

NANTONAKU MANGA



Indhold

Overfald	4
Tre fulde soldater overfalder en maiko	
Mus	6
Onouro finder en mus under havearbejdet	
Røveri	8
Kadorobu røver en bank	

NANTONAKU MANGA

Mad	10
Kinko får ingen aftensmad	
Angreb	12
Tataka forsøger at stjæle hemmeligt udstyr fra besættelsesmagten	
Forvaring	14
Asako er låst uretfærdigt inde	
Sammensværgelse	16
Tataka og Kadorobu arbejder sammen på en ond plan	
Sygdom	18
Manga kommer på hospitalet med lungebetændelse	
Død	20
Heltene kæmper mod døden	
Dramatis personae	22

Yderligere materiale

Personark, skurkeark, kampkort
Spilsystem
For/efterord

Mange tak for råd og vejledning, hjælp og testspilning til: Andreas, Anja, Jacob, Jens, Johnny, Joy, Julie, Kasper, Lars, Michael, Mikkel, Niels, Patrick, Sanne og Sebastian.

Erindring

Når jeg tænker tilbage på den gang i Waruiken, er det mest børnene jeg tænker på. Vi var måske selv børn, men sådan så vi det ikke.

Dagene skulle bare overstås, og om natten for vi som ånder over byens tage – optaget af noget større.

Selv om vi var lukket inde på børnehjemmet bag hegnet, selv om vores sweaters havde endnu større huller end deres, så var det kun dem, der var børnene – vi var helte!

Hvis et par soldater fra besættelsesstyrkerne kom igennem gaden og delte boblegummi ud til højre og venstre, så de nok kun børnene som store umættelige øjne. De var et hav af håbløshed og armod.

Men selv om vi var endnu fattigere og endnu mere sultne end de sammenstimlede børn ude på vejen, følte vi noget helt andet, når vi så dem fra vores arbejde i køkkenhaven.

Børnene så nogle uforståeligt høje og lyse, uopnåeligt rige fremmede. Vi så det næste mulige offer for den onde Tatakas planer eller et par af de menige i den næste gruppe militærpoliti, der i uvidenhed ville komme til at jage os gennem byens gader.

Vi var små, og vi var prisgivet de voksne; men vi var ikke børn.



Heltene redder en ung pige fra en gruppe fulde søfolk på landlov

Erindring

Besættelsesstyrkerne kunne man se overalt.

Om dagen stod de høje blege mænd og hang over deres køretøjer. Eller de brølede igennem gaderne med hornet i bund, så høns og gamlinge blev skræmt fra sans og samling.

Deres klodsede kvinder sejlede ind og ud af butikkerne og gjorde sig lystige over, hvor lidt tøjet eller et sæt laksskåle kostede. De boede nede på basen ved havnen, og derinde var de så rige, hviskede vi til hinanden, at børnene fik slik hver dag og havde alt det

legetøj, de kunne ønske sig.

Når et skib lå ude på bugten fyldtes gaderne med hvidklædte mænd, der tog billeder af alting og forsøgte at købe hver ting de så.

Disse nætter var aldrig gode. Der var fulde og larmende mænd over alt. Ikke som tøndemageren, der af og til drak for meget og lå og sov i sin butik i stedet for at arbejde. De hvidklædte mænd var krigere, og de ville have en krigers løn: mere at spise, mere at drikke, og at pigerne skulle kysse dem og være glade sammen med dem. Men det var det ikke alle, der ville.

OVERFALD

Oplæg

Det er nat over Waruiken. En enkelt lampe brænder her og der, men ellers ligger byen mørk. Det er så sent, at gadelamperne er slukket. Alle ordentlige folk sover. Kun i Lygternes Gade, der løber parallelt med havnekajen er der lys i vinduerne, og her går folk stadig på gaden. Lygternes Gade har både pæne steder med god mad og passende underholdning og knejper af den værste slags. De hvidklædte går på begge slags, og jo fuldere de bliver, jo mindre ser de ud til at kende forskel.

I strædet, der fører fra Lygternes Gade bagom Watanabes Dansehal op til Tempelgaden går en maiko, en ung geisha under oplæring.

Hun er ikke særlig gammel, men sminket og klædt som en ung geisha. Hun går så hurtigt hun kan, træt efter en lang nats arbejde. Det svier i hendes fødder og hun har kvalme af træthed, da de hvidklædte råber hende an...

Scene

De tre sømænd tager maikoen Sakura for at være en prostitueret – de er ude af stand til at aflæse de forskellige signaler, der burde fortælle dem, at hun både er for ung til dem og under alle omstændigheder lukket land. De er desuden fulde og opstemte af den selvretfærdighed og det mod som kun rigelige mængder øl kan give. Når heltene forsøger at stoppe dem vil de derfor også frejdigt trække, hvad de har af våben og forsøge at slås med dem.

Kampsekvensen foregår i en gyde. Der er mørkt og trangt, og indtil slutningen kommer der ikke nogen og blander sig. Det er naturligvis muligt at bruge tønder og kasser fra omgivelserne i kampen og selv om husene er på to etager, kan de fleste helte også let komme op på eller over et tag, hvis der er brug for det. Til gengæld egner gyden sig også fint til at én helt kan grandstande overfor alle tre sømænd på én gang.

Spil på sømændenes fuldskab – ikke for at undskylde dem, men for at fremhæve det grove som modsætning til heltenes børneverden og Sakuras forfinethed. Det er aldeles muligt, at en af dem står og brækker sig inden kampen går i gang eller at de laver obskøne grimasser under vejs.

Det her er første scene og ingen helte er det fjerneste i fare. Brug situationen til at opbygge gode vaner. Sørg for at spillerne forstår ichi-ni-san-systemet godt nok til ikke at behøve at bekymre sig om det og forsøg at opbygge en stemning, hvor man nyder de andres opvisning, når man ikke selv er i centrum i stedet for hele tiden at spørge i runder: "Hvad laver du nu? – og hvad laver du?..."

Afslutning

Kampen er afsluttet. Sømændene ligger dekorativt bevidstløse over tønder og kasser.

Sakura udtrykker sin taknemmelighed ganske overvældende overfor heltene - især den helt (helst af han-køn), der synes at have været mest afgørende i kampen, ham synes hun at være totalt forgabt i. Lad situationen køre længe nok til at afklare, om han erkender meningsløsheden i at forsøge at bygge noget på situationen. Det er ikke nødvendigt, at han gør det, bare en mulighed.

Når situationen med Sakura har kørt længe nok, bliver gyden pludseligt badet i lys fra en projektør. MP'ere! Heltene må flygte eller slås, hvis ikke de vil arresteres. Selv om heltene vælger at slås spilles sekvensen ikke. Generaliser den og brug situationen til at understrege, at almindelige mennesker ikke er nogen rigtig udfordring for heltene.

Teknik

De tre sømænd er forskellige udelukkende for at illustrere spilsystemet. Som spilleder skal du lade dem angribe med begge deres terninger hver gang de kan.

Det er ikke nogen rimelig mulighed at heltene arresteres. Hvis de vælger at lade sig arrestere bør du gå upåvirket videre til næste scene, og lade spillerne om at undre sig over, hvorfor det ikke har konsekvenser at blive arresteret. De manglende konsekvenser mellem scenerne kan gå hen og blive lige så tydelige senere.



