

Droga scenarzysty

Droga Scenarzysty to połączenie zarysu przygody do *Legandy Pięciu Kęgów* oraz opis procesu konstruowania scenariusza. Tekst zawiera zbiór porad, jak przygotować podstawę, na której później wzniesiony zostanie szczegółowo rozpisany scenariusz do gry fabularnej. Prezentowane podejście jest skierowane do Mistrzów Gry i graczy, którzy poszukują spójnych, przemyślanych opowieści.

Wraz z decyzją o rzetelnym i dokładnym przygotowaniu wydarzeń Scenarzysta często natrafia na trudność, która zapewne nie jest obca i Wam: jak poradzić sobie ze spisaniem scenariusza, kiedy brakuje dyscypliny i umysł zajmuje się wszystkim, tylko nie tym, czym zajmować się powinien? Początkowa eksplozja pomysłów i intensywne spisywanie z czasem zamieniają się w powolne dłubanie. W takich sytuacjach scenariusz, który jest już częściowo spisany, zaczyna się rozsypywać niczym domek z kart. Niekiedy zniechęceni oporem materii porzucamy idee wspólnej wyprawy do zmyślnego świata lub decydujemy się na zrealizowanie tylko tego, co udało nam się opracować. Takie rozwiązanie często prowadzi do rozczarowania, gdyż podczas sesji różnica jakości między przemyślaną częścią fabuły a tą puszczoną „na żywioł” może okazać się drastyczna. Początkowa intensywność dramatycznych wydarzeń i nagromadzenie emocji, wynikające z dobrego przygotowania wydarzeń, gwałtownie opadają. W efekcie zamiast niezapomnianego zakończenia, które powinno być najmocniejszym akcentem, otrzymujemy chaotyczne i wymuszone domknięcie wątków.

W ramach samodyscypliny Scenarzysty wypracowałam skuteczne sposoby kierowania zapału twórczego na właściwe tory. Podstawowa technika, która ułatwia skoncentrowanie się na fabule, to zawężenie pola, po jakim będzie hasać nasza wyobraźnia – zdecydowany wybór tematyki, konwencji i stylistyki kreowanej opowieści. Drugim krokiem na drodze Scenarzysty jest konsekwentne zastosowanie wybranych kategorii przy następujących aspektach scenariusza: **Bohaterach, Czasie, Miejscu, Historii, Przeciwnikach, Mechanice i Pomocach**. Ta wstępna selekcja pozwala odrzucić zbędne elementy i skupić się na kluczowych dla fabuły decyzjach. Rozpisanie wymienionych punktów jest dopiero przygotowaniem do najtrudniejszej części konstruowania scenariusza, jaki stano-

wi podzielenie go na sceny: logiczne, dramatyczne oraz umożliwiające graczom możliwie największą interakcję z opowieścią.

Poniższy zapis procesu nagromadzenia pomysłów i porządkowania wątków to surowa materia legendy o bohaterach, którzy dopiero ożyją w rękach graczy. Po podjęciu wstępnych decyzji, jaki scenariusz chcemy skonstruować, następuje kolejny etap, w którym planujemy, jak pokierować fabułą, aby otworzyć ją na decyzję graczy. Dlatego rozpisując poniżej różne aspekty scenariusza, posługuję się czasem przeszłym i odgórnie zakładam wydarzenia, których pojawienie się w przygodzie byłoby najbardziej pożądane dla obranej konwencji. Dopiero na kolejnym etapie opracowywania opowieści zaplanuję sposoby prezentacji świata gry i przygotowanej wstępnie fabuły – rozpiszę fabułę na sceny, zaprojektuje różne warianty wyboru i ich konsekwencje. Techniki oraz triki budowanie szkieletu scenariusza wymagają dłuższego omówienia, dlatego nie poświęcę im uwagi w niniejszym tekście.

Bohaterowie

Ponieważ wychodzę z założenia, że postaci graczy są najważniejsze dla całej rozgrywki, to od nich zawsze zaczynam planowanie scenariusza. Przy ustalaniu **Bohaterów** od razu wyznaczam konwencję (zasada działania świata przedstawionego oraz zbiór charakterystycznych elementów danego gatunku na poziomie struktury) i estetykę (sposób, w jaki prezentowane są elementy świata przedstawionego). Cechy postaci będą przenikać pozostałe elementy tworzonej bazy (czyli **Historię, Czas, Miejsce, Przeciwników, Mechanikę, Pomocę**). Podobny zabieg stosuję wobec samej konstrukcji bohaterów graczy. Do obranej tematyki oraz konwencji scenariusza dobieram imię, wygląd, profesję, znaki szczególne i umiejętności każdego członka drużyny.

Jako temat przykładowego scenariusza wybrałam zemstę, którą osadzę w realiach systemu *Legenda Pięciu Kęgów*. Żądza wyrównania rachunków będzie główną motywacją wszystkich *dramatis personae*, zarówno postaci graczy, jak i bohaterów prowadzonych przez Mistrza Gry. Dodatkowym wspierającym motywem przewodnim będzie ście-

ranie się przeciwności. Zastosuję go w konflikcie między zmarłymi braćmi, zestawieniu klasy samurajskiej z pospólstwem i w wątku przewodnim, jakim będzie turniej szermierczy. Ponieważ preferuję scenariusze, w których to bohaterowie graczy odgrywają najważniejszą rolę, to właśnie im staram się powierzyć jak największą władzę nad historią. W tym przypadku każdy z dwójki graczy, dla których zostanie zaplanowana fabuła, otrzyma dwie postaci – przy czym druga para wkroczy na scenę dopiero w trakcie przygody.

Fugu i Ramen

Aby stworzyć oryginalne postaci, a także przełamać nachalnie pompatyczną konwencję opowieści samurajskiej, obaj bohaterowie nie będą wykarmionymi przez zasady *bushido* arystokratami. Gracze wcielą się w parę przyjaciół wywodzących się z niskiej klasy społecznej. Poniżani przez samurajów i wykorzystywani przez swojego pana chłopci, na co dzień zajmują się patroszeniem ryb i wyrobem makaronu.

Fugu i Ramen, gdyż tak nazywają się nasi herosi, są przyjaciółmi od najmłodszych lat. Wspólnie stawiają czoła takim wyzwaniom jak głód i bieda oraz wspierają się w unikaniu niecierpliwych ostrzy samurajskich mieczy. Sprzedawca ryb marzył niegdyś o wstąpieniu na służbę i życiu żołnierza. Został jednak przyłapany na kradzieży, przez co stracił prawą rękę i pozostało mu jedynie tęsknie spoglądać na połyskliwe zbroje *ashigaru*. Natomiast jego wierny druh uwielbia romantyczne opowieści o subtelnych młodzieńcach oraz ich bladych niczym księżyc damach. Sam nie cieszy się powodzeniem wśród kobiet, gdyż jego twarz szpeci blizna po poparzeniu. Samuraj niezadowolony ze smaku klusek, jakie otrzymał, za karę wsadził głowę młodego **Ramena** do garnka z gotującym się makaronem.

