

Klan Hirosohi

Daimyo [Pan] Tadashi (Dobry)

Jesteś głową Klanu, Wielkim Panem, przywódcą. Stoisz na najwyższym miejscu w feudalnym łańcuchu seniorów i wasali. Twoją służbą jest władanie. Tak, służbą właśnie, ponieważ nakłada to więcej obowiązków, niż daje przywilejów. To prawda, że jesteś wpływowy, potężny i szanowany. Z drugiej strony jednak twoim obowiązkiem jest wykarmić swoich samurajów, sprawić, żeby zwykli chłopcy mieli jak pracować i nie zawracali sobie głowy trudnościami ekonomii i polityki. Musisz dbać o ciała i dusze swoich podwładnych i robisz to, z dnia na dzień, z roku na rok w jednym celu: aby być zapamiętanym jako największy Daimyo Klanu Hirosohi.

Motywacje:

- Ślub. Twoim celem jest doprowadzenie zaślubin Twojej córki z synem Daimyo klanu Tageshi do końca. To jedyny sposób na pokój pomiędzy waszymi rodami i wiesz, że nawet na twoim dworze są osoby, które zrobią wszystko, by zniweczyć uroczystość.
- Miłość. Bardzo kochasz swoją córkę i pragniesz jej szczęścia. Wiesz, że może nie być zadowolona z zaślubin i pragniesz osłodzić jej tę sytuację. Twoim celem jest znalezienie sposobu by wynagrodzić jej poświęcenie

Przewaga - Piękno. Słabość - Siła.

Ambitny. +3 do wszystkich działań mających zwiększyć twój prestiż i pozycję.

Hatamoto [generał] Tskime (Uderzenie), syn i dziedzic Daimyo Tadashi Hirosohi

Tvoja służba dla Daimyo polega na kierowaniu jego wojskami. Bez ciebie armia nie miałaby przywódcy i nie byłaby w stanie obronić prowincji. Dostajesz trzy darmowe punkty Honoru, kiedy dowodzisz innymi samurajami lub inspirujesz ich do wspólnego działania. Pod twoimi rozkazami jest oddział Ashigaru - żołnierzy piechoty.

Motywacje:

- Wojna. Twoim celem jest doprowadzenie do wojny. Nie ważne z kim, chociaż klan Tageshi wydaje się naturalnym wrogiem. Nie ważne o co, ponieważ to, co się liczy to twoja sława. Twoje wojenne czyny i pieśni, które będą o tobie śpiewać poeci.
- Romans. Niezbędną częścią pieśni jest nieszczęśliwa miłość. Wiesz, że jeśli masz zostać bohaterem Japonii, musisz posiadać w sobie część tragedii. Twoim celem jest zawiązanie romansu. Najlepiej takiego, który skazany jest na niepowodzenie. Najlepiej z kimś, kto jest twoim zaprzysiężonym wrogiem.

Przewaga - Waleczność. Słabość - Piękno.

Najlepsze miecze pozostają w pochwach. +3, do zastraszania, kiedy grozisz użyciem miecza.

Karo [senesza] **Kabuto** (hełm)

Zajmujesz się finansami, zamkiem i ziemią swojego Daimyo. Nic nie wydarza się bez twojej wiedzy. Jesteś prawą ręką Daimyo i masz część jego autorytetu. Być może Mistrz Ceremonii jest jego głosem, lecz kiedy Pana nie ma, to ty jesteś przywódcą. Pod twoimi rozkazami jest tutejsza służba.

Motywacje:

- Uzyskanie nowych posiadłości. Twoim celem jest uzyskanie nowych ziem i posiadłości. Być może jesteś chciwy i lubujesz się we władzy i dobrach doczesnych, a być może uważasz, że tylko w ten sposób osiągniesz jakiś większy, postawiony przed sobą cel.
- Służba. Jesteś sługą swojego Daimyo. Najbardziej lojalnym sługą. Twoim celem jest doradzanie swemu Panu, pomaganie mu w każdej sytuacji i pilnowanie, aby każdy jego rozkaz i każda zachcianka została spełniona.

Przewaga - Mądrość. Słabość - Waleczność.

Jeśli jeden człowiek cię wielbi, tysiąc pójdzie za jego przykładem. +3 do wypowiedzania się publicznie.

Kaishaku [kat] **Hayate** (Łagodny)

Jesteś mieczem Daimyo. Jeśli chce, by ktoś zginął, zwraca się do ciebie. Nosisz klanowy miecz. Jest to legendarne, przeklęte ostrze, zmuszające cię do zabicia, jeśli zostanie wyciągnięte na światło dzienne. Nie wystarczy kropla krwi. Wymagana jest śmierć.

