

AIKO

Ræven - Samurai - Klan Kujo

En samurai lever af at kæmpe, at slå ihjel og dø. Det er ikke let hverv. Alligevel har Aiko næsten altid formået at få det ud af det hun ville, navnlig at få rejst landet tyndt og oplevet en masse. Hun er utrolig snu og god til at lokke det hun vil have ud af folk og kunne sno selv hendes Daimyo om sin lillefinger. Sammen med hendes karisma kommer også ubenægtelige evner som kriger der kræver respekt. Således brugte Aiko mere tid på at lege diplomat, livvagt eller spion end føre krigsførsel og tage liv. På den måde var hun også til størst gavn for hendes klan.

Det endte da den overlegne og tidligere allierede klan Soga invaderede. Al Aikos fredsmælen havde været forgæves og hun måtte nu leve op til sit fulde ansvar. Mest samurai af navn, havde hun aldrig gået meget i deres æreskodeks, men da deres forfærdelige handlinger kulminerede i hendes hjemstavns destruktion kunne hun ikke længere vende et blindt øje til.

Krigen har raset i årevis nu. Aiko er fanget i en krig hun ingen del vil have af, men heller ikke kan vende ryggen. De har lidt mange tab og hendes guerilla taktikker er snart deres eneste håb. Hun tør ikke længere tænke på konsekvenserne hvis hun skulle fejle eller vende det ryggen. Intet kan stå i vejen.

Snu - Opportunistisk - Eventyrlysten - Fanget

Aikos kampstil er fuld af tricks og hendes snarrådighed hendes største styrke. Hun undviger og danser rundt om sin modstander indtil hun ser en åbning. Hun manipulere deres bevægelser, deres tanker, indtil de falder i fælden. Hun gør flittigt brug af kneb der grænser på det feje, men Aiko er ingen kujon, bare effektiv og hopper dødsforagtende på sin fjende så snart den mindste fordel melder sig, som solen i deres øjne. Terrænet og vejret selv er også hendes våben.

Botan - Skildpadden - Samurai - Klan Soga

Et fast bekendtskab på mange rejser til Soga klanens land. En af de få af dem der er rimelig og ikke forhippet på krig og erobring. Desværre ikke magtfuld eller viljestærk nok til at ændre noget. Alligevel nød hun altid hans selskab og stille gemyt, især med tømmermænd efter en aften med Daichi. Hun er en af Kujos ypperste generaller nu og kun ved held har de endnu ikke mødt hinanden efter krigens start.

Chie - Ulven - Ronin - Tidligere Klan Kujo

Chie og Aiko var fra samme landsby, deres familier tætte og Aiko som en storesøster for hende. Ung men fuld af energi, belærte Aiko hende om fægtning og bragte søde sager og historier med fra sine rejser. Chie blev gjort forældreløs af angrebet og Aiko ved hun boede hos Botan en tid. Flere år senere hørtes mange historier om en hvis nådesløse lejjessoldats blodrøde færd. De mødtes ved et tilfælde på en slagmark og Aiko prøvede og fejlede i at ende en martret eksistens og hviske et perfekt minde rent.

Daichi - Koien - Ronin - Tidligere Klan Soga

Daichi var den anden af Aikos venner i Soga klannen. Ikke ulig Aiko selv, er han god til at udnytte de sociale og politiske systemer, veltalende og de to har festet forfærdeligt meget sammen. Hun har ingen andre venner haft der forstår hende så godt som Daichi og måske var det mere end venskab. Siden har de begge været skyld i utallige af hinandens landsmænds død. Han er ronin nu, forvist for at have saboteret hans egen side af krigen, men vasker det skylden væk?

DUEL STRUKTUR

I løbet af duellerne sættes minde scener, der foregår i din spilpersons fortid. Tre slags:

Relationsscene:

Du og din modstander er med i scenen. Klassisk, in-character karakter spil. Næsten altid positive. Én af jer sætter scenen og forklarer hvem, hvor, hvornår og hvad den handler om først. Alle kan klippe. Én før og efter hver duel.

Fortællescene:

Kun din spilperson er med. Du sætter og fortæller alt hvad der sker. Du klipper. Mindst to for hver spiller under hver duel, evt. efter man er blevet såret.

Glimt:

Ultrakorte fortællescener, et enkelt, malende "billede" fra et minde. Vilkårligt antal sat under duellens afslutning. "Livet passere revy" effekt.

Ikke-Duellanterne

Sætter scenen efter første relationsscene, med lokation og stemningsbilleder af vejr, tidspunkt på døgnet, terræn, lyde, lugte, etc. Der må gerne være andre folk til stede, men ingen der blander sig. Kan bruges til at berette om krigens gang mellem klanerne.

Undervejs i duellen kan de putte flere detaljer på, af alt andet end spilpersonerne. Derudover kan de stille spørgsmål, primært til tankerne i hovedet på duellanterne. F.eks. "hvordan føles det at såre din ven?", "tror du du kan vinde?", "fortjener du at leve?", "hvor forsøger du at ramme?", "hvem tænker du på?", "er du klar til at dø?". De duellerende kan direkte svare, sætte en scene eller forblive tavse.

