

# KATANY I KIMONA



JACOB DC ROSS



Tekst: Jacob DC Ross  
©2021 Thunderegg Productions  
Specjalne podziękowania: jendeferr;  
P0rthos47 i HODAG  
Tłó: Figu Design  
Oparto na systemie „Lasery i Uczucia”  
autorstwa Johna Harpera  
Opublikowano na licencji CC BY 4.0.  
[creativecommons.org/licenses/by/4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0)

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





# KATANY I KIMONA

**KLAN MATSUOKA SPOTKAŁ NIEMAL CAŁKOWITĄ ZAGŁADĄ. SPOŚRÓD WSZYSTKICH JEGO SŁUG, TYLKO WY USZLIŚCIE Z ŻYCIEM.** Wasz pan został zdradzony i zamordowany przez swych dwulicowych sprzymierzeńców, **KLAN TAZAKI**. Tazaki są protegowanymi samego **SZOGUNA**, dlatego też musicie znaleźć sposób, by po kryjomu pomścić waszego zabitego pana. Przemierzajcie prowincję, pomagając ludności w imieniu klanu Matsuoka. Werbujcie sojuszników, odkrywajcie tajemnice i knujcie zemstę na klanie Tazaki.

## GRACZE: TWORZENIE POSTACI

**1:** Wybierz **Ścieżkę** swojej postaci: **Artysta** (sztuka i rzemiosło), **Asceta** (wiedza i sztuki walki), **Bushi** (walka bezpośrednia i obrona), **Ninja** (fortele, skradanie i walka z ukrycia), **Dostojnik** (polityka i strategia), **Yakuza** (działalność przestępcza i handel).

**2:** Wybierz **Trening** swojej postaci: **broń skrytobójcza** (wachlarze, dmuchawki, pałki, kamy), **broń ciężka** (kanabo, ono, dai-tsuchi, manriki-kusari), **broń obezwładniająca** (jitte, sasumata, tonfa), **broń drzewcowa** (naginata, magari-yari, yari), **miecze** (katany, wakizashi, nagamaki, no-dachi), **walka wręcz**.

**3:** Wybierz **Liczbę** przypisaną do twojej postaci z przedziału od 2 do 5. Wyższa liczba oznacza, że twoja postać jest bardziej biegła w domenie **Katan** (lepiej walczy oraz jest bardziej zapalczywa, skłonna do działań pod wpływem silnych emocji), podczas gdy mniejsza liczba oznacza, że postać jest bardziej biegła w domenie **Kimono** (kontaktach międzyludzkich oraz działaniach wymagających rozważności bądź finezji).

**4:** Wybierz **Samurajskie Imię Chambara** dla swojej postaci, np. **Hasegawa Toranobu**.

**Posiadane dobra:** Broń powiązana z twoim Treningiem, kimono, słomiany kapelusz, kilka monet zeni.

**Cel gracza:** Odkrywanie tajemnic i rozmaitych cudów, rozsianych po świecie.

**Cel postaci gracza:** Pomszczenie krzywd wyrządzonych swemu dawnemu klanowi przez lorda Tazaki. Bronienie prostego ludu przed uciskiem. Trenowanie, by stać się niepowstrzymanym wojownikiem.

## GRACZE: TWORZENIE DRUŻYNY

Wspólnie, jako grupa, wybierzcie dwie premie dla ocalałych z klanu Matsuoka: **Wdzięczni wieśniacy** (darmowe zakwaterowanie i gościna w waszej rodzinnej prowincji), **Wierni szpiedzy** (będziecie poznawać plotki o waszych przeciwnikach), **Druga drużyna** (będziecie mogli wezwać inną drużynę, by was wspomogła), **Twierdza** (stała kryjówka w zrujnowanej fortecy), **Wpływy na dworach** (przychylni dygnitarze będą w stanie zorganizować wam audiencje u władców innych klanów), **Rączę wierchowce** (otrzymacie własne konie, jednak będziecie musieli dbać o nie i je karmić).

