

# HANDOUTS TIL SPILLEDER

## MINDER - OPSUMMERING

For dig som GM, er det vigtigt at forstå at strukturen i selve minderne er meget løs, og op til din fortolkning. Der er i hvert handout givet en kort beskrivelse af hvad der leder op til begyndelsen på mindet, men derfra er det op til dig at digte videre. Dermed er der en kort pause mellem hver minde, hvor spillerne såvel som du, skal/kan læse op på deres karakter, i forbindelse med det næste minde.

Jeg bevidst valgt at give dig såvel som spillerne et udgangspunkt, og derfra er det så op til jer at skabe minderne. Dog forstår jeg også godt hvis det er alt for åbent, og totalt ubrugeligt, når du ikke selv har skrevet scenariet, så her kommer hvordan jeg tidligere har ladet handlingen udfolde sig i de 4 minder.

### 1. Two Suns and the Falling Moon - sommer - første møde med hinanden

Karaktererne bliver af deres fædre sat ved samme bord, og skal her præsentere sig for hinanden.

De har mulighed for at tage på jagt eller blive i slottet og "lege", men det vigtigste er sådan set at der bliver dannet relationer, karaktererne imellem.

Mindet slutter enten lige før der sker noget voldsomt, eller når der ikke rigtigt er mere at tale om.

### 2. Rain through Clouded Judgement - efterår - første svære valg

De er lige blevet angrebet af orker, og har jaget dem på flugt, og nu skal de så finde ud af hvad der skal ske. Skal de jage orkerne, eller fortsætte til den nærmeste landsby?

Under alle omstændigheder kommer de til en landsby der lige er blevet plyndret og brændt ned.

Hvordan reagerede på det, og hvis skyld er det?

Scenen kan enten slutte med at de jager og dræber orkerne med deres kræfter eller det kan ende med de tager tilbage til hovedstaden.

### 3. Moonlight and Spring Blossom - forår - første kærlighed

I ankommer til slottet og spillerne skal finde ud af hvad de gør.

Formentlig vil klimaks i scenen være Inoris samtale med Hyonmu, omkring hendes følelser for hende, og hans svar til dette. Personligt ville jeg spille ham som en der slet ikke havde set den komme, og sætte hende i vennezonen til at starte med.

Scenen bør sluttet med at Hyonmu har fået styr på sine følelser og fortæller Inori at han også elsker hende.

### 4. Frozen Tears of the Moon - vinter - sidste farvel

Her starter scenen med at de 4 karakterer er på borgen og i gang med at finde ud af hvordan de fortsat kan holde stand mod orkerne. De får at vide at hvad Hyonmu er i gang med og skal træffe deres valg i forhold til hvad de selv vil gøre: stoppe ham eller lade ham gøre det.

Der er forskellige handouts til alle 5 karakterer, så hver karakter, får givet prologen, samt information omkring deres karakter i alle de 4 forskellige minder

## Regler Muk-Chi-Ba (sten, saks, papir)

Regler: Hvert Spil består af 2 runder. I den første runde finder man ud af rollefordelingen i den efterfølgende runde. I den anden runde handler det om at få point fra den anden.

### Runde 1: Sten, saks, papir

Begge karakterer ryster deres hånd 4 gange mens de siger/råber sten, saks, papir. På den 4. gang laver de sten, saks eller papir (ligesom i normal sten, saks, papir). Den karakter som vinder, er angriber i den efterfølgende runde, mens den som taber er forsvarer. Hvis de vælger det samme, starter de forfra, indtil der er en vinder.

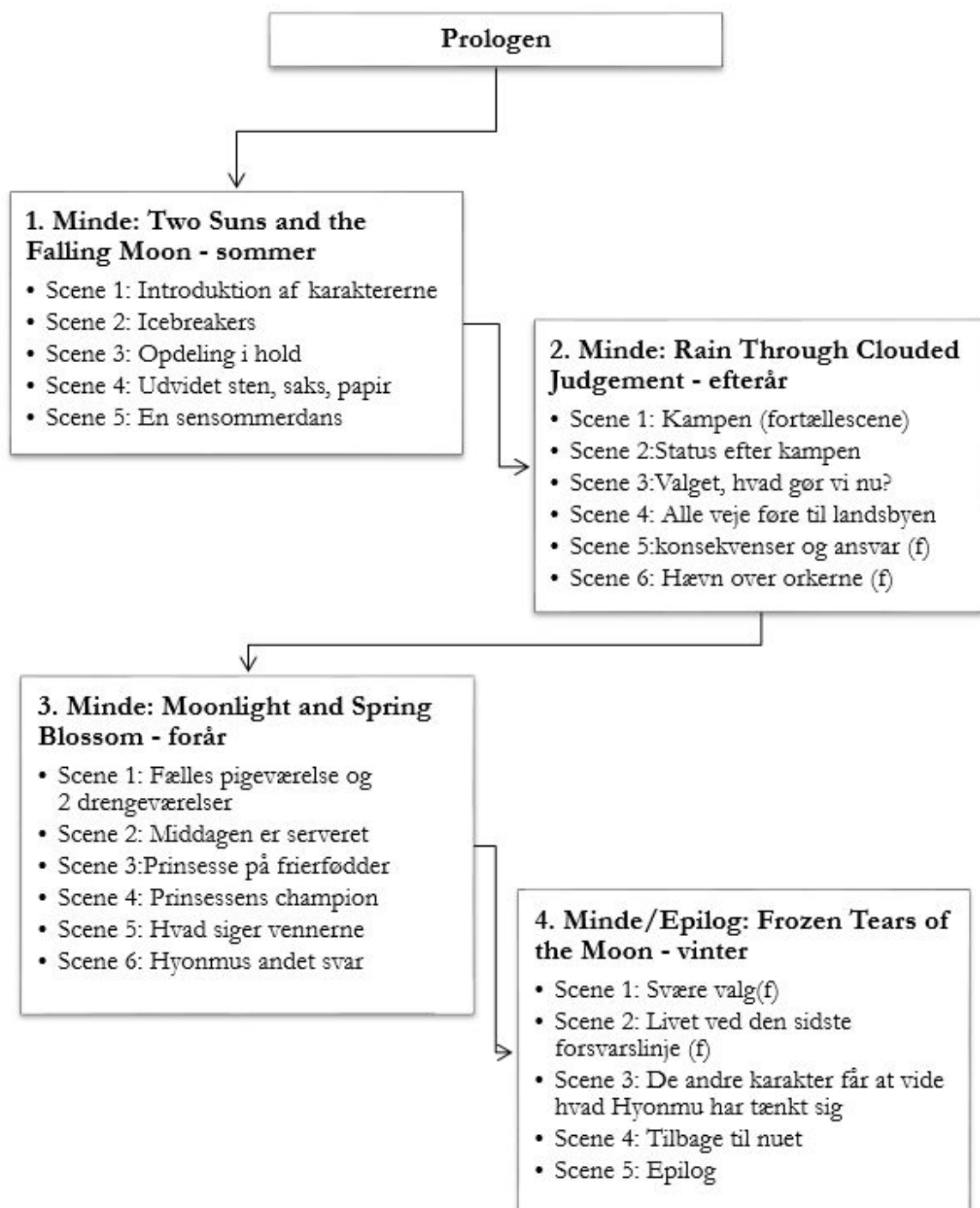
### \*Vær hurtige til at påbegynde runde 2\*

