**Mishima - vinst före vanära, död före vanära**

Välkommen till Mishima, Mutant Chronicles egna feodala Japan och Hong Kong-action i ett.

**Bakgrund**

Spelarna tillhör triaden. Den Tatuerade Mannens triad är en grupp maffia som värdesätter heder och ära väldigt högt, men också att göra profit. Triaden i sig styrs av någon som är känd som Den Tatuerade Mannen, en person som väldigt få medlemmar i triaden har träffat. Det går dock vissa rykten om att en gammal pensionär som tycker om att hålla stilla samtal utanför tehus är ledaren för denna triad.

Spelarnas grupp är en av få grupper inom triaden som kan göra suicide warheads, d.v.s. självmordsbombare. Eftersom Mishima är ökänt för att tillverka endast högkvalitativa produkter av de finaste råvarorna, så väljer triaden mycket hellre att stjäla delar till sina maskiner från vilken annan korporation somhelst, just nu Cybertronics (vilket garanterar att maskinerna inte faller i bitar). Spelarna i sig använder cybertronicsdelar för att bl.a. hjärntvätta sina ”frivilliga”.

När äventyret startar har det officiella Mishimas konflikt med Cybertronics avstannat. Läget är stabilt, men Cybertronics i sig har en svag position på Mars. Perfekt tillfälle för triaden att slå till! En annan grupp i triaden har precis fått tag på en disk med information på, samt information om den stora vapentillverkaren McGunn-familjen. Disken har allt, ritningar, nycklar, lösenord. Det gäller bara att en intelligent och drivkraftig grupp utnyttjar den rätt.

**Akt 1**

**Scen1**

Scenen öppnar med att spelarna står på vakt utanför ett rum i ett diskret tehus. De befinner sig i en korridor, mittemot dem sitter en samuraj och rör inte en min. Spelarnas närmaste boss kommer ut från mötet med självaste Daimyon på Mars och informerar spelarna om att samurajen är deras nya chef ett tag.

**Mål med scenen**

Här ska spelarna lära känna varandra, småprata och försöka få ett intryck av samurajen. Spelarna vet om att det pågår ett viktigt möte, men de är inte helt hundra på att det är Daimyon som deras boss sitter i ett möte med.

**Scen2**

Samurajen vill inventera spelarnas tillhåll, så de måste ta honom dit. Han börjar välta en massa skit och förstör allt han inte finner ett värde i. Spelarna måste bära kostymer om de vill befinna sig i hans närhet från och med nu. Samurajer tolererar inget annat än vördnad och respekt.

Först när spelarna skaffat kostymer kommer samurajen att meddela spelarna om vad deras uppdrag är. Uppdraget går ut på att hitta mer information om Cybertronics, McGunn och Brödraskapets inblandning deras affärer. Från och med nu blir det upp till spelarna att agera hjärnorna och planera hur de ska gå tillväga.

Det går ett rykte om en viss Eagle ear Harry-san som verkar veta en hel del om just McGunn familjen.

**Mål med scenen**

Spelarna ska känna på hur det är att leva under samurajers styre. Det går inte att diskutera med dem, det gäller bara att hitta hur man ska stryka dem medhårs utan att det kostar för mycket. När det väl är gjort går storyn framåt.

**Scen3**

Eagle Ear Harry-san var rätt ma... pers... sak att vända sig till. Han leder spelarna, mer eller mindre glatt, till ett cybertronicsställe, som precis framför näsan på spelarna blir plundrat av imperial. Spelarna ser en tydlgit Imperialmärkt lastbil gasa iväg full med bonnlurkar som skriker, tjoar och skjuter i luften. Det Imperial inte har tagit från cybertronicstället har istället blivit sönderslaget, men det ser väldigt mycket ut som att Imperial faktiskt ”befriade” den känsliga elektroniken som spelarna var ute efter.

Samurajen meddelar spelarna att han ska dricka te i två timmar, sen går han bara.

Spelarna måste nu ta reda på vem, vad, varför, hur, imperial fuckat upp deras tillvaro. Nu kommer också en annan triadgrupp få upp ögonen för spelarna och börjar hota dem mitt på gatan, och gradvis öka trycket på sina motståndare med bl.a. skjutningar i deras riktning som en hälsning. Men den andra triadgruppen undviker direkt konflikt eftersom det skulle starta ett krig. Om spelarna råkar döda en medlem i den andra triaden så har de precis startat kriget.

**Mål med scenen**

Dags för storyn att blanda sig i äventyret. Skjutningar, hot, tillmälen och annat kul som händer triaden en vanlig torsdageftermiddag. Poängen här är mötet med viktiga aktörer och den andra triaden som valt att skoja med spelarna. Hur Akt 2 börjar beror på vad spelarna reagerar på att de har fått för mycket ansvar.

**Akt 2**

Den här akten börjar med några övegripande mål:

1. Undvik vanära, utför uppdraget och få inte samurajen dödad.

2. Hitta Imperial

(3. Undvik krig, döda inte triadmedlemmar.)

**Scen1**

Om kriget redan är igång så måste spelarna skydda sitt turf medan de utför uppdraget. Bossen ska inte behöva höra av spelarna alls. Det är samurajen som sköter spelarnas kontakt med cheferna via sin egen chef. Om spelarna ändå råkar få ut ett meddelande till sin triad om att de behöver hjälp så har samurajen genskjutit meddelandet och stoppat det. Det ligger under samurajers värdighet att be om hjälp.

Efter en viss tid kommer samurajen att skicka bud efter spelarna på tehuset där han dricker på spelarnas nota (triadmedlemmar är kända i trakten och deras pengar är alltid uppskattade). Spelarna måste hörsamma budet annars kommer samurajen att börja beställa saker från de dyra menyerna och ha sönder saker, som spelarna måste betala ur egen ficka om de vill behålla sin heder.

Samurajen kommer fortsätta skicka bud efter spelarna tills de tvingas dras med honom igen. Han kommer inte tillåta spelarna att möta Imperial utan honom.

Till slut får spelarna reda på var Imperial ”gömmer sig” (de har ockuperat rymdhamnen och verkar göra allt annat än att just gömma sig).

**Mål med scenen**

Låt spelarna få känna på trycket av att utföra uppdrag medan de har en annan triad som skojar och/eller krigar med dem. Storyn går vidare.

**Scen2**

Imperial finns vid det här laget i rymdhamnen och lever livet. Trots sitt enkla yttre är dessa Imperial faktiskt professionella soldater. De säljer dock gärna infon de "befriat" från robotfolket till spelarna. För ett billigt pris också, de kommer peka på vissa spelares byxor och vapen och vill ha dem. Därefter vill de gärna se att spelarna har lite mellan benen så de skickar spelarna runt på dumma småuppdrag t.ex. ”råna 10 kiosker och ge oss pengarna och alla Capitol skvallerblaskor därifrån”, ”hämta en spade”, ”bra, slå nu en uteliggare med spaden”, osv. De kommer fortsätta ge spelarna såna uppdrag tills spelarna står på sig och säger ifrån.

