# Kuraijikan

## Mroczne Czasy

NIPAJIN

Ta praca podlega następującej licencji Creative Commons:
**Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Bez utworów zależnych 4.0**

**Wolno:**

kopiuj i rozpowszechniaj utwór w dowolnym medium i formacie

**Na następujących warunkach:**

Utwór należy odpowiednio oznaczyć, podać link do licencji i wskazać jeśli zostały dokonane w nim zmiany.

Nie należy wykorzystywać utworu do celów komercyjnych.

Remiksując, przetwarzając lub tworząc na podstawie utworu, nie wolno rozpowszechniać zmodyfikowanych treści.

Licencji: *creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.pl*

ludus-leonis.com @ludusleonis

# Stopka

v1.1.0 © Markus Leupold-Löwenthal, Vienna 2019

Pomysł, tekst i layout: Markus Leupold-Löwenthal
Ilustracje: Bettina Ott – www.ottbettina.com
Tłumaczenie: Szymon „*Noobirus*“ Piecha

Kurai Jikan powstał za pomocą darmowych programów:
FontForge, gedit, GIMP, Inkscape und LaTeX.

Wykorzystano następujące czcionki:
*Kaushan Script*, http://www.impallari.com/kaushan
*PT Sans*, http://www.paratype.com/public/
*RPGDings*, © Markus Leupold-Löwenthal

**Podziękowania dla**
Planet Harry za okładkę (http://www.planetharry.at/);
Dolge z Tanelorn za korektę w ramach Tanelorn Challenge 2011;
8. konwentu Vienna Fantasy Gaming za 1. miejsce; Isthar-art na którym częściowo to bazuje;
moim wiernym testerom Chrisowi, Flanfowi, Janowi i Jensowi

Zawarte w tym podręczniku zdarzenia, nazwy miejsc oraz osób są fikcyjne.
Wszelkie podobieństwa do rzeczywistych miejsc i prawdziwych osób są przypadkowe.
W czasie tworzenia tego podręcznika nie skrzywdzono żadnych kostek.

Przed rozpoczęciem, mistrz gry powinien rozdać lub przeczytać poniższy tekst:

# Prolog „Kurai Jikan"

Tysiąc lat temu, wyspowe królestwo Hinokuni było świadkiem wielkiej wojny. Akariko, czciciele Bogini Słońca, walczyli z demonicznymi oni, którzy zostali na świat ciemność.

Pewnego dnia, Bogini zasiadła przy oknie swojego niebiańskiego pałacu i spojrzała na wyspy. Zaczęła płakać, ponieważ Akariko przegrywali bitwę. Jej łzy upadły na wyspę i gdy dotknęły ziemi, zamieniły się w świecące kryształy. Akariko przyjęli to jako znak od bogini, pozbierali łzy i nosili je w czasie bitew. Z potęgą światła po swej stronie, pokonali oni i wyzwolili wyspy. Ucztowano przez 100 dni i nocy. Każda wioska otrzymała jedną łzę dla swojej świątyni. Wyjątkowo wielka łza, została przez kapłanów zaniesiona na Nantō, wyspę najbardziej wysuniętą na południe. Tam, w odległej górskiej wiosce Yamamura, mogła być chroniona i czczona.

Setki lat minęło. Wydarzenia były opowiadane w historiach, historie stały się legendami. Mało kto dziś pamięta, co się wtedy wydarzyło, nikt już nie robi pielgrzymek do Yamamury. Lecz wielka łza, której światło osłabło po latach, nadal jest chroniona przez potomków tych, którzy ją wtedy znaleźli.

Jesteście właśnie tymi strażnikami z Yamamury. W centrum otoczonej palisadą wioski stoi świątynia Bogini Słońca, z zakrzywionego dachu emanuje łza, która rozświetla okolicę nawet w nocy. Pół tuzina kapłanów dba o świątynię, dwa tuziny farmerów pracuje na polach ryżowych i zapewnia pożywienie. Lecz spokojne, wiejskie życie jest tylko zmyłką ponieważ wiadomo, że ciemność znowu powróci, gdyż oni zostali jedynie wygnani. Na ten dzień wieśniacy przygotowywali się od setek lat, ćwiczyli swoje ciało i ducha, trenowali się w walce i medytują.

Przed dwoma tygodniami, jeszcze nikt nie wiedział kiedy powrócą oni. Lecz dziś, gdy obudziliście się przy pianiu koguta, wioska została otoczona mgłą, która zmieniła ziemie: lasy zamieniły się w przerażające, mroczne miejsca, z pól stały się nieużytki a morza stały się smołą. Dziwne cienie atakują tych, którzy wędrują we mgle. Nawet sama Bogini może za dnia jedynie wysłać bladoniebieskie światło. Nie rozmawiała też dawno z kapłanami w czasie ich snu, co zazwyczaj robiła.

Światło wielkiej łzy odpędza mgłę i złe cienie od Yamamury – lecz blask staje się z każdym dniem słabszy. Razem z innymi mieszkańcami zebraliście się w świątyni i modlicie się, by wzmocnić aurę. Lecz jest was za mało a modlitwy są za słabe. Kapłani szacują, że pozostało wam tylko kilka dni ...

# W rolach głównych ...

„Ori – gami – ha! “

„Aaarrrggghhh! “

## Mahōshi, mag origami ♥4

Mahōshi wywodzi się ze starej rodziny magów i czerpie swoje moce z origami – sztuki składania papieru. Może tworzyć przedmioty wielkości pięści (np. ptaki, klucze), te obiekty zachowują się tak samo, jak swoje „oryginały” (wygląd, waga, funkcja).

**Magia origami:** Mahōshi składa papier tak długo, jak tylko chce (Przygotowanie ⏲) i ustala wartość celową od (◎4). Jeśli rzut się uda, złożony obiekt staje się przez czas ◐ który jest równy jego ⏲ prawdziwy. W walce liczy się to jako efekt dalekiego zasięgu, gdy np. została stworzona papierowa lanca. Improwizowane materiały (np. liście zamiast papieru) utrudniają tę akcję (-1).

**Wygląd:** Wzrost 172 cm, 43 lata.Szczupły. Długie, białe włosy. Białe, wielowarstwowe ubranie, które wygląda jak papier.

**Ekwipunek:** 20 kartek papieru

**Modyfikatory:** Wiedza+1, Wysportowanie-1

## Kumo z wielkim ostrzem ♥8

Kumo przejął władzę w rodzinie wojowników po tym, jak na łożu śmierci ojciec przekazał mu *Omokena*. Ten miecz nie tylko jest prastary, lecz również jest długi na 2 m i ma szerokość 40 cm, waży prawie 100 kg. Ostrze jest zamieszkiwane przez ducha, który służy Kumo i przekazuje mu swoją siłę: obniża wagę ostrza do jednej setnej.

**Przyjaciel Omokena:** Tylko Kumo potrafi posługiwać się *Omokenem*, dla niego to ostrze jest niewiele cięższe od normalnego miecza. Kumo może również poprosić ducha, by przeszedł do innego, żelaznego przedmiotu (Przekonanie ◎3). Wtedy redukuje ciężar tego obiektu, zamiast miecza.

**Wygląd:** Wzrost 171 cm, 21 lata. Wysportowany. Blond włosy. Zielone ubrania.

**Ekwipunek:** Omoken (Atak-1, 3 rany)

**Modyfikatory:** Wysportowanie+1

„Lah-dii-daaah!“

„Nyu? Nyuuuuh!“

## Panna Shamisen ♥6

Panna Shamisen jest z dobrego rodowodu i jest równie piękna, co śmiertelna. Jej imię wywodzi się od dziwnego przedmiotu, który trzyma przy sobie: trójstrunowej lutni. Ten instrument nie tylko wydaje piękne dźwięki, lecz w rękach panny służy również jako broń.

**Shamisen-do:** Znana również jako „*ścieżka trzech strun*“. Panna Shamisen potrafi jako atak dystansowy wystrzeliwać w przeciwników śmiertelne nuty. Lecz jeśli w ataku wypadnie jedynka, przerywa się jedna struna. Instrument potrzebuje przynajmniej jednej struny, by działać. Naprawa jednej struny trwa 10 minut. Zasięg wynosi 40 m jeśli są trzy struny, 20 m jeśli dwie i 10 m jeśli jedna.

