

ROLLESPILSMAVNINGEN FØNIX

Nr. 4 · 1. årgang · September/oktober · 1994 · Kr. 35



"Tid til at høste"
Fantasy-scenarie

"Djævelens Øje"
Call "one-on-one"
scenarie

**"Leuengrims
fortælling"**
Baggrunds-artikel

**"Rundt
omkring Kult"**
Interview

F Ø N I X

i n d h o l d s f o r t e g n e l s e

LEDER	4
<i>ved Mikkel K. Sørensen. De gamle får lever - eller "Hvem har stjålet mit lyserøde Lagen of Protection +2?"</i>	
CENTRALEN	5
<i>af Paul Hartvigson. Hvad er der på spil i Danmark?</i>	
"LEUVENGRIMS FORTÆLLING"	8
<i>af Paul Hartvigson. Baggrundsartikel om spillernes ønsker og mål i den fiktive spilverden – og hvad der sker når disse går i opfyldelse.</i>	
"DJÆVELENS ØJE"	12
<i>af Rasmus Rasmussen. Et one-on-one Call of Cthulhu scenarie.</i>	
"SÅ TIL SØS..."	18
<i>af Christian P.K. Sørensen og Martin S. Winther. En udvidelse til GW's Man 'O War, der nok skal få dig til at gå helt i bådene...</i>	
"PANDORA'S ÆSKE"	22
<i>af Merlin Mann. En artikel til spillere om brugen af symboler i rollespil.</i>	
BREVKASSEN	28
<i>ved Merlin Mann & Rasmus Rasmussen. Stedet hvor alle de savlende rollespillere kæmper om at få oplæst deres hyldestbreve til Ronni.</i>	
GALLERIET	32
<i>Denne gang med illustrationer af FØNIX-tegneren, Jan Kjær.</i>	
RUNDT OMKRING KULT	34
<i>af Per Fischer. Et interview med Gunilla Jonsson og Michael Petersén - de to svenskere bag KULT.</i>	
"TID TIL AT HØSTE"	36
<i>af Paul Hartvigson. Et gotisk horror scenarie til AD&D! Nej, det er ikke så usandsynligt som det lyder...</i>	
HELTE-LUDO	48
<i>af Kristoffer Apollo og Mette Finderup. "Anderledes" regeludvidelser til det hæderospundne Ludo-spil. Se dem løbe, se dem springe - se dem jagte hinanden rundt på banen med håndvåben!</i>	
"DEN LEVENDE FANTASI"	52
<i>af Lars Kroll. En artikel om live-roleplaying og hvad der dertilhører.</i>	
SKRIV TIL FØNIX	56
<i>af Paul Hartvigson og Asta Walleus. FØNIX har brug for Dig... og Dig... og Dig...</i>	
ANMELDELSER OG NYHEDER	58
<i>redigeret af Christian P. K. Sørensen og Michael G. Schmidt. Den sædvanlige rotte-uddeling af de sædvanlige mennesker.</i>	

FØNIX

UDGIVER

Firmaet Phoenix
ISSN: 0909-007X

ANSV. REDAKTØR

Mikkel K. Sørensen
Nørre Allé 19D, 1., 224
2200 København N
Telefon 31 39 3740

REDAKTION

Christian P. K. Sørensen,
Michael G. Schmidt,
Paul Hartvigson,
Palle Schmidt,
Martin S. Winther,
Peter C.G. Jensen,
MM og RR

LAY-OUT

Jan Kjær, Michael G. Schmidt

LOKALREDAKTION - ÅRHUS

Mette FINDERUP, Nikolai Lærche,
Lars Kroll, Søs Uth, Lars Andresen,
Peter Dyring Olsen, Kristoffer Apollo,
Thomas Munkholt Sørensen

TEGNERE

Jan Kjær, Caspar Vang, Palle Schmidt,
Thomas Munkholt Sørensen

ANMELDERE

Michael G. Schmidt,
Lars Wagner Hansen, Mattias Stuen,
Mette FINDERUP

FORSIDE

Kristian West, Jan Kjær,
Michael G. Schmidt

TRYK

P.F. Offset & reklame

OPLAG

1000 eksemplarer.
Udkommer 6 gange i 1994
Eftertryk og citat kun ved udtrykkelig
kildeangivelse og dato.
Næste nummer udkommer
d. 1. november 1994.

ANDEN INFORMATION

Bladet er sat med Optima og Futura.

Produktnavne brugt i dette blad er
trademærks ejet af de firmaer, der
producerer disse produkter.
Brugen af disse uden angivelse af
trademærk-status skal ikke tages som
en udfordring til denne.

Information ang. reklamer kan ind-
hentes på ovennævnte adresse. Mærk
kuverten "reklamer i Fønix".

ABONNEMENT

Kr. 150 for 6 numre (Årsabonnement)
Biblioteker og foreninger:
Kr. 200 for 6 numre.

DE GAMLE FÅR LEVER

Der er en ting jeg har bemærket i forbindelse med pressen og rollespil. Når der i aviser eller TV en sjælden gang er en reportage om rollespil, så handler det næsten altid om live-rollespil. Hvordan kan det være?

Ikke et ondt ord om live-rollespil (ok... måske nogle, men dem holder jeg for mig selv), det undrer mig bare, at den gren af rollespillet som de færreste beskæftiger sig med, får den bredeste mediedækning. Der kan være flere forklaringer. Det kan f.eks. være, at live-rollespillerne har været mere bevidste om at pressen kan bruges og derfor har lagt et stort arbejde i at profilere sig selv - det er ret sandsynligt. Det er dog ikke den eneste forklaring.

Noget tyder på at journalisterne, for at sælge historien, må have en begivenhed som er et stort udstyrsstykke, og derfor velegnet til billeder. Almindeligt rollespil omkring køkken-bordet ser ikke så interessant ud. Derudover har den enkelte journalist muligheden for, ved hjælp af billeder, at fange folk i lettere kompromiterende situationer som kan bruges til latterliggørelse af begivenheden. Det har vi set flere gange.

Det klassiske eksempel er artiklen med en overskrift der lyder noget i stil med "Magi i Hareskoven". Herefter følger selve artiklen som oftest er en reportage fra et live-fantasy arrangement. Reglerne gennemgås kort; at man "dør" når modstanderen rammer een med skumgummisværdet, at man "falder i søvn" hvis man får kastet mel i hovedet. Videre beskrives deltagerne i arrangementet. En gruppe unge, iført mere eller mindre korrekt middelalder-påklædning, delt op i forskellige grupper - nogle er tapre krigere, andre orker - som kæmper mod hinanden.

Artiklen afsluttes med en boks indeholdende forskellige facts om rollespil, hvor det blandt andet fremgår at "rollespil spilles af omtrent 10.000 mennesker". Det hele illustreres af et stort billede forestillende en teenager i lyserød kappe (læs lagen), et to meter langt træsværd indrullet i skumgummi og hans grønmalede ansigt iført papnæse.

Her er det så man forestiller sig den udenforståendes reaktion... "Der render 10.000 mennesker rundt i de danske skove iklædt lagener og tæsker hinanden med træ-sværd!!! Lillemor, vi tager aldrig på skovtur igen".

At folk skulle være i fare for at løbe ind i en kæmpe horde af sværdsvingende unge mennesker på deres fredelige vandreture i den danske natur, ved alle rollespillere hører til sjældenhederne. Der er nok 10.000 danske rollespillere, men det er måske kun 4-5% af disse der har prøvet at spille live-rollespil (og endnu færre der gør det jævnligt).

Det er lidt et problem for rollespillet udadtil, at folk forbinder alt rollespil med live-rollespil. Ligemeget hvor meget man kunne ønske sig det, så er det de færreste "almindelige" mennesker (altså ikke-rollespillere) der kan tage live-rollespil alvorligt. Som rollespillere vil vi gerne tages alvorligt - det er lidt irriterende, hvis folk griner, når man fortæller dem om sin hobby (en ting bla. rollespillere og tog-tællere tit kommer ud for).

Det er altså vores opgave at vise omverdenen, at der er flere sider af rollespillet.

I dette nummer af Fønix har vi foretaget forskellige ændringer i lay-outet. Vi er gået fra en tre-spalte standard til 2 1/2 -spalte og har bla. ændret skrifttyper. Indholdsfortegnelsen har fået mere tekst - for at forøge overskueligheden - og vi har givet de forskellige indlæg i bladet logoer (bla. Reportage, Fønix Light og HMSBR, se "Skriv til Fønix" s. 56). Vi er meget interesserede i at høre, hvad Du synes om vores nye stil, så skriv til os med ris og ros eller forslag til yderligere ændringer der kan gøre Fønix til et endnu bedre blad.

Mikkel K. Sørensen

CENTRALEN

Ved Paul Hartvigson

5

Formålet med Centralen er det samme som altid. At fortælle om, hvad der sker i de næste måneder til jer som har tænkt jer at bevæge jer udenfor, samt at fortælle om noget af det der er sket i rollespil siden sidst.

KALENDEREN

I løbet af de næste par måneder kan vi se frem til blæst, stigende mængder af nedbør og lave temperaturer. Det er tid for arbejde, lektier eller aktiv jobsøgning for de læsere, der endnu ikke har nået pensionsalderen.

Efterårskollektionen.

Når man sådan er tilbage i den daglige trummerum er det vigtigt at markere sig. Derfor vil jeg fortælle noget om efterårets look og under de enkelte kongresser vil jeg fortælle noget om snit og modifarver. Hvis I kun vil have de kolde fakta, må I kikke i sidespalten. Henrik Bisgaard i København forudser et klassisk look, men i moderne snit. Det vil være spil som AD&D og Call of Cthulhu, men med nye dramatiske muligheder. Dog er der også et mere anonymt efterårslook i mørke farver og jord-nuancer.

I Fønix-redaktionen er modifarven neon-grøn (lissom Ronni). Undtagen hvis man er Michael G. Schmidt. Så er den "sort - som en pude over ansigtet - helt sort."

Fiske-Con (part II)

Skive 7-9/10

Rollespilklubben **Das Fisk** i Skive ved Limfjorden har senest markeret sig ved at køre **Mafia** ved flere kongresser. Men når de laver kongres hjemme ved Limfjorden er det ikke med.

Der satses på en afslappet rollespilkongres med kendte systemer som AD&D, Call of Cthulhu, Shadowrun, et par Horror-scenarier det hjemmelavede Kåll of Knud (Weird) og Warhammer 40K. Ellers kan man fordybe sig i Blood Bowl eller Clay-o-Rama (dise to spil er sammen med Ludo gengangere på efterårets kongresser). Særligt spændende lyder rædsels-live-scenariet **The Unholy Guest**, der er opfølgeren til Skive-kongressens meget vellykkede Live-eventyr sidste år.

I denne forbindelse fremhæver arrangørerne at modifarven er sort. Mere nægter de at udtale.

Kontakt-personer: *Bo Thomassen, Aakjærvej 19, 7870 Roslev, 97 57 63 89* eller *Toni Frydendal, Bækbrovej 1, 6440 Lem - tlf 9734 1740.*

Viking Con XIII, København 12-14/10

(Første weekend i Efterårsferien)

Danmarks ældste - og sikkert stadig største kongres med forventet 6-800 deltagere og 50-60 arrangementer. Viking-con minder meget om udenlandske kongresser - med forhandlerstande, flere rollespils-grupper per lokale (Føj!) og ingen faste krav til rollespils-eventyr.

De fleste af de 50-60 arrangementer er brætspils-turneringer - blandt andet Danmarks angiveligt ondeste Diplomacy-turnering. Mange af brætspils-arrangementerne vil foregå i fællesområderne. Sammen med table-top-spil, et meget stor spiludlån og forhandlerstande skulle Viking-con blive god at drive rundt på. Som de to foregående år er der Det Store Spil udtænkt af Erik Wittchen: alle deltagere får udbetalt en bunke matadorpenge til start. Den der bedst får dem til at yngle gennem con'en er vinder (næsten alle midler gælder - mange flere bliver brugt).

Fønix præsenterer en **Pulp Adventure Café** i den gyldne stil fra Casablanca og Indiana Jones.

Den lægger op til et eventyrer-look à la Indiana Jones.

Arabisk, orientalsk skurkagtigt tysker-look kan anbefales de modige. Adspurgt om kongressens egen modifarve svarer arrangør

Børge Madsen: "Det ved jeg ikke".

Folder udsendes Medio September og kan hentes i **Fantask** i København eller via: *Martin Johanneson, Teglværksgade 28 st.tv., 2200 København N - tlf. 31 18 58 41*

Penta-Con (Billund)

20-23/10 (Danmarks næst-længste: sidste fire dage i efterårsferien).

Billund-kongressen er den fjerde af slagsen, og den byder på et udbygget program. Vægten på scenarierne er Basic Roleplaying og Storyteller - med vægt på historien i eventyret, snarere end reglerne - blandt andet flere af succeserne fra Fastaval i Århus. Der er også en Ars-Magica-tribunal og minsandten et Peter Plys-eventyr. Der er hele fire live-arrangementer: Klassisk kamp-orienteret eventyr fra Semper Ardens i København og tre sleske magtspil: Mafia, Vampire - The Masquerade og Folketinget. Brætspil er der mange af: Diplomacy, Car Wars,



Ars Magica-tribunal:

En kongres-variant til Ars Magica spillet om troldmænd i europæisk middelalder (udgivet af White Wolf). Indledningen til eventyret er et Tribunal - et troldmands-møde, hvor spillerne kan udfolde sig dramatisk. Ideen blev lanceret af Jacob Jaskov på Spiltræf 1993. Bestyrelsen i Pentagram i Bilund spiller det ved deres møder. Eventyr af denne type foregår på Penta-con og Spiltræf Odense.

1830; samt Warhammer Fantasy og Blood Bowl. Endelig præsenterer Penta-con også en Ludo-variant - LUDO MIN GUD. Har Poul Kjølner noget med det at gøre?

Det der med ludo-varianter er vist ved at blive en trend (se "helte-ludo" s. 48). Arrangør Niels Stender oplyser, at modefarven er granit-agtig og mørk.

Spiltræf XI i Odense

11-13/11

Danmarks næst-ældste kongres er i år stilsikker med eventyr fra hele landet. Søfart er emnet for eventyr som science-fiction-eventyret **Sea of Darkness** (til VP af Ask Agger), Kaptajn Cook's første rejse på Endavour i 1768-69 og Call anno 1500. Andre miljøer findes i **Operation Dumah** - moderne gys i Andes-bjergene, **Diceless Dragonlance**, **Herren i Huset** - et familie-mysterie fra 20'ernes England og Ars Magica-tribunal. Derudover bydes der på AD&D, Shadowrun o.a. Spiltræf står som altid stærkt med brætspil som Blood Bowl, Diplomacy og Gunslinger.

Sidste år blændede Spiltræf op for Feudal-systemet. Alle arrangører bærer adelige titler, og scenarie-forfatterne er medlemmer af et eksklusivt ridderskab. Dette appellerer til de romantiske variationer på det klassiske look: flæse-ærmer, slængkapper, kjortler og andre anakronistiske klædningsstykker kan bæres alt efter ens ønske om at blære sig (og med risiko for offentlig hån). Våben må kun bæres af ridderskab og adel!

NB: bestyreren af Centralen er også Konge af Spiltræf. Min kongstanke er, at kongresser skal have en personlighed. "There's no business like show-business".

Folder og informationer: *Lise Møller, Solfaldsvej 12, 5000 Odense C - tlf 6612 0581* eller *Svend Erik Jepsen, Lærkeparken 76, st.th. 5240 Odense NØ - 6610 4995*

Skt. Georg Con

Ringsted 18-20/11.

De frembusende Skt. Georgs Rollespillere i Ringsted sørger for, at Sjælland ikke skal nøjes med een kongres til efteråret. Her tilbydes et program med bl.a. Werewolf - the Apocalypse; Call of Cthulhu, Gurps (Fantasy) og både D&D og AD&D. Der er flere egne lokale spillsystemer og systemløse eventyr - fx. Rovdyret, bygget over Predator-filmene. Udover rent rollespil er der et seriøst program med Games Workshop-spil, Clay-o-Rama og Poker! Efterårets hippe retro-"det er sejt at være nørd"-trend slår igennem - med Helte-ludo - med al mangel på respekt for de mode-råd jeg prøver at give (se side 48).

Der kommer måske en update på Skt. Georg i næste nummer (udkommer 1/11).

Sjællandsk Blood Bowl Pokal

Her til efteråret har sjællændererne chancen for at vise sig i Blood Bowl - spillet om "Fantasy Football" - amerikansk fodbold med hold opbygget fra forskellige fantasy-racer. Det er nok det mest populære brætspil blandt rollespillere - og en genganger på flere kongresser. Tredie udgave af spillet er anmeldt i sidste nummer af

Fønix. Men turneringen kører efter anden udgave af reglerne - og en række hjemmelavede regler - bl.a. for at dække holdets udvikling fra kamp til kamp. De skulle også gøre spillet bedre balance-ret og styrke det taktiske element.

Turneringens første del er **1/11 1994 - 1/3 1995**. Her spilles der i lokale puljer af 4 hold. Vinderne mødes så i en finale-runde over en eller to dage en gang i marts.

Tilmelding koster 25 pr. mand - dog kun 80 kr., hvis man tilmelder en hel fire-mands-pulje.

Tilmelding og spørgsmål til:
Martin Lærkes, tlf 33 12 76 19.

Fastaval 95 kalder

Den hippe trend-setter blandt Danmarks kongresser søger rollespils-scenarier. Dead-line for synopsis er 1/12. Som tilbud til forfatterne er der scenarie-forfatter-weekend i Århus 29-30/10 1994. Hvorfor så skrive scenarier til Fastaval? Joeh... man kan for eksempel vinde de dejlige Otto-priser. I 1994 gik alle syv pinligvis til århusianere. Dette bør ikke gentage sig!

Henvendelse til *Nikolaj Lemche, Silkeborgvej 130 3th, 8000 Århus C - tlf. 8615 2694.*

SLEIPNER BØD PÅ KULT VED MIDSOMMER

Rapport af *Sanne Pedersen, Århus.*

Hvor i hede hule ligger Gummerup og hvorfor absolut tage derhen og holde Sct. Hans?

Gummerup ligger langt ude på landet på Fyn. Landsbyen er BBOC's tilholdsted, værtsklubben for den første Sleipner festival. Landsforeningen havde overtalt de svenske forfattere af det meget omtalte rollespil Kult til at give os fredelige danskere en smagsprøve på hvad Kult er: Ondt, sort og svensk, en ny definition på horror i rollespil.

Langt de fleste af spillerne havde ikke tidligere haft noget som helst med systemet. Men heldigvis for alle blev bøgerne stilfærdigt lagt til side sammen med terningerne til fordel for en masse stemning og godt rollespil.

De svenske spilledere lagde et stort arbejde i at få det sorte og dæmoniske præg i Kult til at skræmme livet af spillerne. Alle de klassiske remedier var tilstede: bånd med grum musik, lys i stagerne o. s. v. Men det kan knibe med at få mørket til at træde frem for alvor i den lyse danske sommernat, så det mest populære spillelokale var helt klart den kælder, hvor mørket kunne blive næsten komplet, hvis man gjorde sig lidt umage med gardinerne.

Gunilla Jonsson og Michael Petersén (der sammen har forfattet spillet) bragte stemningen frem ved at være velforberedt til fingerspidserne. Ikke én detalje faldt udenfor, alt var researchet til fingerspidserne og spillerne kunne boltre sig frit uden nogensinde at falde udenfor scenariets rammer.

Eksperimentet med at lave et arrangement, der kun tilbyder scenarier indenfor ét system, faldt heldigt ud. Det er udfordrende at spille i et system, man ikke tidligere har prøvet kræfter med, og oplevelsen får en ekstra dimension ved at man får lov til at møde dets skabere. Man kan få fyret et par af de spørgsmål af, man ellers brænder inde med. Når det gik så godt denne gang var det mest fordi, det var et nyt system. Havde det været en gammel travet, ville bredden i arrangementet være gået tabt og man ville kun have set entusiastene.



Kult-forfatteren Michael Petersen fortæller på Landsforeningen Sleipners midsummertræf. Billedet på væggen er af en anden herre af svensk herkomst.

Gummerup er ikke længere grum i sommer-natten. Svenskerne er taget hjem, men det bliver ikke det sidste vi har set til dem - eller til Kult for den sags skyld. Hold øje med programmerne til kommende spilarrangementer.

Se interviewet med kult-forfatterne side 34 i dette nummer!

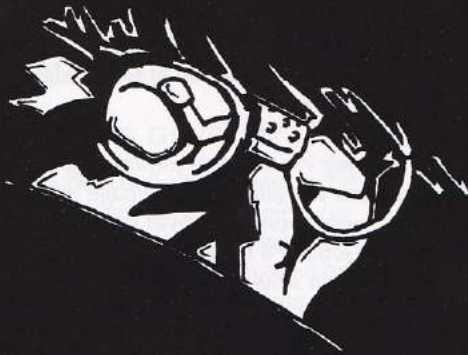
SLEIPNERS EFTERÅRSPROGRAM

I efteråret byder Sleipner på forfatter-kurser i Ålborg (9-11/9), i Næstved og på Fyn. Kurserne går ud på at sætte deltagerne i stand til at skrive gode kongres-eventyr, men de kan sikkert også bruges til andet. Som fx. at skrive til Fønix.

Folk fra Sleipner-klubber deltager også i et kursus under Dansk Ungdoms Fællesråd (DUF) om foreningsteknik og økonomi. Bestyrelsen regner med at få en mængde viden ud af dette, som man kan stille til medlemsklubbernes rådighed.

Sleipner: Landsforeningen for rolle- og konflikt-spillere i Danmark: v/ Susanne Rasmussen, Ådalen 17, 5620 Glamsbjerg - Tlf. 6472 3816 eller Jesper Skou Pedersen - tlf. 8615 1318.

*Who knows what Evil lurks
in the hearts of Nerds?*



The
Spiltræf

SPILTRÆF X - Klassikeren

Odense 11-13/11 1994

- spændende rollespil!
- klassiske brætspil!
- storslåede figurslag!
- festlige feudale systemer!
- god mad!

En weekend med mord,
mad og mennesker!

Få spiltræf-folderen fra:

Lise & Benny Møller
Solfaldsvej 12 st.4
5000 Odense C
Tlf 6612 0581

Leuvengrims

fortælling

■ En historie om ønsker,
der går i opfyldelse.

8



Gruppens eventyrere er hovedpersoner i rollespillets historie. Men gruppen består af enkelte personer. Det er deres mål og ønsker - og måden de prøver at opfylde dem på - der skaber historien.

"På vej ud på eventyr, det er I. Men ved I unge mennesker, hvad I virkelig leder efter?" Der var et glimt i de grå øjne, men hans smil var lige så korrekt som det veltrimmede lyse skæg og ridderkappen han bar.

Mål og ønsker

Spillepersonens mål, ønsker og ambitioner skaber personen. De bestemmer personens handlinger, og evnen til at erkende dem og udleve dem bestemmer om personen bliver en helt eller en fiasko. Og dette kommer igen an på spillerens evne til at vælge de rette mål for sin person. I løbet af fortællingen vil jeg bryde ind og fortælle om nogle af de mål og ønsker, en spilleperson kan stræbe efter.

Det var mærkeligt at høre en mand på ni-og-tyve år tiltale os som "unge mennesker". Men det var Leuvengrim der talte. Han var ikke blot den vært, der havde bospist fem sultne eventyrere på vej mod Gråbjergene. Han var også en helt, der havde udført eventyr i særlige lande og besejret magtfulde fjender.

Som Fyrstelig Ridder og Grænseværge på borgen Nebelstein beskyttede han beboerne i Kernilt mod farerne fra vildmarken. Han havde kæmpet sig op fra bunden. Næste måned ville Fyrst Kazimir selv krone ham som greve, og Fyrstens ene datter havde nået den giftemodne alder.

Han var helten. Vi var nogle knoldesparkere. Det vidste vi godt. Leuvengrim vidste, at vi vidste det. Han så hen over os.

"Men har du - Væрге Leuvengrim - altid vidst hvad du ville?" Det var Khellis der talte. Hun var den yngste og den mest uforsigtige af os.

AF PAUL HARTVIGSON

Hun lignede mere end nogensinde en ravn, som hun lænede sig forover med munden lidt åben og udfordrede Grænseværgen med sine sorte øjne.

Jeg krummede tæer, og ville bryde ind og undskylde. Men Leuvengrim gned sig over skægget og så på hende. Så nikkede han tavs - flere gange. Pludselig grinede han over hele ansigtet. "Mere vin - til os alle", råbte han til sin tjener.

FØR EVENTYRET BEGYNDER

Leuvengrim løftede glasset og betragtede skæret fra lysene på bordet gennem vinen. "Jeg har altid haft et mål. Det har måske bare ikke altid været det samme." Han tog en slurk og satte glasset. "Jeg kommer fra Hesselborg - det er en købstad her i Kernilt - nogle dage herfra. Der skete aldrig noget. Jeg drømte om eventyr og farer - og særlig om hæder og ære. Min far var kornhandler, og han har altid sat en ære i at blive ved jorden. Mine brødre var også forbandet fornuftige. Jeg ville noget andet end bare at dukke hovedet."

Baggrund

Personens baggrund og opvækst bestemmer mål og ambitioner. Vi stræber efter det vi ikke har: Rigdom, berømmelse, retfærdighed. Du kan nemt skabe en person, hvor baggrund og fremtidsmål passer sammen. Det kan både være som et uklart billede, nogle almene retningslinier - eller som et sæt af klare moralske principper.

"Da jeg var dreng dagdrømte jeg tit. Der var et billede der altid vendte tilbage. Jeg ville ride gennem byen på en hvid hest, og folket om mig ville juble. På torvet ville jeg standse foran rådshuset. En smuk kvinde med langt gyldent hår ville kaste en blomsterkrans til mig. Det var min drøm"

Drømmen

Bag enhver eventyrer ligger der en drøm om at gøre store ting - at blive en helt - og gerne at andre anerkender een som helt. Det er en drøm som spillerne deler med deres personer. Men det er ikke en let drøm at få opfyldt.

"Men jeg var altså noget af en krabat. Min far var bekymret og min mor var ulykkelig - hun tænkte altid på hvad andre ville tænke. Engentlig ville jeg helst gøre mine forældre stolte. Men ikke på deres måde."

"Der var den her byfoged - Olenskaar. Han var et dumt svin og en pralhals. Han var godt i gang med at gøre livet surt for Væver Hankelt og hans familie. Jeg var forelsket i Hankelts datter Mitla".

Han smilede et øjeblik og fortsatte. *"Olenskaar var også en drukkenbolt, og en nat så jeg ham kravle af sin hest i en mægtig brandert. Jeg greb ham og bandt hans hænder. Så sprang jeg på hans hest og trak ham rundt i byen mens jeg råbte op. Det gjorde han selv med småforbrydere. Jeg efterlod ham på torvet." Leuvengrim grinede og skænkede op til os alle fem.*

Forhistorie

Hvad får personen til at blive eventyrer? Det der går lige forud for spillets start, kan fortælle meget om personen. Du kan finde på fjender, familie-forbandelser, mysterier at opklare og meget mere. Er han opvokset blandt gøglere, eller er det bedstefar der har fyldt ham med drømme?

"Mine forældre var respektable borgere. Derfor slap jeg for offentlige piskeslag. De spærrede mig inde, mens de forhandlede med bystyret. De skældte og tryglede. Jeg skulle love at undskylde offentligt overfor Olenskaar - og tjene ind til en æres-erstatning til svinet. Jeg holdt ud i to uger, og så lovede jeg at gøre det. Jeg overtalte min mor til at lukke mig ud. Jeg samlede nogle sager sammen og stak af lige før det blev lyst. Da jeg så ned på Hasselborg fra galgebakken, svor jeg, at jeg ikke var færdig med Olenskaar".

Fjender og venner

En fremragende måde at give personen baggrund og mål er at definere hvem han elsker og hader, hvem der skylder ham noget og hvem han til gengæld skylder noget. Har familien en arvefjende? Kommer han fra en landsby, der måske kunne få brug for hjælp? Der kan vokse mange eventyr ud af dette.

EVENTYREREN OG GRUPPEN

Leuvengrim lænede sig tilbage i stolen. *"Efter nogen tid fandt jeg sammen med nogle rejsefæller, der kunne bruge en dygtig kriger. Vi drev rundt i landet på jagt efter rigdom og ære. Det var hårdt og farligt. Tre af mine fæller faldt mens vi rodede i gamle gravsteder i Kostalskoven. I den tid var mit mål mest at overleve - og at blive en bedre kriger. En gang satte jeg livet på spil for at få fat i et Pardisk runesværd." Han rystede på hovedet.*

Effektivitet

Nye eventyrere er sårbare, og har meget brug for evner, udstyr og måske penge. Det er en stor tilfredsstillelse at gøre ting godt. Nogle udvikler aldrig andre mål end dette. Men en kampagne kan i længden ikke fungere ved at jagten efter styrke og udstyr er det eneste der binder spillepersonerne sammen.

"Efterhånden opstod der en hård kerne af overlevende. Der var Darius den Gyldne, der var trolldomskyndig; Askelt Blodigsværd, der var mindst ligeså dygtig en kriger som mig. Der var præstinden Tarsala - og selvfølgelig mig. Vi fire lærte at holde sammen. Det var ikke mere hver mand for sig. Vi kaldte os for "Halvmånens Følge". Vi var ude på et af vores farligste eventyr for at befri Darius for en grusom forbandelse. Senere kom vi på kant med et hemmeligt selskab af dæmon-tjenere - "Dybets Sange" hed det. Først var det Tarsala, der skulle bekæmpe dem for sine foresatte. Men vi lærte alle at hade dem af et godt hjerte. Vi bekæmpede dem indtil vi fik dem drevet ud af hele Angria."

Leuvengrim tav et øjeblik. *"Se dét var dage",* sagde han og skænkede glasset fuldt igen.

Loyalitet

Eventyrerne kan også kæmpe med fællesskabet som mål. I stedet for hver især at satse på at blive mere effektive kan de støtte hinanden. At ville opfylde fælles heltegerninger og bekæmpe fælles fjender, kan tømre en gruppe eventyrere godt sammen.

MÅL FOR FREMTIDEN

"Det var mens vi bekæmpede fjolserne fra Dybets Sange at vi ryddede en borguin i Kernilt. Denne borg - Nebelstein. Jeg begyndte at tænke på, at der var en fremtid. At der var andet end endeløse eventyr."

Fremtidsmål

På et tidspunkt begynder eventyrerne at få andre mål end at gå på eventyr. De begynder at forfølge egne mål - og forsøger at bestemme, hvor handlingen bevæger sig hen. Mange gange ligger disse mål udenfor det spillelederen har forestillet sig med kampagnen. Måske går de på tværs af gruppens fælles interesser.

Så tav Leuvengrim igen et øjeblik - og så næsten bekymret ud. Han fortsatte. *"Men selvfølgelig havde vi også vores egne mål. Darius begyndte at investere sine penge. Han opbyggede et mindre handels-imperium i den kejserlige del af Angria. Han benyttede næsten enhver lejlighed til at drive forretninger. Tarsala stræbte efter ære og magt. Hun lokkede os ud i store farer for at hun kunne få Guderne Klædning, der ville give hende store overnaturlige evner. Med dette blev hun den Udvalgte, og fik magt ved Kejserhoffet. Det var noget af en overraskelse for mig."*

HMSBR



Rigdom og magt

Som personerne bliver berømte og magtfulde, er det også logisk at de søger mere velstand og indflydelse end hvad de rent personligt har brug for. Kamp for rigdom og politisk magt kan give kampagnen en anden retning, når personerne selv prøver at påvirke verdenen udenfor.



