

# Wong Feis kro



Wong Feis kro er et Kineserier scenarie og et planB projekt til Fastaval 2016 af Morten Greis Petersen.

**Spiltestere:** Peter, Troels, Kasper, Anne, Niels, Bo, Lars, Malik og Regitze. En stor tak til spiltesterne for at være med til at skabe Kineserier, Wong Feis kro og Kineserier: The Crow Edition. En stor tak til Cecilie.

Billeder i teksten er lånt skamløst fra *Crouching Tiger*, *Hidden Dragon* og *Iron Monkey*.

**Kære læser,**

Velkommen til Wong Feis kro og til systemet Kineserier. Tak for at have givet dig i lag med spillet.

Wong Feis kro og Kineserier er min glæde ved asiatiske film, wuxia og wire fu udtrykt i rollespil. Jeg håber, I får den samme sjov og underholdning, vi har haft, når vi har spillet Kineserier.



## Hvad er Kineserier?

Kineserier er et regelsystem til wire-fu rollespil, som bruger timeglas, spandevise af terninger og improvisation til at skabe episke og dramatiske kung-fu sekvenser, hvor hovedpersonernes inderste afsløres, hemmeligheder kommer i spil og skæbner afgøres alt imens aktørerne svæver gennem luften, duellerer på blikke og skarpe ord, umulige reflekser og overnaturlige karatehug.

Kineserier er et værktøj til at skabe historier med, og det er system, som sætter spillerne i centrum. Sammen skaber de historien, men ingen ved, hvor den fører hen for det afsløres først, når de træffer tunge valg og konfronterer hinanden i dueller.

Kineserier er inspireret af wire-fu film – dvs. diverse kinesiske, hongkongnesiske, japanske, thailandske og koreanske film, så som Hero, Tiger på spring, drage i skjul, House of Flying Daggers, Ong-Bak, Versus, Azumi, Iron Monkey, Drunken Master, Kung Fu Hustle, Seven Swords, Red Cliff, Dragon Inn og mange, mange flere (foruden Highlander, The Crow, The Matrix og Brotherhood of the Wolf samt Crying Freeman, som er inspiration til The Crow Edition af Kineserier) – og Kineserier er designet til at genskabe disse historier, som ofte bruger lag på lag af flashbacks, og ofte bruger kung-fu kampe til at åbne for historien, blandt andet ud fra et princip om, at en skurk først rigtigt kan besejres, når hans eller hendes (for)historie er blevet fortalt.

Målet med Kineserier er at give spillerne et værktøj til at skabe den type fortællinger inden for rammerne af rollespil. I modsætning til mange andre rollespil bruger Kineserier ikke en egentlig spilleder, men overlader det til spillerne sammen at koordinere og skabe historien.

## Hvad er Wong Feis kro?

Wong Feis kro er en specifik historie fortalt med Kineserier regelsystemet. Mere om Wong Feis kro i næste afsnit, hvor vi begynder med forhistorien.

## Forhistorie

Årene 184 til 220, hvor magten løb *Han dynastiet* af hænde, var præget af talrige krige og blodige kampe. Af denne blodige periode udsprang *De tre kongeriger*, Wei, Shu og Wu, som førte til en ikke mindre blodig periode, men nu mellem tre kongeriger, der hver især stræbte hinanden på livet. Det var en periode markeret af nye fremskridt inden for våbentechnologien, og da *Jin dynastiet* fældede hver af de tre kongeriger og endeligt overtog magten i 280, var store dele af den kinesiske befolkning blevet dræbt.

Det er en romantiseret tid illustreret af episke film og historier om krige og soldater, om magtfulde kejsere og (il)loyale eunukker, om snigmordere og baghold, om vise munke og om rådgivere på flugt bærende den sande hemmelighed om imperiets arvinger.

Det er en mytisk tid, hvor Kinas fremtid formes, hvor enkelte individers handlinger, kampe og kærlighed former millioners skæbne, hvor imperiers grænser trækkes og magtfulde adelsslægter rejses og fældes.

Det er en fantastisk tid, hvor de kæmpende mestrer overnaturlige kung-fu talenter, hvor kung-fu slag kan smadre sten, hvor fingerpres kan lamme nerver, hvor åndedrag kan mobilisere Chi –kræfter, og flyvespark går flere meter gennem luften. Spyd-kæmpere kan parere hele byger af pile, og sværdkæmpere kan flække et hår. De ypperligste kæmpere udkæmper dueller i deres sind og afgør duellen ved et enkelt sværdhug.

Midt i alt dette er en lille flok fremmede ankommet til Wong Feis kro. De har hver deres mission, de bærer på hver deres hemmeligheder, og alt er langt fra hvad det synes, for de bærer hver deres dunkle hemmelighed. Nogle af disse vil afgøre Kinas skæbne, andre handler om ulykkelige elskende.

## Kroen og personalet

Wong Feis kro er en afsidesliggende kro, som er kendt viden om af rejsende, da den er sidste sikre rejsepunkt mellem De tre kongeriger, og dens massive vægge kan holde til en mindre belejring, og dens rummelige værelser og stalde kan rumme et omrejsende hof. Kroen er drevet af den aldrende Wong Fei, hans kone Ziyi Fei og deres tre børn samt et større personale af køkkenfolk, staldknægter og opvartere.

Wong Feis kro er en imponerende bygning. Hovedhuset er i to etager og er bygget op omkring krostuen, som er to etager høj. Oppe i første sals højde løber en afsats hele vejen rundt om krostuen, som giver adgang til kroværelserne. I stuen befinder sig også et rummeligt køkken. Skjult mellem væggene er smalle, hemmelige passager, der lader en skyde genvej gennem kroen.

Foran hovedbygningen er stor gårdsplads omkranset af høje stenmure. En bred port fører ind til gårdspladsen, og ved siden af hovedbygningen rundt langs murene er små lager- og staldbygninger. På bagsiden af hovedbygningen er skyggefyldt, og der ligger byggerester bevokset med ukrudt.

Foran kroen er en stor slette med spredte klippeformationer, der rejser sig af jorden og bryder vinden. Langs kroens ene side vokser bambus, og et sted derinde skjuler sig en lille lund. Afskærmet af bambussen varetager kroen en rosenhave, og et sted nede bag den ligger en idyllisk sø græsende op til en mindre skov.

*En anmærkning omkring det historiske: Wong Feis kro er inspireret af Kinas historie, men endnu mere af kulørte dramaer, der udspiller sig i en romantiseret version af fortiden. Wong Feis kro er ikke historisk drama men en eventyrlig historie inspireret af 20. århundredes film. Der er ikke tilstræbt nogen historiskhed eller ægthed.*

## Spilleders opgave

I Wong Feis kro er din opgave at lære spillets regler at kende og forklare dem til resten af din spilgruppe. Du kommer til at være den, der tager initiativet, hvis de andre spillere mangler ord eller ikke lige ved, hvad de skal finde på, og hvis handlingen trækker ud eller går i stå, er det op til dig at tage føringen og få afrundet scenen og sat den næste.

Derudover skal du spille med. Wong Feis kro bruger ikke en særskilt spilleder til at håndtere regler eller til at styre alle birollerne. Der er brug for en til at tage teten og sikre sig, at handlingen skrider frem og sikre sig at reglerne er forstået, men når først spillet er gået i gang, skal du også spille med.

I det følgende gennemgår jeg spillets regler, forklarer hvordan Kineserier bruges, og hvordan Wong Feis kro kommer til at forløbe, derefter skal I skabe det sammen, og via oversigtsarkene bliver der forhåbentlig ikke meget behov for at referere til resten af regelheftet.

Hvad skal du bruge for at spille Wong Feis kro?

- Et karakterark og et handlingsark pr spiller
- Oversigtsarket over Wong Feis kro
- Et referenceark (gerne et pr spiller)
- En bunke terninger (en masse t6'ere, t8'ere, t10'ere og t12'ere – hvis du kan skaffe 7-8 af hver slags terning pr spiller, har I en god mængde)
- Timeglas på 30 sekunder (rent praktisk er det rart med to styk) (**disse udlånes på Fastaval**)
- Markører (f.eks. glassten, gerne 5 pr spiller) (**disse udlånes på Fastaval**)



## Før spillet begynder

### Introduktion

- Hils på hinanden og præsenter Kineserier og Wong Feis kro for medspillerne
- Afprøv tidssystemet – Beskriv lokationerne ved kroen

### Skab karakterer

- Giv hver spiller et karakterark og et kampark
- Udfyld karakterarket

### De sidste ting

- Anbring kortet over Wong Feis kro midt på bordet. Marker hver karakters placering med en markør
- Anbring en bunke terninger, markører og timeglas på bordet

### Introduktion

Hils på hinanden og forklar kort dine medspillere hvad I skal spille, og hvordan det overordnet kommer til at foregå: Der er ikke fastlagt nogen historie på forhånd, men den vil opstå, når karakterernes veje krydses, og de krydses, når de bevæger sig rundt på Wong Feis kro og forskellige scener bliver sat i spil. I en række af de scener skal man rejse sig op, når man spiller og beskriver sin karakter, og det skal ofte gøres på 30 sekunder. Udfordringen ved de 30 sekunder vil til at begynde med ofte handle om få brugt samfunde 30 sekunder.

Prøv evt. som opvarmning at beskrive lokationerne i Wong Feis kro på skift inden for de 30 sekunder for at få en fornemmelse for tiden og for at varme stemmer og kroppe op.

### Skab karakterer

Karakterarket skal udfyldes. Det første afsnit udfyldes hver især af spillerne ud fra de oplæg, som er på deres karakterark. Det andet afsnit udfyldes i fællesskab, så alle karakterer har den samme mængde af relationer til hinanden. Når det er gjort udfyldes tredje del af karakterarket – og her er en ting åben, nemlig *karakterens mission*, og det er en god ide at udfylde den i fællesskab baseret på relationerne.