**Wygląd:** 166 cm wzrostu, wiek nieznany. Gracja, pomalowana na biało twarz z czerwonymi ustami. Czarne, spięte włosy. Długie, czerwone suknie. Wydaje się szybować zamiast chodzić, ale w rzeczywistości robi wiele, małych kroków.

**Ekwipunek:** Shamisen (1 rana), 10 rezerwowych strun

**Modyfikatory:** Sztuka i Muzyka+2 (nie dotyczy walki), Bieg-1

## Sotto Nyu, Miękka Łapa ♥6

Mówi się, że ojciec Sotto katował koty, przez co został przez nie przeklęty: Jego jedyna córka urodziła się z ogonem, kocimi uszami i łapami. Wypędzona z rodziny Sotto została przyjęta do Yamamury.

Sotto nigdy do końca nie dorosła. Poza skłonnościami do kilku ekstrem, jest zwyczajną kobietą, która ciągle musi walczyć z uprzedzeniami, będąc akceptowaną tylko w Yamamurze. Tylko tam może mówić „Nyu!“ nie dostając przy tym po głowie.

**Kocie lądowanie:** Gdziekolwiek Sotto chce skoczyć, to zawsze wyląduje bezpiecznie na łapach, dopóki zakrzyczy „*Nyu!*“.

**Wygląd:** 158 cm wzrostu, 19 lat. Drobnej budowy, kocie uszy i łapy, ogon. Nosi ubrania szyte na miarę, które przypominają strój Nyunja – eee, to znaczy Ninja.

**Ekwipunek:** Pazury (1 rana), odzież kamuflująca

**Modyfikatory:** Skradanie+1, Krycie+1, Słuchanie+1, Siła-1, Umysł-1

*Z powodu braku palców, Sotto nie może używać przedmiotów stworzonych dla ludzi*

*„Za stary jestem na takie coś."*

*„Śnię, czy się budzę?"*

## Żołnierz Yojimbo ♥8

Nikt nie wie, jak długo już najemnik Yojimbo przemierza te ziemie. Lecz najwidoczniej małomównego mężczyzny męczyły już ciągłe walki i w Yamamurze znalazł dla siebie cichy kąt. Wyszkolił się na ogrodnika i przemienił swoją obsadzoną kolcami tarczę na kapelusz a swoje Tekkokagi – żelazne szpony – używał do wycinania chwastów. Lecz później nadeszła mgła ...

**Rzut tarczą:** Yojimbo może rzucić swoją tarczą niczym dyskiem i trafić kilku przeciwników (Atak obszarowy, zasięg 20m). Tarcza powraca do Yojimbo, jeśli w ataku nie wypadła jedynka.

**Wygląd:** Wzrost 173 cm, wiek nieznany. Potężna budowa, badający wzrok, szare włosy. Ciemny strój z niebieską peleryną. Czarne sandały. Ogromny, metalowy kapelusz z kolcami, który może być używany jako tarcza lub dysk.

**Ekwipunek:** Tekkokagi (1 rana), Kapeluszotarcza (1 rana)

**Modyfikatory:** Parowanie tarczą+1, Rzut tarczą+1, Wiedza+1, Towarzyskość-1

## Umeko ♥6

16-letnia Umeko ma od dawna sny o dziwnych krainach, kulturach i kreaturach. Jej rówieśniczki z Hakui-no-tenshi, szkoły dla pielęgniarek w Tokio, wyśmiewali ją gdy o tym opowiadała. W drodze powrotnej ze szkoły, została potrącona przez samochód i zapadła w śpiączkę. Od tego czasu jej świadomość płynie do Nantō szukając wyjścia, w czasie gdy jej rodzina czeka w szpitalu, aż się obudzi.

Wzajemne oddziaływanie snu i rzeczywistości Nantō ma dziwny wpływ na Umeko: Staje się niewidzialna, gdy zamyka oczy. Powoduje to zawsze zamieszanie wśród jej przyjaciół i irytację u nieznajomych, gdy „*miga*" mrugając oczyma.

**Śpiączka:** Mając zamknięte oczy, Umeko czuje i słyszy otoczenie, lecz je nie widzi i ona również jest niewidoczna. (Re)akcje z zamkniętymi oczyma otrzymują karę -2. Nawet jeśli jej ciało jest niewidoczne, nadal może zostać dotknięte i/lub skaleczone.

**Wygląd:** 16 lat, 164 cm wzrostu. Mundurek szkolny.

**Ekwipunek:** Zestaw pierwszej pomocy

**Modyfikatory:** Leczenie+1, Empatia+1, Walka-1

*Ta gra korzysta z mechaniki NIP'AJIN(✎ 19).*

# Informacje dla prowadzącego

## – Przegląd –

*Kurai Jikan* („*Mroczne Czasy*") jest grą fabularną w trzech aktach.

W pierwszym akcie chodzi o to, by jak najszybciej pomóc Yamamurze. Nie ma wystarczającej ilości osób, by modlić się w świątyni do łez bogini i tym samym przepędzać mgłę.

W drugim akcie, bohaterowie wyruszają, by pomóc innym mieszkańcom Nantō ochronić się przed kreaturami ciemności. Jednocześnie zbierają informacje na temat oni Kirinozako, który jest odpowiedzialny za inwazję. Długość tego aktu może być różna przy każdej rozgrywce i można go wzbogacać o inne wątki.

W ostatnim akcie, bohaterowie wybierają się do mglistej wieży oni, by tam stoczyć ostatnią bitwę i uchronić świat przed ciemnością.

**Porada:**

Ten PDF obsługuje warstwy, możesz wyłączyć tło w czasie drukowania.

## – Świat –

Ten scenariusz rozgrywa się na sąsiadującej z Japonią wyspie Hinokuni, a dokładniej to na południowej wysepce Nantō (ō, tak jak wszystkie samogłoski z kreską, jest wymawiana jako długa). Jest w formie łzy, ma 9.000 km² powierzchni i mierzy 130 km od północy na południe i 90 km ze wschodu na zachód.

### Mieszkańcy Nantō

Nantō ma około 100.000 mieszkańców, którzy nazywają się Akariko. Górzyste centrum, gdzie znajduje się również wioska bohaterów, jest słabo zaludnione, większość Akariko mieszka przy wybrzeżu. Kraina jest na poziomie późnej epoki żelaza. Teren urozmaicają nietknięte lasy, rzeki, wzgórza i wulkany.

Historia wyspy jest opowiedziana w prologu (✎ 3), jeśli przyda się w scenariuszu. Hinokuni jest rządzone przez cesarza o boskim pochodzeniu, jest świeckim przywódcą. Jego pałac znajduje się na jednej z północnych wysp. Administracja prowincji, w tym Nantō, jest delegowana do tamtejszych kapłanów bogini słońca.

Wioski Akariko składają się po części z wielkich, wykopanych koryt, nad którymi znajdują się grube słomiane dachy, lecz istnieją również drewniane i kamienne domki. Budynki z zakrzywionymi dachami znacznie się wyróżniają. Domy są przeważnie rozmieszczone wokół głównego placu w kształcie półksiężyca. W środku stoi najważniejszy budynek – świątynia lub dom przywódcy, obok ustawione są domu w zależności od statusu mieszkańca. Rzadko jest to więcej niż kilka rodzin. Pola ryżowe i trochę zwierząt gospodarskich

karmi Akariko. Podróże między wioskami są męczące i trwają zazwyczaj cały dzień.

Handel i gospodarka nie są jeszcze tak rozwinięte, rodziny zapotrzebują samych siebie. Jako środek wymiany służy ryż, jeden „*worek*“ odpowiada rocznemu zużyciu dorosłego Akariko. Monety, zwane „*Kōn*“, są rzadko używane, zazwyczaj tylko w ważnych interesach. Dziesięć Kōn odpowiada jednemu workowi ryżu.

Monoteistyczna religia Akariko obraca się wokół bogini słońca. Pilnuje ona wyznawców ze swojego niebiańskiego pałacu a w nocy zsyła im sny. Akariko wierzą, że ich dusze składają się z tych właśnie pożyczonych snów, które po ich śmierci są przekazywane kolejnym żyjącym. W świątyni modli się zazwyczaj o plony, w czasie narodzin i ślubów, ciężkich czasów i szczególnie wtedy, gdy złe lub dobre sny się sprawdzają.