Motywacje:

- Służba. Jesteś sługą swojego Daimyo. Najbardziej lojalnym sługą. Twoim celem jest doradzanie swemu Panu, pomaganie mu w każdej sytuacji i pilnowanie, aby każdy jego rozkaz i każda zachcianka została spełniona.
- Pokój. Twoim największym pragnieniem jest, aby pomiędzy klanami zapanował pokój. Podziwiasz swojego Daimyo, który pragnie zapomnieć o zwadzie, podziwiasz jego córkę, za to, że godzi się, aby wyjść za obcego mężczyznę w imię pokoju. Jednak wiesz, że są tu tacy, którym pokój nie jest na rękę. Zrobisz więc wszystko, żeby upewnić się, że wojna pomiędzy klanami nigdy nie powróci.

Przewaga - Waleczność. Słabość - Spryt.

Najlepsze miecze pozostają w pochwie. +3, kiedy grozisz użyciem broni, ale jej nie używasz.

Oniwaban [szpieg] Dokushin (Zatruty umysł), przyjaciel Tskime

Jesteś szefem wywiadu swojego Daimyo. Kierujesz jego agentami i dbasz, aby nikt niepowołany nie zdobył informacji o strategii twojego Pana. Posiadasz szpiegów. Na sali, po stronie klanu Tageshi także jest jeden z twoich agentów. Posiadasz także szpiegów wśród służby. Są oni twoimi oczami i uszami - pozwalają ci usłyszeć jedną dowolną rozmowę, obojętnie jak daleko od niej byś nie stał.

Motywacja:

- Sława. Marzy ci się dokonanie wyjątkowego czynu, który będzie wspominany w pieśniach. Twoim celem jest wykorzystać ten wielki ślub dla własnej sławy. Chcesz być najjaśniejszą gwiazdą na firmamencie. Jaśniejszą od Daimyo, pana i panny młodej. Chcesz dokonać czynów epickich, ale żeby to zrobić, musisz stworzyć przed sobą lub przed innymi niebezpieczeństwo, im bardziej realne, tym lepiej, a później je pokonać.
- Wojna. Twoim celem jest doprowadzenie do wojny. Nie ważne z kim, chociaż klan Tageshi wydaje się naturalnym wrogiem. Nie ważne o co, ponieważ to, co się liczy to sława. Wojenne czyny twojego przyjaciela i podstępny, które mu podpowiesz, aby zwyciężyć to jedyna przyszłość, którą potrafisz zaakceptować.

Przewaga - Spryt. Słabość - Siła.

Gdyby mój pies znał moje plany, też byłby martwy. +3, jeśli starasz się ukryć prawdę.

Onmyoji [doradca duchowy] Oodachi (Zaprowadzający harmonię)

Służysz swemu panu jako doradca w sprawach duchowych. Nie znasz się na walce tak, jak yojimbo, nie rozumiesz strategii wojennej tak, jak hatamoto. Wyróżnia cię jednak wyjątkowy zmysł pojmowania niepojętych sił kosmicznych, które prowadzą świat przez jego wąskie ścieżki. To ty, jako Onmyoji klanu Hirososhi jesteś odpowiedzialny za przeprowadzenie wszystkich rytuałów związanych ze ślubem. Raz podczas gry możesz wypowiedzieć błogosławieństwo.

Motywacja:

- Służba. Jesteś sługą swojego Daimyo. Najbardziej lojalnym sługą. Twoim celem jest doradzanie swemu Panu, pomaganie mu w każdej sytuacji i pilnowanie, aby każdy jego rozkaz i każda zachcianka została spełniona.
- Uzyskanie bogactw: towarów lub sług. Tak się składa, że jesteś lepszym kupcem niż duchownym. Wierzysz, że bogowie działają w tajemniczy sposób, więc nie będziesz w stanie zmienić ich planów przyjmując lub rozdając łapówki. Twoim celem jest powiększenie swoich bogactw doczesnych. Może po prostu jesteś chciwy, a może masz problemy, które rozwiązać może tylko pieniądź?

Przewaga - Piękno. Słabość - Odwaga.

Osobno jesteśmy jak palce, razem stanowimy pięść. +3 jeśli pomagasz komuś ze swojego klanu.

Takumi [mistrz ceremonii] Hotaru (Niosący światło)

Jesteś artystą i doradcą kulturalnym swojego Daimyo. Dbasz o to, aby dwór był miejscem pełnym elegancji, domem sztuki. Pisziesz wiersze, malujesz obrazy i tworzysz przedstawienia, mające upamiętnić doniosłe wydarzenia z historii twego pana i jego rodu. Jak przystało na dworzanina, potrafisz doskonale radzić sobie w sytuacjach społecznych.

