

KATANY I KIMONA



KATANY I KIMONA – DODATEK NR 2 RASY NIELUDZI, POMOC DLA MG I ZASADY GRY SOLO

Oto drugi dodatek do „Katan i Kimon”! W środku znajdziecie zasady gry rasami nie ludzi, takimi jak chytne kitsune, nieustraszone ozaru, prędkonogie usagi, zajadłe tanuki czy pełne gracji tsuru. Dowiedziecie się, jak wykorzystywać ich zdolności w trakcie kampanii – nawet takich, które trzymają się historycznych realiów. Generatory BN-ów to przystępne narzędzie dla MG, pozwalające szybko tworzyć nowe postaci. W arsenale BN-ów znajdują się również nowe zdolności, stanowiące nie lada wyzwanie dla graczy. Zasady gry solo zawierają tabele do losowania zadań, plotek, miejsc i innych elementów, które rozkręcą każdą przygodę, mogą też przydać się Mistrzowi Gry przy prowadzeniu tradycyjnej kampanii z drużyną.

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

RASY NIELUDZI

W większości gier fantasy gracze mogą wcielać się w postaci niebędące ludźmi. W tej sekcji znajdziecie zasady odgrywania postaci zmiennokształtnych oraz innych istot znanych z legend i folkloru. Oczywiście możesz je dowolnie zaadaptować na potrzeby swojej gry.

Każda rasa niesie ze sobą zarówno korzyści jak i utrudnienia dla graczy. MG decyduje, jak wygląda życie niełudej w ludzkim społeczeństwie. Być może w twoim świecie cywilizowane społeczności składają się z różnorodnych ras istot, żyjących obok siebie. Może ludzie lękają się innych rozumnych ras i tępią je – a niełudej muszą maskować się, by przetrwać. A może niełudej są tolerowani bądź akceptowani, jednak występują niezwykle rzadko.

Istnieje wiele możliwości na wprowadzenie takich ras do świata gry. Wybierz, które z dostępnych trzech form mogą przybierać niełudej. Te formy to: zwierzę, ludzka postać oraz hybryda człowieka i zwierzęcia. Przykładowo istota zmiennokształtna może przybierać postać zwierzęcą bądź ludzką. A może w twoim świecie niełudej są hybrydami ludzi i zwierząt. Może tylko nieliczni są w stanie zmieniać postać?


Jeżeli prowadzisz grę twardo osadzoną w realiach historycznych, bez elementów fantastycznych, to w dalszym ciągu możesz korzystać z tych mechanik. Wystarczy, że „rasy” zastąpisz „szkołami” bądź „zakonami”, inspirowanymi rozmaitymi stworzeniami z legend. Na przykład adeptce szkoły „kitsune” wraz ze zdobywaniem doświadczenia nie rosną nowe ogony – zamiast tego poznaje nowe nauki lub zdobywa nowe stopnie wtajemniczenia symbolicznie zwane „ogonami”. Rzecz jasna, jeśli zdecydujesz się wyłączyć z gry fantastyczne elementy, to pominięć zdolności takie jak polimorfia lub latanie.

KITSUNE

Lisy często bywają bohaterami przekazów ludowych. Uchodzą za stworzenia niezwykle chytne i przebiegłe. Spośród wszystkich ras zmiennokształtnych Kitsune najsprawniej potrafią udawać ludzi. Pod postacią zwierzęcia lub hybrydy mają od trzech do dziewięciu ogonów, w zależności od wieku i mocy.




Kitsune pod ludzką postacią można (choć z trudem) rozpoznać po tzw. „kitsune-gao”, czyli specyficznym „lisim” wyglądzie twarzy, m.in. lekko skośnych oczach i wysokich kościach policzkowych. Kitsune, które żyją między ludźmi, zwykle wybierają profesje skupione na rozmaitych kontaktach społecznych, takich jak gejsze, muzycy, aktorzy czy doradcy.