Joe:	Stor, stærk og kraftig	
	Vælter omkring med en knækket flaske:	d4+d12
Tex:	Høj, tynd og drævende	
	Forsøger at pege en revolver i den rigtige retning:	2d6
Drew:	Lys, fregnet, mest efter Sakura	
	en barberkniv:	d6+d10

Børnene
finder en mus
under havearbejdet.
Monban afliver musen

Erindring

Monban var ikke så skrap, men alligevel var vi allermest bange for ham. Monban slog aldrig, fordi han var sur, eller fordi man kom til at gøre noget forkert. Han slog kun, når man gjorde noget der skulle straffes ifølge reglerne, men når han slog, så slog han hårdere end nogen anden. Engang slog han en pige, der hed Shiruko, så hårdt, at der brækkede et eller andet og hun blev kørt på hospitalet. Vi stod alle sam-

men og så ambulancen gennem hegnet – den var hvid og der kom en lugt, vi aldrig havde lugtet før fra det store rum båren blev sat ind i.

Det var Monban, der styrede arbejdet i haven. Han bestemte, hvem der skulle hakke, hvem der skulle luge og hvem der skulle slæbe ting frem og tilbage. Men han lavede altid selv mest, og hans ansigt flækkede i et stort grin, hver gang han løftede en af de store sække, ingen andre kunne så meget som slæbe hen ad jorden, op på skuldrene og vraltede af sted med den.

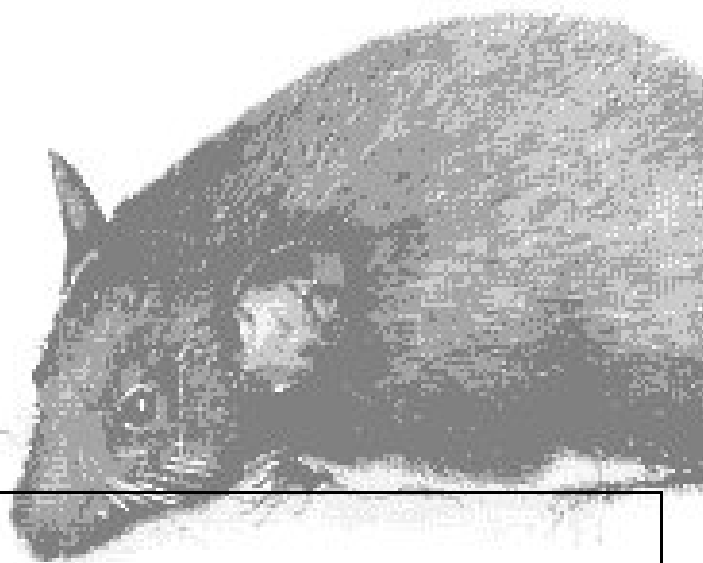
MUS

Oplæg

Det er forår. Jorden er smattet og kold, og den lugter af alle de ting vinteren har kølet ned og gemt væk. Lyset er skarpt og de fire børn er i gang med river og hakker for at blande og jævne den jord Monban vender med store og tunge spadestik.

Her skal plantes roer og radiser, græskar og meloner – alt det, der gør den magre dagligdags mad lidt mere spændende.

Monbans spade bevæger sig som ført af en maskine. For ham er det arbejde, ikke nydelse. Snart skærer han en spæd forårsblomst over i den korte stængel og driver den med spaden ned i den lerede jord. Snart forsøger en bille med kun fire ben tilbage, at krybe væk fra dens blotlagte vinter-skjul.



Scene

Onouro skal lige til at hakke en stor leret klump jord i småstykker, så den kan blive spredt ud. Så får han øje på en lille mus, der forsøger at kæmpe sig fri af to mindre klumper. Den er sølet ind i gulbrunt ler og bevæger sig døsigt og langsomt. Den virker så hjælpeløs, som om kun Onouro kan redde den fra leret og det iskolde forår.

Det er op til Onouro og de andre børn, hvad de vil gøre med musen. Det er et oplagt gæt, at de vil forsøge at "redde" den og tage den med ind på deres sovesal, eller måske vil de bare holde en lille pause og kæle med den. Men man må naturligvis ikke holde pauser, når ikke det er tid til det, og selv om der aldrig er nogen der har forsøgt, er det selvsagt, at man ikke må have kæledyr – ikke engang en lille mus.

Så længe scenen bliver spillet som hvisken frem og tilbage mellem rækkerne og fordækte bevægelser, har børnene relativt frit råderum. De skal helst nå til en situation, hvor de er næsten overbeviste om at deres forehavende (hvad det end ender med at være) vil lykkes – så skal de afsløres.

Afslutning

Hvad enten det er, når et barn gør sig klar til at kæle med musen (ikke det første barn) eller når en af dem forsøger at smugle musen ind fra haven, så skal vedkommende afsløres.

Monban har muligvis vidst, hvad de havde for hele tiden, men nu er grænsen for, hvad han kan tillade overskredet. Han vil kræve det gemte udleveret, og når han får musen øjeblikkeligt skaffe sig af med den ved for eksempel at klemme den til døde i sin stærke hånd. Hvis musen er på jorden hakker han den over med spaden.

Der er ikke nogen, der får øretæver – det er kun, hvis man nægter at gøre som der bliver sagt (og det vedholdende), at man kan provokere Monban til fysisk afstraffelse.

Hvis spillerne insisterer på, at sætte en situation op, hvor de ikke kan afsløres med musen, eller hvis de ikke lader sig lokke til at tage sig af den, har de ikke forstået, hvad historien går ud på. Forsøg at tydeliggøre det ved at forklare, hvorfor de ikke får nogen terninger i kuru for scenen.

Monban

I det meste af scenen skal Monban bare være ryggen af en mand, der arbejder hårdt. Når Monban endelig deltager i historien skal det være kort, og kraftfuldt:

- *Opdag musen.*
- *Hvis musen er fremme, gribes den i hånden, ellers forlang at få den udleveret.*
- *Hvis barnet bliver ved at nægte, får det et meget hårdt slag på siden af hovedet, og musen løber væk.*
- *Hvis musen løber over jorden, hugger du den over med spaden.*
- *Får du musen i hånden, maser du livet ud af den og smider den døde krop væk.*

Teknik

Spillederen har to meget forskellige roller i Mus. For det første skal du spille en mus på en måde, så børnene kan interagere med den og få et forhold til den på meget kort tid. For det andet skal du skære skarpt og grusomt igennem med Monban og afslutte scenen i rædsel og afsky for både spillere og spilpersoner.

Det hele ender i, at du for første gang skal uddele kuru til spillerne. Det er afgørende, at du meget tydeligt viser, at der er en sammenhænge mellem det, der foregår i scenen, og den kuru børnene får i deres helteskikkelser.

Det barn, der får musen taget fra sig og må se den lille krop udslettet får 2d6 i kuru. Afhængigt af engagement og skuffelse vil de tre øvrige få fra 2d8 eller dårligere.

Du skal også uddele to kort med specialevner til spillerne.

Vælg en spiller, der ikke har talt så meget endnu, men ikke nødvendigvis den mest indelukkede, hvis det virker som en for stor udfordring og giv spilleren det første enetalekort. Det burde give vedkommende en grund til at ytre sig lidt mere.

Vælg en af de øvrige spillere til at modtage kortet "Retfærdig Harme". Der er ingen særlige retningslinier for valget. Bare forsøg at få det til at understøtte spillets forløb.

