

G
U
D
E
D
R
A
B
E
R
E

INDHOLDSFORTEGNELSE

Remedier.....	2
Foromtale.....	3
Introduktion.....	4
Mekanikken.....	6
Spilleleder Tjansen.....	10
Spilstart.....	11
Scene 1: Våbenbrødre.....	12
Kamp 1: Asura Dæmonerne.....	12
Scene 2: Desperat Redning.....	13
Kamp 2: Babel.....	13
Scene 3: Råbet mod Himlen.....	14
Gen-Opvarming.....	14
Kamp 3: Brahma.....	15
Scene 4: Træning.....	16
Kamp 4: Shiva.....	16
Scene 5?: Stilhed?.....	17
Kamp? 5: Vishnu.....	18
Epilog.....	19

REMEDIER

For at spillede dette scenario skal du bruge følgende:

- Tre til fire spillere
- Skriveredskaber. Et par blyanter og et viskelæder kan gøre det.
- En bunke seksiddes (d6) terninger. Mindst tyve ville være godt.
- Et udprint af det her dokument og bilaget. Sidstnævnte er proportioneret så du får det rette antal af karakterark og lignende, så der behøves ikke at printes kopier af noget. Undgå at printe duplex.

FOROMTALE

Enden er nær. Som hun har gjort utallige gange før, vil Shiva ødelægge universet for at et nyt kan blive skabt. Alt hvad vi har kreeret, grædt eller grint og kæmpet for, vil forsvinde. Destruktionen er allerede begyndt, verden ligger øde hen, menneskeheden er næsten udryddet, mens Asura og andre dæmoner river igennem resterne. Hvem skulle kunne stoppe det, stoppe guderne selv, betvinger af universet, af virkeligheden selv? Måske os, små, ubetydelige mennesker..

“Gudedræbere” er et fuldstændigt vanvittigt overdrevet aktion scenarie, om at være små mennesker der skal slå massive guder ihjel. Plot er der næsten ikke tid til, udover udforskningen af spilpersonernes tragiske baggrundshistorier. Der skal nemlig motivation og følelse med hvis man skal kunne besejre universets ødelægger! Mytologien er misfortolket fra hinduismen, karakterene og settingen er japansk-agtig og det hele et underligt østligt contrafaktisk sammensurium som vil gøre enhver der rent faktisk ved noget om det stiktosset. Også er der et system til scenariet som går ud på at belønne spillerne for at lave fede beskrivelser med massere af aktion med vildere evner og flere terninger.

Hvis at spille en menneskelig samurai der fælder en tåre for sit folk før han hugger en gud på størrelse med en sol over i ét hug, så er det her et scenarie for dig. Det er ikke et scenarie for dig hvis du nogensinde kunne finde på at sige “jamen det er jo urealistisk!”.

Genre: Overdrevet action i et orientalsk inspireret fantasy univers.

System: Hjemmelavet. Designet til at hjælpe spillerne med inspiration til cool stunts og give dem fede evner, en smule taktik og ingen “realisme”. Også får man tonsvis af levels.

Spiltid: 3-4 timer.

Antal spillere: 3-4

INTRODUKTION

Hejsa, og super mange tak fordi vil køre mit scenarie! Jeg håber i får noget fedt spil ud af det. Hvis du har nogen spørgsmål til scenariet kan du nå mig på e-mailen vegedus@gmail.com. Jeg har bl.a. en playliste musik, fyldt med action beats man kan erhverve sig. Eller hvis du bare har spillet det og det gik godt eller dårligt, vil jeg enormt gerne høre det, jeg bliver så glad.

Scenariet du skal spillede, er et fuldstændigt fjollet over-the-top action scenarie. Med action mener jeg ikke det vi kender fra vores DnD dage, hvor der bliver dræbt en masse monstre, men det vi egentlig laver ved border er at slå en masse terninger. I stedet handler det om at du og spillerne lave massere fede beskrivelser af action-stunts, duellere på ord og opstille kamp-scener der kan rivalisere dem vi ser i film og spil. Der er stadig et kampsystem og der skal kastes med tonsvis af terninger, men reglerne er der for at støtte og opmuntre jeres beskrivelser, ikke erstatte dem med regel manøvre. Også er det aldrig gritty, ubehagelig "vold", det er action, hvor at løse sine problemer med knytnæverne reelt er helt modigt og fedt.

En tese der driver stilen i kampene i lige det her scenarie er at større = federe (om det så egentligt er sandt eller ej). Hvis det er vildere at kæmpe mod drager end orker, hvis det er mere episk at redde verden end en enkel landsby, hvorfor så ikke blive ved med at skalere opad til det simpelthen ikke kan blive større? Så sidste-bossen er universet selv. Jep. Der startes selvfølgelig lidt mindre, men samtlige af fjenderne er mange gange større end spilpersonerne som stadig bare er små, men awesome, mennesker. Vækst i styrke er også en vigtig del af scenariet, så ligesom fjendernes størrelse stiger spilpersonernes styrke eksponentielt, og mekanikken deler levels og nye, vildere evner ud til højere og venstre.

