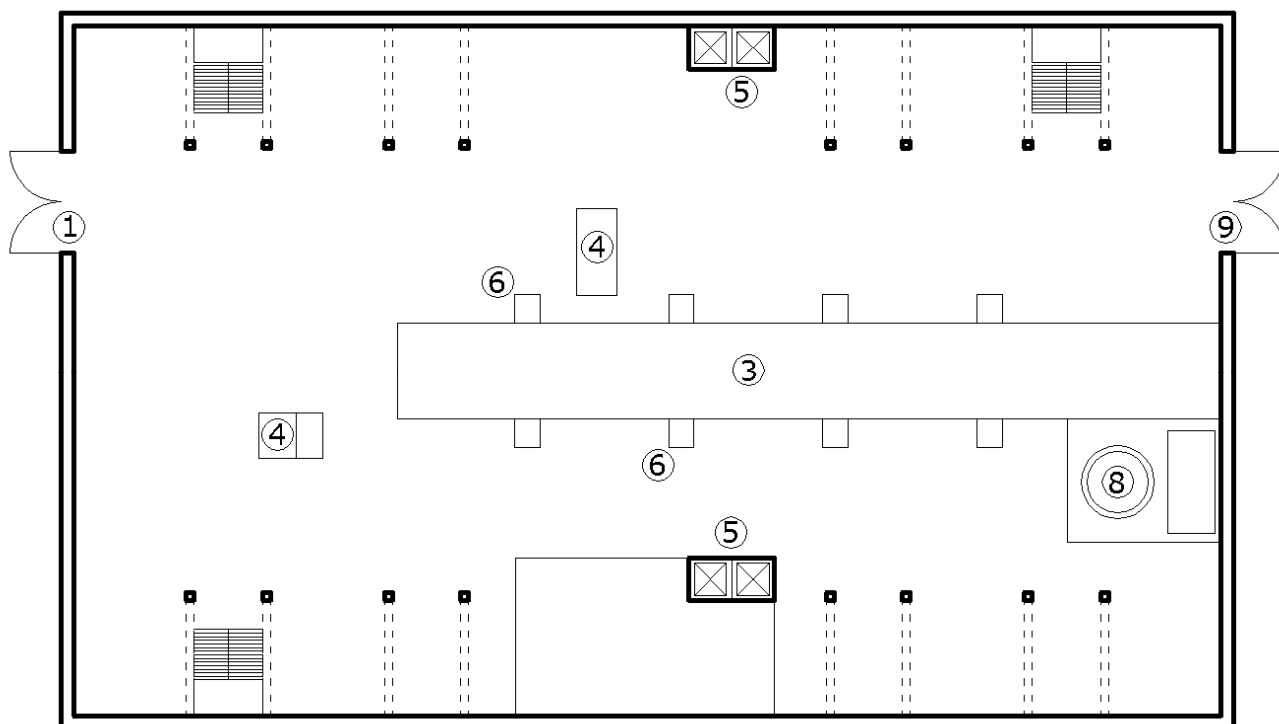
Poniżej prezentujemy mapkę budynku, w którym toczy się finałowa konfrontacja o Księżycowe Mempo.

Legenda:

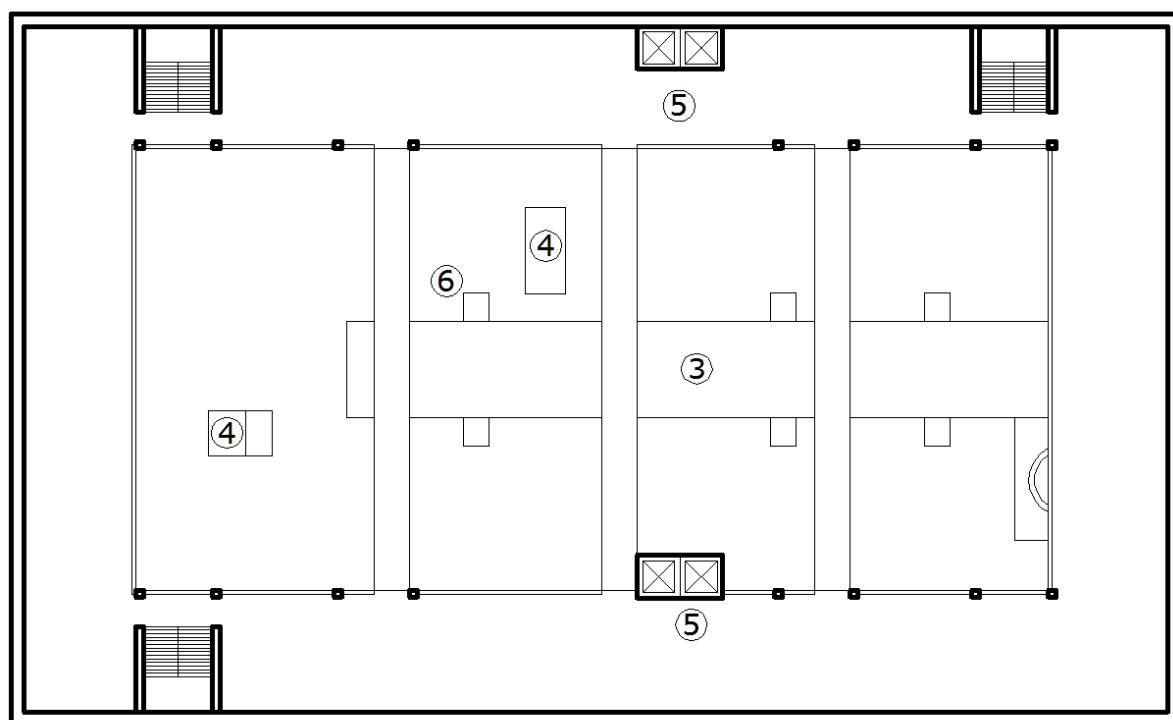
- 1 - brama wejściowa
- 2 - słupy
- 3 - taśmociąg
- 4 - podnośniki, palety
- 5 - windy
- 6 - roboty obsługujące taśmociąg
- 7 - pomieszczenie obsługi
- 8 - kocioł z płynnym metalem
- 9 - brama wyjściowa