Musen

Hvis du hører til den del af befolkningen, der kunne finde på at holde mus, er det her jo ikke noget problem, hvis ikke kommer her et par metoder jeg vil foreslå du bruger:

- *Vir med knurhårene*
- *Gnid snuden med forpoterne*
- *Krøl dig sammen til en lille pelskugle i hånden på barnet*
- *Rumster rundt, så du kilder din bærer, når du ligger i lommen*
- *Løb op ad armen og ind under tøjet og tit så frem fra forskellige steder*

Heltene
forhindrer den
kommunistiske skurk
Kadorobu i at begå røveri

Erindring

Folk var altid bange for de røde. Når vi gemte os under vinduet til inspektørens kontor for at høre de smukke sange i radioen, så brød nyhederne igennem med ildevars-lende og truende nyt om den røde fa-re, og om hvordan den trængte frem alle steder. Snart var den ene by faldet, så den anden.

Når de voksne talte politik var der heller in-gen tvivl. Man kunne ikke stole på kommuni-sterne. De røde var forræderiske og lumske, og de ville erobre magten og fjerne alt det, der var godt og ordentligt. De gode var hårdt presset i kampen imod dem.

Vi så for os den fattige gade foran børnehjem-met med smadrede vinduer og døre slået ind, de sidste varer plyndret fra forretningernes hylde og små børn, der stod og græd fordi de røde havde taget deres legetøj. Men vi havde aldrig set en kommunist.

RØVERI

Oplæg

Heltene patruljerer fuldkom-men normalt i byens gader. Nat-ten er stille tusinde sovendes fred smitter helt ud mellem husene. Der er ikke en sjæl i syne og har ikke været det længe.

Pludselig vejrer Oni brand, den mest frygtede af alle farer i Japans byer. Når de fleste huse er bygget af træ og papir, bliver en almindelig brand hurtigt til et brølende hav af flammer.

Når heltene følger lugten kommer de snart frem til den lokale bank. Den står lidt isoleret på en plads. Det er meget heldigt, for bag bankens ruder kan man se flammer der danser livligt, og røg siver ud af bankens store dør.

Pludselig går døren op, og nattevagten kommer styrtende ud. Der er ikke sket noget med ham, men han banker sig selv og ruller sig på jorden, som om der var ild i ham.

Scene

Imens heltene handler for at redde nattevagten og finder ud af, hvad de vil gøre med den brændende bank, dukker fire personer i røde nijadragter op. Med mindre heltene direkte står og spærrer døre-til banken eller på anden måde for-adgang, bliver de først opdaget, da gruppe forsvinder ind i bankens flammende inferno. Det er Kadorobu og tre af hans Tomodachi (japansk for kammerater), der er på vej ind for at redistribuere samfundets værdier til dem selv.

Der vil naturligvis opstå kamp, og Kadorobu og hans Tomodachi trækker deres nija-to og hugger løs på heltene.

Brug omgivelserne. Det er klart mest effektivt, hvis en af duellerne foregår inde i den brændende bank – flammerne er alligevel illusioner og totalt uskadelige. Det virker også godt, hvis Tomodachi kan blokkere indgangen mens Kadorobu røver ban-ken, og han så kommer ud med en stor pose yen-sedler. Denne pose skal så naturligvis flække og sprede spottende rigdom ud over de fattige gader undervejs i kampen.

Afslutning

Kadorobu og hans Tomodachi er ikke decideret farlige modstandere. Måske ligger en enkelt af heltene mørbanket på pladsen, når Kadorobu flygter, men de fleste er nok på benene, og de skal også her få bekræftet, at ilden blot er en illusion.

Kort fortalt. Kadorobu virker ikke som noget at være bange for. En god og succesfuld aften's heltegerning.

Hvis en eller flere af heltene synes, at de har fortjent en belønning for at redde banken, er de velkomne til at samle nogle sedler op, men der er ingen penge, når de vågner næste morgen.



Teknik

Dette er den første scene, hvor der skal spilles egentlige superskurke. Det er derfor vigtigt, at gøre det overbevisende og samtidig tilstrækkeligt let til at spillerne har selvtillid nok til at gå løs på de næste kampe.

Tomodachi

Partikammeraterne er ikke overvældende farlige med d6+d8, men de har evnen til at samarbejde. Det betyder at en enkelt helt, der forsøger at komme forbi de tre Tomodachi kan få sig en meget grim overraskelse. Det må han hjertens gerne, men lad dem så splitte op, så snart der kommer flere helte imod dem.

Kadorobu

Kadorobu er en lumsk og grådig superskurk. Han har evnen til at lave illusioner af ild og kan stjæle energien fra hans modstandere i kamp (se kamparket).

Kadorobu optræder i en rød ninja-agtig dragt, der også dækker det meste af ansigtet, og en gul stjerne over panden. Kadorobu angriber med et flammende ninja-to, men hans farligste evne er, at han overtager de terninger hans modstandere mister i udmattelse. Han bør angribe med mellem tre og fem terninger hver gang, for at tvinge modstanderen til at benytte terninger selv og dermed få udmattelse.

Når Kadorobu flygter fra første kamp, vil han flygte igennem en åben dør eller et vindue og forsvinde sporløst – kommunisterne skjuler sig jo mellem folk.

Kadorobus enetale

Kadorobus enetale skal være elendig. Der er ingen her, der tror på kommunisterne. "Hellere død end rød", hvis man husker 50'ernes slagord. Det er altså ligegyldigt, om du som spilleder kan holde en fejende enetale om kommunisme – du skal ikke bruge den. Historiens ånd følger en naiv gengivelse af efterkrigstidens propaganda.

De røde er ikke farlige, fordi de har ret, de er farlige, fordi de er røde.

Kinko
får skylden
for at en skål tabes
og får ikke nogen mad

Erindring

Oba var det ældste menneske i verden.

Hendes ansigt bestod kun af rynker og der var ikke et eneste sort hår tilbage på hovedet af hende – det var bar' grå og hvide tråde, bundet sammen i en knude i nakken, så det ikke kom i vejen når hun lavede mad.

Og Oba lavede al vores mad. Hun var aldrig syg og hun havde aldrig fri. Hun boede og hun sov ude i

køkkenet og kom frem tre gange om dagen og serverede den mad vi skulle have.

Der var ikke altid særlig meget, og det var ikke altid lige spændende – tit kun ris med lidt grønt eller krydderi. Men man skulle være glad for det man fik – eller i hvert fald se sådan ud. Oba kunne finde på at give et rap over fingrene, hvis man blev stående for længe, som om man ville have mere eller man vrængede på næsen af maden. Og så måtte man bide smerten i sig og holde godt fast, for der var ingen ny portion, hvis man tabte maden



MAD

Oplæg

Det er blevet forsommer. Kirsebærtræet nede ved tehuset for enden af gaden har tabt sit sidste lyserøde kronblad. Selv i Waruiken børnehjemmet er det en slags festdag.

Oba har fået fat i både fisk og tofu. Fra alle gryderne kommer der en lokkende duft og børnenes øjne flakker frem og tilbage mellem risen med den kogte fisk på og misosuppen med de små firkantede tofustykker i. Portionerne er lige så små som de plejer, men i dag er det fin mad, lige så fin som hvis man havde en far og mor.

I overvældende god ro og orden er alle børnene kommet på plads og venter på lov til at begynde måltidet. Alle på nær lille Chîsana, den mindste af pigerne, der stadig står helt for-gabt og ser frem og tilbage mellem skålene, kun halvvejs på vejen til hendes plads lige bag ved Kinko.

Så giver Oba, der har overset den lille Chîsana, tegnet til at der må spises, og skramlen og slubren bryder ud fra alle sider på én gang. Chîsana, der har stået i sine egne tanker bliver så betuttet, at hun taber begge skåle på en gang.

Pludselig bliver alt helt stille...

Scene

Nu kan alt naturligvis ske, men hvis stilheden holder særlig længe, bryder Oba igennem og giver Kinko skylden.

