

Samsara

- en fortælling fra det gamle Indien

*et rollespilsscenario for fem spilledeleløse spillere
skrevet af Jacob Schmidt-Madsen*

ADVARSEL! LÆS DETTE FØRST!

Det foreliggende scenarie er kendetegnet ved en række **stilistiske særpræg**, der har gjort det umuligt for mig at præsentere det, som rollespilsscener præsenteres flest. Der er **ingen fast, forhåndsindviet spilleleder** til at guide jer gennem det, kun scenariets egen tekst. Holder I jer til dén, burde der imidlertid ikke opstå nogen problemer. Bemærk derfor allerede nu, at den skal **læses fortløbende**, efterhånden som scenariet skrider frem. Hvis I går videre til en ny scenariedel, før I er *helt* færdige med den foregående, risikerer I at ødelægge oplevelsen for jer selv.

For at kunne spille scenariet skal I være **fem personer**. Hvis I følger tidsangivelserne, vil det tage jer **5-6 timer** med rig mulighed for at holde pauser undervejs. Genren er **episk drama**, og formen i det store hele velkendt. Dermed ikke sagt, at jeg ikke også har et par overraskelser oppe i ærmet. Hvilke, skal I tids nok finde ud af.

Scenariet består af **otte dele**. Den første (*Del 1 – Død*) indeholder en række **spiltekniske oplysninger** og en **forhistorie**. Begge dele skal læses højt. Herefter følger **seks scener** og en **epilog**. Ansvar for at spillede scenerne **skifter fra spiller til spiller**, så alle før eller siden kommer til at sidde i den varme stol. **Spillernes roller** skifter ligeledes fra scene til scene, og det er altid spillelederens opgave at fordele dem ud fra instruktionerne i begyndelsen af scenen.

Som en **sidste forberedelse** vil jeg foreslå, at I beholder scenariets første del foran jer og lægger de øvrige til side, indtil I får brug for dem. På den måde undgår I rod i papirbunken, og at nogen pludselig kommer til at læse forud. De forskellige dele har hver deres forside, så det er lettere for jer at holde dem adskilte fra hinanden. Når alt er arrangeret, og I er parate til at påbegynde jeres rejse gennem Samsara, fortsætter I stille og roligt til *Del 1 – Død*.

OM SHANTI!

Jacob Schmidt-Madsen, Benares, Indien, 23/1-04

Samsara

Del 1 – Død

Del 1 – Død

Introduktion

Forhistorie

Engang for længe siden, da jorden endnu var ung, og menneskene vandrede fra sted til sted som vilde dyr, kæmpede himmelguden Indra mod dragen Vritra. Den havde med sine tre vældige gab tømt floderne til sidste dråbe og efterladt hele landet med en brændende tørst. Jorden tørrede ud og sprækkede, skovene falmede og forsvandt, udmagrede kadavere lå tilbage som eneste spor af det liv, der engang havde været.

Da nomaden Pitri og hans folk så stepperne forvandlet til ørken, ofrede de deres bedste kvæg for at formilde guderne. På toppen af Meru, gudernes hellige bjerg, fik Indra færten af offerrøgen og steg ned for at mæske sig i brændt og blodigt kød. Mæt og tilfreds sadlede han op på sin snehvide krigselefant og drog til Vritras fæstning. Elefantens skridt var som tempelsøjler, der hamres i jorden, og fæstningsmurene slog revner. Dragen hævede sine tre hoveder højt over brystværnet og udstødte et brøl som af tusinde tordenskrald. På Meru holdt guderne sig frygtsomt for ørerne, men Indra, deres valgte konge, red blot hurtigere frem, opildnet af den himmelske musik.

Elefanten splintrede porten med sine fire skinnende stødtænder strakt ud foran sig som ubristelige spyd. Bag den lå Vritras slangekrop dovent rullet op om sig selv, gjort ubevægelig af de store mængder vand, den havde slugt. Indra slyngede sin tordenkile mod det brølende bæst, og dets tre hoveder faldt fra halsen som modne frugter fra et træ. Den vældige krop vred sig i chok og smerte, mens de opdæmmede vande brusede ud af den og blev til en mægtig flod. Fæstningsmurene brast, og snart flød vandet atter frit over jorden.

Således gik det til, at Indra sejrede over Vritra, og forfaderen Pitri og hans folk slog sig ned i landet og grundlagde et rige i gudekongens navn.

Nu, mange slægtsled senere, har en tvillingefødsel delt riget i to. Faderen kong Bhima, ligeligt frygtet blandt venner og fjender, havde længe været nægtet en søn, da han valgte at trodse sin onde skæbne. Opflammet af vrede og sorg ofrede han samtlige sine hundrede døtre på Indras alter for at få sin grusomme vilje. Præsterne vendte sig fra ham i rædsel, og dronning Shakuntala selv mistede forstanden og sagde aldrig siden et ord. Men en nat, hvor månen var skjult bag uvejrsskyer, og stjernernes lys blæst ud, fødte hun ham og riget to arvinger. I sit grænseløse hovmod opkaldte han den ene efter urmennesket Manu, racens grundlægger, og den anden efter urskabningen Purusha, gudernes første offer, universets tilblivelse.

Tyve mørke vintre er passeret siden da, og tvillingeprinsernes tavse moder, renhjertede Shakuntala, er for længst blevet hentet af dødsguden Yama. Straks efter fødslen rejste hun sig fra sit leje, svøbte sig i et ligklæde og styrtede sig i voldgraven. Men kongen tillod ikke byen at sørge. Han maledede den i strålende farver, fyldte gaderne

med fest og musik og beordrede, at dagen for hans sønners fødsel skulle højtidligholdes i al tid fremover.

Nu er kongen gammel og svag og fuld af anger. Prins Manu, der altid var dén af de to sønner, der slægtede faderen mest på, har længe begæret tronen. Og kun prins Purusha, hans broder og medarving, har holdt ham fra at besudle den med deres faders blod. Den søn, hvis sky natur og fjerne blik altid har været som en skygge kastet på kong Bhimas ære, står nu tilbage som hans eneste beskytter.

Hærene har været opstillede og klar til kamp siden daggry. Slagmarken er fyldt med række efter række af stridsvogne, ryttere, elefanter og fodfolk. Et rige og et folk delt i to. På den ene side prins Purusha og de kongetro. På den anden prins Manu og hans oprørske støtter. Bag dem ligger byen, hvis volde Indra i sin tid opkastede for at beskytte forfaderen Pitri og hans folk mod fjender og vilde dyr. Dengang, der endnu herskede enhed, og hver dag syntes et mirakel.

Et øjeblik sortner det for Purushas øjne. Så sætter han konkylietrompeten for munden og blæser slaget i gang.

Om at spille *Samsara*

“Hvad ikke findes hér, findes ingen steder.” Således står der i indledningen til det store indiske epos *Mahabharata*, og man kunne sige det samme om instruktionerne i dette afsnit. Det er de regler, der er for legen, og når I har læst dem, vil der ikke være andre end jer selv til at uddybe og fortolke dem. Husk derfor på, at den vigtigste regel af alle er, at det er *jeres* spil og *jeres* historie – og dermed også *jeres* ansvar at gøre begge dele til jeres egne.

Rammen

Samsara bærer undertitlen “en fortælling fra det gamle Indien”. Det betyder ikke, at scenariet kun er for gamle hippier og neo-buddhister. Rammen stiller ingen krav til jeres viden om det gamle Indien. Den fungerer udelukkende som en ansporelse for fantasien. Den narrative tråd, der er vævet ind i scenariet, kan være jer til inspiration, men må aldrig blive til en begrænsning. Formålet er at skabe en episk fortælling fra en magisk og eventyrlig verden, der minder om, men ikke *er* “det gamle Indien”. Og hertil gives hverken rigtigt eller forkert, kun passende og upassende.

Handlingen

Selve handlingen er inddelt i seks små scener eller episoder med hvert deres persongalleri. Kun hovedpersonen Purusha er gennemgående. Men ligesom spillederens skifter også *hans* rolle mellem jer fra scene til scene. Hvem, der skal spille hvad hvornår, er tydeligt angivet i begyndelsen af hver enkelt scene.

Scenerne

Scenerne skal ses som en række kronologiske, men ikke nærmere tidsligt forbundne nedslag i hovedpersonen Purushas liv. De er for de flestes vedkommende bygget op som små kammerspil med enhed i tid, sted og handling. Rollerne har individuelle mål og motivationer, der tilsammen skaber grundkonflikten og udgør den primære drivkraft bag handlingen. Scenerne er beregnede til at vare omkring en halv time hver (ekskl. 20-30 minutters forberedelse), og det er derfor vigtigt, at I som spillere er hurtige til at træde i karakter og indstillede på at spille igennem, al den tid I er på.

Rollerne

Rollebeskrivelserne indledes af en lille narrativ tekst, der sætter og forbereder den scene, de hører til. Herefter følger en kort gennemgang af rollen, dens mål og motivationer (bemærk, at rollelisten inkluderer dyr og overnaturlige væsener, og at disse altid kan tale, tænke og føle som mennesker). Kun den gennemgående hovedperson Purusha afviger lidt herfra (se nedenfor).

Spillederen

Spillederens scenebeskrivelse indeholder en oversigt over spillernes roller, baggrunden for handlingen og en gennemgang af scenens udgangspunkt, forløb og afslutning. Hans eller hendes fornemmeste opgave er at have overblik over scenen og hjælpe med til at give den et tilfredsstillende forløb. Jeg vil lade det være op til den enkelte at spillede i sin egen stil, men for stramhedens skyld opfordre til to ting. Dels ikke at benytte sig af udenfor-døren-spil (det er helt i epikkens ånd, at spillerne til tider véd mere end deres roller). Dels altid at være klar til at lukke diskussioner, der er blevet for lange, og komme videre med handlingen – fx ved at klippe mellem forskellige situationer og samtaler og stille direkte spørgsmål til spillerne om deres rollers tanker, følelser og reaktioner. Vigtigst er det dog, at spillederen forholder sig tro over for den vinkel, spillerne har valgt at anlægge på scenen.

Purusha

Til sidst et par ord om at spille Purusha. Først og fremmest giver det sig selv, at han som fortællingens hovedperson ikke kan dø, men *skal* overleve fra scene til scene. *Hvordan* han overlever, og med hvilke erfaringer, afhænger naturligvis af den enkelte scenes forløb. Purusha er indledningsvist ikke andet end en råskitse, en klump ler, I skiftes til at forme videre på, efterhånden som scenariet skrider frem. Da scenerne ikke er sat i noget nærmere tidsligt forhold til hinanden, er det altid kun Purushas hér-og-nu-situation, og ikke baggrunden for den, der er beskrevet. Gennem en række foreslåede overvejelser skal spilleren afgøre med sig selv og historiens hidtidige forløb, hvad der er hændt Purusha siden sidste scene, og hvad der har bragt ham i hans nuværende situation. Erhvervede ar, genstande og evner følger med fra scene til scene, men aldrig personer. Jeg håber ad denne vej at kunne sikre, at fortællingen om Purusha bliver *jeres* fælles og ikke *min* alene. Jég giver jer de nøgne facts, og *I* fortæller dem ind i en sammenhæng.

Opsummering

- *Samsara* er en episk fortælling sat i en magisk og eventyrlig verden
- Handlingen er inddelt i seks scener eller episoder
- Hver scene skal vare omkring en halv time (ekskl. 20-30 minutters forberedelse)
- I skiftes til at spille de forskellige scener
- Hver scene har sit eget persongalleri (Purusha er den eneste gennemgående karakter, men I skiftes til at spille ham fra scene til scene)
- Dyr og overnaturlige væsener kan tale
- Purusha er helten og kan ikke dø (han tager ar, genstande, evner o.l. med sig fra scene til scene, men aldrig personer)

Dette var ordene. Finder I dem mange eller komplicerede, så husk på, at dette i bund og grund er et rollespilsscenario som så mange andre – og frem for alt, at det er *jeres*.

God fornøjelse & held og lykke på rejsen!

Efter slaget

Solen gik ned over slagmarken. Skyggerne fra de faldne krøb langs jorden som sjæle på flugt. Snart ville mørket opsluge dem og lade kroppene alene tilbage. Venner og slægtninge i blodigt favntag, gennemboret af hinandens pile og sværd. Hvad betød det nu, hvis hoved kronen hvilede på? Bedre om den blev siddende, hvor den sad, klæbet fast med blod og støv til kongens kløvede kranie.

Prins Purusha lod bue og spyd falde fra sine hænder. Han løftede hjelmen af sit hoved og spændte brynjen af sin krop. Langsomt fjernede han sig fra byen og paladset. Benene rystede under ham, som var det jorden selv, der skælvede. Og da de ikke ville bære ham længere, sank han i knæ. Resten af natten sad han ubevægelig under månen, badet i dens kølige vanvid. Ikke én gang kiggede han sig tilbage. Snart farvedes himlen rød af blodet fra endnu en sols fødsel. Purusha rejste sig og fortsatte.

Samsara

Del 2 – Ånden

Del 2 – Ånden

Rollefordeling

Da dette er scenariets første scene, er der frit valg på alle hylder, hvad angår rollerne. Når I er blevet enige om, hvem der skal spille hvilken rolle, deler den af jer, der har valgt spillederen, rollerne ud.

Valget står mellem:

Spillederen

Hovedpersonen Purusha

Kvinden Raksha

Bonden Bhumi

Sjakalen Sarama

Del 2 – Ånden

Purusha

Hun sad foran bålet og stirrede ind i flammerne. Svøbt i et enkelt stykke grøn silke. Med benene trukket op under sig og hovedet lidt på skrå. Hendes hår faldt langt og sort gennem natten. Asken steg op over hende og dalede ned i floden, der førte den med sig til andre og mørkere egne. Purusha stod ved rigets sydligste grænse. På den anden bred begyndte vildniset, kendt og frygtet som døds-guden Yamas land. Kun få levende vidstes at have besøgt det, og færre at være vendt tilbage derfra.

Purusha tøvede. Lidt tilbage var han passeret gennem rigets sidste landsby. Ingen havde åbnet deres dør for ham, ingen besvaret hans bøn om en bid mad og et ydmygt leje. Herude, fjernt fra paladsers pomp og pragt, levede kongesønner og deres prøvelser kun i gamle sagn og legender.

En let tåge krøb op om Purushas ben og syntes at løfte hans krop fra jorden. Hans ansigt var magert og blegt, hans øjnes eneste glød et genskær fra bålet ved floden. Dette var grænselandet, hvor skygger var levende, og de levende blot skygger.

Kvinden vendte ansigtet mod ham og blottede sin sorg, så stor og smuk som hans egen.

Om Purusha

Da Purusha forlod slagmarken, forlod han samtidig det eneste liv, han nogensinde havde kendt – livet som prins. Nu har en altopslugende tomhed bemægtiget sig hans sjæl. Tavlen er visket ren, og livet må begynde på ny – hvis det da er livet, han ønsker.

Overvejelser

Inden scenen begynder, bør du overveje:

- Hvorfor Purusha traf valget om at lægge sit hidtidige liv bag sig, og hvad dette valg indebærer.
- Hvilke tanker og følelser, der farer gennem ham, nu hvor han står ved udkanten af sin faders omstyrkede rige og stirrer over mod det ukendte vildnis på den anden side af floden.
- Hvilken genklang synet af den triste skønhed foran bålet giver i hans sjæls rungende tomhed?

Del 2 – Ånden

Raksha

Hun sad foran bålet og stirrede ind i flammerne. Svøbt i et enkelt stykke grøn silke. Med benene trukket op under sig og hovedet lidt på skrå. Hendes hår faldt langt og sort gennem natten. Asken steg op over hende og dalede ned i floden, der førte den med sig til andre og mørkere egne. Purusha stod ved rigets sydligste grænse. På den anden bred begyndte vildniset, kendt og frygtet som døds-guden Yamas land. Kun få levende vidstes at have besøgt det, og færre at være vendt tilbage derfra.

Purusha tøvede. Lidt tilbage var han passeret gennem rigets sidste landsby. Ingen havde åbnet deres dør for ham, ingen besvaret hans bøn om en bid mad og et ydmygt leje. Herude, fjernt fra paladsers pomp og pragt, levede kongesønner og deres prøvelser kun i gamle sagn og legender.

En let tåge krøb op om Purushas ben og syntes at løfte hans krop fra jorden. Hans ansigt var magert og blegt, hans øjnes eneste glød et genskær fra bålet ved floden. Dette var grænselandet, hvor skygger var levende, og de levende blot skygger.

Kvinden vendte ansigtet mod ham og blottede sin sorg, så stor og smuk som hans egen.

Om Raksha

Kvinden, der sidder foran bålet og stirrer ind i flammerne, er Raksha, datter af dæmonfyrsten Ravana. Hendes virkelige form er én af stor hæslighed – med lange behårede bryster, kløer på hænder og fødder, flossede rovfuglevinger og et sylespidst underbid. Siden hun første gang så et menneske, har hun længtes efter deres skrøbelige skønhed. Ofte plagede hun sin fader om at måtte antage deres form, men først da han så, at hun var uhelbredeligt forelsket i den unge bondesøn Sukha, valgte han at opfylde hendes ønske. Dog på den betingelse, at hun aldrig måtte ligge med sin elskede.

Raksha havde ofte basket sine vinger over markerne, hvor Sukha puklede, for at stjæle sig til et glimt af sin elskede. Nu ankom hun til hans landsby i skikkelse af en smuk ung kvinde og søgte ly for natten i hans fader Bhumis hytte under påskud af at være et forældreløst barn, der var vokset alene op i skoven. Faderen var mistænksom, men lod hende blive, og snart viste det sig, at Rakshas kærlighed til Sukha var gengældt. Længe holdt hun stand mod hans tilnærmelser og sit eget begær, men i går nat, da hendes lænder brændte som aldrig før, og illusionen om menneskelighed kun forekom hende alt for virkelig, brød hun sin faders strenge forbud og gav sig til Sukha i et enkelt, men fatalt, favntag. Han gav et kort skrig fra sig, da han så sin elskede forvandle sig til en frådende dæmon foran øjnene på sig. Rakshas forbandede kærlighed skræmte livet ud af ham, og han faldt død til jorden som et træ ramt af lynet.

Da Bhumi kom styrtende, hidkaldt af sønnens skrig, fandt han ham død på gulvet, med hovedet hvilende i Rakshas skød. Hun havde genvundet sin menneskelige skikkelse, men for Bhumi var der ingen tvivl om hendes skyld. Han trak mordersken op ved håret

og jog hende ud af sit hjem med løfter til guderne om at ville slå hende ihjel, hvis han nogensinde så hende igen. Hun havde røvet det eneste, han havde tilbage af værdi, efter feberdæmonen havde taget hans hustru sidste sommer.

Nu har Raksha stjålet sig til en plads ved Sukhas ligbål, hvor hun sidder og ser flammerne fortære den krop, hun elskede langt højere end sin egen, men aldrig kunne få. Hendes eneste ønske er at se og favne den en sidste gang, men snart vil kun asken være tilbage at begrave hænderne i. Dødsguden Yama er allerede på vej for at hente hendes elskedes sjæl, og hans hævngherrige fader er kun borte en liden stund for at hente mere brænde til bålet. Og hvad med hendes egen fader, dæmonfyrsten Ravana, hvis ord hun har trodset? Hvor længe vil han udholde skammen, hun har kastet over slægten?

Nøgleord: Længselsfuld, angrende, tragisk.

Scenen

Scenen begynder med, at Purusha ankommer til ligbrændingspladsen. Raksha genkender ham straks som en noget tyndere og blegere udgave af sin elskede Sukha, hvis lig brænder på bålet bag hende. Ligheden er slående, og i hendes sind hersker ingen tvivl: Sukha er vendt tilbage fra de døde for at tage sin afsked med hende.

