

KATANY I KIMONA



KATANY I KIMONA KLAN AGADATSU

W tej krainie tylko najsilniejsi i najbardziej przebiegli święcą triumfy. Za najśmielszych uchodzą ci władcy, którzy bezwzględnie wykorzystują każdą nadarzącą się okazję. Poznajcie najbardziej ambitnych spośród wszystkich feudalnych władców samurajów w rozszerzeniu „Klan Agadatsu” do gry „Katany i Kimona”. Ten dodatek zawiera nowe, potężne postaci, z którymi przyjdzie się wam skonfrontować, nową technikę, którą mogą opanować wasi bohaterowie oraz zasady korzystania z broni palnej z epoki samurajów. Jak wpłyniecie na losy Klanu Czerwonego Smoka? Zagrajcie i przekonajcie się!

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

KLAN AGADATSU

*„Wól tratuje trawę
Żdźbła uginają się i odskakują do pionu
Świst niesie się wśród porannej bryzy”*

OGÓLNE INFORMACJE O KLANIE AGADATSU

Przez całe pokolenia Agadatsu był pomniejszym i mało znaczącym klanem, lecz od niedawna gwałtownie zyskuje na sile. Dowodzeni przez swego ambitnego da-
imyo, wojownicy ci konsekwentnie udowadniają moc odwiecznego przydomku, jaki nosi ich ród: Klan Czerwonego Smoka. Ekstremalnie zmilitaryzowani Agadatsu dotychczas podbili ziemie większości swoich sąsiadów. Wszystko zaczęło się od wojny obronnej, gdy to Agadatsu zmuszeni byli stawić opór najeźdźcom. Choć początkowo ich armia była niewielka, to udało się jej odeprzeć inwazję dużo liczniejszych wojsk rywali. Po przejściu do kontrofensywy Klan Czerwonego Smoka zaczął z powodzeniem werbować pod swoje sztandary kolejne klany – z początku słabsze lecz z czasem, w miarę rozbudowy swych sił, coraz potężniejsze. Jak dotąd każdy klan, który odrzucił propozycję wojskowej współpracy z Agadatsu, został doszczętnie zniszczony przez mściwe Czerwone Smoki.

WŁOŚCI KLANU AGADATSU

Ojczyzna Klanu Czerwonego Smoka jest dość zróżnicowana geograficznie, jednak większą jej część stanowią rozległe równiny, ustępujące dopiero gęstym lasom porastającym najdalsze rubieże włości rodu. Równiny gdzieniegdzie przecinają rzeki, które przez eony wyrzeźbiły w tutejszej ziemi głębokie, strome doliny, obnażając skały kryjące się pod warstwą gleb. Rzeki nawadniają rozległe pola uprawne, a w ich skalistych korytach powstało kilka prężnie działających kamieniołomów prowadzących masowe wydobycie kamienia na budulec.

MAŁOWNICZE WIDOKI

Szlak Łowcy to pasmo skalnych iglic przecinające w poprzek dolinę rzeki Aoga-wa. Wierzchołki skał są na tyle wysokie, że zrównują się ze szczytem samego kanionu. Owych naturalnych kolumn nie łączą żadne mosty, jednak ktoś odpowiednio sprawny lub wyposażony w kotwiczkę wspinaczkową byłby w stanie przedostać się na drugą stronę kanionu przeskakując ze skały na skałę. Ginkaba

Mori to tak zwany Las Złotych Brzóz. Złudzenie złotej barwy dają mlecznobiała kora i jaskrawożółte liście w koronach tutejszych drzew. To miejsce sprawia zapierające dech w piersiach wrażenie, zwłaszcza o wschodzie słońca, gdy poranne promienie prześwitują przez migoczące listowie. Jednym z najpopularniejszych ośrodków kultury w całym regionie jest dzielnica teatrów w mieście Azatoshi. Pełno tu lokali scenicznych, w których każdy znajdzie coś dla siebie: klasyczne sztuki noh, fantastyczne przedstawienia lalkowe bunraku, pokazy iluzjonistyczne tezuma, żywiolowe i sprośne sztuki kabuki czy wiele innych atrakcji. Wśród miejscowych krążą prawdziwe legendy o zakulisowej rywalizacji pomiędzy różnymi szkołami aktorskimi.