Den oplagte straf for at have skubbet til et andet barn, så hun tabte sin mad er naturligvis, at afgive sin egen. Så Kinko må sidde på sin plads og se på, at de andre spiser.

Der kan naturligvis ske meget andet. En af de andre kan tage skylden, eller de kan alle sammen insistere på, at det var Chîsanas egen skyld.

Det eneste de ikke kan er at få en portion til. Al mad er delt ud – suppen og risen er uigenkaldeligt tabt på det grove gulv, og fisken er væk. Kumbo, der sidder tættest på ligner ganske vidst en kat, der lige har spist en mus, men intet kan bevises.

Jo mere brok og udflugter der er, jo mere arrig bliver Oba. Hun uddeler rap med serveringsspisepinden, og hvis det bliver ved, er der flere, der ikke får mad i aften.

Afslutning

Scenen slutter helt enkelt med at børnene sidder og spiser mens de, der er blevet fradømt deres mad ser på. Hvis kammeraterne ønsker at hjælpe dem, kan de godt give dem lidt ris eller fisk, men det er kun småting, der kan videregives uden afsløring.

Oba

Oba har et iltet temperament, og hun kan ikke lide, hvis man ikke viser respekt for hendes mad. Desuden vil Oba helst ikke have, at Chîsana, som den mindste skal undvære den gode mad.

Oba vil under ingen omstændigheder tale fornuft med børnene. Om børnene begynder en søforklaring eller et velformuleret argument er for hende det samme – nemlig at svare igen. Det belønnes med et rap over fingrene eller på toppen af hovedet og en arrig irettesættelse.

Hvis nogen andre melder sig som den skyldige, accepterer hun gerne det som en løsning, og vedkommende får lov til at sulte i stedet.



Teknik

Efter denne scene skal der igen uddeles kuru. Der er ikke nogen absolut skala for, hvor mange terninger de enkelte spillere skal have, det bør vurderes ud fra spillernes reaktioner. Hvis Kinko eller den spiller, der bliver straffet, reagerer med, at han/hun sagtens kan klare at undvære et måltid, er der heller ikke basis for nogen særlig bonus for kuru, hvis lidelsen er tydelig, skal den til gengæld belønnes.

Alle børnene får mindst 1d20. Der er altid lidt lidelse i at være børnehjemsbarn.

Du skal igen uddele to kort med specialelever til spillerne.

Vælg den spiller, der har lidt mest for de andres skyld til at modtage kortet "Selvopofrelse". Hvis ingen af spillerne viste nogen form for opofrelse må kortet gemmes og kan uddeles som ekstra bonus senere, hvis nogen gør sig fortjent til det.

Vælg også en spiller til endnu et enetalekort. Brug det til at drage en spiller frem fra baggrunden, hvis der stadig er brug for det.

Tataka forsøger at angribe besættelsesstyrkernes base

Erindring

Man talte meget om Yasukuni-helligdommen. I avisen skrev de om at vigtige folk ikke måtte besøge Yasukuni, fordi det støttede krigen. Og krigen var alle imod.

Men omkring midsommer hvert år tog Kôchô sit fineste tøj på – det grå jakkesæt og den bløde hat, vest og seler, for at tage toget ind til Tokyo og Yasukuni – de faldne krigeres helligdom.

Vi forstod, at krigen var den grusomste af alle ting, der opslugte og knuste mennesker. Vi vidste, at Japan aldrig skulle i krig igen. Men alligevel var krigen lige i nærheden. Der var krigsskibe nede i havnen, og de tunge bombemaskiner passerede hen over børnehjemmet, når de var på vej til Korea, hvor der var masser af krig.

Men når en fuld og højrosted mand stod og råbte et sted på gaden, at vi sagtens kunne have klaret dem. At Japan nok skulle blive stort igen, hvis bare vi ville slå for det. Så så folk væk og gik i en bue udenom ham. Krigen var det værste de vidste.

ANGREB

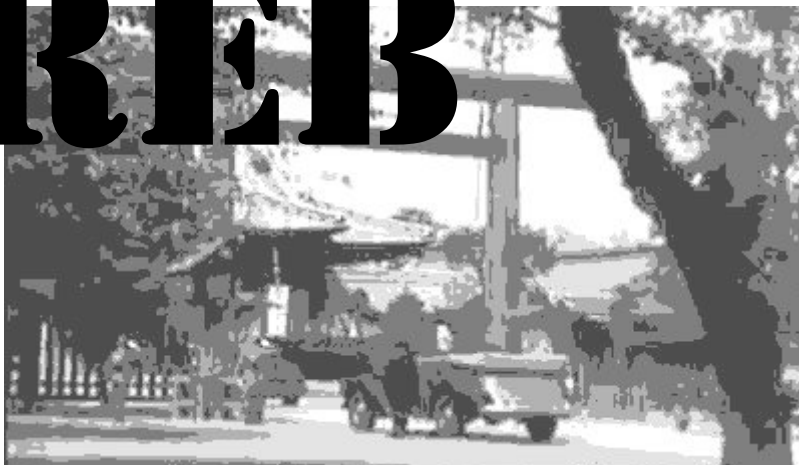
Oplæg

Det er højsommer. De fremmede holder stor fest nede på deres base. Det er tidligt på aftenen. Solen er kun lige ved at gå ned.

Besættelsesstyrkerne sender fyrværkeri op i store mængder. Det ligner næsten antiluftskytset, der blev brugt under krigen, bare ikke så farligt.

Heltene er standset op for at se forestillingen på en bakkeskråning, der har udsigt over både byen, basen og bugten. Lang oppe mod venstre begynder Tokyos lys at tænde, næsten lige så langt mod højre langs bugtens kyst kan man se skæret fra de kæmpe projektører på skibsværftet i Yokohama, da de bliver tændt.

Pludselig brøler motorerne fra et fly lige over hovedet på dem. Det er kommet lavt over bakkekammen og kipper hurtigt med vingerne, da det begynder et dyk ned imod basen. I en sidste solstråle kan man se, at flyets vinger er bemalet med den strålende opgående sol – det gamle kejserlige flag.



Scene

Tataka drøner hen over hovederne på heltene og lander i en sky af knuste bygninger og ophvirvlet støv ikke så langt fra besættelsesstyrkernes base. Når heltene kort efter når frem (flyvende helte lidt før de øvrige) har han allerede omskabt en gruppe civile til soldater og er i gang med at overtage en stor lastbil med militært udstyr. En af soldaterne skal til at sætte sig ind i førerhuset. De øvrige 3 står i halvcirkel rundt om Tataka og holder vagt.

Det er ikke klart, hvad Tataka vil med lastbilen, men det er oplagt, at han ikke må få lov til at kapre den. Hvis ikke heltene gennemskuer det, vil Tataka lade sine soldater kæmpe først og vente med at vælge sig en modstander, til han har en chance for at overtage ham med sit specialangreb.

Hvis lastbilen kommer i gang med at køre er det i orden, at der er en helt, der kæmper med chaufføren for at stoppe den, men det er ikke en jagt, og lastbilen når ikke langt væk så længe der er en helt på slæb. Husk dog, at Oni vil kunne smadre en lastbil, så den ikke kører nogen steder på meget kort tid.

Afslutning

Når heltene afslutter kampen ligner scenen en ægte slagmark. Der er skudhuller i vægge og køretøjer, et hus ulmer, krudtrøg driver i luften. Soldaterne ligger strøet omkring og Tataka flygter.

