

## Velkommen til "Jisei"

Jeg vil starte med at takke dig for, at du har lyst til at køre scenariet - som du måske har set i Fastaval-programmet er dette et eksperiment, og jeg må indrømme, at jeg ikke kan love dig noget som helst om udfaldet. Ud over, at det bliver en stor udfordring at være spilleleder. Og spiller, for den sags skyld.

"Jisei" er primært et fortælleteknisk eksperiment. Jeg har forsøgt at bryde med den strenge lineære opbygning, jeg har set i mange kongres-scenarier, blandt andet mine egne.

Der er kun én scene i "Jisei", men alligevel mange. Du er spillelederen, men det er de fire spillere også. Historien fortælles cirkulært og næppe kronologisk. Men måske bliver historien til flere historier. Og scenariet slutter, lige efter det er begyndt.

Som konsekvens heraf har jeg valgt at bygge scenariet helt anderledes op, end jeg plejer.

Herefter følger først en gennemgang af min idé, for hvis du ikke forstår den, kan du ikke køre scenariet. Når du har læst det afsnit, foreslår jeg, at du læser spillpersonerne grundigt igennem. De bærer nemlig hele scenariet, og du er derfor nødt til at kende dem mindst lige så godt som spillerne.

Derefter bør du læse side 6 og fremefter i den rækkefølge, de ligger i. Her finder du en nærmere beskrivelse af din ret specielle rolle som spilleleder i scenariet, en række oplæg til scener og konflikter mellem spillerne, og en stribe bipersoner til frit brug.

God fornøjelse med "Jisei" - og held og lykke.

Århus, d. 12/3 1997

Kristoffer Apollo  
Vesterbrogade 15, 1.  
8000 Århus C  
Tlf.: 8618 2218 (ring, hvis du har spørgsmål)

## IDEEN

"Jisei" er en fortælling om kærlighed, forræderi og ensomhed.

I et te-rum sidder en *samurai*, Matsumura Hitoshi, og forbereder sit *seppuku*. Han er blevet beordret til det rituelle selvmord af sin lensherre. Foran sig har Hitoshi et stykke klæde og pensel - han er ved at skrive sit dødsdigt (*jisei*).

Der er tre andre personer til stede: hans kone, Yuriko, hans bror, Akinori, og hans mest betroede vasal, som også er hans sekundant ved selvmordet, Nishi Takashi.

"Jisei" er historien om de fires forhold til hinanden, og om hvorfor Hitoshi må begå selvmord.

### De fysiske spileregler

'Fysisk' foregår "Jisei" kun i te-rummet. Scenariet åbner med, at de fire sidder der, og det slutter i det øjeblik, at Hitoshi har skrevet sit dødsdigt, læst det højt og derefter rejser sig for at gå udenfor og begå *seppuku*.

**Du skal placere de fire spillere, så de sidder på gulvet i en firkant.** Sådan her:

	Hitoshi	
Takashi		Akinori
	Yuriko	

**De skal blive siddende under hele scenariet.** Selvfølgelig kan du lægge en kort pause ind, hvis det bliver nødvendigt, men jeg vil tro, at det er nemmest at køre i ét stræk, for det er alligevel ikke særlig sandsynligt, at nogen af jer kan holde til at køre på i mere end fire-fem timer.

Som spilleleder skal du bevæge dig i rummet mellem spillerne, sætte dig ned ved den, du nu vil tale med - og tale med dem én ad gangen, mens du vikler forhistorien ud. **Din position i rummet er ikke helt uvæsentlig**, se s. 20-21 for en nærmere beskrivelse af, hvordan du kan bruge den.

j

i

s

e

i

Undervejs foreslår jeg, at du desuden serverer te for spillerne på en ceremoniel måde - for at understrege, at I er i Japan.

De faste placeringer og din rolle som 'ordstyrer' kan få det hele til at virke lidt formelt - men det passer jo også godt til den japanske stil, både i samtaler og teater (*noh*). Overordnet skal du selvfølgelig forsøge at få en højtidelig stemning over hele scenariet, for Hitoshi er trods alt ved at begå *seppuku*.

## De dramatiske spileregler

Spilpersonerne er (håber jeg) skrevet så løst, at det ikke er forhåndsbestemt, hvad der er sket i deres fortid. Tværtimod er det mit mål, at **spillerne skal have nogle reelle valg**, der helt grundlæggende påvirker (for-) historien.

Du skal give spillerne valgene ved at skifte fra person til person, få deres version af fortiden, høre hvilke valg de har truffet - og selvfølgelig forsøge at holde sammen på trådene.

I 'virkeligheden' er der stille i te-rummet, indtil Hitoshi læser sit digt højt. De samtaler, du fører med spillerne, er så at sige samtaler med deres underbevidsthed - **derfor kan spillerne heller ikke tale sammen** i fortiden, med mindre du giver dem lov. De kan allerhøjest fortælle hver sin version af, hvad der skete. Det skulle jo helst ikke ende i mundhuggeri og "du gjorde sådan", "nej jeg gjorde ej".

Sæt dig og **indled en kort samtale med én af spillerne**. Tal om noget der er sket i fortiden, gennemspil en samtale med en biperson, tal om hvordan man fortolker *bushido* (samuraiernes æreskodeks), eller om hvad han/hun synes om et digt...

Selvfølgelig skal det konkrete; hvad der er sket, hvad der er sagt førhen; fylde mest i scenariet - men de andre ting kan hjælpe med at få spillerne til at forstå de betingelser, deres spilpersoner lever under. Desuden synes jeg, **der er en vis pointe i at lade være med at fortælle historien kronologisk** - det hjælper nemlig med at understrege, at spillerne faktisk har en fri vilje i dette scenarie og ikke bare skal genfortælle nogle fastlagte scener.

Og kender du i øvrigt nogen, der kan huske alt, hvad de har oplevet, i kronologisk rækkefølge? Min hukommelse er i hvert fald et sammensurium af billeder, ord og følelser - og det skal spilpersonernes helst også være.

Når du har talt lidt med én, markerer du med et buk, at samtalen er forbi, og går videre til den næste. Sørg for at lave en brudt rytme, så spillerne aldrig ved, hvem du henvender dig til næste gang - på den måde tvinger du dem til at være mere opmærksomme. Men tag dig endelig lidt tid til at tænke over, hvad du lige har hørt, inden du går videre.

Det er bedre, at du samler det vigtige i en samtale op og senere bruger det til at komme videre i historien, end at du kører igennem så hurtigt som muligt. Du kan jo altid servere en kop te eller gå lidt rundt og trække på skuldrene, mens du tænker.

Og husk på, at **det er spillerne, der fortæller**. Det er dem, der skal beskrive scener og steder - for du er jo bare ham, der får historien fortalt... det er din opgave at lokke historien frem fra de mennesker, der har oplevet den, og derefter kæde den sammen.

Det sværeste ved at køre dette scenarie ligger - ret åbenlyst - i at få det til at flyde.

Herefter finder du en 'fortælleteknisk' oversigt over scenariets sandsynlige **forløb**, og hvilke ting du skal lægge vægt på hvornår. Fra side 6 følger så en gennemgang af de **konflikter og historier**, der kan ligge skjult i personernes fortid. Eller rettere: en gennemgang af dem, jeg kan se - for spillerne kan sikkert sagtens finde nogle andre, og så gælder det bare om at spille med.

Men **læs spilpersonerne grundigt** og tænk selv over, hvilke ting du vil hive i - så er du godt rustet.

Endelig bør du også læse afsnittet om **spillelederens rolle** (s. 20-21) et par gange, så du bliver fortrolig med den stil, jeg gerne vil have frem.

Hvis du virkelig ønsker at gøre noget ud af scenariet, har jeg desuden et par ideer til **kulisser** (se s. 22).

**Men: vigtigst af alt er, at du har nærlæst scenariet og selv har tænkt lidt over, hvilke muligheder der er i historien. Så skulle du nemlig kunne give spillerne en fed oplevelse.**

j

i

s

e

i

## SCENARIETS FORLØB

“Jisei” er en cirkulært fortalt historie - men selvom der ikke er nogen linie at gå efter, kan man alligevel dele scenariet op i **tre faser**, som du selvfølgelig skal styre spillerne igennem ved at stille dem de rigtige spørgsmål på de rigtige tidspunkter.

### Før spillet

Inden I går i gang, skal du dog først have præsenteret scenariet for spillerne. Jeg vil foreslå, at du holder dem ude af spillelokalet, til alle er kommet (opsætningen skal helst være en overraskelse, se s. 22). Snak lidt med dem og **bestem dig for, hvem der skal spille hvem**, inden I går ind.

Lad dem derefter komme indenfor, anvis dem deres pladser, og forklar situationen for dem: de er i et te-rum (et lille hus, hvor man afholder teceremonier) og én af dem, Hitoshi, er ved at begå selvmord efter ordre fra sin lensherre. Del deres personer ud og sørg for, at de får vide, hvem der hvem, inden du lader dem læse og besvarer eventuelle spørgsmål. Giv Hitoshi de ting, han skal bruge for at kunne lave sit digt, og fortæl de andre, hvad det er, han er ved at skrive. Og så skulle I være klar til at køre.

Du må selv vurdere, om du vil fortælle spillerne mere om scenariets spilleregler - altså din rolle som observatør med dem som fortællere, og det faktum, at det hele foregår i flashback. Umiddelbart tror jeg ikke, at jeg selv vil gøre det - fordi jeg har lyst til at chokere spillerne med scenariets form. Men vurder selv, hvad der virker bedst.

### 1. fase: Præsentation

Først og fremmest skal du have **præsenteret personerne** for hinanden og **lade spillerne finde sig til rette** i personlighederne. Tal om ting og scener, der bringer deres holdninger og intelligens frem - og drej lige så stille over mod følelserne, så de får mulighed for at vise flere facetter af en personlighed. Samtidig må der gerne være en snert af de konflikter, som senere vil komme frem...

#### EKSEMPLER:

Du kan få Hitoshi til at fortælle om sit største og vigtigste slag, og senere spørge om hans første møde med Yuriko.

Du kan bede Yuriko fortælle om sin barndom, og hvordan hun opfattede den, for senere at få hende til at beskrive kvindens ideelle rolle.

Du kan spørge Akinori, hvad der kendetegner en god leder, og spørg senere, om hvorfor han aldrig er blevet gift.

Du kan spørge Takashi, om hvad der er en *samurais* helligste pligt, og senere få ham til at beskrive, hvordan han har kæmpet sammen med Hitoshi.

Husk at komme med **opfølgende spørgsmål**. Når Hitoshi har fortalt om et slag, kan du fx. spørge ‘Døde der mange mænd den dag?’ eller ‘Gjorde du, som din pligt bød dig?’. Når Akinori har beskrevet en god leder, kan du spørge ‘Er du en god leder, Akinori-san? Hvad er din værste fejl?’.

Undgå så vidt muligt at tale om de begivenheder, der har ført til Hitoshis *seppuku*, i denne fase, som alt i alt bør vare en times tid.

### 2. fase: Interaktion og isolation

Herefter er det naturligvis på tide at bringe spilpersonernes **indbyrdes konflikter** frem i lyset. Dette er formentlig dit letteste job som spilleleder - hvis du giver spillerne bolden, skal de nok selv løbe med den, for de har mange åbenlyse stridigheder mellem sig. Men prøv at provokere dem ved at pege på konflikter, som ikke er helt så indlysende...

Og husk, at du allerede nu skal begynde en langsom opbygning frem mod de hændelser, der har ført til Hitoshis dødsdom.

#### EKSEMPLER:

Spørg Takashi, om hvordan han mener, Akinori ser på ham.

Få Yuriko til at fortælle, hvor ensom hun føler sig.

Provokér Akinori til at sige, at han betragter sin bror som dum.

Spil scenen, hvor Hitoshi får nys om Yurikos mulige utroskab.

Og så videre...

... men spørg fx. også Akinori, om han nogen sinde har beordret én af tjenestepigerne til at gå i seng med sig... spørg derefter Hitoshi, om han mener, at man kan tillade sig den slags... og giv så Takashi en mulighed for at have opdaget det.

Mod slutningen af anden fase, som vel varer ca. halvanden time, skal du begynde at dreje kraftigt over mod de to centrale problemstillinger: har Yuriko været Hitoshi utro, og hvad er der sket på grund af det? Har Hitoshi faktisk forrådt Ukyo?

### 3. fase: Konklusion

Nu skulle der gerne være gang i den og nid mellem alle, så du skal lige så stille få spillerne til at være **mere og mere konkrete**, med hensyn til hvad der er sket den seneste tid, og hvorfor.

I afsnittene om personernes indbyrdes forhold (s. 8-13) og biper-sonerne (s. 14-19) har jeg givet en hel række eksempler på, hvad der kan være sket. De er meget forskellige - så jeg vil ikke bruge plads på at gentage dem her.

Men sørg for at **holde flere muligheder i live**, ind til spillerne endelig lægger historien fast. Og husk at tilfredsstille dem ved at give alle en central rolle i begivenhederne, så 'løsningen' bliver fler-strengt: hvis Hitoshi faktisk har forrådt Ukyo, fordi han troede, at Yuriko var ham utro, kan der være flere forhistorier. Måske har de haft en affære, eller måske er det bare noget, Akinori har bildt Hitoshi ind for at svække ham... eller begge dele på én gang, og Akinori har sikret Hitoshis fald ved at stikke ham til Ukyo...

Når du synes, I nærmer jer en slutning, skal du også have **sat Hitoshi i gang** med sit *jisei*, hvis han ikke selv er startet. Du kan fx. spørge de andre tre, om de hver især har et forslag til et ord eller en linie, der ville passe ind i digtet. Eller om nødvendigt spørge Hitoshi, hvorfor han ikke er begyndt på det.

Efter I har fundet en forklaring på tingene, og fået besvaret så mange spørgsmål som muligt, er det tid til at bede Hitoshi læse digtet højt, og spørge om Takashi stadig skal være hans sekundant. De rejser sig for at gå udenfor...

Og så mangler du kun at bukke til spillerne og sige tak for spillet.

## DE SKJULTE HISTORIER

Nøglen til at kunne køre "Jisei" ligger i at **forstå de muligheder**, spillersonerne har bygget ind i deres forhistorier.

Som tidligere nævnt har jeg forsøgt at lægge så meget som muligt i spillernes hænder; de skal selv have lov at bestemme, hvad der er sket - derfor ved du som spilleleder selvfølgelig ikke, hvordan forhistorierne præcis vil udvikle sig. Men der er nogle **sandsynlige linier** i dem, som du skal være klar over - husk dog på, at du ikke kan nå det hele, men hjælpe spillerne med at vælge de mest passende:

### De fire personer

Hver især har de en 'grundpersonlighed', som næsten helt sikkert vil komme frem - i hvert fald delvis. Det kan du bruge til at forudse nogle af deres reaktioner, og dermed se, hvor historien er på vej hen nu.

Samtidig bør du også forsøge at give spillerne lov at spille deres personligheder fuldt ud - ved at føre dem ind i nogle scener, der giver deres spilperson det nødvendige spillerum.

#### Hitoshi

Han er historiens hovedperson, for det er hans selvmord, det hele drejer rundt omkring. Et centralt spørgsmål er, hvorfor han til sidst bliver beordret til at begå *seppuku*. Og hvem er skyld i det? Har han begået forræderi - eller er han fanget af omstændighederne?

Hitoshi er **en handlingens mand**; klicheen af den stolte, stærke samurai. Men han er også en mand, der har været på konstant nedtur de senere år - hvilket er tydeligst i hans kiksede ægteskab.

Hitoshi er **stolt** - spørg ham om ære og pligt.

Hitoshi er **stærk** - få ham til at fortælle om sine krige.

Hitoshi er **tiltrækkende** - tal om hans kvinder.

Hitoshi er **naiv** - understreg, at han mangler sans for andet end krig.

Hitoshi er **dødsdømt** - hvor er det gået galt?

## Yuriko

Hitoshis hustru holder nøglen til meget, fordi hun er eller har været begæret af de tre andre. Deres ønske om at støtte sig til hende kan være årsag til mange af fortidens konflikter. Yuriko er desuden interessant, fordi hun - som datter - er tættest knyttet til Ukyo-sama, Hitoshis lensherre og bøddel.

Yuriko er **en stærk kvinde** i et mandschauvinistisk samfund. Hun har haft det svært, og det er blevet sværere og sværere de seneste år, hvor verden er begyndt at falde sammen omkring hende.

Yuriko er **effektiv** - tal om hendes ansvar.

Yuriko er **vis** - få hende til at vise sin dømmekraft.

Yuriko er **fortryllende** - vis, hvor tiltrukket man bliver af hende.

Yuriko er **passiv** - markér, hvor handlingslammet hun kan være.

Yuriko er **fortvivlet** - hvorfor bryder hendes sikre verden sammen?

## Akinori

Hitoshis bror er **analytikeren på sidelinien**, manden med de syrlige, overlegne kommentarer. Akinori er formentlig den, der ved mest om, hvad der virkelig er sket - derfor er det væsentligt at finde ud af, hvad han har fortalt til hvem.

Han er en mand, der hader at være fysisk svag i et samfund domineret af krigere. Men hans intellekt har altid skabt respekt - selvom det ikke har kunnet bremse familiens nedtur.

