

LARP Świątynie Asahina

Ewa 'Akaszik' Cetnar

Na podstawie Ree Soesbee "Droga Żurawia"

Korekta Bartłomiej 'baczko' Łopatka

LARP Świątynie Asahina.....	1
Wprowadzenie.....	1
Czas i miejsce.....	2
Role.....	3
Świątynia Asahina	3
Asahina Tamako, Daimyo Rodziny Asahina, Mistrz Szkoły Asahina.....	4
Ikoma Hinata, Hatamoto Ikoma Kaoku-sama, absolwent/ka Szkoły Asahina.....	5
Otaku Kaoru, Hatamoto Prowincjonalnego Daimyo Otaku na Shinano.....	6
Kakita Aru, najmłodsze dziecko Cesarskiego Doradcy Kakita Yoshi-sama, shugenja.....	7
Kakita Miyu, Artystka Akademii Kakita.....	8
Togashi Yasu, mnich.....	9
Asahina Akira, shugenja.....	10
Doji Hikaru, shugenja.....	11
Kakita Makoto, dworzanin, Kuzyn Cesarskiego Rodu.....	12
Zasady.....	13
Regulamin.....	13
Mechanika.....	13
Walka.....	13
Magia.....	13
Tatuże.....	13
Piasek z dna Rzeki Snu.....	14
Woda.....	14
Powietrze.....	14
Ziemia.....	14
Ogień.....	14

Wprowadzenie

Na terenie Świątyni Asahina nigdy jeszcze nie przelano krwi. Odwiedzającym wolno wchodzić i odchodzić w każdej chwili oraz czytać wszystkie znajdujące się w niej księgi. Niektórzy uczniowie utrzymują, że najcenniejsza wiedza zawarta jest w kamieniu jej ścian. Mury same zaczynają uczyć shugenja prawdziwie oddanych ścieżce pokoju.

W przededniu pełni pierwszego miesiąca dwudziestego trzeciego roku panowania Hantei XXXVIII mija dokładnie sześćdziesiąt lat od kiedy ostatni raz przystrojono mury świeżym papierem. To odpowiedni czas na uwolnienie jego mocy i sporządzenie ze zszarzałych arkuszy pomniejszych fetyszów, zanim kolejnego ranka rozpocznie się nowy cykl i cieśle rozepną na kratownicach niedawno co wygładzone, śnieżnobiałe płachty.



Czas i miejsce

LARP przewidziany jest na trzy i pół godziny. Rozpoczyna się półgodziną rozgrzewką w godzinie Shiby - postaci spotykają się u Tamako-sensei gdzie przedstawiają się, itd. Potem następują dwie godziny zegarowe, czyli "godzina Bayushiego", kiedy to gracze mają czas na namewashi - przygotowanie swoich spraw. Po niej nadchodzi godzina Shinjo w której fabularne wątki postaci mają być doprowadzone do końca. MG powinien przed grą wyjaśnić jak będzie liczony czas (jaki jest stosunek realnego do miar rokugańskich) i jak będą podawane informacje o jego upływie.

Jeżeli rozmowa na początku się nie klei, Doji Shizue (MG) przypomina „kim my Żurawie jesteście”. Zanim przyśle po nią jej nauczyciel, Yoshi-sensei. Shizue opowie o: spotkaniu Isawy Asahina z Doji Kiriko, przedmażeńskich próbach Kakity i o tym, jak się z nich wywiązał oraz o rozmowie Pani Doji z Shinseiem na ośnieżonych przedpolach stolicy. Przesłanie tych historii stanowi podsumowanie przekonań Żurawi: miłujemy pokój, tworzymy wyrafinowane artefakty i delektujemy się każdą chwilą.

Miejszem akcji jest wewnętrzne sanktuarium Świątyń Asahina. Pomieszczenie przeznaczone na LARPa powinno składać się z trzech oddzielonych (może być i umownie) części. Pierwsza to prywatna biblioteka i sypialnia Mistrza, drugą jest salka audiencyjna z takimi prozaicznymi urządzeniami jak, dzbanek i zestaw czarek (+ukryty czajnik elektryczny), a trzecią szeroko pojęte zewnątrz - zarówno ogród pomiędzy pawilonami kompleksu, jak i to co poza murami.

