

ГЕОРГИ МИНДИЗОВ
ПРОКЛЯТИЕТО НА МЕЧА

chitanka.info

В средата на осми век, в източните и североизточните части на японските острови Хоншу и Хокайдо се появява и постепенно се обособява една интересна и много загадъчна военна каста. Зародила се в периода на непрестанни войни с айните, коренни жители на северните области, завладяла изцяло политическата и военната власт в древната японска държава, тази военна каста преживява десет века на възход, разцвет и падение. Тази каста почти изцяло формира старата японска история, като създава своя най-съвършен продукт — САМУРАЯТ, безстрашният източен рицар, за когото са създадени хиляди песни и героични легенди.

Неговата душа бил мечът, единствената му професия войната, а най-висш и ненарушим закон — честта. Самураят смятал живота и смъртта само за кратък миг в една безкрайно дълга редица от прераждания. Неговата главна цел била верността към господаря и непрестанното лично усъвършенстване. Животът му преминавал в свирепи войни и тежки упражнения по бойни изкуства, но едновременно с това и в медитиране, живопис, поезия, философия и много други подобни занимания.

Такъв бил образът на идеалния самурай — физически съвършен и морално чист. С възвишена душа, безкрайно честен и верен.

За съжаление, самураите също са хора и в действителност рядко били съвършени. Алчността, прекомерната гордост и жаждата за власт съвсем не им били чужди. Това довело и до създаването на легендарните „Прокълнати мечове на Мурамаса“.

Историята на „Последният прокълнат меч“ и последния му притежател е приключението на тази книга.

ОБЩИ УКАЗАНИЯ И ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Уважаеми читатели,

Тази книга-игра не се различава особено от познатите ви подобни игри. В нея вие непрекъснато ще бъдете поставяни в трудни ситуации, изходът от които зависи само от вашето решение. Все пак, за да се спази традицията на издателство „Астрала“ — винаги да се предлага нещо ново на читателите, в книгата има няколко необичайни неща.

На първо място това е темата и нейното представяне. До този момент самураите няколко пъти са се появявали в книги-игри, но само в приказни и фантастични сюжети. За разлика от тях, в тази игра действието се развива в един важен за японската история момент — края на „епохата на враждуващите княжества“ и завземането на властта от рода Токугава.

В тази книга-игра, освен жестоки сражения, свирепи единоборства и страховити демони-отмъстители, ще намерите и интересни сведения за една великолепа и малко позната култура. Ще научите какво е това *Буши-до* — суровият сборник от канони, представляващ „Пътят на самурая“. Ще се запознаете с интересни факти за *бу-дзюцу* — японските школи по бойни изкуства, често пъти прекалено забулени в тайнство и мистика. И всичко това представено чрез реални факти и личности от японската история.

Разбира се, трябва да имате предвид, че нещата все пак са обработени и съобразени с вашия вкус и предпочитания, казани в стотиците ви писма. Представената ви история и самият герой са изцяло измислени. Всички реални исторически събития и обичаи на японската култура са само общ фон на приключението.

За ваше улеснение и удобство при четенето, в края на книгата е включено едно приложение. В него ще намерите малък речник на специфичните японски думи и термини, използвани в играта.

Като отговор на желанията ви, изразени в талона-анкета към „Войната на Понтиак“ и най-вече в писмата ви, в тази книга-игра са

включени ТРИ РАЗЛИЧНИ СИСТЕМИ за водене на битки.

ВНИМАНИЕ!!! Трите системи са напълно независими една от друга и могат да се използват както поотделно, така и в произволна комбинация, по време на един и същи прочит на книгата, дори по време на една-единствена битка. Идеята за това е на ИВО ВАСИЛЕВ КАЛЪОНСКИ от гр. Дупница.

ПЪРВА СИСТЕМА: Това е най-популярната сред вас, но започваща напоследък да изчерпва потенциала си „СИСТЕМА ЗА ИЗБОР И СРАВНЯВАНЕ НА ТОЧКИ“. При нея няма нищо непознато. Следват инструкциите и сумирате посочените в тях точки от различни качества и умения. Полученият сбор представлява вашия „БОЕН КОД“. В зависимост от неговата стойност правите съответния преход и толкова. Всички преходи на останалите системи се правят в нейната схема.

ВТОРА СИСТЕМА: Може би най-старата, но все още незагубила привлекателност за много читатели — „СИСТЕМА НА СЛУЧАЙНИТЕ ЧИСЛА“. Тя също ви е позната, но сега е обогатена от едно подобрение, подсказано на автора от ВЕСЕЛИН СТОЯНОВ СТАНЧЕВ от гр. Търговище.

В съответния епизод, оградени в каре, са дадени точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ на противника. Вашият „БОЕН КОД“ се определя както при ПЪРВАТА СИСТЕМА. Хвърляте едно или две зарчета или пък посочвате число от [таблицата](#). Показанията събирате с вашия „БОЕН КОД“. Същата процедура се повтаря с ново хвърляне и „БОЙНИТЕ КАЧЕСТВА“ на противника.

Сравняват се двете получени числа. Ако вашето е по-голямо, изваждате разликата им от точките „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ на противника. Ако неговото е по-голямо, разликата се вади от вашите точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Това продължава, докато единият не загине (точките станат равни на 0) или докато решите, че шансът не е на ваша страна, и не преминете в друга бойна система.

ТРЕТА СИСТЕМА: Това е нов подход за провеждане на сраженията. Въведен е като експеримент в книгата и представлява комбинация от горните две системи. В нея са събрани заедно: свободният избор на оръжие и боен похват, сравняването на суми от точки, както и влиянието на случайността. С новата система е

направен опит битките в книгата максимално да се доближат до реалните, разбира се, доколкото това въобще е възможно.

Как се използва тази нова система? Когато в даден епизод започнете някакво сражение, вие, както и досега, пресмятате своя „БОЕН КОД“. Хвърляте едно или две зарчета или посочвате число от [таблицата](#). Показанията се прибавят към „БОЙНИЯ КОД“. Отново хвърляте зарчетата или посочвате число и го сумирате с „БОЙНИТЕ КАЧЕСТВА“ на противника.

Сравнявате двете суми. Ако вашата е по-голяма — прибавяте разликата към ВАШИЯ „БОЕН КОД“. Ако сумата на противника е по-голяма, изваждате разликата пак от ВАШИЯ „БОЕН КОД“. **ЗАПОМНЕТЕ!!! РАЗЛИКАТА СЕ ПРИБАВЯ ИЛИ ИЗВАЖДА КЪМ „БОЙНИЯ КОД“, А НЕ КЪМ точките за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.**

По този начин след всеки сблъсък вие ставате по-силни или по-слаби. Веднага след това можете да направите преход в съответствие с получените точки на „БОЙНИЯ КОД“ или да проведете нова схватка. Това, разбира се, не може да продължи до безкрайност. Ако в процеса на битката „БОЙНИЯТ ВИ КОД“ стане равен на 0, сте длъжни да преминете по най-лошото разклонение.

Авторът благодари на всички, които имаха търпението да прочетат тези указания, и особено на тези, които с писмата и препоръките си помогнаха за създаването на тази книга-игра, и най-вече на тези, които с великолепните си идеи допринесоха за развитието на бойните системи.

Приятно четене и много забавление!

УКАЗАНИЯ ЗА ПОПЪЛВАНЕ НА ДНЕВНИКА НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

Уважаеми читатели, Дневникът в тази книга-игра не е по-голям от обикновено, но за да избегнете затрудненията при попълването му, моля ви внимателно прочетете тези кратки указания.

Дневникът е съставен от три отделни части. ОБЩА ЧАСТ, СПЕЦИАЛНА ЧАСТ и ДНЕВНИК НА БИТКИТЕ.

ОБЩАТА ЧАСТ е нормалният за подобни игри Дневник. Съдържа пет таблици, в които са отразени всички необходими за играта качества, умения и придобивки. Ето краткото им описание.

Таблица „**ОСНОВНИ КАЧЕСТВА**“. Има осем графи. Две са големи, предназначени за особено важните показатели „ПРЕСТИЖ“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

От тях само „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ е от значение за преждевременно прекъсване на играта. Когато тези точки станат равни на нула, играта свършва. Както винаги точките за „ПРЕСТИЖ“ служат за своеобразна оценка на играта ви. В тази книга те са още по-важни. Най-важен идеал за самурая е законът на честта *ГИРИ*. На него е подчинен целият му живот. Затова много внимавайте, когато „ПРЕСТИЖЪТ“ ви намалява.

Останалите шест по-малки графи от таблицата са предназначени за трите обичайни физически качества: „СИЛА“, „ЛОВКОСТ“ и „БЪРЗИНА“, имащи решаващо значение за изхода на битките.

Освен тях има и три нови качества, отразяващи „ДУХОВНАТА СИЛА“ на самурая. Имайте предвид, че в тези понятия не е вложен никакъв мистичен смисъл. Според японските традиции „духът е по-важен от тялото“. Те нямат нищо общо с магии и чудеса.

„ДУХОВНА МОЩ“, означава способността на война да съсредоточава и насочва „жизнената си енергия“ така, че всичките му сили и способности да се концентрират върху извършваното действие.

„КОНЦЕНТРАЦИЯ“ е съкращение на израза: „СПОСОБНОСТ ДА КОНЦЕНТРИРАШ ВНИМАНИЕТО СИ“. Особено важно и ценено

качество за всеки самурай. Без него обучението му би било невъзможно.

„ОТПУСКАНЕ“ е съкратен запис на: „СПОСОБНОСТ МАКСИМАЛНО ДА ОТПУСНЕШ И ВЪЗСТАНОВИШ ДУХА И ТЯЛОТО СИ“. Абсолютно необходимо качество, помагащо за бързото възстановяване на изразходените сили. ВНИМАНИЕ!!! След всяка битка, в която героят не е загинал, имате право да възстановявате точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, равни на тези за „ОТПУСКАНЕ“.

Втората таблица е за уменията, които ще усвоявате в процеса на играта. Те могат да бъдат само 15. Започвате само с пет по-важни, като останалите 10 ще можете да избирате сами в процеса на обучението.

ВНИМАНИЕ!!! От многото умения, които ще ви бъдат предложени, изберете само тези, които смятате за най-необходими. Нямайте право да „забравяте“ научено умение или да го замените с друго.

Третата таблица е за „ОРЪЖИЯ, КОИТО ПРИТЕЖАВАШ“. За оръжията са валидни следните правила: могат да се притежават и използват всякакви оръжия. Усвояването на някое оръжие не означава, че вече го притежавате. Имате право да замените оръжията, които не ви трябва, с други. Останалите две таблици за „ПРЕДМЕТИ И ПАРИ“ и „БЕЛЕЖКИ ПО ХОДА НА ИГРАТА“ не се нуждаят от специални обяснения. В тях записвайте всичко, което смятате за важно.

СПЕЦИАЛНАТА ЧАСТ НА ДНЕВНИКА е съвсем кратка и се използва само в началото на играта, но е много важна за цялостното ѝ протичане.

В ДНЕВНИКА НА БИТКИТЕ е дадена таблица със случайни числа и две примерни таблици за записки при провеждане на схватки по ВТОРАТА И ТРЕТАТА БОЙНА СИСТЕМА.

Поради липса на място в книгата^[1], тези таблици имат само по две примерни графи и задължително трябва да се направят на отделен лист. Това не само освобождава страници за допълнителни епизоди, но и спестява досадното прелистване напред-назад при всяка битка.

ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

ОБЩА ЧАСТ

Основни качества

Престиж	...(=15)
Издръжливост	...(=25)
Сила	...(=2)
Ловкост	...(=2)
Бързина	...(=2)
Духовна мощ	...(=2)
Концентрация	...(=2)
Отпускане	...(=2)

Умения

Кен-джуцу	...(=3)
Ба-джуцу	...(=2)
Суей-джуцу	...(=2)
Бягане	...(=2)
Катерене	...(=2)
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...

**Оръжия,
които
притежава
Ш**

...	...
...	...
...	...
...	...

**Предмети и
пари, които
притежава
Ш**

.....

**Бележк
и по
хода на
играта**

.....

СПЕЦИАЛНА ЧАСТ

Бягството на Майеда (Важи само за епизоди от 1 до 50.)

Сила на отряда	...(=60)
Състав на отряда	Майеда + 12 самураи
Изпълнение на задачата	...

ДНЕВНИК НА БИТКИТЕ

Таблицы за „битки със случайни числа“

	Противник	Издръжливост	Бойни умения
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.

Таблицы за
„битки по

**специалната
схема“**

Боен код	...
Боен код	...
Боен код	...
Боен код	...
Боен код	...

Таблица за избор на случайни числа

2	9	3	7	5	9	11	5	3	9	5	11
12	2	10	8	4	12	3	9	6	9	11	5
3	10	2	3	8	4	11	10	9	3	8	3
10	7	11	11	7	3	6	7	7	2	2	7
5	3	2	8	10	4	8	11	8	4	10	3
11	9	6	3	2	12	6	7	2	9	9	6

Започни от епизод [1](#).

ЕПІЗОДИ

1



Годината е 1602-а, борбата между Йеясу Токугава и Тойотоми Хидейоши за спечелване на шогуната навлиза в решителната си фаза. Точно този важен момент са избрали двама от съюзниците на Токугава да се „хванат за гушите“. На границата между провинциите Оми и Идзуми, дванадесетхилядната армия на Бокуден Тайра е нападната и разгромена от петдесет хиляди самураи на Кеншин Уесуги, *даймио* на провинция Етиго.

В края на този нещастен за рода Тайра ден, битката вече е решена. Преди да се хвърли в последната смъртоносна схватка, Бокуден Тайра предава най-голямата семейна скъпоценност, „Прокълнатият меч Мурамаса“ на своя най-верен васал Майеда, със заповедта на всяка цена да го предаде на сина му Акира. Придружен от малка група самураи, Майеда напуска схватката и потегля към своята опасна и неизвестна съдба.

— Майеда сан, господарят е в беда! — изкрещява ненадейно един от придружаващите го самураи, изтегля меча си и със свирепи викове хуква назад.

Кратък поглед е достатъчен, за да се оцени ситуацията. Врагът явно е получил заповеди да плени жив Бокуден. Заобиколен от бързо топяща се групичка самураи, с високо вдигнат меч, той напълно спокойно се е приготвил да посрещне съдбата си. Още един от самураите, охраняващи Майеда, не издържа и се спуска към битката.

Какво трябва да направи той?

Въпреки изричната заповед, да се върне и да изпълни своя самурайски дълг, като защити господаря си или загине заедно с него. Премини на епизод **11**.

Да се подчини на заповедта и да избяга от битката. Премини на епизод **21**.

— Шикеда сан, остани с хората си и посрещни преследвачите ни! Задръжте ги поне десетина минути! — нарежда Майеда на един от самураите.

— Разбира се, Майеда сан, за мене е чест! — отзовава се веднага онзи, изкрещява някаква заповед и заедно с няколко ВОИНИ се притаява във високата трева.

— Избийте ги, Шикеда сан! Отмъстете за господаря Бокуден!

Майеда повежда останалите надолу по хълма. Няколко минути по-късно свирепи викове показват, че Шикеда и самураите му са започнали битката. Опитният боец въобще не си въобразява, че малката прикриваща групичка може да се справи с тежковъоръжените преследвачи. Все пак саможертвата им му дава известна преднина и той може по-внимателно да планира пътя за бягството.

В подножието на хълма има голяма бамбукова гора. Ако заобиколи през нея, Майеда ще се забави, но има шанс да остане незабелязан от враговете си. Ако мислиш, че ще продължи оттам, премини на епизод **13**.

Ако смяташ, че ще тръгне направо към планинския проход, премини на епизод **23**.

Майеда и елитните му самураи успяха да спечелят и тази безнадеждна битка. Макар и с намалени сили, ранени и изморени воините дори се сдобиват с коне от избитите си противници. Преди Уесуги да разбере за поражението и да изпрати нова група преследвачи, Майеда и хората му изкачват по-голямата част от прохода.

Късно през нощта изтощената група достига до малко планинско село. Изминалият ден се оказва много тежък дори за издръжливите самураи. Участието в загубената битка, преследването, светкавичната схватка с преследвачите и уморителното изкачване на прохода им идват прекалено много. Почивката е задължителна и Майеда въпреки нежеланието си е принуден да пренощува в селото. Още повече, че има възможност да избира.

Може да настани самураите си в непрекъснато отворения селски хан. Цените не са високи, а много е вероятно никой да не обърне внимание на още неколцина изморени пътници. Ако смяташ, че Майеда ще настани хората си в хана, премини на епизод **18**.

Селото се намира в пределите на областта Идзуми, подчинена на Бокуден Тайра. Ако смята, че е безопасно да се разкрие, Майеда може да настани хората си в къщата на кмета — най-голямата и най-удобна постройка в селото. Премини на епизод **28**.

Накрая, ако смяташ, че безопасността на групата е по-важна от удобствата, Майеда може да се настани в къщата на някой от селяните. Премини на епизод **38**.

Само за десетина минути капаните са готови, десетки бамбукови стебла са превити и закрепени леко. Преследвачите са до самия край на горичката, но опасяващи се от засада, все още се колебаят да навлязат в нея.

Моментът е подходящ Майеда да обмисли отново плановете си.

Ако смяташ, че ще остане да се бие, премини на епизод [15](#).

Ако предполагаш, че ще се възползва от колебанието на врага и може да разчита на подготвения капан, за да опита да се измъкне без сражение, премини на епизод [25](#).

Майеда внимателно изтрива кръвта от острието на меча, бавно го прибира в ножницата и изтощен се строполява на земята. Минута почивка и опитният воин е отново готов да продължи. Победата обаче му струва скъпо. Трима от бойците лежат мъртви на земята. Извади 18 точки от „СИЛА НА ОТРЯДА“. (Ако вече си отчел тези загуби, не изваждаш точки.)

Ако полученото число е по-малко от 30, премини на епизод **3**.

Ако полученото число е по-голямо или равно на 30, прибави 2 точки към „ПРЕСТИЖ“ и премини на епизод **50**.

Убедил се, че хората му са скрити, Майеда хвърля един последен поглед назад. Самураите на Уесуги още са на хълма, като изчакват цялата група да се събере. Неколцина от тях оглеждат околността, но с нищо не показват, че са забелязали клекналия в тревата Майеда. Той бавно и безкрайно предпазливо ляга на земята, изпълзва назад и...

— Майеда сан, какво правите тука? — тихо възкликва някой зад него. — Къде е господарят Тайра?

Майеда светкавично се обръща, претъркулва се с изваден меч, но като вижда човека срещу себе си, един от възрастните прислужници от замъка Тайра, успокоен се отпуска.

— Ти защо си тук? — прошепва му изумен. — Има ли още някой с теб?

— Само аз и Имагава-градинарят. Бягаме от самураите на Уесуги. Домът Тайра падна, господарю, ние...

— Тихо! Залегни! — заповядва му Майеда, видял, че преследвачите най-после потеглят.

Двамата слуги са се въоръжили и могат да му бъдат от полза, но те не са професионални воители и затова прибави само 6 точки към „СИЛА НА ОТРЯДА“. Избери едно от посочените числа: 7 или 17, и премини на епизода със същия номер.

Надеждите на Майеда да измами преследвачите си са напразни. Един от конниците забелязва залегналите в тревата бойци, надава предупредителен вик и насочва коня срещу тях. Самураите на Уесуги спират, обръщат конете и за момент се скупчват близо един до друг. Видял своя шанс Майеда, изкрещява заповед за атака и се нахвърля върху най-близкия враг. С един удар го поваля, и ето че битката пламва.

Изненадата дава известно преимущество на бойците на Тайра.

Ако точките за „СИЛА НА ОТРЯДА“ са повече или равни на 30, премини на епизод **3**.

Ако точките за „СИЛА НА ОТРЯДА“ са по-малко от 30, премини на епизод **46**.

8

„Божествената сила на меча“ помага на Майеда да се справи с многократно превъзхождащия го враг. Всички самураи на Уесуги лежат в прахта посечени, обезглавени или прободени. Много от конете също са мъртви.

— Слава на господаря Майеда, най-великият воин на света! — крещят възторжено самураите и почтително се покланят на водача си, сам унищожил дванадесет от противниковите бойци.

Въпреки впечатляващата победа, използването на меча Мурамаса, без разрешение от господаря Тайра, е сериозно нарушение на *Буши-до*. Извади 5 точки от „**ПРЕСТИЖ**“ и премини на епизод 5.

9

Малобройната групичка на Майеда безшумно излиза на единствената селска улица и се отправя към спасителния мрак на прохода. За лош късмет, друг път няма, а пред вратата на селския хан стоят двама самураи на Уесуги. Изморени са и не пазят много внимателно. Уличката е съвсем открита, но доста тъмна, затова всичко зависи от късмета на Майеда.

Избери си едно от посочените числа: **39** или **49**, и премини на епизода със същия номер.

Самураите на Кеншин Уесуги са повече, по-тежко въоръжени и по-малко изморени от бойците на Майеда, но така стреснати от яростната атака на враговете си, че не оказват почти никаква сериозна съпротива. Един след друг те падат прободени, разсечени или обезглавени. Минути след началото на схватката останалите живи преследвачи не издържат. Отказват се от сражението и с уплашени крясъци хукват да се спасяват.

Самураите на Майеда не си правят труда да ги преследват. Възторжено поздравяват водача си. Почиват няколко минути и бързо потъват в тъмния проход. Преди слънцето да изгрее, отрядът е пресякъл границата на съседната провинция. Мечът е спасен и задачата е изпълнена. Прибави 5 точки към „ПРЕСТИЖ“ и премини на епизод **50**.

Подчинявайки се на първия емоционален импулс, Майеда хваща с две ръце дръжката на меча Мурамаса и прави няколко крачки назад. Изведнъж като че оръжието оживява. Острието едва забележимо започва да свети и тънък звук пронизва самурая. Неговият дух напълно се слива с „духа на меча“. Съзнанието и волята му сякаш се заковават във върха му. *Фу-до-шин* — „Непобедимата мощ на Безкрая“, като огромен поток се влива в тялото му. Подобно на *ками* зъл дух той се врязва в редиците, обкръжили господаря му, и със светкавични удари поражая всеки изпречил се пред него враг.

Само за секунди Майеда достига до изумения Бокуден, пада на едно коляно и с две ръце му подава меча.

— Прости ми, господарю, аз...

Една дълга стрела изсвистява и пронизва гърлото на верния воин. Той хвърля последен поглед към господаря си и пада облян в кръв. Бокуден бавно поема меча от мъртвата му ръка, вдига го над главата си и решително повежда последните си самураи в последната битка на живота си.

Заради едно твое прибързано решение, едва започнала, играта веднага свършва. **КРАЙ!**

Решението на Майеда е бързо и типично в самурайски стил. Презрението към враговете е безгранично. Въпреки голямото превъзходство на противника, той нарежда на хората си да се прикрият във високата трева и да подготвят оръжията си.

Когато първите преследвачи се появяват на хълма и спират да се огледат, Майеда изкрещява някаква заповед, скача и...

... въпреки огромната си почит към безценното семейно оръжие на господаря си, измъква меч Мурамаса от ножницата и се хвърля напред. Премини на епизод [22](#).

... като дисциплиниран и предан на господаря си самурай решава да не използва скъпоценния родов меч Мурамаса. Въоръжен с дълга *нагината* се хвърля към най-близкия конник. Премини на епизод [32](#).

Малката групичка потъва в бамбуковия гъсталак. Майеда вдига ръка и дава знак на самураите си да спрат. Те уморено се отпускат на земята, доволни от кратката почивка. Майеда, обаче не може да си позволи, повече от секунда отдих. Връща се до края на горичката и предпазливо се оглежда за преследвачите си. Наблюдава ги няколко минути и вижда нещо, което въобще не му харесва. Вместо да препуснат направо към прохода или да се върнат, самураите на Уесуги са слезли от конете и внимателно оглеждат земята за следи. Очевидно съвсем скоро ще разберат къде са враговете им. Планът на Майеда да се скрие се е провалил, но все пак воинът има на разположение десетина минути, през които да се подготви за предстоящата схватка.

Ако смяташ, че най-добре е да остави хората си добре да си починат преди неизбежното сражение, премини на епизод [33](#).

Ако мислиш, че направата на няколко примитивни капана, е полезна от кратката почивка, премини на епизод [43](#).

За десетте минути, които имат на разположение, хората на Майеда успяват да подготвят едва пет-шест капана. Преследвачите се появяват пред самия край на горичката и предпазливо спират там. Майеда може да се възползва от колебанието им, като...

... разположи самураите си така, че максимално да се възползват от малкото готови капани. Премини на епизод [15](#).

... остави няколко от самураите да прикриват бягството и да опита веднага да се измъкне и да изпълни заповедта на господаря си. Реши колко воини би могъл да пожертва и запиши броя им в [Дневника](#). Премини на епизод [25](#).

За да вкара преследвачите в подготвения капан, Майеда излиза напред, показва се от гората и изкрещява няколко обидни думи към водача им. Той, видял най-големия си враг сам и съвсем наблизо, веднага изоставя всякаква предпазливост и се втурва в атака. Майеда ловко се изплъзва и потъва сред бамбука, като се старее да разклаща и троши стеблата така, че преследвачите да знаят, откъде е минал. Няколко мига на напрегнато преследване и самураите на Уесуги връхлитат право в подготвената клопка. Бойците на Майеда нападат с ужасни крясъци и сред бамбуковата горичка се развихря страхотна кървава схватка.

Изненадата и капаните донякъде намаляват преимуществото на врага, затова:

Ако подготвеният капан е от типа „Удрящи пръти“, прибави 5 точки към „СИЛА НА ОТРЯДА“.

Ако подготвеният капан е от типа „Пронизващи пръти“, прибави 10 точки към „СИЛА НА ОТРЯДА“.

Ако подготвеният капан е от типа „Преграждащи пръти“, не прибавяш точки към „СИЛА НА ОТРЯДА“.

Ако точките за „СИЛА НА ОТРЯДА“ станат повече от 40, премини на епизод **34**.

Ако точките за „СИЛА НА ОТРЯДА“ все пак останат по-малко или равни на 40, премини на епизод **44**.

Малкият отряд упорито продължава бягството си, но уморените самураи не могат да се мерят с конете на преследвачите. Съвсем близо до първите скали на прохода самураите на Уесуги ги настигат и се нахвърлят върху последния от редицата. Това ги забавя за миг, затова Майеда...

... дава бърза заповед на част от хората си да спрат и задържат преследвачите. Извади от „СИЛА НА ОТРЯДА“ по 6 точки за всеки оставен самурай и премини на епизод **26**.

... въпреки всичко продължава към прохода, като разчита да се скрие, преди преследвачите да се доберат до него. Премини на епизод **36**.

... решава да се справи с преследвачите си. Изкрещява кратка заповед, спира да бяга и се нахвърля върху най-близкия враг. Премини на епизод **46**.

За първи път в този трагичен и изпълнен с неуспехи ден съдбата най-после се показва благосклонна към Майеда. Самураите на Уесуги профучават покрай притаения отряд, без да забележат нищо. След като преследвачите изчезват, Майеда дава кратка почивка на хората си и отново ги повежда към прохода. (За всеки самурай, който е с него, прибави по една точка към „СИЛА НА ОТРЯДА“.)

Късно през нощта изтощената група достига до малко планинско село. Изминалият ден се оказва много тежък дори за издръжливите самураи. Участието в загубената битка, преследването, светкавичната схватка с преследвачите и уморителното изкачване на прохода им идват прекалено много. Почивката е задължителна и Майеда въпреки нежеланието си е принуден да пренощува в селото. Още повече, че има възможност да избира.

Може да настани самураите си в непрекъснато отворения селски хан. Цените не са високи, а много е вероятно никой да не обърне внимание на още неколцина изморени пътници. Ако смяташ, че Майеда ще настани хората си в хана, премини на епизод **18**.

Селото се намира в пределите на областта Идзуми, подчинена на Бокуден Тайра. Ако смята, че е безопасно да се разкрие, Майеда може да настани хората си в къщата на кмета — най-голямата и най-удобна постройка в селото. Премини на епизод **28**.

Накрая, ако смяташ, че безопасността на групата е по-важна от удобствата, Майеда може да се настани в къщата на някой от селяните. Премини на епизод **38**.

Както можеше да се очаква, никой от малобройните посетители на хана не се интересува от новодошлите. Собственикът обаче очевидно се досеща кои са, защото със заговорнически вид отвежда Майеда в една странична стая. За своя огромна изненада самураят намира там четирима бойци на Бокуден Тайра от отряда, който винаги стои за защита на родовия замък. Всички те са жестоко пострадали, ранени и изморени до смърт.

Майеда набързо ги разпитва за съдбата на замъка. Разбира, че с предателство воините на Уесуги са проникнали вътре и с помощта на група ниндзи набързо са го превзели. Почти всички защитници са загинали. Спасили са се само няколко слуги и те четиримата. (Запиши, че четиримата се присъединяват към Майеда, и прибави 16 точки към „СИЛА НА ОТРЯДА“.)

Преди още самураите да завършат разказа си, силни викове и гръмко тропане известяват пристигането на голям отряд войници на Кеншин Уесуги. За късмет на Майеда те са спрели в хана, само за да пренощуват. Той предпазливо и безшумно събира хората си и решава...

... тихо и незабележимо да опита да се измъкне, без неприятелите да го усетят. Един доста рискован план, но с голям шанс за успех. Премини на епизод **9**.

... да зареже каноните на *Буши-до*, да изчака враговете му да заспят и тихо да ги избие. Планът е добър, но съвсем не толкова лесен за изпълнение, колкото изглежда. Ако смяташ, че ще постъпи така, премини на епизод **19**.

... веднага да слезе в общия салон, където преследвачите още привършват късната си вечеря. Да ги нападне и да ги избие до един. Смело и рисковано решение, но с реални шансове за успех, ако има достатъчно хора. Премини на епизод **29**.

Всеки самурай знае, че да нападне и избие заспалите си противници е деяние достойно само за презрените нинджи. Така гласи строгият канон на *Буши-до*, но Майеда е принуден да се примири с това. Верността към господаря е закон за самурая! Майеда подбира неколцина от най-опитните си хора, разяснява им плана си и ги повежда към притихналия хан. Извади 3 точки от „**ПРЕСТИЖ**“.



Отстраняването на двамата пазачи пред него е първата и най-трудна задача. Освен от ловкост, умение и бързина, Майеда се нуждае и от голяма доза късмет. Пропълзва до пазачите, надига се от земята и...

... ти избираш едно от посочените числа: **20** или **40** и премини на епизода със същия номер.

Преди оставените на пост самураи на Уесуги да усетят нещо, единият пада с прерязано гърло, а вторият е прободен в гърдите. И двамата загиват съвсем безшумно, затова Майеда, ако иска, може да се откаже от избиването на спящите в хана преследвачи.

Ако ще го направи, прибави 3 точки към „ПРЕСТИЖ“ и премини на епизод **50**.

Ако смяташ, че по-сигурно е Майеда веднъж завинаги да се разправи с враговете си, премини на епизод **40**.

Първият емоционален импулс на Майеда е да грабне меча и да се хвърли в битката. Миг по-късно дисциплината на самурая надделява над гордостта му. Той рязко обръща гръб на сражението и с бързи крачки се отправя към прохода на близката планина.

— Господарят заповяда да спасим родовия му меч! Последвайте ме! — изръмжава на охраната си.

Останалите осем самурай се споглеждат нерешително, но се подчиняват и тръгват след него. Едва един час по-късно от върха на един хълм Майеда се обръща назад и възкликва ядно. Голяма група конни самурай, носеща цветовете на рода Уесуги, препуска след бегълците. Противниците са не повече от двадесетима.

Решението на Майеда е взето моментално.

Той смята, че обезателно трябва още сега да спре преследвачите си. Дава няколко бързи заповеди на хората си, а ти преминаваш на епизод **31**.

Самураят се обръща и с всички сили хуква по склона на хълма. Хората му го последват енергично, а ти преминаваш на епизод **41**.

Подчинявайки се на първия емоционален импулс, Майеда хваща с две ръце дръжката на меча Мурамаса и прави крачка назад. Изведнъж оръжието, като че оживява. Острието едва забележимо започва да свети и тънък виещ звук пронизва самурая. Неговият дух напълно се слива с „духа на меча“. Съзнанието и волята на боеца се заковават във върха му. *Фу-до-шин* — „Непобедимата мощ на Безкрая“ като огромен поток се влива в тялото му. Подобно на *ками* зъл дух той се нахвърля върху стреснатите конници и с един-единствен удар разсича най-близкия заедно с коня му. Вдъхновени от смелостта на водача си, самураите на Майеда нападат преследвачите си и след кратка и ожесточена схватка ги избиват до един.

— Слава на господаря Майеда, най-великият воин на света! — крещят възторжено самураите и почитателно се покланят на водача си, сам унищожил осем от противниковите бойци.

Въпреки впечатляващата победа, използването на меча Мурамаса без разрешение от господаря му е сериозно нарушение на *Буши-до*. Извади 5 точки от „**ПРЕСТИЖ**“ и премини на епизод 5.

Майеда повежда хората си надолу по склона и бегом се насочва към прохода. Избрал е посоката така, че само с леко обръщане на главата да вижда върха на хълма. Веднага щом първият преследвач се появява там и спира да се огледа, той...

... заповядва на самураите си да залегнат във високата трева и да се скрият, доколкото могат. Премини на епизод **6**.

... без да забавя ход, продължава към прохода, като се стреми да отложи колкото може повече неизбежната битка. Премини на епизод **16**.

Отсичането на прътите и изработването на загражденията отнема неподозирано много време на самураите. Преди още първата част на оградата да е готова, няколко дълги стрели прелитат между стеблата на бамбука и пронизват един от тях. Извади 6 точки от „СИЛА НА ОТРЯДА“.

Какво да се прави, и най-опитният воин може и да сгречи и да отслаби вниманието си. Изморен от сражението и бягството, улисан в работата по капана, Майеда за няколко минути просто забравя за преследвачите. От своя страна, без да подценяват противниците си, те предпазливо и безшумно са доближили бамбуковата горичка. По трептенето и разклащането на стеблата са разбрали къде са враговете им и са ги обстреляли с лъковете си. За щастие, не особено точно.

Докато преследвачите все още се колебаят да навлязат в гората, Майеда решава.

... да остане със самураите си до незавършената ограда и там да посрещне нападението. Премини на епизод 15.

... да остави неколцина от хората си за прикритие и да продължи бягството си. Реши колко самурая може да пожертва за задържане на врага и премини на епизод 25.

25

Само с жестове, без да произнесе дори една дума, Майеда посочва самураите, които трябва да прикриват бягството му (за всеки един от тях извади по 6 точки от „СИЛА НА ОТРЯДА“) и безшумно се отдалечава навътре в гората. Все пак, вероятно преследвачите забелязват раздвижването, защото изведнъж изоставят колебанието си и вихрено се втурват напред. Капаните и прикриващият отряд ги посрещат, но едва ли ще могат да ги задържат дълго.

За да провериш дали бягството е успешно, умножи броя на останалите самураи по 6. Към полученото число прибави 10, ако капанът е „Удрящи пръти“; 15, ако е „Пронизващи пръти“ или 5, ако е „Преграждащи пръти“.

Ако полученото е по-голямо от 25, премини на епизод **35**.

Ако полученото е по-малко или равно на 25, премини на епизод **45**.

Звуците на битката бавно заглъхват зад гърба на Майеда. Самураят е навлязъл в прохода и бързо се изкачва по стръмната пътека. Слънцето залязва и скоро спасителният мрак ще скрие уморения воин. Провери колко самураи са оставени за прикритие и...

... ако са четирима или по-малко премини на епизод 46.

... ако са повече от четирима, приеми, че са успели да задържат достатъчно преследвачите. Майеда и остатъкът от хората му късно през нощта достигат малко планинско село. Самураят решава, че трябва да даде почивка на хората си.

Може да настани самураите си в непрекъснато отворения селски хан. Цените не са високи, а много е вероятно никой да не обърне внимание на още неколцина изморени пътници. Ако смяташ, че Майеда ще настани хората си в хана, премини на епизод 18.

Селото се намира в пределите на областта Идзуми, подчинена на Бокуден Тайра. Ако смята, че е безопасно да се разкрие, Майеда може да настани хората си в къщата на кмета — най-голямата и най-удобна постройка в селото. Премини на епизод 28.

Накрая, ако смяташ, че безопасността на групата е по-важна от удобствата, Майеда може да се настани в къщата на някой от селяните. Премини на епизод 38.

Превъзходството на преследвачите е прекалено голямо дори за такива опитни воители като Майеда и самураите му. Скоро малобройният отряд е притиснат жестоко от противниците си. Майеда с великолепен удар съсича един атакувал го боец, отдръпва се за миг от схватката и набързо преценява ситуацията. Един от хората му е мъртъв (извади 6 точки от „СИЛА НА ОТРЯДА“), останалите са изморени и почти всички ранени. Но може би има начин да се избегне поражението! А може би не?

Майеда, разбира се, е чувал за почти магическите сили на меча Мурамаса, но като трезвомислещ и образован самурай не е много склонен да се довери на слуховете. Затова...

... въпреки огромната си почит към безценното семейно оръжие на господаря си, измъква меча Мурамаса от ножницата и се хвърля напред. Премини на епизод [47](#).

... дисциплинираният и предан на господаря си самурай решава да не използва скъпоценния родов меч Мурамаса. Грабва една захвърлена на земята *нагината* и напада един устремен към него конник. Премини на епизод [32](#).

Набунага Такауджи, кмет на малкото планинско село и както сам се представя, предан васал на Бокуден Тайра, посреща Майеда и хората му с десетки почитателни поклони, много учтиви приказки и богата трапеза. Скоро уморените самураи безгрижно се изтягат в пригответените постели и заспиват. Майеда решава сам да поеме първата стража. Няколко часа след полунощ той събужда един от самураите и най-после има възможност да отпусне изтощеното си тяло.

Струва му се, че е спал само миг, когато звукът на предпазливи стъпки го събужда. Той отваря очи и със светкавичен удар на меча обезглавява наведения над него воин на Уесуги. Скача на крака, втурва се в стаята на хората си и попада право в току-що разгорялата се битка. (Запиши, че един от хората му е мъртъв, и извади 6 точки от „СИЛА НА ОТРЯДА“.)

Веднага разбира какво е станало. Продажният кмет е побързал да мине на страната на по-силния, намерил е преследвачите и е предал Майеда и хората му. Самураят посича неколцина от нападателите, с ритник разбива тънката стена на къщата и повежда остатъците от отряда си в последна отчаяна атака.

Ако точките за „СИЛА НА ОТРЯДА“ са повече от 45, премини на епизод **10**.

Ако точките за „СИЛА НА ОТРЯДА“ са по-малко или равни на 45, премини на епизод **48**.

Всеки самурай знае, че да нападне и избие заспалите си противници е деяние достойно само за презрените нинджи. Така гласи строгият канон на *Буши-до* и Майеда не е в състояние да го наруши. Верността към господаря е закон за самурая, но личната чест стои над всичко. Решението е — директна и открита атака! Майеда събира хора си, разяснява им плана и ги повежда към притихналия хан.

Отрядът най-спокойно се приближава към двамата пазачи. Те смаяно зяпват, посягат към мечовете си и... моментално загиват.

— Самураи на предателя Кеншин Уесуги, излезте и посрещнете смъртта като истински воители — крещи Майеда и рита вратата на хана.

Тя с трясък се отваря и отвътре изскачат преследвачите, бронирани и въоръжени, все едно само това са чакали. Битката пламва с пълна сила.

Ако точките за „СИЛА НА ОТРЯДА“ са повече от 40, премини на епизод **10**.

Ако точките за „СИЛА НА ОТРЯДА“ са по-малко или равни на 40, премини на епизод **48**.

Провинция Етиго, три дена по-късно. Изморен до смърт и покрит с прах и мръсотия самурай се появява пред главната кула на замъка Уесуги и с предран глас излайва нещо на стражите. След няколко минути суетене и предаване на заповеди, куриерът е въведен направо при самия Кеншин Уесуги, жестокият даймио на провинцията.

Водачът на преследвачите, прашният самурай е именно той, пада на колене пред господаря си и забива лице в пода.

— Говори, Шиничи сан! Не подлагай на изпитание търпението ми! — подканя го сърдито Уесуги.

— Господарю Уесуги, врагът е мъртъв! — провиква се оня. — Ето меча на Бокуден Тайра. — Дава знак на един прислужник, който поставя в краката на Уесуги грижливо увития в копринен плат меч.

Кеншин Уесуги намръщено го оглежда няколко секунди и кимва на един телохранител. Той внимателно развива пакета, изтегля една педя от острието и почитателно се оттегля. Блестящата стомана приковава погледите на всички в стаята. Чуват се няколко приглушени възклицания, които кой знае защо ядосват Уесуги.

— Защо си домъкнал меч Мурамаса в дома ми, глупако? — процежда ядно той. — Трябваше да го унищожиш! Не си ли чувал за „Проклятието на мечовете Мурамаса“.

— Но, Уесуги сама... нима това е... о-о-о... нима трябва да унищожа такова велико произведение? Аз веднага...

— Замълчи! Йоримото сан, вземи това оръжие, увий го и го скрий някъде! Не ми казвай къде! След това излез навън и си разпори корема! Нека тайната умре заедно с теб! Глупаци и некадърници! — продължава да ръмжи Уесуги. — Заобиколен съм от абсолютни глупаци. Не стига, че оня презрян нинджа изтърва жената и малкия син на Бокуден, а сега тоя тъпак е домъкнал прокълнатия меч! Некадърници!

И така, уважаеми читателю, докато Кеншин Уесуги ругае и се ядосва, ти нарочно или поради недоглеждане навлезе в по-трудния

вариант на играта. Скъпоценният родов меч е загубен, затова намирането му става твоя допълнителна задача. Премини на епизод [51](#).

31

Има два възможни плана за действие срещу преследвачите.

Единият е Майеда да изпрати част от охраната си срещу тях, а сам да продължи бягството. Ако избираш това, реши колко от хората си ще остави, за всеки от тях извади по 6 точки от „СИЛА НА ОТРЯДА“ и запиши резултата в [Дневника](#). Премини на епизод [2](#).

Другият е заедно с всичките самураи да направи засада на враговете си и да опита да ги избие. Премини на епизод [12](#).

Сърповидното острие на алебардата се забива в тялото на изненадания самурай, пробива бронята му и облян в кръв го поваля от коня. Самураите на Майеда като един се хвърлят след водача си. Смаяни от неочакваната свирепа атака преследвачите вяло се бранят и още в първите секунди губят петима бойци.

Подобно на *ками* зъл дух Майеда върти дългата *нагината* и един след друг поваля противниците си. Хората му го следват с неподозирана енергия и смелост, но за съжаление насреща си имат също толкова опитни бойци. Преодолели първоначалната си уплаха самураите на Уесуги използват численото си превъзходство и преминават в настъпление.

Изходът на схватката е изцяло в ръцете на съдбата. Избери едно от посочените числа **3** или **42** и премини на епизода със същия номер.

Майеда набързо разяснява плана си на самураите, те до един се съгласяват с него и веднага отново се отпускат на земята. Като отлично обучени воители те добре знаят как да накарат уморените си мускули да се отпуснат напълно и за кратко време да възстановят поне част от изгубените сили.

Скоро хората на Уесуги откриват следите и разбират къде са враговете им. Опасявайки се от засада, те предпазливо се приближават към бамбуковата гора и така дават още няколко минути на Майеда и хората му.

Прибави 5 точки към „СИЛА НА ОТРЯДА“ и...

... ако точките на този показател са повече от 45, премини на епизод **34**.

... ако точките на този показател все пак останат по-малко или равни на 45, премини на епизод **44**.



Преследвачите навлизат сред бамбуковите стебла и веднага разбират, че въпреки предпазливостта си са попаднали в клопка. Отвсякъде върху тях се нахвърлят крещящи и размахващи мечове самураи. Конете и тежките брони им пречат да се движат свободно в гъстата горичка. Един след друг хората на Уесуги падат поразени. Видял, че губи битката, водачът им изкрещява няколко заповеди и повежда бойците си обратно.

— Слава на господаря Майеда, най-великият воин на света! — Крещят възторжено самураите и почитателно се покланят на водача си, сам унищожил петима от противниковите бойци. Премини на епизод [5](#).