Wybierzcie również jedną słabość: **Banici** (będzie wam trudniej unikać niepożądanego uwagi), **Wrobieni w zbrodnię** (będą was aktywnie ścigać wysłannicy szoguna), **Rywal** (niegdyś wasz sprzymierzeniec waszej drużyny zdradził was i obecnie donosi lordowi Tazaki oraz szkoli jego ludzi), **Wojownik Cienia** (na tronie lorda Matsuoki zasiada oszust, podszywający się pod zabitego władcę; stąd też większość ludzi sądzi, że lord Matsuoka nadal żyje).

## RZUTY KOŚCIĄ

Kiedy wykonujesz działanie, którego skutek ciężko przewidzieć, lub gdy ponosisz ryzyko, rzuć kością **1K6**. Dodatkowe rzuty zyskujesz: **+1K**, gdy jesteś przygotowany do działania, **+1K** jeżeli jesteś ekspertem. MG określa, ile rzutów możesz wykonać.

Jeżeli korzystasz z **Katan** (surowość, agresja czy żywiołowe zachowanie), odnosisz sukces, jeżeli wyrzucisz wynik **PONIŻEJ** twojej liczby. Jeżeli korzystasz z **Kimono** (elastyczność, intuicja lub współczucie), odnosisz sukces, jeżeli wyrzucisz wynik **POWYŻEJ** twojej liczby.

Wasz wróg...	
1. Lord Tazaki, uzurpator	4. Akiko, Królowa Piratów
2. Genichiro, ślepy zabójca	5. Natsu Lisica
3. Legendarny Wężowy Klan	6. Generał Ito, Rzeźnik z Haruhary
Pragnie...	
1. Zniszczyć	4. Ukryć
2. Przejść/przeciągnąć na swoją stronę	5. Stworzyć
3. Ukraść/porwać	6. Nagrodzić/ulepszyć
Kogo? Co?	
1. Słoneczną Katanę	4. Wioskę - widmo
2. Pomniejszy klan	5. Sekretną technikę
3. Wielką bestię	6. Złotą Księżniczkę
Aby...	
1. Zwiększyć swój prestiż	4. Zrujnować inny klan
2. Siał chaos w całym regionie	5. Pomścić dawną przewinę
3. Wzmocnić innego wroga	6. Zapewnić sobie przewagę w bitwie

Jeżeli ktoś inny rzuca kością, możesz **zapropionować mu swoją pomoc** – wtedy dodajesz **+1K** do jego rzutów.

Jeżeli **żaden z rzutów się nie powiedzie**, wtedy działanie kończy się kompletną porażką. MG opowie o jej następstwach.

Jeżeli **powiedzie się 1 rzut**, wtedy odnosicie sukces, jednak pewnym kosztem.

Jeżeli **powiodą się 2 rzuty**, wtedy wszystko przebiega zgodnie z waszym zamiarem.

Jeżeli **powiodą się 3 rzuty**, wtedy uzyskujecie oczekiwany rezultat plus jakąś dodatkową korzyść!

W przypadku rzutu, jeżeli kostka wskazuje dokładnie twoją liczbę, jest to standardowy sukces. Przy okazji aktywujesz również **Mushin**, „czysty umysł”, dzięki czemu otwierasz się na rzeczywistość z większą uwagą. Możesz wtedy zadać pytanie, dotyczące aktualnej sytuacji, przeciwnika lub innej obecnej postaci. MG może poprosić o przeformułowanie pytania, jednak nie będzie mógł udzielić odpowiedzi niezgodnej z prawdą.