Dessa uppdrag är under samurajens värdighet. Han kommer följa med och titta på hur spelarna nedvärderar sig själva för att se hur långt de är villiga att gå. Samurajen kommer inte lyfta ett finger för att hjälpa eller ge råd till spelarna här.

**Mål med scenen**

Imperial vill ha underhållning, triadsnubbarna verkar kul... Denna scen finns till för att påvisa kulturkrockar och Mishimas förakt för utomstående.

**Scen2**

När spelarna till slut får tag på disken måste de hitta en person som kan komma åt informationen som är på den. Det borde gå ganska snabbt och då får spelarna veta följande viktiga nyheter:

*McGunn familjen har affärer med Bauhaus, men det finns en okänd individ som köpt stora andelar*

*av McGunn familjens aktier. Pengarna har bara spårats till bulvaner, och särskilt en bulvan å*

*brödraskapets räkning. Bulvanen är ansiktslös.*

Nästa steg är att prata med den ansiktslöse. Samurajen måste luras bort för han kommer inte tolerera ansiktslösa, än mindre såna som vågar prata i hans närhet.

**Mål med scenen**

Det här är en kort scen. Den finns till för att ge spelarna lite andrum mellan att bli beskutna och hån från samurajer.

**Scen3**

Spelarna får ungefär samma behandlig av de ansiktslösa som de fick av Imperial, först vill ingen prata med dem och sen vill bara en person prata med dem och sist vill alla prata med dem. Spelarna får ungefär samma sorts småuppdrag som från Imperial också, skillnaderna är att där Imperial ville ha pengar så vill de ansiktslösa ha medicin och mat. Därutöver vill de ansiktslösa ha hämnd på familjemedlemmar för gamla oförrätter.

Till slut tröttnar även de ansiktslösa på att vara snikna och ger spelarna ett ultimatum. Om spelarna vill ha de ansiktslösas hjälp, så måste de visa sin lojalitet genom att döda sin samuraj.

Om spelarna säger ja, så tappar de ansiktslösa allt förtroende för dem. Spelarna måste säga nej för att få bulvanen.

**Mål med scenen**

Ge spelarna inblick i de ansiktslösas situation inom Mishima. De ansiktslösa är vanligtvis dugliga medlemmar i samhället som blivit vanhedrade på ett eller annat sätt. De brukar ofta vända sig till triaderna för beskydd, upprättelse och ibland bara för affärer.

**Scen4**

Bulvanen avslöjar att det är kardinal Dominik som köpt företaget (den stora Brödraskapskillen på Mars). Om spelarna dödat samurajen så kommer de inte få ett ord ur de ansiktslösa. Istället får de samma information från Eagle Ear Harry-san, som av en ren händelse (drogerna har släppt sin verkan) råkar komma ihåg mer just nu.

Brödraskapet har i princip startat krig mellan Cybertronics och Mishima igen. Det är tung info om att någon inom brödraskapet har fått en stor summa pengar för att göra det här (inga detaljer om vem, men alla ”vet” att det är Dominik).

Vad ska spelarna göra med infon? Om spelarna redan har vanhedrat sig själva så skulle infon kunna rädda deras kollektiva ansikte (det kan också vara skönt att slippa hugga av sig fingrar framför sin boss).

Samurajen vill såklart föra informationen vidare till Daimyon. Men informationen är också värd en hel del pengar så så fort spelarna sätter sin fot i någon riktning kommer den andra triaden att vara mer efterhängsamma än någonsin. Det kommer stora problem av att veta det här och att faktiskt ha stora mängder pengar skulle verkligen kunna hjälpa spelarna att skydda sin turf mot utomstående och få igång större affärer.

**Mål med scenen**

Spelarna ska hamna i valet och kvalet med att hjälpa sig själva, fullfölja uppdraget, vara lojala mot sin chef eller till och med stödja småfolket i deras turf.

**Akt 3**

**Inga scener, bara action**

Oavsett var spelarna vill lämna informationen så måste de fysiskt förflytta sig dit. Den andra triaden blir inblandad snabbt, ibland lyckas de sno infon och ibland jagar de bara spelarna. Tänk: filmer där maffia fångas av annan maffia, spöas upp, kastas i en grop med ormar och sen måste söka hämnd.

Allt blir awesome här. Om spelarna varit sjyssta mot de ansiktslösa så får spelarna ett litet försprång, men bara ett litet. Om de å andra sidan inte varit sjyssta mot de ansiktslösa (eller råkar ha tappat förtroendet av endera anledning) så kommer de ansiktslösa till och med skvallra på spelarna.

Om samurajen är död så är liket rätt så viktigt just nu. Det är ganska hårda straff på att döda samurajer (dödsstraff är det mildaste straffet) och därför måste man göra sig av med liket på rätt sätt.

Om samurajen lever så måste spelarna också skydda hans heder, inte bara hans liv t.ex. Samurajen får inte hamna i en strid som är omöjlig eftersom han får inte retirera.

Om sp springer förbi en radio eller tv så får de nyheter om att en viss del av rymdhamnen

exploderat (Cybertronics tröttnade till slut på Imperial). Människor flyr i panik och det är eld och skramlande brandbilar överallt.

Eftersom det blir fullt kaos kommer i princip alla samurajer ut ur sina krypin för att upprätthålla ordningen. De är inte glada över att se beväpnade människor just nu, än mindre triad.

Om spelarnas egen samuraj lever så kommer han bli utmanad av en annan samuraj här, och han måste acceptera utmaningen. Spelarna får då absolut inte hjälpa samurajen.

Det blir vilda jakter, skottlossning och annat spännande här. Till slut hamnar spelarna på ett tehus med små rum skilda av rispapperväggar. Där ligger en annan triad i bakhåll och det blir handgemäng (civila på andra sidan rispapperväggarna blir träffade om det uppstår skottlossning).

Scenen slutar med att spelarna kraschar rakt igenom en rispappersvägg tillsammans med medlemmar i den andra triaden. Killarna från den andra triaden blir då bleka och ställer sig genast på knä med huvudet nedböjt och helt utan att fortsätta aggressionerna. Bakom spelarna sitter Daimyon som vinkar till chefen i den andra triaden att de kan avlägsna sig. Spelarna får sätta sig snällt mittemot Daimyon.

Spelarna får redogöra för sin framgång eller misslyckande.

**Epilog**

Om spelarna har blivit vanärade (de sköt civila, de dödade samurajen, de gjorde för mycket skit åt Imperial, etc), då ska spelarna försvinna från San Dorado och helst Mars. Punkt.