Akinori er **velinformeret** - spørg om hans vurdering af situationen.

Akinori er **snedig** - vis hans evner til at manipulere andre.

Akinori er **hidsig** - få hans temperament frem.

Akinori er **svag** - tal om hans manglende fysiske formåen.

Akinori er **misundelig** - hvad har han gjort for at vinde status og magt?

## Takashi

Den betroede samurai er **historiens joker**. Han har en flersidig personlighed og kan derfor trække i mange retninger, måske endda flere på én gang. Takashi er loyal, men har også et faderkompleks af rang, og det kan provokere ham til at reagere meget forskelligt over for autoriteter (som fx. Hitoshi og Akinori).

Han er en stolt kriger - men har usædvanlig svært ved at tage nederlag.

Takashi er **koncentreret** - vis hans målbevidste indstilling.

Takashi er **perfektionistisk** - tal om hans evner.

Takashi er **vred** - få det frem i pressede situationer.

Takashi er **nærtagende** - bring hans følelser i kog.

Takashi **hader sig selv** - hvorfor lykkes tingene ikke for ham?

## forholdet mellem Personerne

Ud over deres egne, indre konflikter har personerne selvfølgelig nogle oplagte stridigheder mellem sig. Herefter følger nogle **forslag til temaer og scener**, du kan tage op med dem - hvilke du skal bruge, afhænger selvfølgelig af dine spillere. Føl dem lidt på tænderne, og forsøg så at arbejde med de scener, deres spil peger i retning af. Og lad være med at bruge scenerne slavisk - de er oplæg, du kan improvisere ud fra. Ikke andet.

**Scenerne er meget skitserede** - af to grunde: for det første ville det være et enormt arbejde at skrive alle de nuancer op, jeg kunne komme på, for hver enkelt scene er stort set i stand til at give alle de senere en drejning. For det andet er det, som jeg har nævnt et par gange tidligere, spillerne, som skal skabe historien, ikke dig eller mig.

## Hitoshi og Yuriko

Deres forhold er selvfølgelig koncentreret omkring ægteskabet. De er mand og kone og er gledet længere og længere fra hinanden - faktisk har de sandsynligvis nået et punkt, hvor der ikke længere er respekt mellem dem.



**Hitoshi og Yuriko var glade for hinanden i starten.** De var begge tilfredse, og det gik formentlig også godt i et stykke tid.

MULIGE SCENER:

**Deres første møde** - få Hitoshi til at fortælle om Yurikos udseende. Hvorfor faldt han pladask for hende?

**Deres forlovelse** - tal med Yuriko om mødet i parken, om hendes fascination af krigeren Hitoshi.

**Deres bryllup** - hør om festlighederne. Hvilke farver brugte de? Var der mange gæster?

**Deres elskov** - få det frem, at de også fungerede godt kropsligt. Tal om berøringer og velvære.



**Hitoshi har næppe taget Yuriko alvorligt,** men nærmere betragtet hende som en pyntegenstand.

MULIGE SCENER:

**Yurikos tavshed** - spørg hende, om hendes mand lyttede til hendes råd i sager om økonomi og husholdning.

**Hitoshis hovmod** - vis, hvordan Hitoshi omstødte Yurikos beslutninger, fx. ved at beordre en bonde henrettet, som hun havde skånet.

**Hitoshis mandchauvinisme** - spil en hjemkomst fra krigen; vis, hvordan han kommanderer rundt med hende og reelt bruger hende som stuepige.



**Yuriko har følt sig forladt af sin mand,** når han drog i krig.

MULIGE SCENER:

**Yurikos isolation** - tal om at vente uden at kunne gøre noget.

**Yurikos loyalitet** - vis, hvordan hun sørgede for at få hjulene til at køre rundt, når Hitoshi var væk.

**Hitoshis utroskab** - spil ét af hans bordelbesøg; vis, at han hellere ville være der end hjemme.

**De har aldrig fået børn,** hvilket må være en skuffelse for dem begge.

MULIGE SCENER:

**Hitoshis frustration** - spørg, om han savner en arving, og om han nogen sinde har skældt Yuriko ud for ikke at kunne producere en arving.

**Yurikos sorg** - tal om hendes ensomhed og de anklagende blikke, man får for at være ufrugtbar.



**Hitoshi mistænker Yuriko for at være ham utro med Takashi.**

MULIGE SCENER:

**Hitoshis loyalitet** - tal om anklager og rygter, og om at han ikke troede på dem i første omgang.

**Hitoshis raseri** - spil det øjeblik, hvor det går op for ham, fx. ved at en tjener, en samurai eller Akinori overbeviser ham - måske via en slags indirekte bevisførelse (én har set Takashi gå ind til Yuriko om natten, eller lignende). Hvad tænkte han derefter? Besluttede han sig faktisk for at forråde Ukyo?

**Et skænderi** - måske har Hitoshi konfronteret Yuriko med mistanken. Hvad gjorde hun for at overbevise ham, om at det ikke var sandt? Hvordan oplevede Yuriko skænderiet?



**Yuriko har set, at Hitoshi overvejede at forråde hendes far,** og hun har reageret på det. Men hvordan?

MULIGE SCENER:

**Yurikos fortvivlelse** - spil det øjeblik, da nogen (Akinori?) fortæller hende sandheden, og det går op for hende, at hendes familie er ved at forråde hendes far.

**Yurikos brev** - Yuriko sendte et brev til ham for at overtale ham til at lade være. Hvad siger Hitoshi, at der stod i det? Og var det faktisk det brev, der nåede frem til hendes mand - eller havde andre mulighed for at bytte det ud undervejs? Hvad mener Yuriko selv, at der stod?

**Yurikos forræderi** - måske valgte hun i sidste ende at fortælle sin far om Hitoshis forestående forræderi. Hvordan? Og hvem blandede hun ellers ind i det?

## Hitoshi og Akinori

De to brødre har et komplekst forhold. Nok har de delt familiens pligter og ansvar fornuftigt op mellem sig, men under overfladen kan der meget vel ligge konflikter og ulme. Akinori har ikke megen respekt for Hitoshi - både fysisk og psykisk er de som vand og ild. Men på trods af det er de yderst afhængige af hinanden.



**De var forskellige, fra de blev født** - og Hitoshi fik, som den ældste og stærkeste, langt mest opmærksomhed og respekt fra forældrene.

MULIGE SCENER:

**Faderens ros** - gamle Hisato havde næppe meget til overs for Akinori. Tal med Akinori om at blive overset, om at måtte markere sig hele tiden.

**Træningen** - få dem til at fortælle, hver især, hvordan Hitoshi var meget bedre til at slås. Var Akinori frustreret - eller stolt over at have en så stærk bror? Hvad syntes Hitoshi om sin svage lillebror?

**Skolegangen** - spørg Akinori, om han altid har følt sig intellektuelt overlegen. Hvordan reagerede Hitoshi, når han havde svært ved at følge med?



**Akinori besluttede sig tidligt for at støtte Hitoshi** - men gennem årene er han blevet mere og mere selvcentreret. Hvorfor? Og har det påvirket Hitoshi, som ellers har betragtet Akinori som en ven?

MULIGE SCENER:

**Akinoris loyalitet** - få Hitoshi til at fortælle, hvordan Akinori har hjulpet ham.

**Ansaret** - tal med dem begge om deres ubevidste fordeling af ansvarsområderne mellem sig. Hvem tog initiativet til det? Hvad synes de, at den anden er god til?

**Akinoris misundelse** - spørg Akinori, om han ville være en bedre feltherre end sin bror. Synes han, at hans evner som strateg er blevet anerkendt af Hitoshi? Og har Hitoshi fortalt det til andre - eller har han taget æren selv?

**Hitoshis afhængighed** - spørg Hitoshi, om han kunne klare sig

uden Akinori. Ville han måske foretrække, at Akinori gik sine egne veje?

**Akinoris foragt** - få Akinori til at fortælle om sit syn på Hitoshis intelligens. Har Hitoshi nogen sinde bemærket, hvad Akinori virkelig syntes?



**Hitoshis problemer med Yuriko har selvfølgelig været åbenlyse for broderen.** Måske har han forsøgt at tale med Hitoshi om dem? Og hvad med Akinoris eget kærlighedsliv?

MULIGE SCENER:

**En pinefuld samtale** - spørg Hitoshi, om hvad Akinori sagde. Find ud af, hvorfor Akinori gjorde det. Hvor var Yuriko - kunne hun have overhørt samtalen?

**Akinoris jalousi** - ved Hitoshi, at Akinori misunder ham hans hustru? Hvad synes han om det? Hvorfor er Akinori aldrig selv blevet gift? Hvorfor har Hitoshi ikke sørget for, at han blev det? Har han bevidst holdt Akinori ugift for at sikre arvefølgen?



**Akinori har selvfølgelig vidst, at Hitoshi overvejede at skifte side i krigen.** Hvordan reagerede han?

MULIGE SCENER:

**Et skænderi** - muligvis forsøgte Akinori at få Hitoshi på andre tanker. Hvad blev der sagt, og hvad skete derefter? Hør begge versioner.

**Yurikos brev** - måske fik Akinori fingrene i det brev, Yuriko skrev til sin mand. Hvordan? Og hvad gjorde han så med det - sendte originalen videre eller skrev et nyt?

**Akinoris forræderi** - måske valgte Akinori til sidst at sælge Hitoshi for at redde sig selv. Hvordan? Fortalte han Ukyo om Hitoshis planer? Saboterede han deres egen hærs muligheder - fx. ved at give Hitoshi dårlige råd? Og hvorfor gjorde han det - for at redde familiens ære? For at få lenet for sig selv?

## Yuriko og Takashi

Alle mistænker de to for at have haft et forhold til hinanden, men har de nu også det? Det er et centralt spørgsmål, som selvfølgelig først bør besvares mod slutningen - for det kan sætte mange ting i et helt andet perspektiv.



**Har de nu haft et forhold** - de er helt sikkert tiltrukket af hinanden, men har det udviklet sig?

MULIGE SCENER:

**Det første møde** - Hitoshi gav Takashi ordre på at bevogte familien, bl.a. Yuriko. Hvordan var deres førsteindtryk af hinanden? Hvad havde Hitoshi fortalt Yuriko om Takashi? Havde han nævnt sin kone for Takashi - eller havde Takashi hørt om hende ad omveje?

**Deres tid sammen** - hvad lavede de i fællesskab, når Hitoshi var væk? Spiste sammen? Læste, diskuterede, drak te? Var de alene - eller sammen med Akinori? Var de klar over, hvad bl.a. tjenestefolkene tænkte - og gjorde de noget for at se 'uskyldige' ud?

**Antydninger** - spørg dem, om hvilke ting der tiltrak dem til hinanden. Få dem til at fortælle om de gange, hvor deres hænder strejfede hinanden, de så hinanden i øjnene og så videre...  
Fuldbyrdelse - havde de faktisk en affære?



**Nok er de tiltrukket af hinanden, men der er dele af deres personligheder, som måske har skabt afstand** mellem Yuriko og Takashi. Hans vrede og hendes fine fornemmelser passer ikke særlig godt sammen.

MULIGE SCENER:

**Yuriko bliver skræmt** - spørg hende, om hun nogen sinde har oplevet Takashi blive hidsig (helst efter, at hans temperament er kommet frem i en anden scene). Hvad synes hun om det? Er hun fascineret? Bange? Synes hun, at det er uværdigt at være sådan?

**Takashi møder klassekullet** - tal med ham om Yurikos manerer. Er det et problem for ham at omgås en kvinde som hun på lige fod? Har han fortalt hende om sin far? Er han bange for at gøre det? Kender hun alligevel historien?

Det er også et godt spørgsmål, hvad der er sket mellem de to i den seneste tid. Hvordan har de reageret på Hitoshis overvejelser om forræderi? Det afhænger selvfølgelig meget af, om de virkelig har haft et forhold - men det er desuden muligt, at én af dem har udnyttet den anden...

MULIGE SCENER:

**Fælles overvejelser** - hun bad Takashi om at aflevere brevet, men hvad skete der inden? Diskuterede de situationen? Blev de enige om at forråde Hitoshi ved også at gå til Ukyo, lensherren, og fortælle ham om forræderiet?

**Takashis opportunisme** - måske så Takashi brevet som en mulighed for at vinde ære, ved at bringe en kopi af det til Ukyo. Tænkte han på det? Gjorde han det - hvorfor? Og hvad stod der i så fald i det brev, Hitoshi fik?

**Yurikos gambit** - muligvis forsøgte Yuriko at redde situationen ved at skrive til Hitoshi og bede ham om at henrette budbringeren, Takashi, så han ikke længere var imellem dem. Overvejede hun det? Hvis hun gjorde det, hvorfor er Takashi så ikke død? Sneg han sig til at læse brevet?



## Takashi og Akinori

En indædt konflikt mellem de to er ikke umulig - i hvert fald den ene vej, for Takashi føler sig sandsynligvis trådt på af Akinori. Men de kan også være endt med at respektere hinanden.

Deres forhold er desuden specielt interessant, fordi de har gået op og ned af hinanden (og Yuriko), mens Hitoshi var væk.



**De har hver især mulighed for at vide nogle grimme ting om den anden, og de ville næppe tøve med at udnytte det, hvis de kunne.**

MULIGE SCENER:

**Akinoris afpresning** - hvis Takashi og Yuriko har været elskere, kan Akinori meget let have fået det at vide. Har han brugt det til sin fordel? Fx. ved at tvinge Takashi til at aflevere Yurikos brev til ham? Hvordan ellers?

**Takashis afpresning** - hvis Akinori har gjort noget, han kan tabe ansigt på, fx. voldtaget en bondepige (eller måske Yuriko?), har Takashi måske fundet ud af det. Kunne han udnytte det? Fx. til at få Akinori til at tie?



**Kampmaskinen Takashi og tænkeren Akinori er naturlige modsætninger.** Har det fået dem på kant - eller har det tværtimod styrket deres respekt for hinanden?

MULIGE SCENER:

**Akinoris nedlædighed** - vis, hvor ubehagelig han kan være over for en undersåt som Takashi. Den andens naturlige reaktion bør være vrede, måske endda trusler.

**Takashis nedlædighed** - tror Akinori, at Takashi ser ned på ham på grund af hans fysiske svaghed? Hvilke reaktioner fremprovokerer det?

**Takashis beundring** - Akinoris intelligente forståelse af krig har muligvis imponeret Takashi. Har de arbejdet sammen om strategierne? Måske er der opstået et venskab? Er Akinori overhovedet i stand til at være venner med nogen?

**Takashi har haft ansvaret for at bevogte Matsumura-huset.** Har der været kampe der - og hvad er der så sket?

MULIGE SCENER:

**Akinoris redning** - måske har Takashi faktisk reddet Akinoris liv? Akinori er i hvert fald ikke særlig god til at forsvare sig - og hvordan har han det med at stå i taknemmelighedsgæld til en undersåt? Som muligvis senere viser sig at have en affære med hans brors hustru?

**Magtkamp** - Akinori kan have forsøgt at tage kommandoen i en kampsituation. Ville Takashi lade ham gøre det? Kunne Akinori finde ud af det, ifølge Takashi? Ifølge ham selv?



**Akinori har arbejdet sammen med europæere, og det er ikke sikkert, at en så traditionsbunden mand som Takashi har forståelse for det.**

MULIGE SCENER:

**Takashis foragt** - spørg Takashi om hans syn på Akinoris europæiske forbindelser. Kan man overhovedet tillade sig at have noget med dem at gøre?

**Takashis forræderi** - måske har netop dette provokeret Takashi til at fortælle Ukyo om Matsumura-familiens planer om at skifte side. Fordi han er klar over, at Tokugawa-klanen vil isolere Japan, hvis den vinder?

## Akinori og Yuriko

Også her har spillerne mange muligheder, for Akinori og Yuriko kan være alt fra elskere til fjender.



**De har været tiltrukket af hinanden** - i hvert fald intellektuelt, og sandsynligvis også fysisk fra Akinoris side. Har det ført noget med sig?

### MULIGE SCENER:

**Daglig ledelse** - få én af dem til at fortælle, om hvordan de i fællesskab styrede lenet uden problemer. Få dem til at beskrive hinanden. Talte de nogen sinde om andet - fx. om, at Hitoshi langt fra er så god til det administrative som nogen af dem?

**Konfrontation** - gik Akinori til Yuriko for at få redet trådene ud omkring hendes mulige utroskab? Hvad sagde de til hinanden? Hvordan var stemningen mellem dem? Indrømmede Yuriko?

**Sammensværgelse** - eller nægtede hun netop alt? Troede Akinori på hende? Hvis han gjorde, blev de så enige om at ofre Hitoshi for at redde familien? Og hvad ligger der så bag den sammensværgelse - fornuft eller følelser?

**Voldtægt** - men måske havde Akinori allerede for længe siden forsøgt sig hos Yuriko. Hvad skete der dengang? Hvorfor gjorde han det - var han fuld, hævngherrig eller bare desperat? Og hvordan havde de det hver især bagefter? Hvorfor fik Hitoshi det ikke at vide - truede Akinori eller ville Yuriko bare bevare ansigt?

**Akinoris afpresning** - han kan også have presset Yuriko til at gøre sig tjenester (seksuelle eller andre) ved at true med at fortælle Hitoshi om hendes utroskab. Hvordan reagerede hun? Fik Takashi det at vide? Og hvad gjorde han så?