Generelt for den del af tredje afsnit på karakterarket, der udfyldes ved spilstart er, at lade karakterernes interesser gå på tværs af hinanden. Lad den hemmelige mission komme på tværs af en anden spillers mission, lad karakterens hemmelighed have med en tredje spillers mission osv.

### De sidste ting

Når karaktererne er færdige kan de sidste ting komme på bordet. Anbring kortet over Wong Feis kro, hvor alle kan se det, og hav en bunke terninger, timeglas og glassten klar.

Anbring spillernes brikker på kortet.

I er nu klar til at spille Wong Feis kro.

## Regelsystemet Kineserier – Sådan spiller I Kineserier

Kineserier er drevet af to grundlæggende regler

### Princippet om karakterens historie

Ingen karakterer kan elimineres fra historien, førend karakterens historie er fortalt. Den fortælles gennem dialoger, flashbacks og monologer, og disse aktiveres via kampen, og først når en karakters historie er fortalt til ende, kan karakteren elimineres fra historien.

### Kamp er på tid og sker stående

Når kampen går i gang, bruges timeglasset. På skift har de 30 sekunder, og samfulde 30 sekunder skal bruges. Udfordringen er sjældent at holde sig inden for de 30 sekunder, men at bruge de 30 sekunder. Spilleren, der er aktiv, skal stå op, mens de 30 sekunder forløber. De andre spillere skal sidde ned.

### Wong Feis kro – forløbet

I Wong Feis kro skiftes spillerne til at have tur, og i deres tur vælger de at bevæge sig fra et sted i kroen til en anden. Det sted, de ankommer til, kan aktivere en scene, hvis der er en anden person til stede i lokationen (enkelte lokationer kan også aktivere solo-scener, hvor man holder en monolog).

Når alle spillerne har haft en *tur*, er der gået en *omgang*, og efter et vist antal omgange eller kampe, er der *aktskifte*, og der kommer regelændring til spillet. Efter en eller to aktskifte kommer *historiens afslutning*.

### Turene

I en tur flytter en spiller sin karakter fra en lokation til en anden på kortet over Wong Feis kro. Bevægelse sker langs pilene. Den nye lokation giver spilleren en eller to typer scene at vælge mellem, og de fleste scener har en eller flere underkategorier at vælge mellem. Når scenen er spillet til ende, er det næste spillers tur.

### Aktskifte

Når alle spillere har haft tre ture eller har været involveret i en kamp, er der aktskifte. Hver akt har en særregel. Efter tredje akt går man til afslutningen af historien.

- *Særregel for første akt:* Når alle spillerne har haft en tur, er der gået en omgang, og hver efter hver runde fjernes en lokation fra kortet, så området stille og roligt indsnævres.
- *Særregel for anden akt:* De grå felter på handlingsarket er nu aktive og gælder for resten af spillet. Det er nu muligt at besejre og fordrive karakterer endeligt.
- *Særregel for tredje akt:* Der kan kun spilles Romance! og Kamp! scener i denne akt.

### Første akt: Hver omgangs afslutning

For at indsnævre rammen for historien, skal I efter hver *omgang*, hvor alle spillere har haft en tur, fjerne en lokation fra kortet, så det bliver sværere at undgå hinanden, og karaktererne kommer mere i kontakt.

Når I fjerner lokationer så vælg en i fællesskab, men vælg en, hvor der ikke er en karakter, og som ikke isolerer karaktererne fra hinanden. Vælg gerne en lokation, som ikke har været i spil eller har haft en minimal rolle.

## **Anden akt og fremefter: En karakters endeligt**

Hvis en karakter løber tør for hemmeligheder eller flashbacks på sit ark, er karakteren ude, hvis denne bliver besejret. Karakteren bliver dræbt, permanent fordrevet eller på anden vis udskrevet af historien.

## **Tredje akt: Romance eller kamp**

Tredje akt udspiller sig kun, hvis historien ikke allerede er bragt til ende. Det er ikke usædvanligt at historien bliver afsluttet i løbet af anden akt. Hvis historien endnu ikke er afsluttet, når anden akt er forløbet, indtræder tredje akt, og udvalget af scener indsnævres til at handle om kampe og kærlighed.

### *Historiens ende*

Historierne om jeres karakterer i Wong Feis kro kommer til deres afslutning ved at karaktererne får fortalt deres forhistorie og bliver elimineret fra spillet via kampe, eller at karaktererne når deres mål og får en afslutning på deres handlingsforløb.

Historiens ende vil ofte komme i løbet af anden akt, men den kan strække sig ind i tredje akt. Det er et spørgsmål om fingerspitzgefühl, men ofte kommer der et naturligt punkt for de enkelte karakterers historie afslutning. Brug det til at afrunde historien med.

## **Wong Feis kro – Scenesætning**

Scener sættes via kortet over Wong Feis kro. Spillerne skiftes til at flytte deres markører på kortet fra en lokation til en anden langs de forbindelser, der er på kortet. Når to karakterer er på samme lokation, kan de vælge at udspille en af scenerne.

Den aktive spiller har det afgørende ord i, hvordan scenen skal opstilles, men det er som regel sjovest kort at snakke om, hvordan scenen skal stilles op. Lad være med at planlægge hvilken vej scenen skal gå, det er bedre at spille sig frem til det.

### *Scenetyper og at spille scenerne*

Bemærk, at scenerne er typisk tænkt sig som udspillende sig mellem to karakterer, og at kun kamp-scenerne kan rumme konflikt. Hvis en af de andre scener, fører til kamp, slutter scenen.

Med undtagelse af selve kampene er scenerne ikke tænkt til at være specielt lange. En scene behøver ikke vare mere end få øjeblikke. Det kan være udvekslingen af få replikker, sigende blikke eller en kort monolog.

De aktive spillere skal altid stå op (dog undtagen kamp, her gælder andre regler), mens de inaktive spillere sidder ned. De aktive spillere skal ikke ud på gulvet og spille scenen sammen, men spille den stående fra deres pladser.

## Romance!

I denne scene skal det handle om romancen mellem to karakterer. Romance-scener kan tage en af følgende tre former:

- **Man længes:** De to forelskede er ikke sammen i denne scene, men vi følger den aktive spiller, der har en monolog eller beskriver, hvordan han eller hun længes efter sin elskede, og hvilke hindringer, der er for at de får hinanden. Kan spilles af begge spillere, der isoleret fra hinanden længes (også selvom de er i samme lokation; mange ting kan være i vejen).
  - Hvor meget du længes
  - Hvad kommer mellem jeres kærlighed
- **Samtale om kærlighed:** Man snakker om sin længsel, sin kærlighed og/eller sin elskede med den eller de andre, som er i scenen. Snakken kan foregå direkte eller indirekte, og den kan ofte være humoristisk, når den eller de andre forsøger at komme med gode råd til, hvordan de to elskende kan få hinanden.
  - Hvordan (gen)vinder du den andens kærlighed, *eller*
  - Hvordan kan du overkomme forhindringerne, så I kan mødes
- **Erklæring af kærlighed:** I denne scene er alt idyl. I er sammen, og I er uforstyrrede, og I kan erklære jeres kærlighed for hinanden. Det kommer måske til omfavnelser, det kommer til smukke ord og tårer, og det solopgang, blomstermarker, og det er smuk idyl – men der er ingen hede kys, ingen sex eller nøgenhed (det er uden for genren). Denne scene måske gerne spilles som en flashback-scene, hvor erklæringen af kærligheden finder sted i fortiden, hvorefter scenen vender tilbage til nuet, hvor den slutter med at de to er hindrede i at erklære deres kærlighed.
  - Erklær jeres kærlighed for hinanden
  - Må være flashback-scene

## Intrigel

Noget er på færde, og vi ser noget sker. En af følgende scener spilles.

- **Planlægning af intrige.** I denne scene spilles optakten en intrige – det kan være planlægningen eller oplægget til en intrige, ønsket om at foretage en intrige eller noget tilsvarende, f.eks. at sværge at intrige udføres. De konkrete deltager i intrigen er ikke så vigtige, men motivet og emnet for intrigen, som kan være Kinas skæbne, en romance eller noget helt tredje, er relevant.
  - Udspil planlægning, optakten, oplægget, ønsket om en intrige
  - Hvad er målet med intrigen, hvad er motivet og hvad er emnet?
- **Udførelse af intrige – kun hvis man tidligere har deltaget i en planlægning af en intrige!** Beskriv eller spil kort, hvordan intrigen falder i hak. Når det er gjort, må man flytte en spillers brik til en valgfri lokation og straks spille en scene på stedet, hvis der er to karakterer på lokationen. *(det kan involvere en selv eller to andre spillere – dette kan tvinge to karakterer i kamp, men det kan ikke tvinge dem til forelske sig i hinanden; de involverede spillere vælger scenevarianten (hvis de for eksempel skal spille en romance, vælger de selv hvilken type romance-scene)).*



### Kinas skæbne!

Begivenhederne på Wong Feis kro kommer til at have afgørende betydning for Kinas fremtidige skæbne. Kærligheden, kampene, intrigerne vil forme fremtiden, og handlingen krydsklipper derfor til andre steder.

Scenen udspilles som krydsclip til store vigtige øjeblikke, der udspiller sig lige nu andre steder. Brug timeglasset og beskriv storpolitiske begivenheder, som finder sted langt herfra, men som påvirkes af begivenhederne i Wong Feis kro. De kan beskrives som en monolog eller i samspil med den anden spiller.

Brug scenen til korte stemningsbilleder. Rytterhære gallopperende over en bakkekam ned mod en intetanende landsby, tusindvis af tropper marcherende taktfast imod hinanden, mens himlen sortner af pile, rigt udsmykkede hoffer med hoffolk og tjenestefolk i de rigeste klæder, der listigt intrigerer osv.