Mål

Rakshas mål er at vinde Sukha tilbage fra de døde og blive genforenet med ham. Hun véd, at hendes favntag er forbandet, men er i yderste konsekvens parat til at trodse sin faders ord for at holde bondesønnen i sine arme endnu engang og overskride det tabu, der forbyder kærlighed mellem menneske og dæmon. Hvis Sukhas fader Bhumi skulle sætte handling bag sine hårde ord, står det hende også frit for selv at kaste menneskehammen, men i så fald vil hun aldrig mere kunne vende tilbage til den.

Del 2 – Ånden

Bhumi

Hun sad foran bålet og stirrede ind i flammerne. Svøbt i et enkelt stykke grøn silke. Med benene trukket op under sig og hovedet lidt på skrå. Hendes hår faldt langt og sort gennem natten. Asken steg op over hende og dalede ned i floden, der førte den med sig til andre og mørkere egne. Purusha stod ved rigets sydligste grænse. På den anden bred begyndte vildnisset, kendt og frygtet som dødsjuden Yamas land. Kun få levende vidstes at have besøgt det, og færre at være vendt tilbage derfra.

Purusha tøvede. Lidt tilbage var han passeret gennem rigets sidste landsby. Ingen havde åbnet deres dør for ham, ingen besvaret hans bøn om en bid mad og et ydmygt leje. Herude, fjernt fra paladsers pomp og pragt, levede kongesønner og deres prøvelser kun i gamle sagn og legender.

En let tåge krøb op om Purushas ben og syntes at løfte hans krop fra jorden. Hans ansigt var magert og blegt, hans øjnes eneste glød et genskær fra bålet ved floden. Dette var grænselandet, hvor skygger var levende, og de levende blot skygger.

Kvinden vendte ansigtet mod ham og blottede sin sorg, så stor og smuk som hans egen.

Om Bhumi

Bonden Bhumi har boet i landsbyen ved rigets sydligste udkant hele sit liv. Efter hans hustru sjæl blev taget af feberdæmonen sidste sommer, har hans søn Sukha været alt, han har haft tilbage at leve for. Men nu er også *han* blevet taget fra ham, og hans krop lagt på ligbålet ved floden.

Det skete en aften, hvor månen var fuld, og sjakalerne hylede om kap med vinden, at en smuk ung kvinde kom til Bhumis hytte og bad om ly for natten. Hun kaldte sig Raksha og fortalte, at hun aldrig havde kendt sine forældre og var vokset alene op i skoven blandt dyr, dæmoner og omvandrende asketer. Bhumi så natten fuld af onde varsler, men forbarmede sig i godhjertet sorg over tabet af sin egen hustru.

Nat blev til dag, og dag til nat, og stadig forlod Raksha ikke hytten. Det var tydeligt at se, at det bånd, der knyttedes mellem Bhumis søn og den mystiske kvinde, var stærkere end venskabet. De to unge var forelskede, og af frygt for også at miste Sukha holdt Bhumi gode miner til det slette spil, han fornemmede. Hvis Sukha havde valgt en udstødt, forældreløs kvinde som sin ledsager gennem livet, ville Bhumi blive nødt til at respektere hans valg og overvinde sin modvilje mod kvinden.

Men så, i går nat, ramte den ulykke, hvis komme han længe havde anet. Vækket af sin søns pludselige skrig, styrtede han ind til de elskende og fandt Sukha død på jorden med hovedet i Rakshas skød. Sønnens øjne og mund var spærret op i rædsel, og hans krop stiv som et daggammelt lig. Bhumi var ikke sen til at kaste sin skyld. Han trak djævelkvinden op ved håret og slyngede hende fra sig, mens han svor ved guderne, at han ville tage livet af hende, hvis hun nogensinde viste sig for ham igen.

Nøgleord: Sønderknust, selvmedlidende, retfærdighedssøgende.

Scenen

Ved scenens begyndelse har Bhumi for kort tid siden forladt sin søns ligbål ved floden for at hente mere brænde til det. Da han gik derfra, var Raksha ingen steder at se. Hvornår han vender tilbage til ligbrændingspladsen med øksen over skulderen og favnen fuld af brænde er op til dig og spillederen (sørg for at snakke sammen inden spilstart). Bhumi véd, at rigets konge har en søn ved navn Purusha, men han har aldrig set ham, og når det sker i denne scene, vil han genkende ham som en noget blegere og tyndere udgave af sin egen søn. Kan det virkelig være Sukha, vendt tilbage fra de døde for at fortælle sandheden om sit eget endeligt?

Mål

Bhumis mål er først og fremmest at sørge for, at hans søns overgang til dødsriget forløber i god ro og orden. Hans hævn-gerrighed over for Raksha kan dog hurtigt vise sig svær at holde i ave, og med tilsynekomsten af Sukhas dobbeltgænger eller spøgelse (Purusha) vil den tanke også strejfe ham, at det måske er muligt at vinde sønnen tilbage til de levendes rækker.

Del 2 – Ånden

Sjakalen Sarama

Hun sad foran bålet og stirrede ind i flammerne. Svøbt i et enkelt stykke grøn silke. Med benene trukket op under sig og hovedet lidt på skrå. Hendes hår faldt langt og sort gennem natten. Asken steg op over hende og dalede ned i floden, der førte den med sig til andre og mørkere egne. Purusha stod ved rigets sydligste grænse. På den anden bred begyndte vildniset, kendt og frygtet som dødsguden Yamas land. Kun få levende vidstes at have besøgt det, og færre at være vendt tilbage derfra.

Purusha tøvede. Lidt tilbage var han passeret gennem rigets sidste landsby. Ingen havde åbnet deres dør for ham, ingen besvaret hans bøn om en bid mad og et ydmygt leje. Herude, fjernt fra paladsers pomp og pragt, levede kongesønner og deres prøvelser kun i gamle sagn og legender.

En let tåge krøb op om Purushas ben og syntes at løfte hans krop fra jorden. Hans ansigt var magert og blegt, hans øjnes eneste glød et genskær fra bålet ved floden. Dette var grænselandet, hvor skygger var levende, og de levende blot skygger.

Kvinden vendte ansigtet mod ham og blottede sin sorg, så stor og smuk som hans egen.

Om sjakalen Sarama

Sarama kommer oprindeligt fra vildniset hinsides floden. Det var dér, den første gang så sin herre, dødsguden Yama, føre sjælene med sig bort til sit rige i syd. Hvor riget nærmere bestemt ligger, og hvilken skæbne, der venter de dødes sjæle dér, er det ikke forundt nogen levende at vide. Men det er sjakalens lod altid at være i nærheden af de, der er på vej derhen. Den lever ikke blot blandt, men også af de døde. Yama tager sjælen, Sarama får kroppen.

Sjakalens territorie strækker sig fra landsbyen ved den sydligste udkant af kong Bhimas rige til ligbrændingspladsen ved floden. Med årene har den fået en særlig smag for stegt menneskekød, som den til hver en tid vil foretrække frem for køkkenfaldet og de par høns, den kan tiltuske sig oppe i landsbyen. Engang stjal den et levende spædbarn fra vuggen og åd det, men Yamas vrede over dens respektløse omgang med døden var grusom. Dødsguden visnede sjakalens ene bagben, og siden den dag har den holdt sig på haltende afstand af de levende.

Men i aften ser det ud, som om den bliver nødt til at nærme sig de levende for at kunne komme til at sætte tænderne i de døde. I går nat mistede landsbybonden Bhumi sin søn Sukha, og nu syder hans lig i bålets flammer. Mens Bhumi selv er gået efter mere brænde, er Sukhas elskede, den unge skønhed Raksha, trådt ud af mørket. Hvorfor hun må begræde sin elskede i smug, er en sag mellem mennesker, men måske det har noget at gøre med det skænderi, sjakalen overhørte sidste nat, hvor Sukha døde. Bhumi slyngede Raksha ud af sin hytte og svor ved guderne at ville slå hende ihjel, hvis hun nogensinde viste sig for ham igen.

Men måske det bliver sværere for Bhumi at leve op til sine ord, end han forestillede sig, da han udtalte dem. For Sarama så selv Raksha forvandle sig fra dæmon-til menneskeskikkelse, dengang hun krydsede floden fra den fjerne bred for at bosætte sig i landsbyen hos Bhumi og Sukha. Og selv om det efterhånden ligger noget tilbage, så hjem søger synet af hendes sande selv stadig sjakalen i dens mareridt. Noget kunne tyde på, at Sukha ikke nødvendigvis bliver aftenens eneste måltid.

Nøgleord: Snu, samvittighedsløs, glubsk.

Om den magiske guldring

Da Bhumis hustru bukkede under for feberdæmonen sidste sommer, lykkedes det Sarama at bide en finger af hendes lig, endnu inden det blev lagt på bålet. Og med fingeren fik den også fat på den guldring, som Bhumi havde givet hende i bryllupsgave. Dødsguden Yama var på den tid i sit gavmilde hjørne, og som belønning for lang tids tro tjeneste fortryllede han sjakalens ring, så den fik magiske kræfter. Sættes den således på fingeren af en død, vil denne straks leve op igen og være evigt tro over for giveren. Sættes den derimod på fingeren af en levende, vil denne blive i stand til at snyde dødsguden, første gang han kommer for at hente hans eller hendes sjæl.

Scenen

Ved scenens begyndelse lusker Sarama rundt i skyggerne omkring ligbålet, hvor bondesønnen Sukha brænder. Hvis sjakalen skal nå at få sig en bid mad, inden liget bliver helt forvandlet til aske og knoglestumper, må den hellere snart få nogen til at hjælpe sig med at tage det ud af flammerne. Måske Raksha, der sidder længselsfuld ved bålet? Eller hvad med den mystiske fremmede (Purusha), der netop nu nærmer sig med et udseende så lig den afdøde Sukhas, at man næsten kunne fristes til at tro, at de var én og den samme. Hvornår sjakalen gør sin entré på scenen er op til dig selv.

Mål

Saramas adfærd dikteres som altid af dens rumlende mave. Og en aften som i aften vil den ikke stille sig tilfreds med noget mindre end menneskekød, stegt eller rå (den har aldrig smagt dæmonkød, men tvivler ikke på, at også dét er delikat). Om den skal smigre, narre eller bestikke sig til det, vil ikke komme til at ødelægge dens nattesøvn. Dog frygter den Yama tilstrækkeligt til ikke at ville sætte tænderne i noget, der ikke er helt og aldeles dødt.

Del 2 – Ånden

Spillederen

Hun sad foran bålet og stirrede ind i flammerne. Svøbt i et enkelt stykke grøn silke. Med benene trukket op under sig og hovedet lidt på skrå. Hendes hår faldt langt og sort gennem natten. Asken steg op over hende og dalede ned i floden, der førte den med sig til andre og mørkere egne. Purusha stod ved rigets sydligste grænse. På den anden bred begyndte vildnisset, kendt og frygtet som dødsguden Yamas land. Kun få levende vidstes at have besøgt det, og færre at være vendt tilbage derfra.

Purusha tøvede. Lidt tilbage var han passeret gennem rigets sidste landsby. Ingen havde åbnet deres dør for ham, ingen besvaret hans bøn om en bid mad og et ydmygt leje. Herude, fjernt fra paladsers pomp og pragt, levede kongesønner og deres prøvelser kun i gamle sagn og legender.

En let tåge krøb op om Purushas ben og syntes at løfte hans krop fra jorden. Hans ansigt var magert og blegt, hans øjnes eneste glød et genskær fra bålet ved floden. Dette var grænselandet, hvor skygger var levende, og de levende blot skygger.

Kvinden vendte ansigtet mod ham og blottede sin sorg, så stor og smuk som hans egen.

Sted & Stemning

Scenen udspiller sig i et tågelandskab af overgange og forvandlinger. Stedet er en ligbrændingsplads ved bredden af den flod, der tegner rigets grænse mod syd. På den anden side begynder vildnisset, hvor det rygtes, at dødsguden Yama holder til. Natten er faldet på, og et ensomt bål lyser op i mørket. I dets flammer brænder liget af bondesønnen Sukha, en ung knøs fra en landsby i nærheden. Hans elskede Raksha sidder og våger over ham.

Roller

Purusha

Prinsen på flugt fra sin fortid. Hans sjæl er tom og søgende. Ligner ved en af skæbnens små ironier – eller fordi de efterladte ønsker det så brændende – den afdøde bondesøn Sukha til forveksling.

Dæmonkvinden Raksha

Datter af dæmonfyrsten Ravana. Har antaget menneskeskikkelse i lede over sin egen hæslighed. Elsker Sukha, hvis lig brænder på bålet.

Bonden Bhumi

Enkemand fra den nærliggende landsby og fader til Sukha. Har svoret at tage livet af Raksha, som han holder ansvarlig for sin søns død. Dog uden at kende hendes sande dæmonnatur.

Sjakalen Sarama

En halt sjakal i dødsjuden Yamas tjeneste. Lusker omkring på ligbrændingspladsen i håbet om at kunne stille sin glubske appetit med dødt menneskekød. Er i besiddelse af en magisk guldring, der kan vække de døde til live. Véd, at Raksha i virkeligheden er en dæmon.

Baggrund

Dæmondatteren Raksha så bondesønnen Sukha for første gang en sen eftermiddag, da hun fløj over landsbyens marker. Hun forelskede sig straks i ham og bad sin fader om lov til at antage menneskeskikkelse for at kunne leve sammen med sin elskede. Hendes ønske blev opfyldt på den betingelse, at hun aldrig måtte ligge med ham. Forvandlet til en smuk ung kvinde opsøgte hun Sukha og hans fader Bhumi under påskud af at være et forladt barn, der var vokset alene op i skoven. Bhumi anede uråd, men da det hurtigt viste sig, at Rakshas kærlighed til hans søn var gengældt, lod han hende blive boende. Han frygtede, at hans skjulte mistanker skulle støde Sukha fra ham, hvis han indviede ham i dem. Sønnen var alt, han havde tilbage at leve for, efter at feberdæmonen havde taget hans hustru sidste sommer.

I går nat blev det påbudte cølibat Raksha for meget. Hun brød løftet til sin fader og gav sig hen til den intetanende bondesøn. Konsekvensen var fatal. I omfavnelsernes øjeblik forvandlede hun tilbage til sin sande form og skræmte livet af Sukha. Hidkaldt af sønnens skrig fandt Bhumi ham liggende død på jorden med ansigtet fortrukket i rædsel. Raksha havde genvundet sin menneskeskikkelse, straks Sukha var død, og sad nu bøjet over hans lig. Men Bhumi var ikke sen til at placere skylden for den ulykke, der havde ramt hans hus. Han trak Raksha op ved håret og svor at ville slå hende ihjel, hvis han nogensinde så hende for sig igen.

Nu, aftenen efter, nærer Sukhas døde krop ligbålet flammer, og dødsjuden Yama er på vej for at hente hans sjæl. Men først et lille mellemspil.

Scenestart

Purusha ankommer til flodens bred, hvor **Raksha** sidder fjern og trist foran sin elskedes ligbål. Hun har kun stjålet sig til denne lille stund, mens Sukhas hævnerrige fader **Bhumi** er i skoven for at hente mere brænde til bålet (hvornår han vender tilbage er op til dig og spilleren – snak med ham eller hende inden spilstart). Straks Raksha ser Purusha, vil hun genkende ham som den selvsamme Sukha, hvis lig ligger på bålet. Sjakalen **Sarama** lusker omkring i skyggerne, og spilleren er selv herre over, hvornår den gør sin entré.

Forløb

Scenen begynder med Purushas ankomst til ligbrændingspladsen og slutter med Yamas, når dødsguden kommer for at hente Sukhas sjæl. Som Sukhas dobbeltgænger vil Purusha hurtigt blive midtpunkt i striden mellem den mordlystne Bhumi og den forelskede Raksha. Sørg for, at han føler identitetskrisen på egen krop og måske endda bliver i tvivl om, hvorvidt han rent faktisk *er* Sukhas spøgelse. På sidelinien venter sjakalen, samvittighedsløst klar til at spille de andre ud mod hinanden i dens evige jagt på *dødt* menneskekød (Yama har forbudt den at røre de levende og visnede dens ene ben, sidst den gjorde forsøget).

Hér er en række konkrete oplysninger, du bør holde dig for øje, når du kører scenen:

- Når Bhumi vender tilbage med brænde, vil han straks genkende Purusha som sin afdøde søn Sukha.
- Sjakalen kan ikke selv få Sukhas lig ud af flammerne for at æde det, men skal have hjælp af mindst én af de andre.
- Hvis Raksha og Purusha giver sig hen til hinanden, vil Raksha straks blive forvandlet til en hæslig dæmon med klør, vinger og behårede hængebryster – og det naturlige fjendskab mellem menneske og dæmon vågne i hende. Hun bliver først menneske igen, når Purusha eller dæmonen i hende er død (selv om Purusha ikke kan dø, kan du jo godt lade ham blive slået ud og *ligne* en død ...). Raksha kan også selv vælge at lade sig forvandle, men vil i så fald ikke kunne vende tilbage til sin menneskeskikkelse igen.
- Hvis Raksha bliver slået ihjel i sin menneskeskikkelse, vil hun i døden forvandle sig den dæmon, hun i virkeligheden er.
- Hvis sjakalens magiske ring sættes på fingeren af en død, vil denne straks leve op igen og være evigt tro over for giveren (sættes den på fingeren af Sukha, vil han rejse sig fra bålet og være hæsligt forbrændt resten af sine dage). Sættes den på fingeren af en levende, vil denne være i stand til at snyde døden én gang. Bemærk, at ringen oprindeligt sad på fingeren af Bhumis afdøde hustru, og at den først blev gjort magisk af Yama, da sjakalen stjal den fra hendes lig.
- Ligbrændingspladser er traditionelt samlingssted for alskens onde ånder og ligædere. Du kan bruge sådanne til at fortætte stemningen yderligere og så tvivl om, hvorvidt aktørerne befinder sig på den ene eller den anden side af døden.
- Handlingen bør ikke flytte sig stort fra ligbålet. Hvis spillerne insisterer på at føre den op til Bhumis landsby, der ligger en lille halv times gang fra floden, vil de ikke blive mødt af andet end boltede døre og skræmte ansigter.

Afslutning

Scenens klimaks bør indvarsles af – eller falde sammen med – dødsguden Yamas ankomst for at hente Sukhas sjæl. Han kommer svævende over floden med gustengul hud, blodrød kappe og en løkke til at indfange sjælen med. Hans ord er lov, og han

tolererer ikke afbrydelser. Hans dybeste hemmelighed er, hvad han gør med alle de sjæle, han slæber med sig bort.

De eneste formelle krav til scenens afslutning er, at den skal falde efter maksimalt en halv times spil og efterlade Purusha i stand til at fortsætte sin rejse. Dermed ikke sagt, at den skal ende med, at han rent faktisk rejser videre. Måske vælger han at påtage sig rollen som Sukha og slå sig ned med enten Bhumi eller Raksha. Hvordan afslutningen på denne scene kædes sammen med begyndelsen på den næste, er op til næste scenes Purusha-spiller (og det kan jeg godt afsløre vil blive dig!).

