

Honor & Krew

Arkadiusz Rygiel

Dawno temu, w Kraju Kwitnącej Wiśni Prezentacja gry fabularnej Honor i Krew

Honor i Krew

Honor i Krew to nowa gra Johna Wicka utrzymana w stylistyce samurajskich filmów, opowiadająca o tragedii. W przeciwieństwie do Legendy Pięciu Kręgów, akcja gry rozgrywa się w feudalnej Japonii. Magia i wątki fantastyczne zostały osadzone w warstwie fabularnej na podstawie opowieści i legend. Można by ten schemat przyrównać do zabiegu z Dzikich Pól, w których motywy fantastyczne są również mocno związane z anatomią świata i wynikają z przesądów i wierzeń, jakie były obecne w przedstawianych realiach.

Gra opowiada krwawe historie o miłości, walce klanów, szpiegostwie, wojnie, tajemniczych Ninjów, działalności Yakuzy, klątwach rzucanych przez szalonych mnichów, pojedynkach na miecze, dworskich intrygach, poświęceniu, lojalności, zdradzie, honorze, hańbie, chwale i upadku. To historia o ludziach i wartościach zamkniętych w silnie zhierarchizowanym świecie, gdzie często żeby podążać własną ścieżką, trzeba zapłacić najwyższą cenę. Motywem przewodnim jest wierna służba dla klanu jako zbiorowości oraz indywidualne rozważania i dylematy samurajów, wynikające ze zderzania prawd zawartych w Bushido (Kodeksie Wojownika) z rzeczywistością.

W kogo wcielają się gracze?

Przed rozpoczęciem tworzenia postaci, kreujemy klan, do którego będą należeć bohaterowie. W tym momencie budujemy tło dla warstwy fabularnej. Określamy osobowość Daimyo (Pana Feudalnego), cechę którą klan się charakteryzuje, posiadłości wraz z poziomami ich rozbudowy, aspekty klanowe wypełnione pozytywnymi i negatywnymi stronami, nazwę klanu i Mon (Znak Heraldyczny). Każdy z powyższych czynników ma swoje odzwierciedlenie w warstwie mechanicznej. Prowincja zarządzana przez Daimyo, posiada swoje Meibutsu (Małą Rzecz), czyli rzecz z której słynie. Przykładowo mogą to być doskonałe miecze, kute na tym terenie lub niezwykle piękny jedwab. Na koniec każdy z graczy mówi jedno prawdziwe zdanie, o prowincji należącej do klanu. Jak widać wszystkie te zabiegi już na starcie, tworzą nam potencjał fabularny do wykorzystania w trakcie gry. Dodatkowo w procesie tworzenia tła, uczestniczą wszyscy gracze, przez co mają wpływ na kształtowanie settingu.

W Honor i Krew gracze wcielają się w samurajów pełniących określone funkcje w klanie. Stanowiska to Hatamoto



(Generał), Karo (Seneszał), Kaishaku (Kat), Oniwaban (Mistrz Szpiegów), Onmyoji (Przewodnik Duchowy), Takumi (Dworzanin) oraz Yojimbo (Ochroniarz).

Wszystkie urzędy są mocno związane z osobą Daimyo i odpowiadają Giri (Obowiązki) pełnionemu w klanie. Dlatego każdy z bohaterów rozpoczyna grę postacią z wysokim statusem społecznym. Podział ról dobrze oddaje charakterystykę mocno zhierarchizowanego społeczeństwa. Każda z profesji od strony mechanicznej oferuje specjalną zdolność i korzyść. Warto wspomnieć, że bohaterowie graczy będą mocno zróżnicowani. Mechaniczne znaczenie ma imię postaci, aspekty charakterystyczne dla klanu, osobista przewaga oraz reputacja postaci. Bohaterowie są opisywani przez sześć cech, oddających cnoty istotne dla samuraja czyli Odwagę, Przebiegłość, Waleczność, Siłę, Mądrość i Piękno. Jeden z atrybutów będzie słabością postaci. W grze zastosowano użytkowy mechanizm honoru i chwały.

Istnieje także możliwość zagarniania roninem z prawdziwego zdarzenia. Nie należąc do klanu, nie posiadasz nicze-



go. Dlatego jesteś warty tyle, ile sam potrafisz.