Ikke-duellanterne må intet sige under afslutningen.

Duellanterne

Efter relationsscenen, før scenen sættes, siger hver duellant hvorfor de kæmper i en sætning. "For at få hævn", "for min Daimyo", "for at vinde krigen", "for min ære", etc.

Den grundlæggende stil i kampen er afventende, trykkende stilhed, pludselige udfald, forsvarsmanøvre, hvorefter duellanterne gør afstand fra hinanden og vender tilbage til punkt 1. Varier efter behov. Det er altid den der forsvarer der bestemmer om de bliver såret og hvordan. Husk sportsånd, lad fede angreb gå igennem. Fortællescener kan sættes når som helst, typisk efter man er såret eller når der er en god association.

Afslutningen:

Når hver duellant har sat cirka to fortællescener og der er blevet givet et par sår, kan man gå til afslutningen hvis begge spillere siger "jeg er klar" (man må gerne sige man ikke er og forsætte). De griber så hinandens foretrukne hånd, i en armlægningsposition. Forsæt spil, men uden flere udfald, bare venten, glimt scener og små detaljer som fingelen med sværdet, åndedræt, sved, mikro-bevægelser, stirren.

En af spillerne siger/råber pludseligt disse tre sætninger, gerne hurtigt, og den anden svarer prompte med de samme: "Jeg løber", "Jeg trækker", "Jeg svinger".

Mere stilhed herefter. Duellen er afgjort når nogen siger "Jeg dør". Man kan sige andre korte sætninger indtil da som "jeg knæler", "jeg bløder", "jeg ånder tungt", etc. men husk lange pauser og stilhed!

Relationsscene og evt. den overlevendes reaktion herefter.

DUEL OVERSIGT

1. Relationsscene
2. Duellanter siger motivation i én sætninger
3. Ikke-duellanter sætter scenen
4. Pludselige udfald, snak, stilhed og fortællescene
5. Efter cirka 2 fortællescener fra hver: "Jeg er klar"
6. Glimt scener, mere stilhed.
7. "jeg løber", "jeg trækker", "jeg svinger"
8. Flere "jeg"er og stilhed indtil "jeg dør"
9. Relationsscene (skal være positiv)

FORSLAG TIL SCENER (AIKO)

Relation Botan: I sidder på en eng. Kigger på skyer og kirsebærsblade der falder.

Relation Chie: Du er lige kommet hjem fra en længere rejse. Du viser lille Chie dine souvenirs.

Relation Daichi: Du har muligvis noget der minder om følelser for Daichi. Du er ikke sikker, du er typen der plejer at løbe fra dem. Han viser dig rundt i shogunnens palæ og du prøver at bringe emnet på banen.

Fortællescene: Du stavrer igennem end skov, dækket af muder, blod og sne. Du leder efter overlevende.

Fortællescene: Du er i hovedstaden Edo og se (Kabuki) teater. Plottet virker genkendeligt.

Fortællescene: I silende regn, ligger du og en håndfuld mænd klar til at udløse en fælde der vil sende et kompagni Soga mænd ud over klipperne. Du tænker på livene på de andre soldater omkring dig.

Glimt: Billeder af landskaber, byer, arkitektur, krigszoner, fælder, oppakninger, krigsråd, audienser.

DEN SIDSTE DUEL

(mindre spoilers, læs nu hvis du hellere vil være informeret end overraskes)

Spilpersonerne som overlevede går videre til den sidste duel. I den vil spøgelseerne for de dræbte dog også være til stede, eller måske bare deres samvittighed, god eller dårlig. De afdøde spillere kan nu også påvirke duellanternes handlinger, hjælpe eller hindre dem kraftigt. Det gøres ved at tilføje beskrivelser eller sige hvordan duellanterne f.eks. ryster på hænderne, reagere langsomt, eller svinger stærkere end nogensinde før. De afdøde går uden om reglen med at forsvaret bestemmer om de bliver såret og kan beskrive hvordan et godt forsvar fejler eller et tilfældigt hug går lige igennem. Ligeledes kan de 'tvinge' et minde frem og sætte en minde scene hvis det har noget at gøre med deres spilperson.

Både når de stiller spørgsmål og påvirker gør de det som deres spilperson og duellanten høre det som deres stemme.

Hvorvidt spøgelseerne er gemene og hævnerrige, neutrale eller tilgivende og hjælpende er op til dem, karma og hvad de føler efter udfaldet af de deres egne dueller.

De afdøde må stadig ikke blande sig direkte i afgørelsen af duellen, men før den begynder (efter "jeg er klar"), rejser de sig op over de andre spillere og diskuterer hvem der bør vinde og tag en beslutning. Duellanterne behøver ikke respektere den.

Videre, sætter de dræbte en scene før den sidste duel:

De mødes ude foran efterlivets sorte porte, bagerst i en meget lang kø, primært bestående af soldater. Krigen har været raset længe og der er mange ofre. Fyld gerne flere morbide og overnaturlige detaljer på. Der kan også sættes minde eller relationsscener mellem de to her.

