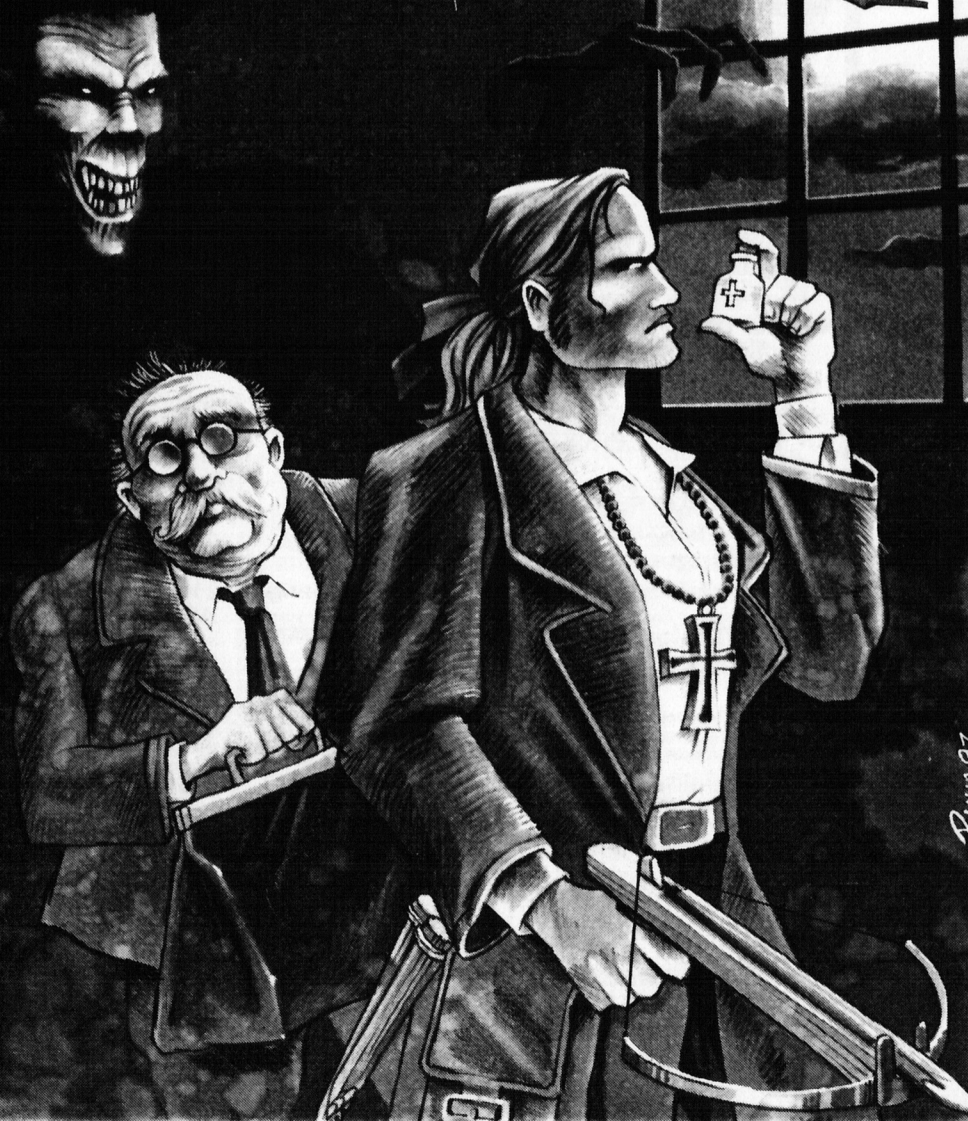


ROLLE OG BRÆTTSPILSMAGASINET

# RAMPEN



By 1987



Silmarillion og Jacta Est Alea  
Præsenterer



Ansv. Redaktør  
Bo Jørgensen

Redaktion/Produktion  
Bo Jørgensen

Rune L. Christensen

Kristian List

Jesper Riis

René K. Larsen

Hans B. Petersen

GIRO NR.: 6 98 41 77  
SILMARILION

☉/ Ravnen

Egumvejens Skole  
7000 Fredericia

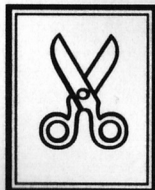
Al materiale bedes sendt til:  
Bo Jørgensen  
Indre Ringvej 193 II th.  
7000 Fredericia

Tryksted:  
DS-Tryk, Fredericia

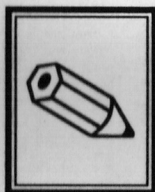
Denne publikation er omfattet af loven om ophavsret. Gengivelse i nogensom helst form:

Elektronisk, mekanisk eller fotografisk, må kun ske med tilladelse fra Ravnen, for ellers bliver vi bare sure, ja vi gør.

Tak til Franck Wagnersén, for lån af Mac, klip og klister.



**René K. Larsen**  
Fredericias svar på "Cutfather", og "Godfather" for den sags skyld. Han kan lave Techno, kan lave mad, han kan tegne...hold da kæft hvor han kan tegne...



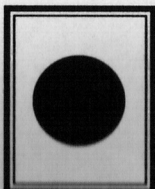
**Rune L. Christensen**  
Han kan tegne, han kan tegne, han kan tegne, han kan tegne, han kan tegne, han kan tegne, han kan tegne, han kan tegne...



**Bo Jørgensen**  
Bo, Bo, brandstation, verdens sødeste redacteur. Hvis man kunne tage patent på ham og sælge ham på flasker, sad man ikke her og knoklede...



**Kristian List**  
Han kan skrive, han kan være lang, han kan læse korrektur. Som tegner er han ikke sprunget helt ud af skabet endnu, men snart... En gulddreng...



**Hans B. Petersen**  
Han er rund, han er blød. Han er redaktør for Ravnen i Vejle og omegn. Og hvis der er nogen klager har han 10D i Ninjutsu. Desuden står han for kassen...



**Jesper Riis**  
Han er attraktiv, med sine 35 år på bagen som Van Hel-sings reinkarnation. Frygtet af nattens børn. Hans tunge, er ligeså skarp som hans træpæle...

# SUPER LEDEREN

Leder - det lyder helt frelst. Jeg må ikke skrive en seriøs leder, må ikke skrive en seriøs leder, ikke seriøs ... ikke leder, seriøs men ikke leder, kæden er ikke stærkere end den svageste leder, superlederen - for seriøs, ikke super, ikke seriøs, albueledet, nej for sexet, det er sgu seriøst at være sexet, ikke for pænt, ikke super, ikke lede, ikke lade eller lalle, superralleren, ikke super! ikke super. Lede som om jeg er frelst. Den lallede beder. Rødbeder, eller rød-leder Uh - for politisk, for følsomt, for koldt. SATANS - Søg og du skal finde.

Den sidste leder jeg skrev, (Den legerede leder) fik jeg kun én reaktion på. Han mente at det var noget fis jeg fyrede af, for det var vel nok blevet sagt mange gange. Jeg har husket den udtalelse og her konkluderet at den må have været for seriøs for vedkomne at sluge. Derfor ingen

seriøs leder. Det ville da for øvrigt også være fuldstændigt malplaceret at skrive noget seriøst i lederen på et medlemsblad for rollespillere. De bebumsede nørder fatter jo intet alligevel, bare skriv noget lort i lederen, og hvis selv redaktionen griner af det, så skal det nok illustreres af en af gulddrengene, så skulle den være solgt - Ind og ned sammen med colaen og krydderchipsne. Sådan en gang aber. Hvad er der også at tage seriøst i rollespil - vi ruller jo bare med terninger.

Det må I fandme undskylde!

Bo Jørgensen  
Lé Redakteur

## Produktionsomlægning.

Vi er gået over til at lave Ravnen på et andet program, end det vi hidtil har brugt. Der er derfor ting i bladet vi måske ikke helt kan stå indefor, men pga. at vi sædvanligvis er ude i sidste øjeblik, er der ikke tid til at nusse mere om layoutet. Vi er klar over problemet men håber at kunne rette op på sagerne til næste nummer.

Redaktionen

# Overlevelse i vildmarken

Fra Drager og Dæmoner - Thorsheim

Når rollepersonerne færdes i vildmarken, har Game Masteren meget at tænke på. Han skal bestemme hvor langt det er lykkedes rollepersonerne at rejse den dag, han skal afgøre hvad der sker på turen, han skal vide om de møder nogen eller noget under rejsen osv. For at give livet i vildmarken lidt mere fylde, følger her en mindre redegørelse for nogle af de ting både Game Master og spiller bør have i tankerne når der rejses under åben himmel.

## Lejren

En gruppe plejer at sove i flere telte, for godt nok er eventyrerne gode venner, men 6 overlæssede eventyrere i et telt, er direkte komisk. Man begynder typisk at rejse telte i en slags cirkelform, med teltåbningerne mod midten. Derpå kamoufleres teltene gerne for at mindske risikoen for uønskede gæster. Lejrbålet har mange fordele; det sørger for lys og varme, rollepersonerne kan lave mad på det, og det holder vilde dyr på afstand. Ulempen er, at mange væsner drages af lyset og gerne vil tage et nærmere kig på dem som har tændt ilden. Her kan man stille mindes Tolkiens Hobitten, hvor det som bekendt var ved at gå galt for Bilbo og dværgefølget.