Martwi bracia

Druga para postaci, w które wcielą się gracze, to bracia urodzeni w starym rodzie wybitnych szermierzy. **Starszy Brat** i **Młodszy Brat** są duchami, które za życia nie zdołały wyrównać rachunków i po śmierci nadal szukają zemsty. **Fugu i Ramen** odnajdą porośnięte mchem szkielety dwóch samurajów, obok których spoczywać będzie ich nieknięty zębem czasu oręż. Sprzedawca ryb i kucharz przywłaszcza sobie piękne katany i staną się niewolnikami przeklętego *daisho*.

Od tej chwili każdy z graczy będzie wcielać się w dwie postaci: **Fugu** i **Starszego Brata** oraz **Ramena** i **Młodszego Brata**. Duchy przejmują kontrolę nad swoimi „nosicielami” w każdej sytuacji konfliktu. Przykładowo: podczas kłótni między przyjaciółmi, przy grze w Go, w trakcie ostrej wymianie zdań z pijanym samurajem i, oczywiście, w walce. Gracze nie tracą władzy nad postaciami. Odgrywają bohaterów, którzy nie zmieniają wyglądu zewnętrznego, ale ich motywacje, sposób postępowania, wysławiania się i cechy na karcie należą do pary zagniewanych duchów. Po zakończeniu dowolnego starcia i wyłonieniu zwycięzcy grający mogą zdecydować, że upiory tracą władzę nad prostaczkami lub że dalej przebywają w świecie żywych. Dokładna zasada zamiany postaci została opisana w punkcie **Mechanika**.

Wygląd postaci (odcięta ręka i poparzona twarz) oddaje niesprawiedliwą krzywdę i okrutne prawo Rokuganu. Obaj bohaterowie mają osobiste powody, aby wyrównać rachunki z niesprawiedliwym losem. Noszone przez nich znamiona to symbole odniesionej krzywdy i ognia w sercu, który pragnie ukojenia. Druga para bohaterów również uosabia przyjętą zasadę. Powrót z za grobu to jeden z najmocniejszych wątków fabularnych kojarzonych z zemstą. Każdy z bohaterów ma swoje własne pobudki, aby zaryzykować życie lub honor i wyrównać rachunki.

Czas

Poprzez **Czas** rozumiem czas w świecie gry (przykładowo: pora roku, pora dnia, moment historyczny, ważne święto religijne itp.; istotne jest przy tym, ile trwają zaplanowane wydarzenia), a także czas samej sesji (szacunkowy czas trwania rozgrywki, podział scenariusza na części, właściwe rozłożenie dramatycznych akcentów).

Jeśli chcę, aby gracze wcielili się w szukających zemsty martwych samurajów, to jako moment ostatniego czynu złamanych wojowników wybiorę upalne, duszne lato – w tym wypadku symbolizujące kumulację negatywnej energii, która w końcu eksploduje i dokona się ostateczne oczyszczenie. Aby dodatkowo wzmocnić poczucie zbliżającego się ciosu i nadchodzącej śmierci, fabułę osadzę w trakcie szermierczego turnieju. Pogoda również posłuży mi do podkreślenia upragnionego nastroju i sygnalizowania przyjętej konwencji.

Yin i yang

Postaci są tak pomyślane, aby tworzyć spójną całość. Dwaj rywalizujący ze sobą bracia zostali opisani i skonstruowani na zasadzie wykluczających się żywiołów. **Starszy Brat** to ogień, który łatwo daje się sprowokować i działa pod wpływem chwili. Natomiast **Młodszy Brat** jest wodą, która spokojnie drąży skałę, ale ulega niegodnym *bushi* emocjom.

×

W przypadku postaci prostaczków żywioły również odgrywają istotną rolę. Tym razem ogień i woda tworzą idealną harmonię. Ramen, pierwszy z przyjaciół, związany jest z elementem ognia (symbolizuje to poparzona twarz), a tym samym z przeciwną siłą niż duch, który go opętał (**Ramen** – ogień, **Młodszy Brat** – woda). Analogiczna zamiana zachodzi w przypadku **Fugu**, który sam w sobie jest postacią związaną z wodą, a nawiedzający go upiór ma wyjątkowo ognisty charakter. Dodatkowo obie pary herosów łączy wygląd. Poparzonego kucharza nawiedza oszepecony dworzanin, zaś kalekiego handlarza pozbawiony dłoni samuraj. Zamiana żywiołów sprawia także, że gracze mogą wcielać się w skrajnie różne postaci i lepiej odgrywać kontrast między przedstawicielami niskiego stanu a szlachetnie urodzonymi.

×

Ta prosta, binarna opozycja pomoże graczom budować swoich bohaterów w trakcie sesji – opisywać wzory kimon, zachowań, sposobu rozwiązywania konfliktów. Przykładowo, posiadający tę samą szkołę walki kataną upiorni bracia nadal się różnią, gdyż starszy atakuje z zawziętością, podczas gdy młodszy wyczekuje na błąd przeciwnika. Podobnie **Ramen** ma gorącą głowę i serce, zaś **Fugu** jest opanowany, ale emocje wzbierają w nim niczym woda napierająca na tamę. Oczywiście, te dwie podstawowe cechy zostaną dodatkowo rozwinięte i uzupełnione przez graczy, którzy będą mogli bawić się równoczesnym rozwijaniem osobowości dwóch skrajnie różnych bohaterów.

Całe wykreowane uniwersum przesycone jest zemstą, która niecierpliwie czeka, aby się dopełnić. Zbliżające się wyładowanie emocji żalu i bólu wyraża nadciągająca burza. W trakcie trwania opowieści o opętanych przez duchy prostaczkach na horyzoncie będzie widać ciemniejącą smugę sztormu, który nieuchronnie zbliża się z każdą chwilą, niczym śmiertelny cios przeczuwany przez szermierza. Stalowe jak ostrze miecza niebo i uderzające w morze błyskawice to samospełniająca się przepowiednia. Zbliża się ostateczne starcie, kiedy to dopełni się zemsta.

Miejsce

Miejsce akcji również rozpatruję na dwóch poziomach. Planuję tutaj, w jakiej scenerii bohaterowie będą ratować świat lub własne życie (może to być

małe miasteczko lub kilka obszarów). Poprzez **Miejsce** rozumiem także sposób usadowienia graczy, który w trakcie rozgrywki będzie oddawał relacje ich postaci (przeciwników sadzamy naprzeciwko siebie, zdrającę w środku, sprzymierzeńców ramię w ramię).

Miejscem dopełnienia się zemsty jest miejscowość Arashi, która znajduje się na ziemiach należących do Klanu Żurawia. W niewielkim miasteczku położonym na Półwyspie Zmierzchu nad brzegiem morza znajduje się stare *dojo*. Zbudowana przed wiekami z ciemnego drewna szkoła Inazuma to rozległy kompleks budynków mieszkalnych, w których niegdyś trenowało wielu uczniów. W dniach swojej największej świetności było to miejsce pielgrzymek najlepszych szermierzy z całego Rokuganu. Obecnie *tatami* pokrywa naniesiony przez burze piach, a w powietrzu unosi się zapach przemokniętego papieru. Szkoła przypomina bardziej dom duchów niż siedzibę szlachetnego rodu.

Opuszczone budynki, które zwykle wypełniał gwar dzieci przysyłanych na naukę nawet z odległych ziem Kraba, dudnią ciszą niczym wyrzucona na brzeg muszla. Pustkę z czasem wypełnią przybywający na turniej śmiałkowie. Jednak głośny tłum samurajów i ich licznych sług nie przytłumi wrażenia, że w każdym kącie domu czai się przeszłość, która tylko czeka, aby o sobie przypomnieć.