Bardzo ważną częścią wystroju są arkusze jasnego papieru. Na przygotowaną przeze mnie grę kawałki papieru 2x2,5m kawałki zorganizował Tomek 'Casiuss', obdarowując mnie odpadami z fabryki opakowań kartonowych. Niestety, ze względu na awarię samochodu i transport autobusem, musiałam ostatecznie rulon przepiłować na pół.

Role

Gracz	Cantanos				
Postać	Świątynia Asahina				
Chwała	nd	Ziemia	nd	Zaklęcia	Trzęsienie ziemi, Kajdany Ziemi, Szept wiatru

Moc, którą shugenja Szkoły Asahina przyzywają i kształtują w twoich murach zbudziła cię ze snu. Od wielu stuleci jesteś świadkiem ich studiów. Lubisz to umiowanie pokoju i każdemu, kto prawdziwie podąży tą ścieżką, chętnie pomagasz w nauce, tworzeniu i modłach. Niepewnych przestrzegasz. **Zaś w obecności czyniących innym krzywdę, milczysz.**

Była/eś świadkiem jak ubiegłej nocy Doji Hikaru przygotowywał się do rzucenia bluźnierczych zaklęć czarnej magii, w modlitwie prosząc Krainy Cienia o moc. Nie odezwiesz się ani do niego, ani do nikogo w jego bezpośredniej obecności.

Są też dziś obecne dwie inne osoby - Asahina Akira i Kakita Makoto, które, podobnie jak Hikaru, są potomkami Asahina Yajindena, czarnoksiężnika, który sprzeniewierzając się ideałom Szkoły, stworzył najplugawsze z nemuranai - Miecze Krwi. Dla nich masz cytaty z Tao Shinsei - "prawdziwa szlachetność pochodzi z bycia lepszym swojego przeszłego ja".

(Nic ponadto, dopóki nie udowodnią czystości swoich serc! O tym czego możesz nie widzieć, bo dzieje się w innej części, poinformuje MG)

Dla gości: Otaku Kaoru, Kakita Miyu oraz Togashi Yasu też znalazła/byś odpowiedni werset: "nie można zmienić upływu lat, ale można zmienić upływ godzin i to co zdecyduje się robić w każdej z nich". Według legendy, Shinsei powiedział to do Pani Doji podczas śnieżnej zadymki.

W końcu zaś **członkom Szkoły** - mistrzom i uczniom (Asahina Tamako, Ikoma Hinata, Kakita Aru) **zdradzisz każdy z jej sekretów**. Na przykład ten dotyczący tworzenia amuletów przynoszących błogostawieństwo Fortun oraz pomniejszych fetyszów.

Po pierwsze: ponieważ dziś przypada Dzień Domknięcia Astrologicznego Cyklu, właściwym ustawieniem uczestników rytuału jest krąg. Na tyle ciasny, na ile tylko pozwala etykieta.

Po drugie: każdy powinien skrzyżować przedramiona.

Po trzecie: rzecz powinna być przekazywana z rąk do rąk. I tak, gdy do któregoś przechodzi z prawej strony, powinien ująć go fetysz w lewą dłoń, przełożyć do prawej i podać dalej osobie po swojej lewej stronie.

Po czwarte: aby dobroczynny aspekt kami przedmiotu sycił się pustką, wszyscy powinni nucić na określonej głoskę a, o lub u, nie nasilając głosu, ani oddechu. Tak długo, aż rzecz obejdzie całe koło.

I na zakończenie: shugenja prowadzący rytuał musi głośno nazwać artefakt oraz opowiedzieć o jego działaniu. Duch przedmiotu da mu odczuć, czy zgadza się na świadczenie opisanej przysługi.

Ze względu na szczególny układ gwiazd, ceremonie związane z rozbudzaniem shen przedmiotów powinny zakończyć się w godzinie Shinjo.

Gracz	Krzysiek				
Postać	Asahina Tamako, Daimyo Rodziny Asahina, Mistrz Szkoły Asahina				
Chwała	7	Ziemia	1	Zaklęcia	Powietrze, Ziemia, Woda, Ogień

Cesarski Doradca Kakita Yoshi-sama zaszczycił Świątynie swoją obecnością z okazji Festiwalu Przejścia. Niestety, ze względu na okoliczności jego urodzenia musiała/eś wyprosić go dzisiaj, w Dniu Domknięcia Astrologicznego Cyklu. Przeszkadzałyby w rytuałach wykonania amuletów i magicznych talizmanów ze starego papieru.