Man bør have vagter rundt om lejren, i hvertfald ved nattetide. Vagten ser til at lejrbålet ikke går ud mens hans kammerater sover, og holder også udkig efter vilde dyr og andre

mere eller mindre humoristiske væsner. En vagt sidder dog ikke selv oppe hele natten - han vil blive alt for træt til at lave noget som helst den næste dag. Man plejer derfor at lave en vagtordning og deles om vagterne. Når en vagt har fuldført sin tur, vækker han den næste i vagtordningen og lægger sig til at sove, derfor er den første vagt altid den mest populære, da man efter endt tjeneste kan sove resten af natten uden flere afbrydelser. En vagttur er normalt 2-4 timer, men dette afhænger af hvormange man er til at dele vagterne. Hvad alarmer angår, er det en god idé for ikke at sige en nødvendighed, specielt hvis man har slået lejr i et skovområde, der er totalt uoverskueligt. Her kan det være en god idé at forberede en eller anden form for forsvar, tildækkede faldgruber, tilspidsede kæppe ol. Men igen, det tager store mængder tid, som må siges at være spildt, hvis



det ikke er en lejr man har tænkt sig at blive i længere tid, f.eks. for at pleje en såret person. Prøv at tage lidt logisk på det med at holde vagt. Spilleren siger rask væk: "Jeg tager bare de sidste 4 timer", hvilket for rollepersonen betyder at man først har givet sit med til at få lejren på benene, dernæst jaget eller tilberedt maden, eller samlet brænde til bålet. Godt træ skvatter man i seng, og når kun at lægge der i 4-5 timer, før det er op og passe på de andre. Når man så har holdt vagt og holdt sig vågen til den lyse morgen gryer, vågner de som ingen vagt har holdt og klager over at de har sovet på en sten hele natten, men nu må der hellere tages ordenligt fat, for deres tid er jo ikke til det bare pjat ... starter det ikke fantasien?.

## Tider

Den tid som rollepersonerne kan rejse til fods hver dag varierer naturligvis meget, men hvis man regner lidt efter, kommer man frem til at det ikke er særligt længe. Mindst otte timer skal gå med søvn (man bliver træt af at være ude og vandre) og hvis man desuden regner med to timers vagtskift og mindst en times aftensmad og morgenmad kommer man frem til at natteopholdet må være mindst 12 timer. Der må afsættes en time til middagsmad og desuden må man hvile mindst 5 minutter for hver time man går eller rider. Dette bliver totalt 14 timers hvile og 10 timers færd, hvilket de fleste mennesker kan klare to-tre dage i tæk eller tilmed en uge, men de færreste kan gøre det tre-fire uger i træk. På den anden side er eventyrere heller ikke normale mennesker. At færdes i mørke er umuligt i skovområder, eftersom krat og fordybninger

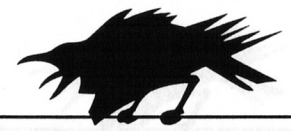
udgør en konstant fare for at falde og komme alvorligt til skade. Man kan heller ikke tænde fakler uden en risiko for at hele skoven brænder af. På en velryddet vej er det teoretisk muligt at rejse om natten, i hvert fald om sommeren. I bjergene er det umuligt at færdes efter mørkets frembrud, medmindre der er brede stier. Om sommeren er det lyst mindst halvdelen af døgnet, men om vinteren er der blot nogle få timers lys.

## Hygiejne

Hvis man bliver på den samme lejrplads i længere tid, må man grave to huller: et latrin hul og et affaldshul, for at undgå at udvikle farlige sygdomme grundet dårlig hygiejne. Disse huller bør ligge lige ved lejren, og de som besøger dem bør have deres våben med. Når gruppen forlader lejren fyldes hullerne igen med jord.

## Kampberedskab

Det er umuligt at få en tilfredsstillende hvile, hvis man har sin rustning på, så man er nødt til at tage den af før man går til ro. Desuden er det umuligt at slå lejr iført rustning og store våben; der er alt for mange anstrengende opgaver som kræve bevægelsesfrihed. At have sin rustning på under ens vagttur er i teorien en god ide, men hvis man tænker på at arbejde i en rustning kan man godt glemme det. En ringbrynje tager med al polstring i hvert fald 10-15 minutter at tage på, hvis man har en hjælper, og en pladerustning tager mindst den dobbelte tid. Det tager omkring et halvt minut at få et skjold på. At gå en hel dag til fods med rustning er totalt udelukket; rustningen er tung, klodset og meget varm (om vinteren er metalrustning



# Den 7. TRoAnske Hest

af Steffen Lerke og Hans Petersen.

Fuldt belæsset tøffede 2 biler med 7 glade Jacta Est Alea folk op af Jyllands farligste hoved- og motorveje. Vejret var fint, og de terningformede skyer, mestrede en magisk belysning der kastede drage-agtige skygger udover de endeløse marker. Der var rollespil i luften! Foran os ventede "The Realm of Adventures" (TRoA) i Ålborg, med deres bud på en extern Con.

Vi ankom til Mellervangskolen kl. 16.45, hvor oppakningerne blev kastet ud og vi Chargede sovesalen i håb om at få nogle gode pladser. Vi splittede os op - nogen angreb en pizzabar, og andre erobrede en god plads i fællesområdet, for at bygge en lille stand. Indtjekningen gik temmeligt langsomt, og det fik spændingen til at stige og adrealignet til at pumpe.

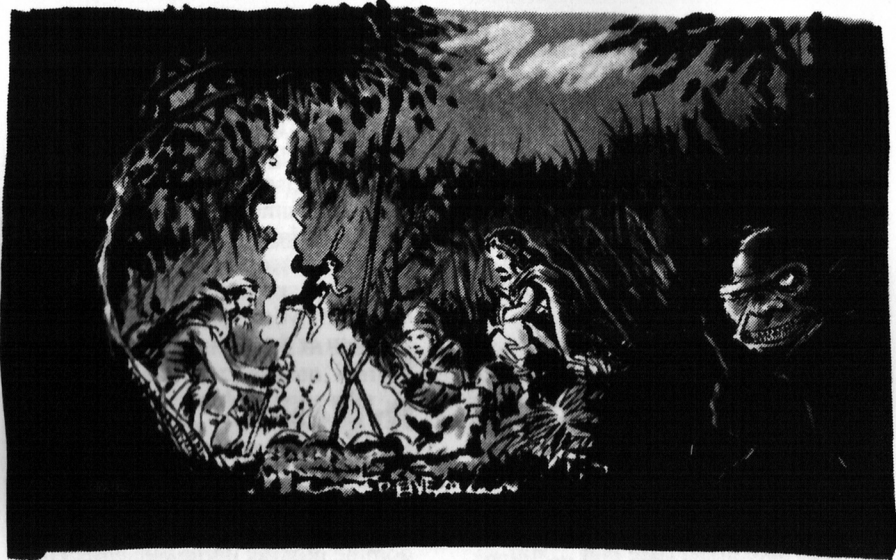
Standen blev udstyret med det helt tunge skyts, lige fra alterlys til Ravnens UltraFede plakater, og selvfølgelig bladet selv.

Kl. 18 startede det hele med kaos omkring mastermødet, der af skulle foregå i det fjerneste lokale på den i forvejen enorme skole. Efter fællesmødet startede den første spilleblok (blok 1), hvor der blandt andet blev tilbudt Muppet Show, Star Wars og AD&D, hvor sidstnævnte

scenarie var et udspil fra Jacta. Alle var veloplagte, og skolen rystede af terningslag.

Kl. 03 kørte blok 2 videre med turneringens Late-Night scenarier, bl.a. Call 1920, Dragonlance og Rifts. I denne blok åbnede vores stand, og det var bestemt ikke for børn at høre rygter om de forskellige scenarier. Dragonlance-scenariet ulmede af ondskab, da introen bød på skumle ord som "Evil Gods", "Power Orbs", "Abyss" og "Takhisis". Vores øjne splattede ud over en spiller, da han nævnte noget om et møde med en Tarasque I ET RUM ??? I løbet af natten kunne ensomme rollespillere overvære eller deltage i adskillige brætspil. "Shogun" var det mest øjnefaldende, specielt pga. spillernes udholdenhed, da de præsterede en effektiv spilletid på 9 timer.

Næste morgen begyndte folk at myldre rundt i fællesrummet, mumlende ord som "god morgen", "rundstykker" og "sove". Men i standen var vi bare glade. Kl. 9 vandrede ca. 200 sjæleløse kødhylstre ud i forskellige klasseværelser, hvor blok 3 kørte, med spil som AD&D, Call Now, Smølv og Dragespillet. Det sidstnævnte er et nyt system, udviklet af danske rollespillere. Det viste sig at være en stor succes,



René K. Larsen

ger til gengæld meget kolde). Hvis man skal have rustning på mens man rejser, kan man højst have dagsetaper på fire timer. Skal man derforuden selv slæbe en rygsæk eller en anden oppakning, kan man formodentlig ikke rejse mere end en til to timer pr. dag. Det går lidt lettere til hest og en krigers med en pladerustning er nærmest tvunget til at have en. Det er meget tungere at bære en metal-rustning i en rygsæk eller en anden oppakning end bare at have den på kroppen. De fleste former for benbeskyttelse umuliggør omfattende bevægelser til fods.

Hvis man har en tilsluttet hjelm, uden visir, kan man næsten ikke trække vejret, ikke høre noget og udsynet er stærkt begrænset. Hvis solen skinner kan man være næsten sikker på at kollapse med hedeslag efter nogle timer.

Et godt kampberedskab indebærer derfor, at en person arbejder eller

sover med en dolk ved sin side og sine øvrige våben og hjelmen indenfor umiddelbar nærhed. Det tager mindst fem minutter at tage rustning på, uanset type, og er derfor umulig ved overraskelsesangreb. Hvis man har en åben hjelm, er det dog ikke et større problem at tippe den på hovedet, men for at tage f.eks. en tung-hjelm på, bør man have begge hænder fri og have godt med tid. Hvis rollepersonerne har heste, er de dog godt hjulpet, men alligevel ikke helt fri for byrder. Det tager mellem en halv til en hel time at pakke en ridehest eller et muldyr, da tingene skal kunne holde til lidt af hvert. Prøv at tage lidt hensyn til hvordan tingene pakkes, hvis der f.eks. ikke bruges nogen særlig tid på at binde poser og sække fast, er det yderst sandsynligt at tingene vil falde af første gang der sker noget dramatisk. En gylden regel i rollespillet er ikke at undervurdere de krav der er forbundet med rejse i vildmarken.

som vi nok kommer til at høre mere om. JEA har indkøbt systemet, og det kan lånes i spil-biblioteket.

