

Das Dorf: Errichtet wurde das Dorf (wahlweise auch eine kleine Stadt) auf den Überresten einer Burg/Festung. Dessen Burgherr (hilfreich, edel und gut; großer Kriegsherr – wie das sein muss) hatte sich ein Schwert (das Schwert) fertigen lassen und es mit einem Zauber belegt. Nach dessen Tod wurde es mit ihm unter der Burg begraben. Irgendwann wurde die Grabstätte vergessen und auch das Schwert wurde in das Reich der Legenden geschoben.

Das Artefakt: Ein Schwer in einer Kiste, gut verpackt und mit einem Zauber belegt, der das Dorf vor den Unbillen des umgebenden Gebirges (wahlweise auch vor den Fluten des Meeres oder den Stacheln der Insekten) und ihm eine reiche Ernte beschert.
Der Zauber bringt zudem Unheil über alle, die das Schwert widerrechtlich tragen (nicht sofort, eher mittel- bis langfristig).
Die Dorfbewohner wissen nur um die Kiste, nicht um deren Inhalt. Der ist nur dem Priester und dem örtlichen Verwaltungsbeamten (Samurai) bekannt.

Handelnde Personen / Gruppen (genaue Charakterisierung später):

- Dorf-/Stadtbewohner: haben keine Ahnung, was in der Kiste ist und wissen nur wenig vom Zauber, der deren Inhalt umgibt. Aber sie wissen, welchen Nutzen die Gemeinschaft aus der Präsenz der Kiste (samt Inhalt) zieht.
- Samurai / Priester: Die einzigen „Wissenden“, kennen die Legenden über das Schwert und auch die wenigen, bruchstückhaften Überlieferungen dazu.
- Helden: alte Weggefährten und andere „Bekannte“ des Samurai (hier können ruhig auch ein paar zwielichtige Gestalten auftauchen). Zahlenmäßig vielleicht so drei oder vier (muss ja umsetzbar sein).
- Clan A: Herrschsüchtig, einflussreich liegt im dauernden Konflikt mit Clan B. Einem „Söldner“ gelingt es, viele Informationen über das Schwert zusammenzusuchen. Er verkauft sie dem Clan, der sich davon einen Vorteil im Kampf um Machtansprüche im Allgemeinen und das Land (wahlweise auch Einfluss auf den Shogun oder den Kaiser oder, oder... „Rang ablaufen“ eben) von Clan B im Besonderen verspricht.
- Clan B: Einflussreich, wohlhabend, Lieblingsfeind von A.

Handlung: Clan A, über einen Informanten an Informationen über das Schwert gekommen, stiehlt es aus dem Tempel der Dorfgemeinschaft (einige Opfer unter den Bewohnern möglich).
Clan A nutzt die Möglichkeit, die das Schwert zu bieten verspricht und greift Clan B an. Clan B kann dem Angriff gerade so standhalten (oder wird meinethalben auch vorher gewarnt) und verteidigt seine Ländereien.
Unterdessen stellt der Samurai zur Rückeroberung des Schwerts seine Truppe zusammen.

Hier ergeben sich nun zwei Möglichkeiten:

1 – Die Weichei-Variante (mehr Stil, weniger Blut): Clan B erobert das Schwert. Der Samurai und seine Leutchen versuchen, es B abzufragen, scheitern damit, können das Clanoberhaupt aber davon überzeugen, dass es besser für alle ist, wenn das Schwert wieder zurück gebracht wird.
(Vorteil hier: beide Clans kommen in etwa gleicher Quantität im Film vor. Mein persönlicher Favorit.)

2 – Blut und Spiele: Einer der Führer von Clan A (Sohn, Bruder o.ä.) stirbt im Laufe des oder nach dem Kampf, direkte Folge des Fluches. Schmerz und/oder Rachegefühle bringen die verbliebenen Anführer dazu, das Dorf anzugreifen. Die Heldentruppe wendet das ab.
(Ist natürlich der Klassiker mit Show Down.)