

Honor & Krew

Arkadiusz Rygiel

Miecz Mordu

Scenariusz do gry fabularnej Honor i Krew

Słodka trucizna
władzy.

WHonorze i Krwi, gracze wcielają się w mocno sprofilowanych bohaterów bezpośrednio związanych z Daimyo (Panem Feudalnym), dlatego też, nie powinno być większych problemów z zaadaptowaniem scenariusza w dowolnych warunkach. W opowiadanej historii postacie graczy są istotnymi graczami na dworze swojego pana. Piastowanie wysokich stanowisk, to nie tylko władza, ale i wielka odpowiedzialność. Stąd możesz posłużyć się scenami, w których epizodyczni Bohaterowie Niezależni będą zwracać się o pomoc w sprawach właściwych dla pełnionej funkcji. Często będą to problemy istotne dla działalności całego klanu, ale równie dobrze mogą pojawić się kwestie, odnoszące się do indywidualnych korzyści, a stąd już jeden krok do korupcji i wykorzystywania stanowisk do własnych celów. Dlatego też, z czasem dworska gra na słowa w ramach rywalizacji, może przemienić się w niebezpieczną grę na miecze lub truciznę, zwłaszcza, gdy dojdzie do konfrontacji realistów z idealistami. Polityka nie zna litości.

Malowanie fabuły.

Gra zarówno w warstwie fabularnej, jak i mechanicznej, stawia na zaangażowanie graczy w tworzenie historii. Podczas sesji sprawdzają się proste scenariusze modułowe z możliwością ingerencji. Istotna na waszych sesjach będzie improvizacja, stąd scenariusz powinno się traktować jak otwarty skrypt, który będzie podlegał przekształceniom, już w trakcie właściwej rozgrywki. Jako, że proces tworzenia klanu, jest dobrą zabawą samą w sobie, scenariusz przedstawia sploty wydarzeń i konkretne sceny. Jeśli chcecie przejść od razu do samej gry, przykładowy klan Hashiba znajdziecie w podręczniku głównym do Honoru i Krwi, drugi przykładowy klan pod nazwą Gado, został przedstawiony w prezentacji gry w czterdziestym numerze Gwiezdnego Pirata. W tym wypadku wystarczy przyjąć wszystkie opisane założenia i zmienić nazwę klanu na Suda. Może też, tak się zdarzyć, że gracze zdecydują się zagrać postaciami z różnych klanów, wtedy można założyć, że podlegają urzędnikowi cesarza lub szogunatu, który fabularnie jest ich zwierzchnikiem. Czas i miejsce w scenariuszu zostały celowo niedopowiedziane, tak aby zachować uniwer-



salizm całej historii. Opowieści w Honorze i Krwi mogą być docelowo osadzone w erze Sengoku, lecz nic nie stoi na przeszkodzie, żeby grać w epoce Edo, zwłaszcza patrząc na wzmianki o broni palnej, oraz widoczne inspiracje co do wykorzystania jej w fabule, zaczerpnięte ze „Straży Przybocznej” Akiry Kurosawy.

Obraz opowieści.

Przed rozegraniem właściwej historii ze scenariusza, zachęć graczy do zaimprovizowania krótkich scen, w których przedstawią swoich bohaterów, uwydatniając ich najważniejsze cechy. Pozwoli to na rozbudowanie tła opowieści oraz będzie pomocnym zabiegiem w konstruowaniu atmosfery.

Konflikt. Tajemnice Miasta Mgieł.

Jesień. W klanie Suda szerzy się korupcja. Książę Suda Goro jest szaleńcem, po którym trudno spodziewać się jakichkolwiek racjonalnych decyzji. Daimyo pożąda młodej żony nauczyciela szermierki pani Minamoto Mari, będącej córką szambelana pana Hatano Denbe. Jej



mąż pan Minamoto Sukume opuszcza klan. W międzyczasie syn Daimyo pan Suda Kazu łatwo poddaje się manipulacjom skorumpowanego zarządcy pana Obu Moso. Razem oskarżają o defraudację uczciwego szambelana pana Hatano Denbe. Panowie Kazu i Moso będą chcieli wykorzystać do swojej intrygi wysoko postawionych urzędników klanu, w tym wypadku postaci graczy. Okazuje się, że pani Mari jest brzemienna. Pan Sukume całe życie był zimnokrwistym mordercą na usługach klanu, lecz na-