Turneringen forløb meget roligt indtil lørdag kl. 18, hvor der skulle serveres Chili Con Carne. Maden var kanon-forsinket, og og der var 2 lange pauser i serveringen (25 min.), idet der skulle laves mere mad? Derefter blev det offentliggjort, at blok 4 blev udskudt, da auktionen skulle overstås. Efter denne, og efter at auktionarius Svend Strandbygaard havde givet sin mening om hvor talentløst D&D egentlig var, startede spillene, som efter vor egen ringe mening var turneringens bedste. Der blev spillet bl.a. AD&D, Evil Dead, WH40K, Call 1920 og Vampire. Call var skrevet af vores allesammens Poul Hartvigson, som selv var til stede for at "trykke den af" bag skærmen. Vampire havde de fleste stiftet bekendtskab med, da scenarieforfatterinden var iført skumle rekvisitter fra vampyrens klædeskab, inklusiv en ralende, læspende stemme. Den skyldtes Grev Draculas aflagte protese, som hun bar i munden.

Denne nat skulle vise sig at blive højdepunktet på turneringen. Trods TRoA's opfordring til at "Få Noget Søvn", vaklede folk rundt og ventede. I standen var JEA's folk på dupperne, og ventede glade med de andre. Sagen var, at Sagaboden havde tentakelskumle planer. Pludselig anede vi soundtracket fra Dracula, og inden vi nåede at forsvare os, kom Saga-folkene slæbende med

fakler og vædderhoveder! De bar på noget der kunne ligne et barneoffer, men det var dog kun en båndoptager skjult under et tæppe. De skålede med en Bounty ?? hvorefter de gik ned i deres lukkede stand. Amok-salget begyndte med et festfyrværkeri af røgbomber.

Som ventet var søndag morgen en blandet fornøjelse. For os der var oppe, var det virkelig en oplevelse at se, hvor meget kærlighed folk nærrede til deres soveposer. I standen var det mest opsigtsvækkende Poul d'Hartvignon, der var lysvågen og indtog en Raider og en kop kaffe. Hård kost, men Poul var glad. Forholdene var kaotiske da spillere og Gm'ere svigtede ved fremmøde til blok 5, hvor der blandt andet blev sovet til AD&D, Elfquest, Viking og Peter Plys, hvortil vi tænkte "Hvem fa'en står op kl. 6 for at spille Tigerdyret ??"

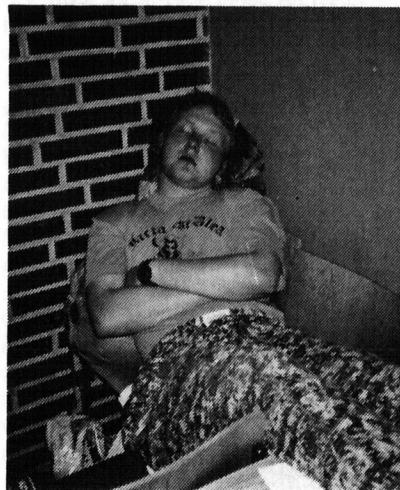


Foto: Steffen Lærke

Kl. 14 søndag startede TRoA's quiz. De, som vovede pelsen og udfordrede TRoA's eksperthold, var ARL (Aalborg Rollespils Laug) og selvfølgelig de glade JEA-folk. Det skulle vise sig at være aftalt spil fra ende til anden, da TRoA havde iscenesat dette for systematisk at nedslagte og latterliggøre ARL, og dette hørte ikke nogen steder hjemme. Fy TRoA! Men vi synes at ARL fik så hatten passede, idet der gennem hele turneringen var en ledende person fra ARL, der ganske urimeligt rakkede ned på TRoA og dets ledelse. Dette kunne skyldes hans manglende evne til at forblive i TRoA's bestyrelse.

Spændende var det, da præmie-overrækkelsen skulle finde sted. Der blev uddelt diplomer til vindende spillere, GM'ere og scenarieforfattere. Alle førstestpladser blev præmieret med en "Jeg Vandt" t-shirt. Tillykke til Jactas bedste og gladeste; Toke Fondsbøl, Jacob J. Bentsen, Balder Asmussen og Kristian Kyed.

Til sidst var der fællesspisning, og dette var lidt af en skuffelse, da det var et ta' selv bord, med det helt flade pakke-pålæg. Menuen syntes en anelse tam i forhold til prisen.

Et af de store lyspunkter var kantinen, der var friske med det hele, også med prisen.

En bet er der dog ved TRoA: karaktæret. Denne var anledning til en masse brok fra forfatterne til DrageSpillet, der åbenbart ikke var tilfredse med deres

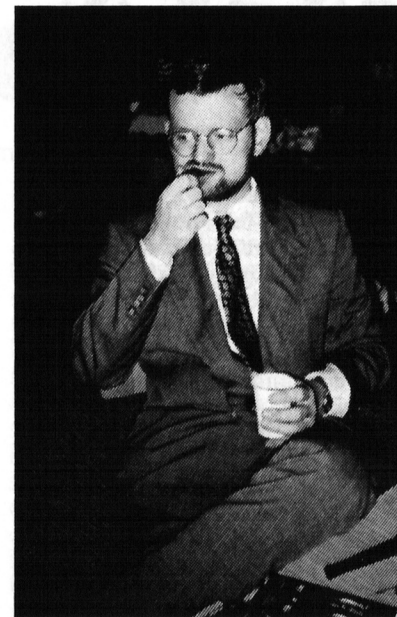


Foto: Steffen Lærke

placering. De skabte sig ganske fåbeligt, idet de var så sikre på deres sejr, at man næsten kunne høre champagnepropperne springe før resultatet var offentliggjort. I skulle skamme jer over den opførsel, I udviste overfor TRoA efter prisuddelingen.

Men - alt i alt må vi give TRoA's con-udvalg Juntaen et skulderklap, og sige "godt gået". På trods af en totalrenovering af Juntaen forløb TRoA 7 forbløffende fint, og var godt planlagt, på trods af ganske kort varsel mht. tilmelding. Der var et stort udvalg af forskellige systemer og scenarier, der til sammen dækkede rollespil for enhver smag. Vi ser frem til TRoA 8, og kan varmt anbefale alle vore læsere at deltage.

# Silmarilion i teateret

af Flemming Sander.

Så havde Silmarilion igen i år et arrangement i Teaterfoyeren, hvor vi viste flaget. Arrangementet forløb fredag og lørdag og havde til formål, at udvide kendskabet til klubben, rolle- og brætspil og ikke mindst, at skaffe flere medlemmer. Vi havde opsat en informationsstand med Ravnene, rolle- og brætspil og diverse foldere og der var da også en del interesserede, både ældre og unge og vi fik en hyggelig snak med folk.

Fredag forløb forholdsvis stille af, Lars NC kørte det langt ude fantasy scenarie "Jagten på den forsvundne gøb", for en 6-8 spillere. Scenariet var til EDundD og gik underligt nok ud på; at finde en forsvunden gøb. Spillerne var alle dumme. Ellers skete der ikke det helt vilde, andet end vores stand blev halveret af papkasser.....men, det er en anden historie.

Om lørdagen var der et Warhammer 40K slag, med tre parter, der bekrigede hinanden - det var Iran, Fyn og LP. Kampen var nådesløs, Irans pansere kørte Fyn ned, mens både Iran og Fyn mejede LP ned, der stod og nød udsigten på et højdedrag. Fyn havde dog en trumf, et hemmeligt våben, der desværre var så hemmeligt, at hverken Iran eller LP nogensinde hverken mærkede eller så det. Udfaldet var, hvis vi forestiller os at kampen fortsatte, at Iran vandt med sine plovende pansere, mens Fyn, med det glemte hemmelige våben, slap med et ordentligt

dask, alt imens LP lå og forblødte på førnævnte, ellers meget smukke, højdedrag.

Af rollespil blev der kørt "Elverstenen" (MERP). Scenariet var en introduktion til interesserede i rollespil og foregår i Middle-Earth, Tolkiens verden. Plottet var at hobbitlandsbyens lykkesten var blevet stjålet og seks hobbitter havde fået til opgave at finde den, inden byen blev ramt af et forfærdeligt uheld. Det atypiske i det, til trods for det lidt typiske "ud at lede"-plot var; at spillerne var Hobbitter af ganske normal Hobbit herkomst, hvilket skulle bevirke, at spillet ikke blev voldsspil, men mere rollespil.

Alt i alt forløb arrangementet stille og roligt, antallet af interesserede og fremmødte medlemmer var lidt skuffende. Dog skal det siges, at vi fik minimum tre nye medlemmer - Hej Kim, Tommy og Steen - og der var en del, som ville kigge ned i klubben senere. Måske sidder netop de lige nu, mens du læser dette, og spiller i Vores Klub. Så hvis du ser Vores Klub, så dyt i hornet eller ring med din ringklokke.

Til sidst tak til alle som var med til at stable arrangementet på benene.

