

KATANY I KIMONA



KATANY I KIMONA – DODATEK NR 5 PRÓBY SENSEIA

Poznajcie największe tajemnice szermierki w trakcie Prób Senseia! Piąte rozszerzenie popularnej gry „Katany i Kimona” zawiera zarówno przygodę, jak i zestaw narzędzi do tworzenia waszych własnych historii. Adaptuje klasyczny archetyp mądrego mentora, który przekazuje swym podopiecznym tajemną wiedzę. Nauczycie się nie tylko, jak skutecznie machać mieczem – dzięki temu dodatkowi odkryjecie, że szermierką, poezją, tańcem i innymi dyscyplinami sztuki rządzą w gruncie rzeczy identyczne zasady. Korzystając z narzędzi zawartych w rozszerzeniu będziecie mogli stworzyć specjalnego BN-a, senseia, z własną historią oraz nietypowym stylem nauczania, który jeszcze głębiej zanurzy was w świat gry. Ten dodatek przyda się zarówno do sesji z drużyną, jak i solo. W środku znajdziecie przykładową przygodę senseia oraz mapę bitwy autorstwa Czepeku!

Tekst: Jacob DC Ross
©2021 Thunderegg Productions
Grafika: grandfailure i Arie Prajoedi
Oparto na systemie „Lasery i Uczucia”
autorstwa Johna Harpera
Opublikowano na licencji CC BY 4.0.
creativecommons.org/licenses/by/4.0

Wydanie polskie:
Redakcja: Piotr Koryś, Aleksandra Tomicka
Tłumaczenie: Jakub Oleksów
Korekta: Oliwia Sudół
Skład: Filip Cyrus Madej
GRAMEL BOOKS SP z o. o. 2022

PRÓBY SENSEIA

*„Rozbrzmiewa echo wspomnień
Zima ustępuje wiosnie
Wiśnie rozkwitają”*

Bardzo niewielu bohaterów zdobywa mistrzowską wiedzę i umiejętności na własną rękę. Znalezienie odpowiedniego nauczyciela – senseia – stanowi kluczowy krok na drodze do prawdziwego mistrzostwa. Ten system ułatwia zarówno MG jak i pojedynczym graczom prowadzenie tej części fabuły.

Samotny mistrz żyjący z dala od cywilizacji to popularny motyw w kulturze. Tacy mędrcy-pustelnicy wiedzą jak rozbudzić i rozwinąć potencjał dostatecznie zdeterminowanych uczniów. Korzystając z załączonych tabel możesz stworzyć osobistą historię, styl nauczania i filozofię wyznawaną przez twego senseia.

Wykonaj jeden rzut kością na każdą sekcję w tabeli lub po prostu wybierz opcje, które najbardziej ci odpowiadają. Pamiętaj, że tabela zawiera jedynie sugestie – możesz swobodnie dać się ponieść fantazji. Jeżeli chcesz, możesz wprowadzić do gry nauczyciela, który specjalizuje się w dowolnej, niewymienionej tu dziedzinie, na przykład w sztuce origami lub ogrodnictwie.

UMIEJĘTNOŚCI

Zwykle legendarny mistrz nie rozpocznie swych nauk, od lekcji walki opanowanej przez siebie bronią. Zamiast tego najpierw skupi się na ćwiczeniu motoryki i wyrabianiu dyscypliny oraz przyzwyczajaniu uczniów do ciężkiej pracy poprzez wykorzystanie innych, mniej oczywistych umiejętności. Celem jest uzmysłowienie podopiecznym, że prawdziwe mistrzostwo nie jest ograniczone do zaledwie jednej dziedziny oraz że ideały przyświecające walce odnoszą się również do innych sfer życia.

Istotą japońskiej poezji jest baczna obserwacja otaczającego świata i wyrażanie swych spostrzeżeń w słowach. Wymaga ona uważności, zrozumienia rzeczywistości oraz bystrego umysłu. Ćwiczenie poezji nie ogranicza się tylko do samego pisania. Uczniowie muszą podróżować na daleką prowincję, wspinać się po górach, stawiać czoła kaprysom pogody, mierzyć się z dzikimi zwierzętami lub bandytami – wszystko po to, by gromadzić inspiracje do każdego poematu. Dzięki sprytowi i wyostrzonym zmysłom mają nie tylko przetrwać, ale też w pełni po-

znać naturę rzeczy, o których przyjdzie im pisać. Wprawni poeci-wojownicy są w stanie dostrzec u swego przeciwnika to, o czym on sam zwykle nie ma pojęcia. Dzięki swym dalekim wędrówkom odznaczają się również hartem i kondycją.