С големи усилия и с цената на още трима самураи Майеда успява да се измъкне от преследвачите си и да се скрие сред скалите и десетките пещери на прохода. (Извади 18 от „СИЛА НА ОТРЯДА“). Веднага щом се мръква, остатъците от отряда се опитват да продължат нагоре. Късно през нощта достигат до малко планинско село. Денят се оказва много тежък дори за издръжливите самураи. Участието в загубената битка, преследването, светкавичната схватка с преследвачите и уморителното изкачване на прохода им идват прекалено много. Почивката е задължителна и Майеда въпреки нежеланието си е принуден да пренощува в селото. Още повече, че има възможност да избира.

Може да настани самураите си в непрекъснато отворения селски хан. Цените не са високи, а много е вероятно никой да не обърне внимание на още неколцина изморени пътници. Ако смяташ, че Майеда ще настани хората си в хана, премини на епизод 18.

Селото се намира в пределите на областта Идзуми, подчинена на Бокуден Тайра. Ако смята, че е безопасно да се разкрие, Майеда може да настани хората си в къщата на кмета — най-голямата и най-удобна постройка в селото. Премини на епизод 28.

Накрая, ако смяташ, че безопасността на групата е по-важна от удобствата, Майеда може да се настани в къщата на някой от селяните. Премини на епизод 38.

Преследвачите набързо посичат един, после още двама от бегълците. (Извади 18 точки от „СИЛА НА ОТРЯДА“.) Майеда се убеждава, че няма да се измъкне. Спира хората си и се нахвърля върху изненаданите самураи на Уесуги. Те обаче са много повече, на коне и с тежко въоръжение. Имат голямо преимущество, затова...

... ако точките за „СИЛА НА ОТРЯДА“ са повече или равни на 24, премини на епизод **27**.

... ако точките за „СИЛА НА ОТРЯДА“ са по-малко от 24, премини на епизод **37**.

За по-малко от десетина минути самураите на Уесуги избиват малката групичка бойци на Бокуден Тайра. Последен пада Майеда, почти затрупан от многобройните си врагове. Водачът на преследвачите слиза от коня и ядно рита безжизненото му тяло. Петнадесет от елитните му самураи са загинали в тази схватка. Прекалено висока цена.

— Фанатик проклет! — изръмжава той и предпазливо измъква меча Мурамаса от ръцете на Майеда. С блеснали очи оглежда великолепното острие.

— О-о, господарят Уесуги ще бъде доволен. Много доволен! — промърморва той и повежда хората си обратно.

Запиши в [Дневника](#), че Майеда е убит и мечът Мурамаса е пленен от самураите на Уесуги. Извади 10 точки от „[ПРЕСТИЖ](#)“ и премини на епизод [30](#).

Майеда избира една от по-големите къщи, разположена в самия край на селото. Говори няколко минути със стопанина ѝ, след което решава да прекара нощта там. Скоро уморените самураи са нахранени, измити и оставени да почиват. Селянинът дръпва настрана Майеда и заговорнически му казва, че в хана са се настанили четирима непознати. Опитвали се да скрият, че са воители, но според него всички са разбрали какви са. Само дете не знаел дали са от хората на Тайра, или Уесуги.

Майеда тихо се промъква до хана, влиза през един отворен прозорец и спипва смаяния собственик в един тъмен ъгъл. Оня е толкова уплашен, че веднага казва къде са настанени непознатите самураи.

Промъква се в стаята и намира там четирима бойци на Бокуден Тайра от отряда, който винаги стои за защита на родовия замък. Всички те са жестоко пострадали, ранени и изморени до смърт.

Майеда набързо ги разпитва за съдбата на замъка. Разбира, че с предателство воините на Уесуги са проникнали вътре и с помощта на група ниндзи набързо са го превзели. Почти всички защитници са загинали. Спасили са се само няколко слуги и те четиримата. (Запиши, че четиримата се присъединяват към Майеда, и прибави 20 точки към „СИЛА НА ОТРЯДА“.)

Преди още самураите да завършат разказа си, силни викове и гръмко тропане известяват пристигането на голям отряд войници на Кеншин Уесуги. За късмет на Майеда те са спрели в хана, само за да пренощуват. Той предпазливо и безшумно отива при хората си и решава...

... тихо и незабележимо да опита да се измъкне, без неприятелите да го усетят. Един доста рискован план, но с голям шанс за успех. Премини на епизод 9.

... да зареже каноните на *Буши-до*, да изчака враговете му да заспят и тихо да ги избие. Планът е добър, но съвсем не толкова лесен

за изпълнение, колкото изглежда. Ако смяташ, че ще постъпи така, премини на епизод **19**.

... веднага да слезе в общия салон, където преследвачите още привършват късната си вечеря. Да ги нападне и да ги избие до един. Смело и рисковано решение, но с реални шансове за успех, ако има достатъчно хора. Премини на епизод **29**.

Докато двамата пазачи се прозяват и с тихи разговори опитват да се борят със съня, самураите на Майеда като безшумни сенки се промъкват и скоро изчезват в нощта. Още преди разсъмване отрядът пресича границата със съседната провинция. Воините на Уесуги се принудени да се откажат от преследването. Запиши в [Дневника](#), че мечът е спасен и задачата е изпълнена успешно.

Прибави 5 точки към „ПРЕСТИЖ“ и премини на епизод [50](#).

Поради едно елементарно недоглеждане тайното нападение на хана се проваля. Оказва се, че водачът на преследвачите е поставил още двама пазачи вътре в общата зала. Когато самураите на Майеда нахлуват, те посрещат нападението, загиват веднага, но успяват да вдигнат тревога. (Извади 3 точки от „**ПРЕСТИЖ**“.)

Предупредени от тях, останалите изскачат от стаите, връхлитат малобройните си противници и боят се разгаря с пълна сила.

Ако точките за „**СИЛА НА ОТРЯДА**“ са повече или равни на 30, премини на епизод **10**.

Ако точките за „**СИЛА НА ОТРЯДА**“ са по-малко от 30, премини на епизод **48**.

Опитният воин знае, че изморените му самураи не могат да се изплъзнат от конните преследвачи. Докато бяга начело на малката групичка, той трескаво се оглежда. Планинският проход, към който се е насочил, е съвсем близко. Веднъж достигне ли до него, Майеда с лекота ще може да скрие хората си сред многобройните скали и пещери. Малко повече от километър остава до спасението, някакви си пет-шест минути само са необходими, но съдбата отказва да му ги даде. Първите преследвачи излизат на върха на хълма и спират да изчакат останалите. Всеки момент някой ще забележи бягащата група. Решението трябва да бъде взето моментално, а възможностите за избор са само две:

В подножието на хълма има голяма бамбукова гора. Ако заобиколи през нея, Майеда ще се забави, но има шанс да остане незабелязан от враговете си. Ако мислиш, че ще продължи оттам, премини на епизод **13**.

Ако смяташ, че ще продължи направо към планинския проход, премини на епизод **23**.

Въпреки смелостта и великолепните бойни умения на Майеда и хората му, самураите на Уесуги постепенно надделяват и безжалостно ги избиват. Последен, цял облян в кръв, пада и Майеда. Водачът на преследвачите слиза от коня и ядно рита безжизненото му тяло. Дванадесет от елитните му самураи са загинали в тази схватка. Прекалено висока цена.

— Фанатици проклети! — излайва той и предпазливо измъква меча Мурамаса от пояса на Майеда.

Издърпва го на една педя от ножницата и с блеснали очи оглежда великолепното острие.

— О-о, господарят Уесуги ще бъде доволен. Много доволен! — промърморва той и повежда хората си обратно.

Запиши в [Дневника](#), че Майеда е убит и мечът Мурамаса е пленен от самураите на Уесуги. Извади 10 точки от „[ПРЕСТИЖ](#)“ и премини на епизод [30](#).

Без да разклати нито едно бамбуково стебло, Майеда се връща при самураите си и набързо им обяснява плана си. Решил е да посрещне преследвачите си в горичката, където гъсто преплетеният бамбук ще затрудни движенията на конниците. Освен това е намислил да намали още малко превъзходството им, като направи няколко капана.

Има съвсем малко време, затова трябва да избере един от следните три вида капани:

„Удрящи пръти“. Най-лесният, но за съжаление най-неефективният капан. Изработва се, като част от бамбуковите стебла се извиват назад и надолу и с тънки връвчици и малки клечки се закрепват така, че когато някоя връвчица или клечка бъде поместена, бамбуковото стебло се изправя рязко и няколко пъти удря силно. Такъв капан не може да убие никого, но е в състояние да стресне и изненада непредпазливия враг. Ако предполагаш, че Майеда ще избере тези капани, премини на епизод [4](#).

„Пронизващи пръти“. Доста труден за изработка, но много ефектен капан. Прави се подобно на предишния, но към огънатите стебла се привързват заострени бамбукови пръти, които при малко повече късмет могат да пронизат дори обкован в броня самурай. Този капан не само се изработва бавно и трудно, но и трудно се маскира. Ако предполагаш, че Майеда ще избере него, премини на епизод [14](#).

„Преграждащи пръти“. Това по същество не е капан, а по-скоро система от заграждания, направени от заострен бамбук и разположени така, че да пречат на врага да маневрира. Заграждението се прави лесно, но за да е ефективно, трябва да е доста голямо и сложно разположено. Ако мислиш, че Майеда ще предпочете него, премини на епизод [24](#).

Преследвачите навлизат сред бамбуковите стебла и веднага разбират, че въпреки предпазливостта си са попаднали в клопка. Отвсякъде върху тях се нахвърлят крещящи и размахващи мечове самураи. Конете и тежките брони им пречат да се движат свободно в гъстата горичка.

Подобно на зъл дух Майеда върти дългото си оръжие и един след друг поваля противниците си. Хората му го следват с неподозирана енергия и смелост, но за съжаление насреща си имат също толкова опитни бойци. Преодолели първоначалната си уплаха, самураите на Уесуги използват численото си превъзходство и преминават в настъпление.

Изходът на схватката е изцяло в ръцете на съдбата. Избери едно от посочените числа [5](#) или [42](#) и премини на епизода със същия номер.

Яростната атака на преследвачите ги отвежда направо в подготвената клопка. Телата и копитата на тежките коне за секунди разбиват и смазват крехките бамбукови стебла. Неколцина самураи са поразени от капаните, няколко са съборени от конете и толкова.

Водачът на преследвачите веднага разбира, че главният му враг се опитва да избяга. Остава малка група бойци да се справи с прикриващия отряд и веднага продължава преследването.

Звуците на битката навреме предупреждават Майеда за опасността. Разбрал, че планът му се е провалил, той заобикаля преследвачите и връща бойците си при разбитите капани. Самураите на Уесуги го следват по петите.

Виж в [Дневника](#) колко самураи бяха оставени за прикритие. Тъй като всички те са уморени и ранени в сражението, умножи броя им по 4 и прибави числото към „СИЛА НА ОТРЯДА“.

Ако полученият сбор е по-голям или равен на 45, премини на епизод [35](#).

Ако полученият сбор е по-малък от 45, Майеда и всичките му хора загиват. Запиши в [Дневника](#), че мечът Мурамаса е пленен от Уесуги, извади 10 точки от „ПРЕСТИЖ“ и премини на епизод [30](#).

Сблъсъкът е светкавичен и жесток. Схватката е ужасна и кръвопролитна. Никой не мисли да се предава или да моли за пощада. Няма ранени, пленници или бегълци. Могат да оцелеят само победителите!

Ако точките за „СИЛА НА ОТРЯДА“ са повече или равни на 24, премини на епизод 27.

Ако точките за „СИЛА НА ОТРЯДА“ са по-малко от 24, премини на епизод 37.

Решен да изпълни заповедта на господаря си, дори с цената на собствената си чест, Майеда хваща с две ръце дръжката на меча Мурамаса и прави крачка напред.

Изведнъж великолепното оръжие, като че оживява в ръцете на боеца. Още миг и острието едва забележимо започва да свети, тънък виещ звук пронизва самурая. Неговият дух напълно се слива с „духа на меча“. Съзнанието и волята му сякаш се заковават във върха на оръжието. *Фу-до-шин* — „Непобедимата мощ на Безкрая“ като огромен поток се влива в него. Подобно на *ками* зъл дух той се нахвърля върху стреснатите конници и с един-единствен удар разсича най-близкия заедно с коня му. Вдъхновени от силата на водача си, самураите на Майеда нападат преследвачите си и след кратка и ожесточена схватка избиват почти половината от тях, като губят само един боец.

Ако с Майеда са останали поне трима от хората му, премини на епизод **8**.

Ако атаката на Майеда е подкрепена от двама или по-малко самураи, премини на епизод **37**.

Силите са прекалено неравни. Няколко минути самураите на Тайра удържат натиска на враговете си. После един от тях пада, втори хуква да бяга и изведнъж Майеда се оказва отвсякъде заобиколен от преследвачите. С последни усилия самураят развърта оръжието си, поваля неколцина и прободен едновременно от три меча пада на земята.

Ако си записал в [Дневника](#), че преди схватката Майеда е скрил меча Мурамаса, премини на епизод **50**.

Ако нямаш такъв запис, продължавай с този епизод.

— Фанатик проклет! — изръмжава водачът на преследвачите и предпазливо измъква меча Мурамаса от пояса на Майеда. С блеснали очи оглежда великолепното острие.

— О-о, господарят Уесуги ще бъде доволен. Много доволен! — промърморва той и повежда хората си обратно.

Запиши в [Дневника](#), че Майеда е убит и мечът Мурамаса е пленен от самураите на Кеншин Уесуги. Извади 10 точки от „**ПРЕСТИЖ**“ и премини на епизод **30**.

Двамата пазачи тихо разговарят и непрекъснато се прозяват, но от време на време внимателно оглеждат тъмната селска улица. Един от тях забелязва промъкващите се в сенките самураи на Бокуден Тайра. Посочва ги на приятеля си, изтегля меча си и... пада с прерязано гърло. Както винаги Майеда действа светкавично. Вторият пазач успява да извика, преди да умре прободен. Още миг и улицата се изпълва с кряскащите самураи на Уесуги. Боят пламва с пълна сила.

Ако точките за „СИЛА НА ОТРЯДА“ са повече или равни на 36, премини на епизод **10**.

Ако точките за „СИЛА НА ОТРЯДА“ са по-малко от 36, премини на епизод **48**.

Провинция Етиго, три дена по-късно. Изморен до смърт и покрит с прах и мръсотия самурай се появява пред главната кула на замъка Уесуги и с предран глас излайва нещо на стражите. След няколко минути суетене и предаване на заповеди, куриерът е въведен направо при самия Кеншин Уесуги, жестокият даймио на провинцията.

Водачът на преследвачите, прашният самурай е именно той, пада на колене пред господаря си и забива лице в пода на стаята.

— Говори, Шиничи сан! Не подлагай на изпитание търпението ми! — подканя го сърдито Уесуги.

— Господарю Уесуги, аз не оправдах доверието ви! — провиква се оня. — Майеда и фанатиците на рода Тайра успяха да се измъкнат.

— Глупак! Разбра ли поне къде Бокуден изпрати онзи главорез Майеда?

— Не, господарю!

— Абсолютен и безполезен глупак! Веднага излез навън и си разпори корема! Йоримото сан, погрижи се да премахнат жената и синовете на този фалшив самурай. Избийте всички, слуги! Нека родът Шиничи изчезне от лицето на земята! Навсякъде глупаци и некадърници! — продължава да ръмжи Уесуги. — Заобиколен съм от абсолютни глупаци. Не стига, че оня презрян нинджа изтърва жената и малкия син на Бокуден, а сега и проклетият му главорез ще дебне наоколо за отмъщение!

И така, уважаеми читателю, ти успешно се справи с първата задача в тази игра — остави Кеншин Уесуги да се ядосва и ругае, и премини на епизод **51**.

Изминали са дванадесет години от последната битка на Бокуден Тайра. Йеясу Токугава е победил главните си врагове и императорът го е удостоил с върховното военно звание Шогун. На практика това поставя в ръцете на рода Токугава цялата политическа и военна власт в Япония.

По това време, някъде в централните провинции на страната, в дома на среднозаможен и влиятелен самурай, едно момче с нетърпение очаква да стане на петнадесет години и да започне истинското си самурайско обучение. Това момче си ти, уважаеми читателю. Името ти е Акира и ти си изчезналият преди дванадесет години последен син и наследник на рода Тайра. До момента си живял в дома на Сабуро Кавадзу, знаеш, че си осиновен от него и толкова. По случай навършването на пълнолетието ти Сабуро е обещал да ти разкрие тайната на твоя род.

Докато чакаш великия миг, ти заедно с неговите двама синове Гонтадзаемон и Райгору усилено се подготвяш за официалното самурайско посвещение. Тренираш и учиш в семейната бойна школа на рода Кавадзу. Там си придобил определени качества и умения, които са показани в първите две таблици на [Дневника](#).

Тъй като Сабуро Кавадзу смята, че бъдещите самураи сами трябва да определят основната насока на развитието си, ти можеш да избираш начина на своето обучение:

Ако предпочиташ отрано да развиваш главно своите специфични бойни качества и умения, премини на епизод [61](#).

Ако мислиш, че поне засега бойните изкуства не са единствената и най-главната цел на бъдещия самурай, отдели повече време за общото си обучение и премини на епизод [71](#).

Ямамото Кавадзу, далечен роднина на Сабуро и главен инструктор по бойни изкуства в дома Кавадзу, владее майсторски шест различни оръжия от богатия арсенал на японските воители. През дългите години на обучението си под негово ръководство ти се научаваш да си служиш доста добре с три от тях. Прочети показания списък и направи своя избор. (Какво означават имената можеш да научиш от Приложението.)

КЕН-ДЖУЦУ — Умение = 3. Прибави по 2 точки към всички „ОСНОВНИ КАЧЕСТВА“.

ЯРИ-ДЖУЦУ = 3. Към „СИЛА“ и „ЛОВКОСТ“ прибави по 3 точки. Към „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ прибави 2 точки.

НАГИНАТА-ДЖУЦУ = 4. Прибави по 3 точки към „ЛОВКОСТ“ и „БЪРЗИНА“ и по 1 точка към „СИЛА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

ХОХО-ДЖУЦУ = 2. Към „СИЛА“ прибави 4 точки. Към „БЪРЗИНА“, „ЛОВКОСТ“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ по 1 точка.

ДЖО-ДЖУЦУ = 2. Прибави по 4 точки към „ЛОВКОСТ“ и „БЪРЗИНА“ и 1 точка към „СИЛА“.

И накрая, като следствие от усилените тренировки, имаш право да прибавиш 12 точки към основните си качества в [първата таблица](#). Можеш да разпределиш тези 12 точки както пожелаеш, включително и за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Но помни! Само 12 точки за всички умения, а не по 12 за всяко!

Едно последно напомняне! Имай предвид, че само си овладял използването на три оръжия, но все още не притежаваш нито едно от тях, затова не записвай нищо в таблицата „Оръжия, които притежаваш“.

Премини на епизод [81](#).

В дома на Сабуро Кавадзу винаги се е отделяло много внимание за пълноценното обучение на младите самураи. Усвояването на различните оръжия и бойни умения е поверено на Ямамото Кавадзу, далечен роднина на Сабуро и един от най-добрите експерти по бойни изкуства в областта.

Ямамото владее съвършено шест вида оръжия и още много други бойни умения. Леко недоволен от решението ти да изучаваш само по едно от тях той ти предлага: (Какво означават имената, можеш да научиш от Приложението.)

Умения за овладяване на оръжия. Можеш да избереш само едно от тях!

КЕН-ДЖУЦУ — Умение = 3. Прибави по 2 точки към всички „ОСНОВНИ КАЧЕСТВА“.

НАГИНАТА-ДЖУЦУ = 4. Прибави по 3 точки към „ЛОВКОСТ“ и „БЪРЗИНА“ и по 1 точка към „СИЛА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Бойни умения, които не са свързани с боравене с оръжия. Избери само едно от тях!

БА-ДЖУЦУ — Прибави 2 точки за „УМЕНИЕ“ и по 3 точки към „СИЛА“, „ЛОВКОСТ“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

ХОДЖО-ДЖУЦУ = 4. Прибави по 4 точки към „ЛОВКОСТ“ и „БЪРЗИНА“.

За истинския самурай „престижните“ умения са също толкова важни, колкото и уменията да се сражава. С обучението ти се заема самият Сабуро Кавадзу, истински познавач на почти всички древни изкуства. Имаш право да научиш едно от тях.

ИКЕБАНА = 3. Изкуството не прибавя точки към физическите ти качества, но те научава на търпение и съсредоточеност. Прибави по 3 точки към „ДУХОВНА МОЩ“ и „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ и 2 точки към „ПРЕСТИЖ“.

КАЛИГРАФИЯ = 4. Изкуството да изписва красиво хилядите йероглифи от японската писменост винаги е придавало огромен престиж на самурая. Не получаваш точки към физическите си

качества, но се научаваш да бъдеш съсредоточен и търпелив. Прибави 3 точки към „ПРЕСТИЖ“ и по 2 точки към „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ и „ДУХОВНА МОЩ“.

ЧАН-НО-Ю = 4. Прочутата чаена церемония, която всеки самурай задължително трябва да познава. Изкуството не дава точки за физически качества и престиж, но прибавя по 4 точки към „ДУХОВНА МОЩ“ и „ОТПУСКАНЕ“.

И накрая, като следствие от усилените тренировки имаш право да прибавиш 8 точки към основните си качества в [първата таблица](#). Можеш да разпределиш тези 8 точки както пожелаеш, включително и за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Но помни! Само 8 точки за всички умения, а не по 8 за всяко!

Едно последно напомняне! Имай предвид, че само си овладял използването на едно оръжие, но все още не притежаваш нито едно от тях, затова не записвай нищо в таблицата „Оръжия, които притежаваш“.

Премини на епизод **81**.

— Ей, карай по-кратко, бе! — стресва те груб глас и силен тласък в гърдите те кара да залитнеш назад. — Великият воин е станал много арогантен!

Оглеждаш се стреснато. Гонтадзаемон Кавадзу, по-големият син на Сабуро, се е надвесил над теб и ядно те оглежда. Преди да успееш да кажеш нещо, той отново те блъска силно.

— Остави ме на мира! Какво искаш? — промърморваш. Въобще нямаш настроение за разпавии с грубия Гонтадзаемон.

— Я гледай, фукльото май се уплаши! — изхилва се оня. — Трябва най-после да решим кой е по-добрият син, натрапнико!

Изведнъж всичко се подрежда в главата ти. Моментално разбираш защо Гонтадзаемон те нападна изведнъж. Честолюбивият и не особено умен син на Сабуро винаги се е страхувал, че баща му може да избере теб за наследник на рода Кавадзу. Винаги се е опитвал да се съревновава с теб и явно е решил точно днес да доказва превъзходството си.

Ако приемеш предизвикателството, премини на епизод [74](#).

Ако смяташ, че можеш да му откажеш, без престижът ти да пострада, премини на епизод [93](#).

— Акира Тайра — започва Сабуро веднага щом влизаш и коленичиш пред него. — Не одобрявам разправиите ти със синовете ми! Почакай! — повишава глас той, като вижда, че се готвиш да отговориш.

— Не те укорявам за това. Зная, че Гонтадзаемон изпитва силна ревност към теб, а Райгору е доста досаден шегаджия. Смятах да отложа този разговор за догодина, но днешната кавга ме принуждава да побързам. Мисля, че сега, когато е известно кой си, надпреварата между вас ще се засили и някой може да пострада. Затова слушай внимателно. Решил съм да те изпратя в една от елитните школи по бойни изкуства. В областта ни има много такива, но само четири заслужават вниманието ти.

МИДЗУНО МАСАКАЦУ-РЮ. Известната в цяла Япония школа по *кен-джуцу* на великия боец Мидзуно Масакацу. Неговият „Изпреварващ стил“ е донесъл десетки победи на него и учениците му. Премини на епизод **65**.

ШЕКИЕЙ ОДАГИРИ-РЮ. Не по-малко известната и силна школа на философа-воин Шекией Одагири. Неговата система на обучение по *кен-джуцу* е много по-бавна и последователна, но дава не по-лоши резултати от тази на Мидзуно. Премини на епизод **75**.

ШИН-ШИНКАГЕ-РЮ. Малка, но много известна школа на самурая Нагахару Огасавара. За него се говори, че след като живял няколко години в Пекин, където преподавал *кен-джуцу*, той се завърнал в Япония и основал школата Шин-Шинкаге-рю, което значи „Истинската Шинкаге“. Освен изкуството на меча той преподава основно *бо-джуцу* — умението да се сражаваш с дълга тояга. Премини на епизод **85**.

СО-ДЖУЦУ-РЮ. Бойна школа, преподаваща владенето на всякакъв вид дълги оръжия — *со-джуцу*. Школа без гръмко име или легендарни учители, но радваща се на добри постижения, универсално обучение и много ученици. Премини на епизод **95**.

Двамата със Сабуро седите един до друг и потънали в мислите си мълчаливо наблюдавате изгрева. Изглежда, че слънцето също е решило да даде своя принос към великолепието на тази толкова необикновена утрин. Цветовете са изненадващо ярки и по неповторим начин плавно преминават от червено към оранжево и жълто.

Когато блясъкът на слънчевия диск става непоносимо ярък, Сабуро се обръща към теб и те оглежда със странно размекнат поглед.

— Колко си се променил, Акира Тайра! — тихо произнася той. — Помпя деня, когато майка ти те донесе в дома ми. Беше едно малко и ревливо бебе. А сега...

Изчакваш почитателно да продължи, но той само вгълбено гледа пред себе си и запазва мълчание. Не можеш да сдържиш нетърпението си.

— Защо ме наричате Тайра, господарю? — осмеляваш се да нарушиш покоя му ти. — Нали родът Тайра отдавна е престанал да съществува?

— Глупости! Кой ти каза това? Не си ли чел историята на войната *Гемпей*.

— О, зная я. В периода 1180–1185 година завършва първата голяма война за надмощие в Япония. Родът Минамото под водачеството на Йоритомо разгромили и почти напълно изтребили рода Тайра и неговите васали. Чел съм всички балади от онова време. Зная, че този древен и велик род почти е бил заличен през следващите 400 години.

— Почти заличен ли? Нищо подобно! Твоят баща Бокуден Тайра е пряк наследник на основния клон на този род. Бокуден беше един от най-великите и силни поддръжници на Токугава. Преди дванадесет години, друг един от неговите съюзници — Кеншин Уесуги, подмами баща ти в капан. Обвини го несправедливо в предателство и без да чака решението на Йеясу Токугава, го нападна и уби. Жена му заедно с малка група верни самураи успя да се измъкне и да те спаси. Аз се съгласих да те отгледам като свой син и поех задължението, след като

навършиш 15 години, да ти разкрия истината за твоя произход. Сега ме остави сам! Помисли върху разговора ни. След няколко дена ще поговорим отново.

Ставаш бавно, покланяш се и излизаш от къщата. Разкритията на Сабуро така са те потресли, че вървиш като сляп и естествено се блъскаш в първия срещнат.

Ако при днешното изпитание си открил или уловил възглавничката, премини на епизод [54](#).

Ако обаче си разсякъл възглавничката с меч, премини на епизод [64](#).

Пердахът, който отнасяш от ръката на Първи семпай, едва ли може да се нарече „леко наказание“. Издържаш, без да пророниш звук, но после се налага да те отнесат на ръце и три дена да лекуват раните по гърба ти. Извади 2 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и 5 точки от „ПРЕСТИЖ“.

Отгоре на всичко „старши ученикът“ те намразва и провежда обучението ти съвсем повърхностно и по-лошо от другите. Тренировките все пак закаляват тялото и духа ти. Към показателите: „СИЛА“, „ЛОВКОСТ“, „БЪРЗИНА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ можеш да прибавиш 10 точки, като ги разпределиш, както намериш за добре. Между показателите „ДУХОВНА СИЛА“, „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ и „ОТПУСКАНЕ“ разпредели 4 точки.

Ако в малкото си свободно време желаеш да се запознаеш с „Етикета на меча“, премини на епизод **101**.

Ако нямаш желание да губиш време и сили за отвлечени философски понятия, премини на епизод **67**.

За учудване на всички, Първи семпай доста леко губи схватката с най-новия си ученик. Само за няколко минути просваш противника си на земята и насочваш *бокена* към гърлото му. Той, разбира се, е принуден да се предаде, но веднага щом го пускаш да стане, с рев се нахвърля отгоре ти. Сграбчва те в силните си ръце и... страшно е да си помислиш какво би ти направил. За щастие се появява самият Мидзуно Масакацу привлечен от врявата и набързо прекратява сбиването.

Учителят те укорява за невъздържаното поведение, но за твоя радост обявява, че си достоен лично той да се заеме с обучението ти. Прибави 5 точки към „ПРЕСТИЖ“.

Тренировките при *сенсей* Масакацу са тежки и много изтощителни. Прибавяш по 6 точки към всеки един от показателите „СИЛА“, „ЛОВКОСТ“ и „БЪРЗИНА“, но нищо към „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Към трите духовни показателя прибави по 3 точки.

Ставаш истински майстор на меча. Прибави 8 точки към *кен-джуцу*. Освен всичко това Масакацу започва да те обучава в умениято *иай-джуцу* — изкуството светкавично да изваждаш меча и веднага да нанасяш изпреварващ удар. Запиши го в [Дневника](#) с 4 точки за него.

Ако са ти останали още някакви сили, в малкото си свободно време можеш да се запознаеш с „Етикета на меча“, премини на епизод [101](#).

Ако нямаш желание да губиш време и сили за отвлечени философски понятия, премини на епизод [67](#).

Твърди се, че бойната система „Непоколебимият дух на Безкрая“ е измислена от един благочестив *сохей* — будистки храмов воин. Монахът получил божествено просветление *сатори* и откровение *теншин-шо* от самия *Фудо-Мьоо* — Богът на Непоколебимия дух. „Пътят на Непоколебимия дух“, както още я наричат, е много популярна и тачена в цяла Япония школа. Стотици *рю* претендират, че единствени владеят и преподават нейния боен стил. Верен на традициите, но и на общата мода естествено, Шекией Одагири, без да твърди, че е най-добрият, също обучава учениците си по този метод. За разлика от повечето школи обаче, той дава възможност на новопостъпилия да избира между два различни метода на обучение.

Първият от тях, наречен „Осем стъпала към Слънцето на славата“, концентрира всички сили на ученика към съвършеното усвояване само на едно-единствено умение. Ако избираш него, премини на епизод **60**.

Вторият метод, „Осемте посоки на Безкрая“, се стреми да даде на ученика възможно най-много умения и познания и така да постигне хармоничното му развитие. Ако избираш него, премини на епизод **70**.

Когато правиш избора си, не забравяй, че се обучаваеш в бойна школа и въпреки патетичните имена на методиките, „Непоколебимият дух на Безкрая“ си е една изцяло бойна система.

„Осем стъпала към Слънцето на славата“ е любимият метод за бойно обучение на *сенсей* Шекией Одагири. Лично той се занимава с малобройните ученици, тръгнали по тези стъпала към съвършенството. Всеки път, когато приема нов човек в групата, той събира всички и разказва следната поучителна история:

„Един от най-великите майстори по чаена церемония *чан-но-ю* се скарал с някакъв *ронин* — странстващ самурай, който няма господар. *Ронинът* бил известен като голям побойник и умел фехтовчик. Кавгата между двамата стигнала дотам, че спорът трябвало да се реши чрез двубой. Определили ден и час и се разделили. Майсторът по *чан-но-ю*, който едва знаел как се държи меча, отишъл при свой приятел, учител в школа по *кен-дзюцу*. Разправил му за проблемите си и ги помолил набързо да го обучи така, че поне да загине с чест.

— Съгласен съм, приятелю — отговорил учителят. — Преди това обаче искам да направиш само за мен една последна чаена церемония.

Съгласил се майсторът. Подготвил се за последното си върховно дело и изпълнил ритуала с такова вдъхновение, че затъмнил предишните си постижения.

— А сега, приятелю мой, ето и първият ти и единствен урок по *кен-дзюцу*. Когато решителният миг настъпи, хвани меча с две ръце, изхвърли от съзнанието си всичко и се опитай да се съсредоточиш във върха му така, както направи сега. Не мисли, а само следвай чувствата си.

Един ден по-късно двамата противници се срещнали. Майсторът по чаена церемония последвал съвета на приятеля си. Изчистил съзнанието си. Насочил разума си към Великия безкрай и спокойно зачакал действията на *ронина*. Оня секунда-две се взираше напрегнато в очите му, опитал да го провокира с лъжливо движение, след което най-неочаквано паднал на колене, положил меча пред себе си и смирено помолил за прошка.“

Шекией сан никога не обяснява защо разказва това, но и учениците му никога не питат. Всеки сам тълкува историята и прави

своя избор между:

Икебана — Изкуството да се подреждат цветя.

Калиграфия — Умението да изписваш красиво хилядите знаци от японската писменост.

Чан-но-ю — Овлабяването на прочутата и високо ценена чаена церемония.

Живопис — За това умение се иска, освен желание, и талант, който ти притежаваш.

Танка — Съставяне на кратки стихчета. Изкуство, придобиващо все по-голяма популярност и престиж сред самурайското съсловие.

Имаш право да избереш само едно от предложените умения, но затова пък получаваш 10 точки за овладяването му. (Запиши го в [Дневника](#).) Към Трите „духовни умения“: „ДУХОВНА МОЩ“, „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ и „ОТПУСКАНЕ“, разпредели 12 точки така, както намериш за добре.

Все пак се обучаваш в бойна школа, затова Шекией Одагири ти показва *иай-дзюцу*, умението светкавично да изваждаш меч и да нанасяш смъртоносен изпреварващ удар. Запиши го в [Дневника](#) с 6 точки за овладяването му. Също така прибави 3 точки към *кен-дзюцу* и 5 точки към „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Ако вече си направил своя избор и все още са ти останали сили и желание да учиш, можеш да се запознаеш с „Етикета на меч“, като преминеш на епизод [101](#).

Или да се запознаеш с най-важните правила на *Буши-до*, като преминеш на епизод [121](#).

След като си решил да посветиш цялото си време в изучаване на оръжия и бойни изкуства, имаш право да направиш още един допълнителен избор. (Можеш да направиш консултация с Приложението.)

Семейната школа на рода Кавадзу разполага с един от най-добрите майстори на оръжията в цялата област. Ако предпочиташ максимално да се възползваш от уменията му, имаш право да усвоиш три различни оръжия, като преминеш на епизод [52](#).

Ако смяташ, че като начало е добре да съсредоточиш усилията си към едно оръжие и допълнително да усвоиш други две бойни умения, премини на епизод [62](#).

Ямамото Кавадзу, далечен роднина на Сабуро и главен инструктор по бойни изкуства в дома Кавадзу, владее майсторски много различни бойни умения от богатия арсенал на самураите. През дългите години на обучението си под негово ръководство ти се научаваш да си служиш доста добре с три от тях. Прочети показания списък и направи своя избор. (Какво означават имената, можеш да научиш от Приложението.)

Умения за владене на оръжие. Можеш да избереш само едно от тях.

КЕН-ДЖУЦУ — Прибави 3 точки в таблицата за „УМЕНИЯ“. Прибави по 2 точки към всички „ОСНОВНИ КАЧЕСТВА“.

НАГИНАТА-ДЖУЦУ = 4. Прибави по 3 точки към „ЛОВКОСТ“ и „БЪРЗИНА“. Към „СИЛА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ прибави по 1 точка.

БО-ДЖУЦУ = 2. Прибави по 3 точки към „СИЛА“ и „ЛОВКОСТ“ и 2 точки към „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Други бойни умения. Можеш да избереш две от тях.

БА-ДЖУЦУ — Прибави 2 точки за „УМЕНИЕ“ и по 3 точки към „СИЛА“, „ЛОВКОСТ“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

ХОДЖО-ДЖУЦУ = 4. Прибави по 4 точки към „ЛОВКОСТ“ и „БЪРЗИНА“.

СУЕЙ-ДЖУЦУ — Прибави 2 точки за „УМЕНИЕ“ и по 3 точки към „СИЛА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

НОРОШИ-ДЖУЦУ = 3. Прибави 1 точка към „ЛОВКОСТ“ и 3 към „КОНЦЕНТРАЦИЯ“.

И накрая, като последствие от усилените тренировки имаш право да прибавиш 12 точки към основните си качества в [първата таблица](#). Можеш да разпределиш тези 12 точки, както пожелаеш, включително и за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Но помни! Само 12 точки за всички умения, а не по 12 за всяко!

Едно последно напомняне! Имай предвид, че само си овладял използването на едно оръжие, което все още не притежаваш, затова не записвай нищо в таблицата „Оръжия, които притежаваш“.

Премини на епизод **81**.

В дома на Сабуро Кавадзу винаги се е отделяло много внимание за пълноценното обучение на младите самураи. Усвояването на различните оръжия и бойни умения е поверено на Ямамото Кавадзу, далечен роднина на Сабуро и един от най-добрите експерти по бойни изкуства в областта.

Ямамото владее съвършено шест вида оръжия и още много други бойни умения. Леко недоволен от решението ти да изучаваш само едно от тях той ти предлага: (Какво означават имената, можеш да научиш от Приложението.)

КЕН-ДЖУЦУ — Умение = 3. Прибави по 2 точки към всички „**ОСНОВНИ КАЧЕСТВА**“.

НАГИНАТА-ДЖУЦУ = 4. Прибави по 3 точки към „ЛОВКОСТ“ и „БЪРЗИНА“ и по 1 точка към „СИЛА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

БА-ДЖУЦУ — Прибави 2 точки за „УМЕНИЕ“ и по 3 точки към „СИЛА“, „ЛОВКОСТ“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

ХОДЖО-ДЖУЦУ = 4. Прибави по 4 точки към „ЛОВКОСТ“ и „БЪРЗИНА“.

За истинския самурай „престижните“ умения са също толкова важни, колкото и уменията да се сражава. С обучението ти се заема самият Сабуро Кавадзу, истински познавач на почти всички древни изкуства. Имаш право да научиш две от тях.

ИКЕБАНА = 3. Изкуството не прибавя точки към физическите ти качества, но те научава на търпение и съсредоточеност. Прибави по 3 точки към „ДУХОВНА МОЩ“ и „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ и 2 точки към „ПРЕСТИЖ“.

КАЛИГРАФИЯ = 4. Изкуството да изписва красиво хилядите йероглифи от японската писменост винаги е придавало огромен престиж на самурая. Не получаваш точки към физическите си качества, но се научаваш да бъдеш съсредоточен и търпелив. Прибави 3 точки към „ПРЕСТИЖ“ и по 2 точки към „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ и „ДУХОВНА МОЩ“.

ЧАН-НО-Ю = 4. Прочутата чаена церемония, която всеки самурай задължително трябва да познава. Изкуството не дава точки за физически качества и престиж, но прибавя по 4 точки към „ДУХОВНА МОЩ“ и „ОТПУСКАНЕ“.

МЕДИТАЦИЯ = 4. Умение абсолютно необходимо за всеки, който е тръгнал по пътя на воина. Не прибавя точки към физическите ти качества, но ти дава правото да разпределиш 8 точки между „ДУХОВНА МОЩ“, „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ и „ОТПУСКАНЕ“, така както намериш за добре.

И накрая, като следствие от усилените тренировки имаш право да прибавиш 8 точки към основните си качества в [първата таблица](#). Можеш да разпределиш тези 8 точки, както пожелаеш, включително и за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Но помни! Само 8 точки за всички умения, а не по 8 за всяко!

Едно последно напомняне! Имай предвид, че ако си овладял използването на едно оръжие, ти все още не го притежаваш, затова не записвай нищо в таблицата „Оръжия, които притежаваш“.

Премини на епизод **81**.

— Уха-а, сърчко пак се прояви! — Подигравателно се провиква някой и грубо те блъска назад. — Много си смотан, бе! К'ъв самурай ще станеш, ако спиш в движение?

Засрамен се отдръпваш и се оглеждаш. Райгору Кавадзу, помалкият син на Сабуро, се е изправил пред теб и ухилено те зяпа. Промърморваш някакво извинение и се опитваш да го заобиколиш. Шегаджията обаче днес явно е във форма. Без да млъкне нито за секунда, Райгору се лепва за теб и оживено коментира как си се провалил при „... толкова лесно изпитание“. Накрая не издържаш, обръщаш се рязко и хващаш реверите на кимоното му. Той стреснато млъква, оглежда те от горе до долу и подигравателно се изсмива:

— И какво сега? Ще ме биеш ли? — пита провлечено. — Много си бил невъздържан, бе!

Засрамен пускаш дрехата му и...

... решаваш, че е задължително да запазиш честта си, като му дадеш един добър урок. Премини на епизод [74](#).

... убеден, че днеска достатъчно си се изложил, смирено му се покланяш и поднасяш извиненията си за грубата постъпка. Премини на епизод [93](#).

Японските бойни изкуства *бу-дзюцу* са се преподавали в стотици различни школи *рюха* или просто *рю*. *Рю* означава течение, в прекия и преносен смисъл на думата, а *ха* школа, секта или група. *Бу-дзюцу-рю* са се формирали по два основни принципа. Като родови школи *сей* или като професионални общества *дай*.

Досега ти тренираше в родовата школа на Сабуру Кавадзу, но от днес преминаваш в една от най-известните професионални школи.

Учителят-основател, *шьодай* Мидзуно Масакацу сан, те приема лично и след като грижливо проверява препоръките ти, те запознава с основните правила на школата си.

— Акира Кавадзу — започва той, като те нарича с името на осиновителя ти. По молба на Сабуру ти си скрил истинския си род. — Моята школа е подчинена на малко, но твърдо спазвани правила. На първо място от учениците се иска абсолютно и безусловно подчинение на учителя *сенсей* и старшите инструктори *семпай*. Докато си тук, ще трябва да забравиш кой си, какъв е родът ти и други подобни условности. Както е казал Конфуций: „Дългът на ученика към учителя е по-висок от планините и по-дълбок от морето!“ В името на доброто обучение забранявам да се посещават други школи и учители. В свободното си време, ако въобще ти остане такава, можеш да правиш, каквото поискаш. Ясен ли съм?

— Да, Масакацу сама! Всичко е ясно!

— Предпочитам да ме наричат *сенсей*. С новите ученици се занимават двама мои инструктори. Тук е прието да ги наричаме Първи семпай и Втори семпай. Аз поемам обучението само на най-добре представилите се. И запомни! Девизът на школата е: „*Утареру мае-ни уцу*“, което значи „Сечи, преди да бъдеш посечен“!

Мидзуно Масакацу не казва нищо повече, но ясно дава да се разбере, че разговорът е свършил. Така че избирай бързо:

Ако предпочиташ Първи семпай, премини на епизод [66](#).

Ако предпочиташ Втори семпай, премини на епизод [76](#).

Намираш Първи семпай в една от тренировъчните зали. Тихичко сядаш в един ъгъл и започваш да наблюдаваш тренировката. Около петнадесетина ученици, въоръжени с по един дълъг *бокен*, боси и без никакви специални предпазни облекла усърдно отработват сложна поредица от базови движения. Веднага ти прави впечатление, че Първи семпай тренира заедно с тях.

След тридесетина минути Първи семпай най-сетне благоволява да те забележи. Застава пред теб, изчаква да му поднесеш почитанията си и... иска да му покажеш какво си научил в семейната школа. С напълно безстрастно лице наблюдава кратката демонстрация. Не казва нито една дума за укор или похвала. Оглежда те още веднъж от главата до петите и ти нарежда... да се заемеш с почистването и подреждането на личната му стая.

Зяпваш изумен. Чувал си, че в школите *бу-джуцу-рю* младите ученици прислужват на старшите, но още от първата минута да те превърнат с обикновен слуга...?

Все пак под влияние на разговора със *сенсей* Масакацу решаваш да се подчиниш и преминаваш на епизод **86**.

Забеляваш, че всички внимателно следят реакциите ти. Решаваш, че има „нещо гнило“, и учтиво отказваш. Премини на епизод **96**.

Една година след постъпването ти в школата, Мидзуно Масакацу решава да проведе първия изпит на новопостъпилите ученици. Това е най-лесният изпит в школата, но и един от най-важните. Всеки, който се провали на него, безжалостно бива изгонван. Тримата най-добре представили се ученици получават привилегията лично да бъдат обучавани от *сенсей* Масакацу.