Obok bogini, duży wpływ na codziennie życie mają również duchy. Czają się na poboczu lub pod mostami, zwodzą naiwnych Akariko. Zazwyczaj nie chcą wyrządzić szkód, chcą tylko pobawić się z ofiarami.

Wszyscy prości mieszkańcy Nantō mają tylko pierwsze imiona, najczęściej:

| *Imiona* | |
|---|---|
| *Mężczyźni* | *Daichi, Hiroki, Kenzo, Kouki, Riku, Ryo, Shiro, Tsubasa, Yuto, Yuuki* |
| *Kobiety* | *Akemi, Chiyo, Emi, Haruka, Kazumi, Megumi, Miu, Noriko, Rin, Yoko* |

## *Inwazja oni*

Wielu dużych oni (demonów) zjednoczyło się, przed dwoma tygodniami przejęli Hinokuni i je podzielili pomiędzy siebie. Oni Kirinozako przejął Nantō, wyjął z podziemi gigantyczny stalagmit i dźgnął nim prosto w centrum wyspy. Powstała w ten sposób wieża, która wydziela z siebie niebieską mgłę, pokrywającą całe Nantō.

Mgła sprowadza na wyspę mrok. Pomimo pogłosek, mgła nie jest groźna dla ludzi, wyniszcza jedynie rośliny i zwierzęta. Lecz w mgle grasują cienie i na rozkaz Kirinozako atakują Akariko – patrz „*Kage (Cień)*“ (📖 17). Cienie kradną sny Akariko i zabierają je do wieży. Akariko mogą nadal żyć bez snów, lecz stają się anemiczni i obojętni. Wypełniają każdy rozkaz.

Kirinozako rozdał wioski pomniejszym demonom lub przekupnym Akariko, którzy mu służą. Ich zadaniem jest kontrolowanie bezsennych. Problematyczni ludzie muszą zostać usunięci a każda znaleziona łza musi zostać zniszczona. Niektórzy co bardziej przebiegli, korzystają z okazji i wykorzystują bezsennych do własnych zachcianek.

## *Łzy i mikoshi*

Świecące kryształy w formie łzy, które spadły na ziemię pięćset lat temu nazywane są Łzami Bogini Słońca. Większość z nich są wielkości pięści i są czczone przez mieszkańców. Reszta, wraz z jedną wielką, sześciometrową, kilkutonową łzą, została zabrana do Yamamury.

Wiedza na temat łez zanika na wsiach, same łzy również. Są gdzieś chowane w skrzyniach lub innych skrytkach, ponieważ z każdą kolejną generacją ich znaczenie stało się mniejsze. Wioski, które jeszcze posiadały łzy, miały jakąś szansę przetrwać we mgle: mieszkańcy czekają w gasnącym świetle kryształu na pomoc. Reszta została napadnięta przez Kage.

By uchronić się przed mgłą, bohaterowie otrzymują przenośną kaplicę, zwaną mikoshi. Ta o wielkości metra kwadratowego, zdobiona i otwarta skrzynia o skośnym dachu może być przenoszona przez dwie osoby, trzymając ją za bambusowe uchwyty. Kaplica nie jest ciężka i można ją położyć w każdej chwili. Na podeście mikoshi znajduje się pięć dużych łez.

Na konsekrowanych miejscach łzy świecą się wyjątkowo mocno. Jako że mikoshi zalicza się do takich miejsc, zasięg światła łzy wynosi 5 m. Zasięg światła większej ilości łez to po kolei dwa, trzy, cztery lub pięć razy dalej. Jeśli łza zostanie wyjęta z mikoshi, to jej moc słabnie: zasięg światła wynosi wtedy 1 m. Świątynia w wiosce zwiększa zasięg światła do 10 m.

Być może bohaterowie o tym nie wiedzą, lecz łzy mają jeszcze inną funkcję: ich światło szkodzi demonom. Dlatego wszystkie chcą je zniszczyć, co łatwo można osiągnąć: przy celnym uderzeniu, łza rozpada się na dziesiątki odłamków, które jedynie lekko połyskują.

### Yamamura i postacie

Mieszkańcy górskiej wioski Yamamura od setek lat przygotowują się na nadejście ciemności. To tłumaczy, dlaczego wśród pozornie prostych farmerów można znaleźć tyle barwnych postaci, od zwyczajnych wojowników aż po kapłanów. Ale to gracze decydują, czy postacie posiadają supermoce rodem z mangi i anime. Te mogą zostać stworzone za pomocą zasad efektów opisanych w mechanice NIP'AJIN.

*Kurai Jikan* rozgrywa się w epoce żelaza, dlatego należy dobrać właściwe uzbrojenie. Zbroje są rzadkie. W Yamamrurze nie ma również wozów i zwierząt pociągowych, ponieważ nie nadają się do wędrówki przez stromą dolinę.

Na początku tego podręcznika rozpisano przykładowe postacie, którymi można natychmiast rozpocząć grę (📖 4).

## – Przebieg scenariusza –

Gdy już gracze stworzą postacie i zapoznają się prologiem, można rozpocząć I. Akt w Yamamurze.

### I. Akt

Arcykapłan Tetsuo wzywa bohaterów do świątyni, by wysłać ich na misję: „*Trzeba coś zrobić! Idźcie do doliny i poszukajcie ludzi, którzy przeżyli. Zaprowadźcie ich tutaj, by razem z nami się modlili, by wzmocnić światło. Weźcie mikoshi. Zawiera pięć łez, które uchronią was przed mgłą. Jesteście naszą ostatnią nadzieją!*"

**Tetsuo (Człowiek)** ♥ 2 4 4

: 34, 167 cm. Blady, krótkie czarne włosy. Strapiony wzrok. Szaty kapłańskie: wielowarstwowe, wewnątrz jasne na zewnątrz ciemnoniebieskie, starannie ułożony strój. Szarfa sięgająca do ziemi.

: Przyjazny i otwarty człowiek z wizją, wyraźnie zaniepokojony Yamamurą i Nantō.

: Religia+2, Wiedza+1

Razem z mikoshi, które musi być noszone przez jedną postać z przodu a drugą z tyłu, bohaterowie wchodzą do mgły razem ze swoją małą aurą bezpieczeństwa. Cała Yamamura żegna bohaterów, po czym wszyscy wracają do modlitwy.

MG może wstawić dowolną wioskę (11) jako pierwszy cel podróży w tym akcie, lub pozostawić decyzję graczom. W Kōkō, Ueno lub Yagi mieszkańcy muszą zostać wyzwoleni, zanim się przyłączą, mieszkańcy Akamori przyłączają się natychmiast.

Jeśli postaciom uda się zaprowadzić farmerów do Yamamury, mogą oni pomóc w modlitwach. Do tego potrzebne jest 15 dodatkowych osób. Mieszkańcy którym skradziono sny, modlą się tylko wtedy, jeśli im się to rozkaże – ale nawet wtedy *„pracują“* z połową wydajności, liczą się jako pół osoby.

Gdy już wystarczająco dużo osób przyłączy się do modlitwy, światło łez rozprzestrzenia się na okolice Yamamury i mgła przestaje być zagrożeniem. Cenny czas został zdobyty.

## II. Akt

Arcykapłan Tetsuo nadal martwi się nad wioskami w okolicy, najbardziej o te, które nie mają żadnej łzy. Dlatego znowu wysyła grupę do doliny. Jeśli w mikoshi brakuje łez, to w tym momencie zapas zostaje uzupełniony do pięciu. MG znów wybiera wioski, które bohaterowie odwiedzą w podróży, lub gracze decydują sami.

Każde odwiedzone przez postacie miejsce, może zawierać wskazówki które na końcu zaprowadzą do Kirinozako i jego wieży. Na końcu opisu każdego miejsca podane są wskazówki, które MG podaje postaciom graczy, za zakończenie tego etapu. Jeśli nie dojdzie do wymaganej sytuacji, to np. jeden z uratowanych wieśniaków może wypaplać tę wskazówkę. Arcykapłan Tetsuo przekaże

bohaterom również wszystkie wskazówki, jakie zostały przez postacie pominięte w pierwszym akcie.

