

KATANY I KIMONA



KATANY I KIMONA – DODATEK NR 1 ZDOLNOŚCI POSTACI I GANG KISETSU

Wewnątrz znajdziecie cały zestaw potencjalnych ulepszeń postaci, dostępnych dla każdej ze ścieżek z podstawowej gry. Druga sekcja dodatku zawiera standaryzowany system zapisów, dzięki którym łatwiej będzie śledzić BN-ów. Oprócz tego znajduje się tam opis nowej wrogiej frakcji. Czy będziecie w stanie stawić czoła bezwzględnemu gangowi Kisetu i jego czterem legendarnym zabójcom? 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

OPCJE POSTACI

Oto opcjonalne zasady, które pozwalają graczom zróżnicować ich postaci dzięki unikalnym zdolnościom. Bohaterowie nie posiadają tych zdolności od początku gry – muszą się ich nauczyć w toku rozwoju postaci. Zasady rozwoju postaci zostały opisane w podstawowym podręczniku. O ile zasady nie dyktują w danym przypadku inaczej, „mieszane sukcesy” (np. wyrzucenie tylko jednego sukcesu w danym rzucie kośćmi) nie niosą ze sobą konsekwencji. Kolejne rozszerzenia wprowadzą więcej takich zdolności. Maksymalna liczba bojowych zdolności postaci jest równa jej wybranej liczbie, natomiast maksymalna liczba „cywilnych” zdolności wynosi 6 pomniejszone o liczbę postaci. To gracze wraz z MG określają, które zdolności uznawane są za bojowe, a które za niebojowe.

ZDOLNOŚCI ARTYSTY

Duma Rzemieślnika: Kiedy korzystasz z broni, zbroi lub innego przedmiotu, który udało ci się własnoręcznie stworzyć, ten przedmiot jest traktowany jako broń powiązana z twoim Treningiem lub pozwala ci wykonać rzut traktowany jako powiązany z twoją Ścieżką. Możesz posiadać maksymalnie tyle takich przedmiotów, ile wynosi twoja liczba. Powyżej tego limitu wszelkie dodatkowe wykonane przez ciebie przedmioty, choć zapewne stanowią prawdziwe arcydzieła, to nie podlegają tej zdolności.

Natchnienie Dusz: Gdy śpiewasz, tańczysz lub prowadzisz inny występ artystyczny wykonaj rzut na Kimona. Jeżeli rzut się powiedzie, twój występ poruszy pewną liczbę widzów: maksymalnie $(6 - \text{twoja liczba}) \times 10$. W trakcie twojego występu oraz na pewien czas po nim milkną wszelkie kłótnie, a widownia zyskuje o tobie co najmniej przychylniejsze zdanie.



ZDOLNOŚCI ASCETY

Dotyk Spustoszenia: Jeżeli dorzucisz kostkę ryzyka do twojej puli przy ataku wręcz, to w razie sukcesu możesz tymczasowo obezwładnić przeciwnika. Jeżeli twój cel ma wartość równą lub mniejszą od liczby wylosowanych przez ciebie sukcesów, wybierz efekt: cel zostaje unieruchomiony, oślepiiony, pozbawiony mowy lub słuchu. Jeżeli w trakcie tego rzutu osiągniesz Mushin, możesz wybrać dwa efekty zamiast jednego.

Uzdrowiający Dotyk: Możesz wykorzystać swoją znajomość sztuk walki do przeprowadzania zabiegów medycyny naturalnej. Odpowiednie techniki masażu bądź ćwiczeń mogą poprawić ukrwienie, zmniejszyć napięcie i poprawić regenerację. Przy próbach leczenia ran możesz wykonywać rzuty na Katany. Takie techniki nie wymagają leków, bandaży bądź innego specjalnego wyposażenia.

ZDOLNOŚCI BUSHI

Oko Szermierza: Jeżeli rzucasz minimum 2 kostkami w trakcie pojedynku, jedną z nich możesz zamienić z kostki ryzyka na standardową kostkę.

Shukuchi (szybki ruch): Wykonaj rzut na Katany. Jeżeli rzut się powiedzie, to natychmiast przemieścisz się na dogodną pozycję. Wrogowie o wartości równej lub mniejszej od liczby wylosowanych sukcesów nie mogą wykorzystywać przeciw tobie zdolności, które polegają na ukrywaniu się lub skradaniu.

ZDOLNOŚCI NINJA

Koci Uśmiech: Wybierz przebrania popularnych profesji, np. samuraja, kupca, gejszy itp. Limit przebrań wynosi (6 – twoja liczba). Poświęć chwilę i wykonaj rzut na Kimona, by zmienić swój wygląd i spróbować się zamaskować. Raz w tygodniu możesz zmienić swoją przykrywkę, wybierając spośród znanych sobie przebrań.

Zajęczy Skok: Jeżeli rzucasz na Katany, wykonując daleki skok, możesz pokonać odległość równą $[(10 \times \text{twoja liczba}) + (\text{liczba wylosowanych sukcesów})]$ metrów.

