

NANTONAKU MANGA

For-, under- og efterord

Nantonaku Manga er et relativt enkelt scenarie, men det foregår i en fremmedartet verden med regler og omgivelser man ikke bare kan forventes at kende og forstå i forvejen. Desuden har jeg forsøgt at beskære scenarieteksten, så der kun er selve handlingen og scenevejledninger i hæftet. I denne folder kan du derfor finde en vejledning i, hvordan man kører scenariet (forord), en ordliste med lange og korte forklaringer om Japan og verden i 1950 (underord) og et par selvhøjtidelige overvejelser til at runde af med (efterord).

Malik Hyltoft

Forord

Dette scenarie består af én streng.

Spillerne har omtrent lige så meget indflydelse på deres karakterers skæbne, som en gennemsnitsjapaner har på sit liv. Der er ikke mulighed for at styre historien i en retning eller en anden. Der er kun mulighed for at bestemme, hvordan man vil møde og reagere på de ting, der nu engang sker.

Nantonaku Mangas nerve er drama, ikke epik.

Jeg har forsøgt at understøtte dramaet frem for epikken i alle sammenhænge – tro det om man kan – det er faktisk derfor der er et system til at afvikle kampene.

Som spilleleder må du hjælpe spillerne med at komme frem til situationer, hvor de kan se manga-motiverne for sig. Helte, der brager ind i hinanden mens enhver omgivelse fortegner sig i fartstreger og sammenstødsstjerner. Hovedpersoner med sørgmodige øjne, så store at man kan drukne i dem. Det kan du kun opnå, hvis du fjerner nogen andre elementer, eller i hvert fald modarbejder dem aktivt, når de dukker op.

1: Ingen taktik

Det gør ikke noget, at en helt bruger et øjeblik på at forklare hans kamp teknik, eller hvordan han udnytter en fordel. Men man forklarer kun en taktisk finesse for at forbedre historien, ikke for at opnå en fordel. Der gives ingen bonus, ingen ekstra terninger.

2: Tal med modstanderen når du slås

Sørg for at puste skurkene op, når de går i kamp. Et stort ego er en del af dragten. Det skulle gerne provokere heltene til også at sige nogle lige så opstyltede ting og i det hele taget fremhæve tegnefilmsstilen.

3: Ingen problemløsning

Fikse og især udviklede ideer er ikke velkomne. Hvis heltene skal løse et problem, er det ved at gå tværs igennem modstanden. Når børnene kommer ud for et problem, er det for at understrege deres lidelse. Brug spilsystemet til at anspore spillerne til at spille lidelse i stedet for at flygte fra den.

Fortolkning

Det er ikke for at skuffe nogen, men denne her historie er altså ikke virkelig. Den er ikke engang virkelig indenfor sin egen selvforståelse.

På det fiktive realplan er der tale om en aldrende japaner, der tænker tilbage på sin trængte barndom som børnehjemsbarn i Waruiken på grænsen mellem Tokyo og Yokohama i 1950. Man må altså tage højde for hans eller hendes farvede og unøjagtige hukommelse. Det er derfor børnehjems-scenerne svinger i følelsesmæssige ekstremer. Det er ikke til at afgøre, hvem det er, der erindrings, det afhænger af slutscenen.

Erindringsteksterne indleder hvert kapitel og skal læses højt for spillerne inden de begynder scenen.

I tilgift til forskydningerne i troværdighed kommer, at de fire superhelte kun eksisterer i børnenes fantasi. De er en gennemspilning af de godnathistorier Manga hvisker til de andre børn hver aften, når de skal sove. Jo værre dagen har været, jo større bliver heltens evner. Bliver man uretfærdigt behandlet i virkeligheden, får man måske oprejsning i fortællingen.

Virkeligheden og drømmeverdenen er forbundet, men kan ikke påvirke hinanden. Derfor er superheltenes handling og skæbne normalt uden betydning for, hvad der sker med børnene i næste scene. Kun i sidste scene

får opgøret med døden lov til at betyde noget for Mangas og eventuelt andres overlevelse.