wet po odejściu ze służby, cały czas zabija, a ludzie niemal sami przez swoją głupotę lub przypadek, wchodzą mu w drogę. Czasami po to by się sprawdzić, czasami z czystej ignorancji. Pan Sukume jest przekonany, że musi wieść życie mordercy. Kiedy dowiadują się, że jego żona jest przy nadziei, decyduje się zgładzić kobietę, aby przekleństwo jego rodu wygasło wraz z jego śmiercią. Ten kto odbierze życie panu Sukume, zostanie obarczony przeznaczeniem mordercy.

SCENY

PROLOG

Niepotrzebny morderca

SCENOGRAFIA

Komnata audiencyjna na Zamku Mgieł, malowidła wyobrażające góry i drzewa na papierowych ścianach, drewniana podłoga, lampiony, misy wypełnione ryżem, bu-

telki z sake, napięta atmosfera, dwudziestu najlepszych szermierzy z klanu przy mieczach, w tym postaci graczy.

WYDARZENIA

Pan Sukume, geniusz miecza i twórca stylu szermierczego spadającego liścia, zostaje wezwany do Daimyo. Samuraje z klanu wiedzą, że książę Suda pożąda pani Mari, dlatego pan Minamoto musi opuścić klan bez swojej małżonki. Na miejscu zebrała się zbrojna elita, z obawy przed jatką. Szermierz przybywa spokojny. Jeden z bohaterów gra-

czy musi podejść do niego na wyciągnięcie ręki i przekazać pismo od Daimyo, które mówi o zwolnieniu ze służby. Mistrz Miecza pogodzony już dawno z decyzją swojego pana, opuszcza klan. Po wszystkich rozpoczętych różnymi dyskusjami, wyjdzie na jaw, że w klanie, wszystkie sprawy załatwiane są za opłatą, a urzędnicy biorą łapówki.

ZAWIĄZANIE AKCJI

Żądze szaleńca

SCENOGRAFIA

Dom rodziny Hatano w Mieście Mgieł, skromny wystrój w porównaniu do tego co jest na zamku, cisza, spotkanie z panią Mari i jej braćmi, czarka herbaty.

WYDARZENIA

Daimyo wysłał Bohaterów Graczy, w celu sprowadzenia do siebie pani Minamoto Mari. Kobieta po odejściu męża, wróciła do domu rodziny Hatano. Nie rozumiała decyzji męża, co więcej, nie ma zamiaru być nałożnicą księcia i za nic w świecie nie wróci na zamek. Propozycję zostania

konkubina, uzna za bezpośrednią obrazę i będzie starała się tak poprowadzić rozmowę, aby wzbudzić konflikt pomiędzy posłańcami Daimyo i jej braćmi, będącymi przy rozmowie. Od graczy zależy jak postarają się rozegrać tę sprawę. Gdy Bohaterowie Graczy będą niegrzeczni, panowie Gogen, Sakomoto i Eizo mogą poczuć się urażeni. Na dodatek jest to dom szambelana klanu, więc rozwiązanie siłowe może być problematyczne. Bohaterowie wiedzą, że muszą przyprowadzić kobietę swojemu panu. W innym wypadku szalenie wpadnie w gniew.

ROZWÓJ AKCJI

W oparach opium.

SCENOGRAFIA

Palarnia opium, drewniane pomieszczenie wypełnione matami, malownicze wzory na ścianach, kobiety podające rozżarzone fajki, przestrzeń wypełniona narkotycznym dymem.

WYDARZENIA

Bohaterowie Graczy jako prominentni członkowie klanu

zostają zaproszeni na tajne spotkanie do palarni opium przez syna Daimyo pana Suda Kazu i zarządcę pana Obu Moso. Palarnia pani Hama położona jest w dzielnicy czerwonych latarni. Na miejscu Bohaterom Graczy, zostają przedstawione pisma, z których wynika, że szambelan zdefraudował znaczną sumę pieniędzy w czasie budowy zamku. Tak naprawdę dokument został sfalszowany, a jego twórca już dawno wyłudował na polu ryżowym z poderżniętym gardłem. Bohaterom będzie ciężko zorientować się, że dokument spreparowano, chyba, że przyjrzą się lepiej całej spa-

wie. Panowie Kazu i Moso, proszą o poparcie w aresztowaniu szambelana. W tym miejscu bohaterowie będą musieli podjąć jakąś decyzję, jeśli Kazu i Moso zauważą, że bohaterowie przejrzyli ich prawdziwe intencje, postarają się ich usunąć.