Det kan også være, at Yuriko har fundet ud af, hvor hensynsløs Akinori faktisk er. Hvordan har hun reageret på det?

### MULIGE SCENER:

**Rygter** - hvem har fortalt Yuriko om Akinoris skjulte personlighed? En bonde, hvis datter er blevet solgt eller misbrugt? Takashi? Ukyo? Og hvordan havde hun det, da hun hørte historien og indså, at hun slet ikke kendte Akinori så godt, som hun troede?

**Yuriko afviser ham** - spørg Akinori, om han følte, at Yuriko ændrede holdning til ham? Hvordan? Hvad gjorde han? Tog han hævn på én eller anden måde, fordi hun vidste noget om ham?

**Yuriko går til broderen** - måske fortalte hun Hitoshi, hvad hun havde hørt? Spørg ham, hvad hun sagde, og om han troede på det? Gjorde han noget? Syntes han i det hele taget, at det var passende at gøre noget? Og mon ikke Akinori under alle omstændigheder hørte, at Yuriko havde 'sladret' - og havde en mening eller modforholdsregel...

## Hitoshi og Takashi

Deres forhold er sandsynligvis gået fra venskab til indædt fjendskab, og det er vigtigt, at du får begge sider med. Man kan også vende det om og spørge, om de faktisk hader hinanden eller bare er tvunget af omstændighederne?



**Hitoshi tog tidligt Takashi til sig** og gav ham store ansvar, fordi han var imponeret af hans evner. Denne tillid blev belønnet, for Takashi er usædvanlig dygtig.

MULIGE SCENER:

**Hitoshi bemærker ham** - få Takashi til at fortælle, om dengang Hitoshi først lagde mærke til ham. Bed ham om at beskrive den taktiske situation, og hvordan de fik has på fjenderne. Spørg Hitoshi, hvad han syntes om Takashis opførsel. Var Takashi taknemmelig over at blive forfremmet - eller tog han det bare som noget naturligt?

**I kamp sammen** - få dem til at fortælle om deres fælles slag og svære situationer, de har reddet sig ud af. Har de gjort noget specielt sammen - måske har én af dem reddet den andens liv?

**Takashis far** - Hitoshi kender sandsynligvis historien om Takashis fars unødvendige *seppuku*. Måske har de diskuteret den - det må have gjort ondt på Takashi. Muligvis har Hitoshi givet ham én eller andet form for tilgivelse, vist at det ikke længere betød noget.



**Men på et tidspunkt gav Hitoshi ordre på at blive hjemme i lenet** og kommandere den styrke, der skulle beskytte det. Gjorde han det, fordi det var det mest fornuftige, eller havde han andre motiver?

MULIGE SCENER:

**Hitoshis ordre** - spil situationen med Takashi. Spørg, hvad han syntes om det - tror han, Hitoshi ville af med ham, fordi han tog for meget af Matsumura-familiens ære ved at være så dygtig? Eller syntes han, at Hitoshi traf en klog beslutning? Og hvad med Hitoshi - hvorfor gjorde han det egentlig, når Takashi muligvis kunne have gjort mere nytte i felten? Har Yuriko haft en finger med i spillet - eller måske Akinori?

**Takashis rapport** - hvad fik Hitoshi at vide, når han kom hjem til lenet? Belønnede han Takashi for hans håndtering af ansvaret - eller er Takashis 'karriere' gået i stå? Hvad synes Takashi selv om det?



**Endelig er der Hitoshis mistanke til Takashi og Yuriko.** Bebrejder han Takashi? Og hvordan har de behandlet hinanden?

MULIGE SCENER:

**Et (tilfældigt) møde** - det er muligt, at de er stødt på hinanden, efter Hitoshi fik mistanke, men før tingene for alvor gik galt. Bekræftede Takashis opførsel mistanken? Havde de mulighed for at tale sammen, eller var de forhindret af, at fx. Akinori var til stede? Var de overhovedet interesserede i at tale sammen? Følte Hitoshi sig forrådt?

**Yurikos brev** - hvis Takashi bragte det til Hitoshi, må de nødvendigvis have mødtes. Hvad skete der? Hvad sagde Hitoshi til ham - følte Takashi sig truet, eventuelt så meget, at han måtte kæmpe sig ud? Hvilket humør var Hitoshi i? Forsøgte Takashi at tale fornuft til ham? Eller provokerede han ham omvendt til at gennemføre forræderiet?

**De ovenstående scener er selvfølgelig kun forslag** - forhåbentlig kan spillerne selv give inspiration til mange andre. Og husk hele tiden, at selvom en scene kun involverer to af spillerne, kan de andre to selvfølgelig have hørt om, hvad der skete, og det kan så føre videre til nye scener...

## Bipersonerne

### - og deres indflydelse på historien

Bipersonerne er **et sæt redskaber, du kan bruge frit**. Der er mange af dem, så du vil formentlig slet ikke få dem alle med - men læs alligevel hele striben igennem, så du har et solidt materiale at improvisere ud fra.

I mine beskrivelser af dem har jeg lagt mere vægt på, hvordan de kan påvirke fortællingen, end hvilken personlighed de har. Dette skulle gerne gøre dem ret funktionelle, og jeg håber så, at du selv kan give dem noget liv.

### Katamatsu Ukyo, lensherre og Yurikos far

Matsumura-familiens lensherre er scenariets vigtigste biperson. Han er Yurikos far; det er ham, Hitoshi overvejer at forråde; og indirekte er han også Takashis herre, og dermed væsentlig for Takashis ambitioner. **Ukyo har i praksis hånds- og halsret over alle spilpersonerne**, og det betyder, at du kan påvirke historien meget kraftigt ved at bruge ham - et ord fra ham er lov. Så prøv at begrænse hans medvirken.

Ukyo er en magtfuld, både af udseende og opførsel. Han taler brysk og selvsikkert, og hans kropssprog er afmålt og præcist. Politisk er han 100% på Tokugawa leyasus side.

Du kan bruge ham som katalysator for mange forskellige ting:

- **Han er væsentlig i fortiden** som manden, der giver Yuriko til Hitoshi. Og godkender, at Hitoshi overtager faderens len.
- **Han er lensherren**, som Hitoshi og Akinori hele tiden søger at vinde status hos.
- Han er manden, som Takashi sandsynligvis ser som **næste trin på rangstigen**. Har Takashi forsøgt at indynde sig hos Ukyo? Hvordan?
- **Han er Yurikos far**, og denne familie-forbindelse kan have styret mange af hendes handlinger.
- **Alle spilpersonerne kan faktisk have stukket hinanden til Ukyo**. Det mest oplagte er selvfølgelig, at nogen har fortalt ham om Hitoshis mulige forræderi, men Takashi kan fx. også have påstået, at Akinori var indblandet i forræderiet (hvilket han måske også var).

Og Ukyo kan naturligvis også have opfordret alle fire til at give oplysninger om hinandens loyalitet. Eller hvad han nu havde lyst til at høre om - Katamatsu Ukyo er selvfølgelig en mand, der sætter pris på at vide så meget som muligt.

- **Hvis ingen af spilpersonerne vil bære ansvaret for, at Hitoshi skal begå selvmord, har du altid mulighed for at give Ukyo skylden**. Han bryder sig nemlig ikke om, at Akinori forhandler med europæerne, og forklaringen på selvmordsordren kan ganske simpelt være, at Ukyo vil have fjernet Matsumura-familien, fordi han er i tvivl om deres loyalitet.

### Hamada Nobuyuki, Ukyos rådgiver

Han er en slags 'stødpude' for Ukyo - hvis lensherren ikke vil blandes ind i tingene, eller ikke har tid, kan man gå til Nobuyuki. **Han er en gammel ræv**, hvis mange års erfaring med det politiske spil har lært ham, hvordan man undgår at give løfter.

- Som sådan kan du bruge ham i den samme rolle som Ukyo - især **de lidt mere lyssky forhandlinger er Nobuyukis område**; han håndterer fx. bestikkelse af fjendtlige ledere og spionage inden for egne rækker - så Ukyo sandfærdigt kan sige, at han ikke kender noget til det.
- **Hvis Akinori fx. har smedet rænker mod Hitoshi** og forsøger at få ham fjernet, vil det typisk være Nobuyuki, han har talt med.
- **Husk dog på, at Nobuyuki naturligvis giver Ukyo sin vurdering af situationen**, når han skal have en aftale godkendt eller lignende - så det er ikke sikkert, at en spilpersons budskab når frem i helt den form, han eller hun havde tænkt sig.

### Saeko, Yurikos mor

Hun har aldrig haft noget nært forhold til Yuriko og har derfor en meget lille rolle i scenariet.

- Du kan bruge hende i **korte glimt fra Yurikos barndom** for at markere, at Yuriko allerede dengang var meget alene.
- Saeko kan også bruges til at **understrege, at Hitoshi kommer fra en dårligere familie end sin hustru**, fx. i en scene fra brylluppet, hvor den elegante kvinde ikke veksler andet end par ord med sin nye svigersøn.

### Seiko, Yurikos ældste søster

Hun er ni år ældre end Yuriko, gift med en betydningsfuld lensherre (Katsumi-sama) og derfor ikke specielt relevant. Eventuelt kan du bruge Seiko og hendes mand til at markere, hvor skidt Yuriko har det med at bo langt ude på landet, hvor hun endda er alene det meste af tiden.

- Spil en scene, hvor Yuriko besøger svigerfamilien, som **bor i en større by** og har mulighed for at opleve alle mulige ting - og samtidig er langt bedre uddannede end Hitoshi.

- Under besøget kan du også **gøre Yuriko og Hitoshi opmærksomme på, at Seiko har fem børn.**

### Echiko, Yurikos anden storesøster

Det var hende, Yuriko legede med som barn, og derfor er knyttet tættest til. Hun er en køn kvinde med knap så mange ben i næsen som Yuriko, som allerede er blevet enke (hendes mand faldt for Ukyo) - så hun er ikke så bundet og **kan dukke op næsten når som helst.**

- Du kan bruge hende, hvis du hiver **Yurikos beskyttede barndom** frem. Tal om, hvor sjovt de havde det sammen, og hvor få problemer de havde.

- Echiko er sandsynligvis også **den, Yuriko ville gå til for at få råd.** Det er muligt, at hun har kontaktet storesøsteren og fortalt hende om sine problemer med Hitoshi og/eller Takashi. Og det er bestemt også muligt, at Echiko derefter har fortalt det videre til deres far - selvom hun lovede Yuriko, at hun ikke ville gøre det.

### Tashiro, Yurikos bror

Han kan bruges til mange ting - som et par år ældre end Yuriko er han nu **en voksen, krigshærdet samurai** med mange kampagner på bagen. Det er ikke sandsynligt, at han har set ret meget til sin lillesøster, men derimod kan han let have mødt mændene.

Tashiro er en rank, firskåren kriger, som adlyder sin fars mindste vink og efterhånden er blevet en betroet del af Ukyos stab.

- **Han kan have mødt og arbejdet sammen med Hitoshi eller Takashi i krigen.** Spil en kampsituation, eller en rådslagning - Tashiro kan været blevet både venner og uvenner med de to. Han vil nok også have spurgt dem om sin søsters velbefindende - hvad mon de har svaret?

- Eventuelt kan du bygge Hitoshis og Akinoris forhold til ham op gennem længere tid. **Han må jo have været med ved Hitoshis bryllup.**

- Hvis de har kendt ham godt i længere tid, kan han være blevet **en ven**, som er svær at forråde - **eller et usympatisk bekendtskab**, der gør det nemmere at narre hans far.

- Under alle omstændigheder kan du bruge ham til at **understrege spilpersonernes lavere status.** Nok er Hitoshi og Takashi sikkert dygtigere end Tashiro, men de bør alligevel kunne mærke, at han får mere respekt fra både officerer og menige.

### Matsumura Hisato, Akinoris og Hitoshis far

Hisato var **en firkantet, kraftig mand, der lo konstant.** En loyal undersåt, hvis gode humør altid hjalp på stemningen - både ved fester og under felttog. Det er hans minde, at Hitoshi og Akinori med alle midler forsøger at ære, ved at holde familiens fane højt.

- Du kan bruge ham til at **markere, hvordan det er mislykkedes for de to sønner.** De er udmærket klar over, at Hisatos navn er plettet af rygterne om deres forræderi og magtesløshed. Spil en scene fra barndommen, hvor Hisato fx. tager hånd om et skænderi i landsbyen. Føler hans sønner, at de er lige så dygtige og retfærdige herremænd, som deres far var?

- **Understreg betydningen af loyalitet** ved at spille en scene, hvor Hisato bliver rost af Ukyo - igen noget begge sønner kan have det meget dårligt med.

- Spil en scene, hvor **de beder til faderen**, og spørg, om de nu også gør ham ære?

- Du kan også spille på, at **Hitoshi blev forfordelt af faderen - til Akinoris fortrydelse.** Vis, hvordan Hisato tog Hitoshi med op på bakketoppen og lærte ham at skyde med bue - men ikke ville have Akinori med. Måske respekterer Akinori slet ikke sin far så højt, men promoverer kun familienavnet for egen vindings skyld?

### Kinuko, Hitoshis og Akinoris mor

Hun døde, da brødrene stadig var små, så du kan ikke bruge hende til andet end **vage erindringer om en mor**, der passede på dem - hvilket de måske begge har savnet senere...

### Nishi Takehide, Takashis far

Han er den mislykkede samurai, der faldt i søvn på sin vagt og blev dræbt af tyve. Dette har forfulgt Takashi hele livet, og hans far er derfor den dybereliggende årsag til hans vrede. Han var også en venlig, fornuftig mand, men det har Takashi sikkert glemt.

- Du kan tale med Takashi om hans få erindringer om faderen, og forsøge at **spille på kontrasten mellem den venlige far og Takashis vrede** over for ham.

- Men ellers er det selvfølgelig **historien om faderen**, som er interessant - for de andre spilpersoner, for den kan muligvis ændre deres holdning til Takashi.

### Juri, Takashis mor

Hun er **en beslutsom, fåmælt kvinde**, der på én gang er både stolt og skræmt over sin søn. Juri har ikke haft det let, og det har sat sine spor på hende - men hun har altid forsøgt at støtte Takashi så meget som muligt.

- Du kan bruge hende til at **vise Takashis fanatisme** - spil en scene fra Takashis våbentræning; vis, at selv hans mor var lidt skræmt over hans énsprethed.

- Du kan også bruge hende i **en beskyttende rolle**, som én, der fx. jager drillende børn væk, for at vise, at Takashi trods alt har haft nogen, der bakkede ham op.

- **Måske har Hitoshi mødt hende**, dengang Takashi skulle optages i hans tjeneste. Talte de med hinanden? Lovede Takashis mor, at han nok skulle gøre familien ære? Kan Takashi huske det - og har han holdt det løfte?

### Sawao, Takashis onkel

Han er væsentlig som manden, der så Takashis talent for krigsførsel. Sawao er **en principfast, men alligevel venlig mand**, som sjældent hæver stemmen - heller ikke overfor undersætter.

- Han er manden, der **satte Takashi på det spor, han stadig er på**. Du kan fx. spille en samtale mellem Takashi og Sawao, hvor Takashi fortæller, hvorfor han er opsat på at blive verdens bedste kriger.

- Det var sandsynligvis Sawao, der **kom til Hitoshi og bad ham om at tage Takashi til sig**. Skyldte Hitoshi ham en tjeneste? Eller lod han sig overbevise af Sawaos lovprisninger? Hvad lovede

onklen om drengen?

### Matsuori,

#### Hitoshis og Akinoris nærkampslærer

Han trænede brødrene i krigskunst - med svingende held, for Akinori har aldrig været nogen kriger. Matsuori var **en perfektionist med et hidsigt temperament**, som altid krævede det perfekte, både i teori og handling.

- Du kan bruge scener med ham til at **understrege, hvor forskellige brødrene er fysisk**. Hitoshi fik ofte ros og havde ikke de store problemer, især ikke med mand-mod-mand-teknikkerne, mens Akinori aldrig blev god til at slås og altid måtte høre på, at Matsuori remsede hans fejl op og fortalte, hvordan han skulle gøre i stedet for.

### Sho,

#### Akinoris og Hitoshis videnskabelige lærer

Brødrenes dannede lærer viste dem rundt i filosofiens, religionens og naturvidenskabens verden. Han var **en afslappet mand med sans for humor** - der dog tog undervisningen særdeles alvorligt.

- **Du kan bruge Sho i scener fra barndommen, hvor Akinoris overlegne intellekt skal frem**. Hitoshi havde altid svært ved at svare på spørgsmålene og følge med i mestrenes tankebaner, mens Akinori uden problemer sugede lærdommen til sig. Sho kommenterede sjældent deres fejltagelser - men roste dem til gengæld endnu sjældnere.

### Otsu, Yurikos lærerinde

Hun lærte både Yuriko og hendes søstre om, hvordan en rigtig adelskvinde opfører sig. Yurikos barndom var relativt sorgløs, og Otsu havde svært ved at styre søstrene, som derfor nok ikke lærte helt så meget, som de burde have gjort. Otsu var **en lettere overvægtig, godmodig dame**, som smilte meget, men ofte så helt fejlplaceret ud i Katamatsu-familiens hus.