I runde 2 handler det om at være hurtig. Angriberen skal indenfor 3 sekunder sige: sten, saks, eller papir og samtidig ændre sit tegn til det han/hun siger. Hvis angribers tegn er det samme som forsvareren laver, vinder han/hun. Hvis angriberens tegn slår forsvarerens, forbliver rollerne de samme, og angriber skal så sige et nyt tegn. Hvis det derimod er forsvarerens tegn som slår angriberens, bytter de roller og det er nu han/hende som skal sige et nyt tegn.

### Runde 2: Muk-Chi-Ba (sten, saks, papir)

Runde 2 fortsætter indtil angriber formår at få forsvareren til at lave samme tegn som han/hun selv siger. Husk at man kun har 3 sekunder til at sige det nye tegn.

# Skæbnens Gang Flowchart



# HANDOUTS

Materialet til scenariet er lavet så der er 5 set af prologen og de 4 minder. Sådan så hver karakter får sit eget sæt, da der er forskellig info på hver af de 5 karakterer til de fleste af minderne.

Det er op til dig som spilleleder, om du mener at det er bedst at de kun læser frem til det minde de skal i gang med, eller om det er fint nok at de læser forud. I og med at plottet som sådan er fastlagt, ødelægger det ikke scenariet hvis de ved hvad der sker, og i nogle tilfælde vil det måske ligefrem være en fordel, da de dermed får nogle rettesnore i forhold til udviklingen af deres karakter. På den anden side er der også noget forfriskende ved at tage det hele i etaper og lade sig overraske.

## PROLOGEN

*"Der var Engang et Rige af Tapre Riddere og Gyldne Marker kaldet Tali Iruvalun...  
Det var i dette Yndige Land, at Tapperheden Bukkede (under) for sidste gang..  
Dette var det sidste sted man så Riddere og deres Skønjomfruer, Prinser og Prinsesser...  
Led kun efter det i Bøger, for det er en Drøm der er Brast og blot et minde fra en Svunden Tid.  
En Civilisation som er Borte med Blæsten..."*  
- Lore Keeper *Quan shu*  
(Efter Iruvalun traktaten, som skabte fred mellem orkerne og mennesker)

Som et åbent sår er det engang så mægtige kongerige **Tali Iruvalun** nu delt i to. Mere end to tredjedele af landet er faldet til orkernes nådesløse fremmarch. Anført af den mægtige kejser Natarox, den Erobrende, er det lykkedes for orkerne at snige sig under de Talesiske bjerge og Tali Iruvaluns nordlige forsvarsværker. Og med en efterfølgende blitzkrig har det været umuligt at stoppe orkerne før de nåede Iruvalun - hovedstaden i riget.

Grundet General Jae'Mino, øverstbefalende for de nordlige regioner, og hans desperate angreb på Natarox forsyningslinjer og bagtrop, er det dog lykkedes at nå at evakuere Iruvalun, før orkerne kom. Det kostede dog hele den nordlige hær såvel som Jae'Minos eget liv.

Krigen har nu hærget i flere måneder og det er kun med hjælp fra Prinsesse **INORI** og hendes 4 heroiske generaler, at det er lykkedes at stabilisere en forsvarslinje ved sommerrigets nordlige bjerge. Mens dette er sket er det lykkedes General **HYONMU** og hans hær, at infiltrere Kongeslottet i Iruvalun, hvor de desperat forsøger at holde stand mod horden af orker, alt imens **HYONMU** udføre det ritual der forhåbentlig vil ende krigen.

Prinsesse **INORI**, **SAIRYON** (den blå drage guardian), **BANIKOR** (den hvide tiger guardian) og **ZHOQUIN** (den røde fønix guardian), I 4 står foran porten til jeres skæbnes gang, som føre ned til Maum Sala'un, slottets hjerte. Det er hernede at det seed, som kontrollere den mythal, der dækker hele Iruvalun by er. I ved at **HYONMU** (den sorte slangeskildpadde guardian) er ved at udføre et ritual hvor han vil ofre sig selv, for at få Iruvalun Mythal til at destruere byen og alle i den.

Det er midt i dette dilemma I befinder jer, for selvom I alle ønsker krigen afsluttet, er dette så måden at gøre det på? Som I åbner porten og bevæger jer ned af gangen, mindes I hvordan det hele begyndte, den skæbnesvangre sommerdag, I alle mødtes for første gang.

## PROLOGEN

*"Der var Engang et Rige af Tapre Riddere og Gyldne Marker kaldet Tali Iruvalun...  
Det var i dette Yndige Land, at Tapperheden Bukkede (under) for sidste gang..  
Dette var det sidste sted man så Riddere og deres Skønjomfruer, Prinser og Prinsesser...  
Led kun efter det i Bøger, for det er en Drøm der er Brast og blot et minde fra en Svunden Tid.  
En Civilisation som er Borte med Blæsten..."*  
- Lore Keeper *Quan shu*  
(Efter Iruvalun traktaten, som skabte fred mellem orkerne og mennesker)

Som et åbent sår er det engang så mægtige kongerige **Tali Iruvalun** nu delt i to. Mere end to tredjedele af landet er faldet til orkernes nådesløse fremmarch. Anført af den mægtige kejser Natarox, den Erobrende, er det lykkedes for orkerne at snige sig under de Talesiske bjerge og Tali Iruvaluns nordlige forsvarsværker. Og med en efterfølgende blitzkrig har det været umuligt at stoppe orkerne før de nåede Iruvalun - hovedstaden i riget.

Grundet General Jae'Mino, øverstbefalende for de nordlige regioner, og hans desperate angreb på Natarox forsyningslinjer og bagtrop, er det dog lykkedes at nå at evakuere Iruvalun, før orkerne kom. Det kostede dog hele den nordlige hær såvel som Jae'Minos eget liv.