## MISTRZ GRY: PROWADZENIE SESJI

Przedstaw graczom świat, gdzie klany samurajów bezlitośnie wyzyskują prostych wieśniaków, lecz gdzie wciąż jest miejsce na prawdziwie szlachetne czyny. Pokaż graczom cuda i niesamowite opowieści, ukryte pod płaszczykiem na pozór przeciętnego życia i szarej codzienności. Spraw, by czekały ich fantastyczne tajemnice, rozsiane po świecie gry. Niech czują, że są zaledwie częścią dużo większej intrygi. Krok po kroku kieruj drużynę ku jej nieuniknionej konfrontacji z lordem Tazaki. Pozwól graczom na kreatywność przy konfrontacji z problemami. W spokojniejszych momentach poproś, by opowiadali o sobie i swoich przemyśleniach.

## KOSTKA RYZYKA

Kostki ryzyka dodatkowo komplikują rozgrywkę. Muszą być w innym kolorze niż standardowe kostki K6, aby można je było odróżnić w trakcie rzutów. Domyślnie przyjmujemy, że są one koloru czerwonego. Różnice w korzystaniu z kostek ryzyka opisane są poniżej.

Każdemu rzutowi kośćmi musi towarzyszyć minimum jedna kostka ryzyka. Potężni przeciwnicy lub niebezpieczne sytuacje mogą wymagać podmiiany większej liczby kostek na kostki ryzyka. Wyposażenie graczy i zaawansowane zdolności mogą podmieniać część kostek ryzyka na normalne, jednak nie mogą zredukować liczby kostek ryzyka do zera.

W trakcie rzutu kośćmi możesz dodać dodatkową kostkę ryzyka do twojej puli, ponad liczbę kostek aktualnie będących w użyciu. To zapewni ci dodatkową szansę na sukces, lecz również narazi na nieprzewidywalne konsekwencje. Żaden efekt nie może zmienić tej kostki w standardową kostkę. Takie działanie nazywane jest „forsowaniem” i różni się od wszelkich mechanik, które zamieniają standardowe kostki w kostki ryzyka.

Jeżeli na kostce ryzyka wypadnie najgorszy możliwy wynik (6 w trakcie rzutu na Katany, 1 w trakcie rzutu na Kimona), wtedy kostka ryzyka staje się porażką. Każde wystąpienie porażki przyspiesza wszystkie liczniki o jeden segment. MG może wykorzystać porażkę do wprowadzenia nowych komplikacji do fabuły lub danej sceny. Niektórzy potężni wrogowie mogą mieć pewne zdolności lub efekty, które uaktywniają się, jeśli gracze wyrzucą jedną lub więcej porażek.

## KOSTKA KLĄTWY

Kostki klątw są podobne do kostek ryzyka, ponieważ mogą dodawać porażki do danego rzutu. Różnica polega na tym, że kostki klątw nigdy nie zapewniają



pozytywnych efektów – mogą jedynie wywoływać negatywne skutki. Potężni wrogowie, niesprzyjające warunki lub wyjątkowo niekorzystne sploty okoliczności mogą dodać do puli kostkę klątwy.

## KONSEKWENCJE

Standardowe rozgrywki w systemie wykorzystywanym w „Katanach i Kimonach” nie śledzą obrażeń, stanu zdrowia postaci i tym podobnych czynników. Zamiast tego, specjalna mechanika konsekwencji śledzi dobrą lub złą passę postaci graczy.

Jeżeli skorzystacie z tej mechaniki, to każda z postaci graczy rozpocznie grę z narysowanym na karcie postaci, okręgiem podzielonym na ćwiartki. Każda ćwiartka odpowiada jednej konsekwencji. W miarę jak postać doświadcza konsekwencji, gracz zamalowuje ciemnym kolorem jedną ćwiartkę. Po zamalowaniu ostatniej konsekwencji, postać zostaje uziemiona. Może to oznaczać, że odpadnie ona z gry, z danej sceny lub nawet zginie, w zależności od kontekstu sceny. W odróżnieniu od innych gier, konsekwencje nie reprezentują wyłącznie żywotności postaci. Odzwierciedlają również jej odporność na stres, siłę woli, zdrowie psychiczne, jak również podstawowe zasoby niezbędne do życia lub dostępne finanse.

