

# Sengoku

anmeldt af Bjarne Sinkjær

Et par fantasykampagner er røget på, at mine spillere ikke forstod den verden de var smidt ud i. Ikke forstod de konventioner, der gjaldt for dette særlige univers. Det sjove er, at man end ikke behøver at ty til fantasien for at opleve dette. Vores egen verden kan være skræmmende nok endda. Et billede fra Japan står klart og tydeligt. Det var under krisen i Japan i midthalvfemserne, da ejendomsmarkedet kollapsede. En virksomhedsleder, som havde spillet sine aktieejerers penge op på det cirkus, stod frem i fjernsynet og undskyldte. Han bukkede og bukkede, undskyldte offentligt sin uformåen, mens tårerne stod omkring ham. Fuldstændig hysterisk.

*Sengoku* er kommet i en ny udgave. Et rollespil om feudaltidens Japan, under Muromachi perioden fra år 1542 og frem til afslutningen på Momoyama perioden. For lægfolk – det er alle jer der ikke har læst *Sengoku* endnu – er det perioden fra japanerne møder de første europæere, til slaget på Sekigahara i år 1600, hvor Togugawa slår Ishida Mitsunari i den japanske histories største slag, og kan kalde sig Shogun. Dem der har set tv-serien *Shogun* ved hvad jeg snakker om. Jer der ikke har set denne fremragende serie endnu, skulle skamme jer og se at få det gjort.

Det var en periode hvor Japan konstant var ude i borgerkrig. Loyalitet og ære var mest af alt kønne ord man tog frem og luftede ved festlige lejligheder, mens sværdene blev svunget flittigt for at tilrane sig land og magt. Midt i dette opgør ankom portugiserne og fiskede i rørte vande. Alle parter vendte sig mod de fremmede for at vinde deres gunst – og få fingrene i de eftertragtede krudtvåben. Det var urolige tider. Men det var også tider hvor raske mænd med ét kunne springe betragteligt op af den sociale rangstige, og derfor var det også gode tider for folk med eventyrlyst.

*Sengoku* indeholder næsten alt om perioden. Japans historie, geografi, etikette og normer, samfundets indretning, kunst, arkitektur, mad, fester, religionerne med de dertil hørende dyder

og tabuer, mytologiske væsner, masser af beskrivelser af helt dagligdags udstyr og masser af våben. En lang liste over film og bøger. En lige så lang liste over alle mulige og umulige ord og begreber. Der er meget lidt man mangler. Det er en ren guldgrube af oplysninger, og efterhånden forstår man lidt bedre hvorfor japanerne opfører sig som de gør.

Regelsystemet benytter sig af Fuzion, et generisk regelsystem som kan hentes gratis på nettet. Det virker udmærket. Der er regler for din opvækst, og et fordele/ulempe system som kan bruges til at give spilpersonerne mere fylde. Da der nødvendigvis må være en hel del kamp, er det rart at se at der er en hel del forskellige manøvre at vælge i kamp, så det ikke bare bliver reduceret til simple terningslag. Der lægges meget op til at spille *Sengoku* mytologisk, og der er beskrivelser af væsner og magi. Magien lægger sig tæt op til religionerne. Men da de mystiske ritualer tager fra et minut til seks timer at udføre, er de ikke beregnet til at kunne bruges meget i kamp. Det er stadig sværdet der gør udfaldet. Det hele virker meget velfungerende, men ikke helt simpelt.

Der er til gengæld ikke meget hjælp at hente for begyndere udi rollespil, og der er nok her *Sengoku* står svagest. Den sædvanlige recept på grupper af eventyere holder ikke helt i Japan, hvor ronins er foragtede, og hvor familieklanen betyder alt. Der skal en helt ny tilgang til kampangnen, og den giver *Sengoku* ikke noget bud på.

*Sengoku, Revised Edition* af Anthony J. Bryant and Mark T. Arsenault. Gold Rush games 2001. 336 sider, 300 kr. [www.sengoku.com](http://www.sengoku.com)

Jeg tror ikke jeg vil spille *Sengoku* som det er. Ikke fordi der er noget i vejen med det, men fordi at som rollespil, tror jeg at *Legends of the Five Rings* fungerer bedre. I L5R danner det mytologiske et hele, der forener klaner, guder og monstre. *Sengoku* er til gengæld uovertruffen som opslagsbog til de mange svære ord og begreber.