Правилата на изпита са прости. Всеки един ученик трябва да вземе правилно решение в дадена ситуация, да демонстрира бойните си умения и да реши една сравнително лесна логическа задача.

Изпитват ви един по един, затова твоят ред идва след дълго и изнервящо чакане. Най-сетне те повикват в една от тренировъчните зали, и ти облечен с най-доброто си кимоно и въоръжен с двата самурайски меча, се появяваш там. Премини на епизод **78**.

Излиза, че доста си надценил силите си. Първи семпай набързо се справя с неумелата ти атака и жестоко те перва през ръцете. Ти изпускаш *бокена* и си принуден да се предадеш и понесеш наказанието си. Премини на епизод [57](#).

„Пътят на Великия предел“ е методика за обучение по бойни изкуства, дошла в Япония от Китай някъде между осми и девети век. Създадена и усъвършенствана в областите около планината Удан, школата спада към тъй наречените „вътрешни стилове“. Особено голямо внимание се обръща на физическите качества, които са развити чрез „правилно концентриране и насочване на жизнената енергия“. През изминалите векове методиката все по-пълно се е приспособявала към японските традиции и сега съществува в две основни разновидности.

„Юмрукът на Великия предел“ — система за обучение, силно напомняща на китайската. Обучава с много и най-различни оръжия. Повечето японски майстори я смятат за „излишно разконцентрираща“ и неефективна. Преподава се само в школите със силни философски традиции, като тази на Шекией Одагири сан.

„Мечът на Великия предел“ — японският вариант на бойната система. Всички тренировки са насочени към използването на меча или борба срещу противник с меч. Като се имат предвид самурайските традиции навсякъде да се носят *дайсе* двата меча, това е една доста добра методика, много популярна из цяла Япония.

Ако си привърженик на нетрадиционните методи, избираш за твоя основна бойна система „Юмрукът на Великия предел“ и преминаваш на епизод **80**.

Ако предпочиташ да се придържаш към самурайските традиции, избери „Мечът на Великия предел“ и премини на епизод **90**.

Идеята да се усвояват едновременно много и различни умения е характерна по-скоро за китайската, а не за японската култура. Шекией Одагири сан е един от малкото учители, които приемат и преподават по тази методика. В началото си просто зашеметен от изобилието умения и изкуства, но съвсем скоро се ориентираш и правиш своя избор.

От посочените бойни умения можеш да избираш, които искаш и колкото искаш на брой, като спазваш следните условия:

1. Броят на уменията ти не трябва да надвишава свободните графи в таблицата „УМЕНИЯ“ на Дневника.

2. Имаш право да разпределиш само 12 точки между усвоените умения, както ти харесва, но нямаш право да даваш повече от 4 точки на едно умение. Това значи, че ако си избрал само едно или две от тях, не можеш да използваш всичките си точки.

3. Ако вече познаваш някое от избраните умения, точките му прибавяш към тези, които имаш.

Ето и списъкът на уменията, от които можеш да избираш:

КЕН-ДЖУЦУ — Изкуство за бой с меч.

СО-ДЖУЦУ — Боравене с дълго оръжие.

БО-ДЖУЦУ — Бой с дълга тояга.

ДЖО-ДЖУЦУ — Бой с къса тояга.

КЮ-ДЖУЦУ — Стрелба с дългия японски лък ЮМИ.

БА-ДЖУЦУ — Езда.

ДЖУ-ДЖУЦУ — Самоотбрана без оръжие.

ХОДЖО-ДЖУЦУ — Изкуство за връзване на противника.

СУЕЙ-ДЖУЦУ — Плуване.

НОРОШИ-ДЖУЦУ — Подрездане на сигнални огньовете.

Освен тях имаш възможност да усвоиш и много престижни изкуства. Условията са абсолютно същите. Само 12 точки, и то не повече от 4 за умение.

Икебана — Изкуството да се подреждат цветя.

Калиграфия — Умението да изписваш красиво хилядите знаци от японската писменост.

Чан-но-ю — Овладяването на прочутата и високо ценена чаена церемония.

Живопис — За това умение се иска, освен желание, и талант, който ти притежаваш.

Танка — Съставяне на кратки стихчета. Изкуство, придобиващо все по-голяма популярност и престиж сред самурайското съсловие.

Накрая получаваш още 12 точки, които да разпредиш между качества си от [първата таблица](#). Нямах право да прибавяш точки само към „ПРЕСТИЖ“.

Ако вече си направил своя избор и все още са ти останали сили и желание да учиш, можеш да се запознаеш с „Етикета на меча“, като преминеш на епизод [101](#).

Или да се запознаеш с най-важните правила на *Буши-до*, като преминеш на епизод [121](#).

Решението ти да развиваш хармонично способностите си и да не се ограничаваш само с усвояването на оръжия и бойни умения е много правилно. Занапред ще имаш много възможности да се обучаваш в различни бойни школи.

Сега можеш да направиш още един избор, който ще ти даде възможност още по-точно да формираш качества на героя според вкуса си.

Ако смяташ все пак да наблегнеш повече на бойните изкуства, имаш право да усвоиш едно оръжие, едно бойно умение и едно „престижно“ умение. Премини на епизод **53**.

Ако пък мислиш, че бойните изкуства могат да почакаат, имаш право да усвоиш едно оръжие или бойно умение и две „престижни“ умения. Премини на епизод **63**.

Позволяваш си да забавиш крачките си само за един-единствен миг. Бързо и внимателно оглеждаш завесата и...

... ако точките ти за „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ са повече от 4, преминаваш на епизод **82**.

... ако точките ти за „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ са по-малко или равни на 4, преминаваш на епизод **83**.

Миг преди възглавничката да те тупне по главата, ти пускаш дръжката на меча и я улавяш в ръка. Внимателно я поставяш на пода, покланяш се смутено на Сабуро и коленичиш на пода. С кратък жест той ти посочва мястото до себе си и ти прави знак да мълчиш.

— Акира, сине мой — тъжно казва Сабуро. — Мислех, че вече си готов да тръгнеш по пътя на меча, но виждам, че още ще трябва да тренираш. Остани с мен и се наслади на прекрасния изгрев. После аз ще изпълня обещанието си.

Извади 1 точка от „[ПРЕСТИЖ](#)“ и премини на епизод [56](#).

— Големите приказки са за устата на търговеца, а не за самурая!
— процеждаш бавно, като демонстративно гледаш встрани от сина на Сабуро. — Предполагам, че тренировъчната площадка е свободна?

— Добре, умнико, сам си го прошиш! — подвиква той и рязко тръгва към дъното на двора.

— Да прося ли? От къде на къде, че аз съм самурай! — подмяташ язвително и тръгваш след него.

Само след минута, въоръжени с по един дълъг бокен, тренировъчен меч от твърдо дърво, вие заставате един срещу друг, поздравявате се и... ами започвате схватка, която съвсем не може да се нарече приятелска или тренировъчна.

Уважаеми читателю, това е първата ти схватка по новите системи в книгата, затова позволи ми отново да ти напомня някои правила. Сражаваш се с Гонтадзаемон или Райгору. Можеш да използваш всяка една от трите бойни системи, но нямаш право да сменяш оръжието. И така:

Твоят „БОЕН КОД“ е равен на сбора от точките ти за: „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ + „КЕН-ДЖУЦУ“. Запиши го в специалната част на [Дневника](#).

Противник: Гонтадзаемон Кавадзу. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 20. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 16. Противник: Райгору Кавадзу. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 15. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 12. Схватката не се води до смърт, затова побеждаваш, ако „ИЗДРЪЖЛИВОСТТА“ на противника ти стане по-малка от 6, тогава преминаваш на епизод [84](#). Или губиш, ако твоята стане по-малка от 6, и преминаваш на епизод [94](#).

За Първа и Трета системи:

Ако „БОЙНИЯТ КОД“ е по-голям или равен на 16, преминаваш на епизод [84](#).

Ако „БОЙНИЯТ КОД“ е по-малък от 16, премини на епизод [94](#).

ВНИМАНИЕ!!! Втора и трета бойни системи се играят с помощта на едно или две зарчета или с [таблицата за случайни числа](#).

Японските бойни изкуства *бу-дзюцу* са се преподавали в стотици различни школи *рюха* или просто *рю*. *Рю* означава течение, в прекия и преносен смисъл на думата, а *ха* е школа, секта или група. *Бу-дзюцу-рю* са се формирали по два основни принципа. Като родови школи *сей* или като професионални общества *дай*.

Досега ти тренираше в родовата школа на Сабуро Кавадзу, но от днес преминаваш в една от най-известните професионални школи.

Шьодай Шекией Одагири — учителят-основател на школата, те приема в малка, скромно подредена стаичка, открита към вътрешния двор и разположената там „бойна площадка“. Един прислужник внася изящен сервиз за чай и моментално се оттегля. Одагири сан мълчаливо ти поднася първата чашка и учтиво се съгласява да участва в церемониалната игра на любезност, която ти все още не владееш достатъчно добре. За своя голяма изненада се справяш отлично. Известно време мълчаливо наблюдавате тренировката на двадесетимата ученици и се наслаждавате на чая.

— Акира сан — учтиво се обръща към теб учителят. — Прегледах препоръките, които моят приятел Сабуро сан, е дал за теб, и смятам, че моята школа ще ти допадне. Искам веднага да те предупредя, че за разлика от повечето *рю*, аз не държа особено на тайната и строгите правила. На никого не забранявам да показва наученото от мен, но винаги предупреждавам, че „ако врагът познава тайните ти, той те е победил наполовина“! Освен това при мене можеш да вървиш по два от „ОСЕМТЕ ВЕЛИКИ ПЪТЯ“ — „Пътят на Великия предел“, който ще развие максимално физическите ти качества, или „Непоколебимият дух на Безкрая“ — дългият и труден път, водещ до духовно съвършенство. Избирай, Акира сан!

Замисляш се дълбоко. Трудно е да направиш избор при толкова много нови понятия, но все пак...

... ако смяташ да избереш „Непобедимият дух на Безкрая“, премини на епизод **59**.

... ако предпочиташ „Пътят на Великия предел“, премини на епизод **69**.

... ако ще рискуваш и ще помолиш учителя за помощ при избора, премини на епизод **102**.

Намираш Втори семпай да обучава тридесетина ученици в една сенчеста част на двора. Веднага ти прави впечатление, че групата е разделена на няколко по-малки части, всяка от които изпълнява различни упражнения. Втори семпай се разхожда около тях и с небрежен тон дава кратки указания.

Веднага щом те вижда той спира тренировките, любезно ти се представя и те запознава с учениците си. Обяснява ти, едновременно обучава ученици достигнали различна степен на съвършенство и те моли да покажеш какво можеш. След кратка демонстрация той учтиво те хвали за добрите умения и ти предлага да избереш:

Да се присъединиш към групата, която изучава само и единствено класическото *кен-джуцу*, като преминеш на епизод **87**.

Или към групата, усвояваща умениято *ръото-дзукай* — изкуството да се биеш с два меча едновременно. Премини на епизод **97**.

— Предизвикваш ме, така ли, хлапе? — изревава оня. — Добре, сам си го търсиш!

— Ти започна пръв — напомняш му и заемаш бойна стойка.

Имай предвид, че противникът ти е много опитен и силен боец. Неслучайно е заслужил името Първи семпай. Все пак имаш известен шанс да го изненадаш с наученото от Ямамото Кавадзу.

Твоят „БОЕН КОД“ е равен на сумата от „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + „КЕН-ДЖУЦУ“.

Противник: Първи семпай. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 50. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 24. Битката не е до смърт, затова приключва, ако някой от вас загуби повече от 5 точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Ако това си ти, преминаваш на епизод **68**, ако е Първи семпай, премини на епизод **58**.

Ако твоят „БОЕН КОД“ е по-голям или равен на 24 или стане такъв при използване на ТРЕТАТА БОЙНА СИСТЕМА, премини на епизод **58**.

Ако твоят „БОЕН КОД“ е по-малък от 24 или достигне 0 при използване на ТРЕТАТА БОЙНА СИСТЕМА, премини на епизод **68**.

Влизаш и набързо се оглеждаш. Залата е изпразнена от всички тренировъчни съоръжения. По средата пред ниски масички са се настанили Мидзуно сан, старшите ученици и трима непознати възрастни самураи. Подчинявайки се на жеста на Мидзуно, ти пристъпваш напред, поздравяваш ги и коленичиш на малкото чисто бяло *татами* пред тях.

Един от непознатите самураи става, коленичи пред теб и отсечено ти се покланя. После най-неочаквано изтегля ножницата на меч от пояса си и държейки я в дясната ръка, го оставя на земята с дръжката към теб. Ти...

... учтиво се покланяш и правиш същите движения. ОТГОВОР „А“.

... решаваш, че въпреки възрастта му държанието на самурая е неетично. За да го накажеш за самоувереността, светкавично посягаш към оставения само на педя от теб меч. ОТГОВОР „Б“.

... не си сигурен дали самураят те предизвиква, или причина за държанието му е твоята младост и статутът ти на ученик. Демонстративно бавно изваждаш своя меч и го поставяш от лявата си страна с дръжката назад. ОТГОВОР „В“.

Избери си един от отговорите, запомни буквата му и премини на епизод **88**.

Приближаваш се до самураите и дълбоко се покланяш. Безмълвно един от тях ти посочва сгънатия на земята тренировъчен екип. Обличаш го и повдигаш дългия *шинай* за поздрав.

Изад един параван се появява противникът ти, също в екип и маска. Тук е мястото да се посочи, че Шекией Одагири е първият, който въвежда в практиката на *кен-джу цу* — *шиная*, меч съставен от вързани една за друга бамбукови ленти, и предпазен екип с маска за лицето. Не познаваш противника си, а и *шинаят* не позволява победа чрез груба сила. Изходът на схватката зависи от „БОЙНИЯТ КОД“, съставен като сума от „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + точките за *кен-джуцу*. Ако владееш *иай-джуцу*, прибави и неговите точки.

Премини на епизод **89**.

„Юмрукът на Великия предел“ дори в японския си вариант има славата на „китайско изкуство“. Нещо достойно за уважение, но неподходящо за самурая. В школата на *сенсей* Одагири само двама ученици се занимават с него. Ти си третият и както скоро става ясно, единственият избрал го по своя воля. За съвсем кратко време достигаш и надминаваш уменията на „колегите си“. Имаш право да разпределиш 20 точки към качествата си от **първата таблица** на Дневника. Нямах право да прибавяш точки единствено към „ПРЕСТИЖ“.

В духа на китайските традиции „Юмрукът на Великия предел“ се занимава с всички или с почти всички популярни за момента оръжия и бойни умения. Естествено ти не можеш веднага да усвоиш всичко, но имаш право да избираш от впечатляващ списък бойни изкуства. Прегледай внимателно изброените умения. Можеш да избереш, колкото искаш и които искаш от тях, но като спазваш следните ограничения:

1. Броят на уменията ти не трябва да надвишава свободните графи в таблицата „**УМЕНИЯ**“ на Дневника.

2. Имаш право да разпределиш само 15 точки между усвоените умения, както ти харесва, но нямаш право да даваш повече от 5 точки на едно умение. Това значи, че ако си избрал само едно или две от тях, не можеш да използваш всичките си точки.

3. Ако вече познаваш някое от избраните умения, точките му прибавяш към тези, които имаш.

Ето и списъкът на уменията, от които можеш да избираш:

КЕН-ДЖУЦУ — Изкуство за бой с меч.

СО-ДЖУЦУ — Боравене с дълго оръжие.

БО-ДЖУЦУ — Бой с дълга тояга.

ДЖО-ДЖУЦУ — Бой с къса тояга.

КЮ-ДЖУЦУ — Стрелба с дългия японски лък ЮМИ.

БА-ДЖУЦУ — Езда.

ДЖУ-ДЖУЦУ — Самоотбрана без оръжие.

ХОДЖО-ДЖУЦУ — Изкуство за връзване на противника.

КУМИ-УЧИ — Борба без оръжие, но с доспехи.

СУЕЙ-ДЖУЦУ — Плуване.

ТИКУДЖО-ДЖУЦУ — Фортификация.

НОРОШИ-ДЖУЦУ — Подреждане на сигнални огньове.

ШЕНДЖЮ-ДЖУЦУ — Маневриране на бойното поле.

Ако вече си направил своя избор и все още са ти останали сили и желание да учиш, можеш да се запознаеш с „Етикета на меча“, като преминеш на епизод **101**.

Или да се запознаеш с най-важните правила на *Буши-до*, като преминеш на епизод **121**.

Денят, в който достигна своята петнадесетгодишнина, ще остане завинаги в съзнанието ти като шеметна вихрушка от цветове, звуци и ритуали. Всичко красиво, тържествено и все пак мъничко разочаровашо. Е, добре, получи правото да носиш *дайсе* — двата самурайски меча (запиши ги като „ОРЪЖИЯ, КОИТО ПРИТЕЖАВАШ“), разрешиха ти да носиш ритуалната самурайска прическа, подариха ти разни красиви неща, напълниха главата ти с добри поучения, и толкова.

Чудиш се къде остана обещанието на Сабуро да ти разкрие тайната на твоя род, но като истински самурай, за когото търпението е висша добродетел, ти не си позволяваш да го попиташ.

Един ден, точно в началото на дългото влажно лято, още по тъмно Сабуро Кавадзу изпраца да те повикат при него. Поканата да посрещнеш изгрева заедно със своя господар и осиновител ти подсказва, че мигът за важния разговор приближава. Подготвяш се бързо и грижливо. Само няколко минути по-късно си пред покоите на Сабуро. Просторната тераса пред къщата е разделена с тънка копринена завеса. Виждаш, че Сабуро е седнал на малка възглавничка и внимателно те наблюдава. Подозираш, че ти е подготвил някакво изпитание, но какво?

Ако дори за миг се спреш да огледаш завесата и се окаже, че няма нищо, престижът ти страхотно ще пострада. Също толкова опасно е да попаднеш като сляп в някой елементарен капан. И така...

... спираш и оглеждаш завесата. Премини на епизод [72](#).

... преминаваш веднага, но си много внимателен. Премини на епизод [92](#).

Лека издуптина в горния край на завесата ти подсказва нещо. Присягаш се внимателно и напипваш малка възглавничка. Взимаш я, поставяш я на пода и влизаш. Покланяш се на Сабуро и понечваш да коленичиш, по той с щастлива усмивка ти прави знак да седнеш до него.

— Акира, сине мой — меко казва старият самурай. — Ти току-що доказа, че си достоен да стъпиш по „Пътят на меча“. Нека сега се насладим на този прекрасен изгрев, след което ще изпълня обещанието си.

Прибавяш 5 точки към „ПРЕСТИЖ“ и преминаваш на епизод [56](#).

Бързият оглед не ти подсказва нищо. Не можеш да показваш съмненията си, като се спреш да огледаш по-внимателно. Предпочиташ да се хванеш в капана на Сабуро, ако въобще има такъв, отколкото да рискуваш да го обидиш. Все още нащрек, отмяташ завесата и... малка мека възглавничка пада от горе.

Ти моментално реагираш и...

... ако сборът от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ е по-голям от 8, преминаваш на епизод **73**.

... ако сборът от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ е по-малък или равен на 8, преминаваш на епизод **91**.

Ти си по-малък и от синовете на Сабуро и с по-малък опит от тях, но явно през изминалите години не си губил времето си напразно. Необходими са ти само няколко бързи и силни удара и тежкият *бокен* трясва самонадеяния ти противник по главата. Моментално той изпуска оръжието, подгъва колене и се свлича на земята. Тържествуващо вдигаш дървения меч за поздрав и... виждаш бързачия към вас Ямамото. Без да продума, той издърпва *бокена* от ръцете ти и рязко посочва към къщата. Проследяваш жеста му и виждаш изправеният там Сабуро да те вика с кратко махване на ръката си. Извади 2 точки от „**ПРЕСТИЖ**“.

Смутен се запътваш натам и преминаваш на епизод **55**.

Японските бойни изкуства *бу-дзюцу* са се преподавали в стотици различни школи *рюха* или просто *рю*. *Рю* означава течение, в прекия и преносен смисъл на думата, а *ха* е школа, секта или група. *Бу-дзюцу-рю* са се формирали по два основни принципа. Като родови школи *сей* или като професионални общества *дай*.

Досега ти тренираше в родовата школа на Сабуро Кавадзу, но от днес преминаваш в една от най-известните професионални школи.

В Япония, както и навсякъде в Далечния изток, всеки уважаващ себе си воин трябва да умее да си служи с тояга. За откривател на *бо-дзюцу* се смята легендарният цар на маймуните Сун У-кун, герой от средновековна китайска легенда. Твърди се, че въоръжената с огромна желязна тояга маймуна всявала страх не само в злите великани и вълшебници, но дори у добрите небесни богове.

През епохата на Токугава в Япония имало повече от 300 школи по *бо-дзюцу*. Тоягата се изработвала от твърдо дърво и била дълга от 160 до 282 см. Дебелината и теглото ѝ зависели от физическите възможности на боеца. Известни са имената на десетки самураи, предпочитащи *бо* пред меча, тъй като използването на „пръчка“ за атака и защита им давало възможност да изненадат неприятно противника си.

В школата на *сенсей* Нагахару Огасавара ученикът може да избира между две тренировъчни системи:

Ако предпочиташ да се посветиш изцяло и само на тоягата, премини на епизод **103**.

Ако искаш да изучаваш едновременно *бо-дзюцу* и *кен-дзюцу*, премини на епизод **113**.

Дори и сега, много години след описваните събития, ти така и не можа да разбереш защо Първи семпай избра теб за личен прислужник. Безропотното ти подчинение, въпреки че буквално отговаря на *бушидо*, самурайският канон, ти спечели само презрението на останалите ученици. Неизвестно защо всички започнаха да странят от теб и ти си принуден да извадиш 3 точки от „ПРЕСТИЖ“.

Като компенсация на всичко това Първи семпай се сприятелява с теб и започва да те обучава отделно от останалите. Усилените тренировки закаляват тялото и духа ти. Към показателите „СИЛА“, „ЛОВКОСТ“, „БЪРЗИНА“, и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ можеш да прибавиш 16 точки, като ги разпределиш, както намериш за добре. Между показателите „ДУХОВНА СИЛА“, „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ и „ОТПУСКАНЕ“ разпредели 6 точки.

Ставаш истински майстор на меча и към *кен-джуцу* прибавяш 6 точки. Освен това можеш да избереш едно от допълнителните умения: *иай-джуцу* — изкуството светкавично да изваждаш меча, или *рюто-дзукай* — изкуството да се биеш едновременно с два меча. Получаваш 2 точки за допълнителното умение. Не забравяй да го запишеш в [Дневника](#) и...

... ако в малкото си свободно време желаеш да се запознаеш с „Етикета на меча“, премини на епизод **101**.

... ако нямаш желание да губиш време и сили за отвлечени философски понятия, премини на епизод **67**.

Уроците при Втори семпай преминават леко и приятно. Старши ученикът не насилва никого да прави нещо, което не иска или не може. Ти като съвестен самурай отдаваш всичките си сили на обучението и в съвсем кратки срокове изпреварваш почти всичките си колеги.

Впечатлен от усърдието ти, Втори семпай се сприятелява с теб и започва да те обучава отделно от останалите. Усилените тренировки закаляват тялото и духа ти. Към показателите „СИЛА“, „ЛОВКОСТ“, „БЪРЗИНА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ можеш да прибавиш 12 точки, като ги разпределиш, както намериш за добре. Между показателите „ДУХОВНА СИЛА“, „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ и „ОТПУСКАНЕ“ разпредели 4 точки.

Ставаш сравнително добър майстор на меча и към *кен-дзую* прибавяш 4 точки.

Имаш доста свободно време и ако желаеш, можеш да се запознаеш с „Етикета на меча“, като преминеш на епизод **101**.

Ако нямаш желание да губиш време и сили за отвлечени философски понятия, премини на епизод **67**.

Изпълняваш намислените действия и... ето че си преминал първата част на изпита.

ОТГОВОР „А“ — По каноните на *Буши-до* държанието на самурая е предизвикателство. Да отговориш със същото, значи, че или не познаваш „Етикета на меча“, или демонстрираш отчайващо лош вкус и обноски. Получаваш 3 точки от първото изпитание.

ОТГОВОР „Б“ — Поставянето на дръжката отдясно и срещу теб наистина е предизвикателство към способностите ти, но опитът ти да грабнеш меча от опитен майстор е просто глупава и самонадеяна постъпка. Не получаваш точки от първото изпитание.

ОТГОВОР „В“ — Напълно правилно решение. Ти не само показва, че познаваш „Етикета на меча“, но и че умееш с чест да излизаш от трудни ситуации. Получаваш 6 точки от първото изпитание.

Запиши в [Дневника](#) точките, които си получил от първия изпит.

Второто изпитание е за бойните ти умения. Трябва да демонстрираш една основна *ката* и да проведеш учебен двубой с един от гостите. Пресметни своя „БОЕН КОД“ като сума от „СИЛА“ + „ЛОВКОСТ“ + „БЪРЗИНА“ + точки за *КЕН-ДЖУЦУ*. Ако владееш *ИАЙ-ДЖУЦУ*, прибави и неговите точки към „БОЙНИЯ КОД“.

Премини на епизод [98](#).

Ето и резултата от първото изпитание. От „БОЙНИЯ КОД“ извади 12. Запомни полученото число.

При второто изпитание ти предлагат да подредиш ваза с цветя, да ръководиш скромна чаена церемония или да напишеш учтиво писмо до императора.

Избери едно от тях и премини на епизод **99**.

Както вече беше споменато, „Мечът на Великия предел“ е бойна система, занимаваща се изключително с „изкуството на меча“. *Сенсей* Одагири е един от най-добрите майстори на тази сложна методика за обучение. В първия цикъл от тренировки ти развиваш впечатляващо физически качества и бойни умения. Можеш да разпределиш 16 точки към качества от [първата таблица](#) на Дневника. Единствено към „ПРЕСТИЖ“ нямаш право да прибавяш точки.

От бойните умения изучаваш главно *кен-дзую*, прибави 8 точки в таблицата, и *ходжо-дзую*, изкуството да връзваш победения противник. За него получаваш 4 точки.

Освен тези умения имаш право да избереш между *иай-дзую* — светкавичното изваждане на меча и нанасяне на смъртоносен изпреварващ удар, или *ръото-дзукай* — изкуството да се биеш едновременно с два меча. Запиши избраното умение в [Дневника](#) с 4 точки за усвояването му.

Ако вече си направил своя избор и все още са ти останали сили и желание да учиш, можеш да се запознаеш с „Етикета на меча“, като преминеш на епизод [101](#).

Или да се запознаеш с най-важните правила на *Буши-до*, като преминеш на епизод [121](#).

Смайването ти е толкова голямо, че не успяваш дори да помръднеш. Възглавничката те тупва по главата. Ти най-после се опомняш и реагираш доста бурно. Със замах изваждаш *дайто*, дългият самурайски меч, и с юнашки удар разсичаш малката възглавничка, преди тя да е докоснала пода.

— Прибери меча си, Акира! — прогърмява внезапно гласът на Сабуро. — Престани с тези детинщини и ела тук!

— Простете ми, господарю! — Хвърляш се на колене ти. — Аз...

— Замълчи, момче! Такива постъпки са позор за рода Тайра!

— Тайра ли? Аз мислих...

— Млъкни, казах! Седни и ме остави спокойно да се наслажда на изгрева. Дано неговата красота ми помогне да забравя недостойната ти постъпка.

Въздъхваш примирено, изваждаш 3 точки от „ПРЕСТИЖ“ и преминаваш на епизод [56](#).



Не можеш да си позволиш никакви съмнения в почтеността на Сабуро. Предпочиташ да се хванеш в капана му, ако въобще има такъв, отколкото да рискуваш да го обидиш. Все още нащрек, отмяташ завесата и... малка мека възглавничка пада от горе.

Ти моментално реагираш и...

... ако сборът от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ е по-голям от 10, преминаваш на епизод **73**.

... ако сборът от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ е по-малък или равен на 10, преминаваш на епизод **91**.

— Няма да се бия с теб! — казваш твърдо и се покланяш церемониално. — Сабуро сама е забранил всякакви двубои без присъствието на Ямамото сан.

— Ти си страхливец! — опитва се да те предизвика той. — Един истински самурай...

— Никога не нарушава заповедите на господаря си! — прекъсва го изскочилият кой знае откъде Ямамото. — Сабуро сама те вика, Акира!

Оставяш инструкторът да се разправя със засрамения син на Сабуро, а ти, след като прибавяш 5 точки към „ПРЕСТИЖ“, преминаваш на епизод [55](#).

Няколко секунди след началото на схватката претърпяваш унизително поражение. *Бокенът* на противника без затруднение пробива неумелата ти защита и нанася няколко болезнени удара по тялото ти. Оставяш яростта да те обхване, атакуваш безогледно и... тежък удар по главата набързо прекратява схватката. Направи точките си за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ равни на 5.

Свестяваш се от шепа студена вода, плисната в лицето ти. Над теб се е надвесил Ямамото, навъсен като буреносен облак.

— Събуди ли се? — пита инструкторът без капка съчувствие. — Господарят те вика! Веднага!

Ставаш, отърсваш капките от лицето си и като изваждаш 5 точки от „Престиж“, преминаваш на епизод [55](#).

Японските бойни изкуства *бу-джуцу* са се преподавали в стотици различни школи *рюха* или просто *рю*. *Рю* означава течение, в прекия и преносен смисъл на думата, а *ха* е школа, секта или група. *Бу-джуцу-рю* са се формирали по два основни принципа. Като родови школи *сей* или като професионални общества *дай*.

Досега ти тренираше в родовата школа на Сабуро Кавадзу, но от днес преминаваш в една от много известните професионални школи. *Со-джуцу-рю*, което просто значи метод за боравене с дълго оръжие, е школата, която обучава най-много ученици. Това се дължи не само на добрата и всестранна подготовка, която дава, но и на странния факт, че приема дори младежи неможещи убедително да докажат произхода си от самурайски род, *буке* или връзка с имперската дворцова аристокрация *куге*. Достатъчно е кандидат-ученикът да може да заплати таксата и да се закълне, че е с благороден произход.

Обучението в *со-джуцу-рю* продължава минимум три години и протича на няколко строго разграничени етапа. Тъй като *со-джуцу* всъщност е „Бой с дълго оръжие“, на новите ученици се дава правото да избират между трите основни вида:

Яри-джуцу — боравене с бойно копие. Премини на епизод **104**.

Нагината-джуцу — владееене на алебардата с дълго сърповидно острие. Премини на епизод **114**.

Хохо-джуцу — метод за използване на *Хохо* — оръжието, което много наподобява европейския „протазан“ или „рогатина“ — тежко и масивно копие с широко и дълго острие. Премини на епизод **124**.

Първи семпай най-после си позволява да покаже някакви чувства. Тънка злобна усмивка пропълзява по устните му и веднага изчезва.

— Очаквах подобно нещо от надутото хлапе като теб! — изръмжава той. — Още като те видях, разбрах, че си от ония малки перковци, които веднага трябва да поставиш на мястото им. Знаеш ли какво е наказанието за неподчинение на учителя — бой с бамбукова пръчка. Иди на двора и се съблечи, не искам да изцапам с кръв новичкото ти кимоно.

— Нищо не съм направил, аз само...

— Продължаваш да се репчиш, така ли?

Впиваш поглед в очите му, стисваш устни и...

... с малък поклон даваш знак, че си готов да понесеш наказанието. Премини на епизод [57](#).

... пускаш една стръвна усмивка и хвърляш многозначителен поглед към бокена в ръцете му. Премини на епизод [77](#).

Уроците при Втори семпай преминават леко и приятно. Старши ученикът не насилва никого да прави нещо, което не иска или не може. Ти като съвестен самурай отдаваш всичките си сили на обучението и в съвсем кратки срокове изпреварваш почти всичките си колеги. Забеляваш, че Учителят ти не е особено добър при работата с двата меча, но все пак наученото е новост за теб и ти можеш да запишеш в [Дневника](#) *ръото-дзукай* = 2.

Впечатлен от усърдието ти, Втори семпай се сприятелява с теб и започва да те обучава отделно от останалите. Усилените тренировки закаляват тялото и духа ти. Към показателите „СИЛА“, „ЛОВКОСТ“, „БЪРЗИНА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ можеш да прибавиш 10 точки, като ги разпределиш, както намериш за добре. Между показателите „ДУХОВНА СИЛА“, „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ и „ОТПУСКАНЕ“ разпредели 4 точки.

Ставаш сравнително добър майстор на меча и към *кен-джуцу* прибавяш 5 точки.

Имаш доста свободно време и ако желаеш, можеш да се запознаеш с „Етикета на меча“, като преминеш на епизод [101](#).

Ако нямаш желание да губиш време и сили за отвлечени философски понятия, премини на епизод [67](#).

Резултатът от изпитанието се получава по следния начин. От точките на „БОЙНИЯ КОД“ извади 12. Ако „БОЙНИЯТ КОД“ е по-малък от 12, получаваш 0 точки за втория изпит. Полученото число прибави към точките от първия изпит.

Сега следва третото изпитание — логическата задача.

В будистката митология често се говори за трите мъдри маймуни. Първата е закрила очите си и се нарича „Не видях нищо“. Втората е запушила ушите си и носи името „Нищо не чух“. Третата е поставила лапи на устата си и се казва „Нищо няма да кажа“.

Легендата за тях и тълкуванията ѝ обаче нямат връзка със задачата. Маймуните тук са използвани само като символ. А ето и самата задача:

— Един мъдрец успял да накара трите маймуни да говорят с него. Те му обещали да дадат отговора на важен въпрос, но при условие, че едната винаги ще лъже — нея ще наречем „МОШЕНИКА“. Едната винаги ще казва истината — нека да я кръстим „ПОЧТЕНИЯ“, а третата може или да излъже или да не излъже — тя ще бъде „ОБИКНОВЕНИЯ“. Легендата не казва какъв е бил проблемът на мъдреца, но е посочила как той е разбрал коя маймуна лъже и коя не. На въпроса ТИ КАКВА СИ?

„Не видях нищо“ отговорила: АЗ СЪМ „ОБИКНОВЕНИЯ“.

„Нищо не чух“ веднага добавила: ТОЙ КАЗВА ИСТИНАТА.

„Нищо няма да кажа“ промърморила: Е, АЗ ПЪК НЕ СЪМ „ОБИКНОВЕНИЯ“.

Трябва да познаеш коя от трите каква е. Ти естествено лесно се справяш и можеш да прибавиш 6 точки към първото и второто изпитание. Получената сума разпредели между показателите на първата таблица „Основни качества“, както намериш за добре. Можеш да прибавяш точки дори към „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и „ПРЕСТИЖ“.

ВНИМАНИЕ!!! Уважаеми читателю, това е една от конкурсните задачи на книгата. Ако вече си разбрал коя маймуна каква е — попълни талона и премини на епизод **111**.

Избрал си подреждането на цветя. Виж имаш ли записано в [Дневника](#) умението *икебана*. Събери точките му с тези за „КОНЦЕНТРАЦИЯ“. Това е резултатът от второто изпитание.

Ако си предпочел чаената церемония, провери усвоил ли си *чан-но-ю*. Събери точките му с тези за „ОТПУСКАНЕ“ и така получаваш резултата от изпитанието.

Ако си решил да напишеш писмото, трябва да владееш *калиграфия* и *танка*. Сборът от техните точки е резултатът от изпитанието.

Ако си избрал изпитание, без да владееш необходимото умение, събери точките си за „ДУХОВНА МОЩ“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + „ОТПУСКАНЕ“. Извади от сбора 10 и ако нещо е останало, приеми го за резултат от изпита.

Прибави получения резултат към резултата от първия изпит и премини на епизод [141](#) за третото решително изпитание.

Една година след постъпването ти в школата се провежда първият изпит на новите ученици. Имай предвид, че времето за обучение, след което ученикът бива допуснат до изпита, е различно за всеки и едногодишният период е едно доста добро, но все пак не изключително постижение.

Изпитът се състои от три самостоятелни изпитания и се провежда от самия Шекией Одагири и малка група уважавани в областта самураи — всичките бивши учители или възпитаници на школата.

За да се подложиш на първото изпитание, премини на епизод [79](#).

Мечът — това е душата на самурая. Отношението към него и сложните правила на *кен-дзюцу* са основната част от кодекса *Буши-до*. През вековете се е оформил своеобразен „език на меча“, позволяващ разбирателство почти без думи.

Ако самурай отивал на гости, той бил длъжен да измъкне от пояса си големия меч заедно с ножницата и заставайки на колене, да го постави от дясната си страна с дръжката обърната назад. От това положение оръжието трудно можело да бъде извадено бързо и по този начин гостът демонстрирал уважението си към домакина.

Ако самураите били в дружески отношения, гостът позволявал някой слуга да отнесе и постави меча му на специална хоризонтална стойка при меча на домакина.

Ако домакинът обаче постави своя меч от лявата си страна, това значело, че гостът е нежелан.

Специално внимание било отделено на предизвикателствата и прикритите изтънчени обиди към противниците. Например страшна обида и предизвикателство било да поставиш меча си с дръжката към събеседника. Смятало се, че така поставяш под съмнение способностите му на боец. Дори едно леко докосване до дръжката на меча в напрегната ситуация лесно можело да провокира сбиване, а поглаждането, въртенето или подрънкването на меча в ножницата моментално било последвано от удар.

За страшна обида и проява на лош вкус се смятало да взимаш без разрешение чужд меч, или не дай боже да го побутнеш или отместиш. Дуелът ти е сигурен. От друга страна, да похвалиш меча на събеседника си, докато той ти го показва полуизваден от ножницата, било връх на учтивост и уважение.

Въобщо мечът се вади изцяло само да се почиства или да се „използва по предназначение“. Всеки друг повод бил проява на лоши обноси.

Сега, след като прочете тази дълга лекция по „Етикет на меча“, ти, уважаеми читателю, ще можеш по-добре да се справиш с

предизвикателствата на играта, но... с цената на 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Какво да се прави? Допълнителните занимания изискват допълнителни усилия.

Ако се обучаваш в школата на Мидзуно Масакацу, премини на епизод **67**.

Ако се обучаваш в школата на Шекией Одагири, премини на епизод **100**.

Ако тренираш в школата по бо-джуцу на Нагахару Огасавара, премини на епизод **123**.

Сенсей Одагари, аз не мога да избира сам своя път! — казваш и правиш дълбок поклон. — Научи ме на разум, учителю!

За голяма твоя изненада учителят те поглежда строго и разочарован поклаща глава.

— Защо Сабуро сан ми е писал, че си готов да поемеш пътя на меча? Всеки сам трябва да избере своя път и да го следва докрай! Ще ти разправа една легенда, но това ще бъде всичко!

„Преди години, по време на управлението на Набунага Ода, един от най-великите майстори на меча имал за приятел художник-живописец. Двамата били напълно различни и същевременно така неразделни, че много хора се учудвали на какво се крепи дружбата им.

Една късна вечер те се прибирали заедно от гостуване при друг един приятел. В някаква тясна и тъмна уличка пред тях изскочили петима бандити и с извадени оръжия ги нападнали. Художникът отстъпил назад, докато воинът моментално приел схватката. О, той бил наистина велик боец! За по-малко от минута и петимата бандити лежали мъртви. Воинът избърсал кръвта от меча си, обърнал се към приятеля си и какво да види? Докато той се биел с бандата, художникът извадил пергамент, четки и туш и светкавично нарисувал схватката.

— Благодаря ти, че спаси живота ми, приятелю! — казал художникът. — Ти си най-големият майстор, когото познавам.

— Ти, приятелю, си по-голям майстор от мене! — посочил картината воинът и дълбоко се поклонил.“

Шекией Одагири замислен замълчава, след което те поглежда и тихо казва:

— Година по-късно художникът загинал, защото загубил равновесие и паднал, докато надничал през борда на някаква лодка и се опитвал да нарисува морските вълни. Воинът все още е жив, макар да е доста стар. А сега наистина трябва сам да избереш!

Ако смяташ да избереш „Непобедимият дух на Безкрая“, премини на епизод [59](#).

Ако предпочиташ „Пътят на Великия предел“, премини на епизод **69**.

По своята същност тренировките с бо много приличат на тези с копие или алебарда. Извършват се същите типове движения — пробождащи, сечащи или блокиращи оръжието на противника. В ръцете на майстор здравата тояга е в състояние да прави чудеса. Изкуството да се биеш с дълга тояга се нарича *бо-джуцу*.

Също толкова известна и ефективна като дългата тояга бо е и късата тояжка *джо*. Създаването на бойната техника се предписва на самурая Хоноске Мусо. Той станал такъв перфектен майстор по *бо-джуцу*, че се осмелил да предизвика на двубой самия Мусаши Миамото, най-великият майстор на меча. Мусо загубил позорно схватката и засрамен се оттеглил на остров Кюсю. Там той получил божествено просветление *сатори* и изработил букова тояжка дълга само 120 см. Разработил 12 базови упражнения и нарекъл изобретението си *джо-джуцу* — изкуството на тояжката. Говори се, че с новото оръжие Мусо успял да победи в двубой Миамото и оттогава *джо* получила широко разпространение в Япония.

Друга, по-малко разпространена разновидност на тоягата е *тецубо* — желязната тояга. Взета на въоръжение първо от храмовите воители *сохей*, а по-късно и от самураите, тя напомня на дървената, но естествено е много по-тежка и трудна за боравене. Обикновено е удебелена в единия край и набраздена с ребра или кръгли издатини. Боравенето с нея се казва *тецубо-джуцу*.

Можеш да изучаваш всяка една от тоягите, като спазваш следните изисквания:

1. Трябва да избереш едно основно умение: *бо-джуцу*, *джо-джуцу* или *тецубо-джуцу*. Него запиши в [Дневника](#) с 6 точки.
2. Ако искаш да изучиш още едно умение, запиши го в [Дневника](#) с 3 точки.
3. Точките, които ще прибавиш към основните си физически качества, зависят от основното ти умение:

Ако то е *бо-джуцу*, прибави към „СИЛА“ + 5 точки, към „ЛОВКОСТ“ + 5 точки и към „БЪРЗИНА“ + 5 точки.

Ако то е *джо-джуцу*, прибави към „СИЛА“ + 3 точки, към „ЛОВКОСТ“ + 6 точки и към „БЪРЗИНА“ + 6 точки.

Ако то е *тецубо-джуцу*, прибави към „СИЛА“ + 8 точки, към „ЛОВКОСТ“ + 4 точки и към „БЪРЗИНА“ + 3 точки.

Ако смяташ, че имаш още сили и желание за учение, премини на епизод [121](#), където можеш да се запознаеш с най-важните правила на *Буши-до*.

Ако мислиш, че отвличените философски понятия не ти трябва, премини на епизод [123](#).

Яри — традиционното японско копие, съществува в десетки различни разновидности, както по размери и тегло, така и по вид на острието. Общо взето дължината му е в границите 180–240 см. За разлика от *нагината*, *яри* има кръгло, а не овално сечение на дръжката. Острието е еднакво широко по цялата дължина, заточено е двустранно и наподобява кинжал. Много често *яри* е с едно или дори с две допълнителни остриета, разположени хоризонтално и силно извити нагоре. Оръжието с едно допълнително острие се нарича *катакама-яри* и често е любимото дълго оръжие на самураите с висок ранг.

Много известен майстор на *катакама-яри* бил Като Киемаса, генерал на Тойотоми Хидейоши — главният враг на Токугава. Говори се, че по време на японо-корейската война през 1592–1598 год. генерал Киемаса се забавлявал да лови тигри само с копието си, като ги приковавал към земята между двете остриета на оръжието.

Ти естествено също съсредоточаваш усилията си към страховитото копие *катакама-яри*. След една година на усилените тренировки получаваш правото да прибавиш следните точки в [Дневника](#):

Запиши във [втората таблица](#) на Дневника *ЯРИ-ДЖУЦУ* = 4.

„СИЛА“ + 3 — *Яри* не е особено тежко оръжие, „БЪРЗИНА“ + 5, „ЛОВКОСТ“ + 4. Между показателите: „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, „ДУХОВНА МОЩ“ и „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ разпредели 6 точки, както намериш за добре.

Ако във втория етап на обучението си предпочиташ да развиваш главно своите физически и бойни умения, премини на епизод [134](#).