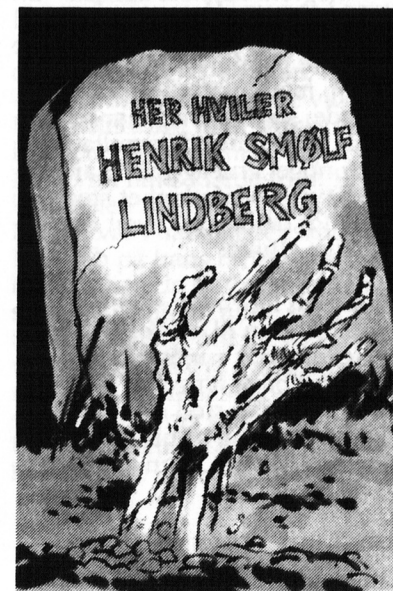
Husk: Det skal være så sjovt at være til, at hvis man bare nævner Silmarilion, så griner man og klapper hinanden kærligt på skuldrene.

# Vareridt



Tågen krøb hen over jorden, og svøbte sine klamme, kolde fingre om hans ben, der ihærdigt arbejdede på at bringe ham væk fra den dunkle skov, med de mange lyde. Bag ham kunne han høre snerren og jameren, sammen med lyden af hurtigt løbende fødder, der trådte alt ned i sin jagt på ham. Han var hele tiden nødt til at dukke sig, for ellers ville de krogede træer have revet ham omkuld med deres gnidrede grene der greb efter ham som fingre. Og så ville varulven være over ham. Han havde ikke set den, men han vidste at det var varulven. Det var det altid. Siden han havde dræbt mumien med Elron Den Gamles hjælp, for mange måneder siden, havde der kun været varulven tilbage. Den kunne han ikke slå ihjel og Elron ville ikke hjælpe. Han sagde at han var gammel nok til selv at gøre det. Men han var ikke gammel nok, det var sikkert, for han var næsten blevet dræbt da han havde stået ansigt til ansigt med den. Han havde prøvet at dræbe den, men den havde bare leet sin uhyggelige latter. Siden da havde han været på flugt fra den. Den havde været tæt på at få fat i ham et par gange, men hver gang var han kommet i sikkerhed i Huset. Denne gang blev hvis en at de tætte. Den var meget nær nu.

Foran ham endte skoven, og en mur af tåge rejste sig, der hvor de ondskabsfulde træer ophørte. Nu var han snart i sikkerhed. Blot et par hundrede meter henover lysningen, så var han i sikkerhed for varulvens flænsende tænder. Med fornyet energi satte han tempoet op, og sprintede ud i lysningen. Bag sig hørte han varulven brøle højt, en skræmmende lyd der gav ekko i de dybe skove. Den vidste at dens bytte snart var ude af rækkevidde. Den øgede farten, og kastede sig ud af skoven, ind i tågemuren. Han var begyndt at blive bange. Der var noget forkert ved lysningen. Den burde have skrånede ned ad for længe siden, ned til Huset. Huset og dets sikkerhed.



Den tætte tåge, der havde omsluttet ham siden han løb ud af skoven, blev tyndere. Foran ham rejste et gitterhegn sig, med spydspidser på toppen af de uendelige høje stænger. Hegnet strakte sig så langt han kunne se til begge sider. Midt i var der en kæmpe låge, der hævede sig mange gange hans højde, for at forsvinde i tågen. Uden at give sig tid til overvejelse, for dette var bestemt ikke Huset, løb han hen til lågen og åbnede den. Varulven var meget tæt på nu. Han løb ind, og trak lågen i med et højt klik. Han nåede at få et glimt af varulven. Den var god nok. Det var den. Dens røde øjne lyste af vanvid og had. Den tænkte kun på at fange ham og flå ham, og...

Han drejede om på hælene, og løb hen af grusstien der strakte sig inden for lågen. Efter at han havde løbet lidt stoppede han, med en kold rislen ned af ryggen og frygtens knugen i maven. Han var på en kirkegård! Til begge sider kunne han skimte gamle, forfaldne gravsten, med unaturlige planter kravlende, som lidende slanger, op af de ru, vejrrarede overflader. Der var noget grueligt galt. Han måtte have løbet forkert et sted i skoven, for dette var i hvert tilfælde ikke Huset.

Lyden af lågen der smækkede, fik ham til at løbe videre. Hellere løbe rundt på en kirkegård end blive fanget af varulven mens man stod og rystede af skræk. Han løb så hurtig han kunne hen af stien. Den eneste

lyd omkring ham var lyden af grusets knasen under hans fødder, og varulvens brølen og jamren bag ham. Der var ikke andre lyde. Dette må være en ægte kirkegård, tænkte han. Her er det kun de døde der larmer. Som havde de gravstedte læst hans tanker, skød en hånd pludselig op af jorden fra en overgroet grav, da han passerede tæt forbi. Et skrig undslap hans skælvende læber. Mider krøb rundt på den rådne hånd hvor kødet hang i lange laser. Dette kunne ikke være sandt. Sådan plejede det ikke at være. Han var bange nu. Meget bange. Varulven sendte en hæst, ondskabsfuld latter ud i natten. Hvor den nød dette her.

Han løb nu som aldrig før, tæt på panikkens rand. Rundt omkring ham dukkede døde op af jorden. Med stive ben, vraltede de efter ham. Han løb så hurtig han kunne, men de kom stadig nærmere, og nærmere. Stanken af deres døde kroppe var overvældende, og frembragte en lammende kvalme, der truede med at overmande ham. Det måtte for Guds skyld ikke ske. Så ville de være over ham, og trække ham skrigende ned under jorden. Og varulven, den ville også være der. Han vidste ikke hvad der var værst. De døde eller varulven. Pludselig sprang nyt håb op i ham. Foran ham kunne han skimte et hus i den nu tynde tåge. Som han kom nærmere, med næsten pinefuld træghed, steg håbet til vild glæde. Det var Huset! Om lidt ville han være i sikkerhed. I sikkerhed for disse



René K. Larsen

mørke væsener. Efter en evighed nåede han Huset. Varulven var nu ganske få meter bag ham. Han kunne føle dens aura af ondskab, en sjælerysende fornemmelse, der fik hans tænder til at klapre og kulden til at trænge ind i hans eget indre. Han kastede sig ind i døren, mens han trykkede håndtaget ned, og døren sprang op på vid gab. Han tumlede ind og smækkede døren i ansigtet på varulven, der brølede i blindt raseri. Med lukkede øjne og bankende hjerte lænede han sig op af døren. Det havde været tæt på. Uhyre tæt på. Han åbnede øjnene, og...

Og vågnede op med et skrig. Det havde blot været et mareridt, og han havde vidst det hele tiden. Han blev dog skræmt hver gang, for det var så virkelig. Med rystende hænder fik han tændt for sin natlampe, og satte sig op i sen-

gen. Han var klam og kold af sved. Døren til hans værelse gik op, og hans far trådte ind. "Endnu et mareridt, Jimmy?" spurgte han, og satte sig på sengekanten. "Ja," sagde Jimmy med rystende stemme. "Men det var værre end det plejer at være." "Nåede du ikke til Huset?" spurgte hans far. "Jo, men der er noget ondt i Huset nu, jeg kan bare ikke huske hvad det er." "Jimmy," sagde hans far med alvorlig stemme. "Det er på tide du vokser fra de mareridt. Du er ved at være en gammel dreng. Prøv nu at sov." Hans far rejste sig, og gik hen til døren. "Far?" sagde Jimmy. "Hvorfor vil Elron ikke hjælpe mig mere?" Hans far vendte sig om, og sagde. "Fordi han kun er en af dine fantasier, ligesom Huset og Varulven og alt det der. Og når du begynder at blive voksen forsvinder nogle af dine barnlige fantasier. Ligesom at dine mareridt også vil forsvinde. Hvis du ellers bliver voksen. Sov nu - du skal i skole i morgen." Han gik ud og lukkede døren efter sig. Jimmy sad et stykke tid og tænkte over drømmen, og besluttede sig for at sove videre. Han skulle lige til at slukke natlampen, da der kom et højt bump fra hans klædeskab. En kold rislen løb ned af hans ryg. Nogen var i hans klædeskab! Han råb på hans far stivnede på hans læber, da skabsdøren langsomt begyndte at åbne sig. En ubehagelig lugt bredte sig i rummet. Lugten af dyr. Røde øjne skinnede i den hastigt voksende sprække. Jimmy krøb så langt op i hovedenden af sengen, som han kunne. Han var næsten



## Millionsamling testamenteret



"Dauphinens Dukke".

**Kendt afdød vejlensisk dukkesamler testamenterer værdien af sin samling, til oprettelse af en meget tiltrængt hjem for forsømte og voldsramte børn.**

Da Madame Gudmundsons testamente blev læst op torsdag, fremgik det at hele hendes dukkesamling skulle på autition. Overskuddet skal gå til at bygge det skrinlagte kommunalprojekt "Små Børns Vel". Således udtaler advokat

Seifert, der er kurator for boet, til VAF. Madame Gudmundson afgik ved døden sidste onsdag, ved et hjerteslag. I hendes samling findes dukken "Dauphinens Dukke". Dukken, der er en gave fra Louis XVIII til sin søn Philippe, er

monteret med en diamant, der er blevet vurderet til 1/2 mill. kr.



