

Duel



# INDHOLDSFORTEGNELSE

<b>Foromtale.....</b>	<b>3</b>
<b>Oversigt.....</b>	<b>4</b>
<b>Tema &amp; Stemning.....</b>	<b>5</b>
<b>Duellerne.....</b>	<b>6</b>
<b>Stil.....</b>	<b>6</b>
<b>Minde scener.....</b>	<b>7</b>
<b>Optakt.....</b>	<b>8</b>
<b>Forløbet.....</b>	<b>8</b>
<b>Afgørelsen.....</b>	<b>9</b>
<b>Den sidste Duel.....</b>	<b>10</b>
<b>Spilstart.....</b>	<b>11</b>

# INSPIRATION & TAK

Konceptet fra af en uformelig masse af Wire-fu og samurai- og tegnefilm.

"Armlægning" fra Min Piges Spurv af Troels Ken Pedersen.

Stilhed og opvarmning fra Eksil fra Verden af Asbjørn Olsen.

Turneringsstrukturen fra Dyst af Anders Frost Bertelsen & Morten Hougaard & Kristoffer Rudkjær.

Spilformidlerrollen fra Kommissær af Uffe Thorsen.

Tvunget glade scener fra Gemmeleg af Danny Meyer Wilson

Dyre metafore fra Beatrix Miranda Ginn Nielsens karakter workshop.

Tak til Kikko og Anne for at give mig skub til at få scenariet skrevet færdigt.

Tak til mine spillere på connen for at være tålmodige med at få scenariet i hænde.

Tak til alle mine spillere på Con2 fordi i er satans sjove at spille med, og arbejdet værd at skrive til. Topto!

# FOROMTALE

(Redigeret fra den oprindelige foromtale fra con2)

*Fire samuraier. Fire skæbner vævet ind i hinanden. Kun sværdets ægg kan skille dem fra hinanden nu. Regnen er stilnet af. Månen spejler sig i stålet. I et enkelt hug erstattes vandet på bladet med blod. Han ser livet forsvinde i øjnene på en gammel ven.*

“Duel” er en tragedie, med en smule aktion i (og ikke omvendt!). Rammen er tre kampe mellem fire samuraier. Sagt spænding, afventning og pludselige udfald. Minder om idealer, ære, loyalitet og hvordan disse tvinger dem til at dræbe hinanden trods venskab og respekt. Kun én overlever, men de døde vil dømme de levende. Sat i et relativt realistisk Japan i dets middelalder, men fraskilt fra al reel historie og kønsroller. For spillere som gerne vil være medskabere til en god, tragisk historie og for hvem det giver mening af fortælle til en baggrund af klingende stål.

**Genre:** Tragedie med et strejf af aktion. Sat i et realistisk, men fiktivt, middelalderligt Japan.

**System:** Intet. Struktureret freeform, så massere af scenesætning og rammer, men ingen terninger.

**Spiltid:** omkring 3 timer.

**Antal spillere:** 3, plus en GM som også spiller med.

**Søger GM:** Ja! Du kommer til at være mere spilformidler end traditionel GM, dvs. du skal forklare spillets struktur til resten af gruppen, sørge for tingene kommer godt igang, men ellers spille med på helt lige fod med dem, inklusiv at få en karakter.

# OVERSIGT

Hejsa, og super mange tak fordi vil køre, eller bare læse, mit scenarie! Jeg håber i får noget fedt spil ud af det. Hvis du har nogen spørgsmål til scenariet kan du nå mig på e-mailen [vegedus@gmail.com](mailto:vegedus@gmail.com). Eller hvis du bare har spillet det og det gik godt eller dårligt, vil jeg enormt gerne høre om det.

"Duel" er en tragedie, et drama scenarie med en del action oveni. Det handler om to samuraier og to ronins som alle kender og respektere hinanden, eller respekterede, men tvunget af omstændigheder, krig og deres lensherre, skal kæmpe og dræbe hinanden. Banalt set et scenarie om at skulle slå sine venner ihjel og være ked af. Det inkluderer en del fortælle-scenarie elementer, med fokus på både lange, malende beskrivelser, men også massere af stilhed.