- Otsu kan bruges til at **vise, hvor verdensfjern Yuriko engang var**. Træningen i at opføre sig pænt havde ikke ret meget at gøre med at skulle styre Matsumura-familiens husholdning helt alene.

- Hun var tættere på børnene, end deres mor var, så det er ikke utænkeligt, at **Yuriko spurgte hende til råds om sin forlovelse**.

Hvad sagde Otsu mon om Hitoshi?

- Du kan også bruge Otsu til at **vise, hvor fast traditionerne låser Yuriko**. Otsu er jo den, der har lært hende, at man skal blive på sin plads og holde på formerne for enhver pris...

### Yoshio, Takashis lærer

Sawao fandt denne gamle *samurais* skole til Takashi, og Yoshio udlærte ham godt. Han var **en mand af få ord, der til gengæld trænede sine elever styrke og smidighed til det ypperste**. Hans fortolkning af *bushido*-kodekset var dog meget simpel og kun baseret på at være en adlydende, menig fodsoldat, og det lider Takashi muligvis stadig under.

- Du kan bruge ham til at **understrege Takashis evner og opofrelse for en sag**. Spil en træningsscene, hvor Takashi klarer sig godt, og Yoshio kort roser ham.

- **Han gentog ofte over for eleverne, at de skulle være lydige, loyale og ydmyge**. Det kan godt give en kontrast til den Takashi, der nu går rundt. Hvad er der sket? Har han tænkt over, at han er kommet temmelig langt væk fra sin højt respekterede lærers ideal?

### Tokugawa Ieyasu, shogun-aspirant

Ieyasu optræder næppe selv i scenariet. Han er lederen af den side, Ukyo kæmper for, men er mest med for at give historien et autentisk touch. **I virkeligheden blev han udråbt som shogun i starten af det 17. århundrede** efter at have udmanøvreret alle modstandere, deriblandt portugiserne, som ligesom alle andre europæere blev lukket ude af Japan i mere end 200 år.

**Ieyasus beslutning om at lukke landet kan have betydning for Matsumura-familien**, for Akinori har støttet sig til europæerne i for tiden, og det kan have fået familiens stjerne til at falde.

Ieyasu optræder i øvrigt under dæknavnet Toranaga (i Mifune Toshiros skikkelse) i bogen og tv-serien "Shogun".

- Hvis du vil have ham med i scenariet, kan du fx. lade Hitoshi have mødt ham, formentlig ganske kort. Men det kan være, at Ieyasu lagde mærke til ham?

- Det er heller ikke helt utænkeligt, at Yuriko har mødt Ieyasu. I så fald er mødet (endnu) et minde om, at hun kommer fra meget bedre kår, end dem hun er endt i. Men hendes personlige indtryk af Ieyasu kan selvfølgelig have betydning for hendes reaktion på

Hitoshis mulige forræderi...

### Toyotomi Hideyori, Ieyasus modstander

Omkring århundredeskiftet var **Ieyasu værste konkurrent til magten Hideyori**, søn af Taiko'en, der indtil sin død havde været Japans reelle hersker. Ieyasu blev udnævnt til den seks-årige Hideyoris værge og passede dette job, samtidig med at han fik mere og mere magt selv. Da Hideyori var ved at blive voksen, samledes en kreds af adelsmænd omkring ham og forsøgte - uden held - at bremse Ieyasus totale magtovertagelse. Det er denne fase af historien, at "Jisei" foregår i.

- Hvis du vil have Hideyori med i scenariet, skal du nok gå nogle år tilbage. Måske har Hitoshi mødt drengen Hideyori i én eller anden sammenhæng? Hvordan var han - spoleret af sin fars storhed og en opvækst under beskyttelse af en senere fjende? Eller en venlig, genert dreng?

### Kubota Motoki, forbindelsesled til Hideyori

Hideyori-fløjens tilbud til Hitoshi kan være kommet gennem Motoki, **en velanskrevet samurai og lensherre**, der kæmper mod Ieyasu. Han er en velovervejende, køligt imødekommende mand, som kæmper mod det, han opfatter som storhedsvanvid.

- Det er oplagt, at **Motoki og Hitoshi har holdt et hemmeligt møde ét eller andet sted**, hvor Motoki tilbød status og magt, for at Hitoshi skulle skifte side - og talte om Ieyasus storhedsvanvid, og hvor farlig manden var for Japan. Måske var Akinori også til stede - og hvad sagde han så til tilbudet? Hvad syntes Hitoshi selv om det?

### Europæere

**Akinori har lavet studehandler med sine europæiske forbindelser**, fx. om at få våben mod at de fik lov at bygge en kirke i familiens len. Eller at europæerne brugte deres indflydelse hos visse japanske adelsmænd mod at Akinori anbefalede dem over for Ukyo.

De pågældende europæere er sandsynligvis **portugisere**, eftersom Japan er i deres halvdel af verden (ifølge det berømte pavelige dekret, der delte kloden mellem Spanien og Portugal). De har svært

ved at forstå de japanske skikke, og fremtræder derfor som **ignorante, ubehøvede og usøgnede**.

- Du kan bruge portugiserne til at **skabe afstand mellem Hitoshi og Akinori**. Hitoshi er ikke glad for europæere, og han bliver sikkert endnu mindre glad for dem, hvis Akinori får ham med til et møde med dem, og de ikke kan finde ud af at opføre sig ordentligt.

- **Det kan senere vise sig, at Akinori havde ret**: europæernes våben vandt faktisk slaget for Hitoshi. Men vil Hitoshi indrømme det og dermed acceptere, at han har været afhængig af en flok barbarer?

- Og i sidste ende kan det blive **Hitoshis dødsdom**, at de har haft så meget med portugiserne at gøre, for Tokugawa-klanen arbejder jo netop på at lukke landet for dem. Det kan vise sig, at Ukyo vil af med Matsumura-brødrene for at statuere et eksempel - de skal ikke have lov at bygge deres kirker her...

### Kimie, geisha

Hun er **Hitoshis foretrukne kurtisane**, hvis speciale er sang og musik. Hun bærer lange, smukke kimonoer, smukt opsat hår og kraftig makeup. Et besøg hos hende starter altid med, at hun spiller og synger for gæsten, mens maden bliver serveret, og derefter veksler hun mellem at tale, synge og massere - hun er en god lytter, som er meget behagelig at være sammen med. Hvis kunden vil have seksuelle ydelser, tilkalder hun andre piger (eller drenge), som så leverer dem under Kimies vejledning.

- Kimie kan let blive **en slags skriftefader for Hitoshi**; én som han lægger alle sine problemer over på. Derfor kan du bruge hende, hvis du vil finde ud af, hvordan han vurderede situationen på et bestemt tidspunkt.

- Det er ret oplagt at bruge **Kimie som spion**. Hun kan have vidst næsten alt om Hitoshi og fortalt det videre - til Hideyori? Ukyo? Akinori? Yuriko? Eller flere af dem?

- Hideyori-klanen kan fx. have givet Hitoshi **et lokkende tilbud om at skifte side** gennem Kimie, efter at de hørte om hans ægteskabelige problemer og de konsekvenser, han frygtede, Ukyo ville drage.

- Men det kan også være, at det er Kimie, der **lige så stille har fået Hitoshi til at tro, at Yuriko var ham utro**, og at det ville give

problemer... efter ordre fra hvem? Hideyori? Motoki? Akinori? Ukyo?

### Andre geisha

Der kan selvfølgelig optræde andre *geisha*, som du kan bruge på samme måde som Kimie. De kunne hedde Yukiyo eller Makiko.

- **Akinori kunne måske også tænkes at bruge glædeshuse**; og man kan levende forestille sig, at de pågældende *geisha* fik en hård medfart. Men hvem siger, at de ikke også er spioner for den ene eller anden side... og det kunne være, at selv Akinori kom til at tale over sig i sengen...

- **Det samme gælder selvfølgelig for Takashi**, selvom det nok er ret usandsynligt, at han bruger megen tid i glædeshusene.

### Sata, tjenestepige

Hun er en tjenestepige fra Ukyos hus, som havde et kort forhold til den unge Hitoshi. **En køn og meget snakkesalig pige**, som dog har en sund respekt for dem, der er bedre stillet end hende selv.

- Det er sandsynligt, at Yuriko, før den officielle forlovelse, 'spionerede' lidt mod Hitoshi ved at kræve, at **Sata fortalte om deres tid sammen**. Hvad fik hun at vide? Passede det, med hvad hun senere selv oplevede?

- **Måske rejste Sata med Yuriko** til hendes nye hjem. Hvis ja, fortsatte Hitoshi så med at gå i seng med hende? Vidste Yuriko det? Var det måske endda Yuriko, der tog hende med, af netop samme grund?

- **Sata er en åbenlys kilde til informationer om Yurikos gøren og laden** - for både Hitoshi og Akinori. Var det hende, der begyndte at sprede rygterne om utroskab? Til hvem? Og hvorfor - bad nogen hende om det, eller bildte hende det ind? Eller havde hun faktisk set noget?

- **Omvendt kan hun også have holdt øje med andre i huset** - fx. Akinori eller Takashi -for Yuriko. Hvad kunne hun finde ud af ved at snakke med resten af tjenerstaben eller vagterne?

### Andre tjenestefolk

Matsumura-familien har selvfølgelig en række andre tjenestepiger, vaskekoner, gartnere og så videre, som alle kan bruges i mange af



de samme roller som Sata.

Tjenere hedder fx. Shuji, Tsutomu eller Takuji. Tjenerinder hedder eksempelvis Akemi, Miwako eller Sumie.

Husk på, at tjenerne er meget underdanige over for spillpersonerne. Normalt nøjes de med at bukke dybt (fordi deres herrer har set dem før, er det ikke nødvendigt at kaste sig ned på jorden) - men hvis de har dårligt nyt at fortælle, smider de sig ned, river og flår i deres tøj, og skriger nervøst deres besked ud i håbet om ikke at blive dræbt. **Det kan give et godt rusk i spillerne**, hvis du pludselig spiller en scene med en tjener, der opfører sig sådan...

- **De forskellige tjenere kan have holdt øje med nogle af spillpersonerne for andre af spillpersonerne.** Især Akinori må formodes at have fået meget at vide - det er svært at holde bevægelser og samtaler hemmelige bag mure af papir... Brug det til at bygge konflikter op med, når det er nødvendigt.

- Der er tre mænd i scenariet, hvoraf de to er ugifte og den tredjes forhold til sin kone er temmelig køligt. Med andre ord er der **påne chancer for, at mindst én af dem har haft noget kørende med en eller flere tjenestepiger...** Hvilket kunne give de andre spillpersoner en klemme på vedkommende, hvis de fandt ud af det. Særligt Akinori kunne godt tænkes at være ret brutal over for en forsvarsløs tjenestepige.

### Samurai

Matsumura-familien har et antal *samurai* (ca. 100) under sin kommando. De er **lydige og effektive krigere**, som generelt er glade for at tjene under Hitoshi - eller i hvert fald har været det; de er nok ikke specielt begejstrede for rygterne, om at deres herre overvejede at slutte sig til dem, der var ved at tabe krigen.

*Samurai* kunne fx. hedde Akira, Sanjuro eller Sugata.

- Du kan bruge dem til at **vise de mandlige spilpersoners reaktion under stress.** Spil en kampsituation, og lad der pludselig opstå problemer i kommandorækken, fx. fordi en samurai knækker psykisk eller gør noget dumt. Hvordan håndterer Takashi fx. sådan en situation - og hvad synes Hitoshi om hans håndtering?

- Du kan også bruge dem til at vise **Akinoris manglende formåen som hærfører.** Spil fx. en scene, hvor det bliver klart, at hans samurai egentlig hellere vil adlyde Takashi.

- **Og samurai kan selvfølgelig også tale og lytte og være spi-**

**oner.** Akinori skal i hvert fald nok have nogen, der fortæller ham, hvad Hitoshi laver, og hvem han holder møder med, når han er i felten.

### Bønder og fiskere

En *samurais* len løber rundt på grund af de arbejdende folk, bønderne og fiskerne. De betaler skat til ham og er på det nærmeste hans slaver, men står til gengæld under hans beskyttelse. **De fleste er kuede og kaster sig ned på jorden**, så snart deres herre er i nærheden - dog har de valgt en talsmand, som fremfører landsbyens ærinder for herren.

Mænd kan bl.a. hedde Eiji, Isao og Kenji. Kvinder kan fx. hedde Suzue, Yumi og Ginko.

- Bønderne kan bruges til at **vise de forskellige spilpersoners egenskaber som lensherrer.** Hvordan dømmes de, hvis to bønder er uenige om et markskel? Eller en bonde er kommet til at ødelægge en dyr plov? Hvordan tænker spillpersonerne - er straf vigtigt? Eller arbejdskraft? Eller penge?

- Men du kan især bruge dem til at **få én spilperson til at fortælle om, hvordan en af de andre har begået fejl** - fx. ved at beordre unødvendige henrettelser eller dømme uretfærdigt... eller ved at være ligeglad med, at flere bondehuse blev ødelagt af et jordskælv...

## SPILLEDERENS ROLLE

Dette er ikke noget normalt scenarie, og derfor må du indstille dig på, at du som spilleleder må påtage dig en anden rolle, end du plejer.

Det er stadig dig, der samler trådene og holder styr på historien, men i modsætning til de fleste andre kongres-scenarier er det helt og holdent spillerne, der skaber historien.

Det er dem, der vælger, hvad deres personer har gjort i fortiden. Og dermed kan de når som helst vende hele historien på hovedet. En enkelt bemærkning kan pludselig sætte det hele i et helt andet lys. Det eneste, der ligger fast, er, at Hitoshi har fået ordre til at begå *seppuku* af sin lensherre, Katamatsu Ukyo. Men hvorfor det er sket, og hvordan, er spillernes valg.

Som spilleleder skal du respektere dette - og hjælpe med at gøre det muligt. Husk på, at

- **Det er ikke dig, der bestemmer.** Accepter de valg, spillerne tager. Og forsøg at dreje forløbet, så det hele kommer til at hænge sammen. Hvis Akinori fx. siger, at han på et tidspunkt har sagt til Yuriko, at hun opførte sig dumt, så regn med, at det er sket - spørg eventuelt Yuriko, om hun kan huske samtalen, og få derefter hendes version af den - og hendes reaktioner, så de kan passes ind.

- **Det er ikke dig, der fortæller.** Få spillerne til at beskrive steder og scener. Spørg "Husker du, hvordan salen så ud, Hitoshi-san?" eller "Hvorfor lagde du specielt mærke til Yuriko-san?", så spilleren får lov at bruge sin egen kreativitet i beskrivelsen. På den måde får du et net af beskrivelser fra fem personer, ikke kun én. Og spillerne vil i endnu højere grad føle, at de er hovedpersoner.

- **Tag aldrig en spillers ord ud af munden på ham.** Hvis én spiller fortæller, at han talte med en anden, skal du ikke føre samtalen for denne. Spørg i stedet den første, hvad den anden sagde. Eller bryd af, gå over til anden spiller og spørg, om han husker samtalen. Eller begge dele.

- **Hjælp spillerne med at huske.** Det er sandsynligt, at I kommer omkring mange forskellige tidspunkter og steder i løbet af scenariet. Sørg for, at spillerne hele tiden er med ved at give små opsummeringer, når du henvender dig til én af dem, fx. "Yuriko-san, husker du den dag, Hitoshi-san kom såret hjem fra et slag?"

- **Hjælp med kronologien.** Spillerne kan have svært ved at placere begivenhederne i den rigtige rækkefølge, når du springer mellem dem. Hjælp dem ved indgangen til en ny scene, fx. ved at sige "Tænk frem til et år efter brylluppet, Hitoshi-san. Husker du den dag, hvor Takashi-sans onkel kom og bad dig om at tage drengen i din tjeneste?"

- **Alle skal være med.** Du spiller kun med en spiller ad gangen, så sørg for at skifte mellem spillerne - og brug ikke så lang tid på én enkelt, at de andre begynder at kede sig. Brug det, én siger, til at vikle de andre ind i handlingsforløbet. Hvis Takashi siger, at han og Yukio har talt sammen, er det fx. ikke umuligt, at Akinori har fået noget at vide om det fra tjenestefolkene. Hvis Akinori har givet Ukyo et forslag, er det sandsynligt, at Hitoshi har hørt det fra forbindelser i Ukyos stab.

- **Spil de bipersoner, spillerne bringer ind.** Du kan selvfølgelig selv indlede en samtale mellem en spiller og en biperson. Men hvis spillerne selv graver dem frem, så grib chancen og spil dem.

- **Variér tempoet.** Veksl mellem stille scener, hvor du fx. beder en spiller om hans mening eller fører en rolig, intelligent samtale mellem en spiller og andre personer - og kraftfulde scener, hvor I er på grænsen til skænderi, hvor spilleren beskriver en kamp, hvor en bonde eller tjenestepige frygtsomt kaster sig for spillerens fødder.

De kraftfulde scener skal selvfølgelig fylde mere og mere, efterhånden som historien skrider frem.

### Din opførsel

**Det er ikke din opgave at tage stilling.** I dette scenarie er du karma, skæbnen, den kollektive samvittighed, der svæver over hele forløbet. Du skal vikle historien ud og få den fortalt så præcist som muligt, ikke godkende eller dømme de medvirkende.

