

KATANY I KIMONA



KATANY I KIMONA KLAN KETSUGA

Odkryjcie Dolinę Nocy i poznajcie jej tajemniczych mieszkańców w rozszerzeniu do gry „Katany i Kimona”. Ketsuga, zwani także Klanem Księżycowej Ćmy, zamieszkują górzystą krainę skąpaną we mgle, w której panuje niemal nieprzezwana noc. Ich samurajowie słyną zarówno ze swej kociej gracji, jak i niezwykłej urody. Ten dodatek podzielony jest na trzy części. Pierwsza przeznaczona jest zarówno dla graczy, jak i Mistrzów Gry. Zawiera zbiór powszechnie dostępnych informacji, opisy skarbów, BN-ów oraz nową technikę, którą mogą opanować bohaterowie. Sekcje druga i trzecia przeznaczone są dla MG. Zawierają wiele tajemnic, statystyki postaci, generator fabuły oraz wskazówki, jak powiązać treść dodatku z sagą klanu Matsuoka z podstawowego podręcznika „Katan i Kimon” i jak zbudować samodzielną przygodę, opierając się na samym dodatku.

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 KETSUGA

*„Lampiony rzucają smugi światła
Wśród nocnej ciszy trzepocą skrzydła
Niepokoje ulatują w siną dal”*

OGÓLNE INFORMACJE O KLANIE

Owiany mgłą tajemnicy pomniejszy klan Ketsuga panuje nad terenami Doliny Zmierzchu. Początki założycielskiego rodu giną w mrokach dziejów, jednak część kronikarzy sądzi, że w żyłach jego członków płynie odrobina cesarskiej krwi. Najważniejszym ośrodkiem cywilizacji w Dolinie Zmierzchu jest Yonaka Mura, średniej wielkości osada, która służy klanowi za siedzibę.

Ketsuga, zwani także Księżycowymi Ćmami, dali się poznać jako hojni mecenas sztuki. Mają swych posłów na wielu feudalnych dworach, jednak niezmiennie uznają zasadę ścisłej neutralności, nie mieszając się w wojny i waśnie pozostałych klanów. Młodzi członkowie klanu Ketsuga są posyłani na dwory innych klanów, gdzie zdobywają nieocenione doświadczenie służąc jako giermkowie lub dwórki.

WŁOŚCI KLANU

Dolinę Zmierzchu otaczają zewsząd strome, wysokie wzgórza, niczym drzewa górujące nad polaną. Miejscowi rolnicy uprawiają pola ryżowe w najniższych częściach doliny, natomiast ci, którzy zasiedlają jej górne partie, zajmują się uprawą drzew i krzewów owocowych oraz jagód. Wysokie grzbiety wzgórz rzucają długie cienie na dolinę. Tylko jej centralna część pozostaje oświetlona przez większą część dnia.

KRAJOBRAZ

Szczyty licznych wzgórz łączą wiekowe lecz dobrze utrzymane mosty linowe. Gdy do doliny napływają mgły, wierzchołki wzgórz wyglądają niczym wyspy obmywane falami srebrzystego morza.

Dwa razy do roku księżyc wschodzi między dwoma największymi szczytami w dolinie, zwanymi Wzgórzami Tsuru. Wtedy też roztacza niezwykle jasną aureolę. Księżycowy blask widziany zza kłębow mgły przypomina kształt olbrzymiej świetlistej księżycowej ćmy.

Osada Yonaka Mura przylega do niewielkiej rzeki Chigawa, przez którą można przepłynąć się mostem Tsuki. Łuk mostu odbity w wodzie stwarza iluzję idealnego okręgu. Nocami w blasku oświetlających przeprawę omszałych latarnicznych ogników tańczą chmury insektów. Most służył za arenę kilku legendarnych pojedynków między słynnymi szermierzami.

WAŻNE OSOBY

Pani Ketsuga Azami jest obecną daimyo klanu. To kobieta o posągowej urodzie. Mimo, że ma ponad 50 lat, wciąż biją od niej młodzieńcze piękno i siła. Swoją niezwykłą formę zawdzięcza codziennym treningom tańca i walki tessenem, czyli bojowym wachlarzem.