Scenens udformning kan formes af karakteren, man befinder sig sammen med:

- **Ærkefjende:** Tusindvis af bueskytter mørkner himlen med deres pile, rytterskarer får jorden til at skælve, og den taktfaste march af soldater, der bevæger sig i komplekse formationer er et forunderligt skue. Fæstninger belejres af store krigsmaskiner, der slynger ild og død. Landsbyer stormes, og indbyggere hugges ned. Generalers dristige manøvrer overrasker fjenden, og magtbalancen forskubbes.
- **Romantisk involverede:** Kærligheden har trange kår for netop nu planlægger familieoverhoveder ægteskabsalliancer, forsvundne ægtefæller vender tilbage, rivaler træder frem af kulissen allierede med fjendtlige konger, og uønskede bejlere søger audiens hos en forældre.
- **Makker:** Ved kongens hof finder skjulte magtkampe sted, da maskerede angribere overfalder adelsfolk, da en giftblander drypper sin edder i teen, da en skjult bueskytte sender sin sorte pil mod den intetanende præst – og magtbalancen forrykkes, da en vigtig aktør fjernes fra spillet, og nogle sørger, andre raser og nogle frydes.
- **Bekendtskab:** I paladset og i templet finder magtspil sted, da embedsfolk bestikkes, da hoffolk afpresses, og da stoiske præster brænder bogstaveligt for deres sag. Dobbeltagenter afsløres af kongens agenter, niddinge hånes for deres gerninger, og listige ægtefæller hvisker løgne og sandheder i deres magers ører.

### Kamp!

I denne scene kommer det til kamp. Scenen kan enten begynde med kampen, eller kampen kan vokse frem af scenen. Når en spiller rykker ind på dette felt, skal det resultere i en kamp, men hvis der er flere karakterer til stede, kan det enten afgøres på forhånd, eller man kan spille sig frem til det. På overfladen kan Kamp! ligne en af de andre scener, som så udvikler sig til kamp.

Se kampreglerne for hvordan resten af scenen udspilles.

### Flashback!

Formålet med en flashbackscene er at lære noget nyt om karakteren. Flashbackscener udspiller sig i karakterens fortid før ankomsten til Wong Feis kro, og den indeholder altid noget, der afslører noget nyt om karakteren. Flashbackscener kan enten spilles eller beskrives, de kan være monologer eller dialoger. Det er muligt at have flashbackscener inde i flashbackscener.

Flashbackscener anvender ikke reglerne for de andre scenetyper, men der kan stadig være romancer, intriger og scener om Kinas fremtid, ligesom der kan være actionsekvenser, men actionsekvenserne udspilles ikke med kampsystemet.

## Det kommer til kamp!

*Kamp er drabelige sværdekampe, smukt koreograferede udfald med spyd, mentale dueller, hidsige serier af slag og spark, jagt henover trætoppe, kreative dueller på køkkenredskaber gennem spisesalen, hånfulde ord affyret med giftig tunge, lange smukke spring, hvor hver afsæt er det yderste af tåspidsen, som strejfer søens overflade, eller det er to stridende, der nedstirrer hinanden tavst på gårdspladsen, mens regnen trommer mod teglstenene, og som tårer drypper de fra de udstrakte klinger, indtil den ene rynker på panden og pludselig stormer frem. Kamp tager mange former.*

Når først to personer kommer i konflikt, er det tid til at finde kampreglerne frem.

Det første, der skal gøres er at etablere kampens anslag. Dernæst skiftes de to spillere til at rejse sig op, beskrive deres handlinger og opbygge terningpuljerne. Fra tid til anden aktiveres terningpuljerne, og det kan aktivere flashback-scener inde i kampen. Før eller siden får en spiller opbygget en terningpulje, der er stor nok til at aktivere en afslutning på kampen.

### Kampens anslag (runde 0)

Nogle konflikter udbryder pludselig, som når en karakter pludselig kommer med hånende ord og lussing, mens andre konflikter opstår regulært, når to krigere stiller sig over for hinanden begge klar til at kæmpe. Uanset udgangspunktet skal der findes en spiller, der begynder kamprunderne.

### Hvis handlingen eskalerer til konflikt:

Hvis en scene går fra dialog til konflikt, fordi en spiller har eskaleret handlingen, så betragtes den eskalerende spiller, som værende den, der begyndte kampen med en runde 0. Spilleren får 4t6 til sin startpulje. Modspilleren begynder nu første runde i kampen.

### Hvis handlingen er konflikten eller de to stridende begynder samtidigt:

Hvis en scene sættes op som en konflikt (de to modparter får øje på hinanden i hver deres ende af spisesalen og går straks til konfrontation), eller de to parter bliver enige om at kæmpe imod hinanden (de to stridende mødes bag hovedbygningen for at duellere ved daggry), betragtes spilleren, der er scenesætteren, som den, der begynder kampens første runde.

At fastslå kampens begyndelse kan nogle gange være lidt tricky og kan kræve en afgørelse fra spilleder eller de andre spillere.

## Kamprunderne

Hver kamprunde består af følgende trin:

- Første spiller rejser sig op, timeglasset vendes, og spilleren har 30 sekunder til at beskrive sine handlinger.
- Spillerens terningpulje opbygges – terninger fra op til to områder føjes til spillerens terningpulje.
- Spilleren vælger, om denne vil aktivere sin terningpulje.
  - Hvis terningpuljen aktiveres, ruller spilleren sine terninger og ser hvilke scener, der kan aktiveres.
  - Hvis en eller flere scener aktiveres, udspilles de.
- Hvis kampen ikke er afsluttet, er det anden spillers tur.
- Anden spiller rejser sig op, timeglasset vendes, og spilleren har 30 sekunder til at beskrive sine handlinger.
- Spillerens terningpulje opbygges – terninger fra op til to områder på handlingsarket føjes til spillerens terningpulje.
- Spilleren vælger, om denne vil aktivere sin terningpulje.
  - Hvis terningpuljen aktiveres, ruller spilleren sine terninger og ser hvilke scener, der kan aktiveres.
  - Hvis en eller flere scener aktiveres, udspilles de.
- Hvis kampen ikke er afsluttet, er det første spillers tur.
- Osv.



Fordi kamp på brændende pæle er bare lidt sejere.

Fra *Iron Monkey*

## Gennemgang af kamprunden

Trin 1: At rejse sig op og vende timeglasset

Spilleren rejser sig op. Timeglasset vendes gerne af en anden spiller, som nu holder øje med tiden og siger til, når de 30 sekunder er udløbet. De andre spillere forbliver siddende.

I de 30 sekunder må man beskrive, agere, afholde monologer og på anden vis beskrive kampens forløb. Rent praktisk kan man ikke beskrive, hvordan man vinder eller taber kampen, dræber modstanderen eller selv omkommer – eller ting, som falder helt uden for genren.

Når de 30 sekunder er gået, stopper man og sætter sig ned igen.

Trin 2: Opbygning af terningpuljen

Ud fra de beskrevne handlinger kan man få terninger fra to felter på handlingsarket. Marker de valgte felter med en brik eller lignende, og fjern terningerne til terningpuljen (f.eks. "såret" giver 2t8 til puljen, og feltet markeres nu med en glassten).

Man kan altid anvende det generelle felt på handlingsarket, og det kan aktiveres to gange på pr. tur. De andre felter kan kun aktiveres en gang hver, men de giver til gengæld adgang til nye felter. Nye felter kan ikke aktiveres samme runde, som de bliver tilgængelige (f.eks. hvis feltet "såret" er aktiveret og har givet 2t8 til puljen, kan man ikke straks aktivere "hårdt såret" og føje 2t10 til puljen – men i næste runde kan feltet aktiveres).

Trin 3: Mulig aktivering af terningpuljen

Spilleren vælger nu, om denne ønsker at aktivere puljen, eller om turen overdrages til modstanderen.

Hvis terningpuljen aktiveres, ruller spilleren alle terninger i sin pulje.

1. Alle 1'ere kasseres fra puljen. Disse terninger er spildt og ikke længere i puljen.
2. Alle resultater på 5 eller højere er en succes. Alle succeser tælles.
3. Succeserne anvendes til aktivere felter på handlingsarket. Succeser, der ikke anvendes er spildt.
4. Terningpuljen genopbygges. Alle terninger, der ikke blev kasseret, forbliver i terningpuljen.

*Det er et spørgsmål om timing. Hvor længe tør man vente med at aktivere sin terningpulje? Der skal være nok terninger til at man kan vinde noget, men ruller man for tidligt, risikerer man at få for få succeser, og man risikerer at miste terninger (alle 1'erne), men slår man til for sent, risikerer man, at modstanderen aktiverer sin pulje og afslutter kampen.*

Succeserne fra terningkastet aktiverer felter på handlingsarket, og felterne kan udløse scener, eller de kan afslutte kampen. Aktiverede felter markeres med en glassten eller anden form for brik.

Trin 4: Kampen er slut eller fortsætter

Hvis kampen fortsætter er det modspillerens tur til at rejse sig og beskrive handlinger etc.

I vender nu tilbage til den almindelige scenestruktur. Som regel giver det sig selv, at klippe handlingen til næste spillers tur, men nogle gange kræver udfaldet af en kamp en eller anden form for afsluttende scene – f.eks. en tårevæddet afsked med en karakter. Hvis en anden scene er mere passende end næste spillers tur, så spil den scene i stedet.

## Handlingsarket

Handlingsarket er en oversigt over de handlinger, der giver terninger til terningpuljen, og de scener, man kan aktivere ved brug af succeser. Gennemgangen af handlingsarket er for kort at opsummere arket.

**Generel kung-fu:** Dette felt kan aktiveres op til to gange hver runde. Det giver altid 2t6 til puljen. De fleste handlinger og beskrivelser falder ind under dette felt, og feltet kan derfor altid aktiveres. Det kræver to forskellige handlinger at aktivere feltet to gange. Basalt set fungerer feltet til at give spillere mindst to eller fire terninger til deres pulje hver runde.