Parter:



Wyższe kondygnacje:



Tsuruchi Hotei

„Cudowne dziecko”



Klan: Osy
Szkoła: Strzelców Tsuruchi, ranga 3

Honor: 4
Chwała: 4
Status: 2

Ogień: 3	Powietrze: 4
Zręczność: 4	Refleks: 4
Inteligencja: 3	Intucja: 4
Ziemia: 2	Woda: 3
Wytrzymałość: 2	Siła: 3
Siła Woli: 3	Spostrzegawczość: 3
Pustka: 3	

Umiejętności: Strzelanie 5, Obrona 4,
Wysportowanie 5, Prowadzenie 4,
Etykieta 4, Znajomości 4, Półświatek 2

Zalety: Błogosławieństwo Benten,
Szczęście (x3), Szerszeń (Suzumebachi)
Wady: Porywczy

Bon-vivant, hulaka, imprezowicz, amator mocnych wrażeń i nocnego życia. Popijawy, wyścigi motocyklowe, pojedynki, a także zwykłe bójki, rozróby i konflikty z policją to chleb powszedni pana Tsuruchi. Słynie w środowisku (czy raczej półświatku) z braku zahamowań, niektórzy twierdzą że jest po prostu szalony.

Jego działania są bacznie obserwowane przez kilku wysoko postawionych notabli z cesarskiego dworu. Dlaczego właśnie on? Dobór genów, wróżba, wskazanie przez Cesarza? To nieistotne. Ważne, że cała przygoda jest dla niego testem. O tyle jednak niecodziennym, że o jego istnieniu - a także wyniku – może nigdy się nie dowiedzieć.

W drużynie z pewnością będzie służyć swoją energią, odwagą graniczącą z brawurą a także kontaktami z podobnymi sobie. Zagrozeniem będzie na pewno lekkomyślność, bardzo groźna podczas prowadzenia dyskretnego śledztwa.

Pan Tsuruchi porusza się na swoim wysłużonym, ale sprawdzonym w wielu pościgach bajeranckim motocyklu Suzumebachi. Tuning maszyny, a zwłaszcza wyposażenie jej w komputer pokładowy najwyższej klasy pozwala właścicielowi na wykonywanie widowiskowych manewrów, zdalne uruchamianie i przywołanie maszyny (nie jest w stanie uczestniczyć w ruchu ulicznym, ale podjechać kilka metrów już jak najbardziej).



Yasuki Tessai

„Mędrzec”

Klan: Skorpiona

Szkoła: Bushi Bayushi, ranga 3

Honor: 4

Chwała: 2

Status: 3

Ogień: 4

Zręczność: 4

Inteligencja: 4

Ziemia: 3

Wytrzymałość: 3

Siła Woli: 3

Powietrze: 4

Refleks: 4

Intuicja: 4

Woda: 3

Siła: 4

Spostrzegawczość: 3

Pustka: 4

Umiejętności: Kenjutsu 4 (Katana), Iaijutsu 4, Strzelanie 4, Obrona 4, Wysportowanie 4, Prowadzenie 3, Etykieta 4, Komputery 6, Zasoby 4, Znajomości 3, Półświatek 4, Zastraszenie 3

Zalety: Szybki, Oko Sokoła

Wady: Nieczuły

Zamknięty w sobie, zimnokrwisty cynik i technokrata, pokładający zaufanie w swej rodzinie i jej półlegalnych zainteresowaniach. Z takich jak on składa się rodzina Yasuki - nie mówiących wiele, ale układami i wpływami potrafiących poruszać góry.