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

BOTAN

Skildpadden - Samurai - Klan Soga

Botan er en mand fanget i status quo. Han er samurai, og titlen er en hæder i sig selv, men han vil aldrig blive mere end det og han er ikke en historien bøgerne vil huske. Ikke fordi han ikke er dygtig. Han er en af de fineste sværdfægttere af sin generation og en udmærket strateg. I kampens hede har han reddet mange af hans allieredes liv. Alligevel kommer han aldrig til at lede en hær på tusind mand. Hvad mangler er dels evnen og viljen til at begå sig i det sociale og politiske spil. For Botan er ikke sikker på han kæmper den rigtige side.

Botans lensherre og klan er kendt som værende forfærdelig opportunistisk, der invadere særligt svage, forsvarsløse stater. Specifikt var klan Kujo engang en loyal allieret som blev forrådt og invaderet ligeså snart de viste svaghedstegn og de står nu på kanten til udryddelse, en situation Botan kun har bidraget til.

Botan ser alt dette, men er bundet af loyalitet og ære, af Bushido, samuraiens lov, til at følge hans Daimyos ordre. Han er vokset op i et strengt hjem, altid haft hele sit liv planlagt foran sig. Japan forenet under deres klans banner ville uden tvivl være glørværdigt, kun vejen dertil er problemet. Konsekvenserne ved oprør for hans kone og unge barn tør han knap tænke på. Således har Botan aldrig fundet modet til at sige sine herre imod, selv når han blev befaleet at gøre forfærdelige ting. Botan har dog ikke givet op. I det små ser han muligheder for at bedre sin klan og måske en dag sone for sine synder. Det er for sent at gøre fortiden om, men fremtiden kan stadig vindes.

Loyal - Passiv - Selvhad - Stoisk

Botans fægtestil er defensiv og hans styrke udholdenhed. Han er kendt som samuraien der kan sejre uden et eneste hug. Ikke fordi han ikke kan angribe. Hans angreb er simple, præcise lineære sving, nemme at gennemskue, men pakket med styrke og præcision der er umulig at stoppe. Hans store krop er også i sig selv et våben. Han foretrækker bare først at angreb når modstanderen har kørt sig selv træt.

Aiko - Ræven - Samurai - Klan Kujo

Aiko var en af Kujos hyppige emissærer, fjernt beslægtet og de kikkede bare sammen. Hun havde altid gode historier fra det ganske land og pressede aldrig Botan for kedelige eller forfærdelige af samme. Delte interesser for fin Sake og kultur. Nu er hun en integral del af hendes klans sidste forsvar.

Chie - Ulven - Ronin - Tidligere Klan Kujo

Botan ved ikke om han var den der slog Chies familie ihjel den dag i invaderede hendes landsby. Der var for mange der faldt for hans sværd til at være sikker. Simple bønder de fleste. Botan kunne ikke klare mere, kunne ikke dræbe et barn. Han tog hende med hjem, gav hende husly i hemmelighed i nogle år, før hun tog af sted på egen hånd. Nok for det bedste, før eller senere havde hun lært sandheden. Han håber hun er sikker og at han aldrig ser hende igen.

Daichi - Koien - Ronin - Tidligere Klan Soga

Daichi var altid Botans mest troværdige allierede i Botans egen klan. Ligeså kritisk overfor overfor klans metoder, men havde viljen, indflydelsen og de sociale kompetencer til at gøre noget ved det. Opvokset, trænet og kæmpet sammen, så godt som brødre. Et enkelt fejltrin, et forsøg på at sabotere krigen mod Kujo, ledte til hans bandlysning og en stående ordre for at tage hans liv skulle Botan se ham.

DUEL STRUKTUR

I løbet af duellerne sættes minde scener, der foregår i din spilpersons fortid. Tre slags:

Relationsscene:

Du og din modstander er med i scenen. Klassisk, in-character karakter spil. Næsten altid positive. Én af jer sætter scenen og forklarer hvem, hvor, hvornår og hvad den handler om først. Alle kan klippe. Én før og efter hver duel.

Fortællescene:

Kun din spilperson er med. Du sætter og fortæller alt hvad der sker. Du klipper. Mindst to for hver spiller under hver duel, evt. efter man er blevet såret.

Glimt:

Ultrakorte fortællescener, et enkelt, malende "billede" fra et minde. Vilkårligt antal sat under duellens afslutning. "Livet passere revy" effekt.

Ikke-Duellanterne

Sætter scenen efter første relationsscene, med lokation og stemningsbilleder af vejr, tidspunkt på døgnet, terræn, lyde, lugte, etc. Der må gerne være andre folk til stede, men ingen der blander sig. Kan bruges til at berette om krigens gang mellem klanerne.

Undervejs i duellen kan de putte flere detaljer på, af alt andet end spilpersonerne. Derudover kan de stille spørgsmål, primært til tankerne i hovedet på duellanterne. F.eks. "hvordan føles det at såre din ven?", "tror du du kan vinde?", "fortjener du at leve?", "hvor forsøger du at ramme?", "hvem tænker du på?", "er du klar til at dø?". De duellerende kan direkte svare, sætte en scene eller forblive tavse.

Ikke-duellanterne må intet sige under afslutningen.

Duellanterne

Efter relationsscenen, før scenen sættes, siger hver duellant hvorfor de kæmper i en sætning. "For at få hævn", "for min Daimyo", "for at vinde krigen", "for min ære", etc.