LUD AGADATSU

Daimyo Agadatsu Koba to obecny wódz klanu, a jego gwiazda nieprzerwanie wschodzi. Za młodu znany był jako „Błazen z Azatoshi”. Odznaczał się buntowniczym charakterem, obracał się w środowisku przestępczych szajek z gminu i ubierał się na zachodnią modłę. Ekscesy nastoletniego Koby okryły hańbą jego dawnego mentora, a ten, nie mogąc zdzierżyć utraty honoru i poniesionej porażki wychowawczej, odebrał sobie życie. Tragedia ta wstrząsnęła przyszłym daimyo, który od tamtej pory zaczął wykorzystywać swą energię i intelekt w dużo poważniejszych celach. Od czasu udaremnienia inwazji ze strony wrogich sąsiadów, Koba uznawany jest za najpotężniejszego wodza w całym regionie.

Zyskał przydomek „Smoka o Kamiennym Sercu” z uwagi na swój bezlitosny charakter oraz ze względu na fakt, że przeżył niegdyś postrzał prosto w serce. Prosty lud widzi w nim ekscentrycznego, nieśmiertelnego tyrana, jednak jego generałowie cały czas mu służą, spragnieni współdzielenia korzyści i bogactw płynących z jego podbojów.

Tsubame Ryoji, „Jaskółka o Morderczym Oku”, uznawany jest za najwprawniejszego strzelca swoich czasów. Ryoji obecnie dowodzi kompanią najemnych arkebuzerów – teppouka. Niegdyś pracował dla Koby, jednak ze wstrętem porzucił służbę u daimyo, ujrzawszy dokonywane z jego rozkazu zbrodnie wojenne. Koba nieraz zachęcał swoich ludzi, by doszczętnie wybijali klasztory, które zgodnie ze świętym prawem azylu dawały bezpieczne schronienie jego wrogom – a tego Ryoji nie był w stanie wybaczyć swemu panu. W pewnym momencie zrozpaczony i odarty ze złudzeń Ryoji usiłował zastrzelić Kobę, lecz jego kula ponoć w niewytłumaczalny sposób przeniknęła przez ciało wodza, co tylko wzmocniło jego i tak już upiorną reputację.

Ryoji żałuje, że wyszkolił żołnierzy klanu Agadatsu w strzelaniu z broni palnej. Ich technicznie zaawansowana broń daje im znaczną przewagę nad siłami ich sąsiadów i dodatkowo potęguje rozlew krwi w bitwach – wszak wystrzelona kula nie zna litości i nie sposób jej cofnąć. Choć Ryoji nauczył Czerwone Smoki korzystania z broni z zamkiem skałkowym, to nigdy nie zdradził im sekretu opracowanych przez siebie nabojów zespolonych o impregnowanych papierowych łuskach. Ta specjalna amunicja pozwala na znacznie szybsze przeładowywanie broni, a w konsekwencji na szybsze prowadzenie ognia. Ryoji pragnie stanąć na czele ruchu oporu i dzięki swemu wynalazkowi prowadzić skuteczną walkę z siłami Agadatsu. Jego ostatecznym celem jest naprawienie zła, jakie wyrządził cesarstwu Koba.

Dojima Sarugao jest dawnym druhem Koby. Pochodził z ludu, lecz konsekwentnie awansował w szeregach armii i obecnie jest najstarszym rangą spośród generałów armii Agadatsu. Sarugao znany jest ze swego kapryśnego charakteru. Hojnie nagradza swoich ulubionych zauszników, jednak niekiedy wymierza osobliwe kary tym, którzy w porę nie reagują na gwałtowne zmiany jego nastroju. Ponadto Sarugao słynie ze swej charakterystycznej brzydoty. Jest przeczulony na punkcie swego wyglądu, zwłaszcza, że sam Koba zwykł kąśliwie przezywać go „Małpią Mordą”.