Hvis heltene har stoppet lastbilen er det slut her. Det er grimt at se på, men de gode har vundet. Har de ikke stoppet lastbilen slutter scenen med at de ser bilen forsvinde ind i en tunnel og hverken komme ud af den ene eller anden ende bagefter. Tataka har fået gennemført noget af sin onde plan, hvad den end er.

Hvis Tataka har vundet kampen, kan man høre sirener fra militærpolitiet i det fjerne og han fortrækker. Heltene kan så nå at stikke af inden MP-erne kommer.



Teknik

Nu er det alvor kampen med Tataka er en superskurkekamp på fuld styrke. Hvis alle heltene kan efterlades gennembankede på jorden gør det ikke så meget, men det er selvfølgelig mest i linie med historien, hvis en enkelt af dem står tilbage, når kampen slutter.

Tataka

Tataka er en ond og morderisk superskurk, der har evnen til at fremtrylle våben af alle arter og omdanne uskyldige civile til hjernedøde soldater.

Tataka optræder i en glorificeret kamikaze flyverdragt med flyverbriller og gult tørklæde.

Tataka kan fremtrylle ethvert våben der tænkeligt kan benyttes af et enkelt menneske og vil forsøge at bruge det imod heltene, men hans farligste evne er, at han kan have held til at omskabe en helt til en af hans hjernedøde soldater.

Hvis det lykkes Tatakas soldater at svække en af heltene før Tataka har taget nævneværdige tab, vil han benytte alle sine terninger i et forsøg på at overtage helten. I en egentlig duel, vil han kun tage chancen, hvis han er presset og der er brug for at satse, for det kan svække ham en del, hvis forsøget går galt.

Tataka kan ikke slås bevidstløs i kamp, men vil flygte højt skrigen- de imens han forbander heltene, når han kommer ned på 0 terninger.

Tatakas enetale:

Tatakas enetale bør være utiltalende og effektiv. Han har ikke andet end hån tilovers for de folk, der var så slatne, at de overlevede krigen. Alle de rigtige mænd er døde med ære på slagmarken i kejserens navn. Derfor fortjener hverken civile eller helte bedre end at blive viljeløse slaver i Tatakas genoptagelse af krigen for Japans storhed.

I modsætning til Kadorobus enetale er der en skygge af forståelse og sandhed i Tatakas enetale. Det er ikke rart at tænke på, men et eller andet sted nager samvittigheden over, at være blevet overvundet uden at fjenden nogensinde satte fod på rigtig japansk jord.

Lastbilen:

Det er ikke vigtigt om lastbilen slipper væk eller ej. Historien er ikke logisk i den henseende. Tataka har sit store våben i næste kampscene uanset om det lykkes ham at overtage lastbilen.

Benyt i stedet lastbilen som et spændingselement og en teknisk udfordring til spillerne. Husker flyverne, at de kan lande midt i kampen og udfordre hvem de vil? Regner Oni ud, at han bare kan smadre f.eks. bilens bagaksel?

Asako
er låst inde
hele dagen selv
om hun er uskyldig

Erindring

For enden af haven stod der et skur. En gammel faldefærdig bygning, som Monban brugte til at have sine redskaber i, og hvor katten engang havde fået killinger.

Det var et efterår og ingen havde noget at gøre i skuret – det var også låst – men vi sneg os hen til døren og lyttede til deres spæde piv og så dem lege på gulvet gennem sprækken mellem døren og karmen.

Det var Kôchô, der havde nøglen til hængelåsen. Monban hentede den hos ham om morgenen, hvis han skulle arbejde i haven og afleverede den igen om aftenen. Ellers brugte Kôchô næsten aldrig den nøgle. Som børnehjemmets leder var han for fin til at arbejde i haven.

Men en sjælden gang var der et barn, der skulle spærres inde, og så fulgte Kôchô selv barnet op til skuret og låste den formastelige inde imens han formanede ham eller hende til at tænke godt over, hvad han eller hun havde gjort og være klar til at undskylde, når de blev lukket ud igen.

FØRVARING

Oplæg

Det er i overgangen mellem højsommer og sensommer. Solen bager ned over haven. Det er på en gang så varmt og så fugtigt, at sveden perler på kroppen og render af en som store tunge dråber, fordi den ikke kan fordampe.

Monban har lige læsset to store tønder vand af ladvognen og stillet dem ved porten til børnehjemmet. Nu er han på vej tilbage efter mere vand – det er en lang og tung tur. I haven aser børnene frem og tilbage med spande og kander og vander de udtørrende planter forsigtigt én for én så alt vandet kommer til nytte.

Under halvtaget sidder Kôchô med avisen. Han er flyttet ud fra kontorets beskyttende vægge, fordi han har en disciplinærsag at se til. Asako er låst inde i skuret indtil hun indrømmer, at hun har slået to risskåle i stykker, da der skulle ryddes op efter morgenmaden. Den forhærdede lille fornægter vil ikke indrømme sin skyld og tage sin straf, så nu har hun siddet i skuret og bagt siden morgenmaden, så hun kan blive mør.

Scene

Kôchô er ikke nogen effektiv vagt, han er optaget af sin avis, og han tager sig også en lur af og til, og det tager tid, før Monban kommer tilbage, så børnene har rig lejlighed til at tale med Asako gennem sprækken i døren.

Der er forfærdeligt varmt inde i skuret. Asako har ingen vand og hun sveder og er tørstig.

Børnene har mulighed for at trøste Asako ved at tale med hende gennem sprækken i døren eller synge imens de går i haven, men de kan naturligvis ikke komme ind til hende. Hvis de vil give hende vand, må de finde på noget meget smart eller spille til alle sider mens de forsøger at hælde gennem sprækken.

I løbet af formiddagen kommer maikoen Kimi forbi og forærer børnene en flaske med kold sød te, fordi hun synes det er synd de arbejder så hårdt. Hun synes ikke at kunne huske dem fra aftenen med de amerikanske søfolk, men der er heller ingen forklaring på, hvorfor hun føler at hun skal være god imod børnene, når ingen andre i kvarteret tænker på dem.

Det er over middag før Kôchô første gang går op for at spørge Asako om hun er kommet til fornuft, og derefter vil han gå op til skuret og høre til hende hver time. Det bliver en lang dag, hvis ikke hun bøjer sig. Børnene, der er på havearbejde når både at have adskillige pauser i skyggen og få deres middagsmad, og døren er stadig låst.

Afslutning

Hvis situationen ikke ændres under vejs, vil Kôchô hente Asako i skuret hen under aften, give hende en hurtig, men ikke særlig hård, dobbeltlussing og sende hende ud i køkkenet for at spise lidt ris og drikke vandt inden hun og alle de andre børn sendes i seng. Men der er mange muligheder for at afbryde scenen inden da, og Kôchô vil gribe enhver mulighed. Måske er han alligevel ikke så stolt ved at have et barn spærret inde i et skur, der er som en bageovn en hel dag, måske irriterer det ham bare, at skulle bruge hele dagen på en disciplinærsag.

Hvis Asako vælger at bekende den synd, hun ikke har begået, slutter scenen hurtigt. Hun får en korporlig afstraffelse og bliver sendt i seng.

Hvis børnene bliver afsløret i at hjælpe Asako afsluttes der også hurtigt. Det bliver set som et tegn på Asakos skyld, så hun får sin straf og bliver sendt i seng, men alle andre børn kommer til at arbejde hårdt resten af dagen og får ikke mere at spise som kollektiv straf.