Motywacje:

- Ślub. Kieruje tobą prawdziwe uczucie, którym darzysz z wzajemnością córkę Daimyo - Yuki. Twoim celem jest udaremnienie jej ślubu z dziedzicem Tageshi i uzyskanie pozwolenia swojego Pana na ślub z jego córką. Wiesz, że nie możesz działać otwarcie, gdyż musiałoby się to skończyć tragicznie i w morzu krwi.
- Służba. Jesteś sługą swojego Daimyo. Najbardziej lojalnym sługą. Twoim celem jest doradzanie swemu Panu, pomaganie mu w każdej sytuacji i pilnowanie, aby każdy jego rozkaz i każda zachcianka została spełniona.

Przewaga - Piękno. Słabość - Mądrość.

Jeśli jeden człowiek cię wielbi, tysiąc pójdzie za jego przykładem. +3 do wypowiedzania się publicznie.

Yojimbo [ochroniarz] Naoji (Szczery)

Stanowisz osobistą ochronę Daimyo. Nie możesz go opuścić. Jeśli twemu panu stanie się krzywda, a ty wciąż żyjesz, stanowi to największą hańbę, którą można zmyć tylko śmiercią. Dysponujesz oddziałem gwardzistów, który zawsze jest na twoje rozkazy. Może służyć do rozdzielania walczących, którzy nie uzyskali pozwolenia na walkę od Daimyo, lub do przejęcia ciosów, które inaczej trafiłyby w kogoś znaczniejszego.

Motywacje:

- Przeprowadzenie pojedynku. Najlepiej ze swoim wrogiem. Najlepiej zwycięskiego. Twoim celem jest pokazanie wszystkim, że jesteś wspaniałym wojownikiem. Chcesz coś tym udowodnić - może, że to ty powinieneś dowodzić armią Daimyo? Być może chcesz kogoś upokorzyć? Albo po prostu lubisz dobrą walkę. Tak czy owak przeprowadzenie pojedynku przy takiej okazji jak ślub, będzie trudne i niemile widziane. Pamiętaj, że pojedynek ma przynieść ci chwałę, a nie cię zdyskredytować. Działaj mądrze i podstępnie.
- Przysługa. Twoim celem jest uzyskanie przysługi od któregoś z samurajów, a może nawet od samego Daimyo. Czujesz się bezpieczniej, kiedy inni są ci coś winni. Z chęcią zrobisz dla kogoś coś niewygodnego, a nawet niehonorowego, tylko po to, by ten został twoim dłużnikiem.

Przewaga - Waleczność. Słabość - Piękno.

Osobno jesteśmy jak palce, razem stanowimy pięść. +3 jeśli pomagasz komuś ze swojego klanu.

Córka Daimyo Yuki (odwaga)

Jako córka Daimyo jesteś poważana i szanowana, lecz niestety masz też obowiązki. Twoje dobro i szczęście podporządkowane jest dobru klanu. Obowiązek zawsze jest ponad osobistym zadowoleniem. Taka twoja rola, to tu twoje miejsce. Zawsze wiedziałaś, że nadejdzie dzień, kiedy twoja ręka zostanie sprzedana za cenę pokoju lub sojuszu. Nadzieja, że będzie inaczej, była w twoim sercu cieńsza od kartki papieru.

Motywacje:

- Ślub. Kieruje tobą prawdziwe uczucie, którym darzysz z wzajemnością Hotaru - Mistrza Ceremonii na waszym dworze. Twoim celem jest odwołanie ślubu z dziedzicem Tageshi i uzyskanie pozwolenia Daimyo na ślub z ukochanym. Wiesz, że nie możesz działać otwarcie, gdyż musiałoby się to skończyć tragicznie i w morzu krwi.
- Pokój. Twoim największym pragnieniem jest, aby pomiędzy klanami zapanował pokój. Podziwiasz swojego Daimyo, który pragnie zapomnieć o zwadzie i wypracować pokój pomiędzy Hirosohi a Tageshi. Jednak wiesz, że są tu tacy, którym pokój nie jest na rękę. Zrobisz więc wszystko, żeby upewnić się, że wojna pomiędzy klanami nigdy nie powróci.

Przewaga - Spryt. Słabość - Waleczność.

Jeśli jeden człowiek cię wielbi, tysiąc pójdzie za jego przykładem. +3 do wypowiedzania się publicznie.