ZDOLNOŚCI DOSTOJNIKA

Ochrona Niebios: Jeżeli znajdujesz się w mieście, którego mieszkańcy darzą cię szacunkiem lub przynajmniej czują respekt wobec twojej rangi, wykonaj rzut na Kimona w trakcie interakcji z nieprzychylną ci grupą. Jeżeli odniesiesz sukces, dowiadujesz się jakie mają wrogi zamiary i w dowolnym momencie możesz uprzedzić wszelkie ich siłowe działania.

Sieć Przysług: Rzucasz +IK w trakcie interakcji z każdym, kto oczekuje od ciebie czegoś, co jesteś w stanie zaoferować. Ponadto możesz zamienić jedną kostkę ryzyka na standardową kostkę w trakcie interakcji z kimś, komu w trakcie ostatniego miesiąca wyświadczyłeś jakąś przysługę lub przekazałeś dar.

ZDOLNOŚCI YAKUZY

Spojrzenie Śmierci: Odśłoń ramię, by pokazać swoje tatuaże Yakuzy, a następnie wykonaj rzut na Kimona. Jeżeli rzut się powiedzie, BN zostanie zdjęty strachem. Ten BN nie może atakować, jeżeli nie dobędziesz broni jako pierwszy. BN nie może mieć wyższej wartości niż najwyższa wyrzucona kostka.

Szajka Informatorów: Raz w tygodniu możesz rozkazać swoim sprzymierzeńcom z przestępczego podziemia, by pozyskali informacje na wybrany przez ciebie temat. Wykonanie zadania zajmie im kilka godzin, najwyżej dzień. Możesz korzystać z tej zdolności w dowolnym mieście, w którym prowadzi działalność twój gang.


POZOSTAŁE ZDOLNOŚCI


Powyższe zdolności możesz nadawać nie tylko postaciom, ale też artefaktom, na przykład mistrzowsko wykonanemu mieczowi lub zbroi zahartowanej alchemicznymi mieszankami. Skarby te mogą stanowić nagrody za wczuwanie się w odgrywaną postać.

TERMINOLOGIA BN-ÓW

Poniższy artykuł opisuje BN-ów:

Wartość: Liczba wskazująca ile sukcesów należy wyrzucić, aby pokonać tego BN-a – czy to w walce, czy to w dyskusji, czy po prostu w trakcie targowania się.

Ryzyko: Ile standardowych kostek dany BN zamienia na kostki ryzyka. Ta statystyka nigdy nie dodaje kostek do mniejszej puli. Jeżeli ryzyko jest większe niż liczba kostek w puli, zignorujcie nadwyżkę. Kostki ryzyka reprezentujemy czerwonym symbolem .

Klątwa: Ile kostek klątw dany BN dodaje do puli w trakcie rzutów przeciw niemu. Kostki klątw reprezentujemy czarnym symbolem .

Zdolności: Wszelkie poboczne efekty, które może wywoływać dany BN. Jeżeli BN-owi brakuje którejś ze statystyk, na przykład nie może dodawać kostek klątw do puli kostek, to pominię tę statystykę przy tworzeniu opisu BN-a.

FRAKCJA BN-ÓW: GANG KISETSU

*„Pory roku przemijają
Przyrzeczenia błedną
Wraz ze światłem dnia ginącym o zmierzchu”.*

Gang Kiseitsu to niesławna banda najemników, której członkowie są jednymi z najstraszliwszych zabójców w całym szogunacie. Za sowiłą opłatą podejmą się każdego zlecenia i zawsze, bez wyjątków, dopadają swe ofiary. Tak oto zbudowali swą upiorną reputację. Bywało, że niektóre cele podchodzili latami, jednak dzięki swej nadludzkiej cierpliwości i żelaznej determinacji gang w końcu wypełniał nawet najbardziej wymagające kontrakty. Początki gangu owiane są tajemnicą, jednak sami Kiseitsu twierdzą, że są rodzeństwem. Nikt nie wie kim są ani nawet jakich są płci. Nikt też nie widział żadnego z członków gangu bez maski. Niektórzy powiadają, że ci skrytobójcy są ostatnimi niedobitkami upadłego klanu, podczas gdy inni twierdzą, że to grupka sierot, które razem dorastały i walczyły o przetrwanie w warunkach skrajnej nędzy. Według innej plotki istnieje tylko jeden zabójca, który udaje całą czwórkę. Najbardziej nieprawdopodobna legenda mówi, że Kiseitsu to obdarzone wielką mocą zmiennokształtne istoty, a ich maski reprezentują ich prawdziwe postaci.

ROLA GANGU KISETSU

Kiseitsu to ekscentryczni i potężni przeciwnicy. Możesz wykorzystać ich jako epizodycznych wrogów lub uczynić z nich powracających antagonistów. Prosty sposób na wprowadzenie ich do fabuły jest uczynienie z sojuszników postaci graczy celów dla Kiseitsu. Kiseitsu zależy przede wszystkim na wyeliminowaniu celu, za który mają otrzymać zapłatę; pozostali stanowią jedynie poboczne straty. Spraw, by każde pojawienie się zabójcy z gangu Kiseitsu stanowiło dla graczy niezapomniane przeżycie. Niech zjawiają się w dramatycznych okolicznościach. Przykładowo Haru może zastawić zasadzkę w sadzie kwitnących wiśni, a Fuyu zaskoczyć graczy na górskiej przełęczy w trakcie burzy śnieżnej. Natsu z pewnością zechce rzucić graczom wyzwanie pośrodku trawiastej równiny, a Aki najbardziej lubi walczyć pośród krwistoczerwonych klonów.