Taniec obejmuje różnorodne style, od dworskich do ludowych. Uczeń musi opanować każdy z nich do perfekcji. Nauka nieraz wymaga trwania w danej figurze tanecznej przez całe godziny. Sermierz, który jednocześnie jest tancerzem, to zaiste śmiertelnie groźny przeciwnik. Jest w stanie niemal płynąć przez pole bitwy, unikając ostrzy wroga, samemu siejąc śmierć z każdym piruetem.

Parzenie herbaty, układanie kwiatów i ceremonialne palenie kadzideł to trzy „wyrafinowane sztuki”. Samurajowie, którzy opanowali te dyscypliny, cieszą się poważaniem wśród reszty arystokracji. Sztuki walki nauczane przez przyrmat

IK	Miejsce	Umiejętność	Natura
1	Chatka na bagnach	Poezja	Korpulentny hedonista
2	Górska jaskinia	Taniec	Surowy asceta
3	Leśna polana	Przygotowywanie herbaty	Pustelnik mówiący zagadkami
4	Wyspa na rzece	Kaligrafia	Ekstrawagancki elegant
5	Wyspa na oceanie	Palenie kadzideł	Ekscentryczny żartowniś
6	Miejsce mocy*	Układanie kwiatów	Zmiennokształtny*

IK	Dawne życie	Żal	Filozofia/Przysięga
1	Nauczyciel szoguna	Zdradzony przez ucznia	Niezabijanie przeciwników
2	Słynny generał	Doświadczył tragicznej miłości	Brak litości dla wroga
3	Niestawny przestępca	Zamordował bliską osobę	Stosowanie techniki wyłącznie przeciwko samurajom
4	Wędrowny awanturnik	Zgubił coś ważnego	Wyrzeczenie się bogactw
5	Wybitny artysta	Zawiódł przyjaciela	Odrzucenie władzy wszelkich lordów
6	Długowieczny: (IK6 + I) x 50 lat*	Niespełnione marzenie	Nie poddawanie się bez względu na wszystko

Wpisy oznaczone gwiazdką (*) odnoszą się do scenariuszy fantazy. W kampanii historycznej możesz wybrać inny wynik bądź potraktować ten wpis jako plotkę lub legendę otaczającą senseia. Ilekroć wylosujesz wpis oznaczony gwiazdką, wykonaj dodatkowy rzut w tej samej kolumnie i połącz obydwa wyniki (np.: zmiennokształtny ekscentryczny żartowniś).

tych dziedzin tylko pozornie zdają się delikatne. Uczniowie muszą sami pozyskiwać materiały do każdej lekcji. Niekiedy oznacza to konieczność zapuszczenia się w głąb śmiertelnych bagien w poszukiwaniu wyjątkowego gatunku orchidei, który rośnie w leżu owianego makabryczną sławą krokodyla-ludojada... Niekiedy trzeba wspiąć się na smagane wichrami górskie zbocze, gdzie rośnie gaj, z którego można pozyskać drewno agarowe o odpowiednio intensywnej woni. W dostatecznie surowych warunkach nawet uprawa herbaty stanowi nie lada trening dla ciała i ducha.

Kaligrafia to sztuka pisania. Podstawą japońskiej kaligrafii są kanji – znaki pochodzenia chińskiego, funkcjonujące w języku japońskim jako ważny element pisma. Przyjmuje się, że odczytany samuraj powinien znać około 2000 kanji, jednak prawdziwy mistrz kaligrafii powinien również opanować ich liczne warianty oraz znaki ezoteryczne. Kaligrafia wymaga precyzji i koordynacji zarówno oka jak i dłoni. Mistrzowie oczekują od swych uczniów, by byli w stanie bez namysłu odwzorować dowolny z tysięcy znaków i to z najwyższą dokładnością. Niepowodzenie oznacza karę – może być to zarówno chłosta jak i dodatkowa, żmudna praktyka polegająca na ćwiczeniu danego kanji przez długie godziny. Szermierze, którzy ćwiczą kaligrafię, odznaczają się pewną ręką i zdolnością do wyprowadzania błyskawicznych uderzeń.

NATURA

Natura określa jak wygląda i postępuje dany sensei. Większość mistrzów to nonkonformiści – inaczej nie porzucaliby wygód cywilizacji. Choć należy pamiętać, że zachowanie danego senseia może jedynie maskować jego prawdziwą naturę. Na przykład pustelnik, który wydaje się wiecznie roześmianym błaznem, może udawać, chcąc sprawdzić czy jego potencjalni uczniowie nie kierują się aż nadto uprzedzeniami.