Krigen har nu hærget i flere måneder og det er kun med hjælp fra Prinsesse **INORI** og hendes 4 heroiske generaler, at det er lykkedes at stabilisere en forsvarslinje ved sommerrigets nordlige bjerge. Mens dette er sket er det lykkedes General **HYONMU** og hans hær, at infiltrere Kongeslottet i Iruvalun, hvor de desperat forsøger at holde stand mod horden af orker, alt imens **HYONMU** udføre det ritual der forhåbentlig vil ende krigen.

Prinsesse **INORI**, **SAIRYON** (den blå drage guardian), **BANIKOR** (den hvide tiger guardian) og **ZHOQUIN** (den røde fønix guardian), I 4 står foran porten til jeres skæbnes gang, som føre ned til Maum Sala'un, slottets hjerte. Det er hernede at det seed, som kontrollere den mythal, der dækker hele Iruvalun by er. I ved at **HYONMU** (den sorte slangeskildpadde guardian) er ved at udføre et ritual hvor han vil ofre sig selv, for at få Iruvalun Mythal til at destruere byen og alle i den.

Det er midt i dette dilemma I befinder jer, for selvom I alle ønsker krigen afsluttet, er dette så måden at gøre det på? Som I åbner porten og bevæger jer ned af gangen, mindes I hvordan det hele begyndte, den skæbnesvangre sommerdag, I alle mødtes for første gang.

## PROLOGEN

*"Der var Engang et Rige af Tapre Riddere og Gyldne Marker kaldet Tali Iruvalun...  
Det var i dette Yndige Land, at Tapperheden Bukkede (under) for sidste gang..  
Dette var det sidste sted man så Riddere og deres Skønjomfruer, Prinser og Prinsesser...  
Led kun efter det i Bøger, for det er en Drøm der er Brast og blot et minde fra en Svunden Tid.  
En Civilisation som er Borte med Blæsten..."*  
- Lore Keeper *Quan shu*  
(Efter Iruvalun traktaten, som skabte fred mellem orkerne og mennesker)

Som et åbent sår er det engang så mægtige kongerige **Tali Iruvalun** nu delt i to. Mere end to tredjedele af landet er faldet til orkernes nådesløse fremmarch. Anført af den mægtige kejser Natarox, den Erobrende, er det lykkedes for orkerne at snige sig under de Talesiske bjerge og Tali Iruvaluns nordlige forsvarsværker. Og med en efterfølgende blitzkrig har det været umuligt at stoppe orkerne før de nåede Iruvalun - hovedstaden i riget.

Grundet General Jae'Mino, øverstbefalende for de nordlige regioner, og hans desperate angreb på Natarox forsyningslinjer og bagtrop, er det dog lykkedes at nå at evakuere Iruvalun, før orkerne kom. Det kostede dog hele den nordlige hær såvel som Jae'Minos eget liv.

Krigen har nu hærget i flere måneder og det er kun med hjælp fra Prinsesse **INORI** og hendes 4 heroiske generaler, at det er lykkedes at stabilisere en forsvarslinje ved sommerrigets nordlige bjerge. Mens dette er sket er det lykkedes General **HYONMU** og hans hær, at infiltrere Kongeslottet i Iruvalun, hvor de desperat forsøger at holde stand mod horden af orker, alt imens **HYONMU** udføre det ritual der forhåbentlig vil ende krigen.

Prinsesse **INORI**, **SAIRYON** (den blå drage guardian), **BANIKOR** (den hvide tiger guardian) og **ZHOQUIN** (den røde fønix guardian), I 4 står foran porten til jeres skæbnes gang, som føre ned til Maum Sala'un, slottets hjerte. Det er hernede at det seed, som kontrollere den mythal, der dækker hele Iruvalun by er. I ved at **HYONMU** (den sorte slangeskildpadde guardian) er ved at udføre et ritual hvor han vil ofre sig selv, for at få Iruvalun Mythal til at destruere byen og alle i den.

Det er midt i dette dilemma I befinder jer, for selvom I alle ønsker krigen afsluttet, er dette så måden at gøre det på? Som I åbner porten og bevæger jer ned af gangen, mindes I hvordan det hele begyndte, den skæbnesvangre sommerdag, I alle mødtes for første gang.



## PROLOGEN

*"Der var Engang et Rige af Tapre Riddere og Gyldne Marker kaldet Tali Iruvalun...  
Det var i dette Yndige Land, at Tapperheden Bukkede (under) for sidste gang..  
Dette var det sidste sted man så Riddere og deres Skønjomfruer, Prinser og Prinsesser...  
Led kun efter det i Bøger, for det er en Drøm der er Brast og blot et minde fra en Svunden Tid.  
En Civilisation som er Borte med Blæsten..."*  
- Lore Keeper *Quan shu*  
(Efter Iruvalun traktaten, som skabte fred mellem orkerne og mennesker)

Som et åbent sår er det engang så mægtige kongerige **Tali Iruvalun** nu delt i to. Mere end to tredjedele af landet er faldet til orkernes nådesløse fremmarch. Anført af den mægtige kejser Natarox, den Erobrende, er det lykkedes for orkerne at snige sig under de Talesiske bjerge og Tali Iruvaluns nordlige forsvarsværker. Og med en efterfølgende blitzkrig har det været umuligt at stoppe orkerne før de nåede Iruvalun - hovedstaden i riget.

Grundet General Jae'Mino, øverstbefalende for de nordlige regioner, og hans desperate angreb på Natarox forsyningslinjer og bagtrop, er det dog lykkedes at nå at evakuere Iruvalun, før orkerne kom. Det kostede dog hele den nordlige hær såvel som Jae'Minos eget liv.

Krigen har nu hærget i flere måneder og det er kun med hjælp fra Prinsesse **INORI** og hendes 4 heroiske generaler, at det er lykkedes at stabilisere en forsvarslinje ved sommerrigets nordlige bjerge. Mens dette er sket er det lykkedes General **HYONMU** og hans hær, at infiltrere Kongeslottet i Iruvalun, hvor de desperat forsøger at holde stand mod horden af orker, alt imens **HYONMU** udføre det ritual der forhåbentlig vil ende krigen.

Prinsesse **INORI**, **SAIRYON** (den blå drage guardian), **BANIKOR** (den hvide tiger guardian) og **ZHOQUIN** (den røde fønix guardian), I 4 står foran porten til jeres skæbnes gang, som føre ned til Maum Sala'un, slottets hjerte. Det er hernede at det seed, som kontrollere den mythal, der dækker hele Iruvalun by er. I ved at **HYONMU** (den sorte slangeskildpadde guardian) er ved at udføre et ritual hvor han vil ofre sig selv, for at få Iruvalun Mythal til at destruere byen og alle i den.