Det overordnede plot er meget simpelt: Destruktionens gud Shiva har besluttet at universets cyklus er ved at nå sin ende og at alt skal udryddes for at et nyt kan skabes. Spilpersonerne har som så mange lidt under det og besluttet at sætte en stopper for det, dræbe Shiva. Også slås de en masse og der er et lille plot twist, før alt bliver reddet. Tilgængæld er der et vist fokus på karaktererne historier: De har hver deres skeletter i skabet og igennem mellem-scenerne og flashbacks i kampene har spillerne gode muligheder for at udforske og bygge videre på deres baggrundshistorier og motivationer.

Settingen er vagt orientalsk inspireret. Karakterene har japanske navne og deres evner inspireret af action-troper derfra, men også af så mange andre. Gudernes navne og koncepter er taget fra hinduismen, men det er ikke noget du eller spillerne behøver vide noget om fordi det gør jeg i hvert fald ikke, udover hvad to minutters wikipedia research afslører. Udgangspunktet er den hinduistiske treenighed, "trimurti". Den består af Brahma (ikke at forveksle med Brahman), skaberen, Shiva, ødelæggeren og Vishnu, essensen i alt. De er bosserne i den rækkefølge. De er også spillets bosser i samme rækkefølge.

Hvis scenariet handler om andet end at dele øretæver ud, og det gør det lidt, så handler det om menneskets styrke. Tematikken er David vs Goliat, om at besejre noget som er større og stærkere end sig selv. At vi som mennesker kan gøre alt når vi har viljen til det. Og at det netop ikke er stærke muskler, men motivationen, modet og selvet, der giver styrke. Derfor er hver spilperson udstyret med én central følelse der driver dem og

det er dem der tillader dem at dyste med guderne, ikke dygtighed eller fordi de er "udvalgte". Den storladne brandtale eller vredes brølet man afgiver før angrebet er ligeså vigtig som angrebet selv.

Sidst skal det nævnes at selv om scenariets præmis vitterligt er fjollet, meget af det er lavet af klichéer, og jeg for lavet nogen dårlige jokes i teksten herunder, så er scenariet ikke ment decideret useriøst. Jeg håber selvfølgelig i kommer til at grine og have det sjovt, men det er ikke som sådan et humoristisk scenarie, det er ikke en parodi af sig selv. For karaktererne er det stadig alvor, og deres melodramatiske følelser skal være ærlige, selv når de er urealistiske.

Også kan du google inspirationskilderne herunder hvis du gerne vil have et par billeder mere i hovedet:

[Asura's Wrath](#), Tengen Toppa Gurren Lagann, God of War, Neon Genesis Evangelion, Berserk, Sucker Punch, Wushu, Mythenders.

MEKANIKKEN

En kort regeloversigt til spillerne er givet i bilaget som du eventuelt kan læse først for at få et overblik.

Overordnet går systemet ud på at man laver beskrivelser der bruger ens karakters evner, man får et tilsvarende antal terninger, der rulles og man giver skade til modstandere. Spillerne får levels løbende undervejs og for bestemte handlinger (det går for hurtigt til at der er brug for XP) som giver nye evner og stærkere angreb.

Spillet er tur-baseret, hvor hver spiller vælger en bestemt handlingstype på deres tur. Handlingerne kan dog godt kræve input fra de andre spillere. Der er ikke noget initiativ, giv bare tur med uret og vend måske rækkefølgen en enkelt gang i løbet af scenariet for at ryste dynamikken op. Du får også en tur, én for hver to gang spillere har haft ture. Du får altså dobbelt så mange som dem individuelt. Det har dels noget med at guderne knap når at få delt tæsk ud før de er døde, men måske også noget med at jeg bare selv kan lide at snakke meget. Hvis du er mindre til det, og spillerne kører godt selv, kan du godt sætte det ned, så du bare har ligeså mange ture som det. Det påvirker næsten ikke spillets balance.

Angreb:

Næsten alle handlingstyperne involvere et angreb af en art. Fælles for alle angreb er at de involverede parter først fortæller du hvad deres karaktere laver af fede actionstunts og følelsesladede opråb. Derefter sætter der et kryds ved hver af karakterens evner som er blevet brugt i beskrivelsen. Man lægger antallet af terninger fra alle de evner sammen, plus en yderligere bonus der afhænger af spillerens level, plus ekstra der kan komme for brug af specielle, spiller specifikke talents. Hver evne kan kun bruges én gang per tur. Når der er sat kryds ved hver box i den kan den slet ikke bruges mere. Beskrivelsen er den vigtigste del, så sørg for at spillerne ikke springer det over og bare opremser hvilke evner de vil bruge uden at forklare *hvordan* de gør det. Det er dog IKKE dit job at håndhæve hvilke evner der er blevet brugt og om de er blevet beskrevet udførligt nok. Så længe spilleren siger fede ting, må selv holde styr på hvor de bør sætte deres krydser. Evnerne er ment som inspiration, det andet er ikke værd at bruge tid på.