Behandl derfor spillerne ligeligt, hvis du overhovedet kan. Og vær opmærksom på, hvordan du bruger krop og tale overfor dem:

### Til talen

Du er på lige fod med spillerne og henvender dig derfor til dem som Hitoshi-san, Yuriko-san, Akinori-san og Takashi-san. '-san' betyder 'ærede' og bruges mellem ligemænd.

j

i

s

e

i

**Husk at være høflig hele tiden**, når du taler som spilleleder. Sig fx. *"Konnichi wa, Hitoshi-san"* ('Goddag, Hitoshi'), når du første gang henvender dig til Hitoshi.

Når du spiller en biperson, skal du selvfølgelig huske at bruge den tiltaleform, bipersonen ville bruge, altså:

'-san', hvis du er ligestillet eller højere

'-sama' ('højtærede'), hvis du har klart lavere social status

'-chan' (nærmest 'kære'), hvis du er tæt på dem, fx. en mor til et barn

## Bukket

Du kan bruge den traditionelle japanske hilsemåde, bukket, til at markere, hvornår du taler med hver enkelt spiller. Buk høfligt, når du begynder at tale med ham, og buk igen som tegn på, at samtalen nu er slut.

**Der er to elementer i et buk**, som du bør huske på: hvor dybt du bukker, og hvordan du holder øjnene.

**Dybden markerer status**; en underordnet bukker simpelthen dybere end en overordnet, når de mødes. En bonde kaster sig ned på jorden for en samurai.

**Øjnene markerer tillid eller respekt**. Hvis du sænker øjnene helt, når du bukker, viser du tiltro eller underkastelse ved at lægge dit liv i den andens hænder (husk på, hvor hurtigt en toptrænet samurai kan trække sit sværd og hugge). Hvis du derimod holder øjnene på den anden, viser du omvendt vagtsomhed - men det kan jo også opfattes som respekt...

Som spilleleder bukker du følgelig høfligt lavt, men holder øjnene åbne. De forskellige bipersoner bukker naturligvis efter status og forhold til spilleren. Ukyo nøjes fx. med et kort nik.

## Andet kropssprog

Du kommer til at spille de fleste samtaler siddende, så tænk på, hvordan du bruger din overkrop. De fleste japanere bruger langsomme, bløde bevægelser i den stilling; det er kun, hvis I kommer ind i en kampscene, at du bør slå om dig med armene.

Den orientalske kultur er en kultur fyldt med undertrykte følelser og udtryksløse ansigter. Som spilleleder skal du helst afspejle dette, i

hvert fald indtil spillpersonerne bliver kørt følelsesmæssigt op. Et træk med skuldrene, et grynt eller en hurtig håndbevægelse kan betyde meget...

## Teen

Husk den ceremonielle holdning, når du serverer te for en spiller. Tag koppen langsomt op; kør den frem og tilbage foran dig; hæld tebladene forsigtigt i; sæt koppen ned og markér med hånden, at du byder spilleren på te; tag kanden og hæld langsomt vandet i; tag koppen og skift den til den anden hånd, giv den så til spilleren. Hele tiden med en højtidelig, men høflig mine.

Og hvis du samtidig kan køre en samtale/scene, bliver det rigtig flot.

## Position

Det er meningen, at spillerne hver især skal blive siddende i deres hjørne af den firkant, de danner. Og det giver dig nogle muligheder for at bruge din fysiske position i forhold til dem:

- **Langt det meste af tiden vil jeg anbefale, at du sætter dig foran den spiller, du taler med**. Så du kan se ham i øjnene, og han kan se din mimik, når du går ind i en bipersonrolle. Men tænk over, hvor du sidder foran ham. Du vil nemlig uværgeligt komme til at skygge helt eller delvis for én af de andre spillere, og det kan du bruge til at understrege en distance mellem de to i situationen.

- **Du kan også sætte dig skråt bag spilleren** og tale til ham. Det vil være ubehageligt for ham, for de andre vil kunne se både du og ham, men han kan ikke se dig. Du understreger altså, at han ikke er tryk ved situationen.

- Hvis du bruger den papiropsætning, jeg foreslår (se s. 22), kan du gå ud bag papiret og tale til spilleren, dvs. **være afskærmet og tale til hans ryg**. Det er helt klart et tegn på, at I nu bevæger jer på det underbevidste eller holdningsmæssige plan.

- Endelig bør du nok af og til **gå rundt mellem spillerne**, når du taler, for at bryde monotonien. Hvis du føler, at de begynder at blive utålmodige, kan det give dem en fornemmelse af, at der sker noget. Eller du kan gøre det, hvis du vil have én af bipersonerne til bevidst at vende ryggen til.

j

i

s

e

i

## KULISSER OG REKVISITTER

Det er selvfølgelig op til dig selv, hvor meget du vil gøre ud af scenariet, men her er nogle forslag, som du kan følge eller smide væk. Som beskrevet nedenfor regner jeg med at tage nogle af tingene med til Fastaval, men hvis du selv kan skaffe dem, gør du det bare lettere for mig.

### Lokalet

Vi har det sædvanlige problem: et dansk klasselokale er ikke nogen overbevisende kulisse, slet ikke for et scenarie, der foregår i middelalderens Japan.

**Jeg foreslår, at du forsøger at skabe et afskåret spillerum midt i lokalet.** Smid borde og stole ud til siden og fej gulvet på et stykke, der er stort nok, til at de fire spillere kan sidde der, og du samtidig kan bevæge dig mellem dem. Husk at give god plads til spillerne - det er hårdt at sidde på et gulv i flere timer, så de skal have mulighed for at skifte stilling undervejs.

**Hæng nu en bane hvidt papir fra loftet bag de fire spilleres pladser.** På denne måde skaber du en 'spilleboks', som vil være afskåret fra resten af rummet. Sørg for, at den er åben i kanterne, så du kan bevæge dig ind og ud og bruge det som effekt (det kan fx. give en god understregning, af at noget foregår på det underbevidste plan, at du går uden for 'boksen' og stiller dig bag én af spillerne, når du taler til ham).

Papiret skal selvfølgelig være hvidt - det er jo den farve, der markerer død, sorg, helligdomme og guddommelighed. På papiret kan du male et skrifttegn for hver enkelt spiller (skabeloner er vedlagt bagest i scenariet) - nemlig tegnene for 'forræderi' for Hitoshi, 'utroskab' for Yuriko, 'jalousi' for Akinori og 'had' for Takashi.

**På Fastaval regner jeg med at medbringe hvidt papir og tape til alle. Jeg tager selvfølgelig også noget maling med, hvis det lykkes.**

### Dig selv

Tag en kimono på, hvis du har én eller kan skaffe den. Helst i en diskret farve - gerne hvid, selvfølgelig. Ellers vil jeg foreslå, at du klæder dig i noget, der kan minde lidt om en kimono - fx. en mørk

jakketsætsjakke.

Kan du få dit hår op i noget, der minder om en samurai-frisure? Så gør det.

Og så vil jeg foreslå, at du tager dine normale sko af - de er nemlig ubehagelige, når man skal sidde på gulvet på japansk manér. Tag et par 'kinasutter' eller eventuelt bare sorte strømper på.

### Hitoshis sidste ord

Hitoshi skal have noget at skrive sit dødsdigt på. Et stykke hvidt lagen, en pensel og en skål med maling. **Jeg regner med at kre-mere et lagen og medbringe det samt noget passende maling til Fastaval.** Plus så mange pensler, som jeg kan få fingre i - og mon ikke, vi kan stjæle nogle skåle i køkkenet.

### Teen

Som tidligere nævnt foreslår jeg, at du bruger te og den ceremonielle, japanske højtidelighed omkring te-serveringen som virkemiddel. Det skal naturligvis være grøn, japansk te. **Jeg skal nok tage grøn te med til Fastaval** - hvis du overhovedet kan have en kande, evt. termokande, med, vil det være fedt. At bede dig tage kopper med er næsten for meget - men vi kan vel få nogle plastikbægre i kiosken.

## DEN JAPANSKE TANKEGANG

De fleste kender vel lidt til japansk kulturhistorie: *samurai*, *geisha*, *seppuku*, *shogun* burde være kendte ord. Men samtidig er det ofte svært at forstå, hvad det egentlig er, der foregår inde i de mennesker. Japanere reagerer tit, som alle andre østasiater, på en måde, som vi vesterlændinge slet ikke kan følge med i.

Den japanske kultur er defineret af tre traditionelle tankemønstre: konfucianisme, bushido og zen. Det interessante er, at de fleste japanere - blandt andre personerne i dette scenarie - 'har' markante elementer af alle tre i deres personlighed, hvilket fører til nogle tankebaner, der ligger meget fjernt fra vores. Det eneste, de tre overfladisk set har til fælles, er nemlig, at de ikke giver enkeltindivider og dermed menneskeliv nogen større værdi. Og at de i én eller anden grad handler om at indordne sig (vel en naturlig konsekvens af, at der er så mange mennesker på så lidt plads i Japan).

Jeg vil ikke påstå, at jeg er ekspert i nogle af de tre filosofiske retninger - men her er en kort beskrivelse af nogle af grundideerne i dem:

### Konfucianismen

Den kinesiske filosof K'ung Fu-tzû (også kendt som Konfutse eller Confucius) er den officielle ophavsmand til denne filosofiske retning, der er mere end 2500 år gammel og den ældste af de store østlige filosofier. Som alle østlige filosofier minder den i form meget om de gamle europæiske; konfucianismen er nedskrevet som en række korte historier om samtaler mellem K'ung Fu-tzû og hans disciple. Ofte består de kun af et spørgsmål, som vismanden besvarer.

Konfucianismen er ultrakonservativ. Den er fundamentet for de ældgamle kinesiske regler om etik, moral og politik, og baserer sig primært på en stærk respekt for fortiden. Forfædrenes ord er lov - fx. siger K'ung Fu-tzû, at en mand i ét år efter sin fars død i alle henseender skal gøre, som faderen ville have gjort. Konsekvensen er indlysende: vi skal gøre, som vi altid har gjort. Nye tanker er ikke velkomne.

Samtidig tror konfucianerne på de traditionelle guder og den guddommelige kejser - og stiller derfor det enkelte menneske meget lavt, for det guddommelige er så højt, at mennesket ikke engang kan se det uden at tage skade (de største japanske relikvier opbe-

vares i mørke og bliver indhyllet i hvidt klæde, når de tages frem - man må jo ikke se dem). Konfucianernes tanker om individet minder lidt om buddhismens: man bør stræbe efter det perfekte ('følge den lysende sti'), men kan aldrig nå det.

Da Japan for alvor rev sig løs fra Kinas indflydelse i forrige årtusind, havde japanerne selvfølgelig forlængst importeret den konfucianske tankegang. Den ligger til grund for den japanske forfædre dyrkelse, der blandt andet kommer til udtryk ved, at man beder til forældrene i 50 år efter deres død (!). Og den har ansvaret for, at kvinden traditionelt har en meget lav position i samfundet - man ser hele tiden tingene fra en mandlig synsvinkel.

### Bushido

Ordet betyder 'krigerens vej', og det siger meget om dette æreskodeks. Bushido er den perfekte krigsideologi, for den prædiker, at ubetinget loyalitet og ære er de højeste mål i livet.

En *samurais* liv er intet værd; kun hvis man tjener sin herre og familie får ens liv mening. Hvis herren mister sin ære ved forræderi eller nederlag, mister alle hans *samurai* også deres. En ekstrem konsekvens kan være, at hele den tabende hær begår selvmord efter et slag!

Så langt kommer det dog sjældent: oftest vil ledelsen nøjes med at tage sig af dage, og de underordnede samurai bliver derefter *ronin* (herreløse *samurai*, en slags lejesoldater uden status blandt andre *samurai*).

Som konfucianismen er bushido-tankegangen næsten uhyggeligt konservativ. Den fordrer, at man altid adlyder uden at tænke selv, går i døden uden at tvivle. Og da dens æresbegreber næsten udelukkende er baseret på krig og kamp, er den - i hvert fald på overfladen - meget, meget mandschauvinistisk. Paradoksalt nok lyder kvinder af samurai-slægt dog også bushido-kodekset og kan fx. også begå rituelt selvmord uden at bryde reglerne.

En interessant forskel fra andre østlige filosofier har bushido i, at den har et meget konkret mål: ære og loyalitet, og dermed accepterer, at mennesket kan nå det perfekte, i hvert fald på nogle punkter.

## Zen

Zen-buddhismen er en gren af den traditionelle buddhisme, som opstod i Kina i det 6. århundrede. Ordet *zen* stammer fra sanskrit og betyder noget i stil med 'religiøs meditation'.

Zen bliver overleveret som en række historier om zen-vismænd og deres lærlinge. Men i modsætning til fx. konfucianismen giver vismændene ikke nogle læresætninger at gå efter - i stedet er zen-doktrinen bygget op om en række paradokser, der skal få eleven til selv at forsøge at forstå verden omkring sig. "Hvad er lyden af én hånd, der klapper?" er ét af de kendte.

Grundtanken i zen er, at man ikke kan lære noget, man ikke allerede ved. Man skal med andre ord selv indse tingene, og derfor får man sandhederne fortalt via paradokser, som kræver, at man selv ser sammenhængen. Det er en filosofi, der i ekstremt høj grad opfordrer eleven til at søge at være i harmoni med verden. Det gælder om at flyde med og acceptere, se hvad der foregår, i stedet for at låse sig fast i dogmer. Som en konsekvens heraf er individet igen meget lidt værd, for det er kun ét af en uendelig mængde af små faktorer, der samlet danner verden.

Zen er en naturlig forløber for *haiku*-digtningen (se herefter), for den ordknappe og mystiske stil i *haiku* står for den samme tankegang: det giver ingen mening at forsøge at skære tingene ud i pap, for verden er alligevel for kompliceret, til at vi kan beskrive den. Og forståelsen er selvfølgelig afhængig af, hvem man fortæller til.

I øvrigt er zen formentlig det tankesæt, der har haft den største indflydelse på den moderne vestlige tankegang om at mærke verden og søge en indre balance, men det har ikke ret meget med scenariet at gøre.

Samlet giver det her et temmelig forstyrrende billede. Det er til at forstå, at en *samurai* følger bushido-æreskodekset og adlyder én eller anden version af K'ung Fu-tzüs bud. At den samme *samurai* også sætter sig ned, tænker over verden og skriver *haiku* uden at tvivle på sig selv, er til gengæld meget svært at begribe. Men sådan var Japan i middelalderen. Og er det vel stadig i én eller anden grad...

## HAIKU-DIGTNINGEN

Digte - eller rette: ét digt, nemlig Hitoshis *jisei* - har en central rolle i dette scenarie. Som spilleleder får du ikke så meget at gøre med selve digtet, det er jo spillerne, der skal lave det, men det er vigtigt, at du forstår principperne i haiku, så du eventuelt kan bruge det undervejs - fx. ved at diskutere ét af de kendte haiku med én eller flere af spillerne.

Den japanske haiku-tradition er meget forskellig fra den poetiske stil, vi kender fra vesten. Om det så er Lord Byron eller Michael Strunge, man tænker på, når man taler om vestlig digterstil.

Haiku er ekstremt korte digte. Formen er fast: én sætning, der deles op i tre led på henholdsvis fem, syv og fem stavelser. Oprindeligt var haiku den første del af et længere digt, *haikai*, på op til 100 linjer. Men med tiden blev det korte digt en kunstart i sig selv.

For at forstå haiku, skal man forstå, at de skrives ud fra en zen-buddhistisk tankegang. Zen er læren, om at man selv skal forstå verden, og haiku afspejler dette ved at være ordknappe og tale indirekte til læseren, via stemning og associationer.

Et eksempel: det meste berømte haiku af dem alle er skrevet af Bashō, én af de fire store haiku-poeter:

<oversættelser kan naturligvis ikke gengive det korrekte antal stavelser>

*En gammel dam  
En frø springer  
Plask*

For at forstå dette skal man tænke i zen-baner. En gammel dam ligger stille hen, en lille frø springer ud, rammer overfladen, danner cirkler i vandet. Og efter nogle øjeblikke er vandet igen stille. Dammen er et symbol på verden, kosmos, hvad man nu vil kalde det, som et øjeblik røres af en handling (frøen). Men kun et øjeblik.

Digtet er ét af de flotteste udtryk for zens verdensopfattelse: at verden er sammensat af myriader af hændelser og energier, som eksisterer på lige fod med hinanden, ingen vigtigere end andre. Hver enkelt handling har betydning i øjeblikket, men er intet i den store sammenhæng.

Det kræver med andre ord en vis fornemmelse for symbolik at tænke i haiku-baner. Og man skal desuden indstille sig på, at digtet

j

i

s

e

i

rækker ud over sine egne rammer - her symboliserer plasket fx. både, at frøen rammer vandet, og at vandet bliver stille igen.

Bashos digte er baseret på zens dybe grundtanker, men der findes også mere livlige haiku. En anden af de fire store, Issa, har fx. skrevet:

*Buddhas kæmpenæse  
Herfra fløj  
En svale ud*

... et herligt digt, der både prædiker respekt (for det smukke, svalen) og kritisk sans (svalen er minimal i forhold til kæmpenæsen) over for Buddhas ord...