Følgende er bud på en mulig afslutning:

- Raksha kaster sig i favnen på Purusha for at søge beskyttelse fra Bhumis hævn. Purusha vælger også at trykke sin krop mod hendes, og straks forvandles hun til en frådende dæmon. Han dræber hende i selvforsvar, og Yama kommer for at hente ikke én, men to sjæle. De elskende forenes i døden, Bhumi får sin hævn, og sjakalen et frisk stykke dødt kød at sætte tænderne i. Purusha er fri til at krydse floden og fortsætte sin rejse.
- Sjakalen lokker Raksha eller Bhumi til at tage Sukhas lig ud af flammerne for at kunne sætte dens livgivende ring på hans finger. Inden de når så langt, er Sarama imidlertid stukket af med et af ligets lemmer. Og da ringen endelig sættes på Sukhas finger, finder han sig selv dømt til et liv som lemlæstet og forkullet vanskabning i evig hengivenhed til giveren. Da Yama ankommer og ser, at der ikke er nogen sjæl til ham, lægger han sin løkke om halsen på den forræderiske sjakal og slæber den sprællende bort med sig.
- Yama tilbyder at tage Sukhas dobbeltgænger Purusha med sig til dødsriget og lade den virkelige Sukha vende tilbage til livet. Hvis Purusha accepterer forslaget med sjakalens magiske ring på sin finger, må Yama se sig nødsaget til at lade ham gå. Accepterer han uden ringen, slipper Yama ham fri alligevel, da guden véd, at Purushas skæbne endnu ikke er fuldbyrdet. Som betaling for sin godhed, får Yama hjertet ud af brystet på Purusha og sender ham videre på sin færd som en levende død.

Samsara

Del 3 – Dyret

Del 3 – Dyret

Rollefordeling

Jeres roller i denne scene afhænger af, hvilke roller I havde i sidste scene.

Således, at ...

... **Raksha** bliver til **spillederen** (der står for at dele rollerne ud)

... **spillederen** bliver til **Purusha**

... **Bhumi** bliver til **tigern Raktadanti**

... **Purusha** bliver til **Dasa**

... **sjakalen Sarama** bliver til **Vamana**

Del 3 – Dyret

Purusha

Purusha havde ikke hørt den komme. Pludselig stod den der bare. I en skrå søjle af lys, der faldt ind gennem junglens tag. Dens pels var gylden og spættet med sølv. Et øjeblik stirrede de to på hinanden. Så satte hjorten afsted med et elegant spring og forsvandt ind i skyggerne.

Purusha hævede sit grove træspyd og fulgte efter. Han var klædt i skindet af vilde dyr, der var faldet for hans egen hånd. Håret slog langt og filtret om skuldrene på ham, mens han løb gennem den tætte underskov.

Spyddet hvirvlede gennem bregnerne, og han udstødte et brøl, da han så det bore sig ind i siden på dyret. Han samlede en stor sten op fra jorden og nærmede sig langsomt. Men da han nåede stedet, hvor hjorten var styrtet omkuld, var den ingen steder at se. Hans spyd lå herreløst tilbage på jorden. Blodet dryppede fra spidsen, og der havde samlet sig en lille mørkerød pøl under det.

Først da han atter løftede blikkede, så han tempelindgangen foran sig. Den sirligt udhuggede stenport var næsten helt forsvundet bag buskads og slyngplanter. På hver side af den stak ansigtet af en tigerstatue frem fra bevoksningen. Forundret trådte han over sit spyd og gik ind.

Om Purusha

Purusha lever som et vildt dyr i junglen. Dagen går med at skaffe føde og finde ly for natten. Der er hverken tid eller plads til store tanker, men i timen inden søvnen tager ham, hjemsesøges han ofte af minder fra en svunden tid, der bliver fjernere dag for dag.

Overvejelser

Inden scenen begynder, bør du overveje:

- Hvad der er hændt Purusha siden sidste scene, og hvorfor han har valgt at leve i junglen.
- Om der er nogle elementer (erfaringer, genstande e.l.) fra den foregående scene, der kan komme til at spille en rolle i denne.
- Hvilken rolle fortiden spiller i hans nuværende tilværelse, og om han har nogen særlige ønsker for fremtiden.
- Hvad han tænker og føler, da han træder ind i det tilgroede jungletempel.

Del 3 – Dyret

Tigeren Raktadanti

Purusha havde ikke hørt den komme. Pludselig stod den der bare. I en skrå søjle af lys, der faldt ind gennem junglens tag. Dens pels var gylden og spættet med sølv. Et øjeblik stirrede de to på hinanden. Så satte hjorten afsted med et elegant spring og forsvandt ind i skyggerne.

Purusha hævede sit grove træspyd og fulgte efter. Han var klædt i skindet af vilde dyr, der var faldet for hans egen hånd. Håret slog langt og filtret om skuldrene på ham, mens han løb gennem den tætte underskov.

Spyddet hvirvlede gennem bregnerne, og han udstødte et brøl, da han så det bore sig ind i siden på dyret. Han samlede en stor sten op fra jorden og nærmede sig langsomt. Men da han nåede stedet, hvor hjorten var styrtet omkuld, var den ingen steder at se. Hans spyd lå herreløst tilbage på jorden. Blodet dryppede fra spidsen, og der havde samlet sig en lille mørkerød pøl under det.

Først da han atter løftede blikkede, så han tempelindgangen foran sig. Den sirligt udhuggede stenport var næsten helt forsvundet bag buskads og slyngplanter. På hver side af den stak ansigtet af en tigerstatue frem fra bevoksningen. Forundret trådte han over sit spyd og gik ind.

Om tigeren Raktadanti

Raktadanti er en stor gammel han-tiger. Den er sidste led i en lang og fornem slægt af tempelvogtere, der tilbeder gudinden Durga, den ti-armede, tigerridende furie, hvis appetit kun kan stilles med vin, sæd og blod. Raktadantis forfædre indgik en pagt med præsterne om at beskytte jungletemplet til gengæld for smukke jomfruer og friskslagtet menneskekød. Men de to-benede drukkenbolte havde for travlt med deres egne orgier til at overholde aftalen. En sen nat faldt tigrene dem i ryggen og ofrede hver og én på Durgas blodsølede alter. Således gik det til, at Raktadantis slægt kom til at herske i menneskenes tempel.

Med tiden har også junglen gjort sit indtog i templet, og den omgivende mur er blevet svær at skelne fra naturens egne tilgroede klippestykker. Dyr holder sig på afstand af det ildevarslende monument, og menneskene herude er få og sene. Dele af tigerslægten har set sig nødsagede til at vandre ud og søge nye territorier, mens de, der er blevet tilbage, har måttet ofre sig selv og hinanden for at tilfredsstille templets umættelige gudinde. Nu er kun Raktadanti tilbage, og snart vil alderdommen også kræve dén.

Templets slavinde hedder Dasa. Som spæd kom hun flydende ned ad en nærliggende flod i en lille båd af flettede palmeblade. Hendes hud var sort som de udstødtes, der tjener i rigerne mod nord, og Raktadanti tog hende til sig for at have én at kommandere rundt med, misbruge og udnytte. Årene har forvandlet hende til en smuk og frodig kvinde, som tigeren nu underholder templets intetanende gæster med, inden den myrder dem. Kilden til dens styrke sidder gemt i avlelemmet, og med dét har den længe

forsøgt at så sin sæd i Dasas skød. Men af alle de børn, hun hidtil har født, har ikke ét af dem været Raktadantis. I sin vrede har tigreren ofret dem alle til Durga, og nu frygter den, at den skal dø uden nogen efterkommer til at arve dens position og føre slægten videre.

Da Dasa blev stor nok til at klare sig selv i junglen, bad Raktadanti Durga om at skænke hende evnen til at forvandle sig til en gylden hjort. I den skikkelse bruger tigreren hende nu til at lokke dyr og ensomme jægere til templet. Og for øjeblikke siden gik endnu én i fælden. Dasa er netop kommet styrtende ind gennem porten med blodet strømmende fra et sår i siden. Raktadanti har gennet hende ind i templet med ordrer om at forbinde sit sår og klæde sig i forførende silke. Selv ligger tigreren i den overdækkede søjlehal ude foran og afventer gæstens ankomst. Et velnæret svin roterer over ildstedet, og krukkerne er fyldt til randen med en sval og sødligt-krydret vin. Orgiet kan begynde.

Nøgleord: Overlegen, indsmigrende, brutal.

Scenen

Inde i templet står statuen af Durga og hendes tiger, der begge vækkes til live, når Raktadanti lægger de endnu levende ofre for dens fødder. Uden for er en overdækket søjlehal, hvor Raktadanti ligger, og rundt om hele bygningen en delvist sammenstyrtet mur med portalen, hvor det kommende offer (Purusha) om lidt kommer ind. Når tigreren har budt sin gæst velkommen, og de har gjort sig det behageligt, kalder den Dasa frem fra templet for at servere vinen og maden og byde sin krop til.

Mål

I rollen som den perfekte vært er det Raktadantis hensigt at friste Purusha med alt, templet har at byde på – vin, mad og en smuk kvinde at varme sig ved. Jo mere han svælger i goderne, des mere tilfreds vil Durga være, når tigreren som aftenens klimaks lægger ham for statuens fødder og selv fortærer det, der måtte blive tilbage. Selv om det kan blive nødvendigt at anvende magt for at få gæsten til at blive, må den bestræbe sig på ikke at miste besindelsen, så ritualet i alle sine stadier kan forløbe så rent og enkelt som muligt.

Del 3 – Dyret

Dasa

Purusha havde ikke hørt den komme. Pludselig stod den der bare. I en skrå søjle af lys, der faldt ind gennem junglens tag. Dens pels var gylden og spættet med sølv. Et øjeblik stirrede de to på hinanden. Så satte hjorten afsted med et elegant spring og forsvandt ind i skyggerne.

Purusha hævede sit grove træspyd og fulgte efter. Han var klædt i skindet af vilde dyr, der var faldet for hans egen hånd. Håret slog langt og filtret om skuldrene på ham, mens han løb gennem den tætte underskov.

Spyddet hvirvlede gennem bregnerne, og han udstødte et brøl, da han så det bore sig ind i siden på dyret. Han samlede en stor sten op fra jorden og nærmede sig langsomt. Men da han nåede stedet, hvor hjorten var styrtet omkuld, var den ingen steder at se. Hans spyd lå herreløst tilbage på jorden. Blodet dryppede fra spidsen, og der havde samlet sig en lille mørkerød pøl under det.

Først da han atter løftede blikkede, så han tempelindgangen foran sig. Den sirligt udhuggede stenport var næsten helt forsvundet bag buskads og slyngplanter. På hver side af den stak ansigtet af en tigerstatue frem fra bevoksningen. Forundret trådte han over sit spyd og gik ind.

Om Dasa

Dasa har aldrig kendt sine forældre. Hun kom til junglen som spæd på en lille båd af flettede palmeblade. Tigeren Raktadanti så hende komme flydende ned ad floden og tog hende med sig tilbage til et forladt og tilgroet tempel. Det var hér, blandt stenstøtter og slyngplanter, Dasa voksede op. Selv om årene ikke har budt på stort andet end lidelse og fornedrelse, har de alligevel formået at forvandle hende til en smuk og frodig kvinde. Kun skæmmet af den natsorte hud, tigeren har lært hende ikke er en gave fra guderne, men en forbandelse, der har holdt hende og hendes folk som slaver, siden guderne skabte verden.

Raktadanti er sidste led i en lang slægt af tempelvogtere, og det skulle snart vise sig, at dens barmhjertighed var skæmmet af bagtanker. Templet er indviet til den frygtelige gudinde Durga, der kun kan formildes med vin, sæd og blod, og så langt tilbage Dasa kan huske, er hun blevet udnyttet til at tilfredsstille fremmede dyr og menneskers begær. Tigeren lokker dem uforvarende ind i templet og opfylder alle deres kroppers behov, inden den lægger dem for Durga-statuens fødder og overlader dem til gudindens frådende vanvid. Siden Dasa var en lille pige, har det ikke blot været hendes opgave at ligge med “gæsterne”, men også at lokke dem hen til jungletemplet i skikkelse af en gylden hjort, som Durga har skænket hende evnen til at forvandle sig til.

Raktadanti har længe ønsket sig en søn til at overtage pladsen som tempelvogter og føre slægten videre. Men alle de børn, Dasa har født, har været tidligere ofres, og tigeren har i sin vrede skænket dem alle til Durga. Det er i hvert fald den side af historien,

som Raktadanti kender. Men da den for tre somre siden sendte Dasa højgravid ud i junglen for at skaffe nye ofre, fødte hun ham en hæslig, sortdunet vanskabning med krop som et menneske og hoved, hænder og fødder som en tiger. Hun skjulte deres nyfødte søn Vamana i junglen og fortalte Raktadanti, at barnet havde været dødfødt. Men ikke blot overlevede Vamana – hans lille krumryggede krop er allerede så stærk som en fuldvoksen mands.

Dasa har indtil videre forbudt Vamana at komme i nærheden af templet og opsøge sin morderiske fader, men hun håber, at drengen en dag kan befri dem begge fra Raktadantis tyranni. Og måske kom hun realiseringen af dette håb et skridt nærmere, da tigreren en aften, hvor den havde drukket en krukke vin for meget, afslørede for hende, at kilden til dens styrke sidder gemt i dens avlelem. Hvis dét skæres af, er den så godt som intet værd. Siden den aften har Dasa prøvet at forestille sig, hvad der mon venter på den anden side af helt livs fangenskab. Frihed?

Nøgleord: Kuet, frygtsom, udspekuleret.

Scenen

Ved scenens begyndelse er Dasa netop vendt tilbage fra junglen og sin hjorteskikkelse, såret i siden af jægerens (Purushas) spyd. Raktadanti har sendt hende ind i templet for at pleje sit sår og klæde sig forførende på til ære for gæsten. Hun lægger en stram forbindelse om det dybe og smertefulde sår og skjuler den under silken, hun vikler om sin krop. Ude foran templet ligger Raktadanti i søjlehallens skygge, klar til at kalde hende frem, når vinen skal skænkes, mades serveres, og gæstens begær tilfredsstilles.

Mål

Dasas umiddelbare mål er at servicere og forføre offeret (Purusha). Selv om smerten fra såret er stor, bider hun den i sig og holder det skjult – i hvert fald indtil Purusha evt. kaster sig over hende eller flår tøjet af hende. Hun er nedbrudt af mange års misbrug og slaveri og vil som udgangspunkt adlyde Raktadantis mindste vink. Men byder der sig en reel chance for at gøre oprør og slippe væk, vil hun gribe den. Om ikke for sin egen, så for sin hemmelige søns skyld. Hun har svoret ved sin søns liv, at den skam og ydmygelse, der har været hendes lod, aldrig skal blive hans.

Del 3 – Dyret

Vamana

Purusha havde ikke hørt den komme. Pludselig stod den der bare. I en skrå søjle af lys, der faldt ind gennem junglens tag. Dens pels var gylden og spættet med sølv. Et øjeblik stirrede de to på hinanden. Så satte hjorten afsted med et elegant spring og forsvandt ind i skyggerne.

Purusha hævede sit grove træspyd og fulgte efter. Han var klædt i skindet af vilde dyr, der var faldet for hans egen hånd. Håret slog langt og filtret om skuldrene på ham, mens han løb gennem den tætte underskov.

Spyddet hvirvlede gennem bregnerne, og han udstødte et brøl, da han så det bore sig ind i siden på dyret. Han samlede en stor sten op fra jorden og nærmede sig langsomt. Men da han nåede stedet, hvor hjorten var styrtet omkuld, var den ingen steder at se. Hans spyd lå herreløst tilbage på jorden. Blodet dryppede fra spidsen, og der havde samlet sig en lille mørkerød pøl under det.

Først da han atter løftede blikkede, så han tempelindgangen foran sig. Den sirligt udhuggede stenport var næsten helt forsvundet bag buskads og slyngplanter. På hver side af den stak ansigtet af en tigerstatue frem fra bevoksningen. Forundret trådte han over sit spyd og gik ind.

Om Vamana

Vamana er den vanskabte søn af tigreren Raktadanti og tempelslavinden Dasa. Han har krop som en krumbøjet dreng og hoved, hænder og fødder som en tiger. De kraftige dun, der svøber ham i en tynd pels, er sorte som hans moders hud og tilkendegiver, at også *han* nedstammer fra det udstødte slavefolk. Selv om han kun er tre somre gammel, er han allerede godt skåret for tungebåndet og stærk som en fuldvoksen mand.

Vamana kender kun lidt til sin moder og endnu mindre til sin fader – så lidt, at Raktadanti end ikke véd, at den har en søn. Dasa har fortalt Vamana, at han har haft mange søskende, men at hans fader har ofret dem alle til gudinden Durga, der efter sigende rider på tigre og æder små børn. Raktadanti er sidste led i en lang slægt af tempelvogtende tigre, der har holdt til i Durgas jungletempel siden gammel tid. Den har holdt Dasa som slave hele hendes liv, og det var kun, fordi hun fødte Vamana en dag, hvor tigreren havde sendt hende højgravid i junglen, at drengen fik lov til at overleve. Hun fortalte hans fader, at barnet havde været dødfødt, og i sin ligegyldighed over for hende, stillede Raktadanti ingen spørgsmål.

Junglen er Vamanas egentlige hjem. Det er hér, han er født og opvokset uden sin faders vidende. Dasa har forbudt ham at komme i nærheden af templet, men alligevel gør han det ofte for at udspionere sine forældre gennem et hul i det forfaldne murværk, der omslutter tempelpladsen. Engang så han således sin moder i favnen på en fremmed mand, og lige siden har han været i tvivl om, hvorvidt det er hende eller hans mystiske fader, der er af det onde. Dasa kommer ofte ud til Vamana, når hun i skikkelse af en gylden hjort er

ude for at lokke dyr og vildfarne mennesker til ofring i templet, men han har endnu ikke konfronteret hende med, hvad han har set.

Det er kun få øjeblikke siden, at Vamana på vej hen for at spionere ved templet så sin moders hjortesikkert falde for en jægers spyd. Det lykkedes hende at komme op igen og forsvinde ind ad porten til tempelgården. Jægeren fulgte tøvende efter, og Vamana er fuld af hævnlyst listet hen til hullet i murværket for at se, hvad der nu sker. Hans smukt sribede fader ligger henslængt i søjlehallens skygge og venter på sin gæst, mens Dasa selv må have trukket sig tilbage til tempelbygningen, hvor hun har fortalt, at statuen af den frygtelige gudinde Durga står.

Nøgleord: Nysgerrig, modig, handlekraftig.

Scenen

Vamana begynder scenen med at overvære mødet mellem sin ukendte fader og den fremmede jæger. Det er op til dig at bestemme, hvornår han gør sin entré på scenen. Han kan kravle uset gennem hullet i murværket og forsøge at liste sig rundt om tempelbygningen med den overdækkede søjlegang ude foran.

Mål

Vamans umiddelbare mål er at finde ud af, hvad der er sket med hans moder, og hævne sig på jægeren (Purusha), der gjorde hende fortræd. Han nærer desuden et stærkt ønske om at lære sin mystiske og dragende fader at kende, men samtidig om at befri sin moder fra ham, hvis hans ondskab da virkelig er så grænseløs, som hun siger. Vamana er uden selv at være klar over det dybt splittet mellem sin dobbeltnatur som tiger og menneske, og det er din opgave at sørge for, at han vælger side i løbet af scenen.

Del 3 – Dyret

Spillederen

Purusha havde ikke hørt den komme. Pludselig stod den der bare. I en skrå søjle af lys, der faldt ind gennem junglens tag. Dens pels var gylden og spættet med sølv. Et øjeblik stirrede de to på hinanden. Så satte hjorten afsted med et elegant spring og forsvandt ind i skyggerne.

Purusha hævede sit grove træspyd og fulgte efter. Han var klædt i skindet af vilde dyr, der var faldet for hans egen hånd. Håret slog langt og filtret om skuldrene på ham, mens han løb gennem den tætte underskov.

Spyddet hvirvlede gennem bregnerne, og han udstødte et brøl, da han så det bore sig ind i siden på dyret. Han samlede en stor sten op fra jorden og nærmede sig langsomt. Men da han nåede stedet, hvor hjorten var styrtet omkuld, var den ingen steder at se. Hans spyd lå herreløst tilbage på jorden. Blodet dryppede fra spidsen, og der havde samlet sig en lille mørkerød pøl under det.

