

# SKÆBNENS GANG

*"Vi defineres ud fra vores valg.  
De former os,  
såvel som dem  
Vi berører i vores liv."*

*"Jeg havde det privilegium  
at blive berørt af de valg  
Du traf."*

*"Alle står vi nu her;  
denne dag, dette afgørende øjeblik.  
Vi bliver nød til at acceptere  
det valg du har truffet,  
såvel som træffe vores egne."*

*- Lady Sairyon, the Blue Dragon Guardian  
(I Irvaluns kongelig slot)*



# INDHOLDSFORTEGNELSE

INDHOLDSFORTEGNELSE	2
INTRODUKTION	3
KARAKTERER	5
Prinsesse Inori; kvinde	5
Sairyon den Blå Drage Guardian; kvinde	5
Banikor den Hvide Tiger Guardian; mand	5
Zhoquin den Røde Fønix Guardian; mand	5
Hyonmu den Sorte Slageskildpadde Guardian; mand	5
SETTING	7
TEMA & STEMNING	8
STRUKTUR	9
1. Minde: Two Suns and the Falling Moon	10
2. Rain through Clouded Judgement	12
3. Moonlight over Spring Blossom	13
4. Frozen Tears of the Moon	14
SPIILSTART	16

# INTRODUKTION

## KORT FORTALT

Skæbnens Gang er en dramatisk fortælling om Måneprinsessen og hendes fire himmelske generaler, deres forhold og ikke mindst sammenhold, samt hvordan de påvirker og påvirkes af dem de forelsker sig i. Scenariet udspiller sig i Tali Iruvalun, som er et fantasy inspireret asiatisk rige, og løber fra karaktererne er omkring de 11 og slutter da de er omkring de 25. I begyndelsen af denne periode er Tali Iruvalun et harmonisk og fredfyldt rige, hvor ungdommen har lov til at have det sjovt og turde drømme. Dette ændre sig dog i takt med at orkerne fra Drall, bliver mere og mere dristige, og sender deres marodører længere og længere sydpå ind i Tali Iruvalun. For en kort stund lykkedes det dog rigets soldater at slå disse tilbage, og alt ånder fred igen, men det er kun for en kort stund. Med en enorm hær i ryggen, invaderer orkkejseren Natarox, og erobre alt ud over de mest sydlige provinser af Tali Iruvalun. Kun Måneprinsessen og hendes fire himmelske generaler formår at holde horden af orker stangen. I et sidste desperat forsøg på at vende krigslykken, foretager den ene af disse generaler en selvmordsmission. Han sniger sin hær ind i hjertet af den nu overtagede hovedstad, for at bruge et forbudt ritual til at udslette orkerne, sig selv, samt alt andet i og omkring hovedstaden. Men vil prinsessen og de andre generaler virkelig lade ham ofre sig alene, for deres og befolkningens skyld?

Scenariet er et karakterdrama, hvor spillere og spilleleder sammen spiller prinsessen og de fire generaler. Spillet begynder ved slutningen på fortællingen, lige før **Hyonmu** - den ene general - ofre sig selv og sine soldater, for at stoppe orkerne. **Inori** - prinsessen - samt **Sairyon**, **Banikor** og **Zhoquin** - de tre andre generaler - er taget hertil for enten at stoppe ham eller følge ham, og nu er det eneste der skiller dem Skæbnens Gang.

Selvom plottet i historien på forhånd er skæbnebestemt, er rejsen frem til målet lagt i hænderne på spillere og spilleleder. Det er denne udviklingsrejse, som spillere og spilleleder, sammen sender karaktererne ud på, som er målet i scenariet. Plottet er båret af relationen mellem Inori og Hyonmu, og hvordan denne udvikler sig i løbet af deres liv. Det er på ryggen af denne, at de andre karakterer løfter sig og er med til at skabe en (forhåbentlig) storslået spiloplevelse for alle. Dermed skal det ikke forstås sådan, at de andre karakterer ikke er vigtige, for det er de. Det er

dem som gør fortællingen så farverig og interessant, og det er dem som hjælper fortællingen med at tage form.