Issa skrev også en ironisk-kærlig version af Bashōs frødigt:

*Tågen tyk  
En ko dukker frem  
Muh*

... hvor han snarere understreger det uforståelige end det uendelige i helheden.

Haiku er mange ting, både dybt filosofiske, intelligente, ironiske og muntre. Men først og fremmest er de alle skrevet i zens ånd om at betragte verden omkring sig og lade sig overraske, se livets paradokser og glædes over dem. Som Shō-i ganske simpelt skrev:

*Selv åndedrættets storm  
Er hvid  
Denne vintermorgen*

## Litteraturliste

Følgende værker kan anbefales, hvis du vil vide mere om Japan i middelalderen, japansk kultur - eller bare om Japan generelt:

Yamamoto Tsunetomo: *"The Hagakure: A Code to the Way of the Samurai"*, The Hokuseido Press, Tokyo, 1980

Winston L. King: *"Zen and the Way of the Sword"*, Oxford University Press, New York, 1993

Miyamoto Musashi: *"De fem ringes bog"*, dansk udgave: Sphinx Forlag, København, 1992

*"Warlords, Artists and Commoners: Japan in the Sixteenth Century"*, The University Press of Hawaii, Honolulu, 1981

Conrad Totman: *"Tokugawa Iyasu: Shogun"*, Heian International, San Francisco, 1983

Carl Steenstrup: *"Japans idéhistorie"*, Berlingske Forlag, København, 1980

R. H. Blyth: *"Haiku"*, The Hokuseido Press, Tokyo, 1949

*"Haikai and Haiku"*, The Nippon Gakujutsu Shinkokai, Tokyo, 1958

Hans-Jørgen Nielsen: *"Haiku - en introduktion og gendigtninger"*, Borgens Billigbøger, 1963

Michael Jeremy & M. E. Robinson: *"Ceremony and Symbolism in the Japanese Home"*, Manchester University Press, 1989

j

i

s

e

i

# - et bushido-drama i én akt

skrevet til Fastaval 97

af Kristoffer Apollo

tegninger: Thomas Munkholt Sørensen



Dette scenarie har været undervejs i snart halvandet år, og jeg vil gerne takke Mette, Alex, Mungo og alle de andre, som hørte om ideen og opfordrede mig til at fortsætte. Ind imellem har jeg tvivlet på, at det overhovedet kunne lade sig gøre.

En særlig tak går til Morten, som på det rigtige tidspunkt sagde til mig, at jeg skulle vende mine spillere om, og til Thomas, som i sidste øjeblik sprang ind og overtog tegneriet.

Og endelig vil jeg nævne fire navne, der dukker frem, når jeg tænker på, hvad og hvem der har inspireret dette scenarie: Ozu Yasuhiro, Kurosawa Akira, Issa Kobayashi og James Clavell.

*Domo arigato goziemashita.*

## indholdsfor tegnel se

credits og indhold	side 2
ideen bag "jisei"	side 3-4
scenariets forløb	side 5-6
de skjulte historier	side 6-13
bipersonerne	side 14-19
spillelederens rolle	side 20-21
kulisser og rekvisitter	side 22
den japanske tankegang	side 23-24
Haiku-digtning	side 24-25
litteraturliste	side 25

### bil ag:

ordliste	1 side
oversigt over spil personer ne	1 side
oversigt over bipersoner ne	1 side
4 skrifttegn	4 sider
4 spil personer inkl. bil ag	16 sider



# hitoshi

---



Du er Matsumura Hitoshi, hersker over Honshus smukkeste kyst. Du bærer dødens hvide farve.

*"Hitoshi! Hitoshi! Se!"*

*Akinoris stemme når dig gennem væggen. Du rejser dig og skyder døren til side. Din lillebror står ovre ved hegnet og peger, hopper næsten i begejstring. Han er spinkel, selv af en 7-årig at være.*

*"Kom nu, Hitoshi!"*

*Du sætter farten op. Småløber over mod ham, men passer på ikke at træde på blomsterne eller støde til buskene, undgår at forstyrre havens indre ro.*

*Dine øjne følger hans finger, og du kigger ud over din fars len. Ud over træklædte skråninger og små, men frodige marker. Og landsbyen. Fiskerbådene er trukket op på kysten nu, men i morgen sejler de ud igen. Deres fangst bliver god - som altid.*

*"Ja, Aki, hvad er der?"*

*Din bror ser på dig, og på et øjeblik kommer skyggerne frem under hans øjne. Hans smil forsvinder.*

*"Tranerne..."*

*De siger, at han blev født med en gammel mands ansigt.*

Dit liv har været et stormfuldt ridt. Du var en stærk og hensynsløs hærfører, der kastede sig forrest ind i kampen. Din fægtekunst og dit mod gjorde dig til en af kejserrigets mest respekterede krigere.

Da du lærte at gå, bad din far Matsuori-sensei om at begynde din træning. Han lærte dig at bruge stålet. Du husker tydeligt de lange, næsten uendelige timers pinsler; du husker, hvordan du holdt sværdet i strakt arm i timevis, hvor svært det var at balancere på hegnet. Du husker, hvordan du opnåede styrke, smidighed, hurtighed.

"Som vinden," sagde Matsuori-sensei igen og igen: "Du skal være som vinden, der lynsnart glider rundt om slaget - og nådesløst koncentrerer sin kraft."

Din far, Matsumura Hisato, begyndte at tage dig med på sine rejser, da du blev 15. I hans selskab mødte du landets mægtigste mænd. Din fars len var lille, men hans intelligens og styrke gav ham stor respekt hos Katamatsu Ukyo-sama, jeres herre.

Du begyndte snart at lægge mærke til den måde, de unge adelspiger betragtede dig på. De drejede hovedet væk, når du så på dem - og tit anede du en rødmen bag sminken. Din far så det også. Nogle gange lo han så højt, at pigerne løb ind og gemte sig på deres værelser.

Tjenestepigerne rødmede også, når du smilede til dem. Inden du blev 18, havde du ry for at være både en elegant sværdkæmper og en fyrig elsker.

Du var en mand, en samurai blandt samurai. Var.

*Smagen af bræk er det første, du bemærker. Du slår øjnene op. Både puden og din kimono er sølet til med rester af hummeren fra i aftes. En ram lugt af sake hænger i luften, og dit baghovede... du vil ikke finde dig i det her!*

*Dit brøl tilkalder flere tjenestefolk - og ejeren af stedet. Du kan ikke huske hendes navn, men det forhindrer dig ikke i at forbande hende.*

*Hun afbøjer din ordstrøm uden at fortrække en mine:*

*"Ja, Hitoshi-sama... en ren kimono og et bad, straks, selvfølgelig... undskyld, Hitoshi-sama... men De var ophidset og ville ikke lade os..."*

*Hun har ret. Dit katana ligger trukket ved siden af dig.*

*En pige kommer ind med frisk te og varm sake. Hende husker du. Kimie. Hun har en usædvanligt smuk sangstemme, den bedste du nogensinde har hørt hos en geisha.*

# hitoshi

---



*Pludselig husker du, hvorfor du var så tilfreds med at være her. Du glider ned i det varme vand og tager en kop sake fra den smilende Kimie, mens en anden piges trænede fingre begynder at løsne dine ømme muskler.*

*Kimies smukke hår minder dig om Yuriko.*

Du er Matsumura Hitoshi, en helt og en trofast søn. Snart er du glemt.

Ukyo-sama smilte til dig, første gang du mødte ham. Han hørte på din fars ord og accepterede dig.

Ved din fars begravelse var han også venlig. Bagefter, da I var alene, roste han din fars loyalitet til skyerne og talte om det store ansvar, du nu havde. Du havde ikke svært ved at love ham troskab.

Ukyo-sama havde trods alt givet dig sin tredje datter.

Den første tid som lensherre var svær. Det varede nogle måneder, før du fik noget nær samme greb om tingene, som din far havde haft. Heldigvis havde mændene respekt for dig på grund af dine evner i kamp - og Akinori var også en stor hjælp.

I nåede hurtigt - og stiltiende - frem til en arbejdsdeling. Du tog dig af uddannelsen og udrustningen af de soldater, du skulle stille til Ukyo-sama; Akinori tog sig af skatteopkrævningen og fordelingen af land blandt bønderne.

Din brors råd var guld værd, når du skulle løse bøndernes og fiskernes trivielle skænderier. Efterhånden overtog han helt styringen af lenets økonomi. Det var som om, den slags passede ham bedst - han havde altid været mere tænker end kriger.

Krig var dog ikke fremmed for Akinori. Du tog altid hans råd med dig, før du drog afsted - og de manøvrer, I havde planlagt i fællesskab, viste sig ofte at være de rigtige. Men din bror tog aldrig selv med.

*Han er bare en gemen fodsoldat, ingen match for dig. Du finter, får ham til at blotte sig - og kommer ind på livet af ham, så hans naginata intet er værd... Dit snit går gennem hans skulderblad og åbner halspulsåren, inden dit sværd preller af mod ribbenene... Blodet rammer dine fødder, da han langsomt falder om...*

*Du ser dig omkring. Ved siden af dig nedlægger Takashi-san sin modstander lige så effektivt. Du gjorde ret i at give ham kommandoen over kompagniet. Knægten forstår at holde hovedet koldt.*

*Du råber en kort ordre til ham, og sammen leder I mændene op mod palisaden...*

Allerede første gang, du så Yuriko, blev du fascineret af lyset, der skinnede i hendes store øjne og blåsorte hår. Det var tredje gang, du besøgte Ukyo-samas husholdning, men hun havde aldrig været til stede før.

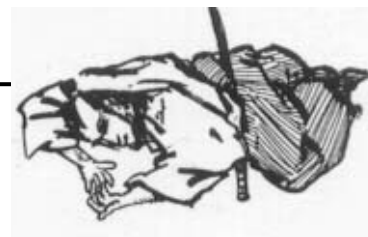
Hun sad i anden række, gemt bag sin mor og sine ældre søskende, men alligevel lagde du straks mærke til hende. Du skævede til hende flere gange under højtideligheden - det var Tashiro-san, Yurikos bror, der skulle giftes - og bagefter lykkedes det dig at blive introduceret og få et genert smil fra hende. Hun var lige fyldt 14.

Du var ikke i tvivl. Det var hende, du ville have - en pige, der kunne sidde stille som en statue og på én gang udstråle værdighed og ydmyghed. En pige, der var skabt til at bære de fineste silkekimonoer og bruge timer på at sætte sit perfekte hår. Og som en gang ville blive en opmærksom mor.

Din far forstod din beslutning - men advarede dig om, at det kunne blive endda meget svært at føre den ud i livet. Alligevel indledte han straks forhandlinger med Katamatsufamilien, og efter flere høflighedsbesøg og udvekslinger af gaver lykkedes det at få deres accept. Matsumura-familiens fortjenester var ikke glemt.

# hitoshi

---



"Din mor ville have været bæret," sagde din far, da han fortalte dig om forlovelsen. Selv var han mindst lige så stolt.

Yuriko var smuk, den dag I blev gift.

*Det er et år siden, din far døde. Du sidder ved jeres husalter og beder for hans sjæl. Foran dig står urnen med din fars jordiske rester. Du ved, hvad der er i den - du lagde selv hver enkelt stump deri: et hjørne af panden, det yderste led af en finger, en flig af lårbenet. Og selvfølgelig den øverste ryghvirvel. Dén, livet sidder i.*

*Længere inde står din mors urne. Du tænker ikke på hende så tit - det er snart 16 år siden, hun indebrændte.*

*Akinori skæver til dig, og det går op for dig, at du var ved at gå i stå midt i bønner. Du hæver stemmen, og sammen fortsætter I med at bede for jeres far.*

*Pilen gennemborede hans lunge - han døde hurtigt, med dig ved sin side. Du svor at ære hans minde i tanke og handling. Der er 49 år, til hans sjæl får fred.*

Du så tegnene, men forstod dem ikke. Nu ved du, at du aldrig skulle have ladet Takashi-san bevogte Yuriko, mens du var væk. Men du var blind.

Nishi Takashi var den dygtigste samurai, du nogen sinde havde i din kommando. Han var en fremragende kriger, en dygtig taktiker og en forbilledlig leder, som kæmpede for at genvinde sin families ære. Du gjorde det rigtige ved at give ham større og større ansvar, betro ham mere og mere. Han svigtede dig aldrig - og var mange gange med til at styrke dit navn.

Akinori forsøgte at advare dig, det ved du nu. Men ikke engang din bror lyttede du til - han, som ellers på så mange måder overgår dig i visdom. Og nu har du også mistet Akinoris respekt. Du har vist din svaghed, og du kan se foragten i hans stirrende øjne.

Da du endelig vågnede op, var det for sent, alt for sent. Selv tjenestefolkene talte åbenlyst om din kone og den unge samurai.

Du vidste, at Ukyo-sama aldrig ville tilgive dig for at lade sin datter opføre sig på den måde.

*Foran dig ligger papirerne med beskrivelsen af Ukyo-samas slagplan. Hvis du sender dem til Toyotomi Hideyori, er din skæbne endeligt afgjort.*

*Er det din karma? Du er i tvivl. Det virker som den eneste udvej, hvis din familie skal beholde lenet. Men guderne skal vide, at Toyotomi Hideyori ikke er nogen sympatisk person. Han er en brutal ung pralhans, som behandler sine undersåtter som kvæg. Og alligevel er det ham, og ikke Ukyo-sama, der kæmper mod Tokugawa Ieyasus storhedsvanvid.*

*Hvis Tokugawa-klanen vinder, får Ukyo-sama tid til at tage sig af andet end krig - og når han hører om Yuriko, er Matsumura-familiens storhedstid forbi. Du har tjent Ukyo-sama trofast og godt, men det vil ikke gøre nogen forskel. Yuriko er hans datter, og din ubeslutsomhed har bragt hende - og dermed Ukyo-sama selv - i vanære.*

*"Herre, der er et brev fra Yuriko-sama."*

*Tjeneren står i døren med kuverten i hånden. Du mærker raseriet stige op i dig igen. Et brev? Tror hun virkelig, hun kan skrive noget, der gør en forskel?!*

Du er Matsumura Hitoshi, en mand uden ære. Du vil snart gøre en ende på dit mislykkede liv.

# akinori

---



Du havde ret igen, Matsumura Akinori.

Og nu sidder I her, i et rum klædt i hvidt. For at markere den forestående død.

*"Hvor kommer svalerne fra?"*

*Jeres lærer, Sho-sensei, stopper op i sin fortælling, ser spørgende på jer og smiler. Du kigger forsigtigt på din storebror - som rynker panden og spørger:*

*"Kunne de ikke se det?"*

*Sho-sensei ryster let på hovedet af Hitoshi og ser over på dig. Du har svaret liggende på tungen, men stopper, da du mærker de to par vagtsomme øjne; lærerens og din brors. Du tør ikke løfte blikket, ordene sætter sig fast i halsen, og til sidst ryster du bare på hovedet.*

*Et par lange øjeblikke senere trækker Sho-sensei vejret dybt, smiler og fortæller jer zenmesterens svar, som ikke er så langt fra dit:*

*"De har været her hele tiden, dit fjols!"*

*Du var seks år gammel og havde for første gang hørt det mest berømte af alle zen-buddhismens paradokser.*

Dit liv har været fyldt af tanker. Som den yngste søn kunne du ikke gøre dig forventninger om nogen større arv eller vigtig position; jeres far, Matsumura Hisato, var nok samurai, men havde kun et lille len og dermed ingen større betydning. Du så ham som en hårdfør, gammel bulderbasse, hvis loyalitet og stædighed vandt respekt hos omgivelserne.

Som ung adelsmand var der ingen tvivl om, hvilken vej du skulle. Som alle samurai skulle du igennem den hårde skole i ridning, sværdkamp, bueskydning og andre former for krigskunst.

Jeres far valgte Matsuori-sensei som jeres lærer. Han var dygtig. Og hård. Du fandt hurtigt ud af, at Hitoshi havde langt større evner på den front end du. Men til gengæld blev det med årene mere og mere tydeligt for dig, at din bror ikke havde din mentale kapacitet. Bevares, han var da klog nok, men han havde tit svært ved at gennemskue, hvad der var det væsentlige i en sag. Det tog ham eksempelvis flere år at forstå, at det i krig gælder om at have det psykiske overtag, ikke det fysiske.

Du tog en beslutning: din plads var hos Hitoshi, for alene kunne han ikke holde jeres fars ære i hævd.

*Din hjerne fortæller dig, at der kun er ét sværd, men det føles som et dusin. De suser frem mod dig, hugger og snitter i luften, så du kun kan tænke på at parere, springe til side, flygte, overleve for enhver pris...*

*Til sidst snubler du og ligger åben for nådestødet. Du gisper efter luft og mærker, at dit ansigt er rødt af anstrengelse, dit hjerte hamrer hysterisk. Hitoshi rækker en hånd ud mod dig og siger: "Kom nu, Aki!"*

*Du får samlet dig sammen, og I går hen til Matsuori-sensei, som med et bistert udtryk i ansigtet begynder at opremse dine fejltagelser. Du ville ønske, at din krop ikke var så svag. Hitoshi er heldig.*

Da Hitoshi overtog lenet efter jeres far, fik du ham hurtigt overbevist om, at han skulle overlade meget af den daglige ledelse til dig. Økonomi, skatter, tvister blandt bønderne - det var ikke Hitoshis afdeling. Han ville hellere forberede sine soldater på nye slag.