Kôchô

Kôchô ser sig selv som et meget civiliseret menneske. Men afstraffelse og rang er helt klart en del af hans civilisation. Kôchô forventer simpelt hen at blive adlydt og at hans straffe bliver respekteret. Derfor vil han helt klart også være meget mildere overfor Asako, hvis hun vedkender sig sin skyld end i et hvert andet tilfælde – en hurtig lussing, og så kan hun slutte sig til de andre børn. Hvis situationen til gengæld udvikler sig til en farce vil han ikke have andre muligheder end at lade nogen – meget tænkeligt Asako – tage straffen for det og forblive lukket inde hele dagen.

Teknik

Sørg for, at fortælle Asako, at hun er fuldkommen uskyldig. Et af de andre børn, hun ved ikke hvem, havde stillet skålene yderligt på bordet, og de faldt ned og gik i stykker mens hun var i den anden ende af rummet.

Forsøg at bruge de voksne så lidt som muligt i denne her scene. Der er børnene og den låste dør, og det skal helst være det det meste af tiden.

Denne scene kan godt virke meget barsk. Asako er faktisk i livsfare inde i skuret på grund af dehydrering. De voksne skal ikke desto mindre stå som en mur overfor lidelsen indtil scenen lukkes. Først når der ikke er flere muligheder for at spillerne kan lade børnene handle, kan spillederen i beskrivelsen antyde de voksnes nervøsitet eller omsorg.

Når der uddeles kuru efter denne scene er der en mulighed for at gå til den maksimale uddealing, 2d4, men det hele afhænger naturligvis af scenens forløb.

Du skal også uddele to kort med specialevner til spillerne.

Vælg en spiller, der har vist solidaritet og ikke har fået en specialevne endnu til at modtage kortet "Holdånd". Hvis det kun er spillere, der har fået kort, der gør sig fortjent må du enten holde kortet tilbage eller give de andre en lærestreg ved at give det til en, der allerede har fået.

Igen uddeles et enetalekort. Det kan naturligvis gives uden yderligere grund, men til én, der ikke har haft enetale før.

De to hovedskurke sammensværger sig om at bygge et supervåben

Erindring

Et eller andet sted var der altid mistanken. Mistanken om at de andre havde sammensværet sig, og det kun var dig, der blev snydt.

Oba sagde en dag til nabokonen, at nogen måtte da få al den billige ris. Det var

urimeligt, at den aldrig nåede frem til de, der virkelig havde brug for den. De sagde, at de fremmede sendte masser af mad og penge, men i Warui-ken var der hverken nok mad, penge eller arbejde.

Alle følte, at der måtte være nogen andre, der havde rottet sig sammen og var skyld i, at det ikke gik godt nok. Men på en eller anden måde kunne de ikke sige, hvem der var de skyldige eller hvem der skulle stå bag det hele.

SAMMEN-SVÆRGELSE

Oplæg

Det er snart efterår. De første blade er allerede begyndt at få gule pletter. Snart vil træer og buske stå i flammende farver overalt.

Heltene er skjult i et buskads i udkanten af byen. På en bakketop på den anden side af en bæk er en mærkværdig gruppe i færd med at bygge noget, der ligner en form for kanon. Gruppen oppe på bakken er to tomodachi i rødt ninjatøj og tre soldater. Alt tyder på, at Kadorobu og Tataka har rottet sig sammen om en ondsindet plan.

Når heltene nærmer sig bakketoppen vil en eller to af dem høre lyde fra et nærliggende buskads. Hvis de undersøger det, vil de der støde ind i Kadorobu og Tataka, der er ved at afslutte en samtale.

Scene

Heltene kan tage de to grupper samtidig eller én ad gangen, men der er også mulighed for at skurkene kommer hinanden til hjælp så snart de får fornemmelse af, hvad der foregår.

Før de helte, der angriber Tataka og Kadorobu bliver opdaget når de at høre en smule af det de to skurke taler om. Denne samtale giver en fornemmelse af at de to har noget stort i gære. Samtalen gennemgås i en boks for sig.

Den forestående kamp er ganske alvorlig. To superskurke og fem hjælpere er en ordentlig mundfuld for heltene og de får brug for både deres ekstra evner og de erfaringer de tidligere har gjort. Lad være med at lægge fingrene imellem. Der sker jo ikke noget permanent med heltene- uanset hvor mange tæv de får.

Skurkenes samtale

Heltene skal ikke overheøre en længere dialog mellem skurkene, bare nok til at få lidt spor. Kadorobu er nervøs for, om de vil kunne styre "ham" ved hjælp af de ny våben de bygger. Tataka er skråsikker og håber Kadorobu, samtidig forsikrer han, at "han" er den løsning de har ledt efter. "Han" er den eneste, der kan besejret enhver kriger.

Afslutning

Grundlæggende set kan kampen kun ende på to måder. Heltene vinder eller skurkene vinder, og muligvis er der kun en enkelt, der står, uanset hvem der er vinderne.

Hvis heltene vinder flygter skurkene. Hvis skurkene har vundet, vipper de heltene ned ad bakken og håner dem, men følger ikke yderligere op på det.

Uanset hvem der tager sejren, så er det kanonen, der skal ende med at være mest interessant. Oplysningerne er stort set de samme, uanset om heltene må arbejde ud fra hukkommelsen bagefter eller kan rode rundt på bakketoppen og undersøge det hele.

Kanonen ligner ikke et helt almindeligt våben. Der er to løb i forskellig tykkelse, flere antenner og en plade med adskillige mystiske knapper og små lys der blinker. Det mest forståelige er, at kanonen ikke kan drejes ret meget, og at den peger over imod en bjergside lidt udenfor byen.

På denne bjergside ligger der en begravningsplads og et tempel – "De titusind døde krigeres tempel".

Når scenen sluttet må man meget gerne kunne se skyerne samle sig i horisonten mod syd – et uvejr, en tyfon er på vej.

Teknik

Der er ikke ret meget nyt teknisk til denne scene. Prøv at sikre, at heltene overhører skurkenes samtale før de går løs på dem. Men lad dem ellers nyde, at de kan bruge erfaringerne fra de to tidligere kampe til at uddele mega tæv, eller lad dem lide for deres eventuelt manglende omtanke.

Efter kampen er det muligt, at spillerne ikke kan stille sig tilfreds med mediets begrænsede form og derfor begynder at efterforske templet kanonen peger på.

Det er ikke et forløb, der kan anbefales da det bryder scenariets rytme, men man skal på den anden side også være varsom med at forhindre spillernes handlinger.

Hvis du ender med at lade dem efterforske er der vejledning i boksen nedenfor.



Det 10.000 døde krigeres tempel

På den bjergside kanonen peger på ligger de 10.000 døde krigeres tempel. Stedet virker stort set forladt. Der er en simpel tempelbygning og en gårdsplads til ceremonier. En enkelt gammel kone er ved at hænge en bønsskrivelse op i et træ. Bag templet strækker en gravplads sig op ad bjergskråningen.

Inde i den lille tempelbygning kan man komme til at tale med den enlige munk, der passer på stedet. Furunin kan fortælle, at templet helligholder navnene på 10.000 krigere der er døde for Buddhas lære på den ene eller anden måde. Hver kriger har sin historie, men templet holder ikke rede på historierne – kun navnene.

Hvis heletene spørger Furunin, om han kender en, der kan besejre enhver kriger, vil han svare benægtende, tænke sig lidt om, og så sige at alle de 10.000 krigere jo er blevet besejret til sidst.

Furunin har ikke mere at sige. Han går i en meditativ trance og kan ikke vækkes.



Erindring

Der var knitrende rent linnede og der var dampende varm ramen nudelsuppe, når man var syg. Hvis man altså var rigtig syg. Måske kom doktoren også forbi og der var et stykke sukker til at sluge medicinen med.