Nikt nie naucza za darmo, nawet sensei, który pozornie wyrzekł się dóbr materialnych. Obowiązkiem ucznia jest dbać o potrzeby i spełniać polecenia swego nauczyciela. Czego, oprócz pieniędzy, mógłby pragnąć w zamian za swe usługi? Wystarczy spojrzeć na jego naturę, aby określić, co najbardziej się dla niego liczy. Hedonista zapewne zażyczyłby sobie paczki słodczy z dalekiego miasta, a elegant pewnie zażądałby ciekawej figurki netsuke bądź innych elementów garderoby. Z drugiej strony, ekscentryczny żartowniś w ramach zapłaty mógłby zażądać opowiedzenia dowcipu, który szczerze go rozbawi.

FILOZOFIA I PRZYSIĘGI

Nauczyciel traktuje swe lekcje jako coś więcej, niż tylko szkolenie umiejętności. Dbą, by Kompas moralny nadawał odpowiedni kierunek myślom i uczynom adeptów jego technik. Każdy sensei złożył osobistą przysięgę i będzie uczył tylko tych, którzy kierują się takimi samymi zasadami postępowania.

To od MG lub od pojedynczych graczy zależy, jakie konsekwencje grożą tym, którzy złamią swoją przysięgę. Być może zdrada ideałów sprawi, że nauczona przez senseia technika stanie się nieskuteczna? Być może sensei wytropi wiarołomnego ucznia, by go przykładowo ukarać? A być może złamaną przysięgę da się odnowić, lecz będzie to wymagać wykonania niezwykle trudnego zadania?

ZAUFANIE

Uczniowie rozpoczynają przygodę w zasadzie nic nie wiedząc o swym senseiu – znają jedynie jego legendarną sławę nauczyciela i wojownika. Sensei opowie o swej przeszłości tylko tym, którzy zyskają jego zaufanie – a to wymaga zbudowania relacji. To długi proces – może trwać tygodnie, miesiące a nawet lata.

Dawne życie senseia może stanowić zaledwie tło fabularne lub może odgrywać ważniejszą rolę w intrydze. Czy gracze interesują się przeszłością mistrza? Czy jest on w jakiś sposób związany z ich postaciami, ich klanem lub ich wrogami? Zagrajcie i przekonajcie się.

TRUDY TRENINGU

Trening bywa ciężki i monotonny. Trudno ciekawie przedstawić ten proces w trakcie sesji gry. Istnieją jednak różne metody, żeby go urozmaicić.

Po pierwsze, niech gracze postarają się poznać swego senseia. Zwykle prędzej opowie o tym, kim niegdyś był, zanim wyjawi żal, który od dawna w sobie nosi. Jeżeli sensei sprzyjał w przeszłości wrogom graczy, to zapewne będzie unikał wyjawiania szczegółów swojego dawnego życia, za to prędzej opowie o trawiącym go żalu.

Po drugie, świat zewnętrzny może czasem mieszać się do waszego treningu. Wasze dojo położone na odludziu może zostać najebrane przez wrogo nastawionych bandytów lub przeszłość waszego senseia może po latach dać o sobie znać i skomplikować sprawy.

KIEDY UCZNIOWIE OSIĄGAJĄ GOTOWOŚĆ?

Trening danej dyscypliny może trwać całe lata. Ciężko to oddać w narracji gry fabularnej. Przede wszystkim pamiętaj, że szkolenia nie zaczynasz jako kompletny żółtodziób. Każdy bohater posiada pewną wprawę w walce, co oznacza, że ma dużo solidniejsze podstawy do dalszej nauki niż ktoś, kto nigdy wcześniej nie pracował z senseiem.

W grze dla wielu graczy, o ile nie wszyscy bohaterowie są uczniami senseia, warto przedstawiać trening jako zajęcie „po godzinach”, odbywające się niejako w tle, a być może i w przerwach od przygód.

TEST

Kiedy sensei uzna, że jego uczeń jest gotowy, może wymyślić dla niego test. Jest to sprawdzian umiejętności walki i przeważnie wymaga popisu zręczności lub doskonałego wykonania niezwykle skomplikowanego kata. Może to być również pojedynek z senseiem.

Testu nie uda się wykonać, jeśli w trakcie szkolenia gracz złamał przysięgę złożoną senseiowi. Nie wszystko jednak stracone – jeżeli podejmie wystarczająco ciężki wysiłek i zmyje z siebie hańbę, to odzyska przychylność swego nauczyciela.