Strukturen i scenariet er bygget op over tre dueller som fungerer som rammefortællingen. Hver kamp foregår mellem to af spilpersonerne, én mod én, og en af dem dør i hver. Der er således kun én der overlever scenariet. Fra kampene sættes hyppigt flash-backs, scener fra fortiden hvor spilpersonerne personlige historier afdækkes. Kampene spilles igennem, fra start til ende, en af gangen. Der er en struktur for hvornår man klipper og afslutter kampene. Hvem der overlever er i høj grad op til spillerne. Der er ingen terninger eller lignende mekanik involveret. Det handler heller ikke om at 'vinde' scenariet. Den sidste overlevendes skæbne kan nemt blive den værste, som de afdødes metaforiske eller virkelige spøgelse påvirker den sidste duel.

De to første par der skal slås er fastsat, men i anden omgang er det selvfølgelig de overlevende der møder hinanden. De andre to vender dog tilbage som spøgelser, eller bare de overlevendes plagede samvittighed og har ligeså stor indflydelse på den sidste duel.

Scenariet foregår i noget der minder om Japan i 1500-tallet, en periode præget af konstant krig. Jeg siger "minder om" for at adskille scenariet fra al reel historie, det skulle nemlig blive en eksamen i Japan og det ikke er vigtigt for scenariets kerne. Ingen årstal er nævnt og alle navne er opfundet. Hvis du eller nogen af spillerne ved en masse om Japan fra den periode, må i endelig bruge det som inspiration, men forvent ikke scenariet stemmer overens med virkelige hændelser eller hvordan krigsførelse foregik. F.eks. er kvindelige samuraier meget normale i denne version af Japan.

Alt i behøver at vide og alt der er kanon her: Landet er i konstant krig mellem stater ledet af hver deres klan. Alliancer skifter konstant mellem de forskellige 'Daimyos', lens/krigsherre. Samuraierne tjener disse Daimyos som den øverste del af militæret og er at betragte som adelige. De vægter ære og loyalitet højt og en samurai uden mester er en 'ronin' og æresløs. "Seppuku", selvmord for at beholde sin ære, findes, men er ikke en vigtig del af scenariet. Man dør helst ved sin modstanders blad.

Som spilleleder skal du primært sætte spillerne ind i scenariet, stemningen, settingen og strukturen og køre et par opvarmningsøvelser. Din samurai vil være med i første kamp, så du kan sætte noget eksempel. Efter at i er kommet i gang skal du måske indimellem svare på spørgsmål, afgøre tvivlstilfælde og nikke anerkendende når spillerne kigger tvivlende på dig, ellers vil du spille med på lige fod med dem. Om din spilperson dør eller overlever er op til jer.

# TEMA & STEMNING

Jeg har lavet en del action rollespil efterhånden. Det startede med systemet Wushu, der kort sagt går ud på at beskrive så meget action gøjl som muligt. Så skulle jeg skrive et scenarie til Fastaval, det skulle være action, men jeg følte især fordi det var Fastaval at der skulle lidt mere i det. Så jeg lavede et scenarie med et ret tungt, men også godt gemt, tema og noget lidt mere let-tilgængelig drama. Det virkede nogenlunde. Til sidste års Con2 skrev jeg noget i samme stil; Overdrevet awesome action, med et lidt forceret element af følelser og drama blandet i.

Det er alt sammen en lang måde at sige på: Det er IKKE hvad det her scenarie er. Det er et forsøg på det omvendte. Det er et drama scenarie, en tragedie, først og fremmest og action elementerne er sekundære. Hvis du ender med nogen spillere der er meget tændt på fede kampsekvenser (eller du selv har det sådan) så vil der bestemt være noget af det at hente i scenariet, men det er ikke det eneste der er i fokus og det skal gøres klart. Derudover har aktion sekvenserne i sig selv en stemning der er mere "gritty", langsommere og mindre morsom end de fleste action scenarie jeg har spillet eller lavet.

Det er også et seriøst scenarie, tragedie fungerer simpelthen ikke hvis man ikke tager det seriøst. Den ellers gængse out-of-character joke kan hurtigt slå stemningen ihjel. I visse dele af scenariet er det derfor vigtigt man er in-character og fokuseret på spillet.

Noget inspiration er hentet fra "Wire-Fu" film genren som også blander højt flyvende action med tilsvarende melodrama. F.eks. "Crouching Tiger, Hidden Dragon", "House of Flying Daggers" og "Hero". Selve wire-fu delen (helte der springer rundt og kæmper halvt i luften) udebliver dog.