W drużynie znalazł się z tego właśnie powodu - to człowiek cieszący się rozległymi kontaktami na najprzeróżniejszych szczeblach. Przemysł, hazard, nielegalne operacje bankowe, domy publiczne - pan Tessai oficjalnie nie ma z tym nic wspólnego. No, ale jakby zaszła potrzeba... kwestia jednego-dwóch telefonów. Skorpion jako znawca półświatka może być nieocenionym wsparciem dla reszty drużyny. Pokutować też będzie na nim z pewnością odium "człowieka od brudnej roboty", niewykluczone jednak że w pewnym momencie drużyna będzie zdana tylko na niego.

Pan Yasuki używa Oka Sokoła - cybernetycznego wszczepu umieszczonego w gałce ocznej, pozwalającego w szybki sposób identyfikować mony i inne cyfrowe kody.



Akodo Sadako

„Sługa”

Klan: Lwa

Szkoła: Bushi Akodo, ranga 3

Honor: 6

Chwała: 3

Status: 5

Ogień: 3

Zręczność: 4

Inteligencja: 3

Ziemia: 4

Wytrzymałość: 4

Siła Woli: 4

Powietrze: 3

Refleks: 3

Intuicja: 3

Woda: 3

Siła: 4

Spostrzegawczość: 3

Pustka: 2

Umiejętności: Kenjutsu 5 (katana),
Iaijutsu 3, Obrona 5, Wysportowanie 3,
Etykieta 5, Dowodzenie 3, Komputery 3,
Zasoby 3, Zastraszenie 4

Zalety: Autorytet, Głos, Skorupa Kaiu (+10
PT, Redukcja 5)

Wady: Dumna

Pani Akodo jest wierną poddaną Obsydianowego Czempiona. Doświadczony urzędnik, zaskarbiła sobie jego przychylną postawę podczas kilku akcji specjalnych. Pewna swoich przekonań, stanowi jego oczy i uszy w drużynie. Niemal fanatyczna obrończyni Niebiańskiego Porządku. Dobrze, aby pozostali gracze mieli tego świadomość.

To właśnie powoduje że pani Akodo znalazła się w drużynie - i jest jej nieformalnym przywódcą. Jest gwarantem, że bohaterowie nie skompromitują Dworu. Nie jest jednak jej rolą wyłącznie funkcja strażnika - bohaterowie muszą mieć w niej oparcie. W sytuacjach skrajnych sięgnąć powinna do swego autorytetu - oraz sił, które za nim stoją.

Pani Akodo używa Skorupy Kaiu - wysokiej jakości zbroi polimerowej, rozkładającej się automatycznie na powierzchni kombinezону w którym się porusza. Pancierz aktywowany jest poprzez neurozłącze, umieszczone na karku Lwicy.



Shimizu

„Bohater i zdrajca”

Klan: -

Szkoła: Bushi Kakita, ranga 3

Honor: 1

Chwała: 0

Status: 0

Ogień: 4

Zręczność: 5

Inteligencja: 4

Ziemia: 3

Wytrzymałość: 3

Siła Woli: 3

Powietrze: 3

Refleks: 4

Intuicja: 3

Woda: 3

Siła: 3

Spostrzegawczość: 3

Pustka: 3

Umiejętności: Kenjutsu 5 (Katana), Iaijutsu 5, Obrona 5, Wysportowanie 3, Etykieta 2 (Szczerość), Prowadzenie 2, Strzelanie 2

Zalety: Potęga ziemi, Błogosławieństwo Bishamon, Cierpliwość (Katana, ignoruje 5 redukcji)

Wady: Mroczna tajemnica

Bardzo istotna postać, która może wywołać najmocniejszą interakcję. Człowiek znikąd, niosący brzemień wiedzy o Rokuganie i Cesarzu. Jego powiązania z Sojuszem Trzech stanowią formalnie jedno z największych bluźnierstw w Cesarstwie, od niego samego zależy czy uda mu się przekonać pozostałych do idei „Fu Leng - Uzurpatora”. Jeśli nie - pozostanie mu tylko walka.

Pojawia się w drużynie jako szpieg, wtyczka Sojuszu - dla postronnych ma być tylko "cynglem", jednak tak naprawdę to on wie najlepiej o co toczy się gra i jakie mogą być konsekwencje zniszczenia lub o odzyskania maski.

Pan Shimizu używa Cierpliwości - doskonałej roboty miecza Kakita, który we wprawnych rękach zdaje się sam dokonywać szermierczych cudów.