Żona Daimyo Hana (kwiat)

Zawsze byłaś dobrą żoną. Twoja rola we dworze leżała gdzieś pomiędzy kompetencjami mistrzyni ceremonii, a rolą karo, z którym doskonale się rozumiesz i dzielisz radami, wiedzą i pomysłami na działanie dworu i służby. Zawsze dbasz o to, by gościom podana była najlepsza herbata, by usłyszeli najlepszą poezję i zobaczyli najlepszy teatr.

Motywacje:

- Pokój. Twoim największym pragnieniem jest, aby pomiędzy klanami zapanował pokój. Podziwiasz swojego Daimyo, który pragnie zapomnieć o zwadzie i wypracować pokój pomiędzy Hirosohi a Tageshi. Jednak wiesz, że są tu tacy, którym pokój nie jest na rękę. Zrobisz więc wszystko, żeby upewnić się, że wojna pomiędzy klanami nigdy nie powróci.
- Piękno. Twoim celem jest zorganizowanie najpiękniejszej ceremonii w historii Japonii. Chcesz, aby każdy z gości wspominał ją do końca swojego życia, żeby napisano o niej pieśni i żeby każdy obecny bawił się wyśmienicie. Jeśli dobrze skoordynujesz pracę Takumi i Onmyoji, masz szansę na wspaniały ślub. Pamiętaj jednak, że to na twoich barkach spoczywa koordynacja całego wydarzenia i zapewnienie gościom atrakcji i zabaw.

Przewaga - Mądrość. Słabość - Odwaga.

Osobno jesteście jak palce, razem stanowimy pięść. +3 jeśli pomagasz komuś ze swojego klanu.

Klan Tageshi

Hatamoto [generał] **Shin** (Prawdziwy)

Przybywasz na ślub syna Twojego Daimyo jako część jego świty. Twój Pan tymczasem pozostał na zamku. Wedle prawa, jesteś winien lojalność jego następcy. Twoja służba dla Daimyo polega na kierowaniu jego wojskami. Bez ciebie armia nie miałaby przywódcy i nie byłaby w stanie obronić prowincji. Dostajesz trzy darmowe punkty Honoru, kiedy dowodzisz innymi samurajami lub inspirujesz ich do wspólnego działania. Pod twoimi rozkazami jest oddział Ashigaru - żołnierzy piechoty.

Motywacje:

- Pokój. Twoim największym pragnieniem jest, aby pomiędzy klanami zapanował pokój. Podziwiasz swojego Daimyo, który pragnie zapomnieć o zwadzie i wypracować pokój pomiędzy Hirosohi a Tageshi. Jednak wiesz, że są tu tacy, którym pokój nie jest na rękę. Zrobisz więc wszystko, żeby upewnić się, że wojna pomiędzy klanami nigdy nie powróci.
- Służba. Jesteś sługą swojego Daimyo. Najbardziej lojalnym sługą. Twoim celem jest doradzanie swemu Panu, pomaganie mu w każdej sytuacji i pilnowanie, aby każdy jego rozkaz i każda zachcianka została spełniona.

Przewaga - Waleczność. Słabość - Piękno.

Czekanie na fart jest czekaniem na śmierć. +3 kiedy działasz spontanicznie, bez namysłu.

Karo [seneszał] **Mamoru** (Strażnik)

Przybywasz na ślub syna Twojego Daimyo jako część jego świty. Twój Pan tymczasem pozostał na zamku. Wedle prawa, jesteś winien lojalność jego następcy. Zajmujesz się finansami, zamkiem i ziemią swojego Daimyo. Nic nie wydarza się bez twojej wiedzy. Jesteś prawą ręką Daimyo i masz część jego autorytetu. Być może Mistrz Ceremonii jest jego głosem, lecz kiedy Pana nie ma, to ty jesteś przywódcą. Pod twoimi rozkazami jest tutejsza służba.

Motywacja:

- Uzyskanie bogactw: towarów lub sług. Tak się składa, że jesteś lepszym kupcem niż duchownym. Wierzysz, że bogowie działają w tajemniczy sposób, więc nie będziesz w stanie zmienić ich planów przyjmując lub rozdając łapówki. Twoim celem jest powiększenie swoich bogactw doczesnych. Może po prostu jesteś chciwy, a może masz problemy, które rozwiązać może tylko pieniądź?
- Zdrada. Nienawidzisz swojego Pana, jego syna i całego tego przeklętego klanu. Pragniesz, aby spała na niego klątwa, twoim celem jest doprowadzenie do jego upadku, śmierci, biedy i rozpaczki każdego związanego z twoim Daimyo. Pan zbyt długo źle cię traktował, nadszedł czas zemsty. Twoim celem jest doprowadzenie do upadku własnego klanu, nawet za cenę zostania roninem.