Stary Kuroneko jest lokalnym kupcem, cieszącym się uwielbieniem miejscowych. Szanują go nawet członkowie kasty samurajów. Jego sklep położony jest pośrodku głównego rynku w Yonaka Mura. Wśród jego najbardziej chodliwych towarów są pięknie wykonane żabie figurki netsuke, które szczególnie ceni sobie Lady Ketsuga. Kuroneko odznacza się szczupłą sylwetką, ciemną karnacją i wiecznym porozumiewawczym uśmiechem.

SKARBY

Wachlarze Ciem są pożądanym towarem eksportowym, cenionym wśród kolekcjonerów ze względu na piękny wygląd i funkcjonalność. Wielu zamożnych dostojników nosi je przy sobie jako poręczną broń osobistą oraz w charakterze ozdób. Wojownicy, którzy parają się walką tessenami również najchętniej korzystają z wyrobów rzemieślników klanu Ketsuga.

Wachlarz Ćmy składa się z żelaznego pręta, gardy i ostrzy, służących jako żebra. Dodatkowa osłona wachlarza wykonana jest z lakierowanego twardego drewna. Chroni ona metalowe elementy konstrukcji przed rdzą. Ostrza spięte są jedwabną płachtą. Poszczególne części wykonują wysoce wyspecjalizowani rzemieślnicy. Tkacze i farbiarze zajmują się pracą z jedwabiem, kowale wytwarzają elementy żelazne, natomiast stolarze – elementy drewniane.

Wachlarze Ciem klanu Ketsuga są bogato zdobione wzorami wrytymi w drewnie oraz malowanymi na jedwabiu. Wyjątkowo bogaty klient za sówitą opłatą może zamówić specjalny Wachlarz Ćmy wykonany według własnego pomysłu, jednak większość kolekcjonerów daje miejscowym rzemieślnikom pełną swobodę twórczą.

TECHNIKI KLANU KETSUGA

Dworzanie i samurajowie klanu Ketsuga zawsze noszą ze sobą tesseny. Wachlarze nigdzie nie są uznawane za nielegalną broń, toteż Ketsuga nigdy nie pozostają bezbronni. Tessenem można niezwykle skutecznie zablokować klingę miecza, a mistrzowie walki wachlarzami podobno są w stanie nawet odbijać nimi strzały.

Każdy, kto uzyska zgodę starszyny klanu lub tutejszej władczyni może podjąć naukę w miejscowym dojo. W ramach awansu postać gracza może wybrać technikę klanu Ketsuga. Aby stosować ją w walce, postać musi dzierżyć co najmniej jeden wachlarz. Można z niej korzystać używając wachlarza jako broni dodatkowej, w dominującej ręce dzierżąc na przykład miecz, jitte lub drugi wachlarz.

Korzystając z techniki Ketsuga, postać nie odniesie obrażeń jeżeli wyrzuci tylko 1 sukces w danym teście. Nie ochroni jej to przed dodatkowymi obrażeniami od zdolności wroga lub od porażek przy rzutach kośćmi ryzyka lub kłąt.

YONAKA MURA

Zwana przez miejscowych Przystań Zmierzchu, Yonaka Mura stanowi jedyny znaczący ośrodek cywilizacji na ziemiach klanu Ketsuga. Sama osada usytuowana jest na niewielkiej równinie otoczonej zewsząd pierścieniem wzgórz.

Pałac Księżycowej Ćmy to niewielki zamek, w którym swoją siedzibę ma Lady Ketsuga wraz ze swym dworem. Niewysoki mur obronny okala centralną twierdzę oraz kilka budynków dla służby. Na ziemiach znaczniejszych klanów taki zamek byłby uznawany za najwyżej pomniejszą, prowincjonalną rezydencję.

W centrum miasteczka znajduje się dzielnica handlowa, w której swe interesy prowadzą miejscowi kupcy. Przystań Zmierzchu słynie z bujnego nocnego życia. Sklepy, gospody, tawerny i domy zabaw otwarte są do późnych godzin nocnych, a niekiedy nawet do wczesnego ranka. Wielokolorowe papierowe lampiony rozświetlają gwarne ulice, a gibkie tancerki kreślą w nocnym powietrzu fantazyjne wzory jedwabnymi i papierowymi wstążkami.