# DUELLERNE

(Note: Det her afsnit er den lange version af reglerne/strukturen som også opsummeres i bilaget til spillerne. Læs evt. den først hvis du gerne vil have et hurtigt overblik)

## STIL

Stilen er inspireret af en bestemt slags scene som er med i utallige samurai film. Du har sikkert set den før: To sværdkrigere har kæmpet længe og står stille, et godt stykke for hinanden. Sværdene er muligvis ikke engang trukket, hånden hvilende på skæftet i stedet. En rum tid går hvor der bare stirres frem og tilbage og vinden hyler. Et pludseligt udfald, de to stormer mod hinanden, lyden af klinger, også lander ender de forbi hinanden. Et øjeblik går, udfaldet er uklart, hvorefter den ene segner.

Alle kampene i scenariet ender i sådan en sekvens. Samme type scene eksistere også i vestern genren, hvor det er en skudduel i stedet, men hvor igen fokus er på spændingen op til skuddet. Flakkende blikke, hånden der svæver over pistolen og en pludselig afgørelse. Resten af kampene bør og bære præg af den samme stil; Navnligt at det mere handler om spændingen op til udfaldet end om selve hugget. Jo mere anspændt stilhed der er, jo bedre. Selve hugget skal være pludseligt, hurtigt, intenst og man vender tilbage til stilheden når det er afsluttet. Det er også bedre at beskrive få angreb i detaljer, klinger der hugger gennem regndråber og des lige, end mange ligegyldige. Forestil jer at tidens fart sagtner i det man gør sit angreb og man derfor kan beskrive et enkelt, hurtigt sving af sværdet i udførlige detaljer.

Så en kamp bør ligne noget i stil af de to samuraier cirkler hinanden, ser hinanden an, venter, måske udveksler et ord eller to. Så gør én et pludseligt udfald, beskriver deres split-sekund angreb, den anden hvordan han svarer, vedkommende bliver såret eller ej, og begge hopper tilbage så der igen er afstand, lidt beskrivelse af såret og så tilbage til at cirkle.

I skal spille tre af den slags kampe, så det er helt okay at bryde den formular for at give det noget variation. Kampstilene beskrevet på karakterarkne har samme funktion. Det her skal bare forstås som en basis-stil, som man altid kan vende tilbage til og bygge ovenpå.

Videre må kampene gerne have et element af "grittiness". De skal føles hårde, voldelige, næsten brutale. Sår skal være blodige, uden at være splatter-agtige. Kampene behøver ikke være realistiske i den forstand at samuraierne kæmper på den "korrekte", mest taktiske måde. Beskriv dem kæmpende på den måde der er fedest. Tilgængæld skal de helst være nogenlunde indenfor de fysikkens love og realistiske i basale menneskelige egenskaber, styrke, udholdenhed, osv. Spilpersonerne er alle ufattelige dygtige krigere, som har overlevet mange slag ved deres evner. Men de er ikke overmennesker, et øjebliks tøven og et sværd gennem maven dræber dem ligeså let som enhver anden. At hoppe 3 meter eller kunne kløve sten er lidt for meget. Det er ikke dit job at være realisme dommer, så hvis nogen gør de ting, så bare lad dem. Men prøv så vidt muligt at bibeholde et element af menneskelighed og sårbarhed, at det virkelig er en dans med døden hvor hvert eneste angreb kunne være det sidste.

# MINDE SCENER

Før, under og efter kampene sættes minde scener. De foregår i spilpersonernes fortid og fortæller noget om dem. Der er tre slags som hver bliver sat på bestemte tidspunkter:

## Relationsscener

To eller flere af spilpersonerne er med i scenen. De spiller klassisk karakterspil, det vil sige, pillerne agere og snakker som deres spilpersoner "in-character". Personen der sætter en relationsscene fortæller kort hvad konteksten er, hvem der er med, hvornår det er og hvad den handler om.

Formålet med dem er at vise hvilket forhold duellanterne har til hinanden og hvorfor det er tragisk de skal slås. Derfor skal relationen mellem dem generelt portrætteres som positiv. Scenen i sig selv må gerne handle om noget negativt, men forholdet og interaktionen mellem de to samuraier bør være positivt, fyldt med respekt og venskab.