Engine ostry jak katana

Mechanika gry została oparta o kości sześciocienne i w znacznym stopniu stawia na wspólnarracje. W praktyce wygląda to tak, że poziom trudności dla wszystkich testów wynosi dziesięć. Testuje się daną cechę wraz z uwzględnieniem modyfikatorów wynikających z innych elementów mechanicznych, które można zastosować

w danej sytuacji. Przed testem możemy odkładać kości i zamieniać je na stawki, które umożliwiają wprowadzenie nowych elementów do gry. Jeśli test się powiedzie, uzyskujemy przywilej narracji i opisujemy jaki jest wynik konfliktu. Sytuacja końcowa może być modyfikowana przez stawki. W testach przeciwnych działa ten sam mechanizm. Ten kto uzyskał więcej niż dziesięć i ma najwyższy wynik, uzyskuje przywilej i zachowuje wszystkie stawki. Osoba z mniejszym wynikiem, która zdała test,

zatrzymuje połowę swoich stawek.

Przykładowo testujesz Przebiegłość. Twoja cecha wynosi 4. Masz więc cztery kości. Z dodatkowych elementów mechanicznych, które możesz wykorzystać w tej sytuacji, dostajesz na przykład dodatkowe trzy kości. Posiadasz więc już pulę siedmiu kości. Teraz decydujesz, ile kości wykorzystasz do przetrzymania testu na poziomie 10. Z założenia test zdawany jest w większości przypadków na czterech kościach. Zostawiasz więc trzy, zamieniając

je na stawki. Z czterech kości uzyskujesz wynik 16, który przekracza próg 10. Masz teraz trzy stawki do wprowadzenia trzech dodatkowych elementów. Na przykład Twój bohater przechytrzył wartownika strzegącego drzwi. 1. Strażnik jest święcie przekonany, że samuraj jest osobą, za którą się podaje, 2. Nie żąda okazania dokumentów, 3. Przepuszcza go z bronią, nie chcąc narażać się na jego gniew.

W przypadku testu przeciwnego. Strażnikowi wychodzi 14 i ma zachowane

dwie stawki. Automatycznie zdaje test, ale traci połowę stawek. Ma więc jedną i może jej użyć. Przykładowo. 1. Przepuścił Twoją postać, ale skojarzył jej twarz z osobą Daimyo, przez co użyje tego argumentu, podczas tłumaczenia się przed swoimi przełożonymi.

Gdy nie udaję się zdać podstawowego testu na poziomie 10, narrator opisuje wynik końcowy, co nie koniecznie musi się wiązać z totalną porażką. Ideą gry jest przecież tworzenie ciekawej opowieści.

Jak widać z powyższego przykładu mechanika stymuluje uczestników rozgrywki do współopisywania scen, przez co wzbogaca warstwę fabularną i zdejmuje ciężar narracji z Mistrza Gry. Przy tym jest nieskomplikowana, obrazowa i plastyczna.

Poetyka śmierci

Walka jest szybka i krwawa jak w filmach samurajskich. Jeśli zwyciężasz w teście, a twój bohater używa katany, przeciwnik ginie. W przypadku wykorzystania innej broni, stawki o których mowa była wcześniej, wykorzystywane są do oznaczania poziomów obrażeń. Ponadto w podręczniku zostało opisane pięć stylów walki mieczem, odwołujących się do znaczenia żywiołów. Dodatkowo gra oferuje oddzielną mechanikę rozgrywania wojen, odwzorującą walkę pomiędzy armiami i zniszczenia w infrastrukturze.

Pewnego razu w feudalnej Japonii

Gra jest podzielona na fazy względem pór roku. To znaczy, że w warstwie fabularnej

za pośrednictwem mechanizmów wbudowanych w grę, jesteśmy w stanie oddać upływ czasu i związane z nim konsekwencje takie jak: zdobywanie doświadczenia, zaostrzanie się konfliktów pomiędzy klanami, zmiany w reputacji i w końcu starzenie się postaci. To wszystko umożliwi nam w łatwy sposób, nie tylko budowanie kampanii, ale i całych sag opowiadających losy kilku pokoleń bohaterów.

Podręcznik przedstawia również różnice pomiędzy „Zachodnim” i „Wschodnim” archetypem bohatera. Zaprezentowane kontrasty, znacznie pomogą wam w tworzeniu tragicznych historii. W rozdziale dla graczy, w krótki i zrozumiały sposób opisano podział na kasty oraz kluczowe zagadnienia związane z kulturą. W sekcji dla narratora zamieszczono filmy inspirowane rozgrywką oraz krótko na ich podstawie opisano pomysły na przygody. Dodatkowo przedstawiono sylwetki siedmiu władców z historii Japonii i przyporządkowano im cechy zgodnie z językiem mechaniki gry.