### III. Akt

Zebrane wskazówki powinny zaprowadzić postacie do wieży Kirinozako (📖 15). Siedzi na najwyższym piętrze, pije koktajl ze snów, patrzy przez magiczne okno na mgłę i cieszy się z cierpienia Akariko.

Na parterze panuje duży ruch, jako że ze wszystkich stron przybywają kage, którzy wlewają zebrane sny do wielkiego zagłębienia. Rzadko zatrzymuje się tu mniej niż trzy lub cztery tuziny kage, dlatego bohaterowie muszą uważać, by nie doprowadzić do samobójczej walki:

- Za pomocą masek od łowcy potworów Kunio z Akamori (📖 12) mogą przemknąć się ukradkiem za kage.
- Światło łez oczywiście odpędza kage, lecz alarmuje Kirinozako.
- Jeśli bohaterowie postawią armię z uratowanych Akariko, mogą oblężyć wieżę. W czasie gdy mieszkańcy walczą z kage, postacie mają drogę wolną na szczyt.

Gdy już bohaterowie dobiją się do Kirinozako, lub zwabią go do siebie, to muszą go pokonać:

- W bezpośredniej walce oni jest ciężki do pokonania. Przy pomocy Tankō z Kōkō (📖 13) postacie mogą znacząco polepszyć uzbrojenie.
- Za pomocą światła wielkiej łzy z Yamamury można oślepić demona i odesłać go do zaświatów. Bohaterowie muszą niepostrzeżenie zbliżyć łzę do oni na odległość 25 m. Kirinozako ucieka, gdy zostanie o tym ostrzeżony.
- Razem z łowcą Kunio z Akamori (📖 12) można zbudować większą wersję jego pułapki, na którą może się nadziać oni.

Zawsze należy nagrodzić inne, kreatywne pomysły graczy, np. gdy spróbują jakoś zatruć „*koktajl*“ od oni.

Pokonany oni rozpływa się w powietrzu z głośnym rykiem.

## – Lokalizacje –

Podane w tym rozdziale wioski są oddalone od Yamamury o dzień. Mogą zostać wykorzystane w I. i II. Akcie, ich wygląd jest podany w „*Mieszkańcy Nantō*“ (📖 7).

Nie używa się mapy: Podróżowanie po Nantō nie powinno spowalniać biegu rozgrywki, odbywa się ono dość abstrakcyjnie. By dotrzeć z jednej lokalizacji do drugiej, wymagany jest od postaci test orientacji (Grupowy test◎4). Porażka w teście oznacza zgubienie się i szansę na losowe spotkanie (📖 16). Jeśli gracze koniecznie będą chcieli posiadać mapę, może ona być rysowana w czasie podróży.

Pozbawieni snów Akariko są zazwyczaj pod wpływem jakiejś kreatury (demon, duch, ...). Postacie mogą za pomocą perswazji dać im nowe rozkazy, dzięki czemu można ich pokonać za pomocą słów zamiast broni (ich ♥ spada do 0). Jeśli nie będzie podane inaczej, farmerzy mają następujące cechy:

| *Farmer (Człowiek)* | ♥1 ✊4 ⚙6 |
|---|---|
| 👕: Zwyczajne ubrania. | |
| 🧠: Brak woli: Wypełnia każdy rozkaz. | |
| ⚙: Nie posiada specjalnych zdolności. | |

Na końcu opisu każdej lokalizacji podana jest wskazówka, którą postacie otrzymują za wypełnienie zadań.

## Akamori (Wioska)

Akamori należy do nielicznych osad, gdzie w świątyni przechowywana jest łza. Przez to mgła nie mogła w pełni przejąć wioski. Ale również tutaj ochronna aura staje się z każdym dniem słabsza i obejmuje nawet teren świątyni, w której kryją się mieszkańcy.

Mieszkańcy są cali, lecz przerażeni. Pytają się bohaterów co mają robić i podążają za nimi. Bogato wystrojony i dobrze odżywiony przywódca wioski Hisao wspomina, że łowca potworów Kunio kilka dni temu wyruszył do lasu, by „... *wywabić cienie do światła*". Każdy mieszkaniec może opisać postaciom wygląd Kunio.

Jeśli postacie odnajdą chatkę Kunio, znajdą w środku narzędzia, które na pierwszy rzut oka wyglądają na łowieckie. Dopiero przy dokładniejszych oględzinach można zauważyć, że pułapki i broń są nieco osobliwe i wskazują na łowcę potworów/demonów (Mistyka◎4).

**Wskazówki:** Łowca potworów Kunio poszedł do lasu. W Kōkō jest doskonały kowal, który może pomóc w walce z oni.

## Akamori (Las)

Las Akamori graniczy z wioską o tej samej nazwie. Kunio miał nadzieję, że schwyta tutaj kilka kage i ich zbada. Wybrał się, by rozstawić w lesie swoje cieniołapy. Przypominają one pułapki na niedźwiedzie i są pośrodku ozdobione ciemnymi kryształami, które wabią kage.

Cieniste kryształy mają efekt uboczny: neutralizują w promieniu 20 m światło – w tym również ochronną aurę mikoshi. Jeśli kryształ zostanie przyłożony do łzy, to oba najpierw silnie wibrują a następnie wybuchają niczym granat (promień 5 m, ✪ vs. 3 rany). „*Antyświatło*" można zakryć i zablokować chustą, lecz nie można powstrzymać wybuchu.

Dzięki tropieniu◎4 postacie mogą znaleźć i podążyć za rzędem trzech cieniołapów, przy porażce należy wykonać rzut na tabeli losowych spotkań (📖 16). Każda pułapka jest otoczona sferą antyświatła i istnieje 50% szans, że jest tam kage.

Ślady prowadzą do skarpy, na której Kunio w drodze do domu się poślizgnął. Przy tym stracił maskę, która sprawia, że jest dla cieni niewidzialny. Kunio leży bezbronnie na ziemi, ponieważ kage ukradli jego sny. Cienie nie opuściły swojej ofiary, lecz obserwują z fascynacją cieniste kryształy, które wypadły z torby Kunio.

### Kunio (Człowiek) ♥2 ✊4 ✪4

: 23, 171 cm, chudy. Białe włosy. Ciemny, skórzany strój z głowami potworów wyszytymi srebrnymi nićmi. Czarna maska.

: Ciekawski. Ryzykant, lecz nie lekkomyślny. Cieszy się z zainteresowania jego pracą.

: Stawianie pułapek+1, Wiedza o potworach+2, Robienie masek+1, Siła-1

Dwaj z sześciu kage mają w brzuchu sny Kunio – patrz „*Kage (Cień)*" (📖 17). Jeśli kage zostaną pokonani, sny wracają do właściciela.

Uratowany Kunio z chęcią opowie o pułapkach, które sam opracował. Cieniste kryształy są bronią kage sprzed 500 lat i są przekazywane przez łowców potworów z generacji na generację. Z każdym schwytanym cieniem, może spróbować stworzyć nową maskę, lecz dotychczas udało mu się to tylko raz. Jest chętny pomóc bohaterom,

jeśli chodzi o stworzenie kolejnych. By to zrobić, trzeba zaprowadzić „*żyjącego*“ kage do chaty Kunio – lecz Hisao nie popiera takich akcji i będzie próbował zatrzymać bohaterów. W chacie, Kunio może raz na każdego kage spróbować stworzyć maskę (◎4).

**Wskazówki:** Opis i funkcje kryształów oraz masek. Można przywracać skradzione sny.

## Kōkō (Wioska)

Kōkō jest znane ze swojej kopalni żelaza, wioska została zbudowana u stóp skalnej ściany, do wnętrza której prowadzi tunel. Obok normalnych domów, znajduje się tutaj kuźnia. Świątynia Kōkō nie posiada już żadnej łzy.

Gdy nadeszła mgła, mieszkańcy rozpoczęli naradę, co teraz mają zrobić. Większość, około 25 osób, chciało się schować w obszernej i opuszczonej kopalni. Tylko pięć upartych chłopów pozostało w wiosce, zostali pozbawieni przez kage snów. Duch i fan gier o imieniu Shūsaku, przejął bezsennych i zmusza ich, siedząc na środku placu, do grania z nim w grę planszową „*Go*“. Niestety chłopi są kiepskimi graczami i już z oddali słychać, jak Shūsaku skarży się na ich kiepską grę.