Mangas fortællinger er til gengæld fyldt med elementer fra hans egen omverden, og derfor vil der af og til ske ting, der kan få det til at se ud som om der er en reel berøring mellem de to verdener, som da Maiko kommer med sød te i tredje børnehjemsscene.

Det er ikke meningen, at du som spilleleder skal påtvinge spillerne denne fortolkning. De skal bare præsenteres for de enkelte dele, og opleve det, som de har mest lyst til. Det er til gengæld en fordel at have en klar holdning til de forskellige virkelighedsniveauer som spilleleder, når man skal tage en hurtig beslutning om noget, der kan påvirke på kryds.

Kør en scene

Hver scene du skal køre i scenariet er bygget identisk op.

Først er der en **erindring**, som du bør **læse højt** for spillerne. Hvis det ikke er din kop te, kan du lade det gå på omgang mellem spillerne at læse op. De får ikke ødelagt spiloplevelsen af at se en illustration eller to.

Derefter er der et **oplæg** til scenen, det er nogenlunde den del af scenen du bør være nødt til at give spillerne for at sætte dem i stand til at spille scenen.

Den efterfølgende tekst med titlen **scene** indeholder scenens handlingsmæssige indhold og er i essens den problemstilling der skal gennemspilles med spillerne.

Endelig er der en **afslutning**, der giver så godt et bud som muligt på, hvordan scenen kan ende og hvordan den bedst rundes af.

Afsnittet **teknik** kan både indeholde **tal og regler** til gennemførelse af en bestemt handling i scenen, men også **dramatisk**

vejledning om, hvordan denne eller hin rolle skal ageres.

Alle scener er sat op som et dobbeltsidet opslag i scenariet, så du ikke behøver at bladere.

Kort og ark

Alle spilpersoner og hovedskurke er udtrykt ved ark. På arkene står samtidig de grundlæggende regler, der er nødvendige for at spille figuren. Der er også karakterbeskrivelse og spil-/enetalevejledning.

Hver superskurk er sat op på et kort, der kan lægges foran spillerne, når de går i kamp med ham.

Alle særlige kampevner, der uddeles under vejs er udtrykt på kort, som spilleren får. Alle nødvendige regler står på kortet.

Underord

Det er ikke altid lige let at køre et scenarie, der foregår i en fjern og fremmedartet verden og især ikke, når det er en verden, som ingen ved alt om og mange ved noget om.

De følgende afsnit er ikke nogen endegyldig guide til Japan i 1950, men en kort indføring i de opfattelser jeg har lagt til grund for scenariets miljø.

Japan efter krigen

Vi forbinder som oftest Japan enten med teknologi eller sværdsvingende helte. Disse billeder kan ikke bruges, når man skal beskrive denne periode.

Forestil dig, at Tyskland havde invaderet Storbritannien i 1940 og at krigen var afsluttet kort efter. Der ville stå vagter med hagekors på armen på Picadilly Circus og Rolls Royce fabrikkerne ville ligge som ruiner og vente på deres tur til at blive genopbygget. Men der ville stadig gå mænd med bowlerhat og paraply på arbejde i City hver morgen kl. 9.00.

Japan i 1950 skal ses med den samme slags øjne. Den japanske identitet er stadig intakt. Kejseren er stadig toppen af kransekagen (uanset fredslutningens artikler), man tilbeder stadig shinto og buddhisme på én gang, og etikken om hårdt arbejde og få spørgsmål lever i bedste velgående. Og de amerikanske soldater er lige så provokerende i gadebilledet som nazisterne ville have været i London. Det er derfor de konsekvent i scenariet skal kaldes "besættelsesstyrkerne" ikke amerikanerne, der er alt for lidt konflikt i en simpel nationalitetsbetegnelse. Hver gang de blege mænd går forbi understreger det, at Japan har tabt, tabt, tabt.