Efter at have rullet den samlede sum sekssidede terninger, og eventuelt have brugt nogen talenter til at ændrer på resultatet, tæller i op hvor mange der viser 4, 5 eller 6. Disse terninger er "offensive" og hver trækker én fra modstanderens liv. For visse handlingstyper vil spilleren også udsættes for et modangreb, hvor du så også beskriver, får terninger for evner og tæller offensive terninger. Disse kan spilleren dog negere: Hver af spillerens terninger der viser 2 eller 3 er "defensiv" og "fjerner" en af dine offensive terninger. Hvis du har nogen tilbage, mister spilleren et level, to hvis du har 3 eller flere tilbage. Ellers sker intet. Det samme gælder ikke med dine guder og undersætter, som altid tager skaden på munden. Dine terninger aldrig som defensive.

Handlingstyper:

For spilleren er der fire forskellige handlingstyper:

Duel: Spilpersonen og guden duellere en-mod-en i fiktionen, og dig og spilleren duellere essentielt på ord. I skiftes til at fortælle og beskrive hvad hver jeres karakter gør af udfald og forsvarer. Bagefter tæller i terninger sammen som beskrevet ovenover. I modsætning til de andre handlingstyper, kan spilleren bruge så mange evner han/hun vil, men du må maks bruge ligeså mange. Guderne har ikke level bonusser, og et relativt begrænset antal evner, så spillerne vil generelt slå flere terninger end dig, men risikoen for at miste et level er der altid.

Uset Angreb: Spilleren angriber som sædvanlig. Du har intet modangreb, og intet at skulle sige udover måske et par beskrivelser af skaden gjort. Her kan spilleren tilgængæld højst bruge to evner.

Gruppe Angreb: Flere af spillerne arbejder sammen om et fælles angreb. Spilleren hvis tur det er må bestemme hvem er der med. Det tæller essentielt som de alle hver især angriber, og så smider terningerne i en fælles pulje til sidst. Opmuntre så vidt muligt til at spilpersonerne arbejder sammen i deres beskrivelser, bygger videre på hinandens, i stedet for bare at lave parallelle angreb. At en giver en anden en turbo-hestesko og den næste kaste dem et ny-lavet våben, f.eks. Hver spiller må ikke bruge mere end én evne, men tilføjer stadig sin level bonus, OG kan bruge talenter. Mange, mange terninger. Du kan så bruge en evne per spillere der er med i angrebet (vent gerne til de er færdige med at beskrive). Hvis du har flere offensive terninger end de har *tilsammen*, mister de alle et level. Det er ret usandsynligt, så gruppe angreb er nok den mest effektive måde at dræbe en gud på. Det kan dog være utaktisk af andre grunde og hvis de bruger det for meget kan du sætter strengere krav hvad der tæller som "samarbejde". Og hvis de klarer dem, jamen, så må der være nogen fede beskrivelser i gang, også kan resten være lige meget.

Flash-back: Ikke et angreb på samme måde som de forrige. Spilleren fortæller om en scene i fortiden, måske et minde de pludselig husker. Scenen skal helst være dramatisk, fortælle os noget om spilpersonen eller dens relation til en af de andre, eller relatere til scenariets tematik om styrke = motivation/følelser. Giv gerne et eksempel på sådanne scener inden spil. Et par eksempler: Vi ser Xiong vender hjem fra krig til at finde sit rige ruineret. Han falder på knæ foran sit sammemfaldne jævn og sværger hævn. Vi ser Yuki behændigt besejrer Zakuro, ved at vende hans styrke imod ham og angribe bådigt arrigt og forsigtig og smilende beder hun ham tilslutte sig til gruppen. Vi ser Wakami meditere i en stille skov, mærke livets puls slå, som pludselig sættes i brand og dæmoner strømmer ind.

Scener skal ikke være lange, mere glimt/indtryk end fuld længde scener, men må gerne være mere detaljerede end ovenstående.

Efter scenen, får spilleren et level med det samme og gør automatisk én skade. De ruller intet for det. Spilleren kan eventuelt afslutte med en lille vignetten om hvordan de hopper ud af mindet og ind i et angreb for at retfærdiggøre skaden, og scener kan netop handle om specielle angreb de har trænet til. Det er ikke sket før, men hvis det bliver et problem at spillerne ikke laver andet end at sætte flash-backs for at få levels kan du lave en regel om maks ét flash-back per kamp.

Generelt eksempel: *Zakuro's spiller siger hun vil bruge en "Uset Angreb" handling. Hun beskriver hvordan Zakuro først står, måbende og stirrer op på den kæmpestore gud han knap kan se toppen af. Tanken "håbløst" går igennem hans hoved. Men så går det op for ham at det langt fra er den første håbløse kamp han har været i og smiler djævelsk. Han fokuserer og mærker kampiveren brøler op i ham. Han træder et halv skridt frem og svinger sværdet i én bevægelse. Et øjeblik ligner det han har hugget luften, før en luns af gudens arm brager mod jorden. Zakuro's spiller sætter kryds i "Blodtørstig Vilje" og "Svalens Flugt" (fortolket liberalt) som hver giver 2d6, +1d6 fordi han er level 3. Det bliver til 5d6, og resultatet ender som 2, 3, 4, 6, 6. Det er tre offensive terninger og tre skade til guden, som lever endnu. Turen går videre.*

Havde det været en duel, kunne guden have svaret ved at træde på Zakuro, og spillede rullet to terninger, for sin ene +2d6 evne. Med et rul på 5, 6 har han stadig kun to offensive terninger mod Zakuro's to defensive og intet havde hent ham.