Madame Gudmundson

**Dauphinens Dukke udstilles i Vejle**

side 2

**Rollespillere, en skændsel for Danmarks ungdom**

side 2

**"Skyggen" udtaler: Jeg slår til igen!**

side 3

## Mand overfaldet i Vejle Centrum og efterladt nøgen.

Torsdag aften blev en ældre mand overfaldet, og alt hans tøj stjålet. Overfaldsmanden beskrives som stor og muskuløs, og

med sort hår. Politiet står endnu på bar bund i sagen. Eventuelle henvendelser bedes rettet til Vejle Politigård.

lammet af frygt. Sprækken blev større og større, og pludselig sprang den på vid gab. Ud sprang varulven, med spyt og fråde løbende fra de store, gule tænder. Dens sorte pels skinne- de metallisk i det svage lys i værelset. Jimmy sad med sit tæppe trukket op under hagen, ude af stand til at røre sig. Han knap trak vejret. Varulven gik henover gulvet, med skrabende klør mod gulvet. Da den nåede Jimmy, lo den sagte. Dens ånde stank af kød der rådne mellem de uhyggelige tænder, og gav Jimmy noget af hans stemmes brug tilbage. Med en stemme der var tæt på gråd sagde han. "Du er kun en drøm. Varulve eksisterer ikke." Varulven lænede sig frem mod ham og lo en anelse højere. Den satte en klo mod Jimmys pande, og rev en flænge fra øjenbryn til øjenbryn. Den skærende smerte fik Jimmy til at klynke. Han ville have skreget nu, men han kunne ikke. "Føles dette virkeligt?" spurgte varulven med en dyb, guttural stemme der havde en sadistisk undertone. "Du er kun en drøm, du kan ikke være virkelig." fremstammede Jimmy. "Jeg er virkelig nok." grinede varulven til ham, og lavede en ny flænge. Jimmy begyndte at græde. "Du skabte mig." fortsatte den og trak fire blodige striber på Jimmys kind, som nu var i stand til at skrige. Jimmy skreg. Og skreg. Og skreg, mens varulven legede sin makabre leg med ham.

**D**øren fløj op og Jimmys far kom løbende ind. Jimmy var nu tavs, og helt smurt ind i blod. Varulven stod ved fodenden og kikkede på sit værk. Den var tilfreds. Den vendte sig mod døren da Jimmys far kom ind. Jimmys far trådte et skridt tilbage da han så den. "Hvem er du?" skreg han til den. "Jeg er varulven." svarede den og lo. Jimmys far kastede sig mod den, mens han råbte. "Der findes ingen varulve", men blev med et slag sendt flyvende ind i væggen. Varulven begyndte at gå hen mod ham, mens den sagde: "Men jeg er varulven." "Hvordan er du kommet her?" råbte Jimmys far, mens han forsøgte at kravle bort, ud af døren, væk herfra. "Drømme er døråbninger." sagde den og gik nærmere.

**Vi beklager at vi ikke er i stand til at give navnet på forfatteren. Det er blevet væk et eller andet sted i rodet. SORRY!**

**Det er måske ikke lige det rigtige tidspunkt, men følg dette glimrende individs eksempel, og stik os en prøve på dine skrivekunster ...**



# Dauphinens Dukke udstilles i Vejle

På sin museums-rundtur i hele landet stopper "Dauphinens Dukke" for sidste gang på Vejle Museum d. 7/11. "Dauphinens Dukke" vil blive udstil-

let sammen med billedsamlingen "Monstre og Maskiner". Dukkan vil være frit at beskue for offentligheden uden glas og andre hindringer, sådan som

det er krævet i madame Gudmundsons testamente. Kravene i testamentet giver forøget grund til ængstelse hos museumsdirektør Lambrecht, og hos

advokat Seifert, der står for sikkerheden på dukkens tur. Men på trods af trusler fra "skyggen" om at stjæle dukken, udtaler politichef Mogensen, at

"alt er under kontrol".



## Rollespillere, en skændsel for Danmarks ungdom

Indre Mission raser over udbredt hobby

-Det starter som en harmløs leg. Et spil med fantasi og terninger. Men i løbet af kort tid tager dette spil overhånd og bliver en

besættelse, hvor sort magi, djæveldyrkelse stofmisbrug o, selvmord er hverdagskost. Sådan udtaler Indre Missions leder

Jeppe Gammeligaarde. Han er dybt bekymret for udøverne af det populære spil Dungeons & Dragons: -Unge mennesker idag

lefler for det mystiske i livet, og de skal man passe på... Dæmoner er ikke noget at spøge med. Jeg foreslår de unge mennesker at komme forbi kirken. Her er også mystik, og spændende ritualer, og her er der mulighed for at frelse sin sjæl, og styrke sin ånd i et sundt og kontrolleret klima

- gud er jo også en slags magi, griner den gamle mand lunt og rokker med ørerne i den kolde novembervind. -Jeg går skam aldrig af vejen for et godt spil ludo, eller et slag femhundrede. Men rollesoil er sjælelig LSD, fastslår Gammeligaarde, og håber dermed at have sat gang i debatten.

## Indbrud i "Bjælkehytten"

Torsdag aften blev der begået indbrud i jagt- og fiskeriforretningen "Bjæl-

kehytten". Der blev stjålet en 9 mm. pistol med tilhørende ammunition.

Politiet betegner det som "dreng, der skal ud og have det lidt sjovt".

## "Skyggen" udtaler: Jeg slår til igen!

(Reuter) Torsdag modtog Københavns politi endnu et trus-

selbrev fra den kendte kunsttyv "Skyggen".

"Skyggen", der er kendt for sine dristige og særde-

les frække tyverier, erklærer nu i et brev til Kbh.s' politi at han vil stjæle "Dauphinens Dukke" på dens tur rundt i landet. Trods ihærdig efter-

forskning står politiet stadig på bar bund i de tyverisager, "skyggen" har været indblandet i gennem de sidste 5 år. Han/hun er stadig på fri fod.

# Mere nyt om Dauphinens Dukke

Lords of the Secret Circle gentager succesen fra "Retten er sat". På utallige opfordringer indbyder vi igen til et "live scenarie" d. 7. november kl. 12.00 på Aktivitetshuset i Vejle.

Denne gang er der tale om et detektivscenarie, hvor din rolle bliver defineret af dig selv (og modificeret en smule af os). Selve scenariet udspiller sig i Julen 1993.

Er du et entusiastisk medlem

af Jacta Est Alea eller Silmarilion, eller er du bare nysgerrig, så ring til vores formand Kristian V. Jensen på 75-

816315 og hør nærmere.

**Sidste frist for tilmelding er d. 8. oktober 1993**

Entre: 20 kr.

Kantinen på stedet kan tilbyde alt hvad hjertet kan begære (næsten).

**Der bliver uddelt forskellige præmier**

efter spillerens præstationer. Alle er velkomne til at komme og se på "slagets gang".

Vel mødt til "live" i JEA.

# KØB EN JACTA EST ALEA T-SHIRT

Nu er året snart faldet på hæld. Efteråret sender sine kolde vindstrømme mod os, markmusen hamstrer nødder, og vinteren banker på døren. Og hvad er så bedre end en ulden undertrøje med din favoritklubs logo på maven ?



Kun kr. 40,- Kan fåes i størrelserne L og XL, findes  
i  
farverne Hvid, Rød og Turkis.

Bestilling ved:  
Steffen Lerke Nyboesgade 84 2th 7100 Vejle  
Telefon 75 82 82 69



I anledning af at det nu er tid igen,  
indbydes du hermed til Jacta Est Aleas halvårslige cirkus, nemlig

## GENERALFORSAMLINGEN

**Søndag d. 26. september 1993**  
**kl. 13.00 på Aktivitetshuset, lokale C2**

Der vil blive opført forskellige indslag på slap line, bl.a.

Valg af dirigent.

1/2 års beretning v. formanden.

Regnskabet fremlægges v. kassereren.

Afgående bestyrelsesmedlemmer afgiver beretning,  
takker og siger farvel.

Valg til bestyrelsen.

Skal Raven fortsat være vort klubblad ?

Dine punkter (og denne gang håber vi, at der kommer nogen).  
Eventuelt.

Forslag til dagsorden skal være 1. koordinatoren  
(nedenstående) i hænde senest

### Mandag d. 20. september

Den endelige og komplette dagsorden kan ses på generalforsamlingen.

Følgende poster er på valg:

Formand

Næstformand

Kasserer

2. koordinator

Suppleant

Kan du se dig selv på en eller flere af disse poster, så henvend dig  
**SENEST** fredag d. 24. september inden kl. 22.00 på skrift eller ved tale  
til første koordinatoren.

Med store forhåbninger om et STORT fremmøde og  
med venlig hilsen Bestyrelsen.

Balder Asmussen Vejlevej 16 7300 Jelling Tlf: 75 87 29 18

# ROLLESPILS KURSER

Silmarilion inviterer

Hermed har vi den glæde og fornøjelse at overbringe en uforbeholden indbydelse til alle rollespilsinteresserede:

Vi har taget en lang række gode kræfter i ed for at tilbyde et par virkeligt spændende og inspirerende kurser, der giver smæk for skillingen - Hiv kalenderen frem og sæt kryds den 18. og 19. september og send straks din tilmelding.

## Fortællerkursus

For alle rollespilsinteresserede, der gerne vil blive bedre gamemastere, arrangerer Silmarilion et inspirationskursus. Indholdet er bygget op over mange af landets bedste fortællere og gamemastere. Bo Jørgensen, en af Silmarilions mest rutinerede fortællere, står for kurset.

## Indholdet

- At lave karakterer
- At læse et scenarie mellem linierne
- Om brugen af regler i rollespil
- Om at forberede et rollespil fortællers rolle, før under og efter et spil.
- Og en masse andet vi tager op hen ad vejen...

Kurset vil foregå som en dialog mellem nuværende og kommende fortællere, og der vil blive lagt stor vægt på at indholdet er generelt og derfor kan benyttes af alle genrer og spilsystemer. Det er ligeledes meningen at dette kursus skal danne rammen om et mere omfattende samarbejde mellem de game-mastere, ledere ect. der gerne vil vide mere om andre spil, spiltraditioner og lære fra andre spilleledere. Idéen er, at vi i løbet af søndagen tager en snak om hvad der kunne gøres for at lette byrden på spillelederens skuldre. - intet ligger fast, så mød op og lad os få dannet et broderskab, eller et klædeskab - eller vi kan skabe os eller blive skabt. Skab - skabere - skabest. Ups - der smuttede den igen, men mød op i hvert fald.