WAROWNE MIASTO

Azatoshi to najważniejsze miasto na ziemiach Agadatsu. To niezwykle stary ośrodek cywilizacji, cieszący się opinią swoistej stolicy kultury w tej części cesarstwa. Daimyo Koba niedawno ukończył budowę swego najokazalszego monumentu: Shiro Asahi, Pałacu Brzasku. Wzniesiony na rozległej wyspie pośrodku jeziora Wani leżącego opodal Azatoshi, Shiro Asahi jest niewątpliwie najnowocześniejszym i najsilniej ufortyfikowanym zamkiem w całym szogunacie.

Shiro Asahi to nie tylko wojskowa forteca, lecz również pełen przepychu pałac. W jego trzewiach urządzone szereg skryptoriów, archiwów, sal audiencyjnych i kwater, a dzięki temu zapleczu idealnie nadaje się na przyszłe centrum imperialnej administracji. Ponadto bogato zdobione wnętrza pałacu mają nie tylko świadczyć o bajecznym bogactwie Koby, ale też wywierać odpowiednie wrażenie na wszelkich gościach.

MOŻLIWOŚCI

W armii Koby może znaleźć zatrudnienie każdy, kto gotów jest chwycić za arkebuz. Pomimo swego okrucieństwa na polach bitew i ordynarnych manier, Koba nie dyskryminuje ze względu na brak przynależności do kasty samurajów – werbuje i awansuje każdego, kto okazuje potencjał. Jeżeli możesz wspomóc go w drodze do zdobycia tytułu szoguna, to z pewnością znajdzie się dla ciebie miejsce w wojskowej hierarchii Agadatsu.

SKARBY AGADATSU

Od ponad pół wieku na ziemiach Agadatsu w użyciu pozostaje broń palna. Niedługo sprowadzona przez kupców z zachodu, dopiero teraz została zaadaptowana na potrzeby regularnej armii. Wcześniej nie cieszyła się zbyt dużą popularnością ze względu na znacznie niższą szybkostrzelność od tradycyjnych łuków oraz wysokie koszty produkcji i konserwacji.

Wzorując się na taktyce stosowanej przez zaciężną kompanię Tsubame Ryoji'ego, Agadatsu Koba zorganizował swych strzelców w czteroszeregowe formacje liniowe. Każdy szereg na przemian oddaje salwę, po czym kuca, by przeładować broń, dzięki czemu oddziały arkebuzerów dosłownie zalewają wrogów ciągłym gradem pocisków. Koba osiągnął taką szybkostrzelność częściowo dzięki zastosowaniu arkebuzów z nowoczesnym zamkiem skałkowym wprowadzonych przez Ryoji'ego. Są znacznie mniej problematyczne w obsłudze od starszych arkebuzów z podatnymi na działanie wilgoci zamkami lontowymi.

Dziś arkebuzy klanu Agadatsu stanowią najlepszą broń palną w całym szogunacie. Standardowy arkebuz przebija dowolny pancerz, ignorując jego efekty (takie jak dodatkowe konsekwencje / zdrowie), jednak w ogniu walki przeładowanie tej broni wymaga poświęcania czterech tur i opisywania kolejno wszystkich czynności. Arkebuz Agadatsu do pełnego załadowania wymaga jedynie trzech tur.

Koba przeznacza niemal całe zapasy tej broni do wyekwipowania swoich wojsk. Do obrotu trafiają jedynie nieliczne sztuki. Żołnierze mają obowiązek czyścić i konserwować otrzymaną broń, a po każdej wyprawie mają zdawać ją do arsenału. Bywa, że Koba rozdaje arkebuzy w charakterze podarunków, jednak nagradza nimi wyłącznie oddane mu sługi.

TECHNIKI KLANU AGADATSU

Koba nakazał swoim generałom naśladować techniki szybkiego ładowania broni stosowane przez ludzi Tsubame Ryoji'ego. Każdy kto przystanie do armii Agadatsu lub do kompanii najemników Tsubame może wybrać tę technikę walki bronią czarnoprochową w ramach awansu postaci. Użytkownicy tej techniki przeładowują broń o jedną turę szybciej. Korzystając ze standardowego arkebuzu mogą przeładowywać broń w 3 tury, zaś arkebuz Agadatsu przeładowują w 2 tury.