Fattigdommen er gennemtrængende. Der er ingen penge til noget! Der kommer hjælp fra

USA, men dens effekt er forsvindende blandt Japans 90.000.000 indbyggere, der har fået hjem, arbejdspladser eller slægtninge knust og brændt under hundreder af bombetogter. Flere af de ordinære bombetogter over japanske byer dræbte flere mennesker end bomben over Hiroshima, og de efterfølgende brande lagde større arealer øde.

Historisk set kom den langvarige Korea-krig og i et vist omfang Vietnam-krigen til at pumpe den japanske økonomi op igen, men i 1950 var det kun en spæd begyndelse, der på ingen måde havde forplantet sig til almindelige mennesker.

Der var 1000 andre ting, man kunne nævne, men det når vi ikke. Den efterfølgende liste forsøger at tage højde for specifikke problemer.

Noter:

10.000 døde krigeres tempel er en lejlighedsopfindelse. Tallet afspejler østasiaternes glæde ved store runde tal.

Kommunisme var det storpolitiske spøgelse. Fra 1945 til 50 havde kommunisterne bid for bid overtaget Kina. I 48 blev Korea delt og i løbet af 1950 eksploderede den koreanske halvø i krig – faktiske krigshandlinger startede i juni 1950.

Maiko er en ung pige, der er i træning for at blive geisha. Det er en hård skole i en branche, der allerede nu i 1950 ikke tilbyder ret mange gode jobmuligheder.

MP: Militærpoliti, tager sig teoretisk set kun af sager, der har relevans for besættelsesstyrkerne.

Nantonaku betyder "på en eller anden måde" eller "sådan cirka". Det hentyder naturligvis til ordet og personens flertydige funktion i scenariet.

Tofu, bønnesky, er en af de vigtigste kilder til protein i den japanske kost.

Waruiken findes ikke i virkeligheden. Det er summen af hvad Japans storbyer kan byde af dårligheder. Direkte oversat betyder det "dårlig bydel".

Yasukuni helligdommen er den mest betændte byld på forholdet mellem Japan og de lande, der måtte lide under japansk besættelse under anden verdenskrig. Afhængigt af synspunkt, er det enten en kulturspecifik måde at give udtryk for sin respekt for faldne krigere (som den ukendte soldats grav), eller det er en krigsliderlig forherligelse af forbrydere og folkemordere. Der er smukt og fredfyldt, men den politiske og åndelige implikation af, at man beder netop der er langt større end det ser ud til.

Efterord

Tak fordi du holdt ud. Du er muligvis igennem Nantonaku Manga nu, måske har du været igennem Zaibatsu og Shima no Narawashi før. Det er ikke afgørende, men de hænger sammen. De siger alle tre noget om Japan, men mere interessant, de siger noget om folk, der siger noget om Japan.

Fra jeg satte mig for at skrive Nippon-trilogien har formålet aldrig været at lave et læringsmateriale om Japan. Hvis du vil lære noget om Japan, så læs noget lødig faglitteratur. Fra første færd har formålet været at udfordre de myter vi vesterlændinge med stor fryd laver om det store rige land på den anden side af jordkloden.

Der er ikke noget galt i at være interesseret i japansk managementkultur, samurai-ethos eller manga. Problemet er blot, at jo mindre man ved om det samfund, der omgiver ens interessedepotlight, jo større sikkerhed er der for, at man får et enøjet og forherliget syn på det, og ofte derefter overfører dette syn på det samfund man faktisk ikke aner en bønne om.

En af de største japanologer i det 19. århundrede, Lafcadio Hearn tilbragte halvdelen af sit liv med at rejse i og være totalt opslugt af Japan. Så blev han naturaliseret – han opnåede som den første vesterlænding japansk statsborgerskab. Resten af hans liv var én stor skuffelse, fordi virkeligheden aldrig kan stå mål med forherligelsen.