Jako kitsune jesteś naturalnym ekspertem od przemiany w ludzką postać – możesz przybrać dowolny wygląd fizyczny, do czego zaliczają się płeć czy pochodzenie etniczne. Grę zaczynasz z trzema ogonami i możesz następnie wybierać kolejne ogony zamiast klasycznych stopni rozwoju postaci. Każdy ogon liczy się jako ulepszenie: bojowe lub niebojowe. Rodzaj ulepszenia wybierasz w momencie zyskania ogona. Raz dziennie na każdy ogon (wliczając w to trzy początkowe ogony) możesz dodać +1K6 do wybranego rzutu. Ta zdolność pozwala na dodanie maksymalnie +3K6 do pojedynczego rzutu.

Kitsune są uzależnione od popisów i rywalizacji. Z tego powodu otrzymują karę + do rzutów, ilekroć starają się oprzeć pokusie współzawodnictwa lub podkreślenia swojej ponadprzeciętnej inteligencji. Kara zwiększa się o +, za każde trzy ogony, które im wyrosną (nie licząc trzech początkowych ogonów).

OZARU

Ozaru to olbrzymie małpy, które władają koronami drzew. Są zwinne, silne i wręcz szaleńczo odważne, przez co uważane są za lekkomyślne. Ozaru nie mają talentu do zmian kształtu. Te, które posiadały zdolność polimorfii mogą przemieniać się wyłącznie w trzy formy: małpę, hybrydę lub człowieka. Pod ludzkimi postaciami ozaru płci męskiej odznaczają się charakterystycznymi brodami, rosnącymi tuż na linii szczęki.

Ilekroć podejmują jakieś niebezpieczne czynności lub gdy rzucają kostkami ryzyka, ozaru mogą dodać do + do puli kostek. Ta zdolność ma też ciemniejszą stronę: wystarczy, że nawet pojedyncza kostka ryzyka okaże się porażką, a WSZYSTKIE kostki ryzyka w danym rzucie będą liczyć się jako porażki.




Ozaru otrzymują + do wszelkich rzutów, ilekroć próbują powstrzymać się od podejmowania ryzyka lub oprzeć się jakimś błyskotkom (takim jak złoto, klejnoty, barwione szkło itp.).



TANUKI



Mało kto pojmuje prawdziwą naturę tanuki. Pod postacią zwierzęcia przypominają szopy pracze lub borsuki, lecz tak naprawdę bliżej im do psów. Tanuki pod ludzką postacią zwykle są przysadziste, mają okrągłe twarze i szerokie oczy. Wiele z nich para się kowalstwem lub rękodziełem.

Zmiennokształtne tanuki do perfekcji opanowały sztukę transformacji w statyczne przedmioty. W dowolnym momencie potrafią przemienić część ciała, na przykład kończynę, w broń. Po takiej przemianie nie sposób ich rozbroić. Broń przybiera zwykle formę wielkiej, zaokrąglonej maczugi lub łańcucha z ciężkimi obuchami na końcu (manriki-kusari). Dzięki tej zdolności zyskują one dodatkowy, naturalny Trening we władaniu bronią ciężką, oprócz Treningów, które opanują bądź wybiorą przy tworzeniu postaci.

Tanuki otrzymują za karę +  , ilekroć próbują odmówić gościny lub poczęstunku (zwłaszcza jeżeli ktoś proponuje im alkohol). Otrzymują również + , ilekroć próbują powstrzymać się przed kradzieżą jakichś drobnych bibelotów, takich jak netsuke (miniaturowe talizmany noszone do kimon).

TSURU


Czapla to dostojny, pełen gracji ptak, a zmiennokształtne tsuru odznaczają się równie wielką gracją w fechtunku. Wielu spośród najlepszych szermierzy w historii było tak naprawdę tsuru pod ludzkimi postaciami, albo byli to ich uczniowie. Tsuru pod postacią hybryd przypominają ludzi z rozłożystymi skrzydłami i głową czapli. Tsuru udające ludzi wyróżniają się niezwykle długimi, spiczastymi nosami zamiast dziobów. Oprócz ich trzech głównych form, tsuru zwykle nie dysponują dodatkowymi zdolnościami przemiany.