Om spelarna blivit vanärade och har fjäskat för de ansiktslösa så kan de bli välkomnade där. Och nu menar vi ”välkomnade” med sura miner och allt som kommer med att deras samhälle har fler munnar att mätta.

Om spelarna misslyckades men inte blivit vanärade, då har de gjort ett dåligt jobb. Ja, faktiskt inte mer än så. Spelarna får vara kvar i triaden men det är dags att ta fram den lilla kniven och skärbrädan framför bossen.

Om spelarna nått framgång, då blir de befordrade. Samurajen får ta över kvarteret (spelarnas turf) officiellt och den lokala gamla samurajen som legat för dödens port får sin sista önskan att gå ut i krig. Spelarna får nu officiellt sina triadtatueringar och uppmanas att fortsätta sitt goda samarbete med samurajen.

***Spelarkaraktärer***

***Den nobla skurken***

**Koga Ryushi Åder:** 20 **Civilstatus:** Singel

Ryushi har vuxit upp i Mishima samhällets skugga. Koga familjen har sedan många generationer tillbaka tjänat triaderna och samuraj klanerna. Ryushi har sett familjemedlemar straffats för misslyckande i triadens tjänst, sett vänner utsatta för samurajernas förtryckande grymheter. Trots detta är Ryushi väldigt stolt över att tillhöra Mishima. Han har jobbat hårt för att komma dit han är nu och den nu gynnande chansen att få bli en fullvärdig medlem av Den tatuerade manen betyder allt för han.

Trots uppväxten i den kriminella världen är Ryushi väldigt ödmjuk och generös mot sina med människor. Han siktar mot toppen av Triaderna men har svurit på att aldrig sjunka till en simpel tjuvs eller mördares sätt. Han håller sin heder och lojalitet väldigt högt. Trots hans yttre lynne så är alltid bered att försvara sin heder. Ryushi är normal lång och normal byggd man. Han har inga tatueringar då han är av åsikten att man måste förtjäna dessa. Han undviker i det längsta alkohol och föraktar droger djupt. Ryushi kan mer än ta hand om sig själv men fördra undvika våld. Detta sätt har tvingat han att lära sig vara man kan hitta den mindre tillåtna varorna i Mishimas värld och känna igen flertalet olika triader och deras huvudsysslor.

Ryushi är beväpnad med en Punisher pistol och en ”laglig licens” (så när samurajerna tycker att de är okay med triadslöder bärandes på pistol). Förutom psitol har han en kniv som lätt kan döljas i fickor. Hans klädsel är prydlig om något billigt. Han bär en trasig men för dess funktionalitet väldigt tjusig armbandsur. Han äger något man kan mista för bil.

*Spelledare notiser*

Koga familjen är en väldigt stolt familj med väldigt mycket skit under naglarna och Ryushi ärlig och ödmjuka stil inte den bästa soppan. Låt detta gärna dyka upp under spelets gång. Låt andra triadmedlemar påpeka de hemskheter hans familj har gjort. Vissa kan rent av bli rädda för han när hans säger sitt namn. Utsätt han gärna också för samhällets skum, så patetiska tjuvar och mördare. Ha en samuraj skryta om hur han testade sitt svärd på allmoge eller hur de framför Ryushi vägra betal för varor och/tjänster. Låt han gärna se de andra lida av sina laster.

***Utbölingen***

**Chris Bane Ålder:** 32 **Civilstatus:** Singel

Chris var en gång i tiden manen som hade allt, familj pengar, flera lyxvillor, knark och vännerna(trodde han i alla fall). Men så kom dagen då hans vänner tog ifrån honom allt och som ett kvitto på köpet försökte de döda honom också. Som den före detta capitoliska maffiabossen han var flydde han till Mishimas område ihop om att maffia familjerna inte skulle våga stöta sig med triaderna. Än så länge verkar det har funkat dock har han ett pris på sitt huvud och det är en del nollor på belöningen för hans huvud. Chris har haft svårt och har fortfarande svårt att förstå det mishimanska tanke sättet, han bär många ärr som bevis för hans misstag. Han är dock inte dummare än att han har lärt sig vem det är okay att mucka med och vem det inte är okay att mucka med. Chris är illa om tyckt för att han är en utomstående något som retar honom. Han enda tröst i detta bortsätt ifrån våldet och alkoholen är hans nyfunna tro till brödraskapets läror. Trots sin tid i Mishima har fortfarande omvannan att säga vad han tycker rakt ut och har svårt att visa de han inte känner någon större respekt. Chris är en stor man med mycket fyrkantigt ansiktet.

Han kom till triadens uppmärksamhet genom hans jobb som dörrvakt och indrivare och har tidvis skötsamma jobb för dem. Chris vet att han själv aldrig kommer att få någon större makt i triaden men han hoppas på att kunna haka på någon annan på väg mot toppen. Chris är väl införstådd med vad det kommande jobb innebär för han och hans chans till ett fortsatt liv. Han,nej de måste lyckas till varje pris!

Chris har varit en skapligt duktig ledare men det kommer bara fram nuförtiden när han hotar folk. Hans verkliga förmågor ligger i hans fysik, han är en seg men välbyggd man med många ärr. Chris är så nära man kan komma definition av svår dödad. Han är hyfsat duktig slagskämpe som är väldigt ökänd för sin brutalitet och att han sällan slutar slå för problemen är permanent lösta. Han har stor erfarenhet av flertalet skjutvapen och knivar.

Chris äger en Pirhana pistol med ett fullt clip. Dessutom har han två knogjärn och en stridskniv. Han klär sig ofta i en gammal och sliten skydds väst som onekligen ser ut som om den knappast gjorde något vidare jobb för sin förra ägare. Chris har också tre små påsar med billigt skräpknark på sig. Ett silver halsband med ett brödraskapskors i pryder hans hals. Bruka gömmas inför kläderna.

*Spelledare notiser*

Chris tillhör inte mishima, han är inte en av dem och detta kommer Allmogen att reagera på, många kommer att veta vem han är dock bara genom fina namn så som den hederlösa hunden eller stora mesen osv. Få han att känna sig som elefanten i rummet så länge de är i Mishimas område. Låt detta ta formen av blickar eller dyrare tjänster och saker på den nivån. Låt även karaktärer undra om de inte känner igen som någon stor viktig capitol höjdare. Låt rykte om capitoliska små gansters som leta efter den där stora maffiabossen i området cirkulera. Låt även resten av spelarna vet om den stora belöningen på den där maffiabossen men undvik att linka det direkt till Chris.