Historia

W momencie, gdy tworzę bohaterów historii, od razu planuję wyzwanie, jakiemu stawią czoła. Uważam, że lepiej zaczynać od postaci, a dopiero później zastanawiać się, jakie przeszkody przyjdzie im pokonać. Aby ułatwić sobie konstruowanie historii, dzielę fabułę na dwa poziomy: **PODSTAWOWY** i **OSOBISTY**. W warstwie podstawowej rozgrywa się główny wątek historii, która dotyczy wszystkich bohaterów. Zawiera on wyzwanie dla całej drużyny, która wspólnymi siłami rozwiązuje centralny problem fabuły. Podstawa powinna być tak zaplanowana, aby każdy miał do niej taki sam dostęp, a także dostosowana konwencją do charakterów i profesji bohaterów.

Następny krok to wątki osobiste. Poszczególne historie powinny pasować nie tylko do obranego tematu, danej postaci, ale także do wcześniej

skonstruowanej podstawy. Żle wpleciony w główny bieg wydarzeń wątek osobisty pozostawia gracza samego z jego bohaterem. W takiej sytuacji grający najczęściej próbują sygnalizować, że ich postaci coś tam w duszy i sercu gra. Jednak w przypadku, gdy zasiadający do wspólnej zabawy uczestnicy liczą na sesję dobrze zbudowaną i w pełni wykorzystującą fabularny potencjał bohaterów, takie rozwiązanie raczej ich nie zadowoli. Dlatego wątki osobisty i podstawowy powinny rozwijać się równolegle.

✓ Turniej

Wątek turnieju spaja przeszłość i teraźniejszość, stanowiąc podstawę fabuły.

Podstawą scenariusza o zemście, którego bohaterami są dwaj przyjaciele i dwaj bracia, jest turniej szermierczy. To już taka mała tradycja, że przygody do *Legendy Pięciu Kęgów* rozgrywają się w trakcie festiwalu lub ceremonii *gempukku*, więc postanowiłam skorzystać z dobrej klasyki, aby móc pobawić się innymi elementami konwencji.

Dziesięć lat temu **Szkoła Inazuma**, która od wieków praktykuje szlachetną sztukę pojedynków, straciła obu następców, a także starego mistrza rodu. W dziesiątą rocznicę tragedii Cesarz postanowił zorganizować turniej, który wyłoni kontynuatora tradycji. Zwycięski samuraj wraz ze swoją rodziną przejmie opiekę nad *dojo*, pozna tajemnicę Techniki Gromu i rozpocznie naukę kolejnych pokoleń. Czterej bohaterowie odgrywani przez dwóch graczy mają podwójne powody, aby wziąć udział w turnieju. **Ramen** i **Fugu** pragną w końcu odmienić swój podły los i zaznać wygód samurajskiego życia. Dodatkowo są przymuszani przez upiory, które powróciły po należne im dziedzictwo szkoły.

Gdyby nie szermiercze umiejętności głodnych zemsty duchów, sprzedawca ryb oraz handlarz kluskami w starciu z wyszkolonymi samurajami skończyliby niczym wypatroszona fugu czy makaron posiekany w łazanki. Lecz kiedy bohaterowie biorą udział w pojedynku, zostają opanowani przez zmarłych wojowników i stają się śmiertelnie niebezpieczni. Dzięki temu zabiegowi wszyscy gracze mają taki sam dostęp do podstawowego wątku historii.

✓ Dar losu

Pierwszy wątek osobisty to dzieje **Fugu** i **Ramena**.

Fugu i **Ramen** nie są ulubieńcami Fortun. Los dał im w końcu jednak szansę, gdy w trakcie wyprawy na ryby natrafili na szczątki poległych w bitwie samurajów. Ogryzione, leżące obok siebie szkielety porastał delikatny całun mchu. U boku zmarłych spoczywały dwa miecze mistrzowskiej roboty. Sprzedawca makaronu i handlarz rybami nie mogli przepuścić takiej okazji – w końcu katany nie miały już żywych właścicieli. W momencie, gdy podnieśli lśniący, nietknięty zębem czasu oręż, szkielety rozsypały się w proch, który rozwiały nagły wiatr.

Początkowo przyjaciele nie odczuwali żadnej zmiany. Nogi same poniosły ich ku miasteczku Arashi (w języku japońskim oznacza burzę, w końcu to w burzy mieszkają gromy.), gdzie od wieków swoją szkołę prowadzi ród Inazuma. **Fugu** i **Ramen** poczuli, że mogą odmienić swoje przeznaczenie. Z katanami u boków przestali się lękać o swoje życie, a w ich sercach zaczęła nawet kiełkować buta. Ostateczny efekt stopniowej przemiany poczuli, gdy na swojej drodze napotkali młodzieńca ze szlachetnego rodu, który potrzebował ich pomocy.

Jeszcze kilka dni temu na widok samuraja osaczonego przez rozbójników **Fugu** i **Ramen** uciekliby, gdzie ryż rośnie. Jednak wędrówka i słodki ciężar katan przy boku ich odmieniły. Nie zważając na przeważającą siłę wroga ani na ciała wymordowanych sług, przyjaciele rzucili się do ataku. Wystarczyło kilka błyskawicznych cięć mieczem, aby bandyci przeszli do legendy. Młodzieniec natychmiast nisko pokłonił się swoim wybawcom i zapewnił, że solennie spłaci dług honoru u obu samurajów.

Opętywani stopniowo przez głodne zemsty upiory bohaterowie dołączają się do młodego samuraja, który okazuje się wywodzić z bardzo wpływowej i zamożnej rodziny. W ramach rewanżu za uratowanie życia młodzieniec otoczy bohaterów opieką, a jego liczna świta zapewni im wszelkie wygody. W drodze do Arashi nowy towarzysz **Fugu** i **Ramena**, który przedstawi się przybranym imieniem **Promienisty**, zacznie gorąco namawiać obu szermierzy, aby wzięli udział w turnieju. Wygrana to przyjęcie do słynnej szkoły **Inazuma**, co dla tak doskonałych mistrzów ostrza powinno być ukoronowaniem wszelkich pragnień.

Daisho rodu Inazuma

Katana to jeden z najważniejszych i najpowszechniej wykorzystywanych symboli w *Legendzie Pięciu Krogów*, która czerpie z kultury japońskiej. Wygląd miecza i drzemiąca w orężu moc to wizytówka samuraja, który przez lata treningu zespała swojego ducha z ostrzem. Broń i umysł z czasem stają się jednością, dlatego wierzy się, że po śmierci właściciela jego duch zamieszkuje miecz i niekiedy wspiera swojego następcę.

×

Niniejszy scenariusz o zemście również eksploatuje ten kanoniczny motyw ze sztuk *kabuki*, czyli nawiedzaną przez mściwego upiora broń. Zmarli bracia odeszli ze świata, nie dopełniwszy swoich obowiązków wobec rodu, dlatego nośnikami ich dusz są dwie katany – symbole powinności. Samurajowie zginęli w nierównej walce, a ich serca przepełniało pragnienie zemsty, dlatego przeklęta broń idealnie oddaje ich mordercze zamiary. Ponieważ wygląd miecza wiele mówi o jego właścicielu, wyjątkowo istotne jest, aby scenarzysta zadbał o ten szczegół estetyczny.