"Artefakty które powstaną tego dnia przydadzą splendoru naszej rodzinie. Pamiętać jednak musimy, że sprawą honoru naszego klanu są nieustanne starania utrzymania pokoju. Dlatego pod moja nieobecność pan/i, mistrzu Tamako, musi **mnie zastąpić i pogodzić Prowincjonalny Dom Otaku z Ikoma**, za pośrednictwem hatmoto obu daymio, którym już przekazałem, że zaprasza ich/je pan/i do zajmowanego przez siebie sanktuarium."

Goście zjawiają się akurat w tym samym czasie, co Asahina Akira i Doji Hikaru, dwoje shugenja mających właśnie zdawać przed tobą egzamin z tsangusuri. Jeżeli pozytywnie ocenisz ich pomysły na przedmioty oraz dopasowanie elementów rytuałów, to przyznasz wyższą rangę w szkole i wypiszesz listy polecające do bezpośrednich zwierzchników sugerujące podniesienie chwały. Będzie to tym łatwiejsze im lepiej młodzi zasłużą się dla dyplomacji Żurawia. **Niech więc każdy stworzy prezent dla jednego gościa**. Ze względu na szczególny układ gwiazd, ceremonie związane z rozbudzaniem shen przedmiotów powinny zakończyć się w godzinie Shinjo.

Cały czas musisz też mieć na oku Kakita Makoto, opiekuna/kę cesarskich ogrodów. Przystano go/ją aby zaopiekował/a się tobą w zimowe dni. Wiesz jednak, że to ona/on wymaga twojej troski. Czujesz, że jej/jego dusza jest częścią duszy Asahina Yajindena. Masz też gościa z polecenia daimyo klanu Smoka - mnicha Togashi Yasu. W liście proszono, aby cały Dzień Domknięcia Cyklu spędził w twoim towarzystwie. Najwyraźniej nie tylko ty przeczuwasz kłopoty.

...na początek jednak coś miłego. **Otwórz niezwłocznie prezenty!**

Gracz	Sharka				
Postać	<i>Ikoma Hinata, Hatamoto Ikoma Kaoku-sama, absolwent/ka Szkoły Asahina</i>				
Chwata	4	Ziemia	2	Zaklęcia	Woda, Ogień
Przyniesić	Zapakowany pędzel (dziesiątka lub grubszy) i tusz (niebieski?)				

Dwory i dworki to miejsca bitew tyle, że odłonięte od śniegu i wiatru dachami. Twój daimyo staje właśnie nad Stawami Księżycowymi do bitwy z Daimyo Prowincjonalnego Domu Otaku. Jednak ty masz nie mniej ważne dla pomyślności swojej rodziny zadanie. Wynik starcia, które ma się odbyć, musi zaakceptować Cesarz. Zaś Syn Słońca ma, niestety, kaprys radzić się Szmaragdowego Czempiona oraz Kakita Yoshi-sama. Więc ty **musisz zjednać Żurawi dla sprawy przejęcia przez Lwy Stawów Księżycowych**.

W pierwszym dniu 817 roku Otaku Sekigako-san powiedziała daimyo twojego klanu: Widzę rzekę. - Zgoda, niech tu będzie granica między nami. - Tak postanowiono, że koryto staje się linią oddzielającą terytoria. Jednorożce powinni w związku z tym zaakceptować wyrok Fortun, przesuwający granicę bardziej na północny zachód. Sam Duch Rzeki oddaje byłe pastwiska Otaku rodzinie Ikoma, aby jej heimini mogli tam uprawiać ryż i proso.

Pierwszym pretekstem dla twojego pojawienia się na ziemiach Żurawia była prośba księżniczki Ikoma, abyś w drodze powrotnej eskortował/a objętą/ego jej mecenatem artystkę/ę Kakita Miya. **(Przekonasz ją/go do tego)** Drugim są obchody domknięcia astrologicznego cyklu.

Jest naturalne, że absolwent Szkoły Shugenja Asahina zjawia się w Świątyniach w tych dniach. Wiesz nawet prezent dla Mistrza Szkoły, w podziękę za rzetelne wykształcenie, a tym samym przygotowanie do godnej służby Cesarstwu, jakie dano córce/synowi klanu nie będącego sojusznikiem. Co ciekawe, Tamako-sama przewidział twoje zachowanie. Kakita Aru, kolega ze szkoły i Syn Cesarzowskiego Doradcy w jednej osobie, przekazał ci zaproszenie na audiencję.

