

Når du har gennemført de fem scener er det op til dig.

Som Shinjin kan du bevæge dig rundt på øen som du finder for godt og tale med de beboere du har mødt.

På et tidspunkt bliver du dog nødt til at beslut-



# Shima no narawashi

Fastaval 2005  
Malik Hyltoft



# Hito

**Menneske** – det tænkende handlende menneske, som altid vil se sig selv som verdens midte.

Det er dit symbol i Shima no Narawashi.

**Hovedpersonen** i Shima no Narawashi er dig. Du spiller samuraien Shinjin, og det er gennem ham alt opleves.

Det er din opgave, med kortet over Shinjushima fremlagt på bordet, at sige, hvor du går hen, hvem du opsøger og hvad du foretager dig. De øvrige spillere skal danne rammen omkring dig. De fortæller hvilke bipersoner der er til stede og styrer om ting ændrer sig i omgivelserne.



# Markerne

Næst efter samuraiene er bønderne den mest agtværdige klasse i Japan. Det er trods alt dem alle andre er afhængige af for at få mad i munden.

Til gengæld er bønder jo sjældent særlig kultiverede og har meget lille forståelse for de større ting i samfundet, så det er tvivlsomt, hvad man ellers kan få ud af dem.

Shinjushima har meget få marker i forhold til de godt 200 indbyggere. Derfor er det yderst vigtigt, at høsten ikke slår fejl, og selv da er man afhængige af havet.

På den anden side af markerne, i skyggen af det nordlige forbjerg skulle der ligge en shinto-helligdom.



**Opgaven** for Shinjin er kort og godt at opkræve skat, men det bliver næppe ligetil. Hans egen og hans families fremtid afhænger af, at det lykkes ham at løse skatteproblemet på Shinjushima. Det kan godt tænkes, at der findes andre løsninger end at komme hjem med en pose med 30 perler og evt. strafgift i bæltet, men hvis ikke der findes en løsning, der enten skaffer penge eller kan bevise for kreditorerne der hjemme, at de kommer, går Shinjins familie fallit.

**Fallitten** vil betyde, at Shinjin må opgive sin rang som samurai. Hans far, der er for gammel til at arbejde og hans familie, der ikke kan rejse vil blive henvist til et liv i fattigdom. Shinjin selv vil blive tvunget til den usikre tilværelse som ronin.

**Shinjushima** er en slags len, givet til Shinjins oldefar af den daværende ejer som gave for en stor og loyal ydelse. På grund af den store prestige i at eje eget land, har både Shinjins bedstefar og oldefar holdt fast i øen som ejendom og i nedgangstiderne efter hånden skilt sig af med alt andet af værdi.

### Bipersonerne:

De øvrige spillere i scenariet vil alle spille fem forskellige bipersoner hver.

Du vil derfor komme til at møde en lang række forskellige personer igennem historien. Det kan være en god ide enten at holde noter eller fæstne sig ved en eller anden ting ved hver, så det er muligt at holde dem ude fra hinanden og vende tilbage til dem senere, hvis der bliver brug for det.

### Gennemgående personer:

Hver af de andre spillere vil have en gennemgående person, som de kan vælge at spille i en scene, når den person de lagde ud med forlader scenen.

Disse personer kan aldrig komme i brug før du har besøgt den scene, hvor de bliver introduceret.

Af samme årsag bør du sørge for at **besøge alle fem lokaliteter** på øen én gang før du begynder at vende tilbage til nogen.

**Magtforholdet** er stærkt til Shinjins fordel. Som samurai og repræsentant for lensherren, har han den juridiske magt – han er øens ejer (på vegne af hans far). Shinjin har den fysiske magt, hvis han slår nogen med hans katana dør de eller bliver sårede alt efter, hvad han ønsker. Kun en samlet gruppe af bønder kan på nogen måde true hans sikkerhed.



# Templet

Templet på Shinjushima er som buddhistiske templer er flest, på steder hvor folk ikke har noget valg i, hvor de går hen for at bede. Lidt af hvert med et givtigt salg i bønnepapir og røgelse.