Det er midt i dette dilemma I befinder jer, for selvom I alle ønsker krigen afsluttet, er dette så måden at gøre det på? Som I åbner porten og bevæger jer ned af gangen, mindes I hvordan det hele begyndte, den skæbnesvangre sommerdag, I alle mødtes for første gang.

## PROLOGEN

*"Der var Engang et Rige af Tapre Riddere og Gyldne Marker kaldet Tali Iruvalun...  
Det var i dette Yndige Land, at Tapperheden Bukkede (under) for sidste gang..  
Dette var det sidste sted man så Riddere og deres Skønjomfruer, Prinser og Prinsesser...  
Led kun efter det i Bøger, for det er en Drøm der er Brast og blot et minde fra en Svunden Tid.  
En Civilisation som er Borte med Blæsten..."*  
- Lore Keeper *Quan shu*  
(Efter Iruvalun traktaten, som skabte fred mellem orkerne og mennesker)

Som et åbent sår er det engang så mægtige kongerige **Tali Iruvalun** nu delt i to. Mere end to tredjedele af landet er faldet til orkernes nådesløse fremmarch. Anført af den mægtige kejser Natarox, den Erobrende, er det lykkedes for orkerne at snige sig under de Talesiske bjerge og Tali Iruvaluns nordlige forsvarsværker. Og med en efterfølgende blitzkrig har det været umuligt at stoppe orkerne før de nåede Iruvalun - hovedstaden i riget.

Grundet General Jae'Mino, øverstbefalende for de nordlige regioner, og hans desperate angreb på Natarox forsyningslinjer og bagtrop, er det dog lykkedes at nå at evakuere Iruvalun, før orkerne kom. Det kostede dog hele den nordlige hær såvel som Jae'Minos eget liv.

Krigen har nu hærget i flere måneder og det er kun med hjælp fra Prinsesse **INORI** og hendes 4 heroiske generaler, at det er lykkedes at stabilisere en forsvarslinje ved sommerrigets nordlige bjerge. Mens dette er sket er det lykkedes General **HYONMU** og hans hær, at infiltrere Kongeslottet i Iruvalun, hvor de desperat forsøger at holde stand mod horden af orker, alt imens **HYONMU** udføre det ritual der forhåbentlig vil ende krigen.

Prinsesse **INORI**, **SAIRYON** (den blå drage guardian), **BANIKOR** (den hvide tiger guardian) og **ZHOQUIN** (den røde fønix guardian), I 4 står foran porten til jeres skæbnes gang, som føre ned til Maum Sala'un, slottets hjerte. Det er hernede at det seed, som kontrollere den mythal, der dækker hele Iruvalun by er. I ved at **HYONMU** (den sorte slangeskildpadde guardian) er ved at udføre et ritual hvor han vil ofre sig selv, for at få Iruvalun Mythal til at destruere byen og alle i den.

Det er midt i dette dilemma I befinder jer, for selvom I alle ønsker krigen afsluttet, er dette så måden at gøre det på? Som I åbner porten og bevæger jer ned af gangen, mindes I hvordan det hele begyndte, den skæbnesvangre sommerdag, I alle mødtes for første gang.

## 1. Minde: Two Suns and the Falling Moon

The Moon Princess Inori

Karaktertræk: viljestærk, nysgerrig, Spontan

Alder: 10

Målsætning og Motiv: At få venner og især veninder på din egen alder, og komme på eventyr, for det er så kedeligt og ensomt at være prinsesse.

Du bliver forelsket i Hyonmu ved første blik, og vil gerne have ham til at se dig i et så flatterende lys som muligt.

Du er tilbage på Sommerslottet: Yeol'um Gung'yeon, hvor Solkongen Tae'Wang er på jagt med sine fire storhertuger, og deres familier er for første gang med. Derfor er der blevet arrangeret stor banket hvor kong Tae'Wang har tænkt sig at introducere sin datter for de fire storhertugers sønner og døtre, i håb om at de kan knytte et tæt bånd.

Det er derfor du er rejst med resten af din familie til dette lille idylliske jagtslot, som ikke har alt det du hader ved at være hjemme på slottet. Forhåbentlig kan du være mere fri her, og hvis far er ude og jage med de andre hertuger, vil du forhåbentlig få muligheder for at blive veninder og venner med nogle på din egen alder. Og hvis så I kunne komme på eventyr, sammen ville det bare være super fantastisk. Så ville din største drøm gå i opfyldelse. Altså udover at du selvfølgelig gerne vil finde prince charming og leve lykkeligt resten af dit liv, men du er stadig ung. så lige nu kan det vente.

Hvis bare de andre børn kan lide dig, så skal det nok gå, men det burde de, for selvom du ikke har særlig meget erfaring med at have veninder - altså på nær dine tjenestepiger - så siger de alle sammen at du er yderst elskværdig.

Så fighting fighting, det skal nok blive en super fin sommer.

## 1. Minde: Two Suns and the Falling Moon

Sairyon the Blue Dragon Guardian;

Karaktertræk: sarkastisk, smart, retfærdig

Alder: 12

Målsætning og Motiv: At få alle til at samles, således at I bedst muligt kan være der for prinsessen, og du vil selvfølgelig gerne have en fremtrædende rolle.

Du er tilbage på Sommerslottet: Yeol'um Gung'yeon, hvor Solkongen Tae'Wang er på jagt med sine fire storhertuger, og deres familier er for første gang med. Derfor er der blevet arrangeret stor banket hvor kong Tae'Wang har tænkt sig at introducere sin datter for de fire storhertugers sønner og døtre, i håb om at de kan knytte et tæt bånd. Det er derfor du er rejst med resten af din familie til dette lille idylliske jagtslot, som mangler størsteparten af alle de basale uddannelsesfaciliteter, som du normalt er vant til. Men ak, hvad gør man ikke for at tilfredsstille sin fars ønske. Alle ved at prinsesse Inori vil blive rigets næste regent, og du såvel som din far og alle de andre hertuger, ved at hvem end der kan opnå hendes gunst, vil stå bedre.

Hvis nu bare din far ville lade dig blive indenfor, sådan så du ikke får for meget farve, og kan undgå alle de insekter, der er så ulækre. Og du kunne læse og studere mens alle mændene er på jagt. Det ville være rart. For ja, selvfølgelig er du nok bedre end de fleste af dem til at bruge en bue, men det betyder jo ikke at du behøver at gøre det.

Du ved meget lidt omkring de 4 andre prinser og prinsesser, men er sikker på at de nok alle sammen skal falde for dit charmerende væsen, for det gør alle jo. Og hvis nu bare prinsesse Inoris også godt kan lide at være indenfor, ville det måske blive en helt god sommerferie.