×

Ród **Inazuma** miał dwóch następców i dla każdego z nich w dniu narodzin mistrz kowalstwa wykonał miecz. Pierwszy z tej dwójki, który przyszedł na świat, otrzymał katanę o rękojeści ze skóry ogromnej czerwonej *tokage*, która terroryzowała prowincję Rintem, dopóki nie zabił jej wędrowny ronin. *Tsuba* została ozdobiona motywem płomieni, aby miecz oświetlał dzierżącemu broń właściwą ścieżkę *bushido*.

×

Kilka lat później poważany płatnerz stworzył drugie ostrze, tak doskonałe, że wypróbująca je *samurai-ko* jednym cięciem straciła mordercę swojego narzeczonego wraz z jego trzema pomocnikami. Również *tsubę* drugiego miecza wykonano z wielką dbałością o szczegóły. Przedstawia ona wzburzone fale morza i przypomina samurajowi, aby zawsze panował nad swoimi emocjami, gdyż mogą go one doprowadzić do zguby.

×

Oba miecze wraz ze starym rodzowym *wakizashi*, które za swoje *obi* może wetknąć jedynie prawowity następca rodu i kolejny nauczyciel **Szkoły Inazuma**, stanowią wyjątkowe *daisho*. Ostrze honoru jest proste, ale eleganckie. Rękojeść nosi liczne ślady użytkowania, zaś na *tsubie* wyryto błyskawice. Grom to połączenie ognia i wody, dlatego *wakizashi* oraz katany należące do **Starszego** i **Młodszego Brata** stanowią harmonijną całość.

×

Bohaterowie nie znajdują *wakizashi* przy ciałach **Braci**. Ostrze stanowi istotny element fabuły i pojawi się w rozdziale **Przeciwnicy**.

✓ Zemsta z za grobu

Drugi wątek osobisty to historia upiorów, czyli dodatkowych postaci graczy.

Starszy Brat i **Młodszy Brat** wywodzą się z rodu **Inazuma**, który należy do jednej z najbardziej poważanych rodzin Klanu Żurawia. Od najmłodszych lat trenowali sztukę walki kataną i doprowadzali do mistrzostwa umiejętności *kenjutsu*.

Starszy Brat, pierwszy w kolejności do odziedziczenia rodzowego *daisho*, odznaczał się porywczym charakterem, który zjednywał mu przychylność butnych samurajów. Jednak to właśnie ten niszczycielski temperament zapoczątkował upadek rodu. **Starszy Brat**, który potrafił władać mieczem, ale nie słowem, wraz z **Młodszym Bratem** starał się o przychylność tej samej kobiety (Patrz Postaci Drugoplanowe: **Pani Ame**). Ośmieszony w towarzystwie wybranki przez docinki celne niczym strzały Klanu Os, wojownik wpadł w szał. Nie zważając na zebranych gości, cisnął w swojego brata lampionem. Zanim zdołano ugasić płonące warstwy dworskiego kimona, ciało i twarz **Młodszego Brata** pokryły się bliznami.

Drugi z potomków mistrza potrafił znaleźć furtkę do serc dworzan i dam. Gładkie słowa były niczym maska zasłaniająca oszpecone oblicze, a także zranione serce. Po incydencie z lampionem rodzina **Pani Ame** nie chciała się zgodzić na jej mariaż z oszpeconym dworzaninem. Drugi w kolejce do zaszczytów i ojcowskiej miłości **Młodszy Brat** postanowił jednak odzyskać przychylność rodziny ukochanej i zdobyć przywództwo nad szkołą. Niczym kropla drążąca kamień, jego pragnienie doprowadziło do powolnej erozji i ostatecznego upadku rodziny.

Gdy wielki *sensei*, który udzielał lekcji najznakomitszym wojownikom Rokuganu, poczuł, że w jego ciele zamieszkała zima, postanowił przekazać przywództwo nad szkołą jednemu ze swoich synów. Jesienią, przed nastaniem chłodu, zorganizowano wspaniałą turniej, w którym stary mistrz chciał wypróbować umiejętności i serca swoich dzieci. W trakcie turnieju żaden samuraj nie oparł się sile mieczy obu braci. Przed ostatnią walką **Starszy Brat** był pewny, że to właśnie on stanie na czele rodu, gdyż do tej pory zawsze zwyciężał w starciu z **Młodszym Bratem**. Bracia stanęli naprzeciw siebie w finalnej walce o tytuł mistrza i uznanie ojca. Atak był szybki niczym

błyskawica. Starszy syn mistrza przegrał. Młodszy potomek nauczyciela pokoleń fechmistrzów nie był w stanie odebrać życia bratu... Ale w starciu z „płaczliwym dworzaninem”, którego do tej pory uważał za gorszego szermierza, porywczy *bushi* stracił prawą rękę, tym samym możliwość przewodzenia rodowi, a nawet pełnienia obowiązków samuraja.

Przez kolejny rok **Starszy Brat** znosił upokorzenia, a w jego sercu rozpałał się ogień zemsty. Pomimo że ciężko trenował walkę lewą ręką, nigdy nie odzyskał dawnej sprawności. Stał się bezużyteczny dla rodu, gdyż własny brat odmówił mu honorowej śmierci w pojedynku i uczynił z niego kalekę. **Młodszy Brat** również cierpiał, a jego serce zatrzymał jad nienawiści. Rodzina **Pani Ame** pośpiesznie wydała ją za potężnego władcę (Patrz Postaci Drugoplanowe: **Onimura**), aby nie musieć odmawiać oszpeconemu mistrzowi szkoły **Inazuma**.

Wraz z nadejściem jesieni znów połała się krew. Na należące do rodu **Inazuma** ziemie najechał generał **Onimura**. Obaj potomkowie rodu szermierzy stracili życie w wielkiej bitwie, która była tak krwawa, że zielona, pyląca się trawa przybrała kolor czerwieni.

Obaj bracia zginęli z pragnieniem zemsty w sercu. Obaj utracili to, co dla nich najcenniejsze – starszy z powodu gniewnej natury, młodszy z winy miękkiego serca. Zawiedli ród i skazali go na zagładę, zaś ich morderca ostrzył sobie kataną, aby przejąć wiekowe dziedzictwo szkoły Inazuma. Niespokojne duchy powróciły, aby wyrównać rachunki.

Przeciwnicy

Ta kategoria obejmuje nie tylko Bohaterów Niezależnych, ale wszystkie przeszkody, jakie staną na drodze drużyny. Wyzwania powinny być dostosowane do założonej konwencji, systemu i stylistyki. Należy także zadbać, aby każdy z grających znalazł w przygodzie coś wyjątkowego, przeznaczonego tylko dla niego i jego postaci. Warto zatem wymyślić odpowiadających poszczególnym bohaterom adwersarzy, a także pomniejszych przeciwników, którzy ubarwią rozgrywkę do momentu ostatecznego starcia.