Przewaga - Mądrość. Słabość - Waleczność.

Gwóźdź i młotek. +3 w każdym wyzwaniu związanym z dobrymi manierami.

Kaishaku [kat] **Gekko** (energiczny)

Przybywasz na ślub syna Twojego Daimyo jako część jego świty. Twój Pan tymczasem pozostał

na zamku. Wedle prawa, jesteś winien lojalność jego następcy. Jesteś mieczem Daimyo. Jeśli chce, by ktoś zginął, zwraca się do ciebie. Nosisz klanowy miecz. Jest to legendarne, przeklęte ostrze. Przepowiednia mówi, że noszący ów miecz zdradzi tych, na których najbardziej mu zależy.

Motywacje:

- Służba. Jesteś sługą swojego Daimyo. Najbardziej lojalnym sługą. Twoim celem jest doradzanie swemu Panu, pomaganie mu w każdej sytuacji i pilnowanie, aby każdy jego rozkaz i każda zachcianka została spełniona.
- Przeprowadzenie pojedynku. Najlepiej ze swoim wrogiem. Najlepiej zwycięskiego. Twoim celem jest pokazanie wszystkim, że jesteś wspaniałym wojownikiem. Chcesz coś tym udowodnić - może, że to ty powinienes dowodzić armią Daimyo? Być może chcesz kogoś upokorzyć? Albo po prostu lubisz dobrą walkę. Tak czy owak przeprowadzenie pojedynku przy takiej okazji jak ślub, będzie trudne i niemile widziane. Pamiętaj, że pojedynek ma przynieść ci chwałę, a nie cię zdyskredytować. Działaj mądrze i podstępnie.

Przewaga - Waleczność. Słabość - Spryt.

Najlepsze miecze pozostają w pochwie. +3, kiedy grozisz użyciem broni, ale jej nie używasz.

Oniwaban [szpieg] Ichigo (ten, który chroni), przyjaciel dziedzica Tageshi

Przybywasz na ślub syna Twojego Daimyo jako część jego świty. Twój Pan tymczasem pozostał na zamku. Wedle prawa, jesteś winien lojalność jego następcy. Jesteś szefem wywiadu swojego Daimyo. Kierujesz jego agentami i dbasz, aby nikt niepowołany nie zdobył informacji o strategii twojego Pana. Posiadasz szpiegów. Na sali, po stronie klanu Hirosohi także jest jeden z twoich agentów. Posiadasz także szpiegów wśród służby. Są oni twoimi oczami i uszami - pozwalają ci usłyszeć jedną dowolną rozmowę, obojętnie jak daleko od niej byś nie stał.

Motywacje:

- Sława. Marzy ci się dokonanie wyjątkowego czynu, który będzie wspominany w pieśniach. Twoim celem jest wykorzystać ten wielki ślub dla własnej sławy. Chcesz być najjaśniejszą gwiazdą na firmamencie. Jaśniejszą od Daimyo, pana i panny młodej. Chcesz dokonać czynów epickich, ale żeby to zrobić, musisz stworzyć przed sobą lub przed innymi niebezpieczeństwo, im bardziej realne, tym lepiej, a później je pokonać.
- Uzyskanie bogactw: towarów lub sług. Tak się składa, że jesteś lepszym kupcem niż duchownym. Wierzysz, że bogowie działają w tajemniczy sposób, więc nie będziesz w stanie zmienić ich planów przyjmując lub rozdając łapówki. Twoim celem jest powiększenie swoich bogactw doczesnych. Może po prostu jesteś chciwy, a może masz problemy, które rozwiązać może tylko pieniądź?

Przewaga - Spryt. Słabość - Siła.

Gdyby mój pies znał moje plany, też byłby martwy. +3, kiedy coś ukrywasz.

Onmyoji [doradca duchowy] Tsuki (księżyc)

Przybywasz na ślub syna Twojego Daimyo jako część jego świty. Twój Pan tymczasem pozostał

na zamku. Wedle prawa, jesteś winien lojalność jego następcy. Służysz swemu panu jako doradca w sprawach duchowych. Nie znasz się na walce tak, jak yojimbo, nie rozumiesz strategii wojennej tak, jak hatamoto. Wyróżnia cię jednak wyjątkowy zmysł pojmowania niepojętych sił kosmicznych, które prowadzą świat przez jego wąskie ścieżki. Raz podczas gry możesz wypowiedzieć błogosławieństwo.