Z perspektywy mechaniki gry konsekwencje zażartej kłótni zasadniczo traktowane są tak samo, jak rany odniesione od katany.

## ZEGARY I LICZNIKI

Dzięki zegarom i licznikom możecie śledzić zadania i pewne wydarzenia. Zegary odzwierciedlają postępy do ukończenia jakiegoś zadania, podczas gdy licznik pokazuje, za ile czasu dojdzie do dramatycznego wydarzenia. Zarówno zegary, jak i liczniki, rysujcie jako okręgi podzielone na segmenty. Zegar z wieloma segmentami odzwierciedla zadanie wymagające odpowiednio więcej wysiłku, natomiast licznik z wieloma segmentami reprezentuje wydarzenie, do którego pozostało jeszcze dużo czasu. Zamalowuj-



cie segmenty zegara w miarę, jak gracze odnoszą sukcesy, a segmenty licznika – wraz z każdym negatywnym rzutem (porażką lub klątwą). MG może zamykać segmenty, jeśli wymaga tego rozwój intrygi.

## **BOHATEROWIE NIEZALEŻNI (BN)**

W trakcie standardowej sesji „Katan i Kimon” nie ma potrzeby śledzenia statystyk BN-ów (bohaterów i postaci niezależnych). Gracze po prostu wchodzi z nimi w interakcje w toku swej przygody, a wszelkich wrogów pokonują dzięki udanym rzutom kostkami. Jeżeli korzystacie z zaawansowanych zasad, wtedy BN-i zyskują kilka statystyk.

Pierwszą z mechanik jest zegar, który mierzy, ile potrzeba sukcesów, by pokonać danego BN-a. Pokonanie standardowych, pobocznych BN-ów wymaga jedynie 1 sukcesu, podczas gdy potężniejsi BN-i niekiedy wymagają 4 lub więcej sukcesów. Najniebezpieczniejsi przeciwnicy mogą wymagać nawet do 16 sukcesów, jednak tacy BN-i są niezwykle rzadcy.

Potężni przeciwnicy mogą niekiedy zwiększyć trudność rzutu, zmieniając część standardowych kostek w kostki ryzyka lub nawet dodając do puli kostki klątw. Zamiana 1 kostki na kostkę ryzyka to zdolność niskiego lub średniego poziomu, podczas gdy dodawanie kostek klątw stanowi rzadką i niezwykle potężną zdolność.

BN-i mogą mieć również inne, poboczne umiejętności, które pasują do ich charakteru bądź specjalizacji. Przykładowo, wpływowy dworzanin może mieć zdolność specjalną, dzięki której nie odnosi żadnych obrażeń od rzutów na Kimona, które zawierają co najmniej jedną porażkę. Ciężkozbrojny siepacz z kolei może mieć zdolność, dzięki której usuwa 1 sukces ze wszelkich rzutów na Katany wykonanych przeciwko niemu.

## **ROZWÓJ POSTACI**

W miarę postępów graczy i osiągnięcia przez nich celów, mogą oni zdobywać nagrody dla swych postaci. Aby śledzić ich rozwój, każdy gracz potrzebuje konkretnego osobistego celu, przypisanego do swej postaci, niezależnego od celu drużyny. Ilekroć postać gracza poczyni znaczny postęp na drodze do osobistego celu lub jeżeli uda się jej go osiągnąć, to zyska jeden z podanych poniżej awansów. Gdy dana postać osiągnie swój osobisty cel, stwórz jej nowy cel, który będzie pasował do fabuły przygody.



Twój kontakt...	
1.	4.
2.	5.
3.	6.
Ma problem z...	
1. Porwaniem	4. Oczernianiem
2. Kradzieżą czegoś cennego	5. Bankructwem lub chorobą
3. Zastraszeniem przez bandytów	6. Zdradą ukochanej osoby
Z winy twego wroga...	
1.	4.
2.	5.
3.	6.