System sprawdza się zarówno w rozgrywaniu politycznych intryg, jak i w krwawych

scenariuszach akcji. Elastyczna mechanika pozwala na eksperymenty w warstwie gatunkowej.

Wasze opowieści, patrząc przez pryzmat scenerii, będą rozgrywać się w wystawnych zamkach, malowniczych ogrodach, małych miastach kryjących tajemnice, milczących świątyniach oraz na skapanych krwią polach bitew.

Wszyscy ludzie klanu

Oto jak wygląda tworzenie klanu w praktyce. Na wstępie decydujemy, że Daimyo naszego klanu jest człowiekiem mądrym. Dzięki temu, że wprowadza innowacyjne rozwiązania i nie jest zaprzetrzony w tradycję, klan szybko się rozwija. Każda postać z tego klanu będzie posiadać ekwipunek dobrej jakości. Oczywiście jest i wada. Bohater otrzymuje aspekt „nietradycyjalny”, który mówi, że klan jako całość nie respektuje tradycji, co może zostać wykorzystane w konfliktach społecznych przeciwko jego członkom. W podręczniku odnośnie osobowości opisano jeszcze sześć cech dla Daimyo. I tak w grze znajdziemy, jak będzie działał pan ambitny, okrutny, przebiegły,



niebezpieczny, życzliwy i szalony. Bohaterowie graczy będą oceniani przez pryzmat tego, komu służą swoja radą i mieczem.

Druga rzecz to cnota, z której klan słynie. Dochodzimy do wniosku, że skoro pan naszego klanu wprowadza innowacje, ignorując stare ścieżki, musi być człowiekiem odważnym. Potrafi powiedzieć „nie” nakazom i tym samym zasadom hołdują jego ludzie. Ustalamy, że cnotą charakterystyczną jest odwaga. Dzięki temu każdy z członków klanu będzie miał zwiększoną początkową wartość odwagi o jedną kość. Ten zabieg oddaje fakt, że samuraje działają zgodnie z linią zachowań, które w klanie są pożądane i dobrze postrzegane.

W fazie trzeciej wybieramy posiadłości. Ich początkowa liczba uzależniona jest od liczby bohaterów należących do klanu. Zakładamy, że postaci trzech graczy należą do klanu. Każdy z nich wybiera jedną posiadłość. Pierwsza osoba decyduje, że w prowincji znajdują się pola ryżowe, generujące Koku (miarę wyrażająca ilość ryżu spożywaną przez jednego człowieka w trakcie roku) i będące



podstawą do ekonomicznego rozwoju. Druga ustala, że ziemie są strzeżone przez garnizon Ashigaru (Piesznych Wojowników). Ostatni z gra-

czy wybiera gorzelnię, która będzie podnosiła morale żołnierzy. Wszystkie dobra na początku gry posiadają rangę rozbudowy na pierwszym

poziomie. W trakcie gry Da-Imyo będzie mógł je rozwijać lub budować nowe obiekty. W czasie wojny infrastruktura jest wykorzystywana jako cele i punkt odniesienia w walce. Na liście posiadłości do wyboru znajdziemy jeszcze kuźnię, dojo, dom gry, dom gejsz, szkołę sumo, stajnię, kamieniołom, tartak oraz świątynie Shinto i Buddy. Bohaterowie graczy jako świta władcy, mają wpływ na rozbudowę posiadłości oraz wznoszenie nowych obiektów, w zależności od aktualnych potrzeb i prowadzonej polityki.

Nie raz sprzeczne interesy objawią się w dążeniach i działaniach postaci. Przykładowo kiedy Hatamoto będzie chciał rozbudować fortyfikację, a Onmyoji świątynie. Nie da się wszystkiego zrealizować w jednym czasie. Dlatego kompromis raz będzie osiągnięty przy wykorzystaniu negocjacji, innym razem sztyletu lub trucizny...