**Såret:** Beskrivelse af hvordan karakteren er såret eller bliver såret. Giver 2t10.

*Såret -> Hårdt såret* [2. akt]: Beskrivelse af hvordan karakteren er hårdt såret eller bliver såret. Giver 2t12.

**Afslør hemmelighed:** Afslør en hemmelighed om dig selv og føj den til karakterarket. Giver 2t10.

**Skift lokation:** A1 Gennem flytter sig fra et område til et tilstødende område. Flyt begge de kæmpendes markører til en tilstødende lokation, og beskriv kort hvordan kampen flyttede sig til den nye lokation.

*Skift lokation -> Terræn fordel:* Inddrag terrænet i det nye område, og beskriv hvordan det giver en fordel. Giver 1t10.

*Terræn fordel -> Anvend terræn:* Gør brug af terrænet i det området som led i kampen. Giver 1t10.

**Modstander:** Du fornærmer din modstander på elegant eller grovkornet maner alt efter din foretrukne stil. Giver 1t8 og modstanderen mister en terning – *bemærk*, at når terningpuljen opbygges og dette felt markeres, kan man vælge at parterne rejser sig op og udveksler et par korte replikker, der er til aktive karakters fordel.

*Modstander -> Modstander:* Du fornærmer din modstander lidt mere. Giver 1t8 og modstanderen mister en terning.

*Modstander -> Modstander* [2. akt]: Du fornærmer din modstander endnu mere. Giver 1t8 og modstanderen mister en terning.

**Præsentation:** Præsenter din karakters navn, titel, læremester og lignende gennem monolog eller gennem beskrivelse. Det giver 2t8.

*Præsentation -> Præsentation:* Foretag mere præsentation. Giver 2t8.

*Præsentation -> Præsentation* [2. akt]: Foretag en præsentation mere. Giver 2t8.

*Præsentation -> Ansigtsmimik:* Gengiv ansigtsmimik, der er sigende for karakteren, eller som er en følge af dårlig dubning. Giver 2t10.

**Kungfu-stilart – Stil:** Præsenter eller beskriv din Kung Fu stil. Giver 1t8

*Stil -> Manøvre:* Gør brug af den beskrevne Kung Fu stil. Giver 2t10

**Kungfu-stilart – Klan:** Præsenter eller beskriv din klans Kung Fu. Giver 1t8

*Klan -> Manøvre:* Gør brug af den beskrevne klans Kung Fu. Giver 2t10

**Kungfu-stilart – Læremester:** Præsenter eller beskriv din læremesters Kung Fu. Giver 1t8

*Læremester -> Manøvre:* Gør brug af den beskrevne læremesters Kung Fu. Giver 2t10

**Præsenter våben:** A3 Først et våben kan bruges, skal det først præsenteres. Det kan være en direkte præsentation ("Dette er min faders klinge") eller det kan være en stilfuld beskrivelse af, hvordan sværdet bliver trukket.

*Præsenter våben -> Udstyr:* Brugen af det præsenterede udstyr giver 1t12

*Udstyr -> Udstyr:* Den næste brug af det præsenterede udstyr giver 1t10

*Udstyr -> Udstyr* [2. akt]: Den gentagne brug af udstyret giver 1t1

## Aktivering

Følgende er felter, der aktiveres med succeser fra terningpuljen. Hver felt har en aktiveringsværdi (angivet som **A**), der viser antallet af succeser, der skal til for at aktivere feltet. Nogle felter kræver at det foregående felt aktiveres, og samme felt kan ikke aktiveres to gange.

**Skift alliance:** A4 Skift af alliance betyder at en relation hos modstanderen ændrer sig, da forholdet mellem de to kæmpende nu skifter til allieret – eller omvendt til bliver de til modstandere, hvis de før var allierede. Skiftet af alliance akkompagneres af en kort beskrivelse eller scene, der viser skiftet i alliancen. Hvis de to parter nu er allierede, stopper kampen.

**Fordrive – Flashback:** A2 En flashback-scene aktiveres hos modstanderen, der nu udtænker en flashback-scene, som spilles. Efter scenen er spillet, fortsætter kampen som normalt.

*Flashback -> Fordrive modstander:* A4 Modstanden fordrives fra scenen og har tabt, og kampen slutter.

**Fange – Planlæg tilfangetagelse:** A1 Der spilles eller beskrives kort, hvordan man har planlagt at tage modstanderen til fange.

*Planlæg -> Tage modstander til fange:* A4 Kampen afsluttes, da modstanderen tages til fange, og modstanderens tilfangetagne situation begrænser denne i at agere (f.eks. ikke muligt at flytte frit rundt, men befinder sig, hvor tilfangetageren beslutter sig for det).

**Besejre – Flashback** [2. akt]: A2 En flashback-scene aktiveres hos modstanderen, der nu udtænker en flashback-scene, som spilles. Efter scenen er spillet, fortsætter kampen som normalt.

*Flashback -> Besejre modstander* [2. akt]: A7 Modstanderen besejres og har tabt. Hvis modstanderen er løbet tør for hemmeligheder eller flashbacks, kan modstanderen elimineres fra historien. Hvis modstanderen ikke er løbet tør, kan modstanderen efterlades dødeligt såret, fordrives eller tages til fange. Kampen slutter.

**Andetsteds imellemtiden:** A5 Kampen afbrydes midlertidigt, fordi handlingen krydsklipper til et andet sted. Vælg en anden spiller, som får tur, og denne må nu rykke sin brik til et vilkårligt sted for at spille en scene med en anden karakter, som ikke er involveret i kampen. Når scenen er udspillet, vender vi tilbage til kampen.

*Andetsteds imellemtiden -> Indsigt:* Et element i scenen, der blev spillet forinden bliver inddraget i kampen, og det giver 2t12.

**Find svaghed hos modstander** [2. akt]: A2 Beskriv hvorledes dette eller hint element ophæver modstanderens fordel – du har analyseret modstanderens stil, du har øjnet en svaghed, du genkender kampsikolen eller har gennemskuet læremesterens tricks.

*Find svaghed -> Udnyt svaghed* [2. akt]: Giver 1t12 Beskriv hvordan du gør brug af den identificerede svaghed.

**Buddhas erkendelse** [2. akt]: A9 Midt i kampen har karakteren en åbenbaring. Himlen åbner sig, Buddhas velsignede blik hviler på karakteren, og enorme chi kræfter strømmer gennem karakteren, da Kung Fus hemmeligheder står åbent for karakteren.

*Buddhas erkendelse -> Essensen af Kung Fu* [2. akt]: En beskrivelse af, hvordan karakteren trækker på sin åbenbaring og indhenter enorme kræfter. Giver 6t12 – og den giver en permanent bonus på 2t12 til alle efterfølgende kampe (bonussen kan ikke akkumuleres).

## Tips, tricks og andet godt at huske og være opmærksom på

### Kamp!

- Spilleren skal rejse sig op – man må kun udføre sin tur stående (alle andre sidder ned imens)
- Vend timeglasset (få en anden til at gøre det)
- Brug samfulde 30 sekunder til at agere i (det kan ofte være sværere end man regner med)

### Impro i kamp!

- Ageren kan være at beskrive, monologisere, bruge kroppen – beskriv kampen, dine bevægelser, den mentale duel, smerten, glæden, sejrusrusen, flyvesparket gennem luften, de lange spring gennem trætoppene, dette lette fald, der kun lige strejfer søens overflade, førend næste spring foretages
- Hold ikke øje med tiden – få en anden spiller til at gøre det (denne fortæller, når de 30 sekunder er gået)
- Hvis du går i stå, kig ned på karakterarket – det er din inspiration. Er der et felt, du endnu ikke har aktiveret, så prøv at flette det ind i beskrivelsen
- Hvis beskrivelsen er udtømt, men tiden ikke er gået, så beskriv noget mere – men gør det i dit eget tempo.
- Selvom man kun kan høste terninger fra to felter, så gør det ikke noget at inddrage flere områder i beskrivelsen. Efter de 30 sekunder, gennemgår man arket og ser hvilke felter, der er blevet aktiveret, og fra de aktiverede felter, må man vælge to og tage terninger fra dem til ens pulje.
- Hjælp gerne hinanden med at udpege hvilke felter, der er blevet aktiveret.
- Hvis man ikke kan finde på nogen måde at aktivere de eksterne felter, så kan basis-feltet altid aktiveres to gange i ens tur, og som minimum kan man skaffe to gange 2t6 til ens pulje – det kræver bare at man beskriver/agerer to forskellige i løbet af de 30 sekunder.

### Andre detaljer omkring kamp!

- I Kineserier er der kun to karakterer, der er i kamp med hinanden af gangen. Kamp med flere aktører har en tendens til at blive en tand for rodet. Det frarådes derfor at have flere karakterer i kamp på en gang, men det kan godt lade sig gøre, hvis situationen dikterer det.
- I Kineserier er det kun kampene mellem karaktererne, som er vigtige. Håndlangere og andre navnløse, utallige fjender er kun en trussel, når de er anført af en anden karakter. Kampe med håndlangere udspilles ikke, men beskrives i stedet. Brug evt. timeglasset og brug 30 sekunder på en episk kamp mod 30 håndlangere.
- Kampe mellem karakterer kan foregå fysisk som mentalt. De kan springe rundt mellem bygninger, hen over trætoppe og ind og ud af folkemængder, eller de kan nedstirre hinanden mentalt på gårdspladsen til lyden af ensom sitar, da hele kampen udspilles i deres sind, og når afgjort afsluttes med et enkelt udbrud, der afgør vinder og taber.
- Man kan have flashbacks inde i flashbacks.