Motywacja:

- Służba. Jesteś sługą swojego Daimyo. Najbardziej lojalnym sługą. Twoim celem jest doradzanie swemu Panu, pomaganie mu w każdej sytuacji i pilnowanie, aby każdy jego rozkaz i każda zachcianka została spełniona.
- Wojna. Twoim celem jest doprowadzenie do wojny. Nie ważne z kim, chociaż klan Hirosohi wydaje się naturalnym wrogiem. Nie ważne o co, ponieważ to, co się liczy to zadowolenie przodków i bogów. Przepowiednie mówią, że to czas wojen, przelewu krwi i zniszczenia, a kimże wy, śmiertelnicy jesteście, by przeciwstawiać się proroctwom?

Przewaga - Piękno. Słabość - Odwaga.

Śmiech to czkawka głupca. +3 jeśli przeciwstawiasz się komuś, kto próbuje zmienić twoją decyzję.

Takumi [mistrz ceremonii] Yasuhiro (Najzdrowszy)

Przybywasz na ślub syna Twojego Daimyo jako część jego świty. Twój Pan tymczasem pozostał na zamku. Wedle prawa, jesteś winien lojalność jego następcy. Jesteś artystą i doradcą kulturalnym swojego Daimyo. Dbasz o to, aby dwór był miejscem pełnym elegancji, domem sztuki. Pisziesz wiersze, malujesz obrazy i tworzysz przedstawienia, mające upamiętnić doniosłe wydarzenia z historii twojego pana i jego rodu. Jak przystało na dworzanina, potrafisz doskonale radzić sobie w sytuacjach społecznych.

Motywacje:

- Przeprowadzenie pojedynku. Najlepiej ze swoim wrogiem. Najlepiej zwycięskiego. Twoim celem jest pokazanie wszystkim, że jesteś wspaniałym wojownikiem. Chcesz coś tym udowodnić - może, że to ty powinieneś dowodzić armią Daimyo? Być może chcesz kogoś upokorzyć? Albo po prostu lubisz dobrą walkę. Tak czy owak przeprowadzenie pojedynku przy takiej okazji jak ślub, będzie trudne i niemile widziane. Pamiętaj, że pojedynek ma przynieść ci chwałę, a nie cię zdyskredytować. Działaj mądrze i podstępnie.
- Służba. Jesteś sługą swojego Daimyo. Najbardziej lojalnym sługą. Twoim celem jest doradzanie swemu Panu, pomaganie mu w każdej sytuacji i pilnowanie, aby każdy jego rozkaz i każda zachcianka została spełniona.

Przewaga - Piękno. Słabość - Mądrość.

Czekanie na fart jest czekaniem na śmierć.+3 kiedy działaś spontanicznie, bez namysłu.

Yojimbo [ochroniarz] **Fuyushi** (Zima), przyjaciel Daimyo Tageshi

Przybywasz na ślub syna Twojego Daimyo jako część jego świty. Twój Pan tymczasem pozostał na zamku. Wedle prawa, jesteś winien lojalność jego następcy. Stanowisz osobistą ochronę Daimyo. Nie masz go opuścić. Jeśli twemu panu stanie się krzywda, a ty wciąż żyjesz, stanowi to największą hańbę, którą można zmyć tylko śmiercią. Dysponujesz oddziałem gwardzistów, który zawsze jest na twoje rozkazy. Może służyć do rozdzielania walczących, którzy nie uzyskali pozwolenia na walkę od Daimyo, lub do przejęcia ciosów, które inaczej trafiłyby w kogoś znaczniejszego.

Motywacja:

- Ślub. Twoim celem jest doprowadzenie zaślubin córki Daimyo klanu Hiroshi z synem Daimyo klanu Tageshi do końca. To jedyny sposób na pokój pomiędzy waszymi rodami i wiesz, że nawet na tej uroczystości dworze są osoby, które zrobią wszystko, by zniweczyć uroczystość. Jesteś nie tylko ochroniarzem, ale i przyjacielem Daimyo, który osobiście nakazał ci dopilnować, aby wszystko poszło zgodnie z planem.
- Piękno. Twoim celem jest pomoc w organizacji najpiękniejszej ceremonii w historii Japonii. Chcesz, aby każdy z gości wspominał ją do końca swojego życia, żeby napisano o niej pieśni i żeby każdy obecny bawił się wyśmienicie. Być może to osłodzi kwaśne miny nieszczęśliwych narzeczonych. To na twoich barkach spoczywa powodzenie całego wydarzenia. Zadbaj o to, by nikt się nie nudził i każdy podziwiał splendor waszego klanu.

Przewaga - Waleczność. Słabość - Piękno.