SEKRETY KLANU AGADATSU

UWAGA DLA GRACZY: Prosimy nie czytać poniższej sekcji, o ile nie jesteś MG danej kampanii. Zdradza ona kluczowe szczegóły fabuły i pilnie strzeżone tajemnice świata gry. Jeżeli jesteś MG, to swobodnie wykorzystaj dowolne z podanych informacji w trakcie kampanii. Pamiętaj, że świat rośnie i kształtuje się w miarę rozgrywki. Jeżeli masz pomysł, który kłóci się z podanymi informacjami, to śmiało poprowadź narrację w obranym przez siebie kierunku!




ŚMIERĆ TYRANOWI



Tajemnicę poliszynela stanowi fakt, że większość generałów Koby ma powody, by nienawidzić swego pana. Jeden z takich wysoko postawionych wodzów, oficer imieniem Shibayama Tetsuo, aktywnie planuje zamach stanu. Zamierza wciągnąć Kobę w zasadzkę, gdy razem udadzą się na tygodniową wizytę do cesarskiej stolicy w towarzystwie zaledwie garstki przybocznych. Ponieważ prawo wymaga, by daimyo stawiał się na cesarskim dworze bez broni i zbrojnej eskorty, to Koba będzie wtedy najbardziej podatny na atak.

Oprócz Tetsuo, o spisku wiedzą jeszcze dwaj inni spośród elity generałów Koby: Dojima Sarugao oraz Sankawa Iyajitsu. Żaden z nich nie zamierza podjąć jakichkolwiek kroków, by zapobiec zamachowi. Ponieważ w trakcie wizyty Koby w stolicy cesarstwa obaj będą przebywać ze swymi armiami daleko w polu, to w razie nieudanego zamachu będą mogli udać, że o niczym nie mieli pojęcia. Zawarli jednak nieformalny układ na wypadek powodzenia spisku. Jeżeli Tetsuo zgładzi tyrana, to ruszą oni, by rozbić siły zamachowca a jego samego zabić. Dzięki temu zostanie im do podziału imperium wyrosłe na gruncie podbojów Koby.



Gracze będą mogli wpłynąć na przebieg wydarzeń, o ile oczywiście będą uważni, podejmą odpowiednie tropy i zjedną sobie zaufanie odpowiednich osób. Tylko od graczy zależy, komu pomogą i czy będą chcieli doprowadzić klan Agadatsu do upadku. Armia Koby obecnie stanowi najlepiej wyposażone i najliczniejsze wojsko w regionie. Ten z wodzów, który ostatecznie zwycięży w nadchodzącym konflikcie, będzie miał spore szanse, by zjednoczyć pod sobą całe cesarstwo i zagarnąć dla siebie tytuł szoguna.


BOHATEROWIE NIEZALEŻNI KLANU AGADATSU

Agadatsu Koba: Przebiegły wódz o szczupłej, lecz atletycznej sylwetce. Jeden z najniebezpieczniejszych ludzi w całym cesarstwie. Wartość 7, +   w otwartej walce, +  w konfrontacji z jego wojskiem na polu bitwy. Obniż jego wartość o -2, jeżeli którakolwiek z postaci graczy stawiających mu czoła zna jego sekret. Tak naprawdę Koba ma serce po prawej stronie klatki piersiowej – to bardzo rzadko występująca cecha budowy ciała. To dlatego przeżył na pozór śmiertelne rany na lewej piersi.

Dojima Sarugao: „Małpia Morda” Sarugao to niezwykle żywiołowy, zakompleksiony człek, który pragnie ukrywać swe plebejskie pochodzenie przed innymi samurajami. Wartość 5; wszystkie  zamieniają się w  w trakcie walki lub innej taktycznej sytuacji. Wartość 4 w wypadku kontaktów społecznych.