Czwarty krok ma na celu przydzielenie charakterystycznych aspektów dla samurajów służących klanowi. Każdy z nich ma pozytywną stronę, na którą można się powołać oraz negatywną, do której oprócz bohatera mogą

odwoływać się jego przeciwnicy, w niehonorowy sposób wykorzystując jego słabości. Przykładowo wróg wie, że samuraj nie jest biegły w znajomości etykiety, dlatego podczas dyplomatycznego spotkania wykorzysta ten fakt i ośmieszy protagonistę. Z takiej sytuacji trzeba będzie wyjść jakoś z twarzą lub otworzyć brzuch...

Każdy klan posiada aspekt „Żaden z Was nie dorówna nikomu z Nas” przez co w przypadku:

Powołania się: Pozwala na wykorzystanie trzech dodatkowych kości, gdy wspomagasz w działaniach innego członka klanu.

Wymuszenie: Twój bohater odczuwa prawdziwą więź z klanem, dlatego nie zważając na ryzyko, będzie wspomagał jego działania.

W przypadku gdy dobrze odegrasz „wymuszenie” narrator nagrodzi was wszystkich dodatkowym punktem honoru, dodając go do puli klanu. Będziecie mogli korzystać z tych punktów, poprawiając wyniki testów, także na pulę pracujecie razem, jeśli wasze postaci należą do jednego klanu.

Przeciwnik w konfrontacji może wykorzystać fakt, że przynależność do organizacji narzuca wam ograniczenia. Wydając punkt honoru „odpala” wymuszenie. Przez co traci honor, ale wymusza na was odegranie ograniczeń.

Dodatkowo dla tworzonego klanu wybieramy jeszcze trzy aspekty: „Kop dwa groby” przez co nasi krewcy samuraje, będą sobie świetnie radzić w organizowaniu zemsty, „Śmiech jest czkawką głupców” co spowoduje, że będą zawsze śmiertelnie poważni oraz „Najlepszy miecz to taki, który pozostaje w pochwie” przez co będą poważnie używać broni. Każda z postaci ma prawo wybrać z tych trzech dodatkowych aspektów, dwa które będą ją charakteryzować.

Kolejne kroki to wybór Monu i nazwy klanu. Decydujemy, że nasz klan będzie nazywał się Gado, co znaczy Strażnicy. W każdej sytuacji związanej z obroną i ochroną będą otrzymywać dodatkową kość do testów. Znakiem heraldycznym będzie brama Torii.

W przypadku Meibutsu decydujemy, że prowincja słynie ze specyficznej szkoły szermierczej, charakteryzującej

się oszczędnością ruchów. Graczy jest troje, więc na koniec trzy zdania prawdy. 1. Klan został wyznaczony do opieki nad jednym z nieślubnych synów cesarza. 2. Dokumenty świadczące o tożsamości chłopca zostały skradzione. 3. Daimyo został wezwany przed oblicze cesarza.

Podsumowując klan Gado to ludzie zrównoważeni i lekko pośepni. Rządzeni przez mądrego Daimyo. Ich prowincja słynie ze specyficznej szkoły walki. Na kimonach noszą mon wyobrażający bramę Torii. Opiekują się nieślubnym synem cesarza i mają teraz poważne kłopoty związane z chłopcem. Czy Strażnicy udźwigną swoje przeznaczenie, okaże się już w trakcie gry...

Bohater z krwi i kości

W Honor i Krew w założeniu grasz postacią o określonej pozycji i funkcji. A twoim głównym obowiązkiem i celem jest służba. Na tej podstawie powstała kasta samurajów. To fundament świata dla twojego bohatera. W tym kroku poznacie, w jaki sposób kreuje się w grze bohatera.



Krok 0 to koncept postaci. Przed grą dobrze jest, gdy masz wizję, kim chciałbyś zagrać. Jeśli już masz koncept, pozostaje przejść do uwarunkowań mechanicznych. Decydujemy, że zagramy Yojimbo z klanu Gado, odpowiedzialnym za osobistą ochronę nieślubnego syna cesarza.

Krok 1 Określamy imię bohatera. Wybieramy Ishi. Co znaczy kamień. Nasz protagonista będzie wyjątko-

wo wytrwałym człowiekiem o kamiennej twarzy. Zawsze gdy jego odporność będzie poddawana próbie, będzie mógł wykorzystać dodatkową kość.