Postaci tsuru mogą latać, jeżeli akurat nie są pod postacią ludzi. Zyskują również +  do swoich rzutów w trakcie pojedynków oraz testów na unikanie zasadzek. Tsuru są z natury powściągliwe i preferują życie w ascezie. Nie dbają o wygodę czy gromadzenie dóbr materialnych. Otrzymują karę + , ilekroć targują się z kupcami, negocjują warunki usług lub wynagrodzenia oraz jeśli starają się zrobić dobre wrażenie na możnowładcach bądź innych osobach o materialistycznym podejściu do życia.

USAGI

Szybkie i zwinne niczym zające i króliki, usagi stanowią nie lada wyzwanie dla wszelkich wrogów. Nigdy nie pozostają w jednym miejscu na długo. Często najmują się jako zwiadowcy, gońcy lub ochroniarze do eskorty. Usagi pod ludzką postacią mają zwykle długie uszy i nadęte policzki. Usagi nie są znane ze szczególnego talentu do polimorfii – zwykle potrafią jedynie przybierać postaci zwierząt, ludzi i hybryd.

Usagi może wykonać w walce dwa równoczesne rzuty, aby zaatakować dwa cele pod rząd – w takim wypadku usagi wymierza pierwszemu celowi kopniaka, a następnie daje susa, by zaatakować kolejny cel. Jako MG zadbaj o odpowiednią narrację całej sceny, uwzględniając wynik rzutów.

Impulsywna natura usagi sprawia, że gdy są zdenerwowane to niezwykle ciężko im planować działania lub podejmować racjonalne decyzje. Usagi otrzymują karę +  podczas rzutów, które wymagają od nich skupienia w stresujących sytuacjach.

HISTORIA POSTACI

Jeżeli chcesz wzbogacić historię twojej postaci, jednak brak ci czasu lub weny, możesz skorzystać z załączonych tabel: Status, Kluczowe wydarzenie i Kolejne kluczowe wydarzenie. Tabele oznaczone są kolorami, więc całą historię możesz wylosować za jednym rzutem (korzystając z 1 standardowej kostki, 2 kostek ryzyka i 2 kostek klątw). Te tabele są również przydatne przy tworzeniu BN-ów.

ZASADY GRY SOLO

Bywa, że okoliczności nie sprzyjają zebraniu grupki graczy na wspólną sesję. Jeżeli chcesz zagrać w „Katany i Kimona” w pojedynkę, masz kilka możliwości. Scenariusz wprowadzający „Ucieczka z zamku Matsuoka” zawiera serię rzutów na losowe konfrontacje i nadaje się w sam raz do gry solo. Tabele zawarte w tej sekcji, podobnie jak tabele historii postaci, znacznie ułatwiają wymyślanie własnych scenariuszy.

Jeżeli potrzebujesz BN-a, wykonaj rzuty zestawione w tabelach: „IK6 – Status, IK6 – Tabela atutów i IK6 – Tabela pragnień”. Dzięki temu zyskasz archetyp postaci wraz z informacjami o jej dążeniach i tym, co może zaoferować graczom w zamian za ich usługi. Niekiedy wyniki bywają dość osobliwe – potencjalnie możesz wylosować biednego wygnańca, który jakimś cudem może zaoferować pieniądze. W takim przypadku zyskujesz okazję, by wymyślić jakieś kreatywne

wytlumaczenie. Być może sam wyrzutek nie posiada własnych pieniędzy, jednak wie gdzie dokładnie miejscowy bandyta ukrywa zrabowane kosztowności. „IK6 – Tabela natury” służy do losowania opisów wydarzeń, zadań lub relacji. Co łączy postać A z postacią B? Rzuć kością i kreatywnie zinterpretuj wynik. Kogo postaci napotkają dziś na drodze? Rzuć kością i przekonaj się. Jaka grupa ma największe wpływy w okolicznej dzielnicy? Zgadza się – rzuć kością i wylosuj. „IK6 – Tabela wydarzeń w mieście” i „IK6 – Tabela miejsc w dziczy” służą do zapełniania świata gry ciekawymi zdarzeniami i lokacjami. Co dzieje się w pobliżu? Wylosuj wydarzenie w mieście. Gdzie skrytobójca planuje zaatakować lorda Fujiwarę? Wylosuj wydarzenie w mieście. Co znajdują gracze w trakcie wyprawy w nieznane? Wylosuj miejsce w dziczy.