Osobno jesteście jak palce, razem stanowimy pięść. +3 jeśli pomagasz komuś ze swojego klanu.

Żona Daimyo - Kaiyo (przebaczenie)

Zawsze byłaś dobrą żoną. Twoja rola we dworze leżała gdzieś pomiędzy kompetencjami mistrzyni ceremonii, a rolą karo, z którym doskonale się rozumiesz i dzielisz radami, wiedzą i pomysłami na działanie dworu i służby. Zawsze dbałaś o to, by gościom podana była najlepsza herbata, by usłyszeli najlepszą poezję i zobaczyli najlepszy teatr. Tu, w tym obcym dworze, bez swojego męża, przybywając jako świta ślubna swego syna, czujesz się dziwnie obco. Z drugiej strony, nigdy nie czułaś takiej wolności.

Motywacje:

- Romans. Twoim celem jest zawiązanie i skonsumowanie romansu z kimś niebezpiecznym, być może nawet wrogim. Chcesz przeżyć przygodę, póki masz jeszcze ku temu okazję. To może być twoja ostatnia szansa.
- Ślub. Twoim celem jest doprowadzenie zaślubin Twojego syna z córką Daimyo klanu Hiroshi do końca. To jedyny sposób na pokój pomiędzy waszymi rodami i wiesz, że nawet w dniu ślubu na dworze Hiroshi są osoby, które zrobią wszystko, by zniweczyć uroczystość.

Przewaga - Mądrość. Słabość - Odwaga.

Osobno jesteście jak palce, razem stanowimy pięść. +3 jeśli pomagasz komuś ze swojego klanu.

Syn Daimyo Yasuo - (spokój)

Jako syn Daimyo jesteś poważany i szanowany, lecz niestety masz też obowiązki. Twoje dobro i szczęście podporządkowane jest dobru klanu. Obowiązek zawsze jest ponad osobistym zadowoleniem. Taka jest twoja rola, to tutaj jest twoje miejsce. Zawsze wiedziałeś, że nadejdzie dzień, kiedy zostaniesz sprzedany za cenę pokoju lub sojuszu. Wiedziałeś, że tak będzie, ale nie spodziewałeś się, że rozkażą ci zostać mężem kobiety, która nienawidzi ciebie i całego twojego klanu. Chciałbyś oszczędzić i jej i sobie tych cierpień, ale obowiązki są jednoznaczne.

Motywacje:

- Uzyskanie bogactw: towarów lub sług. Tak się składa, że jesteś lepszym kupcem niż duchownym. Wierzysz, że bogowie działają w tajemniczy sposób, więc nie będziesz w stanie zmienić ich planów przyjmując lub rozdając łapówki. Twoim celem jest powiększenie swoich bogactw doczesnych. Może po prostu jesteś chciwy, a może masz problemy, które rozwiązać może tylko pieniądź?
- Romans. Kieruje tobą prawdziwe uczucie, którym darzysz Ichigo, Oniwabana twojego klanu. Twoim celem jest zawiązanie z nią romansu. Wiesz, że teraz, zanim jeszcze wzięłeś ślub, jest do tego najlepszy moment. Potem twoja miłość może zostać odebrana jako rząda. Wiesz także, że twoje uczucia nie mogą zostać odkryte przez postronnych, gdyż skończyłoby się to katastrofą.

Przewaga - Spryt. Słabość - Waleczność.

Jeśli jeden człowiek cię wielbi, tysiąc pójdzie za jego przykładem. +3 do wypowiedzania się publicznie.

Posel klanu Uta - Nariko (Grzmot)

Przybywasz na ślub dziedzica klanu Tageshi z córką Daimyo Hirosohi, odbywający się w pałacu domu Hirosohi. Jesteś tu mile widzianym gościem, przedstawicielem pomniejszego sojusznika gospodarzy. Twój Pan wysłał cię tu, abyś szpiegował, donosił mu o wszystkim i zorientował się, czy sojusz z Tageshi nie spowoduje odwrócenia się Hirosohich od waszego klanu. Klan Uta jest małym klanem, ma swoje problemy, i być może nie poradzi sobie bez wsparcia tego dużego klanu.

Motywacje:

- Romans. Twoim celem jest zawiązanie i skonsumowanie romansu z kimś niebezpiecznym, być może nawet wrogiem. Chcesz przeżyć przygodę, póki masz jeszcze ku temu okazję. To może być twoja ostatnia szansa, gdyż nie jesteś już pierwszej młodości.
- Uzyskanie bogactw: towarów lub sług. Tak się składa, że jesteś lepszym kupcem niż duchownym. Wierzysz, że bogowie działają w tajemniczy sposób, więc nie będziesz w stanie zmienić ich planów przyjmując lub rozdając łapówki. Twoim celem jest powiększenie swoich bogactw doczesnych. Może po prostu jesteś chciwy, a może masz problemy, które rozwiązać może tylko pieniądź?