"Det var nok min skyld at Halv-månens Følge gik i oplysning. Vi var draget til Kernilt i Kejsers ærinde - for at optrevle en separatistbevægelse. Ved alle guder om det ikke viste sig at kejsers hemmelige meddeler var Oleskaar - min gamle modstander. Han var blevet Herredsfoged i mellemtiden og højre hånd for Grev Kazimir, lederen af løsrivelsesbevægelsen."

"Da jeg fandt ud af, hvordan det hang sammen, indså jeg også, at jeg var træt af kejseren og hans folk. Jeg opdagede at Oleskaar ville have mig skaffet af vejen - og skyde skylden på Grev Kazimir. Jeg sørgede for at de andre var med mig da overfaldet kom. Vi endte med at hjælpe Kazimir blive Fyrste af et frit Kernilt."

"Det betød at vi kom i oprør mod kejseren." Leuvengrim trak på skuldrene. "Det kostede Tarsala muligheden for magt ved Hoffet, og det tilgav hun mig aldrig. Darius fik travlt med at redde sine investeringer. Han har senere slået sig ned i Krangor, har genopbygget sin formue. Eskelt følte sig forrådt. Han levede for at kæmpe sammen med os. Han ville ikke høre om de mål vi hver især fulgte. Jeg ved ikke, hvor han er forsvundet hen."

Lysene på bordet var ved at brænde ned. Pigen Khellis stirrede på Leuvengrim med let åben mund. Sådan havde hun siddet siden han begyndte at besvare hendes spørgsmål.

Drømmene og de andre

Den enkelte spillepersons drømme kan i enden komme på tværs af både de andre spillere og gruppen. Så er det spillerens eget valg, der giver udslaget. Spørgsmålet er om spillepersonen er blevet så "virkelig" at spilleren ikke kan få ham til at underordne sig længere.

NYE MÅL

Leuvengrim så stift tilbage på Khellis. Han talte lavmælt og indædt. *"Ja, jeg har opnået det jeg ville. Jeg har redet gennem Hesselborg på en hvid hest mens folket hyldede mig - som i min gamle drøm. Jeg har genopbygget denne borg. Jeg fik ram på Oleskaar, og har bragt retfærdighed til landet. Så hvorfor er jeg ikke tilfreds?"*

"Mine forældre er blevet Hasselborgs mest respekterede borgere på grund af mig. Men de har ikke rigtig tilgivet mig for at gå mine egne veje. Jeg er en fremmed i deres hjem. Borgen Nebelstein har rejst sig fra ruindyngen, men jeg har mistet de frænder der ryddede den sammen med mig. Jeg er blevet hyldet i byen. Men der var ingen kvinde der kastede nogen blomsterkrans til mig."

Leuvengrim så længe ned i sit glas, før han tømte det. *"Jeg har endnu et mål - endnu en fjende at overvinde. Jeg mødte ham på torvet da jeg modtog menneskemængdens hyldest. Han kom ridende på en hvid hest. Det var mig selv. Leuvengrim - den store helt."* Han kastede glasset mod væggen, så det knustes. Han prøvede at rejse sig, men sank sammen i stolen *"Hvad ved alle onde ånder er det hele til for"*.

Jeg støttede Væрге Leuvengrim til hans værelse. Han var tavs da vi tog afsted næste morgen.

Det er en måned siden at vi var gæster på Nebelstein. For et par dage siden kom vi tilbage fra Gråbjergene. Da hørte jeg, at Leuvengrim var forsvundet. Han forsvandt natten før Fyrst Kazimir skulle krone ham som Greve. Der er snak om bortførelse og forræderi og gamle fjenders hævn. Jeg ved bedre.

Anderledes, udfordrende - og Danmarks næstbedste

Tegneserier
Danske Udenlandske

Fantasy-
books

COMIX

Film-
Magasiner

Maling &
Figurer

Rolle &
brætspil

Computerspil

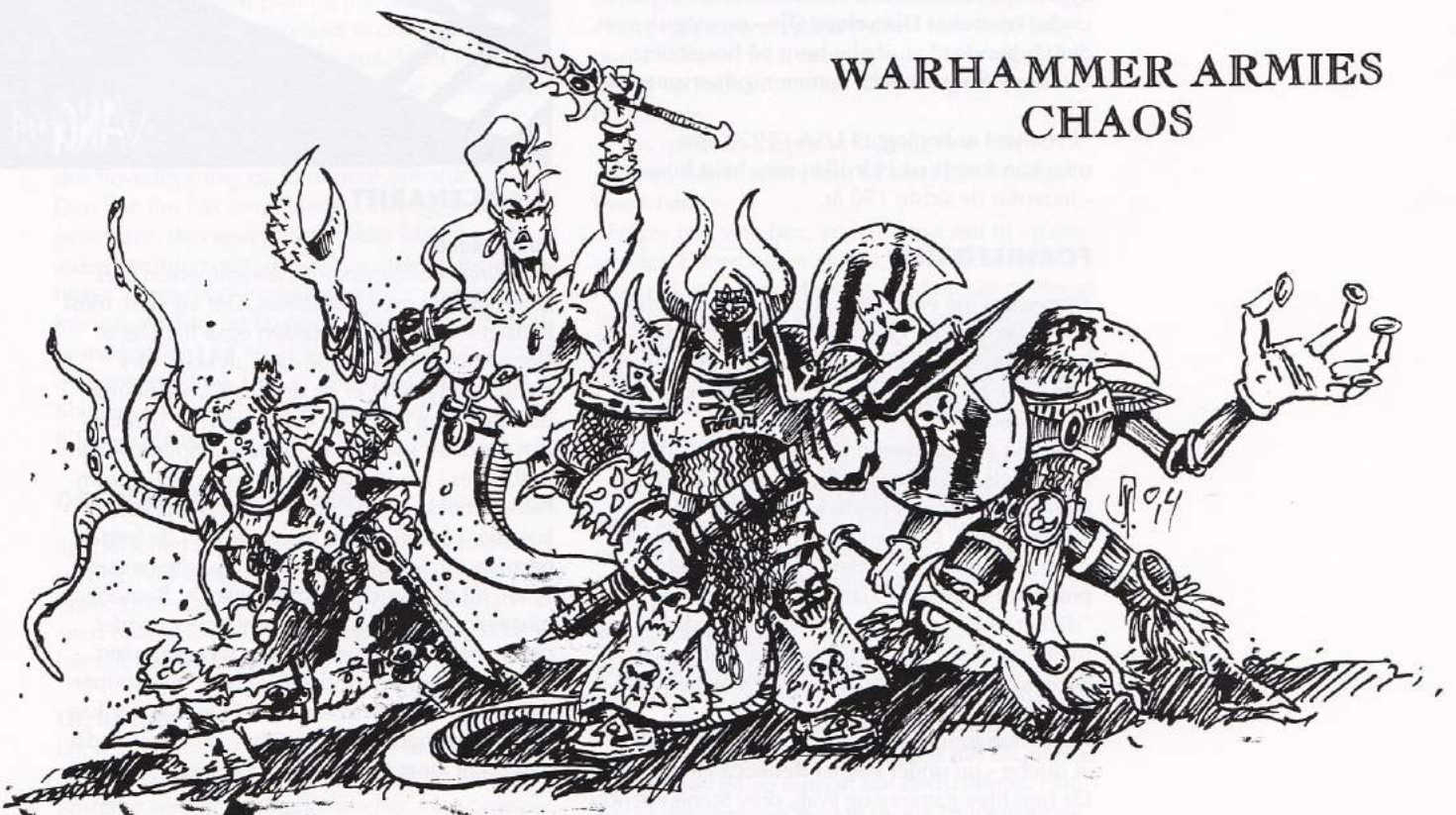
COMIX
Gåsestræde 7
5700 Svendborg
Tlf.: 62 22 36 58

COMIX
Gråbrødreplassen 12
5000 Odense C
Tlf.: 66 11 36 58

World of wonders

11

WARHAMMER ARMIES CHAOS



Hobby House
Nørregade 51

8000 Århus C. tlf. 86120062

September/oktober

DJÆVELENS ØJE

Skrevet af Rasmus Rasmussen • Illustreret af Caspar Vang

12 ■ Et Call of Cthulhu-scenarie på et klinisk sted. For spilleleder og een spiller.

Patricia åbnede låget på den sorte træ-æske og tog langsomt dens indhold frem. Hun så med forundring på det, der nu hvilede i hendes hånd. Det var en oval sort sten, på størrelse med en mands næve. Overfladen var støvet og beskidt, men indenunder kunne hun skimte et sært og fængende skær. Forsigtigt begyndte hun at pudse den.

Kort efter var den blankere og smukkere end noget hun før havde set. Det var som om den blev mere og mere blank, og pludselig kunne hun skimte en glød i stenens midte.

Som var hun bange for at brænde sig, smed hun stenen fra sig og så til i rædsel, mens den spredte et hvidt lys gennem hendes stue.

Så hørte hun en stemme sige hendes navn.

Som det ofte sker i spil som **Call of Cthulhu**, kommer en spilperson ud for noget skræmmende og bliver såret. Han bliver indlagt på **West Side Hospital**, isoleret fra sine venner.

Sygeplejersken **Patricia Netherfields** er faldet under kontrol af **Djævelens Øje** - en magisk sten, der får hende til at dræbe børn på hospitalet. Gennem drømmesyner kommer spilpersonen på sporet.

Eventyret er henlagt til USA i 1920'erne, men kan foregå på et hvilket som helst hospital - indenfor de sidste 150 år.

FORHISTORIE

Djævelens øje er en sten af ukendt oprindelse, der er fængsel for en sindssyg ånd. Åndens smerte kan kun tilfredsstilles ved død, og den driver sine ejere til at dræbe for den (se efterskrift om Djævelens Øje).

Patricia arvede stenen fra en gammel dame på hospitalets alderdomshjem, hvor hun arbejder. Den gamle dame arbejdede engang på West Side Hospital. Dengang hed hun **Nancy Rosen** og dræbte børn for Stenen. Hospitalsledelsen prøvede længe at forklare dødsfaldene med "dårligt indeklima", og da hun blev opdaget, bad man hende om at gå. Ledelsen var bange for de konsekvenser en skandale som denne kunne få for hospitalets rygte.

Efter hun forlod hospitalet, fortsatte hun med at dræbe - nu under navnet **Rebecca Henderson**. Da hun blev gammel og svag, drev Stenen hende til at finde en arving. Hun lod sig indskrive på West Side's alderdomshjem, der netop er indrettet i den gamle børneafdeling. Da hun skulle til at dø, gav hun æsken med Stenen til Patricia. Inden længe var også hun bukket under for Djævelens Øje.



OM SCENARIET

Spilpersonen

Eventyrets hovedperson er en spilperson, der bliver indlagt med kvæstelser. Det vil være mest hensigtsmæssigt, hvis staklen også har fået et større chok i forbindelse med ulykken (dvs. mistet sanity). Det er en udmærket medicinsk undskyldning for, at de drømmesyner han får kan fortolkes som hallucinationer. Spilpersonen indlægges i bevidstløs tilstand samme dag som Patricia bukker under for Stenen. Mens han kommer til bevidsthed foretager hun de første børnemord. Spilpersonen taler i søvne om sine syner, og det gør den gamle læge Dr. Barnaby mistænksom. Men Dr. Barnaby bliver myrdet, og vor helt må finde morderen på egen hånd.

Eventyret er mest underholdende, hvis spilpersonen er alene om at løse det. Hans venner kan kun besøge ham i åbningstiden, og det er bedst, hvis de er langt væk, mens eventyret står på.

Indlæggelsen

Lige når vores hovedperson bliver indlagt er han såret og mentalt ustabil. Han er ude af stand til at kommunikere med sin omverden og glider hele tiden frem og tilbage mellem sine drømme og virkeligheden.

Hans drømme om lidende børn er særdeles livagtige. Børnene er blege og ser syge ud. Nogle af dem græder hjælpeløst, andre står tavst og stirrer med en fremstrakt hånd, som vil de have hjælp. Det hele glider frem og tilbage mellem flydende skygger, hvor der lurer en større skikkelse i baggrunden. Det kan være svært at afgøre om drømmene udspiller sig på hospitalet alene. (Børnene i drømmene er tidligere ofre for stenen. De beder om hjælp hos spilpersonen.)

Efter et par dage går det op ad bakke. Spilpersonen kommer sig over det første chok efter en nat med urolig søvn og ulidelige smerter. De uhyggelige drømme fortsætter.

Spilpersonen er nu rask nok til at bevæge sig rundt og lære West Side Hospital at kende.

En helt på krykker

Når du kører scenariet, skal du ikke glemme at spilpersonen er indlagt. Brækkede lemmer og anfald af udmattelse og svimmelhed er ikke de bedste arbejdsbetingelser, når man prøver at opklare et mord. Hvis spilpersonen f.eks. er blevet opereret og har måttet ligge i sengen længe, kan han kun bevæge sig rundt på krykker, når han først er kommet op. Udover de rent fysiske hindringer er der også steder hvor patienter ikke må gå hen, moderlige sygeplejersker osv. osv.

West Side Hospital

Hospitalet er en stor bygning i røde mursten med fire små spir og andre gotiske træk.

Det er forholdsvis stort og tilsvarende dyrt. Som på alle andre hospitaler er der konstant travlt og alle er stressede. Hospitalet er forvirrende og uoverskueligt, og mange af de ansatte har svært ved at finde rundt.

West Side blev bygget i 1870 og består af en stor hovedbygning og to mindre sideafdelinger. Den ene fløj har sengepladser (her ligger spilpersonen), den anden indeholder blandt andet alderdomshjemmet, operationsstuer og fødeafdelinger. Hovedbygningen indeholder skadestue, intensivafdeling og kontorer. Efter episoden med børnedødsfald for 40 år siden, indrettede man en ny børneafdeling. Den er placeret på bagsiden af hovedbygningen, ud til en pæn have med en sød lille legeplads.

DRØMME OG DØDSFALD

Spilpersonen kan tage affære af sine drømme og begynde at udsperge personale og andre patienter. Under alle omstændigheder bliver han snart opsøgt af Dr. Barnaby, der har hørt, at han har talt i søvne om lidende børn.

Dr. Barnaby

Dr. F. Barnaby er en ældre herre i begyndelsen af tresserne. Hans hår er næsten hvidt og hans ansigt er venligt og ungdommeligt. Han opsøger vor helt af nysgerrighed, efter at have hørt om hans mærkelige drømme. Barnaby har arbejdet på hospitalet i mange år. Han var der også, mens Nancy Rosen huserede. Han var sikker på, at der ikke var tale om "dårligt indemiljø", sådan som ledelsen påstod. Da Barnaby opsøger spilpersonen er Patricias andet offer blevet dræbt natten i

forvejen, og Barnaby frygter, at det der skete dengang er ved at gentage sig.

Spilpersonen har i sine drømme snakket om de lidende børn der lever i skyggerne. Barnaby opsøger spilpersonen på hans stue, og snakker med ham om vind og vejr, indtil han kan dreje samtalen ind på hans drømme. Det er vigtigt, at spilleren får et godt indtryk af Barnaby.

Barnaby vil stille spørgsmål angående børnenes udseende, og om der var andre tilstede end dem.

Spilpersonen vil muligvis kunne beskrive et par af børnene, og det vil give Barnaby endnu mere blod på tanden, for et par af beskrivelserne vil passe til de døde børns udseende.

Barnaby vil helst ikke tale direkte om sin mistanke. Han overvejer om han bør indvie spilpersonen i den.



Mord og Mareridt

Natten efter samtalen har spilpersonen en helt speciel drøm. Han befinder sig i en dunkel kældergang. Det er tydeligt at se, at stedet ikke er nyt. Malingen skaller af væggene, og fugten driver, spredende en jordslået lugt. Det er mørkt og spilpersonen finder sig selv gående med faste skridt, som på vej mod et forudbestemt mål. Barnegråd kommer fra en ubestemmelig retning.

Hvis spilpersonen på et hvilket som helst tidspunkt kommer til at røre ved sit eget ansigt, vil det gå op for ham, at han ikke er sig selv, men dr. Barnaby.

Hvis spilleren nægter at lade sig føre ned ad gangen, slutter drømmen, så snart han opdager hvem han er.

Følger han sine ben, vil han blive ført til en stor jerndør. Døren bærer et skilt, men det er for mørkt til at se hvad der står. Medmindre spilleren har andre idéer, vil spilpersonen automatisk åbne døren og træde ind i et helt sort lokale. Pludselig vil spilpersonen mærke noget hårdt der rammer ham i ryggen. I samme øjeblik vågner han i sin seng.

Men denne drøm er kun halvdelen. For næste morgen finder man Dr. Barnaby brutalt myrdet på sit kontor. Hans ryg er brækket med et hug fra en stor økse (en af hospitalets brandøkser).

Ingen har set eller hørt noget.

Barnaby's Skæbne

Dr. F. Barnaby blev myrdet af Patricia Netherfields. Hun frygtede, at Barnaby ville komme på sporet af hende, og besluttede sig for ikke at tage chancer med ham. På mornatten sad Dr. Barnaby og skrev på en rapport om dødsfaldene. Han var så dybt optaget med at få alle spilpersonens drømme skrevet omhyggeligt ned, at han ikke ænsede sygeplejersken. Et sekund senere giver hans ryggrad efter for øksens blad, og han holder op med at skrive.

På mordstedet er der imidlertid ingen spor at finde; hverken mordvåbenet eller rapporten.

JAGT PÅ EN MORDER

Mordet på Dr. Barnaby skulle være nok til at få spilpersonen til at interessere sig for sagen, men hvis det ikke er nok, vil han i de efterfølgende nætter gennemgå flere mareridt om lidende børn. Barnaby vil også dukke op - ligbleg - og hviske noget om at "det sker igen".

Hvordan udvikler historien sig

Dr. Barnaby var anset som en elskelig gammel særling, og mordet på ham vil kaste en skygge over West Side Hospital. Der vil gå rygter og nervøs snak vil cirkulere blandt de ansatte. De vil være meget forsigtige overfor fremmede - især journalister - medmindre man kan komme ind på dem.

Samtidig foregår der en politi-undersøgelse, ledet af inspektør John Richmond (se "bipersoner" bagerst).

Den ambitiøse unge politiinspektør er en spinkel mand med små briller og pænt tøj. Han er intelligent og praktisk med begge ben på jorden. Han går rundt på hele hospitalet og udspejler folk. Han gider ikke spilde tid på ævl om drømme eller anden snak.

Politiet vil mene, at der er tale om en galnings værk. Når de ikke kan finde oplagte mistænkte på hospitalet, vil de lede efter tidligere patienter på en sindssygeanstalt, hvor Barnaby arbejdede en overgang for mange år siden. Efter nogen tid begynder sagen også at påvirke Richmonds nattesøvn. Han drømmer om en indespærret ondskab der bringer døden med sig. Det skræmmer ham nok til måske at opsøge spilpersonen igen.

I mellemtiden fortsætter Patricia ubemærket sit arbejde. Også hun bliver mere forsigtig. Hun bruger cyanid til sine mord, da det ikke kan spores.

Spilpersonens undersøgelse

Spilpersonen vil opleve, at han ved noget, men ingen tager det ret alvorligt. Han må forfølge sagen på egen hånd. Jo nærmere han kommer på løsningen, jo tættere vil han komme på den voksne skikkelse i drømmene (se **Indlæggelsen** i starten).

Der er næsten umuligt at finde noget om børne-dødsfaldene 40 år før. Dengang var der noget kritik af sundhedsforholdene i aviserne. Arkiverne skal så bringes til personen på hospitalet. Den gang insisterede ledelsen på at der var tale om dårligt indeklima, og startede en støtte-indsamling.

FOLK PÅ WEST SIDE

De Ansatte

Hvad man kan få ud af sygeplejersker og læger, kommer an på hvem, hvordan og hvornår man spørger. De ansatte har travlt og snakker gerne udenom. Spilpersonen skal heller ikke glemme, at han er en patient.

Dem der arbejdede med Barnaby ved, at han opholdt sig på hospitalets alderdomshjem i de sidste dage (faktisk fra lige efter det første barnemord). Barnabys nærmeste venner blandt kollegerne var retsmedicineren **Dr. Goldblum** og **Dr. Eisberg**.

Dr. André Goldblum

Retsmedicineren er dybt rystet over Barnabys død, og vil gerne tale med spilpersonen om ham. André er treogtredive og næsten skaldet. Han er en høj nervøs mand med bløde hænder. Barnaby har nævnt historien om de døde børn for ham, men André tror ikke det har noget med mordet at gøre. Goldblum har undersøgt de døde børn, men har ikke fundet ud af noget endnu.

Dr. Goldblum er alkoholiker, men drikker naturligvis kun i smug. Han vil være villig til at gøre spilpersonen store tjenester for ikke at blive afsløret.

Dr. Wolfgang Eisberg

Eisberg er af tydelig tysk afstamning, med en lille rund krop og en heftig accent. Han har kendt Barnaby i de ti år han har arbejdet på West Side, og holdte meget af ham. Eisberg ved, at Barnaby interesserede sig for det mystiske og okkulte.

Noget af det sidste han fortalte Eisberg var, at han var ved at bruge "utraditionelle metoder" til at afsløre noget, der var ved at ske på hospitalet, og at han måske ville skrive en rapport.

Patienterne

Nogle af de andre indlagte har hørt vage rygter, som måske kan lede spilpersonen videre, men for det meste ved de ikke noget. De kan dog komme med andre gode historier. Her følger to eksempler på indlagte:

Julio Bustamante er en femogtyve-årig mexikaner der er indlagt med et brækket ben og nogle småskader efter et biluheld. Julio er i virkeligheden med i en bande der smugler sprut over grænsen mellem Mexico og USA. Julio får på et tidspunkt besøg af nogle skumle violinister af italiensk udseende. Han må flygte, måske med hjælp fra spilpersonen. Julio og hans venner kan dukke op igen i et senere scenarie.

Stephen Works er en pensioneret glarmester på toogfirs. Han bor på alderdomshjemmet, men det lykkes ham ofte at slippe ud og nisse omkring. Han vil prøve at slå følge med spilpersonen, hvis han får mistanke om, at han arbejder på noget interessant. Stephen har boet i kvarteret i hele sit liv, og hvis man spørger ham, kan han vist godt huske noget om nogle børn der døde på hospitalet for år tilbage. Som alle andre nysgerrige pensionister, har Stephen kæmpet sig ned for at se på børneafdelingen. Her så han et glimt af Patricia, som han genkendte fra Alderdomshjemmet, men tænkte ikke nærmere over det. Stephen kan slynge det ud som en sidebemærkning, hvis du vil hjælpe spilpersonen.

STEDER PÅ WEST SIDE

Børneafdelingen

Child Ward er lys og velholdt. Her er indlagt ca. 40 børn med børnesygdomme og småskader. Lederen af børneafdelingen er Oversygeplejerske Mary O'Flanagan. Hun er en rar og myndig kvinde, men ikke så fantasifuld. Hun kan ikke forestille sig, at der skulle være noget galt på hendes afdeling. Afdelingen er aflåst om natten, og kun de ansatte har nøgler. Men i linnedskabet er der en gammel og ubrugt dør ned til kælderens.

Kælderen

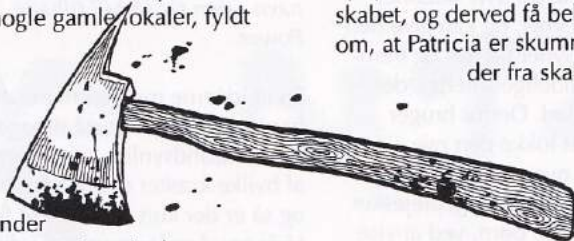
Det er muligt, at opdageren selv ønsker at finde den kælder, han drømte om da Barnaby blev dræbt. På et kort over hospitalets kælder kan man finde en gang, der kunne være den fra drømmen. Den går direkte fra børneafdelingen til alderdomshjemmet.

Hele denne del af kælderen bliver kun brugt til opbevaring. Gangen er dårligt vedligeholdt, og lugter jordslået. Politiet har ikke undersøgt gangen. Bag et skab kan man finde en blodpletet brandøkse - den der dræbte Barnaby.

I kælderen findes nogle gamle lokaler, fyldt med alt muligt ragelse (stole, tavler, gamle skeletter osv.). Patricia har indrettet et af-sidesliggende rum under alderdomshjemmet. En måde at finde stedet på er via den store tunge jerndør, som spilpersonen kan genkende fra drømmen om Barnaby. I rummet står et bord og en stol, og det eneste lys er fra en nøgen pære i loftet. I det ene hjørne ligger en klump kridt, og på væggen står de døde børns navne.

På bordet ligger den manglende rapport, som Barnaby arbejdede på. Rapporten er skrevet med blæk, og er mest et studie i okkulte ligegyldigheder. Henimod slutningen er de døde børn omtalt. Der henvises til den lignende episode for år tilbage, og Barnaby undrer sig over lighederne. Han mener desuden, at det hele også kunne have noget at gøre med spilpersonens drømme. Den sidste side er plettet med tørt blod.

Spilpersonens navn står på denne side, og er understreget tre gange med blyant.



Omklædningsrummet

På alle afdelinger i hospitalet er der et omklædningsrum, hvor de ansatte skifter tøj. Patricia opbevarer æsken med Stenen i sit klædeskab. Spilpersonen kan snige sig ind og undersøge skabet, og derved få bekræftet enhver mistanke om, at Patricia er skummel. Hvis Stenen forsvinder fra skabet, vil Patricia gøre alt for at få den tilbage.

PATRICIA SLÅR TIL

Patricia vil før eller senere opdage, at nogen udover politiet efterforsker Barnaby og børnene, og at den nogen er spilpersonen. Hun vil dernæst forsøge at myrde ham. Mordforsøget finder først sted hvis historien ikke kan trækkes længere.

Om natten har spilpersonen en sidste drøm, hvor han nu ser skikkelsen fra de andre drømme tydeligere. Som han nærmer sig, kan han ane, at det er en sygeplejerske. Så vågner han pludselig, og Patricia står bøjet over ham og fører en pude ned mod hans ansigt. Spilpersonen kan slås lidt med hende, men Patricia river sig løs og løber væk, så snart hun opdager, at han er vågnet.

Efter mordforsøget vil Patricia holde op med at myrde børn, og koncentrere sig om at skaffe opdageren af vejen.

Ingen på hospitalet vil umiddelbart tro på at en sygeplejerske har prøvet at myrde spilpersonen. Inspektør Richmond vil være skeptisk, men kan overbevises til at lytte til spilpersonens historie.

KLIMAKS

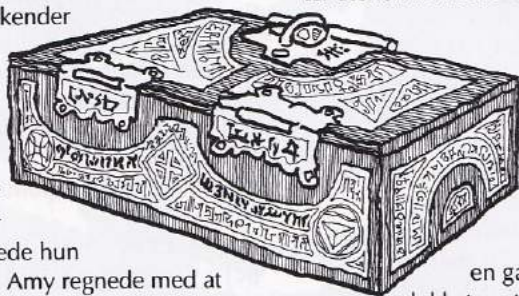
Skulle det lykkes for spilpersonen at overbevise nogen om, at Patricia er morderen, vil hun forsvinde. Hvis hun helt sidder alene med sin overbevisning, vil Patricia ikke lade sig skræmme, men i stedet forsøge at lokke ham ned i kælderen igen, for der at tage livet af ham.

Hvis hun bliver afsløret, vil hun flygte ned i kælderen, som hun kender bedre end nogen anden. Hvis hun alligevel ikke føler sig sikker nok, vil hun fortsætte gennem kloaksystemet.

Når hun er i sikkerhed vil hun forberede sig på sin hævn. Hun vil benytte sig af alle de kræfter Stenen kan lære hende.

EFTERSPIL

Patricia kan blive fanget, slået ihjel eller flygte. Spilpersonen kan blive en helt for sin opklaring af to mysterier på en gang, eller overflyttet til en lukket anstalt. Ligegyldigt hvordan historien slutter, vil hun helt være efterladt med et nyt problem.



Efter at have talt med patienten forekommer det mig at der ikke er en patologisk forklaring på det foreliggende fænomen, men at der snarere er tale om et metafysisk problem, hvor Paul Barkers bevidsthed opfanger følelser fra tidligere begivenheder eller endda begivenheder der endnu ikke har haft nogen placering i tid eller rum.

at virkelighedens grænser nedbrødes og det drømmende Kogito transcenderer de normale betingelser for drømmens udførelse. Derfor kan jeg ikke påblotke at der må være tale om en sammenheng.

VANG 94

Alderdomshjemmet

Hjemmet er dårligere vedligeholdt end resten af hospitalet. Over døren til afdelingen kan man tyde skriften fra et gammelt skilt, hvorpå der står "Child Ward".

De gamle på hjemmet har ikke meget at sige, men er gode til at fylde spilpersonen med en masse gode historier om gamle dage og ungdommens forgangne glæder.

Hvis Patricia opdager spilpersonen på alderdomshjemmet, vil hun smide ham ud. Det vil undre de gamle, der kender hende som en stille og genert pige.

En sygeplejerske ved navn Amy Bookman, der også arbejder på alderdomshjemmet, har set Patricia græde et par gange. Begge gange troede hun åbenbart hun var alene. Amy regnede med at det var fordi Patricia havde været tæt knyttet til Rebecca Henderson, en af de gamle, der døde et par uger før. Dette kan komme frem i forbindelse med spørgsmål omkring opførsel hos de andre kolleger.

DJÆVELENS ØJE

Den magiske sten har siden tidernes morgen været et fængsel for ejernes ånder. Når en ejer dør, overføres sjælen til Stenens fængsel, og den gamle ejers ånd forsvinder til en uvis skæbne.

Ånden i stenen har store evner, og kan give den nye ejer magisk indsigt og syner fra for- og fremtid. Men ånden har også ulidelige smerter, der kun kan tilfredsstilles ved død. Derfor bruger stens ånd sine evner til at lokke den nye ejer, og viser syner, der gør den nye ejer mere og mere sindssyg. Således blev begge sygeplejersker overbevist om de skulle dræbe børn, ved at vise dem hvor frygtelig fremtiden ville blive for disse uskyldige.

Når først man een gang har fulgt stens bud, er man bundet til den. Stenen vil prøve at forhin-

Stenen gemmer yderligere på 150 Magic Points, som den kan bruge til at hjælpe ejeren med at kaste magi. Dette giver ånden i stenen stærke smerter, og de brugte Magic Points kan kun "oplades" ved at dræbe uskyldige i stens navn - den får så MP tilbage, svarende til offerets Power.

En af idéerne med scenariet er at spilpersonen har mulighed for at stå tilbage med stenen. Det er usandsynligt, at spilleren har fundet ud af hvilke kræfter denne sære sten egentlig har, og så er der kun én måde at finde ud af det på. Hvis en af spilpersonerne i din gruppe narres af stenen (som muligvis er "beboet" af Patricia på dette tidspunkt), er der ingen grænser for hvor historien om Djævelens Øje kan bevæge sig hen.



VANG 94

dre dens ejer i at skaffe sig af med den, og de færreste vil give afkald på en så magtfuld genstand. Lykkes det ejeren af slippe af med den, må den finde en ny ejer og begynde forfra. Måske vil den få den nye ejer til at tage hævn på den gamle. Ingen ved hvordan stenen kan ødelægges, og den har en mærkværdig evne til altid at dukke op i nye hænder.

Spilteknisk

Ånden af en ejer der overføres til stenen får indsigt og magiske kræfter. Stenen gemmer på al den viden tidligere ejere har haft. Ånden kan ikke bruge denne viden selv, men må lære den videre til den nye ejer.

Ånden kan ikke selv kontakte omverdenen. Men når man pudser på den, skabes en direkte forbindelse mellem ånden og den der pudser. Derfor ser Stenen altid støvet og beskidt ud.