Som spilleleder har du nogen handlingstyper der svarer meget til spillernes, men virker en smule anderledes:

(GM)Duel: Fungere præcis ligesådan, bortset fra at spillerne nu ikke kan bruge flere evner end DU gør. Eller du kan bare gå ud fra i bruger cirka lige mange og ikke gå i detaljerne. Den du nok bør bruge oftest.

Uundgåeligt Angreb: Svarende til spillerens usete. Du ruller dog kun én terning, ligegyldigt hvilke evner du bruger (nøjes med en). Og spilleren kan ikke forsvare sig. Så 50/50 for et mistet level.

Gigantisk Angreb: Omvendt gruppe angreb, du alene angriber alle spilpersonerne. Hver spiller har en enkel evne at forsvare sig med.

Flash-back: Ligeså, du sætter en scene, med en gud der gør noget ondt i fortiden, eller måske minder fra tidligere universer. Istedet for et level får fjenden 5 liv igen. Brug det primært til at pace kampene, hvis der er en du synes gerne må være lidt længere.

Det meste af tiden bør du nok bruge Duel, bare så spillerne bliver inkluderet mere. Ellers, bare hvad du føler for. Prøv dog at være fair, og angrib ikke altid den samme spiller.

Indrømmet er systemet her blevet noget mere komplekst end først tænkt. Hvis det bliver for forvirrende for dig, så bare husk at GM Duel fungerer efter de samme regler som spillerens og brug kun den. Hvis det bliver for forvirrende for spillerne, så fortæl at de bare kan bruge "Uset Angreb". Fortæl lidt der inkorporere to evner, rul terninger for det og giv skade. Generelt går systemet på ingen måde i stykker af i laver sub-optimale taktiske valg og gentager jeres handlinger.

Levels:

Med hvert eneste level får man en ny evne. I stedet for den nye kan spilleren dog også vælge at "opfriske" en gammel og slette krydserne sat i den så den kan bruges igen. Spilleren starter med at have de tre øverste evner der står på det første karakterark. De tre på rækken nedenunder er dem de kan vælge ved få ved level up. Flere evner står på den anden side af hvert karakter ark, men spillerne kan ikke tage dem til at starte med. Nogen af rækkerne 'låses op' efter hver kamp, angivet senere. Spillerne skal helst heller ikke vide hvilke evner de kan få senere fordi deres tidlige evner, tror jeg, kan virke kedelige i forhold til. Gradvis stigende styrke og det der.

Bed derfor spillerne om ikke at kigge på det andet karakterark når du deler dem ud, men hold de to stykker papir oven på hinanden. Når nye evner bliver tilgængelige, skubber de så det øverste papir opad et stykke, så et par nye evner rækker bliver synlige. Og giv dem gerne et sekund til at læse og bruge de levels de nok også har fået ved samme lejlighed. Man kan godt gemme et level til at købe nogen senere tilgængelige evner.

Videre skal spilleren sætte et kryds hver gang han/hun får et level, gående fra venstre mod højre i tabellen også nedefter. Sættes der et kryds over boks med +X i, er det deres nye level bonus. De lægges ikke sammen løbende (man går fra en +1d6 bonus til +2d6 I ALT, ikke +3d6).

Talenter fås også på bestemte levels, som angivet (2, 7 og 14). De manipulere spillets regler i stedet for at give terninger som evner. Hvis andet ikke er angivet, kan de bruges når som helst, en "gratis" handling. De fleste virker dog kun på ens egen tur, eller kan kun bruges et vist antal gange. Det er ikke påkrævet at beskrive hvordan talentet bruges i fiktionen, men det er selvfølgelig fint hvis man gør.

Levels fås i bestemte scener mellem kampene. Her må du gerne lige give en kort begrundelse, som "jeres sammenhold er styrket af den fælles tillid", før du giver dem. Et variabelt antal levels gives også til hele holdet for hver eneste kamp vundet. Ét ekstra går så til spilleren som levere dødsstødet til en fjende. Var det et gruppe angreb får alle et ekstra. De fleste kampe kæmper de kun mod én fjende, men der er del-mål som hver tæller som et dødsstød.

Der er en lille præmie til spilleren der har flest levels i slutningen af spillet, nemlig epilog retten, så der må gerne være lidt 'friendly competition' spillerne imellem. Men det skal heller ikke være mere end det, spilpersonerne er stadig et hold der arbejder sammen.

SPILLEDER TJANSEN

Generelt hvad dit job er og nogen tips til hvordan du udfører det.

