

KATANY I KIMONA



KATANY I KIMONA – DODATEK NR 3 BOHATEROWIE LUDOWI, RASY GRACZY I UKRYTE MOCE

Trzeci dodatek do popularnej gry „Katany i Kimona” to rozszerzenie, które zawiera zasady odgrywania postaci bohaterów ludowych – jest to zupełnie nowa ścieżka rozwoju postaci, pozwalająca samotnym roninom przetrwać i zwyciężyć. Znajdziecie tu również zasady gry zwierzętami, które mają wyjątkowe znaczenie dla japońskiego folkloru, takimi jak koty, wydry czy ośmiornice. W dodatku zawarliśmy też instrukcje, jak wzmacniać przeciwników w środku walki. Teraz każda konfrontacja ma potencjał, by przerodzić się w wiekopomne starcie!

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


*„Słońce zachodzi, księżyc otwiera swe blade oko
Porywisty wiatr wyje między sosnami
Ryk jelenia niesie się echem”*

ŚCIEŻKA BOHATERA LUDOWEGO

Ścieżka bohatera ludowego przeznaczona jest do gry w pojedynkę. Ten wariant rozgrywki inspirowany jest legendami z japońskiego folkloru takimi jak opowieść o Momotaro. W tym trybie postać gracza jest znacznie silniejsza, aby zrównoważyć w ten sposób brak drużyny kompanów.

Jeżeli zdecydujesz się obrać ścieżkę ludowego bohatera, wybierz dwie dodatkowe ścieżki podane w głównych zasadach. Twoja postać ma dostęp do obydwu ścieżek i płynących z nich korzyści. Może dzięki temu rzucać dodatkową kostką w odpowiednich testach i korzystać z powiązanych z nimi awansów.



Dzięki swojej wszechstronności, bohater może przetrwać różnorodne konfrontacje i rozwiązywać problemy na różne sposoby. To od ciebie zależy, jak wykorzystasz swoje możliwości i pokierujesz rozwojem postaci. Przykładowo bushi/yakuza może być potężnym hersztem bandytów, asceta/dostojnik może służyć na dworze jako skryba, a artysta/ninja może być aktorem, który po zmroku para się kradzieżą jako shinobi.

Bohaterowie ludowi niemal zawsze są przejaskrawieni. Ich zalety są równie mocno zarysowane, jak ich słabe strony. Aby oddać to w grze, wybierz jedną znaczącą wadę dla twojej postaci. Może być to na przykład słabość do sake, obżarstwo, skłonność do przesypiania większości dnia lub inny wewnętrzny przymus bądź nałóg. Ilekroć bohater mierzy się ze swoimi słabościami, musisz wykonać test na twoją najsłabszą cechę, aby spróbować oprzeć się pokusie. Targany słabościami bohater może np. zatrzymywać się w każdym domu gejsz po drodze lub wyzywać na pojedynek każdego napotkanego wojownika. Jeżeli ulegniesz swojej słabości, to przy następnym teście tego dnia rzucasz + .

Na początku gry bohaterowie ludowi otrzymują również dwie dodatkowe konsekwencje (co łącznie daje im 6 konsekwencji). Jeżeli rozgrywasz sesję solo, a twoja postać jest bohaterem ludowym, to nie dotyczy jej żaden górny limit zdobywanych poziomów. Możesz korzystać z awansów postaci ilekroć je zdobywasz, dopóki nie będzie ci to psuć wrażenia z rozgrywki.

RASA NEKOMA


Zmiennokształtne nekoma są spokrewnione z kotami domowymi. Posiadają talent do polimorfii. Podobnie jak kitsune, szczególnie dobrze radzą sobie z udawaniem innych. W swojej ludzkiej postaci odznaczają się powabnymi, kocimi rysami twarzy, a z ich oczu bije intensywny blask.


Wszystkie nekoma są odporne na obrażenia od upadków. Nekoma mogą przybrać postać dowolnego stworzenia lub człowieka. Zyskują również + , gdy podejmują się działań wymagających zręczności oraz szybkiego refleksu. Z drugiej strony otrzymują one karę +  do specjalnych rzutów w dialogach – muszą je wykonywać, ilekroć w danej scenie wymaga się od nich bezpośrednich i szczerych odpowiedzi.

RASA KAWAUSO

Kawauso to zmiennokształtne wydry. Nie słyną z talentu do polimorfii i mogą jedynie przybierać postaci wydr oraz ludzi – te ostatnie formy odznaczają się wyraźnymi cechami zwierzęcymi, zdradzającymi ich prawdziwą naturę (wielkie ciemne oczy, wyraźnie powiększone siekacze, zadarte nosy, grube, gęste włosy przypominające futro).




Dzięki swoim nadprzyrodzonym mocom, kawauso potrafią zgasić dowolny niewielki płomień (np. świeczkę, lampion lub lampę) w promieniu 30 metrów od miejsca, w którym się znajdują.

Kawauso potrafią doskonale udawać głosy i odgłosy wszelkich stworzeń oraz ludzi, o ile wcześniej je usłyszały. Otrzymują premię + , gdy śpiewają lub imitują czyjś głos.