Jeg håber, at disse tre historier, uanset om du har spillet dem eller læst dem har givet dig ny udgangspunkter, hvorfra du kan betragte og opleve det fantastiske og underfulde land og samfund, der er Japan.

KH

Malik Hyltoft, København 2006

ICHI-NI-SAN

Systemet bruges kun til kamp.

Der findes ingen færdigheder eller kundskaber – blot en terningpulje, der kan benyttes til alle kamphandlinger.

Ved starten af hvert kapitel suppleres puljen. Hver gang man vælger at slå terninger risikerer man at miste dem fra sin pulje.

Terningpuljen

Enhver person opbygger sin terningpulje ud fra sin fysiske, åndelige og helteagtige status samt en vurdering af, hvad der fortælleknisk er sket siden sidst.

Terningpuljen lægges op på række og skal altid tages fra bunden og suppleres i toppen.

Ved kapitlets start lægges følgende værdier sammen:
(Der er ingen grund til at regne puljen ud for børnehjemsscener, da de ikke indeholder kamp).

Niku (krop)

Flue	1d20
Kat	1d12
Barn	1d10
Kvinde	1d8
Mand	1d6
Kæmpe	1d4

Riki (våben)

Spisepind	1d20
Flaske	1d12
Kniv	1d10
Sværd	1d8
Pistol	1d6
mere..	1d4

Ki (ånd) gælder kun helte.

En helt kan have 1-3 terninger i ki af varierende værdi. Den enkelte helts antal og type fremgår af hans personark. Skurke kan have en hvilken som helst mængde Ki, almindelige mennesker har 0.

Ud over spilpersonens grundlæggende terningpulje uddeler spillederen også ekstra terninger ud fra konteksten.

Kuru (modgang):

Jo værre spilpersonen har haft det i det foregående kapitel, jo mere retfærdig harme er der indestængt i ham/hende, eller jo større sympati har fortælleren for ham/hende. Dette udtrykkes i ekstra terninger.

Spillederen vurderer størrelsen af modgangen til én eller to terninger. Typisk giver det én terning blot at være børnehjemsbarn. Det giver to terninger at være centrum for nederlag eller ydmygelse.

Spillederen vurderer også typen af terning ud fra, hvor meget spilpersonen påvirkes af ydmygelsen. Problemløsere, der nægter at erkende nederlag kan heller ikke udløse den retfærdige harme og får altså d20 eller d12. Normalt udløses d10 til d6. Kun den mest gyselige Dickenske fornedrelse og lidelse kan udløse d4.

Kamp

Kamp er en ensom ting. To modstandere kan ikke kombinere terningpuljer eller lave kombinerede manøvrer med mindre de får lov gennem en undtagelse.

Normalt venter uengagerede kæmpende spændt til de ser udfaldet af igangværende kampe og kan så træde ind, hvis der bliver en plads ledig. Hvis to personer insisterer på at slås imod den samme modstander, skiftes de til at slås (modstanderen får altså bare dobbelt så mange kamprunder).

Ingen taktiske handlinger eller manøvrer kan påvirke selve terningslaget (at flyve væk fra en modstander, der må blive på jorden kan dog afbryde kamp). Spillere og spilleleder beskriver, hvad der sker for fortællingens skyld og begge parter vælger, hvor mange af deres terninger de ønsker at benytte i kampen. Der er ingen begrænsninger, man kan vælge at tage alle terninger med i slaget og man kan også vælge slet ikke at slå nogen.

Om at ramme

For at ramme sin modstander skal man slå 1, 2 eller 3.

Skade

For hver gang man rammer, mister modstanderen 1 terning. Modstanderen vælger, hvilke terninger, der mistes, men skal først

tabe fra de terninger, der ligger tilbage i teringpuljen under kampen.