PUNKT KULMINACYJNY

Czerwone źródła

SCENOGRAFIA

Gorące źródła położone przy jednym z górskich szlaków, drewniana infrastruktura, zajazd, znaczna liczba przyjezdnych, trup skąpany we krwi, pocięty w charakterystyczny sposób dla szkoły szermierczej spadającego liścia, gorące opary unoszące się nad zabarwioną na czerwono wodą.

WYDARZENIA

Bohaterowie Graczy zostają wysłani, aby zbadać sprawę, która niepokoi cały dwór. Od ludzi na miejscu dowiadują się, że ofiarą jest znany ze swoich umiejętności szermierczych ronin imieniem Gennai. Według relacji wszedł w drogę niezna-



memu, który zażywał tutaj kąpiele. Któryś z bohaterów może skojarzyć charakterystyczne cięcia i powiązać je ze szkołą spadającego liścia. Rysopis także będzie pasował do pana Minamoto Sukume. Na tym etapie gracze będą mogli snuć przypuszczenia, że fechtmistrz wraca, a jego celem jest zemsta. Nie wiedzą, że jego motywacja jest zgoła inna.

ROZWIĄZANIE AKCJI.

Ręka śmierci

SCENOGRAFIA

Most na rzece daleko za miastem, otwierający drogę do osiedla, gęsta mgła, z niej wylania się pan Minamoto Sukume.

WYDARZENIA

Na moście czeka już straż na czele z Bohaterami Graczy, mają go zatrzymać, wszyscy są przekonani o tym, że pragnie zemsty, ale on ma zamiar pozbyć się swojego przeznaczenia, a właściwie przerwać jego nieszczęsną nić na swojej osobie, wcześniej pozbywając się swojego

potomka i ukochanej. Nie wie, że ten, który pozbawi go życia, zostanie obarczony jego przeznaczeniem. Któryś z bohaterów może zaryzykować i wyzwać pana Sukume na pojedynkę, będzie to nad wyraz niebezpieczne, ale i honorowe. W innym wypadku dojdzie do rzezi, w której zginie wielu strażników, zanim pan Minamoto zostanie pokonany.

FINAŁ

Narodziny mordercy

SCENOGRAFIA

Komnata na Zamku Mgieł, słychać krzyk nowonarodzonego dziecka, jest to syn pana Minamoto Sukume. Służąca podaje dziecko na ręce matki.

WYDARZENIA

Tak naprawdę w wyniku wcześniejszych wydarzeń, narodził się jeszcze jeden morderca, jest nim osoba, która zgładziła na moście mistrza Sukume, od tej pory jej los będzie ściśle powiązany z losem dziecka, przeznaczeniem obu będzie mordowanie i minie jeszcze wiele czasu, zanim zrozumieją to, co jest im pisane. Czy

będą chcieli zmienić ten stan rzeczy, tak jak pan Minamoto Sukume, to już temat na kolejne historie.

EPILOG

Krwawa ścieżka przeznaczenia.

SCENOGRAFIA

Dom gry w Mieście Mostów, duża liczba odwiedzających, wytatuowani ludzie przyjmujący zakłady, dźwięk kości rzuconych na stół.

WYDARZENIA

Bohaterowie Graczy przebywają w Domu gry, próbując swoich sił w grze w kości. Po przyjęciu zakładów i ogłoszeniu wyników, okazują się, że zwycięzcą jest postać jednego z graczy, krótko po tym podchodzi do niej zadziorny samuraj, który zarzuca oszustwo. Atmosfera robi się nerwowa. Nowoprzybyły trzyma dłoń na rękojeści miecza i zaprasza zabójcę mistrza Minamoto Sukume na zewnątrz. To pierwszy z tych, którzy chcą się sprawdzić.