Stenen er bl.a. i besiddelse af følgende evner: *Chthulu Mythos 65%, Occult 90%, History 99%* - og andre evner og magi efter *Keepers* skøn.

PERSONER I TAL

Patricia Netherfields, 24 år

STR 10 CON 14 SIZ 12 APP 16
INT 14 POW 11 EDU 16 SAN 0
Damage Bonus: 0 HP 13

Patricia er god til alt hvad der har med pasning af gamle mennersker at gøre, og kan desuden bevæge sig ubemærket omkring på hospitalet. Stenen har lært hende nogle få magiske kræfter - hvilke præcis er op til dig.

John D. Richmond, politiinspektør, 31 år

STR 10 CON 13 SIZ 14 APP 11
INT 15 POW 11 EDU 14 SAN 56
Damage Bonus: +1d4 HP 13

John er dygtig med sin .38 revolver, som han altid bærer. Dernæst er han god til at gennemskue folk og til at køre bil.



FANTASK ER EUROPAS
ÆLDSTE BUTIK INDENFOR
COMICS, SCIENCE FICTION
OG SPIL.

VI HAR ET KÆMPE UDVALG
AF SPIL OG FIGURER.

VI HAR ALLE FORMER FOR
TILBEHØR TIL SPIL:

MALING, PENSLER, FOR-
SKELLIGE TERNINGER.

VI FØRER DE BEDSTE
MAGASINER OM SPIL.

HVER TREDIE MÅNED
UDSENDER VI VORES

NYHEDSAVIS. DEN ER GRA-
TIS... DU KAN TA' DEN I
FANTASK ELLER FÅ DEN
TILSENDT . AVISEN INDE-
HOLDER STOF OM
COMCS/SCIENCE FICTION,
SAMT SPIL OG FIGURER.

DER ER OGSÅ ARTIKLER
SKREVET AF GAMESFREAKS
FOR GAMESFREAKS.
DU KAN RINGE OG BESTIL-
LE PÅ VORES POSTORDE-
SERVICE.

FANTASK1 Comics og Science Fiction:
Skt.Pedersstræde 18 1453 København K Telefon: 33 11 85 38

FANTASK2 Spil og Figurer:
Skt.Pedersstræde 35 1453 København K Telefon: 33 93 85 38

FANTASK3 Tøj, Ting og Sager:
Skt.Pedersstræde 35 1453 København K Telefon: 33 93 85 38



MAN O' WAR

18

HMSBR

Oversat og bearbejdet af C.P.K.S. og M.S.W.

Illustrationer fra "Man 'O War".
© Copyright Games Workshop Ltd, 1993

Så til søs...

Man O' War er Games Workshops søkrigs-spil. Med udgangspunkt i Warhammer Fantasy universet har GW skabt et utroligt godt spil. Selv i den mest simple udgave, uden de utallige ekstraregler der senere er kommet til, fungerer spillet storartet. Det er hurtigt, interessant og mest af alt sjovt.

Hver enkelt race har deres egen flåde som afspejler racens særegne træk. Det er sjovt at spille orcer fordi de simpelthen er så uhæmmede "Orky". Det er fedt at spille elvere, fordi de sejler så fandens hurtigt...

Igennem tiderne har Games Workshop produceret bunke efter bunke af mere eller mindre anvendelige regler, men gang på gang er man løbet ind i dobbeltydige formuleringer - såkaldte **gummi-regler** - som var årsag til utallige lange diskussioner der dræbte al morskab.

Denne gang ser det dog ud til, at de har skabt et sæt regler der med en enkelt undtagelse (Magi-kortene, der kraftigt lægger op til personlig fortolkning...) er konsistente, underholdende og bedst af alt: spil-bare.

Når de grundlæggende regler er læst, er der i traditionel GW-stil et hav af supplerende regler og et ton figurer man kan give sig i kast med at lære at kende, men det er heldigvis ikke nødvendigt for at have det sjovt. Dog må man lade dem, at de to supplementer "Plaguefleet" og "Sea of Blood" holder den høje standard og absolut er pengene værd. Hvis man vælger at investere i disse udvidelser er det dog fornuftigt at vælge nogle af extra reglerne fra, da det ellers gode og velbalancerede spil kan blive temmeligt gumpetungt, hvis hver tur tager en evighed. Her bringer vi et lille uddrag fra "the Citadel Journal" nr. 3, som præsenterer en extra regel vi selv synes er ganske finurlig; nemlig muligheden for at bruge små robåde i kampens hede.

Robåde

Små robåde er til rådighed for alle flådetyper i Man O' War. Dygtige og snedige admiraler har fundet dem nyttige i kamp. De kan bruges som redningsbåde, bombebåde og angrebsbåde der kan transportere søfolk bevæbnet til tænderne.

Robådene kan købes til alle skibe i din flåde og koster 25 point hver. Fotokopier brikkerne som følger med denne artikel og placer dem på de respektive skibes *template*. Et skib kan medbringe ligeså mange robåde som det har "below waterline hits" (Et **Slaanesh Hellship** har 3 below waterline hits og kan medbringe 3 robåde).

De enkelte robåde ombord må godt være af forskellige typer.

SØSÆTNING

Et skib kan søsætte robåde efter det har bevæget sig, men før det har skudt. Den pågældende robådsbrik placeres indenfor 2 tommer af skibet. Robådene flyttes samtidig med moderskibet, så det er en god ide at give brikkerne det samme symbol som det du bruger på moderskibets *template*. Robåde kan ikke flyttes i den samme tur som de søsættes og skal flyttes efter moderskibet er blevet flyttet, har skudt og evt. bordet et fjendeligt skib. En robåd må ikke søsættes direkte i kontakt med et andet skib og enhver handling såsom bording fra angrebsbåde kan ikke udføres før næste tur. Robåde blokerer ikke for udsynet ("Line of Sight").

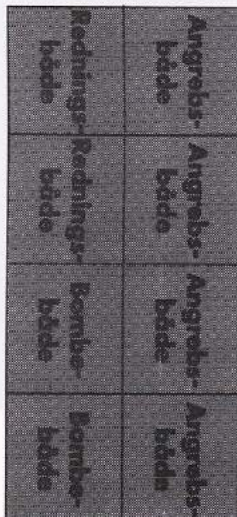
På de robåde der medbringer søfolk lægges "Crew" brikkerne under robådsbrikken. Bemandede robåde kan også transportere karakterer, såsom admiraler og troldmænd.

BOMBEBÅDE

Disse robåde er ubemandede og skubbes væk fra skibet efter de særlige sprængningsudløser er blevet indstillet. Derefter flyder de omkring på egen hånd fyldt til randen med krudt og metalstumper. Bombebåde driver **D6 tommer** i vindretningen hver runde. De flyttes før alle andre fartøjer og spilleren med initiativet flytter sine bombebåde først.

Hvis en bombebåd kommer i kontakt med et skib eller et sømonster eksploderer den (ligeegyldigt hvilken side skibet er på). Hvis den rammer et sunken skib, vragsstumper eller enhver anden forhindring, eksploderer den harmløst og kaster planker og søm i alle retninger.

Hvis et skib bliver ramt får det et "Hit" på en tilfældig "low" lokation. Rul igen på en "Miss". Hvis du ruller en "1" er der gået noget galt og bomberne eksploderer ikke - fjern robåden fra bordet. Alle "Saving Throws" rulles med -1 "Saving Throw modifier". Det kan som sædvanligt forårsage "Critical Hits". Monstre som rammes vil få et "Wound", som når det ellers får skade.





ANGREBSBÅDE

Angrebsbåde betragtes som et meget lille skib. De kan kun flytte sig ved hjælp af årer, og kan affyre en lille kanon med en 180 graders skudvinkel. Den sidder foran på skibet. Den kan kun skyde på "Short Range" og træffere på fjendtlige skibe har ikke den normale -1 "Saving Throw modifier". Angrebsbåde kan bevæge sig **D3+1 tommer** per tur og flyttes som et skib med årer. Dog er de ekstremt manøvredegtige og benytter derfor "Hawkship turning template", når de ændrer retning.

En angrebsbåd kan transportere op til 2 "crew" brikker som kan borde andre skibe på normal vis. Angrebsbådene kan også bordes, men bemærk, at kanonen ikke kan skyde "Grape-shots".

REDNINGSBÅDE

Disse store robåde flytter og kæmper på samme måde som angrebsbådene, men kan kun transportere 1 "Crew" brik. Redningsbåde er helt ubevæbnede og må kun bruges når moderskibet synker. Bemærk at karakterer på denne måde kan overleve, at et skib går ned. De må dog ikke

bruge en redningsbåd til at undslippe fjendtlige tropper som border skibet, eller til at forlade skibet når resten af besætningen er udslettet. En redningsbåd er praktisk, fordi en almindelig angrebsbåd kun kan søsættes i din egen tur. Redningsbåde kan bruges i det øjeblik moderskibet synker.

ANGREB PÅ ROBÅDE

Angrebsbåde og redningsbåde kan bordes på normal vis, men man kan ikke rammes af skibenes kanoner/katapulte/o.s.v., da de ikke kan sigte lavt nok til at ramme små gyngende fartøjer. Et skib kan bruge "defensive fire" (se side 17 i **Sea of Blood**) til at skyde på robåde indenfor 3 tommer. Dette gøres til sidst i skyderunden. På 5 eller over rammer man robåden som skal klare et umodificeret save på 4+ eller gå ned med mand og mus. Sunkne robåde efterlader vragestumper, så besætningen drukner automatisk. Trylleformularer kan påvirke robåde på normal vis og hvis robåden tager skade (efter dens 4+ save) synker den. Flyvende væsner og andre robåde kan angribe på normal vis. Dette gælder også havmonstre. Ubemandede både, pånær bombebåde, fjernes fra spillet.



THE CITADEL JOURNAL

Dem der var med på vognen tilbage i de tidlige firserne, vil måske kunne huske "The Citadel Journal"; et blad der udkom 4 gange årligt med supplerende materiale til Warhammer (hovedsageligt). Det gik ned, men nu er tråden blevet taget op igen. Den store forskel på før og nu er at materialet i det nye Journal hovedsageligt er leveret af læserne selv, og ærligt talt: det gør de godt! I nr. 3 får man 9 interessante artikler med regler og ideer til alle GW's produkter fordelt på 48 sider. Hvis det er store farvebilleder og glitrende sider man vil have, bør man holde sig til Whi-te Dwarf, men for os andre er Journal lige

sagen.

Hvis du er interesseret, men ikke kan forstå at du ikke kan finde bladet på hylden, er det fordi det kun fåes pr. abonnement. Kontakt derfor din lokale forhandler og giv ham en lille, fedtet lap hvorpå der står:

The Journal Bunker
Games Workshop Design Studio
16 Castle Boulevard
Nottingham
NG7 1FL

EN ODE I GRØNT

Skibet blev rystet af et sønderrivende brag. Lyden af desperate dødsstrid og splintrede træplanker genlød, da den enorme sten knuste hele den ene side af det store bretonske slagskib. **Kaptajn Lefevre** kom på benene igen, mens stenen styrtede i vandet og hvirvlede skum og havvand ind over dækket. Han holdt fast i rælingen, imens han forsøgte at overskue de enorme skader. Hans undren over hvorfra stenblokken var kommet, blev straks afløst af en snigende panik da han hørte de velkendte krigshyl...Orcer!!!

Omkring pynten kom mere end 20 rådentgrønne og mosbegrøede orcskibe. Der var et utal af **BigChukkas** og **DrillaKillas** og bagved tårnede to enorme **Hulks** sig op imod den forrevne klippekyst. Den forreste BigChukka affyrede en ny sten. Med vanlig orc præcision susede stenblokken langt over skibet. Lefevre syntes dog, at han kunne skimte en grøn skikkelse der desperat klamrede sig til stenen før den ramte vandet...

Klog af skade viste Lefevre, at han ikke skulle undervurdere de grønne galninge. På trods af deres ukoordinerede indsats havde de allerede tilføjet hans skib enorme skader (det var usandsynligt, at de ville overleve den næste fuldtræffer) og selvom orcernes samlede IQ næppe oversteg 48 vejede deres talmæssige overlegenhed rigeligt op for det...

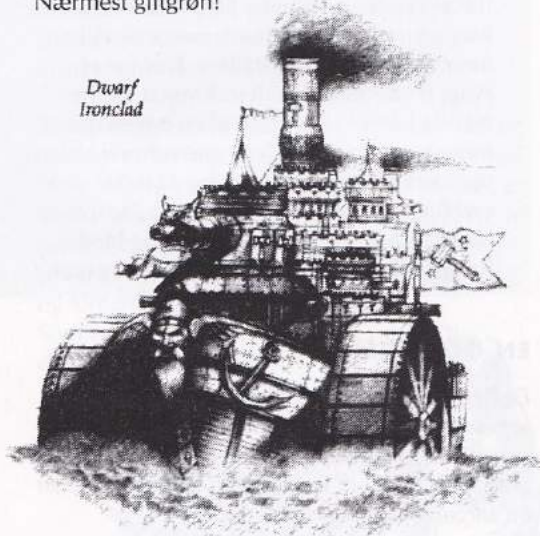
Situationen var håbløs! Pludselig slog det ham: Bådene, for pokker - bådene!

Den mægtige krigerhøvding **Graznaglub** udstødte et krigsråb så højt, at to snotlings faldt over bord af skræk. Han havde de tåbelige mennesker i sin hule hånd, og glædede sig til at tvære dem til mos med sin store økse. Men hvad var det? I det fjerne begyndte det store flagskib at søsætte en masse både. Små sølle plimsollere. Prøvede

de at flygte? Prøvede de at snyde Graznaglub og hans boyz for sjov, blod og ballade? Usle, stinkende blegfise! Af ren og skær raseri knaldede Graznaglub en tredje snotling over bord og rev øret af en fjerde. "Waaagh!", råbte han. "Lez go, mateys!"

Med den højst mulige fart pløjede orcflåden fremad. Fremad lige ind i den linie af krudtfyldte bombebåde som Lefevre havde søsat øjeblikke før. Med et øredøvende drøn smadrede den første Drillakilla ind i en bombebåd og blev revet fra hinanden. Den næste gik det ikke meget bedre. De bagerste orcskibe hørte bragene og så træsplinter komme flyvende. Med et forventningsfuldt hyl satte de farten op og håbede at der var noget tilbage til dem. Få timer senere var der ikke andet end en masse vragestumper og en fæl stank af krudt tilbage. End ikke havmågerne ville komme nær. Det var som om havet havde fået en underlig farve omkring vragdelene... Nærmest giftgrøn!

Dwarf
Ironclad



Rollespil
& Strategispil

Træ og
Landskabsmaterialer

Splat-pistoler
og Geværer

Støbesæt

Maling &
Pensler



TUMLING LEGETØJ
OG HOBBY

Helsingørgade 18
3400 Hillerød
tlf. 42 25 26 16



K O M O G S E
V O R E S S T O R E
U D V A L G A F
C D - R O M S O G
D I S K S T I L D & D
O G A D & D ! !

Schwartz Bog & Ide

Østergade 17-19
3200 Helsingør
Tlf. 4879 4001



HAND@RAS & ESKE

En artikel om stemning og symboler

22

HMSBR

af Merlin P. Mann
Illustreret af
Palle Schmidt

Merlin Mann er en gammel rotte i faget. Han var i sin tid redaktør på fanzinet **TABU**, og startede i 1990 rollespilsmagasinet **SAGA**, sammen med Paul Hartvigson og Palle Schmidt.

Siden da har han været kendt som leverandør af horror-scenarier og stand-up komik. Merlin er for nylig blevet far, og studerer filosofi ved Københavns Universitet.

Sarah vågnede brat fra **den forbudte drøm**. Stønnene fra drømmen var i virkeligheden vrinsk fra hestestalden. Hendes værelse lå det værste tænkelige sted på Seapolchre Mansion. Hun havde haft disse drømme siden Pandora var kommet tilbage fra sin rejse. Hun havde altid afskyet den forfinede møgunge, men der var noget mystisk tiltrækkende ved hende. Sarah væmmedes et kort sekund over sin drøm, men trak så i en trøje, for at gå ned til stalden. Der var et svagt lys derinde. Sarah trak vejret i korte ryk, da hun så skikkelsen af en **nøgen mand** bøjet over hingsten. Dens ene side var skåret op, men den spjættede stadig. Manden stak en hånd dybt ind i hingstens krop, og trak et stadig dunkende hjerte ud. - "**Smag blodet, Sarah**", hviskede han til hende. I en kaotisk

blanding af frygt, væmmelse og spændt ophidselse nærmede hun sig skikkelsen. Hans krop var smuk og dryppede af hingstens blod. Nærmest uforstående gik hun helt tæt på ham. Det var hendes krop, der styrede bevægelserne. Hun forsøgte at skribe, men snart mærkede hun sine læber omkring det blodige hjerte. Hun rystede af **angst** og **vellyst**, og snart var mandens hånd i hendes skridt. Hun gispede, mens han roligt kærtegnede hende. Noget glimtede i hans anden hånd. Hun så kniven bevæge sig langsomt imod hende, men hans kærtegn var så dejlige, at hun ikke kunne flytte sig. **Hun kunne mærke smerten**, mens blodet fra hestens hjerte blandede sig med hendes indvolde...

EN GOD HISTORIE

Der er gode og dårlige historier. Det er bredt accepteret at forskellen blot er et spørgsmål om smag. Når man taler om en histories kvalitet giver man bare luft for sin egen holdning. Det er en sørgelig omgang sludder!

Der ER forskel på gode og dårlige historier, og forskellen er ikke en tilfældighed.

Selvom hjernedøde action-plot er meget underholdende i det rette forum, er de i bund og grund **tomme kalorier**, som aldrig kan hamle op med en indholdsrig, gennemtænkt historie. **Candyfloss** smager måske godt i starten, men efterhånden får man bare kvalme af det.

Den grundlæggende forskel på gode og dårlige historier er om de har et **indhold**. Den typiske dårlige historie er bare en tilfældig sammensætning af scener, der måske hver for sig virker seje eller sjove, men som overhovedet ikke udgør en helhed. Der er ingen tanke bag historien. Det kendetegner især videomarkedets ligegyldige komedier og karate-film.

Gode historier er til gengæld dem, der vil noget. Her er scenerne ikke bare med for deres egen skyld - de skal alle vise fortællerens idé og være med til at skabe en bestemt **stemning**.

HISTORIENS DELE

Plottet er ikke historiens vigtigste bestanddel. Det er derimod alt det, der ikke bliver sagt - den fornemmelse historien giver.

Jeg deler en historie op i **begivenheder, plot, stemning og budskab**. Plottet og begivenhederne er dem man kan læse direkte, hvorimod stemningen og budskabet skal forstås indirekte gennem begivenhederne.

Begivenheder er de ting, der sker i historien. Groft sagt er det alt det som er "skrevet ned". I sig selv er begivenheder ikke andet end et slags referat af nogle hændelser, men i forlængelse udgør de hele historiens forløb.

Historiens forløb er netop **plottet**. Plottet er historiens handling, og samtidig den røde tråd som begivenhederne retter sig efter - "En amerikansk officer under Vietnamkrigen er gået amok og skal elimineres. En soldat rejser op ad Mekong-floden, finder og dræber ham." er eksempelvis plottet i filmen "Apocalypse Now".

Men en god historie efterlader altid noget mere end blot kendskabet til plottet. Ovennævnte eksempel er hverken interessant eller spændende i sig selv. Når man ser filmen bliver man både revet med og påvirket - ikke af handlingen, men af **stemningen**. Stemningen i "Apocalypse Now" er ubehagelig, ildevarslende og grotesk - det står ingen steder; det er bare noget man fornemmer. Stemningen videregives af begivenhederne, men

den er ikke direkte beskrevet. Den opstår kun ud af de tanker der bliver sat i gang hos publikum.

Ligesom begivenhederne først bliver til en historie, når de kædes sammen af et plot, er det nødvendigt at have overblik over stemningen. Stemningens "plot" er **budskabet**. Budskabet er de tanker der ligger til grund for hele historien. Selvom vi har beskrevet plottet i "Apocalypse Now", har vi ikke set hvad den egentlig handler om - hvordan menneskeligt magt-begær fører til civilisationens forfald! Det er selvfølgelig samtidig en kritik af den amerikanske indsats i Vietnam, fordi den netop affødtes af magt-begær.

BUDSKABET

Man skal aldrig forveksle et budskab med en løftet pegefinger ("Vær god ved dyrene", "Du må ikke ryge" osv. osv.). Et budskab handler om følelser, ikke om latterlige forbud eller henstillinger.

Budskabet er **fortællerens formål** med at fortælle historien. Det er de tanker eller følelser, han gerne vil have, at vi skal sidde tilbage med, når vi har hørt den. Det kan være: samfundets uretfærdighed, frygten for fremskridtet eller trangen til afløb for indestængte aggressioner.

Et **budskab** er ikke noget man siger direkte. Hvis man alligevel gør det, kommer det som regel til at lyde banalt eller dumt ("Kærlighed er at ofre sig" eller "Krig er nådeløst"). Til gengæld virker et budskab meget stærkt, hvis man selv opdager det. Hvis Francis Coppolla filmede et papskilt med "Krig er væmmeligt", ville han ikke få nogen i tale - og heller ikke i biografen, men når han derimod lader os følge en handling, får vi derigennem en snigende fornemmelse af hans budskab. Vi skal selv opdage rædslerne, for at forstå dem. Et budskab skal fortællendes med **stemning, fornemmelser og hentydninger**.

En del synes nok at sådan noget med budskaber er meget frygtindgydende, men man behøver ikke være en enorm dyb hyper-intellektuel for at have at vide hvad man vil med sin historie (det er ofte en fordel ikke at være det). Det vigtigste i et budskab er, at du kan føle noget for det, og at det giver dig et overblik over din historie. Jo mindre **bevidst** du selv er om din historie, des mere **mudret** bliver den for andre.

HISTORIEN I ROLLESPIL

Rollespil handler ikke altid om historien. Især den umodne rollespiller (og enkelte af os gamle øgler) kan nyde spillet som en slags udvidet brætspil eller computerspil, hvor terningslag og høje tilråb overdøver eventyrets idé og lægger vægten på detaljerede monster-beskrivelser.

Rollespil på det plan suser ind af det ene øre og ud af det andet. Den gode historie bliver derimod husket - den efterlader et indtryk, og jo bedre den er, des længere vil den køre rundt i spillernes hoveder. I modsætning til den kort-

varige Candyfloss-fornøjelse, er rollespil med en god historie en oplevelse med substans.

En god historie kan betale sig for alle slags eventyr, både det selvhøjtidelige akademiker-eventyr og det hårdtpumpede action-eventyr. Det er de færreste som tænker over det, og det skyldes et skævt fokus. De fleste eventyrskribenter og spillere bruger al deres energi på at få plot og hændelser til at hænge sammen.

Alt for mange elsker at lave eventyr, der handler om ting de ved en hulens masse om. Men selvom det er imponerende, hvor meget hjemmевærnsmanden ved om dansk militærpraksis, så er hans "Leksikon-eventyr" både dårlige historier og gabende kedelige at spille.

DINE EGNE ORD

Overblik er altid vigtigere end sans for detaljer, når man vil fortælle en god historie, og det gælder hvad enten du skal spille en andens eventyr eller skrive dit eget.

Man kan nedskrive nok så mange facts, stats og data før en rollespilsaften, men medmindre spillerne hellere ville have spillet **Trivial Pursuit**, er det jo ikke dem de kommer for. Flyt dit fokus fra små, fascinerende detaljer og få overblik over historien. Spillerne vil have masser af stemning og fornemmelsen af en god historie. Som sagt er det ikke tilfældigheder, men



Gennemgående symboler skal være så generelle og simple som muligt. For at understrege min pointe, vil jeg vise hvordan man for eksempel kan understrege sit tema med "de fire elementer". De repræsenterer hver nogle forskellige stemninger - **Luft**: frihedstrang, uendelighed, opbrud; **Ild**: ødelæggelse, renselse, sammensmeltning; **Jord**: oprindelig, natur, urokelighed; **Vand**: forandring, tid, ubegribelighed.

De fire elementer kan illustreres med tilknyttede symboler:

Luft

- Fugle og flyvende væsner kan repræsentere en higen efter frihed, uendelighed og uopnåelighed. Blæst, storm og uvejr generelt er godt til opbrud og ildevarslende nyt. Luft er et uåndgribeligt, drømmende symbol.

omtanke der bestemmer om din historie bliver god eller dårlig. Den bedste målestok for historiens kvalitet er om du selv kan føle noget for den, men der er måder at gribe fat i sin historie på, som gør det lettere at overskue og bedst muligt videregive den.

Jeg ønsker at give både spillere og eventyrskribenter **inspiration** til at lave bedre historier. Vigtigt for dem begge er at forstå eventyrets budskab - spilleren må læse sig frem til det, og skribenten må tænke sig frem til det. Jeg har allerede sagt de vigtigste ting om budskaber, men i de to næste afsnit vil jeg uddybe det i forhold til rollespil.

Nu er det ikke kun spilleren og skribenten, der skal kunne fatte budskabet. Det skal også gives videre til spillerne. Der er mange måder de kan møde budskabet på, men jeg vil koncentrere mig om stemning - dels i **historien** som helhed og i **enkelt-scener og bipersoner**.

Vi fandt Clean Sheets og stuepigen i går morges. Begge døde. Sprættet op med en stor kniv. Clean Sheets var vores præmiehingst. Stuepigen hed forresten Sarah. Men det er i virkeligheden ikke det vigtigste. Min datter, Pandora, der i øvrigt skulle have redet Clean Sheets, er lige kommet hjem fra en rejse i Østen - og hun har ikke brug for mere utryghed! Politiet påstår ikke at have kapacitet til døgn-bevogtning, men det er udelukkende chikane, for at få min mand til at nedlægge sit kandidatur til borgmesterposten - korruption og pøbelvælde! Derfor er det jeres opgave at beskytte min datter - og på en måde så det ikke forstyrrer hendes studier. Hun har spildt tid nok med at fjante omkring.

AT SKABE EN HISTORIE

En historie starter altid med impulser i fortællers hoved: elefanternes kirkegård, en jagtscene i kloakkerne eller en dæmon skabt af menneskeligt begær. Det er **impulser**, glimt af scener og fornemmelser som opstår **spontant** og er fortællers fascinationspunkter - men hvis de skal blive til en historie, skal fortælleren træde et par skridt tilbage, så han kan se dem i sammenhæng.

Fortælleren er som en **kunstmaler**, der i starten bare har klasket nogle farver op på sit lærred. Så træder han et skridt tilbage og ser på klatterne. Han finder ud af hvad han vil male, og beslutter sig for et **forsvindingspunkt** - en prik i horisonten, som perspektivet skal rette sig efter. Nu har han sit skelet, og så er det bare at fylde hullerne med farve. En eventyrskribent har også "**en prik i horisonten**", som hans historie skal rette sig efter - det er nemlig hans bud-

skab. Bemærk at budskabet først opstår efter man har ladet inspirationen komme frit og impulsivt. Budskabet kommer når du overvejer og tænker over dine **fascinationspunkter**. Jeg skal til at lave mit eventyr, "**Pandoras Æske**", og min inspiration er noget med en dæmon, undertrykte lyster og en uskyldig, ung pige, der åbner for menneskelig begær. Jeg skriver alle mine impulser ned og betragter dem. Jeg fornemmer stemningen og budskabet og beslutter mig for, at mit eventyr skal handle om en ung pige, der undertrykkes af sine forældre i et strengt, bornert overklassemiljø. Inderst inde skriger hun efter at gøre op med sin forældre og deres verden, og ubevidst tilkalder hun en dæmon, der manifesterer hendes begær.

Jeg har ikke skrevet en eneste scene, men jeg har allerede en klar idé med min historie - nemlig at **når begær holdes nede for længe, vil det eksplodere og blive destruktivt**. Budskabet kan tolkes både som en kritik af et formynderisk samfund og af hele idéen om censur og kontrol. Det lyder enormt fortænkt og selvhøjtideligt, så fidusen er IKKE at afsløre bagtanken. Hvis min historie virker, vil spillerne selv tænke sig til det.

Selvom budskabet **ikke skal skrives med** i mit eventyr, er det den perfekte **rettesnor** for historien. Handlingen kan næsten skrive sig selv herfra. Den skal sættes i gang - en stuepige findes flået på familiens gods, spillerne skal involveres - de er med i et vagtværn, som skal beskytte familiens børn, osv.. Langsomt, men stensikkert tager plot-ten form.

AT FORTÆLLE EN HISTORIE

Du skal altid vide, hvad eventyret handler om, også selvom du ikke selv har skrevet det. Du skal have en rettesnor, så du ved hvor historien skal hen.

Jo mere spillerne bliver **involveret** i historien, des mere **fornøjelse** får I ud af spillet - og da du ikke bestemmer spillernes handlinger, er det helt uundværligt at du kan finde ud af at improvisere. Det er heller ikke særligt svært at improvisere, men det er alt for let at komme så langt ud af det gale spor, at historien falder fra hinanden. Det undgår du, hvis du hele tiden har budskabet for øje når du improviserer.

Det er ikke skide vigtigt at spillerne kommer fra punkt A til punkt B med det planlagte tog - bare de kommer derhen!

Du kan ikke fortælle **historien**, hvis du ikke har en fornemmelse af dens **budskab**, men det er ikke altid let at finde budskabet i **andre folks eventyr** -



Miss Becker var forsvundet. Pandoras lærerinde. "Så vågn dog op, I hundel!" Mr. Seapolchre stod i house-coat og ruskede i mig og Ben. Joe var allerede vågen. Mr. Seapolchre knugede en revolver og en olielampe. Blodsporet var småt, men tydeligt. Over trætoppene trak sorte skyer sig langsomt sammen og formede groteske skygebilleder mod den blege måne. Mr. Seapolchre styrede instinktivt ind i skoven. "**Overlad den Satan til mig!**", råbte han, og løb så hurtigt, at vi snart ikke kunne se ham for krattet. Kun hans råb viste os vej. Lysningen lå som en hule, overdækket af træerne. Stakåndede krøb vi tættere på. Miss Becker hang bundet i armene fra en gren. Hun var såret, men ved bevidsthed. - "Kom frem, dit slimede kryb! **Jeg vil se dig lide!**", råbte Mr. Seapolchre. En nøgen mandeskikkelse gik roligt ud i lysningen. - "Er pigen ikke et bedre parti?", spurgte skikkelsen høfligt. Mr. Seapolchre sigtede mod skikkelsen, men uden at fyre af. Han trak vejret hurtigere og dybere. Han bevægede sig langsomt over mod Miss Becker. Hendes kjole var flået, og han kunne se hendes bryster. De var spændte. Hun så bedende på ham. - "**Slå mig...**", gispede hun og bed sig i læben. Jeg afsikrede min pistol, og bad gutterne holde sig i ro. Den nøgne mand var pludselig væk og Mr. Seapolchre havde sluppet sin revolver. Jeg var lammet af forundring, da han trak sit bælte frem og gik helt hen til Miss Becker. **Han kyssede hendes ene bryst**, men pludselig skreg hun skingert. Mr. Seapolchre spyttede noget ud af munden, og en stråle af blod sprøjtede fra hendes bryst. Han begyndte rytmisk at piske hende med bæltet, mens han prøvede at fange blodstrålen med munden. Da jeg endelig kom mig over chokket, havde jeg allerede tømt hele magasinet i Mr. Seapolchre...

ofte er der slet ikke noget. Her skal du huske, at så snart DU fortæller historien, er det DIN historie - uanset hvem der har skrevet den. Du skal selv kunne lave et budskab, så du ved du kan føle noget for det du fortæller. Se på de ting i eventyret som fascinerer dig, og se om der er nogle fælles træk ved dem. Det er dit budskab - dit formål med at fortælle historien.