Szelmowskie kawauso aż nadto uwielbiają psoty i zabawę. Wszystkie kawauso otrzymują karę + , ilekroć próbują powstrzymać się przed strojeniem sobie żartów lub płataniem innym figli. Choć na pierwszy rzut oka ta słabość może wydawać się dość nieszkodliwa, to należy pamiętać, że żarty kawauso przeważnie bywają bardzo prostackie i pozbawione finezji. Z pewnością nie docenią ich lokalni feudałowie, którzy zwykle są pozbawieni poczucia humoru, za to nadzwyczaj skorzy do skazywania każdego kto im podpadnie na wygnanie bądź śmierć.

RASA TAKKO

Takko to rasa zmiennokształtnych ośmiornic. W formie hybryd mają głowy ośmiornic zamiast ludzkich. Mogą posiadać dodatkowo macki: albo zwisają one z głów, albo wyrastają w miejsce dłoni, albo zastępują one nogi.

Ośmiornice posiadają naturalną zdolność mimikry: mogą zmieniać swój kolor, fakturę skóry i kształt ciała. To między innymi dzięki takim predyspozycjom takko posiadają największy talent do polimorfii spośród wszystkich zmiennokształtnych ras. Mogą imitować dowolne stworzenia, osoby lub przedmioty bez żadnych ograniczeń, choć i tak muszą wykonywać rzuty, by upewnić się, czy ich „kamuflaż” jest skuteczny. Takko zyskują +  , ilekroć przebywają pod wodą lub jeśli siłują się lub chwytają przeciwnika walcząc wręcz. Mogą przyłgnąć do dowolnej powierzchni i poruszać się po niej swobodnie w każdym kierunku. Wszystkie takko codziennie muszą spędzić przynajmniej godzinę w wodzie, przemienione w postać zwierzęcia lub hybrydy, inaczej otrzymują karę +  do wszystkich rzutów. Otrzymują również karę +  do wszystkich rzutów, jeżeli mają zamalowane co najmniej dwie konsekwencje z powodu odniesionych ran.

NAGŁE PRZEWAGI

Mało który zwrot akcji robi tak mocne wrażenie, jak moment, w którym przeciwnik bohaterów niespodziewanie ujawnia, że jest dużo silniejszy lub bardziej niebezpieczny, niż ci uprzednio przypuszczali. Skorzystaj z tego systemu, aby dodać smaku zarówno sesjom dla wielu graczy jak i rozgrywkom solo.

Jeżeli jesteś MG, to śmiało wykorzystaj ten efekt w odpowiednim momencie fabuły. Jeżeli grasz solo, to od ciebie zależy czy i kiedy wprowadzisz efekt nagłej przewagi. A jeżeli chcesz się zaskoczyć i wprowadzić element losowy, rzuć 2K6. Jeżeli wyrzucisz wynik niższy od sumy awansów twojej postaci, to wtedy twój przeciwnik ujawni ukrytą siłę lub zdolność.

IK	Bojowe	Polityczne	Inne
1	Wartość +2	Wartość +2	Nietypowa broń
2	Zaczyna posługiwać się potężnym stylem walki, który zapewnia +1 do obrażeń w wypadku częściowych sukcesów lub porażek.	Ujawnia swoją prawdziwą tożsamość, która posiada dużo więcej władzy lub wpływów niż jej dotychczasowa persona.	Ujawnia swoją nieludzką postać, przypominającą wybrany gatunek zwierzęcia.
3	+3 konsekwencje	+3 konsekwencje	Dzieli się na dwie istoty.
4	Broń – artefakt	Niemal hipnotyzujący głos	Potrafi teleportować się na krótką odległość.
5	Zna twój styl walki; neguje Trening gracza podczas starcia.	Zna twoje fortele; neguje Ścieżkę gracza podczas konfrontacji.	Może przyzywać kule ognia, fale mrozu, wichry, grad kamieni lub błyskawice.
6	Wykonaj dodatkowy rzut. Jeżeli wynik będzie nieparzysty, rzuć na kolumnę „Polityczne”. Jeżeli jest parzysty, rzuć na kolumnę „Inne”.	Wykonaj dodatkowy rzut. Jeżeli wynik będzie nieparzysty, rzuć na kolumnę „Bojowe”. Jeżeli jest parzysty, rzuć na kolumnę „Inne”.	Wykonaj dwa dodatkowe rzuty, przeliczając wszelkie kolejne 6.

Wykonaj rzut na kolumnę, która najlepiej pasuje do natury danego BN-a. Zauważ, że kolumna „Inne” oparta jest w znacznym stopniu na elementach fantastycznych. Zignoruj ją, jeżeli preferujesz realizm. Jeżeli wyrzucisz 2 losując wynik z kolumny „Inne”, a twój przeciwnik już jest zmiennokształtnym, wtedy staje się najpotężniejszym wariantem swojego gatunku, np. kitsune o dziewięciu ogonach.