### Shūsaku (Duch) ♥4 ✊6 ⚙4

: Humanoid wielkości dziecka, głowa i ogon lisa. Duże, ocieplane spodnie i kurtka ze złotymi krawędziami. Brązowoczerwone futro.

: Chce tylko grać, stawia swoją frajdę nad cierpienie innych. Gra fair i dotrzymuje słowa, oczekuje też tego od innych.

: Granie+2. Jako lis dodatkowo: Bieg+2, Walka+1, ♥8, ✊8, ⚙6

Shūsaku jest duchem, dlatego nie wpływa na niego aura łez. Jeśli gracze będą chcieli się czegoś od niego dowiedzieć na temat wioski, lub poproszą o wyzwolenie chłopów, duch będzie chciał o to zagrać. Może zostać pokonany, jak w walce, w kilku partiach Go. Ale prosi też bohaterów o stawkę – jedną łzę albo broń za każdą partię. Shūsaku pozwala by postacie grali przeciwko niemu w grupie. Za każdym razem gdy przegra, dostaje ranę. Gdy zostanie pokonany, ucieka zdenerwowany zostawiając stawki na miejscu.

Jeśli bohaterowie będą agresywni, duch zamienia się w dużego lisa i atakuje ich razem z chłopami. Shūsaku ucieka, jeśli jego ♥ spadnie do zera.

Reszty mieszkańców Kōkō nie można znaleźć bez pomocy, ponieważ ukrywają się w sekretnym tunelu. Shūsaku nie będzie przeszkadzał bohaterom w eksploracji kopalni, nawet jeśli nie będą chcieli z nim grać. Ale tylko z pomocą chłopów można odnaleźć sekretny tunel, gdzie mieszkańcy są bezpieczni.

Pośród ukrywających się jest kowal Tankō, prawdziwa góra mięśni z brudnym fartuchem. Oferuje bohaterom pomoc, może wzmocnić bronie postaci odłamkami łez, jeśli ochronią go jak i jego pomocników boskim światłem. Dzięki temu, obrażenia zadawane demonom z takiego uzbrojenia są podwojone. Potrzebuje godziny na każdą broń. Jeśli postacie nie mają odłamków, to mogą rozbić jedną z własnych łez.

**Wskazówki:** Łzy mogą wzmacniać broń. Duchy są niewrażliwe na boskie światło.

## Ueno (Wioska)

W tej wiosce psoci duch: Lalkarz Ninkō. Przywiązał do mieszkańców długie, niemal

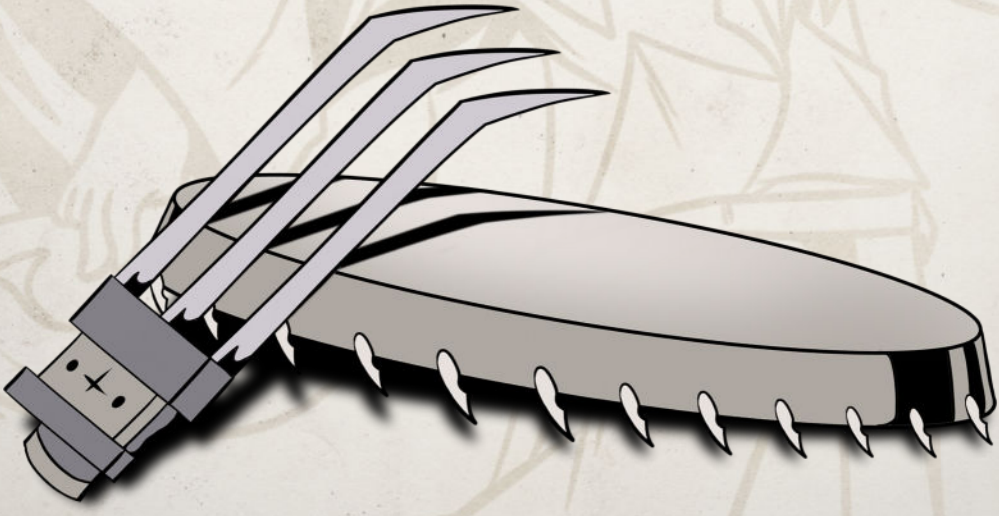
niewidoczne dla śmiertelnika nitki, którymi porusza za pomocą dłoni i palców. Prawa fizyki nie wpływają na nitki, działają nawet za krawędziami i ścianami, nie muszą być pociągane z góry. Za każdym razem gdy postacie spotykają „*lalkę*“, mogą wykonać bardzo ciężki test spostrzegawczości (◎8), by zauważyć błysk nici i widzieć gdzie biegnie.

Ninkō ma do dyspozycji 24 mieszkańców, ale może jednocześnie kontrolować tylko tyle, ile jest postaci. Za to może co rundę resztę „*lalek*“ zmuszać do tańca. Postacie słyszą rozrywającą się nić, jeśli chłop zostanie pokonany siłą. Mieszkaniec będzie próbował sam się wyswobodzić, jeśli postacie użyją perswazji.

Ninkō może również spróbować schwytać nićmi bohaterów (patrz opis). Jeśli mu się to uda, postać dostaje się pod jego kontrolę. Gracz nadal wybiera kostkę akcji i reakcji, lecz nie może wykonywać innych czynności, jeśli w czasie akcji nie rozerwie nici (◎4). Jeśli to się nie uda, Ninkō kontroluje bohatera i używa jego ✊ oraz ✪ .

| *Ninkō (Duch)* | ♥6 ✊8 ✪10 |
|---|---|
| 🧍: Drewniana lalka bez twarzy wielkości człowieka. Biały kilt doktora, nienaturalnie długie palce. | |
| 💬: Ninkō siedzi cicho na jednym z dachów. Chce się zabawić z bohaterami, więc prowadzi „*lalki*“ za drzwi i ściany, by gracze za nimi podążyli. Będzie używał siły dopiero gdy bohaterowie jej użyją. Ninkō można też przekonać poprzez dobrze przemyślaną rozmowę. | |
| ⚙: Wola+2, Uwikłanie (✊+1 przeciwko ✪ ofiara jest schwytana i kontrolowana przez Ninkō) | |

Ninkō jest duchem, więc aura łez na niego nie działa i nie jest nimi zainteresowany. Ucieka, gdy skończą mu się „*lalki*“ lub jeśli jest pokonany słownie lub w inny sposób. Ninkō zajmuje się jedynie chwytaniem postaci, w przypadku zagrożenia wykonuje nadludzkie skoki z dachu na dach. Kontrolowani przez niego mieszkańcy używają własnych kostek.



**Wskazówki:** Duchy są niewrażliwe na boskie światło. Z wulkanu Ōyama widać całą wyspę.

## Yagi (Wioska)

Yagi jest opanowane przez robakowego demona Ujiwaku. Kontroluje mieszkańców za pomocą małych robaków siedzących na ich karku, które wysyłają impulsy do rdzeniu kręgowego. Wieśniacy poruszają się chwiejnym krokiem i nie mogą zostać przegadani. Sam Ujiwaku jest bezbronny i polega wyłącznie na kontrolowanych ludziach. Demon „*widzi*" również przez ich oczy.

*Ujiwaku (Demon, pomniejszy)* ♥ *10* 🗡 *6* 🛡 *–*

: Dżdżownica długa na 3 m, oślizgły.

: Jest oddany Kirinozako i spełnia jego rozkazy. Próbuje zmiażdżyć każdego, kto podejdzie zbyt blisko.

: Zero reakcji. Automatycznie otrzymuje 1 ranę/runda, jeśli jest w boskim świetle. Próbuje zgnieść niczym walec bohaterów będących blisko (🗡, 1 rana).

Po przekroczeniu wioski, kilku mieszkańców zmierza w kierunku bohaterów niczym zombie. Na pierwszy rzut oka nie można poznać, że są kontrolowani (spostrzegawczość lub empatia, ◎4). W czasie gdy dwóch albo trzech zajmuje bohaterów długą i powolną rozmową, reszta udaje się w kierunku mikoshi, by zniszczyć łzy.