Udmattelse

Alle terninger, der viser 1, 2 eller 3, og den terning, der viser det højeste tal, lægges tilbage i bagest i terningpuljen. Halvdelen (rundt op) af de øvrige terninger tabes på grund af udmattelse. *(Man kan altså lide tab selv om modstanderen ikke rammer én)*

En helt eller skurk, der ikke har flere terninger er bevidstløs. En superskurk uden terninger er enten bevidstløs eller flygter afhængigt af konteksten. Man dør normalt ikke i denne manga.

Helteevner:

Helte og superskurke kan enten fra starten eller under vejs få særlige evner, der kan bruges i kamp. Disse evner er beskrevet på særlige ark.

Her er en kort gennemgang:

Mesterlig teknik (Manga)

Du behøver ikke at benytte terningerne i din pulje i den rækkefølge de ligger. Du vælger

frit, hvilke du vil bruge til hvert slag.

Urokkelig (Oni)

Hvis du kan stå fast når du kæmper og lade modstanderen komme til dig taber du ikke terninger på grund af udmattelse.

Samvittighed (Kirin)

En gang i hvert kapitel kan du lave et angreb på modstanderens samvittighed. Både du og modstanderen skal bruge alle terninger.

Både du og modstanderen mister terninger normalt. Hvis modstanderen ingen 1'ere slår (2'ere og 3'ere er altså ikke gode nok), falder han om på jorden i angrende gråd (såfremt han har en samvittighed) ellers flygter han skrigende.

Retfærdighed (Angeru)

Så længe du er helt sikker på (spillederen bestemmer) at du kæmper det retfærdiges sag, må du slå én terning om i hvert kampslag.

Tyvagtighed (Kadorobu)

Hvis den modstander du kæmper imod mister terninger til udmattelse stjæler du dem til din terningpulje efter kampsituationen. Du kan ikke stjæle terninger hvis du bliver slået bevidstløs i situationen.

Hjernekontrol (Tataka)

Du kan vælge at lave et angreb, der ikke koster modstanderen terninger i skade. Hvis du rammer med flere terninger end din modstander, tager du ingen skade, og han kæmper for dig indtil en anden overgår ham i en kampsituation.

Frygt (Shi)

Hver gang en modstander, der kæmper med dig, ikke slår nogen 1'ere, bliver han slået med frygt og flygter. Det varer indtil en anden helt rammes af frygt.

Enetale / Dokugen (alle superskurke, uddeles til heltene under vejs)

Før en helt går i kamp bør han sige noget heroisk og skurken skal sige noget skurkagtigt eller forsøge at retfærdiggøre sine handlinger. Det er ikke logikken af det, der bliver sagt, der påvirker udfaldet – heller ikke om helten eller skurken får det sidste ord. Det afgørende er, om det lyder godt og passer til rollen.

Enetale giver en helt 2d6 ekstra til terningpuljen. Skurkes udbytte varierer.

Retfærdig harme (uddeles undervejs)

I et enkelt angreb rammer du med alle de terninger du benytter. Alle terninger, der ikke faktisk er 1'ere, 2'ere eller 3'ere mistes derefter som udmattelse.

Når evnen er brugt én gang afleveres kortet igen.

Selvopofrelse (uddeles undervejs)

Du kan vælge at kaste dig ind for at beskytte en kammerat, der er i kamp. Hvis du gør det, skal du sige det lige inden terningerne kastes for kampsituationen. Du tager så skaden i stedet for ham eller hende, men din kammerat gør stadig skade på modstanderen ud fra sit slag.

Holdånd (uddeles undervejs)

Du kan kæmpe sammen med en kammerat. Modstanderen får altså kun ét slag imod jer selv om I må slå imod ham begge to.

I deler skaden ligeligt, hvis ikke I kan blive enige tager du mest skade.

Nej! (uddeles undervejs)

I en situation, hvor du normalt ville blive bevidstløs, kan du vælge ikke at tage nogen skade.

Når evnen er brugt én gang afleveres kortet igen.