Gracz	Bard				
Postać	Otaku Kaoru, Hatamoto Prowincjonalnego Daimyo Otaku na Shinano				
Chwata	4	Ziemia	2	Zaklęcia	Woda, Ogień
Przynies	Piasek z dna Rzeki Snu (cukier); Zapakowane „bezpieczne” nożyce				

Twoje serce rwie się, by powrócić na stepy, którymi pędzili Twój przodekowie. Z drugiej jednak strony, skoro zdecydowali o powrocie i osiedleniu się w granicach Cesarstwa, musisz nie tylko respektować ten fakt, ale też dbać o pastwiska rodu. Te zaś z kolei bezczelnie stara się Wam uszczknąć Lew (w osobie Ikoma Kaoku).

Widzisz tę rzekę? Tu będzie granica pomiędzy nami – oświadczył w pierwszym dniu 817 roku ówczesny książę sąsiadów. Otaku Sekigako, twoja pra-prababka, przystała na to, rozumiejąc, że do tego konkretnego miejsca ciągnąc się będzie jej władztwo. Jej pastwiska.

Tymczasem nie kto inny jak Ikoma wskazuje na koryto jako na graniczną linię. Bieg rzeki uznają za zależny od Fortun (jakby tam, gdzie kami Rokuganu nie sięgają, rzeki nie zmieniały biegu), w związku z czym zmianę postrzegają jako ich wyrok i zajmują łąki których sami w 817 roku się zrzekli.

Rodzina swoim zwyczajem milczy, przygotowując się do działania. Gdy gościsz z wizytą w Świątyniach Asahina, daimyo wraz z konnicą staje do walki z najeźdźcą. Ty tymczasem, **jako jej hatamoto, masz obowiązek mówić, i to tak, aby zjednać sojuszników dla sprawy i pogrążyć wrogów**. Być może właśnie nadeszła odpowiednia chwila, ponieważ jakiś Żuraw przekazał zaproszenie dla ciebie na audiencję u samego Mistrza Tamako-sama. Przywiezione gaijinskie urządzenie do krajania będzie idealnym prezentem dla gospodarza.

Gracz	Blumen				
Postać	<i>Kakita Aru, najmłodsze dziecko Cesarskiego Doradcy Kakita Yoshi-sama, shugenja</i>				
Chwata	3	Ziemia	2	Zakłęcia	Powietrze, Ziemia, Woda

Pragniesz uznania swojego ojca. Chcesz być takim jak on - honorowym, genialnym dyplomata. I dziś, w Dniu Domknięcia Astrologicznego Cyklu, przeznaczenie daje ci szansę na wykazanie się. Ze względu na ciężką nad rodem klątwą i okoliczności urodzenia Cesarskiego Doradcy, Yoshi-sama został poproszony o opuszczenie terenu Świątyni. Została/eś ty. Wraz z przykazem ojca, aby zbadać fakty dotyczące Księżycowych Jezior. Masz nadzieję zrobić więcej - **rozwiązać tą sprawę pokojowo**.

Okazało się jednak, że jedną ze stron reprezentuje znajoma/y ze Szkoły Asahina Ikoma Hinata, której/mu zawdzięczasz zapoznanie z wiedzą o bushido oraz taktyce, a także cenne wskazówki tuż przed egzaminem z kaligrafii. Masz wobec niej/niego dług wdzięczności. Jednak uważniejsze słuchanie jej/jego argumentów w dyskusji byłoby niehonorowe. **Musisz postarać się spłacić ten dług inaczej**.

Kojarzysz też innych gości. Kakita Makoto jest siostrzenicą/siostrzeńcem Cesarzowej, opiekuje się ogrodami Wewnętrznego Pałacu, a ostatnio widziałeś ją/go wpatrującą/ego się w czaszkę Asahina Yajindena. Zaś przodkowie Kakita Miyu zginęli podczas bitwy z Lwami.

Gracz	Kami				
Postać	<i>Kakita Miyu, Artystka Akademii Kakita</i>				
Chwała	2	Ziemia	2	Zaklęcia	Nie znasz

Tej jesieni rozmawiałaś z damą odzianą w żółt i ciepły brąz. Ze względu na jej staranną fryzurę wzięłaś ją za członka przyjaznego klanu. Mon Lwa zobaczyłaś dopiero gdy się odwróciła. Okazała się być dziedzicem Ikoma. Zachwycona twoją sztuką, zarówno malowania jak i konwersacji, wyraziła chęć zostania twoim patronem. Ku twojej niechęci mistrzowie zasugerowali, że powinnaś przyjąć propozycję i słać do domu listy z podróży (szpiegować).