Można łatwo zauważyć robaki, jeśli mieszkaniec obróci się do postaci tyłem. Gdy robak zostanie wyrwany lub zabity, to ginie również wieśniak. Mieszkańców można uratować, jeśli się odnajdzie Ujiwaku w jednej z chat i się go unieszkodliwi. Wtedy robaki odpadają i mieszkańcy są wolni.

**Wskazówki:** Boskie światło rani demony. W Akamori mieszka łowca potworów. Kage mogą działać z centralnego punktu.

## Wulkan Ōyama

Jeśli postacie szukają punktu widokowego, to idealnym miejscem jest wulkan Ōyama. Stromy szlak wije się na górę a krawędź krateru przebija się przez mgłę. Ze szczytu bohaterowie mają dobry widok na krainę. Wygląda na to, że mgła pochłonęła całą wyspę, lecz w centrum znajduje się dorzecze z kotliną, w której widać duży monolit, który tworzy mgłę.

Jeśli postacie tutaj przenocują, bogini ześle im sen, który poinformuje ich o demonie Kirinozako. Wulkan jest również bezpiecznym miejscem, by tymczasowo ulokować uratowanych Akariko.

**Wskazówki:** Istnienie wieży. Jeśli bogini może rozmawiać z postaciami: Kirinozako może zostać oślepiony boskim światłem.

## – Wieża Kirinozako –

Kirinozako przebywa w wysokim na kilkaset metrów stalagmicie z ciemnego kamienia, o średnicy 40 m na poziomie gruntu. Szpica wystaje poza mgłę i jest widoczna

jedynie z wulkanu Ōyama. Poza dużym, niebieskim oku na ścianie na wysokości 20 m wieża nie posiada okien. Cztery bramy ze sklepieniem, każda z innej strony świata, prowadzą do wnętrza. W tym scenariuszu tylko dwa najniższe poziomy wieży są ważne.

Na pozbawionym kolumn parterze znajduje się ogromne zagłębienie, w którym sny ukradzione przez kage barwią się kolorami tęczy. W hali panuje spory ruch, kage wlatują do środka, wlewają sny z brzucha do zagłębienia i odlatują z powrotem.

Z hali do sali tronowej oni prowadzą gigantyczne, szerokie schody. Oni siedzi na wysokim krześle, spogląda przez okno w kształcie oka na dowolne miejsce we mgle i cieszy się z cierpienia Akariko. Pije z ogromnego pucharu sny ludzi, które są wlewane przez dużego kage-służącego. Wypluwa z obrzydzeniem złe sny

**Kirinozako (Demon)** ♥ 30 ✊ 10 🛡 8

: 6 m wzrostu, czerwona skóra, rogi, broda i gęste włosy. Przepaska ze skóry tygrysa. Posługuje się włócznią, na której są nadziani ostatnie ofiary.

: Pewny siebie i arogancki. Chce widzieć jak Akariko cierpią.

: Siła+4, Włócznia+2 (2 rany)

Skonfrontowany oni woła głośnym i głębokim głosem: „*Śmiertelnicy? Jak udało wam się tutaj dotrzeć? Nieważne, pożrę was w całości. W takim razie, muszę zrobić trochę miejsca* ...“ Powiedziawszy to, zdejmuje zwłoki z włóczni i rzuca je w kąt.

## – Spotkania –

Poniższe spotkania mogą zostać wylosowane lub odgórnie ustalone. Nie jest konieczne wykorzystanie wszystkich w scenariuszu. Spotkania z kage mogą nastąpić dowolną ilość razy, reszta spotkań może się wydarzyć tylko raz w czasie sesji.

| 1k6 | Spotkanie | Liczba |
|---|---|---|
| 1 | Akaritabe | 1 |
| 2 | Kage | 3 na postać |
| 3 | Poyo-Poyo | 2 na postać |
| 4 | Takuya | – |
| 5 | brak spotkania | – |
| 6 | brak spotkania | – |

### Akaritabe (Światłożerca)

Teren zaczyna drżeć, spod ziemi, prosto w stronę mikoshi, przekopuje się ogromna dżdżownica. Akaritabe wziął sobie za cel łzy i działa następująco: W pierwszej rundzie zapowiada swe przyjście poprzez trzęsienie ziemi. Później próbuje przewrócić mikoshi lub jednego z noszących. Jeśli mu się to powiedzie, kapliczka spada razem ze łzą – zasięg aury się redukuje. W następnej rundzie Akaritabe próbuje pożreć dwie lub trzy łzy. Później zaczyna się znowu zakopywać, na co potrzebuje trzy rundy.

**Akaritabe (Potwór)** ♥ 12 ✊ 8 🛡 8

: 5 m długa dżdżownica z pyskiem zajmującym całą głowę.

: Żywi się światłem i chce zjeść świecące łzy.

: W każdej rundzie, w której Akaritabe otrzymał obrażenia, atakuje wszystkie postacie w zasięgu swoim zadem (atak obszarowy).

Gdy już Akaritabe zostanie pokonany, można odzyskać zjedzone łzy rozcinając mu brzuch.

## Kage (Cień)

Trzonem armii Kirinozako są kage. Podróżując bez boskiego światła, trzeba się liczyć z tym, że będą atakować co 15-30 minut. Kage mogą istnieć tylko w ciemności, więc unikają światła łez. Jeśli kage pojawią się za sprawą wylosowanego spotkania, podążają za postaciami trzymając się granicy aury światła, lecz postacie zauważają ich tylko dzięki wysokiej czujności (◎6). Kage atakują przy pierwszej, możliwej okazji.

W czasie kradzieży snu, lśniąca i barwiąca się kolorami tęczy masa przechodzi do brzucha kage. Kage który ukradł dwa sny, stara się uciec od ofiary i powrócić do wieży oni. Uciekający kage jest bardzo szybki – porównywalnie do biegnącego psa.

**Kage (Potwór)** ♥2 ✊4 ✪4

: Czarny jak smoła, wyprostowany cień, który może przyjąć każdą formę. Mają szerokość i wysokość lecz nie mają głębi. Gdy pokonani - płaczą i rozpływają się.

: Głupi poplecznicy. Chcą ukraść sny akariko. Poruszają się bokiem, ponieważ wtedy są tylko cienką linią, którą ciężko zauważyć. Gdy otoczą wroga, obracają się i atakują.

: Łapacz snów: Każdy udany atak pozbywa ofiarę jednego snu (1 rana).

Sny zostają uwolnione, jeśli kage mający je w brzuchu zostanie pokonany. Wracają do właściciela, jeśli ten jest w promieniu 100 m, w innym przypadku upadają na ziemię. Postacie mogą tym sposobem odzyskać swoje utracone ♥, jeśli pokonają kage, który je zabrał.

## Takuya

Skąpany w przytłumionym świetle, nadjeżdża z naprzeciwka handlarz Takuya pociągając za sobą wóz. Jego pojazd jest pełen lamp i papierowych latarni.

**Takuya (Człowiek)** ♥3 ✊6 ✪6

: 32, 167 cm, ciemne włosy, wysportowany. Brązowy płaszcz podróży, pod nim drogie, żółto-niebieskie, luźne ubrania.

: Chciwy biznesmen, być może nie idzie po trupach do celu, ale bezwstydnie wykorzystuje ludzi.

: Handel+1

Kilka lat temu Takuya odkupił od wiosek łzy bogini, do których już nikt nie przykładał wagi. Teraz wykorzystuje potrzebę ludzi i odsprzedaje je w formie pięknych latarni. Lampy nie są poświęcone, dlatego aura światła nie sięga daleko. Lecz dla wieśniaka w potrzebie jest to jedyny sposób, by poruszać się we mgle.

Takuya otrzymał łzy uczciwie i widzi siebie jako kupca: Kto nie płaci, nie otrzyma światła bogini. Za jedną latarnię żąda sobie aż pięć Kōn.

Handlarz będzie próbował sprzedać latarnie bohaterom. Nie odda nic za darmo, nawet ze względu na „*biednych wieśniaków*". Ale byłby zainteresowany bezpieczną eskortą, w zamian za lampy.

## Poyo-Poyo

Bohaterowie wpadają na teren Poyo-Poyo, jeśli nie uda się im test spostrzegawczości (test grupowy◎6).