Krok 2 Dokonujemy wyboru obowiązku. Jak założyliśmy w koncepcie, nasza postać będzie Yojimbo czyli osobistym ochroniarzem Daimyo. W tym wypadku zakładamy, że pan przydzielił swojego najlepszego człowieka do ochrony przybranego syna,

który naprawdę jest nieślubnym dzieckiem cesarza. Zdolność Yojimbo pozwala na przejmowanie obrażeń, wymierzonych w innego członka klanu o wartości rangi Giri. Na początku gry będzie to jeden. Natomiast Korzyść pozwala ochroniarzowi dowodzić liczbą podległych strażników, również zależną od wartości Giri. Na początku będzie więc to jeden bezpośrednio podległy bohaterowi gracza zbrojny człowiek.

Krok 3 Ustalamy wartość cnót. Jedną będziemy mieli na poziomie 4, dwie na 3, dwie kolejne na 2 i jedna będzie naszą słabością, co oznacza, że jej wartość wynosi 0, a będziemy jej używać, korzystając z dodatkowych kości, wynikających z aspektów, przewagi czy innych modyfikatorów sytuacyjnych. Pamiętajmy również, że nasz klan słynie z odwagi, przez co ten atrybut będzie zwiększony o 1.

Po określeniu cech, nasze współczynniki wyglądają następująco.

- Odwaga: 3 (+1)
- Przebiegłość: 2
- Waleczność: 4
- Siła: 0
- Mądrość: 3
- Piękno: 2

Decydujemy, że słabością naszej postaci będzie siła. Protagonista będzie świetnym szermierzem, wątlej postury, który nie zna strachu.

Krok 4 Określenie aspektów. Oprócz „Żaden z Was nie dorównuje nikomu z Nas” wybieramy jeszcze „Śmiech jest czkawką głupców” oraz „Najlepszy miecz to taki, który pozostaje w pochwie”. Klaruje nam się obraz szczupłego

człowieka o monolitycznej twarzy, na której nigdy nie gości uśmiech. Bohater jest opanowany i nigdy nie używa miecza, bez potrzeby.

Krok 5 Honor i Chwała. Każdy bohater na starcie posiada 2 punkty honoru. W przypadku chwały, określamy reputację na pierwszym poziomie, z której jest znany protagonista. Decydujemy, że Gado Ishi jest sprytnym wojownikiem, w sytuacjach wymagających fortelu w walce otrzyma dodatkową kość.

Krok 6 Przewaga. Pan Gado Ishi otrzymuje zaletę szybki, która zapewnia mu dwie dodatkowe kości w testach związanych z dynamicznym działaniem. Jako Yojimbo musi mieć odpowiednio wytrenowaną zdolność reakcji.

Krok 7 Wiek. Rzucamy raz kością sześciocienną i określamy abstrakcyjny wiek postaci na potrzeby gry, który będzie wykorzystywany w przypadku rozgrywania kampanii i sag.

Podsumowując nasza postać to Gado Ishi. Doskonały szermierz, wątlej postury o kamiennej twarzy. Pan Ishi jest człowiekiem, który zawsze jest śmiertelnie poważny i ni-

gdy nie wyciąga broni, jeśli nie ma zamiaru jej użyć. Ma jednego sługę, który pomaga mu w ochronie przybranego syna Daimyo. Do zadania został przydzielony ze względu na swój spryt i odwagę.

Dla kogo jest Honor i Krew?

Gra na pewno spodoba się miłośnikom wszelkich opowieści o samurajach oraz pasjonatom Chanbary czyli japońskich filmów kostiumowych z walkami na miecze. Honor i Krew przypadnie do gustu graczom, którzy cenią prostą, elastyczną i użytkową mechanikę, otwartą na sytuacyjne rozwiązania, sprawdzającą się zarówno w jednostrzałowych historyjkach jak i całych kampaniach. Tytuł wykorzystają osoby, które lubią opowieści o walce samurajskich klanów, gdzie zwycięzcy przy użyciu mieczy, piszą historię krwią wrogów. Gra znajdzie również zastosowanie w scenariuszach politycznych, rozgrywanych w mikro i makroskali. W końcu to doskonały tytuł dla tych, którzy mieli okazję grać w świetną Legendę Pięciu Kręgów i przejadło im się fantasy w starym, dobrym, rokugańskim stylu. Nie będą

musieli już adaptować motywów z kultury japońskiej do świata przedstawionego, ponieważ w Honor i Krew te rozwiązania funkcjonują.

Honor i Krew jest doskonałym narzędziem, tak jak samurajski miecz, ale jak go użyjesz, zależy wyłącznie od Ciebie.