Først da han atter løftede blikkede, så han tempelindgangen foran sig. Den sirligt udhuggede stenport var næsten helt forsvundet bag buskads og slyngplanter. På hver side af den stak ansigtet af en tigerstatue frem fra bevoksningen. Forundret trådte han over sit spyd og gik ind.

Sted & Stemning

Scenen udspiller sig en sen eftermiddag i et forfaldent og tilgroet tempel dybt inde i junglen. Det er omgivet af en delvist sammenstyrtet gårdmur og består af en enkelt kvadratisk bygning med et spidst, mangetoppet tag og en overdækket søjlehal ude foran. Inde i helligdommen står en mandshøj statue af gudinden Durga, som templet er indviet til. Hun rider på en frådende tiger med sine ti våbenføre arme og en truende attitude. Hendes appetit går på vin, sæd og blod, og hvis man snuser lidt omkring på tempelpladsen, vil det ikke være svært at finde mørke skjolder på stenene og knuste menneskekranier i buskadset. Det er en scene i de lavere instinkters vold.

Roller

Purusha

Lever som et vildt dyr i junglen. Lokkes hen til templet af en gylden hjort, der i virkeligheden er slavinden Dasa i forvandling.

Tigeren Raktadanti

Templets vogter. En gammel han-tiger, der holder Dasa slavebundet og håber at avle en søn på hende. Ofrer jævnlige dyr og mennesker til gudinden Durga, og vil forsøge at gøre Purusha til den næste i rækken.

Tempelslavinden Dasa

Raktadantis slavinde. Tilhører et sorthudet og udstødt folk. Ligger med tempelgæsterne, inden tigreren ofrer dem til gudinden Durga. Har født den sønnen Vamana uden dens vidende. Kan desuden forvandle sig til en gylden hjort.

Mennesketigreren Vamana

Søn af Dasa og Raktadanti. En uhyggelig sortdunet vanskabning med krop som et krumrygget barn og hoved, hænder og fødder som en tiger. Lever skjult for sin fader i junglen. Er splittet mellem sin menneske- og sin dyrenatur.

Baggrund

Tigreren Raktadanti er sidste led i en lang slægt af tempelvogtere, der i sin gjorde oprør mod menneskepræsterne og overtog styringen af jungletemplet. Tigreren fandt den sorthudede Dasa efterladt i junglen som spæd og opfostrede hende som tempelslavinde og avlsmenneske. Nu er hun en smuk og frodig kvinde, begunstiget af gudinden Durga med evnen til at antage skikkelse af en gylden hjort. Det er i den form, hun springer omkring i junglen og lokker uvidende dyr og mennesker til templet. Når de først er gået i fælden, beværter Raktadanti dem rigt med kød, vin og Dasas krop, inden den ofrer dem til Durga og selv æder resterne.

Tigreren har længe ønsket sig en søn til at efterfølge den som templets vogter og føre slægten videre. Men hidtil har alle Dasas børn været tidligere ofres – tror den. Dasa fødte Raktadanti sønnen Vamana en dag, den havde sendt hende højgravid ud i junglen for at lokke nye ofre til. Hun forklarede sidenhen, at barnet havde været dødfødt, og i sit mismod troede tigreren hende og glemte alt om sagen.

Dasa holder Vamana skjult i junglen, og på kun tre somre er han vokset op til at have en fuldvoksen mands styrke i sin krumbøjede barnekrop. Dasa har forbudt ham at komme i nærheden af templet med trusler om, at hans fader vil slå ham ihjel, men alligevel har drengen udspioneret sine forældre gennem et hul i gårdmuren og set sin moder ligge med et af ofrene til Durga. Og nu er han kommet i tvivl om, hvem af de to – hans fader eller hans moder – der er den egentlige synder.

Dasa håber, at Vamana en dag vil befri dem begge fra Raktadantis tyranni, og for nylig blev dette håb en god del lysere, da tigreren i fuldskab afslørede for hende, at kilden til dens styrke sidder i avlemmet. Skæres dét af, er den intet. Nu er spørgsmålet bare, om Dasa kan få Vamana overtalt til at hjælpe. Drengen er dybt splittet mellem mennesket og dyret i ham, og hvilken side, der i sidste ende vil få overtaget, er endnu uvist.

Scenestart

Ved scenens begyndelse er **Purusha** netop blevet lokket hen til templet af **Dasas** hjortesikkelse. Såret i siden af hans spyd er hun flygtet tilbage til templet og **Raktadanti**. Tigreren har gennet hende ind i templet, hvor hun nu forbinder sit sår og gør sig klar til at blive kaldt frem for at servicere og forføre Purusha (i menneskesikkelse, forstås). Vinen står sval og sødligt-krydret i krukkerne, og et helstegt vildsvin roterer

over ildstedet i tempelgården. **Vamana** har set Purusha såre Dasa og har svoret hævn over den fremmede jæger. Han overværer det indledende møde mellem Raktadanti og Purusha gennem et hul i templets ydermur. Da Purusha kommer ind, ligger Raktadanti henslængt i søjlehallens skygge.

Forløb

Scenen er bygget op omkring Raktadantis påtænkte ofring af Purusha. Ritualforskrifterne dikterer, at offeret (Purusha) først skal mættes i kød og beruses i vin og derefter tømme sin sæd i en indviet kvindes (Dasas) skød. Til sidst skal han føres ind i templet og lægges for fødderne af Durga-statuen, der vækkes til live og stiller sin blodtørst. Herefter kan tigreren frit spise af den ofredes kød.

Noget tyder dog på, at aftenens ritual får et lidt andet forløb end tiltænkt. Purusha har som historiens helt et stærkt overlevelsesinstinkt, Dasas drøm om frihed lurer lige under hendes kuede overflade, og mennesketigreren Vamana har allerede besluttet sig for at gribe forstyrrende ind i begivenhederne (om han ender med at tage sin mystiske faders, sin hørende moders eller blot sit eget parti, er op til ham selv at afgøre). Men uanset hvad, der måtte ske, så har Durga ikke tænkt sig at lade nogen forlade templet, før hun har fået sit offer (præcis hvem af de fire, det bliver, bekymrer hende ikke så meget – hun hylder princippet om den stærkestes overlevelse).

Hér er en række konkrete oplysninger, du bør holde dig for øje, når du kører scenen:

- Vamana kan komme uset ind på tempelpladsen gennem et hul i den omgivende mur og snige sig rundt om selve tempelbygningen. Hér kan han gennem et smalt vindue se og kontakte Dasa.
- Dasas sår er dybt, men hun bider smerten i sig og skjuler forbindingen under sin forførende silkedragt (i hvert fald indtil Purusha evt. forgriber sig på hende).
- Dasa kan antage hjortesikkert, som hun lyster, men såvel i denne som i andre selvstændige handlinger er hendes vilje svækket af et helt livs misbrug og slaveri.
- Hvis Raktadanti får sit lem skåret af, mister han sin styrke og påkalder sig sin gudindes hån og vrede.
- Hvis nogen forsøger at flygte fra tempelpladsen, vil Durga gøre, hvad hun kan for at stoppe dem (vække de to tigerstatuer ved tempelindgangen til live, mane hovedløse lig op ad jorden, få junglen til at danne uigennemtrængelige tykninger og gribe ud efter undvigerne osv.).

Afslutning

Uanset ritualets forløb arbejder scenen sig frem mod den ofring, der enten udgør selv klimakset eller blot efterspillet. Hvis Durga ikke skænkes et offer, vælger hun selv ét (enten den første af rollerne, der dør, eller dén af dem, der står svagest, når hendes – dvs. *din* – tålmodighed slipper op). Statuen vækkes til live i templet, og gudinden rider frem på en knurrende tiger, mens hendes ti arme fægter vildt i luften omkring hende. Hun

bøjer sig ned over sit offer og bider struben over på det, inden hun slynger det hovedløse lig hen til de, der endnu måtte stå tilbage. Selv suger hun øjnene ud på hovedet og slikker kraniet rent for til sidst at trække sig tilbage og atter blive til sten.

De eneste formelle krav til scenens afslutning er, at den skal falde efter maksimalt en halv times spil og efterlade Purusha i stand til at fortsætte sin rejse. Dermed ikke sagt, at den skal ende med, at han rent faktisk rejser videre. Måske slipper han væk med Dasa og Vamana og beslutter sig for at leve sammen med dem i junglen. Hvordan afslutningen på denne scene kædes sammen med begyndelsen på den næste, er op til næste scenes Purusha-spiller (og det kan jeg godt afsløre vil blive dig!).

Følgende er bud på en mulig afslutning:

- Purusha tager grådigt for sig af Raktadantis lækkerier, men da han når til desserten – tempelstavinden Dasa – får han øje på hendes sår og indser, at han er gået i en fælde. Vamana springer hævngherrig over ham, men Purusha slår ham ihjel efter en hård og blodig kamp. Durga-statuen rider frem for at drikke den dødes blod, og Purusha flygter ud i junglen, skarpt forfulgt af drengens sønderknuste forældre.
- Det lykkes Dasa at få overbevist Vamana om, at det er Raktadanti og ikke den fremmede Purusha, der er af det onde. Drengen skærer sin faders avlelem af og giver det til Durga som et sidste trodsigt offer. Vogterslægtens magt er brudt, og templet styrter sammen. Evt. springer Dasas sår op, netop som hun erkender, at hun endelig er fri – hun forbløder med et lykkeligt smil på læben.
- Vamana vælger sin dyriske natur frem for sin menneskelige og lader sig indsætte som templets nye vogter. Durga-statuen vækkes til live og beder ham udpege sit første offer. Purusha flygter med Dasa over skulderen, men gudinden indhenter dem på sin tiger, og Purusha må lade Dasa tilbage for selv at slippe væk med livet i behold.

Samsara

Del 4 – Mennesket

Del 4 – Mennesket

Rollefordeling

Jeres roller i denne scene afhænger af, hvilke roller I havde i sidste scene.

Således, at ...

... **Vamana** bliver til **spillederen** (der står for at dele rollerne ud)

... **spillederen** bliver til **Purusha**

... **Purusha** bliver til **Tapas**

... **Dasa** bliver til **slangen Naga**

... **tigeren Raktadanti** bliver til **Chaya**

Del 4 – Mennesket

Purusha

Purusha stod ved verdens ende og så bølgerne brydes mod klippen. Skumsprøjtet stænkede hans bare tæer, og han trådte ufrivilligt et par skridt tilbage. Månen var fuld for tredje nat i træk, og havet stod højere end nogensinde før. En strid vind isnede hans kronragede kranie og fik barkstykkerne, der dækkede hans krop, til at klapre mod hinanden. Det trak op til storm. Han måtte hellere vende tilbage til hulen.

Tapas sad allerede ved bålet. Smurt ind i aske og med sit filtrede hår bundet op i en knude. En kæde af dyreknogler smykkede hans bryst. Én for hvert liv, han havde levet.

“I aften skal jeg dø min sidste død,” sagde den gamle asket roligt, da Purusha havde sat sig. “Og i aften skal du se dine tidligere liv.”

Bålet flammede op og trak grottens skygger ud af mørket. De løb over væggene, som søgte de at undslippe lyset. Porten til fortiden stod åben, og Purusha faldt ind.

Om Purusha

Purusha bor i en klippehule ved havet hos sin læremester Tapas, der stræber efter at opnå udødelighed blandt guderne i Indras himmel. Selv søger Purusha indsigt i livet og verden. Hulens øvrige beboere er slangen Naga og Tapas' afkastede skygge Chaya.

Purushas magiske evner

Tapas har lært Purusha at opspare magisk energi gennem meditation og bod. Indtil videre har asketen hjulpet ham til at omdanne hans energi til to magiske kræfter, der kan blive ham til hjælp på den skæbnesti, han træder:

1. Modstandskraft. Evne til at udholde stor fysisk smerte.
2. Skærpede sanser. Evne til at se skjulte detaljer, høre fjerne lyde osv.

Overvejelser

Inden scenen begynder, bør du overveje:

- Hvad der er hændt Purusha siden sidste scene, og hvorfor han har valgt at gå i lære hos en asket.
- Om der er nogle elementer (erfaringer, genstande e.l.) fra de foregående scener, der kan komme til at spille en rolle i denne.
- Hvordan Purusha forholder sig til Tapas' verdensforsagende og himmelstræbende livsambition.
- Hvilke tanker og følelser, der farer gennem ham, da han hører Tapas sige, at han skal dø i aften.

Del 4 – Mennesket

Tapas

Purusha stod ved verdens ende og så bølgerne brydes mod klippen. Skumsprøjtet stænkede hans bare tæer, og han trådte ufrivilligt et par skridt tilbage. Månen var fuld for tredje nat i træk, og havet stod højere end nogensinde før. En strid vind isnede hans kronragede kranie og fik barkstykkerne, der dækkede hans krop, til at klapre mod hinanden. Det trak op til storm. Han måtte hellere vende tilbage til hulen.

Tapas sad allerede ved bålet. Smurt ind i aske og med sit filtrede hår bundet op i en knude. En kæde af dyreknogeter smykkede hans bryst. Én for hvert liv, han havde levet.

“I aften skal jeg dø min sidste død,” sagde den gamle asket roligt, da Purusha havde sat sig. “Og i aften skal du se dine tidligere liv.”

Bålet flammede op og trak grottens skygger ud af mørket. De løb over væggene, som søgte de at undslippe lyset. Porten til fortiden stod åben, og Purusha faldt ind.

Om Tapas

Tapas voksede op i fattige kår som syvende søn af en hjulmager. Forretningen gik dårligt, og faderen slog ham til krøbling, så han kunne tjene til føden som tigger. Barndommen efterlod ikke mange håb for fremtiden, og som ung knægt humpede Tapas hjemmefra for at ledsage en hellig mand på hans vandringer. Han blev oplært i en verdensforsagende askettradition, hvis tilhængere gennem meditation og bodsøvelser søger udfrielse fra jordelivets trængsler og en sidste genfødsel som udødelige i gudekongen Indras himmel. Engang overholdt han således et tavshedsløfte i femten lange år, og en anden gang stod han rank op og ned i junglen, indtil slyngplanterne kravlede op ad hans ben, og træerne slog rod om hans fødder.

Nu er Tapas en gammel mand, hvis bodsøvelser for længst har rettet hans forkrøblede lemmer ud, og han er flyttet ind i en klippehule ved havet for at ende sine dage dér. Hulen var i forvejen beboet af slangen Naga, som han af mangel på mere intelligent selskab ofte konverserede – eller rettere: holdt enetale for. Sidenhen er disciplen Purusha kommet til, og Tapas bekymrer sig ikke længere om slangen og dens manglende vilje til at kæmpe – og kæmpe hårdt – for at opnå sine mål. Hulens fjerde og sidste beboer er Tapas' afkastede skygge Chaya. Den har aldrig tilgivet asketen, at han lod den alene tilbage på klippevæggen, dømt til kun at leve i bålets flakkende skær. Hvorfor den ikke bare, sin skyggenatur taget i betragtning, kan se sig tilfreds med at bære byrden af en stor mands bedrifter, forstår asketen ikke.

Purusha er Tapas' første elev i mange år. Måske fordi asketen ønsker, at der skal være én til at viderebringe beretningen om hans forbilledlige sidste død og himmelfærd. Måske fordi han straks fornemmede, at Purusha er noget ganske særligt. Hans skæbne på jorden er endnu ikke fuldbyrdet, og i dens horisont aner Tapas et mægtigt opgør med guderne selv. Disciplen er endnu ikke rede til himlens udødelighed, men asketen har taget det på sig at ruste ham med indsigt og magiske kræfter.

I aften er aftenen, hvor Tapas tager endelig afsked med de dødeliges verden og dens flygtighed. Hans sjæls lange rejse gennem utallige kroppe skal ende i en sidste strålende genfødsel i himlen. Snart vil al sorg ophøre for ham. Snart vil han være udødelig og vandre blandt guderne. Men om sin sidste død véd han ikke andet, end at den vil komme i aften. Det er derfor på høje tid, at han skænker sin discipel en sidste indsigt og et sidste våben til at følge ham ned ad hans skæbnesti.

Nøgleord: Arrogant, selvisk, belærende.

Meditation og magiske kræfter

Ifølge den askettradition, Tapas følger, gennemstrømmes og opretholdes universet af en art magisk varmeenergi. Det er dén, man lader sin sjæl op med ved at meditere, øve bod og søge en dybere forståelse af verdens rette sammenhæng. Energien kan bruges til at opnå genfødsel på et højere stadie eller omdannes til magiske kræfter. Tapas selv følger den højeste genfødsels – eller udødelighedens – vej og har derfor ingen magiske kræfter. Men i erkendelse af det opgør med guderne, der venter Purusha forude, har han valgt at hjælpe sin discipel til at følge magiens vej.

Tapas har tidligere hjulpet Purusha til at opnå skærpede sanser og en høj smertetærskel. I aften vil han tilbyde ham et kraftfuldt flammesyn, dels for at hjælpe ham, dels for at sætte hans loyalitet og hengivenhed på en sidste prøve. Prisen for at opnå det er nemlig, at Purusha skal rive sit ene øje ud og brænde det på bålet. Flammesynet kan kun bruges én gang, men til gengæld kan det forvandle selv en gud til aske.

Scenen

Scenen begynder med, at Tapas skænker Purusha indsigt i hans sjæls mange inkarnationer. Læremesteren og discipelen sidder ved bålet, og i flammernes skær danser en række af Purushas tidligere liv som et skyggespil over klippevæggene. Hvordan det rent teknisk fungerer, forklarer spillederen. Slangen Naga ligger sammenrullet i et hjørne, mens Chaya som sædvanlig flakker omkring med hulens øvrige skygger.

Mål

Tapas står foran realiseringen af en livslang drøm og vil byde døden velkommen med åbne arme. Det er din opgave at sørge for, at han inden sin død når at:

- Give Purusha en sidste indsigt (det indledende skyggespil).
- Informere Purusha om det opgør med guderne, der venter i hans skæbnes horisont.
- Prøve Purushas tillid og skæbnetro ved at tilbyde ham det magiske flammesyn, hvis pris er disciplens ene øje.

Del 4 – Mennesket

Slangen Naga

Purusha stod ved verdens ende og så bølgerne brydes mod klippen. Skumsprøjtet stænkede hans bare tæer, og han trådte ufrivilligt et par skridt tilbage. Månen var fuld for tredje nat i træk, og havet stod højere end nogensinde før. En strid vind isnede hans kronragede kranie og fik barkstykkerne, der dækkede hans krop, til at klapre mod hinanden. Det trak op til storm. Han måtte hellere vende tilbage til hulen.

Tapas sad allerede ved bålet. Smurt ind i aske og med sit filtrede hår bundet op i en knude. En kæde af dyreknogler smykkede hans bryst. Én for hvert liv, han havde levet.

“I aften skal jeg dø min sidste død,” sagde den gamle asket roligt, da Purusha havde sat sig. “Og i aften skal du se dine tidligere liv.”

Bålet flammede op og trak grottens skygger ud af mørket. De løb over væggene, som søgte de at undslippe lyset. Porten til fortiden stod åben, og Purusha faldt ind.

Om slangen Naga

Naga tilhører en ældgammel slægt af giftslanger, der i sin tid forlod havet for at krybe på land og bosætte sig i klippehulerne ved kysten. Længe levede Naga tilfreds og ubekymret i sin fødehule. Dagen gik med at fange flagermus, firben og andet godt, og natten med at fordøje dem. Men siden asketen Tapas flyttede ind, har alting ændret sig.