**Poyo-Poyo (Zwierzę)** ♥ 2 ✊ 4 ✪ 6

: Śliczne, włochate, sięgające niemal do bioder stworzenia z dużymi oczyma, przypominają mieszankę królika ze świnką morską.

: Spoglądają ze swoich nor i węsząc, powoli zbliżają się do postaci, lecz później pokazują zęby i atakują! Uciekają, gdy zostaną pokonane.

: Nie posiada specjalnych zdolności.

Poyo-Poyo skaczą i biegają w trawie, są miłe i poufałe niczym koty. Lecz mgła spaczyła je i zamieniła w krwiożercze bestie. Jeśli Poyo-Poyo nie walczą o terytoria między sobą, to napadają ludzi i zagryzają ich na śmierć.

## – Pamiętaj! –

W czasie prowadzenia scenariusza, MG powinien pamiętać o następujących rzeczach:

- Mgła buduje straszny klimat, postacie mają tylko małą aurę bezpieczeństwa w czasie podróży z mikoshi.
- Pozbawieni snów Akariko są zniewoleni. Jeśli są pod wpływem demona lub ducha, można ich „*pokonać*“ dobrym słowem lub wydając surowe rozkazy.

## – Żyli długo i szczęśliwie? –

Po pokonaniu oni znika również jego mgła, która rozpuszcza się w przeciągu 2–3 godzin. Bohaterowie mogą wrócić do wioski i świętować.

Lecz pokonanie Kirinozako nie musi oznaczać końca, jeśli graczom spodobał się *Kurai Jikan*.

- Wieża może zawierać jeszcze wiele sekretów oraz skarbów.
- Mieszkańcy Nantō muszą jeszcze otrzymać swoje sny, bohaterowie mogą podróżować z misami pełnymi snów. Wielu złoczyńców, pragnących zdobyć sny, może stanąć na drodze bohaterów.
- Usunięcie mgły nie oznacza, że duchy również zostały usunięte. Wiele wiosek nadal czeka na pomoc.
- Uratowanie Nantō może być jedynie początkiem wielkiej wyprawy. Teraz bohaterowie mogą się wybrać na inne wyspy Hinokuni, by pokonać tamtejsze oni.

*Poniższa mechanika NIP'AJIN(v1.5.2) zawiera również informacje, które nie są potrzebne dla* Kurai Jikan*, np. bestiariusz. Te dodatkowe reguły mogą być wykorzystane do innych przygód.*

# Zasady dla graczy

Każda postać zaczyna jako pusta kartka A4. Ta karta postaci zostaje podzielona linią na dwie karty A5, później prawa strona na dwie kartki A6.

Teraz gracze zapisują ogólne informacje, jak imię, pochodzenie i wygląd na lewej kartce a następnie tło postaci. Można je zapisać za pomocą słów-kluczy lub opisu. W opisie należy ustalić co postać dotychczas zrobiła, a nie to, co potrafi robić. To ostatnie ustali się w grze. Na karcie postaci stoi np. „*nosił fortepiany*" zamiast „*jest silny*". Uzbrojenie (📖 20) i efekty (📖 20) zawierają to, co gracze i mistrzowie uważają za pasujące.

Na koniec kładziemy kości k4, k6, k8, k10 i k12 na prawą górną kartkę. Gracz wybiera jedną z tych kostek jako kość oporu (♥) i kładzie ją na lewą stronę kartki z jedynką u góry. Jeśli granica kostki zostanie przekroczona (np. siódemka w k6), postać wypada z gry.

## – Kostki –

Dopóki nie ma wątpliwości, gracze i mistrzowie spokojnie rozwijają akcję gry. Lecz jeśli w czasie ważnej akcji narodzi się pytanie, czy postaci uda się coś zrobić, wtedy gracz wybiera dostępną kość z górnej ćwiartki karty i rzuca. Jeśli wypadnie jedynka, akcja kończy się automatyczną porażką w innym przypadku, dodaje się do rzutu modyfikator ze znajomości bohatera. Znajomość jest ustalana przez MG, na podstawie tła postaci.

| Znajomość | Modyfik. |
|---|---|
| poważna słabość | -4 |
| niedoświadczony | -2 |
| trochę się zapomniało | -1 |
| średni | 0 |
| trochę wiedzy, hobby | +1 |
| wieloletnie doświadczenie, rutyna | +2 |
| dziesiątki lat dośw./ weteran | +4 |

Akcja jest udana, jeśli wynik osiągnie lub przekroczy cel ◎ wyznaczony przez prowadzącego. Wyliczona jedynka, w przeciwieństwie do wyrzuconej jedynki, nie jest automatyczną porażką, ale rzadko wystarczy.

| Trudność | ◎ | Przykład |
|---|---|---|
| łatwy | 2 | – |
| dobre warunki | 3 | dobre narzędzia |
| zwyczajny | 4 | – |
| złe warunki | 5 | brak światła |
| ciężki | 6 | żonglerka nożami |
| mistrzowski | 8 | spacer po linie |
| legendarny | 12 | – |

Po rzucie, zużyta kostka ląduje na dolnej ćwiartce karty postaci. Gdy *wszystkie* zostaną zużyte – i tylko wtedy! – gracz może dać swojej postaci odsapnąć, zanim kostki wylądują znowu na górę: musi przeczekać całą rundę w konflikcie.

Raz przydzielone modyfikatory zapisywane są na karcie postaci i o ile nie zajdą jakieś specjalne okoliczności, są one stałe.

Nie można używać kości, które nie mają szans by zaliczyć akcję. Cel ◎ akcji zwiększa się o 1 z każdą próbą, jeśli postać chce powtórzyć nieudany test współgracza.

## – Konflikty –

Konflikty podzielone są na rundy, których długość określa prowadzący. W każdej rundzie postać może wykonać jedną akcję, np. atakować i może reagować na akcje wroga, np. parować. ♥ przeciwników musi zostać pokonana. Za pomocą siły lub bez.

Na początku każdej rundy gracze wybierają jednocześnie kość akcji (👊) i jedną kość reakcji (✪) z puli dostępnych kości. Za ich pomocą, rozwiązują wszystkie akcje i reakcje w tej rundzie. Własnowolnie, lub gdy nie ma dość kości, można zrezygnować z 👊 lub ✪ i tym samym zrezygnować z wykonywania akcji lub reakcji. Jeśli ktoś nie ma *żadnych* dostępnych kości, musi przeczekać i odsapnąć.

Wybrana 👊 decyduje też o inicjatywie w rundzie. Mniejsze kości działają przed większymi (np. k6 przed k8) w przypadku remisu, wykonuje się rzut kością.

By atak się udał, wynik 👊 musi być większy od ✪, wyrzucenie jedynki jest zawsze porażką. Przy udanym ataku, reagujący otrzymuje ranę i podnosi swoją ♥ w górę. Nawet akcje bez użycia siły pomagają przełamać opór: powodują traumę, którą liczy się znacznikami lub za pomocą dodatkowej k20. Jeśli suma traumy i obecnego wyniku ♥ przekroczy ♥, przeciwnik jest pokonany (przestraszony, zirytowany, ...).

Za pomocą ataku obszarowego postać może zaatakować wielu wrogów (np. wir ciosów, zastraszenie grupy, kula ognia, ...). Za każdy dodatkowy cel, wynik rzutu zostaje obniżony o -2. Każdy przeciwnik może osobno zareagować.

Postać może też kogoś osłaniać, jeśli nie wybierze w tej rundzie 👊. Może przyjmować na siebie ataki wszystkich w zasięgu, z połową swojej ✪ np. dwa w k4 lub trzy przy k6. Osłaniający otrzymuje rany, jeśli nie uda mu się ta akcja.

## – Ekwipunek –

Nie ma tabeli z przedmiotami. Normalne bronie zadają jedną ranę przy celnym ataku, specjalne lub magiczne dwie a palne lub eksplodujące trzy do czterech. Improwizowane uzbrojenie dostaje -1 do 👊. Zbroje, w zależności od wykonania, zwiększają ✪ o +1 lub +2.

## – Leczenie –

Po każdej przespanej nocy postacie „*odsapują*“. Dodatkowo można spróbować zmniejszyć rany na ♥. Gracz zapamiętuje wartość i rzuca ♥. Jeśli wyrzuci mniej, jedna rana się leczy. Więc ♥ zostaje odłożona z wynikiem mniejszym o jeden.