MOŻLIWOŚCI

Zawędrowawszy na Ziemię Ciem, bohaterowie nie powinni narzekać ani na brak pracy, ani wrażeń. Ludzie sztuki cieszą się tutaj szczególnym traktowaniem – tyczy się to zarówno wykonawców scenicznych jak i rzemieślników. Ponieważ klan Ketsuga często wysyła swych artystów na dwory innych klanów, wielu dostojników oraz ambitnych bushi zabiega o względy Lady Ketsugi. Niektórzy postrzegają Dolinę Zmierzchu jako bramę prowadzącą do dużo bogatszych ziem i etap na drodze do poważniejszej kariery, jednak ci, którzy zostają tu na dłużej, mogą liczyć na protekcję szczodrej władczyni, dopóki rzecz jasna służą jej wiernie i odpowiednio jej schlebiają.

Jako że klan Ketsuga nie słynie z wojennych wyczynów, przeroźni rozbójnicy często upatrują w jego bogactwach łatwego łupu. Lady Ketsuga wynajmuje więc roninów i innych niezależnych wojowników, by strzegli jej ziem przed rabusiami.



SEKRETY KLANU KETSUGA

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!




Tak naprawdę Ketsuga są klanem skrytobójców. Większość jego członków to wojownicy ninja, nawet jeśli na pozór wiodą żywot bushi, dostojników czy artystów. By nie wzbudzać podejrzeń owi cisi zabójcy korzystają z siatki pośredników, aby kontaktować się ze swymi klientami. Dzięki temu mogą skutecznie udawać pacyfistów przed światem zewnętrznym.



Należy przy tym podkreślić, że Lady Ketsuga szczerze wierzy w doktrynę neutralności wobec spraw innych klanów. Postrzega swój klan jako narzędzie w służbie pokoju. W końcu lepiej jest zakończyć wojnę zabijając jednego generała w jego komnatach, niż kosztem życia tysięcy poległych na polach bitew żołnierzy. Pieniądze wypłacane przez jej klientów nie są dla niej motywem zabójstw, a jedynie dodatkową korzyścią. A przynajmniej tak sobie wmawia, gdy próbuje zasnąć w spokoju.





Choć Ketsuga są doskonale wyszkolonymi skrytobójcami, to nie każda ich operacja ma na celu mord. W wielu przypadkach wystarczy, że otrują ofiarę specyfikami wpływającymi na jej zachowanie. Odurzone w ten sposób ofiary nieraz okrywały się hańbą i traciły zaufanie swoich kręgów, ściągając na siebie wygnanie, infamię bądź znacznie drastyczniejsze konsekwencje. Służki i giermkowie wysyłani przez klan Ketsuga na zagraniczne dwory potajemnie pełnią rolę szpiegów. Za odpowiednią opłatą członkowie klanu mogą również służyć jako niezwykle skuteczna straż osobista.

月蛾

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI KLANU KETSUGA

Służka / giermek: Wartość 2; +  gdy przeciwnik stara się wciągnąć ich w pułapkę, bądź przekraść się obok nich niezauważenie; +  do wykrywania ich potajemnych działań; ich wsparcie zapewnia graczowi + , np. jeśli pomagają w dworskich intrygach, jeśli bronią gracza przed atakami lub jeśli poszukują ukrytych wspólnych wrogów.

Skrytobójca: Wartość 3; +   do testów na opieranie się działaniu trucizny, +  do ich trucizn.

Lady Ketsuga: Wartość 6; +  w walce; +   do konfrontacji wymagających sprytu w sytuacjach społecznych; +  do jej trucizn. Lady Ketsuga utrzymuje przy sobie straż przyboczną – w sali tronowej oraz w jej komnatach sypialnych w danym momencie strzeże jej sześciu dobrze ukrytych skrytobójców. Nie odstępują swej pani, gdy udaje się na zewnątrz. Zawsze trzymają się blisko, przebrani za niepozornych ludzi z gminu.

PRAWDZIWE WACHLARZE CIEM

Prawdziwy Wachlarz Ćmy przeznaczony jest wyłącznie dla wiernych członków klanu Ketsuga. Każdy jego prawowity właściciel przysięga nie zdradzać przeznaczenia swego daru. Te wachlarze stanowią sprytnie zakamuflowaną specjalistyczną broń w sam raz dla skrytobójców.

Garda pełni funkcję sprytnie zamaskowanego pojemnika na wszelkiego rodzaju trucizny, zwykle w formie płynnej lub sproszkowanej. Ukryte w gardzie przegrody można momentalnie otworzyć ruchem kciuka. Dzięki temu zabójca uzbrojony w wachlarz może błyskawicznie cisnąć chmurę trującego proszku w twarz ofiary lub niepostrzeżenie dolać jej trucizny do napitku.