Ако предпочиташ да обърнеш малко повече внимание на „духовните“ си способности, премини на епизод [144](#).

Дълги дни и месеци прекарваш в усамотеното имение, отдаден изцяло на усилените тренировки и допълнителните занимания. Една сутрин, по нищо неразличаваща се от останалите, получаваш заповед да се явиш при руините на шинтоисткия храм. Там, на една разчистена и красиво подредена площадка те очакват тримата най-възрастни *шихан*, старши преподаватели, имащи правото да изпитват и дават майсторски сертификати. След кратко церемониално посрещане те ти дават знак да се настаниш срещу тях и веднага започват с изпитанието.

В будистката митология често се говори за трите мъдри маймуни. Първата е закрила очите си и се нарича „Не видях нищо“. Втората е запушила ушите си и носи името „Нищо не чух“. Третата е поставила лапи на устата си и се казва „Нищо няма да кажа“.

Легендата за тях и тълкуванията ѝ обаче нямат връзка със задачата. Маймуните тук са използвани само като символ. А ето и самата задача:

— Един мъдрец успял да накара трите маймуни да говорят с него. Те му обещали да дадат отговора на важен въпрос, но при условие, че едната винаги ще лъже — нея ще наречем „МОШЕНИКА“. Едната винаги ще казва истината — нека да я кръстим „ПОЧТЕНИЯ“, а третата може или да излъже, или да не излъже — тя ще бъде „ОБИКНОВЕНИЯ“. Легендата не казва какъв е бил проблемът на мъдреца, но е посочила как той е разбрал коя маймуна лъже и коя не. На въпроса, **ТИ КАКВА СИ?**

„Не видях нищо“ отговорила: **АЗ СЪМ „ОБИКНОВЕНИЯ“.**

„Нищо не чух“ веднага добавила: **ТОЙ КАЗВА ИСТИНАТА.**

„Нищо няма да кажа“ промърморила: **Е, АЗ ПЪК НЕ СЪМ „ОБИКНОВЕНИЯ“.**

Трябва да познаеш коя от трите каква е. Ти естествено лесно се справяш и можеш да прибавиш 6 точки към показателите на първата таблица „**Основни качества**“, като ги разпределиш, както намериш за добре. Можеш да прибавяш точки дори към „**ИЗДРЪЖЛИВОСТ**“ и „**ПРЕСТИЖ**“.

В таблицата на „Оръжия, които притежаваш“ можеш да запишеш: яри, нагината или хохо, в зависимост от това, което си изучавал.

ВНИМАНИЕ!!! Уважаеми читателю, това е една от конкурсните задачи на книгата. Ако вече си разбрал коя маймуна каква е попълни отговора в талона и премини на епизод **122**.

Убийците на клана са бързи и опитни бойци, но в разгорялата се схватка става ясно защо старейшините толкова настоятелно искаха да те привлекат на тяхна страна. Казано накратко, ти си по-добрият. Още в първия сблъсък поваляш първия. Вторият убиец, заслепен от ярост, изпробва една от жестоките самопожертвувателни атаки. Хладнокръвно се отклоняваш от удара и оставяш връхлитащият противник сам да се наниже на оръжието ти.

Миг по-късно избърсваш кръвта от острието и хукваш към дома на Сабуро. Нощта отминава, преди да стигнеш града. Цял ден се криеш в околните храсталаци. Едва късно на другата нощ се прехвърляш през градските стени и събуждаш Сабуро.

Разказваш му набързо за последните си приключения и с радост разбираш, че той напълно одобрява действията ти. Прибави 5 точки към „ПРЕСТИЖ“. Старият самурай те повежда към една от тайните стаи на къщата и ти преминаваш на епизод [132](#).

— Преди да научиш тайната — продължава разказа си Сабуро — искам да те попитам нещо, Акира сан. Знаеш ли легендата за двамата велики майстори на мечове Мурамаса и Масамуне?

— Да, разбира се! В нея се казва, че когато едно листо само се докосне до меч Мурамаса, веднага се срязва на две. Когато обаче се плъзне по острие на меч Масамуне, то леко го заобикаля и остава невредимо. Въпреки това мечовете на Масамуне били не по-малко остри и опасни от мечовете на Мурамаса. Всъщност легендата показва, че както меча, така и бойното изкуство, одухотворило човека, може да руши и убива, но и да пази мира.



— Точно така. Правилно си разбрал легендата. А сега продължението ѝ. Майсторът Мурамаса, наистина е живял, наистина е правил едни от най-добрите мечове, но това не му стигало. Той искал да бъде най-великият ковач на мечове във всички времена. Стигнал дотам, че призовал зъл демон *ками* и разменил душата си срещу уменията да кове мечове с недостижимо качество.

— Нима това е истина, Сабура сама? — питаш потресен.

— Е, поне донякъде. Но ти чуи края на легендата. Мурамаса скоро разбрал, че над всичките му мечове тегне проклетие. Те не само били великолепни оръжия, но помагали на „господаря си“ да черпи енергия от великия безкрай. Дотук добре! Но мечовете имали още едно свойство. Те непрекъснато искали нови битки и нова кръв. Самураите, които ги използвали, били силни, но не непобедими. Един след друг те загивали, а проклятието се прехвърляло при новия собственик на меча. Мурамаса бил отвратен от способностите си. Заклел се с най-страшна клетва, че ако *ками* премахне проклятието, той няма повече да кове мечове. Духът уж се съгласил, но той бил много лукав.

— Много годни Мурамаса удържал на клетвата си. Бил стигнал преклонна възраст и се готвел да посрещне смъртта, когато един ден в колибата му врхлетял Джубей Ягю. Не сегашният Джубей, за когото си чувал, а братовчед на баща му. Самураят бил преследван от настървени врагове и... както сам казвал, от зъл дух. Не зная как е станало, но Мурамаса се съгласил да изкове един последен меч. Меч, в който с хитрост затворили злият *ками*. Последният меч Мурамаса бил като истинско вълшебство и... носил още по-силно проклетие. Джубей Ягю набързо се справил с враговете си, но в последната си битка паднал смъртно ранен. Мечът изчезнал някъде. Цели 30 години никой не бил чувал за него, когато... един ден баща ти Бокуден Тайра се появи въоръжен с него. Не ме питай откъде или от кого го е получил. Бокуден никога не говореше за това, а и изключително рядко използваше меча. А сега слушай най-важното!

Ако си записал в [Дневника](#), че Майеда е спасил меча Мурамаса, премини на епизод [147](#).

Ако си записал, че Майеда е загинал и Уесуги е пленил меча, премини на епизод [161](#).

Поради големия брой на участниците и разнообразието на стиловете, турнирът по *кен-джуцу* започва първи и е разделен на два самостоятелни турнира.

Демонстрации и схватки в единоборство с мечове, класическо *кен-джуцу*. Ако избираш него, премини на епизод [128](#).

Специален турнир по *иай-джуцу*. Ако ще изпробваш силите си в него, премини на епизод [129](#).

Състезанието по живопис и калиграфия се провежда в два паралелни кръга, за художници и за писатели. Можеш да участваш във всеки един от тях или в два едновременно.

Ако си изучавал живопис или калиграфия (записал си такова умение в [Дневника](#)), прибави си по 3 точки за „ПРЕСТИЖ“, за всяко едно от тях.

ВНИМАНИЕ!!! Уважаеми читатели, този епизод не е свързан пряко с играта, а служи за обявяването на един от специалните конкурси. В него можете да участвате с рисунка или кратко разказче.

Темата на рисунките трябва да е по книгите на издателство „Астрала“. Те трябва да са нарисувани на бял лист с туш или плътен, черен молив. Нека да не са по-големи от една машинописна страница и по възможност да не са сгънати при изпращането.

Темата на разказчето е свързана с тази книга и продължава идеята за „Отворената поредица“. Помислете как бихте искали да продължи това приключение. Ако ви харесва, разбира се. Нека разказите не са по-дълги от 2–3 ръкописни страници.

А сега, ако искаш да участваш в друг от „престижните турнири“, избирай:

Състезанието *танка* е за добрите поети с бърза мисъл. Много популярна сред самураите игра с интересни правила. Ако смяташ да се включиш, премини на епизод [119](#).

„Тактическият турнир“ — едно особено състезание, включващо игри на *го*, японският вариант на шаха и решаването на сложни тактически задачи само по схема. Ако смяташ, че тактиката е твоята силна страна, премини на епизод [149](#).

Ако смяташ, че ти стигат състезания, премини на епизод [160](#).

Веднага щом арбитърът на двубоя дава знак, противникът ти изревава свирепо и нанася свиреп удар. Но... не към главата, както очакваше, а страховитият *кеса-гири* — „монашеско расо“. Удар, сечац от рамото към бедрото. Единственият ти шанс е да отклониш удара и веднага да контрираш.

„БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на сумата от „СИЛА“ + точките за *кен-джуцу*.

Противник: майстор по *кен-джуцу*. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 20. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 16. Битката не е до смърт и се води, докато някой от вас остане само с 5 точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Ако победиш, печелиш 5 точки за „ПРЕСТИЖ“ и продължаваш с този епизод!

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 16, побеждаваш и печелиш 5 точки за „ПРЕСТИЖ“.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 16 или стане равен на 0 при „Третата бойна система“, губиш схватката. Извади 5 точки от „ПРЕСТИЖ“.

Ако ще участваш в турнира по *уай-джуцу*, премини на епизод **129**.

Ако ще пробваш способностите си в „Осмият път на славата“, премини на епизод **138**.

Ако мислиш, че състезанията ти стигат, премини на епизод **160**.

Ето че успешно приключи първата година от обучението ти, а трудните изпитания издържа с чест. Все още си далеч от получаването на „майсторския сертификат“, но с гордост можеш да отбележиш, че си се придвижил с „едно стъпало“ нагоре по стълбата на школната йерархия. Прибави 2 точки към „ПРЕСТИЖ“.

Ден след приключване на изпитанията получаваш официална покана от Сабуро Кавадзу да посетиш дома му. Вземаш разрешение да напуснеш района на школата и горящ от нетърпение хукваш към къщи. Там разбираш, че старият самурай те очаква в „оръжейната“, една от тайните стаи на къщата му, където се пазят най-ценните оръжия и реликви на рода Кавадзу.

— Поздравявам те за успехите, Акира сан! — щастливо те поздравява той, веднага щом приключваш с поклоните и поздравите. — Имам една изненада за теб.

Премини на епизод **107**.

В практиката на нинджа-клановете въобще не е прието бойците да се занимават с личните си отмъщения. Ти обаче си специалното изключение на клана Ига. След оживено обсъждане старейшините се съгласяват, че трябва да изпълниш клетвата си, но при условие, че ще извършиш всичко сам.

Въоръжаваш се и внимателно подбираш екипировката си. Има два възможни начина да се добереш до Уесуги.

Ако предпочиташ да причакаш врага си извън замъка му. Премини на епизод [275](#).

Ако смяташ, че едно дръзко проникване в замъка ти дава повече шансове за успех, премини на епизод [285](#).

По своята същност тренировките с бо много приличат на тези с копие или алебарда. Извършват се същите типове движения — пробождащо, сечащи или блокиращи оръжието на противника. В ръцете на майстор здравата тояга е в състояние да прави чудеса. Запиши във [втората таблица](#) на Дневника: *бо-джуцу* = 4 (ако вече познаваш бойното изкуство, прибави точките към тези, които имаш).

Освен с дългата тояга, като всеки уважаващ себе си самурай, ти тренираш и класическото *кен-джуцу*. Без да владее никакви „хитри номера“, учителят ти е отличен майстор и след година тренировки можеш да прибавиш в Дневника 3 точки към *кен-джуцу*.

Между [основните си физически показатели](#) „СИЛА“, „ЛОВКОСТ“, „БЪРЗИНА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ имаш право да разпределиш 16 точки, както намериш за добре.

Ако все още са ти останали сили и желание да учиш, можеш да се запознаеш с „Етикета на меча“, като преминеш на епизод [101](#).

Или да се запознаеш с най-важните правила на *Буши-до*, като преминеш на епизод [121](#).

Ако пък смяташ, че ти стига толкова учение, премини на епизод [123](#).

Нагината — алебардата със сърповидно острие, е може би най-старото японско дълго оръжие. Макар че за европейските воители *нагината* много прилича на копие, за японеца тя е съвършено различно оръжие. Причината е не само в особеното, приличащо на коса острие, овалното сечение на дръжката, но главно в методите на боравене с оръжието.

Макар и доста старомодна в очите на младите самураи, алебардата влиза в арсенала на всеки самурайски дом. Да се сражават с нея, се обучават дори жените и дъщерите на самураите, а по-консервативните задължават всички членове на рода да овладеят *нагината-джуцу*.

По известни само на теб причини решаваш да избереш *нагината* за свое основно оръжие. След една година на усилените тренировки получаваш правото да прибавиш следните точки в Дневника:

Запиши във **втората таблица** на Дневника *НАГИНАТА-ДЖУЦУ* = 4.

„СИЛА“ + 3 — *нагината* е сравнително леко оръжие, „БЪРЗИНА“ + 3, „ЛОВКОСТ“ + 5.

Между показателите: „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, „ДУХОВНА МОЩ“ и „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ разпредели 6 точки, както намериш за добре.

Ако във втория етап на обучението си предпочиташ да развиваш главно своите физически и бойни умения, премини на епизод **134**.

Ако предпочиташ да обърнеш малко повече внимание на „духовните“ си способности, премини на епизод **144**.

— Приемам, учителю, заповедите на клана са закон за мен! — казваш и се покланяш дълбоко.

— Много добре! Точно такъв отговор очаквахме от теб. Довечера ще поемеш първото си дежурство.

— Толкова бързо ли? — изплъзва се от устата ти.

— Е, какво има да се чака. Не се стряскай, а слушай инструкциите!

Същата вечер, малко преди слънцето да залезе, ти се разхождаш бавно из пазарния площад на града и следиш с поглед двамата охранявани от теб крадци. Указанията са кратки и ясни. Вървиш подир тях и нищо не правиш, докато някой не ги подгони. Тогава се намесваш и ако трябва, убиваш!

Двамата изглеждат опитни и с дълъг стаж, но както често се случва, рано или късно ги усещат. Гневен вик се извисява над шума, двамата хукват сподирени от ядосан самурай с меч в ръката. Тълпата уплашено прави път. Ти се спускаш на помощ и... о, каква шега на съдбата, попадаш направо сред голяма патрулна група от градската стража. Време за колебание няма. Захвърляш калъфа на оръжието, размахваш го и битката пламва.

Твоят „БОЕН КОД“ е равен на сумата от „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + точките за оръжието, което ще използваш.

Противник: отряд полицаи. Обща „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 80. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 50. Битката се води, докато точките за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ станат равни на 0 или докато смениш бойната система. Ако победиш, си на епизод **126**, ако загубиш — загиваш!

Ако твоят „БОЕН КОД“ е по-голям или равен на 35, премини на епизод **126**.

Ако „БОЙНИЯТ КОД“ Е ПО-МАЛЪК от 35, премини на епизод **136**.

Убийците на клана са бързи и опитни бойци, но в разгорялата се схватка става ясно защо старейшините толкова настоятелно искаха да те привлекат на тяхна страна. Казано накратко, ти си равностоен противник дори на двама професионални убийци.

Разбрали, че не могат да те победят в директен двубой, двамата си разменят някакви знаци и мигновено изчезват в тъмнината. Надяваш се да са се отказали, но сам не можеш да вярваш на подобни илюзии. Чудиш се какво ли са измислили. Съсредоточаваш се и изостряш сетивата си.

Събери точките си за „ДУХОВНА МОЩ“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ и...

... ако сборът им е по-голям или равен на 12, премини на епизод **135**.

... ако полученият сбор е по-малък от 12, премини на епизод **145**.

Денят на дългоочаквания турнир настъпва неусетно. В града са се събрали стотици майстори на бойни изкуства, желаещи да покажат уменията си. Хиляди търговци, мечтаещи да продадат стоките си, и десетки хиляди зяпачи, търсещи забавление. Млади самураи, очакващи първата си публична изява, се разхождат из улиците, пременени в най-хубавите си дрехи и наперени като петли.

„Дните на великите предизвикателства“ започват с ритуално представяне на участниците и записването им в отделните състезателни дисциплини. Като начало можеш да избираш:

Кен-джуцу — турнирът с най-масово участие и с голям престиж. Премини на епизод **108**.

„Среща на стилите“ — с това странно име наричат схватките, при които бойците използват различни оръжия. Премини на епизод **118**.

„Осмият път на славата“ — състезание, в което няма битки, а само демонстрация на „престижни“ умения. В него няма противници и победени. Най-трудното и естествено най-престижно състезание. Премини на епизод **138**.

„Среща на стиловете“ се провежда едновременно със състезанията по *кен-джуцу* и продължава, докато има участници. Основно правило е, че не могат да се срещат двама противници с еднакви оръжия. Състезанията се провеждат в две различни направления:

Самурай с меч срещу противник с друго оръжие. Ако предпочиташ меча, премини на епизод [137](#).

И двамата противници са без мечове. Ако искаш да изпробваш силите си в тези схватки, премини на епизод [139](#).

„Поетическите“ способности винаги са били на особена почит сред самураите. Победителите в състезанията *танка* са били уважавани наравно с най-добрите майстори на меча. Дори един от най-великите пълководци в японската история бил поет. Става дума за прославения Шинген Такеда. Веднъж неговият най-заклет враг Кеншин Уесуги (не този от разказа, а неговият дядо, носещ същото име) успял да се промъкне в палатката, където Такеда си почивал. Издигайки меч над главата на „Непобедимият воин“, Уесуги злобно попитал какво смята да каже очи в очи със смъртта. Такеда светкавично избил меча с бойното си ветрило и без да трепне, съчинил лирично петстишие. Посраменият Уесуги се измъкнал безславно, преди охраната на Такеда да го залови.

Състезанията със стихове се провеждат по доста сложни правила. На участниците се дава темата и формата на стиха, която трябва да спазват. Условният домакин на състезанието казва първия стих, след което останалите го следват, като всеки трябва да свърже стихчето си с предишното. След всеки кръг става все по-трудно да се измислят все нови стихове и участниците бързо отпадат.

Ако в [Дневника](#) ти има записано умението *танка* прибави си 5 точки към „ПРЕСТИЖ“.

ВНИМАНИЕ!!! Уважаеми читатели, в много от писмата си вие ни изпращате свои стихове. Явно сред вас има добри поети, затова помислете можем ли и ние с вас да си направим подобно състезание. Очакваме стиховете ви и идеи за регламента.

А сега, ако искаш да участваш в друг от „престижните турнири“, избирай:

„Живопис и калиграфия“ е първият кръг на това състезание. В него демонстрират дарбите си добрите художници и разказвачи на истории. Ако искаш да участваш, премини на епизод [109](#).

„Тактическият турнир“ — едно особено състезание, включващо игри на *го*, японският вариант на шаха и решаването на сложни тактически задачи само по схема.

Ако смяташ, че тактиката е твоята силна страна, премини на епизод **149**.

Ако смяташ, че ти стигат състезания, премини на епизод **160**.

Веднага щом арбитърът на двубоя дава знак, противникът ти изревава свирепо и нанася жесток удар. Но както можеше да се очаква, не в главата, а страховитият *кеса-гири* — „монашеско расо“. Удар, сечащ от рамото към бедрото. Отместваш се леко, пропускаш оръжието му да мине до тялото ти и нанасяш бърз пробождащ удар. Той ловко се извърта и битката започва.

„БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на сумата от „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + точките за *кен-джуцу*.

Противник: майстор по *кен-джуцу*. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 20. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 16. Битката не е до смърт и се води, докато някой от вас остане само с 5 точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Победителят печели 5 точки за „ПРЕСТИЖ“, победеният губи също толкова!

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 16, побеждаваш и печелиш 5 точки за „ПРЕСТИЖ“.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 16 или стане равен на 0 при „Третата бойна система“, губиш схватката. Извади 5 точки от „ПРЕСТИЖ“.

Ако ще участваш в турнира по *иай-джуцу*, премини на епизод **129**.

Ако ще пробваш способностите си в „Осмият път на славата“, премини на епизод **138**.

Ако мислиш, че състезанията ти стигат, премини на епизод **160**.

„Пътят на Самурая“ или *Буши-до* представлява особен сборник от канони за поведение на самурая и се появява и оформя сравнително късно. В началото през X и XII век е съществувал неписан закон на честта, наречен *кюба-но мичи*, „Пътят на лъка и коня“. Едва през XVII век по заповед на Йеясу Токугава бил съставен *Буке шьо хатто*, „Кодексът на самурайските родове“. От него и от двадесетте тома *Койо гункан*, описващи живота и подвизите на Шинген Такеда, се появява книгата на Одзан Дайдиджи, „Начални основи на воинските изкуства“ — *Будо Шьоншин шю*. В нея ясно и убедително са формулирани нормите на *Буши-до*. И накрая едва през 1716 година излизат единадесетте тома на „Скрито под листата“, превърнали се едва ли не в „светото писание на самураите“.

Буши-до буквално значи „Пътят на самурая“. *Буши* е китайското произношение на самурай, а *до* значи „път“. Като цяло кодексът *Буши-до* се свежда до пет главни правила:

1. ВЯРНОСТ — включваща в себе си: вярност към господаря и любов към отечеството, любов към родителите и привързаност към братята, усърдие.

2. ВЕЖЛИВОСТ — включваща: уважение и любов, скромност, изтънченост.

3. МЪЖЕСТВО: храброст, твърдост и хладнокръвие, търпение и издръжливост, находчивост.

4. ЧЕСТНОСТ: прямота и искреност, чест — *гири*, справедливост.

5. ПРОСТОТА: неподатливост към разкоша, скромност и чистота.

Ако се обучаваш в школата на Мидзуно Масакацу, премини на епизод [67](#).

Ако се обучаваш в школата на Шекией Одагири, премини на епизод [100](#).

Ако тренираш в школата по *бо-джуцу* на Нагахару Огасавара, премини на епизод [123](#).

— Акира Кавадзу сан — обръща се тържествено към теб един от майсторите. — Ти удивително добре се справи с всичко. Още когато пристигна в школата, ние забелязахме необикновените ти способности. Сега, когато с чест преодоля „изпитанието на ума“, нашият клан иска да ти направи едно предложение. Готов ли си да го изслушаш?

— Готов съм, *сенсей*! — покланяш се ти.

— Добре тогава! Знай, че независимо дали ще приемеш или отхвърлиш предложението ни, ти си длъжен да запазиш всичко в дълбока тайна.

— „Дългът на ученика към учителя е по-висок от планината и по-дълбок от морето!“ — изрича една известна будистка поговорка вторият майстор. — Дори на родителите и господаря си нямаш право да казваш нищо!

— Да, Учителю, зная това. „Родителите са ми дали живот, а учителят ме е направил човек!“ — такъв е законът на самурая!

— Много добре! Ние не сме обикновени учители в някаква си школа. Ние тримата сме старейшините на прочутия и страховит „Клан на крадците“. Недей да подкачаш така!

Никой не смята да те прави крадец. С това се занимават тези от простолюдието. На самурай от известен род като твоя повече приляга животът на воин. Накратко! Предлагаме ти да станеш „боец на клана“. Задачата ти ще бъде да охраняваш и пазиш крадците от разправа с тях, както и да следиш самите крадци да не крадат от нас. Ясен ли съм!

— Напълно, *сенсей*, само че... — проточваш и се замисляш!

Как да постъпиш? Ако приемеш, ще имаш уникалната възможност да водиш реални схватки и невероятно много да повишиш способностите си, но... кражбата е нещо, което въобще не ти се нрави. Ако пък откажеш, нищо не ти гарантира, че учителите ще спазят обещанието си да те оставят жив. Мисли бързо и решавай!

Ще приемеш предложението, макар и с мисълта по-късно да се измъкнеш. Премини на епизод **115**.

Ако смяташ въпреки всички опасности да откажеш, премини на епизод [125](#).

Изминава малко повече от една година, докато *сенсей* Нагахару Огасавара те повиква за първия ти изпит. Такива проверки на „постиженията“ се правят редовно от старшите преподаватели — *шихан*. На изпитание се подлагат всички, от начинаещия ученик до *майстора-семпай*. Единствено от представянето на изпитвания и неговите умения зависи дали ще бъде допуснат до следващата фаза на обучението. Изпитът се състои от три различни изпитания.

Първото изпитание на школата е за физическите качества и бойните умения на ученика. Нарича се *хикитачи-кей-ко* и представлява доста „твърд“ спаринг с по-силен противник. Избери тоягата, която ще използваш: *бо*, *джо* или *тецубо*, и пресметни бойният си код.

Схватката е учебна, затова „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на сумата от „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + точките за бойното умение, което използваш. ВНИМАНИЕ!!! Бойното умение да отговаря на вида на оръжието.

Противник: изпитващ *Семпай*. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 30. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 25. Схватката не е до смърт. Победен е този, който загуби повече от 10 точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Ако твоят „БОЕН КОД“ е по-голям или равен на 24, печелиш битката. Ако обаче е по-малък от 24 или стане 0 при Третата бойна система — губиш.

Премини на епизод **133**.

Най-ранният вариант на японските копия се е наричал хохо, имало е ромбовидно острие с дължина около 25 см, което можело да бъде снабдено с допълнителни шипове завити надолу. В периода *Камакура* (XII — XIII век) копията постепенно добиват днешната си форма и дължина и започват да се наричат *яри*, а хохо остава като име на оръжието, наподобяващо „рогатина“. Доста по-масивно и тежко от *яри*, то освен всичко има много по-широко и дълго острие. Често в долната му част са закрепени различни по дължина и най-разнообразно огънати допълнителни остриета. Въобще хохо е едно древно и не особено популярно оръжие, но много ефективно, когато се използва срещу противник въоръжен с меч и обкован в броня.

По известни само на теб причини решаваш да избереш хохо за свое основно оръжие. След една година на усилените тренировки получаваш правото да прибавиш следните точки в Дневника:

Запиши във [втората таблица](#) на Дневника *ХОХО-ДЖУЦУ* = 4.

„СИЛА“ + 6 — хохо е доста тежко оръжие, „БЪРЗИНА“ + 2, „ЛОВКОСТ“ +2.

Между показателите: „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, „ДУХОВНА МОЩ“ и „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ разпредели 6 точки, както намериш за добре.

Ако във втория етап на обучението си предпочиташ да развиваш главно своите физически и бойни умения, премини на епизод [134](#).

Ако предпочиташ да обърнеш малко повече внимание на „духовните“ си способности, премини на епизод [144](#).

— Съжалявам, учителю, ще трябва да ви разочаровам! Знам, че съм недостоеен за доверието и оказаната ми чест, но не мога да приема!

— Помисли пак, Акира! — изръмжава оня. — Помисли си сериозно!

С тревога забелязваш умишленото изпускане на учтивото *сан* при обръщението. Уплашен си много, но...

— Честта на самурая ме задължава да откажа! — произнасяш ти. — Готов съм да понеса наказанието си!

— Какво знаеш ти за самурайската чест? — изведнъж уморено казва учителят. — Можеш да си вървиш!

— Аз... какво... — недоумяваш, нима наистина те пускат?

— Казах върви си!

Прибираш се в общата спалня на учениците обхванат от страшни съмнения. Знаеш, че няма да заспиш. Трябва да обмислиш ситуацията, в която попадна, затова отиваш в една малка горичка близо до тренировъчните площадки. Сядаш под дърветата, отпускат си съзнанието си и се замисляш.

Тихо шумолене и мигновено прелитане на тъмна сянка разсейват мислите ти. Чудиш се какво ли може да се промъкне в нощта. Заставаш нащрек. Точно навреме. Две обвити в тъмни дрехи фигури изникват до теб и мечовете им проблясват на лунните лъчи. Реагираш светкавично. Претъркулваш се, скачаш на крака и острието на твоето оръжие очертава смъртоносен кръг.

В тази нощна схватка твоят „БОЕН КОД“ е равен на сумата от „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + точките за оръжието, което използваш.

Противници: двама убийци на клана. Обща „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 30. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 40. Битката се води, докато точките за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ станат по-малко от 10.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям от 40, премини на епизод **106**.

Ако бойният ти код е равен или по-малък от 40, премини на епизод **116**.

Владееш майсторски оръжието и скоро въпреки численото си превъзходство самураите от градската стража се разбягват с уплашени крясъци. Не желаяш да подлагаш на допълнително изпитание късмета си. Моментално изчезваш от опустелия площад.

Решаваш веднага, така както си облечен и екипиран в момента, да потеглиш на път. Сигурен си, че много хора са те видели и познали. Всеки момент полицията ще започне да те търси и тогава... нямаш намерение да свършиш живота си езекутиран като крадец! Прибираш се вкъщи, престащаваш се да събудиш Сабуро и да му разкажеш всичко. Извади 5 точки от „**ПРЕСТИЖ**“.

Старият воин дълго те гледа тъжно, след което те отвежда в една от тайните подземни стаи на къщата. Там, седнал в мрака ви посреща някакъв непознат, оглежда те със странен поглед, но не казва нищо. Премаваш на епизод **132**.



— Съжалявам, Сабуро сан, но наистина нямам желание да участвам с турнира. Предпочитам да науча какво се е случило с баща ми и защо аз, един Тайра, съм принуден да се крия под чуждо име?

Сабуро Кавадзу те поглежда замислено и дълго мълчи, преди да разкаже следната история:

— Преди повече от тринадесет години двамата наследници на великия Набунага Ода, Тойотоми Хидейоши и Йеясу Токугава, се бяха вкопчили в жестока битка за спечелване на властта. Япония отскоро беше умиротворена и единна. Едрите *даймио* се люшкаха от една страна на друга. Всички очаквахме, че дните на хаоса ще се върнат. Бокуден Тайра и Кеншин Уесуги бяха едни от най-важните съюзници на Токугава. Бокуден беше най-добрият му генерал и връзката му с останалите древни, полубожествени родове. Кеншин, водач на една от най-големите армии и съюзник на повечето от колебаещите се *даймио*.

Родовете Тайра и Уесуги обаче винаги са били врагове и докато Бокуден честно спазваше примирието, Кеншин непрекъснато плетеше интриги. Веднъж обяви, че е заловил писмо от Бокуден до Тойотоми Хидейоши. Токугава поиска да го види и му забрани да предприема каквото и да било. Уесуги обаче се направи, че късно е получил заповедта. Нападна предателски Бокуден, изби самураите му и превзе замъка Тайра. Токугава страшно се разсърди, но не пожела да се кара с него. Направи се, че му вярва, и пак поиска заловеното писмо. Уесуги обеща да го даде, отлага няколко пъти, Токугава не настоя и нещата си останаха така.

Вече тринадесет години Уесуги неуморно търси изчезналия наследник на Бокуден. Докато има поне един жив Тайра, отмъщението ще виси над него и целия му род.

— Има право да се страхува! — казваш злобно. — Заклевам се да не намеря покой, докато не унищожа предателя! Ще ме подкрепите ли, Сабуро сан?

— Родът Кавадзу от древни времена е бил съюзник на Тайра. Винаги можеш да разчиташ на мен и васалите ми. — Сабуро

замълчава за миг, после ти подава малък свитък и продължава: — Това е документът, доказващ твоя произход и правата ти над провинция Идзуми. Вътре има и една малка карта. Години преди да започнат размириците, Бокуден отдели част от семейното съкровище, далече на север в „Долината на черния лотос“. Осемдесет килограма злато, излято на пръчки и скрито в кухи тръстикови стебла. Помисли пак! Тръгнеш ли по пътя на отмъщението, няма връщане. Успееш ли, ще се покриеш със слава, загубиш ли — загиваш!

— Какво друго мога да направя. Честта на самурая ме задължава...

— Да отмъстиш или... да възвърнеш доброто име на рода Тайра. Не забравяй, шогунът все още мисли Бокуден за предател. Можеш да избираш между двата пътя до. „Пътят на Отмъщението“ или Трудният и несигурен път за реабилитация на рода Тайра.

Преди да решиш по кой път ще тръгнеш, премини на епизод [150](#), където можеш да избереш оръжията и екипировката си.

В турнира по класическо *кен-джуцу* можеш да участваш в състезанията по демонстрация на умения или в спортен двубой.

Ако предпочиташ демонстрациите, премини на епизод [152](#).

Ако имаш смелост да се включиш в двубоите, ще трябва да се изправиш пред първия си непознат противник. Имай предвид, че изходът зависи както от уменията, така и от късмета ти.

Боецът срещу теб е доста висок и вероятно много силен. По стойката *камае* личи, че е от школите, препоръчващи вертикални сечащи удари в главата и разчитащи на светкавични удари с голяма сила.

Ако ще разчиташ на силата и уменията си, приеми двубоя в неговия стил и премини на епизод [110](#).

Ако предпочиташ да се довериш на бързината и ловкостта си, премини на епизод [120](#).

Турнирът по *иай-джуцу* започва веднага щом приключват демонстрациите и двубоите по класическо *кен-джуцу*. Много от майсторите, участвали там, са се записали и за този турнир.

Ако предпочиташ да участваш само в демонстрациите, премини на епизод **162**.

Ако имаш смелост да се включиш в двубоите, ще трябва да се изправиш пред първия си непознат противник. Имай предвид, че изходът зависи изцяло и само от уменията ти.

Воинът срещу теб е дребен, слаб и застанал привидно отпуснато. Ръцете му са небрежно опрени в бедрата, а очите леко присвити. Мобилизираш волята си и... сигналът на съдията е даден. Ръката на оня се стрелва към меча, а левият му крак вече се е насочил да блокира ръката ти. Правиш единствено възможното. Завърташ се леко и...

... събираш точките си за „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + точките за *иай-джуцу*.

Ако сборът ти е по-малък или равен на 16, премини на епизод **130**.

Ако сборът ти е по-голям от 16, премини на епизод **140**.

ВНИМАНИЕ!!! При използване на *иай-джуцу* схватките протичат само с един удар, затова „Втората“ и „Третата“ бойна система са неприложими.

130

Нанасяте ударите си едновременно, поне на теб така ти се струва. За съжаление, съдиите не са на същото мнение. Победата е присъдена на противника ти. Губиш 3 точки от „ПРЕСТИЖ“ и можеш да направиш следващия си избор.

Ако ще изпробваш способностите си в „Осмият път на славата“, премини на епизод **138**.

Ако мислиш, че състезанията ти стигат, премини на епизод **160**.

Оръжията на нинджите условно могат да бъдат разделени на три основни категории: оръжия за ръкопашен бой, метателни оръжия и химически вещества.

Към първия вид, освен меча, алебардата, копието и тоягата са включени десетки малко известни, но много полезни предмети.

Истинският нинджа владее много и най-разнообразни оръжия. За разлика от самураите, мечът на нинджите *ниндзя-то* е един, прав, малко по-къс и с доста по-широк предпазител. Както и всички останали оръжия, той е истински „комбиниран и универсален инструмент“. Ножницата му е по-дълга, здрава и с отвор в двата края. Освен като тояга или стълба тя отлично служи за импровизиран шнорхел или тръба за отровни стрели.

Друго популярно сред нинджите оръжие е *кусаригама* — комбинираният с верига боен сърп. Оръжие, способно да прави истински чудеса в ръцете на майстора. Освен оръжие, *кусаригама* е отлично средство за катерене.

Кьокецу-сьоге е друго хитроумно изобретение на нинджите. Представява дълъг двуостър кинжал с едно допълнително, закривено острие от страни. Завързан на дълго и здраво въже, *кьокецу-сьоге* е както опасно оръжие, така и универсално помощно средство.

Дългата тояга *бо* и късият ѝ вариант *джо* винаги са били на почит във всички нинджа кланове. Много популярно било умението за сражение едновременно с кинжал и съвсем къса тояжка *танджо*. Ако пък към обикновената бамбукова тояга се монтирало скрито острие или верига, тя се превръщала в опасното оръжие *шиноди-дзуе*.

Важно правило в дейността на нинджите била възможността врагът да бъде поразен от разстояние. Лъкът, който те използвали, *ханкю*, бил доста по-малък от самурайския и с по-слаби възможности, намазаните с отрова стрели били страшно оръжие. Освен лък и стрели, нинджите често носели тръба с отровни игли, които изстрелвали със силно духане. *Фукубари-джуцу* е почти задължително оръжие за нинджите-убийци.

Не трябва да се забравя и едно от най-ефективните и популярни оръжия от нинджа арсенала. Това е бойната стоманена пластина за мятане *шурикен*, оформена най-често като звезда или плоско острие. Ръбовете са остро наточени и обикновено се носят в комплекти по девет.

Смята се, че на Японските острови нинджите първи въвели широкото използване на химически и барутни оръжия. Използват се примитивни ръчни гранати *наге-теппо*, мини наречени *удзуме-би* и дори отровни газове и прахове *ме-цубуши*.

Не е тайна, че арсеналът на нинджите е изключително богат и разнообразен. В него влизат всички познати самурайски оръжия, разбира се, съответно променени и олекотени. Прегледай речника в края на играта и си избери оръжията. в [Дневника](#) запиши уменията *НИН-ДЖУЦУ* = 8, което ти дава правото да използваш всяко едно оръжие с 8 точки за владенето му.

Ако си готов с избора на оръжия и пресмятането на точките, премини на епизод [265](#).

— Искам да те попитам нещо, Акира сан, знаеш ли легендата за двамата велики майстори на мечове Мурамаса и Масамуне? — обръща се към теб Сабуро.

„Ха сега, де!“ — мярва се в главата ти. — „Очаквах кавги, крясъци и дори наказание, а той пита за някаква легенда“.

— Да, разбира се! В нея се казва, че когато едно листо само се докосне до меч Мурамаса, веднага се срязва на две. Когато обаче се плъзне по острие на меч Масамуне, то леко го заобикаля и остава невредимо. Въпреки това мечовете на Масамуне били не по-малко остри и опасни от мечовете на Мурамаса. Всъщност легендата показва, че както мечът така и бойното изкуство, одухотворило човека, може да руши и убива, но и да пази мира.

— Точно така. Правилно си разбрал легендата. А сега продължението ѝ. Майсторът Мурамаса наистина е живял, наистина е правил едни от най-добрите мечове, но това не му стигало. Той искал да бъде най-великият ковач на мечове във всички времена. Стигнал дотам, че призовал зъл демон *ками* и разменил душата си срещу уменията да кове мечове с недостижимо качество.

— Нима това е истина, Сабуро сама? — питаш потресен.

— Е, поне донякъде. Но ти чуй края на легендата. Мурамаса скоро разбрал, че над всичките му мечове тегне проклетие. Те не само били великолепни оръжия, но помагали на „господаря си“ да черпи енергия от великия безкрай. Дотук добре! Но мечовете имали още едно свойство. Те непрекъснато искали нови битки и нова кръв. Самураите, които ги използвали, били силни, но не непобедими. Един след друг те загивали, а проклятието се прехвърляло при новия собственик на меча. Мурамаса бил отвратен от способностите си. Заклел се с най-страшна клетва, че ако *ками* премахне проклятието, той няма повече да кове мечове. Духът уж се съгласил, но той бил много лукав.

— Много годни Мурамаса удържал на клетвата си. Бил стигнал преклонна възраст и се готвел да посрещне смъртта, когато един ден в колибата му врхлетял Джубей Ягю. Не сегашният Джубей, за когото

си чувал, а братовчед на баща му. Самураят бил преследван от настървени врагове и... както сам казвал, от зъл дух. Не зная как е станало, но Мурамаса се съгласил да изкове един последен меч. Меч, в който с хитрост затворили злия *ками*. Последният меч Мурамаса бил като истинско вълшебство и... носил още по-силно проклятие. Джубей Ягю набързо се справил с враговете си, но в последната си битка паднал смъртно ранен. Мечът изчезнал някъде. Цели 30 години никой не бил чувал за него, когато... един ден баща ти Бокуден Тайра се появи въоръжен с него. Не ме питай откъде или от кого го е получил. Бокуден никога не говореше за това, а и изключително рядко използваше меча. А сега слушай най-важното!

Ако си записал в [Дневника](#), че Майеда е спасил меча Мурамаса, премини на епизод [142](#).

Ако си записал, че Майеда е загинал и Уесуги е пленил меча, премини на епизод [146](#).

Оставят те да си починеш след трудното физическо изпитание. При победа можеш да запишеш 6 точки от първия изпит. При загуба не получаваш точки.

Независимо от резултата, учителят те допуска до второто изпитание. Докато почиваш, трябва да размислиш над следната ситуация:

Вървиш по тесен и пуст горски път. При един завой едва не се сблъскваш с непознат самурай, който изръмжава някаква груба забележка и с ръка на меча очаква ти да му направиш път. Ти си въоръжен с любимата си тояга и...

... веднага нанасяш удар по ръката му. Целта ти е да го обезоръжиш, преди той да е нападнал. Отговор „А“.

... като заставаш предизвикателно, го поканваш да „покаже майсторството си“. Отговор „Б“.

... въпреки това правиш лек, учтив поклон, отстъпваш леко настрана, като се стремиш да покажеш, че не желаш кавги, но и не се страхуваш от него. Отговор „В“.

Ако вече си избрал как ще постъпиш, запомни индекса на отговора и премини на епизод [143](#).

Допълнителните занимания за усъвършенстване на бойните и физически умения се провеждат в едно доста отдалечено от града имение, построено сред малка, живописна долина. Наблизо се намират обраслите със зеленина останки на древен шинтоистки храм. Групичката, получила правото на допълнително обучение, е съвсем малка. Учителите вече не са старшите ученици на школата, а истински майстори по различни бойни изкуства.

Имаш право да разпределиш 12 точки между показателите „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, „СИЛА“, „ЛОВКОСТ“ и „БЪРЗИНА“.

Всички или почти всички бойни изкуства в Япония са ориентирани към боя с меч или срещу меч. Школата *со-джуцу-рю* също се придържа към тази традиция. Заедно с избраното дълго оръжие се обучаваш в *кен-джуцу*. Прибави 3 точки към това умение и 3 точки към уменията за оръжието, което си избрал да изучаваш.

Премини на епизод [105](#).

Отпускаш се на едно коляно, затваряш очи и се доверяваш на интуицията си. Остро предчувствие те кара да се хвърлиш на земята миг преди къса черна стрела да се заби в гърдите ти. Отлична реакция, но малко закъсняла. Стрелата пронизва рамото ти, а двамата убийци отново се появяват с готови оръжия.

Опитваш се да ги посрещнеш, но странно замъгляване на съзнанието бързо изцежда силите ти. „Отрова!“ — мислиш си и правиш вял опит да се защитиш. С последните искри на разума си виждаш как някаква фигура изплува от мрака и поваля убийците. Падаш на земята и...

Събуждаш се без никаква представа колко си спал. До теб са Сабуро Кавадзу и странникът, който те спаси. Разбираш, че се намиращ в една от тайните стаи на къщата. Повдигаш се с усилие и преминаваш на епизод [132](#).

Въпреки героичните ти усилия скоро самураите от градската стража те надвиват. Падаш поразен от няколко остриета и облян в кръв загиваш. **КРАЙ!**

Както вече беше споменато, всички или почти всички бойни изкуства в средновековна Япония са ориентирани към схватка срещу противник въоръжен с меч. Ти вече си много добър майстор, но противникът ти в турнира е на път да ти поднесе неприятна изненада. Докато ти стоиш на място с ръка готова да сграбчи дръжката на меча, той бързо кръжи около теб и предизвикателно мудро размотава някаква дълга верига. Разбира се, познаваш оръжието. Нарича се *кусари* и обикновено представлява метална топка, обкована с шипове и закачена на дълга верига или връв. Сега топката е обвита плътно в твърда кожа, но това съвсем не прави оръжието по-малко опасно.

Самураят най-сетне решава, че достатъчно те е смутил, развърта *кусари* около себе си и ненадейно го изстрелва напред. Ти бързо отскачаш и едва успяваш да избегнеш връщащата се назад топка. Замахваш с меча и...

... „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на сумата от точките за „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + тези за *кен-джуцу*.

Противник: самурай с *кусари*. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 15. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 24. Боят не е до смърт, затова схватката се прекратява, ако „ИЗДРЪЖЛИВОСТТА“ на някой от вас стане по-малка от 5.