Materialet til kurset vil blive sendt til deltagerne, når vi har modtaget tilmeldingen. Hvis du er med i en godkendt forening, kan din kommune muligvis give tilskud til at deltage i kurset. Prisen er 30 kr. for Silmarilions og Jacta Est Aleas medlemmer - 50 kr. for ikke-medlemmer.

## Spillerkursus

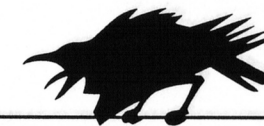
Flemming Sander og Michael Skov står for kurset, hvis formål er at vejlede folk i, hvordan man får det bedste ud af at spille rollespil.

Målsætningen er at give kursusdeltagerne mulighed for et bedre udbytte af deres spil. - Blandt andet ved at give ens karakter personlighed.

## Kurset omfatter

- Spillernes handlemåde
- Kommunikation i spillet
- Spillets mål
- "Realisme" i spillet
- Rollespil kontra voldespil
- Gruppen - samarbejde/modarbejde
- Forskellige spilletyper og spillemåder
- Fortællerroller, scenarier og en kort beskrivelse af baggrunden for et eventyr.

I løbet af kurset vil der være flere forskellige aktiviteter, såsom udformning af karakterer, afprøvning af spilsituationer og deltagelse i et vaske ægte scenarie, som de dygtige bagmænd bag kurset ikke vil afsløre indholdet af. Lørdag aften vil der være frit spil, og der vil blive lejlighed for at spille rolle- og eller brætspil sammen med folkene fra fortællerkurset. Hvis du jævnligt spiller rollespil, hvad enten du lige er startet eller er en gammel ørn i faget, vil du helt sikkert få noget ud af kurset, for da vi er enige om at der ikke er nogen rigtig måde at



Spille rollespil på, kan det vel heller ikke skade at komme ud og se hvordan andre gør.

**Prisen for dette uforglemmelige kursus er 20 kr. for alle.**

Begge kurser starter lørdag d. 18. sep. kl. 12:00 og sidste frist for tilmelding er mandag d. 11. sep. Hvis der ikke kommer tilmeldinger nok, bliver kurserne ikke afholdt, det siger sig selv. De tilmeldte vil i et sådant tilfælde få refundert det fulde beløb.

For deltagere på begge kurser vil der være mulighed for at tilmelde sig spisning. Måltid vil blive tilberedt efter alle kunstens regler og koster den nette sum af 30 kr. Menu: Silmarilion Surprise. Tilmelding sker ved at udfylde et girokort og betale det på nærmeste posthus. Husk at skrive hvilket kursus, du ønsker at deltage i, og om du ønsker at deltage i vort luksusmåltid. Hvis du har behov for at overnatte i Fredericia om natten skal du også skrive det på kortet.

Yderligere oplysninger om kurserne kan fås hos

**Thomas Sørensen**  
Friggsvej 11 2. tv  
telefon 75 92 93 48.

**Prøv noget nyt!**

# Referat af GF i Silmarilion

af Hans Petersen

Så er det tid igen - referater skal føres, GF'er skal afholdes, og de aktive skal aflægge beretning. Der blev inviteret på kaffe og ting, og hjemlig hygge i flinke omgivelser på Egumvejens Skole.

Dette blev ikke noget større tilløbsstykke, idet der dukkede 15 menesker op, hvoraf de 5 var i bestyrelsen, 1 var fra Ravnens, 2 var ny og en var bare på besøg. Dette giver 7 aktive medlemmer, der havde tid til at høre formanden og kassererens beretninger for det forsvundne halvår. Og det skulle vise sig at blive en ret lystig affære. Thomas (bagmanden) lagde ud med at foreslå, at man istedet legede tik eller kikkede lidt på pausefisk og/eller pauseterninger. Men igang kom man - Bo (ravnefar) blev valgt til ordstyrer, og uddelte under hele molevitten advarsler til publikum, sendte folk i straffeboksen, og viste folk udenfor til 2 X 3 minutter i bar overkrop. 2 nye revisorer skulle vælges; Holger og LP spillede op, og blev valgt uden modkandidater. Der blev snakket om lokaler, kontingentforhøjelser, problemer i spil-skabet, Juleafslutningen, kursus-weekend, kiosken og Bladudvalget (Ravnens). Til sagen: Lokaler, man vil forsøge at få en dele-ordning med VU (Venstres Ungdom), og kontingentet kom op på 150 kr pga. ny kommunal afgift. Spilskabet: Efter nogen forvirring omkring en manglende liste, og en midlertidig liste, der også er blevet

væk fra Kurt (cand. bestyr.), så blev det besluttet at spil-skabet bliver lukket indtil der er styr på, hvor de manglende spil er blevet af Juleafslutningen var det mest interessante - det skal i år være med Mafia-stemning, og holdes i 1920 stil. Til den alvorlige side skal siges, at der mangler personale til kiosken, dommere til brætspil og hjælpere til oprydningen. Til den spændende side hviskes der om videofilm, MultiMedia, MultiMafia og spændende scenarier. Der vil blive tilbudt Sanders StarWars, Michael Næsby's egen kreation, Hans Bruun's Cthulhu-Zygothulhu-massemorder-psykodæmon-besværgelses-tentakel scenarie. Og naturligvis årets JuleScenario, skrevet af Kristian List. Til kiosken er der kun at citere Holger: "Det går jo godt altsammen". Holger fremlagde sagerne, og det eneste der kunne sættes en finger på, var at der skulle indkøbes flere 1/2-liter Cola. Holger blev gjort opmærksom på, hvor mange menneskers skæbne, livsenergi og trivsel han kontrollerede via. Cola-flowet, og han lovede nye forsyninger i næste uge. Til Ravnens var der ikke meget at sige - det går jo fremad,

Generalforsamlingen forløb sådan set uden sværdslag og store armbevægelser, men der var jo heller ikke så mange mennesker til at være uenige og råbe i munden på hinanden.

# Bestyrelsen i big S holder status

af Flemming Sander

Bestyrelsen i Silmarilion har i det forgangne halvår, siden GF i januar bedrevet og lavet meget. Der følger nu et sammendrag af de forskellige bestyrelsesmøder og de ting der blev besluttet og udført.

## Æresmedlemmer

Folk der gør en ekstraordinær og kontinuerlig indsats for klubben bliver gjort til æresmedlemmer. Medlemskabet er som et normalt medlemskab. Grunden til oprettelsen af æresmedlemskabet er, at nogle enkelte personer laver et stort stykke frivilligt arbejde for klubben og derfor fandt bestyrelsen det kun rimeligt, at disse fik et gratis medlemskab. Eksempelvis er Bo Jørgensen, redaktør af Ravnens (se vedlagte), æresmedlem.

## Jacta Est Alea

Klubben startede i foråret et samarbejde med Vejle rollespils forening "Jacta Est Alea". Samarbejdet er løst, men indbefatter som hovedregel; at medlemmer i begge klubber, kan deltage i arrangementer m.m. på lige fod med begge klubbers medlemmer. Dvs. at f.eks. Silmarilions medlemmer kan spille i Vejles lokaler, uden at skulle være medlem der. Der er løbende kontakt med JEA og vi opfordrer alle vores medlemmer til at støtte arrangementer, etc. afholdt af Vejleneserne.

## Ravnens

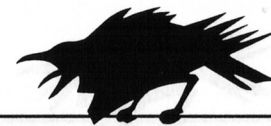
Ravnens udvider og er også blevet klubblad for JEA, da der i Vejle var et behov for at præsentere klubben flot og uden at skulle til at starte et eget blad fra bunden. Dette bevirkede at Ravnens begyndte at køre egen økonomi, der i hovedtræk går ud på, at klubberne individuelt bestiller det antal eksemplarer de ønsker, hvorefter Ravnens trykker og afregner med klubberne.

## FRIVA

Forenede Rollespilsklubber I Vejle Amt. Kolding rollespils forening, Cauldron, henvendte sig i foråret til både Silmarilion og Jacta Est Alea, angående en amtsforening. Den nye forening skulle være en paraplyorganisation for klubberne i Vejle Amt, med det formål at skaffe flere penge gennem amtet. Begge bestyrelser diskuterede dette på et fælles møde, og fandt at ideen var uholdbar pga.: JEA var lige startet og havde nok at gøre med det. Silmarilion havde i forvejen små ressourcer i form af arbejdskraft og mente at en amts sammenslutning ville øge bureaukratiet og sluge de få aktive rollespilskræfter, der var i amtet. Vi foreslog istedet at man kunne starte med at øge eller i det hele taget starte en bedre kommunikationen, klubberne imellem.

## Spillerkursus

Lasse Skjalm og Michael Skov, afholdte i hele sidste halvår et



spillerkursus. Der var ikke ret mange der benyttede sig af tilbuddet og der var tit frafald, men kurset blev gennemført og afsluttet, og vi håber at medlemmerne havde gavn deraf. Tak til Fynboerne (læs: Lasse og Michael).

### Stormøder.

Bestyrelsen afholdt i sidste halvår to "stormøder" der havde til hensigt at fremme sammenholdet i klubben og informere medlemmerne. Vi serverede kaffe og småkager og talte om vind, vejr, orker, moral, enkelte senarier og etik. Ydermere havde vi forskellige konkurrencer og lodtrækninger, hvor man kunne vinde TING.