Możliwe nagrody za awans obejmują:

- Zyskanie dodatkowego segmentu na konsekwencję. Gracz może wybrać ten awans do 4 razy, zyskując łącznie do 8 segmentów na konsekwencję.
- Zyskanie zdolności zamiany kostki ryzyka w standardową kostkę przy posługiwaniu się ulubioną bronią. Żadna zdolność nie może zredukować liczby kostek ryzyka do 0. Ta zdolność nie ma również wpływu na kostkę ryzyka, którą dodajesz do puli kostek, aby zwiększyć swoje szanse na sukces. Postać gracza może wybrać tę zdolność dwukrotnie.
- Zyskanie zdolności dodawania dodatkowej kostki ryzyka do puli kostek w trakcie rzutu powiązanego ze ścieżką postaci. Postać gracza może wybrać tę zdolność dwa razy.

## POJEDYNKI

Pojedynkowanie było nieodzowną częścią dawnych tradycji samurajskich, ważną metodą rozwiązywania konfliktów, zarówno tych na masową skalę, jak i osobistych. Dwóch rywali stawalo naprzeciw siebie, taksowało przeciwnika wzrokiem, skupiało się, a następnie uderzało.

Jeżeli postać gracza pojedynkuje się z przeciwnikiem, to o przebiegu starcia niech zadecyduje pojedynczy rzut kośćmi. W tym wypadku jednak wszystkie kości w puli są kośćmi ryzyka. Każdy pozytywny wynik zadaje obrażenia przeciwnikowi, a każdy negatywny wynik to obrażenia zadane postaci. Każda porażka niesie ze sobą dodatkowe konsekwencje dla postaci gracza, a każda kostka, na której wypadnie liczba przyporządkowana postaci zadaje jedną dodatkową ranę przeciwnikowi. Rozgrywany w ten sposób pojedynek może zakończyć się śmiercią obydwo uczestników. Oto nieprzejednana natura losu.

## CUDA I TAJEMNICE

„Katanom i Kimonom” bliżej do „magicznego realizmu” niż heroicznego fantasy. Gra skupia się fascynującym pięknie realnego świata. Nadmiar elementów fantasy mógłby wybić graczy z roli.

Podczas każdej sesji MG powinien zadbać, by gracze natrafili na co najmniej jedno wyjątkowe miejsce: malownicze sanktuarium dzięki przyrodzie, samotnie, oferującą ukojenie strapionym lub obszar roztaczający złowrogą aurę, niepokojąco odmienny od reszty świata.

Jeżeli zamierzasz wprowadzać do przygody potwory i inne nadnaturalne stworzenia, rób to oszczędnie. Zamiast całych zastępów kreatur, typowych dla wielu gier RPG – mięsa armatniego – lepiej wykorzystuj pojedyncze istoty lub ich niewielkie grupki, tak aby stanowiły unikalne i pamiętne wyzwania. Z pewnością dla postaci graczy bardziej satysfakcjonujące niż rutynowe zabijanie potworów będzie pokonanie legendarnej bestii, grasującej w dzikich ostępach.

Popularną konwencją w grach RPG jest przeszukiwanie lochów i łupienie pokonanych wrogów. Bywa, że w toku swych przygód postacie graczy zdobywają prawdziwy arsenał artefaktów, których moce czynią ze ich posiadaczy niemal superbohaterów. Rzecz jasna nie ma w tym nic złego, jednak przez to pewne cudowne znaleziska mogą graczom z czasem spowszednieć.

W „Katanach i Kimonach” istnieją pewne legendarne okazy broni i zbroi, jednak są one niezwykle rzadkie. Gracze powinni czuć, że zapracowali na taką unikalną rzecz. Zdobycie skarbów stanowi nie lada wyzwanie i wymaga wielu niebezpiecznych przygód. Możesz nadać takim przedmiotom nadprzyrodzone moce, jednak równie dobrze ich specjalne właściwości mogą wynikać z ich mistrzowskiego wykonania.