W proponowanym stylu grania Bohaterowie Niezależni pełnią jedynie funkcję pomocniczą i nigdy fabularnie nie zdominują rozgrywki. Służą jedynie

do wzbogacenia wątków osobistych postaci graczy i to do ich charakteru, umiejętności, a nawet wyglądu są dostosowani. Służą uwypukleniu wyjątkowości bohaterów. Przykładowo, **Generał Onimura**, który stanie w turnieju naprzeciw jednorękiego sprzedawcy ryb, stosuje w walce nietypową taktykę. Posługuje się jednocześnie kataną i bojowym wachlarzem, co dla pozbawionego dłoni **Fugu/Starszego Brata** będzie stanowić spore wyzwanie. W ten sposób podkreślony zostaje motyw konfliktu między Bohaterem Niezależnym a postaciami gracza, a także zaakcentowany dramatyzm kalektwa, które nie jest tylko elementem estetycznym.

Po obu stronach głównej osi konfliktu znajdują się postacie graczy, które jednocześnie pragną zemścić się na sobie nawzajem, a równocześnie nie dopuścić do starcia. Upiory będą dążyć do krwawego zakończenia opowieści, zaś Fugu i Ramen wyjść z tarapatów cało i możliwie najlepiej wykorzystać okazję, jaką zgotował im los. Zanim jednak bohaterowie będą mogli skrzyżować ostrza mieczy i walczyć z opanowującymi ich ciała upiorami, powinni mieć możliwość wypróbowania swoich katan na kilku brzuchach. Oprócz bandytów, którzy nie okażą się godnym wyzwaniem, **Ramen/Młodszy Brat** i **Fugu/Starszy Brat** staną do pojedynku z kilkoma samurajami, którzy pragną zostać nowymi mistrzami Szkoły Inazuma.

Ponieważ członkowie drużyny zawsze są pierwszoplanowi, Bohaterów Niezależnych dzielę na tych, którzy bezpośrednio wspierają wątki osobiste, oraz na postaci tła.

✓ Bohaterowie drugoplanowi

× **O** Generał nie bez powodu nosi imię po demonie. Jego okrucieństwo, żądza władzy i krwi, wyrachowane zimne serce, które nie zawahałoby się przed uśmierceniem niemowlęcia, wzbudzają lęk nawet w najodważniejszych samurajach. Dodatkowo **Onimura** jest wyjątkowo zręcznym politykiem, który stosuje na dworze te same taktyki co na polu bitwy. Dlatego zajęte przez niego siłą ziemie oficjalnie nadal należą do rodu **Inazuma**, ale to jego słowo uważa się na nich za prawo. Przejęcie szkoły to ostatecznie posunięcie w misternym planie generała.

Onimura to postawny mężczyzna, którego umięśnione ciało żołnierza zaczyna powoli obrastać w tłuszcz dworzanina. Generał nosi bogate kimo-

na, podkreślając jego status, i nigdy nie rozstaje się z bojowym wachlarzem, którym przywykł wydawać rozkazy. Przekonał się o tym **Ramen**, którego potrawa nie zasmakowała **Onimurze** w dniu jego ślubu z **Ame**. Jednym ruchem wachlarza *bushi* nakazał swoim ludziom włożyć twarz kucharza do kociołka z wrzącą zupą.

Wątki osobiste

Z tym Bohaterem Niezależnym związani są obaj bracia, ale to **starszy** z nich będzie miał okazję pomścić rodzinę. Generał stanowi wyzwanie dla bezrękiego samuraja, który opętał równie kalekiego **Fugu**.

Poza turniejem **Onimura** przeznaczony jest dla postaci **Ramena**, którego przed laty sam oszpecił. Handlarz makaronem – który będzie mógł wysłuchać podszeptów wprawnego intryganta, jakim jest zamieszkujący ukradziony miecz duch – ma szansę odpłacić hańbą za brzydotę. Na koniec zakochany w **Pani Ame Młodszy Brat** z chęcią pozbędzie się jej męża.

× **Ame**, jak samo jej deszczowe imię wskazuje, to wyjątkowo smutna postać. Żona **Generała Onimury** od lat skrywa w swoim sercu bolesną tajemnicę – miłość do **młodsze go syna** dawnego mistrza Szkoły **Inazuma**. Po incydencie z lampionem rodzina Doji, z której wywodzi się **Ame**, natychmiast wydała ją za mąż za obiecującego i ambitnego dowódcę.

Ame ma delikatną posturę przywiedniętego kwiatu, a jej alabastrową twarz zdobi niczym najszlachetniejsze klejnoty para ciemnobłękitnych oczu. Piękne oblicze skrywa gorycz i smutek, które zatruły serce **Ame** jadem zemsty. Żona **Onimury** od dawna czeka na okazję, aby za śmierć ukochanego odpłacić mężczyźnie, z którym dzieli futon.

Wątki osobiste

Pani Ame snuje swoją własną nić intrygi, w pajęczynę której złapie obu bohaterów. **Żona Onimury** od razu zwietry okazję do zemsty. Postanowi uwieść **Fugu/Starszego Brata** i w ten sposób upokorzyć własnego męża.

Dodatkowo ma nadzieję, że uda jej się zakończyć własny smutny żywot. W tym celu postara się wykorzystać **Ramena**, u którego dostrzeże cień współczucia. Do powodzenia jej zamiarów nie będzie chciał dopuścić **Młodszy Brat**, który nawet po śmierci darzy ją miłością.

× **Kapłan** to kolejna postać z przeszłości zarówno żywych, jak i martwych bohaterów. Pod skromnymi szatami mnicha skrywa się bowiem dawny mistrz **Szkoły Inazuma**. Po przegranej bitwie, w której utracił obu synów, nauczyciel postanowił zgolić głowę i poświęcić się ascetycznemu życiu. Zamknięty w odalonej o kilka dni drogi od Arashi świątyni poświęconej **Susanoo Hokusai** stopniowo zapominał o dawnym życiu.

Jedynie rodowe *wakizashi*, które mistrz zabrał ze sobą, przypomina mu o utraconej przeszłości. Broń była przekazywana z pokolenia na pokolenie i nosił ją jedynie nauczyciel **Szkoły Inazuma**. Kolejni mistrzowie pojedynków dobierali do przedmiotu symbolizującego honor samuraja swój miecz, za każdym razem tworząc wyjątkowe *daisho*.

Po napaści **Generała Onimury Kapłan** ukrył *wakizashi* w świątyni, w nadziei, że tam nie odważy się po nie sięgnąć ambicja okrutnego dowódcy. Szybko przekonał się, jak bardzo się mylił. **Onimura** przybył do miejsca poświęconego **Susanoo** na czele małego oddziału i zażądał oddania cennego symbolu władzy. **Kapłan** ze smutkiem powiadomił pysznego i aroganckiego *bushi*, że miecz został niestety skradziony. Złodzieja nie złapano, ale **Hokusai** przekonał **Generała**, że uczynił to rybak, który rankiem modlił się o udany połów. W ten niesprawiedliwy sposób, z powodu kłamstwa, **Fugu** utracił dłoń.

Żyłasty niczym stary mistrz kung fu **Kapłan Hokusai** przybył na turniej, aby samemu zdecydować, kto przejmie jego dziedzictwo. Pragnie dopilnować, aby *wakizashi* trafiło we właściwe ręce.