1. Minde: Two Suns and the Falling Moon

Banikor the White Tiger Guardian;

Karaktertræk: Beskyttende, kommanderende, retfærdig

Alder: 11

Målsætning og Motiv: Lære de andre prinser at kende og blive kammerater med dem, da du altid har fået fortalt hvor vigtige allierede er, både i fredstid og krig.

Få samlet jer alle til en gruppe, og få lavet et fast hierarki i gruppen.

Du er tilbage på Sommerslottet: Yeol'um Gung'yeon, hvor Solkongen Tae'Wang er på jagt med sine fire storhertuger, og deres familier er for første gang med. Derfor er der blevet arrangeret stor banket hvor kong Tae'Wang har tænkt sig at introducere sin datter for de fire storhertugers sønner og døtre, i håb om at de kan knytte et tæt bånd. Det er derfor du er rejst med resten af din familie til dette lille idylliske jagtslot, som mangler størsteparten af alle de basale træningsfaciliteter, som du normalt er vant til. Men ak, hvad gør man ikke for at tilfredsstille sin fars ønske. Alle ved at prinsesse Inori vil blive rigets næste regent, og du såvel som din far og alle de andre hertuger, ved at hvem end hun bliver gift med, vil opnå mere magt.

Hvis nu bare din far ville lade dig komme med på jagt, i stedet for at ville have dig til at omgås en lille forkælet prinsesse. Det ville du langt hellere, men som enhver anden i din familie, gør du som du får besked på, da du ved hvor vigtigt det er med orden og rank. Men i dit stille sind ville du meget hellere ud og træne og jage med dine venner. Du er allerede nu ferm med et sværd og spyd.

Du ved meget lidt omkring de 4 andre prinser og prinsesser, men kan blot håbe at I har noget tilfælles, for ellers bliver det nok ulideligt at skulle tilbringe en hel sommer sammen.

1. Minde: Two Suns and the Falling Moon

Zhoquin the Red Phoenix Guardian;

Karaktertræk: Fræk, Charmerende, Fri

Alder: 10

Målsætning og Motiv: At få prinsesse Inori til at falde for dig, fordi det kunne være fedt at vinde en prinsesse.

Falder pladask for prinsesse Inori, også selvom det ikke var en del af planen.

Du er tilbage på Sommerslottet: Yeol'um Gung'yeon, hvor Solkongen Tae'Wang er på jagt med sine fire storhertuger, og deres familier er for første gang med. Derfor er der blevet arrangeret stor banket hvor kong Tae'Wang har tænkt sig at introducere sin datter for de fire storhertugers sønner og døtre, i håb om at de kan knytte et tæt bånd. Det er derfor du er rejst med resten af din familie til dette lille idylliske jagtslot, som mangler størsteparten af alle de basale underholdning faciliteter, som du normalt er vant til. Men ak, hvad gør man ikke for at tilfredsstille sin fars ønske. Alle ved at prinsesse Inori vil blive rigets næste regent, og du såvel som din far og alle de andre hertuger, ved at hvem end hun bliver gift med, vil opnå mere magt.

Hvis nu bare din far ville lade dig blive indenfor, sådan så du ikke får for meget farve, og kan undgå alle de insekter, der er så ulækre. Eller hvis nu bare man kunne jage med et sværd, men nej, det er altid med bue eller spyd at sådan noget skal foregå. Yderst uciviliseret.

Du ved meget lidt omkring de 4 andre prinser og prinsesser, men er sikker på at de nok alle sammen skal falde for dit charmerende væsen, for det gør alle jo. Og hvis så du kan vinde prinsesse Inoris gunst, ville det måske blive en helt god sommerferie.

1. Minde: Two Suns and the Falling Moon

Hyonmu the Black Turtle Guardian;

Karaktertræk: Kold, Sarkastisk, Beskyttende

Alder: 13

Målsætning og Motiv: Lære de andre prinser og prinsesser at kende og blive kammerater med dem, da du altid har fået fortalt hvor vigtige allierede er, både i fredstid og krig.

Du er tilbage på Sommerslottet: Yeol'um Gung'yeon, hvor Solkongen Tae'Wang er på jagt med sine fire storhertuger, og deres familier er for første gang med. Derfor er der blevet arrangeret stor banket hvor kong Tae'Wang har tænkt sig at introducere sin datter for de fire storhertugers sønner og døtre, i håb om at de kan knytte et tæt bånd. Det er derfor du er rejst med resten af din familie til dette lille idylliske jagtslot, som på mange måder er så uendelig anderledes end hvad du er vant til. Jeres hertugdømme ligger i det nordligste af Tali Iruvalun, op til grænsen med Drall. Derfor er både klima såvel som temperament helt og aldeles anderledes. Folket i jeres hertugdømme er altid på vagt, og sig bevidste omkring det faktum at de er de første som vil blive ramt, hvis Drall vælger at angribe.

Det gælder især også dig. Som ældste søn, er det dit ansvar at sørge for at hjælpe din far med at skabe de alliancer, som er så utrolig vigtige for jer, sådan så I kan blive ved med at holde jeres fokus mod nord, og ikke behøver at tage jer af alt hvad der foregår internt i riget.

Så vær dig dit ansvar bevidst og få dig nogle venner, da det er de venner man skaber sig i barndommen, som får størst betydning senere i livet. Da de er med til at forme en som person.

## 2. Minde: Rain through Clouded Judgement

The Moon Princess Inori

Temaer: Fejl, Konsekvenser, Svar

Alder: 15

Målsætning og Motiv: Vil gerne have at de jager orkerne der angreb.

Som du blinker og disen løfter sig fra dine øjne, ser du ud over en palet af efterårsfarvede træer, der står langs stigen der snor sig gennem skoven. Regnen falder som en konstant trommen henover karetens tag og på de metalrustninger som dine vagter har på, både de faldende såvel som dem der stadig står efter angrebet fra orker.

Som du ser hen langs skovkanten, ud af karetens vindue, ligger der langt flere lig af orker end vagter, og det er måske en af grundene til at orkerne nu flygter. Dagen havde ellers startet rimelig fortrøstningsfuld, på trods af det dårlige vejr. Jeres rejse gennem de nordlige provinser var forløbet uden de store problemer, og det selvom det her faktisk var din første mission til de nordlige provinser. Men alle havde været glade for at se og møde dig. Og selvom at en del af de adelige brokkede sig over manglende finansiering, til at stå mål med de oftere og oftere ork skirmishes fra Drall, var det ikke noget de anklagede dig for at være skyld i.