AT MØDE BUDSKABET

Et budskab er naturligvis ligegyldigt hvis ingen lægger mærke til det, men formålet med en historie er at videregive gennem hentydninger og fornemmelser, i stedet for at forklare med ord - hvilket også ville overflødig gøre historien.

Du skal få din spiller til at møde budskabet, både når du skriver og når du spiller et eventyr. Det kan du gøre på mange måder, men den mest uundværlige metode er stemningen! Hvis dit eventyr skal være interessant, skal det være spækket med stemning - både selve historien og historiens elementer.

STEMNING I HISTORIEN

Det er med stemningen, at du skal fortælle spillerne budskabet - ligesom du fortæller plottet gennem begivenhederne. Dem fortæller du med ord, når du beskriver dem for spillerne, men stemningen er ikke sådan at forklare - den skal fornemmes. Du får ikke mange spillere til at gyse, ved at sige "I kommer ind i et hus - det er meget uhyggeligt!".

En stemning skal tale til spillernes følelser i stedet for deres fornuft. Det kan du bruge symboler til. Symboler skal få folk til at tænke på noget mere, end det de først får øje på - ligesom et rødt lys ikke bare bety-

der "lys, der er rødt", men også "Stop!". På samme måde er en mørk gyde ikke bare mørk, men også uhyggelig.

Dine **stemningsbeskrivelser** skal have to sider: en **konkret**, som du direkte fortæller spillerne, og en **symbolsk**, som er det spillerne **ubevidst** kommer til at tænke på samtidigt.

Den symbolske side skal tale til spillernes **underbevidsthed**. Der er naturligvis ikke nogen patentløsning til at få folk til at føle noget bestemt, men det er en god begyndelse at finde ud af hvilke tanker og følelser budskabet sætter i gang hos dig selv.

"Pandoras Æske" handler om undertrykt begær, der prøver at frigøre sig i skikkelse af en dæmon. Jeg skal have mine spillere til at fornemme dette begær, men samtidig skal de føle sig ubehageligt til mode ved det. Derfor vil jeg fylde eventyret med symboler, der kan tolkes til **vellyst** og **væmmelse** på samme tid.

Det er ikke krævende at lave symboler, så længe man har blik for historiens budskab. Man skal bare lade tankerne flyve. Når jeg tænker på begær, tænker jeg på noget **dyrisk**, noget **instinktivt** - det handler om lyster og det ubeherskede. For at gøre symbolerne interessante for spillerne, skal jeg sørge for at sløre mine hensigter. Så jeg lader tankerne flyve igen og lægger flere og flere lag af symboler over mit budskab. Jeg blander det **tiltrækkende** med det **frastødende**.

Hvis man binder sine symboler sammen og har gennemgående hændelser i hele eventyret, giver man spillerne en god chance for løbende at blive klogere på budskabet. En bestemt melodi, et særligt kæledyr, bipersoner, der bærer samme farve tøj. **Gennemgående symboler** viser historiens tema, og det er medrivende for spillerne - hvis de ved alle ligene i eventyret har fundet kakerlakker, kan de ellers harmløse dyr pludselig blive både uhyggelige og ildevarslende.

Ild

- Bål og brand kan både signalere nedbrydelse og renselse (det var ikke tilfældigt at man brændte hekse). Ting der smelter kan også både være ting i opløsning og ting i fusion. Ild er et stærkt og aggressivt symbol.

Jord

- Naturen udspringer af jorden, og det er også i jorden at rødderne gror. Træet symboliserer slægten - et råddent træ kan vise en familie i opløsning. Klipper og sten er også en del af jorden, og de signalerer også noget oprindeligt og urokkeligt. Jorden er en cyklus af ting der gror og forgår. Nedbrydere (regnorme, biller o.a. småkryb) er gode til at vise naturens gang. Jord er et stabilt, urgammelt og symbol - både for frodighed og oprindelighed.

Vand

- Havet omkranser os alle. Det er mystisk og utæmmeligt, men samtidig vejen væk. Livet er også opstået i havet, og et foster ligger i fostervand. En rejse op ad en flod, kan være en rejse tilbage i tiden - eller ind i sig selv. Regnen er et alsidigt symbol for både nyt liv, glemsel, tårer m.m. - lyden af dråber kan være både beroligende og uro-vækkende. Is står naturligvis for kulde og utilnærmelighed. Vand er et mystisk og mørkt, men også tillokkende symbol.

De fire elementer er blot eet forslag til, hvordan man kan vise spillerne historiens tema. Du kan gøre det nøjagtigt som det bedst passer dig og din historie. Du behøver aldrig at forklare dit symbolsprog - hvorfor det altid regner når en bestemt biperson græder, eller hvorfor en sort kat altid hyler når spillerne bærer våben - det handler om følelser, ikke fornuft.

STEMNING I SCENERNE

Hele historien kan være gennemsyret af een bestemt stemning, som understreger budskabet, men for også at gøre de enkelte scener og bipersoner interessante, er der god fornuft i at lægge forskellige stemninger og effekter ind.

Jeg lader det første mord blive begået i en **hestestald**, fordi det skal være tæt på dyr. Samtidig er det tæmmede dyr, hvilket understreger min underliggende idé om det **undertrykte begær**. Jeg lader den myrdede kvinde være halvt afklædt, men samtidig med maven flået op, for at spillerne skal føle at **begær** og **død** er tæt på hinanden. Ingen af delene er vigtige for selve hændelses-forløbet, men med få symboler fastsætter jeg eventyrets stemning - og giver opmærksomme spillere en antydning af hvad det hele drejer sig om.

Stemning handler om at påvirke publikums følelser. I film kan musikken alene ændre en dybt alvorlig scene til lagkagekomik og vice versa. Man filmer skurken i **frø-perspektiv**, for at gøre ham frygtindgydende, mens lyset er klart og varmt, når den gode helt træder ind på scenen. Groft sagt gælder det om at etablere enten en **positiv** eller en **negativ** stemning.

Selvfølgelig kan man vanskeligt bestemme kameravinkler og lysætning når man spiller rollespil, men der er mange andre måder at skabe god og dårlig stemning på. For eksempel kan **bipersoner** beskrives negativt ved at udstyre dem med **dårlige vaner** (tygge skrån, knække fingre, nervøse trækninger). Omvendt kan du beskrive andre personer **positivt** ved hjælp af en **behagelig stemmeføring**. Det kan også være ydre hændelser uden egentlig tilknytning til personen, som bestemmer hvordan han skal opfattes.

Det stormer hver gang man taler med skurken, og en glad sangfugl sidder og pipper udenfor, mens man taler med den gode prinsesse.

Du kan også give hele scener en bestemt stemning. Hvis dine spillere skal undersøge et tomt hus eller en hule, skaber især **lyde** og **skygger** en **uhyggelig stemning**. Jo mere **ubemærket** du kan signalere stemningen, des bedre. I stedet for at forklare spillerne, at de hører en dryppende lyd, kan du ind imellem komme med et lille "dryp-dryp" - uden yderligere forklaring.

En **behagelig stemning** markeres med beskrivelser af godt vejr, fuglesang, musik og dufte. Du kan have en bestemt melodi, som du fløjter eller nynner, når alt er godt (hvis spillerne vænner sig til den, har du også gode muligheder

for en chokeffekt, når alt for en gangs skyld ikke er godt). Du forklarer selvfølgelig aldrig dine effekter.

En **ubehagelig stemning** skabes bedst uden forklaringer, men det kan være godt at gøde jorden ved at fortælle nogle ellers ligegyldige ting om omgivelserne, personerne, vejret, lyde og lugte. **Pauser** midt i beskrivelserne kan være meget ubehagelige. Det er vigtigt at holde fast i, at jo mere du kan få spillernes **fantasi** til at løbe, des mere **involverede** vil de være. En meget stor del af stemningen ligger netop i de ting du **ikke** siger - de ting som spillerne selv må forestille sig.

Derfor er det klogt at trække ubehagelige scener lidt ud, og holde spillerne i **uvished** så længe som muligt.

"Lad hende være, dit svin!", råbte jeg hysterisk, efter at have sparket døren ind. Manden rejste sig langsomt fra den nøgne Pandora, der lå på en blodig madras. Den bidske rottweiler lå på gulvet ved siden af sengen. Blodet løb fra dens afhuggede hoved. - "I mennesker drives af to ting: **død og elskov**. Ægte nydelse opnås når de udlevs samtidigt!". Han vendte sig om mod mig. - "Trænger du ikke til ægte nydelse - ligesom den lille pige? Hun venter på en som dig." Mrs. Seapolchre trådte ind i rummet og udstødte et skrig. - "Så du er det uhyre, der har forgrebet sig på min datter! **Du kommer til at brænde i Helvede!**", spyttede hun. - "De har jo ingenting forstået, kære frue. Hvorfor tror De alle pigens fjender er døde? Hvorfor er hun nu tættere på nydelse end nogensinde før? Fordi hun har åbnet for æsken. Jeg er blot hendes ydmyge tjener - jeg bringer nydelse, til de som trænger. Hvad med Dem?". - "Hold kæft! **Du lyver!** Pandora er en ordentlig pige - og nu skal du dø!!!". Mrs. Seapolchre trak gispende en revolver frem og sigtede mod manden, men lynhurtigt sprang Pandora op fra sengen, og kastede sig ind foran ham. "NEJ MOR! Han har ret. Det er mig, der har bragt ham hertil. Fatter du ikke, hvad I har gjort mig til? **Jeg trængte til nydelse!** Ægte nydelse! Ligesom alt det du aldrig fik af far. Nu kan du også få det!". Mrs. Seapolchre sænkede langsomt og bævrende revolveren. Manden greb fat om Pandora bagfra. Hun smilede og lod tungen fugte læberne, da hans hænder greb om hendes bryster og skridt. - "**Ægte nydelse, mor**", stønnede hun og lukkede øjnene. Mrs. Seapolchre hævede revolveren og trykkede af...

PERSONER SOM STEMNING

Det er vigtigt for et eventyrs troværdighed at **bipersonerne har en vis dybde**. Det er ikke nok at fortælle at en biperson er "en sej kriger" eller "en ond troldmand". De skal have motiver og grunde til at være involveret i historien, og de skal repræsentere mere end blot et sæt stats. De skal udgøre en hel person.

Men trods vigtigheden af "hele" bipersoner, er der ikke noget galt i at lade dem indgå som brikker i en større **symbolsk helhed**. Hvis man eksempelvis ønsker at demonstrere bureaukratiets idioti, kan man lade samfundet repræsenteres af een politimand, der selvom han ikke har noget personligt motiv for at gøre som han gør, er gennemført afvisende, stupid og ufleksibel.

Det handler ikke om ham som **enkeltperson**, men derimod om det **system** han symboliserer.

På samme måde kan man lade alle indbyggerne i en landsby gå i samme slags tøj, have de samme dårlige vaner og sige de samme vendinger, for at symbolisere ensartetheden, fantasiløsheden og isolationen - også selvom det virker urealistisk og som en karikatur. Så længe du har et **formål** med det du laver og det hænger sammen med resten af historien, kan du tillade dig at ophæve realismen, uden at det truer historiens troværdighed.

DE SIDSTE ORD

Artiklen her skal naturligvis kun fungere som **inspiration** - ikke som facit-liste. Jeg vil ikke have dig til at bruge en serie færdiglavede symboler. Jeg vil bare have dig til at tro på, at du kan lave en god historie, hvis du tænker dig om. Du skal turde indrømme, at din historie ikke kun handler om terninger og tabeller, men også om følelser.

Sæt dig ned med dit næste eventyr, og find ud af, hvad det får dig til at føle. Overvej hvorfor du kommer til at føle netop det - og brug din viden når du spiller. Lad være med at bruge så skide meget tid på at **skitsere** og **formalisere** dine eventyr. Hvis du ved hvad det skal handle om, behøver du kun **stikord** for at holde historien på sporet.

Den gode historie er ikke forbeholdt store, dybe værker eller selvhøjtidelige eventyr. **Budskabet** behøver ikke at være særligt stort, for at kunne skabe og holde sammen på en masse symboler og en masse stemning. "Die Hard" er ikke ude på at fortælle nogen revolutionerende historie, men den er spækket med **stemning**, som hænger sammen - og derfor er det **en god historie**.

Med stor tak til Kristoffer Apollo & Paul Hartvigson.

Bilen satte i fart, og natten forsvandt langsomt bag os. Jeg tændte en cigaret. Røgen var som tynd tåge, der kun svagt dækkede erindringen om natten. Mrs. Seapolchre var gået amok. Alle seks skud havde ramt Pandora. Fire i maven og to i hovedet. Hun havde skreget, som af vellyst, da de ramte hende. **Hun døde på stedet**. Jeg var nødt til at gøre, som jeg gjorde. Mrs. Seapolchre døde af skuddet i halsen - hun kvaltes i blodet. Jeg fatter ikke hvor manden blev af. Under sengen fandt vi den æske, som Pandora havde fortalt om. Den hun havde haft med hjem fra rejsen. **Jeg har den stadig på mig** - bare den ikke bliver opdaget, når vi ankommer til det fængsel, som bilen nådesløst styrer os imod...



BREVKASSEN

MM & RR

28

DEBATINDLÆG af Olav Kjær, Århus

Vi indvandrere formerer os som rotter. Det blev endnu engang understreget den 9. juli, da jeg, Merlin, fik en knægt, William, med min kone, Pernille. Vi stjæler jeres damer, spiser jeres cykler og fylder jeres daginstitutioner - HA!

Men der er sket mere i denne sommer end spredningen af min arvmasse - rundt om i sommerlandet har små rollenørder i alt for store badebukser siddet indenfor i sommerhuset, mens deres BMX-cykler blev piftet af lillebror og skrevet læserbreve til Fønix! Kom, Ronni; lad os prygle dem.....

HVORFOR KALDER ALLE HINANDEN FOR NØRDER I DANSK ROLLESPIL?

Hvad betyder nørd egentlig? Udtrykket kom ind i det danske sprog gennem de amerikanske high-school-film. Her er "nerds" et udtryk for en speciel gruppe af outsidere, ofte intelligente, som er udenfor elitens (fodboldhelte og cheerleaders) sociale fællesskab omkring mode, fester, druk og fodboldkampe, og istedet dyrker computere, litteratur, naturvidenskab eller...rollespil.

På danske skoler er situationen anderledes (vi har f.eks. ingen cheerleaders), men alligevel har vi nørder - unge der sætter sig udenfor skoleungdommens almindelige interesser: modetøj, fester, rom & cola etc.



Nåja, og hvad så? Jo, det sker at nørderne bliver ældre, og gradvist (mere eller mindre modvilligt) bliver opslugt af samfundet og overtager dets idealer. De bliver "coole". Men på bunden af deres sjæle er de stadig nørder, og de bliver ved

med at spille rollespil, selvom de forsøger at gøre det på en cool måde. Men så kommer de på en Con og opdager, at der er fyldt med rollespillere, som er yngre end dem selv. De ser sig selv, som de var, da de gik i skole: helt "uncoole", uden hverken læderjakter, Ray-Bans eller kæreste.

Og nogen af dem har endda bumser! De gamle rollespillere bliver blege, for tænk hvis nogen skulle tro at de lignede dem

- hvis nogen skulle tro, at vi er nørder!

Der er kun eet at gøre: kald alle andre for nørder, så er der ingen, der vil tro at du selv er en nørd.

Du har med garanti kaldt en eller anden for nørd. Føler du dig ramt af Olavs brev? Skammer du dig over din fortid? Gemmer du dig bag et net af løgne og aftershave? Eller er Olav mon blevet såret over at være blevet kaldt nørd for mange gange? Du tør alligevel ikke komme med et svar.....for du er jo en nørd, ikke sandt?! Men her et svar til en tidligere debat:

Til Brevkassen (genialt navn)

Et forkrampet forsøg på en debat synes det at være, når Lasse Winther (LW) nedrakker Games Workshop (GW) og dets tilhængere. Jeg synes indlægget er tyndt, ingen rigtige argumenter for at GW er noget gylle, kun billige kommentarer. Først fastslår LW, nærmest harmfuldt, at GW overhovedet ikke er et rollespilsfirma. Det er åbenbart meget slemt. Og dette rollespil er åbenbart en alvorlig sag; hvis man forklarer sin "underlige fascination" med at "det bare er underholdning", bliver man sat på linje med Lykkehjulsseere! Rollespil er derimod en kunstart, der udvikler ens personlighed; underholdning er det skam ikke.

LW prøver så godt han kan at leve op til betegnelsen "een af dansk rollespils mere kontroversielle personer", men reelt kan man kun læse at GW ikke er et RPG-firma, og at WFRP er uden dybde og har dårlige regler. Det første er der ingen, der nægter. GW laver fremragende brætspil. Det andet er jeg ikke enig i - hvis man skal spille Fantasy er Warhammer-verdenen en fed baggrund for eventyr. Ikke meget provokation fra LW, men nu har I da fået respons.

Thorbjørn Hein, Østerbro

Hej Thorbjørn - dit navn er til gengæld temmeligt åndssvagt, Rotten.

Til Fønix

(Dette brev er STÆRKT beskåret for lange, kedelige passager. Germanificerede udtryk er frit oversat til dansk. Rat)

I Fønix skriver Palle Schmidt noget om nørder, der på pinlig vis jagter de få piger i rollespil. (...) At pigers tilstedeværelse i rollespil gør at der slagtes mindre, vil jeg ikke give Palle helt ret i. Som GM har jeg oplevet to piger, som spillede mænd, der voldtog en pige (hvad mon en psykolog ville sige til det?). Palle beskriver pigerne for énspreget, de er forskellige. Den eneste forskel jeg kan se, er at NOGLE piger er mere sublime i deres metoder, og lidt kvikkere til at tænke før de gør noget (hvad fanden fedter du for? Rat).

(Her følger en **MEGET** lang redegørelse for det ringe antal piger i rollespil. Rat)

Til sidst er der Prinsesserne og deres tronfølge. Fænomenet findes også omvendt, husk bare teenagepigernes dyrkelse af grupper som **TAKE THAT** o.l. Så lev da med det - de skal nok blive voksne.

I kan også lige så godt få min smålige kritik af jeres blad. For det første er jeg virkelig glad for Fønix, da det er et klassisk rollespilsblad. Andre blade er ellers begyndt at proppe artikler om computere, tegneserier, bøger, brætspil osv. i deres blad - **LOV MIG ALDRIG AT KOMME PÅ DEN IDÉ!**

Jeres indholdsfortegnelse er nok den mest kedelige jeg nogensinde har set - for Guds skyld, lav den om. Ang. Layout: Kult-anmeldelsen og Wraith-foromtalen havde for meget, hvor indholdsfortegnelsen havde for lidt. Wraith-foromtalen var så fyldt med "stemningsindslag" at man næsten ikke kunne læse/forstå indholdet af selve artiklen. (...)

Artikler jeg syntes mindre om var "Et Studie i Ondskab" - den virkede nærmest som en 3-siders reklame for at få folk til at købe scenariet, og selv hvis scenariet var godt, var det ikke DET værd (medmindre I fik penge for det). En anden overflødighed var "Krangor". Rollespilsbyer bliver ikke bedre bare fordi det er den XXXXende i rækken. Dem HAR vi fået nok af. Palles Ronni-tegneserie - god idé, mere af den slags (selvom den viser Palles virkelighedsopfattelse i en nød-deskal), men hvor blev pointen af? Blev resten censureret væk? Og endelig "nyhederne". Det er en god idé at bringe "spots" med de nyeste rygter etc., men bare at lave en lang ukommenteret opremssning af de nyeste produkter er ikke lige sagen, hvis man altså ikke i forvejen ved hvad det er, og så ved man alligevel at det kommer - så siden er overflødig. Jeres anmeldelser er gode nok, men det tog en hel del tid før jeg fandt ud af, at det skulle være et portræt af rotten Ronni, og IKKE en motorcykel.

Med hilsen til min ex-underviser Paul og til Rotten (jeg lover ikke at sende min kat efter nogen af dem).

Hochachtungsvoll, Jörgen Schlund

Sei begrüßt, Herr Schlecht,

Tak for et langt brev. Dit indgående kendskab til piger i rollespil har rystet os alle hernede i kloakrøret. Ronni kender alt til at blive jagtet af nymfomane teenagepiger - med en kost... Din kritik af indholdsfortegnelsen er taget til efterretning. Både "Et Studie..." og "Krangor" er inspirationsartikler, hvor læsernes egne tanker og idéer skal stimuleres - interessant nok kan du ikke lide nogen af dem... Du kan heller ikke se forskel på en rotte og en motorcykel - du har forhåbentlig ikke kørekort!

Sturm und Drang, M. Mann (Ronni siger: Send endelig dit mølædte baggårdskræ herved - jeg mangler et tæppe til stuen!)

Goddag FØNIX (og vær endelig hilset)!

"En lokal spilbutik i midten af Vejle. Jeg vader roligt hen mod de farvestrålende bøger, blade og kasser på hylderne. Pludselig fanges jeg af nogle dunkle farver i mit synsfelt. Jeg skæver nervøst ud over stålindfatningen på mine briller. Et nyt amerikansk tidsskrift?

Måske et tillæg til Earthdawn? Først nu opdager jeg ø'et. Fedest..."

Okay, det er ret i orden med et nyt dansk rollespilstidsskrift. Interviewet med Rein•Hagen var sammen med anmeldelserne højdepunktet i #1 - mere af den slags (selvom jeg flere måneder i forvejen har læst anmeldelserne i Pyramid og White Wolf Magazine). Kan man indsende tegninger til Galleriet?

Ang. Rein•Hagen's teori om at rollespil er ved at dø pga. for tykke bøger. Jeg føler nemlig at når en rollespiller gider at læse 300 sider, så kan man være sikker på at han/hun er dedikeret til hobbyen. Misforstå mig ret, jeg har IKKE brug for omfattende regelsystemer for at rollespille, men det er nu rart med et solidt fundament.

Jeg har altid set mig nødsaget til at ændre regler. Det skal der nemlig også være plads til.

Kræn Laursen, Jelling

PS: Drop brillefascismen!

Goddaw Kræn,

Anmeldelserne er en fast del, og vi vil gerne satse på mere journalistisk stof (interviews, reportager etc.). Hvis du kan tegne, er du selvfølgelig velkommen til at sende dine tegninger ind. PS: Brillefascisme? Har det noget med radikalt højreorienterede optikere at gøre?

Merlin, København



Greetings FØNIX

Følgende bliver en kort gennemgang af FØNIX 2...

I artiklen "De Forløsende Ord" af Martin Stachowski var udbyttet garanteret stort for de mindre øvede GM'er. Til gengæld er jeg overbevist om, at der ikke var meget at hente for de mere erfarne, som efterhånden mestrer improvisationens kunst. Desuden mener jeg, at ansvaret for spillets succes som skribenten lagde på GM'en var en smule overdrevet.

Illustrationerne til "En Ung Mand med Ambitioner" var afslappende og stemningsmættede. Selve scenariet var ok, det eneste problem var faktisk, at handlingsforløbet havde så stor relation til "det virkelige liv", at det var svært at forholde sig til de okkulte elementer. Lidt af stemningen gik også tabt af at lade det hele udspille sig i Brønshøj. Og Christiansborg - helt ærligt...

Til sidst vil jeg lede opmærksomheden på Kult temaanmeldelsen, som var rimeligt velskrevet, og som behandlede spillets vigtigste aspekter med tilfredsstillende grundighed. Dog ville en konklusion eller personlig vurdering være på rette plads - for at bryde den lidt for objektive stil.

Alt i alt er Fønix godt, dog ville jeg ønske, at i max. bragte eet komplet scenarie pr. nummer, og evt. præsenterede andre i synopsis-form.

PS: Det ville desuden være rart - og mere anstændigt - hvis I satte jeres egne folk til at tegne coveret.

Med venlig hilsen, Jakob Friis Andersen

Howdy Dude...

Jeg har nogle spørgsmål, jeg håber I kan besvare:

1. Hvad betyder "Via Prudensiae" (hed det ikke engang "VoldsPalle")?
2. Hvor kan man få fat i det?
3. Hvad med nogle artikler om hvordan Game Masters kan gøre spillet mere stemningsfuldt istedet for DoD/D&D's meget regelbebyrdede spil?
4. Hvad med en "opslagstavle"?
5. Har I en liste over rollespilsklubber i Danmark?
6. Hvad skal man købe for at kunne spille GURPS?
7. Hvordan udtaler man "Cthulhu"?
8. Hvad med en tegneserie på bagsiden?

9. Hvem lavede tegningerne til "Orcs in Space"?

Hilsen og Håndkantslag, Henrik, Lysbrovej 13, 2610 Rødovre, Tlf. 44-920520

PS. Jeg vil gerne begynde at spille DoD eller lign. igen, så ring hvis du er interesseret.

Davs, Karate-Henrik

1-2. Da Ask og Gimle først begyndte at lege med idéen til deres eget spil, kaldte de det bare for VoldsPalle - VP blandt venner, men da spillet blev til en realitet fandt de på et nyt navn, der passede forkortelsen: Via Prudensiae (latin for Visdommens Vej). Det udgives af forlaget Modtryk, og kan købes hos de fleste spilforhandlere og hos udvalgte boghandlere (bla. Bog & Idé). VP er blevet en kolossal succes, og det første oplag på 500 er allerede udsolgt (VP er det bedst sælgende spil i Hobby House i Århus for tiden), så du må hellere reservere et eksemplar hos din lokale forhandler!

3. Du kan evt. læse den studentikose artikel "Pandoras Æske" i dette nummer.

4. Til hvad?

5. Vi trykker jævnligt adresser på klubber, både de store gamle og de nye. Hold øjnene åbne.

6. Hvis du selv vil opbygge din spilverden, kan du nøjes med "GURPS - Basic Set, 3rd Ed.", men hvis du vil spille i en Fantasyverden, kan supplementet "GURPS Fantasy" anbefales. Anden udgave indeholder også det brugbare supplement "GURPS Magic". Derudover kan du få et totalt uoverskueligt hav af verdens- og genre-beskrivelser, der er stabile i kvaliteten, men meget svingende i brugbarhed!

7. Lovecraft (der skrev novellerne om Mythos) sagde at ordet ikke var ment til at udtales af mennesker, men at det ville lyde som en fløjten. Rotten siger: "Get a life, Nerd!"
8. Ja - hvad med den?
9. Det var en dum svipser at Jan Kjærs navn faldt ud - sorry!

Hilsen og Hakkedrenge, Merlin

Sommeren er ved at være forbi - vinteren står for døren, men intet varmer som et brev fra vores efterhånden ivrige læsere. Det skulle da lige være en rom-toddy...eller et havregrødsomslag...eller en urte-the...eller en sød piges kys...eller (Så hold dog kæft! Rat).



KØB, SALG, BYTTE...

AF BRUGTE ROLLESPIL, BRÆTSPIL OG FIGURER.

HURTIGE LEVERANCER AF ALLE NYHEDER.

VI BYTTER GERNE MAGIC KORT...

GEBYRFREIT POSTORDRESALG...

VI DÆKKER HELE LANDET.

BESØG OGSÅ VORES TEGNESERIEBUTIK.



KLOSTERSTRÆDE 20 & 22, 1157 KØBENHAVN K.
TLF. 333 222 11 FAX. 331 435 34 GIRO. 0 458 260

ÅBNINGSTIDER-MANDAG TIL TORSDAG- 10.00 TIL 18.00, FREDAG- 10.00 TIL 19.00, LØRDAG- 10.00 TIL 15.00, LANGLØRDAG- 10.00 TIL 17.00

GALLERI

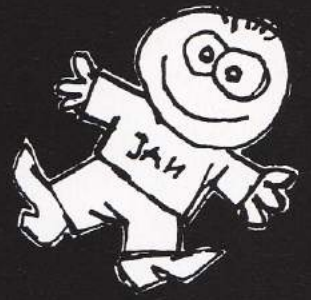
DETTE NUMMERS GLIMRENDE KUNSTNER ER JAN KJÆR JENSEN
(at han tilfældigvis både tegner og laver lay-out på Fønix har ikke noget med valget at gøre)

32



FØNIX





JAN OM JAN

Jeg hedder Jan og er 22 år gammel, alligevel tegner jeg stadig kun nisser og trolde.

Jeg bor i København (i en ghetto i nordvest-kvarteret), men er egentligt fra Århus (fyder er seje).

Til dagligt arbejder jeg på reklamebureau.

Jeg har tegnet lige siden jeg fik min første stuearrest.

Jeg blev tilknyttet Fonix fordi jeg tegnede til det gamle SAGA, og tillædeligvis flyttede til København, da det første nummer af bladet her skulle laves. Nu hænger jeg på den, både med layout og illustrationer. Det er hårdt arbejde og den eneste betaling er en rovfuld i ansigtet hver anden måned.

Men jeg er en glad dreng, så jeg hænger nok på lidt endnu.

Har du spørgsmål eller kommentarer, så følger adressen her:

Jan Kjær Jensen
Rentemestervej 50 4. th
2400 København NV



KULT

ved Per Fischer

34

reportage

Om interviewer:

Per Fischer er 30 år, og medstifter af BBOC på Vestfyn. Han har skrevet flere kongres-eventyr, og organiserer Landsforeningen Sleipners forfatter-kursus.

Ved Skt. Hans i år afholdte landsforeningen Sleipner et KULT-arrangement på Fyn. Per Fischer fik lejlighed til at stille et par spørgsmål til KULTs forfattere, **Gunilla Jonsson** og **Michael Petersén**. Kult er et horror-rollespil, hvor den enkelte spillperson får indsigt i, at vores verden blot er et fængsel, og at der udenfor findes noget større og ondere, der påvirker os. Før KULT har Gunilla Jonsson og Michael Petersén sammen skrevet **MUTANT (1984)**, **EN GARDE (1987)** og **SKUGGORNAS MESTRE (1988)**.

det dystre tema

Per: KULT er et meget "sort" rollespil. Hvordan arbejdede I med materialet for at få den stemning frem?

Gunilla: Det mest oplagte var at tage udgangspunkt i det kristne verdensbillede, lyset kontra mørket, det gode mod det onde. KULT-mytologien er fyldt med symboler, og vi har gjort flittigt brug af Jungs og Freuds psykologiske teorier for at skabe et komplekst billede af den menneskelige psyke.

De fem afsnit, "Beyond Death", "Beyond Dream", "Beyond Madness", "Beyond Passions" og "Beyond Time & Space", er således vores billede på den menneskelige psykologi. Det er en opfattelse af at verden er en løgn, verden er et fængsel hvori menneskeheden er fanget for evigt. Det er vores hovedtema.

Per: Jeres temaer kredser i KULT om "den uendelige storby", "det onde er i dig selv", "virkeligheden er et bedrag", og så videre. Det er meget populære og alvorlige temaer, som findes i mange nye rollespilssystemer. Mange af de scenarier, der skrives til systemerne, indeholder imidlertid ikke disse alvorlige sider. Hvad mener I om det?

Gunilla: I hvert fald indeholder de scenarier, vi selv skriver til KULT, disse temaer!

Michael: Vi holder os selv fast på at skrive eventyr ud fra en tredelt model: fortællingen skal indeholde et handlingsniveau (det gør stort set alle eventyr), et psykologisk niveau og et symbolsk niveau. Disse tre niveauer skal være ligeværdige! De skal være tilstede under hele eventyret, og vi fastholder som forfattere fortællingen som tre af hinanden uafhængige, ligeværdige forløb. Ved at overholde denne regel sikrer vi, at vores tema føres videre.

folkene bag KULT

Per: Jeg havde forestillet mig, at jeg skulle interviewe to horror-freaks i sort tøj. I stedet møder jeg to almindelige svenskere med fuldtidsarbejde. Hvad er I egentlig for nogen?