Tapas var sær fra begyndelsen. Nogen gange sad han stille ude foran hulen i dagevis, og andre gange insisterede han på at holde lange foredrag for Naga om genfødsler og gudekongen Indras vidunderlige himmel. I starten lyttede slangen mest af høflighed, men med tiden fremmanede Tapas' rablerier gamle drømme og længsler, den havde troet for evigt tabt i barndommens uskyldsrene fantasiland.

Én bestemt historie, som Nagas moder fortalte den som lille, bærer skylden for al dens nuværende dysterhed og misundelse. Det er historien om sagnomspundne Patala, slangernes gyldne stad i havets dyb. En by med kuppeltage formede som æg og gader belagt med funklende juveler. Dens lyksalige indbyggere siges at gå oprejst og have menneskeansigter sat i kobrakraver. Naga er overbevist om, at det var derfra, dens forfædre kom, da de i sin tid krøb på land. Den er overbevist om, at forklaringen på deres oprud er, at de blev forvist fra byen. Men uanset årsagen har Naga gjort det til sin ambition at vende tilbage til Patala.

Slangen havde håbet, at asketens blotte nærvær kunne sikre den et gunstigt hamskifte og forflyttelse til den efterstræbte by. Men siden Purusha er kommet til som discipel, synes Tapas helt at have mistet interessen for sin gamle vært. Mens han indvier Purusha i sine hemmeligheder og overdænger ham med magiske evner, er Naga overladt til sig selv og sine grublerier. Og nu har asketen tilmed afsagt sin egen dødsdom. Der skal handles hurtigt, hvis slangen ikke skal skuffes i sin ambition og ende lige så forbitret og mavesur som Chaya – Tapas' afkastede skygge, der ikke laver andet end at flakke omkring på klippevæggene og brokke sig.

Nøgleord: Slesk, overset, drømmende.

Gifftænder og slangeham

Naga har kun gift nok i sine tænder til at bide én gang i løbet af scenen. Ofret bliver svimmelt, mister bevidstheden og dør – alt sammen inden for ganske kort tid. Slangen har desuden et stykke magisk ham, der giver bæreren mulighed for at antage en hvilken som helst dyre- eller menneskeskikkelse. Forvandlingen er dog kun tilsyneladende, og illusionen brydes i samme øjeblik, bæreren kommer i fysisk kontakt med et andet levende væsen.

Scenen

Ved scenens begyndelse er bålet netop blevet tændt i hulen. Naga ligger sammenrullet i et hjørne af grotten, mens skyggen Chaya flakker omkring på væggene. De skal til at overvære et ritual, hvor Tapas vil lade Purusha få indsigt i sine tidligere inkarnationer. Hvordan det rent teknisk fungerer, forklarer spillederen.

Mål

Nagas mål er at opnå den fornødne magiske energi til at kunne skifte sin nuværende ham ud med en menneskeslanges og dykke ned til sine forfædres sagnomspunde paradys på havets bund. Dette kan komme i stand på to måder:

1. Ved at smigre sig til energien hos Tapas og måske endda få afløb for misundelsen på Purusha ved at vende læremesteren mod sin discipel.
2. Ved at lokke energien fra Purusha – fx ved at true ham med gifftænderne eller tilbyde ham det magiske stykke slangeham i bytte.

Del 4 – Mennesket

Chaya

Purusha stod ved verdens ende og så bølgerne brydes mod klippen. Skumsprøjtet stænkede hans bare tæer, og han trådte ufrivilligt et par skridt tilbage. Månen var fuld for tredje nat i træk, og havet stod højere end nogensinde før. En strid vind isnede hans kronragede kranie og fik barkstykkerne, der dækkede hans krop, til at klapre mod hinanden. Det trak op til storm. Han måtte hellere vende tilbage til hulen.

Tapas sad allerede ved bålet. Smurt ind i aske og med sit filtrede hår bundet op i en knude. En kæde af dyreknogeter smykkede hans bryst. Én for hvert liv, han havde levet.

“I aften skal jeg dø min sidste død,” sagde den gamle asket roligt, da Purusha havde sat sig. “Og i aften skal du se dine tidligere liv.”

Bålet flammede op og trak grottens skygger ud af mørket. De løb over væggene, som søgte de at undslippe lyset. Porten til fortiden stod åben, og Purusha faldt ind.

Om Chaya

Chaya er asketen Tapas' afkastede skygge. Engang fulgte den ham overalt, men nu har han lagt den bag sig i sin egoistiske stræben efter at få adgang til de udødeliges selskab i Indras himmel. Den deler dog stadig klippehule med *ham*, hans nævenyttige discipel Purusha og den spytslikkende slange Naga. Om dagen ligger Chaya i dvale sammen med hulens øvrige skygger, men om aftenen flakker den rundt på væggene i bålets skær og slynger om sig med eder og forbandelser. Da Tapas frigjorde sig fra den, arvede den nemlig alle asketens værste sider – det maniske sindelag, den beskidte mund, det koleriske temperament og vældet af dårlige vaner (alt fra nervøse trækninger til en udtalt mangel på humoristisk sans).

Men nu er Chaya blevet spillet en uventet trumf i hånden. Selveste Indra har besøgt den i dens mareridt og fortalt, at Tapas slet ikke er ønsket i gudekongens himmel. Den er forbeholdt heltedige krigere og dydige kvinder – ikke tilfældige tåber, der smører sig ind i aske og spilder dagen på at meditere i golde klippehuler. Sådanne dødelige bør holde deres næse langt ude af de udødeliges sager. I sin retfærdige harme har Indra lovet Chaya udfrielse fra dens kummerlige tilværelse og genfødsel som halvgud, hvis det lykkes den at styrte asketen og hans hovmod til jorden. Endelig kan skyggen tage hævn over sin kaster.

Nøgleord: Plagsom, rablende, skadefro.

Skygebilleder

I bålet skær har Chaya lært at manipulere med sig selv og grottens øvrige skygger. Den kan således få et hvilket som helst skygebillede til at bevæge sig over væggene. Den bruger som regel sin evne til at give indtryk af andre tilstedeværelser og illustrere sin verbale galde med.

Skyggenatur

Som immateriel skygge har Chaya ingen direkte indflydelse på den fysiske verden. Det omvendte er imidlertid også sandt, og da skyggen véd, at Tapas er alt for fokuseret på at komme i himlen til at spille sine kræfter på at udøve farlig magi, er den fri til ustraffet at håne og modsige ham. Gudekongen Indra har ydermere betroet den, at den ved at forene sin egen skygge med hulens øvrige kan omslutte og kvæle asketen. Først må den dog lokke ham helt ind bagest i hulen, hvor mørket er totalt, eller vente til, at bålet går ud, og Indra skjuler fuldmånen bag skyerne.

Scenen

Ved scenens begyndelse er bålet netop blevet tændt i hulen, og Chaya vakt til live på klippevæggene. Slangen Naga ligger sammenrullet i et hjørne, og disciplen Purusha har sat sig ned med Tapas for at blive indviet i sine tidligere inkarnationer. Hvordan dette rent teknisk fungerer, forklarer spillederen.

Mål

Chayas overordnede mål er at kvæle Tapas i mørket. Først vil den dog konfrontere ham med Indras fordømmelse af hans ambition og håne hans hovmodige tåbelighed, der har fået ham til at spille hele sit liv til ingen verdens nytte. Skyggen håber desuden, at dens viderebringelse af Indras besked vil hjælpe til med at vende Purusha fra sin læremester, så Tapas' fald bliver så smertefuldt som overhovedet muligt. Dens eneste bekymring lige nu er, hvorfor asketen virker så ulideligt sikker på, at det netop er i aften, han skal dø ...

Del 4 – Mennesket

Spillederen

Purusha stod ved verdens ende og så bølgerne brydes mod klippen. Skumsprøjtet stænkede hans bare tæer, og han trådte ufrivilligt et par skridt tilbage. Månen var fuld for tredje nat i træk, og havet stod højere end nogensinde før. En strid vind isnede hans kronragede kranie og fik barkstykkerne, der dækkede hans krop, til at klapre mod hinanden. Det trak op til storm. Han måtte hellere vende tilbage til hulen.

Tapas sad allerede ved bålet. Smurt ind i aske og med sit filtrede hår bundet op i en knude. En kæde af dyreknogler smykkede hans bryst. Én for hvert liv, han havde levet.

“I aften skal jeg dø min sidste død,” sagde den gamle asket roligt, da Purusha havde sat sig. “Og i aften skal du se dine tidligere liv.”

Bålet flammede op og trak grottens skygger ud af mørket. De løb over væggene, som søgte de at undslippe lyset. Porten til fortiden stod åben, og Purusha faldt ind.

Sted & Stemning

Scenen udspiller sig i en klippehule ved verdens ende. Det store hav, der omslutter jorden, raser i horisonten. Snart vil skyerne glide for månen, og uvejret bryde løs. Luften er ladet med magi, og i grottens allersorteste dyb, bag flammers skær og asketers bod, venter mørket på endnu engang at bringe menneskenes hovmod til fald.

Roller

Purusha

Asketen Tapas' discipel. Søger indsigt i sig selv og verden.

Asketen Tapas

Gammel asket, der efter talløse inkarnationer søger udfrielse fra jordelivets trængsler og genfødsel som udødelig i Indras himmel. Ruster Purusha til hans skæbne med indsigt og magi. Véd, at han i aften skal dø for sidste gang.

Slangen Naga

Slesk og smiskende giftslange, der drømmer om at vende tilbage til sine forfædres sunkne stad Patala. Misunder Purusha hans discipelskab hos Tapas.

Skyggen Chaya

Asketens afkastede skygge. Skadefro og kolerisk. Er af gudekongen Indra blevet udvalgt til at kvæle den hovmodige Tapas i klippehulens mørke.

Handling

Hjulmagersønnen Tapas blev født til et liv i fattigdom og trængsel. Som ung stak han af hjemmefra og fulgte med en omvandrende asket ud i verden. Hos ham lærte Tapas, at det gennem meditation og bodsøvelser er muligt at undslippe jordelivets lidelsesfulde cyklus af genfødsler og opnå udødelighed blandt guderne i Indras himmel. Han har forfulgt dette mål lige siden, og nu i aften skal han endelig nå det, når døden kaster sin skygge over ham for sidste gang.

Da Tapas kom til klippehulen ved verdens ende, boede slangen Naga allerede i den. I sin ensomhed fortalte han den om sin himmelstræbende ambition, og inspireret af den begyndte også Naga at længes – efter sine forfædres sagnomspundne slangeparadis Patala på havets bund, hvor indbyggerne går oprejst og har ansigter som mennesker. Asketens nærvær styrkede slangens håb om et gunstigt hamskifte, men siden Purusha også flyttede ind i hulen og blev antaget som discipel på Nagas bekostning, har den ikke kendt til andet end misundelse og lede.

Heller ikke Tapas' afkastede skygge Chaya er tilfreds. Den har aldrig tilgivet Tapas, at han lod den bag sig, bebyrdet med alle hans laster, for selv at fortsætte sin rejse mod himlen. Men guderne har aldrig brudt sig om mennesker, der stræber højere, end de er skabt til, og nu har Indra selv opsøgt Chaya i dens mareridt og beordret den til at styrte Tapas og hans hovmod til jorden. For sine ydelser vil den vredladne skygge blive belønnet med en genfødsel som halvgud.

Tapas selv har imidlertid længe kendt aftenen for sin død og er overbevist om, at den uanset dens natur, vil sikre ham en plads blandt himlens udødelige. Hans sidste ønske på jorden er at ruste sin discipel Purusha med indsigt og våben til det opgør med guderne selv, som Tapas har skimtet i hans skæbnens horisont.

Magi og andre særlige evner

Formålet med at meditere og øve bod er at opspare magisk energi, der sidenhen kan bruges til at opnå genfødsel på et højere stadie (Tapas' – og i mindre ambitiøs grad slangen Nagas – mål) eller omdannes til magiske kræfter (Purushas mål på Tapas' foranledning). Spillerne er selv klar over, hvilke kræfter deres roller er i besiddelse af, og hvordan de bruger dem. Nedenstående er derfor blot en referenceoversigt og *ikke* en hukommelsestest:

Tapas

Har ikke selv nogen magiske kræfter, men har tidligere hjulpet Purusha til at opnå to og vil i aften tilbyde ham en tredje: flammesyn. Kan også skænke slangen Naga den fornødne energi til at skifte sin nuværende ham ud med en menneskeslanges og dykke ned til sit paradys på havets bund.

Purusha

1. Modstandskraft. Evne til at udholde stor fysisk smerte.
2. Skærpede sanser. Evne til at se skjulte detaljer, høre fjerne lyde osv.
3. (Kun hvis modtaget fra Tapas.) Flammesyn. Kan forvandle selv en gud til aske, men kan kun bruges én gang (i løbet af hele scenariet).

Slangen Naga

1. Gifftænder. Kan bide én gang i løbet af scenen. Sikrer ofret en hurtig og smertefri død.
2. Et stykke magisk slangeham. Sætter bæreren i stand til at antage en hvilken som helst dyre- eller menneskeskikkelse. Forvandlingen hører op, hvis han eller hun kommer i fysisk kontakt med et andet levende væsen.

Chaya

1. Immateriel. Kan ikke direkte påvirke eller blive påvirket af fysiske væsener eller genstande.
2. Skyggebilleder. Kan manipulere skyggerne fra bålet til at antage en hvilken som helst form på grottens vægge.
3. Kvælning. Hvis mørket er totalt (dvs. inde bagest i hulen, eller når bålet går ud), kan Chaya forene sig med hulens øvrige skygger og omslutte og kvæle sit offer.

Scenestart

Ved scenens begyndelse sidder **Tapas** og **Purusha** foran bålet, **slangen Naga** ligger sammenrullet i et hjørne, og **skyggen Chaya** flakker omkring på klippevæggene. Tapas får bålet til at flamme op, og skyggerne (Chaya undtaget) danner billeder på væggene og viser glimt fra Purushas tidligere liv i andre kroppe.

Rent praktisk foregår det ved, at spillerne sammen fortæller små historier – eller brudstykker af historier – som deres roller ser skyggerne “opføre” på væggen. Da alle kan se skyggerne, deltager alle i fortællingen af historierne. Det første, de ser, er en sølvglimtende fisk i en rivende flod. Længere nede ad bredden anes en lille klynge mudderhytter. Herfra overtager spillerne fortællingen og fortsætter den efter følgende få og simple regler:

1. Der er ingen fast fortællerækkefølge (spillerne bidrager, som de har inspiration).
2. Historien skal altid fortsættes derfra, hvor den sidste fortæller slap.
3. Det, som én fortæller har sagt, kan ikke ændres af en anden.
4. Purushas inkarnationer skal begrænse sig til åndevæsener, dyr og mennesker.
5. Skygger er en flygtig størrelse, og spillerne kan frit springe til nye inkarnationer, steder og situationer.

Når du synes, fortællingen har varet længe nok (max. 10 min.), blusser bålet ned igen, og scenen fortsætter på sædvanlig vis.

Forløb

Magien til trods er scenens grundstruktur simpel og ligetil. Asketen Tapas er dens centrale skikkelse. Det er ham, hvorom de øvrige roller kredser, og det er ham, der skal dø til sidst. Skyggen Chaya søger at håne og dræbe ham, slangen Naga at smigre ham til at skænke den en smule magisk energi, og Purusha at bade i hans visdoms lys, indtil Chayas ord om Indras fordømmelse af Tapas' ambition måske vender disciplen mod sin læremester.

Efterhånden som scenen skrider frem, sætter Indra elementerne i stadig voldsommere bevægelse. Månen forsvinder bag skyerne, stormen slynger fuglene til jorden, haglene falder som kasteskyts, og havet stiger op til hulen. Denne aften er vejr og vind under Indras kontrol, og han kan gøre med dem, som *du* lyster.

Hér er en række konkrete oplysninger, du bør holde dig for øje, når du kører scenen:

- Hvis Purusha vælger at tage imod det magiske flammesyn fra Tapas, skal han som pris rive sit ene øje ud og brænde det på bålet.
- Purusha kan overføre én eller flere af sine magiske kræfter til slangen Naga, hvis den kan overtale ham til det.
- Hvis Naga bider Purusha med sin gifttand, må han bruge energi svarende til én af sine magiske evner for at overleve (evnen overføres *ikke* til Naga, men forsvinder blot).
- Der er to måder, hvorpå Naga kan opnå den fornødne magiske energi til at smide sin nuværende ham og vende tilbage til slangeparadiset Patala under havet – enten ved at smigre sig til den hos Tapas eller ved at lokke en af Purushas magiske kræfter fra ham. Hvis Naga får fat i energien og smider hammen, fremstår slangen pludselig som et opretstående væsen med menneskeansigt og kobrakrave.
- Indra har et godt øje til Purusha (måske fordi den tidligere prins nedstammer fra Pitris slægt, der er velsignet af gudekongen selv) og vil på magisk vis lade elementerne komme ham til undsætning, hvis hans liv kommer i fare.

Afslutning

Scenen slutter med Tapas' død. Dette vil typisk ske, hvis slangen Naga bider ham, eller når skyggen Chaya kvæler ham (enten inde bagest i hulen, eller når bålet går ud). Scenen følger ikke asketen hinsides døden. Hvorvidt den virkelig *er* hans sidste, og om han når sit himmelske mål, må det derfor være op til de efterladte at gisne om.

De eneste formelle krav til scenens afslutning er, at den skal falde efter maksimalt en halv times spil (eksklusiv det indledende fortælleritual) og efterlade Purusha i stand til at fortsætte sin rejse. Dermed ikke sagt, at den skal ende med, at han rent faktisk rejser videre. Måske vælger han at blive boende i hulen som Tapas' arvtager. Hvordan afslutningen på denne scene kædes sammen med begyndelsen på den næste, er op til næste scenes Purusha-spiller (og det kan jeg godt afsløre vil blive dig!).

Følgende er bud på en mulig afslutning:

- Purusha river sit eget øje ud for at opnå flammesynet, men fortryder og vendes mod Tapas, da han hører skyggen Chaya gengive Indras fordømmende ord mod asketen. Disciplen dræber sin læremester, der byder døden velkommen med tårer i øjnene, og bliver fri til at fortsætte sin færd.
- Slangen Naga bider i frustration og misundelse Tapas til døde, hvorefter den uventet velsignes af Indra med et hamskifte til menneskeslangeform. Den kaster sig i bølgerne og svømmer ned mod sine forfædres sagnomspundne Patala. Om byen virkelig eksisterer, og om slangen når frem til den, er en anden historie.
- Når konflikterne har toppet, stiger havet op og ind i hulen. Bålet slukkes, og skyggen Chaya omslutter og kvæler Tapas. Stormen stilner af, og månen vender tilbage på himlen. Chaya og Tapas er begge forsvundne, men hvor asketens krop faldt ses en tydelig fordybning i klippegulvet.
- En variation af den ovenstående afslutning kunne være, at Chaya erkender, at Tapas søger den selvsamme død, den planlægger at bringe ham, og derfor vil prøve at holde ham i live istedet. Men Indra lader sig ikke bremse. Guden slukker bålet og blæser Chaya ned i halsen på asketen. Mennesket og skyggen kvæles i hinandens mørke.

Samsara

Del 5 – Halvguden

Del 5 – Halvguden

Rollefordeling

Jeres roller i denne scene afhænger af, hvilke roller I havde i sidste scene.

Således, at ...