## Fortællescener

Hvis der kun er én af spilperson repræsenteret i scenen er det en fortællescene. Som udgangspunkt fortælles de kun, så spilleren der har sat scenen har fuld kontrol over hvad der sker og fortæller det, uden at lave karakterspil. Hvis det føles passende kan man dog godt rekrutere en af de andre spillere til at spille andre personer i scenen, som f.eks. en Daimyo eller hustru. Man kan eventuelt starte en fortællescene med en fast frase ala "jeg husker dengang jeg...".

Fortælle scener handler primært om at lære spilpersonen at kende, forstå deres problemer og finde ud af hvorfor det er tragisk (eller befriende?) hvis de dør.

## Glimt

Essentielt ligesom fortællescener, men ultrakorte. Man fortæller ikke hele historien, men giver lige et enkelt billede fra et fortidsminde. F.eks. "jeg husker en brændene landsby og mig på knæ", "jeg ser min kampfælle der ligger fuld, sovende ind over et bord", "min far der ifører sig sin rustning og tager afsted fra sit gang", "du der sadde 'det er os to mod verden' da vi var børn".

Glimt har til formål at give en "livet passere revy"/tankestrøm effekt, til at sætte fokus hvad der er på spil i kampen og til at referere til tidligere scener.

Alle spillere må afslutte/klippe en relationsscene. Fortællescener må kun klippes af den der har sat den. Som tommelfingerregel er det bedre at klippe for tidligt end for sent. Scenerne må også gerne være korte, så længe de når at have en pointe, at man lærer et eller andet fra dem. Ofte kan man finde en sigende, god replik til at afslutte den på. Noget der rammer sømmet på hovedet, der opsummerer hvad scenen handler om eller afspejler noget tematisk.

Forslag til alle slags scener er at finde i spiller materialet, men man må altid gerne finde på sine egne og der er bevidst lidt for få.

# OPTAKT

De to spillere der skal duellere bliver anbragt så de sidder overfor hinanden. På den tynde led, hvis i er ved et aflangt bord. De bør bevare øjekontakt næsten hele tiden, gerne stirre.

De to andre spillere placere sig ved siden af de andre, overfor hinanden, så man sidder i firkant og gerne tæt.

Først, sættes en relationsscene mellem de to duellanter. Den første må gerne være positivt ladet, en hård kontrast til den forestående kamp, men behøver ikke være det. Vær gerne stille og bare vent på at en af duellanterne selv tager initiativet til at sætte scenen i stedet for at dirigere dem, hvis du ved de ved hvad de skal gøre. Ellers skal du måske lige pointere hvor i duel strukturen i er.

Når den er afsluttet siger hver duellant, i en enkelt sætning, hvorfor de er på denne slagmark, hvorfor de kæmper. F.eks. "Jeg kæmper for min herres hæder".

En af de ikke-duellanterne starter kampen ved at beskrive scenen (igen, bare vent på nogen gør det). Vedkommende beskriver den generelle kontekst for duellen, hvor, hvornår på dagen, evt. spilpersonernes fysiske tilstand. Det behøver ikke være vildt detaljeret, for der kan komme flere detaljer på undervejs, men de bør i hvert fald give et stemningsbillede, om det er en larmende slagmark eller en stille eng om natten. Der kan godt være andre personer til stede som en del af baggrunden, f.eks. soldater der kigger på, men det er vigtigt duellen er just det. Ingen andre blander sig i kampen mellem de to. Man evt. kan bruge disse detaljer til også at fortælle noget om hvordan krigen mellem klanerne går, eskalere med hver duel og afgøre krigen med den sidste.

# FORLØBET

Herefter går kampen reelt i gang og duellanterne beskriver som detaljeret i "stil" afsnittet, mens de to andre kommer med indspark indimellem. Fortællescener kan sættes når som helst i kampen.

En fast regel er at den der forsvarer altid bestemmer om de bliver såret og hvordan. Angriberen kan ikke bestemme om deres udfald rammer plet. Den der forsvarer beskriver hvad de gør, og det kan inkludere et "men..." der leder til et sår. "Jeg prøver at træde til side for at undgå angrebet, men jeg er for langsom og dit sværd bore ned i min skulder", f.eks. Som sagt gælder det ikke om at vinde, og sårene har i øvrigt ingen mekanisk effekt på hvem der vinder, så opfordre spillerne til at være sportslige og lade et godt beskrevet angreb gå igennem. Hvis en modstander ikke lader et angreb gå igennem, skal man tage det som et tegn på at man skal gøre det endnu vildere eller mere kreativt. Sår bør være dramatiske og farlige, men ikke slemme nok til at man ikke kan kæmpe videre. Efter et sår er blevet forårsaget og spilpersonerne kommer til hægterne igen er det et godt tidspunkt at sætte en fortælle scene.