Gunilla: Jeg er 30 år gammel, uddannet arkæolog og journalist. Jeg har spillet rollespil siden 1979, og jeg har skrevet sammen med Michael siden 1984, hvor MUTANT udkom på forlaget Äventyrspel.

Michael: Jeg er datalærer i Stockholm og er 35 år gammel. Jeg har også spillet rollespil siden sidst i halvfjerdsene. Min karriere som rollespilsforfatter begyndte, da jeg blev spurgt om jeg ville oversætte GAMMA WORLD til svensk! Jeg blev vildt begejstret, men det blev efterhånden til MUTANT i stedet for.

Per: I perioden mellem MUTANT og KULT udgav I spil på eget forlag. Hvad skete der?

Michael: Efter MUTANT, som Äventyrspel udgav, havde vi besvær med at få vores penge. Det tog faktisk flere år! Derfor brød vi med Äventyrspel og udgav de næste spil på eget forlag. Efterhånden lykkedes det vores advokat at få vores penge ud af Äventyrspel, som så spurgte os, om vi ville skrive et "nyskabende, anderledes horror-rollespil".

Per: Vil det sige, at KULT i virkeligheden er bestillingsarbejde???

Michael: Ja, det eneste Äventyrspel forestillede sig var, at det nye rollespil skulle indeholde noget med "dæmoner på motorcykler" og absolut ikke vampyrer!!

Gunilla: Så gik vi i gang med at pløje horrorgenren igennem for alt indenfor bøger, film, tidsskrifter og musik. Til sidst blev det til KULT.

problemer med amerikanerne

Per: KULT er kommet i både en amerikansk og en svensk udgave. Har I selv arbejdet på at komme ind i USA's spiljungle?

Michael: Vi har ikke selv haft noget at gøre med at komme ind på det amerikanske marked. Det er Äventyrspel, der har kontakten til forskellige forlag verden over. De tilbød KULT til ICE, TSR og

Chaosium, ja vistnok til alle større forlag i USA, men der var ingen af dem, der viste interesse for at udgive det. Chaosium er selv igang med et okkult projekt, **NEPHILIM**, og Steve Jackson Games udgiver omtrent samtidigt **IN NOMINE**. Begge spil handler ligesom **KULT** om religiøse fortolkninger, så det kan være en del af forklaringen.

Desværre mangler der væsentlige dele af den oprindelige udgave af **KULT** i den amerikanske. Det har gjort spillet lidt usammenhængende. Men det har vi heller ikke haft indflydelse på.

Per: Hvordan er **KULT** blevet modtaget i USA?

Michael: Vi har kun set gode anmeldelser af spillet. Det eneste sted hvor spillet ikke faldt i god jord, var hos TSR, der totalt har boycottet spillet og nægtet at anmelde det.

KULT i forbudsSverige

Per: Jeg synes **KULT** er et meget europæisk rollespil, hvordan synes I forskellen på europæisk og amerikansk horror er?

Gunilla: I USA er målet at finde en løsning på problemerne. Problemerne kommer i alle tilfælde udefra. I Europa kommer modstanden og ondskenen derimod indefra, og problemerne bliver ved med at være der, eventuelt med en forandret kvalitet. Hos os er det håndteringen af problemerne der er interessant, ikke hvilke løsninger der måtte findes.

Gunilla: **KULT** er faktisk blevet modtaget dårligere hjemme i Sverige. Det har især været landsorganisationen **SVEROK**, som har været bange for, at spillets indhold kunne kompromittere rollespillet som hobby.

Per: Hvorfor det?

Gunilla: Først og fremmest har forlaget **Äventyrspel** er særdeles dårligt ry i Sverige. Dernæst har modstanderne fokuseret meget på **KULT**'s kompromisløse forhold til vold og sex.

Vi vil til gengæld hævde at rollespillet i Sverige er forandret siden **KULT**, og især siden vi begyndte at skrive scenarier og rejse rundt til svenske konventer med dem.

rollespillets iremtid

Per: Ser I nogen tegn på hvor rollespillet i Sverige bevæger sig hen?

Michael: Børnene forsvinder, de begynder på computerspil i stedet for rollespil, det er helt tydeligt. Det får den uheldige konsekvens at forlagene satser på "voksne" produkter, og glemmer at der skal være en mulighed for helt unge mennesker for at få et forhold til rollespil. Den anden tendens er, at live roleplaying breder sig med en ufattelig hast. Der afholdes kæmpestore spiltræf med over tusind deltagere. Der bygges middelalderbyer i de svenske skove, og byerne udbygges hvert år. Mange live-spillere kender slet ikke til ordinært rollespil.

Gunilla: Ordinært rollespil på konventer bevæger sig henimod det, som vi på svensk kalder teater-rollespil. Teater-rollespil er en mellemting mellem live og rollespil rundt om et bord. Spillerne bruger deres krop mere og terninger er bandlyste.

Michael: Når gruppen eksempelvis sætter sig ind i en bil i spillet, så rykker man fire stole sammen som sæderne i en bil, sætter sig ind og lader som om man kører.

Gunilla: Næsten alle moderne scenarier spilles som teater-rollespil eller med elementer herfra.

Per: Hvad med jer selv. Vil I blive i horrorgenren, eller har I helt andre planer?

Gunilla: Horror er et udtryksmiddel! Vi har sammen arbejdet med at skrive på samme måde i fantasy-genren, noget vi har kaldt **Freudiansk Fantasy**, men jeg kan ikke se, at det ikke også kan lade sig gøre i science fiction... ja, det kunne vi godt tænke os at lave, en nyskabende science fiction-ramme, det ville være interessant!

***Äventyrspel** er et svensk rolle- og brætspilsfirma, der i mange år har domineret det svenske marked. Dets største succes er fantasy-spillet **Drager og Dæmoner**, der engang udkom på dansk.*

***Gamma World** var TSRs andet spil efter **Dungeons & Dragons**, og havde lignende slags regler. Det foregik i en fremtidsverden, hvor beboerne var muterede dyr og mennesker. Første udgave af det svenske **Mutant mindede** noget om det. 1989-udgaven (1989) er mere cyber-punk-agtig.*



interviewerens efterskrift

KULT betyder gudedyrkelse, og ordet optræder adskillige steder i Det Gamle Testamente. Den kristne religion er dualistisk, det vil sige, at et problem har to sider, verden er opdelt mellem godt og ondt, mellem synd og frelse. Det er første gang jeg er stødt på disse velkendte og ældgamle temaer i forbindelse med rollespil, i det mindste i rendyrket form. I det ene af de scenarier **Michael Petersén** og **Gunilla Jonsson** medbragte til Skt. Hans arrangementet optræder **Jesus**, **Jim Morrison**, de fire evangelister som apokalypsens fire ryttere og paven - på én gang! Eventyret kan muligvis opleves på **FASTAVAL '95**, så frem med mors gamle bibel.

Tid til at

36

AFSNIT 1: OM EVENTYRET

"Kun de vilde stammer der dyrker jagtdyret som en guddom forstår dette. Bonden tror han kan tæmme det der stræber efter hans sjæl, og Borgeren vil handle med det, der jager ham som bytte".

Von Vergessener Götter

Dette er en fortælling om pligt, glemsel og gammel ondskab. Der er spiloplysninger til AD&D, skrevet så det kan forstås af spillere af D&D på dansk. Styrkeniveauet svarer til en 4-5 niveau gruppe. Men det er nemt at indrette til andre systemer,

samt svagere eller stærkere spillepersoner. Eventyret skal passe til dem - ikke omvendt.

Eventyrets forløb

En af eventyrerne får et brev fra en fjern slægtning - **Ehrfried** - hvor han beder om hjælp. Rejsen (Afsnit 2) bringer eventyrerne til den fjerne dal,

som han bor i (Afsnit 3). Ehrfried anmoder eventyrerne om at hjælpe ham med at hæve en forbandelse, der hviler over dalen. Ehrfried er i virkeligheden besat af den gamle troldmand **Kronos** (Afsnit 4), og gården **Ugletøft** indeholder en række spor til dette (Afsnit 5). Troldmanden vil narre og lokke eventyrerne til at foretage en række handlinger, der svækker et magiske forsvar, der indespærre en Pest-epedemi i dalen (Afsnit 6). Byen **Irvani** (Afsnit 7) er et sted atskaffe oplysninger - og et sted eventyrenes mistanke kan samle sig om, særligt når der begynder at ske sære ting i dalen (Afsnit 8). Til slut vil Kronos prøve at få vore helte til at storme templet i byen og slippe Pesten fri (Afsnit 9). Hvis spillerne bliver narret hele vejen igennem, kan det få en stor indvirkning på din spillerverden, der langsomt vil gå i opløsning som pesten breder sig (Afsnit 10). Det vil ikke gøre den mindre underholdende!

Bevæggrunde for spillerne

Brevet fra Ehrfried taler om mysterier og heltegerninger at opfylde, og antydningen af belønning. En spiller - "Slægtningen" - har en særlig grund til at tage afsted. Vælg en spiller, du gerne vil indrage mere i handlingen, og som styrer en spilleperson, der kunne tænkes at have en rig halvkonkel.

Stemning og genre

Miljøet i eventyret er ikke et erklæret rædsels-miljø som AD&D's Ravenloft. En uventet rædsel er mere uhyggelig. Meget af stemningen er hentet fra H.P. Lovecraft's noveller fra New England. Den forfaldne landsby, de forbudte bøger og halvkonklen besat af en gammel troldmand er hentet herfra.

Den endelige modstander - Pesten har fået et menneskeligt ansigt. Det skal understrege at den ondskab andre udfører for dens skyld udelukkende er menneskelig. Den grumme, umenneskelige skæbne kan vi ikke bekæmpe. Men vi kan søge at undgå at blive forvrænget af den.

Udover ondskaben handler eventyret også om pligt og glemsel. Vogterne om dalen aner knap selv, hvad de vogter. Folkene i Irvani har glemt, hvad de skal beskytte, og er derfor faldet for ondskaben. "Slægtningen" og Alkele, barnebarnet af Heksen på Stenhøj er bundet af pligten til slægten. Hvis spillerne selv lider under slægt eller pligter (tros-sætninger, race-adfærd osv.), kan du bruge det til at understrege stemningen.

AFSNIT 2: EVENTYRETS BEGYNDELSE

Den måde slægtens bånd binder på, er af et sært og skræmmende væsen, og ingen kender den gamle gæld, der er at betale, eller de farlige veje blodets bånd vil føre ham ud på.

Choses Souterraines

Brev til en arving

En stille eftermiddag opsøger en budbringer en af eventyrerne. Han forhører sig om vedkommende skulle være beslægtet med en mand ved navn Ehrfried. Eventyreren husker Ehrfried som en halvkonkel - en velhavende særting, der ikke har ladet høre fra sig i mange år. Budbringeren meddeler, at en kvinde ved navn **Duara** har et brev til eventyreren fra Herr Ehrfried - noget om en arvesag.

Duara

Slægtningen (hans fæller) kan opsøge fru Duara i en nærliggende storby (Fx. Krangor). Duara er en gammel, men meget rank og statelig kvinde i en simpel sort kjole. Hun forhører sig kort om gæsternes navne og gerninger. Så henvender hun sig til slægtningen. Hun var i kontakt med Ehrfried for en femten års tid siden. Da opsporede hun ham, efter at han havde arvet en ejendom i Bakkelandet. Hun har nu atter modtaget et brev fra ham.

Kære Fru Duara,

Jeg skriver i yderste nød og kort - da jeg er syg. Sære ting foregår her i Dalen ved Irvani. Det er noget, der ikke kun truer mig selv. Kunne de opspore en slægtning til mig, og bede ham eller hende om at komme mig til hjælp, da stærke fjender truer og jeg ikke selv har langt igen. For dette vil jeg udpege vedkommende som arving, og belønne de folk, han kunne få til at følge sig.

Deres hengivne ven,
Ehrfried

Illustreret af Thomas Munkholt Sørensen

ET GOTISK FANTASY-EVENTYR AF PAUL HARTVIGSON



høste



scenarie

37

I virkeligheden er Duara Kronos' medsammen-svorende (se afsnit 4). Hun har været heldig nok til at finde en slægtning til Ehrfried, der omgiver sig med netop den slags hårdtslående og godtroende folk, Kronos har brug for.

Duara ejer et gammelt kort, der viser Irvanis beliggenhed. Men ellers ved hun (og andre) ikke andet end at Bakkelandet, som egnen kaldes, er tilbagestående, fattig og halvvejs et vildnis.

Rejsen til Dalen

Eventyrerne skal langt ud på landet. Bakkelandet når de ved at krydse floden **Kóltare** med en pram der stages af en gamling og hans tavse søn. Skoven på den anden side er tættere, og markerne ligger spredt.

Vejen mod Irvani går gennem **Dirkholz**, **Jotmi**, **Branntl** og **Severs** - alle små og fattige byer. Fra **Branntl** må man rejse en dag af en dårlig vej for at komme til **Severs**, hvor vejen stopper.

Her kommer nogle byboere frem, bla. en bredskuldret mand med gråt skæg, der giver sig til kende som **Lormat**, byens smed. Han ser tvivlende på dem når de spørger om vej til Irvani. "Jeg tror, at Irvani ligger i den retning - over bakkerne". Hvis eventyrerne virker venlige, bliver de den aften budt på et solidt måltid i byladen. Beboerne lytter gerne til nyheder udefra og de fremmedes bedrifter.

De sjældne gennemrejsende omtaler Irvani som en forfalden by med uvenlige beboere. Hvis de fortæller, at de skal besøge en slægtning, kigger de voksne på hinanden. "Kan du huske ham der...".

De smågriner.

Jo, dengang var der en fremmed der var på vej til Irvani - med en mindre karavane af folk, belæsset med møbler og redskaber. En måned efter vendte arbejderne tilbage. Men de drog hurtigt gennem **Severs**, da de forstod, at kvinderne der ikke var til salg. "Ham der Ehrfried, han var en fin mand fra byen", kvækker en olding. Så bryder mænd og kvinder ud i en rungende latter. Hvis eventyrerne ler med dem, er isen brudt.

AFSNIT 3: VELKOMSTER

Hvad vi glemmer, fortæller mere om os, end det vi husker.

Von Vergessener Götter

Velkommen til Dalen

Næste morgen kan de tage afsted mod Irvani. Vejen er bare en sti der fører mod et pas mellem to bakker. På det højeste punkt står en sten så høj som to mand. En gammel indskrift er nedslidt til ulæselighed af vind og vejr.

Fra passet ligner dalen en gryde. Store bakker danner en kreds om dalen. Mørkegrøn skovbevoksning klæber op langs siderne af "gryden" som gårsdagens grønlangkål. Længere oppe er der kun spredt krat. Midt i ligger Irvani med omgivende marker som en bar plet i grydens bund. En større bygning kan skimtes mellem nogle træer på den anden side af byen.

Pestens sjæl er holdt fanget under helligdommen i Irvani. På hver af fem høje har de der oprindeligt indespærrede Pesten lagt en magisk genstand som Hjørnesten i det pentakel, der holder Pesten inde, og spærret for dem, der er i dens magt (fx. Kronos). Og de har sørget for, at der fremover skulle være Vogtere, der kan bekæmpe dem der alligevel skulle prøve at slippe Pesten fri.

Tidens tand, menneskers glemsel og Kronos trolddom har bevirket at den har besmittet livet i dalen. Udenfor den rundkreds højene danner er dyre- og planteliv raskt.

"Herligt er det at tjene så mægtig en herre!"



AFSNIT 4: TROLDMANDEN KRONOS

"...og disse GAMLE TEGN er af væsen KRYPTISKE og den der forstås at UDLÆSE dem ejer for megen INDSIGT. Ergo er den der søger INDSIGT på vejen mod FORTABELSE."
Cantiones Voragi

Ehrfrieds krop er besat af den onde troldmand Kronos, Ugletofts bygmester. Ehrfrieds sjæl ligger indespærret i troldmandens krop i husets skjulte kælder. Kronos vil spille Ehrfried, og bruge eventyrerne til at slippe Pesten fri.

Kronos og dalens historie

FOR MANGE ÅR SIDEN - Under den store Pest var Kronos leder af en kult, der tilbad sygdommen. Han blev fanget i dalen, da pesten blev indespærret, idet han havde viet sin sjæl til Pesten til gengæld for evigt liv.

Han fik Ugletoft bygget, og bevirkede at Pesten kastede en skygge over dalen. Irvani begyndte at forfalde. Så lagde han sig selv og sine tjenere i dvale i kælderen, efter at have fået en fremmed til at bringe et budskab ud til sin kult.

Men budskabet blev glemt, og først fundet for femten år siden af Duara. Da pest-tilbederne ikke selv kunne trænge ind i dalen på grund af indespærrelsen, fandt de en fjern efterkommer af Kronos. Da han ankom til dalen som arving blev hans krop hurtigt overtaget af Kronos. I de sidste fjorten år har Kronos forberedt Pestens genkomst. Men han manglede ubesmittede folk til at hæve Indespærrelsen.

Sidste år havde Kronos held til at lokke heksen fra Stenhøj - den farligste af Vøgterne - ned i dalen og dræbe hende. Nu har han atter sendt en besked ud med en fremmed: kulten skal finde nogle godtroende fjolser og sende dem til ham.

Kronos listige plan

Kronos vil spille rollen som den svækkede Ehrfried, og narre eventyrerne til at lukke Pesten ud. Dette kræver, at de først ødelægger det magiske forsvar på højene (Afsnit 6), og dernæst bryder barrieren i helligdommen op (Afsnit 9). Han vil få det til at ske ved en rækkefølge af små opgaver, hvor den ene leder til den anden. Så vidt muligt vil han få eventyrerne til selv at finde ud af at der er mere der skal gøres.

Du kan bruge alle midler til at narre eventyrerne - apeller til heltemod, lægtskab, gerrighed osv. "Ehrfried" kan bruge sin svækkede tilstand til ikke at forlade huset, og virke forvirret på de rigtige tidspunkter.

Kronos eller Ehrfried

Kronos "opholder" sig normalt i Ehrfrieds krop. Men en gang imellem lader han Jeklum bedøve Ehrfrieds krop. Så vågner han op i sin egen krop i underkælderen.

Det eneste tidspunkt Ehrfried er bevidst på er når han vågner op et øjeblik, mens sovemidlet er ved at tage virkning. Hvis eventyrerne får vækket Ehrfried med magi eller modgift, vil han virke

meget forvirret. Han vil være rædselsslagen over at være blevet ældre uden at kunne huske noget. Giver slægtningen sig til kende, vil han sige "Er det virkelig dig - hvor er du blevet stor".

Ehrfrieds viden er en let udvidet version af det man kan læse i dagbogen (se afsnit 5). Men Kronos vil hurtigt vende tilbage til hans krop. Hvis han er helt gennemskuet som Ehrfried, vil Kronos virke gennem sine tjenere (se herefter).

Kronos og slægtningen

Troldmanden vil behandle "slægtningen" særligt godt - for at vinde hans tillid og påvirke de andre gennem ham.

En mulighed: Kronos kan forberede at besætte "slægtningens" krop. I så fald kan du enten påvirke spilleren gennem hentydninger - eller lade ham spille Kronos mod gruppen. Pas på: den slags kræver en dygtig spiller, og kan skabe splid i gruppen. En overtagelse vil blive ledsaget af sære drømme fra Pestens tid i stil med dem Ehrfried havde (se dagbog, afsnit 5). Den besatte vil også være begrænset af Indespærrelsen i dalen.

Kronos: Troldmand (Diviner) niveau 7, Træfpoint 30, Beskyttelse 2 (velforberedt trolldom).

THACO 18, skade 1-3. Kronos bruger de fleste slags magi - særligt spådomme (Divination), dog ikke de mest voldelige besværgelser (Invocation/Evocation). Han bruger trolldommen til at skjule sin egen ondskab, og til at læse tanker og manipulere eventyrerne.



Kronos tjenere

Jeklum: Butleren er lille og grim, usympatisk og opfører sig mistænkeligt. Ehrfried vil erklære, at Jeklum er en tro tjener. I virkeligheden holder han ham i reserve som synderbuk, hvis eventyrerne skulle finde ud af for meget.

Natvinge: Kronos har raven **Natvinge** som Tjenende Ånd (*familiar*). Han er altid i åndelig forbindelse med fuglen. Natvinge har holdt øje med eventyrerne på deres vej til Ugletoft. Kronos bruger den til at bringe bud til Møller Værst i Irvani, der tror den er en udsending fra "Udfriren" (se afsnit 7).

De dvælende: Kronos har henlagt nogle væsener i trolldomssøvn i Underkælderen på Ugletoft. Dem kan han vække, hvis han har brug for nogen til at kæmpe for sig (se afsnit 5).

Kornets Sønner: Endelig styrer Kronos broderskabet af helligdomstjenere i Irvani. De tror selv de tjener "Udfriren", en grim, men retfærdig gud. Han vil bruge dem til at vende eventyrernes mistanke mod byen når det behøves (se afsnit 7 og 8).

Forbudte bøger

Hemmeligheder i støvede bind kan bruges til at skabe stemning - og til at give spillerne falske og brugbare spor. Følgende sjældne bøger kan findes gennem eventyret. Om de indeholder magi eller anden skjult viden er op til spillelederen - ligeledes om læseren skal rammes af forbandelser og sære forestillinger.

"Pestens Bog" beskriver pestens tid (350 år siden) i al sin gru. Pestens udbredelse fulgtes af grusomhed og ondskab. Forældre udstødte deres børn, selvpinere drev rundt, usmittede samfund holdt nødlidende væk, og mange blev rige på død og ødelæggelse. Der var endda dem der tilbad pesten. Tilsidst besejrede retroende mennesker pesten ved at infiltrere pestkulten og "lægge en fælde" for sygdommen.

Forfatteren, Kira af Elvaro, levede gennem Pesten og var mærket af den. Hun så sin verden falde i staver, og beskrev, hvad hun så.

"Buch Vergessener Götter" (af Franzius Greussenkiel) omhandler naturens mørke guder "som altid har været verdens sande herrer, og altid vil være det". Vi har glemt guderne fra vor første babariske fortid, fordi de er for skrækkelige at tænke på. Gamle kultsteder bruges stadig, blodsofre gives efter urgamle regler, og ritualer af unævnelig oprindelse udføres bag etablerede kirkers facader. Den Hornede Mand, Almoderen og andre dyrkes nu under andre navne og under en fernis af kultur, men de kan stadig kun tilfredsstilles med blod. Greussenkiel skriver klart og tilgængeligt med et snert af kynisme.

AFSNIT 5: UGLETOFT

Ingen kan sove i dødens bolig uden at blive mærket deraf.
Pestens bog

Eventyrerne bor på den forfaldne herregård under eventyret - i nogle mindre forfaldne rum. Den følgende beskrivelse er til, hvis spillerne selv finder på at undersøge huset. De fleste rum er tomme, med rådne møbler og edderkoppe-spind, men særligt i de beboelige afsnit er der spor at finde.

I en reol i stuen kan eventyrerne blandt andre finde bøgerne Von Vergessener Götter og Choses Souterraines (se tv.).

Ehrfried er mest her og i sit værksted. Udstyret tyder på en troldmand, der er god til spådomme - og ikke ret meget andet. Her er også de fortryllede genstande som Kronos vil stille til heltens rådighed.

Jekum arbejder og sover i det smånavsede køkken. Blandt krydderierne står en flaske med gullig væske (sovemiddel). Det giver han herren af, når Kronos bruger sin egen krop i kælderens.

I skuffen i et skab i et soveværelse ligger Ehrfrieds dagbog. Kronos ved ikke den eksisterer. Men får han den vist, vil han begynde at småhulke, og erklære, at han har glemt alt om den efter han overlevede sit sygeleje.

Loftet er tomt - bortset fra at Natvinge (Kronos ravn) har rede her. Taget er utæt.

Kælderen er rodet med rester af møbler og andet forfald. I et af rummene er der et hul i væggen ca. 1 fod på hver led. Gennem denne lem kan Kronos få ting ind og ud af Underkælderen.

Eventyrerne kan finde ud af, at der er et større hulrum bagved og at det vil tage ca. 1/2 time at udvide det, så de kan komme igennem.

Underkælderen: Der er lange gange og mange rum bag muren. Der er ingen levende beboere, medmindre Kronos har vækket sine tjenere.

Bag en solid dør er et mørkt, hvælvet kammer. Her er skabe og borde med sære krukker, udstoppede dyr og kranier. På en pult ligger en massiv bog. Dette er Kronos sande laboratorium. Der er nogle enkelte magiske genstande, men det meste er ingredienser til hans besværgelser.

DAGBOG: CA 15 ÅR GAMMEL

(Uddrag)

Modtog brev. En fru Duara har sporet mig som arving til et gods nær Irvani et sted i bakkelandet. En meget fjern forfader. Må skaffe håndværkere og bærere, da huset nok er i dårlig stand.

Ankommet til Irvani. Werner talte sandt om beboerne på denne kant. Folkene er en mistænksom hob, indavlede og utiltalende. Da de hørte mit ærinde nægtede de at hjælpe mig.

Huset er faktisk beboeligt, selvom det har måttet stå tomt i mange år. Det giver en familie fornemmelse sådan at have slægtsgård.

Håndværkerne er taget afsted. Werner kommer forhåbentlig snart. Trods de hadske bonderøve i Irvani har dalen en særlig skønhed. Min forfaders bogsamling er også interessant. Her er sjældne værker som Greussenkiels urovækkende "Buch Vergessener Götter", den sære "Causes Subterraines" og den forbudte "Cantiones Voragi". Er det derfor jeg har sære drømme - om sygdom, selvpiskere og andet?

Rædsel! Gamle Hagbard er blevet dræbt. Om det er landsbyboerne eller de sortfolk, der lusker omkring ved jeg ikke. Jeg forlader stedet med Werner når han kommer. Hvorfor tog jeg ikke flere tjenestefolk med? Der er dukket en gammel mand op i mine drømme. Han smiler ondt af forfaldet omkring ham.

Werner er kommet. Han siger, jeg skal komme mig før vi rejser. Imens vil han undersøge nogle ting. Han er meget nysgerrig angående min forfader, som han kalder Kronos. Hans tjener Alfred passer mig i mellemtiden. Bør jeg fortælle ham om drømmene?

Werner er forsvundet. Min feber er værre nu. I min drøm prøvede jeg at undslippe den gamle mand i en by af døende - men han var altid omkring det næste hjørne.

Da Alfred så mig i morges, nægtede han at nærme sig. Jeg stod med møje op for at få mad. Da jeg så mit ansigt i spejlet forstod jeg, hvilken sot havde ramt mig. Alfred flygtede med hestene, og forlod sin herre og mig til vore skæbner. Werner har være væk i fire dage nu.

Jeg lægger denne bog på hylden, og vender tilbage til sengen for at dø. Til Werner eller hvem anden der måtte finde dette. Forlad denne ulykkens dal. Den holder endnu mindet af en uren fortid. Opsøg ikke mine slægtninge. Nogle ting bør glemmes. Dette bliver mine sidste ord.

Bogen på pulten er **Cantiones Voragi** - en af den sorte trolddoms mest berygtede skrifter (se th.)

I et langagtigt rum står ni kister i forskellige størrelser. I fem af dem ligger støvdækkede kroppe. Dette er væsener der er henlagt i dvale af Kronos. De kan vækkes af ham selv, eller ved trolddom.

To små er sortlinger, som Kronos har forgjort til at kunne kæmpe for sig (AD&D: HD 2+3, Træfpunkt 13, 17, Beskyttelse 7, Våben: Spyd; THACO 16, skade 1-6).

Een stor er en trold, der er i Kronos tjeneste (AD&D: HD 6+6, Træfpunkt 34, Beskyttelse 6, Våben: Klør og Bid THACO 13, Skade 5-8, 5-8, 2-12).

En høj koparret mand i rustning og med et sværd ved siden. Dette er Kariel; Kronos livvagt (AD&D: Krieger niveau 7; Styrke 18/80; Træfpunkt 41, Beskyttelse 4 (Ringbrynje og skjold); Våben Sværd; THACO 12, skade 1-8+4).

En ung mand er ubevæbnet. Han er karseklippet med braktud og overskæg. Det er Ehrfrieds ven Werner, som Kronos lagde i dvale dér.

Kronos regner med at bruge hans krop, når han er færdig med Ehrfrieds. Werner kan vækkes ved at ophæve magien. Werners evner er op til dig. Han kan bruges som ny spilleperson, hvis han bliver vækket.

Messe-rum: Med indlagt pentagram (magisk pentagon) i gulvet, samt forskelligt udstyr til sort trolddom. Her udfører Kronos sine mest dystre besværgelser.

I et skjult kammer står to svære kister. I den ene ligger diverse stykker rustninger og våben, samt smykker, sølv og guldmonter (de fleste er omkring 400 år gamle, men i en pung ligger nogle nyere).

I den anden kiste ligger et velbevaret lig af en meget gammel mand. Det er Kronos krop, der for tiden er fængsel for Ehrfrieds sjæl. Hvis eventyrerne angriber kroppen, vil den vågne og gøre fortvivlet modstand. Kronos er helst fri for at få sin krop ødelagt. Men han vil gå med til det for at opretholde maskeraden.

"Choses Subterraines"

(af Marquis de la Coste) omhandler "Underjordiske forhold" - det leben, der udfoldes af sortfolk, ligædere og andre underjordiske. Mange muntre detaljer afsløres om ders syn på os, og om deres hemmelige viden. Endelig fortæller han om, hvordan mange mennesker bærer "underjordisk blod", og hvordan det påvirker gamle slægter. På grund af sin ærefrygt for det mystiske, skriver de la Coste i et umuligt snørklet sprog - han har godt blik for små mysterier, men ikke for store sammenhænge.

"Cantiones Voragi" ("Sange fra afgrunden"). En ond bog, der beskriver påkaldelser af dæmoner, underverdensfyrster osv. Om hvordan man underhandler dem, eller bringer dem i sin tjeneste. Bogen er forbudt, og berygtet for sin fordærvelighed. Den er skrevet af en unavn-given troldmand, der har set det overnaturlige i mange skræmende former - og som har underkastet sig det umenneskelige. Skriften veksler mellem usammenhængende rablerier, profetiske svulstigheder og stykker af isnende klarhed.



"Ehrfried" har forskellige trolddomssager som han vil overlade til gruppen. Der er trylledrikke, skrift-ruller med besværgelser og et par våben og en rustning.

AFSNIT 6: DE FEM HØJE

"Det er ved disse sære gamle stensætninger rejst af glemte slægter, forlængst indhyllet i tidens dis, at de, der har deres bolig i jordens dybder, ved nat, og af uudgrundelige årsager, begiver sig ud for dunkelt at danse."

Choses Souterraines

Kronos plan

Pesten er holdt indespærret ved, at der i hver af fem høje omkring dalen er en **Vogter** og en **Hjørneste**. Det er Kronos mål at få eventyrerne til at bryde forsvaret i højene ved at de dræber vogterne dér og bringer de fortryllede "hjørneste-ne" med sig tilbage.

Til sidst vil Kronos få eventyrerne på den tanke, at de skal "befri" noget fra under helligdommen i Irvani (se afsnit 9).

Hviletid

Mellem deres udflugter til højene er der tid til at hvile og komme sig. Kronos vil inddrage trolddomskyndige blandt eventyrerne i at finde ud af, hvad næste skridt skal være (han vil forlede dem til at gøre som han vil). Imens kan andre af eventyrerne snuse rundt.