## Wong Feis kro – Et kineserier scenarie

### Før spillet – skab karakterer

- Udfyld første afsnit ud fra oplæggene på karakterarkene
- Præsenter kort jeres karakterer for hinanden. Ret karaktererne til, så de passer sammen.
- Udfyld andet afsnit i fællesskab. Sørg for at relationerne er jævnt fordelt.
- Udfyld tredje afsnit:
  - Find en mission – lad den involvere en anden karakter på godt eller ondt – lav missionerne i fællesskab, så de kan komme på tværs af hinanden.
  - Find en hemmelig mission til karakteren – den er endnu ikke kendt af de andre spillere; lav den så den kommer på tværs af en anden spillers mission.
  - Find en hemmelighed til din karakter – vælg gerne en hemmelighed, som involverer en tredje spillers mission.
  - Resten af tredje afsnit skal ikke udfyldes endnu.

### Før spillet – Anbring karaktererne

- Vælg hver jeres startfelt på Wong Feis kro
- Den spiller, der er på første startfelt begynder. Derefter går I rundt om bordet.

### Spillet i Wong Feis kro

- Når en spiller har tur, flytter spilleren sin karakter fra en lokation til anden på kortet via pilene på kortet
- Er karakteren på en lokation med en anden karakter (med en undtagelse), vælges en af lokationens scenetyper (nogle lokationer har en scenetype, andre har to scenetyper), og derefter vælges scenens undertype (nogle scener har undertyper, andre har ikke).
- Når scenen er gennemspillet, er det næste spillers tur.
- Når alle har haft en *tur*, er der gået en *omgang*.
- Efter tre *omgange* eller alle har haft en kamp, er der *aktskifte*.

### Omgangens afslutning:

- Første akt: Efter hver omgang, hvor alle har haft tur, fjernes en lokation fra Wong Feis kro, så området indsnævres.
- Anden akt: De XXXX felter på handlingsarket i nu brug. Karakterer kan nu elimineres fra spillet.
- Tredje akt: Man kan kun spille Kamp! eller Romance! scener.

### Historiens ende

- Karakterer kan elimineres fra anden akt, hvis deres hemmeligheder eller deres flashbacks er kommet i spil.
- Når en karakters histories afrunding findes naturlig i løbet af anden eller tredje akt, afrundes den.



## Appendiks A: Oversigtsark til Wong Feis kro

### Scenerne i Wong Feis kro

#### Intrige! (to undertyper)

- Planlægning af intrige
  - Udspil planlægning, optakten, oplægget, ønsket om en intrige
  - Hvad er målet med intrigen, hvad er motivet o hvad er emnet?
- Intrigen udføres
  - Spil/beskriv kort, hvordan elementerne i intrigen falder på plads
  - Flyt derefter en spillers brik til en vilkårlig lokation. Hvis der er en anden karakter på stedet, skal de straks udspille en af lokationens scener (de involverede vælger evt. undertype).

#### Romance! (tre undertyper)

- Man længes (OBS! kan også spilles, hvis karakteren er alene på lokationen)
  - Hvor meget længes du?
  - Hvem eller hvad er det, som kommer i mellem jer?
- Samtale om kærlighed
  - Snak med en anden karakter end din elskede
  - Hvordan (gen)vinder du den andens kærlighed
  - Hvordan kan du overkomme forhindringerne, så I kan mødes
- Erklæring af kærlighed
  - Erklær jeres kærlighed for hinanden
  - Må være flashback-scene

#### Kinas skæbne! (fire undertyper)

- Stemningsbillede af de storpolitiske øjeblikke, som finder sted lige nu, men som skæbnesvangert bundet til scenerne i Wong Feis kro.
- **Rivalen:** Marcherende hære, belejrede fæstninger, brændende landsbyer, krigsslag
- **Romantisk involverede:** Kærligheden har trange kår for familier, bejlere og forsvundne ægtefæller spiller deres spil ved hofferne.
- **Makker:** Skjulte magtkampe, knive i natten, giftmord og attentater udspiller sig ved kongehoffet.
- **Bekendtskab:** Intriger i form af bestikkelse, korruption og sladder ved hoffer, temple og købmandshuse.
  - Brug timeglasset til at komme med 30 sekunders stemningsbillede

#### Kamp! (ingen undertyper)

- Det skal komme til kamp i denne scene
- I kan begynde straks med kampen, eller spille jer hen til kampen – begynd gerne med af de andre scenetyper som ramme, der fører jer til kampen)

Det kommer til kamp!

- Første spiller rejser sig op, timeglasset vendes, og spilleren har 30 sekunder til at beskrive sine handlinger.
- Spillerens terningpulje opbygges – terninger fra op til to områder føjes til spillerens terningpulje.
- Spilleren vælger, om denne vil aktivere sin terningpulje.
  - Hvis terningpuljen aktiveres, ruller spilleren sine terninger og ser hvilke scener, der kan aktiveres.
  - Hvis en eller flere scener aktiveres, udspilles de.
- Hvis kampen ikke er afsluttet, er det anden spillers tur.
- Anden spiller rejser sig op, timeglasset vendes, og spilleren har 30 sekunder til at beskrive sine handlinger.
- Spillerens terningpulje opbygges – terninger fra op til to områder på handlingsarket føjes til spillerens terningpulje.
- Spilleren vælger, om denne vil aktivere sin terningpulje.
  - Hvis terningpuljen aktiveres, ruller spilleren sine terninger og ser hvilke scener, der kan aktiveres.
  - Hvis en eller flere scener aktiveres, udspilles de.
- Hvis kampen ikke er afsluttet, er det første spillers tur.
- Osv.

## Appendiks B: Wong Feis kro Quick n Dirty

Der er en quick n dirty måde at spille Wong Feis kro på.

I stedet for at bruge scenestrukturen, så lad spillerne flytte frit rundt på kroens felter. Hver gang to mødes, spiller de scenen, som de vil – eller erklærer på forhånd, om det er *romance* eller *intrige* – og hvis scenen på noget tidspunkt udvikler sig til konflikt, går man til kamp.

Efter hver omgang fjerner man en lokation fra kortet, så området stødt indsnævres, og efter tre omgange eller efter alle har været i kamp, går man til anden akt, men man bliver ved med at indsnævre kortet, indtil kun fire felter er tilbage.

## Handlingsarketet

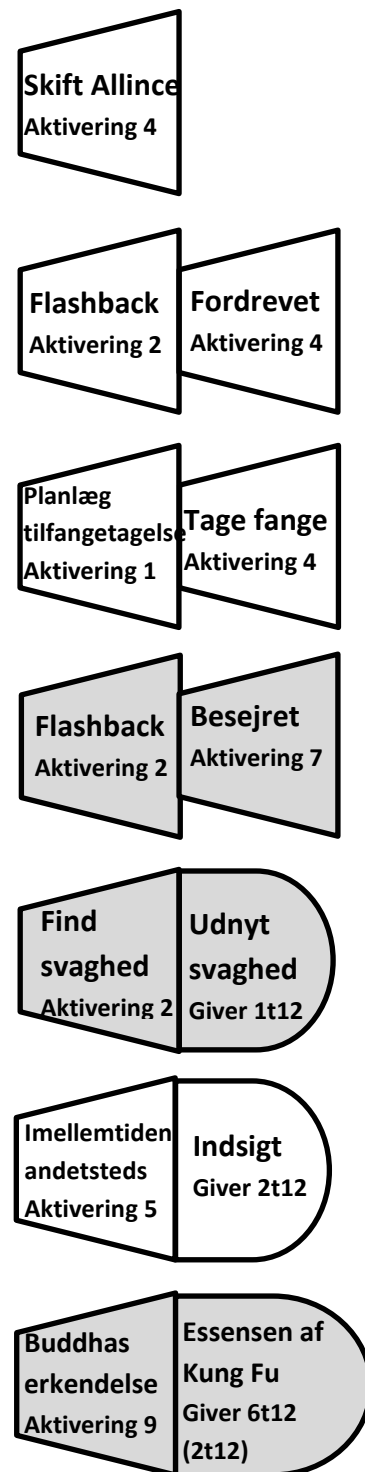
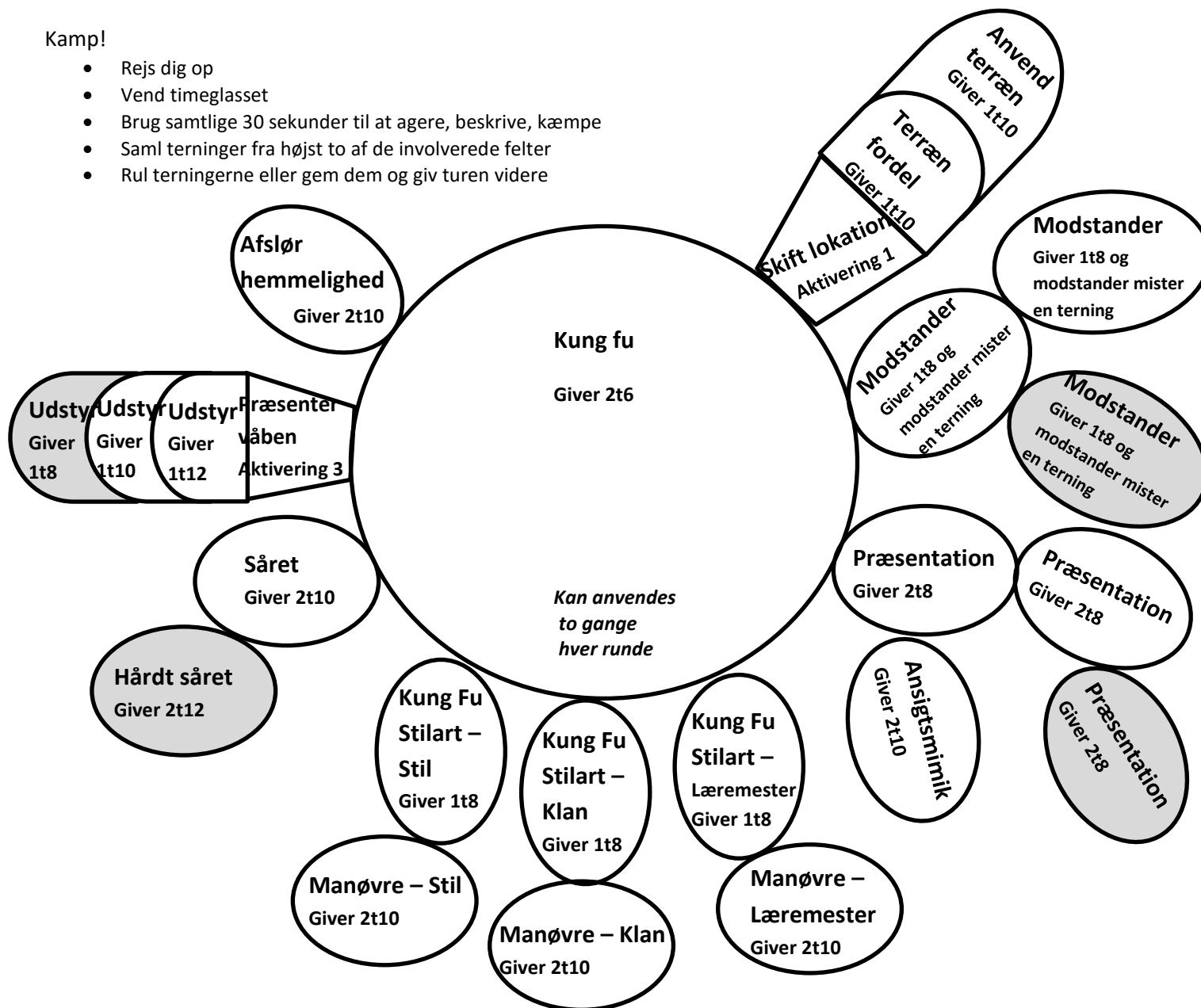
Grå felter kan først bruges i anden akt