***Den utslagne***

**Nakasawa Tsuramatsu Ålder**: 47 **Civilstatus**: 3 ex fruar, 7 barn

Den gode Tsuramatsu har nått botten, nästa i alla fall det enda som skulle kunna bli värre för han är att bli ansiktslös. En tanke som fyller han med en onaturlig rädsla och skam. Han är bered att göra vad som för att slippa detta och på denna väg fick Den tatuerade mannens triad upp ögonen för han. Han många år slitande som en ekonomisk revisor har gett han den stora ära han kunna kalla sig en medlem i Ekonomigillet. Att vara en gillesman var allt för Tsuramatsu, att få stå över den vanliga allmogne och kunna på daglig basis få jobba med de ärofulla och stolta samurajerna. Efter tre misslyckade giftemål och 7 barn så började det gå snabbt ut för. Tsuramatsu började drick, spela och för att inte tala om allt det där knarket för att klara den ökade pressen som det innebar att betala underhållet för sina barn och exfruar så som det anstår en god gillesman att göra. Status och heder betyder allt för skackars Tsuramatsu och han är bered att gå väldigt långt för att bevara dessa. Den tatuerade mannen har länge ogillat hans laster men låtit det vara så länge men med ett erbjudande om fullständigt medlemskap i triaden så har de kraven på den lilla gillesmannen att han måste få bukt med sina ”hobbys” annars får han bli kvar i renstenen tillsammans med de ansiktslösa.

En mycket sliten man med ett huvud kortaren än de flesta så är Tsuramatsu inte mycket mer än en grå, bitter och framför allt en mycket sorglig figur. Hans en gång ståtliga hår har gett vicka under stressens tyngd och hans dåliga syn har blivit värre så här på äldre dagar. Men trots detta är Tsuramatsu en fantastisk revisor och väldigt duktig på det ekonomiska spelet som solsystemet har att erbjuda. Tack vare detta kunnande som triaden har tolererat honom så länge som de har. Han har också en djup förståelse för de etiker som samurajerna omger sig med. Han är en fantastisk dålig på att slås eller på allt som innebär någon större fysisk aktivitet. Tsuramatsu innehar fortfarande officiellt sin titel och plats i sitt gille, där av all dem kontakter detta innebär. Vad detta beror på undrar många men elak tungor säger att det är tack vare triaderna men det kanske bara är så att gillet tycker synd om honom.

*Spelledare notiser*

Sanningen bakom stackars Tsuramatsu är att nästan alla tycker faktiskt synd om honom, detta kan ta formen av samurajerna i straffar honom eller att han bjuds på saker. Spel gärna upp hur mycket folk tycker synd också det elak som säga om han, så som att hans andre fru gifte sig bara för pengarna och den tredje för att bara tyckte synd om honom osv. Låt hans laster alltid finns runt nästa krön, locka karaktären till att bara ta en lite. Men glöm inte att dingla de belöningar som kan vänta på honom om han motförmodan lyckas.

***Den bittra kamsportaren***

**Takemitsu Yumiko Ålder:** 24 **Civilstatus:** Singel

Yumiko hade en god uppväxt i en dojo som Takemitsu familjen har drivit i flera genarationer. Som en dotter till en samurajfamilj fick en bra utbildning men framför allt en excellent utbildning i de traditionella kampstilarna. Dock varade inte lyckan något vidare länge. Redan vid 16 år kidnappades hon av Svarta Vallmons triad som ersättning för familjens växande skulder till triaden. Av rädsla av att förlora ansiktet räddade aldrig Takemistsu sin älskade dotter. Hon tvingades jobba i triadernas bordeller. Upplevesen har lämnat många ärr både på kropp och själ. Men de knäckte aldrig henne trots alla deras försök, efter tre år köpt hon sig själv fri och lämnade för alltid livet som prostituerad bakom sig. Hon har aldrig förlåtit sin familj för det som har hänt och föraktar samurajkastes stolthet och sätt. Men framför allt har hon ett brinnande hat gentemot Svarta vallmon och Svarta lotusens triader. Under sin tid i bordellerna blev hon beroende av droger och det enda sättet hon håller sig ifrån drogerna nuförtiden är stora mängder alkohol och/eller fysisk aktivitet.

Hon komma att jobba för Den tatuerade mannen genom flera incidenser där hon slog skiten hur deras underhuggare. Detta lede till att hon erbjöds jobb som muskler och senare instruktör för triadens trupper något hon väldigt motvilligt ha gått med på. Hon vet inte riktigt var hon är på väg men hon vet en sak aldrig mera ska någon ta sig rätten att bestämma över hennes öde. Dock är hon något av en samuraj till sättet och trycker väldigt hårt på heder och lojalitet. Erbjudandet om fullfärdigt medlemskap i Den tatuerade mannen fyller henne med både med skam och glädje.

Yumoki är i excellent fysisk form trots alla droger och andra spännande gifter, är en mycket skicklig kombattant som förkärlek för slag och kasttekniker, hon besitter något av Mars dödligaste sparkar trots detta. Hon föredrar en mot endueller men kan lätt ta nere flera motståndare samtidigt. När hon blir trängd använder hon sig av en kniv för att snabba på striderna. Hon är väldigt medveten om hur negativt överklassen ser på en som utövar kampsport som inte längre till hör överklassen. Hon har tack vare sin uppväxt en god allmänbildning och en god förståelse för samurajernas väg dock har hon trots sin tid i rännsten har svårt för allmogens sätt. Hon är väldigt kluven när det kommer till de ansiktslösa. Det enda av något större värde för henne är hennes stridskniv och hennes metall förstärkta stövlar. Bär alltid med sig en plunta starksprit.

*Spelledare notiser*

Yumoki är en kvinna som har tvingats utså mycket hemskheter i sitt liv, svek, droger, misshandel osv. Hon är en stark individ och håller sig gärna till samuraj idealen, testa henne på att detta utsätt Allmogen för överklassens brutalitet och arrogans. Utsätt henne för nyheter om hennes familj, om hur de mår och hur dåligt det går för dem. Se om hon kommer att hålla på sin heder eller om det bara är varm luft. Lyft även fram vikten av fred ibland triaderna för henne i och med det är troligast hon som kommer att börja slänga slag när hon träffar på Svart vallmon eller svarta lotusen. Fresta henne med dålig alkohol och ännu billigare droger.

**Spelledarkaraktärer**

**Daimyo** **Amida**

Är en väldigt inflytelserik och mäktig daimyo i arvfurstinan Marikos tjänst. Hon är i 30-års ålder. Hon klär sig en i traditionell samurajrustning fast i ett bekvämt sätt. Hon utövar sin makt med styrka och förväntar sig absolut lydnad och respekt. Hon straffa oförskämdheter och misslyckande med extremt brutalitet. Hon för sig med ett lätt oförskämt sätt mot sina likar och mer så mot sina undersåttar. Hennes sammarbete med Den tatuerade mannen ha varit långt och framgångsrikt och nu är hon i väldigt stort behov av att lista ut vad som håller på att hända mellan Cybertronic och Mishima och om de andra korprationerna är inblandade. Den gode Daimyo dyker bara upp i början och i slutet av äventyret. Hon är mer en bakgrunds karaktär men om behovet att spela ut överklassens arrogans och respektlöshet för sina undersåtar finns så är det bara att låta spelarna hör henne prata med deras triad chef. Daimyo är mer till att sätt stämning och komma igång.