... **Chaya** bliver til **spillederen** (der står for at dele rollerne ud)

... **spillederen** bliver til **Purusha**

... **slangen Naga** bliver til **Shakuntala**

... **Purusha** bliver til **kong Manu**

... **Tapas** bliver til **hofaben Hanuman**

Del 5 – Halvguden

Purusha

Purusha skubbede sig frem gennem folkemængden. Mænd, kvinder og børn forsamlede under balkonen for at høre kongens årlige tale til dem. Lovprisningerne fyldte luften, men under de begejstrede råb lå en konstant hvisken, hvis budskab var mørkere, farligere. Purusha kiggede op mod paladset, hans barndoms elfenbenstårn, hvor vinduerne havde været som spejle, der reflekterede hans faders rigdom og magt. Med blikket fast rettet mod horisonten, hvem ser da folkets lidelser ved tårnets fod?

I dag var dagen for tvillingeprinsernes fødsel – og for deres moders tragiske selvmord. En sorgens og en glædens dag, som Purusha havde fundet det klogt at vende tilbage på. Undervejs gennem riget havde han hørt rygter om hærgende horder af dæmoner, set afbrændte marker og landsbyer og søgt nattely i himmelguden Indras sønderbrudte templer. Hans broders navn var blevet ét, man forbandt med rædsel. Kong Manu den Grusomme.

“Skrub af med dig!” knurrede portvagten.

Purusha rettede på sin forklædning.

“Jeg bringer nyt om kongens forsvundne broder. Det siges, at han er vendt tilbage til riget med planer om at trænge ind på paladset.”

Kong Manu tog imod den fremmede budbringer i tronsalen. Han sad på sit lille hævede plateau klædt i silke og guld. Parat til at træde ud og modtage folkets hyldest. Men noget manglede. I forhænget ud til balkonen hang hofaben Hanuman med hans krone i hånden. Skævt smedet sammen, hvor Manus sværd engang havde hugget såvel dén som sin faders rige i to.

Kongen rejste sig irriteret fra tronen og bad vagterne lade ham alene med sin gæst.

Om Purusha

Efter lange vandringer, der har ført ham hele vejen til verdens ende og tilbage igen, er Purusha nu atter vendt hjem til paladset, hvor han voksede op, og til den tvillingebroder, der ved deres sidste møde var hans svorne fjende på slagmarken. Endnu er han forklædt, men snart vil han stå frem og afsløre sig selv og sin ambition.

Overvejelser

Inden scenen begynder, bør du overveje:

- Hvad der er hændt Purusha siden sidste scene.
- Om der er nogle elementer (erfaringer, genstande, magiske kræfter e.l.) fra de foregående scener, der kan komme til at spille en rolle i denne.
- I hvilken forklædning Purusha har valgt at søge audiens hos kong Manu (husk at informere spillederen om dit valg).
- Hvorfor Purusha er vendt tilbage, og med hvilken ambition (husk at informere spillederen om dine valg).

Del 5 – Halvguden

Shakuntala

Purusha skubbede sig frem gennem folkemængden. Mænd, kvinder og børn forsamlede under balkonen for at høre kongens årlige tale til dem. Lovprisningerne fyldte luften, men under de begejstrede råb lå en konstant hvisken, hvis budskab var mørkere, farligere. Purusha kiggede op mod paladset, hans barndoms elfenbenstårn, hvor vinduerne havde været som spejle, der reflekterede hans faders rigdom og magt. Med blikket fast rettet mod horisonten, hvem ser da folkets lidelser ved tårnets fod?

I dag var dagen for tvillingeprinsernes fødsel – og for deres moders tragiske selvmord. En sorgens og en glædens dag, som Purusha havde fundet det klogt at vende tilbage på. Undervejs gennem riget havde han hørt rygter om hærgende horder af dæmoner, set afbrændte marker og landsbyer og søgt nattely i himmelguden Indras sønderbrudte templer. Hans broders navn var blevet ét, man forbandt med rædsel. Kong Manu den Grusomme.

“Skrub af med dig!” knurrede portvagten.

Purusha rettede på sin forklædning.

“Jeg bringer nyt om kongens forsvundne broder. Det siges, at han er vendt tilbage til riget med planer om at trænge ind på paladset.”

Kong Manu tog imod den fremmede budbringer i tronsalen. Han sad på sit lille hævede plateau klædt i silke og guld. Parat til at træde ud og modtage folkets hyldest. Men noget manglede. I forhænget ud til balkonen hang hofaben Hanuman med hans krone i hånden. Skævt smedet sammen, hvor Manus sværd engang havde hugget såvel dén som sin faders rige i to.

Kongen rejste sig irriteret fra tronen og bad vagterne lade ham alene med sin gæst.

Om Shakuntala

Mindet om én bestemt nat har hjemsøgt den gamle kong Bhimas dronning Shakuntala siden hendes død. Det var natten efter Bhimas frygtelige ofring af samtlige sine hundrede døtre til himmelguden Indra. Torden skælvede paladsets mure, og lyn flængede himlen. Kongen var blevet lovet en søn og kom til Shakuntala for at så sit frø i hendes skød. Kort efter han havde forladt hende, bankede det atter på hendes dør. Hun tænkte, at Bhima havde glemt noget, men da døren fløj op, var det Indra selv, der stod i den. Hun måtte skærme sine øjne mod hans stråleglans, og således blindet fyldte også guden hende med sin sæd.

Efter sin skændige gerning tordnede Indra, at det var straffen for kong Bhimas grusomhed mod sine døtre. Han fortalte Shakuntala, at hun ville føde riget to arvinger. Den ene avlet af kongen og dømt til at styrte ham fra tronen. Den anden avlet af Indra selv og dømt til at stå ansigt til ansigt med ham efter lange vandringer. Guden efterlod

hende fortvivlet på gulvet, og hun sværgede ikke at ville tale et eneste ord igen, før tvillingeprinserne var født. Samme nat som navlestrengene blev skåret, svøbte hun sig i et ligklæde og styrtede sig i voldgraven.

Hvert eneste år siden er hun på dagen for prinsernes fødsel og sin egen død gået igen i paladsets tomme gange og sale. Dødsguden Yama har først lovet hendes rastløse genfærd hvile, når det en dag afslører Purushas sande herkomst for ham – som søn af gudekongen Indra. Den dag synes nu at være oprundet. Dronningen har atter mærket sin fortabte søns tilstedeværelse på paladset og véd, at det er ham, der gemmer sig bag den forklædte skikkelse på vej til audiens hos kong Manu. Hvad forklædningen skyldes, og hvorfor Purusha har valgt at opsøge den broder, der i sin tid stræbte ham efter livet, kan hun ikke svare på. Men hun har et sidste ønske, der – hvis opfyldt – kan retfærdiggøre alle de år, hendes sjæl har levet i fangenskab på paladset: at forsone sine to sønner med hinanden.

Nøgleord: Stærk, renhjertet, almoderlig.

Scenen

Ved scenens begyndelse er Shakuntala udelukkende tilstede som en usynligt observerende ånd. Hun ser sin ene søn Manu sidde på tronen og sin anden søn Purusha ankomme til ham i forklædning. Når som helst hun ønsker det, kan hun vælge at tone frem i sin halvgennemsigtige spøgelsesskikkelse, svøbt i et ligklæde og så smuk som den dag, hun døde.

Mål

Shakuntalas overordnede mål er at befri sin sjæl fra dens mangeårige fængsel. Dette sker, så snart hun fortæller Purusha, hvem hans fader i virkeligheden er. Mødes hendes afsløring med mistro, kan hun udpege et modersmærke formet som Indras tordenkile under Purushas venstre fod. Shakuntala *skal* være kommet med sin afsløring, inden scenen slutter (tal evt. med spillederen om det, før I går igang). For at kunne forlade sit fængsel med ro i sjælen og et helet hjerte, vil hun dog først forsøge, med en moders autoritet, at få sine to sønner til at slutte fred med hinanden.

Del 5 – Halvguden

Kong Manu

Purusha skubbede sig frem gennem folkemængden. Mænd, kvinder og børn forsamlede under balkonen for at høre kongens årlige tale til dem. Lovprisningerne fyldte luften, men under de begejstrede råb lå en konstant hvisken, hvis budskab var mørkere, farligere. Purusha kiggede op mod paladset, hans barndoms elfenbenstårn, hvor vinduerne havde været som spejle, der reflekterede hans faders rigdom og magt. Med blikket fast rettet mod horisonten, hvem ser da folkets lidelser ved tårnets fod?

I dag var dagen for tvillingeprinsernes fødsel – og for deres moders tragiske selvmord. En sorgens og en glædens dag, som Purusha havde fundet det klogt at vende tilbage på. Undervejs gennem riget havde han hørt rygter om hærgende horder af dæmoner, set afbrændte marker og landsbyer og søgt nattely i himmelguden Indras sønderbrudte templer. Hans broders navn var blevet ét, man forbandt med rædsel. Kong Manu den Grusomme.

“Skrub af med dig!” knurrede portvagten.

Purusha rettede på sin forklædning.

“Jeg bringer nyt om kongens forsvundne broder. Det siges, at han er vendt tilbage til riget med planer om at trænge ind på paladset.”

Kong Manu tog imod den fremmede budbringer i tronsalen. Han sad på sit lille hævede plateau klædt i silke og guld. Parat til at træde ud og modtage folkets hyldest. Men noget manglede. I forhænget ud til balkonen hang hofaben Hanuman med hans krone i hånden. Skævt smedet sammen, hvor Manus sværd engang havde hugget såvel dén som sin faders rige i to.

Kongen rejste sig irriteret fra tronen og bad vagterne lade ham alene med sin gæst.

Om kong Manu

Det er efterhånden sjældent, at Manu tænker på det store slag. Hans skrivere har for længst nedfældet beretningen om det, og han har forbudt alle andre udlægninger end sin egen. De nye generationer vil vokse op med historien om, hvordan kong Manu befriede riget fra sin onde og tyranniske fader kong Bhima. Liget af hans tvillingebroder Purusha, der kæmpede på faderens side, blev aldrig fundet – hverken på slagmarken eller af de spejdere, Manu sendte ud for at likvidere ham. Alle vendte de tomhændede tilbage. Det eneste spor efter den slagne prins var et rygte om, at hans genfærd var blevet set vandrende hvileløst omkring i rigets sydligste egne. Manu tog det som et sikkert tegn på hans bortgang og erklærede ham død for verden i nord, syd, øst og vest. Skæbnen syntes at have truffet sit valg mellem rigets to arvinger, og Manu kunne trygt og udfordret indsætte sig selv på tronen.

Riget lå splittet for den nye konges fødder, og det var hans fornemme pligt at samle det igen. Han sendte befaling ud til alle provinserne om, at enhver, der nægtede at sværge ham evigt troskab, skulle have hovedet hugget af og kroppen flået af vilde dyr. Således lærte han sit folk at tjene i frygt, mens han selv gav sig hen til sine to store lidenskaber: krigsførsel og terningspil.

Kong Manu viste sig snart at være en endnu større krigsherre end sin fader. Han underlagde sig naborigerne ét efter ét og tog deres smukkeste døtre som sine hustruer. Men lige så meget, han erobrede i krig, lige så meget ødslede han bort i terningspil. Fremmede hære marcherede frem og tilbage over rigets vekslende grænser, ødelagde høsten og bragte ufred til landet. Oprøret ulmede, og onde tunger gav ham tilnavnet "den Grusomme", som han dog stadig smiler stolt af i sine ensomme stunder.

Manu søgte hjælp hos himmelguden Indra, der i sin tid havde frelst forfaderen Pitri og hans folk fra dragen Vritra. Men længe havde kongen allerede forsømt templerne og det hellige offer, og nu var Indra ikke til at drive ned fra sit bjerg. I nødens stund, da oprørshæren marcherede mod hovedstaden, indgik kong Manu en pagt med den faldne gud Pani, som Indra i sin tid havde forvist fra sin himmel. Manu trak blod fra sin egen tommel og skrev under på, at han til gengæld for dæmonens tjenester ville forbyde tilbedelsen af Indra i riget og skænke Pani sin førstefødte søn. Kort efter slog en horde af ildspyende uhyrer oprøret ned med stor brutalitet, og lige siden har de hærget rigets mere urolige egne med kongens fulde accept.

Nu er magten tilbage i Manus hænder, og han har ikke længere brug for dæmonen. Det er blevet tid til at vinde rigets arving tilbage fra Panis kløer og fortsætte erobringen af naborigerne på egen hånd.

Nøgleord: Herskesyg, selvforblindet, impulsiv.

Scenen

Uden for paladset er byens borgere forsamlede for at hylde deres konge på dagen for hans fødsel. Manu sidder klar til at træde ud på balkonen og tale til dem, men i et uopmærksomt øjeblik har den plagsomme hofabe Hanuman stjålet hans krone. Ved scenens begyndelse har vagterne netop annonceret en budbringer med nyt om den broder (Purusha), Manu for længst troede død og borte. Opflammet af nysgerrighed har han afskediget vagterne og udsat sin tale til folket, til han har fået klarhed om sagen.

Mål

Kong Manu har fundet sine bedste snydeterninger frem for at vinde sin søn tilbage fra Pani (som han kan tilkalde, når som helst det måtte passe ham). Herefter agter han at smide dæmonens hærgende horder ud af riget og erobre nyt land. Lige nu har han dog først og fremmest den mystiske budbringer og sin egen tale på balkonen at se til.

Del 5 – Halvguden

Hofaben Hanuman

Purusha skubbede sig frem gennem folkemængden. Mænd, kvinder og børn forsamlede under balkonen for at høre kongens årlige tale til dem. Lovprisningerne fyldte luften, men under de begejstrede råb lå en konstant hvisken, hvis budskab var mørkere, farligere. Purusha kiggede op mod paladset, hans barndoms elfenbenstårn, hvor vinduerne havde været som spejle, der reflekterede hans faders rigdom og magt. Med blikket fast rettet mod horisonten, hvem ser da folkets lidelser ved tårnets fod?

I dag var dagen for tvillingeprinsernes fødsel – og for deres moders tragiske selvmord. En sorgens og en glædens dag, som Purusha havde fundet det klogt at vende tilbage på. Undervejs gennem riget havde han hørt rygter om hærgende horder af dæmoner, set afbrændte marker og landsbyer og søgt nattely i himmelguden Indras sønderbrudte templer. Hans broders navn var blevet ét, man forbandt med rædsel. Kong Manu den Grusomme.

“Skrub af med dig!” knurrede portvagten.

Purusha rettede på sin forklædning.

“Jeg bringer nyt om kongens forsvundne broder. Det siges, at han er vendt tilbage til riget med planer om at trænge ind på paladset.”

Kong Manu tog imod den fremmede budbringer i tronsalen. Han sad på sit lille hævede plateau klædt i silke og guld. Parat til at træde ud og modtage folkets hyldest. Men noget manglede. I forhængen ud til balkonen hang hofaben Hanuman med hans krone i hånden. Skævt smedet sammen, hvor Manus sværd engang havde hugget såvel dén som sin faders rige i to.

Kongen rejste sig irriteret fra tronen og bad vagterne lade ham alene med sin gæst.

Om hofaben Hanuman

Hanuman har haft sin faste plads ved hoffet siden den gamle kong Bhimas dage. Den holdt altid mere af prins Purusha end af prins Manu og havde nær opgivet ånden af bar sorg, da den hørte, at Purusha var død. Siden Manu kom til magten, har alting ændret sig til det værre. Ikke blot for aben, men også for folket. Den nye konge befalede, at alle, der ikke ville sværge ham evigt troskab, skulle lide en grufuld død. Og han førte krige, der bragte riget på fallittens rand. Mens folket led, spillede kong Manu terninger og muntrede sig med sine stjalne hustruer.

En uvejrsramt nat, da oprøret ulmede blandt folket, overværede Hanuman et skæbnsvangert møde mellem kongen og den faldne gud Pani, forvist fra himlen af Indra selv. Manu søgte hjælp til at knuse oprørshæren, og Pani lovede at stille sine ildspyende håndlangere til rådighed på den betingelse, at kongen opgav tilbedelsen af Indra og skænkede sin førstefødte søn til dæmonen. Som sagt, så gjort. Oprørerne led et

forsmædeligt nederlag til Pani og hans hær, og riget mistede sin arving. Nu ligger Indras templer forfaldne og ubesøgte hen, og i landdistrikterne hærger de dæmoniske horder endnu på må og få. Folkets frygt er blevet kongens eneste reele magt.

Som hofabe ser og hører Hanuman mange ting, det ikke er forundt menigmand kendskab til. Den fungerer som spion og budbringer for den modstand, der endnu er tilbage blandt folket, men udsigterne til at styrte kong Manu fra tronen er dystre. Oprørsgrupperne mangler en stærk leder til at samle dem og stå i spidsen for det nye og bedre rige, de alle drømmer om. Så indtil videre må Hanuman nøjes med at gå kongen på nerverne efter alle abekunstens regler. For lidt siden stjal den således kronen fra hans hoved, mens han sad og grundede over den tale, han om lidt skal holde til folket.

Men først er der en lille audiens at overstå. Hanuman har netop overhørt vagterne fortælle kong Manu, at der er uventet nyt om hans forsvundne broder Purusha. Dørene til tronsalen går op, og et øjeblik står hjertet stille i den lille abes bryst. Kan det virkelig være sandt, at prins Purusha endnu er i live?

Nøgleord: Fræk, følsom, folkelig.

Scenen

Scenen begynder med, at dørene lukker bag den fremmede budbringer. Hanuman hænger i balkonens blafrende forhæng med kongens krone i hånden. Den følger opmærksomt med i alt, hvad der foregår – også blandt folket, der venter med forstillede hyldestråb uden for paladsets mure.

Mål

Hanuman drømmer om at befri folket fra dets undertrykker, den skånselsløse kong Manu. Den har på det seneste fået mistanke om, at kongen spiller et spil, der er højere, end han selv magter og forstår. Måske den fremmede budbringers nyheder om prins Purusha skal vise sig at være den udslagsgivende faktor, han ikke havde regnet med.

Del 5 – Halvguden

Spillederen

Purusha skubbede sig frem gennem folkemængden. Mænd, kvinder og børn forsamlede under balkonen for at høre kongens årlige tale til dem. Lovprisningerne fyldte luften, men under de begejstrede råb lå en konstant hvisken, hvis budskab var mørkere, farligere. Purusha kiggede op mod paladset, hans barndoms elfenbenstårn, hvor vinduerne havde været som spejle, der reflekterede hans faders rigdom og magt. Med blikket fast rettet mod horisonten, hvem ser da folkets lidelser ved tårnets fod?

I dag var dagen for tvillingeprinsernes fødsel – og for deres moders tragiske selvmord. En sorgens og en glædens dag, som Purusha havde fundet det klogt at vende tilbage på. Undervejs gennem riget havde han hørt rygter om hærgende horder af dæmoner, set afbrændte marker og landsbyer og søgt nattely i himmelguden Indras sønderbrudte templer. Hans broders navn var blevet ét, man forbandt med rædsel. Kong Manu den Grusomme.

“Skrub af med dig!” knurrede portvagten.

Purusha rettede på sin forklædning.

“Jeg bringer nyt om kongens forsvundne broder. Det siges, at han er vendt tilbage til riget med planer om at trænge ind på paladset.”

Kong Manu tog imod den fremmede budbringer i tronsalen. Han sad på sit lille hævede plateau klædt i silke og guld. Parat til at træde ud og modtage folkets hyldest. Men noget manglede. I forhængene ud til balkonen hang hofaben Hanuman med hans krone i hånden. Skævt smedet sammen, hvor Manus sværd engang havde hugget såvel dén som sin faders rige i to.

Kongen rejste sig irriteret fra tronen og bad vagterne lade ham alene med sin gæst.