Beskriv beskriv, fortæl fortæl

Action rollespil handler i høj grad om de billeder vi danner i vores hoveder, så beskriv malende. Når du introducere en location, beskriv lige et par elementer der kan bruges som improviserede våben. Scene afsnittet burde hjælpe dig. Sørg især altid for at give en sans for størrelse: Når de gigantiske guder træder frem, så sammenlign dem med andre gigantiske objekter, forklar hvordan der skal løbes flere kilometer nå over et fingerled.

... Men pace også spillet

Scenariet og energien har ikke godt af at køre i meget mere end 4 timer. Førnævnte beskrivelser behøver ikke at være super lange for at være gode. Giv et overordnede indtryk, beskriv tre, specifikke detaljer, og lad fantasien udfylde resten. Opmuntre spillerne til at gøre det samme. Hvis nogen af dem er meget lange i spytet kan det være nødvendigt at gribe ind, men gør det blidt hvis du kan. Jeg plejer at afbryde med et "fedt! Men lad os komme videre" når har nået til pointen.

Hvis du undervejs kan se tiden skrider, eller bare vil slutte tidligt, kan du også overveje at springe en af kampene over, specifikt den anden eller tredje. Fem kampe er reelt ret mange.

Cheerlead

Det er spillerne der skal leverer 90 % af det fede i scenariet, så det skal kæles ud af dem. Det er dog ikke lige let for alle at remse storslåede kamphandlinger af sig, især hvis man er usikker på sig selv. Prøv at gøre spillerne trygge ved deres fortællinger og beskrivelser. Det kan gøres på flere måder og du har måske din egen i forvejen. Om det indebærer stirre med åben mund, komme med hujende tilråb eller bare at nikke anerkendende, så sørg for at spillerne ved det når de laver noget fedt. Det gælder i kampscenerne såvel som alt andet. Generelt, bare vær så positiv og fuld af energi som du kan magte.

Spil Modstanderne

Du spiller guderne og alle de andre bastarder der skal nedkæmpes. Du må gerne spille dem som over-the-top, moustache-snurrende, ond-latter-grinene skurke. Giv spillerne nogen gedigene tæsk før de vinder. Vigtigst, hav det sjovt med dem, spil dem som DU helst vil.

Improviser, hvis du vil

Det er lidt tid siden jeg har skrevet eller læst et scenarie med faste, udførligt beskrevne scener. Jeg havde glemt hvor ærgelige de er. Derfor følgende råd: Lad være med at følg scene beskrivelserne som en bibel. Hvis du er komfortabel med det, så improviser endelig. Smid kampe eller scener ud eller ind som du lyster. Meget af det er alligevel noget jeg selv improviserede til spiltesten. Se det som inspiration.

SPILSTART

1. Præsentationsrunde.

Tag en runde rundt om bordet hvor folk introducere sig selv og eventuelt fortæller om hvilke forventninger de til scenariet. Så ved du om der er nogen misforståelser der skal rettes op på.

2. Genre og Stil

Fortæl om scenariet i grove træk, essentielt indholdet af introduktionsafsnittet, kogned. Start eventuelt med foromtalen. Fortæl især at:

- Det er et vildt overdrevet action scenarie, hvor det handler om alle ved bordet skal bidrage med fede beskrivelser.
- Der er meget lidt plot, nogen fastlagte kampe, med lidt fri leg til karakter udforskning undervejs.
- Der er lidt indviklet system til scenarie, som primært har til formål at understøtte og inspirere spillernes fantasi, og understøtte hvor awesome og awesome karakterene bliver undervejs.
- Udover at slå på tæven handler det også om menneskets viljestyrke, og følelser store nok til at redde verden.
- Settingen er japansk-agtig og guderne cirka-hinduistiske. Plottet er at universet, som en del af sin cyclus, snart skal udryddes af Shiva. Spilpersonerne har mistet meget på den bekostning og vil stoppe hende.

3. Karakter og Regelfordeling

Læg spilpersonerne ud på bordet og beskriv dem kort (Z, Y, X, W):

Zakuro er roninen, en hærdet ener, mere hengivent til sit sværd en noget andet levende væsen. Indtil dagen han blev besejret af de andre. Drevet af anger og venskab.

Yuki er et ræve-menneske, en af de sidste af sin art. Hun indeholder både yin og yang. Hun har fart og uendelige våben. Drevet af familie og balance.

Xiong er en loyal soldat der har set sit rige og sin familie udryddet. Han er defensiv, med et mægtig skjold og rustning og lyse krafter. Drevet af sorg og loyalitet.

Wakami er trolde- og videnskabskvinde og altid på jagt. Har mistet sin krop, erstattet med en jade golem. Drevet af nysgerrighed og naturens vel.

Lad dem bare selv vælge.