**Boss Triad ledaren**

Ledaren för den tatuerade mannens triad och en mycket respekterad man. Han må var avskydd, hatad, fruktad och så mycket mer men det finns alltid respekt med i meningarna när folk talar om Boss. Boss dyker i likhet med daimyo upp i början och i slutet av äventyret. Han ger dem uppdragget och ger dem belöningen/straffet. Han är en gammal man i enkel traditionell klädsel med ett varmt leende och en lite glimt i ögat. Dock så är en ledare i en triad och tvekar inte att göra med som behövs. Han är en traditionalist och månar om de traditionella värdarna. I likhet med sin samuraj kollega så tolererar han inte respektlöshet och misslyckande. Han är en ödmjuk ledare och är väldigt mån om att visa den respekt som hans undersåtar förtjänar. Spela gärna upp sättet han ger dem uppdraget, gem dem känslan av att han verkligen vill at de ska lyckas samtidigt som undertonen är ett klart hot om vad som händer om de misslyckas. Han påpekar även vikten av att skydda en samurajs heder och ära. Alla spelarkaraktärer vet vem Boss är dock är detta först gången de verkligen träffar han personligen.

**Watabe Yoshida Skyddslingen**

Är en ung samuraj som gör vad han kan för att leva upp till idealen. Han är en extremt skicklig kämpe och krigare. Han har även bemästrat Ki-krafternas hemligheter och har redan hunnit långt upp i sen kampstils skola. Yoshida avskyr de som står under honom men han vägrar i det längst att visa detta för det vore att visa svaghet. Han är kall mot alla förutom sina bättre och likar. Han är extremt nog med att etiketer följs. Han införd en klass mishima stridsdräkt som går i grönt och röda färger. Hans vänstra axelskydd pryds av Amida klanens märke och den högra pryds av hans familjs märke som tar formen av en Marsiansk öken örn med utspridda vingar. Han bär två svärd, ett skapelsvärd och ett kortare. Dessutom bär pistol av Ronin som han envist vägrar använda men ändå bär för att det kompletterar rustningen. Han är en Bushido samuraj och kommer in i det längst om ens då undvika att använda skjutvapen.

Detta är samurajen som spelarna ska skydda och ”assistera” under äventyrets gång. Han väntar i samma korridor som spelarna. Helt tyst och kommer att ignorera alla försök till trevligheter och/eller prat. Han kommer att bara bistert stirra på dem. Mäta och döma dem. Unge Yoshida kommer att kräva att spelarna behandlar honom som ledare men han kommer inte ta några direkta besluta då han tycker att detta uppdrag ligger mera i spelarnas värld än i hans egna. Han kommer att vara mera trevlig ju mera spelarna respekterar han och hur väl de lyckas hålla på etiketterna. Om det de där emot skämmer ut han kommer han att lägga sig i mer hur de gör saker och vara mycket mera otrevligare. Yoshida har en last och det är hans längtan efter strid och kan lätt tröttna på hela uppdraget om inget våldsamt händer. När detta händer besöker han gärna tehus, barer , kareokebarer och liknande platser som passar för en samuraj av unge Yoshidas stolthet. Detta är ett sätt för spelarna att bli av med sin skyddsling för att kunna göra saker hans oskyldiga ögon inte bör se. Trots hans lust efter strid kommer han inte bara kasta sig in i vilken strid som helst utan de måst vara en som kan innebära ära och utmaning för han. Så triad slödder är inget han kommer att bry sig utan han förväntar sig att spelarna kommer att straffa dem för hans räkning, på liknande sätt kommer ignorera underhuggare och vanliga soldater för att hellre rikta sin fulla uppmärksamhet på officerare och andra av ledare status. De är ju trots allt mera hans jämlik än några små skurkar trots hur mishimianska de än är. Enkelt sagt Yoshida ska inte lösa spelarnas problem utan snarare innebär den där extra grejen man måste hela tiden tänka på. Det tydliga undantaget ska ju vara när Yoshida visar upp hur fantastisk han är på att slåss. Detta kan göras lite när som men gärna i första akten så spelarna får känslan av att han kanske kan vara till nytta.

Om spelarna tar med honom till Junktown så kommer han att utan tveka döda alla ansiktslösa han kommer åt och kommer inte under några omständigheter tolerera dem. Om han förolämpas och spelarna inte återupprättar hans heder kommer han att bli hel galen om de nu inte lyckas med det otroliga dådet att lugna han och övertyga han om att de kommer att ordna det senare.

Ki-Krafte som Yoshida bisitter: Nomuras snabba steg (rörs sig dubbel så snabbt som en vanlig person), Yoramas parerande händer (kan parera projektilvapen med händer eller närstridsvapen), Dubbel huggorm (kan perfekt använda båda händerna för närstrids attacker), Paddans skutt (kan hoppa upp mot 10 meter utan problem), Dråpslag(attacken är extra dödlig).

**Ogura Sotan den ansiktlösa bulvanen**

Sotan är en ansiktslös och dessutom brödraskapets bulvan för att leva i Junktown så lever han väldigt bekvämt och hyfsat tryggt. Spelarna möter den gode bulvanen först i andra akten. Han är äldre gilles man som har van ärats och bär en helvit trämask eftersom han inte vågade förstöra sitt ansikte. Han är en mycket skicklig på ekonomi och har dessutom ett väldigt utvecklat spionnätverk. Han vet redan om spelarna så fort de anländer till Junktown. Sotan är en vältalig och trevlig herre, som är mycket respektfull av sig mot all. Han är envis men optimistisk, men hatar våld och förtryck. Han är motvillig att hjälpa spelarna och kommer att testa deras lojalitet. Trots sin situation så är han en mishimian i grunde och håller trots platsen väldigt hårt på de värderingar han har blivit skolad i, han kanske bara blir lite nostalgiska av sig när spelarna hälsa på. Om spelarna är artiga och visar det visa kan ta för svaghet i formen av ödmjukhet så blir han väldig förtjust i dem. Men de slipper inte undan testet. Om de avslöjar att de är ifrån den tatuerade mannen får de lite mer plus poäng. Om de försöker tortera hemligheterna ur honom så kommer han att försvaras av en mindre arme av ansiktslös. De är väldigt patetiska men de är många.