Sted & Stemning

Tronsalen er rigets hjerte. Det er hér, kongen tager imod sine rådgivere og gæster, og det er hér, han udsteder love og fælder domme. Væggene er behængt med silkebroderier, der fortæller rigets historie fra forfaderen Pitris ankomst til landet og himmelguden Indras kamp mod dragen Vritra frem til tvillingeprinsernes fødsel og det store slag imellem dem. Et stille blafrende forhæng skærmer af ud til balkonen og de forsamlede borgere, hvis frygtsomme hyldestråb genlyder i salen. Det er skæbnetimen, hvor gamle masker må falde, og nye findes frem.

Roller

Purusha

Den forklædte prins, der efter lange vandringer endelig er vendt tilbage til det rige, han engang stod til at arve sammen med sin broder, den nuværende kong Manu.

Genfærdet Shakuntala

Spøgelset af den gamle kong Bhimas dronning, moder til Manu og Purusha. Vil først finde hvile, når hun har afsløret for Purusha, at hans fader i virkeligheden er gudekongen Indra. Håber at kunne forsone sine to stridende sønner med hinanden.

Kong Manu

Purushas broder og den gamle kong Bhimas efterfølger. Styrer riget med jernhånd i ledtog med dæmonen Pani, hvis tjenester han har betalt med sin førstefødte søn.

Hofaben Hanuman

Fast indslag på paladset siden den gamle kong Bhimas tid. Fungerer nu som spion for byens oprørsgrupper, der søger at styrte den tyranniske kong Manu fra tronen. Endnu mangler de dog en stærk leder til at forene dem og samle deres kræfter.

Baggrund

Da den gamle kong Bhima ofrede samtlige sine hundrede døtre til Indra for at opnå en enkelt søn, måtte hans dronning Shakuntala betale en forfærdelig pris. Samme nat kongen besøgte hendes kammer, kom også himmelguden selv til hendes leje. Han fortalte, at hun ville føde riget to sønner – den ene Bhimas, den anden Indras egen. Bhimas søn Manu ville rejse sig mod sin fader, og Indras søn Purusha ville efter lange vandringer i fjerne egne vende tilbage for at stå ansigt til ansigt med guden selv. I skam over sin skændsel aflagde dronningen et strengt tavshedslofte, og på natten for sine sønners fødsel styrtede hun sig i voldgraven og druknede. Straffen for hendes selvmord er, at hun hvert år på sin dødsdag skal besøge paladsets tomme gange, indtil den dag hun atter står over for Purusha og afslører hans sande herkomst for ham.

Efter det store slag, hvor kong Bhima døde, og Purusha forsvandt sporløst, tog Manu magten i riget. Han førte krige og spillede terninger, til skatkisten var tom. Da folket gjorde oprør, nægtede Indra at bistå den grusomme konge, der længe havde forsømt templerne og det hellige offer. Manu vendte sig nu i stedet mod den faldne gud Pani, som Indra engang i tidernes morgen forviste fra sin himmel. Dæmonen indvilligede i at hjælpe den nødstedte konge, hvis han til gengæld ville forbyde tilbedelsen af Indra i sit rige og skænke Pani sin førstefødte søn. Manu underskrev pagten med sit eget blod, og snart var oprørshæren knust af ildspyende horder af dæmoner. Endnu hærger de rigets mere urolige egne, men under frygten vokser folkets had til deres undertrykker dag for dag.

Det er denne tingenes tilstand, som Purusha, den forklædte prins og medarving til tronen, vender tilbage til. Kong Manu har genvundet den formelle kontrol med riget og planlægger nu at afskedige sin dæmoniske tjener for at fortsætte erobringen af naborigerne ved egen kraft. Først vil han dog vinde sin bortskænkede søn tilbage fra ham ved hjælp af et sæt snydeterminer. Men kongen er ikke klar over højderne af sit eget spil. Pani har for længst forvandlet hans søn til en fin knoglehalskæde, og folkets revolution savner blot en stærk leder for at bryde ud i lys lue. Hvor den hjemvendte prins Purusha stiller sig i forhold til alt dette, vil mødet med hans tvillingebroder og afsløringen af hans sande identitet som halvgud snart vise.

Scenestart

Scenen begynder med den forklædte prins **Purushas** foretræde for **kong Manu** (hvordan han er forklædt, og med hvilken ambition han er vendt tilbage, er op til spilleren – forhør dig hos ham eller hende, inden du sætter scenen igang). **Hofaben Hanuman** hænger i balkonforhænget med kongekronen i hænderne og udsigt over folkemængden, der venter med falske hyldestråb ved paladsets fod. **Genfærdet Shakuntala** er også tilstede, men indtil videre usynligt (hvornår hun vælger at tone frem i sin spøgelsesskikkelse, er op til spilleren).

Forløb

Scenen er bygget op om mødet mellem tvillingeprinserne, der ikke har set hinanden, siden de tørnede sammen på slagmarken. Handlingen leder frem mod afsløringen af Purushas sande identitet som gudekongen Indras søn. Hvornår denne afsløring falder, afhænger af Shakuntala-spilleren (der dog først vil forsøge at forsone sine sønner med hinanden). Hofaben Hanuman er det undertrykte folks fortæller, og dens funktion er hovedsageligt at lægge pres på Purusha for at få ham til at involvere sig i rigets affærer, hvis han søger at gøre sig fri af dem og lade Manu i stikken. Folket selv bør blive mere og mere utålmodigt efter at høre kongens tale til det – og således lægge pres på spillerne – efterhånden som scenen skrider frem.

Hér er en række konkrete oplysninger, du bør holde dig for øje, når du kører scenen:

- Shakuntalas moderinstinkt fortæller hende, at den fremmede budbringer er hendes søn Purusha, endnu inden han har smidt forklædningen.
- Når Shakuntalas genfærd toner frem i salen, vil Purusha og kong Manu straks genkende det som deres moder, svøbt i et liglagen og så smuk som den dag, hun døde.
- Når Shakuntala har bekendtgjort, at Purusha i virkeligheden er søn af gudekongen Indra, vil hun kort efter sukke sit udfrielsens suk og tone bort for altid (bemærk, at hun kan overbevise evt. tvivlere ved at udpege et modersmærke formet som Indras tordenkile under Purushas ene fod).
- Som uægte søn af Shakuntala er Purusha ikke retmæssig medarving til tronen.
- Dæmonen Pani var engang gud i Indras himmel, men han stjal skykvæget, der giver regn til jorden, og blev forvist. Hvis Manu hidkaldte ham, stiger han op bag tronen i en sky af røg. Han har fire arme og en sortsveden krop med et drabeligt ar tværs over halsen, hvor Indra skar hovedet af ham med sin tordenkile. Det eneste, Pani endnu ønsker fra Manu, er hans krone, og han vil kræve den i bytte for en sidste tjeneste eller som indsats i et evt. terningspil om kongens søn (vinder Manu, overrækker dæmonen ham sin halskæde lavet af sønnens renslikkede knogler).
- Hvis dæmonen får at vide, at Purusha er Indras søn, vil han håne ham og bede ham bringe besked til gudekongen om, at han kan beholde sin himmel for sig selv, men at jorden og menneskene for evigt er tabt for ham.

Afslutning

Uanset Purushas oprindelige intention med at opsøge sin broder, vil rigets tilstand tvinge ham til at træffe et valg. Skal han hjælpe Manu med at jage Pani og dens dømmelige horder ud af landet? Skal han lyde folkets bud og styrte kongen fra tronen? Eller skal han følge den halvguddommelige natur, hans moders spøgelse afslører for ham, og overlade menneskene til deres egne tåbeligheder? Det er med dette valg, at scenen finder sit klimaks, gerne afrundet af kongens (eller hvem, der nu måtte stå i hans sted) længe ventede tale til folket.

De eneste formelle krav til scenens afslutning er, at den skal falde efter maksimalt en halv times spil og efterlade Purusha i stand til at fortsætte sin rejse. Dermed ikke sagt, at den skal ende med, at han rent faktisk rejser videre. Tilskyndet af Shakuntalas bønner tilgiver han måske sin broders synder og vælger at tage kampen for et bedre rige op sammen med ham. Hvordan afslutningen på denne scene kædes sammen med begyndelsen på den næste, er op til næste scenes Purusha-spiller (og det kan jeg godt afsløre vil blive dig!).

Følgende er bud på en mulig afslutning:

- Purusha styrter kong Manu fra tronen for at overtage magten i riget, men i samme øjeblik broderen udånder, afslører Shakuntala Purushas sande identitet. Frataget arv og kongebyrd forlader Purusha atter riget. Bag ham bryder et nyt slag om kronen ud på den selvsamme slette, hvor han engang kæmpede mod sin broder – denne gang mellem folkets masser og dæmonens horder.
- Kong Manu hidkalder Pani for at vinde sin søn tilbage fra ham. For at undgå snyd kræver dæmonen, at de bytter terninger, inden spillet begynder. Manu taber til sine egne snydeterminer og må overrække Pani kronen. Purusha griber ind med sit flammesyn (hvis han da fik det i *Del 4 - Mennesket*) og forvandler dæmonen til aske. Ved Panis død samler knoglerne i hans halskæde sig og bliver til kong Manus lille søn med hud og hår. Kongen bekender sine synder foran folket og lover at ville lede riget frem mod lysere tider.
- Da hofaben Hanuman finder ud af, at Purusha er ingen ringere end selveste Indras søn, kravler den ud på balkonen og bekendtgør nyheden for folkemængden. Anført af aben stormer borgerne paladset og bryder døren til tronsalen ned. Indras søn krones som ny konge og må fælde dom over sin tyranniske broder Manu. Pani viser sig kort i sin sky af røg og spår rigets snarlige undergang for dæmoners kløer.

Samsara

Del 6 – Guden

Del 6 – Guden

Rollefordeling

Jeres roller i denne scene afhænger af, hvilke roller I havde i sidste scene (bemærk, at Tapas ikke spilles af den samme, der spillede ham i *Del 4 - Mennesket*).

Således, at ...

... **Shakuntala** bliver til **spillederen** (der står for at dele rollerne ud)

... **spillederen** bliver til **Purusha**

... **kong Manu** bliver til **elefanten Airavata**

... **hofaben Hanuman** bliver til **Karna**

... **Purusha** bliver til **Tapas**

Del 6 – Guden

Purusha

Purusha sank sammen i sneen. Foran ham rejste to søjler af ild sig fra jorden. Porten til Indras himmel. Sult, kulde og udmattelse havde været hans eneste selskab, siden han satte ud for at finde den. Og nu var han endelig fremme, hvor ingen dødelig havde trådt før ham.

Han, der var vandret til verdens ende, ved havet længst mod syd, søgte nu dens begyndelse i det høje nord. Merus to tinder, der spiddede horisontens skyer som halvmånens horn, havde været hans eneste vejvisere. Deroppe, på gudernes hellige bjerg, på plateauet mellem tinderne, fortalte sagnene, at Indras himmel lå.

Purusha følte sneen smelte omkring sig og varmen vende tilbage til sin krop. Han rejste sig og så, at en solstråle, så klar og funklende som det pureste guld, skød ud gennem ildporten og badede ham i sit lys. Som om Indra selv havde rakt hånden frem for at byde sin fortabte søn velkommen hjem. Men hvad i en fader står til at tilgive, og hvad ikke?

Purusha krydsede tærskelen for at fælde den sidste dom.

Om Purusha

Drevet frem mod fuldbyrdelsen af sin skæbne har Purusha endnu engang forladt riget for at drage ud på en lang rejse. Hans sind er fyldt med forestillinger, der skiftevis fylder ham med håb og frygt ved udsigten til at skulle stå ansigt til ansigt med sin guddommelige fader i himlen. Men hvad, der egentlig venter ham på plateauet mellem Merus tinder, véd kun Indra.

Overvejelser

Inden scenen bør du overveje:

- Hvad der er hændt Purusha siden sidste scene.
- Om der er nogle elementer (erfaringer, genstande, magiske kræfter e.l.) fra de foregående scener, der kan komme til at spille en rolle i denne.
- Hvilken dom Purusha har i sinde at fælde over sin fader, gudekongen Indra.
- Hvad Purusha tænker og føler, da han går gennem porten til himlen.

Del 6 – Guden

Elefanten Airavata

Purusha sank sammen i sneen. Foran ham rejste to søjler af ild sig fra jorden. Porten til Indras himmel. Sult, kulde og udmattelse havde været hans eneste selskab, siden han satte ud for at finde den. Og nu var han endelig fremme, hvor ingen dødelig havde trådt før ham.

Han, der var vandret til verdens ende, ved havet længst mod syd, søgte nu dens begyndelse i det høje nord. Merus to tinder, der spiddede horisontens skyer som halvmånens horn, havde været hans eneste vejvisere. Deroppe, på gudernes hellige bjerg, på plateauet mellem tinderne, fortalte sagnene, at Indras himmel lå.

Purusha følte sneen smelte omkring sig og varmen vende tilbage til sin krop. Han rejste sig og så, at en solstråle, så klar og funklende som det pureste guld, skød ud gennem ildporten og badede ham i sit lys. Som om Indra selv havde rakt hånden frem for at byde sin fortabte søn velkommen hjem. Men hvad i en fader står til at tilgive, og hvad ikke?

Purusha krydsede tærskelen for at fælde den sidste dom.

Om elefanten Airavata

Engang for længe siden var alverdens dæmoner samlet i stormløb mod himlen. Guderne søgte råd hos Indra, deres valgte konge, og han befalede, at de skulle kværne havet af mælk for at hvirvle den styrkebringende udødelighedsdrik Soma op fra dets dyb. Deres kværnestav var et bjerg flået op fra jorden og vendt på hovedet, deres drejereb en slange hentet op fra underverdenens mørke. Fra mælkehavets bund steg nu somadrikken op og fyldte månens bæger. Guderne drak dybt og sejrede over dæmonerne.

Elefanten Airavata var én af de mange andre ting, der også kom op fra mælkehavet, og Indra valgte den straks som sit personlige ridedyr. Den er hvid som sneen på Merus tinder og udstyret med fire mægtige stødtænder. Den har været gudekongens tro tjener i himlen, siden han tog den til sig, og brød dragen Vritras fæstning ned for ham, da uhyret havde drukket jordens floder tørre og lagt landet øde. Den kender hemmeligheden om Indras liderlighed og hans mange horeunger, men den har tilgivet ham dem alle og ville gøre det igen, hvis blot det kunne få alting til at blive som før.

En forfærdelig forandring er kommet over den ellers så uforanderlige himmel. Guderne har forladt den sammen med jordens vismænd og helte, og Indra kommer kun sjældent ud fra de udødeliges hal, hvor han plejede at holde hof. Nu ligger han dvask og opgivende hen, mens vindtjenerne fylder hans krus med månens berusende Soma, så kun stjernerne er tilbage til at lyse over himlen om natten.

Airavata véd ikke, hvad det er for en sygdom, der plager gudens sind og hentærer hans krop, og når elefanten spørger, får den blot at vide, at den skal lade ham i fred. Og som en god og trofast tjener må den lyde hans bud. Men ikke uden omkostninger. For på

det seneste er også dén begyndt at hænge med snabelen og miste troen på, at Indra og hans himmel står til at rede.

Nøgleord: Klodset, trist, skamfuld.

Scenen

Mens Purusha bevæger sig gennem himlens landskab af smuk, men stivnet, idyl, står Airavata slukøret foran den lukkede port til de udødeliges hal. Når han når frem til elefanten (det præcise tidspunkt bestemmes af spillederen), vil den straks genkende ham som en af Indras dødelige horeunger.

Mål

Hvis ikke Airavata skal dø en snarlig død af sorg og skam, må den få Indra og hans himmel tilbage på rette fod. Når den finder ud af, at Purusha er kommet for at opsøge sin fader, vil den efter lange jeremiader følge med ham ind i hallen. Den håber på, at han kan give Indra en opsang, der atter kan gøre den stolt over at tjene gudekongen.

Del 6 – Guden

Karna

Purusha sank sammen i sneen. Foran ham rejste to søjler af ild sig fra jorden. Porten til Indras himmel. Sult, kulde og udmattelse havde været hans eneste selskab, siden han satte ud for at finde den. Og nu var han endelig fremme, hvor ingen dødelig havde trådt før ham.

Han, der var vandret til verdens ende, ved havet længst mod syd, søgte nu dens begyndelse i det høje nord. Merus to tinder, der spiddede horisontens skyer som halvmånens horn, havde været hans eneste vejvisere. Deroppe, på gudernes hellige bjerg, på plateauet mellem tinderne, fortalte sagnene, at Indras himmel lå.

Purusha følte sneen smelte omkring sig og varmen vende tilbage til sin krop. Han rejste sig og så, at en solstråle, så klar og funklende som det pureste guld, skød ud gennem ildporten og badede ham i sit lys. Som om Indra selv havde rakt hånden frem for at byde sin fortabte søn velkommen hjem. Men hvad i en fader står til at tilgive, og hvad ikke?

Purusha krydsede tærskelen for at fælde den sidste dom.

Om Karna

Det siges om Karna, at han blev født med rustning på kroppen og våben i hænderne. Hans moder levede ikke længe nok til at bekræfte historien for sønnen, men sandt er det, at han voksede op til at blive en stor kriger. Som ung lod han sig indrullere i den gamle kong Bhimas hær og vandt hurtigt berømmelse for sin spydarm, der var mere præcis end en bue og dødeligere end en skarpretters økse. Han kæmpede med et mod og en vildskab, der indgød frygt i fjenden og fik guderne selv til at stoppe deres himmelske vogne og kigge ned. Således også Indra, der allerede inden Karnas heltmodige død havde reserveret en plads til ham i sin himmel.

Døden fandt Karna i det store slag mellem kong Bhimas to sønner, Manu og Purusha. Karna stod i første slagorden på Bhimas og Purushas side, da konkylietrumpeten blæste blodbadet igang. Han farede gennem fjendens rækker som en hvirvelvind, der spyttede kød og knoglestumper i alle retninger. Men til sidst var det Manu selv, der fældede ham. Med en forgiftet pilespid, der borede sig ind i hans ryg og spredte sin ondskab hele vejen til det yderste af hans fingre og tær. Karna faldt som et mægtigt træ, der vælter i skoven, og efterlod en uafvaskelig skjold på jorden til minde om hans store mod og Manus forræderi.

Siden har han boltret sig med kamp og kvinder i Indras himmel og troede egentlig at skulle gøre det til evig tid. Men noget har ændret sig. Et snigende forfald er krøbet ind i himlen og har ædt alt livet ud af dens skønhed. Dens udødelige beboere – guder, halvguder og mennesker – er stort set alle sygnet hen eller flygtet bort til mere gavmilde steder. Selv har han mistet sit højre ben og sin venstre arm og staver nu afsted med sit

trofaste spyd som stok. På udkig efter en sidste modstander at slynge det mod, inden han forsvinder for altid.

Nøgleord: Heltemodig, loyal, kamplysten.

Scenen

Ved scenens begyndelse er Karna på vej mod ildporten, der fører ud af Indras himmel, for dér at finde en værdig sneleopard eller rovfugl at plante sin spydspids i for sidste gang. Da han møder sin gamle hærfører Purusha på vej i den modsatte retning (det præcise tidspunkt bestemmes af spillederen), overstrømmes han af gensynets nostalgiske glæde og vælger at følge med ham tilbage til de udødeliges hal, hvor Indra plejede at holde hof for guderne.

Mål

Karna håber at nå at fælde en sidste modstander med sit spyd, indet forfaldet æder resten af ham, og efter at have mødt Purusha vil han insistere på, at det bliver i *hans* tjeneste. Karna er naturligvis rede til at dø for Purusha, men håber dog først at kunne genopfriske minderne fra de gode, gamle dage på slagmarken med ham.

Del 6 – Guden

Tapas

Purusha sank sammen i sneen. Foran ham rejste to søjler af ild sig fra jorden. Porten til Indras himmel. Sult, kulde og udmattelse havde været hans eneste selskab, siden han satte ud for at finde den. Og nu var han endelig fremme, hvor ingen dødelig havde trådt før ham.