Twoi przodkowie pochodzili z Shiro no Yojin i zginęli w Dniu Spadających Gwiazd, rzucając się w nurt rzeki aby nie wpaść w łapy Akodo. Dlatego wolisz przynosić honor klanowi Żurawia goszcząc w domu innego niż Lwa klanu, na przykład u sojuszników Jednorożców. I oto los uśmiecha się do Ciebie. Wpływowy dostojnik Otaku Kaoru wygląda na chętnego do rozmowy. **Przekonasz go, aby to on został twoim patronem.**

Przede wszystkim jednak jesteś tutaj po to, aby służyć obu zdającym egzamin shugenja - Asahina Akira i Doji Hiraru. Każde ma wykonać **amulet**, a twoim zadaniem jest zadbać o jego **fizyczną formę**.

Gracz	Wróżka Miodowa				
Postać	Togashi Yasu, mnich				
Chwała	2	Ziemia	3	Moc	Wykonanie tatuazu wrony
Rekwizyt	kredka do oczu/eyeliner				

„Człowiek się rodzi. Człowiek żyje. Człowiek umiera. Życzeniem wciąż niepokodzonych jest, aby jeden z nich nie narodził się ponownie. Spełnimy je. Gaijutsu uczył cię jak tatuować wronę po to właśnie, abyś wyruszył/a teraz do Świątyni Asahina **gotowa/y wykonać ten wzór moją krwią.**”

Głos przebrzmiał i jedynym dźwiękiem w ogromnej komnacie powodowały krople spływające do flakonika. Mistrz użyczył ci ilość wystarczającą na wykonanie trzech tatuży wrony mających moc niwelowania działania Skazy Krain Cienia przez jeden dzień oraz pozwalających zagłuszyć nawoływania wszelkich złych dusz. Ceną za to jest pozbawienie wszelkich magicznych umiejętności, z rzucaniem czarów na czele. Tatuowany decydując się na taki czyn, powinien znać konsekwencje.

Gracz	Aque				
Postać	Asahina Akira, shugenja				
Chwała	1	Ziemia	2	Zaklęcia	Powietrza, Ziemia oraz...

Posiadasz wyjątkowy talent do tworzenia nemuranai. Dopuszczono cię do sekretów tsangusuri i dziś, w Dniu Domknięcia Astrologicznego Cyklu, masz z tej godnej sztuki zdać egzamin. Oczekuje się, że **przyniesiesz chwałę swojej szkole zdobywając oficjalnie kolejną rangę**. Sam Mistrz Tamako-sama oceni twój pomysł na przedmiot oraz dopasowanie poszczególnych elementów rytuału. Za materiał ma posłużyć stary papier zdjęty tego ranka ze ścian. Ze względu na szczególny układ gwiazd, ceremonie związane z rozbudzaniem shen przedmiotów powinny zakończyć się w godzinie Shinjo. Artystka ze Szkoły Kakita, Kakita Miyu, pomoże ci ewentualnie uformować amulet. Zaś same mury Świątyni służą wskazówkami przeprowadzić rytuał.

W nocy spała/eś niespokojnie. Poznała/eś zaklęcia maho. Za jedno Obrażenie, swoje lub cudze, potrafiła/byś sprowadzić na kogoś taki szal, że nie przestałby masakrować ludzi wokół, dopóki nie nabrały do ust posoki któregoś trupa ("Krew o północy"), potrafiła/byś mając pukiel włosów, paznokiec, krew lub ślinę rzucić na kogoś klątwę, potrafiła/byś przeprowadzić "Mroczną Wróżbę" (dostać od MG odpowiedź MG na jedno, dowolne pytanie), potrafiła/byś pozbawić kogoś energii jego kręgów, tak, aby postarzał się o dwadzieścia lat ("Dotyk Śmierci").

Wszystkich tych zaklęć nauczył cię zeszłej nocy we śnie człowiek - jeżeli tak można nazwać mahotsukai - którego dziś spotkała/eś chwilę temu w ogrodzie przed Wewnętrznym Sanktuarium. Doji Hikaru. Będzie hańbą dla Szkoły jeżeli Mistrz podniesie dziś jego rangę. **Dlatego musisz go zdemaskować przed ogłoszeniem wyników egzaminu.**

Gracz	Torture				
Postać	<i>Doji Hikaru, shugenja</i>				
Chwała	1	Ziemia	2	Zaklęcia	Powietrze, Woda, oraz...