Højene og Vogterne

6,1) Vighøj og Stenånden

Fra urgammel tid ligger der en gammel druidisk stenkreds på Vighøj. Ved Indespærringen blev det magiske **Sjælespejl** nedgravet i stenkredsens midte. Samtidig gik en ånd ind i en af stenene som vogter.

Kronos plan: Efter at have bevidnet sortlingernes dans på højen, tilskynder Kronos eventyrerne til at tage affære med det samme. Han siger, at han mener der er noget magisk skjult i stencirklen.

Vighøj er en tæt bevokset skråning, men selve toppen er bar bortset fra en stor stenkreds. Midt i stencirklen er et hul med aske og rester af knogler. Dette er fra sortlingernes ritualer.

Hvis eventyrerne tager derop hurtigt efter de ser bålet, vil sortlingernes åndemener og otte krigere være til stede. De vil være på vagt, da de har set, at eventyrerne er kommet til dalen. Sten-ånden vil bruge sine evner til fordel for sortlingerne. Den vil kun træde frem, hvis nogen prøver at fjerne "hjørneste" - "Sjælespejlet", der ligger under asken i bål-hullet..

Vogteren er en Stenhuldre, en ånd, der bor i en af stenene. Den vil bruge sine evner mod fremmede der roder i bålstedet for at jage dem væk. Huldren ligner en grå kvinde med kantede former. Hendes hud er hård som sten. Som særlige evner (kun på toppen af Vighøj) kan hun gøre en persons fødder tunge som sten, samt få mindre sten til at fare i mod dem.

Stenhuldre: HD 5+5, Træpoint 37, Beskyttelse 0, Angreb: Hænder, THACO 14, Skade 5-8/5-8).
Sortlinger: Se under Sortehøj

Hjørneste: Sjælespejlet. Dette er en blank sort skive med en omkreds som en hånd med udsprede fingre. Når den varmes i ild, vil røgen vise scener fra fremtid, fortid eller nutid. Billederne vil være uklare, og kun en kyndig spåmand kan gætte - for slet ikke at sige styre - hvorfra synerne stammer. Det har noget at gøre med om man brænder noget, der har at gøre med det man vil se; samt månens fylde. Men det må du og spillerne afprøve.

Efterspil: "Ehrfried" vil takke eventyrerne for deres indsats. Han vil gå igang med at foretage spådomme ved hjælp af sjælespejlet med hjælp fra en trolddomskyndig eventyrer. Han vil bruge de syner der kommer frem til at få eventyrerne overbevist om de er nogle længe ventede helte.

Blandt synerne er en kriger med et sværd, der kæmper med et stort dyr. "Ehrfried" vil sige at dyret nok er dæmonen, han talte om før (se "En bøn om hjælp" i afsnit 3). Han mener også at kunne huske noget om et sværd. Men så bliver han nødt til at kigge i sine optegnelser. Skulle de ikke have medbragt spejlet, vil han improvisere spådommen - evt. ved hjælp af en illusion.

6,2) Sortehøj og Åndemeneren

Den store sortling-åndemener **Azbulg** deltog i indespærrelsen af Pesten for trehundrede år siden. Han grundlagde derefter et bo for sortlinger (**Goblins**), og hans visdom og vogterpligt er gået fra åndemener til åndemener. Sortlingerne i højen er de bedste krigere fra området; samt hunner og yngel. Sortlingerne opfatter alle mennesker som onde - undtagen heksene på Stenhøj.

Kronos plan: han vil prøve at overtale eventyrerne til at fortsætte kampen mod sortlingerne. Så vidt muligt vil han selvfølgelig lade eventyrerne komme på ideen selv. Han vil bede dem medbringe alle sære genstande.

Sortehøj er bevokset med buske. Flere steder har sortlingerne lavet fælder. Hvis de ikke kan skræmme fjenderne væk, vil de forsvare deres huler i højen til sidste kriger. Der er to større indgange og tre skjulte smuthuller. Boet består af lavtloftede gange og rum. I den største hule midt i højen, fører en stejl rampe op til et kult-rum, hvortil de sidste overlevende trækker sig tilbage.

Sortlinger:

8 normale (HD 1-1, Besk. 7, THACO 20);
10 Veteraner (HD 1+1; Besk. 5, THACO 19);
3 Helte (HD 2+2; Besk. 4, THACO 16).
Krigshøvding (HD 5; Træpoint 30, Beskyttelse 4, THACO 12;
Skade 1-6+4 (Magisk stridskølle +2 brugt to-hånds).
Åndemener: som 5 niveau præst. Træpt. 26, Beskyttelse 5,
THACO 18, Skade 1-6. Trolddomstyper: Kamp, Helning,
Spådomme, Planter.
Åndemener-lærling: Som 3 niv. præst. Træpt. 14, THACO 20
- ellers som ovenfor.

Bag kultrummet ligger åndemenerens aflukke. Det er udsmykket med ben og huder fra dyr og mennesker. Bagerst i rummet hænger hovedskallerne af de tidligere åndemener i et hulrum. Her står Azbulgs kalk, en af de magiske hjørneste i indelukkelsen.

Azbulgs Kalk: Dette er et drikkekar gjort af Azbulgs hoved skal, indlagt med sølv og glatte sten. Hølningsdrikke der hældes i kalken og drikkes herfra har dobbelt virkning. Drikker man meget af kalken, får man del i Azbulgs visdom, og udvikler de træk der kan gøre een til en stor sortling-åndemener. Det kan medføre en hel del sjove bivirkninger, som jeg lader være op til dig.

Efterspil: Kronos vil overlade kalken til eventyrerne. Han vil "konsultere" gamle noter. Her vil han "finde ud af" at der er myter om at der skulle være gemt et magtfuldt sværd på egnen - i en grav ved nordsiden af dalen. Han mener, at det kan være dette han så i synet, og det vil være nyttigt eller nødvendigt for at besejre dæmonen på Dyrehøj.

Samtidig vil han sende Natvinge ud for at bringe et budskab fra "Udfrieren" til Møller Værst i Irvani om at de fremmede er onde.

6,3) Dødehøj og Krigeren

Karolian var en af de helte, der var ansvarlig for Indespærrelsen. Han havde viet sit liv til at kæmpe mod Pesten. Nu gav han sin død. Han er gravlagt som vogter i Dødehøj. Og hans berømte sværd **Vildtunge** blev en af Indespærrelsens hjørneste.

Vejen dertil går gennem en særligt tilgroet del af dalen. Et godt stykke op af en skræning ligger en åbning ind i bakken - godt skjult af buske. Bag buskene i åbningen ligger en sten plade med en forvitret indskrift. Graven kan brydes åben - ind til en gang, der fører opad i mørket. For enden af gangen er der atter en stendør. Ser de efter, kan eventyrerne finde en utydelig indskrift, der læser: "Her hviler Karolian, Vogteren. Den der forstyrrer gravfreden åbner ondskabens dør".

Døren kan tvinges åben ind til gravkammeret. Det er et rundt rum med kampestensvægge. I midten står en stenkiste med et solidt låg. Løfter de låget af, kan de se den indtørrede skikkelse af en kriger i ringbrynje. Mellem sine korslagte hænder holder han på skæftet til et sværd. Prøver de at fjerne sværdet fra liget, kommer Karolian til live og går til angreb på dem. Stendøren bag dem svinger i.

Karolian: 7 niveau ganganger. Træfpunkt 51, Beskyttelse 2 (Ringbrynje, hårdhed), THACO 10, Skade 2-8+6.

Hjørneste: Det er Vildtunge, sværdet Karolian svinger. Det er smedet af en blind mestermed, og noget af hans sjæl er gået ind i det. I mørke skærpes bærerens lytte- og lugtesans. Hvis han er berøvet synet (eller lukker øjnene) kan han opfatte alle skikkelser i en fem fods rundkreds, og kæmpe mod dem uden hindringer. I AD&D er det derudover et +3 Hugsværd (Broadsword).

Når de har nedkæmpet gangangeren kan de få døren op igen og komme ud.

Efterspil: Nu ville kloge eventyrere have fået kolde fødder. Men hjemme på Ugletoft er Kronos forberedt med gode grunde for at fortsætte. Han har allerede lagt op til et opgør med "Dæmonen" på Dyrehøj. Men han vil begynde med at lade dem få lyst til at angribe helligdommen i Irvani.

6,4) Dødehøj og Hamskifteren

En anden af heltene bag Indespærrelsen var fra de vilde stammer. Det var den store jæger "Lytter-til-Stjerner" - fra **Bjørnens Hus**. Som en af de største jægere var han også hamskifter.

Når en jæger føler sig rede, vandrer han langt gennem skovene til den gamle vogter på Dyrehøj, der fortæller den nye om vogterens pligter. Så udkæmper de en kamp på liv og død.

Den nuværende vogter er "Kender-sin-Vrede". Han bor der - halv som bjørn - halvt som menneske. To meter høj med brun pels over det meste af kroppen.

Dyrehøj er bevokset med en vild skov af krogede træer. Hulen ligger for enden af en kløft, der skærer sig ind i bakken.

"Kender-sin-Vrede" vil have mærket de fremmede og vil ligge på lur ved kløften. Han kaster sig over den forreste eller bagerste, så han kan tage dem een ad gangen. Han vil hidkalde nogle dyr til at hjælpe sig i sin kamp.

"Kender sin Vrede": Varbjørn: HD 7+3, Træfpunkt 45, Beskyttelse 2, Angreb Klør og Bid, THACO 13, skade 1-4/1-4/2-12

Fugle: 12 stk. angriber som flok. "Beskyttelse" 6 for at få ram på een fugl. For hver 2 man slår over det krævede træfslag, får man ram på een til. Skade: terning svarende ca. til antallet af fugle (fx. 7 fugle; brug d6).

Hjort: HD 3, Træfpunkt 20, Beskyttelse 7, THACO 16, skade 2-8.

Hulen er indrettet halvt som bjørnehule, halvt som jægerskjul. Her er afnavne knogler, samt våben og tøj som "Kender-sin-Vrede" selv har fremstillet. En høj stav står i hulens midte. Det er "Hjørneste".

Slaven: Dette er en kortkæp så høj som en velvoksen mand. Den giver besidderen føling med jorden. Den der holder den vil være sikkert til bens, og altid lande på fødderne når han springer. I kamp slår den hårdt, og kan bruges til at parere (+2 på angreb og skade, 2 bedre AC) og gør dobbelt skade mod udøde væsener.

Kronos plan: Kronos vil være tilfreds med at bryde forsvaret på fire af højene. Han vil lade "Udfirieren" fortælle Værst, at et menneskeoffer skal til - ellers vil en fjendtlig ånd under templet ødelægge byen (Afsnit 8: Offerfesten).

6,5) Stenhøj og Heksene

Præstinden Vilatra var den sidste af heltene der fik bugt med Pesten.

Hun slog sig ned på Stenhøj med sin datter, som hun oplærte. Og datter oplærte datter som Vogter med gudernes hjælp. De blev heksene på Stenhøj, og har fundet deres mænd i Irvani.

Heksen **Erkale** havde oplært sin datter **Siddra** godt, og hendes sind var svækket af alderdom. Men Kronos lokkede Siddra ned i dalen og dræbte hende, for hun havde ikke genkendt ham for hvem han var.

Nu skulle Siddras datter **Alkele** på femten oplæres før tiden. Hun har i et år prøvet at lære af den gamle i de få klare øjeblikke. Nogen trolddom har hun lært, og noget om Vogterens pligter. Men hun ved ikke hvorfor hun skal løfte denne gamle arv.

Kronos plan: Det er ikke en del af Kronos plan at eventyrerne skal opsøge heksen. Måske vil den gamle få dem vendt mod ham. Måske er der skrifter der fortæller sandheden. Hvis de gør det, vil han forberede sig på at skulle slås med dem.

Stenhøj er den mest stejle og klippeagtige af højdedragene omkring dalen.

Far og datter

Bakkens top er nogenlunde flad. I ly af nogle træer ligger et lille hus og en ager. En senet mand med gråsprængt hår og skæg hugger brænde uden for huset. En tynd, sorthåret ung pige, omkring femten år gammel, sidder på dørtrinnet og læser i en slidt gammel bog. En stor ulvehund ligger i solen.

Hvis eventyrerne giver sig tilkende, vil de blive modtaget forsigtigt. Manden vil lade datteren føre ordet, mens han beholder øksen i hånd.

Datteren, Alkele, vil se på de fremmede med store øjne, mens hun prøver på at få dem til at fortælle hvem de er og hvad de gør der.

Hun vil nok forstå, at de har bekæmpet "Vogterne". Men hvis hun mener, at de er gode mennesker, vil hun prøve at få dem på andre tanker. Hun kan ikke forklare hvorfor - bare at "Vogterne" er gode, og de beskytter mod noget ondt. Hun vil ikke vise, hvor uvidende hun er. Faderen, **Kelter**, vil kun svare på direkte spørgsmål. Han er mest forbitret over, at hans kvinder aldrig har indviet ham i, hvad deres Vogterpligt gik ud på.

Når de er ved at gøre fremskridt i samtalen, vil gamle Alkele dukke op i skovkanten og kaste trolddom mod eventyrerne. Hvis de holder hovedet koldt, vil Alkele løbe hen til hende og få hende dysset ned. Ellers kan det komme til en dødelig kamp mod den lille familie.

Erkale: Se afsnit 3.

Alkele: 2 niveau præstinde. Træfpunkt 11, Beskyttelse 8 (smidighed). Ganske lidt magi. THACO 20, skade 1-4.

Kelter: 5 niveau kriger. Træfpunkt 31, Beskyttelse 10 (ingen), THACO 14 Skade 1-8+4.

Hund (Flænser): HD 2+3, Træfpunkt 15, Beskyttelse 7, THACO 16 Skade 2-8.

Huset er indrettet jævnt og solidt. I det bagerste rum ligger adskillige genstande til trolddom, sære urter og trylledrikke (især modgifte og helningsdrikke). Her er en kiste med gamle bøger; de fleste er på døde eller fremmede sprog. Blandt dem er "Pestens Bog". Under kisten ligger en sær jernring - formet som en slange der bider sig selv i halen.

Hjørneste: jernslangen (Seskas Bælte). Den som er viet til en guddom for liv eller dyr kan bruge den. Kastes den på jorden folder den sig ud, og kan angribe ved at vikle sig om fjender og klemme. Udøde er særligt sårbare. "Dræbes" den, går der en måned før den atter kan anvendes. (AD&D: I denne form har den 4HD, 32 Træfpunkt, Beskyttelse på 0, THACO 14 (slå kun for første angreb). Dens skade er 1-8; dog 3-24 mod udøde).

AFSNIT 7: IRVANI

"Mennesket rejser sig med vrede mod den uret som det kan forstå. Men det kryber som en pisket køter for den guddommelige foragt, som er for stor til at fatte."

Von Vergessener Götter

Eventyrerne vil nok interessere sig for Irvani - bl.a. tilskyndet af Kronos, der ønsker at vende deres mistanke mod byboerne.

Irvani ligger godt i den afsøndrede dal - skærmet fra storm og kriges hærgen. God jord omgiver byen, og en rislende strøm bringer frisk vand og er stærk nok til at drive en mølle. Men Irvani er syg. Under helligdommen for høstens og vandens guddomme ligger krypten, hvori Pesten holdes fanget. Mange års nærhed af sygdommen har gjort beboerne skade, og indavl har sidenhen føjet sit til. Få fremmede kommer til Irvani, og de forlader oftest byen hurtigt.

Smeden og Halke: Kun sjældent lyder dumpe slag fra Kollas smedje tæt derpå. Smeden er høj, tynd og foroverbøjet med et par fjerne glasblå øjne. Kollas arbejder langsomt og uden stor evne. Hans lærling **Halke**, er hans kontakt med omverdenen.

Halke har heller ikke noget mod at svare på eventyrernes spørgsmål, men han ved ikke så meget. Halke tænker alvorligt på at stikke af fra Irvani og dalen. Han drømmer om at finde sin far, der forsvandt for sytten år siden - før han blev født. Hvis de beder ham om det, vil han hellere end gerne slutte sig til dem. Halkes mor - en mager, gråhåret kvinde - vil prøve at holde sønnen fra de fremmede. Hun er bange for at miste også ham.

Templet: Korngudindens helligdom er forfalden, og den senile præst bevæger sig ikke udenfor helligdommen (se afsnit 9).

44



Mænd og kvinder i simple, slidte klæder gør deres gerning. De virker trætte og indelukkede, og svarer kun henvendelser med enkeltord og korte sætninger.

Beboerne.

Dagens gang i Irvani adskiller sig ikke meget fra andre småbyer. Mænd og kvinder i simple, slidte klæder gør deres gerning. De virker trætte og indelukkede, og svarer kun henvendelser med enkeltord og korte sætninger.

Hvis eventyrerne har held til at få en samtale igang er de stadig ikke videre meddelssomme. Dalen er hele deres verden, og selv den forstår de ikke. De føler sig omgivet af fjender: Sortlignerne i sortehøj, Heksen på Stenhøj og Ehrfried på Ugletoft. Ham anser de for at være en ond troldmand, og de vil være fjendtlige, hvis de ved eventyrerne er hans gæster. Selv om eventyrerne bekæmper sortlignerne, vil de få skylden for de sære begivenheder der rammer dalen (se afsnit 8).

Ingen husker noget om kilden til byens problemer. Højest at en gang var der nogle der sagde, de ville bekæmpe ondskaben - engang i Pestens Tid. Men disse "helte" gjorde sikkert et dårligt stykke arbejde.

Steder og folk

Krostuen: Mest tavse mænd fra byen der sidder her, drikker deres sure øl og skuler til de fremmede. **Motas** hedder den gamle, furede mand der passer krostuen. "Jaaa...", begynder han sine sætninger; og stykker som "jeg har hørt...", "man siger jo...", "...men det er jo ikke til at vide..." dukker gang på gang op i hans tale. På den måde kan han få selv en ligegyldig samtale til at vare meget længe, uden at han virker for venlig mod de fremmede.

Møller Værst og Kornets Sønner: I en del af vandmøllen bor møller Værst, den eneste tykke mand i Irvani. Han vil skule ond til fremmede og bevæge sig lidt som en hane der vogter sin mødding. Værst anfører nogle slægtsfolk i et broderskab af helligdoms-tjenere, helliget kornets gudinde.

Men der er råddenskab i Kornets Sønner. For nogle år siden begyndte Værst at høre stemmer der fortalte ham om "Udfrieren, der vil komme". Og en dag fandt han en rulle gamle skrifter en afsides ruin. Det var der han til tider fik sin datter til at følge sig - før den morgen for to år siden, hvor hun blev fundet i mølledammen.

Skriftrullen fortalte om, hvordan man tilbøder "Udfrieren". Så begyndte Kornets Sønner i stedet at tjene Udfrieren. De fleste i Irvani har en anelse om noget i den stil, men de er bange og vil næppe sige noget herom til fremmede.

Værst ved, at udfrieren vil give ham magt og anseelse - og han tror den vil være i stand til at bringe datteren tilbage i hans arme. De andre seks medlemmer af Kornets Sønner opfatter sig som byens "adel". De følger blindt Værst - når det ikke er for hårdt eller farligt.

Værst: 5 niveau præst. Træpoint 30: Beskyttelse: 5(ringbry-nje) eller ingen. Våben: Plejl: THACO 18, skade 2-8. Kamp, Spådoms og beskyttelsesmagi.

Kornets sønner: Krigere af 1. og 2. niveau. Beskyttelse 6-7 (Forskellig slags dårlig rustning). THACO 20 og 19, Skade 2-7.

AFSNIT 8: TING OG UNDERE

Ved fødsler af Noget, som er stridigt mod naturens orden, vil tegn og undere vise sig som spådomme på den grumhed, der vil blive undsluppet på verden, og det vanvid der vil ramme de uforvarende stakler, der skal bevidne den frygtelige barsel.
Choses Souterraines

Som trolddomsringen brydes begynder den løsslupne trolddom at få sære ting til at ske i dalen. Derudover kan eventyrernes besøg i Irvani føre til episoder. Du kan bruge disse udviklinger efter behov til at få skub i handlingen. Kronos vil bruge det der sker som grunde for en forstærket indsats mod forbandelsen.

1) **Gale dyr:** Som eventyrerne er i færd med at bryde Indespærrelsen begynder dyrelivet i dalen at blive underligt. Både vilde dyr og tamdyr udviser pludselig aggressive tendenser. I Irvani vil de fremmede få skylden for dette.

2) **Uvejr:** På et tidspunkt bryder en mægtig storm ud over dalen. Folkene i Irvani mener, at det må have noget med Kronos gæster at gøre.

3) **Heksen:** Den gamle heks sniger sig stadig rundt, og kan gøre livet surt for eventyrerne.

4) **Halke forsvinder:** Smedesvenden fra Irvani har længe overvejet at stikke af (se afsnit 7). Han vil enten prøve at slutte sig til eventyrerne, eller slet og ret tage afsted. Eller måske er det Kornets sønner der har bortført ham. Eventyrerne vil få skyld for hans forsvinden af hans mor - eller få skylden for at have forgjort ham, hvis han har sluttet sig til dem.

5) **De døde vandrer:** Når tre af Indespærrelsens "højrestene" er fjernet, vil Kronos magi få større virkning. Langsomt vil de der er døde indenfor de sidste par år grave sig op af gravpladsen og begynde at drive omkring i små grupper. De holder sig væk fra Irvani. Men eventyrerne vil nok støde ind i nogle af dem.

Dødninge: 2-5 HD, Beskyttelse 7, THACO 17-14, skade 1-6. Kan ikke manes væk af præster.

6) **Bortførelse:** Hvis muligheden byder sig, vil Værst og nogle af Kornets Sønner overfalde og bortføre en enkelt eventyrer og bringe ham til helligdommen. Her vil de gennembanke ham for at finde ud af, hvad der sker.

7) **Offerfesten:** Til sidst vil Værst beslutte, at tiden er inde til at påkalde sig Udfriren. Han vil sætte byens folk til at bygge et kæmpe offerbål uden for byen. Det tager en dag, og eventyrerne vil sikkert opdage det.

Når det er færdigt, vil Værst samle beboerne og tale om, hvordan Udfriren kan hjælpe Irvani. Byboerne vil messe og danse. Når stemningen er allermest oppisket, vil Værst kalde på et offer. Fire af Kornets Sønner vil slæbe en bundet fange frem. Det kan være en fangen eventyrer, Halke eller en af byboerne. Hvis eventyrerne ikke griber ind, vil menneskeofferet fortsætte, den ulykkelige skrig lyde ud over dalen og røgen vil stige tykt op mod himlen.

AFSNIT 9: HELLIGDOMMEN

De USETE HERSKERE vil vandre iblandt mennesker, som kun vil se deres egen FRYGT og de USETE HERSKERE vil næres af denne FRYGT.
Cantiones Voragi

Før eller siden vil Kronos rænkespil eller deres egen indbildning måske få eventyrerne til at tro, at Helligdommen i Irvani er stedet, hvor forbandelsen skal hæves.

Helligdommen ligner i disse dage en lade af sten. Af spiret er kun en stump tilbage. De hellige statuer udenfor er hærgnet af vind og vejr, og kan kun med besvær genkendes som **Korngudinden** og **Vandguden**. En fløj af egetræsporten sidder fast, evigt åben.

Indeni er der et forrum med snavsede fodspor ind gennem næste sæt døre. Guds-tjeneste-rummet er stort, men i den bagerste del ligger kun kasserede bænke og andet ragelse. Usle tørrede kornneg ud-smykker de røg-sortnede vægge. Alteret er bart, men på et podium ligger en rådnene silkedug med ordene til bøn syet i sting af gylden tråd.

I et af rummene bagved bor præsten Emriel som et levende spøgelse i en snavset embedsdragt. Han er mager og tæret med strittende hvidt hår og dybt siddende øjne i et kranieagtigt ansigt. Præsten for kornets gudinde er over tres, og han har aldrig vidnet en bugnende høst. Han har forlængst lukket sine øjne og sit hjerte for Irvanis forfald, og det onde Kornets Sønner bedriver i helligdommens kælder. Men hver Gudedag rabler han de bønner af sig, som hans onkel engang lærte ham.

Bagrummet er kultrum for Kornets Sønner. På en hylde ligger de hellige skrifter. Blandt dem står Pestens Bog ud som anderledes (se boks s. 40). I en stor trækiste ligger syv dragter lavet af sække med et tegn på dem i sort farve. Under dem ligger et par skarpe knive og nogle fugtskadede pergamentruller, der fortæller om "Udfriren".

På gulvet er slæbespor som om kisten ofte bliver flyttet. Under den er en lem i gulvet. Lemmen er boltet med en gammel lås, og lader sig kun åbne med stort møje eller ved trolddom.

Helligdoms-kælderen

Under lemmen i kultrummet fører en smal trappe ned i et stort, snavset rum, med rester af bål, der har sværtet loft og vægge. Bag soden er delvist smadrede mosaikker. De beskriver menneskers kamp med og sejr over noget,



der ikke bliver vist. Der er også plader med indskrifter, men disse er alle blevet smadret. Det vil tage tid at samle bare nogle brudstykker, som f.eks. disse fire:

*frygtelige kamp, vundet ... sigenlse til alle gode
... glemsel og indespærrelse*

*bugt med denne pest, måtte
... mod den i vore egne hjerter*

*...denne, Stjernens Dal, skal være
... stedet, hvor renhedens styrke vil...*

*... list, jægerens snilde, Sejdkvin...
.. og krigerens mod gjorde...*

Lige over for trappen er der en svær bronzedør med relieffer af to skikkelser. En er en kriger i rustning; den anden en kjortelklædt kvinde med stav. Skikkelserne kan træde ud og angribe det ondes tjenere - men jo ikke heltene.

Hvor trådene samles

Den store bronzedør skal skubbes op med en stor kraftanstrengelse, og åbner sig med en skurrende lyd. Luften i mørket bagved er fugtig og indelukket. En trappe af brede trin fører ned mod et stort rundt rum, hvor lyset fra eventyrernes fakler vil kaste sære skygger på det hvælvede loft. Midt i rummet ligger en krop, med arme og ben viklet ind i svære reb - fæstnet i jernringe i gulvet.

Det er en mand i en mørk kappe med solide støvler. En vandrestav ligger fastspændt oven på ham. Et af rebene holder hans mund åben, så han ikke kan tale. Han er dækket af et lag støv. Ser de nærmere efter, kan de se at ringene, rebene er fæstnet i, udgør en femstjerne. Når de står over ham, åbner han øjnene og ser på dem. I deres hoveder kan de høre en stemme. "Slip mig fri".

Pesten: Sygdommen har en sjæl, der har valgt at fremstå som en vandringsmand. Det er i denne form den blev fanget af heltene for tre-hundrede år siden, og det er i denne form den er bundet i helligdommens kælder.

At bryde båndene:

Det kræver nogle drøje hug at hugge et af rebene over. Men når nogen begynder på at befri manden, bliver Vogterne fra de fem høje på magisk vis ført i Tempel-kælderen - i den tilstand de er i.

Først suser en stærk vind rundt i rummet, og et ekko af mange tungers råb gjalder fjernt. Så dukker vogterne frem i de fem nicher i rummets kant. Der vil være tid til at få fjernet eet bånd så længe.

Kampen

Af de overlevende vogtere, vil Huldren, Karolian og Bjørnen gå til angreb på eventyrerne. Sortling-åndemaneren og Heksen vil bruge trolddom imod dem.

Når den bundne har fået munden fri, vil han råbe på hjælp fra eventyrerne. Bliver to af de andre bånd også brudt, kan han selv langsomt kæmpe sig fri.

Heksen vil til gengæld råbe, at de bringer ondskab over verden (i et øjeblik af klarhed). Hvis de alle straks holder inde, vil de andre vogtere også lade være med at angribe. Heksen vil så prøve at forklare dem, at det er Pesten, de er ved at slippe fri. Manden på gulvet vil råbe, at han er Udfriren - hvis han kan.

Een slutning: Øjnene åbnes

Vælger de at følge heksen, må de spænde pesten fast igen. Almindelige reb kan holde ham nede en tid endnu. Heksen vil falde afkræftet sammen, og bede dem følge hende til Stenhøj. Så vil hun miste bevidstheden og være uklar resten af tiden. De må så få det fornuft ud af barnebarnet, som de kan (Se afsnit 6, 5: Stenhøj).

Een anden slutning: Båndene brister

Vælger de at kæmpe mod vogterne går kampen til ende. Derefter vil vandringsmanden rive de sidste bånd over med en stor kraft.

Hvad der nu sker er op til dig. Han har magten til at slå dem med Pesten. Trods den menneskelige form, er Pesten udødelig.

Er eventyret en engangsforestilling, eller vil du stoppe din kampagne her og nu, kan du lade eventyrerne gå til i et orgie af bylder og blodopkast meget hurtigt. Men det er for nådigt. Langt værre er det at måtte leve med sine fejltagelser.

Pesten kan true dem med at de vil dø, hvis de ikke følger ham ud. Måske vil han slå de modigste af dem ihjel og true de usleste til at hjælpe ham.

Kronos drøm går i opfyldelse

Hvis de ikke har fattet hans sande væsen, vil Vandringsmanden bare følge med dem, hvor de går. Han vil svare kort på de spørgsmål de måtte have.

Tager de tilbage til Ugletøft, vil han hilse på herren i huset. Kronos vil sejerstolt fortælle eventyrerne, hvorledes han har snøret dem, og hvordan han nu bliver en mægtig mand.

Men hans glæde er kortvarig. Vandringsmanden går hen til ham og siger tørt: "Du kender mig godt. Nu skal du lære mig bedre at kende". Han lægger sin hånd på Kronos skulder.

Kronos får et pludseligt hosteanfald. Kort efter bryder der bylder ud på hans arme. Han falder sammen. Vandringsmanden vil spørge eventyrerne om de agter at "lære ham at kende" eller om de ikke snarere har lyst til at ledsage ham ud af dalen.

Når de kommer ud af Dalen og er blandt andre mennesker, vil Vandringsmanden vise, hvad han kan. Når de møder en anden, vil han dele sig i to - een der følger med den fremmede og een der følger eventyrerne videre. Måske vil han forlade dem på et tidspunkt. Men de vil løbe ind i ham - eller en af hans afskygninger - flere gange i fremtiden.

AFSNIT 10: VEJENE UD

Heltene

Forhåbentlig for dem selv er dine spillere kloge nok til at gennemskue Kronos. De vil kunne forlade dalen med den viden, at de har besejret en meget farlig modstander. Hvis hun har mulighed for det, vil heksen prøve at få dem til at blive de nye vogtere. Men vil de ikke det, vil hun bede dem finde de viseste folk i verden derude og få dem til at hjælpe hende med at skabe et nyt og bedre forsvar. Der er selvfølgelig mulighed for nogen af dem vil slå sig ned på Ugletøft og medvirke til at genopbygge Irvani.

Det kræver også visdom og fasthed - det stof helte er gjort af.

I Pestens fodspor

Hvis eventyrerne fejler og virkelig kommer til at lukke pesten ud, vil det have en overordentlig kraftig virkning på din spilverden. Sygdom og død vil brede sig i landene. Mennesker vil flygte - og Vandringsmanden vil følge dem. Samfundets støtter vil smuldre. Uvæsener vil udnytte menneskenes ulykke og hærge landene.

Når eventyrerne selv er skyld i at verden ændrer sig til det værre, kan det være dine spillere mister modet - eller bliver meget forbitrede. Måske kan en målrettet indsats stoppe sygdommen. Men en gang skrækken breder sig, lader den sig næppe stoppe. Og om den slags kan man læse i Pestens Bog.