Han, der var vandret til verdens ende, ved havet længst mod syd, søgte nu dens begyndelse i det høje nord. Merus to tinder, der spiddede horisontens skyer som halvmånens horn, havde været hans eneste vejvisere. Deroppe, på gudernes hellige bjerg, på plateauet mellem tinderne, fortalte sagnene, at Indras himmel lå.

Purusha følte sneen smelte omkring sig og varmen vende tilbage til sin krop. Han rejste sig og så, at en solstråle, så klar og funklende som det pureste guld, skød ud gennem ildporten og badede ham i sit lys. Som om Indra selv havde rakt hånden frem for at byde sin fortabte søn velkommen hjem. Men hvad i en fader står til at tilgive, og hvad ikke?

Purusha krydsede tærskelen for at fælde den sidste dom.

Du skal nu spille asketen Tapas fra *Del 4 – Mennesket*, som du selv spilledede. Han er på én gang den samme og en anden. Efter sin død i klippehulen ved verdens ende er han blevet genfødt som udødelig i gudekongen Indras himmel – men i samme skikkelse som før og med fuld indsigt i alle sine tidligere inkarnationer.

Om Tapas

Det første, der slog Tapas, da han vågnede foran ildporten til Indras himmel, var, i hvor høj grad han lignede sit nyligt afdøde selv. Han havde egentlig håbet på nogle mere ungdommelige træk og måske endda et par løse hvide gevandter, men endnu hang hans hår langt og filtret om skuldrene, endnu var hans hud rynket og indsmurt i aske. En smule flov måtte han minde sig selv om, at det hele tiden var udødeligheden og den himmelske lykke, der havde været hans vigtigste mål. Og med dét i mente trådte han ind gennem porten.

Nu, flere uger senere (måske måneder eller år blandt menneskene på jorden), er skuffelsen ikke blevet mindre, og han er begyndt at føle sig slemt holdt for nar. Himlen er ganske enkelt tømt for liv. Vandet står stille i floderne, blomsterne har ingen duft, frugterne ingen smag, og der er tilsyneladende ikke andre heroppe end ham selv og den deprimerede elefant Airavata, der sidder og hænger med snabelen dagen lang ude foran de udødeliges hal. Men porten er lukket og låst, og Indra svarer ikke, når man banker på. Tapas er begyndt at tvivle på, om gudekongen overhovedet er derinde, eller om han er stukket af sammen med de andre guder og har overladt sin stivnede evighed til de par udødelige, der endnu måtte ønske den.

I de lange, måneløse nætter, på sit leje af ubøjeligt græs, kan Tapas ikke lade være med at tænke på de advarsler, hans egen afkastede skygge Chaya i sin tid gav ham. Hvorfor ønskede Indra ikke, at han skulle få adgang til himlen? Og hvad har det at gøre med al den livløse skønhed, der glimter hér som guld på en fattig kvinde? Skulle han virkelig have ofret et helt liv for at opnå – bare dét?

Nøgleord: Vred, skuffet, trodsig.

Scenen

Ved scenens begyndelse går Tapas frustreret rundt på en bakketop og vrider hænder, mens han slynger om sig med eder og forbandelser. Han er den første, Purusha møder på sin vej gennem himlen (det præcise tidspunkt bestemmes af spillederen), og da Tapas hører, at hans gamle discipel har til sinds at opsøge Indra, følger han harmdirrende med.

Mål

Efter den skuffende start på sit evige ophold i himlen søger Tapas nu ikke bare en forklaring på, hvorfor Indra forsøgte at nægte ham adgang til den, men også på, hvorfor dens skønhed er så kold og livløs. Asketen vil faktisk gå så langt som til at mene, at Indra bør abdicere og overlade tronen til *ham*, så han kan få sat lidt skik på sagerne.

NB! Uanset om Purusha tog imod det magiske flammesyn i *Del 4 – Mennesket* eller ej, er det ikke længere muligt for Tapas at skænke ham det. Den chance er forspildt med asketens genfødsel til udødelighed i himlen.

Del 6 – Guden

Spillederen

Purusha sank sammen i sneen. Foran ham rejste to søjler af ild sig fra jorden. Porten til Indras himmel. Sult, kulde og udmattelse havde været hans eneste selskab, siden han satte ud for at finde den. Og nu var han endelig fremme, hvor ingen dødelig havde trådt før ham.

Han, der var vandret til verdens ende, ved havet længst mod syd, søgte nu dens begyndelse i det høje nord. Merus to tinder, der spiddede horisontens skyer som halvmånens horn, havde været hans eneste vejvisere. Deroppe, på gudernes hellige bjerg, på plateauet mellem tinderne, fortalte sagnene, at Indras himmel lå.

Purusha følte sneen smelte omkring sig og varmen vende tilbage til sin krop. Han rejste sig og så, at en solstråle, så klar og funklende som det pureste guld, skød ud gennem ildporten og badede ham i sit lys. Som om Indra selv havde rakt hånden frem for at byde sin fortabte søn velkommen hjem. Men hvad i en fader står til at tilgive, og hvad ikke?

Purusha krydsede tærskelen for at fælde den sidste dom.

Sted & Stemning

Indras himmel ligger på plateauet mellem Merus to tinder. Et paradisisk landskab af blomsterenge, vandløb og blidt rullende bakker. En sti slynger sig gennem frugtlunde og forbi små søer ned til de udødeliges hal, hvor Indra plejede at holde hof for himlens øvrige guder. Men nu er de alle forsvundet. Sammen med menneskenes ophøjede vismænd, heltedige krigere og dydige kvinder. Selv det regngivende sky-kvæg, der græssede på markerne, er ikke længere at finde nogen steder. Idyllen er stivnet, skønheden blevet livløs. Tilbage ligger det pyntede lig, der engang var gudernes hjem og menneskenes drøm om et bedre liv.

Roller

Purusha

Halvguden, der har bestegt det hellige bjerg for at opsøge sin fader i himlen.

Elefanten Airavata

Indras ridedyr. Knuget af sorg og skam over sin herres fordrukne resignation. Håber, at Purusha kan tale ham til fornuft igen.

Krigeren Karna

Helt fra den gamle kong Bhimas hær. Faldt på Purushas side i slaget mod Manu. Har mistet et ben og en arm til himlens altgennemtrængende forfald. Håber at fælde en sidste modstander, inden han forsvinder fuldstændig.

Asketen Tapas

Purushas læremester fra klippehulen i *Del 4 – Mennesket*. Skuffet og vred over himlens dødlignende tilstand. Holder Indra ansvarlig og nærer et skjult håb om at overtage gudens plads i de udødeliges hal.

Baggrund

Indras himmel er i forfald. Dens virkelighed er ikke længere til at skelne fra et teaters kulisser, og de, der ikke frivilligt træder af scenen, får masken revet af og forsvinder sammen med deres rolle. Publikum har svigtet, stykket må tages af plakaten. For længe har menneskene forsømt templerne og det hellige offer, for ofte har de vendt blikkene mod andre guder, jordiske som himmelske. Nu sidder Indra alene tilbage i de udødeliges hal og fylder sit krus med Soma, månens berusende nektar. Hans mave har vokset sig stor og tung, og få er efterhånden gangene, hvor han slæber den med sig udenfor. Og når han endelig tager sig sammen og gør det, bedrøves han altid over stilheden og de tomme vidder. En konge forladt i sit eget land.

Indra har længe vidst, at dagen ville komme, hvor én af hans mange horeunger ville banke på hans port og konfrontere ham med hans egen liderlighed. Skæbnen har for længst bestemt, at denne horeunge skulle være Purusha, Indras søn med den gamle kong Bhimas dronning Shakuntala. Og nu har han således besteget Meru og er gået gennem ildporten til himlen. For Indra er der ikke andet tilbage end at afvente sønnens komme og dom.

Scenestart

Ved scenens begyndelse er Purusha alene. Han træder fra kulde og sne gennem ildporten til høj sol og dybtgrønt græs. En sti fører i retning af et monumentalt bygningsværk på en høj i det fjerne, skinnende hvidt og udskåret med en lethed og ynde, som havde en sky sænket sig ned fra oven. Purusha genkender det straks som de udødeliges sagnomspundne hal, hvor guderne siges at holde råd med deres konge Indra.

Forløb

Scenen falder i to dele. På *Rejsen* møder Purushas scenes øvrige tre roller og lærer, at ikke alt i himlen er, som det burde være. I *Mødet* står han ansigt til ansigt med Indra selv i de de udødeliges hal. Han fælder sin dom over faderen, og himlens illusion bryder endegyldigt sammen.

Rejsen

På sin vej gennem landskabet bør det hurtigt blive klart for **Purusha**, at idyllen ikke er, hvad den giver sig ud for. Stilheden er for trykkende, luften for stillestående. Blomsterne har ingen duft, frugterne ingen smag, og vandet i floderne står stille. Hvor er alle de lykkelige dyr og mennesker, han regnede med at finde her? Kigger han landskabet efter i detaljen, vil han få øje på uforklarlige skygger og furer, som var det ikke andet end et maleri på et ridset lærred.

Undervejs møder Purusha tre af himlens øvrige beboere, der alle vælger at følge med ham til gudekongens hal:

- Først ser han sin gamle læremester **Tapas** gå i cirkler på en bakketop og sparke i jorden.
- Dernæst kommer den heltmodige kriger **Karna**, der kæmpede på Purushas side i slaget mod Manu, målrettet humpende ned mod ham med kun ét ben og én arm – og sit trofaste spyd som stok.
- Til sidst finder Purusha og hans to fæller den snehvide, fire-stødtandede elefant **Airavata**, der sidder slukøret ude foran den lukkede port til de udødeliges hal.

Mødet

Selv om alle véd, at Indra ikke længere tager imod besøg, blæser porten til de udødeliges hal op, så snart Purusha stiller sig foran den. Indenfor må ethvert menneske føle sig som en dværg. Gudernes mægtige troner står hugget i sten langs væggene. Men de er tomme, og de farvestrålende puder og stoffer, der engang pyntede dem, er falmende og mølædte.

For enden af hallen sidder Indra fed og doven, mens han kommanderer usynlige vindtjenere omkring med sine fire arme. Tjenerne retter hans klæder til, vasker hans fødder og sørger for at holde kruset med den berusende somadrik fyldt til randen. Hans fordums stråleglans, der var så stærk, at den blindede Purushas moder ved undfangelsen, er blegnet til et døende båls dunkle skær.

Hvordan mødet kommer til at forløbe, afhænger i høj grad af Purusha og hans rejsefæller. Indra har overgivet sig til sit eget og himlens forfald og afventer blot sønnens dom. Han véd, at han ikke har nogen magt over Purushas skæbne, og vil synke dybere og dybere ned i sin egen ynkelighed, efterhånden som samtalen skrider frem.

Hér er nogle idéer at bygge videre på:

- Indra forsvarer ikke sine gerninger, men prøver at få Purusha til at forstå, at end ikke guderne er fri for menneskenes syndige tilbøjeligheder.
- Indra forklarer, at guderne er lige så afhængige af menneskene, som menneskene er af guderne. Hvis menneskene holder op med at tilbede dem og vender sig mod andre guder, mister de deres magt. Således er selv de udødelige dømt til død og genfødsel.
- Indra kender ikke sin egen skaber eller dennes formål. Guderne har kun skabt jorden og menneskene, ikke sig selv.
- Hvis Purusha går Indra på klingen, forsvarer han sig med, at han trods alle de lidelser, han har påført sine mange menneskeborn og deres mødre, stadig elsker dem hver og én.

- Hvis Purusha beder Indra om at se i nåde til riget, hvor han er født og opvokset, svarer guden, at det allerede er for sent. Menneskene vil blive ved med at svigte ham, til der ikke er andet end hans støvede minde tilbage.
- Hvis Tapas anklager Indra for at have forsøgt at holde ham ude af sin himmel, svarer han, at svage guder må frygte stærke mennesker. Hvis Tapas går skridtet videre og kræver kongeværdigheden som erstatning for sin svige, skænker Indra ham den uden tøven. Himlen har ikke længere nogen værdi for den døende gud.
- Hvis nogen af Purushas tre ledsagere bliver korporlige over for Indra, beder guden sine vindtjenere holde dem tilbage. I yderste konsekvens kan han slå dem til jorden med sin tordenkile. I så fald vil kraftanstrengelsen svække himlens illusion og få hele de udødeliges hal til at skælve.
- Purusha selv kan kun dræbe Indra med sit magiske flammesyn (hvis han da fik det af Tapas i *Del 4 – Mennesket* og endnu ikke har brugt det).

Afslutning

De eneste formelle krav til scenens afslutning er, at den skal falde efter maksimalt en halv times spil og efterlade Purusha i live. Dette kan ske, når Purusha har fældet sin dom over Indra, forsonet sig med ham, fået afløb for sin vrede eller på anden måde forløst situationen. Gudekongen ophæver illusionen omkring det lille rejseselskab, og de finder pludseligt sig selv i ruinerne af den sammenstyrtede hal på en øde og forblæst slette. Jorden er hård og stenet, træerne visne og krogede. Solen forsvinder bag skyerne, og en tæt tåge kommer rullende fra alle sider.

Følgende er bud på en mulig afslutning:

- Vreden får overtaget i Purushas sjæl, og med sit magiske flammesyn brænder han Indra til aske. Vindtjenerne blæser støvet bort, og illusionen brydes. Resten af Karnas krop forsvinder, og elefanten lægger sig ned for at dø. Purusha står alene tilbage med sin læremester Tapas, der i sin tid skænkede ham det våben, han nu har dræbt sin fader med.
- Purusha slutter fred med sin fader og drikker hans skål. Den berusende Soma får det til at flimre for hans øjne, og da han atter ser klart, er illusionen brudt, og krigeren Karna ganske forsvundet. Asketen Tapas indser, at hans livs stræben efter Indras himmel har været forgæves og vandrer alene ud over sletten, mens elefanten med tårer i øjnene lægger snabelen om det genforenede, og tydeligt berusede, par.
- Efter at have fældet dom over Indra overlader Purusha sin fader til at drukne i Soma og selvmedlidenhed. På hans vej ud af hallen, lader Indra som et sidste farvel illusionens slør falde. Purusha forstår, at hans faders magt over ham endelig er brudt, og vandrer ensom gennem slettens spøgelseslandskab.

- En variation over den ovenstående afslutning kunne være, at asketen Tapas gør krav på Indras trone og titel, efter at Purusha har dømt sin fader og vendt ham ryggen. Indra gør ingen indvendinger, men i samme øjeblik han lægger den royale blomsterkrans om halsen på Tapas, ophæver han også illusionen. Asketen forstår, hvilket rige han i virkeligheden har arvet, og at byrden, der før var Indras, nu er blevet uigenkaldeligt hans.

Næste scene

Når scenen er slut, skal I straks fortsætte til *Del 7 – Visionen*. Scenariets sidste scene afviger en hel del fra de foregående, og det er din opgave at læse instruktionerne til den højt for dine medspillere.

Samsara

Del 7 – Visionen

Del 7 – Visionen

[Læs nedenstående højt:]

Den nat lagde Purusha sig ned i ruinerne af sin faders himmel og sov. Han følte sin krop blive løftet fra jorden, og da han åbnede øjnene, holdt Indras snehvide elefant Airavata ham i sin snabel. Den svingede ham op på sin ryg og trumpeterede, så hele Meru skælvede under dens fødder. Med et let og elegant spring satte den af og steg op gennem tågebankerne, der lå som en dyne over plateauet.

Dette er scenariets sidste scene. I skal sammen fortælle Purushas drøm frit fra hjertet og hovedet. I kan lade jer inspirere af det, der er gået forud, og gisne om det, der vil komme. Purushas underbevidsthed er i *jeres* hænder. Fremgangsmåden er som følger:

- Der er ingen fast fortællerækkefølge. I fortæller, som I har inspiration, men skal naturligvis sørge for at give tid og plads til hinandens ord.
- Når én fortæller tager over fra en anden, skal han eller hun bygge videre på det, der allerede *er* blevet fortalt. Husk på, at jo mere åbent I ender jeres bidrag, des nemmere er det for de andre at fortsætte historien.
- Det sagte kan ikke gøres usagt. I må ikke direkte ændre noget allerede fortalt, men gerne uddybe eller forvrænge det.
- I skal fortælle om Purusha og hans drøm i tredje person (han, hun, den, det, de).

Da det er en drøm, I skal fortælle frem, er der stort set ingen grænser for, hvad I kan tillade jer at putte ind i den af mærkværdige indfald og frie associationspring. Det er dog **ikke tilladt at vække Purusha** og fortsætte hans færd i de vågnes rige.

Undervejs i drømmen skal Purusha undergå **fem fysiske forvandlinger**, og I skal hver især beskrive én af dem (hvornår og i hvilken rækkefølge er op til jer selv). Kun fantasien sætter grænser for, hvad disse forvandlinger kan være. Alt er tilladt: fra dæmoner og guder til naturkræfter og døde objekter – og videre endnu.

Når Purusha undergår sin femte forvandling, skal I lade drømmen finde sin naturlige – eller *unaturlige* – afslutning. **Airavata dukker atter op** og bærer den forvandlede Purusha tilbage til hans ydmyge leje på toppen af Meru. Hvor lang tid drømmen kommer til at vare, afhænger af jer selv og jeres forvandlinger af Purusha.

Hvis I er i tvivl om reglerne, så er *nu* tiden til at blive enige om dem. Når I er klar til at begynde fortællingen, sætter én af jer den igang ved at læse den nedenstående indledning højt. Herefter er ordet og fantasien jeres, indtil elefanten bringer Purusha tilbage fra drømmen, og I kan læse **epilogen** i *Del 8 – Fødsel*.

Omkring Airavata opløste verden sig i tåge. Purusha lænede sig forsigtigt ud over siden og fik et sidste sløret glimt af sin krop, der lå fredfyldt tilbage på jorden. Elefanten lod sine mægtige ører fange af vinden, og med et enkelt bask steg den højt op over Merus tvillingetinder.

Da de brød fri af tågen, så Purusha, at de befandt sig langt ude i rummet. Rundt om ham skinnede stjernerne som fjerne fakler i natten. Airavata, der før havde syntes stor og tryk under ham, føltes nu lille og skrøbelig. Men for længe havde frygten og usikkerheden været hans fjender. Han tog et fast greb i elefantens nakkeskind, rankede ryggen og begravede hælene dybt i dyrets flanker.

Samsara

Del 8 – Fødsel

Del 8 – Fødsel

[Læs nedenstående højt:]

Purusha åbnede langsomt øjnene. Over ham hang månen tung og drukken. Han lå på sletten mellem Merus to tinder. Varmen bølgede fra hans krop og smeltede sneen omkring ham. Alle spor af Indras himmel – af dens storhed og af dens fald – var borte.

Purusha rejste sig og så, at han var nøgen. En hvid lotusblomst med frostsprængte blade var skudt frem fra hans navle. Forsigtigt klemte han to fingre sammen om stilken og brækkede den af. Det lille skarpe smæld gjorde ham opmærksom på stilheden i hans sind. Han lukkede blidt hånden om blomsten og begyndte at gå.

Tågen havde trukket sig tilbage fra sletten og lagt sig som et tæt skydække rundt om bjergets top. Purusha klædte sin nøgne krop i dets blide og flygtige klæde. Det sidste slør mellem ham og verden nedenfor. Løst af sin skæbnes bånd, fri til at vandre, hvorhen han ville, steg den menneskefødte gudesøn ned fra bjerget.

SLUT

Tilegnet Gilgamesh og Jakob Moesgaard, der begge var med hele vejen fra Istanbul til Benares, fra Bosperos til Ganga, fra undfangelse til fødsel.