Hvert felt kan anvendes en gang i en kamp (undt. Kung Fu)

 Dette felt kræver X succeser at aktivere. Når det er aktiveret, kan feltet bagved bruges.

### Kamp!

- Rejs dig op
- Vend timeglasset
- Brug samtlige 30 sekunder til at agere, beskrive, kæmpe
- Saml terninger fra højst to af de involverede felter
- Rul terningerne eller gem dem og giv turen videre



## Handlingsarketet

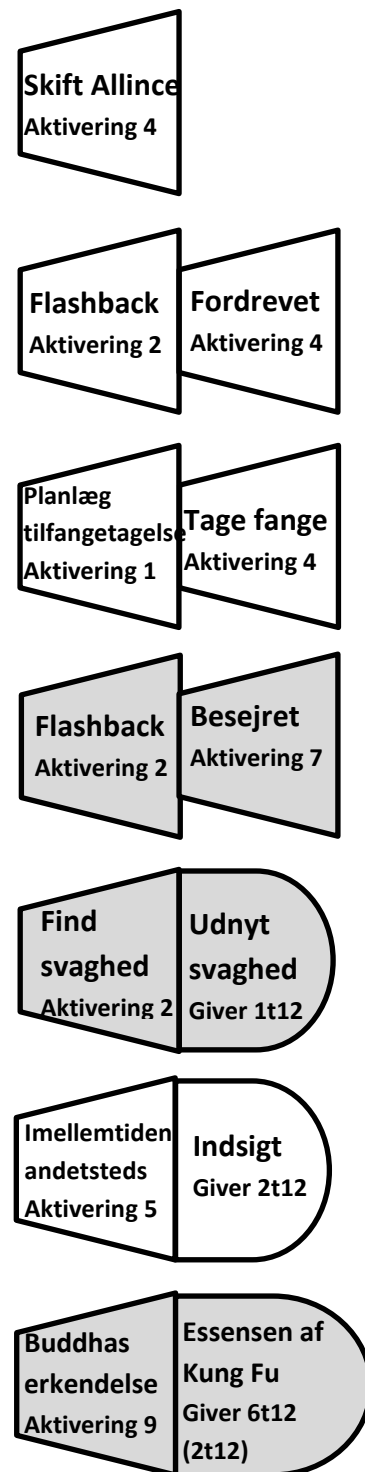
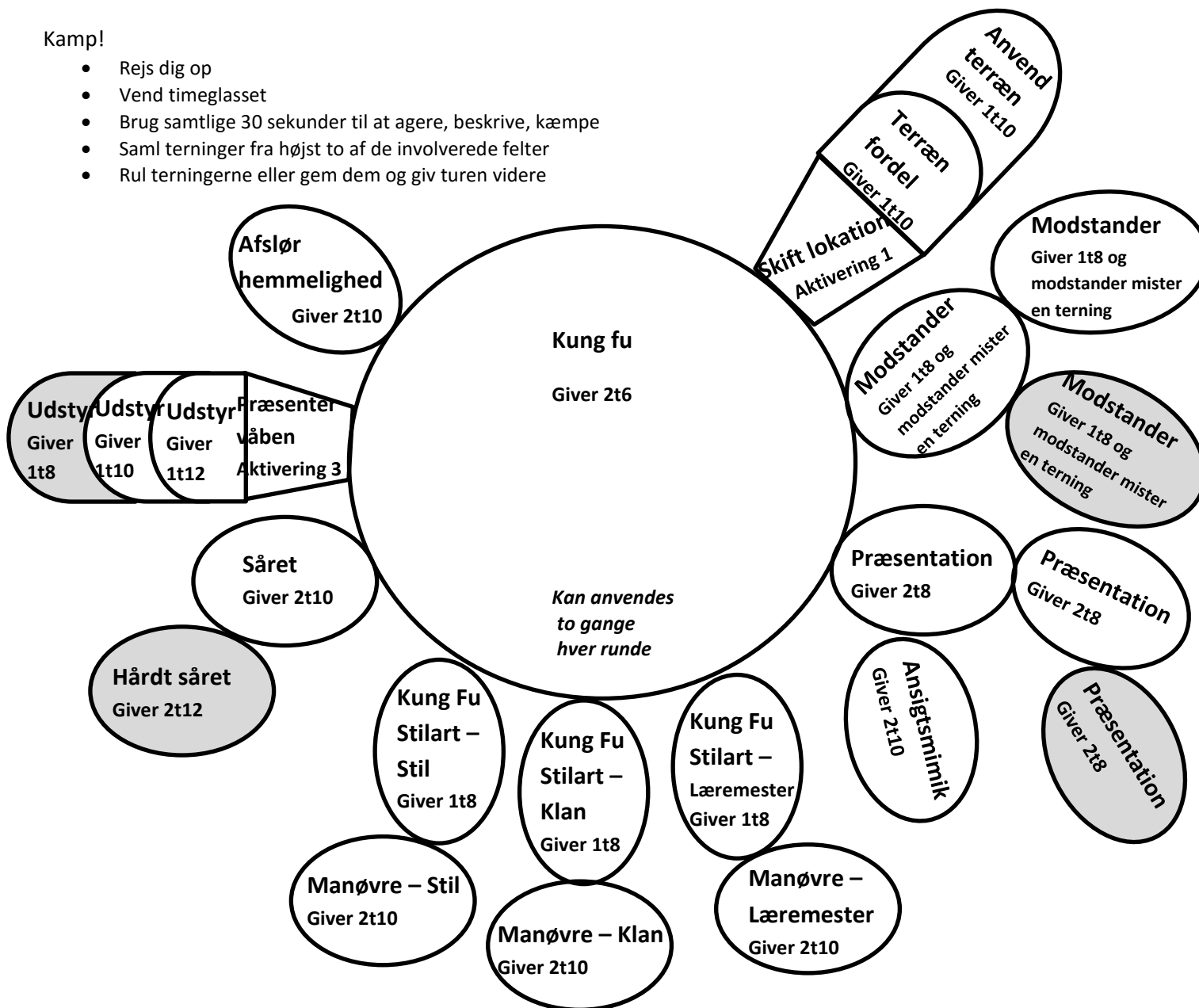
Grå felter kan først bruges i anden akt