4. Opvarmning

Øvelse i at arbejde sammen og skifte mellem action og melodrama:

I skal fortælle en lille historie, et par sætninger, ved at hver spiller siger ét ord af gangen. Der er nogen der skal såres eller dræbes i historien. Start f.eks. med "jeg" og gå så rundt om bordet ét ord af gangen. Lykkedes det, så gør det igen, med en historie hvor nogens hjerte (billedligt talt) knuses. Prøv at øge tempoet. Gå så i gang med spillet.

SCENE 1: VÅBENBRØDRE

Først beskriver du hurtigt spilpersonernes nuværende situation: De er på vej mod en af de sidste, stående storbyer for at finde allierede. De vandrer igennem af trøstesløs landskab af udbrændte skove, smadrede landsbyer, og bespottede [shinto templer](#).

Derefter introduktion til spilpersonerne og deres relationer: Du stiller et ledende spørgsmål til hver af dem, spilleren svarer og i sætter en scene op baseret på svarene. Opsummer eventuelt lige hvem der er hvem hvis folk har glemt det.

Zakuro: Hvem besejrede dig og fik dig med i gruppen? (og spil så scenen hvor det sker, men start med slutningen af kampen og ingen terninger. Fokuser på deres relationer).

Yuki: Hvem var det første mennesker du stolede på, og hvorfor? (Det 'menneske' skal være en af de andre karaktere, forstås)

Xiong: Hvem løsnede dig fra depressionens greb?

Wakami: Hvis sjæl har dit tredje øje gransket grundigt, og hvorfor?

Giv alle et LEVEL UP for at styrke deres bånd og hurtigt videre!

KAMP 1: ASURA DÆMONERNE

Indledning:

De når frem til byen, i fuld gang med at smadrede. Fire Asura er i gang med at smadre pagodaer, træde på og spise de flygtende mennesker. De er femten meter høje humanoider, med rød hud, fire arme og tilsvarende antal sværd. Asuraerne er Shiva's lavt-rangerende undersåtter, som bare får lov at plyndre og ødelægge som de vil, nu guderne er færdige med planeten. Men nu kommer det til kamp!

Stats:

Liv: 3 + 3 + 4 + 4 (Du kan krydse skade af herunder)

		X			X				X				X
--	--	---	--	--	---	--	--	--	---	--	--	--	---

Kaos Fægtning	Slangetunge	Krigsdansen
Seks sværd skærer luften i sirlige former.	Hugtænder og en kløvet tunge venter i dæmonens mund.	Asuraen bevæger sig konstant og underligt, trampene på alt under sig.
[][][], +1d6	[][][], +2d6	[][][], +1d6

Specielt:

Den eneste kamp i scenariet hvor der er mere end en modstander. Det er lige meget hvorfor en de angriber, brug ikke tid på at spørge. Kryds af fra venstre, ved hvert x dør én, med bonus level for dødsstød. Flere kan godt dø på én tur.

Afslutning:

Asuraerne falder døde om, men skaden på byen er allerede sket. Giv alle 2 LEVEL UPS og lås op for tre rækker evner (en er tom).

SCENE 2: DESPERAT REDNING

Det meste af byen er flygtet eller døde, men der er stadig nogen mennesker tilbage der står til at redde, men de fleste er sårede, fanget i ruiner eller på anden vis i knibe. Hver spiller må i korte glimt beskrive hvordan de prøver at redde nogen, eller noget af byen. Om det lykkes eller fejler, får de et level, for genskabt håb eller fornyet gude-had respektivt.

KAMP 2: BABEL

Indledning:

En ubehagelig, mekanisk stemme runger over landskabet, som mursten, metal og grus presset sammen. Den kalder spillersonerne for rebeller og advarer om straf fra de automatiserede forsvarsværker. Et øjeblik senere før de kan se stumper af ødelagte bygninger, maskiner, alt menneske-skabt flyve fra horisonten og samles sig over dem. Resterne af byen de står i flyver også opad og hastigt samler det hele sig til en borg-robot konstruktion. Fire massive tårne som ben og en krop gemt i skyerne.

Modstander:

Babel Golem. Et stykke automata samlet af menneskenes rester af menneskenes ruinerede civilisation. Ironisk, eller noget. Semi-intelligent, men siger ikke meget.

Stats:

Liv: 4 + 4 + 4 (Hvert ben, det sidste falder selv) + 6 (Et øje af lys krystal)

				X					X
				X					X

<p>Drys</p> <p>Moduler af ruiner og huse falder af strukturen og regner ned over spillersonerne.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Jordskælvs Stamp</p> <p>De gigantiske tårn-fødder stamper i jorden og sender revner og rystelser igennem jorden.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Byens Bug</p> <p>Babel sænker sin torso ned og kvaser kilometer vis af terræn under sig.</p> <p>[][], +2d6</p>
<p>Renhedens Flamme</p> <p>Et hvidt øje, samlet af utallige magiske cryster skyder en brændende stråle af lys.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Hjemsøgte Gange</p> <p>Vagt genkendelige huse er en del af strukturen, hvor fortidens minder og stemmer spøger</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Indre Fort</p> <p>Kanoner brager, pile og tilfældige våben regner ned fra tomme barakker.</p> <p>[][], +2d6</p>

Afslutning:

Den falder fra hinanden, landskabet fyldt med tilfældige bydele. 1 level og 2 nye evne rækker gøres tilgængelige.