Wątki osobiste

Postać **Kapłana** stanowi poważne wyzwanie dla obu upiórów. Ojciec **Starszego** i **Młodsze go Brata** doskonale zna ich styl walki, a na dodatek w trakcie pojedynku nieustannie modli się o wsparcie *kami*. Magiczne formuły utrudniają duchom kontrolę nad opętanymi ciałami, co doprowadza do sytuacji, w której naprzeciw mistrza fechtunku staje machający kataną jak patelnią **Ramen**. Oczywiście **Hokusai** orientuje się, że przeciwnik (postać gracza) ma coś wspólnego z jego poległym potomkiem. Na pewno nie zostawi tej sprawy bez uważnego dochodzenia.

Poza turniejem to jednoręki rybak ma osobiste powody, aby zemścić się na **Kapłanie**, który wykorzystał go w swojej intrydze. Zupełnie inne plany knuje nawiedzający go martwy samuraj, który będzie chciał zmusić ojca do wyjawienia tajemnicy Techniki Gromu.

Do konfliktu między „nosicielem” i „pasożytem” dochodzi jeszcze wątek dziedziczenia. Gracze będą musieli ostatecznie zdecydować, kto w zakończeniu historii otrzyma *wakizashi* rodu **Inazuma**.

× **Promienisty** podróżuje *incognito* i przedstawia się przybranym imieniem. Tak elokwentny, dowcipny, a przede wszystkim niezważający na etykietę młodzieniec może być tylko synem Cesarza. **Promienisty**, którego chwilowo znudziło dekadentkie życie w stolicy, wybrał się na turniej, aby zasmakować wiejskiego życia i poczuć dreszczyk emocji. Obecność nawet takiego małego odprysku majestatu Cesarza dodatkowo wzmocni emocje rozgrywki.

Książę, zachwycony umiejętnościami **Fugu** i **Ramena**, którzy uratowali go z opresji, stwierdzi, że obaj muszą wziąć udział w zmaganiach szermierzy. Zadbaj o wszelkie wygody nowych przyjaciół, których nieokrzesanie wyda mu się wyjątkowo egzotyczne (i przez to atrakcyjne). Oczywiście, o tym, że **Promienisty** pochodzi z cesarskiego rodu, wiedzą wszyscy prócz dwójki bohaterów. Dlatego służy i samurajowie będą traktować jego towarzyszy z wielkim szacunkiem. **Promienisty** mógłby przeprowadzić na turniej krowę i nikt nie kwestionowałby jej udziału.

Promienisty to klasyczna postać-mediator, która nie jest zaangażowana w wątki osobiste. Mediator ma na celu usprawnić interakcję bohaterów z materią fabuły. Interweniować jako głos Mistrza Gry, jeśli drużyna błądzi. Przypominać o wybranej konwencji i temacie opowieści. A przede wszystkim robić całą brudną robotę fabularną, czyli dbać o ulubione rozrywki samurajów, takie jak posiłki, wspólne picie herbaty, rozmowy o honorze i testowanie katan na skazańcach.

Dodatkową funkcją tego bohatera jest wprowadzanie humoru na sesji. Nieokrzesane i grubiańskie zachowanie rybaka i kucharza będzie bulwersować dworzan, ale fascynować i bawić księcia. **Fugu** i **Ramenowi** może nawet uda się wylansować chwilową modę na wieśniackie maniery.

✓ Bohaterowie tła

Postaci tła to swojego rodzaju żywe dekoracje. Warto nadać im jedną cechę charakterystyczną, aby gracze mieli poczucie, że nawet ich najmniejszy czyn ma znaczenie. Nawet tak nieistotni dla fabuły Bohaterowie Niezależni nadal powinni posiadać charakter pasujący do przyjętej konwencji i estety-

ki. Jak wszystkie pozostałe elementy, również i oni budują nastrój opowieści. Tak jak przyprawa mogą podkreślić jej smak.

× **Banda** W skład klasycznej bandy złodziei wchodzi herszt bandy oraz jego pozbawieni cech kompani. To dowódca ma twarz i głos, które określają charakter wszystkich bandytów. W przypadku rozbójników, którzy napadli na **Promienistego**, zdecydowałam się na wynędzniałych, obdartych byłych samurajów, którzy po przegranej bitwie rodu **Inazuma** stracili pana.

Herszt jest w istocie dowódcą oddziału wraz, z którym nieustannie ucieka przed żołnierzami **Onimury**. Bandyta przemawia i walczy jak wyszkolony żołnierz. Ma na sobie łachmany, które noszą wyblakłe od słońca i słonej wody barwy rodu **Inazuma**. Na piersi przywódcy widać przedarty *mon* błyskawicy.

Chcąc wcześniej budować poszczególne wątki i stopniować napięcie, można w usta umierającego herszta włożyć odpowiednie słowa. Odchodzący ze świata żywych był sługą spojrz na bohatera, który odbierze mu życie. Zobaczy nie żywą osobę, ale ducha jednego z braci. Wraz z ostatnim tchem wyszeptał: *Panie, wybacz*.

× **Młodszy Brat** Zanim **Fugu/Starszy Brat** i **Ramen/Młodszy Brat** zmierzą się w turnieju z **Onimurą** oraz **Kapłanem Hokusai**, a następnie staną na przeciw siebie, powinni stawić czoła innym, mniej ważnym fabularnie przeciwnikom.

o Aby nie wprowadzać armii Bohaterów Niezależnych – których trudno będzie graczom zapamiętać, a na dodatek ich obecność rozwodni skondensowaną fabułę – proponuję zastosowanie motywu przewodniego opisuującego zebranych *bushi*. Przybyli na turniej samurajowie to bohater zbiorowy, który ma wspólny cel i jedną funkcję fabularną – wziąć udział w zmaganiach oraz dostarczyć graczom brutalnej rozrywki. Każdy z członków drużyny w możliwie najbardziej widowiskowy sposób pokona trzech bohaterów tła.

Proponuję, aby łatwych do pokonania przeciwników drużyny podzielić na dwie grupy: tych przeznaczonych **Fugu/Starszemu Bratu** i tych, którzy przegrają z **Ramenem/Młodszym Bratem**.

W przypadku pierwszej kategorii zastosowałabym symbolikę płonącego drzewa. Wybór takiej metaforyki wynika stąd, iż (jak wspomniałam w poprzednich punktach) upiór pierwotnego jest związany z żywiołem ognia. W trakcie pojedynków przeciwnicy są opisywani jako poszczególne elementy japońskiej wiśni, w którą uderzył piorun.

Przykład: młoda *samuraiko* z Klanu Żurawia o delikatnej urodzie pąka kwiatu pada pod ciosem bohatera niczym ścięta spalona gałąź.

Natomiast druga grupa oponentów jest niczym łódź walcząca z nawałnicą (co wynika z przypisanego **Młodszeemu Bratu** symboliki wody).

Przykład: obnażony do pasa wojownik z rodziny Mirumoto, którego umięśnione ciało wygląda tak, jakby skręcono je z grubych, okrętowych lin, nie dobywa nawet katany, lecz ulega duchowej sile upiora. Kłania się, gdyż wie, że poszedł na dno.