Prowadzący decyduje, jak szybko leczą się traumy. Zastraszenia zostają zapomniane pod koniec sceny, fobie, klątwy, itp. nękają postać dniami a nawet tygodniami.

## – Efekty –

Magia, cuda, supermoce czy też moce psioniczne są nazywane efektami i postać może je już posiadać na początku gry.

NIP'AJINopisuje moce tego typu następująco:

W czasie przygotowania (⏲) postać wymawia inkantacje lub gestykuluje. Jeśli czas jest różny, to zostaje określony przez gracza. Wykonuje się rzut z ew. karą -2 za każdy dodatkowy cel w ataku obszarowym. Cel wykonuje rzut na reakcję, by w pełni uniknąć efektu. Efekty, które nie mają na nikogo wpływać, mają wartość celową ustaloną przez prowadzącego. Jeśli rzut się uda, efekt się utrzymuje, dopóki postać się koncentruje przez czas działania (⏳).

Efekty bliskiego zasięgu kaleczą jak bronie białe, np. *lodowy dotyk* lub *widmowy miecz*. Trafienie zadaje jedną ranę. ⏲: 1 Runda; ⏳: ∞

Efekty dalekiego zasięgu kaleczą jak bronie dystansowe i do użycia potrzebują jakiegoś ograniczonego materiału lub źródła, np. *magiczny pocisk* potrzebuje prochu strzelniczego. ⏲: 1 Runda; ⏳: ∞

Efekty nokautujące unieszkodliwiają wrogów, np. *uśpienie*, *strach*, *zamiana w kamień* lub *odesłanie*. ⏲: różny; ⏳: ustalony ⏲

Efekty wspomagające pomagają istocie lub polepszają coś, np. *odporność na ogień*, *szybowanie* lub *światło*. ⏲: różny; ⏳: ustalony ⏲

Przemiany formują lub poruszają martwą materią istoty lub jej emocje, np. *woda w wino*, *zaprzyjaźnienie* lub *telekineza*. ⏲: różny; ⏳: ustalony ⏲

Iluzje wpływają na zmysły istot, np. *tęczowe kolory*, *wywołanie dźwięku* lub *niewidzialność*. ⏲: różny; ⏳: ustalony ⏲

Natchnienia dają wiedzę na temat różnych zagadnień, np. *wykrycie magii*, *czytanie myśli* lub *jasnowidzenie*. ⏲: minuta jeśli chodzi o teraźniejszość, godzina jeśli przeszłość, dzień jeśli przyszłość; ⏳: –

Uzdrowienia zamykają rany lub leczą choroby. ⏲: godzina na każdą ranę, dzień na każdą chorobę; ⏳: ∞

# Zasady dla prowadzących

## – Tła –

Największy nacisk NIP'AJIN kładzie na tła bohaterów graczy (BG). Dobre historie postaci obejmują dzieciństwo, wyszkolenie i co BG robił przez ostatnie lata. Parę ważnych wydarzeń świetnie uzupełnia opis. Powinno się również zapisać wiek i wygląd.

To jak ma wyglądać opis, zależy w głównej mierze od stylu gry. Prowadzący musi tylko zadbać o to, by z opisów można było wyczytać jakie silne i słabe strony ma postać, ponieważ na ich bazie będzie się później decydować, czy jakaś akcja będzie łatwa czy trudna. Luki w opisach powinny być, przy wcześniejszej rozmowie z graczem, natychmiast uzupełnione.

## – Testy grupowe –

Jeśli więcej BG bierze udział w jednej akcji, wykonuje się test grupowy. Każdy z graczy wybiera sobie kostkę i wybiera się przywódcę. Przywódca rzuca pierwszy i decyduje, czy jego rzut liczy się za wszystkich. Jeśli nie, przekazuje przywództwo innemu graczowi itd. Każdy rzut *zastępuje* poprzedni. Wyrzucenie jedynki udaremnia wszystkim próby. Tylko rzucone kości zostają zużyte.

W czasie wykonywania grupowego rzutu w konflikcie, grupa dostaje najgorszą inicjatywę. Wróg odpiera wynik ataku swoją ♥ jeśli atak się uda, dostaje tyle obrażeń, ile każda postać w grupie mogłaby zadać osobno.

Złożone akcje mają wysoką wartość celową, np. Naprawa◎20. Zaangażowani BG pracują w etapach – pojedynczych rzutach grupowych, w których się tylko *zastępuje* – ku tej sumie. Prowadzący decyduje, ile czasu mija po każdym etapie, np. jeden dzień. Wyrzucona jedynka udaremnia etap, ale nie całą akcję złożoną.

## – Bohaterowie niezależni –

Prowadzący będzie przedstawiał graczom kolejnych wrogów jak i przyjaciół. Można ich stworzyć na dwa sposoby.

Główni bohaterowie niezależni (BN) przygody mogą, tak jak postacie, posiadać tło fabularne, które zawiera słabe i silne strony. Nie należy jednak z tym przesadzać, nie dawaj więcej niż dwóm BN obszernej historii. Prowadzący korzysta z zasad działu dla graczy, jeśli gracze mają konflikt z taką postacią.

Większość BN ma tylko rolę poboczną. Są to różni informatorzy, sprzedawcy na bazarze lub nieznośny potwór. By prowadzącemu było łatwiej, takie postacie buduje się na prostszych zasadach. Poza wyglądem i zachowaniem, wystarczy określić jeszcze ♥, *jedną* 👊 i *jedną* ✪. Do tego zostaje zanotowanych kilka słabych i silnych stron. Przy ♥ można zapisać wszystko od 1 do ∞, przy 👊/✪ kostki k2, k3, k4, k5, k6, k8, k10, k12 i k20. Traumy są liczone bezpośrednio na ♥ a nie osobno. Poboczne role mają tę przewagę, że nie muszą odsapnąć, ponieważ 👊/✪ się im nie kończy. By było uczciwie, nie powinny być za wysokie.

## – Bestiariusz –

Poniższe kreatury są jedynie przykładem, nie sugerują, by prowadzić NIP'AJIN w tych klimatach.

| Potwór | ♥ | 👊 | ✪ | Zdolności |
|---|---|---|---|---|
| D. szczur | 1 | 2 | 3 | Bieg+4, Ukrywanie+2 |
| Goblin | 3 | 4 | 4 | Percepcja+1 |
| Ork | 6 | 6 | 6 | Zastraszanie+1, Walka+1, Umysł-1 |
| Troll | 10 | 8 | 6 | Walka+2, regeneruje ranę/rundę |
| Gigant | 20 | 8 | 8 | Walka+2, Siła+4 |
| Smok | 40 | 12 | 10 | Zionięcie+4, odporny na nokautujące |

## – Doświadczenie –

BG określają „*poziom*" otoczenia, jeśli są oni zwyczajnymi podróżnikami, to podane w powyższej tabeli cechy są dobrymi wytycznymi dla „*reszty*". Jeśli są goblinami, które odpierają stada „*bohaterów*" atakujących obóz, to „*bohaterowie*" są być może dla

graczy silni jak trolle. Prowadzący powinien patrzeć na BG i BN relatywnie.

NIP'AJIN nie jest przeznaczony do tego, by rozwijać bohaterów w długich kampaniach. Gdy w czasie przygody postać długo trenowała, prowadzący może podnieść jedną znajomość postaci na wyższy poziom. Jeśli jednak BG dostaną supermoce, zaleca się nie polepszać *postaci*, lecz osłabić *świat* wokół nich!

*Wyspowe królestwo Hinokuni jest w niebezpieczeństwie: mroczna mgła otuliła krainę w ciemności, oni i ich sługusy wzięli mieszkańców w niewolę. Lecz strażnicy łez Bogini Słońca, którzy już raz przynieśli światło do ciemności, są na tę sytuację przygotowani ...*

*Ten podręcznik zawiera pełną grę fabularną i poza kostkami oraz ołówkiem, nie potrzebuje dodatkowych materiałów. Obok opisu scenariusza znajdują się również przykładowe postacie jak i kompletna mechanika NIP'AJIN. Z tą mechaniką nie tylko można rozegrać Kurai Jikan, ale można również poprowadzić własne scenariusze w różnych klimatach.*

LUDUS LEONIS