SCENE 3: RÅBET MOD HIMLEN

Stilheden falder over slagmarken. Vragdele regner stadig ned over landskabet, men intet levende lyder på sig. Guderne virker ligeglade med hvad der er sket. Det er op til spillpersonerne at anråbe dem. Enten bogstaveligt talt, ved at råbe af himmelen eller en kreativ løsning spillerne finder på. Giv dem et par forsøg og når der er en spiller der finder råber noget særligt passioneret eller provokerende, runger en dyb stemme fra den tomme himmel, "menneske, du har min opmærksomhed". Giv vedkommende et level. Og så er der pause. Få noget sukker.

GEN-OPVARMING

For at få hævet energien igen efter at i lige er faldet lidt til ro i pausen foreslår jeg følgende, hurtige lille ritual. Du kender den nok fra det der hip-hop musik.

Først lav en 'call-and-response'. Du siger noget i stil af "Når jeg sir' guder, så sir' i DRÆB DEM. Guder.." og så svarer spillerne råbende. Gentag et par gange. Gør gerne med en mere sober lyrik, hvis du har en god ide.

Herefter, en "sports huddle", hvor i starter med at udstøde en dyb, summende lyd som bliver til et råb som i kaster armene op. Og så direkte i gang.

KAMP 3: BRAHMA

Indledning:

"Menneske, du har min opmærksomhed." Brahma stemme griner hånligt og spørger om de virkelig vil udfordre en gud. Vi formodes der svares ja. En grå plet ses flyvende på tværs af den tiltagende nattehimmel. Prikken førstørres voldsomt hurtigt, før den bliver massiv, grå tyk figur, der med et hop smadre ind i månen. Brahma er større end den, cirka så høj som jordens radius. Han har fire hoveder, alle grinene, hans hud rillet og krakeleret som gammel ler. Han provokere noget mere og går så i kamp.

Modstander:

Det første aspekt af tre-enigheden, trimurti, skaberen. Det er Brahma som skal genskabe universet når det udryddes af Shiva, og har bl.a. lavet menneskeheden. Men lige nu er han arbejdsløs. Godt knotten af kedsomhed, ser han spilpersonerne som en både irriterende og underholdende distraktion. Han har i det hele taget en meget distanceret, ligegyldig attitude overfor sit eget, disponible skaber-værk. Også er han bare gennemsyret ond og arrogant.

Stats:

Liv: 20 (Den udstrakte hånd) + 10 (Den hånd han holder månen med) + 10 (Hovedet)

																				X
									X											X

<p>Gigantens Corpus</p> <p>Om det er en lille finger eller panden, gør en del af Brahma's krop mod jorden mere skade end en meteor.</p> <p>[][][], +2d6</p>	<p>Uendelige Strukturer</p> <p>Under hans hånd vokser byer frem så hurtigt, så tykt, at det kvæler eller knuser alt i det.</p> <p>[][][], +2d6</p>	<p>Fuld Måne</p> <p>Månen er udmærket at slå med.</p> <p>[][][], +2d6</p>
<p>Ren Energi</p> <p>Energi i sine reneste form skabes. Blændende og brændende lys, en storm af elektricitet, eller lign.</p> <p>[][][], +2d6</p>	<p>Singularitet</p> <p>Brahma skaber en masse så tæt at det bliver til et sort hul. Alt suges ind, selv tid bliver strukket.</p> <p>[][][], +2d6</p>	<p>Forladt af Skaberen</p> <p>Brahmas hån af hans eget skaber værk fylder det med rædsel og meningsløshed.</p> <p>[][][], +2d6</p>

Afslutning:

Brahmas livløse kadaver falder sammen over jorden. Den synker hurtigt ned i jorden og planter, træer, bjerge og floder vokser hurtigt frem i stedet. Jordens overflade er stadig ramponeret efter kampen, men det hjælper lidt. En ny røst lyder, let feminin denne gang. Den opridses banalt og følelsesløst, måske til sig selv, hvad der lige er sket, at Brahma er død. At den befinder sig et vist stykke for jordens solsystemer og først vil være der om en uge. Og, uden vrede, at hævn kommer. En enkel evne række gøres tilgængelig, den anden sidste, og 1 level.

SCENE 4: TRÆNING

Spilpersonerne har en uge til at gøre sig i klar. Der skal trænes, eller slappes af, eller siges farvel til sine nærmeste. Kør en montage, Rocky-style, hvor spillerne i glimt fortæller hvad de laver for at gøre sig klar, mens du hastigt klipper imellem dem. Smid et level efter dem. Det er nu det gælder.