# akinori

---



Det var en god fordeling af ansvaret. Du sørgede for, at tingene fungerede, at der kom penge i kassen, og at bønderne og fiskerne var så tilfredse, som den slags nu kan blive. Samtidig fik jeres undersåtter en sund respekt for jer - du behøvede kun sjældent at sætte eksempler ved at henrette de uduelige. Og det var godt, for en bonde skal være meget uduelig, før det kan betale sig at henrette ham; om ikke andet kan han altid sætte nye bønder i verden.

Mens du holdt trådene samlet, sørgede Hitoshi for, at paradeafdelingen var i fin stand. Jeres soldater trænede hårdt og holdt deres våben skarpe, altid beredt på at vinde ny ære til familien.

Da kampene om magten i Kyoto for alvor brød ud, var I parat. Din bror førte jeres styrker fra sejr til sejr og fik ry for at være en nådesløs kriger og snedig taktiker. Det første var sandt; han var virkelig fremragende i kamp - men det taktiske var det så som så med. Du vidste, og Hitoshi vidste meget vel, hvem der havde udtænkt manøvrerne, når I sammen holdt krigsråd hjemme på bjerget.

Men det væsentlige var selvfølgelig, at jeres lensherre, Katamatsu Ukyo, stolede mere og mere på jer.

*Det er tre år siden, din far døde. Du sidder ved husaltret og beder for hans sjæl. Foran dig står urnen med din fars jordiske rester: hans yderste fingerled, en stykke af panden, stumper af ribben. Og selvfølgelig den øverste rygghvirvel: Dén, livet sad i. Han døde tidligt, ramt af en tilfældig pil på slagmarken.*

*Du tænker på din fars livsværk, og hvordan I kan føre det videre. I har vundet Ukyo-samas gunst, og forude kan du skimte store tider for Matsumura-familien.*

*Din far ville have været stolt. Hans sjæl vil være tilfreds, når den om 47 år endelig finder fred.*

Kort før din fars død blev Hitoshi gift. Forlovelsen havde varet længe; de var allerede bestemt for hinanden, før jeres mor indebrændte. Og bruden var ikke hvem som helst, hun hed Yuriko og var den tredje datter af Ukyo-sama, jeres lensherre. Det var et på alle måder fornuftigt ægteskab, jeres mor havde fået arrangeret.

Yuriko indtog selvfølgelig en central plads i både husholdning og styring af lenet. Det var, hvad man kunne forvente af en kvinde af hendes byrd. Du lod hende gøre, som hun ville, for hun lyttede til dine råd, når det drejede sig om noget vigtigt. Og du fandt snart behag i hendes diskrete bevægelser og elegante håndtering af tjenestefolkene.

Hun var især god til at sørge for, at kvinderne var tilfredse - dem havde du det svært med. Faktisk har du kun mødt få kvinder, Yuriko var én af dem, som ikke blev bange for din intelligens og beslutsomhed. Selv geisha tøvede synligt, når de mødte dig.

*Bag døren kan du høre Yuriko give tjenestefolkene ordrer i et venligt, men bestemt tonefald. Hun hæver aldrig stemmen, en kvalitet du sætter stor pris på hos kvinder.*

*Du lukker øjnene og ser kun Yuriko, hendes intelligente øjne, stille smil og elegante bevægelser. Du kan næsten lugte hendes hår...*

*Knuden i din mave trækker sig mere og mere sammen, hver gang hun trækker sig væk fra dig. Du ved, at du ville behandle hende meget bedre, end din bror gør.*

*Du tvinger dine øjne op og forbander din egen tåbelighed, forsøger igen at koncentrere dig om papirerne foran dig. Du er nødt til at overbevise Hitoshi, om at der denne gang faktisk er hjælp at hente hos de taktløse hvide barbarer.*

# akinori

---



Du ved, hvad der foregår i hvert eneste hus i jeres len.

Information er magt, og alle ved, at Matsumura Akinori belønner de indsigtfulde.

Din viden sætter dig i stand til at forudse alle kriser, store som små. Du ved, at fiskerens hustru bedrager ham, før han selv ved det. Du ved, at én af soldaterne har voldtaget en landsbypige, før pigens forældre ved det. Uden din rettidige indblanding kunne mange små dramaer være blevet forvandlet til uudholdelige skæbner.

Din indsigt strækker sig ud over lenets grænser. Du ved, hvilket glædeshus Hitoshi og hans soldater besøger på vejen hjem fra slagene. Du har hørt de mareridtshistorier fra krigen, som soldaten hviskede til et varmt pigebryst i natten. Selv i Ukyo-samas stab har du ører. Det var dem, der fortalte dig om et delikat problem, som du fandt løsningen på. Ingen andre end dig havde tænkt på at spørge de hvide barbarer om hjælp, kun du havde indset, at deres skibe kom og gik, som de havde lyst til, og derfor kunne fragte en ladning fra Kyoto, uden at fjendens, Yoshidas, mænd fik kendskab til det.

Hitoshi blev rost for sin snarrådighed, og du havde ikke svært ved at betale prisen: nogle ubetydelige rettigheder til barbarerne. Selvom du aldrig vil forstå, hvorfor de tilbyder en mand, fordi han lod sig henrette og klynkede om tilgivelse.

*Skålen splintres i snesevis af små stykker, da den rammer væggen. Du har lyst til at råbe dit raseri ud, men det lykkes dig at kvæle skriget, der kun kommer ud som en vred knurren.*

*Hvordan har Hitoshi kunnet være så dum? Kan han ikke se, at det er døden at skifte side? Tokugawa-klanen vil vinde, og derefter bliver alle Toyotomi Hideyoris støtter jaget vildt. Der er ingen, ingen som helst logisk grund til at smide sejren fra sig. Den sejr, du har arbejdet for i så mange år!*

*Og Yuriko! Du troede, at hun var fornuftig, måske ligefrem intelligent, og kunne holde tingene i det skjulte. Men nu har din bror fået mistanke, om at hun har været ham utro, og det har tilsyneladende dræbt den smule ære, han havde tilbage!*

*Du burde have sat hende på plads for længe siden, og du skal nok gøre det nu. Men først og fremmest gælder det om at redde Matsumura-familiens ære og position, for det er åbenbart ligegyldigt for Hitoshi. Du må gøre noget. For enhver pris.*

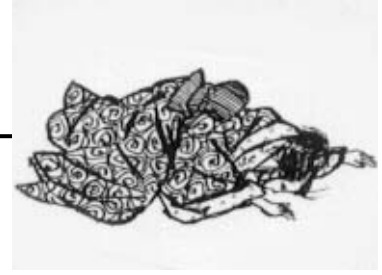
Da du hørte rygterne om Yuriko og den unge samurai, Nishi Takashi, vidste du, at det var farlige rygter. Men du var fastlåst - din bror ville aldrig høre tale om at fjerne Takashi fra hans post - han var jo en glørværdig kriger, der på den mest ærefulde vis havde rensat sin families navn og slettet faderens pinlige optræden fra historien.

Og da din tykhovedede bror omsider fik sladderens for øre, kunne du ikke gøre andet end se ham gå i forfald, svag som han var. Du forudså, at du før eller siden måtte vælge mellem din bror og familiens ære.

Igen havde du ret. Og du forbander dig selv for det.

# yuriko

---



Ah, Yuriko, udenfor blæser østenvinden, men herinde er der død stille.

Du ser på din husbond og føler sorg. Men holder ansigtet i ro og ryggen rank - du er den tredje datter af én af verdens mægtigste mænd, ikke nogen gemen bondepige.

*Det er som at svømme i en sky, alt er blødt og flygtigt omkring dig. Du ruller rundt og rundt og rundt, bumper pludselig ind i noget... drejer dig og ser lige ind i din storesøster Echikos ansigt. I fniser til hinanden og tumler henrykt hver sin vej i et blå ocean af silke.*

*"Echiko-san! Yuriko-san!"*

*Til sidst trænger råbene gennem stofbølgerne. Det er Otsu-san, jeres lærerinde, der står og ser strengt på jer ved siden af lagerforvalteren; du husker ikke hans navn. I får rodet jer ud af de lange baner af verdens mest dyrebare stof og bliver mønstret af Otsu-sans skingre stemme. Hun hvæser vredt om jeres tankeløshed, kræver alvor, ansvar og respekt for jeres fars ejendom.*

*I lader ordstrømmen passere uden at fortrække en mine, for Otsu-san vil snart tø op og igen lade du og Echiko få jeres vilje. Hun er trods alt kun en ligegyldig lærerinde.*

At sidde stille som et træ; lyttende men dog ikke til stede.

At styre huset med fast hånd og respekt for de erfarnes råd.

At skabe fred og balance.

At være som en bæk, der viger for slaget, men hurtigt samler sig og bærer stumperne oppe.

At støtte sin mand i ét og alt.

Der er mange læresætninger, der leder en kvinde på hendes vej. Du hørte de fleste af dem i din barndom, ofte sammen med Echiko. Jeres far, lensherren Katamatsu Ukyo, ville have sine døtre uddannet, så de var lige så smukke indeni som udenpå.

I levede adskilt fra resten af verden, mens I blev udlært i at gøre familien ære.

Kun sjældent så I jeres bror, Tashiro, født mellem Echiko og dig - han gennemgik mændenes traditionelle træning, hvor man både lærer at dræbe og at forhandle.

Hver for sig lærte I den ideelle handling i enhver situation. Det er længe siden.

*Hans krop er kraftfuld og smidig. Du lader hånden glide ned langs hans arm, føler det tætte net af muskler. Han presser dig bagover; du griner, tager fat om livet på ham og sætter tænderne i hans skulder, mærker ham trænge ind. Det er godt.*

*Han er din mand.*

Store sale med alvorlige mennesker fyldte din ungdom. Der var mange festligheder, mange begravelser, mange krigsråd. Du blev vant til at bevæge dig stille, glide hen over gulvet med tekander og sakekopper; du lærte at lægge smukke masker til enhver lejlighed og sætte silkekimonoer og sløjfer så delikat som muligt.

En dag kom din mor til dig med et tilbud om ægteskab. Din far havde tilbudt den trofaste Matsumura Hisato, at du skulle giftes med hans ældste søn, Hitoshi. Hisato-san var naturligvis beæret, og det blev aftalt, at I skulle mødes to måneder senere.

Du var nervøs, opstemt. Du havde hilst på Hitoshi-san ved en enkelt lejlighed, og den følgende nat havde han delt pude med Sata, én af jeres tjenestepiger.

Sata havde været usædvanligt glad i dagene derefter, som det sømmer sig for en tjen-

# yuriko

---



estepige, der har vundet en samurais gunst.

Hitoshi-san var bestemt ikke noget dårligt parti. Han var stærk som en hest, og hans evner i kamp kunne bringe ham langt. Nok ejede hans far kun en lille gnalling af et len ved kysten, men du kunne heller ikke forvente dig mere. Du var kun tredje datter; det var naturligvis dine ældre søstre, først og fremmest Seiko, men også Echiko, som din far ville prøve at gifte med sønner af mægtige adelsmænd. Du passede til en trofast, men knap så glørværdig familie.

Dit første møde med Hitoshi-san var positivt. Det morede dig, at han havde svært ved at finde sig til rette med den formelle stemning, men du blev charmeret af hans ligefremme væsen. Og det var en lettelse at finde ud af, at han var så intelligent. Du vidste jo på forhånd, at han var smuk.

Da din mor spurgte om din mening, var det ikke svært at sige ja. Det ville blive svært at finde nogen bedre end Hitoshi-san, så din mor havde bedømt situationen korrekt.

Du var ikke overrasket.

*Huset er mørkt og dystert; alle venter på nyt fra krigen. Du går gennem stuerne og inspicerer resultatet af den rengøring, du beordrede. De har gjort et fint job, men du peger alligevel på pletter, der skal vaskes om. Det ville ikke være klogt at vise, at du også er spændt.*

*Hitoshi red bort, i spidsen for mændene, for otte dage siden.*

*Du slår døren til side og går ud på verandaen, hvor din svoger Akinori allerede sidder i en lille lampes skær. Han betragter havens skygger.*

*"Den nye gartner har talent," siger han uden at vende sig.*

*Du giver ham ret, for det er sandt. Træerne er kommet til live på en ny måde, stenene synes at ligge mere perfekt, siden den nye mand kom til.*

*Du sætter dig ved siden af Akinori, serverer teen og begynder at tale; I har gjort det her dusinvis af gange før: sammen får I styr på alle lenets og husholdningens problemer, store som små. En bonde har betalt for lidt i skat, en and er stjålet fra forråds-kammeret. Det er vigtigt, at Hitoshi ikke skal bekymre sig om den slags.*

*Du smugkigger over på Akinori, forbløffes igen over hans kølige overblik, der tilsyneladende ikke er påvirket af den spændte situation. I er et fantastisk par, næsten uden ord kan I afstikke den rette kurs for din mands len.*

Du blev gift med en soldat, en trofast håndlanger, der altid var i felten. Det generede dig ikke - der er stor ære at hente i krig, ære for hele familien. Og du vidste, at du kunne håndtere dit ansvar som husets frue.

Med tiden blev det næsten anstrengende, når Hitoshi kom hjem. Dine lange redegørelser blev ofte afbrudt af ordrer, som dengang Hitoshi fik en dygtig bonde henrettet, fordi bonden i drukkenskab havde ødelagt en plov. Et spild af ressourcer var det. Som du og Akinori allerede var blevet enige, om at det ville være - I havde kun pålagt ham en ekstraskat.

Men din mand er lensherren. Det må ingen nogen sinde glemme.



# yuriko

---



Der kom et tidspunkt, hvor det gik op for dig, at Hitoshi ventede med at komme hjem, når slaget var overstået. Han gjorde ofte ophold i én af de større byer på vejen - sikkert for at lade mændene mere sig. Selv festede han sikkert også; måske for at lære mændene at kende, måske fordi han havde behov for at røre sig under mindre formelle former. Det betød ikke så meget for dig.

Du havde nok at give dig til, og andre end Hitoshi kunne beskytte dig. Efterhånden som krigene blev mere og mere brutale, havde din mand sørget for at oprette en garnison, der kunne holde enhver angriber stangen i dagevis.

*Nishi Takashi hedder han. Den dygtigste samurai i din mands tjeneste. Han er ung, køn og intelligent - du var smigret over at få ham som din personlige livvagt. I har tilbragt mange timer sammen nu, og du er kommet til at holde mere og mere af Takashis rolige, spidsfindige kommentarer.*

*Hans smil sender varme bølger gennem din krop, og du har ofte tænkt på at finde en god hustru til ham. Hun vil blive lykkelig.*

*I sidder midt i en ivrig diskussion om ét af Izeki Shuns berømteste digte. Takashis evne til at stille tingene på hovedet har igen fået dig til at skribe af latter, da din mand pludselig kommer ind af døren.*

*Du stopper forvirret midt i en sætning, hoster en gang og mærker til din fortvivlelse, at du rødmer, da du bukker formelt og siger:*

*"Velkommen hjem, Hitoshi-san. Rygterne om din sejr er nået helt hertil."*

*Du forbander dig selv og din manglende selvkontrol. Du ved, at din opførsel er upassende, og Hitoshi skulle nødig komme på de forkerte tanker.*

Der opstod en stædig kulde mellem din mand og dig. Du ville gerne have fjernet den, men vidste ikke hvordan.

En dag kom det første, frygtelige rygte, og flere fulgte efter. De sagde, at Hitoshi planlagde at gå på Toyotomi Hideyori's parti og dermed forråde din far. Du kunne ikke tro det - Hideyori var en gennemført rædselsfuld person; en tyrann uden ære eller intellekt. At stole på ham ville være som at stole på en hvid barbar eller en koreaner.

Men da du fik spurgt Akinori, rystede han på hovedet og sagde:

*"Hvem ved, hvad Hitoshi-san gør i disse dage."*

For første gang i dit liv græd du. Og så fandt du pen og papir frem og skrev et brev til Hitoshi, forsøgte at tale ham til fornuft, mens du tænkte på, hvordan din far, Ukyo-sama, ville reagere på, at du var blevet gift med en forræder. Du ville give brevet til Takashi og bede ham sørge for, at det straks nåede frem til din mand.

*Haven ligger på en forhøjning, man kan se ud over hele lenet herfra. Ud over marker, træer og huse - og havet, der igen og igen bruser ind mod landsbyen. Du spekulerer på, hvor mange mennesker, der skulle til for at stoppe havstrømmen. Tusinder, millioner, flere end der bor i hele Japan.*

*Du venter, som du har gjort det hele livet. Snart bliver du nødt til at vælge mellem ære og familie, troskab og forræderi.*

Brevet hjalp ikke. Du ved ikke engang, om Hitoshi fik det.

Du stirrer på det kogende tevand og spørger dig selv, om jeres karma kunne have været anderledes. Om du kunne have gjort en forskel.

# takashi

---



Egentlig burde du være bæret over at være blevet valgt som sekundant, Nishi Takashi. Men du føler ingen glæde; der er ikke plads til følelser i stilheden.