## WĄTKI FABULARNE

Możesz uatrakcyjnić i urealnić świat wprowadzając do opowieści przewijające się postaci poboczne. Tabelka powyżej ma wolne miejsca, w których możesz zapisywać imiona sojuszników i przeciwników, jakich napotykają na swej drodze gracze. To pomoże śledzić aktualne wątki fabularne i, w razie potrzeby, ułatwi ci wymyślanie nowych. Możesz w tym celu wykorzystać dowolną liczbę elementów podanych w tabeli. Czy bohaterowie spotkają starego przyjaciela w następnej wiosce? Wykonaj rzut na kontakty. Kto stoi za ostatnią intrygą? Wykonaj rzut na wrogów. Wykonanie jednego rzutu na każdy z elementów, podanych w tabeli, da ci materiał na przygodę obejmującą całą sesję. Wystarczy, że wy-

bierzesz przyjaciela, jego problem i wroga odpowiedzialnego za jego kłopoty. Możesz również przedstawić graczom kłopot, jaki trapi ich przeciwnika – być w może w czasie przegód uda im się przeciagnąć wroga na swojå stronę!

## INICJATYWA GRACZY

Przy odkrywaniu świata gry warto polegać nie tylko na wyobraźni MG, ale też na pomysłowości i inwencji graczy. Pozwól im na kreatywność – uniwersum gry z pewnością na tym zyska i stanie się dużo ciekawsze. W tym celu możesz, na przykład, zmodyfikować mechanikę Mushin (gdy gracz wyrzuci na kostce przyporządkowaną sobie liczbę). Po osiągnięciu stanu Mushin, zamiast zadawać MG pytanie, gracz może na przykład podać jeden fakt dotyczący bieżącej sceny („Słońce jest na tyle nisko, że mogę odbić jego promienie na mojej klindze i dzięki temu oślepić wroga”) lub nadchodzącej sceny („W miasteczku, do którego zmierzamy, działa szajka przemytników, z którą mam dobre układy”). By dodatkowo uatrakcyjnić wasze przygody, raz na sesję możesz też nagradzać graczy za ich kreatywność jakimś specjalnym „smaczkim” dotyczącym świata. Może to być haiku powiązane z fabułą, ilustracje postaci graczy, krótkie opowiadanie, figurki reprezentujące bohaterów lub przeciwników – cokolwiek, co przysłuży się budowaniu klimatu gry.



## UCIECZKA Z ZAMKU MATSUOKA

**CHAOS!** Lord Matsuoka leży martwy na posadzce swej jadalni, zamordowany przez swego brata krwi, lorda Tazaki. W tym samym czasie wrogowie waszego pana zabili strażników, którzy pilnowali bram i wpuścili do zamku zbrojne zastępy Tazakiego, które dotąd czekały w ukryciu.

Jesteście jednymi z najwierniejszych sług lorda Matsuoki. Swym przedśmiertnym tchnieniem ten wiekowy wojownik o wielkim sercu wydał wam ostatni rozkaz: „Uciekajcie. Przetrwajcie. Pomścijcie nas”. To właśnie wy musicie zebrać i poprowadzić niedobitki ku ocaleniu w trakcie **UCIECZKI Z ZAMKU MATSUOKA**.

## NIEBEZPIECZNY SZLAK

Fortel klanu Tazaki okazał się zabójczo skuteczny i teraz siepacze wroga kontrolują okoliczne wioski oraz strażnice strzegące dróg. Od bezpiecznych ziem dzielą was trzy dni drogi. Każdego dnia i każdej nocy czekają was różne konfrontacje. Na odpoczynek zostaje wam niewiele czasu.