Spillerne der ikke har spilperson i scenen har to ting de kan gøre. Den første er at beskrive alle de ydre omstændigheder: Terrænet, vejret, lyde, lugte osv. Den anden at stille spørgsmål til spilpersonerne, primært til deres tanker. F.eks. "Hvordan føles det at kæmpe mod din ven?", "Tror du du kan vinde?", "Fortjener du at overleve?", "Er der noget du fortryder?". De kæmpende kan svare direkte, sætte en scene baseret på spørgsmålet eller forblive tavse og bare tænke over det. Stilhed er stadig en god ting, så de behøver bestemt ikke at beskrive og spørge hele tiden.



# AFGØRELSEN

Når duellen har løbet tilpas længe, begge spillere og deres forhold er blevet ordentligt karakteriseret, kan man gå til afgørelsen. Tommelfingerreglen er de skal have sat mindst to fortællescener hver og blevet såret mindst én gang. Man signalere man er klar til at gå til afgørelsen ved simpelthen at sige "jeg er klar" (som i, "jeg er klar til at dø"). Hvis begge spillere i duellen siger det, går man til sidste del, afgørelsen. Ikke-duellanterne kan ligeledes spørge om de er klar. Pointer gerne overfor spillerne at det er helt legitimt ikke at være klar, sige fra og fortsætte som før.

De duellerende spillere griber hver hinandens foretrukne hånd i en stilling som skulle de lægge arm. Det skal de dog ikke, så slap af i armen og skuldrene til at starte med. Man kan klemme eller trykke lidt så det passer med intensiteten og forvarsle sit udfald således, men gør det ikke til en konkurrence i at kvase den andens hånd. Det handler om at forstå og fokusere på den anden. Max øjenkontakt.

Lidt som før forsætter spillerne med at beskrive, men der er nu dobbelt fokus på afventende stilhed og det næste udfald bliver det sidste. Ikke-duellanterne siger ikke noget i denne del. Duellanterne kan kun sætte glimt minder. Ellers står de stille, venter, stirer, tænker, og svæver hånden og sværdets skæfte. Små beskrivelser af små detaljer. Træk det ud så lang tid som muligt. Det skal næsten gøre lidt ondt.

Afgørelsen falder ved at spillerne pludseligt, nærmest samtidig, siger/råber tre faste fraser:

"Jeg løber!"

"Jeg trækker!"

"Jeg svinger!"

I den rækkefølge. Som udgangspunkt skal de siges højt, bastant og hurtigt efter hinanden og når én har startet med at sige noget bør den anden følge prompte op med at sige sine fraser. Det skal være en pludselig, intens afslutning, en verbal version af den klassiske scene. Spillerne må dog gerne variere det efter hvad de føler for, andre måder kan føles mere dramatisk passende i duellens kontekst.

Giv et godt, langt øjeblik stilhed. Denne del er hvor stilheden er allervigtigst. Spillerne kan herefter forsætte, nu i et stille og roligt tempo og stemmelag sige videre sætninger som "jeg bløder", "jeg segner", "jeg ånder tungt ud", "jeg smiler". Ikke nødvendigvis mange, et sted mellem en og fire. Først når en af dem siger/hvisker "jeg dø", er afgørelsen fundet.

Det vil sige den spiller der først tager initiativet til at dø får lov til det. Den eneste måde at overleve er ved ikke at sige meget lidt i længere tid end den anden. Hvilket er fint.

Efter afgørelsen, giv eventuelt lige den overlevende lov til at rejse sig, give sin respekt til den faldene eller hvad de har lyst til og en af dem sætter så en relationsscene mere mellem de to. Husk, den skal være positiv. Det skal gøre ondt.

# DEN SIDSTE DUEL

De to første dueller foregår på præcis samme måde. Den sidste er en smule anderledes.

## Ved Dødens Port

Få spillerne til at læse "Den Sidste Duel" i spillermaterialet hvis de ikke har allerede. Giv de hedengangne et øjeblik stilhed til at læse, svar på eventuelle spørgsmål og lad dem sætte scenen:

De mødes ude foran efterlivets sorte porte, bagerst i en meget lang kø, primært bestående af soldater. Krigen har været raset længe og der er mange ofre.