Sankawa Iyajitsu: Tęgi wojownik, który przez swoje zamiłowanie do luksusu stał się leniwy i nabawił się otyłości. Wartość 5; +  do wszystkich rzutów przeciwko niemu.

Shibayama Tetsuo: Zrozumiały, snobistyczny oficer, który aktywnie spiskuje przeciwko Kobie. Wartość 4; +   w wypadku kontaktów społecznych. Gardzi uboższymi samurajami bez dystynkcji oraz osobami, które nie należą do kasty samurajów.

Tsubame Ryoji: Dowódca niewielkiej kompanii strzeleckiej roninów. To zapamiętały przeciwnik Koby. Nie ufa również żadnemu z jego oficerów i z pewnością żadnego z nich dobrowolnie nie wesprze. Wartość 5. +  gdy przeciwnicy znajdują się w zasięgu jego broni. Uzbrojony w arkebuz Tsubame może strzelać co turę.


Teppouka: Szeregowi arkebuzerzy. Wartość 2-3; +  gdy przeciwnicy znajdują się w zasięgu strzału. Uzbrojeni w arkebuzy Agadatsu (strzał co 3 tury) lub Tsubame (strzał co 2 tury).

TABELA WYDARZEŃ

Skorzystaj z tej tabeli, aby błyskawicznie generować losowe konflikty lub inne elementy fabuły. Wylosuj wszystkie 4 sekcje, aby stworzyć scenę konfliktu z udziałem dwóch stron. Może potrzebujesz jedynie określić miejsce na terytorium Agadatsu, w którym znajduje się ukryty artefakt? W takim wypadku losuj sekcję „Miejsce”.

Każdy z dodatków do gry „Katany i Kimona” poświęconych nowym klanom zawiera osobną tabelę wydarzeń. Choć sekcja „Konflikt” zwykle pozostaje bez zmian, to pozostałe elementy są wyjątkowe dla terytorium danego klanu.

IK – Miejsce	
1 Dolina rzeki Aogawa	2 Dzielnica teatrów Azatoshi
3 Szalas drwala	4 Las Ginkaba Mori
5 Przedmurze Asahi Shiro	6 Obóz Tsubame Ryoji'ego
IK – Postać 1	
1 Aktor kabuki	2 Najemnicy Ryoji'ego
3 Uprzejmy sprzedawca klusek mochi	4 Pechowy drwal
5 Głodujący kłusownik	6 Anonimowy wędrowny mnich
IK – Postać 2	
1 Urzędnik lub adiutant Agadatsu	2 Dworzanin Tazaki
3 Nieokrzesany ronin	4 Leśny bandyta
5 Banda żołnierzy Sarugao	6 Banda żołnierzy Iyajitsu
IK – Konflikt	
1 Pojedynek lub otwarta walka	2 Zasadzka
3 Kłótnia	4 Nagły wypadek
5 Kradzież	6 Zdrada tajemnicy

SAGA KLANU MATSUOKA

„Katany i Kimona” nie posiadają z góry narzuconego kanonu i wszelkie zaprezentowane tu historie stanowią przeważnie zamkniętą całość. W dodatkach umieszczamy co prawda pewne nawiązania fabularne do opowieści o upadłym klanie Matsuoka, na wypadek gdyby drużyny czy gracze solo chcieli rozwinąć scenariusz wprowadzający **UCIECZKA Z ZAMKU MATSUOKA** w pełną kampanię.

Jeżeli prowadzisz kampanię sagi Matsuoka i zechcesz powiązać z nią ten dodatek, postaraj się wymyślić bądź uzyskać od graczy odpowiedzi na następujące pytania:

- Czy postaci graczy popierają taktyki bądź metody rządzenia stosowane przez Lorda Kobę?
- Czy popierają któregoś z jego generałów?
- Jak odnoszą się do ruchu oporu Ryoji'ego?
- Czy Agadatsu są sprzymierzeni z klanem Tazaki? Czy może są ich wrogami?
- Jak wyglądały stosunki klanu Agadatsu z klanem Matsuoka?
- Czy Agadatsu brali udział w spisku wymierzonym w klan Matsuoka?