Przy okazji macie tajemnicę do rozwiązania, stąd też wpisy podane w tabeli stanowią jedynie **wskazówki i inspiracje**. Choć głównie służą do budowania kontekstu całej historii, to mogą też mieć przełożenie na mechaniki gry. Przykładowo wieczorne zdarzenie „ulewny deszcz” może rozmyć ślady, które drużyna zostawiła za dnia. Aby to odwzorować, MG może na przykład dodać IK do wszelkich rzutów na unikanie pościgu nazajutrz. Jeżeli burza utrudni bohaterom nocowanie w terenie, to MG może dodać kostki ryzyka do wszelkich rzutów na działania wymagające skupienia i wypoczęcia. Zdarzenie „Ranne niedobitki waszego klanu” może zapewnić prosty sposób na odrobienie strat w drużynie. Jeżeli jakieś postaci poniosły śmierć, to gracze mogą wcielić się w nowych bohaterów i w ten sposób kontynuować przygodę.

## KONFRONTACJE Z BN-AMI

Domyślnie, każdy BN wymaga tylko 1 sukcesu, by go pokonać/przekonać, o ile zasady nie podają inaczej. Jeżeli BN-i występują w grupie, to liczba wymaganych sukcesów jest równa 1 + połowa liczby BN-ów zaokrąglona w górę. 3 standardowych BN-ów wymaga 3 sukcesów do pokonania/przekonania, a 6 BN-ów wymaga 4 sukcesów.

**Chłopi:** Brak specjalnych zdolności, mogą jednak dysponować informacjami o ataku klanu Tazaki. Dobrze jest mieć sojuszników wśród prostego ludu,



### Wydarzenia za dnia...

1. Napotkanie patrolu Tazaki	4. Inna grupa ocalonych
2. Rozbójnicy na drodze	5. Ranne niedobitki waszego klanu
3. Chłopi przy pracy	6. Wizja jelenia we mgle

### Lokacje...

1. Skromny zajazd przy drodze	4. Pozornie pusta polana
2. Wóz podróżnego kupca	5. Pałacyk łowiecki nad urwiskiem
3. Chatka pustelnika	6. Wilcza jama

### Wydarzenia wieczorne...

1. Ninja Tazaki	4. Deszcz spadających gwiazd
2. Ulewny deszcz	5. Opowieści wędrownego grajka
3. Spotkanie głodujących wieśniaków	6. Cicha, spokojna noc

zwłaszcza jeżeli celem jest zemsta na wysoko postawionych wrogach. Konsekwencje niepomysłnych rzutów lub porażek w interakcji z wieśniakami mogą skutkować na przykład zdradzeniem drużyny przez chłopów.

**Patrole Tazaki:** oddział 1K6 wojowników. Można uniknąć patrolu wykonując rzut na Kimona + 1K ryzyka. Bez względu na to, ilu wojowników wchodzi w skład patrolu, pokonanie oddziału w walce wymaga dodatkowych +2 sukcesów.

**Ninja Tazaki:** grupka 1K3 wojowników ninja. Jeżeli drużyna nie wykryje w porę wojowników ninja (nieudany rzut na Kimona), to pierwszy rzut w walce z nimi będzie składał się z samych kostek ryzyka, a do każdego z rzutów w trakcie tej konfrontacji należy dodać kostkę klątwy.

## KRAJOBRAZ

Dominującym elementem krajobrazu ziem klanu Matsuoka są porośnięte sosnowymi borami wzgórza. Woń iglastych lasów sprawia, że tutejsze powietrze jest niezwykle czyste i orzeźwiające. Sezony deszczowe bywają tu niezwykle długie.

## PROWADZENIE SCENARIUSZA

Przygoda rzuca graczy w sam środek akcji – bohaterowie muszą wydostać się z zamku, przedrzeć przez patrole wroga i uciec w noc.

Konfrontacje są niebezpieczne i pełne napięcia. Przeciwnicy depczą postaciom po piętach. Warto zarysować kontrast pomiędzy desperacką ucieczką a spokojem i pięknem miejscowej przyrody.

## TAJEMNICA

Okazuje się, że za zamordowaniem strażników przy bramach do zamku Matsuoka stoi zdrajca klanu. Renegat ma osobiste powiązania z co najmniej jednym członkiem drużyny. Gracze oraz ich postaci dowiadują się o zdradzie dopiero na samym końcu tego scenariusza.