*Du sover tungt, da din mor rusker dig vågen og hiver dig op fra lejet. Du er otte år gammel og forstår ikke, hvorfor hun græder. Hun trækker dit tøj omkring dig og skubber dig ud af huset, selv har hun et par bylter over skulderen. Nu græder du også, og din mor skrider til dig, at du skal holde op, at I bare skal over til hendes søster.*

*Du så aldrig din far igen.*

Hele dit liv har du levet med historien om din far hængende over dig. Den hurtigt overståede fortælling om en samurai, der blev sat til at bevogte en stald, faldt i søvn, men blev vækket af tyve og nedkæmpet med spark og stokkeslag uden at nå at trække sit sværd. Hans seppuku var ikke særlig ærefuldt.

Du hørte først historien, da du blev elleve. I tre år gik du rundt og vidste, at noget var galt, at du var udstødt - men du vidste ikke hvorfor. Din fars navn, Takehide, blev aldrig nævnt, og jeres slægtsnavn, Nishi, brugte I nærmest heller aldrig.

Du traf din beslutning, da din mor omsider fortalte dig om din fars skæbne. Hans sløvhed og vanære var næsten mere, end du kunne begribe, og du svor at træne, til du blev så stærk, at du aldrig kunne gøre noget så ubegribeligt dumt. Du ville være en samurai blandt samurai og sørge for, at din mor en dag kunne sige sit navn uden skam.

I starten var det hårdt. Du smugkiggede, når de kamphærdede samurai øvede deres færdigheder, og forsøgte at efterligne deres øvelser, når du kom hjem. Din mor så på dig og smilede stolt.

Efter nogle måneder blev du taget seriøst. Onkel Sawao lånte dig et sæt trænings-sværd og begyndte at vejlede dig i balancens og præcisionens kunst. Du lærte hurtigt, for din krop var skabt til at huse en kriger med en sjæl af ild.

Det var også onkel Sawao, der sendte dig til Yoshio-sensei. Han lærte jer at være uforudsigelige og utrættelige i kamp. Og at være trofaste mod jeres herre og adlyde ham uden tøven, som bushido foreskriver det.

Du behøvede ikke Yoshio-senseis ord for, hvor meget loyalitet var værd. Det havde du for længst indset selv.

*Du står med sværdet hævet i perfekt balance og venter på Shigerus udfald. En svedperle baner sig langsomt vej ned over kinden på ham, og du ved, at du har vundet duellen - han vil angribe først.*

*Ganske rigtigt: Shigeru skråler et kampskrig ud, springer frem og hugger lynsnart ned mod din højre skulder. Du sænker sværdet de nødvendige centimeter, afbøjer hans slag og fortsætter ved at trække dit sværd hen over hans mave i én glidende bevægelse. Hvis I havde brugt rigtige sværd, ville han ligge på jorden med tarmene væltende ud.*

*Yoshio-sensei træder frem, grynter anerkendende, og giver jer lov til at gå til de ventende skåle med varme ris. De andre skynder sig derhen, men du bliver stående i nogle minutter: du parerede Shigerus slag skævt - mod en bedre modstander kan det koste dig livet. Du fører bevægelsen igennem igen og igen, parerer og snitter i luften, til du er nogenlunde tilfreds med dig selv. Ved bordet ler de andre, mens de højrosted taler om byens bønder; om hvem af dem, der lugter værst. Du har hverken lyst til at blande dig i denne eller nogen af deres andre diskussioner.*

# takashi

---



*Da du vender dig for at gå hen og spise, ser du, at din mor har fulgt jeres træning, mens hun sad og syede indenfor. Hendes ansigt ser sorgfuldt ud, da hun bukker og smiler til dig.*

Din ildhu blev belønnet, da du som 16-årig blev taget under Matsumura-familiens vinger. Du var nu en rigtig samurai, i Matsumura Hitoshis tjeneste, og du ville tjene ham loyalt og vinde familien ære. Som samuraiens æreskodeks, bushido, foreskriver det.

Hitoshi-sama var selv en loyal mand, én af de dygtigste hærførere under Katamatsu Ukyos kommando. Hans far, Matsumura Hisato, havde lagt grunden for sin families fremgang ved at tjene Katamatsu-familien i hele sit liv, og han havde samtidig været velsignet nok til få en søn i Hitoshi-sama, der havde et usædvanligt talent for krigsførsel. I en tid, hvor netop det talent var i høj kurs.

Matsumura Hitoshi var en succes: en samurai fra en forholdsvis lille familie, som havde fået ry som én af verdens bedste krigere og var blevet gift med én af sin lensherres døtre. Hun hed Yuriko og havde de fineste, bløde hænder, du nogen sinde havde set. Og et smukt, sky smil.

*Du mumler ukoncentreret bønnen frem, siger den mest for at undgå at fornærme guderne, for du har egentlig ikke lyst til at overholde reglen, om at man skal bede til sine forældre i 50 år efter deres død. Din fars ånd har ikke noget at give dig, og det ved du.*

*Mens du messer, går dine tanker tilbage til den lille fægtning nær passet. Du ved, at du kunne være død nu - ikke dræbt af fjenderne, men henrettet af dine egne. Alligevel er du ikke i tvivl, om at du gjorde ret - jeres officers plan om et frontalt angreb på det befæstede hus var vanvittig. Nok siger bushido, at man skal adlyde uden tøven, men hvordan man kan fortolke en ordre om at 'rydde vejen', som at man tankeløst skal kaste sig over enhver fjende, går over din forstand.*

*Du var heldig, at Hitoshi-sama ankom, da det var ved at udvikle sig til et åbent skænderi, som kunne have kostet dig livet. Han så visdommen i dine ord og lod dig slippe med en kraftig reprimande. Og et anerkendende nik, som ingen andre så.*

*Din herre lagde mærke til dig, og du er stolt. Men tanken om officerens idioti får dig til at bide tænderne hårdt sammen: du ville ønske, du kunne møde ham mand mod mand.*

Dine evner som kriger og taktiker blev snart opdaget af Matsumura-familien, og de var ikke sene til at udnytte dem. Du blev en betroet mand, en strålende kommandør i felten og fast deltager i krigsrådene.

En stor del af hemmeligheden bag familiens succes lå i den grundige forberedelse af hver kampagne. Til din overraskelse indså du, at Hitoshi-sama ikke var eneansvarlig for de elegante manøvrer, der bragte de fleste fjender ud af balance - faktisk havde hans bror, den fysisk svage Akinori, sandsynligvis en større del af æren. I Akinori-sama mødte du for første gang i mange år en mand, der var dig overlegen i ét af krigskunstens aspekter: nemlig det teoretiske.

Men det vigtigste var selvfølgelig, at du nu igen kunne sige navnet Nishi og holde hovedet højt.

Da stridighederne blev til åben krig, gjorde Hitoshi-sama dig til leder af garnisonen i sin hjemby. Et stort tillidshverv, fordi du dermed havde ansvaret for hans families sikkerhed. Blandt andet for Yuriko-san, hans elegante, lille, højadelige hustru, som effektivt styrede husholdningen og lenet i samarbejde med Akinori-sama.

# takashi

---



*Du lægger hånden på Yurikos ryg for at få hende til at gå ind, til I har fået checket de ryttere, som nærmer sig i horisonten. Men i stedet for at træde indenfor, bliver hun stående i et langt øjeblik, og du føler en snurrende varme i håndfladen gennem hendes silkekimono.*

*Dine tanker springer øjeblikkeligt tilbage til aftenen før og den gysen, der gik gennem dig, da hendes hånd strejfede din, mens hun serverede teen, og I diskuterede teaterstykket om samuraien Miyajima, der gav sit liv for at redde et mesterligt maleri ud af en brand. Du tænker på, hvor vidunderligt det ville være at føle hendes krop presse sig mod din - og du er sikker på, at hun tænker det samme.*

*Pludselig slår det dig, at Akinori-sama står og ser på jer. Hans blik er nedladende, næsten foragtende - du bliver mere og mere sikker på, at han stadig, frem for alt, ser dig som Nishi Takehides søn.*

Mange års hårdt slid gav dig personlig ære, men ikke nok. Da din mor døde, var hun stadig bøjet af vanæren. For landsbyboerne og de menige fodsoldater kendte også historien om din far, og de glemmer aldrig.

Mens krigen om herredømmet rasede mellem Tokugawa Ieyasu og Toyotomi Hideyori, lærte du, at der ikke er nogen menneskelig retfærdighed. Du kan ikke ændre på fortiden, lige meget hvad du gør, og du hader denne magtesløshed.

Hvorfor skal du forfølges, når Akinori-sama kan lave aftaler med de hvide barbarer, uden at nogen ser ned på ham af den grund?

*Du betragter Yuriko, mens hun skriver. Hendes brev er et forsøg på at tale Hitoshi-sama til fornuft, få ham til at opgive ideen om at skifte side i krigen. Du er enig med hende: Hitoshi-sama må være gal, når han overvejer at forlade Tokugawa-fløjen, for hvorfor skifte til den tabende side?*

*Måske er det noget, hans bror har sat ham i hovedet. Akinori-sama er nogle gange lidt for snedig.*

*Du overvejer dine muligheder: du kan bringe brevet til Hitoshi og møde hans vrede, eller gå til Ukyo-sama og forsøge at redde situationen. Men hvad skal du gøre? Er dette en fælde - en prøvelse, Matsumura-brødrene har sat i værk for at teste din loyalitet? Eller Yurikos?*

*Dine knoer er kridhvide omkring dit sværdskaft, og du kan mærke musklerne i dine tindinger trække sig sammen. Du kan ikke gennemskue, hvad der er ved at ske, og det giver dig lyst til at skribe af frustration, overdænge dem alle med skældsord.*

Du troede, at du kunne træne dig til at undgå dumhed og vanære, Nishi Takashi. Du ville være en pletfri, legendarisk samurai. Så overmodig har ingen lov at være.

# haiku

---

Den japanske haiku-poesi er meget forskellig fra den poetiske stil, vi kender fra vesten. Om det så er Lord Byron eller Michael Strunge, man tænker på, når man taler om vestlig digterstil.

Haiku er ekstremt korte digte. Formen er fast: én sætning, der deles op i tre led på henholdsvis fem, syv og fem stavelser. Oprindeligt var haiku den første del af et længere digt, haikai, på op til 100 linjer. Men med tiden blev det korte digt en kunstart i sig selv.

For at forstå haiku, skal man forstå, at de skrives ud fra en zen-buddhistisk tankegang. Zen er læren, om at man selv skal forstå verden, og haiku afspejler dette ved at være ordknappe og tale indirekte til læseren, via stemning og associationer.

Et eksempel: det mest berømte haiku af dem alle er skrevet af Bashō, én af de fire store haiku-poeter:  
< oversættelser kan naturligvis ikke gengive det korrekte antal stavelser >

*En gammel dam  
En frø springer  
Plask*

For at forstå dette skal man tænke i zen-baner. En gammel dam ligger stille hen, en lille frø springer ud, rammer overfladen, danner cirkler i vandet. Og efter nogle øjeblikke er vandet igen stille. Dammen er et symbol på verden, kosmos, hvad man nu vil kalde det, som et øjeblik røres af en handling (frøen). Men kun et øjeblik.

Digtet er ét af de flotteste udtryk for zens verdensopfattelse: at verden er sammensat af myriader af hændelser og energier, som eksisterer på lige fod med hinanden, ingen vigtigere end andre. Hver enkelt handling har betydning i øjeblikket, men er intet i den store sammenhæng.

Det kræver med andre ord en vis fornemmelse for symbolik at tænke i haiku-baner. Og man skal desuden indstille sig på, at digtet rækker ud over sine egne rammer - her symboliserer plasket fx. både, at frøen rammer vandet, og at vandet bliver stille igen.

Bashos digte er stærkt baseret på zens dybe grundtanker, men der findes også mere livlige haiku. En anden af de fire store, Issa, har fx. skrevet:

*Buddhas kæmpenæse  
Herfra fløj  
En svale ud*

... et herligt digt, der både prædiker respekt (for det smukke, svalen) og kritisk sans (svalen er minimal i forhold til kæmpenæsen) over for Buddhas ord...

En speciel variant af haiku er jisei, dødsdigte, som digteren skriver på sit dødsleje. Bashōs jisei lød:

*Jeg rejser syg  
Stille over visne marker  
Strejfer mine drømme*

Haiku kan være mange ting, både dybt filosofiske, ironiske og sørgmodige. Men først og fremmest er de alle skrevet i zens ånd om at betragte verden omkring sig og lade sig overraske, se livets paradokser og glædes over dem, selv når død og ødelæggelse venter lige om hjørnet.

Som Shō-i ganske simpelt skrev:

*Selv åndedrættets storm  
Er hvid  
Denne vintermorgen*

# nyttige ord

---

<i>bushido</i>	'krigerens vej', samuraiens æreskodeks
<i>cha</i>	te
<i>-chan</i>	'kære' (tiltaleform)
<i>daimyo</i>	meget betydningsfuld samurai, lensherre
<i>domo</i>	'tak'
<i>domo arigato</i>	'mange tak' (fra en klart laverestående person)
<i>dozo</i>	'straks' (fx. som accept af en ordre)
<i>eta</i>	udstødt, den laveste klasse af (japanske) mennesker
<i>gaijin</i>	europæisk barbar
<i>geisha</i>	kurtisane (ikke nødvendigvis luder)
<i>genji</i>	adelskvinde
<i>hai</i>	'ja', 'javel'
<i>haiku</i>	et kort digt på tre linier à fem, syv og fem stavelser
<i>hatamoto</i>	betroet samurai, som er beskyttet af en daimyo
<i>iye</i>	'nej'
<i>jisei</i>	et dødsdigt i haiku-form
<i>kami</i>	ånd, spøgelse
<i>karma</i>	skæbne(n)
<i>katana</i>	samuraiens primære kampsværd (det lange af de to)
<i>ken-jutsu</i>	fægtekunst
<i>koku</i>	penge-enhed (svarer til en mands forbrug af ris på ét år)
<i>konnichi wa</i>	'goddag'
<i>ronin</i>	herreløs samurai
<i>sake</i>	risbrændevin
<i>-sama</i>	'højtærede' (tiltaleform)
<i>samurai</i>	adelsmand, kriger
<i>-san</i>	'ærede' (tiltaleform)
<i>sayonara</i>	'på gensyn', 'farvel'
<i>sensei</i>	lærer, bruges også som tiltaleform (-sensei)
<i>seppuku</i>	rituelt selvmord (kun for samuraier)
<i>shogun</i>	krigsherre, i realiteten Japans hersker
<i>wa</i>	sjæl, ånd, aura
<i>wakizashi</i>	samuraiens korte sværd (bruges bl.a. til seppuku)

# *spil personerne - kort fortalt*

---

## **Hitoshi**

stolt

stærk

tiltrækkende

naiv

dødsdømt

## **Takashi**

målbevidst

perfektionist

vred

nærtagende

selvhader

## **Akinori**

velinformeret

snedig

hidsig

svag

misundelig

## **Yuriko**

effektiv

vis

fortryllende

passiv

fortvivlet

# *bipersonsgalleri*

---

**Matsumura Hisato**, Akinoris og Hitoshis far; død; loyal, humørfyldt mand

**Kinuko**, Akinoris og Hitoshis mor; har været død længe

**Katamatsu Ukyo**, Matsumura-familiens lensherre og Yurikos far; magtfuld støtte for Tokugawa Ieyasu, har magten over alle spilpersonerne

**Hamada Nobuyuki**, Ukyos rådgiver; snedig gammel politiker

**Saeko**, Yurikos mor og Ukyos hustru; utilnærmelig adelskvinde

**Seiko**, Yurikos ældste søster

**Echiko**, Yurikos anden storesøster; Yurikos barndomskammerat

**Tashiro**, Yurikos bror, Ukyos eneste søn; firskåren, trofast kriger

**Nishi Takehide**, Takashis far; død; mislykket, men venlig samurai

**Juri**, Takashis mor; fåmælt kvinde, der ikke helt ved, hvor hun har sin søn

**Sawao**, Takashis onkel; opdage Takashis talent

**Matsuori**, Hitoshis og Akinoris nærkampslærer; hidsig perfektionist

**Sho**, Akinoris og Hitoshis videnskabslærer; humoristisk og tænksom

**Otsu**, Yurikos lærerinde; godmodig og overvægtig

**Yoshio**, Takashis lærer; tavs og effektiv

**Tokugawa Ieyasu**, shogun-aspirant

**Toyotomi Hideyori**, Ieyasus modstander

**Kubota Motoki**, forbindelsesled til Hideyori; velanskrevet og fornuftig

**Portugisiske handelsfolk og præster**, ignorante og ubehøvlede

**Kimie**, geisha; sanger og musiker, en god lytter

**Sata**, tjenestepige, køn og snakkesalig

**Samurai, geisha, tjenestefolk, bønder og fiskere**, undersætter med navne som (mænd) Shuji, Tsutomu, Takuji, Akira, Sanjuro, Sugata, Eiji, Isao, Kenji (kvinder) Yukiyo, Makiko, Akemi, Miwako, Sumie, Suzue, Yumi, Ginko

*oversigt over bipersonerne*



**H  
A  
D**

Handwritten cursive text, possibly a signature or name, oriented vertically.

*F  
O  
R  
R  
Æ  
D  
E  
R  
I*

反

逆

**U  
T  
R  
O  
S  
K  
A  
B**

**姦  
通**

J  
A  
L  
O  
U  
S  
I

嫉妬