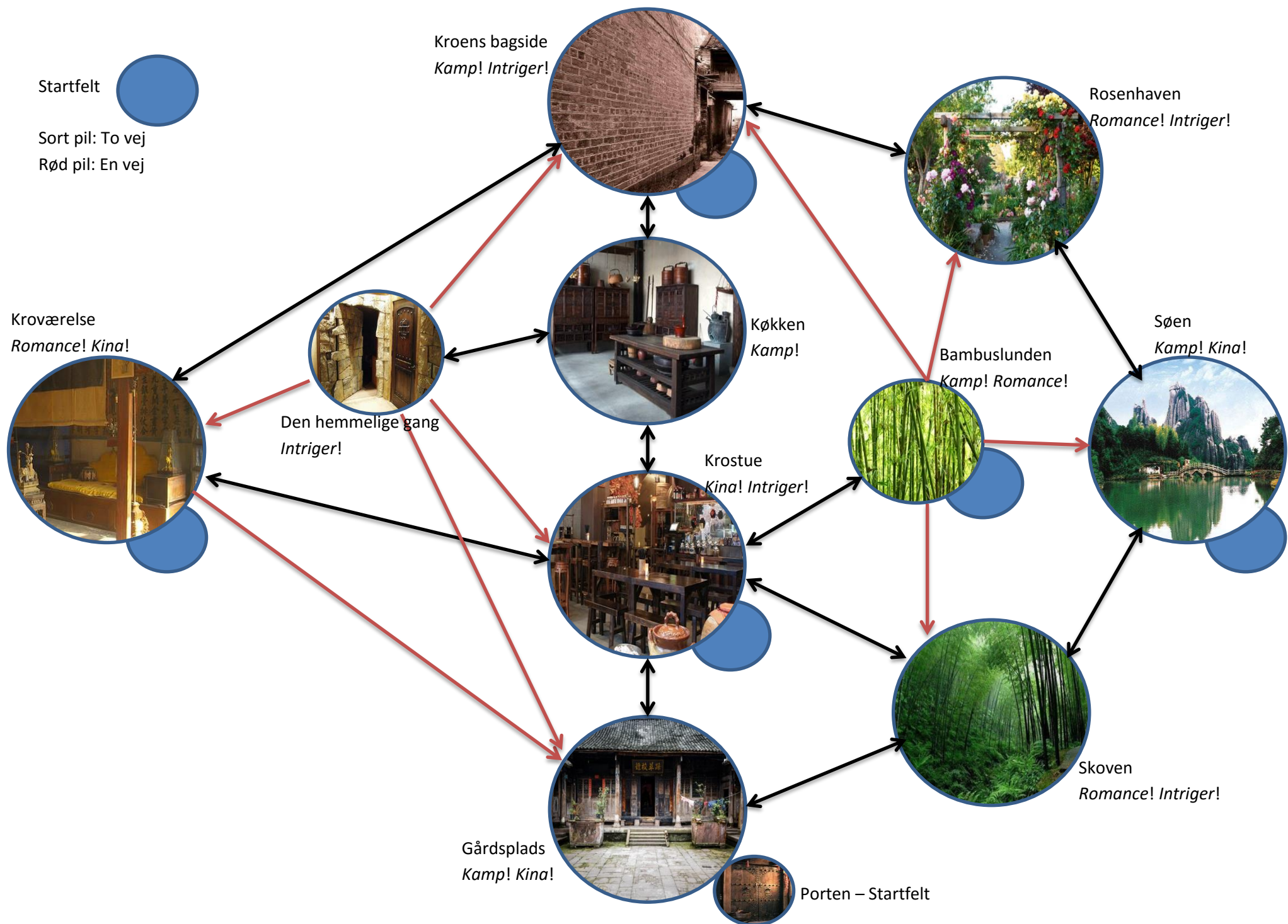
Hvert felt kan anvendes en gang i en kamp (undt. Kung Fu)

 Dette felt kræver X succeser at aktivere. Når det er aktiveret, kan feltet bagved bruges.

### Kamp!

- Rejs dig op
- Vend timeglasset
- Brug samtlige 30 sekunder til at agere, beskrive, kæmpe
- Saml terninger fra højst to af de involverede felter
- Rul terningerne eller gem dem og giv turen videre





## Personligt

1) Navn \_\_\_\_\_

(Vælg to navne: Lin, Kao, Kiu, Fan, Feng, Xiufin, Xiao, Wei, Chang, Ban, Yin, Meng, Fa, Guo, Zuan, Lihua, Qi, Zhi, Yu, Dou, Ma, Guong, Wan, Chieh, Chu, Hsu, Bai)

2) Kung-fu stilart \_\_\_\_\_

(Brug mindst to ord: Trane, tiger, løve, ræv, bjørn, slange, bjerg, sø, slette, vind, flamme, bambus, jade, sten, stål, jern, fod, klo)

3) Kung-Fu skole \_\_\_\_\_

(Brug mindst to ord: Kloster, tempel, bjerg, tinde, helliglund, lund, mester, lære, disciple, visdom, stolthed, styrke, indsigt, oplyst, syvende, niende, vej, sti)

4) Læremester \_\_\_\_\_ (Vælg mester: Fuling Zhao, Jiangnu Huo, Zheng Shang eller Shengton Li)

5) Udstyr/våben \_\_\_\_\_

## Relationer

6) Makker: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg arbejdet sammen med før. Er vi stadig venner? Er vi fjender?)

7) Bekendtskab: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg hørt om. Dit omdømme er kommet dig i forvejen)

8) Ærkefjende: \_\_\_\_\_ (Du er min ærkefjende. Er fjendskabet arvet, eller er det fra tidligere møde?)

9) Romantisk involveret: \_\_\_\_\_ (Dig er jeg forelsket i. Er det gensidigt?)

10) Ærede fremmede: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg ikke mødt før eller hørt om – men kan det nu også passe?)

## Hemmeligheder og mål

(Informationerne i dette afsnit tæller først, når de er blevet bragt i spil. Indtil da er det potentielle historier, inspirationsmateriale og ideer til at improvisere over. Arbejd med det og ændr det på stående fod, når situationen pludselig kræver det)

11) Min mission (kendt af de andre spillere) \_\_\_\_\_

12) Min hemmelige mission \_\_\_\_\_

13) Min hemmelighed \_\_\_\_\_

14) Min lidt større hemmelighed\* \_\_\_\_\_

15) Min største hemmelighed\* \_\_\_\_\_

16) Flashback 1 \_\_\_\_\_

17) Flashback 2\* \_\_\_\_\_

18) Flashback 3\* \_\_\_\_\_

\*) Udfyldes, når foregående trin er blevet afsløret, så næste led er klar til at blive afsløret.

Portræt/symbol

## Personligt

1) Navn \_\_\_\_\_

(Vælg to navne: Lin, Kao, Kiu, Fan, Feng, Xiufin, Xiao, Wei, Chang, Ban, Yin, Meng, Fa, Guo, Zuan, Lihua, Qi, Zhi, Yu, Dou, Ma, Guong, Wan, Chieh, Chu, Hsu, Bai)

2) Kung-fu stilart \_\_\_\_\_

(Brug mindst to ord: Trane, tiger, løve, ræv, bjørn, slange, bjerg, sø, slette, vind, flamme, bambus, jade, sten, stål, jern, fod, klo)

3) Kung-Fu skole \_\_\_\_\_

(Brug mindst to ord: Kloster, tempel, bjerg, tinde, helliglund, lund, mester, lære, disciple, visdom, stolthed, styrke, indsigt, oplyst, syvende, niende, vej, sti)

4) Læremester \_\_\_\_\_ (Vælg mester: Fuling Zhao, Jiangnu Huo, Zheng Shang eller Shengton Li)

5) Udstyr/våben \_\_\_\_\_

## Relationer

6) Makker: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg arbejdet sammen med før. Er vi stadig venner? Er vi fjender?)

7) Bekendtskab: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg hørt om. Dit omdømme er kommet dig i forvejen)

8) Ærkefjende: \_\_\_\_\_ (Du er min ærkefjende. Er fjendskabet arvet, eller er det fra tidligere møde?)

9) Romantisk involveret: \_\_\_\_\_ (Dig er jeg forelsket i. Er det gensidigt?)

10) Ærede fremmede: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg ikke mødt før eller hørt om – men kan det nu også passe?)

## Hemmeligheder og mål

(Informationerne i dette afsnit tæller først, når de er blevet bragt i spil. Indtil da er det potentielle historier, inspirationsmateriale og ideer til at improvisere over. Arbejd med det og ændr det på stående fod, når situationen pludselig kræver det)

11) Min mission (kendt af de andre spillere) \_\_\_\_\_

12) Min hemmelige mission \_\_\_\_\_

13) Min hemmelighed \_\_\_\_\_

14) Min lidt større hemmelighed\* \_\_\_\_\_

15) Min største hemmelighed\* \_\_\_\_\_

16) Flashback 1 \_\_\_\_\_

17) Flashback 2\* \_\_\_\_\_

18) Flashback 3\* \_\_\_\_\_

\*) Udfyldes, når foregående trin er blevet afsløret, så næste led er klar til at blive afsløret.

Portræt/symbol



## Personligt

1) Navn \_\_\_\_\_

(Vælg to navne: Lin, Kao, Kiu, Fan, Feng, Xiufin, Xiao, Wei, Chang, Ban, Yin, Meng, Fa, Guo, Zuan, Lihua, Qi, Zhi, Yu, Dou, Ma, Guong, Wan, Chieh, Chu, Hsu, Bai)

2) Kung-fu stilart \_\_\_\_\_

(Brug mindst to ord: Trane, tiger, løve, ræv, bjørn, slange, bjerg, sø, slette, vind, flamme, bambus, jade, sten, stål, jern, fod, klo)

3) Kung-Fu skole \_\_\_\_\_

(Brug mindst to ord: Kloster, tempel, bjerg, tinde, helliglund, lund, mester, lære, disciple, visdom, stolthed, styrke, indsigt, oplyst, syvende, niende, vej, sti)

4) Læremester \_\_\_\_\_ (Vælg mester: Fuling Zhao, Jiangnu Huo, Zheng Shang eller Shengton Li)

5) Udstyr/våben \_\_\_\_\_

## Relationer

6) Makker: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg arbejdet sammen med før. Er vi stadig venner? Er vi fjender?)

7) Bekendtskab: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg hørt om. Dit omdømme er kommet dig i forvejen)

8) Ærkefjende: \_\_\_\_\_ (Du er min ærkefjende. Er fjendskabet arvet, eller er det fra tidligere møde?)

9) Romantisk involveret: \_\_\_\_\_ (Dig er jeg forelsket i. Er det gensidigt?)

10) Ærede fremmede: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg ikke mødt før eller hørt om – men kan det nu også passe?)

## Hemmeligheder og mål

(Informationerne i dette afsnit tæller først, når de er blevet bragt i spil. Indtil da er det potentielle historier, inspirationsmateriale og ideer til at improvisere over. Arbejd med det og ændr det på stående fod, når situationen pludselig kræver det)

11) Min mission (kendt af de andre spillere) \_\_\_\_\_

12) Min hemmelige mission \_\_\_\_\_

13) Min hemmelighed \_\_\_\_\_

14) Min lidt større hemmelighed\* \_\_\_\_\_

15) Min største hemmelighed\* \_\_\_\_\_

16) Flashback 1 \_\_\_\_\_

17) Flashback 2\* \_\_\_\_\_

18) Flashback 3\* \_\_\_\_\_

\*) Udfyldes, når foregående trin er blevet afsløret, så næste led er klar til at blive afsløret.