Scenen handler om at lade to spilpersoner der ikke har interageret før gøre det, reflektere over hvad der er sket og de to overlevendes kommende skæbner. Kør gerne denne scene lidt lang og giv plads til eftertænkning. Sæt gerne nogen relations- eller fortællescener da det er sidste gang de får muligheden for at sætte fokus på deres karakter.

Scenen slutter når de beslutter sig for at tage tilbage til de levendes verden og følge deres frænder/mordere.

I kan holde en pause hvis der er brug for det, men jeg foreslår egentlig i kører på.

## Marionetførerne

I sidste duel gælder det nu at udover at beskrive og stille spørgsmål, må ikke-duellanterne også påvirke duellanternes handlinger. De spiller de afdødes spøgelses besættelse af deres respektive morderers kroppe eller bare deres dårlige (eller gode?) samvittighed. Både når de stiller spørgsmål og påvirker gør de det som deres spilperson og duellanten kan tydeligt høre det er deres stemme. De kan ikke direkte diktere deres handlinger, men hjælpe eller hindre dem kraftigt. Ved at tilføje beskrivelser om hvordan duellanterne ryster på hænderne, reagere langsomt, misser, eller rammer når de ikke ville. De afdøde går uden om reglen med at forsvaret bestemmer om de bliver såret og kan beskrive hvordan et godt forsvar fejler eller et tilfældigt hug går lige igennem. Ligeledes kan de 'tvinge' et minde frem og sætte en minde scene hvis det har noget at gøre med deres spilperson.

Hvorvidt spøgelse er gemene og hævngherrige, neutral eller tilgivende og hjælpende bør komme an på udfaldet af de første dueller. Hvis de selv fik en hård medfart og ingen angerede, har de her muligheden for hævn. Men lad trods alt de levende have nogen handlefrihed.

De afdøde må stadig ikke blande sig direkte i afgørelsen, men før den begynder (efter "jeg er klar"), bør de diskutere hvem der bør vinde og gøre denne beslutning klar. Duellanterne behøver ikke respektere den, men i hvert fald følt sig vejet.

## Slutningen

Når den sidste duel er ovre er scenariet essentielt slut. Klip hårdt på en sigende replik i den sidste relationsscene. Hvis det skulle føles som om der mangler noget (plejer det ikke), så kør en kort epilogs scene hvor vi lærer den overlevendes videre skæbne, klanernes, og des lige. Med hjælp fra spøgelses gemene input, som herefter rejser tilbage til underverdenen. For at komme ud af spillet igen, kan i eventuelt lave "hviske-råbe" øvelsen igen (se næste afsnit).

# SPILSTART

Hvis muligt, så find et lille, kvadratisk bord at sidde ved. Det må gerne føles lidt intimt.

## 1 Introduktion

Introducer scenariet. Essentielt "Oversigt", "Tema & Stemning" og "Stil" afsnittene, opsummeret. Start eventuelt med at læse foromtalen højt. Fortæl især:

- Scenariet er en tragedie om fire samuraier hvor kun én overlever. Indeholder både karakter-, fortællespil og massere af malende beskrivelser. Det er et seriøst scenarie og det er vigtigt at opretholde stemningen.
- Det er bygget op over tre dueller der kæmpes turneringsformat. De har en meget fast struktur, noget kompleks, men introduceres gradvist.
- Det handler ikke om at vinde eller overleve, men om at fortælle en god historie. Man kommer stadig til at have en rolle hvis ens spilperson dør.
- Stilen i kampene er primært afventende stilhed, stemnings/sansebeskrivelser og pludselige udfald. (giv gerne film eksemplet)
- Det foregår i et fiktivt, middelalderligt japan. Vi er ikke interesseret i virkelighedens historie, kun inspiration herfra. Kanon er: Uendeligt krigende stater, ledet af Daimyos, hjulpet af adelige, ærefulde samuraier. Ronins er samuraier uden mestre/ære. Seppuku/selvmord findes, men er ikke i fokus.
- "Plottet" omhandler to tidligere allierede klaner, Soga og Kujo. Sogas forræderi og krigen mellem de to er katalysatoren for karakterenes stridigheder.