Scenariet består udover introen af fire akter: **Two Suns and the Falling Moon** - *sommer - første møde med hinanden*, **Rain through Clouded Judgement** - *efterår - første svære valg*, **Moonlight over Spring Blossom** - *forår - første kærlighed*, **Frozen Tears of the Moon** - *vinter - sidste farvel*. Disse fire akter er hovedsageligt opbygget af karakterspilsscener, og mange af disse falder naturligt i forlængelse af hinanden. Indimellem disse er en række fortællescener. Disse bruges til dels at sætte stemningen for de forskellige akter, men også nogle af de mere centrale karakterspilsscener.

## **MIG SOM GM**

For mig er pen & paper rollespil bedst, når spillerne gennem deres karakterer, har noget at tale om med hinanden. Det kan være sig etiske dilemmaer, planlægning eller simpelthen bare at de finder noget som deres karakterer har stærke og klare holdninger omkring. Derfor laver jeg mine scenarier med dette som mål, og det smitter unægtelig også af på den måde som jeg selv spillede mine scenarier. Dermed er mit fokus, som spillede, også at nå frem til disse situationer. Det gør jeg dels ved at plottet i scenariet skaber dem, og dels ved at jeg fine tuner gennem deres interaktion med NPC'er. I Skæbnens Gang giver dette sig udtryk i at karakterernes handlinger som regel munder ud i andre udfald end de forventer. Derudover er en NPC (Hyonmu) som er lige så aktiv i scenerne som spillernes egne karakterer med gennem hele scenariet.

## **KARAKTERER**

Jeg foreslår på det kraftigste at du som GM, tager teten og giver karaktererne til de spillere du nu engang mener passer bedst til de forskellige roller, men det er helt op til dig, hvis du hellere vil give spillerne valgmuligheden. Dog er det GM's opgave at spille Hyonmu.

### **Prinsesse Inori; kvinde**

Den kvindelig hovedperson i scenariet. Minderne er bygget op omkring hende og de andre karakterer skal i mange henseende ses i lyset af deres skiftende relationer til hende. Derfor er det også vigtigt at denne karakter bliver givet til en spiller, du mener kan klare at håndtere denne opgave.

### **Sairyon den Blå Drage Guardian; kvinde**

Gennem minderne udvikler Sairyon sig til Inoris veninde og dermed udgør hun også på mange måder rollen/initiativtager til de aspekter og temaer, som indeholder snak om forelskelse og kærlighed. Derudover er hun også den mest velovervejede af de 4 karakterer.

### **Banikor den Hvide Tiger Guardian; mand**

Banikor er den karakter, som har mindst af gøre i forhold til de mere seriøse elementer af scenariet. Han bliver heller ikke selv forelsket, og er den karakter, hvis fokus mest er på at være ansvarsfuld og seriøs. Dermed ikke sagt at en veltalende spiller, ikke kan få noget ud af karakteren, for Banikor har helt sikkert potentiale til at blive en mindeværdig karakter.

### **Zhoquin den Røde Fønix Guardian; mand**

Zhoquin er den højrostedede og super aktiv karakter, med masser af energi og sine følelser uden på tøjet. Han forelsker sig head over heels i Inori og gør hvad han kan for at få hende til at se ham. Dermed er Zhoquin også en karakter som er utrolig vigtig, da han er 2nd male lead i trekantsdramaet med Inori og Hyonmu.

### **Hyonmu den Sorte Slageskildpadde Guardian; mand**

GM's karakter og ham som Inori forelsker sig i. I begyndelsen er du ikke interesseret i prinsessen romantisk, men som minderne og historien skrider frem blomstre følelserne i mellem jer, og det

er for hendes skyld at du i sidste ende vælger at ofre alt for at frelse hende og jeres folk, ved at ofre dig selv. Hyonmu er den modne, kolde og cool type, med en hang til sarkasme og bedrevenhed, men samtidig helt blind overfor det faktum at Inori er vild med ham. Det er først efter at han får skåret det ud i pap at det går op for ham, og selv der tager det tid for ham at forstå.