Ако твоят „БОЕН КОД“ е по-голям или равен на 20, победата е твоя. Прибави 5 точки към „ПРЕСТИЖ“.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 20 или при „ТРЕТАТА БОЙНА СИСТЕМА“ падне под 5, губиш и трябва да извадиш 5 точки от „ПРЕСТИЖ“.

Ако ще участваш в още състезания, премини на епизод **148**.

Ако се отказваш от турнира, премини на епизод **160**.

„Осмият път на славата“ — престижното състезание без битки или „Турнира на старците“, както го наричат младите жадни за бърза слава самураи. В това състезание се подлагат на изпитание не физическите качества и бойните умения, а познанията и умът. За да се даде равностоен шанс на специализираните в различни направления самураи, турнирът се провежда в три различни кръга.

„Живопис и калиграфия“ е първият кръг на това състезание. В него демонстрират дарбите си добрите художници и разказвачи на истории. Ако искаш да участваш, премини на епизод [109](#).

Състезанието *танка* е за добрите поети с бърза мисъл. Много популярна сред самураите игра с интересни правила. Ако смяташ да се включиш, премини на епизод [119](#).

„Тактическият турнир“ — едно особено състезание, включващо игри на го, японският вариант на шаха и решаването на сложни тактически задачи само по схема. Ако смяташ, че тактиката е твоята силна страна, премини на епизод [149](#).

Тъй като ти, поне засега, нямаш други оръжия, освен мечовете, можеш да си вземеш едно от „служебните“ оръжия от арсенала на турнира:

Прегледай ги внимателно и избирай: *БО*, *ДЖО*, *НАГИ НАТА*, *ЯРИ*, *ШИКИРИКИ*, *ХОХО*, (Би трябвало да знаеш какво значат имената.)

Противникът ти е въоръжен с *НАГИНАТА*, която върти с впечатляващо умение. Твоят „БОЕН КОД“ е равен на сумата от „БЪРЗИНА“ + „СИЛА“ + „ЛОВКОСТ“ + точките за избраното оръжие.

Противник: боец с *НАГИНАТА*. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 20. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 24. Битката не е до смърт, затова се прекратява, ако „ИЗДРЪЖЛИВОСТТА“ на някой от двамата ви стане по-малка от 5.

Ако твоят „БОЕН КОД“ е по-голям или равен на 20, победата е твоя. Прибави 5 точки към „ПРЕСТИЖ“.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 20 или при „ТРЕТАТА БОЙНА СИСТЕМА“ падне под 5, губиш и трябва да извадиш 5 точки от „ПРЕСТИЖ“.

Ако ще участваш в още състезания, премини на епизод **148**.

Ако се отказваш от турнира, премини на епизод **160**.

Нанасяте ударите си едновременно, поне на теб така ти се струва. За голяма радост съдиите не са на същото мнение. Победата ти е присъдена единодушно, въпреки бурните протести на противника ти. Прибави 5 точки към „ПРЕСТИЖ“.

Сподирен от приветствани възгласи, ти се отдалечаваш от „бойната платформа“ в отлично настроение.

— Ей, хлапако, я чакай малко! — подвиква ти някой.

Оглеждаш се. Загубилият двубоя самурай е застанал пред теб и впива злобен поглед в очите ти.

— Искам да премерим силите си в реален двубой! Само двамата. Без разни продажни съдии!

— Дуелите са забранени — промърморваш изненадан ти.

— Какво, страх ли те е? — подиграва се оня. — Ти си едно малко, мръсно хлапе с много пари, което...

— Достатъчно! — прекъсваш го. — Няма да слушам повече обиди! Смятам, че...

... заслужаваш да отсека главата ти! — процеждаш кръвожадно и преминаваш на епизод **171**.

... законът на честта не ми позволява да се бия с по-слаб и невъздържан — казваш твърдо и спокойно му обръщаш гръб. Оня вилнее още малко, а ти спокойно преминаваш на епизод **181**.

В будистката митология често се говори за трите мъдри маймуни. Първата е закрила очите си и се нарича „Не видях нищо“. Втората е запушила ушите си и носи името „Нищо не чух“. Третата е поставила лапи на устата си и се казва „Нищо няма да кажа“.

Легендата за тях и тълкуванията ѝ обаче нямат връзка със задачата. Маймуните тук са използвани само като символ. А ето и самата задача:

— Един мъдрец успял да накара трите маймуни да говорят с него. Те му обещали да дадат отговора на важен въпрос, но при условие, че едната винаги ще лъже — нея ще наречем „МОШЕНИКА“. Едната винаги ще казва истината — нека да я кръстим „ПОЧТЕНИЯ“, а третата може или да излъже, или да не излъже — тя ще бъде „ОБИКНОВЕНИЯ“. Легендата не казва какъв е бил проблемът на мъдреца, но е посочила как той е разбрал коя маймуна лъже и коя не. На въпроса ТИ КАКВА СИ?

„Не видях нищо“ отговорила: АЗ СЪМ „ОБИКНОВЕНИЯ“.

„Нищо не чух“ веднага добавила: ТОЙ КАЗВА ИСТИНАТА.

„Нищо няма да кажа“ промърморила: Е, АЗ ПЪК НЕ СЪМ „ОБИКНОВЕНИЯ“.

Трябва да познаеш коя от трите каква е. Ти естествено лесно се справяш и можеш да прибавиш 6 точки към сбора от първото и второто изпитание. Получената сума разпреди между показателите на първата таблица „Основни качества“, както намериш за добре. Можеш да прибавяш точки дори към „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и „ПРЕСТИЖ“.

ВНИМАНИЕ!!! Уважаеми читателю, това е една от конкурсните задачи на книгата. Ако вече си разбрал коя маймуна каква е — попълни талона и премини на епизод **111**.

— Знаеш вече — продължава разказа си Сабуро, — че Бокуден Тайра беше предаден и подло убит от Кеншин Уесуги. Преди да загине, Бокуден дал меча Мурамаса на най-верния си самурай Майеда и му заповядал да го запази за теб. С големи усилия и с цената на почти целия си отряд Майеда успя да се изплъзне от преследвачите и да ми донесе меч.

Няколко дена преди това майка ти, придружена от малка групичка верни васали, също потърси помощ от мен. Нямах начин да я спася от хората на Уесуги, затова тя и Майеда продължиха на север. Теб представихме като син на далечен мой роднина. Официално те осинових, но се заклев, че като достигнеш пълнолетието си ще ти разкрия тайната на твоя род и ще ти дам родовия меч.

— Колко тъжна история! — казваш тихо. — Сабуро сан, имате ли някакви сведения за Майеда и майка ми?

— Не. Опитах предпазливо да ги намеря, но нищо не открих. Ти все пак не се отчайвай. Майеда е велик воин и сигурно се е погрижил добре за майка ти. А сега погледни това!

С тържествени, ритуални движения Сабуро взема един копринен пакет, бавно го развива и оставя платът да падне в краката му. Повдига напред дълъг меч в покрит с черен лак ножница. Едно рязко движение и ти примигваш заслепен. Изтеглената част от острието, кой знае как, сякаш свети със собствена светлина.

— Последният меч на Мурамаса! — тихо казва той и го протяга напред. — Сега е твой, Акира сан!

— Великолепен е! — едва успяваш да промълвиш ти. Хващаш дръжката и... сякаш студена вълна се плъзва към гърдите ти и остава там. — Заклевам се пред този великолепен меч, че няма да намеря покой, докато не отмъстя на предателя Уесуги! — казваш високо и твърдо. Рязко прибираш оръжието и отсечено се покланяш. — Благодаря ви, Сабуро сан! (Запиши МЕЧ МУРАМАСА в таблицата „Оръжия, които притежаваш“.)

— Не бързаш ли малко, Акира сан? Не е ли по-добре да ми разкажеш какво се случи тази нощ?

— Е, добре — съгласяваш се и започваш разказа си. Премини на епизод **170**.

Едва ли категорично може да се каже кое е най-доброто поведение в дадената ситуация. Според *сенсей* Нагахару Огасавара...

... ако си избрал агресивния отговор „А“, постъпваш грубо, но поне се застраховаш от неприятности. Получаваш 2 точки.

... да предизвикваш непознат противник е много разпространена практика, но едва ли е особено разумно. За отговор „Б“ получаваш 1 точка.

... проявата на твърдост и добри обноски е най-добрият начин да си спестиш неприятностите. Ако си избрал отговор „В“, получаваш 4 точки.

Прибави получените точки към тези от първото изпитание и премини на епизод [141](#), където трябва да решиш трудна логическа задача.

Допълнителните занимания за усъвършенстване на духовните ти сили и престижни умения се провеждат в едно доста отдалечено от града имение, построено сред малка, живописна долина. Наблизо се намират обраслите със зеленина останки на древен шинтоистки храм. Групичката, получила правото на допълнително обучение, е съвсем малка.

Учителите вече не са старшите ученици на школата, а истински майстори на древните, традиционни *дзен-будистки* умения и ритуали:

Демонстрират ти и ти предлагат да избереш между:

Икебана — Изкуството да се подреждат цветя.

Калиграфия — Умението да изписваш красиво хилядите знаци от японската писменост.

Чан-но-ю — Овладяването на прочутата и високо ценена чаена церемония.

Живопис — За това умение се иска, освен желание, и талант, който ти притежаваш.

Танка — Съставяне на кратки стихчета. Изкуство, придобиващо все по-голяма популярност и престиж сред самурайското съсловие.

Можеш да избереш, които искаш и колкото искаш умения, като внимаваш да не станат повече от графите в [таблицата](#). Всяко едно избрано умение запиши с 3 точки за усвояването му. Между показателите „ДУХОВНА МОЩ“, „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ и „ОТПУСКАНЕ“ имаш право да разпределиш 8 точки, както намериш за добре.

Всички или почти всички бойни изкуства в Япония са ориентирани към боя с меч или срещу меч. Школата *со-дзюцу-рю* също се придържа към тази традиция. Заедно с избраното дълго оръжие се обучаваш в *кен-дзюцу*. Прибави 2 точки към това умение.

Премини на епизод [105](#).

Ослушваш се напрегнато. Тихо избръмчаване те кара рязко да се завъртиш. Остра болка те пронизва в гърдите и ти с изумление виждаш къса черна стрела да стърчи от тях. Посягаш към нея, но силите ти бързо отпадат и ти загиваш. **КРАЙ!**

— Знаеш вече — продължава разказа си Сабуро, — че Бокуден Тайра беше предаден и подло убит от Кеншин Уесуги. Носи се слух, че преди да загине, Бокуден дал меча Мурамаса на най-верния си самурай Майеда и му заповядал да го запази за теб. За нещастие Майеда не успял да се измъкне от преследвачите си и не опазил скъпоценния меч. Говори се още, че Уесуги заповядал да скрият „прокълнатия меч“ и да не му казват къде е.

— Тъжна история — казваш след минута мълчание. — Но може би е за добро. Смятам да отмъстя и да възстановя доброто има на рода Тайра. Един „прокълнат меч“ само би ми пречил.

— Не бързаш ли малко, Акира сан? Не е ли по-добре да ми разкажеш какво се случи тази нощ?

— Е, добре — съгласяваш се и започваш разказа си.

Премини на епизод [170](#).

— Знаеш вече — продължава разказа си Сабуро, — че Бокуден Тайра беше предаден и подло убит от Кеншин Уесуги. Преди да загине, Бокуден дал меча Мурамаса на най-верния си самурай Майеда и му заповядал да го запази за теб. С големи усилия и с цената на почти целия си отряд Майеда успя да се изплъзне от преследвачите и да ми донесе меч.

Няколко дена преди това майка ти придружена от малка групичка верни васали, също потърси помощ от мен. Нямаше начин да я спася от хората на Уесуги, затова тя и Майеда продължиха на север. Теб представихме като син на далечен мой роднина. Официално те осинових, но се заклек, че като достигнеш пълнолетието си ще ти разкрия тайната на твоя род и ще ти дам родовия меч.

— Колко тъжна история! — казваш тихо. — Сабуро сан, имате ли някакви сведения за Майеда и майка ми?

— Не. Опитах предпазливо да ги намеря, но нищо не открих. Ти все пак не се отчайвай. Майеда е велик воин и сигурно се е погрижил добре за майка ти. А сега погледни това!

С тържествени, ритуални движения Сабуро взема един копринен пакет, бавно го развива и оставя платът да падне в краката му. Повдига напред дълъг меч в покрит с черен лак ножница. Едно рязко движение и ти примигваш заслепен. Изтеглената част от острието, кой знае как, сякаш свети със собствена светлина.

— Последният меч на Мурамаса! — тихо казва той и го протяга напред. — Сега е твой, Акира сан!

— Великолепен е! — едва успяваш да промълвиш ти. Хващаш дръжката и... сякаш студена вълна се плъзва към гърдите ти и остава там. — Заклевам се пред този великолепен меч, че няма да намеря покой, докато не отмъстя на предателя Уесуги! — казваш високо и твърдо. Рязко прибираш оръжието и отсечено се покланяш. — Благодаря ви, Сабуро сан! (Запиши МЕЧ МУРАМАСА в таблицата „Оръжия, които притежаваш“.)

— Не бързаш ли малко, Акира? След няколко дена е годишният турнир на областта Едо, не смяташ ли да участваш в него?

— О-о, да, бях забравил за турнира... ами аз... — отпусках се ти.

... много искам да участвам — казваш и преминаваш на епизод **117**.

... много искам да се проявя, но мисля, че славата може да почака. Не, отказвам се от турнира! — казваш и преминаваш на епизод **127**.

Ако все още имаш сили и желание, можеш да се запишеш в един от следните турнири:

Демонстрации и схватки в единоборство с мечове, класическо кен-дзюцу. Ако избираш него, премини на епизод [128](#).

Специален турнир по иай-дзюцу. Ако ще изпробваш силите си в него, премини на епизод [129](#).

„Осмият път на славата“ — състезание, в което няма битки, а само демонстрация на „престижни“ умения. В него няма противници и победени. Най-трудното и естествено най-престижно състезание. Премини на епизод [138](#).

ВНИМАНИЕ!!! Нямаш право да избираш състезанията, в които вече си участвал!



Участието ти в „Тактическият турнир“ ти дава възможност да изпробваш няколко умения. Виж дали в [Дневника](#) имаш записани: *тикуджо-джуцу*, *нороши-джуцу* или *шенджьо-джуцу*. Точките за всяко едно от тях можеш да прибавиш към „ПРЕСТИЖ“.

ВНИМАНИЕ!!! Уважаеми читатели, в този епизод е обявен един от специалните конкурси на играта. Почти всеки от вас, които ни е писал, има какво да каже по въпроса за провеждането на битките и различните бойни системи сега е моментът да изпробвате силите си в създаването на истинска **УНИВЕРСАЛНА БОЙНА СИСТЕМА**. Предложенията ви не трябва да повтарят познатите досега бойни системи, да не включват прекалено сложни пресмятания и по възможност да могат да се играят със и без зарчета. Моля ви, правете точни описания „стъпка по стъпка“ и дайте поне няколко примера. Най-добрите решения ще бъдат публикувани и обсъдени от вас. Системата, която получи най-висока оценка, ще бъде използвана в книгите при гарантирани авторски права на съставителя ѝ.

А сега, ако искаш да участваш в друг от „престижните турнири“, избирай:

„Живопис и калиграфия“ е първият кръг на това състезание. В него демонстрират дарбите си добрите художници и разказвачи на истории. Ако искаш да участваш, премини на епизод **109**.

Състезанието *танка* е за добрите поети с бърза мисъл. Много популярна сред самураите игра с интересни правила. Ако смяташ да се включиш, премини на епизод **119**.

Ако смяташ, че ти стигат състезания, премини на епизод **160**.

В арсенала на Сабуро Кавадзу, както и във всеки самурайски дом, винаги е пълно с всякакви, най-разнообразни оръжия. За да не се препълва книгата с излишни повторения, прегледай приложението и избери какви оръжия ще вземеш. Имаш пълна свобода на избора, но все пак имай предвид, че самурай носещ едновременно четири меча или копие и желязна тояга е доста странна и необичайна гледка.

Както вече не един път беше споменато, най-важен за един самурай е мечът. За него той е нещо много повече от обикновено оръжие. За самурайски мечове винаги се е писало много и то често пъти погрешно. Нека да вземем дори само популярното наименование *катана*.

Най-старите японски мечове въобще не са приличали на сегашните. Отначало те са били прави, двустранно заточени и са се наричали *цуруги*. Носели са ги почти винаги на гърба. Леко огънатият меч, с едностранно заточено острие се появява едва през епохата Хейян, около 710 година, и то от Корея.

Обикновено самураите носят по два меча, дълъг и къс. Тази двойка се нарича *дайсе*, „голям и малък“. Големият меч се наричал *дайто*, а малкият *сето*. Названието *катана* за дългия меч се появява през XIV — XV век и се отнася за меч, който се носи мушнат в пояса, като заточената страна на острието е обърната нагоре. Този обичай се въвежда поради сложните ритуални отношения свързани с „Етикета на меча“. Дотогава *катана* се е наричал специален дълъг кинжал, носен в пояса, при условие че дългият меч е висял на бедрото, подобно на европейските мечове... и се е наричал *тати*.

И така. Ако дългият меч е *дайто*, късият е *сето*. Ако е *тати*, късият е *катана*, а когато дългият меч е *катана*, късият се нарича *уакидзаши*. Въобще наименованията на японските мечове отразяват не само размера и формата, но и начина на носене.

Обикновено *катана* е малко по-лек от *дайто*, който е с дължина 95–120 см, 3 см ширина на острието и дръжка разчетена за „три и половина юмука“, тежи приблизително 3,5 до 4 кг. Освен *дайто*,

самураите понякога са използвали и *но-дати*, меч с дължина до 150 см. А иначе думата означаваща „меч“ е *кен*.

Премини на епизод [151](#).

Сега вече е време да решиш по кой от двата пътя до ще поемеш.

„Пътят на отмъщението“ ще ти донесе чест и слава, както и... най-вероятно смърт. Ако смяташ да тръгнеш по този типично самурайски път, премини на епизод [187](#).

Вторият, по-труден и по-несигурен път, е опитът да възстановиш не само доброто име на рода Тайра, но и да му възвърнеш отнетата от Уесуги наследствена провинция Идзуми. Ако предпочиташ този път, премини на епизод [197](#).

Състезанията по демонстрация на бойни умения изискват перфектното владение на основните формални упражнения, както и върховна концентрация на съзнанието.

Събери точките си за „ЛОВКОСТ“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + точките за *кен-джуцу*. Извади от полученото число 16 и ако нещо ти е останало, прибави го към „ПРЕСТИЖ“.

Отново можеш да избираш:

Ако ще участваш в турнира по *иай-джуцу*, премини на епизод **129**.

Ако ще изпробваш способностите си в „Осмият път на славата“, премини на епизод **138**.

Ако мислиш, че състезанията ти стигат, премини на епизод **160**.

Нощта след последния ден на турнира прекарваш далече от дома на Сабуро. Усамотил си се в една свещена горичка, намираща се до стар шинтоистки храм. Отпускаш тялото си и оставяш мислите ти свободно да се реят. Отстрани изглеждаш като заспал, но всъщност си бодър и с ясно съзнание. Внимателно и критично преценяваш постигнатото до момента и слагаш в ред [Дневника си](#).

Прекараната в медитация и размисли нощ ти оказва неочаквано благотворно въздействие. Отпочиваш и възстановяваш силите си. Умножи точките за „ОТПУСКАНЕ“ по 2 и полученото число прибави към „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Когато първите лъчи на слънцето позлатяват листата на дърветата, ти със съжаление напускаш удобното си място и тръгваш към къщи. В една тясна уличка до градската стена някакъв човечец те спира и след като се уверява, че „ти си Акира Кавадзу“, мушва в ръката ти запечатан с восък свитък. Разглеждаш красиво изписаните йероглифи и разчиташ посланието.

„Акира сан, простете нахалството ми, но имам важни сведения за вас. Моля Ви, елате след полунощ при Северната кула. Обещайте ми да бъдете сам. Ако не ми вярвате, моля вземете оръжията си. Моля запазете срещата в тайна. Много е спешно! Ваш приятел.“

Кратката и неясна бележка те учудва и силно събужда любопитството ти. Решаваш непременно да разбереш какво става и...

... ако въпреки изрично изказаната молба ще покажеш съобщението на Сабуро, премини на епизод [163](#).

... ако въпреки опасността, ще уважиш молбата на неизвестния „приятел“ и няма да кажеш на никого за съобщението преминаваш на епизод [173](#).

Северната кула е едно от най-старите градски укрепления. Плътно до нея, както и до крепостната стена са прилепени десетки бедняшки къщурки. Уличките са тесни, криви и тъмни. Стъпваш предпазливо и с изострени сетива. Някаква безшумна сянка се мярва в края на полезрението ти и веднага изчезва. Ти...

... се ослушваш за миг и тъй като няма нищо подозрително, продължаваш към мястото на срещата. Премини на епизод **164**.

... не виждаш и не чуваш нищо подозрително, но за всеки случай измъкваш меча си и заставаш нащрек. Премини на епизод **174**.

... решаваш да се довериш на интуицията си. Замръзваш на място, съсредоточаваш се и... преминаваш на епизод **184**.

Използването на *Фу-до-шин* е полезен, но много труден номер. Само за част от мига виждаш връхлитащата фигура на врага. Светкавично замахваш и болезнен стон бележи успеха ти. Загубваш концентрацията си, отваряш очи и виждаш лежащ в краката ти маскиран тип. Нямах време да го разглеждаш. Още двама се спускат към теб и ти трябва да се бориш за живота си.

ВНИМАНИЕ! Успешната „Духовна атака“ ти дава право при започналата битка да намалиш с 10 точките за „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ на противниците си. Запомни това и премини на епизод **194**.

Нападателите се отдръпват за миг, готови да се прегрупират и отново да атакуват. Ти използваш момента, стрелваш се между тях и хукваш надолу по уличката, първият завой е на десетина крачки. Само секунда-две и ще трябва да те търсят из истински лабиринт. Съдбата обаче отказва да ти даде секундата. Изсвистява стрела, ти отчаяно се хвърляш по корем, но...

... сборът от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „ДУХОВНА МОЩ“ + „БЯГАНЕ“ е по-малко от 12, премини на епизод **176**.

... сборът от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „ДУХОВНА МОЩ“ + „БЯГАНЕ“ е равен точно на 12, премини на епизод **186**.

... сборът от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „ДУХОВНА МОЩ“ + „БЯГАНЕ“ е повече от 12, премини на епизод **196**.

Едва успяваш да се скриеш и убийците се появяват на улицата. Спират за миг да се огледат и тогава ти връхлиташ като тайфун. Развъртяваш се, нанасяш бързи и точни удари и последната решителна схватка се разгаря. Изненадата ти дава известно предимство, но пък умората и стресът от нападението отнемат част от силите ти.

Твоят „БОЕН КОД“ е равен на сумата от „БЪРЗИНА“ + „СИЛА“ + точките за умението на използваното оръжие.

Противници: маскирани убийци. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ на групата = 25, „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 16. Схватката продължава, докато твоите или техните точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ станат равни на нула или докато решиш да смениш Бойната система.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 12, успяваш да победиш убийците и преминаваш на епизод **175**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 12 или стане равен на 0 при Третата бойна система, изваждаш 15 точки от „Издръжливост“ и преминаваш на епизод **195**.

— Имам... — замълчаваш и се поколебаваш за миг. (Реши каква част от златото смяташ да дадеш — 40 кг, 60 кг или всичките 80 кг.)

Казваш му избраното количество, той кимва доволно и поисква веднага да получи девет десети от него. Обяснява ти, че останалото ще послужи за подкупването на няколко селяни и външни доставчици. Мушва в ръката ти списък на хората, на които трябва да платиш, отнася своя дял от златните пръчки, скрити в кош риба, и... ти оставаш да изпълняваш инструкциите му и да чакаш.

Избери едно от посочените числа: **188** или **198**, и премини на епизода със същия номер.

Истинско удоволствие е да наблюдаваш *Бо* в ръцете на майстор. Тоягата изписва сложни фигури, прелита хоризонтално и вертикално, върти се около тялото ти и принуждава противникът бавно да отстъпва. Чувстваш, че победата е близка, но същевременно си обезпокоен от спокойствието на самурая срещу теб. Всъщност той още не е нанесъл нито един удар. Леко се отклонява от атаките ти, прави десетки лъжливи движения и изчаква. Така постепенно достигате до носа на галерата. Събираш цялата си сила и смелост и започваш решителна атака.

„ТВОЯТ БОЕН КОД“ е равен на сбора от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „СИЛА“ + тези за *бо-джуцу*.

Противник: самурай с меч. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 16. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 18. Битката е до смърт, но ако започнеш да губиш катастрофално, имаш право да я прекратиш, като преминеш на епизод **209**. Ако неговите точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ станат 0, запиши го в *Дневника* и премини на епизод **205**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 18, премини на епизод **219**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 18 или стане равен на 0 при Третата бойна система, премини на епизод **209**.

За да прекратиш участието си в турнира, трябва официално да заявиш намерението си пред турнирната комисия. Правиш го и разбираш, че първото ти представяне на годишните областни състезания е оставило добри впечатления, независимо от постигнатите резултати. За всяко едно състезание, в което си участвал, можеш да прибавиш по една точка за „ПРЕСТИЖ“.

Краят на турнирното ти участие е отбелязан с една весела случка. Разбрал, че се отказваш от състезанията, един от местните шегаджии те примамва в някаква шатра и там сред развеселена тълпа ти демонстрира някаква машинка. Устройството представлява стилизирана драконова глава, свързана с воден часовник. Когато се натисне единият рог на дракона, от устата му започват да падат малки метални топчета и ритмично да звънят в поставената отдолу чинийка.

— Гледай и слушай добре, о, победителю в игрите! — с престомена сериозност казва шегаджията. — В дракона има 12 топчета. Шест от тях за пет секунди отброяват шест удара. Как мислиш, за колко секунди дванадесетте топчета ще отброят 12 удара?

По поведението на останалите разбираш, че има някаква уловка и отговорът не е толкова очевиден, колкото изглежда. Обмисляш няколко секунди и...

... се досещаш, че това е поредната конкурсна задача на играта. И така, прочети пак условието и запиши в талона за колко секунди ще паднат 12-те топчета. Добре е накратко да обосновеш отговора си.

Ако вече си готов, можеш да преминеш на епизод [153](#).

— Знаеш вече — продължава разказа си Сабуро, — че Бокуден Тайра беше предаден и подло убит от Кеншин Уесуги. Носи се слух, че преди да загине, Бокуден дал меча Мурамаса на най-верния си самурай Майеда и му заповядал да го запази за теб. За нещастие Майеда не успял да се измъкне от преследвачите си и не опазил скъпоценния меч. Говори се още, че Уесуги заповядал да скрият „прокълнатият меч“ и да не му казват къде е.

— Тъжна история — казваш след минута мълчание. — Но може би е за добро. Смятам да отмъстя и да възстановя доброто име на рода Тайра. Един „прокълнат меч“ само би ми пречил.

— Не бързаш ли малко, Акира? След няколко дена е годишният турнир на областта Едо, не смяташ ли да участваш в него?

— О-о, да, бях забравил за турнира... ами аз...

... много искам да участвам — казваш и преминаваш на епизод **117**.

... много искам да се проявя, но мисля, че славата може да почака. Не, отказвам се от турнира! — казваш и преминаваш на епизод **127**.

Състезанията по демонстрация на *иай-джуцу* изискват перфектното владение на меча, върховна концентрация на съзнанието и страхотна бързина.

Събери точките си за „БЪРЗИНА“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + точките за *иай-джуцу*. Извади от полученото число 16 и ако нещо ти е останало, прибави го към „ПРЕСТИЖ“.

Отново можеш да избираш:

Ако ще изпробваш способностите си в „Осмият път на славата“, премини на епизод **138**.

Ако мислиш, че състезанията ти стигат, премини на епизод **160**.

Вечерта молиш Сабуро да разговаря с теб без присъствието на други хора. Отивате в малкия чаен павилион в двора на къщата. Докато ти изпълняваш ритуала, Сабуро няколко пъти препрочита и разглежда писмото. (Запомни или запиши, че си казал на Сабуро къде отиваш.)

— Добре се справяш, Акира! — поглежда те усмихнат той. (Ако имаш точки за умениято *чан-но-ю*, прибави ги към „ПРЕСТИЖ“.)

— Благодаря ви, Сабуро сама! Какво мислите за това?

— Писано е от образован човек. Вероятно самурай от известен род. Ще идеш ли?

— Така смятам.

— Може да е клопка. Нека двама от самураите ми те придружат.

— Тогава той няма да се покаже. Изрично е споменато.

— Е, както искаш. Ще вземеш ли някакво друго оръжие, освен мечовете?

Размисляш и имаш право да избираш. В арсенала на рода Кавадзу има всичко: мечове, копия, бойни тояги, алебарди и лъкове. Имаш право да си избереш, каквото поискаш. Тъй като това оръжие е само за тази среща, не е нужно да го отбелязваш в [Дневника](#). И внимавай, избирай само оръжия, които владееш. Премини на епизод [154](#).

Едва правиш няколко крачки и пред теб като изпод земята изниква някакъв маскиран тип. Посягаш към оръжието си, но той те удря с дръжката на своя меч и замахва към врата ти. С мъка избягваш удара. Изваждаш по 2 точки от „СИЛА“, „ЛОВКОСТ“ и „БЪРЗИНА“. Ако носиш допълнително оръжие, приеми, че си го изпуснал. Верният ти меч обаче е на кръста ти. Грабваш го в ръцете, отбиваш втория удар и... още две сенки се появяват около теб.

Налага се да се биеш за живота си, като преминеш на епизод [194](#).

Не виждаш и не чуваш абсолютно нищо. Светът сякаш замира и се вцепенява заедно с теб. Изведнъж могъща вълна те залива. Светкавично навеждаш оръжието си и описваш смъртоносен кръг около себе си.

Отваряш очи. Направо невероятно! Телата на трима маскирани типове се търкалят наоколо. Използването на *Фу-до-шин* е страхотен, но много изтощителен номер. Извади 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Ако си използвал меч или алебарда, премини на епизод **174**.

Ако си нападнал с тояга или копие, враговете все още са живи и боеспособни, макар и ранени. Премини на епизод **194**, но запомни, че там имаш право да намалиш точките им за „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ с 15.

Нападателите се отдръпват за миг, готови да се прегрупират и отново да атакуват. Ти използваш момента, стрелваш се между тях и с изненадващ удар пронизваш един от тях. Битката пламва отново, но сега всички предимства са на твоя страна.

„БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на сумата от „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + точките за уменията на използваното оръжие.

Противници: маскирани убийци. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ на групата = 25, „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 18. Схватката продължава, докато твоите или техните точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ станат равни на нула или докато решиш да смениш Бойната система.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 14 успяваш да победиш убийците и преминаваш на епизод **175**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 14, или стане равен на 0 при Третата бойна система, изваждаш 15 точки от „Издържливост“ и преминаваш на епизод **195**.

Клякаш до ранения убиец и грубо го разтърсваш. Оня охка силно, мъчително кашля и се задавя от кръвта в устата си.

— Кой си ти, подлецо? Кой те изпраща? — изръмжаваш и посягаш да смъкнеш качулката му.

Той изломотва нещо неразбрано и... с един появил се кой знае откъде малък нож — *кодзука*, замахва злобно към теб. Ти събираш точките си за „БЪРЗИНА“ + „ДУХОВНА МОЩ“ и...

... ако сборът е по-голям или равен на 10, преминаваш на епизод **185**.

... ако сборът е по-малък от 10, преминаваш на епизод **177**.

Повече от месец изминава, преди Отомо Кази, така се казва селянинът, да успее да те срещне с брат си. Разбрал какво си намислил, помощник-готвачът изпада в ужас и категорично отказва. По настояване на Отомо и срещу малко пари той се съгласява да обясни защо.

— О, господарю Тайра, Уесуги знае колко е ненавиждан, затова взима всякакви мерки срещу убийци и отровители. Всеки път храната му се приготвя в няколко различни кухни. Той сам решава от коя ще яде и винаги кара няколко човека да опитват предварително всичко. Защо мислиш има толкова много помощник-готвачи и те толкова често измират?

Разбрал, че без сериозна подготовка планът ти ще се провали ти решаваш...

... да опиташ да се свържеш с клана на нинджите-убийци, като преминеш на епизод **251**.

... временно да изоставиш отмъщението и да се приютиш на остров Окинава, сред бившите васали на рода Тайра. Там смяташ да се подготвиш и да събереш съюзници за предстоящата борба. Премини на епизод **201**.

Видял оръжието, с което смяташ да се биеш, самураят не издържа и прихва да се смее. И наистина, в неговите очи *джо* изглежда като някаква шега. Малко по-дълга от меча му, двойно по-лека и естествено без режещи ръбове, тоягата въобще не го впечатлява. Той естествено е чувал за *джо-джуцу*, но явно това ново бойно изкуство не му е познато. Едно бързо и болезнено мушване в ребрата го подсеца, че това все пак е дуел. Оня става сериозен, хваща здраво меча и... веднага напада.

Леко отскачаш и го перваш през ръцете. Той едва не изпуска меча си, ядосва се все повече и нанася хаотично няколко жестоки удара. Изплъзваш му се, удряш го отново и... пресмяташ бойният си код.

„ТВОЯТ БОЕН КОД“ е равен на сбора от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + тези за *джо-джуцу*.

Противник: самурай с меч. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 20. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 12. Битката е до смърт, но ако започнеш да губиш катастрофално, имаш право да я прекратиш, като преминеш на епизод **209**. Ако неговите точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ станат 0, запиши в *Дневника*, че си го убил, и премини на епизод **205**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 12, премини на епизод **219**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 12 или стане равен на 0 при Третата бойна система, премини на епизод **209**.

Подробно разказваш на Сабуро последните си приключения. Той слуша, без да те прекъсва, задава няколко уточняващи въпроса и съвсем ненадейно започва да разказва.

— Преди повече от тринадесет години двамата наследници на великия Набунага Ода, Тойотоми Хидейоши и Йеясу Токугава, се бяха вкопчили в жестока битка за спечелване на властта. Япония отскоро беше умиротворена и единна. Едрите *даймио* се люшкаха от една страна на друга. Всички очаквахме, че дните на хаоса ще се върнат. Бокуден Тайра и Кеншин Уесуги бяха едни от най-важните съюзници на Токугава. Бокуден беше най-добрият му генерал и връзката му с останалите древни, полубожествени родове. Кеншин водач на една от най-големите армии и съюзник на повечето от колебаещите се *даймио*.

Родовете Тайра и Уесуги обаче винаги са били врагове и докато Бокуден честно спазваше примирието, Кеншин непрекъснато плетеше интриги. Веднъж обяви, че е заловил писмо от Бокуден до Тойотоми Хидейоши. Токугава поиска да го види и му забрани да предприема, каквото и да било. Уесуги обаче се направи, че късно е получил заповедта. Нападна предателски Бокуден, изби самураите му и превзе замъка Тайра. Токугава страшно се разсърди, но не пожела да се кара с него. Направи се, че му вярва, и пак поиска заловеното писмо. Уесуги обеща да го даде, отлага няколко пъти, Токугава не настоя и нещата си останаха така.

Вече тринадесет години Уесуги неуморно търси изчезналия наследник на Бокуден. Докато има поне един жив Тайра, отмъщението ще виси над него и целия му род.

— Има право да се страхува! — казваш злобно. — Заклевам се да не намеря покой, докато не унищожа предателя! Ще ме подкрепите ли, Сабуро сан?

— Родът Кавадзу от древни времена е бил съюзник на Тайра. Винаги можеш да разчиташ на мен и васалите ми. — Сабуро замълчава за миг, после ти подава малък свитък и продължава: — Това е документът, доказващ твоят произход и правата ти над провинция

Идзуми. Вътре има и една малка карта. Години преди да започнат размириците, Бокуден отдели част от семейното съкровище, далече на север в „Долината на черния лотос“. Осемдесет килограма злато, излято на пръчки и скрито в кухи тръстикови стебла. Помисли пак! Тръгнеш ли по пътя на отмъщението, няма връщане. Успееш ли, ще се покриеш със слава, загубиш ли — загиваш!

— Какво друго мога да направя. Честта на самурая ме задължава...

— Да отмъстиш или... да възвърнеш доброто име на рода Тайра. Не забравяй, шогунът все още мисли Бокуден за предател. Можеш да избираш между двата пътя до. „Пътят на Отмъщението“ или трудният и несигурен път за реабилитация на рода Тайра.

Преди да решиш по кой път ще тръгнеш, премини на епизод **150**, където можеш да избереш оръжията и екипировката си.

— Казвай къде и кога? — грубо прекъсваш опита на самурая отново да се развика.

— Тук! Веднага! — трепери от ярост оня и заема бойна стойка.

Ядът намалява силите на противника ти, но не е особено почтено средство за борба, затова преди да продължиш, извади една точка от „ПРЕСТИЖ“.

Ако имаш меч Мурамаса, можеш да решиш с него ли ще се биеш, като преминеш на епизод [192](#).

Или не искаш да рискуваш някой да го види и ще използваш обикновения си меч. Премини на епизод [182](#).

Кратък вик. Светкавична атака и... противникът ти пада облян в кръв. Оглеждаш се гузно, правиш знак на застанал наблизо служител от градската управа и набързо изчезваш, без да слушаш поздравленията на околните.

Пресичаш няколко улици, излизаш на малко площадче и можеш да направиш последния си избор:

Ако ще изпробваш способностите си в „Осмият път на славата“, премини на епизод **138**.

Ако мислиш, че състезанията ти стигат, премини на епизод **160**.

Късно през нощта, въоръжен само с мечовете си, се измъкваш тихо от къщата. Всъщност излизаш съвсем открито, но на никого не казваш къде отиваш. Свикнали с честите ти нощни медитации на открито, слугите и стражата не ти обръщат внимание. (Запомни или запиши, че никой не знае къде си тръгнал.)

Вървиш бързо из притихналия град и веднага преминаваш на епизод [154](#).

Едва успяваш да хванеш оръжието си с две ръце и трима маскирани типове изплуват от гъстия мрак. Не очаквали да те заварят неподготвен, те за момент се стъписват и ти успяваш да застанеш до една стена и така да запазиш гърба си.

Миг колебание и тримата, без да отронят звук, нападат. Посрещаш ги и преминаваш на епизод [194](#).

С вихрена атака, ловка защита и серия точни удари набързо се разправяш с убийците. Скоро всички те са повалени и облени в кръв от многобройните тежки рани. Спираш за момент, поемаш си дъх и се отпускаш. Едва сега реакцията от стреса се проявява. Тялото ти сякаш изстива, а ръцете ти осезаемо започват да треперят. С мъка удържаш оръжието, когато забелязваш, че един от ранените се опитва да докопа търкалящият се наблизо меч.

Веднага се стягаш и с един-единствен удар го довършваш. Премини на епизод [170](#).

Решаваш да го разпиташ и като изритваш меча настрани, преминаваш на епизод [167](#).

Стрелата те застига във въздуха, забива се в гърба ти и остава там. Цял облян в кръв падаш на земята. Убийците се приближават и водачът им презрително изсумтява нещо. Изважда меча си, навежда се над теб и...

... ако си казал на Сабуро за тайнственото писмо, преминаваш на епизод [183](#).

... ако не си му казал нищо, премини на епизод [193](#).

Кодзука се забива отстрани на тялото ти, ниско долу почти в бедрото. Изреваваш сподавено и светкавично прерязваш гърлото на подлеца.

— Какъв мръсник само! — промърморваш и с няколко движения разкъсваш черните маскировъчни дрипи. Под тях убиецът носи просто бойно облекло с извезан на гърба герб „Падащо перо“:

— Ха! Знакът на Кеншин Уесуги! — учудваш се. — Дъртият злобар едва ли е чак толкова изглупял, че да прати убийци украсени с герба на рода му. Някой плете интриги тука, ама криво си е направил сметката.

Изправяш се с мъка. Раната, макар и повърхностна, кърви силно и ти пречи при ходене. Превързваш я набързо, изваждаш 3 точки от „БЪРЗИНА“ и 1 точка от „СИЛА“, след което бавно се прибираш и преминаваш на епизод [170](#).

Отровителството е широко разпространено, тайно почитано и същевременно силно презирано средство. Почти във всеки самурайски род има някой загинал от отровата на врага. Смятат отровата за подло и несамурайско оръжие, но всеки *даймио* е готов да плаща скъпо и прескъпо за смъртта на противника си. Причината е, че дори и да заловят прекия извършител, истинският виновник почти винаги остава анонимен.

Според средствата, с които разполагаш, и според предпочитанията си ти можеш да постъпиш по два начина.

Да опиташ да се свържеш с някой от готвачите или работниците в кухнята на Уесуги. Труден, скъп и опасен план, но водещ директно до целта. Премини на епизод [210](#).

Тиранин като Кеншин Уесуги вероятно има много врагове, както в провинцията си, така и в родовия замък. Ако решаваш да използваш този, по-заобиколен, по-несигурен, но по-безопасен план, премини на епизод [220](#).

Видът на тежката желязна тояга, която въртиш със смайваща лекота, изтрива усмивката от лицето на противника ти. Самураят внимателно следи движенията ти, успява да улови мига и *тецубо* с трясък се връзва в палубата.

Залиташ напред от инерцията на тежкото оръжие и едва не попадаш под мощен хоризонтален удар на противника. За късмет разчетът му също е неточен, мечът издрънчава по тоягата, той се отдръпва и боят започва отново.

„ТВОЯТ БОЕН КОД“ е равен на сбора от точките ти за „СИЛА“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + тези за *тецубо-джуцу*.

Противник: самурай с меч. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 12. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 22. Битката е до смърт, но ако започнеш да губиш катастрофално, имаш право да я прекратиш, като преминеш на епизод **209**. Ако неговите точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ станат 0, запиши го в *Дневника* и премини на епизод **205**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 22, премини на епизод **219**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 22 или стане равен на 0 при Третата бойна система, премини на епизод **209**.

Вестта за унищожаването на разбойническата банда бързо се разнася из острова. Ставаш много популярен и почитан. Можеш спокойно да си прибавиш 10 точки към „ПРЕСТИЖ“.

Славата обаче си има и лоши страни. Почти всички научават кой си и къде живееш. Затова ти не се изненадваш особено, когато една сутрин в селото се появява официална делегация и от името на шогун учтиво заповядва „... укриващият се на острова Акира Тайра след един месец да се яви в замък Едо и да положи клетва пред новия шогун“. Годината е 1616-а, старият Йеясу Токугава е мъртъв. Цялата власт е в ръцете на сина му и...

... може би най-после позициите на Уесуги са разклатени и часът на отмъщението е близък. Ако вярваш в това, премини на епизод **190**.

... старият интригант Кеншин най-после те е открил и с коварство е решил да те премахне. Ако смяташ, че има подобна опасност, премини на епизод **296**.

Удържаната духовна победа ти дава правото да прибавиш 2 точки към „ПРЕСТИЖ“ и отново да избираш:

Ако ще изпробваш способностите си в „Осмият път на славата“, премини на епизод **138**.

Ако мислиш, че състезанията ти стигат, премини на епизод **160**.

Двубоят сега е напълно истински. Няма съдии, сигнали и правила. Едно прибързано действие е също толкова опасно, колкото и всяко забавяне. Следиш внимателно противника и...

... събираш точките си за „БЪРЗИНА“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + точките за *уай-джуцу*.

Ако сборът ти е по-голям от 12, премини на епизод [172](#).

Ако сборът ти е по-малък или равен на 12, премини на епизод [191](#).

ВНИМАНИЕ!!! При използване на *уай-джуцу* схватките протичат само с един удар, затова „Втората“ и „Третата“ бойна система са неприложими.



Затваряш очи и се подготвяш да посрещнеш смъртта. Вместо това чуваш дрънчене на оръжия, гневни крясъци и усещаш, че някой се опитва да те обърне. Отваряш очи, и какво да видиш. Самият Гонтадзаемон Кавадзу и още няколко самураи на Сабуро са те наобиколили разтревожени.

— Все такива ли ще ги вършиш, перко? — промърморва Гонтадзаемон, но в гласа му личи загриженост вместо злоба. — Добре ли си?

— Не особено — казваш тихо. — Убийците...?

— Мъртви са! Ей, вие двамата! Донесете един плащ и пренесете Акира сан в къщи.