**Eagle Ear Harry**

Harry är en väldigt sliten man, med djupt insjunkna ögon och påsar under dem. Håret och skägget står åt all håll och han bär tidvis foliehat Han är sjukligt mager med en kul mage som döljs av en Hawaiiskjorta som är onaturligt ren och väl struken. Benen skyddas av slitna och skitiga jeans och fötterna om sluts av floppatofflor. Harry är väldigt glad för folk om något paranoid och kan prata om allt möjligt om chansen gers. Han har en vana att babbla allt ifrån Bauhaus hjärnkontrollchips till Cybertronics farmar där man tränarsmå djur till att spionerar för dem. Undertiden han pratar saker kan det händ att Harry stoppar i sig lite tabletter av olika färger och egenskaper eller röker en pipa med något som kan väcka dåliga minnen för vissa i gruppen. Om Yoshida är med så kommer han att tilltala Harry som mästare Harry eller Harry-sensee. Om spelarna tittar runt parken lite där man finner Harry så märker de att många visar respekt för Harry. Även samurajerna som gärna tävlar om vem som kan ge Harry den finaste gåvan utan att bryta etiketen. Efter lite förvirring kommer Harry att peka dem mot Cybertronics hemliga gömställe. Om de inte ger Harry en gåvan so kommer folk i parken att titta snett på dem och om inte spelarna gör det så kommer Yoshida att ge Harry en gåva. Om de stannar kvar i närheten kan de fortsätt höra Harry prata om sina märkliga idéer men tidvis delar han med sig av hur man botar sjukdomar och hel del sönder tuggade filosofiska floskler om att lev gott och uppskatta sitt liv. Om spelarna ger Harry droger eller alkohol så har det precis fått en ny vän. Harry kommer att söka upp spelarna i andra akten om de har dödat samurajen. Bortsätt ifrån sina konspirationsteorier och mjölkkartongs filosofi så kommer han att peka dem i rätt riktning. Skadar de Harry så kommer inte bara allmogen hata dem utan även andra triadgrupper och många samurajer.

**Triadunderhuggare**

Detta är triadernas fotsoldater och springpojkar. De är stökig, kaxiga och otrevliga. Testar gärna spelarna. De kommer i alla möjliga former och smaker. Oftast beväpnade med små pistoler och knivar. De kommer att visa sig när spelarna måste lämna sitt område för att fixa sin uppgift. De kan vara rakt aggressiva av sig och skjuta så fort de ser spelarna. Dock ska detta ta formen av ”hej, hur är det” mer än ett försök att ta deras liv. Svar spelarna på samma sätt så är allt lugnt med börjar de hänsynslöst döda av dem så har spelarna startat ett krig med den triaden. Under dess strider så kommer Yoshida bara klivs åt sidan och titta på. Den andra triaden kommer inte att anfall om de nu inte är riktigt sugna på att dö. I de flesta fall kommer de vara väldigt respektfull gentemot Yoshida. Den stora undertagen är Svarta Vallmons trida som mer än gärna kommer att Testa Yoshidas tålamod men de kommer inte öppet att förolämpa honom. Mot spelarna kommer de att vara öppet respektlösa men de kommer inte att ta till våld för än de tvingas. De vill provocera spelarna att starta ett krig. Det andra undantagget är Svarta lotusens triad som kommer att vara ännu mera kaxiga och respektlösa till och med mot Yoshida dock kan han inte ge svar på tal och han kanske inte vågar. Detta är Mars mest brutala och hänsynslösa triad. Vid dessa konfrontationer blir det upp till spelarna att försvara sin skyddslings heder och ära. Detta är den triad som kommer att jaga spelarna i slut akt om de nu inte har hunnit förklara krig med flera triader vill säga. Den tatuerade mannens triadunderhuggare kommer behandla spelarna med respekt men kommer inte att springa till deras räddning om de nu inte råka stå bredvid spelarna. De kommer att ge råd vara artiga men kommer även att påpeka vikten av självständighet och pålitlighet. Beskriv gärna den tatuerade mannens medlemmar så väldigt etikettsmedvetna personer.

**De ansiktslösa**

Detta är de utslagna i det mishimanska samhället många av dem har tvingats att förstöra sina ansikten innan de kastades hur sina förfäders hem korparation. Där av bär många vita masker eller slöjor för att dölja sina skador. De ansiktslösa är en patetisk grupp av varelser som tvinga leva i andras sopor för att leva och de ytters tacksamma mot de som vågar ge dem allmosor. De utslagna är ifrån allmogen och är oftast vanliga män och kvinnor. De kommer att behandla spelarna med stor misttänksamhet och kommer att undvika dem om spelarna blir våldsamma. De kommer att svar undvikande och leda runt spelarna tills de tro sig kunna lita på dem. Har spelarna behandlat Sotan väl så kommer de att öppna upp sig lite och hjälp dem att fly ifrån sina förföljare. Om Samurajen är med spelarna kommer de ansiktslösa fly för sina liv. De äger inget som någon annan kan vilja ha och försvara sig med skrotvapen.

**Imperial Soldaterna**

Dessa män och kvinnor kommer ifrån en korpration med en lång tradition av ta saker av andra. När spelarna ser dem för första gången ser de en elitenhet som håller på att avlägsna sig ifrån Cybertronics hemliga labb. De bär stor lådor på sin axlar som om det vore lite tvätt. Andra gången de ser dessa män och kvinnor så är det i rymdhamnen, då är de tydligt mera avslappnade. De är kaxiga och hög ljuda. De kommer att kasta glopp ord på spelarna, test dem lite. Om Yoshida är med här så kommer han ignorera allt och alla för att gå och prata med Imperial officeren. Om spelarna tjuvlyssnar så kan de hör hur Yoshida bemöter den äldre Officeren med varme och respekt, de kommer bara att prata om gamla krigsminnen och liknande överklass saker. Om spelarna väljer att ignorera soldaterna kommer de att bli mera hög ljuda för att få en reaktion. Men om ingen kommer så kommer de bli sura och vägra prata med spelarna. Om spelarna börja förlämpa dem tillbaka och rent av börja kasta några slag på den så blir soldaterna glada och leker mer än gärna med. De kommer inte att skada spelarna så länge som inte spelarna aktivt inte försöker skada dem. När de väl har lekt färdigt kommer soldaterna berätta om hela deras attack på Cybertornic och vad de vet om vad som pågår.

**Allmogen**

Allmogen kommer att behandla spelarna med sedvanlig respekt men kommer även att försöka undvika dem så artigt det går om de nu kan. För de flesta i allmogen vet att spelar jobbar för en triad och troligvis gör mindre hedersamma saker med tänker inte riskera vara den som påpekar detta för dem. När Yoshida är riktas all respekt och uppmärksamhet mot honom. De finns de i allmogen så ses av lite viktigare och det är gillesmännen, detta är mishimas professorer, läkare, tekniker med mera. De är organiserade i olika gillen som har ett stort inflyttande över samhället till och med många samurajer undviker att stöta sig med dem. Använd dessa mest som bakgrund fyllning och stämnings höjande skärskilt i samspel med samurajer eller triadunderhuggare. Allmogen finns överallt med tydligast är de i Mishima områderna.