## SETTING

Scenariet udspiller sig i en stærkt asiatisk inspireret fantasy setting. I et kongerige: Tali Iruvalun, som i hundredvis af år har været regeret af Solkongen, og hans Månedronning. I løbet af de 4 minder som spillet strækker sig over går riget fra at være et rige med fred og fordragelighed, til et rige hærget af krig. Da Tali Iruvalun bliver invaderet af en enorm horde af orker fra det Nordlige Drall, og der kæmpes en desperat krig for at forsvare riget. mod Natarox og hans horde af orker.

Det er fantasy, så det er fint muligt at bruge magi, både arcane og divine, hvis man er til det, og ellers så er det fint at karakterne opnår evner eller færdigheder der gør dem “overnaturlige”.

Ved scenariets start, er vi nået til Tali Iruvaluns sidste desperate forsøg på at stoppe Natarox og hans horde af orker. Dermed er vi også lige før det sidste klimaks i krigen mellem Tali Iruvalun og Drall. Men da minderne af naturlige årsager udspiller sig tidligere i historien, er det kun i nogen af dem at krigen faktisk spiller en rolle. Ellers er den bare en del af baggrunden for minderne. Dermed skal det også forstås at krigen og hvad folk vælger at beskrive af den, ikke nødvendigvis har relevans for hvordan minderne udspiller sig.

## TEMA & STEMNING

Skæbnens Gang er som det også er beskrevet i genren, et asiatisk inspireret fantasy melodrama. Men dertil skal det siges at selvom selve den overordnede ramme er et melodrama, så skifter temaer og rammer, alt efter hvilket minde vi er i.

Derfor er det også utrolig vigtigt at slå fast, at selvom der er tale om et drama, som i bund og grund er mere tragedie end komedie, så er det faktisk ligefrem ønsket at folk også har det sjovt. Derfor er tema og stemning også meget varierende fra minde til minde. Dermed kræver det også meget af både spillere og GM, at kunne skifte fra komedie og high school drama, til mere alvorlige emner og de følelser som skal i spil, når vi taler (u)lykkelig kærlighed og helt ubærlige svære valg, som skal træffes.

Derudover er der på Spotify lavet playlists med soundtrack til de forskellige minder (hvis man er til den slags):

Skæbnens Gang: 1. Minde - Two Suns and the Falling Moon

[https://open.spotify.com/user/1133351160/playlist/5zRgeCgpG8qy0y30LTBZO0?si=KldwInMhSLOI\\_i2VL3b3EQ](https://open.spotify.com/user/1133351160/playlist/5zRgeCgpG8qy0y30LTBZO0?si=KldwInMhSLOI_i2VL3b3EQ)

Skæbnens Gang : 2. Minde - Rain through Clouded Judgement

<https://open.spotify.com/user/1133351160/playlist/1xPZUkdJSBRqPL7CPGJFQW?si=zAMzXjQuQ6yjOiS5KG1BxA>

Skæbnens Gang: 3. Minde - Moonlight and Spring Blossom

<https://open.spotify.com/user/1133351160/playlist/4gObvuIOjvMYDe2Efzcn5m?si=sS8iSY7oQH-B7RuCQc1z8A>

Skæbnens Gang 4. Minde - Frozen Tears of the Moon

<https://open.spotify.com/user/1133351160/playlist/2tBdmqfHRRy0NM0pMwnHQa?si=5ZTU7S9SM-6FjnaSLVxqA>

Så det vil være super perfekt, hvis du har Spotify og noget som kan afspille musik med til connen.



## **STRUKTUR**

Den overordnede struktur for Skæbnens Gang er en prolog og fire akter (minder) som alle har en række scener i sig. Hver akt har mellem 5 og 8 scener, som er en blanding af karakterspilsscener og fortællescener, som det også fremgår i flowchartet i handouts. Tanken er at scenerne skal flyde, og er dermed mere et værktøj for spillederen, sådan så han/hun har mulighed for at bevæge plottet fremad og sørge for at spillerne har noget at forholde sig til. Størsteparten af scenerne er karakterspilsscener. Med dette skal forstås at karaktererne frit kan handle og tale sammen, og mens nogle af scenerne indeholder alle karaktererne, er der også scener som ikke gør.