### Skabet

Vores alle sammens kiosktrold, Holger, har købt en større opslagstavle og har oprettet et bibliotek, fordi vi har nemlig abonnement på: SAGA, White Dwarf og Dungeon. Oveni har vi købt 10 kg gamle Dragons og udlåner jo stadig brætspil. Til dette er der kun en ting at sige til alle der læser dette: SKABSDICIPLIN. Det er dig selv og din klub, det går udover, hvis ting bliver ødelagt, væk eller sågar stjålet..... "måske mere dig selv", siger Preben, med olm stemme og hænder så store som hjulkapsler. Husk også, at der er tre bakker i skabet. En til bestyrelsen, en til Pr-udvalget og en til Ravnem. Dette betyder ikke at vi, Pr eller Ravnem skal ligge noget i dem, men at DU skal. Det er simpelthen din direkte vej til bestyrelsens, PR eller Ravnem hjerte.

### Portofrit

Vi kører stadig "du fortæller, vi bestiller og betaler portoem" ordnin-

gen. Kontakt simpelthen Fmd. Thomas, på 75 92 93 48, hvis du selv er for doven til at bestille spil hjem eller er for fattig til at betale portoem. Betaling ved modtagelse.

### Flere kurser

Snart afholdes der spiller- og fortællerkursus. Vi prøvede for et stykke tid siden, men der kom desværre alt for få tilmeldinger, så vi tager den lige igen. Vi afholder spiller- og fortællerkurser d. 18 og 19 september, så meld dig til og blær da mæ di hjærn'. Læs mere inde i bladet...

### Julearrangement '93

Siden januar har bestyrelsen og de forskellige involverede i Julen '93 afholdt møder regelmæssigt. Arrangørerne er Flemming Sander og Thomas A. Sørensen, som står til rådighed døgnet rundt, divideret med 2. Læs meget mere i næste nummer af Ravnem.

Vi i bestyrelsen mener selvfølgelig at vi gør utroligt meget, arbejder hårdt og ser brandgodt ud. Men hvis du nu har et eller andet du gerne vil rose, have lavet om, tilføjet eller fjernet - så kontakt DIN bestyrelse.

Må Gud evigt lyse på din verden, om det så er din egen ...

Vidste du at ...  
modsat hvad mange tror, er koffein ikke med i madpyramiden.



# Moral & Etik

af Kim Petersen

Der har verseret en del kritik, vedrørende alignmentsystemet i AD&D, det primære punkt værende at dette system skulle generere inflexible og stereotype karakterer; dette problem skulle efter sigende basere sig på at AD&D er bygget over et rent kampsystem, og dermed ikke være specielt egnet til rollespil. Lad mig først sige: Jeg er ikke enig! Jeg vil her kort ridse op, og kortlægge min opfattelse af alignmentsystemet, samt give nogle begrundelser for hvorfor jeg synes at alignment er et af de bedre systemer til rollespillere og rollespil generelt.

## Alignment

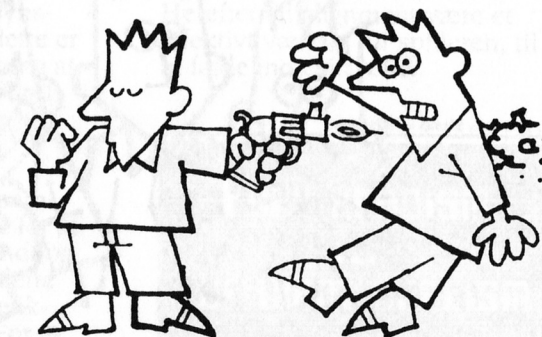
Alignment er en faktor som beskriver hvordan karakterer har det med den generelle opfattelse af moral og etik; det er ikke en

ramme som beskriver hvad man må eller ikke må. Lad os først se hvad Gyldendals røde Fremmedordbog har at sige:

**Moral:** Indbegrebet af hvad der anses for rigtigt og sømmeligt m.h.t. menneskers (humanoiders) handle- og tænkemåde.

**Etik:** Morallære, Moralfilosofi; sædelære; den teoretiske begrundelse for moralen; læren om den rette handlemåde. (her er udeladt irelevante oplysninger)

Her af ser vi at moral er noget spontant, noget som ligger i selve set enkelte menneskes prægning - hvorimod etik er en lære dvs. noget som samfundet definerer overfor den enkelte. Hvis vi nu siger at skalaen (Good - Neutral - Evil) definerer karaktere-



Rune L. Christensen

rens moral, og (Lawful - Neutral - Chaotic) er karakterens opfattelse af etikken, så har vi et grundlag for at kunne dissekere begrebet alignment.

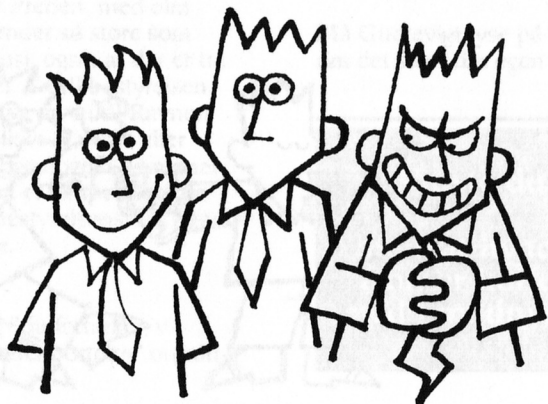
## Moral

Moralen er det grundlag som styrer karakteren på det mest basale niveau; dette grundlag ligger kun et trin over det dyriske (overlevelse). Dvs. at karakteren meget nødtigt afviger fra denne, på samme måde som vi ikke-rollespils karakterer meget nødtigt afviger fra vores moral, f.eks. ville det for de fleste være en overvindelse at slå et andet menneske ihjel - og her tænker jeg ikke på at det er en overvindelse på grund af at det er ulovligt, det hører under etikken. Moralens primært et begreb der beskriver menneskers interrelationer. Etik er et lidt bredere begreb; den beskriver hvordan karakteren, accepterer de moralbegreber som samfundet definerer (dikterer); værende både de skrevne og uskrevne regler. Set som en styrende egenskab ligger etikken

en del højere end moralen, og er derfor nemmere at overvinde. Se f.eks. det at snyde i skat, set fra et etisk synspunkt er dette forkert, men når det kommer til stykket er den enkeltes moral der bliver den ægte stopklods. Etikken er hermed primært karakterens forhold til samfundet og dennes regler.

## Jammen !?!!

Efter denne lidt kedelige pseudo-socio-videnskabelige udredning er det nok på tide at komme tilbage til rollespils begrebet alignment; som det bliver gentaget en til flere gange i PHB'en er alignment et værktøj og ikke en spændetrøje - alignment er det værktøj man bruger, når karakteren står i et moralsk dilemma. Hovedproblemet med alignment er nok lige nøjagtigt denne, man glemmer at det er et værktøj, og dette gælder både spillere og game-mastere, der findes en tendens til blandt GM'ere at straffe spillere der kommer til at træde udenfor de i spillet gældende moral- og etikbegreber. Og som



Rune L. Christensen

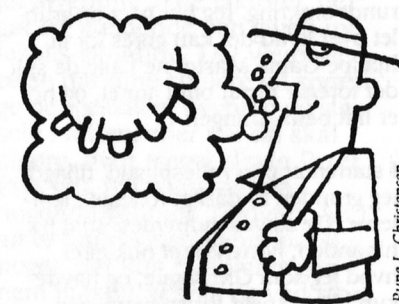
modsvaret til dette findes der blandt spillere en tendens til at vælge en alignment som gør at de kan "tillade" sig at bryde disse. Begge disse er en misforståelse og har en tendens til at bryde godt rollespil, og ja - det har tendensen til at give stereotype karakterer, vi kender alle alignmenten Chaotic/Evil og dennes attraktivitet på visse personer (også kendt som Raistlin-komplekset).

Nå men nok om det, jeg mener alignment er et af de stærkeste og bedste systemer til at sætte sig ind i karakterens baggrund og synspunkter, idet denne viser hvordan karakteren ser på livet i hovedtræk. Det er dog ikke det eneste man bør bruge til at beskrive ens karakter, det ville f.eks. også være en god ide ovenpå dette, at have nogle mål (som i Drager og Dæmoner), så man også ved hvornår man bør bryde sine etiske, og/eller moralske synspunkter. Lad mig også lige slå fast at moral og etik, baserer sig på prægning og samfund, så det vil være helt forkert at se ens karakters moral og etik ud fra vores samfund i dag. Set ud fra både en GM og et spiller synspunkt, kan jeg godt se at dette er et problem, men prøv en gang at overveje hvordan det samfund er, som kampagnen bygger på.

## Brug realisme

Tænk over hvordan dette samfunds regler (etik) må være for at karaktererne kan rende rundt og spille helte (eller skurke), dette skulle nogenlunde bringe etikken ind på det rette spor. For at

få moralen på plads, er det vigtigt at vide hvordan menigmand tænker, tag den sædvanlige fæstebonde el.lign. og kortlæg hvilke tanker han gør sig om livet, universet og alt det der.



Rune L. Christensen

Dermed skulle man have et glimrende syn på hvorledes moralen skal defineres i kampagnen. En god ændring til reglerne i AD&D er først at lade karakteren få sin alignment sat fast, når han/hun når et højere level - f.eks. tredie, idet man først her kan sige med sikkerhed hvordan ens karakter er - kort sagt lad karakteren danne sig et billede af verden, og lad spilleren danne sig et indtryk af sin karakter - Herefter vil alignment være et effektivt værktøj for spilleren, til at falde ind i sin rolle.

Fortsættes i næste nummer ...

**FUCK HEROISM**  
...  
**WE WANT REALISM**

# GM-BISTAND

af Bo Jørgensen

Jeg synes det er skammelig så meget low level rullespil der foregår rundt omkring. Jeg har gået og grublet over hvad der kan gøres for at hjælpe Game Master'ne i alle de spil der foregår rundt om i amtet, og her er lidt betragtninger:

I starten af min rollespilstid, tillagde jeg grunden til dårligt rollespil, spillerne; De sloges indbyrdes, stjal fra hinanden, hørte knapt nok efter hvad jeg som GM sagde, og havde kun lille respekt for spilverdenen. Jeg gik ud fra at det var noget af det man lærte, (eller rettere blev træt af) når man fik lidt flere års spilerfaring på bagen.