KAMP 4: SHIVA

Indledning:

Shiva ankommer til solsystemet. Han sidder i en meditationsstilling. Androgyn, blåhudet, et tredje øje i panden, overdænget med smykker og en gigantisk, gylden trefork i den ene hånd. Sørg som altid for at give spillerne en sans for proportioner: Shiva ankommer bag fra solen. Som hun passerer den kan man se hun er meget, meget større end den. Som hun nærmer sig jorden, træder hans massive tyngdefelt i kraft: Der opstår vilde storme og alting, inklusiv spilpersoner, bliver revet væk fra jordens overflade og hevet ud i rummet. Kampen foregår fanget i tomt rum mellem hende og jordens tyngdefelt. Det der undertryk, stråling og mangel på ilt er selvfølgelig ikke et problem når man er awesome. (Og der er ikke koldt i rummet, true fact)

Modstander:

Shiva, destruktionens gudinde. Spilpersonernes egentlige mål og en falsk sidste boss. Er tvekønnet. Spil hende distanceret og upåvirkelig. Han opfatter ikke helt de små væsner han kæmper imod, gør det bare fordi hun ved de kræver udslettelse. Hun snakker en del, men mere med sig selv end direkte med spilpersonerne, svarer på deres anråb og angreb med distraheret analyse. Han har gjort det her millioner af gange før og intet kan overraske ham... Indtil spillerne vinder kampen og udsletter hende, selvfølgelig.

KAMP? 5: VISHNU

Indledning:

Spilpersonerne hænger stadig i det ydre rum. Beskriv tusindvis af galakser og stjernetaager. Flere og flere lyser op... og bevæger på sig. De kan antyde kontoure derude og indser at de er indeni i et væsen af en art, så stor at dens form er umulig at tyde. Den formindskes hastigt, stjernerne med den, indtil de er udenfor den, i et fuldstændigt tomt rum, sort allevegne, stående på et usynligt gulv. Foran dem står en humanoid form, normal størrelse, med en gennemsigtig blå film som hud og alle galakserne inden i dens krop. Han introducere sig selv som Vishnu, han som er i alt, bliver alt, understøtter alt, fortid og fremtid, fundamentet og essensen for eksistens. Vishnu er ikke gud af noget bestemt, han er reelt alting. Videre forklarer han spilpersonerne at de kun har forsinket universets ende, Shiva vil genfødes og cyklussen forsætte. De er blevet transporteret herhen, uden for universet, for at sørge for de ikke laver mere ravage. Han er imponeret de er nået så langt, og lidt nysgerrig over hvordan de har formået det, men forsikrer dem om der er ikke mere de kan gøre nu. Han angriber ikke hvis de ikke gør.

Modstander:

Spil ham som høflig, fuldstændig rolig, men også en smule arrogant, men i modsætning til Brahma har han noget at have det i: Når han siger de ikke han besejre ham er det faktisk sandt: For at destruere ham skulle spilpersonerne destruere hele universet, begrebet tid, dem selv og alt derudover. Selv hvis de kunne det ville det være en ligegyldig sejr, og det forklarer han dem gerne hvis de prøver at angribe ham.

I kamp er han meget passiv, blokere måske de første par angreb, men sætter sig så bare ned på en ikke-eksisterende stol og absorbere dem. Han snakker mere end han kæmper.

Stats:

Liv: 9999

En del af Evigheden

Hver anden tur bliver en spiller tvunget til at duellere mod den nuværende. De er jo også en del af Vishnu, universet, så han kan styre dem hvis han vil.

Specielt:

Ingen konventionelle angreb påvirker ham.

Hver gang spillerne angriber ham, fortæl dem at de gør 0 skade, eller skriv demonstrativt et stort 0 på et stykke papir. Brug hans evne et par gange til at tvinge spillerne til at kæmpe mod hinanden, men derefter mister han interessen. Den eneste måde kampen kan vindes er via flash-backs, ved at få ham til at forstå hvorfor spilpersonerne stod imod guderne. Drop løbende hints: Vishnu er nysgerrig over hvordan de fik styrken til at besejre Shiva, hvorfor de ikke underkaster sig universets cyklus, og indrømmer han ikke rigtig forstår organisk liv. Følelser er ikke nok, han vil SE det. Når den første flash-back scene kommer, bliver han dybt rystet, og skadet. Få dem til at fortælle så mange du nu synes og gå til epilogen.

EPILOG

Få spillerne til at tælle deres levels op. Den med flest har vinder epilogs retten.

Vishnu falder på knæ, forpustet og overvældet af deres følelser. Han rejser sig og forklarer at han nu forstår det hele. Omend universet ikke kan besejres, kan det ændres. Han træder ind i kroppen på de vindene spilperson (flere hvis det er uafgjort). Han/hun må bestemme hvorledes universet skal ændres, eller det nye skabes. Det kan være i alle aspekter, endda ændre fysikkens love. Det hundrede procent op til spilleren, Vishnu gør som de ønsker.

Hold herefter en lille epilog i samarbejde med spillerne. Noget der lige giver et indtryk af hvad for en verden der bliver skabt, eller vendt tilbage til. Hvis spilpersonerne overlever og er en del af det nye univers (som de jo nok er), så sørg for også lige at give dem hver en ordentlig afsked. Det bliver nok en lykkelig slutning.

Også er spillet slut.