Den grundlæggende stil i kampen er afventende, trykkende stilhed, pludselige udfald, forsvarsmanøvre, hvorefter duellanterne gør afstand fra hinanden og vender tilbage til punkt 1. Varier efter behov. Det er altid den der forsvarer der bestemmer om de bliver såret og hvordan. Husk sportsånd, lad fede angreb gå igennem. Fortællescener kan sættes når som helst, typisk efter man er såret eller når der er en god association.

Afslutningen:

Når hver duellant har sat cirka to fortællescener og der er blevet givet et par sår, kan man gå til afslutningen hvis begge spillere siger "jeg er klar" (man må gerne sige man ikke er og forsætte). De griber så hinandens foretrukne hånd, i en armlægningsposition. Forsæt spil, men uden flere udfald, bare venten, glimt scener og små detaljer som fingleren med sværdet, åndedræt, sved, mikro-bevægelser, stirren.

En af spillerne siger/råber pludseligt disse tre sætninger, gerne hurtigt, og den anden svarer prompte med de samme: "Jeg løber", "Jeg trækker", "Jeg svinger".

Mere stilhed herefter. Duellen er afgjort når nogen siger "Jeg dør". Man kan sige andre korte sætninger indtil da som "jeg knæler", "jeg bløder", "jeg ånder tungt", etc. men husk lange pauser og stilhed!

Relationsscene og evt. den overlevendes reaktion herefter.

DUEL OVERSIGT

1. Relationsscene
2. Duellanter siger motivation i én sætninger
3. Ikke-duellanter sætter scenen
4. Pludselige udfald, snak, stilhed og fortællescene
5. Efter cirka 2 fortællescener fra hver: "Jeg er klar"
6. Glimt scener, mere stilhed.
7. "jeg løber", "jeg trækker", "jeg svinger"
8. Flere "jeg"er og stilhed indtil "jeg dør"
9. Relationsscene (skal være positiv)

FORSLAG TIL SCENER (BOTAN)

Relation Aiko: Over en kop sake diskutere i Kujo og Soga klanernes fælles fremtid, venligt og med gensidig respekt.

Relation Chie: Efter at have undgået emnet, afslører du endelig lille Chies familie er væk og trøster hende.

Relation Daichi: Daichi er på frontlinjen og du kommer for at advare ham om at hans saboteringsforsøg af krigen er blevet opdaget.

Fortællescene: Dit barns fødsel, et par år inde i krigen.

Fortællescene: Din Daimyo afslører planerne om angrebet på Kujo. Du prøver at samle dig sammen til en protest.

Fortællescene: Din mest brutale krigshandling.

Glimt: Billeder af daimyoens residens, bymure, krigszoner, tårnhøje forældre, audienser, familien.

DEN SIDSTE DUEL

(mindre spoilers, læs nu hvis du hellere vil være informeret end overraskes)

Spilpersonerne som overlevede går videre til den sidste duel. I den vil spøgelseerne for de dræbte dog også være til stede, eller måske bare deres samvittighed, god eller dårlig. De afdøde spillere kan nu også påvirke duellanternes handlinger, hjælpe eller hindre dem kraftigt. Det gøres ved at tilføje beskrivelser eller sige hvordan duellanterne f.eks. ryster på hænderne, reagere langsomt, eller svinger stærkere end nogensinde før. De afdøde går uden om reglen med at forsvaret bestemmer om de bliver såret og kan beskrive hvordan et godt forsvar fejler eller et tilfældigt hug går lige igennem. Ligeledes kan de 'tvinge' et minde frem og sætte en minde scene hvis det har noget at gøre med deres spilperson.

Både når de stiller spørgsmål og påvirker gør de det som deres spilperson og duellanten høre det som deres stemme.

Hvorvidt spøgelseerne er gemene og hævnerrige, neutrale eller tilgivende og hjælpende er op til dem, karma og hvad de føler efter udfaldet af de deres egne dueller.

De afdøde må stadig ikke blande sig direkte i afgørelsen af duellen, men før den begynder (efter "jeg er klar"), rejser de sig op over de andre spillere og diskuterer hvem der bør vinde og tag en beslutning. Duellanterne behøver ikke respektere den.

Videre, sætter de dræbte en scene før den sidste duel:

De mødes ude foran efterlivets sorte porte, bagerst i en meget lang kø, primært bestående af soldater. Krigen har været raset længe og der er mange ofre. Fyld gerne flere morbide og overnaturlige detaljer på. Der kan også sættes minde eller relationsscener mellem de to her.

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

CHIE

Ulven - Ronin - Tidligere Klan Kujo

Chie var stadig et barn da hun mistede sin familie, sin landsby. For ung til at forstå de politiske implikationer af klan Sogas angreb mod deres tidligere allierede. Hun forstod kun sorgen og ensomheden.