Twoim największym pragnieniem, radością i przeznaczeniem jest tworzenie. Gdy ignoranci, którzy tego nie rozumieją czarami związali twój umysł abyś zaprzestał/a swojej działalności, umknęła/aś z porządku rzeczy niebiańskiego porządku. Jesteś magiem której/go moc równa się wielkości Iuchiban-sama. Jesteś Asahina Yajinden. W 508 roku stworzyła/eś największe spośród wszystkich nemuranai - Miecze Krwi, każdy dający swojemu posiadaczowi inną, ogromną moc, a jednocześnie posiadający własną wolę.

Każdej nocy uczysz Doji Hikaru, w której/go ciele się odrodziła/eś, arkanów prawdziwej potęgi. Za jedno Obrażenie, swoje lub cudze, potrafiła/byś sprowadzić na kogoś taki szat, że nie przestałby masakrować ludzi wokół, dopóki nie nabrałby do ust posoki któregoś trupa ("Krew o północy"), potrafiła/byś mając pukiel włosów, paznokieć, krew lub ślinę rzucić na kogoś klątwę, potrafiła/byś przeprowadzić "Mroczną Wróżbę" (dostać od MG odpowiedź MG na jedno, dowolne pytanie), potrafiła/byś pozbawić kogoś energii jego kręgów, tak, aby postarzał się o dwadzieścia lat ("Dotyk Śmierci").

Jesteś i nie jesteś Yajindenem. Twoim pragnieniem, radością i przeznaczeniem są potęga oraz uznanie. Co noc nawiedzasz sam siebie. Czujesz w sobie jego duszę, która jest twoją własną. Problem w tym, że po ziemi chodzą jeszcze dwie inne osoby, które również są, a równocześnie nie są Asahiną Yajindenem. Asahina Akira i Kakita Makoto. Przebywają w tej samej świątyni i wiesz, że śnią podobne do ciebie sny, znają te same zaklęcia i być może chcą cię zdemaskować lub zabić. Ponieważ jeżeli żywe pozostanie tylko jedno ciało noszące w sobie duszę wielkiego maga, stanie się ono nim w pełni. **Dlatego musisz zabić pozostałych uzurpatorów.** Twoja znajomość astrologii podpowiada ci, że trzeba to zrobić przed domknięciem cyklu, czyli w godzinie Bayushiego.

Może wyprowadzić kogoś na zewnątrz? Świątynia Asahina jest przebudzona, jest nemuranai i jej dobroczynne duchy shen są ci wrogie. A właśnie! Egzamin. Jego zdanie wymaga porozumienia ze ścianami i ktoś musi zdobyć te informacje za ciebie. Powłoka Doji Hikaru jest użyteczna i aby zbyt szybko się nie ujawnić przyniesiesz chwałę szkole **zdobytą oficjalnie kolejną rangę.** Mistrz Tamako-sama oceni pomysł na przedmiot oraz dopasowanie elementów rytuału. Za materiał ma posłużyć stary papier zdjęty ze ścian z okazji Dnia Domknięcia Astrologicznego Cyklu. Ze względu na szczególny układ gwiazd, ceremonie związane z rozbudzaniem shen przedmiotów powinny zakończyć się w godzinie Shinjo. Artystka ze Szkoły Kakita, Kakita Miyu pomoże ci ewentualnie uformować amulet.

Gracz	Saori				
Postać	<i>Kakita Makoto, dworzanin, Kuzyn Cesarskiego Rodu</i>				
Chwała	1	Ziemia	3	Zaklęcia	Nie powinnaś/eś znać żadnych, ale...

Żona obecnego Cesarza jest twoją ciotką. W lecie opiekujesz się cesarskimi ogrodami., teraz zaś posłano cię do Świątyń Asahina abyś otoczył/a troską Mistrza Asahina Tamako, o której/ym wiadomo, że ma słabe zdrowie. **Służysz mu w Wewnętrznym Sanktuarium**. Podajesz herbatę, frykasy, okrywasz ciepłymi kocami, zabawiasz rozmową.