Umiddelbart har jeg ikke så meget mere at sige til strukturen, udover at den er skabt for at gøre det lettere for dig som spilleder, at skabe et godt flow i scenariet. Ikke for at du skal følge den slavisk, og ødelægge flowet, fordi I lige skal igennem alle scenerne. Så hvis du hellere vil lade være med at følge strukturen er det helt og aldeles fint med mig.

# 1. Minde: Two Suns and the Falling Moon

## Scene 1: Introduktion af karaktererne - OST Sunrise

En efter en bliver de introduceret af deres fædre til kongen og prinsessen. Den første der derfor skal præsentere sin karakter, er prinsesse Inori, som gerne må sætte sig i en stol, med plads til at de andre karakterer kan stille sig op og præsentere deres karakterer foran hende. Rækkefølgen som karakterne derefter bliver introduceret i, er op til GM.

## Scene 2: Opdeling i hold - OST Sunrise

Karaktererne skal opdele sig i 2 hold, et med to på og et med tre på.

## Scene 3: Udvidet Sten, Saks, Papir - OST Sunrise

De 2 hold spiller bedst ud af 7, i det spillet 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 ham/hende som skal sige et nyt tegn.

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

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

#### **Scene 4: En sensommer dans - OST Butterfly Waltz**

Sidste scene i Two Suns and the Falling Moon, handler om hvem prinsesse Inori vælger at danse med til aftenens bal. De andre skal også beslutte sig for om de vil danse med hinanden eller andre. Dem som vælger at at danse skal stille sig op og danse. Der er selvfølgelig en forventning om at folk har samtaler med hinanden, mens der bliver danset (gået sidelæns frem og tilbage).

Første minde slutter efter dansen, nummeret skal bare være på repeat indtil alle samtaler mellem karaktererne er overstået.

## **2. Rain through Clouded Judgement**

### **Scene 1: Kampen (fortællescene) - OST Compas**

Zhoquin og Sairyon fortæller om hvordan orkerne (de var 100 til at begynde med, og der var en 40 styks der flygtede) angreb dem og hvordan de forsvarede sig. Der må gerne beskrives voldsomme evner.

### **Scene 2: Status efter kampen - OST Compas**

Hvor mange vagter er stadig i live og hvor mange er sårede efter kampen mod orkerne?

### **Scene 3: Valget, hvad gør de nu? - OST Compas**

Skal de tage sig af de sårede og fortsætte med at beskytte prinsessen og tage til en af landsbyerne, enten den de kom fra eller den næste på vejen, eller skal de sætte efter de flygtende orker?

### **Scene 4: Alle veje føre til landsbyen - OST Compas**

Hvis de har fulgt efter orkerne indhenter de dem en times tid fra landsbyen, men ser til deres rædsel at landsbyen er i flammer. En større gruppe orker kommer ud fra landsbyen. I så fald byttes der om på scene 5 og 6.

Har de i stedet eskorteret prinsessen og de sårede til landsbyen, finder de den hærget, med parterede lig alle vegne. Selv kvinder og børn er brutalt blevet slagtet. Der er tydelige spor som føre ud fra landsbyen.

### **Scene 5: Konsekvenser og Ansvar (fortællescene) - OST Never Back Down**

Karaktererne skal hver især beskrive hvordan de har det med hvad der er sket, og om de føler ansvar for at det er sket.

### **Scene 6: Hævn over orkerne (fortællescene) - OST Never Back Down**

Inori og Banikor skal sammen beskrive hvordan de tager hævn over orkerne. Det må gerne være en voldsom hævn.