I nogle år efter angrebet boede hun hos sin "onkel" Botan, men drog derfra mens hun stadig var ung. Hun flakkede fra egn til egn og lærte tidligt at begå sig på egen hånd. Opsøgte læremestre i sværdets kunst, ernærede sig primært som lejesoldat. Sværdet det eneste der kunne give hende en smule distraktion fra sine egne tanker og formålsløshed. Teknisk set er Chie ikke ronin, for hun var aldrig samurai, omend hun kunne have arvet titlen fra sin far. På sine rejser og med sin klinge erhvervede hun sig dog en fin generals sorte rustning. Det maskerede ansigt og hendes evner gav hende et nærmest mytisk omdømme.

Sandheden er at Chie er ensom. Hun har ingen flok, intet at vende tilbage til. Hun kan ikke finde sig til rette noget sted og hendes personlighed og historie gør det svært at komme andre nær. Så hun fortsætter med at søge tilflugt i blodrusen.

Det lydes at hendes gamle klan opruster til et sidste opgør og det er den perfekte chance for en Chie til at gøre gamle regnskaber gjort op. Hun ved at det ikke vil opnå andet end mere meningsløs død, men der intet andet at holde fast i.

Rodløs - Hævngherrig - Tvivlende - Ensom

Chies fægtestil er aggressiv og hendes styrke vildskab. Hun cirkler sin modstander, ser dem an, før hun farer på dem og bliver ved til blodet flyder. Hun kæmper med to sværd, som kun æreløse samuraier gør, og næverne tages også ofte i brug. Hendes angreb er utallige og kan komme fra alle retninger.

Aiko - Ræven - Samurai - Klan Kujo

Aiko boede i din landsby, ven af familien og som en storesøster for Chie. Hun plagede hende altid om at lære sig om fægtning og Aiko havde altid søde sager og historier med fra hendes rejser. Chies alliancer altid skiftende, mødte de hinanden ved et tilfælde på slagmark for ikke lang tid siden. Første gang Chie har holdt sin klinge tilbage. Aiko gjorde ikke og chokeret måtte Chie flygte, en lektie om tøven.

Botan - Skildpadden - Samurai - Klan Soga

I en lang periode var Botan det tætteste på familie Chie havde. Hun husker tiden i hans hjem som de sidste gang hun var en form for lykkelig. Alligevel kunne hun ikke blive der. Anelserne om han var involveret i hendes families død blev større og større og han fortsatte med at benægte og undvige som en kujon. Hun har siden fået bekræftelse fra hvad der kun var en anelse dengang. Hun både hader og elsker Botan. Savner deres liv sammen og ved hun ikke kan vende tilbage til det.

Daichi - Koien - Ronin - Tidligere Klan Soga

Daichi er en af Botans tætte venner, besøgte dem tit og holdt hende med selskab når Botan var væk. Den eneste anden Soga som Chie ikke skulle gemmes væk for. En venlig og karismatisk mand. Chie har siden hørt han mistede meget i forsøget på at stoppe krigen mellem deres klaner, men ikke før han deltaget i den i en god tid. Han er Soga, han er fjenden.

DUEL STRUKTUR

I løbet af duellerne sættes minde scener, der foregår i din spilpersons fortid. Tre slags:

Relationsscene:

Du og din modstander er med i scenen. Klassisk, in-character karakter spil. Næsten altid positive. Én af jer sætter scenen og forklarer hvem, hvor, hvornår og hvad den handler om først. Alle kan klippe. Én før og efter hver duel.

Fortællescene:

Kun din spilperson er med. Du sætter og fortæller alt hvad der sker. Du klipper. Mindst to for hver spiller under hver duel, evt. efter man er blevet såret.

Glimt:

Ultrakorte fortællescener, et enkelt, malende "billede" fra et minde. Vilkårligt antal sat under duellens afslutning. "Livet passere revy" effekt.

Ikke-Duellanterne

Sætter scenen efter første relationsscene, med lokation og stemningsbilleder af vejr, tidspunkt på døgnet, terræn, lyde, lugte, etc. Der må gerne være andre folk til stede, men ingen der blander sig. Kan bruges til at berette om krigens gang mellem klanerne.

Undervejs i duellen kan de putte flere detaljer på, af alt andet end spilpersonerne. Derudover kan de stille spørgsmål, primært til tankerne i hovedet på duellanterne. F.eks. "hvordan føles det at såre din ven?", "tror du du kan vinde?", "fortjener du at leve?", "hvor forsøger du at ramme?", "hvem tænker du på?", "er du klar til at dø?". De duellerende kan direkte svare, sætte en scene eller forblive tavse.

Ikke-duellanterne må intet sige under afslutningen.

Duellanterne

Efter relationsscenen, før scenen sættes, siger hver duellant hvorfor de kæmper i en sætning. "For at få hævn", "for min Daimyo", "for at vinde krigen", "for min ære", etc.

Den grundlæggende stil i kampen er afventende, trykkende stilhed, pludselige udfald, forsvarsmanøvre, hvorefter duellanterne gør afstand fra hinanden og vender tilbage til punkt 1. Varier efter behov. Det er altid den der forsvarer der bestemmer om de bliver såret og hvordan. Husk sportsånd, lad fede angreb gå igennem. Fortællescener kan sættes når som helst, typisk efter man er såret eller når der er en god association.