Wszystkie te zajęcia godne niższej kasty są ci zlecane, ponieważ twoja rodzina chce cię wycofać z dworskiego życia. Szepczą za twoimi plecami. Komentują twoje nocne majaki. Niepokoi ich twoje dziedzictwo. Ty też je znasz. Asahina Yajindena, twórca Mieczy Krwi, jeden z najpotężniejszych czarnoksiężników Rokuganu, wyjawiał ci je w snach. Twoja dusza jest częścią jego duszy. On nauczył cię zaklęć maho.

Za jedno Obrażenie swoje lub cudze potrafiła/byś sprowadzić na kogoś taki szal, że nie spocząłby masakrować ludzi wokół, dopóki nie nabrałby do ust posoki któregoś trupa („Krew o północy”).

Za jedno Obrażenie swoje lub cudze potrafiła/byś mając pukiel włosów, paznokieć, krew lub ślinę rzucić na kogoś klątwę.

Za jedno Obrażenie swoje lub cudze potrafiła/byś przeprowadzić „Mroczną Wróżbę” (dostać od MG odpowiedź na jedno, dowolne pytanie).

Za jedno Obrażenie swoje lub cudze potrafiła/byś pozbawić kogoś energii jego kręgów, tak aby postarzał się o dwadzieścia lat („Dotyk Śmierci”).

Wiesz nawet więcej. Na świecie są trzy osoby dzielące duszę Yajindena. Asahina Akira, Doji Hikaru i ty. Jeżeli przed nastaniem godziny Shinjo pozostanie tylko jedna, w jej ciele w pełni odrodzi się czarnoksiężnik. Zatem musisz się strzec, aby przypadkiem ktoś z pozostałej dwójki cię nie zabił. A możesz też zabić ich i sam/a zostać kimś naprawdę potężnym, kogo imię wypowiadać się będzie z respektem.

Zasady

Regulamin

1. Każdy z uczestników ponosi za swoje postępowanie pełną odpowiedzialność prawną i finansową. Opłacasz sobie ubezpieczenie we własnym zakresie.
2. Zabrania się wnoszenie na teren gry alkoholu (w tym piwa) oraz prawdziwej broni.
3. Cudza rzecz wraca do właściciela bezpośrednio po zakończeniu gry.
4. Zachowaj theatrum - jesteś swoją postacią od ogłoszenia przez MG rozpoczęcia gry, do ogłoszenia jej zakończenia. W tym czasie nie wtrącasz żadnych uwag niezwiązanych z fabułą.
5. "Rokugan to nie Japonia" - improwizuj bez obaw.

Mechanika

Aby postać mogła się posługiwać umiejętnościami, gracz sam osobiście musi je posiadać. Umiejętności bugei, czyli: iaijutsu, kenjutsu, zapasy i inne sceny walki jakie przyjdą Ci do głowy rozegrane zostaną w papier-nożyce-kamień, a potem powoli i spokojnie odegrane z użyciem "bezpiecznych" rekwizytów.

Każda ludzka postać posiada określoną wartość Ziemi. Jeżeli nie korzysta z żadnych specjalnych mocy, może przyjąć tyle Obrażeń ile ona wynosi. Potem umiera.

Walka

Jedno Trafienie (wygrana w papier-nożyce-kamień) równa się jednemu Obrażeniu. Natomiast postać ginie od razu w wyniku takich działań jak: ścięcie głowy, atak z zaskoczenia - dotknięcie "ostrzem" karku lub sepukku. Gracz, którego postać umrze, może zostać na terenie gry, ale nie może przeszkadzać pozostałym ani komentować.

Walki na "bezpieczne" miecze, w tym pojedynki, rozstrzyga gra w papier-nożyce-kamień.

1. Walczący odliczają do trzech i każdy jednocześnie pokazuje znak.
 - a. Otwarta dłoń to papier (pa). Wygrywa z kamieniem, "owija go".
 - b. Zaciśnięta pięść to kamień (gu). Wygrywa z nożycami, "łamię je".
 - c. Wyprostowane, rozłożone palce wskazujący i środkowy to nożyce (choki). Wygrywają z papierem, "przecinają go".
2. Rundę wygrywa walczący, który pokaże dominujący znak. Oznacza to zadanie Obrażenia. Pokazanie przez obu zaangażowanych w starcie tego samego znaku oznacza remis, po którym grają dalej.
3. Po walce odgrywamy ją w spowolnionym tempie, jakby odbywała się w wodzie, jak sceny epickich pojedynków w filmach. Przegrany musi się oczywiście podłożyć, a potem upaść i odegrać własną śmierć.