Så orkernes baghold kom pludseligt og som en stor overraskelse, da I rejste gennem skoven og regnen gjorde det endnu sværere at opdage det i tide. Hvis ikke det havde været fordi at Zhoquin havde lagt mærke til det i tide, kunne det meget vel have været endt meget værre. Men allerede i morges da du vågnede, var du klar over at det ville blive en dårlig dag, som kun lige er begyndt.



## 2. Minde: Rain through Clouded Judgement

Sairyon the Blue Dragon Guardian;

Temaer: Fejl, Konsekvenser, Svar

Alder: 17

Målsætning og Motiv: Kan både se fordele og ulemper ved at sætte efter orkerne.

Som du blinker og disen løfter sig fra dine øjne, ser du ud over en palet af efterfarvede træer, der står langs stigen der snor sig gennem skoven. Regnen falder som en konstant trommen henover karetens tag og på de metalrustninger som I såvel som prinsessens andre vagter, både de faldende såvel som dem der stadig står efter angrebet fra orker.

Som du ser hen langs skovkanten ligger der langt flere lig af orker end vagter, og det er måske en af grundene til at orkerne nu flygter. Dagen havde ellers startet rimelig fortrøstningsfuld, på trods af det dårlige vejr. Jeres rejse gennem de nordlige provinser var forløbet uden de store problemer, og som du sidder sammen med prinsessen overraskes du endnu engang over hvor lidt forskrækket prinsessen er over angrebet. Især fordi hun tidligere på dagen bad jeg være endnu mere på vagt i dag.

Orkernes baghold kom pludseligt, da I rejste gennem skoven og regnen gjorde det endnu sværere at opdage det i tide. Hvis ikke det havde været fordi at Zhoquin havde lagt mærke til det i tide, kunne det meget vel have været endt meget værre.

## 2. Minde: Rain through Clouded Judgement

Banikor the White Tiger Guardian;

Temaer: Fejl, Konsekvenser, Svar

Alder: 16

Målsætning og Motiv: Vil ikke sætte efter orkerne, da det vil svække beskyttelsen af prinsessen.

Som du blinker og disen løfter sig fra dine øjne, ser du ud over en pælet af efterfarvede træer, der står langs stigen der snor sig gennem skoven. Regnen falder som en konstant trommen henover karens tag og på de metalrustninger som I såvel som prinsessens andre vagter, både de faldende såvel som dem der stadig står efter angrebet fra orker.

Som du ser hen langs skovkanten ligger der langt flere lig af orker end vagter, og det er måske en af grundene til at orkerne nu flygter. Dagen havde ellers startet rimelig fortrøstningsfuld, på trods af det dårlige vejr. Jeres rejse gennem de nordlige provinser var forløbet uden de store problemer, og som kaptajn i den royale garde - på sin første mission som øverstbefalende - var det dit ansvar at beskytte prinsessen på hendes tur til de nordlige provinser. Og i dag havde hun faktisk brug for det.

Orkernes baghold kom pludseligt, da I rejste gennem skoven og regnen gjorde det endnu sværere at opdage det i tide. Hvis ikke det havde været fordi at Zhoquin havde lagt mærke til det i tide, kunne det meget vel have været endt meget værre.

2. Minde: Rain through Clouded Judgement

Zhoquin the Red Phoenix Guardian;

Temaer: Fejl, Konsekvenser, Svar

Alder: 15

Målsætning og Motiv: Følger prinsessens ønske og vil derfor gerne jage orkerne.

Som du blinker og disen løfter sig fra dine øjne, ser du ud over en palet af efterfarvede træer, der står langs stigen der snor sig gennem skoven. Regnen falder som en konstant trommen henover karens tag og på de metalrustninger som I såvel som prinsessens andre vagter, både de faldende såvel som dem der stadig står efter angrebet fra orker.

Som du ser hen langs skovkanten ligger der langt flere lig af orker end vagter, og det er måske en af grundene til at orkerne nu flygter. Dagen havde ellers startet rimelig fortrøstningsfuld, på trods af det dårlige vejr. Jeres rejse gennem de nordlige provinser var forløbet uden de store problemer, men denne her forpestede regn ligger noget af en dæmper på en ellers dejlig tur til de nordlige provinser med prinsesse Inori. For den ødelægger både ens frisure og gør en alt, alt for våd og kold.

Til gengæld gjorde det at du skulle nyse, at du helt tilfældigt lagde mærke til orkernes baghold i tide, og det er både du og dine overlevende kammerater taknemmelige for.

## 2. Minde: Rain through Clouded Judgement

Hyonmu the Black Turtle Guardian;

Temaer: Fejl, Konsekvenser, Svar

Alder: 18

Målsætning og Motiv: Vil ikke sætte efter orkerne, da det vil svække beskyttelsen af prinsessen.

Som du blinker og disen løfter sig fra dine øjne, ser du ud over en palet af efterfarvede træer, der står langs stigen der snor sig gennem skoven. Regnen falder som en konstant trommen henover karetens tag og på de metalrustninger som I såvel som prinsessens andre vagter, både de faldende såvel som dem der stadig står efter angrebet fra orker.

Som du ser hen langs skovkanten ligger der langt flere lig af orker end vagter, og det er måske en af grundene til at orkerne nu flygter. Dagen havde ellers startet rimelig fortrøstningsfuld, på trods af det dårlige vejr. Jeres rejse gennem de nordlige provinser var forløbet uden de store problemer, og som du sidder sammen med prinsessen overraskes du endnu engang over hvor lidt forskrækket prinsessen er over angrebet. Især fordi hun tidligere på dagen bad jeg være endnu mere på vagt i dag.

Orkernes baghold kom pludseligt, da I rejste gennem skoven og regnen gjorde det endnu sværere at opdage det i tide. Hvis ikke det havde været fordi at Zhoquin havde lagt mærke til det i tide, kunne det meget vel have været endt meget værre.

### 3. Minde: Moonlight over Spring Blossom

The Moon Princess Inori

Temaer: Venskab, Frieri, Løfter

Alder: 18

Målsætning og Motiv: Skal vælge en Champion og vil gerne fortælle Hyonmu om sine følelser for ham, men er bange for hvad han vil sige og reagere.

Det er blevet forår. Du ser ud over dalen med de blomstrende kirsebærtræer, som står langs den lille å, der lystigt klukker ned til søen i midten af dalen. Du kan mærke den livskraft og glæde, som kun foråret bringer. Det her er begyndelsen på noget godt. Selvfølgelig gøres det her kun bedre af, at der ved siden af søen er placeret et lille estate, som Sairyons familie ejer, og at dig og dine venner har fået lov til at bruge det. For du har nemlig betroet hende, at du står med nogle store og tunge beslutninger som du har brug for at komme lidt på afstand af og få klarhed over, og i den forstand er en lille get away jo altid rar.