Relacje pomiędzy postaciami graczy a Bohaterami Niezależnymi również wpisują się w obrany temat scenariusza, jakim jest zemsta. Dodatkowo wszystkie eksploatują tę samą historię utraty ziem przez ród **Inazuma**, turnieju i osobistych doświadczeń bohaterów. Wątki splatają się ze sobą, włączając w opowieść nawet trzecioplanowych bandytów. Dzięki temu uzyskuję efekt nasycenia fabuły wybraną tematyką. Ani gracze, ani prowadzący nie będą mieli wątpliwości, o czym opowiada rozgrywany scenariusz. Takie skondensowanie powtarzających się motywów doskonale buduje nastrój i rozpala emocje. Każdy element scenariusza jest nośnikiem informacji, dzięki czemu grający w płynny, naturalny sposób poznają kolejne elementy układanki.

Efektem dodatkowym jest fakt, że świat gry jawi się jako bardziej spójny i zrozumiały. W takich warunkach gracze mają większe skłonności do podejmowania ryzykownych i spektakularnych działań, gdyż łatwiej mogą przewidzieć konsekwencje swych działań. Odpowiedzialność za powodzenie fabuły spoczywa zatem również na barkach grających, a nie jedynie prowadzącego.

Mechanika

Mechanika to doskonałe narzędzie wspierające i ujawniające konwencję. W systemach stawiających na realizm i dopuszczających „śmierć od zaka-

żenia” system otrzymywania ran jest bezwzględny. Natomiast w grach heroicznych bohaterowie nie martwią się, czy coś zrobią, ale *jak* tego dokonają. Tak działają chociażby dodatkowe Kości Dramy przyznawane w *7th Sea* w nagrodę za śmiałe czyny i cięte riposty.

Podobnie funkcjonują mikrozasady stworzone tylko na potrzeby danej przygody. Mechanika taka może opisywać działanie pojedynczej, specjalnej zdolności postaci gracza lub działać bardziej globalnie i dotyczyć wszystkich członków drużyny. Dodatkowe zasady można zastosować na wielu poziomach rozgrywki, nie tylko w przypadku herosów, ale również po to, by – przykładowo – zasymulować upływający czas lub działanie trucizny.

W niniejszym zarysie scenariusza zdecydowałam się na zastosowanie dwóch dodatkowych zasad. Pierwsza to sposób, w jaki upiory przejmują kontrolę nad **Fugu** oraz **Ramenem**. Druga jest opisem specjalnej techniki **Szkoły Inazuma**. W przypadku opętania chodzi jedynie o usystematyzowanie rozgrywki tak, aby gracze mogli bawić się swoimi podwójnymi postaciami. Natomiast piąta ranga wymyślonej drogi miecza ma na celu podkreślić szczególny charakter rodu.

✓ *Opętanie*

Podstawowe postaci graczy to tragicomiczni **Fugu** i **Ramen**, których po zabraniu mieczy zacznie stopniowo opanowywać para upiorów. Pojawianie się duchów prowokują sytuacje konfliktu, które grający mogą sami intencjonalnie wywoływać, aby zacząć działać jako zmarli samurajowie. Wiąż **Starszego** i **Młodsze Brata** ze światem żywych będzie z czasem coraz silniejsza.

Początkowo duchy będą subtelnie oddziaływać na swoich nosicieli. Mistrz Gry może zasugerować graczom, że ich postaci słyszą dziwne szepty. Zaczynają w zamyśleniu czyścić ostrze miecza, chociaż nigdy wcześniej tego nie robili i nie wiedzą, jak należy dbać o tak drogocenne przedmioty. W odpowiednio dramatycznym momencie duchy w pełni ujawnią swoją obecność.

Od tej chwili upiory mogą sprawować całkowitą kontrolę nad ciałami sprzedawcy ryb i handlarza makaronem. Ten etap podzieliłam na dwie fazy. Początkowo przebywający pośród żywych martwi bracia płacą 1 punkt Pustki za każde 5 minut cza-

su realnego. Gracze decydują, ile zużyją punktów Pustki, a tym samym jak długo ich drudzy bohaterowie są aktywni. Wraz z upływem czasu (np. po określonej liczbie scen) władza żądnych zemsty upiórów się umacnia. Obecność przebudzonych konfliktów duchów jest stała, a gracze jedynie płacą za interakcje upiórów ze światem gry. Każdy test walki lub umiejętności społecznej kosztuje 1 punkt Pustki. W takiej chwili zmienia się również wygląd **Fugu** i **Ramena**, którzy nabierają godnej postawy i przemawiają głosami samurajów.

Taka mechanika ma na celu zasymulować stopniowe zanikanie postaci podstawowych i dominację upiórów. Gracze sam decydują, które postaci ostatecznie wybiorą i jak skończy się ich historia. W scenie finałowej mogą doprowadzić do pojedynku, w którym zginą obaj przyjaciele, lub pogodzić zwaśnionych braci i odesłać ich do *jigoku*.

✓ Technika Gromu

Szkoła **Inazuma** czerpie swoje nauki z tradycji rodu Kakita i specjalizuje się w sztuce pojedynku *iaijutsu*. Od wieków kolejni adepci miecza doprowadzali do perfekcji umiejętność błyskawicznego dobywania katany. Tajna technika była przekazywana jedynie mistrzowi, który udowodnił, że posiada pewną dłoń oraz honorowego ducha.

W scenariuszu duch **Młodszego Brata** potrafi posługiwać się tym potężnym ciosem, gdyż wykradł tajemnicę strzeżoną przez ojca i swojego nauczyciela. To dzięki tej technice zdołał pokonać oddanego sztuce walki pierworodnego potomka rodu **Inazuma**. W trakcie rozgrywki jednym z wątków dla postaci **Starszego Brata** będzie poznanie sekretu Techniki Gromu, aby bohater mógł stanąć do ponownego pojedynku o przywództwo nad szkołą.

Szkoła Inazuma ma pięć identycznych rang jak w szkole Kakita. Na najwyższym, piątym poziomie wtajemniczenia adepci poznają jeszcze jeden, specjalny cios gromu. Wykonujący błyskawiczne cięcie samuraj nie trafia w ciało przeciwnika, lecz w najczulszy punkt każdego samuraja – jego honor. Jeśli bohater wygrał fazę koncentracji (co oznacza, że atakuje pierwszy i automatycznie trafia), gracz nie wykonuje normalnego rzutu na obrażenia. Technika Gromu nie odbiera życia, ale poniża i niszczy rywala. Grający mistrzem ze **Szkoły Inazuma** obniża Honor przeciwnika o tyle poziomów, ile wynosi jego własny Honor.

Interpretacja efektu Techniki Gromu zależy od gracza. Szermierz może nawet nie dobyć katany, a jedynie zmierzyć się spojrzeniem z przeciwnikiem. Zwycięzca wystawia się na wielkie ryzyko, gdyż pokonany w walce bez ciosów *bushi* staje się pozbawionym honoru psem, który nie cofnie się przed bezwzględną zemstą. Za najdoskonalszy triumf nad innym samurajem adepci szkoły Inazuma czasem płacą własnym życiem. Po zastosowaniu Techniki Gromu szermierz jest niemal bezbronny (Trudność Trafienia postaci spada do 5) wobec ponizonego, opętanego furją wojownika. Dla żyjącego dla chwały i kroczącego drogą *bushido* samuraja to niska cena za osiągnięcie doskonałości.

