

KATANY I KIMONA



KATANY I KIMONA – DODATEK NR 6 POSTAWY ŻYWIÓŁÓW I ZAMIARY

Dodajcie nowy wymiar do zbrojnych starć i konfliktów społecznych dzięki systemowi żywiołów dla „Katan i Kimon”. Dodatek zawiera nowy sposób na rozgrywanie interakcji i nową mechanikę, doskonale współgrającą z podstawowymi zasadami gry. Zyskacie również jeszcze więcej różnorodnych opcji tworzenia postaci. Jak zwykle w środku znajdziecie też kolejne haiku (o wątpliwych walorach artystycznych) pióra twórców gry!

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

POSTAWY ŻYWIÓŁÓW

*„Rosa poi ziemię,
Płatki wiśni krążą w powietrzu,
Krwawy Księżyc goreje na niebie”.*

„Księga pięciu kręgów” autorstwa Miyamoto Musashiego to obszerny traktat o samurajskiej sztuce fechtunku. W swym dziele święty szermierz opisuje pięć żywiołów: ziemię, ogień, pustkę, wodę i wiatr oraz to, w jaki sposób wpływają one na walkę. Ten dodatek zawiera opcjonalne zasady wykorzystywania pięciu żywiołów, by urozmaicać starcia i nadawać im jeszcze większej taktycznej głębi.

Każdy z pięciu żywiołów odpowiada określonej postawie. W trakcie walki gracz może przyjąć postawę żywiołu, aby stać się skuteczniejszym wojownikiem. Każdy żywioł jest silny w starciu z określonymi żywiołami i słaby przeciwko innym żywiołom. Układ sił żywiołów wygląda następująco:

Ogień jest silny w starciu z pustką i wiatrem.
Ogień jest słaby w starciu z ziemią i wodą.

Pustka jest silna w starciu z ziemią i wiatrem.
Pustka jest słaba w starciu z ogniem i wodą.

Wiatr jest silny w starciu z ziemią i wodą.
Wiatr jest słaby w starciu z ogniem i pustką.

Woda jest silna w starciu z ogniem i pustką.
Woda jest słaba w starciu z ziemią i wiatrem.

Ziemia jest silna w starciu z ogniem i wodą.
Ziemia jest słaba w starciu z pustką i wiatrem.

Postawy to zdolności postaci. Gracz rozpoczyna rozgrywkę znając tylko jedną postawę bojową, a kolejne może poznawać w ramach awansowania postaci. Ponieważ są to zdolności bojowe, liczba bohatera określa łączny limit możliwych do opanowania postaw. Postawa bojowa znana od początku gry nie liczy się do maksymalnego limitu.

Żywioty Mushin

Ogień	Zyskaj + do swojego rzutu w kolejnej rundzie równe liczbie wylosowanych w aktualnym rzucie Mushin.
Pustka	W zamian za konsekwencję, możesz wybrać dowolną liczbę wylosowanych w aktualnym rzucie Mushin i zamienić je w Mushin innych żywiołów. Nie ma limitu co do liczby przemienionych w danym rzucie Mushin, jednak jedna kostka Mushin może odpowiadać wyłącznie jednemu żywiołowi.
Wiatr	Odejmij od swojego rzutu w kolejnej rundzie równe liczbie wylosowanych w aktualnym rzucie Mushin.
Woda	Zyskaj + do swojego rzutu w kolejnej rundzie równe liczbie wylosowanych w aktualnym rzucie Mushin.
Ziemia	Odejmij poniesione konsekwencje w kolejnej rundzie równe liczbie wylosowanych w aktualnym rzucie Mushin.

Ilekroć w trakcie danej sceny dochodzi do walki, bohater może przybrać jedną ze znanych sobie postaw. Ilekroć bohater walczy z przeciwnikiem, którego postawa jest silna przeciwko jego postawie, otrzymuje karę w postaci + do swojej puli kostek. Ilekroć bohater walczy z przeciwnikiem, którego postawa jest słaba przeciwko jego postawie, otrzymuje premię w postaci + do swojej puli kostek.

Jeżeli bohater zna kilka postaw, to w danej chwili może przybrać tylko jedną z nich. Między turami walki bohater może zmieniać postawy w zależności od warunków starcia. Zmiana postawy nie zużywa działań bohatera w danej turze.

BN-I I POSTAWY

Każdy BN jest powiązany z konkretnym żywiołem – w trakcie walki przybiera określoną postawę. Jeżeli w opisie danego BN-a nie podano jego żywiołu, to MG decyduje, która postawa najbardziej pasuje do tej postaci lub do kontekstu sceny.

MG nie musi wyjawiać żywiołu danego BN-a do momentu, aż gracze nie wybiorą swoich postaw w obecnej turze walki. Gracze, którzy uważnie przyglądają się ruchom przeciwnika mogą wykonać rzut, aby określić jaką postawę przybrał dany BN lub grupa BN-ów.

ZAMIARY I ŻYWIÓŁY

Oprócz walki, żywioły odzwierciedlają również intencje postaci i sposoby rozwiązywania problemów. W sferze Kimon, żywioł może symbolizować konkretny sposób myślenia, osobowość, temperament lub podejście do danego zagadnienia.



Ziemia symbolizuje upór, stanowczość i bogatą wiedzę.

Ogień symbolizuje logikę, kreatywność, i agresję.

Pustka symbolizuje kontemplację, zagadkowość i emocjonalny dystans.

Woda symbolizuje łagodność, współczucie i elastyczność.


Wiatr symbolizuje spryt, zmienność i poczucie humoru.

Kiedy bohater dyskutuje z kimś lub próbuje go przekonać do swoich racji, wykorzystaj ten system w podobny sposób jak w przypadku walki. Konfrontacja z kimś, kogo żywioł mentalny jest silny wobec żywiołu zamiaru bohatera powoduje +  do rzutu bohatera na Kimona. Jeżeli to żywioł zamiaru bohatera jest silniejszy, otrzymuje on wtedy +  do rzutu na Kimona.

MUSHIN I ŻYWIÓŁY

Oprócz zapewniania przewagi nad określonymi postawami, żywioły niosą ze sobą również inne korzyści. Jeżeli gracz wyrzuci Mushin (wynik rzutu będzie taki sam jak liczba bohatera), to może skorzystać ze zdolności przypisanej do danego żywiołu. Szczegóły są podane w tabeli „Żywioły Mushin”. Premie zapewniane przez Mushin nie wygasają wraz ze zmianą postawy pod koniec tury, w której zostały aktywowane. Na przykład, jeżeli gracz aktywuje Mushin postawy ziemi (którego efekty zostaną aktywowane w następnej turze) i w tej samej turze przyjmie postawę ognia, to efekty ziemi wciąż zostaną aktywowane. Efekty Mushin zawsze wygasają zgodnie z domyślnymi zasadami. Jeżeli gracz odgrywa rolę postaci heroicznej, na przykład w trakcie gry solo, lub jeżeli MG tak postanowi, to jako Mushin można również liczyć wyrzucenie 2 standardowych sukcesów.

ULEPSZANIE POSTAW

W trakcie awansu gracz może uczyć się nowych postaw żywiołów lub ulepszać znane wcześniej postawy. Każda postawa może zostać ulepszona dwa razy. Każde ulepszenie postawy zapewnia postaci dodatkową +  w starciu ze słabszym żywiołem.