Vi plejede at være misundelige på den, der var syg, og ønske os, at vi var målet for de voksnes omsorg. Sato gik engang ude i den silende regn i flere ti-

mer, fordi han ville være syg, men det eneste han fik, var et par flade for at gøre sit tøj beskidt og en ordentlig snue.

Men der var alligevel også en respektfuld afstand til sygdom og doktoren. Der var alt for meget man ikke kunne komme sig fra. Sporvognskonduktørens to børn fik børnelammelse – den ene døde og den anden kom aldrig ud igen. Og en simpel forkølelse kunne vise sig, at være noget meget mere skæbnsvangert.

SYGDOM

Oplæg

Regnen vælter ned, vinden rusker i tag og i skodder. Det er kun en lille tyfon, men det er som om alt står i et udenfor.

Børnene er samlet i spisesalen og øver skrifttegn og sange. Alle sammen på nær én: Manga ligger oppe på drengenes sovesal – han er alvorligt syg. Han har fået rent linnede, og Oba sidder der oppe og mader ham med dampende varm ramen.

Scene

Denne scene handler om opbygningen af Mangas sygdom. Fra den første misundelse over hans særbehandling og privilegier, over den gradvise erkendelse af, at drengen er i livsfare.

Scenen handler også om at vise de voksne fra en deres menneskelige side, de er alt for optagne af sygdommens alvor til at lade sig distrahere af små disciplinærsager.

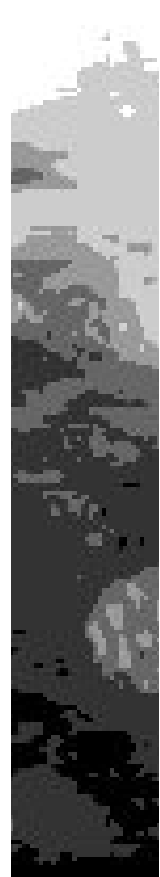
Første varsel om sagens alvor er, når Kôchô sender Monban ud i styrtregnen efter doktoren og stopper en yen-seddel i hånden på ham.

Andet varsel er, når doktoren endelig kommer og kort efter sender Monban ned til købmanden på hjørnet for at låne en telefon.

Tredje varsel er, da ambulancen kommer og kører væk med Manga. Man skal være meget syg, for at komme på hospitalet.

Hele vejen punktueres børnenes observationer af Mangas rallende og næsten endeløse hosteanfald som han tydeligvis knap har kraft til og de voksnes hviskede bemærkninger til hinanden: "næsten 41 i feber", "spiste ingenting", "hvis nu det er lungebetændelse".

Hvis der er tale om lidelse for de tre andre børn i denne scene, er det angsten på Mangas vegne og deres manglende viden, der skal spilles på. Ikke den direkte modreaktion fra de voksne.



Afslutning

Som et næsten surrealistisk indfald, bestemmer Kôchô, at Mangas tre bedste kammerater skal have lov til at sidde ved ham på hospitalet. En understregning af, hvor tæt Manga ligger for døden.

Monban pakker de tre børn ind i jakker og tæpper så godt han kan og følger dem gennem stormen og de mennesketomme gader, hen til hospitalet.

Scenen slutter, med at de tre sidder omkring Mangas seng og våger. Solen er lige gået ned og med et tier tyfonen – vi er i stormens øje.



Teknik

Denne scene er dybt frustrerende for mange spillere. Nu har de endelig fanget, at de skal sørge for at blive rigtig uretfærdigt behandlet i børnehjemsscenerne for at få en terningbonus til kampsekvenserne, og så er der ingen mulighed for det.

Derfor er det oplagt, at en eller flere af dem vil afprøve grænserne hos de voksne. Ved så vidt som muligt ikke at reagere på det, understreger du situationens alvor uden, at behøve inddrage direkte beskrivelser af Mangas tilstand.

Spilleren, der spiller Manga er naturligvis nødt til selv at være indviet i hans situation og spille derefter. Men han eller hun vil også lettere kunne følge takterne, hvis situationens alvor hele tiden bygges op stemningsmæssigt.

Børnene i historien ved ikke noget om penicillin, men spillerne gør selvfølgelig, og det gør både doktoren og Kôchô også. Der er bare ikke nogen til rådighed lige her og lige nu. Du behøver ikke nævne det, men det er vigtigt, at du ikke kommer til at stille spillerne i udsigt, at det er til rådighed.

Når der uddeles kuru efter denne scene er det oplagt, at Manga skal have den maksimale uddeeling, 2d4. De øvrige spillere får en relativt lavere mængde, uanset hvor lidende de har virket.

Du skal også uddele to kort med specialevner til spillerne.

Den sidste spiller, der mangler at få specialevne, får evnen "Nej!".

Den sidste spiller, der mangler en enetale får det sidste enetalekort.

Hvis spillerne på markant måde har brudt spillets ramme og du føler, at du ikke kan tillade dig at give en bestemt spiller et specialevnekort, må du naturligvis holde det tilbage, men vær varsom med at forholde spillerne det, de måske forventer at de har ret til. Det kan i langt højere grad forhindre dem i at acceptere scenariets præmisser.

Manga møder døden

Erindring

*Der var ingen af os,
der var forberedte på
det der kom til at ske.*

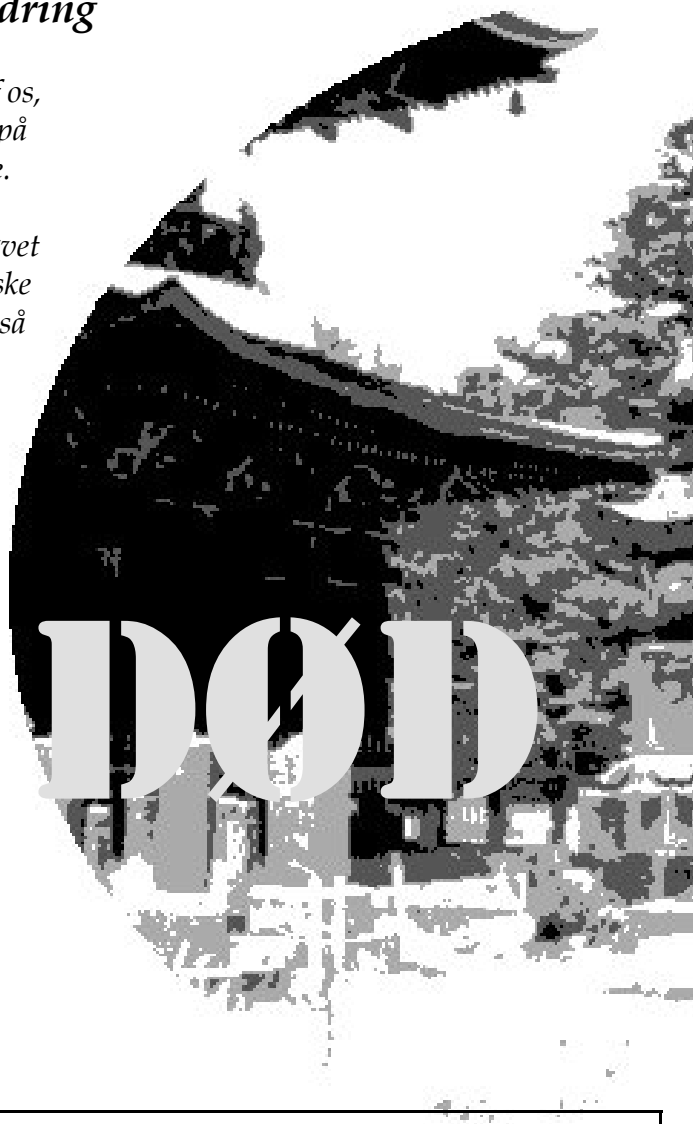
*I vores korte liv, havde vi prøvet
næsten enhver følelse et menneske
kunne have, men alligevel var der så
meget, vi ikke forstod.*

Når alt kom til alt, var vi jo kun børn.