Pomoce

Pomoce to dodatkowe urozmaicenie gry, które nie zawsze jest potrzebne. Istnieje jednak jeden element każdej niemal sesji, o który Mistrz Gry powinien w szczególny sposób zadbać. Jest to oczywiście karta postaci, czyli materialna brama do wykreowanego słowami fikcyjnego uniwersum. Sposobów traktowania tego kawałka papieru jest wiele. Wymieńmy tutaj najprostszy: drukowanie kart na papierze w barwie danego klanu.

Zasada ogólna postępowania ze spisanyimi informacjami o bohaterze jest jedna: tak jak wygląda karta, tak prezentuje się postać. Między przedmiotem a bohaterem istnieje mocna zależność.

Pomoce są często bardzo niedoceniane przez Scenarzystów. Tymczasem jest to wyjątkowo atrakcyjne medium służące przekazywaniu informacji w trakcie rozgrywki (listy, mapy, fragmenty pamiętnika), a także kolejny sposób sygnalizowania konwencji. Przykładem pomocy, która wprowadza klimat i wielkimi literami daje do zrozumienia, o jaki typ konwencji chodzi, jest nasączony perfumami kawałek delikatnego materiału. Mistrz Gry wręcza graczowi przedmiot, tłumacząc, że tak właśnie pachnie jedwabne kimono **Pani Ame**. To powinno uzmysłowić grającemu, iż właśnie wkroczył na niebezpieczny teren konwencji romansowej.

W przypadku niniejszego zarysu scenariusza proponuję, aby gracze otrzymali na początku sesji karty postaci podstawowych – **Fugu** i **Ramena**. Dopiero w trakcie trwania opowieści Mistrz Gry wręczy im drugą parę kart bohaterów – **Starszego** i **Młodszego Brata**. Zamiast zwykłych kart prowadzący przygotowuje półprzezroczystą bibułę (białą kalkę)

o wymiarach A4 z naniesionymi na nią cechami, umiejętnościami i technikami, jakimi posługują się duchy.

Ponieważ obaj bracia są martwi, posiadają jedynie niektóre atrybuty psychiczne i w pełni zależą od fizycznych cech swoich nosicieli. Po nałożeniu bibułowych nakładek na właściwe karty postaci powstanie kompilacja obu herosów. Na drugim komplecie kart znajdują się tylko podstawowe informacje o **Starszym** i **Młodszym Bracie** (imiona, klan, profesja, wady i zalety) natomiast historie porwających z za grobu samurajów gracze poznają dopiero w toku rozgrywki.

Efekt motyla

Właściwa fabuła historii o zemście to połączenie rozpisanych osobno wątków. Wszystkie zarysowane wydarzenia mają rozegrać się w trakcie sesji, a gracze powinni wziąć czynny udział w najważniejszych momentach opowieści o obu parach postaci. Nie ma nic gorszego niż długa i skomplikowana historia, której drużyna musi grzecznie wysłuchać z ust Mistrza Gry. Dlatego byłoby najlepiej, gdyby przygoda rozpoczęła się w momencie znalezienia szkieletów poległych braci, a następnie przywłaszczenia sobie katan przez **Fugu** i **Ramena**.

Podróżujący w towarzystwie **Promienistego** fałszywi samurajowie stopniowo zyskiwaliby świadomość, iż miecze są nawiedzone. W momencie dotarcia do Arashi i zadeklarowania udziału w turnieju duchy ujawniłyby swoją obecność, a gracze otrzymaliby drugi komplet kart postaci. Od tego momentu wydarzenia rozgrywane się w trakcie turnieju przeplatałyby się z retrospekcjami dotyczącymi przeszłości **Starszego** i **Młodszego Brata**, a także niesprawiedliwego potraktowania **Fugu** oraz **Ramena**.

Dzieje **Fugu** oraz **Ramena** stanowią lustrzane odbicie losów **Starszego** i **Młodszego** brata. Tafla nieco zniekształca dzieje nisko urodzonych Roku-gańczyków, ale żywi i umarli mają ze sobą wiele wspólnego. Wątek podstawowy, czyli turniej, jest powtórzeniem wydarzeń z przeszłości, natomiast wątki osobiste przenikają się nawzajem. Zarówno duchy, jak i ich nosiciele dążą do wygrania szermierczych zmagania. Upiory nie chcą dopuścić do objęcia szkoły przez ich odwiecznego wroga i mordercę **Onimurę**, zaś ubodzy złodziejaskowie pragną ostatecznie odmienić swoje ciężkie życie.

Sprzeczne natury opętanych i martwych, a także odmienne cele bohaterów to kolejny poziom konfliktu. Upiory będą bezwzględnie dążyć do celu, by stanąć do pojedynku w finale turnieju, podczas gdy kucharz i handlarz nie należą do zbyt odważnych. Dodatkowo polegli bracia powrócili z za grobu wiedzeni wzajemną nienawiścią, zaś każdy z przyjaciół jest gotowy na wszelkie poświęcenie, aby ratować kompana.

Opisane do tej pory postaci i problemy postawione na drodze graczy nieustannie obracają się w kręgu zarysowanych na początku pól tematycznych, symbolicznych i estetycznych. Nazwy miejsc i przedmiotów, a także imiona są związane ze zjawiskami pogodowymi, czyli deszczem (**Pani Ame**), błyskawicami (ród i **Szkoła Inazuma**), niebem (**Promienisty**) lub burzą (miejscowość **Arashi**). Niczym w słynnej anegdocie o trzepocie skrzydeł motyla w ogrodzie w Otosan-uchi, która spowoduje burzę nad Murem Kaiu, tak w proponowanej technice najdrobniejszy element scenariusza ma na celu spotęgować siłę wyrazu wybranych motywów, wątków i prezentowanych postaci.

Po zbudowaniu fundamentów Scenarzysta może przejść do uzupełniania konstrukcji i szczegółowego opracowania fabuły. Dzięki naszkicowanej mapie łatwiej będzie mu uniknąć błędzenia po ślepych zaułkach opowieści. To jednak nie koniec zmagania z materia fabularną. Przed Scenarzystą najtrudniejsze zadanie – logiczne, dramatyczne i zgodne z konwencją rozpisanie zarysowanych wątków na sceny. Zaplanowanie dokładnego przebiegu scenariusza i odpowiednie podzielenie wątków na wybrane części (dłuższe sekwencje lub pojedyncze sceny) jest znacznie bardziej pracochłonne niż zaplanowanie opisanej w niniejszym tekście bazy.

Ale to już inna ścieżka. Pierwsza podróż dobiegła końca. Scenarzysta może w spokoju wysiorbać herbatę i spoglądać na górę, z którą dopiero przyjdzie mu się zmierzyć.

Tekst dedykuję mojemu kochanemu mężowi, który bił mnie miską na ryż po głowie, abym w końcu spisała ten tekst. Pomysły i wskazówki **Macieja 'repka' Reputakowskiego** oraz **Juliana 'Mayhna-vea' Czurko** wzbogaciły mój tekst. Arigato! Jednak przede wszystkim za mobilizację dziękuję **Staszko-owi 'Scobinowi' Krawczykowi**, bez którego wpis na blogu nie rozrósłby się do szesnastu stron.

m.m. Reputakowska