Og selvfølgelig er de 3 andre også inviteret, selvom det da selvfølgelig kunne være rart med en ren venindetur, men alt andet lige er de nu meget rare at have ved hånden, og så er der jo Hyonmu, som bare er vidunderlig.

Og du skal altså også have besluttet dig for hvem af dem der skal udnævnes som din Champion, og selvom det måske burde være let, så er det svært at skulle vælge nogen fra, og især fordi du også gerne vil fortælle Hyonmu om dine følelser for ham. Men det bliver jo nok lidt akavet hvis du lige har valgt en af de andre som Champion.

### 3. Minde: Moonlight over Spring Blossom

Sairyon the Blue Dragon Guardian;

Temaer: Venskab, Frieri, Løfter

Alder: 20

Målsætning og Motiv: Vil gerne hjælpe Inori med at fortælle Hyonmu hvad hun føler for ham, og er sådan set ligeglad med at blive Champion.

Det er blevet forår. Du ser ud over dalen med de blomstrende kirsebærtræer, som står langs den lille å, der lystigt klukker ned til søen i midten af dalen. Du kan mærke den livskraft og glæde, som kun foråret bringer. Det her er begyndelsen på noget godt. Selvfølgelig gøres det her kun bedre af, at der ved siden af søen er placeret et lille estate, som Sairyons familie ejer, og at dig og dine venner har fået lov til at bruge det. For Inori har nemlig betroet dig, at hun står med nogle store og tunge beslutninger, som hun har brug for at komme lidt på afstand af og få klarhed over, og i den forstand er en lille get away jo altid rar.

Og selvfølgelig er de 3 andre også inviteret, selvom det da selvfølgelig kunne være rart med en ren veninde tur, men alt andet lige er de nu meget rare at have ved hånden, og én af dem er tilmed kvik nok til at det som regel er interessant at tale med ham.

Du ved også at Prinsessen har kastet sin kærlighed på én af dem, og hun altid bliver sjovere at være sammen med når han er i nærheden. Og måske, kunne det tænkes at hun faktisk får fortalt ham om hvad hun føler for ham.

### 3. Minde: Moonlight over Spring Blossom

Banikor the White Tiger Guardian;

Temaer: Venskab, Frieri, Løfter

Alder: 19

Målsætning og Motiv: Vil rigtig gerne være champion

Det er blevet forår. Du ser ud over dalen med de blomstrende kirsebærtræer, som står langs den lille å, der lystigt klukker ned til søen i midten af dalen. Du kan mærke den livskraft og glæde, som kun foråret bringer. Det her er begyndelsen på noget godt. Selvfølgelig gøres det her kun bedre af, at der ved siden af søen er placeret et lille estate, som Sairyons familie ejer, og at dig og dine venner har fået lov til at bruge det.

Og selvfølgelig er de 3 andre også inviteret, og det sætter du pris på, da det så ikke er nødvendigt med ekstra vagter, da I 4 tilsammen nok er det bedste team af vagter for prinsessen. Især da Sairyon kan være sammen med hende i situationer hvor I andre ikke kan.

Derudover er det dog et svært sted at skulle forsvare så få, dog hjælper det jo voldsomt at I har de kræfter som I har, så det skal nok gå hvis orkerne prøver noget. De har dog været alt for stille på det sidste, men det skyldes måske de ekstra forsvarsværker som er blevet sat op i de Talesiske bjerge, men stadig.

Desuden håber du at kunne vise Inori, de evner, så hun vælger dig til sin champion. Det ville gøre din far så stolt, hvis du blev valgt.

### 3. Minde: Moonlight over Spring Blossom

Zhoquin the Red Phoenix Guardian;

Temaer: Venskab, Frieri, Løfter

Alder: 18

Målsætning og Motiv: Vil rigtig gerne være champion og vil helst undgå at Inori fortæller Hyonmu om sine følelser.

Det er blevet forår. Du ser ud over dalen med de blomstrende kirsebærtræer, som står langs den lille å, der lystigt klukker ned til søen i midten af dalen. Du kan mærke den livskraft og glæde, som kun foråret bringer. Det her er begyndelsen på noget godt. Selvfølgelig gøres det her kun bedre af, at der ved siden af søen er placeret et lille estate, som Sairyons familie ejer, og at dig og dine venner har fået lov til at bruge det.

Desværre er de 4 andre også inviteret. Okay det giver fint mening at Sairyon er der, men det ville nu være fantastisk hvis det bare var dig og prinsesse Inori, og det ville i hvert fald være rart hvis ham Hyonmu ikke var der. For det er virkelig et under at han ikke har fattet at prinsessen er vild med ham. Hvorfor hun er det fatter du ikke, men du ville faktisk give alt for at være i hans sted, og hvis du var ville du i hvert fald ikke bare lade stå til.



### 3. Minde: Moonlight over Spring Blossom

Hyonmu the Black Turtle Guardian;

Temaer: Venskab, Frieri, Løfter

Alder: 21

Målsætning og Motiv: Vil gerne have en pause fra det hele og lære de andre bedre at kende, da det tydeligvis virker som om at der er noget der går prinsesse Inori på.

Det er blevet forår. Du ser ud over dalen med de blomstrende kirsebærtræer, som står langs den lille å, der lystigt klukker ned til søen i midten af dalen. Du kan mærke den livskraft og glæde, som kun foråret bringer. Det her er begyndelsen på noget godt. Selvfølgelig gøres det her kun bedre af, at der ved siden af søen er placeret et lille estate, som Sairyons familie ejer, og at dig og dine venner har fået lov til at bruge det.

Det er du selvfølgelig utrolig taknemmelig for, og du håber at det vil give dig mulighed for at finde ud af hvad der er galt med prinsessen. Måske de andre ved hvad der er galt. Så det ville nok være smart at høre dem om det.

Du har ikke nogen interesse i at blive champion, da du har travlt oppe nordpå med at finde måder hvorpå I kan forsvare jer mod orkernes konstante udfald.

Du bør også overveje hvad du føler for de andre karakterer, da Inori gerne vil vide hvad du svarer.

#### 4. Minde: Frozen tears of the Moon

The Moon Princess Inori

Temaer: Pligt, Offer, Hjertesorg

Alder: 24

Målsætning og Motiv: Det er din karakter, hvad er de?