47



Fragment fra "Pestens Bog"

Og en mand stillede sig op på torvet i Zermark. Han talte til folkene der om pesten. Han sagde, at han var stærk. Han havde kæmpet mod sygdommen. Han havde vist den, hvem der var stærkest. Da den rasede havde han set, at han skulle nægte kamp. Han havde sluttet sig til pesten. Han sagde, at pesten ryddede ud blandt folket, så kun de stærke var tilbage. At kæmpe mod pesten var ondt. Kun de svage bukkede under. Han blev stukket ned af nogen i en baggyde efter han var stukket af fra skældord og stenkast.

Men hans ord have taget rod i folks hjerter. Et par dage efter rasede en hoben mennesker gennem gaderne og dræbte de præster og læge-kyndige, der var udsendt fra hovedtemplet for at bekæmpe sygdommens rasen. De gjorde denne udåd i troen på at præsterne kaldte Pestens vrede ned over folkets hoveder ved at prøve at redde de svage.

Dette ved jeg fra en efterretning skrevet af en vis buntmager Irment fra Zermark. Han havde været blandt dem der kastede sten efter pestfølgeren på torvet. Men han var også blandt dem, der senere gik til angreb på præsterne. Da han skrev sin beretning, få uger efter, var han selv døende af sygdommen. Han skriver, at han selv var svag og have fejlet, men at pesten var stærk og ville sejre. Til sidst står ordene.

Herligt er det at tjene så mægtig en herre.

Efter optøjerne flygtede mange fra Zermark, og pesten fulgte dem, hvor end de drog hen.

Ludo - et spil for

48

Light

Skrevet af
Mette Finderup og
Kristoffer Apollo

Illustreret af Jan Kjær

Mette Finderup og
Kristoffer Apollo er
medlemmer af Fønix
Århusredaktion.
De har også været
Formænd for Fasta i
Århus og har begge
arrangeret Fastaval.



LUDO ER EN KLASSIKER i spillenes verden.

Et spil, som selv din oldemor elskede, dengang hun stod i lære. I dag bliver det desværre både overset og hånet. Spørger man diskret sine venner, om de vil spille et slag Ludo, tvinger de én til at æde brikkerne...

Gør du også det? Jamen, så har du misforstået det hele! Ludo er et fantastisk spil med en masse anarkistiske brikker, der følger deres egne regler og hader brikkerne fra de andre hold så meget, at de vil gå en ekstra runde for at tvære dem ud. Nogle Ludobrikker er ret seje, og nogle er så bange, at de næsten ikke tør liste banen rundt. Men alle Ludobrikker nærer et ønske om at blive brættets allerstørste helt, og det er dig, deres leder, der skal føre dem til sejr ved hjælp af denne udvidelse af de gode gamle regler.

HELTE-LUDO ER LAVET TIL FØLGENDE AFART AF STANDARD-LUDOREGLERNE:

Hver spiller har 4 brikker.

Du skal slå en 6'er for at få en brik ud af din hjembase. Du må slå 3 gange, hvis du ikke har nogen brikker i spil.

En 6'er giver ekstra slag. Lander din brik på et felt, hvor der står en modstander, slår du denne tilbage til sin hjembase. Står der allerede to modstandere på et felt, bliver din brik slået hjem i stedet.

Globus er helle. Lander din brik på en globus, hvor der allerede står en modstander, bliver din brik slået hjem. Med mindre det er globussen udenfor din hjembase; da ryger modstanderen hjem i stedet.

Lander din brik på en stjerne, hopper den videre til næste stjerne. Du kan vælge at lade den blive stående på den første stjerne, hvis der står en modstander, du har lyst til at slå hjem.

For at komme i mål skal din brik ramme det midterste fællesfelt rent; med andre ord løbe frem og tilbage til den rammer præcist. Lander den på stjernen udenfor målet, hopper den direkte i mål.

ET LUDOHOLD BLIVER FØDT

Du starter dit hold med at finde 4 brikker, som du skriver nummer eller navn på. Du kan også vælge at bruge din lillebrors plastichøns eller dine aflagte blyfigurer til formålet. Hovedsagen er, at både du og dine modstandere kan se forskel på brikkerne.

Før du begynder at spille, må du fordele 6 slag på Heltetabellen mellem dine brikker. Du skal fordele slagene mellem brikkerne, før du ruller evnerne.

DE HELTEMODIGE BRIKKER

I Helte-Ludo scorer brikkerne heltepoint, når de udfører noget stort. Heltepointene bruger de til at udvikle helteevner. Ludobrikkerne opnår eller mister heltepoint efter følgende skala:

Slå en anden hjem	1 point
Blive slået hjem	-1 point
Første brik i mål i spillet	1 point
Homerun	
(komme i mål uden at blive slået hjem)	2 point
Ekstra omgang på homerun	1 point pr. runde
Vinde spillet	1 point til alle på holdet

Hvis en mur (flere brikker på et felt) slår hjem, deler de heltepointet.

HELTES SPECIELLE EVNER

Efter hvert spil tælles heltepointene sammen. For hver 2 heltepoint din ludobrik har, skal den slå en gang på Heltetabellen. Hvis ludobrikken har negativ score, mister den en evne for hver 2 minuspoint (tilfældigt valgt, hvis den har flere evner).

Slår du en niveaudelt evne (markeret med *) flere gange, får din brik denne evne på et højere niveau. Din brik kan højest komme op på 4. niveau i en evne. Slå om, hvis din brik allerede har niveau 4 i den evne, du slog.

Slår du en evne, der ikke er niveaudelt, og som brikken har i forvejen, slår du også om.

Spiller du i en turnering, beholder Ludobrikkerne deres evner til evig arv og fornøjelse efter hvert spil.

Den fantastiske heltetabel

("t66": Første terning er "10'erne", anden terning er "1'erne")

11-16	Slå på Nørdtabellen
21-22	Regeneration*
23	Selvantændelig*
24-25	Aura
26	Heldig*
31-32	Hurtig*
33	Hjemve
34-36	Booster*
41-42	Dræber*
43-45	Kampivrig*
46	Højdespringer
51-53	Sej*
54	Målsøgende
55	Atlet
56	Hypnotisør*
61-66	Slå på Superheltetabellen

rigtige helte



Den latterlige Nørdtabel

(2 normale terninger)

2	Langsom*
3	Forbandet
4	Ingen stedsans*
5	Vatarm*
6	Racist*
7	Hævner
8	Pacifist*
9	Neurotiker
10	Uheldig*
11	Hovmodig*
12	Kryster

Den totalt fantastiske Superhelletabel

(2 normale terninger)

2	Usynlighed
3	Turbo*
4	Bakgear
5	Globetrotter
6	Bersærk*
7	Bredskuldret
8	Snigmorder
9	Kommandosoldat
10	Stjernehopper
11	Stifinder
12	Vælg selv en evne

FORKLARING AF EVNERNE

Atlet: Brikken kan springe buk over andre. Hvis den lander på et felt, hvor der står en brik i forvejen, kan den vælge at tage afsæt fra denne brik og flytte terningslaget én gang til. Den kan ikke springe over en modstander-brik og samtidig slå denne hjem.

Aura: Brikken kan "opfinde" en globus til eget brug. I stedet for at flytte kan den bruge sin aura (og holdets tur) på at stå i sikkerhed. Den bliver stående i sikkerhed indtil holdets næste tur.

Bakgear: Brikken kan vælge at flytte hele terningslaget baglæns.

Bersærk: Brikken tramper på alle brikker, den passerer (også dens egen farve). Rul en terning pr. brik; på en 6'er bliver den slået hjem. Hvert ekstra bersærk-niveau giver +1 på terningslaget.

Boost: For hvert boost-niveau må brikken én gang pr. spil slå en ekstra terning, når den flytter.

Bredskuldret: Brikken står i vejen for andre. Man kan kun passere den via hop på stjerner, eller ved at slå en 6'er. En bredskuldret brik kan dog stadig slås hjem som normalt.

Dræber: For hvert dræber-niveau må brikken flytte et ekstra felt, hvis den kan slå en modstander hjem ved at gøre det.

Forbandet: Brikken bringer ulykke over sit hold. Rul en terning før spillet starter; resultatet er det antal øjne, som holdet slår en ekstra flytte-terning på i stedet for på den normale 6'er.

Globetrotter: Når brikken lander på en globus, hopper den videre til næste globus på brættet (eller i mål, hvis den lander på sidste globus før målet).

Heldig: For hvert heldig-niveau må brikken én gang pr. spil vælge at slå et terningslag om (slaget skal bruges af den heldige brik).

Hjemve: Brikken må vælge at flytte hele terningslaget baglæns, når den befinder sig i det farvede målområde.

Hovmodig: Rul en terning, inden brikken går ind i målområdet; på en 5'er eller 6'er beslutter den sig for at løbe en omgang til. For hvert ekstra *hovmodig*-niveau stiger risikoen for spontant hovmod med 1.

Hurtig: Brikken får +1 på alle flytte-terningslag for hvert hurtig-niveau.

Hypnotisør: Brikken forsøger at hypnotisere alle modstandere, den passerer. Rul en terning pr. modstander; på en 6'er må denne ikke flytte i 1d6 runder.

Hævner: Brikken hader at blive slået hjem. Hvis den befinder sig på samme fjerdedel af brættet som en brik, der tidligere i spillet har slået den hjem, skal den jage denne, indtil de ikke længere er på samme del af brættet, eller den overhaler modstanderen. Den tager med andre ord alle holdets ture for at mætte sin hævntrøst.

Højdespringer: Når brikken hopper på stjerner, hopper den så højt, at den først lander én tur senere end normalt. Indtil da hænger den i luft-rummet og er reelt udenfor spillet. Lander den på en modstander, bliver denne slået hjem.

Begrebet "Ludo" opstod sandsynligvis i det sydlige Europa i det 13. århundrede, hvor det blev udviklet som en parallel til riderturneringerne i de germanske og angelsaksiske lande. Ordet "Ludo" er efter al sandsynlighed en sammentrækning af det latinske "*ludens dominus*"; magtens leg. I 1675 blev "Live Ludo" forbudt i Spanien på grund af de mange dødsfald og lemlæstelser i arenaen. I dag overlever denne specielle duel-form kun som familie-spil. (uddrag af "Alverdens lege", Gyldenborgs Forlag, 1982)

49





Soldaterbrik

Ingen stedsans: Slå en terning hver gang brikken skal flytte; på en 6'er flytter den baglæns i stedet. For hvert ekstra *ingen stedsans*-niveau stiger chancen for at brikken er desorienteret med 1.

Kampivrig: For hvert *kampivrig*-niveau får brikken +1 på terningslag for at komme ud af sin hjembase.

Kommandosoldat: Brikken kan gå ind og hærge i modstandernes målområder (den skal stadig i mål i sit eget område). Brikken kan også slå modstandere hjem, selvom de står på globussen udenfor deres base.

Kryster: Brikken er en bangebuks. Hvis den står på en globus, skal den slå en 6'er for at turde gå videre.

Langsom: For hvert langsom-niveau får brikken -1 på alle flytte-terningslag. Den kan dog aldrig komme til at gå baglæns af at være langsom.

Målsøgende: I stedet for at flytte normalt kan brikken vælge at bruge sin tur på at teleportere bagud og stille sig lige bagved en modstander.

Neurotiker: Brikken vil ikke være alene. Den må ikke være den sidste, der flytter ud fra hjembasen. Hvis den senere bliver slået hjem og er alene i hjembasen, skal den flytte ud så hurtigt som muligt.

Pacifist: Brikken bryder sig ikke om at slå på andre. Rul en terning, hvis den har chance for at slå en modstander hjem; på en 5'er eller 6'er nægter den og bliver stående. For hvert ekstra *pacifist*-niveau stiger chancen for at den nægter med 1.

Racist: Rul tilfældigt før kampen for at se, hvilket modstanderhold brikken hader. Hvis den senere i spillet befinder sig på samme fjerdedel af brættet som en brik, den hader, skal den jage denne indtil de ikke længere er på samme del af brættet, eller den overhaler modstanderen. Den tager med andre ord alle holdets ture for at mætte sit fremmedhad.

Regeneration: Første gang brikken bliver slået hjem, ryger den ikke hjem, men kommer tilbage til samme sted efter at have stået over en tur. For hvert ekstra *regeneration*-niveau kan den gøre det én ekstra gang. Modstanderen, der slår den hjem, får ingen point, når brikken regenerer.

Sej: Brikken er svær at slå hjem. Rul en terning, når den bliver overfaldet af en modstander. På en 6'er ryger modstanderen hjem i stedet for. For hvert ekstra niveau stiger chancen for at brikken er sej med 1.

Selvantændelig: Brikken kan bruge en tur på at eksplodere. Både den selv og alle andre brikker inden for 3 felter bliver slået hjem. Uddel heltepoint efter de normale regler. For hvert *selvantændelig*-niveau kan den eksplodere én gang pr. spil.

Snigmorder: Brikken kan slå modstandere hjem, selvom de står på globusser.

Stifinder: Brikken må modificere alle flytte-terningslag med 1.

Stjernehopper: Når brikken lander på en stjerne, hopper den 2 stjerner frem. Den hopper i mål, hvis målet er indenfor rækkevidde.

Turbo: Brikken slår igen på både 5'ere og 6'ere. For hvert ekstra *turbo*-niveau stiger chancen for at slå igen med 1. Det ekstra terningslag skal naturligvis bruges af brikken selv.

Uheldig: For hvert *uheldig*-niveau må hver modstander én gang pr. spil forlange at brikken slår et terningslag om.

Usynlighed: Brikken kan vælge at blive usynlig i stedet for at bruge terningslaget til at flytte. Når den er usynlig, kan den ikke slås hjem. Usynligheden varer indtil den vælger at flytte igen. Hvis en anden brik lander på dens felt, sker der intet.

Vatarm: Brikken er svagelig. Rul en terning, når den forsøger at slå en modstander hjem. På en 6'er ryger den selv hjem i stedet. For hvert ekstra *vatarm*-niveau bliver brikken 1 dårligere til at angribe.

Modstridende evner: Det er muligt at komme i en situation, hvor flere brikker har evner, der tvinger dem til at flytte - hvis en brik for eksempel er Hævner og en anden er Racist. Hvis det sker, vælger holdets ejer, hvilken brik han vil flytte.

Helte-Ludo er tilegnet Morten Vadgaard



Supermanbrik



kun fantasien

FØNIX

sætter grænserne

det eneste alternativ

FØNIX ER © PHOENIX 1994.

ALLE RETTIGHEDER RESERVERET.

Den levende Fantasi

52

HMSBR

ved Lars Kroll.

Lars Kroll fra Århus har mange års erfaring med at iscenesætte live-rollespils-eventyr på kongresser. Særligt er han kendt for serien af "Live-Spy"-scenarier på DRF-Con i København 1991-93.

Live-rollespil er en kombination af situationsspil og totalteater. Spillerne gør tingene i stedet for at beskrive spilpersonens handlinger. Grænsen mellem spiller og spilperson er derfor mere flydende end i normalt rollespil. Derfor giver live-rollespil stærke og intense rollespilsoplevelser. Så stærke at man ikke behøver at være trænet rollespiller for at være med - det kræver kun fantasi og indlevelse fra deltagerne.

For trænede rollespillere er det en udfordring at spille sin live-rolle - og samtidig bruge sit kropssprog, sin udklædning, stemningen omkring sig og alle de andre ting der følger med live.

Udfordringen til spillelederen er også stor. Ikke alene skal han opbygge plot og spilpersoner. Han skal også finde og instruere bipersoner, han skal indrette og dekorere spilområdet, han skal fremskaffe rekvisitter, lægge spor ud, og så videre. Til gengæld er der få rollespilsoplevelser, der slår live, når det er bedst.

ÅBNINGSSPILLET

Et vellykket live-arrangement er bygget op om et sted og/eller en idé. En god rollespils-historie behøver ikke være en god live-historie. For eksempel er intrigescenarier velegnede til live-rollespil. Her taler spillerne meget med hinanden, modarbejder hinanden og forsøger gennem rollespil at narre hemmeligheder ud af hinanden.

At samarbejde og "løse scenariet" er ikke det vigtigste. Det gælder især om at lave en stemning og et miljø, hvori spillerne opføres til rollespil. Miljøet man vælger bør derfor være ét spillerne nemt kan forholde sig til - for eksempel det 20. århundredes Danmark. Ellers skal spillelederen lave forklarende baggrundsmateriale til spillerne - udover den miljø-beskrivelse, der får dem til at føle sig hjemme i scenariets miljø.

Eksempel: "Agent 0059 er Død" er et spionage-scenarie, der skal foregå i London under den Kolde Krig. Baggrunden er, at Agent 0059 Jives Blond har stjålet kinesernes hemmelige planer. Han var dobbeltagent for russerne. Spillet starter lige efter hans lig er blevet fundet af Scotland Yard. Nogle af spilpersonerne kan være fra Scotland Yard og skal efterforske mordet. Andre spilpersoner repræsenterer forskellige magter: Secret Service skal finde ud af hvad der er sket med

0059, de russiske KGB-agenter aner ikke, hvad der er sket med deres dobbeltagent, og så videre.

Nogle oplagte bipersoner er her den rigtige morder, Dr. Yes, og hans håndlangere, der vil misbruge kinesernes hemmelige planer til at overtage verden, politiet i byen, Mr. Blonds kæreste, borgmesteren, og måske nogle CIA-agenter...

Oplagte spilleområder er diverse ambassader, politistationen, lighuset, Dr. Yes' skumle hovedkvarter, Casino Royal, en dyr natklub, og så fremdeles.

ROLLELISTEN

Spillelederen går nu igang med at finde egnede folk til birollerne. Det er en god idé at inddrage birollespillerne tidligt i processen og holde møder for at give dem tid til at sætte sig ind i deres roller og eventuelt udbygge dem med egne ideer. Spillelederen går også igang med at skrive personark og baggrundsmateriale til spilpersonerne.

Spilpersonernes roller skal være udførligt beskrevne. Der skal være en god personlighedsbeskrivelse, eventuelt krydret med små personlige finurligheder. Et par eksempler er en bonde fra Nordjylland der taler tykt jysk, en gammel veteran der halter og klager sig over sin gamle krigsskade, eller lignende. Den slags detaljer hjælper spillerne med at blive i rollen. I baggrundshistorien kan man indflette spor, der har betydning for scenariet, og beskrive personens forhold til andre spilpersoner eller bipersoner. Hvis man bruger nogen form for regler skal regelspecifikke ting også med her.

Den største del af forarbejdet ligger i spilpersonerne, og det er vigtigt at tænke på dem fra starten for at få dem til at passe sammen med resten af scenariet.

Eksempel: spillelederen har udset sig et klasselokale der skal fungere som Casino Royal til "Agent 0059 er død". Han og "kasinoeieren", **Ærlige Alfredo Mancini**, går først igang med at rydde lokalet. Fire af bordene stilles i midten af rummet og dækkes med et grønt lagen. Dette skal agere roulettebord undervejs. Spillelederen har købt en legetøjsroulette i **BR**. Den sættes op på bordet, og jetoner arrangeres pænt ved croupierens plads. Tre andre borde sættes skævt op i forhold til det centrale bord og dækkes med grønne eller røde lagener. Ved hvert af disse lægges to spil kort og reglerne til blackjack. Næste skridt er lamperne, der dækkes med rødt crepepapir for at få en dæmpet belysning. Under det store roulettebord sætter de en ghetto-blaster, "ladt" med noget stille jazz eller pianomusik. Den sidste hånd på værket er et papskilt på døren til lokalet med teksten "Casino Royal". Den største udgift har været roulettesættet, og hele rummet har kostet omkring 100 kr. at indrette.

REGLER

Regler er i et live-rollespil nødvendige for at afgøre ting, der ikke kan komme ud gennem rollespil; typisk kamp, magi, vampyrkræfter og den slags. Den slags spiller en stor rolle for den enkelte spiller, men behøver ikke være vigtigt for scenariet som helhed. Det giver færre regler, der kan ødelægge stemningen i spillet. Reglerne skal kunne afvikles så usynligt og anonymt som muligt.

Man kan indrette et spilleområde som spillelederens kontor, et sted hvor man kan træffe en spilleleder, der afgør regelspørgsmål. Her kan man også give spillerne mulighed for at gøre kreative ting, som de ikke kan spille sig til.

Eksempel: Hvis Scotland Yard fra tidligere ønsker at ringe til Interpol for at tjekke nogle fingeraftryk, og spillelederen ikke har tænkt på Interpol, da han skrev scenariet, kan han selv spille en Interpol-mand i den anden ende af røret.

Et alternativ til spillelederens kontor er timeouts - perioder hvor spillet stopper, mens spillelederen afgør regeltekniske ting.

Timeouts er en dårlig løsning, for der er få ting der er så ødelæggende for stemningen som en spilleleder der hvert femte minut råber "timeout, ingen bevæger sig". Hvis man derimod lægger op til at alt der foregår på spilleområdet er rollespil, så styrker man stemningen og rollespillet.

Vold er svært at afvikle på en realistisk måde i live-rollespil. Prøv at afgøre udfaldet af kampscener på spillelederens kontor først, og iscenesæt dem derefter dramatisk i spilleområdet. Det kan blive et højdepunkt i scenariet.

Når man er færdig med at lave scenarie, regler, spilpersoner og bipersoner, er det tid til at indrette spilområdet.

SCENEN

Spilleområdet kan være hvad som helst fra et enkelt lokale over en skole til en slotsruin, hvis man har sådan en ved hånden. Scenarie og spilleområde bør passe godt sammen. Hvis man har lidt penge at gøre med, skal størsteparten bruges til indretning af spilleområdet. Der er tre magiske ord at huske på i den forbindelse: **belysning, musik og kulisser**.

Belysning: Koldt neonlys egner sig til cyberpunk, levende lys er geniale til fantasy eller middelalderlige scenarier. Man kan komme langt ved at dække lamper og loftsllys med farvet stof eller papir.

Hvis belysningen kommer fra gulvet kan man ændre et lokales udseende fuldstændigt. Stroboskoplys, som man ser det på diskoteker, giver en meget ubehagelig stemning i et rum, mens spots kan give en paranoid stemning.

Musik: Hvad er en cyberpunk-bar uden dundrende technomusik, hvad er en viktoriansk tesalon uden en klassisk trio, og så videre. Musik er en nem måde at styrke og støtte stemningen på. Mange biblioteker har en musik-afdeling, så det er også en billig løsning.

Kulisser er i denne sammenhæng alle de ting og sager man bruger til at forvandle et skolelokale til et kasino eller lignende. Man kan nå langt for få penge, hvis man tænker sig om. Til gengæld kan man hurtigt fyre en masse penge og energi af på noget, der ikke er det værd.

Hvis man planlægger i forvejen, kan man finde de fleste af rekvisitterne til sit scenarie i god tid og spare en masse penge. De ting man bliver nødt til at købe, kan som regel fås i diverse legetøjsforretninger, eller fremstilles rimeligt nemt.

Når man er færdig med at indrette spilleområdet, kommer tiden til briefinggen.

LAD TÆPPE T GÅ

Før selve scenariet begynder, skal spillerne sættes igang under briefinggen. De dukker op i et lokale, ivrige efter at komme igang.

De bør allerede vide hvilken genre og hvilket miljø de skal spille i, så de kan komme i en passende udklædning. Jo bedre udklædninger, jo bedre bliver stemningen. Hvis man har mulighed for det, kan man hjælpe spillerne med udklædning og sminkning. Når alle er ankommet, uddeler man spilpersonernes personark, baggrundsmaterialet og eventuelle andre ting, spillerne skal have. Det er nu man skal gennemgå baggrundsmateriale og regler. Sørg også for at præsentere de folk, der fungerer som spilleledere undervejs.

Når alle er parate, kan det egentlige spil gå igang. Spillerne bør nu kun sige dét deres spilpersoner siger, medmindre de er på spillelederens kontor. Det er en god idé at starte med en scene, hvor folk får en chance for at møde hinanden og spille rollespil fra starten. Man kan for eksempel lægge ud med en middag eller en fest, hvor alle personerne er inviteret. Resten af scenariet skal opbygges sådan, at forskellige forberedte scener og hændelser bliver kastet ind undervejs, mens intrigerne kører mellem spillerne i krogene.

IMPROVISATION

I løbet af en times tid, må man som spilleleder regne med at have mistet overblikket over hvad f.... spillerne render rundt og laver. Men bare de spiller rollespil kan spillelederen være glad. Han skal forsøge at holde birollespillerne ajour med hvordan scenariet kører, tage sig af spillelederens kontor, få mavesår og spille små biroller. Hvis nogen af spillerne skulle dø for tidligt, så prøv at have nogle biroller parat til dem. Man kan for eksempel give Ærlige Alfredo en medhjælper, der kan køre blackjack-bordet.

Birollespillerne har også mange ting om ørerne undervejs i scenariet. De er spillelederens eneste "håndtag" til at få spor og viden ud til spillerne. De skal spille op til spillerne, og hele tiden blive i rollen. Hvis birollespillerne spiller ringe, kan man godt regne med, at spillerne stille og roligt følger trop.

TÆPPEFALD

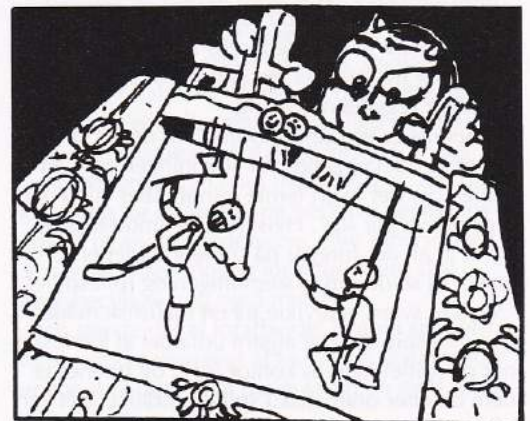
Det er altid lidt af et vurderings spørgsmål, hvornår man skal afslutte et scenarie. Man bør have et par timers elastik i enden af sit scenarie, så man kan fortsætte, hvis det går fantastisk eller slutte før tiden, hvis spillerne begynder at kede sig.

Slutscenen kan gå ud på hvad som helst, men bør være dramatisk. Måske finder spillerne den diabolske Dr. Yes og straffer ham, måske er slutningen mere afslappet - det afhænger fuldstændig af scenariet. Under alle omstændigheder er det en god idé at have to-tre forskellige slutninger parat.

Umiddelbart efter slutningen kan spilleleder og bipersoner holde debriefing sammen med spillerne. Her kan man forklare den store sammenhæng for spillerne, modtage ris og ros, og generelt falde ned på jorden igen.

Spillerne er de eneste der virkelig kan vurdere, hvor godt det gik, for det er dem, man har forsøgt at underholde. Under spillet er der sikkert opstået en masse ideer, som man kan bruge en anden gang. Man lærer noget hver gang man spiller rollespil, og live-rollespil er ingen undtagelse.

I Fønix 3 og 4 har vi bragt flere artikler om live-rollespil. Vi vil gerne vide om I læserne - har lyst til at høre mere om det? Skriv til os - også hvis I selv har live-eventyr under opsejling.



KAZOOM!



Dette felttog havde været det hårdeste general Ramhead havde udsat sine tropper for nogensinde, men det havde ikke været forgæves: Legiones Cranium Daemonis havde sikret sig en plads i historien som den vildeste skare fra Chaos-ødemarken!

uddrag af Historia Legiones Cranium Daemonis af Igor Mortis, Tzeentch Archimagus

ACCEPTÉR UDFORDRINGEN!!!

Efter sommerens voldelige konfrontationer ligger slagmarken øde hen. Kazoom!'s battlebord har fået sin ilddåb, og er nu klar til at DU kan prøve dine kræfter. Har du og dine kammerater ikke noget ordentligt battlebord derhjemme, mangler du en modstander til din Epic Squat Army, eller har du måske ligefrem nogle ideer til et eller flere arrangementer du kunne tænke dig at afvikle, så kom ned og få en snak med os!

Check også vores kæmpeudvalg af spil og figurer ud. Har du ikke mulighed for at komme forbi, kan du altid ringe en bestilling ind, og få varen sendt indenfor en uge!

FREDERIKSBORGGADE 37 • 1360 KBH K • TLF: 33140033 • FAX: 33127085

MA-TO: 11-17³⁰ • FR: 11-19 • LØ: 10-15

SKRIV TIL fønix.

ROLLESPILLERNE VENTER PÅ AT HØRE FRA DIG!

56

"KUN SERIØSE HENVENDELSER"

Der er både godt og skidt i de første fire numre af Fønix. Når arbejdsgangen herunder er så grundig, er **formålet** at dit bidrag - og Fønix i det hele taget - bliver så godt som muligt.

Sådan gør du.

Hvis du har noget materiale, der er skrevet i forvejen, kan du sende det ind. Ved alle længere bidrag (over 2 sider), er det smart at sende en synopsis.

Send Synopsis: Den bedste måde at kontakte os på, er ved at sende en beskrivelse af din idé på **een side**. En synopsis skal indeholde:

Dit navn, adresse og telefonnummer.

Navn på bidraget:

Arbejdstitel.

Form:

Artikel, scenarie etc.

Emne:

Hvad handler bidraget om.

Formål:

Meningen - på højst to linier.

Målgruppe:

Hvem er bidraget især til.

Andre læsere:

Hvordan gøres det spændende for andre?

Længde:

Dit forslag.

Opbygning:

En gennemgang af hovedafsnit og deres indhold.

Du må gerne sende skrevne tekst-stykker, mere om opbygningen osv. Synopsen skal være kort, så hele redaktionen kan få hurtigt overblik over hvert enkelt bidrag.

Husk at oplyse om evt. computer format.

HÆDER OG ÆRE, berømmelse og viden. Længe kunne vi berette om fryden ved at skrive til Fønix. Men tiden er kort, pladsen er trang og vi har meget at fortælle.

Svend Sandholt havde sommerfugle i maven, som han cyklede hjem i morgengryet. Det havde været en fantastisk session. Han havde fået spillerne til at føle, at de selv havde været gæster i det forfaldne Hencliffe Manor. De havde ellers været lige ved at give op, da Jon indså, at Sir Gerald aldrig ville svigte en kvinde i nød.

Fire trætte helte havde taget kampen op med fornyet energi, og havde sejret!

Da Svend holdt for rødt ved Nørrebro Runddel, kunne han mærke, at han måtte give oplevelsen videre.

Han besluttede at skrive til Fønix som lyset skiftede til grønt. Og Svend cyklede videre mod berømmelsen.

Gennem Fønix når dine tanker ud til andre rollespillere. Det kræver blot at du har to ting. For det første skal du have noget at sige. For det andet skal du have viljen til at arbejde med dit bidrag.

Når du beslutter dig for at skrive, kan du komme langt ved at stille dig selv tre spørgsmål: Hvad er dit **formål**, hvem er dit **publikum** og hvad er **formen**?

FORMÅL: HVAD VIL DU SIGE?

Der er mange gode grunde til at skrive. Du kan have en historie at fortælle, råd at give videre, eller en mening du gerne vil frem med. Du kan fortælle om "kærlighedens umulighed i en ond verden" gennem et scenarie - eller fortælle at "booby-traps er sjove" i en baggrundsartikel. Skidt med om det du vil sige er hørt før, som "Drager er spændende modstandere". Bare det bliver sagt godt.

Næste formiddag så Svend på sine spilleder-noter. Eventyret var ret ordinært, men det fede var opstået under spillet. Hans beskrivelser af sæere kroge og gamle malerier, der havde fået den skumle herregård til at komme til live.

Han havde pludselig opfundet en sær gartner, der havde virket genialt. Og Jon og de andre havde virkelig levet op til deres roller. Her var mange budskaber at give videre.

Her er der nogle oplagte budskaber: "Gode beskrivelser skaber stemning"; "Improvisation er en vigtig del af spillet"; "Bipersoner er ikke bare modstandere"; og "Velspillede personer er guld værd".

PUBLIKUM: HVEM SKRIVER DU TIL?