Един час по-късно, измит от кръвта и с превързана рана ти изваждаш по 3 точки от „СИЛА“, „ЛОВКОСТ“, „БЪРЗИНА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и преминаваш на епизод **170**.

Замираш на място. Застиваш и освобождаваш съзнанието си. Оставяш *Фу-до-шин*, „Непобедимият дух на Безкрая“ да те завладее. Затваряш очи и в главата ти се появява картина на уличката и околните сгради. Смътни сенки бродят из нея. Още миг усилие и...

... ако сборът от точките ти за „ДУХОВНА МОЩ“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ е по-голям или равен на 8, премини на епизод **155**.

... ако сборът от точките ти за „ДУХОВНА МОЩ“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ е по-малък от 8, премини на епизод **165**.

Навеждаш леко дръжката на меча и острието на *кодзука* се плъзва по нея. Силите на ранения стигат само за този последен опит. Той изпуска оръжието и затваря очи.

— Ей, събуди се! После ще умираш! — плясваш го няколко пъти. — Дръж се като самурай, бе. Приличаш ми на мръсен *ронин!*

— Не съм... ронин... аз... господаря Уесуги — задъхва се оня. — Виж герба.

С немощно движение убиецът разгръща черните дрипи и показва извезаното на дрехите му „Падащо перо“.

— Уесуги, казваш? — промърморваш недоверчиво. — Ти мене за луд ли ме мислиш. Оня едва ли толкова е изглупял, че да прати убийци украсени с герба на рода му. Някой плете интриги тука и за теб ще е по-добре да ми кажеш кой е!

Разтърсваш още няколко пъти убиеца, но виждаш, че той вече е прекратил земния си път.

— Дано се преродиш в прасе! — промърморваш сърдито. Ставаш от земята, прибираш оръжията си и преминаваш на епизод **170**.

Стрелата те застига по време на скока, дълбоко прорязва рамото ти и пада на земята. Ако носиш допълнително оръжие, изпускаш го, скачаш на крака и с меч в ръката се обръщаш да посрещнеш убийците. Извади 2 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и 1 точка от „БЪРЗИНА“.

Новият ти „БОЕН КОД“ е равен на „БЪРЗИНА“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + точките за *кен-джуцу*.

Противници: маскирани убийци. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ на групата = 45, „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 24. Схватката продължава, докато твоите или техните точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ станат равни на нула или докато решиш да смениш Бойната система.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 16, успяваш да победиш убийците и преминаваш на епизод **175**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 16 или стане равен на 0 при Третата бойна система, изваждаш 15 точки от „Издържливост“ и преминаваш на епизод **195**.

Отмъщението за смъртта на господаря е много разпространен и строго спазван обичай в средновековна Япония. Утвърдено е схващането, че всеки васал (от обикновения самурай до синовете и роднините на убития) е длъжен да посвети живота си на отмъщението. Това задължение естествено невинаги се спазва, но отклоненията са много редки.

Широко известна е епопеята за „Четиридесет и седемте верни васали“, които не намерили покой, докато не отмъстили за убития си господар. След това всички те извършили ритуалното *сепуко* и така се покрили с неувяхваща слава. *Джун-ши* — „смърт след смъртта на господаря“, е друг разпространен в Япония обичай. Смята се, че така се обезпечава повторението на васалните отношения при следващото прераждане.

Ти си решен да отмъстиш за предателството на Уесуги, но имаш известни съмнения към обичая *джун-ши*. Смъртта ти ще доведе края на древния род Тайра, затова нямаш намерение да рискуваш с едно лично нападение срещу предателя.

Един от най-разпространените в Япония методи за отмъщение е отровата. Не особено самурайско оръжие, но сравнително сигурно и лесно, ако имаш достатъчно пари, разбира се. Премини на епизод [178](#).

Друг много по-сигурен, но и много по-опасен метод е наемането на професионални убийци-нинджи. За него също ти трябва много пари или... ако успееш да им предложиш нещо в замяна. Премини на епизод [251](#).

Съветът на Сабуро е да заминеш веднага за остров Окинава. Там, след разгрома при Данноура през 1185 година, верните васали на Тайра се скрили от преследванията на Минамото. Възможно е наследниците на тези самураи още да са верни на рода Тайра. Премини на епизод [201](#).

Разбира се, преди да се заемеш, с каквото и да е, можеш да се опиташ да откриеш остатъците от семейното съкровище на Тайра. Ако

все още някой не го е взел и ако смяташ, че рискът си заслужава. За да тръгнеш по „Северният път“, премини на епизод [252](#).

Още две седмици чакаш изнервен от напрежение и страх. Най-после продажният готвач отново се среща с теб и обявява, че довечера ще сложи отрова в храната на Уесуги. Съветват те веднага да изчезваш от провинцията, защото отмъщението на самураите ще бъде жестоко.

Независимо дали готвачът казва истината, или е решил да си присвои златото, съветът му е добър и ти набързо се възползваш от него. Месец по-късно до теб стига слухът за „неприятности в замъка на Кеншин Уесуги“. Доволен си, че успя да отмъстиш и решаваши:

Веднага да се явиш пред шогуна и да поискаш честното име на рода Тайра да бъде възстановено, както и да ти бъдат върнати правата над наследствената провинция Идзуми. Премини на епизод **301**.

Ако смяташ, че още е опасно да се появяваш открито, можеш да се оттеглиш временно в планините, като преминеш на епизод **300**.

— По-добре смърт, отколкото безчестие! — казваш твърдо и впиваш поглед в очите му. — Давай! Сечи!

— Умри тогава! — просъсква оня и замахва с меча си. Оръжието потъва в шията ти и слага край на приключението и играта. **КРАЙ!**

Нямаш търпение да възстановиш честта на рода си и да върнеш доброто име на Бокуден Тайра. Смяташ, че притежаваш достатъчно доказателства за невинността му и предателството на Уесуги. Решаваш да тръгнеш веднага с правителствената делегация... и правиш последната си фатална грешка.

Новините, които научаваш, и дори посланието от шогуна са истински. Едва ли някой би се осмелил да разнася фалшифициран документ от името на всевластния Токугава. Да, всичко е истинско, само че самураите от охраната са хора на самия Кеншин Уесуги. Още щом напускате Окинава, те те залавят, убиват и изхвърлят в морето.

На шогуна е съобщена тъжната вест, че младият Акира, последният пряк наследник на рода Тайра не е понесъл лошия климат на острова, бил много изтощен и от тежкото морско пътуване се е разболял и умрял. **КРАЙ!**

Кратък вик. Светкавична атака и... мечът на противника преминава през гърдите ти. Не усещаш болка, само странно отслабваш и хлад залива тялото ти.

— Боклук такъв! — процежда победителят и хладнокръвно те оставя да умреш, проснат на улицата. **КРАЙ!**

Двубоят сега е напълно истински. Няма съдии, сигнали и правила. Едно прибързано действие е също толкова опасно, колкото и всяко забавяне. Следиш внимателно противника, с лявата ръка докосваш ножницата на меча и... изведнъж някаква могъща сила, като че изтича оттам и изпълва тялото ти.

В очите на застаналия насреща ти самурай трепва кръвожадна искра. Знаеш, че сега той ще посегне към оръжието си. Виждаш как го прави и снизходителна усмивка плъзва по устните ти. Горкият глупак, толкова е бавен! Противникът ти, естествено повтаря номера от турнира. С крак се опитва да блокира твоя меч. Без да се пресилваш особено, извърташ тяло, правиш крачка напред, отпускаш се на едно коляно и оръжието му разсича въздуха над главата ти. Миг преди това мечът Мурамаса е преминал през тялото му почти без усилие, „като горещ нож през бучка масло“.

Застиваш в изходна позиция и с удоволствие наблюдаваш как разполовеният самурай тупва на земята. Навеждаш се и избърсваш кръвта по острието с полите на кимоното му. Странни чувства нахлуват в гърдите ти. Желанието за битки и кръв те изпълва. Оглеждаш се свирепо. Зяпачите са замлъкнали и уплашено отстъпват назад.

— Това е „ПРОКЪЛНАТ МЕЧ“! — подвиква някой и тълпата започва да се топи.

Самодоволно се оглеждаш и с елегантно движение прибираш меча в ножницата му. Жаждата ти за кръв изведнъж се стопява, но в главата ти се запазва частица от спомена за нея. Решаваш да опиташ и други състезания:

Ако ще участваш в турнира „Среща на стиловете“, премини на епизод [118](#).

Ако ще пробваш способностите си в „Осмият път на славата“, премини на епизод [138](#).

Горчиво съжаляваш за ужасната грешка, но вече е много късно.
Мечът на убиеца потъва в тялото ти и играта за теб свършва. **КРАЙ!**

Неизвестните, маскирани нападатели очевидно се мъчат да минат за ниндзи, каквито явно не са. Въпреки това те са опитни, бързи и решени на всяка цена да те убият.

Твоят „БОЕН КОД“ е равен на точките ти за „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + точките за умението, отговарящо на оръжието, което използваш.

Противници: маскирани убийци. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ на групата = 50, „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 30. Битката е до смърт. Те няма да те оставят, но ти ако видиш, че губиш катастрофално, опитай да избягаш, като преминеш на епизод **156**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 24, отбиваш първата атака и можеш...

... да избягаш, като преминеш на епизод **156**.

... да продължиш битката на епизод **166**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 24 или стане равен на 0 при Третата бойна система, изваждаш 5 точки от „Издръжливост“ и преминаваш на епизод **156**.

Усещаш как малко по малко започваш да губиш схватката. От няколко минути само се защитаваш. Все по-трудно ти става да парираш ударите на убийците. Атакуваш отчаяно и сам се нанизваш на едно умело подложено острие. Падаш облян в кръв и като през мъгла виждаш как водачът им се приближава и замахва. Опитваш да се отместиш и...

... ако си казал на Сабуро за тайнственото писмо, преминаваш на епизод **183**.

... ако не си му казал нищо, премини на епизод **193**.

Голямата бързина и навременният скок те спасяват от стрелата. Чуваш как тя префучава и се забива в улицата. Претъркулваш се ловко, скачаш на крака и вече си зад ъгъла. Чуваш стъпките на убийците и...

... въпреки опасността решаваш да ги причакаш в засада. Отстъпваш в най-гъстите сенки, здраво стисваш оръжието си и преминаваш на епизод [157](#).

... като захвърляш всички излишни тежести, си плюеш на петите. Премини на епизод [170](#).

„Пътят на реабилитацията“ е само един. Преди всичко трябва да се скриеш от преследванията на Уесуги. Единственото подходящо за теб място е остров Окинава. Там, след последната голяма битка във войната *Гемпей* и разгрома при Данноура през 1185 година, верните васали на Тайра намерили убежище от преследванията на победителя Йоритомо Минамото. Възможно е наследниците на тези самураи още да са верни на рода Тайра.

Можеш веднага да тръгнеш натам, като преминеш на епизод [201](#).

Разбира се, преди да се заемеш, с каквото и да е, можеш да се опиташ да откриеш остатъците от семейното съкровище на Тайра. Ако все още някой не го е взел и ако смяташ, че рискът си заслужава. За да тръгнеш по „Северният път“, премини на епизод [252](#).

Щедро раздаваш златото на Тайра и още по-щедро сипеш обещания за още. Единственото, което постигаш, е, че събуждаш алчността и подозрението на „съюзниците си“. Една вечер отиваш на „среща важна за успеха на делото“ и попадаш на грижливо подготвена засада. Десетина от елитните самураи на Уесуги се нахвърлят върху теб и само бързите реакции те спасяват от моментална смърт.

Битката е прекалено неравна, но ти нямаш намерение да се предаваш.

Ако нямаш меч Мурамаса или не желаеш да го използваш, премини на епизод [260](#).

Ако в теб е „прокълнатият“ меч и смяташ да се довериш на „почти вълшебните“ му качества, премини на епизод [270](#).

Готов на всичко, само за да спасиш живота си, ти с треперещ глас полагаш клетвата, целуваш прашния му крак и както се изисква от ритуала, се отдалечаваш лазейки.

Губиш 8 точки от „ПРЕСТИЖ“, по три точки от „СИЛА“, „ЛОВКОСТ“ и „БЪРЗИНА“ и преминаваш на епизод **249**.

Почти три години изминават от пристигането ти на острова. През цялото това време си се държал далеч от градовете, тренирал си карате и... си живял сравнително спокойно. Единствената неприятност е, че ненадейното пристигане на правителствения бирник, който се оказва твой познат, те кара да напуснеш селото, в което живееш, и да се усамотиш в дебрите на *Нан-Дзан*, Южната планина.

Намираш си удобно място, край малко селце, сприятеляваш се с хората и с местния майстор по карате Асто Ито. Всичко върви добре, когато един ден:

— Акира сан, Акира сан! Къде сте! — уплашен детски глас нарушава покоя на усамотената ти колиба. — Покажете се, Акира сан, случи се голяма беда!

Малка дрипава фигурка се промушва през вратата и се хвърля в прегръдките ти. Тамуджи, синът на селския кмет, раздърпан, разплакан и страшно уплашен, през сълзи ти разправя страшна история. Късно през нощта в селото се появили двама странни пътници, помолили да пренощуват и когато селяните отворили вратата на оградата, извадили мечове и избили всички наоколо. Преди някой да се усети, десетки бандити нахлули през отвора и завзели селото. Убили майстор Ито и кмета, взели всичко, каквото намерили и сутринта си заминали. Главатарят им обявил, че „взима селото под свое покровителство“, и ясно дал да се разбере, че силно се интересуват от оризовата реколта.

Решаваш, че трябва да помогнеш на приятелите си. Отиваш в селото и се заемаш с организацията на отбраната му. Селяните не са никакви бойци, уплашени са много, но твърдо са решени да бранят единствената си храна.

Ако владееш уменията за фортификация *тикуджо-джуцу*, премини на епизод [208](#).

Ако не си запознат с това умение, премини на епизод [218](#).

Въпреки опасенията ти от нови засади и нападения, пътуването към морето преминава леко и спокойно. Предпазливо избягваш големите пристанищни градове като Осака, Кобе или Нагоя. Отклоняваш се на север и спираш в едно малко градче, построено до залива Уакасауан и имащо вид по-скоро на рибарско село, отколкото на град. Неслучайно си избрал да тръгнеш от такова забутано място. Много по-естествено е да потърсиш убежище сред тълпите на някой голям град. Ти обаче нямаш намерение да улесняваш убийците с лесно предсказуеми действия.

Друга не по-малко важна причина е, че местният управител на областта е стар боен приятел на Сабуро и както сам твърди „... вечно задължен на рода Кавадзу“.

По негово предложение можеш да тръгнеш с една от правителствените галери, която след един ден тръгва към архипелага Рю-кю. С нея ще пътуваш безплатно и може би безопасно. Премини на епизод [211](#).

Неудобството на галерата е, че ще трябва да се представиш кой си. Ако предпочиташ да запазиш в тайна името си, можеш да пътуваш с малък транспортен кораб, тръгващ още същата нощ. Таксата е доста голяма, а ти от гордост отказваш да вземеш пари от приятеля на Сабуро. Премини на епизод [221](#).

Студената вода те подхваща и залюлява. Вълнението е слабо, няма вятър и ти бързо се отдалечаваш от сблъскващите се кораби. Не виждаш гибелта на корабчето, но след един ден престой във водата започваш да мислиш, че може би избяга малко прибързано.

Ден след ден плуваш и отпадаш все по-бързо. Отникъде няма спасение, затова провери колко точки имаш за плуване с оръжие, *суей-джуцу*.

Ако са повече от 2, премини на епизод [232](#).

Ако са по-малко или дори равни на 2, преминаваш на епизод [222](#).



Решението да се биеш с меч ти дава правото на още един избор, ще използваш или не прокълнатия меч Мурамаса (разбира се, само ако имаш такъв).

Ако смяташ да се възползваш от всички истински или въображаеми преимущества на семейното оръжие, премини на епизод [207](#).

Възможно е разкритието, че имаш меч Мурамаса, да ти докара неприятности. Всеизвестна е легендата, че прокълнатите мечове „мразят рода Токугава“, рода на шогуна. Не че на кораба има някой от тях, но все пак... решаваш да използваш обикновен меч и преминаваш на епизод [217](#).

С умела и рискована маневра се промушваш под свистящото оръжие и нанасяш концентриран смъртоносен удар в корема му. Буташ с крак присвилия се на две пират и трескаво се оглеждаш.

Капитанът и моряците му са се скупчили около мачтата на кораба и дават силен и засега успешен отпор на кряскащите *вако*. Близо до носа, там, където ви блъсна галерата, няколко самураи-пътници току-що са се справили с малка група пирати и също се оглеждат. Решаваш...

... да се включиш в защитата на кораба, като преминеш на епизод [214](#).

... да поведеш една самоубийствена атака към изоставената от пиратите галера и ако не победиш, поне да ги лишиш от кораба им. Премини на епизод [224](#).

Нощта след дуела капитанът на галерата те освобождава от нощната смяна на греблата. Не си особено уморен, но с радост приемаш предложението. Вместо на тясната койка в задушното спално помещение, решаваш да пренощуваш на горната палуба. Намираш си едно удобно място точно при носа на галерата и скоро монотонното думкане на отмерващия ритъм тъпан те приспива.

Имаш чувството, че току-що си затворил очи, когато усещаш нечии ръце да опипват лицето ти и да се заключват около врата ти. Правиш панически опит да се изплъзнеш. Удряш неизвестния нападател и когато той отпуска ръцете си, се вкопчваш в него. Битката започва и продължава в пълна тишина. Ти не можеш да извикаш, поради душещата те хватка, а той — за да не се разкрие.

„БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на сумата от „СИЛА“ + „ЛОВКОСТ“ + „ДУШЕВНА МОЩ“. И още нещо, ако в [Дневника](#) си записал, че си убил самурая, който те предизвика, извади 2 точки от „БОЙНИЯ СИ КОД“.

Противник: нощен убиец. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 10, „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 14. В тази схватка врагът има преимуществото на изненадата, затова, ако неговите точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ станат 0, преминаваш на епизод [225](#). Ако твоите станат 0 — загиваш.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 14, премини на епизод [225](#).

Ако обаче е по-малък от 14, преминаваш на епизод [215](#).

Последна атака и последна битка. Сееш смърт като обезумял, но враговете са прекалено много и прекалено силни. Първо едно, а после и още няколко остриета пронизват тялото ти. Край на играта! Край на приключението! **КРАЙ!**

Изтегляш меча от ножницата и стисваш здраво дръжката му. Усецаш как околните зяпват изумени, разбираш, че става нещо нередно, но... *Фу-до-шин*, мощта на Безкрая, като водопад се влива в тялото ти и изостря сетивата ти. Ясно виждаш страха, обземащ противника ти. Неподозирана жажда за кръв и битки те обзема. Изръмжаваш нещо грубо и понечваш да нанесеш удар. За ускорените ти от „магията“ реакции движенията на противника ти са смешно мудни и непохватни. Замахваш към незащитения му врат и... острието звънва по нечий чужд меч. Силна ръка избутва настрани младеж и прекратява битката, преди да е започнала.

Обръщаш се с гневен вик към новия си враг. Високият, слаб самурай с остри черти на лицето обаче светкавично прибира меча си и учтиво ти се покланя. С мъка се въздържаш, но няма как да посечеш невъоръжен противник. Прибираш меча Мурамаса и веднага усецаш как силите и яростта те напускат.

— Защо направихте това? — питаш вяло.

— Нямаше да е честно, Акира сан — отвърща той. Приближава се плътно до теб и допълва шепнешком. — Мечът на Бокуден Тайра не е за убиване на зайци.

— Познаваш ли ме? Виждал ли си баща ми? Можеш ли...

— Не! Познавам Меча! — покланя се отново оня и се отдалечава. Премини на епизод **205**.

Правилното укрепяване на едно село не се състои само в издигане на ограда от заострени бамбукови колове и трънливи храсти. Прилагаш на практика всичките си умения и когато бандата пристига, очаква ги страхотна и неприятна изненада.

Видял новата стена и здраво залостената порта, главатарят на бандата самонадеяно се изпъчва отпред и нарежда „веднага да отворите или ще избие всички“. Отговорът е бамбуково копие, което за съжаление убива единствено коня му. Разярена бандата налита вкупом и... многобройните капани, които си подготвил, я преполовяват, преди някой от вас да използва оръжието си.

Характерно за японските воители, били те самураи, ниндзи или обикновени бандити, е, че никога не се отказват от замисленото нападение. „Победа или смърт“ — важи еднакво за всички. Втората атака на бандата е проведена по-предпазливо и умело. Разбойниците преодоляват защитните съоръжения и проникват в селото.

Там обаче се сблъскват с втората голяма изненада, въоръжени и решени да се бият селяни, предвождани от самурай в пълно бойно снаряжение. Запомни числото 8 и...

... ако владееш умениято *шенджьо-джуцу* — тактическо маневриране, премини на епизод [228](#).

... ако не познаваш това умение, премини на епизод [238](#).

Уж си добър майстор на оръжията, уж имаше психологическо предимство, но... схватката приключва набързо, и то не в твоя полза. Използвал една твоя невнимателна атака, противникът ти ловко извърта меча и дълбоко порязва китката на дясната ти ръка. Изпускаш оръжието и стисваш силно кървящата рана.

— Настоявам да се извиниш! — бодва те с върха на меча си оня.
— Коленичи, глупако!

Въздъхваш, падаш на колене и с дълбок поклон поднасяш кратко извинение.

— Не така! Легни на земята и сложи глава в краката ми! Искам да се закълнеш във „вярност и послушание“!

— Това е прекалено! — Надигаш се.

— На земята! Веднага! Имаш само три секунди!

Ако въпреки заплахата ще откажеш, премини на епизод [189](#).

Ако смяташ да се съгласиш и да положиш унизителната клетва, премини на епизод [199](#).

Доста пари, сили и време се налага да пръснеш само за да получиш възможността да се срещнеш и разговаряш с главния готвач на Уесуги. Свързваш се чрез цяла система от посредници и най-последен ден получаваш възможността за лична среща. По настояване на готвача ти си се маскирал като обикновен продавач на риба. Оня заедно с цяла тълпа помощници и самураи се появява на пазара, спира до теб и докато рови и разглежда рибата, ти казва:

— Кой си? Какво искаш и колко плащаш за услугата?

— Не е важно кой съм! Искам да отмъстя на убиеца Кеншин. Колко трябва да платя?

— Всичко, каквото имаш?

— Какво? Това е...

— Това е цената! Казвай какво притежаваш?

Ако си успял да намериш и вземеш остатъците от родовото съкровище на Тайра, премини на епизод **158**.

Ако нямаш злато, а само парите заети ти от Сабуро, ще трябва да се откажеш от идеята да отровиш Уесуги и да избереш между:

Наемането на ниндзи-убийци. Премини на епизод **251**.

Или издирването на верни васали на остров Окинава. Премини на епизод **201**.

Ден по-късно правителствената галера се откъсва от разнебитения кей на пристанището и под непрестанното думкане на барабана, отмерващ ритъма на гребците, потегля на запад. Очаква те дълго, неколкодневно пътуване край северния о. Хонсю, заобикаляне на южния остров Кюсю, едnodневен престой в Нагасаки и накрая досадното обикаляне из архипелага Рю-кю. Цялото това бавене и разкарване е цената на удобството да пътуваш с военен кораб. Галерата изпълнява редовни правителствени задачи като смяна на административни чиновници, превозване на заповеди и събраните данъци.

За разлика от общоприетата в Европа и арабския свят практика, гребците в японските кораби не са роби, а свободни самураи, изпълняващи своя дълг. За да не скучаеш, се присъединяваш към тях, с което си спечелваш уважението на екипажа и презрението на пътуващите с галерата чиновници.

Един самонадеян младеж с „явно високо потекло“ се заема непрекъснато да те дразни и обижда. Един ден грубите му закачки те предизвикват да му отвърнеш. Той използва това за повод веднага да поиска двубой за уреждане на сметките. Ти...

... смяташ, че е време да накажеш самоуверения нахалник и веднага приемаш предизвикателството, премини на епизод **231**.

... нямаш намерение да се водиш по ума на едно разглезено хлапе. Решаваш да откажеш дуела и преминаваш на епизод **241**.

Галерата на *вако* буквално се врязва в корабчето и сред трясъка на чупещо се дърво и град от трески, на палубата се посипват десетки виещи пирати. Моментално битката пламва с пълна сила. Срещу теб се изтъпанва дребен, маскиран тип, въоръжен с *шигирики* — метална топка с шипове, прикачена с няколко халки към къс прът. Оръжието е опасно и с непредсказуемо поведение, а пиратът е опитен боец. Трябва много да внимаваш за летящото по начупена траектория оръжие. Отскачаш и се отклоняваш ловко.

„ТВОЯТ БОЕН КОД“ е равен на сбора от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + тези за оръжието, което използваш (ако е меч Мурамаса, прибави си още 5 точки).

Противник: пират с *Шигирики*. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 25. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 20. Битката е до смърт, ако загубиш — загиваш. Ако победиш, премини на епизод **204**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 20, премини на епизод **204**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 20 или стане равен на 0 при Третата бойна система, премини на епизод **242**.



Изборът на дълго оръжие ти дава известно преимущество пред въоръжения с меч самурай. От арсенала на галерата можеш да избереш, каквото си пожелаеш: *яри*, *нагината* или *хохо*, независимо дали имаш твоето такова.

Ако си избрал *Яри*, „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на „ЛОВКОСТ“ + „СИЛА“ + точките за *яри-джуцу*.

Ако предпочиташ *нагината*, „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + точките за *нагината-джуцу*.

Ако най-добре владееш тежкия *хохо*, „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на „БЪРЗИНА“ + „СИЛА“ + точките за *хохо-джуцу*.

Противник: самурай с меч. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 15. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 20. Битката е до смърт, но ако започнеш да губиш катастрофално, имаш право да я прекратиш, като преминеш на епизод **209**. Ако неговите точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ станат 0, запиши го в *Дневника* и премини на епизод **205**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 20, премини на епизод **219**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 20 или стане равен на 0 при Третата бойна система, премини на епизод **209**.

Със силни викове и жестове привличаш вниманието на самураите. Посочваш към отбраняващите се моряци и ги повеждаш в атака. Изненадани в гръб, пиратите дават много жертви и се разпръсват из целия кораб.

Минута по-късно от галерата изригва нова, по-голяма и този път по-добре организирана вълна пирати. Сражаваш се отчаяно, но дори великолепните качества на меча Мураманаса не могат да ти помогнат срещу многобройните врагове. Моряците и малкото оцелели самураи един след друг загиват. Ти набързо се освобождаваш от всичко, което може да ти пречи, захвърляш всички оръжия, освен едно (ако имаш меч Мураманаса, оставяш него) и скачаш в морето.

Студената вода те подхваща и залюлява. Вълнението е слабо, няма вятър и ти бързо се отдалечаваш от мястото на битката. Не виждаш гибелта на корабчето, но след един ден престой във водата започваш да мислиш, че малко прибързано реши да се спасяваш с плуване.

Ден след ден плуваш и отпадаш все по-бързо. От никъде няма спасение, затова провери колко точки имаш за плуване с оръжие, *суй-дзюцу*.

Ако са повече от 2, премини на епизод [232](#).

Ако са по-малко или дори равни на 2, преминаваш на епизод [222](#).

Постепенно противникът ти взима надмощие. Преодолява отчаяните ти усилия да се освободиш, завлича те до борда и... с едно последно усилие те хвърля във водата. Останал без сили от борбата и почти задушен, ти жадно поемаш въздух, задавяш се и разтреперан гледаш как галерата се изнизва покрай теб.

Когато най-после успяваш да нададеш прегракнал вик за помощ, корабът е толкова далеч, че никой не те чува. Плуваш доста дълго време, след което се отпусках и смело посрещаш съдбата си. **КРАЙ!**

Няколко минути битката се води с променлив успех, след това нова по-добре организирана вълна пирати залива палубата. Сражаваш се отчаяно, но дори твоите великолепни бойни умения не могат да ти помогнат срещу враговете. Малкото оцелели самураи един след друг загиват. Ти набързо се освобождаваш от всичко, което може да ти пречи, захвърляш всички оръжия, освен едно и скачаш в морето.

Студената вода те подхваща и залюлява. Вълнението е слабо, няма вятър и ти бързо се отдалечаваш от мястото на битката. Не виждаш гибелта на корабчето, но след един ден престой във водата започваш да мислиш, че малко прибързано реши да се спасяваш с плуване.

Ден след ден плуваш и отпадаш все по-бързо. От никъде няма спасение, затова провери колко точки имаш за плуване с оръжие, *суей-джуцу*.

Ако са поне 2, премини на епизод [232](#).

Ако са по-малко от 2, преминаваш на епизод [222](#).

Заставаш срещу настръхналия противник, хвърляш му дълъг преценяващ поглед и... отново можеш да избираш.

Ако си най-добър в класическото *кен-джуцу*, премини на епизод [227](#).

Ако владееш умениято *ръото-дзукай* и смяташ да го използваш, премини на епизод [237](#).

Ако смяташ да изненадаш противника с една от техниките на *иай-джуцу*, премини на епизод [247](#).

Укрепяват селото с нова ограда от заострени бамбукови колове и трънливи храсти. Изкопават редица от замаскирани вълчи ями и приготвят стотици бамбукови копия за мятане.

Видял новата стена и здраво залостената порта, главатарят на бандата самонадеяно се изпъчва отпред и нарежда „веднага да отворите или ще избие всички“. Отговорът е бамбуково копие, което за съжаление убива единствено коня му. Разярена бандата налита вкупом и... едва не преодолява стената. Спира ги единствено методичният обстрел от копията ви.

Характерно за японските воители, били те самураи, ниндзи или обикновени бандити, е, че никога не се отказват от замисленото нападение. „Победа или смърт“ — важи еднакво за всички. Втората атака на бандата е проведена по-предпазливо и умело. Разбойниците преодоляват защитните съоръжения и проникват в селото.

Там обаче се сблъскват с втората голяма изненада, въоръжени и решени да се бият селяни, предвождани от самурай в пълно бойно снаряжение. Запомни числото 2 и...

... ако владееш умениято *шенджьо-джуцу* — тактическо маневриране, премини на епизод [228](#).

... ако не познаваш това умение, премини на епизод [238](#).

Няколко напрегнати секунди. Бърза размяна на удари и контраудари и... мечът на противника ти издрънчава на палубата. Той хвърля див поглед наоколо, но не среща никакво съчувствие. Изведнъж колената му омекват и се подгъват.

— Аз съм недостоен за самурай! Убий ме! — изхриптява той и пада на колене пред теб.

Ти се поколебаваш и...

... изпълнявайки желанието му, с един-единствен удар отсичаш главата му. Запиши в [Дневника](#), че си убил самурая.

... прибираш меча, поклащаш глава и като хвърляш многозначителен поглед към затъкнатия в пояса му *уакиза ши* — къс меч, се отдалечаваш.

Реши как ще постъпиш и премини на епизод [205](#).

Близо месец обикаляш из провинция Етиго и предпазливо разпитваш. Оказва се, че Уесуги е мразен навсякъде и от всички, дори от дребните редови самураи, които непрекъснато унижава. Оказва се също така, че всички ужасно се страхуват от него и прословутата му шпионска мрежа. Най-накрая намираш хора готови да ти помогнат и можеш да избираш между:

Възможността да проникнеш в замъка Уесуги, като един от самураите от охраната. Там отново ще трябва да разпитваш и търсиш съюзник. Премини на епизод [230](#).

В селото непосредствено до крепостта живеят семействата и роднините на почти всички от прислугата в замъка. Там Уесуги е особено мразен и ако решаващ там да търсиш съюзниците си, премини на епизод [240](#).

На корабчето никой не се интересува кой си и къде отиваш. Прибират таксата, три сребърни монети, и те оставят да се „настаниш удобно, където има място“. Мярваш се за миг в спареното „помещение за пътници“ и решаваш да останеш на палубата. Капитанът посреща с вдигане на рамене молбата ти и не казва нищо.

Два-три дена по-късно, в един горещ и напълно безветрен ден, моряците изведнъж започват да се щурат лудо, да спускат дълги тромави весла и уплашено да крещят. Дългото хищно тяло на бърза галера, боядисана в оранжево и червено, с голяма скорост изскача иззад група малки островчета и стремително ви напада.

Вако — японският вариант на пиратите, страшилището на източните морета, са избрали неугледното ви корабче за днешната си плячка. Вако са известни с жестокостта и силата си. Не взимат пленници и никога не се отказват от нападението. Докато моряците се суеят и подготвят за битка, ти...

... грабваш едно от оръжията си (ако имаш меч Мурамаса, взимаш само него) и скачаш зад борда. Премини на епизод [202](#).

... спокойно проверяваш оръжията си и като преминаваш на епизод [212](#), се присъединяваш към малката групичка самураи, решени скъпо да продадат живота си.

Загубил си броя на прекараните в морето дни. Изнемощял от жажда и умора ти едва се крепиш над водата. Една нощ силна буря те застига и първите по-големи вълни прекратяват „героичните ти усилия“. Завършваш приключението като „храна за рибите“. **КРАЙ!**

В арсенала на галерата няма тояги, затова ще трябва да използваш своята, ако имаш такава.

Ако избираш дългата тояга *бо*, премини на епизод **159**.

Ако смяташ да се довериш на малката *джо*, премини на епизод **169**.

Ако притежаваш и владееш страховитата желязна тояга *тецубо*, премини на епизод **179**.

Ако нямаш собствена тояга, извади 2 точки от „**ПРЕСТИЖ**“ и избирай: схватка с мечове, на епизод **203**, или дълго оръжие на епизод **213**.

Със силен вик привличаш вниманието на малката групичка самураи. Посочваш им галерата и с красноречиви жестове им показваш намерението си да атакуваш. Естествено те намират идеята ти за великолепна. Дръзко и праволинейно нападение право в „бърлогата“ на противника. Какво повече може да иска един самурай от възможността да умре с чест, като унищожи превъзходящия го противник.

Даваш знак и веднага прескачаш на галерата, самураите те следват само на стъпка разстояние с извадени мечове и свирепи викове. Като ураган помитате първите изпречили се насреща ви пирати. Без особени усилия превземате горната палуба и кормилната площадка. Възползваш се от удобния момент и откачаш галерата от корабчето. Едва свършил това и през всички люкове започва да извира поток ядосани пирати-гребци, въоръжени с най-разнообразни оръжия.

Едва ли ти и неколцината самураи имате голям шанс срещу разярената тълпа. Решаваш...

... да поведеш последната самоубийствена атака и ако не друго, поне скъпо да продадеш живота си. Или ако ти се отдаде възможност, да се спасиш с плуване. Премини на епизод [234](#).

... да задържиш хората си на кормилната площадка и доколкото можете да повредите управлението на галерата. Мястото е удобно за отбрана, но намалява до минимум шансовете да се спасиш с плуване, ако се наложи. Премини на епизод [244](#).

Разбираш, че няма да успееш да се откопчиш. Пускаш ръцете на убиеца, отблъскваш тялото му и силно го сритваш в корема. Той изохква задавено и освобождава гърлото ти. Поемаш жадно въздух, скачаш на крака и сега е твой ред да нападаш. Противникът ти е силен и бърз, а ти си с намалели сили и все още задъхан.

Все пак ако владееш едно от уменията *джу-джуцу* или *ходжо-джуцу*, преминаваш на епизод [235](#).

Ако не познаваш нито едно от тези умения, премини на епизод [245](#).

— *Ками на меча, призиви мощта на Великия безкрай! Дай ми сили Фудо-мьоо!* Всели се в мен дух на Мурамаса!

Едва изрекъл току-що измисленото заклинание и черни облаци закриват яркото слънце. Разклонен и назъбен език на мълния се стрелва и удря във върха на високо вдигнатия меч. Усещаш как мощта на *Фу-до-шин*, Великият безкрай, като могъщ поток се влива в тялото ти. За миг едно зло лице се мярва в облаците и всичко отново е както преди. Слънцето свети ярко, пиратите нападат стръвно, но сега насреща им е не изморен и отчаян младеж, а зъл демон завладян от жаждата да сее смърт. Докато *вако* усетят промяната, десетина трупа постилат кормилната площадка и стълбите към нея.

Ужас обзема пиратите, някои от тях потърсват спасение във водата, други като обезумели се щурат из кораба, а повечето просто се отпускат на колене и безмълвно чакат да стигнеш до тях. Малкото храбреци, дръзнали да се изправят насреща ти, моментално са посечени. Свършваш с тях и преминаваш към молещите се...

Един час по-късно на мястото на битката се появява военна галера. Изумените моряци те намират все още с меч в ръцете, целия в кръв, с раздрани дрехи и заобиколен от десетки обезобразени трупове. Почудата на всички няма граници. Подвигът ти е достоен за името на най-прославените майстори на меча. Прибавяш 5 точки към „ПРЕСТИЖ“, изваждаш 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и записваш в [Дневника](#), че си призовал на помощ „Демона на меча“.

След седмица, необезпокояван от никого, слизаш на Окинава, главният остров на архипелага Рю-кю. Премини на епизод [249](#).

В тази схватка „ТВОЯТ БОЕН КОД“ е равен на сбора от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + тези за *кен-джуцу*.

Противник: самурай с меч. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 12. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 18. Битката е до смърт, но ако започнеш да губиш катастрофално, имаш право да я прекратиш, като преминеш на епизод **209**. Ако неговите точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ станат 0, запиши го в *Дневника* и премини на епизод **205**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 18, премини на епизод **219**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 18 или стане равен на 0 при Третата бойна система, премини на епизод **209**.

Тактическото маневриране помага на по-лошо обучените селяни да изравнят силите си с професионалните главорези на бандата. Дълго време не позволяваш на неприятеля да разпръсне „войската“ ти и да започне хаотична битка човек срещу човек. Селяните, разделени на малки, но действащи заедно групи, умело разиграват бандитите и чувствително намаляват броя им.

Все пак, рано или късно идва моментът, когато всичко се решава от силата на оръжието бойните, умения. Главната тежест на битката пада върху теб. Твоят „БОЕН КОД“ е равен на сбора от точките ти за „СИЛА“ + „ЛОВКОСТ“ + „БЪРЗИНА“ + точките за бойното умение, което използваш. Към тях прибави числото, което трябваше да запомниш от предишния епизод.

Противници: банда окинавски разбойници. Обща „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 60. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 50. В тази битка няма пленници или избягали. Ако точките ти за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ станат равни на 0, загиваш и играта свършва. Ако победиш, премини на епизод **180**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 50, премини на епизод **180**.

Ако е по-малък или достигне 0 при Третата бойна система, загиваш и играта свършва. **КРАЙ!**

Добър замисъл, но слабо изпълнение. Това може да се каже за действията ти. Вярно, дръжката на меча ти се забива в бузата на противника и отваря там дълбока рана. Движенията ти обаче не са достатъчно бързи. Крачката, която ти позволява да го достигнеш, те нанизва право на насоченото срещу теб острие.

Гърдите ти изсвистяват като спукан балон и ти безславно напускаш живота и играта. **КРАЙ!**

Самураят, който ти помага да проникнеш в крепостта, ти обяснява, че е решил да дезертира (нещо много необичайно) и срещу малко пари се съгласява да ти даде униформата, оръжията си и да ти каже паролите.

Още същата вечер, пременен с новите дрехи, се присъединяваш към групата на нощната стража и влизаш в крепостта. Едва преминал тунела при входната кула. Дебела и здрава мрежа се спуска над теб и те увива от главата до петите.

— Още един глупак се хвана! — насмешливо подхвърля някой. Познаваш „дезертъора“. Оказва се, че това е началникът на личната охрана на Уесуги, а „недоволният самурай“ е план за залавяне на убийци измислен лично от него.

Единственото ти успокоение е, че охраната ликвидира веднага всеки заловен, без да се интересува кой е или кой го праща. Все пак капанът е предназначен главно за ниндзи-убийци, а известно е, че никой и нищо не може да ги накара да проговорят. Загиваш и играта свършва. **КРАЙ!**

Смело приемаш предизвикателството и по правилата на дуелите ти като предизвикан имаш право да избереш оръжията. Великодушно разрешаваш на противника си да се бие, както намери за добре. Благородната постъпка ти дава 2 точки за „ПРЕСТИЖ“. Той веднага изважда меча си и заема бойна стойка, издаваща, че е изключително опитен боец.

Твоето предпочитано оръжие е...

... естествено мечът и нищо друго, преминаваш на епизод **203**.

... дългото бойно копие *катакама-яри* (*нагината* или *хохо*).

Взимаш го, развъртяваш го и преминаваш на епизод **213**.

... вярната бойна тояга. Изборът ти изумява противника, а ти доволен преминаваш на епизод **223**.

Загубил си броя на прекараните в морето дни. Изнемощял от жажда и умора едва се крепиш над водата. Една нощ силна буря те застига и първите по-големи вълни едва не прекратяват „героичните ти усилия“. Примиряваш се с мисълта, че ще завършиш приключението, като „храна за рибите“, но успяваш да дочакаш утрото.

На сутринта дългоочакваната помощ идва. Правителствената галера, която преди седмица пренебрегна, се появява отнякъде и буквално в последния момент те спасяват от удавяне.

Оставят те на спокойствие да се изсушиш, да си починеш и да се възстановиш от умората. Все пак трябва да извадиш 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и да задраскаш в [Дневника](#) всички оръжия, освен едно.

За разлика от общоприетата в Европа и арабския свят практика, гребците в японските кораби не са роби, а свободни самураи, изпълняващи своя дълг. За да се отблагодариш за спасяването, решаваш да помагаш при гребането. Така си спечелваш уважението на екипажа и презрението на пътуващите с галерата чиновници.

Един самонадеян младеж с „явно високо потекло“ се заема непрекъснато да те дразни и обижда. Един ден грубите му закачки те предизвикват да му отвърнеш. Той използва това за повод веднага да поиска двубой за уреждане на сметките. Ти...

... смяташ, че е време да накажеш самоуверения нахалник и веднага приемаш предизвикателството, премини на епизод [231](#).

... нямаш намерение да се водиш по ума на едно разглезено хлапе. Решаваш да откажеш дуела и преминаваш на епизод [241](#).

Без да отговаряш на грубите подмятания, ти просто обръщаш гръб на хлапето и тръгваш към задната част на галерата. Оня изкрещява ядно, замахва с меч си и ти стреснато подскачаш настрани. Взрив от смехове прогърмява по целия кораб. Също смеейки се, самураят-нахалник прибира меч си, покланя се подигравателно и те оставя на мира.

Изваждаш 5 точки от „ПРЕСТИЖ“, заклеваш се да си отмъстиш и преминаваш на епизод [205](#).

Насочваш оръжието си към изненаданите *вако* и повеждаш хората си в атака. Стреснати от жестокото и самоубийствено нападение, пиратите дават много жертви и се разпръсват из цялата галера. Нямах време да се порадваш на славната победа. Минута по-късно от галерата изригва нова, по-голяма и този път по-добре организирана вълна пирати. Сражаваш се отчаяно, но дори великолепните качества на меча Мурамаса не могат да ти помогнат срещу многобройните врагове. Малкото оцелели самураи един след друг загиват. Видял края, ти набързо се освобождаваш от всичко, което може да ти пречи, захвърляш всички оръжия, освен едно (ако имаш меч Мурамаса, оставяш него) и скачаш в морето.

Студената вода те подхваща и залюлява. Вълнението е слабо, няма вятър и ти бързо се отдалечаваш от мястото на битката. Не виждаш гибелта на корабчето, но след един ден престой във водата започваш да мислиш, че малко прибързано реши да се спасяваш с плуване.

Ден след ден плуваш и отпадаш все по-бързо. От никъде няма спасение, затова провери колко точки имаш за плуване с оръжие, *суей-джуцу*.

Ако са повече от 2, премини на епизод [232](#).

Ако са по-малко или дори равни на 2, преминаваш на епизод [222](#).

Дори полуудушен и сънен ти успяваш да изпълниш сложните захвати и движения на бойното умение. Само за секунди нощният нападател е повален, притиснат и завързан с пояса на собственото му кимоно.

Вдигаш тревога и когато моряците донасят запален фенер, виждаш, че да те убие се е опитал един от самураите на нахалния младеж, с който се би през деня. Оня, верен на васалската си клетва, настоява, че господарят му нищо не знае. Капитанът на галерата и началникът на правителствената група набързо разпитват младежа. Забраняват му да напуска каютата си до края на пътуването, а неуспелият убиец е „помолен“ веднага да извърши ритуалното самоубийство *сеуко*.