Magia

Zapoznają się wszyscy uczestnicy, ponieważ każdy może stać się celem czaru i musi umieć odegrać jego działanie.

Tatuże

Mogą mieć moc.

Piasek z dna Rzeki Snu

Cukier. Jeżeli wypijesz lub zjesz coś mocno przestudzonego (tak że się skrzywisz albo zęby zabolą) postać zapada na kilka godzin (praktycznie do końca gry) w magiczny sen.

Woda

Shugenja musi mieć wodę, aby móc odwołać się do jej mocy. Może użyć zarówno tej z butli noszonej przy sobie, jak też z czarki którą się go poczęstuje, z sadzawki lub potoku.

Lśnienie Pan Ku - Shugenja inkantując zakłęcie przeciera wodą oczy. MG zdradza shugenja skąd bije najjaśniejszy blask magiczny, co nieznacznie świeci, a co w ogóle nie jest magiczne. Zakłęcie nie zdradza obecności ani właściwości dobrze zakamuflowanych rzeczy.

Ścieżka ku wewnętrznej harmonii - Shugenja zanurza swoją dłoń w wodzie i przykłada ją do dłoni rannego, niwelując w ten sposób jedno Obrażenie.

Spryzające energie - Jedna osoba oddaje swoją energię (otrzymuje Obrażenie) w zamian za co druga zyskuje tą moc (może przyjąć dodatkowe). Shugenja częstuje obdarowywanego wodą, po czym obdarowywany wypija naczynie do dna.

Powietrze

Shugenja władający mocą powietrza używa do jej opanowania mocy wachlarza. (Rozkładany półkolistcie, zdobiony przedmiot, a nie złożona kartka papieru!)

Uderzenie huraganu - Wszyscy znajdujący się w sferze działania zakłęcia tracą równowagę przewracając się. Shugenja obraca się trzy razy wokół własnej osi z wachlarzem nad głową inkantując zakłęcie, po czym wskazuje nim sferę obszar.

Esencja powietrza - Shugenja inkantując rozpostartym wachlarzem w wyciągniętej, prawej ręce zatacza okrąg (z prawej, nad głową, z lewej, na wysokości ud), następnie przekłada go do lewej ręki i wykonuje ruch w przeciwną stronę. Staje się niewidzialny, co manifestuje poprzez trzymanie skrzyżowanych rąk (dłonie oparte o ramiona).

Sen zesłany przez wiatr - Shugenja wachluje twarz osoby, wymawiając inkantację. Cel czaru zasypia do czasu aż nie obudzi go MG (pięć minut). Shugenja udaje się oczywiście do MG zawiadomić o udanej inkantacji.

Szept wiatru - Shugenja musi nie tylko powachlować twarz osoby, ale też wymówić inkantację patrząc jej prosto w oczy. Poddany czarowi ma obowiązek stwierdzić uczciwie czy skłamał, czy nie.

Ziemia

Shugenja władający mocą ziemi używa do kierowania mocą ziemi papieru (jakiegokolwiek, np. pojedynczej kartki).

Pod ochroną Shinsei - Tworzy wokół czarującego krąg o promieniu 2 metrów, do którego wstępu nie mają żadne złe istoty, czyli monstra naznaczone skazą Krain Cienia, wampiry i głodne duchy. Aby je rzucić, shugenja rysuje na papierze głowę jelenia z wydatnym porożem, po czym kładzie ją na ziemi - stanowi ona środek kręgu.

Trzęsienie ziemi - Wszyscy słyszący inkantację tracą równowagę przewracając się. Podczas wezwania shugenja rozrywa nad swoją głową kartkę papieru.

Kajdany Ziemi - Shugenga roluje kartkę papieru, po czym, wskazując nią osobę którą ma spętać moc, wypowiada nazwę zakłęcia. Zakłęcie spowalnia ruchy celu czaru, porusza się on jakby był w wodzie.

Ogień

Shugenja władający mocą ognia zaklina jego moc dźwiękiem faktycznie posiadanych dzwonek.

Ogień z wnętrza - Shugenja dzwoni intensywnie inkantując zakłęcie. Postać będąca celem czaru zostaje poparzona (otrzymuje Obrażenie). Tym zaklęciem nie można zabić.

Gniew Amaterasu - Oślepia. Shugenja potrząsa dzwonekami i wzywa moc, a wszyscy słyszący inkantację zastaniają dłońmi oczy i odliczają do 33.