**Samurajer**

De flesta samurajer kommer att ignorera spelarna så länge som de inte söks ut av spelarna eller ställer till en scen. Samurajer är över lag väldigt stolta, överlägsna och väldigt måna om att de respekteras. Om spelarna provocerar samurajer kommer de får mer än vad kan tugga för de flesta de kommer att stöta på är den militära variationen och de flesta håller en hög klass på konsten att döda. Dessutom kommer Yoshida inte att acceptera respektlöshet gentemot sina likar. Samurajerna ska inte ta allt för stor plats men låt dem synas och höras. Särskilt i samspel med triadunderhuggare och Allmogen för att visa på det strikta väl ordnade Mishima samhället. Kan förekomma lite över allt men hittas oftast sin samband med Mishima områdena.

**Utomstående korprationsmedborgare**

Vanliga medborgare ifrån de andra korprationerna kommer inte att ge spelar någon special behandla. De ses som vem som helst. Vissa poliser kanske kan trakassera dem lite. Dock kommer folk att titta på dem när Yoshida är med dem dock slipper de att störas av polisen. Då Yoshida ses om en VIP och har laglig rätt att få bär vapen tack vara Heimburg fördragen. Värt att påpeka att spelarna troligvivs inte har rätten att bära vapen på andra korprations område torts en mishima vapenlicens. Dessa kan användas för att förstarka bilden av det isolerade mishimska samhället eller bara för att vissa på hur olikt Mishima är ifrån resten av megakorprationerna. Passar bäst in att träffas på mellan de olika platserna utanför Mishiams områden.

**Platser**

**Tehuset/ Den slutna parken**

Tehuset ligger i en park för de Mishimas bättre medborgare. Den slutna parken är en väldigt sparsam men välplanerad park med mycket öppna ytor. Här finns även ett populärt tehus. Det är mycket skattat för sin klassiska och traditionella stil med risväggar pryda med korprationens då och historia. Platsen används väldig ofta som en neutral mötesplats för olika klaner och triader. Det är bara de rik och äro fulla som får vara här vanligtvis. Det finns inga vakter här utan alla som är här förväntas respektera detta och inte dra vanära på de sina. Det är här spelarna börjar äventyret och det är här de slutar äventyret. Boss och Daimyo Amida kommer att vara hela tiden. När spelarna väl återvänder med informationen så är de jagade av ett helt gäng fientliga triadunderhuggare, dessa kommer att försöka stoppa spelarna men kommer inte börja skjuta förrän spelarna gör det och börjar det skjutas så kommer många oskyldiga att dö med tanke på väggarnas tunnhet. Om det skjuts inne i tehuset kommer de inblandade grupperna snabbt ångra med tanken på hur många samurajer som finns i tehuset. Låt det gärna bli lite handgemäng mellan spelarna och förföljarna så att de lite filmatiskt kan ramla igen väggarna i en stor klump. Vid synen av Boss och Daimyo Amida så kommer den jagande triadgänget att bugga djupt. Så djupt att deras pannor slår i golvet. De lämnar rummet först när de får tillåtelse.

**Det egna området/Lagerhuset**

Detta är det område som spelarna ska och är ansvariga att sköta. Se till så att det är lugnt, att alla betalar det dem är skyldiga Den tatuerade mannen och se till så att inga andra triader tar över. Området är ett blygt område som är väldigt slitet och nergånget. Det är mörkt och innerhåller mest bostäder. En del hus står dock tomma. Det finns en restaurang som säljer billig snabb mat och en verkstad för motorcykla och mopeder. Lagerhuset är detta Den tatuerade mannens mötesplats/högkvarter i detta område. Det är ett sliten lagerrum, det finns lite plats för en soffgrupp(sitts i på egen risk), en hög ljud mini kyl och en svartvit tv. Här finns några knivar och två stycken missköta pistoler av modell Ronin. Det finns några stolar och ett trasigt bord också. Om spelarna inte cirkulera förbi här lite då och så kommer andra triad grupper börja hänga här och låt andra medlemar av Den tatuerade mannen fråga varför de tillåter en massa andra triader på sitt område. Och görs inget då så kan börja ha sönder saker och tagga området som sitt. Om spelarna förlorar sitt område så måste de genast ta det tillbaka till varje pris annars kommer de att vanäras och förskjutas av Den tatuerade mannen.

**Cybertronic labbet**

Detta är bara en mellan scen innan spelarna beger sig till rymdhamner eller en annan plats för att lista ut var de kan hitta imperial soldaterna. Men måla upp den platsen som en mindre stridszon där cybertronic har helt tagits på sängen. Imperial soldaterna håller på att ta sig där ifrån när spelarna anländer till platsen. Soldaterna är professionella och sköter hela reträtten effektivt. Det bär med sig stora lådor och en massa annat som de lastar upp på lastbilarna. De försvinner väldigt snabbt där ifrån och lämnar spelarna med resterna av cybertronics labbet. Labbet är en diskret byggnad som utifrån ser ut som ett bostadkomplex. Ena väggen är sönder sprängde och gatan är fyllde med hylsor och bråte ifrån striderna. Om det tittar in i labbet kommer de att se flera döda forskare och några sönder skjutna säkerhetsvakter. Om de stannar för att undersöka låt dem höra polissirener och om de vågar sig in i labbet låt dem se ett par röda ögon som stirra på dem ifrån en mörk dörr. Och fattar de inte vinken låt polisen ta dem. Värt att tänka på här är att de troligvis inte har med sig Yoshida här men är han det mot all förmodan så kommer de ändå att gripas av polisen, Yoshida kommer inte att gripas och när de väl släpps efter några timmars förhör med sidorätten av blåtiror. Så deras skyddsling mer än irriterad.

**Rymdhamnen**

Det är en rörig plats med många människor, resenärer, piloter, tekniker och vakter. Här finnas alla korprationer representerade och det är full aktivitet över allt. Så länge spelarna sköter sig så händer det inget här till de hittar imperial soldaterna och har de med sig Yoshida så kommer personalen att vara mycket hjälpsam med att peka ut var de trevliga imperials håller till om inte kan det krävs en muta eller lite övertalning. Om spelarna ställer till det kommer vakterna att ta hand om spelarna och avisa dem ifrån rymdhamnen. Då är det bara till att försöka smyga in eller muta sig in. Beskriv gärna platsen som väldigt livlig och kaotisk. Mycket ljud och ljus, även utomhus är samma sak. Marken skakar under starterna ifrån de stora rymdskeppen och luften fylls av vrålen ifrån motorerna. Tacksamt finns imperial soldaterna i en lite mera avskild dela av rymdhamnen.