Afslutningen:

Når hver duellant har sat cirka to fortællescener og der er blevet givet et par sår, kan man gå til afslutningen hvis begge spillere siger "jeg er klar" (man må gerne sige man ikke er og forsætte). De griber så hinandens foretrukne hånd, i en armlægningsposition. Forsæt spil, men uden flere udfald, bare venten, glimt scener og små detaljer som fingleren med sværdet, åndedræt, sved, mikro-bevægelser, stirren.

En af spillerne siger/råber pludseligt disse tre sætninger, gerne hurtigt, og den anden svarer prompte med de samme: "Jeg løber", "Jeg trækker", "Jeg svinger".

Mere stilhed herefter. Duellen er afgjort når nogen siger "Jeg dør". Man kan sige andre korte sætninger indtil da som "jeg knæler", "jeg bløder", "jeg ånder tungt", etc. men husk lange pauser og stilhed!

Relationsscene og evt. den overlevendes reaktion herefter.

DUEL OVERSIGT

1. Relationsscene
2. Duellanter siger motivation i én sætninger
3. Ikke-duellanter sætter scenen
4. Pludselige udfald, snak, stilhed og fortællescene
5. Efter cirka 2 fortællescener fra hver: "Jeg er klar"
6. Glimt scener, mere stilhed.
7. "jeg løber", "jeg trækker", "jeg svinger"
8. Flere "jeg"er og stilhed indtil "jeg dør"
9. Relationsscene (skal være positiv)

FORSLAG TIL SCENER (CHIE)

Relation Aiko: Du banker ivrigt på døren hos Aiko og spørger om hun ikke har lyst til at lære dig en ny super-sej sværd teknik.

Relation Botan: Du hænger på skulderen af en fremmed mand der ridder væk fra en brændene landsby. Du er halvt bevistløs og stiller fjollede spørgsmål. Botan er grådkvalt.

Relation Daichi: En samurai i fuldudrustning rider ind i en landsby, på vej videre på diplomat mission i Kujo området og en lille dig tager vel imod og spørger benovet til hans sværd.

Fortællescene: Du bearbejder sogen .

Fortællescene: Dagen du indser Botan var med til at destruere din hjemby og hvordan du tager afsted.

Fortællescene: Du går ned af en gade i en fremmed by og synes konstant du ser folk du kender og skuffes hver gang.

Glimt: Billeder af sprøjtende blod, barne gråd, brændene huse, ensomhed, rejsen til fods, rustningen, træning, dødsstød, barndom og grønne enge.

DEN SIDSTE DUEL

(mindre spoilers, læs nu hvis du hellere vil være informeret end overraskes)

Spilpersonerne som overlevede går videre til den sidste duel. I den vil spøgelseerne for de dræbte dog også være til stede, eller måske bare deres samvittighed, god eller dårlig. De afdøde spillere kan nu også påvirke duellanternes handlinger, hjælpe eller hindre dem kraftigt. Det gøres ved at tilføje beskrivelser eller sige hvordan duellanterne f.eks. ryster på hænderne, reagere langsomt, eller svinger stærkere end nogensinde før. De afdøde går uden om reglen med at forsvaret bestemmer om de bliver såret og kan beskrive hvordan et godt forsvar fejler eller et tilfældigt hug går lige igennem. Ligeledes kan de 'tvinge' et minde frem og sætte en minde scene hvis det har noget at gøre med deres spilperson.

Både når de stiller spørgsmål og påvirker gør de det som deres spilperson og duellanten høre det som deres stemme.

Hvorvidt spøgelseerne er gemene og hævnerrige, neutrale eller tilgivende og hjælpende er op til dem, karma og hvad de føler efter udfaldet af de deres egne dueller.

De afdøde må stadig ikke blande sig direkte i afgørelsen af duellen, men før den begynder (efter "jeg er klar"), rejser de sig op over de andre spillere og diskuterer hvem der bør vinde og tag en beslutning. Duellanterne behøver ikke respektere den.

Videre, sætter de dræbte en scene før den sidste duel:

De mødes ude foran efterlivets sorte porte, bagerst i en meget lang kø, primært bestående af soldater. Krigen har været raset længe og der er mange ofre. Fyld gerne flere morbide og overnaturlige detaljer på. Der kan også sættes minde eller relationsscener mellem de to her.

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

DAICHI

Koien - Ronin - Tidligere Klan Soga

Daichi er fra en fin familie, født ind i det højere borgerskab. Han har altid haft brød på bordet, fine klæder og de bedste lærere. Daichi kom dog ikke sovende til alt hvad han siden opnåede. Nysgerrig fra en ung alder, sugede han til sig af alt den viden der blev givet og opsøgte selv mere. Han insisterede på at få indsigt i sin fars arbejde, i taktik og rådsmøder. Socialiserede venligt med alle, fra tjenestefolket til Daimyoen selv. De fysiske discipliner blev ikke underprioriteret og han blev hurtigt til en ferm fægter.

Han lærte at begå sig i det sociale og politiske hierarki og arbejdede sig følgerigt hurtigt op i det militære. Mulighederne var mange, men Daichi valgte sværdets vej netop som en kontrast til al snakkeriet. Han var en æret og frygtet general som har ledt tusinder af mænd i kamp.