Warto przygotować grunt pod ten wątek, pytając graczy o ich wcześniejsze życie w służbie dla klanu Matsuoka. Subtelnie zachęć ich do opowiedzenia o przyjaciółach i członkach rodziny. Jeżeli to możliwe, postaraj się obsadzić w roli zdrajcy jednego z bardziej charakterystycznych przyjaciół bądź krewnych postaci graczy.

## FINAŁ

Po trzech dniach podróży drużyna dociera do strażnicy obsadzonej przez siły szoguna, znajdującej się na granicy ziem klanu Matsuoka. Mają nadzieję, że to właśnie tam doniosą o wszystkim władcy i będą mogli wezwać posiłki. Los jednak okazuje się przewrotny...

Zanim bohaterowie zdążą przekroczyć próg strażnicy, ze środka wychodzi im naprzeciw grupka samurajów w barwach Tazaki.

Oddział liczy sześciu szeregowych wojowników-samurajów oraz jednego zamaskowanego oficera. Ich dowódca prędko rozwiewa nadzieje bohaterów: oto sam szogun pomógł Tazakim w inwazji na włości klanu Matsuoka.

Oficer Tazakich to w istocie zdrajca z zamku. Wiarołomca pragnął większego uznania i, w zamian za pieniądze oraz posadę dowódcy, postanowił wbić nóż w plecy swym bliskim. Konfrontacja z uciekinierami musi zakończyć się śmiercią jednej ze stron.

Pokonawszy zdrajcę i uciekwszy z ziem klanu Matsuoka, bohaterowie będą musieli znaleźć bezpieczny azyl i zgromadzić sojuszników. Czeka ich wiele wysiłku, jednak – dzięki dobremu planowaniu i wytrwałości – drużyna będzie w końcu mogła wyrzucić zemstę na podstępny lordzie Tazaki.

„Żuraw odlatuje o zmierzchu,  
Jego krzyk przechodzi bez echa.  
Wraz z nadejściem nocy gaśnie płomień życia”.



# KATANY I KIMONA

**WASZ PAN ZOSTAŁ ZAMORDOWANY I TYLKO TY I TWOI  
WIERNI KOMPANI JESTEŚCIE W STANIE WYMIERZYĆ SPRA-  
WIEDLIWOŚĆ JEGO ZDRADZIECKIM ZABÓJCĄ. CHWYĆ ZA  
MIECZ I WYRUSZ W PEŁNĄ WYZWAŃ DROGĘ KU ZEMŚCIE!**

Oparte na systemie „Lasery i Uczucia”, autorstwa Johna Harpera, „Katany i Kimona” to emocjonująca gra w samurajskich klimatach, zainspirowana filmami chanbara Akiry Kurosawy. To gra, która zabiera zarówno graczy, jak i Mistrzów Gry, w podróż po fantastycznych krainach pełnych piękna i tajemnic.

W odróżnieniu od innych gier spod szyldu „Laserów i Uczuć”, „Katany i Kimona” zawierają **DWIE DODATKOWE STRONY** z zaawansowanymi zasadami. Znajdziecie tam specjalną mechanikę dla prawdziwych ryzykantów, eskalowanie poziomu trudności (niewymagające żadnych skomplikowanych kalkulacji!), metody śledzenia zadań i zagrożeń, samurajskie pojedynki oraz sposoby rozwoju postaci. Każda z tych zaawansowanych zasad utrzymana jest w duchu pierwotnej gry i może zostać zaadaptowana do dowolnej wariacji „Laserów i Uczuć”.

W pakiecie otrzymujecie również jednostronicową przygodę „**UCIECZKA Z ZAMKU MATSUOKA**”, w sam raz na rozpoczęcie waszej wędrówki! Ta przygoda sprawdza się zarówno jako zamknięta całość, jak i wstęp do dłuższej kampanii.