



A
u
t
o
r

T
o
m
a
s
z

M
i
s
t
e
r
k
a

z
g
o
d
n
y
z

F
U
N
T

R
P
G

P
r
z
y
g
o
d
a

d
o

C
e
n
t

R
P
G

W
s
z
y
s
t
k
o

m
a

s
w
o
j
ą

c
e
n
ę

R
O
N
I
N
I

Grafika: Shunkyo Yamamoto (1871-1933) znajduje się w domenie publicznej

Licencja Ronini:

Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0)

Informacje o świecie

Feudalny, daleki wschód jest pełen niesprawiedliwości i nierówności społecznych.

Samurajowie, którzy stracili pana lub zostali przez niego wygnani, stają się Roninami. Poniżani i traktowani jako pozbawieni honoru, szukają sposobu, by odzyskać godność, najmując się do różnych zleceń. W tym settingu samurajkami i roninkami mogą być również kobiety.

Ronini

Grający są roninami, wynajmowanymi przez ludzi w kłopotach. Resztki honoru, które posiadają, są dla nich najcenniejsze.

Tworząc postać, weź pod uwagę, że jesteś wyszkoloną wojowniczką lub wojownikiem. Zapewne masz swoją ulubioną broń. To ostatnie co pozostało Ci z czasów służby.

Każda postać ma również wadę. Może być ona przyczyną lub skutkiem jej obecnego położenia.

Podczas sesji, posłaniec werbuje postacie osobno, tworząc z nich drużynę. Może w tym celu wykorzystać ich wady.

1k6	1k6	Wada (Potrzeba)
1-2	1-2	Niechlujny (świeże / czyste ubranie)
1-2	3-4	Obzartuch (dostatni posiłek)
1-2	5-6	Zgorzkniały (rozweselenie)
3-4	1-2	Tchórz (pochwała jego odwagi)
3-4	3-4	Leniwy (misja zapewni wygodę)
3-4	5-6	Opój (postawienie napitku)
5-6	1-2	Chciwy (obietnica sowitej zapłaty)
5-6	3-4	Próżny (ugłaskanie komplementami)
5-6	5-6	Mściwy (dać szansę na zemstę)

Tworzenie misji

Do osady, w której różnych częściach przebywają Roninki i Ronini, przybywa posłaniec, którego zadaniem jest ich przekonać do wzięcia udziału w tajemniczej misji.

1k6	Kim jest posłaniec?
1	Prosty chłop lub mała ich grupa.
2	Ślepy mnich z chłopcem – przewodnikiem.
3	Zbiedniały Samuraj.
4	Stara kobieta, hazardzistka.
5	Mistyczna istota (psotny oni z rogami lub kitsune w ludzkiej postaci).
6	Wieszcz sny. Rzuć ponownie.

Dla posłańca, wypełnienie jego misji też jest zobowiązaniem honorowym, więc zrobi wszystko, co w jego mocy, by przyprowadzić roninów do zleceniodawcy.

1k6	Kto go przysłał?
1	Rada wioski lub jej przywódca.
2	Szogun z pobliskiego zamku.
3	Mnisi z klasztoru.
4	Tajemnicza kobieta (Inari) z pagody.
5	Tajna organizacja z gór (uciekiniery / ninja).
6	Cesarz lub cesarzowa.

Losując problem, weź pod uwagę dodatkowe informacje oraz twist fabularny. Rzuć 1k6, a potem ponownie 1k6.

1-2 Banda rozbójników / grupa samurajów napada na pewne miejsce.

1k6	Dodatkowe informacje
1-2	Miejsce nadaje się do obrony.
3-4	Zleceniodawca nie jest w stanie zapłacić.
5-6	Wśród ludzi jest zdrajca.

Twist: Bandyci rabują, by zdobyć jedzenie dla swoich rodzin, mieszkających w niedostępnych jaskiniach. Są wygnańcami, a miejsce rabunku jest powiązane z ich obecnym statusem.

3-4 W każdą pełnię / nów księżyca znikają z miejsca ludzie.

1k6	Dodatkowe informacje
1-2	Są ślady, które mogą naprowadzić na trop.
3-4	Istnieje powiązana legenda.
5-6	W sprawę zamieszane są istoty mityczne.

Twist: Miejscem zarządzają kultyści, składający ofiary z ludzi. Część z osób, które się dowiadują o tym wcześniej, decyduje się na ucieczkę, pozorując śmierć lub porwanie. Być może członkowie drużyny mają zastąpić ich miejsce.

5-6 Trzeba zaszkodzić przeciwnikowi zleceniodawcy (złupić go, kogoś porwać lub zabić).

1k6	Dodatkowe informacje
1-2	Przeciwnik nie jest agresywny.
3-4	Przeciwnik ma dobrą ochronę.
5-6	Na terenie zleceniodawcy są szpiegdy.

Twist: Przeciwnik zleceniodawcy wydaje się być człowiekiem honoru. Walka z nim wymagać będzie decyzji moralnej.