Szczegóły testu ustala MG lub pojedynczy gracz. Ważne, by zadanie było niemożliwe do wykonania przez kogoś, kto nie odbył nauk u senseia. Ukończenie tego sprawdzianu równocześnie oznacza inicjację bohatera – odtąd będzie potrafił z powodzeniem korzystać z techniki senseia w walce.

TECHNIKI

Po pomyślnym ukończeniu testu senseia, postać zyskuje nową umiejętność. Nie ma zasad, które sztywno określają jaka dokładnie ma być to zdolność, powinna jednak być proporcjonalnie silna do czasu i wysiłku włożonych w jej naukę. Warto, by miała swoje ograniczenia, aby gracz nie korzystał z niej przy każdym rzucie.

Aby zachować spójność świata przedstawionego, zdolność zapewniana przez technikę senseia powinna być powiązana ze sprawdzianem, jaki był wymagany do jej nauki. Jeżeli w ramach testu gracz stoczył pojedynek ze swym mistrzem, to opanowana zdolność powinna mieć zastosowanie w starciach jeden na jed-

nego. Za inspirację niech posłuży przykład techniki, która usuwa bądź blokuje określone konsekwencje nieudanych rzutów w walce. Taka zdolność uczyni z gracza lepszego wojownika, jednocześnie nie wpływając na szanse sukcesu lub porażki w rzutach. Oto inne przykłady możliwych technik:

- Technika, która uniemożliwia wrogom rozbrojenie bohatera.
- Bohater nie otrzymuje żadnych kar do walki w wypadku utraty kończyn. Ta technika przydaje się bohaterom, którzy doznali ciężkich obrażeń i pragną przezwyciężyć wynikające z nich fizyczne ograniczenia.
- Raz dziennie bohater może wykorzystać Kimona w rzucie, który zwykle wymagałby Katan.

MISTRZOSTWO

Nauka nigdy się nie kończy, a lekcje udzielone przez senseia stają się częścią dalszej drogi jego uczniów przez życie. Po przekazaniu swojej wiedzy, mistrz wysłał podopiecznego w świat, by dalej ćwiczył swą sztukę.

Na koniec sensei zwykle przekazuje adeptowi podarunek na pamiątkę wspólnie spędzonych czasów i jako symbol jego osiągnięć. Prezent powinien odzwierciedlać charakter ich wspólnego treningu. Sensei, który naucza parzenia herbaty, może na przykład podarować uczniowi sayę (pochwę na miecz) ozdobioną wzorami liści herbaty. Nauczyciel poezji może pozostawić swojemu podopiecznemu zwoje z wierszami, które można zawiesić przy broni.

Rzecz jasna dany mistrz może nauczać kilku różnych technik. Po nauczaniu adepta techniki i wysłaniu go w świat, by w pełni przyswoił swoją wiedzę, może po jakimś czasie wezwać go z powrotem, by udzielić mu kolejnych lekcji i wprowadzić go w tajniki bardziej zaawansowanej techniki.

SENSEI TANIGAWA

Oto przykład senseia wymyślonego z pomocą instrukcji zawartych w tym dodatku. Możesz wprowadzić go do przygody w niezmienionej formie lub zmodyfikować na potrzeby opowiadanej historii.

Tanigawa to kensei („święty szermierz”) w podeszłym wieku, mieszkający w chłopskiej chatce nieopodal bambusowego gaju w oddalonej od cywilizacji dolinie. W tych stronach lato panuje niemal cały rok, niebo jest idealnie niebieskie a w powietrzu wirują niesione leniwym wiatrem liście.

Tanigawa wiezie żywot ascety. Odmawia sobie wszelkich luksusów i tego samego oczekuje od swoich uczniów. Tych, których przyjmuje do siebie na nauki, przez pierwszych kilka tygodni szkoli nie w walce, lecz w szlachetnej sztuce ceremonialnego palenia kadzideł: kodo.

Nauka obejmuje wysyłanie uczniów do trudno dostępnych rejonów w poszukiwaniu określonych próbek drewna agarowego do wytwarzania kadzideł. Jakims sposobem sensei Tanigawa zna dokładne położenie każdego okazu, jednak z rozmysłem udziela swoim podopiecznym jedynie niejasnych, szczątkowych wskazówek. Kiedy uczniowie zbiorą już potrzebne drewno, rozpoczyna się właściwa praca z kadzidłami.