Przewaga - Spryt. Słabość - Waleczność.

Jeśli jeden człowiek cię wielbi, tysiąc pójdzie za jego przykładem. +3 do wypowiedzania się publicznie.

Posel klanu Rya - Yukio (Dostaje czego chce)

Przybywasz na ślub dziedzica klanu Tageshi z córką Daimyo Hirosohi, odbywający się w pałacu domu Hirosohi. Jesteś tu niemile widzianym gościem, przedstawicielem pomniejszego sojusznika klanu Tageshi, który wstawił się rabunkowymi najazdami na ziemie Hirosohi. Nie na rękę wam ten cały ślub. Wiele byś dał, żeby cała ta impreza się nie udała. Wojan przynosiła wam wielkie zyski kosztem twoich dzisiejszych gospodarzy. Czy udałoby się jeszcze zmienić bieg wydarzeń?

Motywacje:

- Wojna. Twoim celem jest doprowadzenie do kontynuowania wojny pomiędzy Hirosohi i Tageshi. Bycie najemnikiem po stronie Tageshi to główny sposób zarabiania twojego klanu i nie zamierzacie z tego zrezygnować.
- Przeprowadzenie pojedynku. Najlepiej ze swoim wrogiem. Najlepiej zwycięskiego. Twoim celem jest pokazanie wszystkim, że jesteś wspaniałym wojownikiem. Chcesz coś tym udowodnić - może, że to ty powinienes dowodzić armią Daimyo? Być może chcesz kogoś upokorzyć? Albo po prostu lubisz dobrą walkę. Tak czy owak przeprowadzenie pojedynku przy takiej okazji jak ślub, będzie trudne i niemile widziane. Pamiętaj, że pojedynek ma przynieść ci chwałę, a nie cię zdyskredytować. Działaj mądrze i podstępnie.

Przewaga - Waleczność. Słabość - Spryt.

Czekanie na fart jest czekaniem na śmierć. +3 kiedy działasz spontanicznie, bez namysłu.

Posel klanu Ayame - Yama (Góra)

Przybywasz na ślub dziedzica klanu Tageshi z córką Daimyo Hirosohi, odbywający się w pałacu domu Hirosohi. Jesteś członkiem zupełnie neutralnego wobec ich konfliktu klanu, który wysłał cię na uroczystość ze względów kurtuazyjnych i prestiżowych. Jesteś tutaj, aby pokazać, kto tak naprawdę się liczy, kto ma najlepszy styl, kto ma najwięcej honoru. Żeby pokazać tym Hirosohi i Tageshi, że ich rozgrywki są niczym w porównaniu do chwały klanu Ayame.

Motywacje:

- Sława. Marzy ci się dokonanie wyjątkowego czynu, który będzie wspominany w pieśniach. Twoim celem jest wykorzystać ten wielki ślub dla własnej sławy. Chcesz być najjaśniejszą gwiazdą na firmamencie. Jaśniejszą od Daimyo, pana i panny młodej. Chcesz dokonać czynów epickich, ale żeby to zrobić, musisz stworzyć przed sobą lub przed innymi niebezpieczeństwo, im bardziej realne, tym lepiej, a później je pokonać.
- Romans. Twoim celem jest zawiązanie i skonsumowanie romansu z kimś bardzo ważnym i zarazem niebezpiecznym, wrogiem. Chcesz udowodnić wszystkim zgromadzonym, że klan Ayame to urodzeni kochankowie, którzy potrafią uwieść każdego.
- Przeprowadzenie pojedynku. Najlepiej ze swoim wrogiem. Najlepiej zwycięskiego. Twoim celem jest pokazanie wszystkim, że jesteś wspaniałym wojownikiem. Chcesz coś tym udowodnić - może, że to ty powinienes dowodzić armią Daimyo? Być może chcesz kogoś upokorzyć? Albo po prostu lubisz dobrą walkę. Tak czy owak przeprowadzenie pojedynku przy takiej okazji jak ślub, będzie trudne i niemile widziane. Pamiętaj, że pojedynek ma przynieść ci chwałę, a nie cię zdyskredytować. Działaj mądrze i podstępnie.

Przewaga - Odwaga Słabość - Mądrość

Gdyby mój pies znał moje plany, też byłby martwy. +3, kiedy coś ukrywasz.