GENERATORY BN-ÓW

Te tabele są przydatne przy tworzeniu losowych spotkań i konfrontacji. Wykorzystaj pustą tabelę 2K6, aby zapisywać napotkanych BN-ów. Najczęstszy wynik, 7, odpowiada za najłatwiejszą konfrontację. Najrzadsze wyniki, 2 oraz 12, odpowiadają za najtrudniejsze konfrontacje.

Jeśli wylosujesz spotkanie, którego nie masz jeszcze zapisanego w pustej tabeli 2K6, skorzystaj z wyników podanych w tabeli generatora BN-ów, aby stworzyć nowego BN-a. Jeżeli potem wyrzucisz identyczną liczbę, możesz skorzystać ze stworzonego wcześniej BN-a. Możesz również zapełnić pustą tabelę konfrontacji zanim jeszcze rozpoczniesz grę.

ZDOLNOŚCI BN-ÓW

Ta lista potencjalnych zdolności umożliwia ci stworzenie rozmaitych, ciekawych i wymagających BN-ów. Każdy kolejny poziom danej zdolności liczy się jako dodatkowa zdolność. Poniższa lista w żadnym razie nie jest zamknięta – stanowi jedynie dobry punkt wyjścia i służy przede wszystkim za twórczą inspirację.

Zbroja: Jeżeli postać otrzyma obrażenia w walce, zmniejsz liczbę sukcesów, jakie przeciwko tej postaci odnoszą gracze o 1 na każdy poziom zbroi. Zbroja może mieć maksymalnie 2 poziomy.

Posiłki: Jeżeli w trakcie konfliktu z tym BN-em gracz wyrzuci porażkę, to wtedy ten BN przyzywa do pomocy dodatkowego BN-a o wartości 1. Ta zdolność może być aktywowana tyle razy w ciągu jednej sceny, ile wynosi wartość dysponującego nią BN-a.

Zabójcza skuteczność: Na każdy poziom tej zdolności BN może wywoływać 1 dodatkową konsekwencję u postaci gracza, której zada obrażenia w walce. Ta zdolność może mieć maksymalnie 2 poziomy.

Gang: Każdy poziom tej zdolności zwiększa o 1 liczbę sukcesów wymaganych, by pokonać tę postać. Nie zwiększa ona wartości BN-a.

Pryncypia: Jeżeli postać otrzyma obrażenia w konfrontacji społecznej, zmniejsz liczbę sukcesów, jakie odnoszą gracze o 1 na każdy poziom pryncypiów. Pryncypia mogą mieć maksymalnie 2 poziomy.

Dowódca: Jeżeli ten BN dowodzi grupą, to za każdego podległego mu BN-a o wartości 1 lub 2, zamień jedną standardową kostkę na kostkę ryzyka.

Nakaz: Na każdy poziom tej zdolności BN może wywoływać 1 dodatkową konsekwencję u postaci gracza, u której wywoła konsekwencję w toku konfliktu społecznego. Ta zdolność może mieć maksymalnie 2 poziomy.

Trucizna: Ten BN potrafi zatruć swoją ofiarę. Dodaj kostkę kłutwy do wszystkich rzutów, jakie odtąd będzie wykonywać zatruta postać. Zatrucie mija, jeśli ofiara wyrzuci najlepszy możliwy wynik w jakimkolwiek teście (1 na Katany, 6 na Kimona). Udany test umiejętności medycznych może również zniwelować zatrucie.

Poświęcenie: Ten BN może interweniować w trakcie sceny, biorąc na siebie obrażenia, które normalnie zostałyby zadane innej postaci.