W każdym z ostrzy wachlarza ukryto strzałkę rozmiarów dziecięcej pałeczki do ryżu. Wprawny zabójca Ketsuga może skutecznie miotać tymi strzałkami, otwierając końcówki ostrzy i biorąc zamach wachlarzem w kierunku celu.

TRUCIZNY KLANU KETSUGA

Ketsuga są mistrzami alchemii, a w swojej pracy korzystają z rozmaitych przepisów na trucizny. Nie każda z nich jest zabójcza. W Prawdziwych Wachlarzach Ciem zwykle przechowują kilka rodzajów trucizn.

Umiejętności BN-ów klanu Ketsuga pozwalają im dodatkowo zwiększać skuteczność używanych toksyn. Ta sekcja opisuje ich główne efekty.

Halucynogeny: Ofiary widzą lub słyszą rzeczy, których tak naprawdę nie ma. Zwykle reagują na halucynacje w sposób gwałtowny i nieprzewidywalny. To bardzo przydatna trucizna w sytuacji, gdy pragniesz namącić komuś w głowie lub sprawdzić, by publicznie zhańbił się obłąkańczym zachowaniem. Ofiary halucynogenów również dużo łatwiej zdradzają pilnie strzeżone sekrety.

Środki usypiające: Jak sama nazwa wskazuje, te nieśmiercionośne trucizny wywołują u ofiar momentalny sen. Są bardzo przydatne, zwłaszcza jeśli planujesz przemykać się niezauważenie tuż pod nosem strażników a wolisz unikać niepotrzebnego rozlewu krwi.

Środki toksyczne: Te trucizny powodują u ofiar ciężkie obrażenia lub śmierć. Niektóre mogą też paraliżować, oślepić, odbierać słuch czy pozbawiać ofiary innych zmysłów bądź zdolności motorycznych.

Wylosowany po podaniu trucizny sukces z konsekwencjami może oznaczać, że udało ci się zatruć ofiarę, jednak substancja nie jest tak skuteczna jak zwykle, że przyłapano cię na gorącym uczynku lub efekt trucizny następuje z opóźnieniem. Wyjątkowy sukces może oznaczać, że twoja trucizna okazała się bardziej skuteczna niż zwykle, że wpływa na kilka ofiar (o ile jej użycie pozwala razić wiele celów) lub, że winą za otrucie obarczono kogoś innego. Jeżeli próbujesz oprzeć się działaniu trucizny, to wylosowanie sukcesu z konsekwencjami może opóźnić część objawów lub zredukować odniesione obrażenia.

PODSTĘPNY SZANTAŻ

Pomimo starannie pielęgnowanej przed obcymi iluzji, że nic nie burzy spokoju doliny, Księżycowe Ćmy mają nie lada kłopoty. Ktoś szantażuje Lady Ketsugę. Szantażysta wie o zakulisowych działaniach klanu Ketsuga, zna też imiona ich klientów oraz wie kto padł ofiarą ich zabójców. Jeżeli te informacje wyjdą na jaw, to niemal wszyscy sąsiedzi klanu Ketsuga zyskają powód, by doszczętnie zniszczyć ten klan.

Lady Ketsudze zależy teraz wyłącznie na uchronieniu swego rodu od zguby. Jeżeli gracze okażą się godni zaufania i dowiodą swej skuteczności w działaniu, wtedy władczyni może zechcieć zwerbować ich do pomocy przy rozwiązaniu tego problemu. O ile monarchini może traktować graczy serdecznie, a nawet się z nimi spoufalać, to jeśli poczuje się za bardzo zagrożona, nie zawaha się poświęcić ich niczym pionki na szachownicy. Jeżeli graczom uda się rozwiązać jej problem, to wtedy Lady Ketsuga sowiec ich wynagrodzi.

Szantażysta dostarcza swoje wiadomości za pomocą tresowanych kotów. Koty zostawiają liściki przed wejściem do pałacyku Ketsugi w Yonaka Mura, a następnie czym prędzej uciekają. W wiadomościach sprawca zwykle stawia rozmaite żądania. Bywa, że żąda pieniędzy, a czasem każe klanowi zabić wskazane cele. Żaden z zaufanych ludzi Lady Ketsugi nie był w stanie wysledzić, dokąd wracają koty, ani też złapać szantażystę, gdy ten odbierał pieniądze z wskazanych przetrzeń skrytek.