**De renande vattenfallens park**

Detta är en mycket populär park både med allmogen och överklassen. Många konsärare spelas i dem norra delen av parken medan i den södra delen finns det möjligeter för teaterföreställningar. I parkens mitt sin en utsökt utsmyckad dojo där många mästare håller träningar när det inte hålls tävlingar. Här står Eagel Ear Harry att finna vid parkens störtas vattenfall. Bortsätt ifrån vattenfallet och ån som rinner där ifrån så är platsen öppen med bänkar och välklippta gräsmattor. Här finns det mycket folk och de som inte har kommit för att söka Harrys råd är här för att njuta av parken. Lyft fram parkens populäritet, det är svårt att finna en diskret plats för allt folk. Parken är mycket vacker och fridfull. Man hör inte San Dorados trafik och kaos. Man hör fåglarna och vattnet, kanske ett och annat lyckligt par. Spelarna dras hit av Yoshida om de själv har egna idéer om hur de ska hitta information. Men låt den led till Harry som en god källa för information. I parken accepteras inga scener och än mindre våld. De lokala samurajerna kommer att se till så att detta efter levs. Önskas lite spänning så kan spelarna stöta på underhuggare till Svarta vallmons triad som kommer gör allt för att reta upp dem men själv undvika att vara våldsamma för att smutskasta spelarnas rykte.

**Junktown**

Hit kommer spelarna efter att de har pratat med imperial soldaterna. Juntown är ett laglöst område som styrs av krigsherrar och paramilitära grupper. Här finns ingen polis eller brödraskap och både grupperna undviker området i det längsta. Området består av berg av skräp med hus och murar som sticker upp lite här. Det är en dödlig labyrint av skräp där lukten av skräp, död och krut fyller näsborrarna. Explosioner och skottlösningar hörs hela tiden men ibland hörs de döendes skrik på hjälp och om oturen är framme hörs skriken ifrån någon stackars tortyrs offer. Trots vad många tänker på när de hör namnet Junktown så är krigsherrarna och paramilitärerna välbeväpnade och hatar främlingar men gillar chansen att få träffa nya mål med sina kulor. Så länge som spelarna inte muckar eller på annat sätt ställer till med en scen så bryr sig inte de våldsamma lokalinvånarna om dem. De har mer än fullt upp med varandra. Spelarna kan springa på andra triad underhuggare här och om mötet ut mynnar i våld så kommer lokalinvånarna ta sig till platsen i löften om plundring och underhållning.

I Junktown hittar spelarna de ansiktslösa och bulvanen Saton. De måste tala med de ansiktslösa innan de ens har en chans att hitta Saton. De kommer att skickas runt en stund innan de får träffa honom. Om spelarna har vunnit de ansiktslösas gillande kommer de att ledas till en genväg ut ur Junktown så att de får lite försprång gentemot sina förföljare. Skapa en otrevlig och öppet fientlig stämning här och låt spelarna se att det finns andra triad gäng här som letar efter dem.

**Tehus/bar/karaokebar**

Detta är en de olika platser där spelarna kan behöva hämta upp sin skyddsling om de har tråkat ut han eller när suget på lite te har blivit förstort. Detta är platser för underhållning varierande grader. Men i alla finns samurajer och allmogen. Samurajerna är oftast här för att roa sig och kanske hitta någon trevlig allmogen att spendera en natt eller tre med. Allmogen är också här för att roa sig eller så jobbar de här. Det kommer också finnas gott om triad gång här och de kommer att reagera lite på hur spelarna för sig. Som exempel hälsar spelarna artigt på dem och erbjuder dem lite dricka så möts de med respekt om de ignorerar eller öppet utmanar de andra gäng så kommer de att bli påhoppade så fort de lämnar platsen. Om våld skulle bryta ut på platsen så kommer de att de avslutas av samurajerna och på ett så extremt våldsamt sätt som möjligt. Yoshida kommer inte att acceptera att spelarna skämmer ut honom. På de flesta platser kommer spelarna att få vara i de mindre finare rummen bredvid det väldigt fina rummet för att kunna vara när till hands för sina samurajer. De delar detta rum med andra triad gäng och mindre önskade kuner. De kommer att behandlas med den sedvanliga respekten. Dessa platser är utmärkta platser att distrahera Yoshida med. Han älskar dessa typer av platser och vad de har att erbjuda och kan mer än gärna vänta där medan spelarna springer i ett ”kort ärende”.

**Ordlista, fina ord på mandarin (källa: Wikipedia)**

* **èrbī** (二屄, IM: 2B) = fucking idiot or inbred (lit. "double vagina"; general insult)

* **xiǎo dìdì** (小弟弟) = roughly equivalent of "wee-wee" (lit. "little younger brother") IM: DD

* **lǎo piáo** (Chinese: 老嫖) literally, old frequenter of prostitutes. There is actually a verb for **frequenting prostitutes** in Chinese

* **mīmī** (咪咪; literally cat's purring "meow meow") is a euphemism for breast.

* **tā māde** (simplified Chinese: 他妈的; traditional Chinese: 他媽的, IM: TMD) = [fuck] his mother's, or frequently used as "Shit!" (lit. "his mother's"; in the 1920s the famous writer Lu Xun joked that this should be China's national curse word)

* **wángbādàn** (王八蛋, informal simplified: 王八旦) / **wàngbāgāozi** (王八羔子) = bastard (lit. "turtle egg" and "turtle kid.")

* **nǎo cán** (Chinese: 脑残) 'Deficient Brain' - Disabled brain, brain has a problem.

* **gǒutuǐzi** (Chinese: 狗腿子) someone's dog.

* **fābiāo** (Chinese: 发飙) going crazy.

* **rǔ xiù wèi gān** (simplified Chinese: 乳臭未干; traditional Chinese: 乳臭未乾) Literally "(the) smell (of) milk is not dry (=gone) yet," wet behind the ears.

* **lǎo tóuzi** (simplified Chinese: 老头子; traditional Chinese: 老頭子),literally "old head," it refers in a somewhat slighting way to old men. Its usage is rather like such expressions as "old gaffer," "old geezer," etc. in English.
* **lǎo tài pó** 老太婆, old hag.

* **wǒ cào** (我肏) = holy fuck (lit. "I fuck") Alternatively, "我靠" (wǒ kào, "I lean on". IM:KAO) or "哇靠" (wa kào) is used when the subject intends on being less obscene, such as when speaking in public.

* **hùnzhàng** (simplified Chinese: 混账; traditional Chinese: 混賬) = bullshit

* **pì shì** (屁事) = a mere nothing; also **guānwǒpìshì** (关我屁事)= I don't give a damn!

* **chī shǐ** (吃屎) = Eat shit!