Juridisk står templet under hovedtemplet på Koyajerget fire dages rejse syd for Kyoto, men de tidligere krigermunke på Koyabjerget skænker næppe denne udørk en tanke i deres bønner eller for den sags skyld rænker.

Ud over det religiøse, så er templet formodentlig også det eneste sted på øen, hvor man kan finde et veluddannet menneske. Munken er den eneste person på øen, der ikke er din undersåt.

## Hvordan løser du din opgave i scenariet?

Først og fremmest spiller du bare din hovedperson så godt som muligt.

Husk, at det er dig, der styrer historien. Du kan vælge at bevæge dig modsat alle de spor og anbefalinger de fem bipersonspillere giver eller du kan vælge at lade dig føre med strømmen, men det er dig, der bestemmer det.

Prøv at fungere som ordstyrer.

**Alle** har interesse for historien, og derfor kan du have interesse i, at lade alle komme til orde. Du kan også vælge, at hjælpe nogen og lægge pres på andre – du har trods alt en vigtig opgave, og der er ingen grund til at forvente beboernes fulde samarbejde.

## Brevet:

Efter hver scene skal du skrive en kort beretning – et afsnit i brevet til din far i Edo, hvor du opsamler, hvad der er sket indtil videre og hvad du mener om det. Du skriver dette stykke mens de fem andre læser på deres roller i næste scene, og du læser det højt for gruppen inden næste scene introduceres.

Husk at du altid skal afslutte en scene med at erklære, hvor du går hen – altså hvilken scene, der bliver den næste, så alle ved, hvad de skal forberede.

# Anløbsbroen

For en ø på kanten af det store ocean som Shinjushima er anløbsbroen i det lille havnebassin eneste livline.

De lokale kender måske små strande eller beskyttede kløfter, hvor en mindre båd kan lægge til, men kun et sted, der yder forholdsvis konstant beskyttelse mod elementernes rasen, kan holde bådene sikre over længere tid.

Historien er nødt til at begynde her, for det er det eneste sted man kan ankomme og efter anløbsbroen er man nødt til at fortsætte til landsbyen, for der er kun en vej op og for toppen af den ligger landsbyen.