Snart begyndte hans klans konstante militære ekspansion dog at gå ham på. Især krigen mod Kujo, en tidligere allieret, var og er æreløs og unødigt blodig. Da forsøg på at tale Daimyoen til fornuft fejlede, begyndte han at sabotere sin egen krigskampagne. Det blev opdaget, Daichi stemplet som forræder og bandlyst. Kun ved held slap han fra det i live og hans egen klan søger stadig hans liv.

Som ronin gik det op for Daichi hvor lidt han vidste om det gængse folks liv, hvad det kræver at sætte brød på bordet. De sidste år i fattigdom og på flugt, hans sværd det eneste eje tilbage. Daichi fortryder ikke han stod ved sine principper, men han nåede stadig at tage mange liv før han gjorde og måske var resultatet kun at forlænge krigen og ødelægge hans eget liv.

Intellektuel - Karismatisk - Naiv - Frarøvet

Daichis fægtestil er som vandet og hans styrke hans omskiftelighed. Han er skolet i mange forskellige discipliner og mestre mange komplekse teknikker. Menneskekender, læser Daichi sin modstander, gør brug af bluff og omskiftelige angreb der danser uden om modstanderens forsvar. Hans ord er også våben, om nødvendigt.

Aiko - Ræven - Samurai - Klan Kujo

Aiko var en af Kujos hyppige emissærer til Soga land og de to har en del til fælles. Omend en enspænder, har Aiko også udmærkede sociale evner, et godt humør og som to festaber var der aldrig en stille stund når de var sammen. Der er få der forstår Daichi som hende og der var altid noget specielt imellem dem. Siden har de begge været skyld i utallige af hinandens landsmænds død, en synd svært sonet.

Botan - Skildpadden - Samurai - Klan Soga

Skønt mange venner og allierede var der ingen Daichi stolede så meget på som Botan. De deler den samme etiske integritet, skønt Botan har svært ved at agere på den. Opvokset, trænet og kæmpet sammen, så godt som brødre. Botan er dog samurai før alt, loyal til klanen over sine egne overbevisninger. De bør aldrig mødes igen.

Chie - Ulven - Ronin - Tidligere Klan Kujo

Gjort forældreløs af krigen mellem jeres klaner, Daichi kunne ikke undgå at føle samme skyld som Botan gjorde, som motiverede Botan til at opfostre hende i nogen år. Daichi hjalp og kunne altid godt lide hende. Han har hørt rygter om sporet af blod hun trækker igennem landet som lejesvend og hvis det bliver nødvendigt, tager Daichi gerne hendes liv så hans gamle ven ikke skal gøre det.

DUEL STRUKTUR

I løbet af duellerne sættes minde scener, der foregår i din spilpersons fortid. Tre slags:

Relationsscene:

Du og din modstander er med i scenen. Klassisk, in-character karakter spil. Næsten altid positive. Én af jer sætter scenen og forklarer hvem, hvor, hvornår og hvad den handler om først. Alle kan klippe. Én før og efter hver duel.

Fortællescene:

Kun din spilperson er med. Du sætter og fortæller alt hvad der sker. Du klipper. Mindst to for hver spiller under hver duel, evt. efter man er blevet såret.

Glimt:

Ultrakorte fortællescener, et enkelt, malende "billede" fra et minde. Vilkårligt antal sat under duellens afslutning. "Livet passere revy" effekt.

Ikke-Duellanterne

Sætter scenen efter første relationsscene, med lokation og stemningsbilleder af vejr, tidspunkt på døgnet, terræn, lyde, lugte, etc. Der må gerne være andre folk til stede, men ingen der blander sig. Kan bruges til at berette om krigens gang mellem klanerne.

Undervejs i duellen kan de putte flere detaljer på, af alt andet end spilpersonerne. Derudover kan de stille spørgsmål, primært til tankerne i hovedet på duellanterne. F.eks. "hvordan føles det at såre din ven?", "tror du du kan vinde?", "fortjener du at leve?", "hvor forsøger du at ramme?", "hvem tænker du på?", "er du klar til at dø?". De duellerende kan direkte svare, sætte en scene eller forblive tavse.

Ikke-duellanterne må intet sige under afslutningen.

Duellanterne

Efter relationsscenen, før scenen sættes, siger hver duellant hvorfor de kæmper i en sætning. "For at få hævn", "for min Daimyo", "for at vinde krigen", "for min ære", etc.

Den grundlæggende stil i kampen er afventende, trykkende stilhed, pludselige udfald, forsvarsmanøvre, hvorefter duellanterne gør afstand fra hinanden og vender tilbage til punkt 1. Varier efter behov. Det er altid den der forsvarer der bestemmer om de bliver såret og hvordan. Husk sportsånd, lad fede angreb gå igennem. Fortællescener kan sættes når som helst, typisk efter man er såret eller når der er en god association.

Afslutningen:

Når hver duellant har sat cirka to fortællescener og der er blevet givet et par sår, kan man gå til afslutningen hvis begge spillere siger "jeg er klar" (man må gerne sige man ikke er og forsætte). De griber så hinandens foretrukne hånd, i en armlægningsposition. Forsæt spil, men uden flere udfald, bare venten, glimt scener og små detaljer som fingelen med sværdet, åndedræt, sved, mikro-bevægelser, stirren.