Adepci uczą się jak identyfikować właściwości mieszanek i wykorzystywać je, by oczyszczać umysł przed walką lub w innych stresujących sytuacjach. Dopiero po poznaniu tych metod, studenci zaczynają ćwiczyć kata (sekwencje ruchów z bronią). W ramach ostatecznego testu Tanigawa wysyła uczniów w najgęstsze ostępy bambusowego gaju. Tam mają ćwiczyć kata i do tego wykonywać je bezbłędnie, ani razu nie trącając łodyg ani liści.

Jeżeli uczniowi się uda, to znaczy, że opanował technikę Tanigawy w wystarczającym stopniu. Ta sztuka pozwala jej adeptom zachować czysty umysł w walce i wyprowadzać ciosy z bezbłędną precyzją. Wykorzystując tę zdolność, wyszkolony wojownik nigdy nie trafia przypadkowych celów w starciu z wrogiem, nawet tocząc bój w wąskich, zatłoczonych przestrzeniach. To oznacza, że nie stanowi zagrożenia dla osób postronnych ani swoich sojuszników.

Sensei Tanigawa dodatkowo wymaga od swych podopiecznych złożenia przysięgi, że w wypadku zbrojnej konfrontacji zawsze będą wzywać wroga do pod-

dania się. Ponadto zabójczy cios mogą zadać tylko wtedy, jeśli wróg sam bierze zamach bronią. Nie wolno im również podnieść ręki na nieuzbrojonego człowieka, chyba, że ten zna się na walce wręcz i jego pięści można uznać za broń.

Tanigawa nie mówi wiele o swoim dawnym życiu. Niegdyś był mistrzem osobistego dojo szoguna. Ród władcy szkolił się tam w szermierce. Spośród tamtejszych adeptów najbystrzejsza była niejaka Kira – roninka, która w nagrodę za swe zasługi dla tronu otrzymała od szoguna możliwość trenowania w dojo. Kira miała niebywały talent do władania mieczem, jednak pragnęła wykorzystać zdobytą wiedzę wyłącznie dla własnych korzyści. W końcu niepokorna wojowniczką opuściła dojo i zaczęła nauczać na własną rękę. Zgadzała się szkolić każdego, kto zapłacił odpowiednią cenę, a sztuka walki, której nauczała, stanowiła wypaczoną, dużo brutalniejszą wersję technik Tanigawy. Sensei nie mógł zdzierżyć hańby i odszedł ze służby, by zaszyć się w leśnej głuszy.

Gracze zdołają wyciągnąć z Tanigawy strzępki informacji o jego przeszłości w trakcie odpoczynku tuż po sesjach kodo, kiedy zarówno nauczyciel, jak i jego uczniowie będą mieli czyste umysły. Choć mistrz stara się skupić wyłącznie na swej dyscyplinie, to w głębi duszy z sentymentem wspomina dawne czasy. W jego sercu wciąż rozbrzmiewają echa miłości i lojalności wobec Kiry, a pamięć o jej zdradzie wciąż napawa go bólem. Uważny obserwator zapewne wychwyty to, ilekroć sensei będzie o niej wspominał.



Na pewnym etapie treningu, splotą się ścieżki graczy i Kiry. Być może osobiście przybędzie do samotni Tanigawy, a być może okoliczni chłopcy doniosą graczom o jej działaniach w okolicy. Niezależnie od okoliczności, i tak dojdzie do konfrontacji. Kira nie planuje skrzywdzić Tanigawy, lecz uważa go za naiwnego głupca i pragnie ostatecznie udowodnić swoją wyższość moralną.

Należy podkreślić, że ten spór wcale nie musi zakończyć się rozlewem krwi. Zarówno Kira jak i Tanigawa będą usatysfakcjonowani, jeśli obecny uczeń senseia pokona roninkę w pojedynku, wykorzystując techniki swego mistrza, przestrzegając jednocześnie zasady niezabijania przeciwnika. Jeżeli chcesz nieco namieszać, możesz pozwolić Kirze stoczyć pojedynek z Tanigawą – wtedy w ferworze walki zabije lub ciężko rani swego dawnego mistrza, a następnie gracze będą musieli ją pokonać. O ile bohaterowie będą pamiętać o swojej przysiędze i nie zabiją napastniczki, to okryta hańbą zdecyduje się porzucić swoją zdradziecką ścieżkę.

Pod koniec pobytu u senseia Tanigawy gracze otrzymają pamiątkę. Może być to na przykład naszyjnik bądź bransoleta z drewna agarowego lub sznur paciorków, który można przytroczyć do sayi. Może być to również niewielka kadzielnica do medytacji.

Jaki dalszy los czeka graczy, Kirę czy senseia Tanigawę? Zagrajcie i przekonajcie się!