## 2 Casting

Fordel rollerne. Vælg endelig først selv. Hvis nogen af spillerne har bedre kemi end andre, så par dem op så de duellere i første runde (Aiko vs Daichi, Chie vs Botan). Ellers giv en introduktion til karakterene og lad dem vælge selv:

- Aiko fra Kujo, er en utraditionel samurai der har krejlet sig til de sjove opgaver, rejst mere end kriget. Nu tvunget til at skulle vinde en tabende krig, hvis hendes klan skal overleve. Symboliseret af en Ræv.
- Botan fra Soga, er den klassiske samurai, bundet mere af ære og loyalitet end hans egen moral. Har gjort forfærdelige ting han hader sig selv for, men forsætter stædigt med at kæmpe for hans Daimyo og klan. Symboliseret af en skildpadde.
- Chie fra Kujo, er noget yngre end resten af karakterene, barn i de fleste af fortidsscenerne. Mistet sin landsby som lille på grund af krigen, nu yderst farlig, flakkende lejesoldat uden andet mål end hævn. Symboliseret af en (ensom) Ulv.
- Daichi fra Soga, er Botans proaktive, karismatiske modstykke. Vokset op lidt forkælet. Prøvede ihærdigt at stoppe krigen, først med ord og siden med sabotage. Nu i eksil og ronin, frarøvet alle egendele. Symboliseret af en Koi Fisk.

Tag imod spørgsmål efter endt læsning.

### **3 Opvarmning: Hviske-Råbe**

Essentielt, du siger et ord og spillerne svarer med samme volumen.

Du starter med at næsten hviske "duel" med regelmæssige, lange mellemrum, mindst et par sekunder og spillerne svarer ligeså. På et tidspunkt råber du det pludseligt, gerne uden for rytmen og de skal svare hurtigt. Varier herefter rytmen og volumen mere og mere, så længe spillerne kan følge med. Afslut når i har været godt rundt i det høje og pludselige og det langsomme og stille. Formålet er at øve spillets stilhed + pludselige udfald stil. Der kan eventuelt varieres med andre, passende ord som:

Samurai, ronin, ære, loyalitet, venskab, respekt, sværd, mørke, sorg, død, blod, krig.

Herefter er der introduktions scener. Disse foregår i spillets fiktion, så fortæl spillerne de gerne allerede nu må begynde at indleve sig og lære deres karaktere at kende, men de handler primært om at lære spillets virkemidler og stil at kende og det er okay at afbryde scener med spørgsmål. De foregår i fortiden, før krigen, og behøver ikke at være super seriøse og dramatiske.

### **4 Opvarmning/scene: Træningen**

Daichi og Botan træner med træsværd under en distinktiveret, ældre samurai. Chie og Aiko leger på en eng med grene. Må gerne være sødt og fjollet.

I kører selve kamp delen af duellen. Øv pludselige udfald og forsvaret for duellanterne, at beskrive scenene og stille spørgsmål for ikke-duellanterne. Punkt 4 på "duel oversigten" i spillermaterialet. Tag scenen du selv er med i først, sæt selv scenen, men lad gerne ikke-duellanterne fylde detaljer på. Kør så scenen for det andet par.

Øv så en "afgørelse" med din modstander i samme scene, start med "jeg er klar". Tag den også med det andet par hvis der er behov eller de har lyst.

### **5 Opvarmning/scene: Stilhed**

Aiko og Daichi er på bar og ret visne. Aiko blunder næsten. Daichi har noget han gerne vil sige, men kan ikke få det frem. Chie bor hos Botan og de nyder en rolig sommer dag. Botan har en tilståelse han føler han bør fortælle, men ikke tør.

Disse scener handler om at øve stilhed. Spillerne skal meget sjældent sige noget. Hvis de snakker for meget, så klip og start scenen forfra. Der skal gå noget i stil af 10-15 sekunder mellem hver gang de siger noget og det må gerne føles som et minut. Det skal næsten gøre ondt. Du må sandsynligvis genstarte scenen to-tre gange før det lykkedes dem. Med den anden gruppe (som du bør være i), kan det nok gå første gang.

### **6 Første Duel**

Beslut hvem der duellere først. Som udgangspunkt er det Aiko mod Daichi, og derefter Botan mod Chie, eller den duel du selv er med i først. Du kan dog også spørge spillerne om deres præferencer, eller følge din sans for spillernes kemi.

Herefter, hold en pause, så lang som nødvendigt.

Kør eventuelt Hviske-Råbe igen for at komme i stemning.

Derefter starter i den første duel med en relationsscene.