En af spillerne siger/råber pludseligt disse tre sætninger, gerne hurtigt, og den anden svarer prompte med de samme: "Jeg løber", "Jeg trækker", "Jeg svinger".

Mere stilhed herefter. Duellen er afgjort når nogen siger "Jeg dør". Man kan sige andre korte sætninger indtil da som "jeg knæler", "jeg bløder", "jeg ånder tungt", etc. men husk lange pauser og stilhed!

Relationsscene og evt. den overlevendes reaktion herefter.

DUEL OVERSIGT

1. Relationsscene
2. Duellanter siger motivation i én sætninger
3. Ikke-duellanter sætter scenen
4. Pludselige udfald, snak, stilhed og fortællescene
5. Efter cirka 2 fortællescener fra hver: "Jeg er klar"
6. Glimt scener, mere stilhed.
7. "jeg løber", "jeg trækker", "jeg svinger"
8. Flere "jeg"er og stilhed indtil "jeg dør"
9. Relationscene (skal være positiv)

FORSLAG TIL SCENER (DAICHI)

Relation Aiko: Aiko prøver at overtale dig til at tage med på en rejse og du overvejer det kraftigt.

Relation Chie: Dig og Chie er alene i Botan lille hytte i skoven en kold vinterdag og han tænder op i ildstedet.

Relation Botan: Botan betror sin hemmelighed til dig, en Kujo pige han har gemmer og spørger om du vil hjælpe.

Fortællescene: Du sidder på et gadehjørne i pjalter, sulten og tigger efter mad.

Fortællescene: Du spiller et parti Go mod din far som ret ung, mens han forklarer taktik.

Fortællescene: Du holder en energisk tale for Daimyoen og hans råd om krigen.

Glimt: Billeder af oplæring, udforskning, bøger, nød, fine klæder, ødelagt tøj, skønhed, socialisering, kvinder, politik, vandren, krigsråd, slagmarker.

DEN SIDSTE DUEL

(mindre spoilers, læs nu hvis du hellere vil være informeret end overraskes)

Spilpersonerne som overlevede går videre til den sidste duel. I den vil spøgelseerne for de dræbte dog også være til stede, eller måske bare deres samvittighed, god eller dårlig. De afdøde spillere kan nu også påvirke duellanternes handlinger, hjælpe eller hindre dem kraftigt. Det gøres ved at tilføje beskrivelser eller sige hvordan duellanterne f.eks. ryster på hænderne, reagere langsomt, eller svinger stærkere end nogensinde før. De afdøde går uden om reglen med at forsvaret bestemmer om de bliver såret og kan beskrive hvordan et godt forsvar fejler eller et tilfældigt hug går lige igennem. Ligeledes kan de 'tvinge' et minde frem og sætte en minde scene hvis det har noget at gøre med deres spilperson.

Både når de stiller spørgsmål og påvirker gør de det som deres spilperson og duellanten høre det som deres stemme.

Hvorvidt spøgelseerne er gemene og hævnerrige, neutrale eller tilgivende og hjælpende er op til dem, karma og hvad de føler efter udfaldet af de deres egne dueller.

De afdøde må stadig ikke blande sig direkte i afgørelsen af duellen, men før den begynder (efter "jeg er klar"), rejser de sig op over de andre spillere og diskuterer hvem der bør vinde og tag en beslutning. Duellanterne behøver ikke respektere den.

Videre, sætter de dræbte en scene før den sidste duel:

De mødes ude foran efterlivets sorte porte, bagerst i en meget lang kø, primært bestående af soldater. Krigen har været raset længe og der er mange ofre. Fyld gerne flere morbide og overnaturlige detaljer på. Der kan også sættes minde eller relationsscener mellem de to her.

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

TIDSLINJE

...

Klan Kujo og Soga er allierede, ofte en del af diverse krige. Soga især erobrer og ekspandere kraftigt.

Botan og Daichi træner sammen til at blive samuraier, Aiko ligeså, hende og Chie bor i en lille landsby.

Aiko, Botan og Daichi færdiggør sin oplæring, Aiko rejser og mægler, ofte i Soga land. Besøger altid Chie når hun er hjemme.

Klan Soga forråder Kujo og deklarerer pludseligt krig på dem. Daichi har insisterende frarådet det, uden held.

Chies landsby bliver angrebet og raseret. Botan er en del af det, stikker halvvejs igennem af med Chie. De bor herfra sammen.

Aiko hjemkaldes for at lede Kujos resterende styrker, krigen begynder at trække i langdrag.

Daichi begynder at sabotere Sogas krigsindsats. Bliver noget efter afsløret, flygter og går i eksil.

Chie forlader Botans hjem, flakker, bliver lejesoldat.

Nu: Botan og Aiko fører fortsat krig mod hinanden, håbet for Kujo svinder ind. Chie vender tilbage for at gøre gamle regnskaber op, Daichi tilfældigt endt i Kujo land.

(JEG DØR)

JEG SVINGER

JEG TRÆKKER

JEG LØBER

JEG LØBER

JEG TRÆKKER

JEG SVINGER

(JEG DØR)