Това са последните неприятности в морското ти пътуване. Пет дена по-късно галерата те оставя на остров Окинава, а ти преминаваш на епизод [249](#).

Както вече беше споменато, всички форми на окинавското карате по един или друг начин са свързани с древните китайски бойни изкуства. Това особено проличава при методите на тренировката, която веднага започваш. Майсторите, заели се с обучението ти, изрично подчертават, че се занимават с теб, един самурай, само защото си пряк наследник на рода Тайра. Но поставят условието да забравиш поне временно всички самурайски маниери и бойни техники.

Обучението ти започва с изтощителни физически упражнения за закаляване на тялото. За да придобиеш способността, наречена „стоманена ръка“, всеки ден си принуден да нанасяш хиляди удари в кофа с фасул. Когато се научаваш да достигаш дъното ѝ, фасулът е сменен с едър пясък, после с камъчета и чакъл. Редовно тренираш и с особения уред, наречен *макивара*, сноп от плътно навита слама, привързана за гъвкаво дърво. И тука сламата постепенно изтънява, докато накрая остава само дръвчето. Тези и още много други болезнени методи така закаляват ръцете и краката ти, че сега наистина си способен да изпълниш девиза на школата *иккен-хисацу* — „с един удар — на място“.

Запиши в [Дневника](#) умението *шорей-те* = 8.

Към „СИЛА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ прибави по 8 точки. Към „ЛОВКОСТ“ и „БЪРЗИНА“ прибави по 4 точки. Още 8 точки можеш да разпределиш между бойните умения, които имаш записани в [Дневника](#).

Разбира се, смешно е да се помисли, че дори един много добър майстор може с голи ръце да се изправи срещу въоръжен и брониран самурай. В такива схватки каратистът разчита главно на изненадата, бързината си и... на специалните оръжия, произлезли от прости земеделски сечива. Това са: *нун-чаку*, най-популярното между тях, представляващо две къси палки съединени с верига или връв. Оръжие, позволяващо на майстора с чест да излезе от всяка схватка с въоръжен противник. След него по популярност, но не и по ефективност, се нарежда така наречената *тон-фа*, произлязла от дръжката за въртене

на ръчна мелница. Представлява кръгло или четириъгълно дърво с къса напречна ръкохватка. Специално внимание трябва да се обърне на оръжието наречено *сай* — метален шип с два странични заострени рога и силно наподобяващо къс тризъбец. В ръцете на майстора двойката *сай* е в състояние да прави истински чудеса.

Разбира се, не трябва да се подминават и десетките различни техники за *бо* — дълга тояга, *джо* — къса тояга, *шуручин* — късо въже с тежести накрая, или *кама* — обикновеният селскостопански сърп, влязъл дори в арсенала на нинджи и самураи.

Всяко едно от изброените оръжия можеш да запишеш в [Дневника](#) като „Оръжие, което притежаваш“. Ако използваш някое от тях, прибавяй по 4 точки към умениято *шорей-те*.

Премини на епизод **200**.

С едно-единствено, светкавично движение измъкваш двата меча и заемаш специфична бойна стойка *камае*, характерна за голям майстор на меча. Чуваш одобрителните възгласи на околните и ясно виждаш мярналия се в очите на врага страх.

„Спечелването на психологическо превъзходство е половин победа“ — гласи една поговорка. Противникът ти е смутен и объркан. Действията му са прибързани и ти като хладнокръвно изчакваш неговата *какари* — начало на атаката, пропускаш острието на меча му край тялото си и нанасяш ответния удар.

В тази схватка „ТВОЯТ БОЕН КОД“ е равен на сбора от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + тези за *кен-джуцу* + умениято *ръото-дзукай*.

Противник: самурай с меч. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 12. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 12. Битката е до смърт, но ако започнеш да губиш катастрофално, имаш право да я прекратиш, като преминеш на епизод **209**. Ако неговите точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ станат 0, запиши го в *Дневника* и премини на епизод **205**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 12, премини на епизод **219**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 12 или стане равен на 0 при Третата бойна система, премини на епизод **209**.

Сгъстеният строй, който прилагаш, помага на по-лошо обучените селяни да изравнят силите си с професионалните главорези на бандата. Дълго време не позволяваш на неприятеля да разпръсне „войската“ ти и да започне хаотична битка човек срещу човек. Избивате доста от бандитите, но... все пак, рано или късно идва моментът, когато всичко се решава от силата на оръжието и бойните умения.

Главната тежест на тази опасна битка пада върху теб самия. Твоят „БОЕН КОД“ е равен на сбора от точките ти за „СИЛА“ + „ЛОВКОСТ“ + „БЪРЗИНА“ + точките за бойното умение, което използваш. Към тях прибави числото, което трябваше да запомниш от предишния епизод.

Противници: банда окинавски разбойници. Обща „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 90. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 50. В тази битка няма пленници или избягали. Ако точките ти за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ станат равни на 0, загиваш и играта свършва. Ако победиш, премини на епизод **180**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 50, премини на епизод **180**.

Ако е по-малък или достигне 0 при Третата бойна система, загиваш и играта свършва. **КРАЙ!**

Дръжката на меча се забива в брадата на самурая, отхвърля главата му назад и открива незащитената му шия за наточеното като бръснач острие на меча ти. Преди оня да успее да помръдне, гърлото му е прерязано и поток кръв оплисква всичко наоколо.

— Каква свинщина! — процеждаш презрително. — Един глупак по-малко!

Отбелязваш в [Дневника](#), че си убил самурая и преминаваш на епизод [205](#).

В селото до замъка изгарят от желание за отмъщение и същевременно умират от страх пред наказанието на Уесуги. Дълго и предпазливо разговаряш и убеждаваш, докато най-сетне братът на сегашния втори помощник-готвач се съгласява да ти помогне. Ти...

... смяташ, че можеш да разчиташ само на омразата му и желанието за отмъщение. Нямах или не искаш да даваш семейното съкровище. Предлагаш на селянина част от парите на Сабуро и преминаваш на епизод **168**.

... решаваш да „засилиш верността му“ към теб, като му обещаеш част от златото на рода Тайра (разбира се, само ако преди това си успял да го намериш и вземеш). Премини на епизод **198**.

Даваш да се разбере, че не искаш да се биеш. Окуражен от отказа ти самураят съвсем се развихря. Позволява си няколко доста груби обиди. Виждаш, че останалите с интерес следят свадата, затова...

... отново категорично отказваш да се биеш, като преминаваш на епизод [233](#).

... смяташ, че можеш да го накажеш за нахалството, без да се стига до схватка. Премини на епизод [243](#).

... решаваш, че престижът ти ще спадне, ако отклониш двубоя, затова преминаваш на епизод [231](#).

Успяваш да затрудниш пирата, но при един неумел отскок се подхлъзваш и шиповете на оръжието му се забиват в черепа ти. Ударът е смъртоносен и веднага слага край на играта. **КРАЙ!**

— Стига си вдигал шум! — прекъсваш младежа. — С език ли ще се биеш? Изглежда родът ти е произлязъл от бързивите китайски търговци.

— Ще умреш, гадино! — изревава оня и хваща дръжката на меч. — Кажи ми в коя бойна школа обучават страхливците като теб.

— В школата на „Побеждаващите, без да пипнат оръжието си“ — отговаряш му. — Тука ли смяташ да се биеш? Какъвто си нервен, като нищо ще нацепиш кораба ни. А може би искаш някой да ти помага, а?

— Добре-е, добре! Подигравай се! Да идем там! — посочва ти малко безлюдно островче.

Двамата се качват на една лодка и спирате до острова. Галерата остава малко по-назад, в дълбоката вода. Веднага щом лодката докосва брега, противникът ти, решен да заеме по-изгодна позиция, изскача от нея и... изумен вижда как ти подкарваш назад и се връщаш на кораба.

— Нали ти казах, че съм от школата на „Побеждаващите, без да пипнат оръжието си“ — подвикваш му.

— Върни се? Не мога да плувам! — развиква се оня.

— Само след като се извиниш! — гласи незабавният отговор.

След повече от час препирни и молби самураят се извинява и ти го връщаш на кораба. Посрещат те като победител, с приветствени викове и приятелски потупвания по гърба. Прибавяш 7 точки към „ПРЕСТИЖ“ и преминаваш на епизод **205**.

Докато двама от хората ти секат и трошат кормилните лостове на галерата, ти заедно с останалите посрещаш настъпващите пирати. Първата атака отблъсквате без загуби, при втората един от самураите пада, при третата още двама са прободени и насечени. След това около теб се развихря такъв кървав вихър, че не ти остава нищо друго, освен да размахваш оръжието си и да сечеш, сечеш и сечеш.

Силите ти бързо се изчерпват. Все по-често се налага да се отбраняваш. Едно моментно затишие ти дава възможност да си поемеш дъх и... да пресметнеш „БОЙНИЯТ СИ КОД“, като събереш точките си за „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + „ДУШЕВНА МОЩ“ + тези за оръжието, което използваш. (Само ако оръжието не е прокълнатият меч.)

Противници: десетки *вако*. Обща „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 150. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 45. Тъй като не можеш да избиеш всички пирати, ако успееш да им отнемеш 15 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, премини на епизод **216**. Ако твоите точки станат 0, премини на епизод **206**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 30, премини на епизод **216**.

Ако е по-малък от 30 или стане равен на 0 при Третата бойна система, преминаваш на епизод **206**.

Ако имаш меч Мурамаса и го използваш, премини на епизод **226**.

Силите и уменията не ти достигат да задържиш противника си. Видял, че към вас се приближават привлечени от шума моряци, той силно те удря, изплъзва се и изчезва в тъмнината. Предполагаш, че нападателят е някой от хората на предизвикалия те на двубой самурай, но, разбира се, нищо не можеш да докажеш.

Все пак капитанът на галерата прави сериозно предупреждение на двама ви и заявява, че ако с някой се случи нещо необичайно и умре, другият веднага ще го последва. Това обаче се оказва последната неприятност в морското ти пътуване. Пет дена по-късно корабът те оставя на остров Окинава и ти преминаваш на епизод [249](#).

Техниките на стила *шорин*, което е японското произношение на „Шаолин“, са разработени и въведени от може би най-талантливия ученик на Мацумура, Анко Асато. Той се отказал от твърдите блокове на оригиналното карате и възприел тактиката на бързото влизане в атака и също така бързото излизане от нея с много отклонявания, извъртания и пропускане на ударите покрай тялото. Използването на отвличащи маневри и светкавични поредици от удари. Девиз на школата станало правилото „Искаш ли да удариш с крак — първо замахни с ръка, искаш ли да удариш с ръка — престори се, че ще нанесеш ритник“.

Своята нова техника Асато великолепно демонстрирал в двубоя си със знаменития фехтовчик Тошиаки Кирино. Ловко се изплъзнал от свистящото острие на меча му, гмурнал се под ръката на противника и с удари на юмрука и коляното си го повалил.

Запиши в [Дневника](#) умението *шорин-те* = 8.

Към „СИЛА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ прибави по 4 точки. Към „ЛОВКОСТ“ и „БЪРЗИНА“ прибави по 8 точки. Още 6 точки можеш да разпределиш между бойните умения, които имаш записани в [Дневника](#).

Разбира се, смешно е да се помисли, че дори един много добър майстор може с голи ръце да се изправи срещу въоръжен и брониран самурай. В такива схватки каратистът разчита главно на изненадата, бързината си и... на специалните оръжия, произлезли от прости земеделски сечива. Това са: *нун-чаку*, най-популярното между тях, представляващо две къси палки съединени с верига или връв. Оръжие, позволяващо на майстора с чест да излезе от всяка схватка с въоръжен противник. След него по популярност, но не и по ефективност, се нарежда така наречената *тон-фа*, произлязла от дръжката за въртене на ръчна мелница. Представлява кръгло или четириъгълно дърво с къса напречна ръкохватка. Специално внимание трябва да се обърне на оръжието наречено *сай* — метален шип с два странични заострени

рога и силно наподобяващо към тризъбец. В ръцете на майстора двойката *сай* е в състояние да прави истински чудеса.

Разбира се, не трябва да се подминават и десетките различни техники за *бо* — дълга тояга, *джо* — къса тояга, *шуручин* — късо въже с тежести накрая, или *кама* — обикновеният селскостопански сърп, влязъл дори в арсенала на нинджи и самураи.

Всяко едно от изброените оръжия можеш да запишеш в [Дневника](#) като „Оръжие, което притежаваш“. Ако използваш някое от тях, прибавяй по 4 точки към умениято *шорин-те*.

Премини на епизод **200**.

Преценяваш противника си като опитен и ловък, но не особено бърз и с явно лоша координация на движенията. Смяташ да използваш един труден номер от техниките на *иай-джуцу*. Пристъпваш незабележимо напред, посягаш към меча и веднага правиш широка и бърза крачка към изненадания самурай. Мечът ти излита от ножницата, като едновременно с това дръжката се насочва към лицето на противника. Той прави опит да се дръпне и контрира.

Твоят „БОЕН КОД“ е равен на сумата от „БЪРЗИНА“ + точките ти за *иай-джуцу*.

Ако полученото число е по-малко от 8, премини на епизод **229**.

Ако обаче получиш сбор равен или по-голям от 8, премини на епизод **239**.

ВНИМАНИЕ! При използване на *иай-джуцу* схватките протичат само с един удар, затова втората и третата бойна система са неприложими.

Гушукума Тойомигушуку е свързан с един страничен и непряк клон на древния род Тайра, но смята връзката си с теб достатъчно силна, за да те приеме и скрие в имението си. Около него са се събрали много от местните благородници, недоволни от новите японски закони. Имаш възможност да продължиш обучението си и въпреки че между тях няма изтъкнати майстори, броят и познанията им са напълно достатъчни да те ангажират за повече от три години.

Можеш да усвоиш всяко едно от посочените по-долу умения, като се съобразяваш единствено със свободните графи в [таблицата на Дневника](#).

КЕН-ДЖУЦУ — бой с меч.

РЬОТО-ДЗУКАЙ — бой с два меча.

БО-ДЖУЦУ — бой с дълга тояга.

ДЖО-ДЖУЦУ — бой с къса тояга.

КЮ-ДЖУЦУ — стрелба с дългия японски лък ЮМИ.

БА-ДЖУЦУ — езда.

ДЖУ-ДЖУЦУ — самоотбрана без оръжие.

ХОДЖО-ДЖУЦУ — изкуство за връзване на противника.

СУЕЙ-ДЖУЦУ — плуване.

ТИКУДЖО-ДЖУЦУ — фортификация.

НОРОШИ-ДЖУЦУ — подреждане на сигнални огньовете.

ШЕНДЖЬО-ДЖУЦУ — маневриране на бойното поле.

Икебана — изкуството да се подреждат цветя.

Калиграфия — умението да изписваш красиво хилядите знаци от японската писменост.

Чан-но-ю — овладяването на прочутата и високо ценена чаена церемония.

Живопис — за това умение се иска, освен желание, и талант, който ти притежаваш.

Танка — съставяне на кратки стихчета. Изкуство, придобиващо все по-голяма популярност и престиж сред самурайското съсловие.

За всяко едно от избраните умения получаваш по 3 точки. Още 16 точки имаш право да разпределиш между личните си качества от първата таблица на Дневника.

Всичко върви добре, докато един ден... в двора на Тойомигушуку се появява официална делегация и от името на шогун учтиво заповядва „... укриващият се в имението Акира Тайра след един месец да се яви в замък Едо и да положи клетва пред новия шогун“. Годината е 1616-а, старият Йеясу Токугава е мъртъв. Цялата власт е в ръцете на сина му и...

... може би най-после позициите на Уесуги са разклатени и часът на отмъщението е близък. Ако вярваш в това, премини на епизод **190**.

... старият интригант Кеншин най-после те е открил и с коварство е решил да те премахне. Ако смяташ, че има подобна опасност, премини на епизод **296**.

Окинава, най-големият остров на архипелага Рю-кю се намира приблизително на 500 км южно от остров Кюсю, на кръстопътя на търговските маршрути с южнокитайското крайбрежие и днешния Тайван.

Още от древността бежанци от Япония, Корея и Китай се заселвали на архипелага. През XII век остатъците от разбитите войски на рода Тайра също потърсили убежище на остров Окинава и създали местните феодални династии. През 1372 г. кралят на Рю-кю Сацудо се обявил за васал на Китай. Веднага в столицата Наха пристигнали китайски колонисти, които запознали местното население с модерното мореплаване, книгопечатане и разбира се, с китайските бойни изкуства.

През 1429 г. крал Щьо Ха-шин окончателно обединил островите в едно кралство и забранил носенето на оръжие за всички, с изключение на кралските войници и едрите феодали. През XVII век кралството отказало да се присъедини към корейските походи на Тойотоми Хидейоши и така Япония получила своя повод за нахлуване на острова. При управлението на шогуна Токугава, даймиото на Сацума, Иехаса Шимадзу с три хиляди самураи напада и окончателно окупира Окинава.

Веднага японският наместник на шогуна издава суров указ, забраняващ носенето на оръжие. Бил проведен старателен и строг *катана-гари*, лов на мечове. Всички селяни, граждани, монаси и дори благородници заловени да укриват оръжие, незабавно били наказвани със смърт.

Всичко това принудило местното население да създаде и развие едно уникално бойно изкуство, признато по-късно за национален японски спорт и разпространило се из целия свят. Изкуството за ръкопашен бой, наречено *карате*.

Много е писано и много може да се пише за произхода и същността на Окинавското карате, но това не е целта на тази игра.

Важното е, че през XVII век в Окинава са се били обособили два характерни стила:

Шорей-рю — (Просветлена душа) градящ принципите си върху стария окинавски (те — юмручен бой) и възпитаващ огромна физическа сила, рязкост, точност, както и закаляване на ръцете и краката, съчетано с устойчивост и пробивна сила. Ако предпочиташ този метод, премини на епизод [236](#).

Шорин-рю — стил, създаден от учениците на великия боец Мацумура и неговият шорин-рю гококу-ан карате, означаващо буквално „карате от стила Шаолин, предназначено за защита на отечеството“. Стилът е характерен с бързо маневриране, много лъжливи движения и отклонявания и редуване в използването на краката и ръцете. Въобще един лек и подвижен стил, който можеш да усвоиш на епизод [246](#).

Имай предвид, че карате все пак е тайно учение и ако се захванеш с изучаването му, ще трябва да се откажеш от самурайските си привилегии и да живееш тайно в някое малко село. Ако това не ти допада, можеш да се установиш в имението на Гушукума Тойомигушуку, един от най-важните местни благородници, далечен наследник на рода Тайра. Премини на епизод [248](#).

В уреченото време се появяваш в малката свещена горичка до храма. На уговореното място няма никой. Оглеждаш се ядосан и... изведнъж пред теб като изпод земята се появяват три облечени в черно фигури.

— Старейшините на клана Ига те поздравяват, Акира Тайра! — обявява най-възрастният от тях. — Каква е молбата ти?

— А, вие вече знаете кой съм — учудваш се ти. — Впечатляващо! Чудно ми е как успяхте да...

— Всеки с методите си! — прекъсва те нинджата. — Казвай направо какво искаш от клана!

— Ами аз...

... искам да си отмъстя на предателя Кеншин Уесуги. Желая неговата смърт и съм готов да дам всичко, което имам за главата му — казваш и преминаваш на епизод **261**.

... най-много от всичко желая да си възвърна откраднатия родов меч! — обявяваш ти и преминаваш на епизод **271**.

Много могъщи *даймио*, управляващи богати провинции и прославени пълководци с десетки победи, завоювани на бойното поле, са треперили от страх, когато викът „Нинджа!“ се понасял из замъка. Този сигнал бил знак за най-страшна опасност. Той значел, че жестоки убийци, наети от врага, невидими и безшумни в нощта дебнели наоколо.

Буквалният превод на думата *нинджа* е шпионин. Коренът на тази дума *нин* означава търпя, понасям. От него произлиза и наименованието на едно от най-загадъчните бойни изкуства — *нин-джуцу*, изкуството на шпионажа.

Нин-джуцу се появява в тайни планински общества още в първите векове на новата ера, но първите документални сведения са от периода 593–628 година. По това време един принц, Шотоку Тайши, водел война с *даймио* Мория за провинция Оми. Той изпратил в лагера на врага един свой съгледвач, Отомо-но Шайджин. Шпионинът се върнал с толкова ценна информация, че му било дадено почетното звание *шиноби* — съгледвач, шпионин, което е всъщност друго произношение на същата дума нинджа.

Както самурайските кланове, така и нинджа-обществата се зародили от избягали селяни или воители на разбити князе. Но докато самурайската каста взела властта в Япония, нинджа-клановете предпочели да останат тайни, затворени общества. По времето на твоето приключение нинджите официално са обявени за *хи-нин*, низша класа и хора извън закона, но изключителните им умения ги правят много търсени и скъпо платени наемници.

Да се свържеш с нинджа-клан съвсем не е толкова трудно, колкото изглежда отстрани. Просто трябва да идеш в градината за медитация на местния будистки храм и на глас да повтаряш молбата си. Гарантирано е, че този, който трябва, ще те чуе и ако сметне за необходимо, ще ти се обади.

Няколко дена, след като изпълняваш ритуала, получаваш покана за среща разговор и преминаваш на епизод [250](#).

Пътят на север се оказва дълъг, труден и... скучен. Ден след ден бродиш по калните пътища през планински проходи и гъстонаселени долини. Времето става все по-студено, влажно и мъгливо. Един мразовит ден, късно следобед достигаш малко, сгушено в полите на някаква планина село. Премръзнал и гладен влизаш в схлупената селска странноприемница и си поръчваш голяма купа горещ чай. Докато бавно се стопляш и се наслаждаваш на добре приготвената напитка, оглеждаш останалите.

В дъното на стаята един възрастен самурай сръчно се справя с порция ориз, без да обръща внимание на никого. Близко до него, на най-хубавата маса, трима местни „герои“, разгорещени от голямо количество топло *sake*, упорито се опитват да привлекат вниманието му. Обидите стават все по-груби, а държанието им все по-дръзко. Изглежда, че ей сега ще се нахвърлят върху стареца.

Ако смяташ, че честта на самурая те задължава да защитиш по-слабия, решаващ да се намесиш и да прекратиш свадата, като преминеш на епизод [262](#).

Мислиш, че възрастният самурай трябва да бъде малко по-любезен, ако не иска да пострада. Решаващ да не се намесваш в чужди работи и преминаваш на епизод [272](#).

Ставаш и разочарован си тръгваш. Наместваш удобно меча в пояса си, обръщаш се и...

— Спри веднага! — стряска те груба заповед. Възрастният нинджа е скочил на крака и е впил поглед в меча ти. — Бихте ли ми показали меча си, Акира сан? — Изведнъж става любезен той.

— Е, какво пък, ето го — промърморваш все още стреснат и смутен от действията му. — Гледай!

Изваждаш една педя от острието и оставяш нинджата да го разгледа отблизо.

— Той е! Това е „Последният прокълнат меч“ на Мурамаса! — възкликва той и изведнъж и тримата забиват чела в земята. — Прости грубостта ни, господарю!

— Хайде стига, бе! Какво ви става пък сега!

— Ти си господарят и собственик на „Прокълнатият меч“. Неговият господар е господар и повелител на клана Ига. Ние ще изпълним молбата ти!

— Няма нужда! — заинатяваш се изведнъж ти. — Предпочитам...

... да ме вземете с вас. Нека изуча *нин-джуцу* и стана достоен за оказаната ми чест — казваш и преминаваш на епизод **263**.

... сам да се справя с отмъщението си. Не искам безплатни услуги! От никого! — обявяваш твърдо и преминаваш на епизод **201**.

Предпазливо и много учтиво се представяш на самурая с името на осиновителя си и молиш за разрешение да седнеш на масата му. Виждаш как оня трепва при споменаването на Кавадзу и как изпитателно те оглежда. Миг по-късно лицето му става безразлично и той любезно те кани да „бъдеш негов гост“. Оставяш се да те убеди, да приемеш чаша чай за негова сметка, връщаш учтивия жест и предпазливо подхващаш разговор за „Долината на черния лотос“ и легендите около нея.

Темата обаче не допада на стареца. Той с нежелание отговаря и непрекъснато се стреми да разбере кой си всъщност. Скоро играта ти омръзва. Ти...

... смяташ, че е опасно да се доверяваш на първия по-любезен непознат, набързо прекратяваш разговора, извиняваш се, че бързаш, и преминаваш на епизод [264](#). Внимание! Ако в [Дневника](#) ти пише, че Майеда е загинал и мечът Мурамаса е пленен, този преход е задължителен!

... изведнъж решаваш, че можеш да се довериш на непознатия. Привеждаш се към него и преминаваш на епизод [274](#).

Тримата побойници се оказват прекалено „едра хапка за теб“. Получаваш няколко леки, но болезнени рани, изваждаш по 2 точки от „СИЛА“, „ЛОВКОСТ“ и „БЪРЗИНА“ и си принуден да се биеш за живота си. Мобилизираш всичките си умения и вероятно би се справил сам, когато зад гърба на побойниците се появява странният самурай.

Оказва се, че старецът въобще не е имал нужда от застъпничеството ти. С няколко сръчни удара, дори без да вади меча от ножницата му, той убеждава натрапниците, че районът не е здравословен за тях.

— Хайде, да влезем вътре — усмихва се той. — Студено е!

Измърморваш някаква благодарност и преминаваш на епизод [254](#).

Точно както беше ти обяснил Сабуро, на дъното на долината намирате малко заблатено езеро, дъното му е покрито с полуизгнили тръстикови стебла и във всяко едно стебло... е скрита масивна златна пръчка. Трескаво събираш съкровището, опаковаш го в голям извънредно тежък пакет и...

— Ето го, най-сетне! Осемдесет килограма чисто злато! Семейното съкровище на Бокуден Тайра в комплект с единствения му син! — Стряска те ироничен глас. — Хванете го!

Скачаш стреснат и виждаш как по отсрещния хълм се спускат десетина самураи, носещи герба на рода Уесуги. Висок, злоещо ухилен офицер се е изправил зад тях и крещи последните си заповеди. Ти...

... зарязваш тежкия пакет и докато имаш възможност, хукваш да се спасяваш. Премини на епизод [284](#).

... нямаш намерение да се разделиш с придобивката си. Набързо проверяваш оръжията си и се изправяш срещу налитащите врагове. Премини на епизод [294](#).



Още същата вечер, пременен с новите дрехи, се присъединяваш към групата на нощната стража и влизаш в крепостта. Едва преминал тунела при входната кула, дебела и здрава мрежа се спуска над теб и те увива от главата до петите.

— Още един глупак се хвана! — насмешливо подхвърля някой. Познаваш „дезертьора“. Оказва се, че това е началникът на личната охрана на Уесуги, а „недоволният самурай“ е план за залавяне на убийци, измислен лично от него.

Добър и хитър капан, но едва ли предназначен за опитен нинджа като теб. Докато самураите от охраната се смеят и злорадстват, убедени, че са те заловили, ти ловко разрязваш мрежата и...

... ако владееш умениято *ка-тон* — „Метода на огъня“, възпламеняваш една заслепяваща бомба и... просто изчезваш. Измъкваш се от замаяните преследвачи и решен на всяка цена да довършиш започнатото преминаваш на епизод 267, ако смяташ да се промъкнеш в замъка. Или на епизод 275, ако предпочиташ да направиш засада на Уесуги.

... ако не владееш „Метода на огъня“ ще трябва да се биеш със стражите. „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на точките за „СИЛА“ + „ЛОВКОСТ“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + тези за *нин-дзюцу* или бойното умение, което ще използваш.

Противник: самураи от охраната на замъка. Обща „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 50, „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 40. Ако победиш, успяваш да се измъкнеш и преминаваш на епизод 267, ако смяташ да се промъкнеш в замъка. Или на епизод 275, ако предпочиташ да направиш засада на Уесуги.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 40, премини на епизод 267, ако смяташ да се промъкнеш в замъка. Или на епизод 275, ако предпочиташ да направиш засада на Уесуги.

Ако обаче „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 40 или стане равен на 0 при Третата бойна система, загиваш в битката. **КРАЙ!**

Съвсем сам, смело се изправяш срещу десетте елитни самураи на най-големия враг на рода Тайра. Подвиг достоен за герой от древните легенди... или просто отчаяна храброст. Каквато и да е причината, решителният ти вид, който знае защо, стряска нападателите и те колебливо се спират. Водачът им ги окуражава с гръмки призови, но сам се държи настрана от обсега на оръжията ти.

Ако нямаш или не смяташ да използваш „прокълнатият“ меч Мурамаса, премини на епизод [278](#).

Ако ще използваш меча Мурамаса, премини на епизод [288](#).

„Ловните полета“ на Уесуги се намират в сухи, покрити с трева и ниски храсти местности. За да направиш успешна засада, трябва да владееш подходящ метод за маскировка.

Ако владееш „Метода на земята“ или „Метода на дървото“, премини на епизод [299](#).

Ако си специалист в „Метода на огъня“, „Метода на метала“ или „Метода на водата“, премини на епизод [289](#).

Десетимата противници са страшен и почти непреодолим противник. Великолепни бойци и прекрасно обучени войници те изоставят всякакви самурайски идеали за чест и честна борба, нападат едновременно и със съгласувани действия.

Твоят „БОЕН КОД“ е равен на сумата от точките за „СИЛА“ + „ЛОВКОСТ“ + „БЪРЗИНА“ + тези за умениято, съответстващо на оръжието, което използваш. (Ако се биеш с меч, имаш право да използваш още точките за *иай-джуцу* и *ръото-дзукай*, ако ги владееш.)

Противник: самураи на Уесуги. Обща „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 100. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 45. Ако загубиш, премини на епизод **280**, ако победиш — на епизод **290**.

Тази битка не можеш да спечелиш по Първата бойна система, затова...

... ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ стане по-голям или равен на 45, премини на епизод **290**.

... ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ стане равен на 0, премини на епизод **280**.

— Молбата ти е сложна и трудна за осъществяван — замислено промърморва нинджата. — Цената е висока. Шестдесет килограма злато от най-високо качество. Плаща се веднага! При провал половината сума се връща.

Ако си открил и успял да вземеш родовото съкровище на Тайра, премини на епизод [281](#).

Ако нямаш толкова злато или не искаш да платиш цената, премини на епизод [291](#).

— Ей, приятели, бъдете така добри и оставете стареца на мира! — казваш спокойно, като се изправяш и заставаш до неговата маса. — Не са ли ви учили да уважавате възрастните?

Намесата ти веднага привлича погледите на всички. Очевидно е, че тримата наистина са известни побойници, защото забелязваш възхищение в очите на околните. Прибави си 2 точки към „ПРЕСТИЖ“.

— Кое е това конте, бе? — Хвърля ти дълъг презрителен поглед един от натрапниците. — Що не си гледаш работата!

Забелязваш, че самураят те оглежда с интерес и иронично се подсмивва. Това кой знае защо те ядосва. Ти се застъпваш за него, а той взел да се хили.

Въпреки всичко решаваш да се придържаш към кодекса на честта и твърдо нареждаш на побойниците да напуснат стаята. Премини на епизод [282](#).

Отправяш предизвикателен поглед на нахалниците, посочваш им меча си и... сядаш на една съседна маса. Премини на епизод [272](#).

Неслучайно нинджа-клановете много рядко приемат външни хора. Освен жизненоважните за обществото мерки за сигурност, от значение са специалните, правилно проведени тренировки и възпитание. Обучението на нинджата започва от най-ранна възраст. Още като бебе, люлката на бъдещия боец се окачва до стената и периодично се залюлява и блъска в нея. Ударите стават все по-силни, а методите все по-груби. Двегодишните деца вече умеят да плуват, да „блокират“ удар и да се катерят като маймуни по дърветата.

Постепенно тренировките се усложняват и според способностите и предпочитанията си нинджите се специализират в едно от следните направления.

„Нинджа-рейнджърите“ са най-добрите бойци на клана. Използват ги за внезапни атаки, превземане на крепости или унищожаване живата сила на противника. „Рейнджърите“ винаги действат в няколко малки групи, използват много и разнообразни оръжия и всъщност представляват нинджа-варианта на елитните самурайски дружини. Ако предпочиташ тази специализация, премини на епизод [273](#).

„Нинджа-убийците“ също като „рейнджърите“ се обучават да използват всякакви оръжия и бойни средства. Тяхната специалност обаче не са бойните операции, а тайното промъкване и ликвидиране на определен противник. Почти винаги действат сами и рядко в малобройни групи. Техен специалитет е маскировката и промъкването. Ако избираш този стил на обучение, премини на епизод [283](#).

„Нинджа-шпионинът“, това е най-трудната и най-ценна форма на специализация. За разлика от „рейнджърите“ и „убийците“, които обикновено „удрят и бягат“, „шпионинът“ трябва с дни или дори месеци да дебне около вражеския лагер. Докато нинджите от бойните групи могат да умрат за изпълнение на задачата, „шпионинът“ трябва на всяка цена да оцелее, за да донесе необходимите сведения. Ако избираш тази специализация, премини на епизод [293](#).

— Ами всъщност аз не съм истински син на Сабуро Кавадзу — казваш с добре изиграна неохота. — Баща ми е един от неговите самураи, загинал, докато бранил синовете му от убийци. Това стана преди около година. Сабуро сама ми позволи да използвам името му, но без правото да наследявам имуществото и привилегиите на рода Кавадзу.

— О-о, така ли? — разочаровано промърморва оня. — Много любезно от страна на Кавадзу сан.

Разменяш още няколко фрази с възрастния самурай, осведомяваш се за пътя от собственика на странноприемницата и продължаваш на север. С много разпитване и дълго бродене из мъгливите и влажни долини най-сетне намиращ отбелязаната на картата местност. Естествено името е друго, но характерните особености ясно показват, че това е мястото. Решаваш да пренощуваш в близката горичка и сутринта рано да се заемеш с издирването на семейното съкровище.

Уморителното пътуване из студения север се отразява зле на здравето ти. Последната нощ прекарана на открито ти навлича силна настинка. Изваждаш по 2 точки от „СИЛА“ и „БЪРЗИНА“, 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и преминаваш на епизод [256](#).

Преди да се заеме, с каквато и да е задача, истинският нинджа трябва да усвои едно последно умение. Така наречените „Пет метода за маскировка“, *го-тон-но-джуцу*.

Първият от тях. „Метода на дървото“, *моку-тон*, включва маскировка в тревата, *куса-гакуре* и „метода на язовеца“, *тануки-гакуре*. С тях можеш да се скриеш в привидно ниска трева, тясна хралупа или дупка и дори сред клоните на не особено голямо дърво.

Вторият метод. „Използване на огъня“, *ка-тон*, включва „Отвлечащо подпалване“, *хи-цуке*, запалителни и заслепяващи бомби, *хидама*, сигнални ракети, *райка-дама* и много други.

Третият метод е свързан с използване на земята и нейните обекти: степи, камъни и други. „Метода на тритона“, *иморе-гакуре* — означава да се залепиш неподвижно до стена, скала или купчина пръст. „Метода на плашилото“, *какиши-гукаре* — се състои в наподобяване очертаванията на познати обекти: храсти, камъни и др.

Четвъртият, „Метод на метала“, *кин-тон*, служи за създаване на отвлечащи и лъжливи шумове в сектор отдалечен от мястото на истинската атака.

Използването на водата, *суй-тон*, е едно от любимите средства на нинджата. Всеки от тях не само умее да „плува като риба“, но с часове може да преседи под повърхността, дишайки през бамбуков шнорхел или кухата ножница на меча си.

Това е само краткото описание на основните методи за маскировка, изучавани от нинджите. Тъй като ти нямаш време за преминаване на пълния курс на обучение, ще трябва да си избереш само два от методите, да ги запишеш в [Дневника](#) и да преминеш на епизод [112](#).



Разбираш, че напразно се изтощаваш. Рано или късно преследвачите ще те настигнат, така че предпочитай поне да избереш кога ще стане това. Зарязваш бягството, избираш едно от оръжията си и се подготвяш за решителната схватка. Имаш малко време, което използваш за отпускане и концентрация на силите. (Точките си за „ОТПУСКАНЕ“ прибави към „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.)

Когато преследвачите се появяват пред теб, ти моментално нападаш. Изненадваш ги и унищожаваш първия, преди да успее да реагира. Вихрената атака ти дава малко предимство. „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на сумата от точките ти за „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + тези за оръжието, което използваш. Ако Майеда е с теб, прибави си още 12 точки.

Противник: самураи на Уесуги. Обща „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 80. Общи „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 40. Ако победиш, премини на епизод **286**. Ако загубиш, играта свършва. **КРАЙ!**

Тази битка трудно можеш да спечелиш по Първата бойна система. Затова:

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ стане по-голям или равен на 40, премини на епизод **286**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ стане равен на 0, загиваш. **КРАЙ!**

Късно през нощта, няколко часа преди разсъмване ловко изкатериш стената на замъка и надникваш през тясното прозорче на една бойна кула. Вътре двама самураи от охраната пазят или по-скоро дремят седнали от двете страни на вътрешната врата.

Ако имаш в теб лък или отровни игли, премини на епизод [277](#).

Ако нямаш едно от тези оръжия, преминаваш на епизод [287](#).

— Да ги избием, Майеда! — казваш изведнъж обзет от силна ярост. — Нека накараме кучетата на Уесуги да залаят калта с кръвта си!

— Сякаш самият Бокуден се е вселил в тялото ти! — възхитен възкликва той. — Да бъде волята ти, господарю! Нека родовият меч на Тайра вкуси кръвта на враговете му.

— Вярно! Мечът Мурамаса! Бях забравил за него! — промърморваш и преминаваш на епизод **288**.

За да се приближиш до тиранина, трябва да избереш подходящ за случая образ, който да изиграеш. Уесуги едва ли ще позволи до него да се приближи „Търговец“, „Селянин“ или „Ямабуши“, затова избирай:

Ролята на „Жонгльор“ или „Пътуващ артист“. Премини на епизод **279**.

Едно от превъплъщенията в „скитащ монах, просещ милостиня“. Премини на епизод **289**.

Внимание! Имаш право да използваш само роля, която си избрал за основна или допълнителна.

Десетимата противници са страшен и почти непреодолим противник. Великолепни бойци и прекрасно обучени войници те изоставят всякакви самурайски идеали за чест и честна борба, нападат едновременно и със съгласувани действия. Неизвестно защо, „духът“ на меча не се проявява особено добре. Освен слаб и краткотраен прилив на сили, не се случва нищо особено. Все пак шансовете ти се увеличават.

Твоят „БОЕН КОД“ е равен на сумата от точките за „СИЛА“ + „ЛОВКОСТ“ + „БЪРЗИНА“ + „ДУШЕВНА МОЩ“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + тези за *кен-дзюцу*. (Ако владееш уменията *иай-дзюцу* и *ръото-дзукай*, можеш да използваш точките им.)

Противник: самураи на Уесуги. Обща „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 100. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 45. Ако загубиш, премини на епизод **280**, ако победиш, на епизод **290**.

... ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 45, премини на епизод **290**.

... ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 45 или стане равен на 0 при Третата бойна система, премини на епизод **280**.

— Трябват ми още сведения, Акира сан — изведнъж става учтив нинджата. — За какъв меч става дума и кой го е откраднал?

— Е, добре — въздъхваш и подхващаш разказа си. Обясняваш накратко за предателството на Кеншин Уесуги, за смъртта на Бокуден Тайра и неуспешният опит на Майеда да спаси скъпоценния меч Мурамаса.

— Имаш предвид „Последният прокълнат меч“ на Мурамаса, така ли? — поглежда те изпитателно оня. — Сигурен ли си, че става дума за него?

— Разбира се, че съм сигурен! — казваш ядосан. — Ще се наемете ли да го откриете и колко ще ми струва това?

— Ако всичко, което каза, е истина — нищо! Ако обаче се опитваш да ме излъжеш...

Ако си имал някакви планове за близкото бъдеще, ще трябва да ги промениш основно. Нинджите те отвеждат в един от тайните си лагери и те принуждават да чакаш завръщането на бойната група. Цял месец прекарваш дълбоко в планината, в една усамотена колиба. Чакането започва да ти омръзва, когато една нощ в колибата се появяват самите *джо-нин* — старейшините ръководители на клана Ига. Най-възрастният от тях коленичи пред теб и ти подава увит в копринен плат пакет.

— Ето го „Последният прокълнат меч“, Акира сама! — почитателно казва той. — Най-великото и най-опасното оръжие на света. Ти си неговият единствен господар!

Поемаш меча от ръцете му и смутен от странното му държание започваш да редиш объркани благодарности.

— Не е нужно да благодариш, Акира сама! Господарят на Меча е и наш господар. Ще се съ согласиш ли да останеш в клана Ига — най-великият нинджа-клан? — пита изведнъж старейшината.

Неочаквано и смайващо предложение. Всеизвестно е, че нинджите изключително рядко приемат външни хора в клановете си. Дадена ти е възможността да изучиш и усвоиш тайнственото *нин-*

джуцу, но на висока цена. Нинджите са хора извън закона и ако станеш един от тях, ще трябва да се простиш с идеята за реабилитация на рода Тайра, но пък със сигурност ще можеш да доведеш отмъщението си докрай.

Ако си тръгнал по „Пътя на отмъщението“, приеми предложението и премини на епизод [263](#).

Ако възможността да станеш нинджа не те привлича, време е да поемеш пътя към остров Окинава, като преминеш на епизод [201](#).

Окуражени от безучастното поведение на останалите посетители, тримата решават да се позабавляват за сметка на стареца. Наобикалят го и с дрънкане на мечовете и обидни ругатни го предизвикват „... да защити самурайската си чест, ако смее“.

— Няма да се бия с недоучили хлапаци! — подмята тихо непознатият. — Моята чест е прекалено далече от детинските закачки!

— Фукльо, а! — изрепчва се един от младежите. — Я виж това.

Побойникът сръчно измъква меча си и с два бързи удара разсича на части купичката с ориз, без да засегне масата. Възрастният самурай отново се подсмива и... ръката му като че за миг се размива и изчезва. Три, уловени от пръчиците за хранене мухи, се залепват върху устните на побойника.

— Много ли си гладен, приятелю? — подмята самураят, докато останалите посетители се превиват от смях.

Натрапниците страхливо се омитат, а ти впечатлен от сръчността на непознатия...

... решаваш да се престрашиш и да го заговориш. Премини на епизод [254](#).

... съжаляваш, че не се намеси навреме в кавгата и така да спечелиш уважението му. Смяташ, че нямаш причина да му се натрапваш, затова преминаваш на епизод [292](#).

Основата в подготовката на нинджа-рейнджъра е каляването на неговата физическа сила и издръжливост. Както вече беше споменато, истинският нинджа започва тренировките си от най-ранна възраст. Ти вече си доста „стар“, за да започнеш и преминеш пълния курс на обучение, но липсата на време компенсираш с упорство и усърдие. След цели три години на усилена работа получаваш правото да носиш синята лента на пълноправен нинджа-рейнджър. (Имаш на разположение 24 точки, които можеш да разпределиш между качествата си от [първата таблица на Дневника](#).)

За да може успешно да се промъкне при врага, рейнджърът трябва да владее до съвършенство уменията да се превъплъщава в чужда роля. Всички нинджи изучават и овладяват „седемте класически роли“: „Странстващ актьор“, „Скитащ монах“ — *комусо*. „Планински отшелник“ — *ямабуши*, „Будистки свещеник“, „Илюзионист-жонгльор“, „Селянин“, „Пътуващ търговец“ — *акиндо*.

Избери си едно основно превъплъщение и го запиши в [Дневника](#). Сега можеш да се заемеш с оръжията си, като преминеш на епизод [131](#).

— Всъщност аз не съм истински син на Сабуро сан — казваш тихо. — Истинското ми име е Тайра и аз съм...

— Последният и единствен пряк наследник на този велик род. Радвам се да те видя, господарю Акира! — просълзява се изведнъж старецът. — Аз съм...

— Майеда сан — прекъсваш го на свой ред ти. — Трябваше да се досетя по-рано. Моля за извинение, но аз не съм ваш господар.

— Аз бях най-довереният самурай на баща ти, Акира сан! Не ме отблъсквай сега!