Portræt/symbol

## Personligt

1) Navn \_\_\_\_\_

(Vælg to navne: Lin, Kao, Kiu, Fan, Feng, Xiufin, Xiao, Wei, Chang, Ban, Yin, Meng, Fa, Guo, Zuan, Lihua, Qi, Zhi, Yu, Dou, Ma, Guong, Wan, Chieh, Chu, Hsu, Bai)

2) Kung-fu stilart \_\_\_\_\_

(Brug mindst to ord: Trane, tiger, løve, ræv, bjørn, slange, bjerg, sø, slette, vind, flamme, bambus, jade, sten, stål, jern, fod, klo)

3) Kung-Fu skole \_\_\_\_\_

(Brug mindst to ord: Kloster, tempel, bjerg, tinde, helliglund, lund, mester, lære, disciple, visdom, stolthed, styrke, indsigt, oplyst, syvende, niende, vej, sti)

4) Læremester \_\_\_\_\_ (Vælg mester: Fuling Zhao, Jiangnu Huo, Zheng Shang eller Shengton Li)

5) Udstyr/våben \_\_\_\_\_

Portræt/symbol

## Relationer

6) Makker: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg arbejdet sammen med før. Er vi stadig venner? Er vi fjender?)

7) Bekendtskab: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg hørt om. Dit omdømme er kommet dig i forvejen)

8) Ærkefjende: \_\_\_\_\_ (Du er min ærkefjende. Er fjendskabet arvet, eller er det fra tidligere møde?)

9) Romantisk involveret: \_\_\_\_\_ (Dig er jeg forelsket i. Er det gensidigt?)

10) Ærede fremmede: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg ikke mødt før eller hørt om – men kan det nu også passe?)

## Hemmeligheder og mål

(Informationerne i dette afsnit tæller først, når de er blevet bragt i spil. Indtil da er det potentielle historier, inspirationsmateriale og ideer til at improvisere over. Arbejd med det og ændr det på stående fod, når situationen pludselig kræver det)

11) Min mission (kendt af de andre spillere) \_\_\_\_\_

12) Min hemmelige mission \_\_\_\_\_

13) Min hemmelighed \_\_\_\_\_

14) Min lidt større hemmelighed\* \_\_\_\_\_

15) Min største hemmelighed\* \_\_\_\_\_

16) Flashback 1 \_\_\_\_\_

17) Flashback 2\* \_\_\_\_\_

18) Flashback 3\* \_\_\_\_\_

\*) Udfyldes, når foregående trin er blevet afsløret, så næste led er klar til at blive afsløret.

## Personligt

1) Navn \_\_\_\_\_

(Vælg to navne: Lin, Kao, Kiu, Fan, Feng, Xiufin, Xiao, Wei, Chang, Ban, Yin, Meng, Fa, Guo, Zuan, Lihua, Qi, Zhi, Yu, Dou, Ma, Guong, Wan, Chieh, Chu, Hsu, Bai)

2) Kung-fu stilart \_\_\_\_\_

(Brug mindst to ord: Trane, tiger, løve, ræv, bjørn, slange, bjerg, sø, slette, vind, flamme, bambus, jade, sten, stål, jern, fod, klo)

3) Kung-Fu skole \_\_\_\_\_

(Brug mindst to ord: Kloster, tempel, bjerg, tinde, helliglund, lund, mester, lære, disciple, visdom, stolthed, styrke, indsigt, oplyst, syvende, niende, vej, sti)

4) Læremester \_\_\_\_\_ (Vælg mester: Fuling Zhao, Jiangnu Huo, Zheng Shang eller Shengton Li)

5) Udstyr/våben \_\_\_\_\_

Portræt/symbol

## Relationer

6) Makker: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg arbejdet sammen med før. Er vi stadig venner? Er vi fjender?)

7) Bekendtskab: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg hørt om. Dit omdømme er kommet dig i forvejen)

8) Ærkefjende: \_\_\_\_\_ (Du er min ærkefjende. Er fjendskabet arvet, eller er det fra tidligere møde?)

9) Romantisk involveret: \_\_\_\_\_ (Dig er jeg forelsket i. Er det gensidigt?)

10) Ærede fremmede: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg ikke mødt før eller hørt om – men kan det nu også passe?)

## Hemmeligheder og mål

(Informationerne i dette afsnit tæller først, når de er blevet bragt i spil. Indtil da er det potentielle historier, inspirationsmateriale og ideer til at improvisere over. Arbejd med det og ændr det på stående fod, når situationen pludselig kræver det)

11) Min mission (kendt af de andre spillere) \_\_\_\_\_

12) Min hemmelige mission \_\_\_\_\_

13) Min hemmelighed \_\_\_\_\_

14) Min lidt større hemmelighed\* \_\_\_\_\_

15) Min største hemmelighed\* \_\_\_\_\_

16) Flashback 1 \_\_\_\_\_

17) Flashback 2\* \_\_\_\_\_

18) Flashback 3\* \_\_\_\_\_

\*) Udfyldes, når foregående trin er blevet afsløret, så næste led er klar til at blive afsløret.

## Personligt

1) Navn \_\_\_\_\_

(Vælg to navne: Lin, Kao, Kiu, Fan, Feng, Xiufin, Xiao, Wei, Chang, Ban, Yin, Meng, Fa, Guo, Zuan, Lihua, Qi, Zhi, Yu, Dou, Ma, Guong, Wan, Chieh, Chu, Hsu, Bai)

2) Kung-fu stilart \_\_\_\_\_

(Brug mindst to ord: Trane, tiger, løve, ræv, bjørn, slange, bjerg, sø, slette, vind, flamme, bambus, jade, sten, stål, jern, fod, klo)

3) Kung-Fu skole \_\_\_\_\_

(Brug mindst to ord: Kloster, tempel, bjerg, tinde, helliglund, lund, mester, lære, disciple, visdom, stolthed, styrke, indsigt, oplyst, syvende, niende, vej, sti)

4) Læremester \_\_\_\_\_ (Vælg mester: Fuling Zhao, Jiangnu Huo, Zheng Shang eller Shengton Li)

5) Udstyr/våben \_\_\_\_\_

## Relationer

6) Makker: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg arbejdet sammen med før. Er vi stadig venner? Er vi fjender?)

7) Bekendtskab: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg hørt om. Dit omdømme er kommet dig i forvejen)

8) Ærkefjende: \_\_\_\_\_ (Du er min ærkefjende. Er fjendskabet arvet, eller er det fra tidligere møde?)

9) Romantisk involveret: \_\_\_\_\_ (Dig er jeg forelsket i. Er det gensidigt?)

10) Ærede fremmede: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg ikke mødt før eller hørt om – men kan det nu også passe?)

## Hemmeligheder og mål

(Informationerne i dette afsnit tæller først, når de er blevet bragt i spil. Indtil da er det potentielle historier, inspirationsmateriale og ideer til at improvisere over. Arbejd med det og ændr det på stående fod, når situationen pludselig kræver det)

11) Min mission (kendt af de andre spillere) \_\_\_\_\_

12) Min hemmelige mission \_\_\_\_\_

13) Min hemmelighed \_\_\_\_\_

14) Min lidt større hemmelighed\* \_\_\_\_\_

15) Min største hemmelighed\* \_\_\_\_\_

16) Flashback 1 \_\_\_\_\_

17) Flashback 2\* \_\_\_\_\_

18) Flashback 3\* \_\_\_\_\_

\*) Udfyldes, når foregående trin er blevet afsløret, så næste led er klar til at blive afsløret.

Portræt/symbol

## Personligt

1) Navn \_\_\_\_\_

(Vælg to navne: Lin, Kao, Kiu, Fan, Feng, Xiufin, Xiao, Wei, Chang, Ban, Yin, Meng, Fa, Guo, Zuan, Lihua, Qi, Zhi, Yu, Dou, Ma, Guong, Wan, Chieh, Chu, Hsu, Bai)

2) Kung-fu stilart \_\_\_\_\_

(Brug mindst to ord: Trane, tiger, løve, ræv, bjørn, slange, bjerg, sø, slette, vind, flamme, bambus, jade, sten, stål, jern, fod, klo)

3) Kung-Fu skole \_\_\_\_\_

(Brug mindst to ord: Kloster, tempel, bjerg, tinde, helliglund, lund, mester, lære, disciple, visdom, stolthed, styrke, indsigt, oplyst, syvende, niende, vej, sti)

4) Læremester \_\_\_\_\_ (Vælg mester: Fuling Zhao, Jiangnu Huo, Zheng Shang eller Shengton Li)

5) Udstyr/våben \_\_\_\_\_

## Relationer

6) Makker: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg arbejdet sammen med før. Er vi stadig venner? Er vi fjender?)

7) Bekendtskab: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg hørt om. Dit omdømme er kommet dig i forvejen)

8) Ærkefjende: \_\_\_\_\_ (Du er min ærkefjende. Er fjendskabet arvet, eller er det fra tidligere møde?)

9) Romantisk involveret: \_\_\_\_\_ (Dig er jeg forelsket i. Er det gensidigt?)

10) Ærede fremmede: \_\_\_\_\_ (Dig har jeg ikke mødt før eller hørt om – men kan det nu også passe?)

## Hemmeligheder og mål

(Informationerne i dette afsnit tæller først, når de er blevet bragt i spil. Indtil da er det potentielle historier, inspirationsmateriale og ideer til at improvisere over. Arbejd med det og ændr det på stående fod, når situationen pludselig kræver det)

11) Min mission (kendt af de andre spillere) \_\_\_\_\_

12) Min hemmelige mission \_\_\_\_\_

13) Min hemmelighed \_\_\_\_\_

14) Min lidt større hemmelighed\* \_\_\_\_\_

15) Min største hemmelighed\* \_\_\_\_\_

16) Flashback 1 \_\_\_\_\_

17) Flashback 2\* \_\_\_\_\_

18) Flashback 3\* \_\_\_\_\_

\*) Udfyldes, når foregående trin er blevet afsløret, så næste led er klar til at blive afsløret.

Portræt/symbol