Oplæg

Stormens øje. I et magisk øjeblik er det som om tiden står stille. Hele verden holder vejret – alt kan ske.

I denne uvirkelige pause mødes heltene på taget over hospitalet. Bortset fra en alvorlig terningbonus er Manga fuldkommen upåvirket af hans børne-identitets alvorlige sygdom. Alle er klar til kamp – klar til at møde, hvad end der venter ved "De titusind døde krigeres tempel".



Scene

"De titusind døde krigeres tempel" ligger på en bjergskråning lidt længere væk fra Warui-ken end heltene plejer at bevæge sig.

Det er et fredfyldt sted. En lille tempelbygning, der står forladt og emmer efter den nylige styrtregn. Bag selve templet er der en begravningsplads, der fortsætter langt op ad bjergsiden. Små stiliserede stenlamper, stensøjler med indhuggede eller påmalede skrifttegn og statelige gamle træer står vagt over de mange afdøde. En enkelt lampe hist og her sender et skrøbeligt skær ud over landskabet. Et par steder står en gammel kone og pusler om et gravsted.

Kort efter at heltene er ankommet sker der en ændring. En mørk dis trækker sammen længere oppe ad bjerget i den absolutte udkant af heltenes synsfelt. Disen begynder i roligt tempo at rulle ned ad skråningen imod heltene, og hver gang den passerer en af de gamle koner falder

hun livløst om, men en skyggeagtig spøgelsesudgave af hende bliver stående og bevæger sig sammen med disen nedad.

Lige før de når frem samler disen sig til en mandsagtig figur af fortættet mørke - Shi. Spøgelser af tre gamle koner bevæger sig lidt foran og engagerer så vidt muligt de tre øvrige helte, hvorefter Shi selv angriber Manga.

Hvis ikke det er gået op for Manga før, så skal det nu stå klart for ham, at han kæmper imod selve døden for sit eget liv. Shi gør det selv tydeligt under sin enetale, hvor han siger, "det var netop dig, jeg kom efter." Det betyder ikke at Manga er prisgivet, men hvis ikke hans venner meget hurtigt kommer til hjælp er det håbløst. For at understrege det forsvinder Manga og Shi fra de andre. Deres kamp foregår nærmest på et andet plan, lidt forskudt fra virkeligheden, og kun helte, der har overvundet deres egne spøgelser kan trænge ind til dem og blande sig.



Afslutning

Når kampen er slut er det tid til at gøre status. Der er store chancer for, at mindst en af heltene ligger livløs på jorden, men forhåbentlig er der også mindst én tilbage til at fortælle historien færdig.

De der endte med at blive slået ud i denne scene dør ganske kort efter i den virkelige verden. Hvis ikke de var syge i forvejen, får de på uforklarlig vis den samme form for lungebetændelse som Manga, og dør af sygdommen. Hvis Manga klarer sig igennem kampen, overstår hans spinkle barnekrop krisen i løbet af natten og lægerne kan fastslå, at han nok skal overleve.

Konklusionen om, hvem der dør, og hvem der overlever, skal ikke spilles, men blot tales igennem. Alt andet ville være, at tage magten fra klimakset.

Teknik

Kampen med Shi og spøgelserne skal køres så effektivt som muligt, men samtidig må der ikke være nogen nølen fra skurkenes side. Ikke noget med kun at slå med et par terninger ad gangen for at undgå udmattelse. Shi skal være grusom og skrækindjagende – derfor skal han også slå nok terninger hver gang til teoretisk set at kunne slå helten i gulvet i et slag.

Husk, at hvis andre helte vil benytte opofrelse eller samarbejde for at hjælpe Manga, skal de først have overvundet det spøgelse, der angriber dem, før de kan koncentrere sig nok til at finde Manga og Shi i deres verden på grænsen mellem liv og død.

Hvis du støder ind i tidsproblemer under sidste kamp, behøver du ikke at lade dig stresse. Den tekniske løsning er, at angribe med alle terninger hver eneste gang. Det er ikke helt så effektivt, men det afvikler kampen på meget kort tid, og det stresser spillerne nok til at give næsten samme skrækeffekt som et optimalt kørt angreb.

Shi

Shi er ikke nogen kompliceret skurk. Shi er døden, og i denne verden er døden grusom og nådesløs.

Shis enetale:

Shi holder ikke alenlange enetaler. Heltre noget kort og selvsikkert som, "Det var dig jeg kom for at hente. Hvorfor følger du ikke med ad egen kraft, der er alligevel ingen mulighed for at forhindre det?" eller "Du bør ikke bilde dig ind, at du er beskyttet blot fordi jeg kom efter en anden. Jeg tager lige så gerne dig med også. Du bliver et smukt lig."

Shi har den særlige evne, at han kan holde enetale over for enhver ny modstander, blot han har tid til at koncentrere sig om det, og han kan få op til 6d6 for en enetale. Du vurderer mængden, mest af alt for at afbalancere kampen.



Børnene / Heltene

Spillerne er børnehjemsbørn, der hver nat i åndeform patruljerer byen som superhelte. De veksler imellem barnets begrænsede indsigt og følelserverden og den knusende vægt at ansvar på superheltens skuldre.

Historien afklarer bevidst ikke, om børnenes superhelteidentiteter faktisk er magtfulde åndevæsener eller blot et produkt af deres fantasi.

Manga (Manga)

fortælleren, børnehjemsbarn, martial arts helt

Onouro (Oni)

børnehjemsbarn, stærk og udholdende helt

Kinko (Kirin)

børnehjemsbarn, flyvende god hesteånd

Asako (Angeru)

børnehjemsbarn, retfærdighedens engel

De voksne

Børnehjemmet har en stab på tre voksne.

For den udefrakommende betragter, er det klart, at disse tre kæmper med en enorm arbejdsbyrde og meget få økonomiske midler til at drive det hele for. Desuden er det klart, at de i høj grad benytter sig af straf og truslen om straf som styringsmiddel.

For børnene forekommer de voksne ondskabsfulde og grusomme. De forstår ikke de voksnes verden og føler kun den urimelige, smertefulde og ofte erratiske måde den bryder ind i deres liv på.

Oba

Galsindet, spanskørssvingende og alligevel lidt godhjertet kogekone

Monban

Flink men gruopvækkende konsekvent portner og gartner

Kôchô

Drakonisk streng børnehjemsbestyrer

Almindelige mennesker

Sakura

En Maiko i nød

Joe, Tex, Drew

Tre Yankees med onde hensigter



Skurke og superskurke

Heltene har nogle faste fjender i form af superskurke. Superskurkene symboliserer de største indbildte farer i efterkrigstidens Japan. De kan derfor også kun jages på flugt, men ikke helt overvindes.

KADOROBU

Tyvgtig hovedskurk, der symboliserer kommunismen

Tomodachi Kommunistiske hjælpere

TATAKA

Fredshadende hovedskurk, der symboliserer krigen

Soldater Zombificerede civile

SHI

Mørk og frygtindgydende mystisk hovedskurk, der symboliserer døden

Spøgelser Dødens drabanter

MANGA, DECEMBER 1950