### **3. Moonlight over Spring Blossom**

- OST Moonrise og River Flows in You

#### **Scene 1: Fælles pigeværelse og to drengeværelser**

Der er et fælles pigeværelse til Inori og Sairyon, og to drengeværelser: et topersoners og et enmands. Hvem skal have hvad? Og hvad laver folk før middagen?

#### **Scene 2: Middagen er serveret**

Hvad består den af? og der er alkohol til, så det er tilladt at blive påvirket.

#### **Scene 3: Prinsesse på frierfodder**

Prinsesse Inori får endelig fortalt Hyonmu hvad hun føler for ham, og han svarer hende (ikke lige det svar hun havde håbet).

#### **Scene 4: Prinsessens champion**

Hvem udnævner Inori til champion, og hvorfor?

#### **Scene 5: Hvad siger vennerne?**

Når nu både Hyonmu og Inori søger råd hos dem.

#### **Scene 6: Hyonmus andet svar**

Prinsessens andet stævnemøde med Hyonmu.

## **4. Epilog: Frozen Tears of the Moon**

### **Scene 1: Svære valg (fortællerscene) - OST Katawredoki**

Karaktererne fortæller om hvad de har lavet indtil nu.

### **Scene 2: Livet ved den sidste forsvarslinje (fortællescene) - OST Tagugki**

Sairyon beskriver hvordan livet går sin gang for de mange flygtninge og soldater, som har slået lejr i borgen og bag dens mure.

### **Scene 3: De andre karakterer får at vide hvad Hyonmu har tænkt sig - OST Katawredok**

Et sendebud ankommer til forsvarsværket, og får fortalt karaktererne hvad Hyonmu har tænkt sig at gøre på kongeslottet (der cuttes herefter).

### **Scene 4: Tilbage til nuet - OST 5 Centimeters Per Second - End Theme**

de fire karakterer går ned af gangen mod Maum Sala'un, slottets hjerte. Hvad vælger de at gøre?

### **Scene 5: Epilog - OST 5 Centimeters Per Second - End Theme**

Hvad sker der efter de har truffet deres valg?

## SPILSTART

Som optakt til scenariet er jeg af den opfattelse, at man bør præsentere sig. Således at det bliver muligt for alle at få en idé om hvem de andre er. Og således at du får en chance for at se hvem du tænker skal spille hvilke karakterer. Derudover er det også lettere at forventningsafstemme efter man har en idé omkring hvem man skal spille med.

### Hvem er du?

Navn, hvor lang tid har du spillet rollespil, hvad laver du ellers, og hvor gammel er du

### Hvem spiller du med?

Navn, hvor lang tid har de spillet rollespil, hvad laver de ellers, og hvor gammel er de

### Introducer scenariet

**Skæbnens Gang** er et karakterdrama, hvor spillere og spilleleder sammen spiller en prinsess og hendes fire generaler. Spillet begynder ved slutningen på fortællingen, lige før **Hyonmu** - den ene general - ofre sig selv og sine soldater, for at stoppe orkerne. **Inori** - prinsessen - samt **Sairyon**, **Banikor** og **Zhoquin** - de tre andre generaler - er taget hertil for enten at stoppe ham eller følge ham, og nu er det eneste der skiller dem Skæbnens Gang.

Settingen er Tali Iruvalun som er en asiatisk (kinesisk/koreansk) inspireret fantasy setting, hvor menneskekongeriget er blevet invaderet af orkimperiet Drall fra nord.

Scenariet består udover prologen (bliver givet til alle som handout) af fire akter: **Two Suns and the Falling Moon**, **Rain through Clouded Judgement**, **Moonlight over Spring Blossom**, **Frozen Tears of the Moon**. Disse fire akter er hovedsageligt opbygget af karakterspilscener, og mange af disse falder naturligt i forlængelse af hinanden. Indimellem disse er en række fortællescener. Disse bruges til dels at sætte stemningen for de forskellige akter, men også nogle af de mere centrale karakterspilscener.

### **Uddel karakterer**

Find ud af hvem der skal spille hvilke karakterer, og sørg for at de får lavet navneskilte (med karakterens navn), så I alle har en chance for at huske hvem de er.