— Не ме разбрахте, Майеда сан. Вие и сега сте най-довереният човек на рода Тайра. Просто смятам, че съм недостоеен за честта да се наричам господар на такъв прославен воин.

— Добре, добре! — прекъсва те Майеда. — Нека оставим етикета настрана. Виждаш, че Сабуро ти е казал за семейното съкровище. За него ли си тръгнал?

— Точно така, Майеда сан. Знаете ли пътя? Тук изглежда никой не е чувал за „Долината на черния лотос“.

— Разбира се, че не е! Това е тайно име, дадено от баща ти, когато... но нека друг път говорим за това.

Два дена по-късно двамата с Майеда достигате до „тайната долина“.

Веднага на другия ден слизате в нея и преминавате на епизод

256.

Няколко седмици търпеливо дебнеш и наблюдаваш около родовия замък на Уесуги. Предпазливо разпитваш и събираш сведения. Научаваш, че Уесуги редовно излиза на лов със соколи в близките планини и набелязваш двата възможни плана за действие.

Можеш да му устроиш засада, като преминеш на епизод [259](#).

Или да използваш едно от „артистичните“ превъплъщения на нинджите, като преминеш на епизод [269](#).

Разбираш, че напразно се изтощаваш. Рано или късно преследвачите ще те настигнат, така че предпочитай поне да избереш кога ще стане това. Зарязваш бягството, притаяваш се в гъстите храсталаци около пътя и решаваеш да устроиш капан на враговете си.

Скоро самураите на Уесуги се появяват наблизко. Виждат, че следите ти изведнъж изчезват и... вместо да се разпръснат да те търсят, както си очаквал, решават да пренощуват на място.

„Добре се подредих!“ — мислиш си. — „Не мога да заспя, не мога да нападам изненадващо, не мога... не мога ли да изчакам, докато те заспят!“ — сецаш се изведнъж.

Уморени от преследването, хората на Уесуги скоро захъркват. Разбира се, оставят пазач, но той повече се прозява, отколкото да пази. Промъкваш се тихо и...

... ако точките ти за „ЛОВКОСТ“ са повече от 12 и Майеда е с теб, избивате безшумно всички и ти преминаваш на епизод 286.

... ако нямаш достатъчно точки за „ЛОВКОСТ“ или си сам, успяваш да премахнеш само трима, преди останалите да те усетят и да грабнат оръжията си. В тази свирепа нощна схватка „ТВОЯТ БОЕН КОД“ е равен на сумата от „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ + точките на оръжието, което използваш. Ако Майеда е с теб, прибави си още 12 точки.

Противник: самураи на Уесуги. Обща „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 30. Общи „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 25. Ако победиш, премини на епизод **286**. Ако загубиш, играта свършва. **КРАЙ!**

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 25, премини на епизод **286**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 25 или стане равен на 0 при Третата бойна система, загиваш. **КРАЙ!**

Без никакъв шум се отърваваш от непредпазливите стражи и влизаш в кулата на замъка. Да откриеш спалнята на Уесуги и да унищожис врага, се оказва трудна задача. Успяваш да се справиш с първата ѝ част, но миг преди да забиеш оръжието си в гърдите на Кеншин Уесуги, той се събужда и със силен вик призовава стражите. Набързо приключваш с предателя и изскачаш от спалнята му. Свиваш се в една малка ниша и...

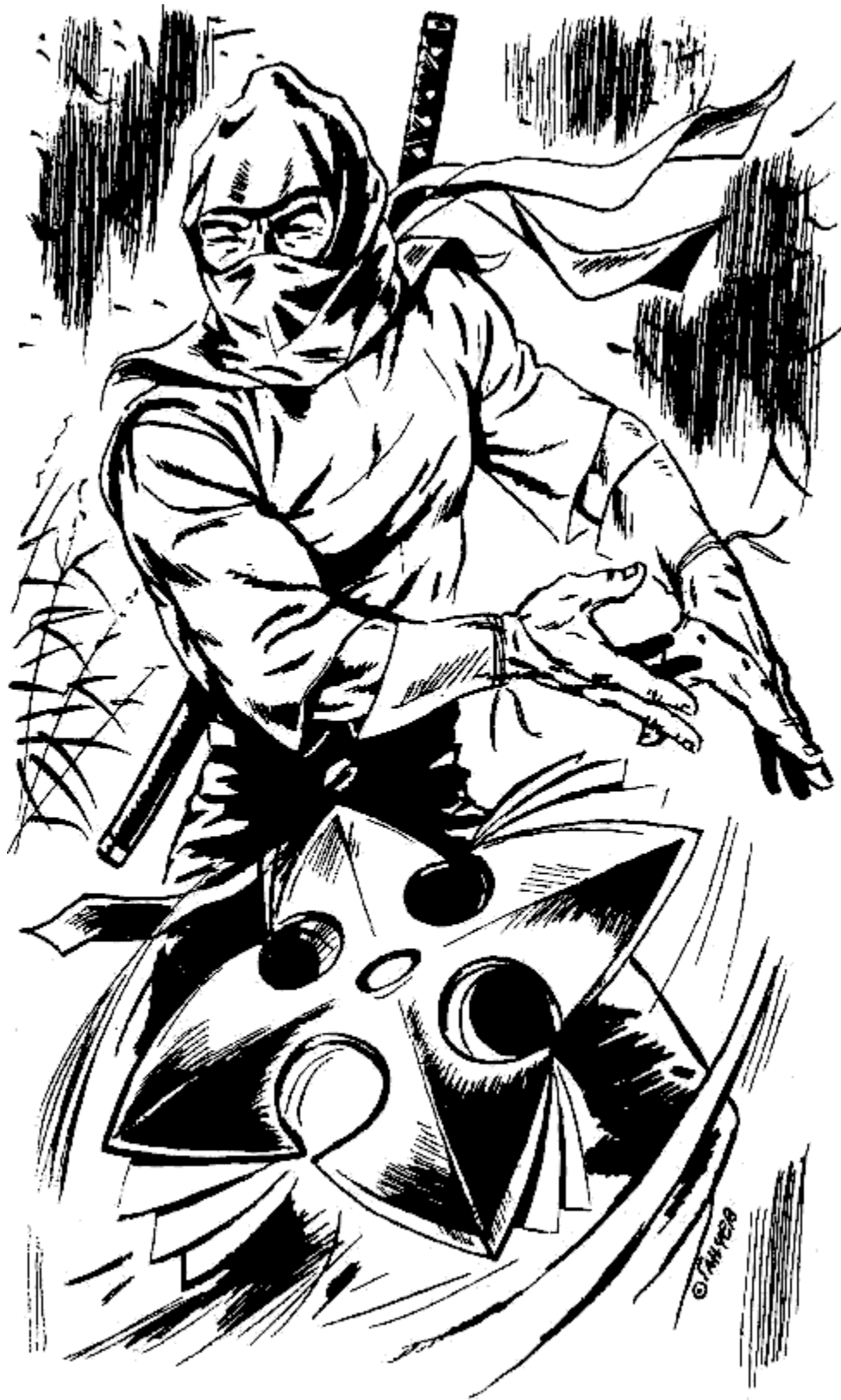
... ако владееш умениято *кин-тон*, създаване на лъжливи отвличащи шумове, спокойно преминаваш на епизод **297**.

... ако не владееш „Метода на метала“, ще трябва да се биеш със стражите. „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на точките за „СИЛА“ + „ЛОВКОСТ“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + тези за *нин-дзюцу* или бойното умение, което ще използваш.

Противник: самураи от охраната на замъка. Обща „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 50, „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 35. Ако победиш, успяваш да се измъкнеш и преминаваш на епизод **297**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 35, премини на епизод **297**.

Ако обаче „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 35 или стане равен на 0 при Третата бойна система, загиваш в битката. **КРАЙ!**



Като зъл *ками* върхлиташ върху стъписаните врагове и с единствен удар поваляш първия изпречил се насреща ти. Останалите смутено отстъпват, но уплашени или не, те са самураи, а самураят никога не се предава.

„БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на сумата от точките ти за „СИЛА“ + „ДУШЕВНА МОЩ“ + „БЪРЗИНА“ + тези за оръжието, което използваш.

Противник: самураи на Уесуги. Обща „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 80. Общи „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 35. Ако победиш, премини на епизод **298**. Ако загубиш, играта свършва. **КРАЙ!**

Тази битка не можеш да спечелиш по Първата бойна система. Затова:

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ стане по-голям или равен на 35, премини на епизод **298**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ стане равен на 0, загиваш. **КРАЙ!**

Кеншин Уесуги може да е жесток и много подозрителен, но тайната му слабост е да наблюдава виртуозните изпълнения на скитащите артисти и жонгльори. Въпреки протестите на охраната, настоява да види изпълнението ти и... една отровна игла, изпратена в подходящ момент, слага край на живота му.

Самураите веднага се нахвърлят върху теб, а ти...

Ако владееш умениято *ка-тон* — „Метода на огъня“, възпламеняваш една заслепяваща бомба и... просто изчезваш. Измъкваш се от замаяните преследвачи и преминаваш на епизод **295**.

Ако не владееш „Метода на огъня“, ще трябва да се биеш със стражите. „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на точките са „СИЛА“ + „ЛОВКОСТ“ + „БЪРЗИНА“ +тези за *нин-джуцу* или бойното умение, което ще използваш.

Противник: самураи от охраната на Уесуги. Обща „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 50, „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 35. Ако победиш, успяваш да се измъкнеш и преминаваш на епизод **295**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 35, премини на епизод **295**.

Ако обаче „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 35 или стане равен на 0 при Третата бойна система, загиваш в битката. **КРАЙ!**

Самураите на Уесуги бързо и решително елиминират смешните ти опити да се биеш и с десет противници едновременно. Секунди, след като започваш битката, няколко меча те пронизват и повалят облян в кръв. Загиваш и играта свършва. **КРАЙ!**

Повече от месец се налага да чакаш, докато наетите от теб ниндзи изпълнят задачата. В една тъмна и студена нощ в стаята ти изненадващо се появява представител на клана.

— Аз съм нинджа от клана Ига, Акира сан — казва бързо той, видял, че посягаш към оръжията си. — Изпълнихме поръчението. Кеншин Уесуги е мъртъв!

— Носите ли главата му?

— Съжалявам, господарю, не успяхме да вземем никакво доказателство. Много самураи имаше в замъка. Все пак можеш да не се съмняваш в думите ми. Аз лично участвах в нападението.

— Е, добре, вярвам ти — казваш и когато нинджата изчезва, неспокойно започваш да се разхождаш из стаята.

Ако твърдението на нинджите е вярно, можеш необезпокояван да се явиш пред шогуна и да поискаш да ти възстанови правата над родовата провинция. Премини на епизод **301**.

Ако нинджата обаче греши (Уесуги е известен с хитрите си номера, предпазващи го от покушение) или вестта, че си използвал убийци стигне до ушите на шогуна, позорната смърт ти е сигурна. Можеш да се оттеглиш в планините и няколко години да поживееш като отшелник. Когато суматохата след нападението се уталожил, ще решиш как да постъпиш. Премини на епизод **300**.

— Що не излезеш за малко с нас? — ухилва се насреща ти водачът им. — Нали си много оперен. Да те видим на практика какво можеш.

— С удоволствие ще отупам трима грубияни! — казваш им. — Не се безпокой, старче, сега ще се върна. (Прибави 3 точки към „ПРЕСТИЖ“.)

— Точни така, остани тук. После ще се заемем и с теб! — подвиква и побойникът.

Излизате навън и както можеше да се очаква, тримата, без да се съобразяват с етикета на двубоите, едновременно се нахвърлят срещу теб. Едва смогваш да грабнеш оръжието си и битката пламва.

Твоят „БОЕН КОД“ е равен на „БЪРЗИНА“ + „ЛОВКОСТ“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + точките на умението съответстващи на оръжието, с което се биеш.

Противник: трима самураи побойници. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 15. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 25. Ако загубиш повече от 6 точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, премини на епизод [255](#). Ако победиш, продължи с този епизод.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 25 или стане 0 при Третата бойна система, преминаваш на епизод [255](#).

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 25, решаващ...

... че трябва да поговориш със стареца, като преминеш на епизод [254](#).

... че не си заслужава да се фукаш, като натрапваш приятелството си на спасения от теб самурай. Премини на епизод [292](#).

Основата в подготовката на нинджа-убиеца, както и на всички нинджи, е каляването на неговата физическа сила и издръжливост. Истинският нинджа започва тренировките си от най-ранна възраст. Ти вече си доста „стар“, за да преминеш пълния курс на обучение, но липсата на време компенсираш с упорство и усърдие. След цели три години на усилена работа получаваш правото да носиш жълтата лента на пълноправен нинджа-убиец. (Имаш на разположение 20 точки, които можеш да разпределиш между качествата си от [първата таблица на Дневника](#).)

За да може успешно да унищожи жертвата си, нинджа-убиецът трябва да владее до съвършенство уменията да се превъплъщава в чужда роля. Всички нинджи изучават и овладяват „седемте класически роли“: „Странстващ актьор“, „Скитащ монах“ — *комусо*, „Планински отшелник“ — *ямабуши*, „Будистки свещеник“, „Илюзионист-жонгльор“. „Селянин“, „Пътуващ търговец“ — *акиндо*.

Избери си едно основно превъплъщение и едно допълнително, запиши ги в [Дневника](#) и се заеми с оръжията си, като преминеш на епизод [131](#).

Ако си разчитал, че самураите на Уесуги няма да те преследват, ако оставиш златото, знай, че жестоко си се лъгал. Вярно е, че водачът връща част от тях, но нарежда на пет-шест от хората си да продължат, докато му „донесат главата на последния Тайра“.

Имаш късмет, че преследвачите не са на коне. Успяваш да поддържаш преднината си, но не можеш да се изплъзнеш. Късно вечерта виждаш, че всичко зависи от издръжливостта и бързината ти.

Ако сборът от точките ти за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ + „БЪРЗИНА“ е по-малък от 25, премини на епизод **266**.

Ако сборът от точките ти за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ + „БЪРЗИНА“ е по-голям от 25, премини на епизод **276**.

Ако сборът от точките ти за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ + „БЪРЗИНА“ е равен точно на 25, имаш право на избор между епизодите **266** и **276**.

Няколко седмици търпеливо дебнеш и наблюдаваш около родовия замък на Уесуги. Предпазливо разпитваш и събираш сведения. Най-накрая набелязваш двата възможни плана за действие.

Жесток тиранин като Кеншин Уесуги има много врагове не само в съседните провинции, но и сред самураите от охраната. „Сприятеляваш“ се с един от недоволните стражи. Когато оня разбира намеренията ти, предлага да ти продаде униформата си и паролите срещу шепа сребърни монети и препоръчително писмо до „някай влиятелен самурай“, готов да го вземе на служба. Ако мислиш, че можеш да се довериш на дезертъора, премини на епизод [257](#).

Хитрите и сложни планове имат общия недостатък да зависят от много „странични хора и случайни обстоятелства“. Ако предпочиташ да се довериш единствено на собствените си умения, премини на епизод [267](#).

И така, опитът ти да вземеш тайното семейно съкровище се провали. Отгоре на всичко Уесуги скоро ще научи, че се криеш наблизо, и ще изпрати стотици убийци по петите ти. Имаш само две възможности да се спасиш:

Да потърсиш убежище на остров Окинава, при наследниците на бившите васали на Тайра, ако все още може да се разчита на верността им. Премини на епизод **201**.

Да нанесеш удара пръв. Макар и без пари, да се свържеш с някой клан ниндзи и да се опиташ да ги убедиш да ти помогнат срещу бъдещо задължение. Опасен и малко вероятен, но съвсем не по-лош план. Премини на епизод **251**.

Безшумно се промъкваш през прозорчето и светкавично се спускаш към дремещите стражи. Замахваш и...

... ако сборът от точките ти за „ЛОВКОСТ“ + „БЪРЗИНА“ е по-голям или равен на 12, преминаваш на епизод [277](#).

... ако сборът от точките ти за „ЛОВКОСТ“ + „БЪРЗИНА“ е по-малък от 12, преди да загинат, стражите вдигат тревога. За миг стаята се изпълва с въоръжени самураи.

Ако владееш умениято *ка-тон* — „Метода на огъня“, възпламеняваш една заслепяваща бомба и... просто изчезваш. Измъкваш се от замаяните преследвачи и решен на всяка цена да довършиш започнатото, преминаваш на епизод [275](#).

Ако не владееш „Метода на огъня“, ще трябва да се биеш със стражите. „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на точките са „СИЛА“ + „ЛОВКОСТ“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + тези за *нин-джуцу* или бойното умение, което ще използваш.

Противник: самураи от охраната на замъка. Обща „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 50, „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 40. Ако победиш, успяваш да се измъкнеш и преминаваш на епизод [275](#).

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 40, премини на епизод [275](#).

Ако обаче „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 40 или стане равен на 0 при Третата бойна система, загиваш в битката. **КРАЙ!**

Измъкваш меча от ножницата, стисваш дръжката с две ръце и го издигаш над главата си, готов за смъртоносен удар. Нищо не се случва. Оглеждаш се смутен, самураите на Уесуги предпазливо настъпват с насочени оръжия.

— О, *ками* на меча, призови мощта на Великия безкрай! — викаш високо ти. — Дай ми сили *Фу-до-мьоо!* Всели се в мен дух на Мурамаса!

Едва изрекъл току-що измисленото заклинание и черни облаци закриват яркото слънце. Разклонен и назъбен език на мълния се стрелва и удря във върха на високо вдигнатия меч. Усещаш как мощта на *Фу-до-шин*, Великият безкрай, като могъщ поток се влива в тялото ти. За миг едно зло лице се мярва в облаците и всичко отново е както преди. Слънцето свети ярко, враговете нападат стръвно, но сега насреща им е не изморен и отчаян младеж, а зъл демон завладян от жаждата да сее смърт. Докато самураите усетят промяната, десет трупа постилват калната земя около езерото.

Оглеждаш се стръвно наоколо. Майеда стои отстрани, без дори да се докосне до оръжието си. Яростта още кипи в теб, хвърляш му „кръвнишки поглед“. Повдигаш меча и... с усилие го прибираш в ножницата.

— Простете невъздържаността ми, Майеда сан! — казваш засрамен, записваш в [Дневника](#), че си „призовал демона на меча“ и преминаваш на епизод [298](#).

Опитът да се приближиш тайно до ловуващия Уесуги се проваля поради лошо подобрите средства за маскировка. Самураите от охраната прекалено рано разгадават намеренията ти и моментално те нападат. Принуден си да приемеш сражението с превъзхождащи те многократно, поне по брой, противници.

„БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на точките са „СИЛА“ + „ЛОВКОСТ“ + „БЪРЗИНА“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + тези за *нин-джуцу* или бойното умение, което ще използваш.

Противник: самураи от охраната на Уесуги. Обща „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 80. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 50. Ако победиш, успяваш да се измъкнеш и преминаваш на епизод **295**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 50, премини на епизод **295**.

Ако обаче „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 50 или стане равен на 0 при Третата бойна система, загиваш в битката. **КРАЙ!**

Трудно е да се повярва, но само минута след като битката пламва, всички самураи на Уесуги се търкалят мъртви в краката ти. Страхотно постижение (или просто грешно пресмятане на точки!)

Каквато и да е причината, нямаш време да се мотаеш и да дадеш възможност на цялата противникова армия да се нахвърли върху теб. Избърсваш грижливо кръвта от оръжието си и тъй като „дебютът ти на отровител“ се провали, решаваш...

... да потърсиш помощ от най-близкия нинджа-клан, като преминеш на епизод [251](#).

... да послушаш съвета на Сабуро, да се откажеш (поне временно) от отмъщението и да отплуваш към остров Окинава. Премини на епизод [201](#).

— Много е скъпо — казваш след кратък размисъл. — Нямам толкова злато.

— Цената не подлежи на обсъждане!

— И все пак, не бихте ли се съгласили да ви заплатя, след като...

— Не! Плаща се веднага и в брой!

— Е, добре тогава. Съжалявам за безпокойството.

— И аз съжалявам, но цените са твърди!

Ти се покланяш за последен път и...

... ако си записал в [Дневника](#), че мечът Мурамаса е пленен, можеш да поискаш от нинджите да го намерят, като преминеш на епизод [271](#).

... ако смяташ, че няма какво повече да се занимаваш с алчния нинджа, не ти остава нищо друго, освен да потеглиш към остров Окинава, като преминеш на епизод [201](#), ако мечът Мурамаса не е в теб, или на епизод [253](#), ако мечът е в теб.

Разменяш няколко любезни фрази с възрастния самурай, осведомяваш се за пътя от собственика на странноприемницата и продължаваш на север. С много разпитване и дълго бродене из мъгливите и влажни долини най-сетне намиращ отбелязаната на картата местност. Естествено името е друго, но характерните особености ясно показват, че това е мястото. Решаваш да пренощуваш в близката горичка и сутринта рано да се заемеш с издирването на семейното съкровище. Уморителното пътуване из студения север се отразява зле на здравето ти. Последната нощ, прекарана на открито ти навлича силна настинка. Изваждаш по 2 точки от „СИЛА“ и „БЪРЗИНА“, 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и преминаваш на епизод [256](#).

Възпитаването на нинджа-шпионина изисква най-трудното и най-продължителното обучение. Освен великолепните физически качества и съвършеното владение на всички оръжия, от шпионина се иска да има отлична памет. Само с един поглед той трябва да разчита и запомня цели страници шифрован текст. Да открива и отваря хитроумни тайници. Да може дълго време да „се вписва“ в средата на врага и търпеливо да събира необходимите сведения.

След три години на дълги и изтощителни тренировки ти главно поради великолепното си самурайско образование получаваш правото да носиш бялата лента на нинджа-шпионина. (Към качества от [първата таблица на Дневника](#) разпредели 18 точки.)

За да може успешно да се промъкне при врага, шпионинът трябва да владее до съвършенство уменията да се превъплъщава в чужда роля. Всички нинджи изучават и овладяват „седемте класически роли“: „Странстващ актьор“, „Скитащ монах“ — *комусо*, „Планински отшелник“ — *ямабуши*, „Будистки свещеник“, „Илюзионист-жонгльор“, „Селянин“, „Пътуващ търговец“ — *акиндо*.

Избери си едно основно превъплъщение и две допълнителни, запиши ги в [Дневника](#) и се заеми с оръжията си, като преминеш на епизод [131](#).

Решението ти да се биеш със самураите на Уесуги изглежда безразсъдно, но едва ли е по-лошо от едно паническо бягство. Въпреки че врагът е многоброен, ти имаш добър шанс.

... ако си сам, добре въоръжен и решен на всичко, преминаваш на епизод [258](#).

... ако с теб е старият воин на Бокуден, Майеда, преминаваш на епизод [268](#).

... ако все пак решиш навреме да си плюеш на петите, като преминеш на епизод [284](#).

Изборът ти да поемеш по пътя на нинджата ти донесе успех в отмъщението, но завинаги „ти затвори вратите на родовия замък“. И наистина никога, при никакви обстоятелства шогунът не би разрешил един нинджа да се върне в самурайското съсловие. И все пак...

Изминават много години. Шогуните Токугава здраво са стиснали Япония в ръцете си. През 1635–1639 година излиза законът, забраняващ на японците да пътуват в чужбина, както и на чужденци да посещават страната. Започва „Периодът на изолацията“. Постепенно междуособните войни са прекратени и услугите на нинджите стават все по-малко търсени и все по-слабо платени. Кланът Ига е един от първите нинджа-кланове, който решава да поеме по „Новият път“.

Една мъглива сутрин скромно облечен самурай се появява пред портите на Едо и разменя няколко думи с началника на градската стража. Скоро вестта за „Завърналият се наследник на рода Тайра“ се разнася със скоростта на пролетна буря. Самураят веднага е приет от шогуна, а ти преминаваш на епизод **310**.

Нямаш търпение да възстановиш честта на рода си и да върнеш доброто име на Бокуден Тайра. Смяташ, че притежаваш достатъчно доказателства за невинността му и предателството на Уесуги. Мислиш да тръгнеш веднага с правителствената делегация, но... не преди да се застраховаш от някоя фатална грешка. Оправдаваш се с измислено заболяване, отлагаш пътуването с няколко дена и „деликатно“ разпитваш информаторите си.

Новините, които научаваш, и дори посланието от шогуна са истински. Едва ли някой би се осмелил да разнася фалшифициран документ от името на всевластния Токугава. Да, всичко е истинско, само че самураите от охраната са хора на самия Кеншин Уесуги. Много подозрителен факт.

В уречения ден се явяваш пред делегацията и... заявяваш, че ще пътуваш сам. Те дълго и многословно те убеждават да промениш решението си, но ти си непреклонен. Записваш в [Дневника](#), че си разкрил опит за измама на Уесуги, и...

... като решаваш да се възползваш от поканата на шогуна, преминаваш на епизод [301](#).

... тъй като не знаеш доколко младият Токугава е свързан с Уесуги, решаваш временно да се скриеш в планините, като преминеш на епизод [300](#).



Временно се спаси от преследвачите, успя дори да се измъкнеш от замъка, когато случайността решава да ти изиграе подъл номер, като поставя на пътя ти група патрулиращи самураи. Те моментално разбират какъв си и се спускат след теб. Хукваш да се спасяваш и...

... ако имаш сбор от точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ + „БЪРЗИНА“ по-голям от 22, преминаваш на епизод **295**.

... ако този сбор е по-малък или равен на 22, ще трябва да се биеш с тях.

„БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на точките са „СИЛА“ + „ЛОВКОСТ“ + „БЪРЗИНА“ + тези за *нин-джуцу* или бойното умение, което ще използваш.

Противник: самураи от патрула на Уесуги. Обща „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 50, „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 35. Ако победиш, успяваш да се измъкнеш и преминаваш на епизод **295**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 35, премини на епизод **295**.

Ако обаче „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 35 или стане равен на 0 при Третата бойна система, загиваш в битката. **КРАЙ!**

Сега, когато „всесилното злато“ ти е подръка, имаш възможността да избираш между:

Опита да отровиш Кеншин Уесуги и така сам да отмъстиш на най-върлия родов враг. Премини на епизод [178](#).

Най-опасния, но същевременно най-сигурен начин за премахването на Уесуги — наемането на ниндзи-убийци. Премини на епизод [251](#).

Или пък да идеш на остров Окинава, да потърсиш убежище сред наследниците на бившите васали на Тайра, да се подготвиш добре и тогава да се погрижиш за отмъщението и честта на рода си. Премини на епизод [201](#).

Маскираш се така успешно, че ловците и самият Уесуги няколко пъти преминават покрай скривалището ти, без да те забележат. Издебваш подходящ момент и с една отровна стрела слагаш край на престъпния живот на Кеншин Уесуги.

Самураите от охраната му веднага се спускат след теб, а ти...

... ако имаш сбор от точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ + „БЪРЗИНА“ по-голям от 25, преминаваш на епизод **295**.

... ако този сбор е по-малък или равен на 25, ще трябва да се биеш с тях.

„БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е равен на точките са „СИЛА“ + „ЛОВКОСТ“ + „БЪРЗИНА“ + тези за *нин-джуцу* или бойното умение, което ще използваш.

Противник: самураи от охраната на Уесуги. Обща „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 50, „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 30. Ако победиш, успяваш да се измъкнеш и преминаваш на епизод **295**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 30, премини на епизод **295**.

Ако обаче „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 30 или стане равен на 0 при Третата бойна система, загиваш в битката. **КРАЙ!**

Предприемаш дълго и уморително пътуване към планините. Отдалечаваш се от гъсто населените области в подножията им и дори избягваш бедните планинско селца. Харесваш си една живописна клисура високо под върховете. Буен поток, захранван от вечните снегове, е прорязал дълбоко склона и през вековете е създал това диво място, като че специално за убежище на отшелник.

Решил си, докато се криеш, да се посветиш на учението *ямабуши*, най-загадъчната от всички съществуващи в Япония будистки секти. Създадена е някъде през IX — X век, името на тази секта се изписва с йероглиф, имащ даоското значение „съвършено мъдър“ или „истински човек“. Същевременно звученето на японското произношение значи „спящите в планината“.

Смята се, че *ямабуши* са измислили и развили своя разновидност на йога, като съчетали и задълбочили мистичните учения на сектите Шингон и Тандей. Тяхната книга *Шуген-до*, „Пътят към могъществото“, била високо ценена от живеещите в съседство нинджа-кланове. Обичайна практика било нинджите да изпращат децата си за обучение при местния *ямабуши*, както и най-добрите ученици *ямабуши* често да стават нинджи.

В Япония смятали *ямабуши* за странни и дори за смахнати. Уважавали ги и същевременно се страхували от тях. Навсякъде се разпространявали легенди за „магическите“ им способности. Все пак, за разлика от сродните нинджи, *ямабуши* не били „хора извън закона“.

Изминават много години. Шогуните Токугава здраво са стиснали Япония в ръцете си. През 1635–1639 година излиза законът, забраняващ на японците да пътуват в чужбина, както и на чужденци да посещават страната. Започва „Периодът на изолацията“. Постепенно междуособните войни са прекратени и забравени.

Една мъглива сутрин, скромно облечен самурай се появява пред портите на Едо и разменя няколко думи с началника на градската стража. Скоро вестта за „Завърналият се наследник на рода Тайра“ се

разнася със скоростта на пролетна буря. Самураят веднага е приет от шогуна, а ти преминаваш на епизод **310**.

Въпреки големите опасности решаваш да се явиш открито пред шогуна и да поискаш реабилитация на рода Тайра и възстановяване на правата ти над наследствената провинция. Имаш документ, гарантиран от Сабуро Кавадзу, който доказва, че си пряк наследник на този древен род. Освен това, през изминалите години си се снабдил с няколко документа и свидетели, които потвърждават измамата и предателството на Уесуги. Естествено не знаеш как ще реагира на всичко това младият Токугава, но си готов да поемеш риска.

Един есенен ден се появяваш пред вратите на Едо, столицата на Токугава, представяш се официално и поискваш да бъдеш приет от шогуна. Готов си да чакаш дълго и внимателно да бъдеш проверяван. Нищо подобно! Още на другия ден получаваш пропуск и покана за лична среща.

В замъка на Токугава, както впрочем и при всеки *даймио*, е забранено да се влиза с оръжие. Мечовете се оставят в преддверието на приемната стая и се пазят от специална охрана. За твоя голяма изненада, докато изпълняваш церемонията по предаването на меча, в приемната се появява самият Кеншин Уесуги, придружен от малобройна охрана. Ти...

... ако си правил опит да го убиеш с отрова или нинджи, преминаваш на епизод **303**.

... ако си призовавал „Демона на меча Мураманаса“, преминаваш на епизод **305**.

... ако не си правил нито едно от тези неща, преминаваш на епизод **307**.

Замахваш към Уесуги, като имаш благоразумието поне да не извадиш някакво оръжие. Той уплашен се дръпва, парира и...

— ВЕДНАГА ПРЕСТАНЕТЕ! — проехтява гласът на Токугава.
— Ако искате да се избиеете взаимно, вървете на двора.

Моментално и двамата спирате, покланяте се и се възползвате от предложението. Дуелите са забранени, но сега със специалното разрешение на Токугава двамата се „хващате за гушите“. Битката е церемониална и се води само с мечове.

Твоят „БОЕН КОД“ е равен на сумата от „ЛОВКОСТ“ + „БЪРЗИНА“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + точките ти за *кен-джуцу*.

Противник: Кеншин Уесуги. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 20. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 24. Битката е до смърт. Ако победиш, премини на епизод **309**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 24, премини на епизод **309**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 24 или стане равен на 0 при Третата бойна система, загиваш. **КРАЙ!**

Кипваш от ярост и само гледката на почервенелия от яд Уесуги ти помага да се въздържаш. Влизате заедно при шогуна и поднасяте приветствията си.

— Време е враждата между всички мои васали да бъде прекратена! — започва младият Токугава. — Много държа сега и веднага да решите всичките си противоречия!

— Той предаде и уби баща ми! — започваш ти. — А сега...

— Това хлапе лъже! — прекъсва те грубо Уесуги. — Той се опита да ме убие, без да има никакви доказателства за вината ми!

— Не е вярно, аз...

— Вярно е! Той...

... опита да подкупи готвача ми и да ме отрови! — казва Кеншин и ти ако наистина си правил такъв опит, преминаваш на епизод [306](#).

... изпрати убийци от презрените нинджи! — вика Уесуги и ти ако наистина си правил това, преминаваш на епизод [308](#).

Грубите подмятания на Уесуги и твоето великолепно самообладание предрешават присъдата на шогуна. След като внимателно преглежда всички твои документи, той хладно нарежда на Уесуги „да се погрижи да умре достойно“. (Прибави си 5 точки към „ПРЕСТИЖ“.)

— Тайра сан — обръща се Токугава към теб. — Все още не съм убеден, че можеш да управляваш наследствената провинция. Моля премини на епизод [309](#).



— Пригответи се да умреш, предателю! — изреваваш изведнъж. Грабваш мечата си от ръцете на смаяния прислужник и...

... ако сборът от точките ти за „ДУШЕВНА МОЩ“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ е повече или равен на 12, преминаваш на епизод **302**.

... ако сборът от точките ти за „ДУШЕВНА МОЩ“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ е по-малък от 12, поддаваш се на яростния импулс, нападаш Уесуги и правиш последната и най-голяма грешка в тази игра. В замъка на Токугава е престъпление да се напада гост, още повече с меч на Мурамаса. Преди да успееш да удариш, десетки самураи от охраната те заобикалят и веднага те убиват. **КРАЙ!**

Опитваш се да отречеш обвинението, но старият хитрец е довел със себе си продажния готвач. Притиснат от показанията му, ти си принуден да признаеш вината си. За да не останеш назад, започваш на свой ред да сипеш обвинения за предателството и убийството на Бокуден Тайра. Скарват се доста грубо с Уесуги и порядъчно омръзват на шогунa.

— ВЕДНАГА ПРЕСТАНЕТЕ! — проехтява гласът на Токугава.
— Ако искате да се избиеете взаимно, вървете на двора.

Моментално и двамата спирате, покланяте се и се възползвате от предложението. Дуелите са забранени, но сега със специалното разрешение на Токугава двамата се „хващате за гушите“. Битката е церемониална и се води само с мечове.

Твоят „БОЕН КОД“ е равен на сумата от „ЛОВКОСТ“ + „БЪРЗИНА“ + „КОНЦЕНТРАЦИЯ“ + точките ти за *кен-джуцу*.

Противник: Кеншин Уесуги. „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ = 20. „БОЙНИ КАЧЕСТВА“ = 24. Битката е до смърт. Ако победиш, премини на епизод **309**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-голям или равен на 24, премини на епизод **309**.

Ако „БОЙНИЯТ ТИ КОД“ е по-малък от 24 или стане равен на 0 при Третата бойна система, загиваш. **КРАЙ!**

Кипваш от ярост и само гледката на почервенелия от яд Уесуги ти помага да се въздържаш. Влизате заедно при шогуна и поднасяте приветствията си.

— Време е враждата между всички мои васали да бъде прекратена! — започва младият Токугава. — Много държа сега и веднага да решите всичките си противоречия!

— Той предаде и уби баща ми! — започваш ти. — А сега...

— Това хлапе лъже! — прекъсва те грубо Уесуги. — Той се опита да ме убие, без да има никакви доказателства за вината ми! БАЩА МУ БЕШЕ ПРЕДАТЕЛ! — гръмко завършва той.

При тези думи ти...

... скачаш и веднага, въпреки присъствието на шогуна, се хвърляш върху подлеца. Премини на епизод **302**.

... потреперваш от яд, но въпреки опасността от загуба на престиж, оставаш на мястото си и едно след друго представяш доказателствата си. Премини на епизод **304**.

Веднага отричаш обвинението. Старият хитрец се опитва да пробута някакви свидетели. Разбира се, нинджите може и да са се подвели по някаква хитрост, но нямаше да са нинджи, ако оставяха следи от нападенията си.

За да не останеш назад, започваш на свой ред да сипеш обвинения за предателството и убийството на Бокуден Тайра. Скарват се доста грубо с Уесуги.

По едно време не издържаш на нахалството му, скачаш и преминаваш на епизод [302](#).

С риск да загубиш престижа си, прекратяваш кавгата и спокойно започваш да представяш документите и доказателствата си. Премини на епизод [304](#).

Младият шогун Токугава явно е решил да спечели един верен васал, защото обявява, че смята да те подложи на „специален изпит“, който ако издържиш с чест, ще ти даде шанс отново да спечелиш правата над наследствената провинция на Тайра.

За да бъде личен васал на шогуна, самураят трябва да е перфектен боец. Той трябва отлично да владее меча, едно от традиционните дълги оръжия, тоягата и лъка. Виж кои от изброените умения си овладял: *кен-джуцу*, *яри-джуцу*, *нагината-джуцу*, *хоходжуцу*, *бо-джуцу*, *джо-джуцу*, *тецу бо-джуцу* и *кю-джуцу*. Събери точките им, раздели ги на три и прибави полученото число към „ПРЕСТИЖ“.

Шогуните Токугава винаги са отдавали голямо значение на хармоничното развитие на личността. И най-великолепният боец няма шанс да стане техен приближен, ако не владее поне част от уменията: „калиграфия“, „чаена церемония“, „писане на стихове“ или „живопис“. За всяко от тези умения, което владееш прибави по 2 точки към „Престиж“! Обаче за всяко, което не владееш — извади по 1 точка.

Накрая самураят, който ще управлява собствена провинция, ще бъде *даймио*, трябва да може отлично да командва войските си. Ако владееш някое от следните умения: *ти куджо-джуцу*, *нороши-джуцу* или *шенджьо-джуцу*, прибави половината от точките му към „ПРЕСТИЖ“.

И така, колко точки събра за „ПРЕСТИЖ“:

Ако са повече от 48, ти си показал направо възхитителни умения и шогунът решава да те задържи в столицата си като свой личен съветник.

Ако имаш от 36 до 48 точки, Токугава обещава да ти върне провинцията, веднага щом „времената позволят това“.

Ако имаш от 24 до 36 точки, получаваш висок пост в личната войска на шогуна и уверението, че щом приключиш обучението си, ще получиш още един шанс.

Ако точките ти са от 12 до 24, ще трябва да се задоволиш само с личната си реабилитация и да се присъединиш като редови самурай в армията на Токугава.

Ако обаче имаш по-малко от 12 точки, позорно си изгонен от замъка и столицата. Ще трябва да се задоволиш със съдбата на *ронин*, скитащ самурай.

Изминават много години. Шогуните Токугава здраво са стиснали Япония в ръцете си. През 1635–1639 година излиза законът, забраняващ на японците да пътуват в чужбина, както и на чужденци да посещават страната. Започва „Периодът на изолацията“. Постепенно междуособните войни са прекратени и забравени. Една мъглива сутрин пратениците на шогуна се появяват в жилището ти и ти предават заповедта веднага да се явиш в замъка, като преминеш на епизод **310**.

В приемната зала на Токугава те очаква голяма изненада. Пред шогуна и съветниците му са коленичили трима непознати самураи. Всеки от тях държи по един свитък документи. Трите свитъка се отнасят до теб и до правата над провинцията ти, но и на трите са написани различни неща. Всеки самурай твърди, че неговите документи са истински. Шогунът те оставя сам да се справиш със загадката. Ти заставаш пред тримата и направо ги питаш „КОЙ СВИТЪК Е ИСТИНСКИ“.

Те раздразнени от проточилия се разпит, дават доста странни отговори.

ПЪРВИ САМУРАЙ: „Моят документ е истински!“

ВТОРИ САМУРАЙ: „Моят документ е фалшив!“

ТРЕТИ САМУРАЙ: „Документът на Първия не е истински!“

Ти обаче си сигурен, че поне един казва истината и поне един лъже. Имай предвид, че самураят може да лъже, но документът да е истинският.

ВНИМАНИЕ!!! Уважаеми читатели, с тази последна конкурсна задача играта приключва. Ако вече си решил кой самурай лъже, кой казва истината и кой документ е истински, отбележи отговора в Талона.

И съвсем накрая, една последна молба. От писмата ви става ясно, че идеята за „Отворена поредица“ много ви е допаднала. Ако тази история ви е харесала и искате тя да бъде продължена, моля ви напишете предложенията си. Героят може да поеме по „ПЪТЯТ НА САМУРАЯ“, към „ТАЙНИТЕ НА ЯМАБУШИ“, „СИЛАТА НА НИНДЖАТА“ или по всяко ваше предложение. Очакваме писмата ви.

РЕЧНИК

Всички използвани в книгата японски думи и специфични термини са отделени с курсивен шрифт. Повечето от тях са обяснени в самия текст. Поради това, както и поради характерните особености на играта, в речника са включени главно имена на оръжия и бойни изкуства.

В средновековна Япония името на бойното изкуство, свързано с владенето на определено оръжие, обикновено се образува от името на оръжието и прибавянето на думата *ДЖУЦУ* — изкуство, или по-късно на *ДО* — път. Така *Кен* значи меч, *Кен-Джуцу* — „Изкуството на меча“, а *Кен-До* — „Пътят на меча“.

БА-ДЖУЦУ — езда.

БО — дълга тояга.

БОКЕН — дървен меч.

БУШИ-ДО — „Пътят на самурая“. Виж епизод **121**.

БУ-ДЖУЦУ — бойно изкуство.

БУ-ДЖУЦУ-РЮ — школа по бойни изкуства.

ГИРИ — чест.

ДАЙ — школа обособена на професионален принцип.

ДАЙСЕ — двата самурайски меча.

ДАЙТО — дългият самурайски меч. Виж епизод **150**.

ДЖО — къса тояга.

ДЖУ-ДЖУЦУ — самоотбрана без оръжие.

ИАЙ-ДЖУЦУ — изкуство за светкавично изваждане на меча.

ИКЕБАНА — изкуството да се подреждат цветя.

КАЛИГРАФИЯ — изкуството да се пише красиво.

КАТАНА — самурайски меч, който се носи в пояса. Виж епизод **150**.

КЕН — меч. Виж епизод **150**.

КУМИ-УЧИ — борба без оръжие, но с доспехи.

КУСАРИ — метална топка с шипове, закачена на верига.

КУСАРИГАМА — боен сърп.

КЪОКЕЦУ-СЪОГЕ — кинжал с допълнително закривено острие.
КЮ-ДЖУЦУ — стрелба с дългия японски лък ЮМИ.
НАГИНАТА — алебарда със сърповидно острие.
НИНДЗЯ-ТО — мечът на нинджите.
НИН-ДЖУЦУ — бойното изкуство на нинджите.
НОРОШИ-ДЖУЦУ — подреждане на сигнални огньовете.
РЪОТО-ДЗУКАЙ — боравене с два меча.
СЕЙ — школа обособена на родов принцип.
СЕТО — късият меч.
СО — дълго оръжие.
СОХЕЙ — будистки монах воин.
СУЕЙ-ДЖУЦУ — плуване.
ТАНДЖО — съвсем къса тояжка, използвана от нинджите.
ТАНКА — поезия.
ТЕЦУБО — желязна тояга.
ТИКУДЖО-ДЖУЦУ — фортификация.
УАКИЗАШИ — късият самурайски меч.
ХАНКЮ — късият лък на нинджите.
ХО-ДЖУЦУ — използване на артилерия.
ХОДЖО-ДЖУЦУ — изкуството за връзване на противника.
ХОКО — копие с дълго и широко острие.
ЧАН-НО-Ю — чаена церемония.
ЦУРУГИ — древният самурайски меч.
ШЕНДЖЬО-ДЖУЦУ — маневриране на бойното поле.
ШИГИРИКИ — метална топка на верига или ремък и дървена дръжка.
ШИНАЙ — бамбуков меч за тренировки.
ШИНОДИ-ДЗУЕ — тояга със скрито в нея острие.
ШУРИКЕН — бойна пластина за мятане.
ЯРИ — копие.

[1] Има се предвид хартиеното издание. — Бел.ел.кор. ↑

ЗАСЛУГИ

Имате удоволствието да четете тази книга благодарение на *Моята библиотека* и нейните всеотдайни помощници.

МОЯТА БИБЛИОТЕКА



<http://chitanka.info>

Вие също можете да помогнете за обогатяването на *Моята библиотека*. Посетете **работното ателие**, за да научите повече.