Det har desværre gang på gang vist sig, at hvis en flok spillere, for det meste nye og uerfarne spillere ikke kan spille rollespil, så flygter Game Masterne fra dem, de bliver helt naturligt lukket ude fra de spil og kampanger hvor der er erfarne spillere, som de lige netop kunne lære noget af. Den uerfarne gruppe spillere udnævner derpå (mere eller mindre demokratisk) en Game Master, til at køre spillet. Da den nybagte Game Master ikke har særlig stor erfaring fra hvordan andre kører deres spil, kører han derudaf. Hans spillere er glade for de får nogle orker de kan slå i nakken. Men det at slå terninger for at se om man rammer en ork i nakken eller ej, er ikke rollespil. Erfarne Game Master kommer ikke af sig selv og tilbyder

sin hjælp, i deres øjne er hele flokken stadig på et plan der ikke er værd at spille tid på. Ergo den intetanende, nybagte og håbefulde Game Master kører derudaf i det håb at det skal nok gå. Det går vel også, men der kommer ikke rollespil ud af det, og Game Masterer bliver nogle frygtelige indavlede nogen, og det er ikke lige netop formålet med en forening. Vi har nu en ond cirkel, som jeg mener kan fjernes ved at lave et kvalitetskrav for at blive Game Master i en af de registrerede spilforeninger. Dette vil medføre at folk må gøre op med sig selv om de vil fare rundt og tæve orker i nakken resten af deres liv, begynde at spille rollespil, eller helt droppe spilleriet - altså en dybere bevidsthed omkring spillet, dets kvaliteter og dets faldgruber.

Hvis du er af samme mening som mig, at der burde skabes en tættere forbindelse mellem Game Masterer der vil videre med deres spil, så send mig et par linjer om hvad du synes.

Der er planlagt et weekendkursus for Game Masterer i Vejle Amt i løbet af efteråret, den eksakte dato står sikkert et andet sted i dette blad

**Bo Jørgensen**  
Indre Ringvej 193 2. th  
7000 Fredericia

(Se side 20)



# KASSEN

- stedet der ikke viger tilbage for noget som helst

Hello Hello - turn the radio on ... Så ruller vi igen med rouladen, og besvarer spørgsmål om rollespil, film, livets problemer og Peter Plys?

**Hej Hans Bassen..Øh "Kassen" Petersen**

Jer er GM for Dark Conspiracy. Jeg er stødt på 2 problemer, efter at have læst bogen et par gange. Vi starter med det lette! Hvordan virker Poison systemet. Der står ca. en hel halv side i hele bogen om det, og jeg har ikke kunne hente oplysninger andre steder fra. Det var det lette spørgsmål, nu til det store svære! Hvis en PC kaster en Frag granat (C:3 B:12) hen foran en væg (1.5m) og som har P:4, hvor meget skade tager tingen/dimsen som står bagved og hvor stort bliver huller. Mange er blevet spurgt og mange har læst siderne hvorpå det står, men jeg har endnu ikke mødt nogen som kunne svare mig på det. Håber at du kan hjælpe mig, da det er svært hele tiden at skulle improvisere granat sprængninger og lign.  
**H. P. Koch.**

Hej Hp, Interessante spørgsmål, et af de sværeste og mest spændende områder ved at være GM er efter min mening at mestre improvisationens kunst. Det er en evne, der ikke kommer gennem tabeller og fortegnelser over Blast Radiusser og gifttyper

i bøger, men gennem velovervejede afvejninger af de faktorer, der gør sig gældende i en given rollespils-situation. Det værende både når dine spillere vil sprænge pengeskabe, bygning og sig selv i luften, eller når du skal afgøre, hvor meget skade Peter Plys gør, hvis han slår på nogen/noget med Tøjdyret. Alt i alt er improvisationens kunst noget, der kun kan læres gennem masser af spil, og ved stort forbrug af blod, sved og tårer.

Stats for eksplosioner og brug af gifte kan du med lidt fantasi selv opstille, eller konsultér en erfarne GM i Dark Conspiracy. Vi kaster spørgsmålet ud til læserne - har i et råd til HP, så send det til 'Kassen', og jeg skal sørge for, at det bliver sendt videre. Med improvisatorisk hilsen  
**'La Casse'**

**Hallo "Kassen"**

Forklarer I ikke snart alignment-begrebet ordentligt? Jeg er DM i en rollespilsgruppe på 7 spillere, og jeg har svært ved at forklare denne del af spillet. De tror man bare kan være good, når man har brug for det! Alt for ofte hører jeg kommentaren "bare giv lidt guld til de fattige, så er den i vinkel". Hjælp mig, giv mig råd og vejledning.  
**Peter Jensen,**  
DM i ADD 2.ed

Hej Peter,  
Dine bønner er blevet hørt - vi bringer i dette nummer en artikel omkring alignment, som du allerede 1 gang har efterlyst, så fortvivl ikke ... Kassen er på pladsen **Hilsen 'Die Kiste'**

Det er som sædvanligt tilladt at være anonym i bladet, men vi på redaktionen skal vide, hvem forfatteren til de enkelte tekster er.

Vores allesammens kasse blev lidt tynd denne gang - skriv til mig ... her bliver så uendelig trist uden breve. Eller hvis i synes den skal nedlægges, så skriv ind

med argumenter for det. Eller endnu bedre - lad os få lidt debat. Skyd løs - brok dig - vær besværlig - det værste du risikerer er et 'Hop i Havnen' certifikat, der er dekorativt på enhver væg.(eng.: any surface)

Alle henvendelser bliver behandlet fortroligt, så skriv uden frygt for fordomme til:

**"Kassen"**  
c/o Hans B. Petersen  
Vesterbrogade 65 3.mf  
7100 Vejle

## HENNING KA' LI' SPÆNDING



Rune L. Christensen

### Næste nummer:

Fortsættelse af  
Alignment artiklen

Alt om Julearrangementet 1993!

Filmanmeldelse

Eventyr i den digitale verden  
(comeback)

Skriv ind.  
Deadline  
d. 8 oktober.



# WUTZ GOIN ON??!?

**WEEKENDEN D. 12.-14. NOVEMBER TILSKRIVES DER AF FBO - FANTASI OG BRÆTSPILLERE I ODENSEN RAMMEN ENDNU ET SPILTRÆF ARRANGEMENT I BOGEN OVER STORE ARRANGEMENTER I ROLLESPILLET HISTORIE. TRADITION TRO DET VELPLACEREDE ODENSE MANGE SPILLERE TIL - DER BLIVER LIDT FOR ENHVER SMAG, OG PROGRAMMERNE ER ALLERDERE UDE. (LÆS MERE KONKRET OM SPILTRÆF NR. 9 I NÆSTE NUMMER)**

**TAG MED DIN KLUB TIL**

# JURASSIC PARK

Så sker det. I den første joint-venture mellem Silmarilion og Jacta Est Alea kan vi nu præsentere en tur ud at se Steven Spielbergs nye film, Jurassic Park. Tag med på monstertrip d. 17. september 1993 til danmarkspremieren i Lido i Vejle. Vore medlemmer kan købe billetterne til 35 kr. pr. stk. (1 pr. medlem).



Rune L. Christensen

**TILMELD DIG INDEN 10. SEPTEMBER TIL**

Silmarilion  
Lasse Skjalm  
75941230

Jacta Est Alea  
Kristian V. Jensen  
75816315



# RAVNEN



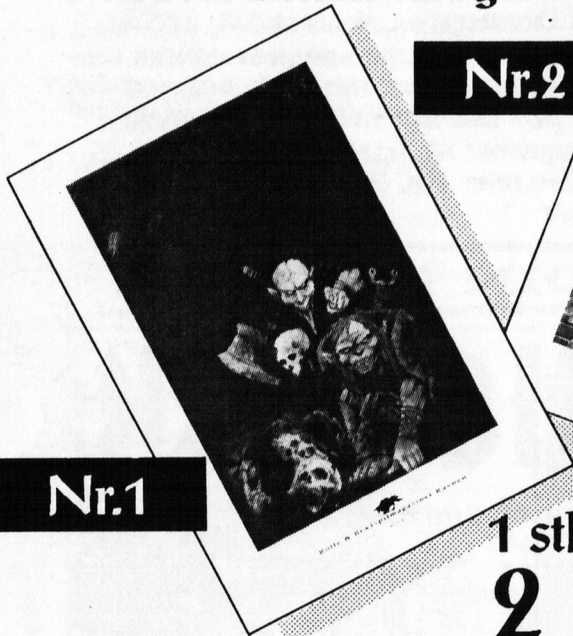
# POSTERE

The best a man can get!

Nr.2



Nr.1



1 stk.25,-

2 stk.40,-

Nu har du muligheden for at tilrane dig to skamløst lækre A3 plakater, fra Ravnens driftige redaktion. Plakaterne er forsider fra RAVNEN nr 1 og 3, i fineste offset tryk, på kraftigt papir. Motiverne er tegnet af de to gulddrenge René K Larsen og Rune L. Christensen. Der findes kun et begrænset oplag på 100 stk af hver, og alle plakater er sirligt nummereret og håndsigneret. Slå til nu der er ikke mange tilbage.

Call your local number now: 75 92 93 48 Eller indbetal beløbet på GIRO: 6 98 41 77. Så sender vi plakaterne til dig. Husk at anføre hvilken plakater du ønsker, på girokortet.