*„Wiatr wśród sosen
Pieśń samotności rozbrzmiewa cicho
Bryza ulatuje.”*

IK - Status postaci	
1	Wyrzutek
2	Kupiec
3	Rzemieślnik
4	Rolnik
5	Samuraj
6	Arystokrata

2K – Kluczowe wydarzenie	
2	Postać odkryła spisek, którego dotąd nie ujawniono
3	Postać wrobiono w przestępstwo lub we wstydlivy incydent
4	Postać zniszczyła coś bardzo cennego (niekoniecznie materialne dobro)
5	Postać zyskała rywala w postaci ucznia tej samej szkoły
6	Postać była świadkiem spustoszenia wioski przez bandytów
7	Postać była świadkiem bitwy, pojedynku lub zbrodni
8	Postać pomogła wygrać pomniejszy konflikt
9	Postać stworzyła godne uwagi dzieło
10	Postać uzyskała prestiżowy awans
11	Postać szkolila się w twojej Ścieżce bądź Treningu pod okiem słynnego mistrza
12	Postać wygrała pojedynek ze znacznie lepszym przeciwnikiem

2K – Kolejne kluczowe wydarzenie	
2	Postać ukąsił niegdyś śmiertelnie groźny wąż
3	Postać odniosła ciężkie poparzenia od ognia
4	Postać odziedziczyła miecz lub majątek po obłąkanym/zhańbionym krewnym
5	Postać doświadczyła tragicznej miłości
6	Postać ocalała z niszczycielskiego tajfunu
7	Postać przetrwała rok klęski głodu
8	Postać lub bliska jej osoba była ofiarą porwania dla okupu
9	Postać zgłębiała wiedzę tajemną z dala od cywilizacji
10	Postać spędziła kilka miesięcy na dworze wpływowego władcy
11	Postać wyszła bez szwanku po porażeniu piorunem
12	Postać ujrzała niegdyś na niebie smoka

IK – Atuty	
1	Sekrety
2	Pieniądze
3	Schronienie
4	Wsparcie
5	Koneksje
6	Przyjaźń
IK – Pragnienia	
1	Miłość
2	Bogactwa
3	Władza
4	Zemsta
5	Bezpieczeństwo
6	Wiedza
IK – Charakter	
1	Wojskowy
2	Kryminalny
3	Duchowy
4	Twórczy
5	Obcy
6	Chłopski
IK – Wydarzenia w mieście	
1	Przedstawienie kabuki
2	Miejscowe święto
3	Biesiada w pijalni sake
4	Przyjęcie w posiadłości lorda
5	Wyprawa łowiecka
6	Mecz sumo
IK – Miejsca w dzicy	
1	Wodospad
2	Leśna polana
3	Opuszczony cmentarz lub zamek
4	Wyspa na rzece lub jeziorze
5	Dolina krasowa
6	Samotne drzewo pośród stepów

2K6 – Tabela generatora BN-ów

2	Boss, wartość 1K6, 2 zdolności
3	Silny BN, wartość 4, 2 zdolności
4	Twardy BN, wartość 3, 1 zdolność
5	Przeciętny BN, wartość 2, 1 zdolność
6	Przeciętny BN, wartość 2, 1 zdolność
7	Słaby BN, wartość 1
8	Przeciętny BN, wartość 2
9	Przeciętny BN, wartość 2
10	Twardy BN, wartość 3
11	Silny BN, wartość 4, 1 zdolność
12	Boss, wartość 5, 3 zdolności

1K6 – Tabela plotek

1	Skarb ukryty w [miejscu w dziczy].
2	Miejscowy [status] zna sekret naszego wroga.
3	[Wydarzenie w mieście] za 1K6 dni zostanie zaatakowane przez grupę [o charakterze].
4	Legendarny sensei przebywa w [miejscu w dziczy] 1K6 dni drogi stąd.
5	Przyboczny [charakter] miejscowego lorda knuje, by go zdradzić.
6	Wpływowy samuraj pragnie [pragnienie] w zamian za wykonanie usługi.

