

KATANY I KIMONA



KATANY I KIMONA – DODATEK NR 4 WIELKIE BITWY

Wyruszcicie na pole bitwy z rozszerzeniem popularnej gry RPG „Katany i Kimona”. W tym dokumencie znajdziecie zasady prowadzenia i sprawnej narracji bitewna szeroką skalę – niezależnie, czy w boju zetrą się dziesiątki, czy tysiące żołnierzy. Zawarliśmy tu również zasady, które pozwolą jak najlepiej wykorzystywać każdą z postaci z drużyny w trakcie bitwy, nawet jeżeli dany bohater nie jest wojownikiem. W dodatku znajduje się również mata do gry, dzięki której będziecie mogli śledzić każdy rzut kośćmi.

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

WIELKIE BITWY

*„Czapla uderza z wysoka
Karp walczy, lecz porywa go dziób
Fale rozchodzą się po tafli wody”*

W ogniu bitwy można wykuwać zarówno swą legendę jak i rozniecać chaos. Ten system prezentuje metodę błyskawicznego rozgrywania bitew – o rozstrzygnięciu starcia czasem decyduje tylko jeden rzut kością. Zamiast mozolnego rozgrywania kolejnych rund walki między wszystkimi zaangażowanymi jednostkami, wystarczy, że wykonasz rzut i porównasz wynik z tabelą, a następnie opiszesz rezultaty.

Zanim rozpocznie się walka, jako MG musisz określić rozmiary obydwu wrogich armii. Określ wartość każdej z armii, zaczynając od 1, a następnie zwiększając tę liczbę o wartości odpowiadające poniższemu kryterium. Domyślnie liczebność pojedynczego oddziału wynosi 100, lecz w zależności od skali bitwy możesz zwiększać lub zmniejszać tę liczbę.

- +1 za każdy pełen oddział piechoty w armii
- +2 za każdy pełen oddział jazdy w armii
- +4 za każdy pełen oddział strzelców z bronią palną w armii
- 1 za każde 2 pełne oddziały wyjątkowo niedoświadczonych żołnierzy
- +1 za każde 2 pełne oddziały weteranów lub wyspecjalizowanych żołnierzy


Armia 1000 chłopów z poboru, którzy pierwszy raz dostali do ręki broń, będzie miała więc wartość 6, natomiast armia złożona z 400 konnych zbrojnych będzie miała wartość 9. Armia 200 zaprawionych w boju arkebuzerów będzie miała wartość 10.

Zegar zwycięstwa odmierza ile wysiłku będzie kosztować wygranie danej bitwy. Zegar ma określoną liczbę segmentów równą sumie wartości wrogiego dowódcy i wartości wrogiej armii. Jeżeli wypełnisz ostatni segment zegara, wygrywasz.

Zegar klęski pokazuje ile dzieli cię od ostatecznej przegranej w bitwie. Zegar ma określoną liczbę segmentów równą sumie wartości twojej armii oraz wartości sprzymierzonego generała (jeżeli dowódca armii jest BN-em) lub liczby przypisanej do postaci gracza dowodzącej armią. Jeżeli wszystkie segmenty zegara klęski zostaną wymazane zanim wypełnisz zegar zwycięstwa, to twoja armia przegrywa.

W każdej turze bitwy każdy z graczy opisuje, jaką postawę stosują ich postacie, czy stosują Katany (atak, agresywny styl walki) czy Kimona (obrona, finezyjny styl walki). Następnie wykonują rzut kością bądź kośćmi. Wszyscy gracze mogą wykonać powyższy krok naraz, aby oszczędzić czas. Każdy rzut kością **musi** zostać przyporządkowany do jednej z trzech kolumn w tabeli masowych bitew. Te kolumny to: Rany, Zwycięstwo/Kłęska i Heroizm.