Krigen med alt dens gru og ødelæggelse er hvad du vågner op til. Så meget er gået tabt, så mange har mistet deres liv. Selvom I nu endelig har fået oprettet noget der ligner en forsvarslinje, er den så langt mod syd at kun nogle af de sydlige provinser er tilbage. Resten er tabt, ofret for at kunne evakuere så meget af Iruvaluns befolkning og folk mod syd. Lige nu er du prinsesse for et land på randen af total udslættelse. Hvis ikke det var fordi du med dig havde 3 af dine mest betroede generaler og helte i krigen, ville du ikke kunne bære det ansvar som lige nu hviler på dine skuldre.

Og hvis blot Hyonmu var tilbage fra et af sine utallige raids med sin hær op i landet. Men du forstår ham godt. hans familie kontrollerede trods alt de nordlige provinser, der var de provinser der blev først og hårdest ramt, da orkerne invaderede.

Du bliver nød til at være stærk for dem der er tilbage, for dem der dag ud og dag ind kæmper for at forsvare dig og hvad der er tilbage af dit folk. Din far og mor ofrede sig i forsvaret af Iruvalun, men selv de, var ikke nok til at stoppe orkerne og Natarox.

I har brug for et mirakel for at vende det her. Det ved du og alle dine generaler, men ingen ved hvor det mirakel skal komme fra.

4. Minde: Frozen tears of the Moon

Sairyon the Blue Dragon Guardian;

Temaer: Pligt, Offer, Hjertesorg

Alder: 26

Målsætning og Motiv: Det er din karakter, hvad er de?

"Mørket dækker landet og lyset,  
der engang oplyste alt er blevet opslugt af mørket.  
Men lyset kan aldrig rigtigt forsvinde fra denne verden.  
For vi har alle sammen kapaciteten i os til at lyse op.  
Om ikke andet så i et kort øjeblik før vi dør.  
Men det lys vi stråler på andre,  
Bliver absorberet af dem og får dem til at stråle endnu klarere.  
Og selvom Månen græder tåre for de faldne.  
vil en Ny Måne komme frem på nattehimlen  
Og natten vil gå på hæl og morgengryet og solens klare stråler  
Vil overvinde nattens mørke.

- Lady Sairyon, the Blue Dragon Guardian

(I Måneprinsessens lejer ved the Gateway of Silver Mist)

Riget er blevet invaderet og I kæmper nu med næb og klør for blot at overleve og for at Tali Iruvalun ikke blot skal gå bort som et af de glemte riger i historien. Sammen med Inori og de 3 andre, forsvarer du det pas, der er det eneste forsvarsværk der holder orkerne væk fra de sydlige provinser og alle de flygtninge der lige nu kalder det deres hjem. I har ikke råd til at fejle.

Det vil kræve et mirakel at vinde over orkerne og slå dem tilbage.

4. Minde: Frozen tears of the Moon

Banikor the White Tiger Guardian;

Temaer: Pligt, Offer, Hjertesorg

Alder: 25

Målsætning og Motiv: Det er din karakter, hvad er de?

I har fejlet, militæret har fejlet i deres vurdering af Nataroxs styrker og det har fejlet i forhold til dets vigtigste funktion; at beskytte landets konge og dets folk. Men selvom man måske kunne forledes til at tro, at I så ville have ondt af jer selv, er dette ikke tilfældet. For der er stadig folk at beskytte og en ny regent har påtaget sig det tunge erhverv, at lede riget i hvad der må betegnes som dets største udfordring nogensinde. Og hvilken mand og endnu vigtigere hvilken soldat, ville kunne se sig selv i øjnene uden at hjælpe til, når en ung pige kan påtage sig så stort et ansvar.

Det er trods alt en mands pligt at yde sit bedste for sin familie, og i det her tilfælde sit land. Også selvom jeres militære styrker er spændt så hårdt op at det kun er et spørgsmål om at det vil bryde. Men hendes højhed Inori, Måneprinsessen, har beordret jer til at forsvare the Gateway of Silver Mist, og ikke nok med det, hun er selv tilstede for at lede forsvaret.

Men I har intet alternativ, for alternativet er alt, alt for skræmmende og vil efterlade Tali Iruvalun som blot et minde, borte med blæsten.

4. Minde: Frozen tears of the Moon

Zhoquin the Red Phoenix Guardian;

Temaer: Pligt, Offer, Hjertesorg

Alder: 24

Målsætning og Motiv: Det er din karakter, hvad er de?

Lort, det hele er noget lort! Hvordan kan I være endt i en situation så skrækkelig som I er? hele verden er brudt sammen og orkerne har bare fuldstændig ødelagt alt. Hvis du kunne ville du brænde dem alle sammen, til der ikke var mere tilbage af dem end aske.

Men det er vinter og selv den varmeste flamme du kan skabe har svært ved at eksistere i denne kulde. Og det gør bare at du føler dig endnu mere ubrugelig. Især i forhold til Hyonmu som konstant er på raids oppe nordpå i de erobrede egne. Mens din hær og dig er sat til at forsvare en borg mit imellem nogle golve bjerge.

Dog ved du også godt hvad der er på spil. For din families hertugdømme er det eneste der er tilbage af Tali Iruvalun, og der er en overhængende chance for at du nu vil blive gift med prinsesse Inori. Det er bare ikke måden du nogensinde ønske at det skulle ske på.

4. Minde: Frozen tears of the Moon

Hyonmu the Black Turtle Guardian;

Temaer: Pligt, Offer, Hjertesorg

Alder: 27

Målsætning og Motiv: Det er din karakter, hvad er de?

Krigen med alt dens gru og ødelæggelse er hvad du vågner op til. Så meget er gået tabt, så mange har mistet deres liv. Selvom I nu endelig har fået oprettet noget der ligner en forsvarslinje, så er den så langt mod syd at kun nogle af de sydlige provinser er tilbage. Resten er tabt, ofret for at kunne evakuere så meget af Iruvaluns befolkning og folk mod syd. Lige nu er du prinsesse for et land på randen af total udslættelse.

Du har med din hær "the Sword Host" været ude på utallige skirmishes, for at forsinke og bremse orkerne i at samle og fokusere alle deres styrker ved the Gateway of Silver Mist. Samtidig er det lykkedes dig at få information, om at der i katakomberne under kongeslottet i Iruvalun by, stadig pulserer det seed, hvis energi producere den mythal der ligger over byen. Så hvis du kan komme ind til det og udføre det ritual, som vil få det til at selvdestruere, vil det være muligt at udslætte alle i byen og milevidt udenom den.

Men at få Inori og de andre til at se, at det er den eneste udvej, bliver svært. For de har ikke set hvor håbløst jeres situation er. Hvor mange orker der er stationeret i kæmpe lejre rundt om Iruvalun, nu da Natarox, har gjort Iruvalun til sit hovedkvarter.

Men for Inori, og jeres folk, er det den eneste udvej du ser.