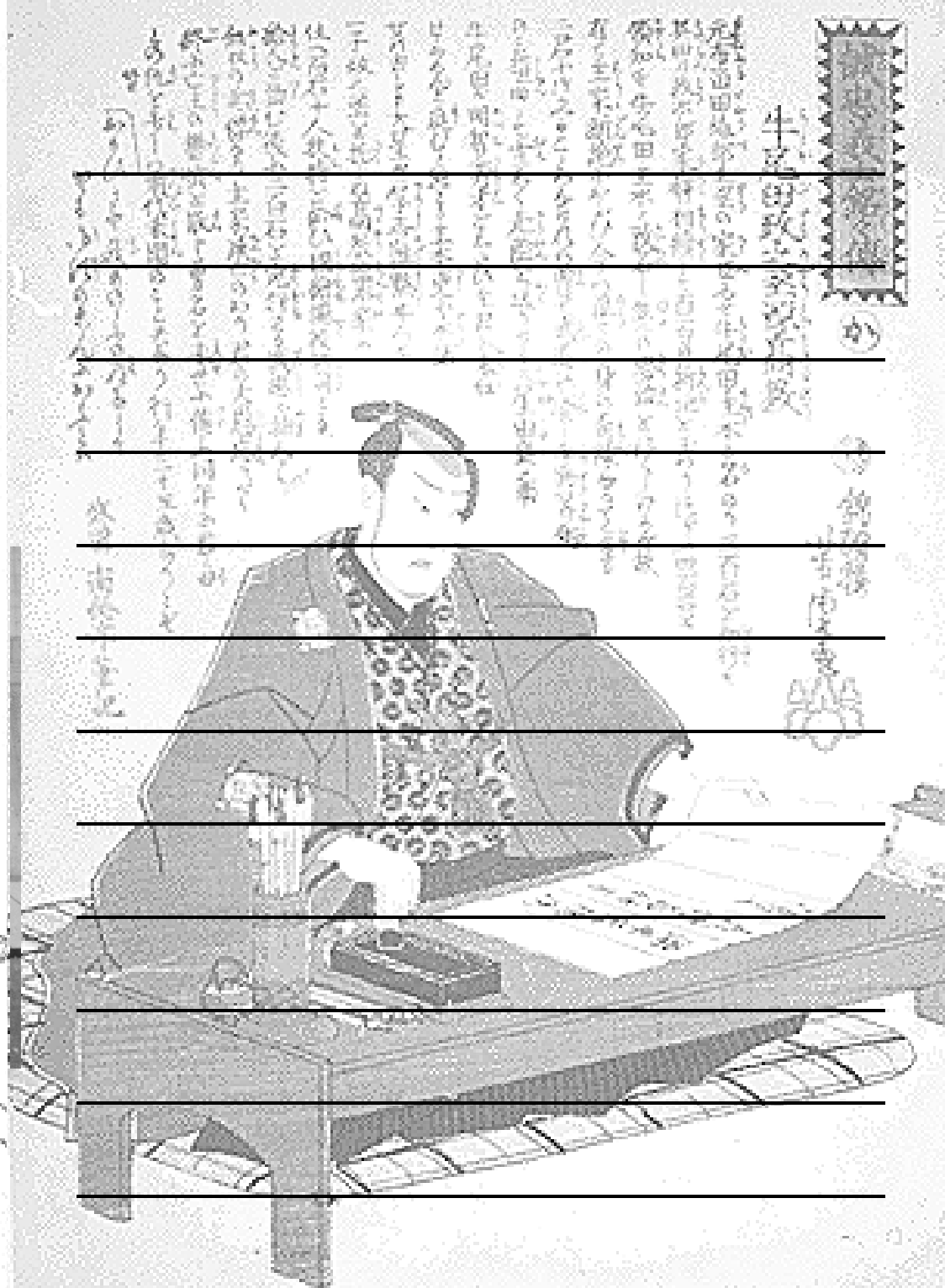
På vej det sidste stykke mod broen spekulerer Shinjin ved sig selv, hvordan han skal gribe opgaven an. Skal han være streng, barsk, rar, nysgerrig?

Hvilken opførsel vil give det ønskede resultat?

Hvis den skyldige skat bare var til at hente, ville de vel havde betalt før det kom så vidt. Eller ville de?

*Når alle er færdige med at læse deres roller til scenen sørger du for at kortet er bredt ud på bordet og der er adgang til en rolleliste. Derefter læser birollespillerne introen til scenen: Rækkefølgen er: Jord, vand, træ, ild og ånd.*

*Efter scenen kan du skrive den første del af dit brev på den modstående side.*



# Ryokan

Ryokan – den japanske landevejskro. Et sted, hvor høj som lav kan søge ly for vejret og finde tag over hovedet til natten.

Men det er også et yndet sted for den del af landbefolkningen, der har råd, at mødes og drikke til den slidsomme hverdag kommer lidt på afstand.

Et ryokan er et godt sted for løse tunger. Et sted man kan sige og høre sandheder.

Hvis ikke der direkte er nogen, der er flyttet ud af deres hus, for at give dig et sted at overnatte, vil det nok være fornuftigt, at tage et rum på kroen – de er der jo til det samme.



# Landsbyen

Langt størstedelen af øens beboere bor i landsbyen ovenfor anløbsbroen.

De almindelige beboere har ikke nogen værdier af betydning. Et pænt skab eller nogen lakting fra en forfader – disse ting kan ikke omsættes uden urimeligt tab.

Enkelte af dem har måske en opsparing under taget eller gravet ned et sted – der er ingen håb om selv at finde det.

Ud fra de tidligere skattebetalinger fremgår det, at landsbyformanden Kashiru er ansvarlig for betalingerne – han må også være nøglen til de nuværende problemer.

*Når alle er klar til næste scene, læser du dit brev fra anløbsbroen op og de andre introducerer så den næste scene ved at læse deres tekststykker.*

*På den modstående side kan du skrive anden del af Shinjins brev til hans fader i Edo efter scenen.*