Każda z kolumn ma wiersz opisujący, co się dzieje, jeśli nie przypisze się do niej żadnego udanego rzutu. Przykładowo, jeżeli walczysz odważnie, nie zważając na własne bezpieczeństwo i przyporządkujesz wszystkie swoje rzuty do kolumn Zwycięstwo/Kłęska oraz Heroizm, wtedy poczynisz znaczne postępy w bitwie, lecz otrzymasz 2 konsekwencje jako rany.

Jedyny wyjątek stanowią , które nie odnoszą porażek. Takie kostki należy pominąć. Jeżeli wyrzucisz Mushin (dokładną liczbę twojej postaci), zyskujesz jedną dodatkową kostkę. Rzucasz tą kostką i możesz umieścić ją w dowolnej z trzech kolumn w tabeli tak, jakby stanowiła automatyczny sukces, bez względu na wylosowaną liczbę. Na każdy wyrzucony Mushin możesz wykonać po jednym takim dodatkowym rzucie.

Możesz wykorzystać załączoną kartę bitewną, aby odpowiednio śledzić przebieg bitwy. Wydrukuj po sztuce tej karty dla każdego z graczy. Umieść kostki w odpowiednim okienku karty, gdy będziesz podliczać wyniki. Możesz korzystać z dodatkowych znaczników, żeby śledzić znaczące sukcesy lub straty wywołane np. przez porażki.

IK	Rany	Zwycięstwo/Kłęska	Heroizm
Brak	2 rany	Zegar kłęski - I	Brak efektu
X	+1 rana za każdą porażkę	Zegar kłęski - I za każdą porażkę	+  w kolejnej turze bitwy
1	-2 rany	Zegar zwycięstwa + I	+   w kolejnej turze bitwy
2	-1 rana	Zegar zwycięstwa + I	+  w kolejnej turze bitwy
3	-1 rana	Zegar zwycięstwa + I	Zdobycie cennego przedmiotu
4	-1 rana		Zdobycie przydatnej broni lub zbroi
5	-1 rana		+  w kolejnej turze bitwy
6	-2 rany		+   w kolejnej turze bitwy

ROLE BOJOWE

Ta sekcja opisuje potencjalne role, jakie postaci graczy mogą odgrywać w trakcie bitwy w oparciu o ich Ścieżki. Na wojnie każdy może się wykazać.

Artysta: Błazni, aktorzy czy tancerze znani jako taikomochi często bywali doradcami i adiutantami wodzów w trakcie wojen. Mogą pełnić rolę zwiadowców lub nawet dowodzić częściami sił, jeżeli mają odpowiednio wysoką rangę. Rzemieślnicy mogą wykorzystywać swoje doświadczenie budując lub niszcząc fortyfikacje oraz obsługując artylerię.

Bushi: Bushi mogą pełnić w bitwie dowolną rolę.

Ninja: Ninja mogą prowadzić otwartą walkę lub działać jako dywersanci. Istnieje wiele sposobów na sabotowanie ruchów przeciwnika: organizowanie zasadzek, zastawianie pułapek lub skrytobójcze mordy na wrogich dowódcach.

Asceta: Mnisi-wojownicy stanowili ważny element wielu dawnych armii i mogą pełnić dowolną rolę na polu bitwy. Postaci mniej skupione na walce mogą służyć jako medycy polowi.

Dostojnik: Dworscy dostojnicy często pełnią rolę specjalistów od taktyki, wykorzystując przy tym swoją wiedzę wyniesioną z lektury licznych traktatów wojennych.

Yakuza: Członkowie Yakuzy mogą brać udział w działaniach wojennych, choć zwykle jako piechota, ponieważ walka z siodła stanowi przeważnie domenę szlachetnie urodzonych.



RANY - SUKCESY

ZWYCIĘSTWO/KŁĘSKA - SUKCESY

HEROIZM - SUKCESY

RANY - PORAŻKI

ZWYCIĘSTWO/KŁĘSKA - PORAŻKI

HEROIZM - PORAŻKI