Zabójcy z gangu Kiseitsu są nieuchwytni. Potrafią wymykać się w każdej sytuacji, nawet gdy ich przeciwnikom wydaje się, że już ich mają. Przykładowo, jeżeli bohaterowie pokonają kogoś z nich w walce, to potem i tak mogą nie być w stanie

odnaleźć ciała. Pokonany uprzednio zabójca może pojawić się później z uszkodzoną maską, bliźną lub innymi znakami świadczącymi o poprzednich starciach z bohaterami. Choć Kisetsu niemal nigdy nie pojawiają się razem w tym samym miejscu (zwłaszcza, jeśli jako MG zdecydujesz, że za „gangiem” tak naprawdę stoi tylko jeden zabójca o wielu tożsamościach), to nie wahają się wspomagać innymi najemnikami. Zabójca Kisetsu może mieć u swego boku grupkę roninów-banitów. Warto podkreślić, że Kisetsu niezmiennie postrzegają swych najemnych siepaczy jako pionki, które gotowi są poświęcić bez mrugnienia okiem.

NAGRODY

Pokonanie zabójcy z gangu Kisetsu stanowi nie lada wyczyn. Ktokolwiek zdoła tego dokonać, zyska sławę i szacunek w przestępczym półświatku oraz wśród samurajów z okolicznych klanów. Będzie też mógł z pewnością liczyć na uwagę bogatych i wpływowych patronów. Już sam fakt pokonania jednego z Kisetsu może też stanowić ważny argument w negocjacjach z feudalnymi władcami. Co się tyczy bardziej namacalnych nagród, to maski Kisetsu stanowią doskonałe trofea. Możesz uczynić z tych masek potężne artefakty. Każda z nich odzwierciedla zdolności swego pierwotnego właściciela, jednak zamiast tworzyć kostki ryzyka umożliwia zamianę kostek ryzyka na standardowe kostki. Przykładowo, bohater noszący maskę Aki zamienia jedną kostkę ryzyka na standardową kostkę jeżeli odnosi on co najmniej jedną konsekwencję ran. Maską Natsu zamienia kostkę ryzyka w standardową kostkę, ilekroć bohater próbuje przechytrzyć BN-a. Ta nagroda może nieść też ze sobą pewne ryzyko: możesz wprowadzić negatywny efekt, wywołany ilekroć pula kostek używana do testów zdolności maski wyrzuci porażkę. W takim wypadku bohater doświadcza przypiływu szaleństwa bądź pychy i zaczyna działać nierozważnie, narażając bezpieczeństwo zarówno swoje jak i swoich kompanów.



NATSU LIS

Wartość: 3

Ryzyko: +1 , (+1 , więcej, jeżeli wyzwanie wymaga inteligencji)

Zdolności: Dodaj kostkę klątwy do każdego rzutu bohaterów na Kimona, jeżeli Natsu pokona ich w grze bądź pojedynku na zagadki.

Motywacja: Natsu pragnie dowieść, że jest najinteligentniejszą osobą w każdej sytuacji. Do tego chce zarobić fortunę.

Wygląd: Ubrania w kolorach czerwonym i żółtym. Zawsze nosi maskę lisa.

FUYU WILK

Wartość: 3

Ryzyko: +1 , (+1 , więcej, jeżeli dochodzi do walki bezpośredniej)

Zdolności: Zadaje +1 pkt. obrażeń postaci gracza, która wyrzuciła co najmniej 1 porażkę.

Motywacja: Zabicie celu. Bezbłędne ukończenie każdego kontraktu.

Wygląd: Ubrania w kolorach szaroniebieskim i białym. Zawsze nosi maskę wilka.

AKI JENOT

Wartość: 4

Ryzyko: +1 , (+1 , więcej, jeżeli otrzyma minimum 1 pkt. obrażeń)

Motywacja: Cieszy się w pełni każdą walką. Każdy dzień przeżywa tak, jakby za rogiem czekała śmierć.

Wygląd: Ubrania w kolorach brązowym i pomarańczowym. Zawsze nosi maskę tanuki (jenota).

HARU CZAPLA

Wartość: 3

Ryzyko: +1 

Klątwa: +1  klątwy w trakcie pojedynków

Zdolności: Przeciwnicy Haru muszą wykonać przed walką udany rzut na Kimona, inaczej nie będą mogli korzystać ze specjalnych zdolności w trakcie pojedynku.

Motywacja: Każde działanie traktować jak sztukę.

Wygląd: Ubrania w kolorach białym i różowym. Zawsze nosi maskę czapli.

季節