SEKTA CZARNEGO KOTA

Szantażystą jest Stary Kuroneko, powszechnie szanowany handlarz ozdób. Jak w przypadku wielu innych mieszkańców Doliny Zmierzchu, jego prawdziwe oblicze jest dużo mroczniejsze od maski, jaką przywdziewa na pokaz. Kuroneko kieruje swoją własną siatką zabójców zwaną Sektą Czarnego Kota.

W myśl zasady, że fabuła rośnie w miarę jej opowiadania, Kuroneko nie posiada żadnych z góry narzuconych przez kanon motywów działania czy osobistej historii. Być może jest ojcem jednej z ofiar Księżycowych Ciem i przez całe lata knuł przeciw nim zemstę. Może jest ambitnym przywódcą szajki ninja i pragnie krok po kroku wyeliminować konkurencję. A być może jest po prostu człowiekiem interesu, który dzięki szantażowi jest w stanie żerować na ryzykownej pracy klanu Ketsuga.

W grze z elementami fantazy Kuroneko może być pradawnym zmiennokształtnym, zdolnym przyjmować postać zarówno człowieka jak i kota. W takim wypadku jego sługi również mogą być zmiennokształtnymi lub też fanatycznie oddanymi mu kultystami odzianymi w maski czarnych kotów, traktującymi tego stwora niemal jak bóstwo.

To, jak wrogą okaże się Kuroneko, zależy od fabularnych decyzji MG. Czy kupić pragnie zabić każdego, to odkryje jego sekret? Czy może woli przeciągać

na swoją stronę co bystrzejszych adwersarzy i zaproponuje graczom miejsce w swojej organizacji? Niech fabuła rośnie w miarę rozgrywki – zagrajcie i przekonajcie się!

Akolita Sekty Kota: Wartość 3, +  w walce i +  w razie ataku z ukrycia.

Stary Kuroneko: Wartość 5, +    w walce i podczas negocjacji. W grze z elementami fantasy, maski Kuroneko mogą mieć magiczne właściwości i „zapamiętywać” twarze tych, którzy je przymierzają – dzięki nim ich właściciel może przybrać postać każdej osoby, którą nakłoni do założenia jednej z jego masek.

TABELA WYDARZEŃ

Skorzystaj z tej tabeli, jeśli potrzebujesz szybko nakreślić pomysł na scenę. Możesz wylosować wszystkie cztery sekcje, tylko jedną lub dowolne ich kombinacje. Losowanie wszystkich czterech da ci ogólny zarys sceny, natomiast losowanie wybranych kolumn przydaje się, gdy chcesz wprowadzić jakiś element do już trwającej sceny.

IK – Miejsce	
1 Dolina rzeki Aogawa	2 Dzielnica teatrów Azatoshi
3 Szalas drwała	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 drwał
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 Ketsuga są nastawieni przychylnie do klanu Tazaki? Czy może wrogo? A może łączą ich jakieś inne relacje?
- Czy w trakcie sesji wasze działania mogły wpłynąć na to, jak Ketsuga postrzegają waszą sytuację?
- Gdy gracze poznają prawdziwą naturę klanu Ketsuga: Czy współpracując z klanem Ketsuga zdradzimy ideały naszego nieżyjącego władcy? Czy możemy wykorzystać zasoby bądź techniki klanu Ketsuga przeciwko klanowi Tazaki?
- Co poczną gracze, gdy odkryją, że poczciwy Stary Kuroneko jest szantażystą, skrytobójcą a być może i kotołakiem?
- Jeżeli bliscy Kuroneko zostali zabici przez klan Ketsuga, to czy ten fakt poruszy poczucie honoru graczy? Wszak ich lord sam został podstępnie zamordowany...

Jako MG możesz zadać poniższe pytania graczom bezpośrednio przed sesją:

- Możesz też poddać je pod głosowanie.
- Czy Ketsuga mieli coś wspólnego ze zbrodnią w zamku Matsuoka?
- Jak odnoszą się do niedobitków z klanu Matsuoka? Jak odnoszą się do klanu Tazaki?
- Czy są sprzymierzeni z szogunem?
- Jak mogą pomóc postaciom graczy? Czy zaszkodzenie klanowi Ketsuga jakkolwiek pomogłoby graczom w ich misji?