Det er godt at skrive, men det er bedre at skrive til nogen. Dit bidrag bør tale til så mange læsere som muligt. Din **egentlige** målgruppe kan godt være lille, fx. Shadowrun spille-ledere, bare dit bidrag **også** er spændende for andre læsere - som hvis det giver et blik ind i Shadowrun-verdenen.

Det er let bare at skrive til en lille gruppe "Udvalgte". Men det er ikke meget formål i at bruge en hel artikel på at sige at "Vampire er et fedt spil", medmindre du også siger "fordi...". Så kan du måske omvende almindelige dødelige til din sag.

FORMEN: HVORDAN VIL DU SIGE DET?

Du har sikkert en idé om du vil skrive en artikel eller et scenarie. Men du kan levere dit budskab på mange forskellige måder. Du kan fortælle at "sørøvere er spændende" gennem et pirat-scenarie, en historisk baggrundsartikel, eller to-tre sاتفte bipersoner.

I Fønix har vi opdelt bidrag i nogle vejledende hoved-typer:

Artikler: Op til 6 Fønix-sider.

BAGGRUND

Baggrundsartikler om steder, personer osv. hentet fra historien, fra bøger eller spille-kampagner, fx. "Krangor" i nr. 3. Oplysningerne skal være lette at bruge i spillet.

F A O

HMSBR

HMSBR - Hvordan Man Spiller Bedre Rollespil, er råd og vink til andre spillere

og spilleledere om, hvad der virker i rollespil - og hvorfor. Et eksempel er "Pandoras Æske" i dette nummer.

Korte artikler på 1-2 sider kan omfatte næsten hvad som helst. F.eks. småregler, eller essays om hvad du synes er godt og skidt.

Svend kunne skrive en baggrundsartikel om, hvordan en rigtig gentleman opfører sig, en HMSBR-artikel om kunsten at beskrive, eller et essay om den biperson "der bare opstod".

Artikler, der går tæt på **enkelte spil** skal som sagt være interessante for flertallet af læserne. Dog har vi **Tema-anmeldelser** som er et dybdegående blik på nye spil, eller gennemgang af hele produktlinier. De er forbruger-vejledninger ligesom de korte anmeldelser.

scenarie

Scenarie: De længste bidrag i Fønix er **scenarier** (4 sider eller mere).

Vi vil have historier, som giver frie tøjler til spillelederen og spillerne - og som også er gode til bare at læse. Du kan fortælle ting med scenarier i stedet for med artikler. *Eventyret "Djævelens Øje" i dette nummer er også et bidrag om hvordan man kan køre rollespil med kun een spiller.*

Der er også kortere scenarie-varianten på 1-4 sider: **Synopsis-eventyr:** Hovedlinierne i en ide beskrives, men detaljerne lades op til den enkelte spilleleder. **Brudstykker** er enkeltstående steder, personer og situationer, der kan kastes direkte ind i spillet en kampagne.

Andre slags bidrag:

Det er ikke alt i Fønix, der er artikler og scenarier. Skriver du **læserbreve** og **debatindlæg**, skal de være korte og præcise.

reportage

Reportager handler om spil i Danmark og resten af verden: i klubber, på kongresser, på nettet, og i medierne. Har du en god historie at skrive - eller som du synes vi skal skrive ?

Light

Fønix Light: Skriv noget morsomt - hvis du ikke er bange for at blive til grin. Light-indlæg skal være korte (1-2 sider).

fiktion

Fiktion: Indsendes på eget ansvar. Det skal være kort og godt. *Fiktionsform kan bruges til meget - "Leuvengrims Fortælling" i dette nummer er både en HMSBR-artikel og en novelle.*

OM AT GØRE DET

Når du har besluttet formål, form og målgruppe, begynder vores samarbejde. I sidespalten kan du læse om, hvordan vi arbejder på at få bidraget bragt fra dit skrivebord ud til bladets læsere. Vi ser frem til dit bidrag.

Svend Sandholt samlede bladet op med skælvende fingre. Ivrigt bladede han til han så overskriften. "Ud af Skyggerne". Svend læste ordene for han vidste ikke hvilken gang.

Samtidig i en anden by, læste Markus Troelsen ordene for første gang.

Vi svarer:

Du får vores bemærkninger til synopsen - og en egentlig skrive-vejledning. Du får tilføjet et redaktionsmedlem, som skal rådgive dig under skrivningen, og er din kontaktperson i Fønix. Du får en deadline på første udkast, og her begynder vores samarbejde om at skabe en stærk tekst. På et tidspunkt bliver dit bidrag programsat til et nummer af Fønix, og du får en endelig deadline.

Andre oplysninger:

Fønix-siden har en tekstmængde på 3600 tegn. Det giver plads til lækkert lay-out og illustrationer. **Betaling:** Bladet tjener meget få penge (vi mangler abonnenter). Vi kan tilbyde **fri-eksemplarer** og **abonnements-udvidelse** for din indsats.

Vil du **med i redaktionen** - eller tilknyttes som

ANMELDER
TEGNER
FOTOGRAF,
LAY-OUT'ER

- så send en prøve på din kunst.

Send dine bidrag til:

FØNIX
Mikkel K. Sørensen
Nørre Allé 19D, 1., 224
2200 København N.

ANMELDELSER

og den korte nyhedsliste

MGS & CPK

58

t s r i n c .

Rogues in Lankmar
AD&D Lankmar suppl.

Spellfire Dragonlance
Spellfire udvidelsespakke

Wizards Challenge II
AD&D 1-spiller scenarie

Dragonlance Classics Vol. 3
AD&D Dragonlance
scenariessamling

Elminster's Ecologies
AD&D Forgotten
Realms supplement

The Well of Worlds
AD&D Planescape suppl.

Hour of the Knife
AD&D Ravenloft suppl.

Red Steel
AD&D CD boxed sæt

Caravans
AD&D Al-Quadim suppl.

**Volo's Guide to the
Sword Coast**
AD&D Forgotten
Realms supplement

In the Abyss
AD&D Planescape scen.

**Masque of the
Red Death and
other Tales**
AD&D Ravenloft udvide.

**Hail the Heroes
Night of the Vampire**
AD&D Mystara
Audio CD scenarier

le a d i n g e d g e

T2: Year of Darkness
NYT film rollspill!

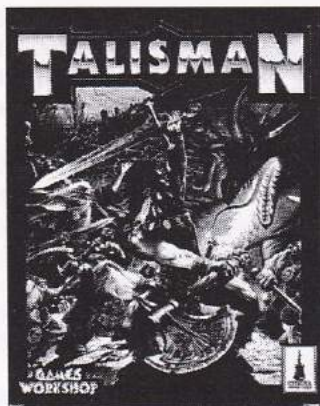
f a s a

Battletech Compendium (PC CD-Rom)
Multimedia Battletech
supplement

Invading Clans
Battletech udvidelse

Parlath Adventures
Earthdawn scen. samling

Prime Runners
Shadowrun udvidelse



TALISMAN

Ny udgave af brætspillet af Jervis Johnson o.a. GW-folk Games Workshop og Citadel Mini. Box, 300 kr.

Anmeldt af Lars Wagner Hansen.

Et af de første udenlandske brætspil jeg investerede i var Talisman. Her var spillet der "næsten" kombinerede mine to sysler: AD&D og brætspil. Og nu har GW altså alligevel udgivet Talisman i en ny udgave. Hvad får man så i denne nye udgave? Umiddelbart får man det samme grundspil, blot i en større æske, og med plastik-figurer i stedet for papbrækker.

Spillet er også stadig det samme. Man får tildelt en tilfældig helt, som drager afsted på eventyr på spillebrættet. Hver omgang slår man en terning for hvor langt man kan flytte. Derefter møder man enten det felt man landede på, eller en anden helt. Man følger reglerne på feltet, som tit består af at trække et kort. Disse kort repræsenterer landets befolkning, uhyrer, skatte og andet mere eller mindre godt. Selve spillet er så simpelt, at en ikke-spiller kan sættes ind i reglerne på ca. 10 minutter.

I forhold til den tidligere udgave af spillet er der kun nogle få ændringer der springer i øjnene: Afslutningen af spillet er blevet ændret radikalt, stærkt inspireret af den sidste udvidelse til den gamle udgave. Reglerne er blevet forenklede og mange af kortene er blevet reviderede, så de er knap så "mærkelige".

Mange af ændringerne er blot kosmetiske, og påvirker ikke hvordan spillet spiller. Men der er dog visse nye ting. Alle heltene kan udføre psykisk kamp, hvilket før var forbeholdt udvalgte helte. Man får erfaring for både fysisk og psykisk kamp, hvor man før kun fik for fysisk. Og hvis man dør arver den nye helt som man starter med alt ens udstyr og alle ens følgesvende.

Men er spillet godt eller skidt? Spillet er stadig et godt simpelt fantasy-brætspil. Det er hverken blevet bedre eller dårligere. Med andre ord, det var en skuffelse at de laver en ny udgave, når der er så få ændringer som der er.

Anmeldereksemplar leveret af Kazoom!



THE DARK

Magic: The Gathering kortudvidelse. Af Richard Garfield, m.fl. Wizards of the Coast. 8 kort, 25 kr.

Anmeldt af Mette Finderup.

The Dark er den fjerde udvidelse til Magic: The Gathering, der har sprængt alle salgsrammer. Kortspillet hvor hver deltager er magikere, der via deres kort smider monstre og formularer i nakken af hinanden, indtil der kun er en tilbage. Hver udvidelse har sit eget koncept, og The Dark er naturligvis ond og dystert.

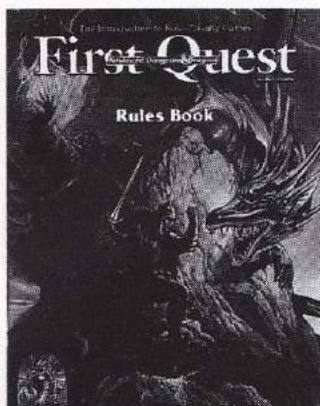
The Dark rummer ifølge æsken "godt 80 nye kort". Det er lidt en salgsmæssig svinestreg, for som samler opdager man, at der snarere er cirka hundrede kort, og så køber man lige en pakke til... og en til (hvis ellers man kunne, for første sending er allerede revet væk fra hylderne).

Spilteknisk er der ikke de store nyskabelser i The Dark. Som en videreførelse af ideen fra **Legends**, er der enkelte kort, der skal bruge flere forskellige farver mana for at fungere f.eks for at regenerere. Der er kun et enkelt megamonster i det nye sæt (Leviathan 10/10), men som alle andre gode kort, er det dyrt både at lægge ned og i drift. Balancen i spillet er således bevaret. Mange havde ellers frygtet, at Magic-bagmændende i løbet af bare tre udvidelser ville nakkeskyde deres egen guldkalv ved at gå amok i superkort.

Illustrationerne på The Dark er i sig selv alle pengene værd!!! De er absolut på højde med grundsættet - og tusinde gange pænere end "Antiquities". Nogle af illustrationerne er begyndt at bruge akvarel, og både det og selve motiverne giver sættet et ualmindeligt dystert præg.

The Dark er ikke nogen hygge-udvidelse! The Dark opfylder alt i alt det, udvidelser bør gøre: Kortene sætter ny kulør på spillet uden at være uundværlige. Man kan sagtens tvære en The Dark-haj ud med sine gode gamle kort fra starterdeck'et.





FIRST QUEST

AD&D Audio CD
begynder sæt.

Af David "Zeb"
Cook, Bruce
Nesmith, m.fl.
TSR Inc.
16/64 sider &
CD, 200 kr.

Anmeldt af
Michael Schmidt

Ja, så er det her altså - det nyeste udspil fra giganten **TSR Inc.**, der efter længere tids dvale p.g.a. den voksende efterspørgsel efter mere "voksne" (undskyld udtrykket) rollespil, først på det seneste er begyndt at røre på sig igen. Først med det suveræne **Planescape** (som der er ingen der spiller, desværre) og nu med Audio CD-sættet, **First Quest**. Et spil, som en af forfatterne, David "Zeb" Cook fornyeligt betegnede som en revolution indenfor rollespilsværdene.

Så langt vil jeg nok ikke gå, men jeg kan da godt slå fast fra starten at **First Quest** i sin egen ret er temmelig genialt.

Det første der møder ens øjne, når man åbner for den farvestrålende box, er et væld af papstykker, plastikfigurer, terninger og andet godt.

Hurtigt får man gravet sig frem til det essentielle - d.v.s. regelbøgerne og CD'en - men her lurer skuffelsen så for den erfarne AD&D-spiller. **First Quest** er beregnet til spillere der aldrig, og jeg mener *aldrig*, har været i kontakt med en rollespilsbog før - og størrelsen på starter-bøgerne (starter-hæfterne) understreger kun dette med tolv-tommersøm. En 16(!!!) siders regelbog - er det ny rekord for mindste regelbog i et større rollespilssystem? Tænk på, at det er AD&D, vi snakker om her! Hvor mange sider er der i dine **Dungeon Master's Guide**, **Player's Handbook**, **Tome of Magic** og **Monstrous Compendiums** tilsammen? - og et 64 siders eventyrhæfte (med fire scenarier) er hvad TSR-guderne har besluttet sig til at servere for de vorderende rollespillere. Det lyder ikke af meget - og det er det heller ikke...

Udover disse sparsomme manualer, som en ganske almindelig, standard engelsk-læser skimmer i løbet af en 15-minutters tid, er det kun CD'en der fortjener en længere beskrivelse. Men den er til gengæld også sej! Som man har set det så ofte før i bøger og tegneserier, er CD'en bygget op efter "Sværd & Trolddom"-princippet.

D.v.s. når spillerne træder ind i et rum, besøger borgmesteren for at modtage en opgave, beslutter sig for at smadre de lede gobliner, o.a. fantasy-agtigt, spiller den CD-kyndige spilleleder et lydspor fra CD'en. Alt afhængig af hvordan de reagerer, bliver et nyt lydspor så spillet, osv., osv.

Dette begrænser selvfølgelig spillernes muligheder, hvis de ønsker hele tiden af blive akkompagneret af de hårde lyde, eftersom der f.eks. i scenariet "The Ghost of Harrow Hill", som kort fortalt omhandler spillerne og deres forsøg på at undslippe et spøgelsesinfesteret hus, ikke er et lydspor til hvis man ønsker at smadre

sig igennem væggene, voldtage den venlige munk (re: debatindlæg om kvinder i rollespil, se **Fønix nr. 3**) eller begå kollektivt selvmord når man oplever hvor nyttesløst det hele egentligt er. Men i det mindste har man da muligheden for at gøre de ovennævnte ting - og det er da mere end man kan sige om "Sværd & Trolddom".

Alt i alt er der 60 lydspor på CD'en, og da kun 2 af scenarierne - "The Tomb of Demara" (ultra-ultra begynder-scenarie a la det i det første røde D&D-sæt) og det førnævnte "The Ghost of Harrow Hill" - benytter sig af disse, skulle man forvente, at man som spilleleder under en spilsession blot kunne sætte sig tilbage og lade CD-afspilleren gøre hele arbejdet. Forkert!

Og det er der flere forskellige grunde til. Den første, og efter min mening den vigtigste, er at lydsporene simpelthen er for korte til at fungere ordentligt. Det duer simpelthen ikke i praksis, at man hver 30 sekunder skal skifte til et nyt nummer på CD'en. Det forstyrrer spillet, irriterer spillerne og ødelægger den stemning som de vilde lydeffekter og de mærkelige stemmer ellers ganske udmærket opbygger.

Selve konceptet er der dog ikke noget galt med. En CD med lyde er en fed ting - og selv TSR kan ikke ødelægge dette faktum. At regelbøgerne er så små, rører heller ikke mig specielt. Jeg regner med, at disse er lavet ud fra TSR's politik om pædagogik (man skal ikke overbebyrde de stakels små) - og de viser jo også bare hvem det er TSR regner for deres største kunder. De potentielle rollespillere, der ellers er et sørgeligt folkefærd uden reelle begynder-systemer får her i både pose og sæk - noget som længe har været savnet.

Den pædagogiske linie løber igennem hele produktet, hvilket bl.a. ses i scenariebogen der prydes af små ikoner (drager, fløjter, øjne), som hele tiden viser den nyfundne spilleleder hvor han skal gøre hvad - hvornår han skal tænde for CD'en, hvornår han skal læse en beskrivelse højt for spillerne, osv. -, og på tegningerne der er store, heroiske og meget traditionelle (intet Ravenloft eller Planescape her!).

Alt i alt, hvis man ikke har spillet rollespil før eller ønsker at introducere rollespil til en ikke-spiller, er **First Quest** en rigtig god investering. Det hele er lækkert, stort og rart at røre ved - og CD'en er faktisk enormt sjov at lytte til (jeg vidste ikke, TSR havde **Lizardmen** ansat?). Det er for vedkommende muligt at læse hæfterne, lytte til de første par spor på CD'en (hvor en slesk amerikanske mandestemme fortæller at **Advanced Dungeons & Dragons** forkortes til **AD&D** af de "indviede"), og straks gå i gang med sin første rollespilssession - alt sammen i løbet af en eftermiddag. Imponerende.

Men, på den anden side, hvis man er garvet rollerspiller er CD'en i sig selv ikke de 300 kr. værd - og da man ikke kan bruge resten af pakken til noget, ville jeg hellere bruge pengene til indkøb af **Planescape** - som jo i høj grad retter sig til de mere "erfarne" spillere/spilleledere.



mayfair

Underground
Players Companion
Underground suppl.

Underground's Steel Deep
Underground suppl.

Underground
Ways and Means
Underground suppl.

s. j a c k s o n

In Nomine GM Pack
NYT Horror rollespil

white wolf

The Book of Madness
Mage supplement

Verbene
Tradition Book Mage
spiller-suppl.

Elysium:
The Elder Way Vampire
supplement

Necropolis:
Atlanta
Wraith udvidelse

Who's Who Among
Werewolves
Werewolf supplement

w e s t e n d

Mean Streets
Bloodshadows suppl.

Indiana Jones &
The Rising Sun
Indiana Jones the RPG
scenarie-supplement

Galaxy Guide 11:
Criminal Organizations
Star Wars udvidelse

r o t t e n

Hvorfor, er der sikkert mange af jer ivrige anmeldelseslæsere der spørger, ligger der, efter smag og behag, et blomkålshoved, en motorcykel, en BH-skål, osv., osv., for foden af hver anmeldelse? Er det blot endnu et udslag af os layout-rotters såkaldte æstetiske sans - d.v.s. "en gang super-fancy layout, der egentlig ikke hører hjemme nogen steder, men som vi blot puttede ind for at irritere chefredaktøren"? Eller ligger der noget dybere liggende bag, noget udefinerbart. Noget nordisk??? Måske er det en slags subliminal besked fra

FØNIX-redaktionen om at alle dem der læser jeres blad, selv skal få fat i et abonnement? Måske er det endnu værre... Måske har det noget at gøre med... symboler!!!

Gu er det da ej! Det er da bare Ronni-drengen, der som sædvanlig begraver sin parfumesniffende snude i alt. Vi kunne simpelthen hen ikke holde ham væk fra denne del af Fønix, og så kunne vi jo ligeså godt udnytte hans forbrugervenlige profil i vores bedømmelser.

Men hvad betyder disse rotte-profiler egentlig? Ja, det er ikke godt at vide - vi herinde på redaktionen er ikke selv helt klar over det, og besluttede os derfor at gå til kildens udspring - Ronni himsælvf.

OG han siger (nonchalant tyggende på resterne af Jörgen Schlund's bengalske huskat):

1/2 Rotte

Det ærgeste slam, end ikke værdig til rotteføde. Stjernerne må ha' været meget gavmilde eftersom man overhovedet har anmeldt dette produkt i bladet. Bør mærkes med en speciel advarselmærkat.

1 Rotte

Et super-dårligt, talentløst produkt, hvis layout skrider af 70'erne og græstør i håret. Der må dog være et-eller-andet tolerabelt ved produktet, da det ellers kun ville ha' fået 1/2.

1 1/2 Rotter

Stadigvæk i den ubehagelige end af skalaen - her kan en gennemsnitlig ide ende, hvis layoutet stinker og PC'ere/NPC'ere/baggrunde er tynde som pap.

2 Rotter

Ok, ok, hvad skal man sige? Godt forsøgt...

2 1/2 Rotter

Det almindelige, gennemsnitlige, standard produkt. Ingen overraskelser her.

3 Rotter

Så begynder det at ligne noget. Over standard - afpudset og gennemarbejdet. Men ikke det mest innovative man set.

3 1/2 Rotter

Flot, velgennemtænkt med et strejf af nytænkning.

4 Rotter

Her er man på vej mod noget stort. En lækker lille pakke, der sætter mit mundvand igang.

4 1/2 Rotter

Sender næsten alle andre produkter til fuld tælling.

5 Rotter

Denne bliver først aktuel, når de udsender et "Rat - The Sexual Rodent" spil.



CYBERPUNK REFEREE'S GUIDE

Cyberpunk 2020 supplement.

Af Craig Sheeley, Mike Pondsmith, Mike Roter m.fl.
R. Talsorian Games
112 sider, 150 kr.

Anmeldt af
Michael Schmidt.

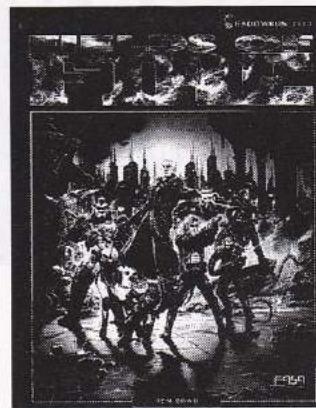
Som et punktum på deres gloværdige 1994-udsendelsesbølge siger R. Talsorian Games nu stop med deres "Listen Up, You Primitive Screwheads - The Unexpurgated Cyberpunk Referee's Guide" (jep, det er den fulde titel) og lover højt og helligt, at fra nu af vil kvaliteten stige og kvantiteten falde. Men den har man jo højt før, så lad os nu se hvad der sker...

Med Cyberpunk Referee's Guide (CRG) er det dog tydeligt, at de allerede er ved at implementere denne strategi - hvor man lægger vægt på rollespil og ikke bare rullenspiel, som mange af de tidligere produkter ellers har været slemme til at overse. Baggrunden mangler ellers ikke, da CRG jo er skrevet til det system som i mine øjne klart er det ægte, det mest realistiske cyberpunk-spil - nemlig Cyberpunk 2.0.2.0. (NEJ, magi hører ikke hjemme i cyberpunk!). Tit (for tit) har det virket som om de hellere ville satse på en *mainstream-crowd* end et decideret cyberpunk-publikum, og de har derfor ikke lavet deres supplementer så voldelige, syrede, onde og teknologifikserede som man kunne forvente i et univers som Cyberpunk 2.0.2.0. Det virker de ret ligeglade med nu.

CRG er både syret, voldeligt, teknologifiksere og i allerhøjeste grad ondt. Bogens tema kan beskrives i en enkelt sætning: "Hvordan man kreativt straffer sine spillere!", og allerede på forsiden bliver dette understreget af en massiv pig-besat Rambo-type der er i gang med at knuse skallen på en af sine spillere, mens en gul-rød paddehattesky stiger op bag ved dem. Sådan!

Bogen er skrevet af de 6 mest kendte, amerikanske Cyberpunk skribenter + Cyberpunk-ska-beren (en ligeså stor gud som Ronni) Mike Pondsmith, og det er tydeligt allerede fra første kapitel at disse mennesker at aktive Referee's, eller spilledere om man vil, der ved hvad de snakker om. Her er ingen slinger i valsen, blot lange, interessante diskussioner om hvordan man bedst minerer en spillers badeværelse, måder til at gøre sine spillere deprimerede på og en god mængde eksempler på hvordan man kan afstraffe irriterende spillere. Derudover bugner bogen også af baggrundsartikler (lige fra verdensøkonomi til sex på nettet), små spille-anekdoter og andet materiale der nok skal sende en træet spilleder i den syvende himmel.

Dette er bare en fandens god bog. Køb den - og brug den! (Og, ja, det er med vilje jeg ikke nævner de indre illustrationers kvalitet...)



FIELDS OF FIRE

Shadowrun spiller-håndbog.
Af Tom Dowd.
FASA Corp.
110 sider, 115 kr.

Anmeldt af
Mattias Stuvén.

Ment som en håndbog til og om lejesoldater i Shadowrun-verden, **Fields of Fire** er opdelt i fire afsnit: et om lejesoldaters arbejdsvilkår, moral, etik og interessegrupper; et andet der er opbygget som **Street Samurai Catalog** med nyt udstyr; nye og udvidede regler bliver dækket af et tredje afsnit, mens det sidste indeholder en komplet udstyrsliste, som samler alle informationer fra alle supplementet udgivet hidtil. Indtil videre lyder det meget godt.

Det første afsnit er det der halter mest i dette supplement. Det prøver at give nogle spilleregler "ægte" lejesoldater bør overholde, men indholdet er tyndt og uden reel rollespilmæssigt indhold. Kun enkelte passager er til interesse for den normale Shadowrun-gruppe, resten centrerer sig for meget om lejesoldaterne. Desuden er teksten skrevet af en lejesoldat, der ikke er særlig objektiv, idet han ser ned på shadowrunners generelt.

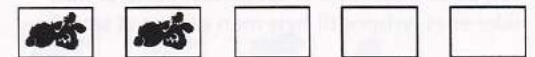
Til glæde for alle udstyrsfreaks, som der jo nok er en del af, finder man det nye udstyr, som der er 46 sider med, i kapitel 2. Men størstedelen af dette er militærudstyr, som de fleste runners vil have mere end svært ved at skaffe. Godt nok er prisen på den nye laser fra **Ares** faldet med 2000%, men når listen inkluderer så ekstreme ting som en **Let Tank** og **Militært Armor**, hvor **Availability** er 28/1.5 måneder, kan det meste af dette udstyr kun bruges af en person - nemlig Gamemasteren, som til gengæld vil kunne fryde sine spillere med, at de bliver dræbt af en **Ares Arms Sentry Gun**. Tegningerne af udstyret er gode og giver et godt indblik i hvordan de virker.

I forbindelse med noget af det nye udstyr samt for at udvide regelsystemet generelt, er der en hel sektion med nye eller udvidede regler, varierende fra hvordan styrke påvirker *recoil* til dybdegående beskrivelse af atletiske udfoldelser. Dette afsnit er nok det mest inspirerende og giver rigelige muligheder for at vælge lige netop de regler man ønsker.

Til slut er der en enorm oversigt over alt det udstyr der er blevet beskrevet i officielle Shadowrun produkter. Men der mangler henvisninger til hvorfra (d.v.s. hvilken Sourcebook) disse ting er taget - hvilket er en nødvendighed hvis man ønsker mere end blot de kolde facts.

Tegningerne der bliver brugt i bogen er generelt uspændende, og som det eneste nye FASA produkt er der ingen farveillustrationer.

Generelt en skuffende oplevelse.



Få en overraskelse ind imellem - Abonner på Fønix!

62



Sådan gør du:

· Gå ned på posthuset og indbetal **150 kr.** på girokonto **1 64 47 93** (Phoenix v/ Christian P. K. Sørensen, Olufsvej 8, 2100 København Ø).

· Skriv dit eget navn og adresse (evt. også telefon-nr) under indbetaler.

· I rubrikken "Eventuelle meddelelser vedrørende betalingen" skriver du hvilket nummer af Fønix du vil starte med.

**NUMMER 5
UDKOMMER DEN
1. NOVEMBER**

FØNIX - når du mindst venter det

NAESTE NUMMER



→ FULDT HUS

5 fantasy-lokationer der vil noget!

→ FBI. EN MYTE OVERGÅR SIG SELV

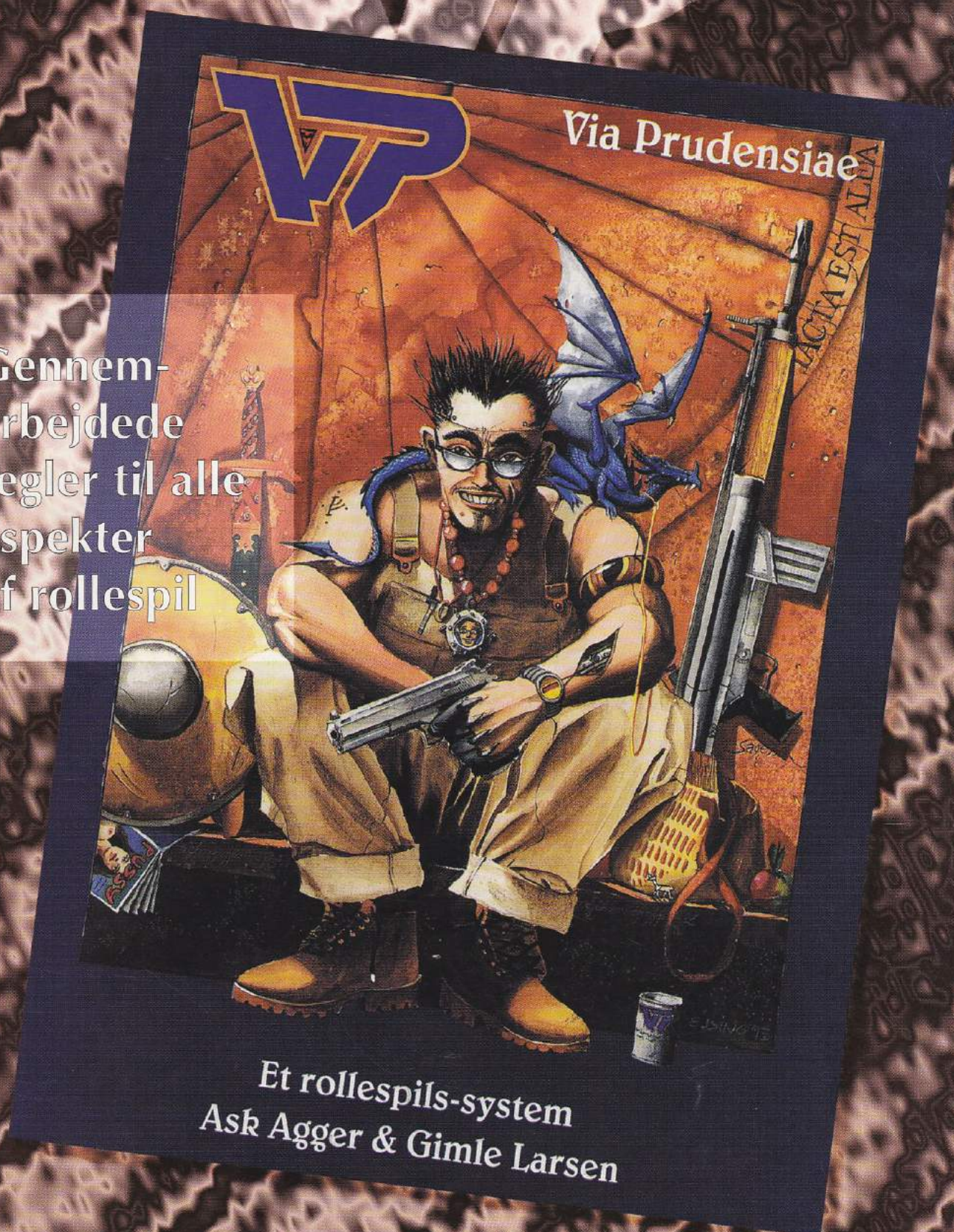
En artikel om verdens mest berømte politikorps

→ STOR QUIZ

Er du en kæmpe NØRD? Få svaret i næste nr. af Fønix!

FØNIX

Gennem-
arbejdede
regler til alle
aspekter
af rollespil



2. OPLAG ER PÅ GADEN NU!