

ROLLESPILSMAGASINET

# Fønix

Nr. 23 • Årgang 1998 • Kr. 39,95

**Vabenguide**

Livve rollespil

**Stor Magic konkurrence**

**Stor Magic konkurrence**

Masser af præmier

Masser af præmier

**Interview med Richard Garfield**

**Interview med Richard Garfield**

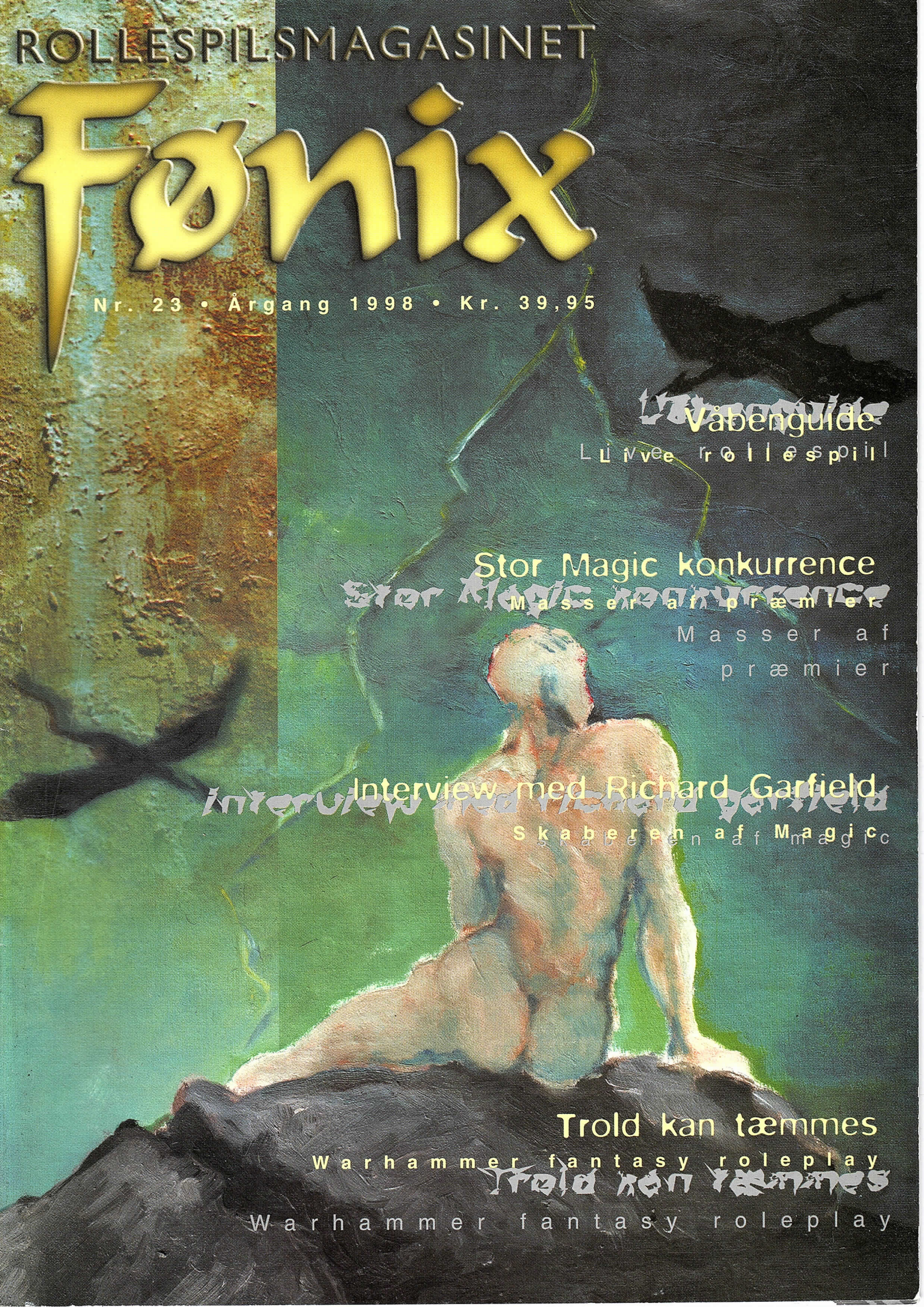
Skaberen af Magic

**Trold kan tæmmes**

Warhammer fantasy roleplay

**Trold kan tæmmes**

Warhammer fantasy roleplay





Back



Forward



Reload



Home



Search



Netscape



Images



Print



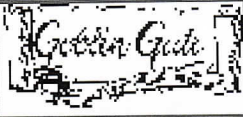
Security



Stop

Location: <http://www.goblingate.dk/>

What's Related



1-5-1998

010753

Nyheder

Rollespil

Games Workshop

DVD

Bøger

Magic Kort

PC

PlayStation

Klubber

Postorder

[www.goblingate.dk](http://www.goblingate.dk)

Goblingerne er gået på Nettet

Goblin Gate er en af landets førende forretninger,  
hvad angår rollespil, figurer, kort mm.  
Vi fører et stort udvalg indenfor alle områderne.

Du er altid velkommen til besøge os i en af vores butikker i  
Aalborg eller Århus.  
Åbningstid man-fre 10-17.30, lør 9-14.

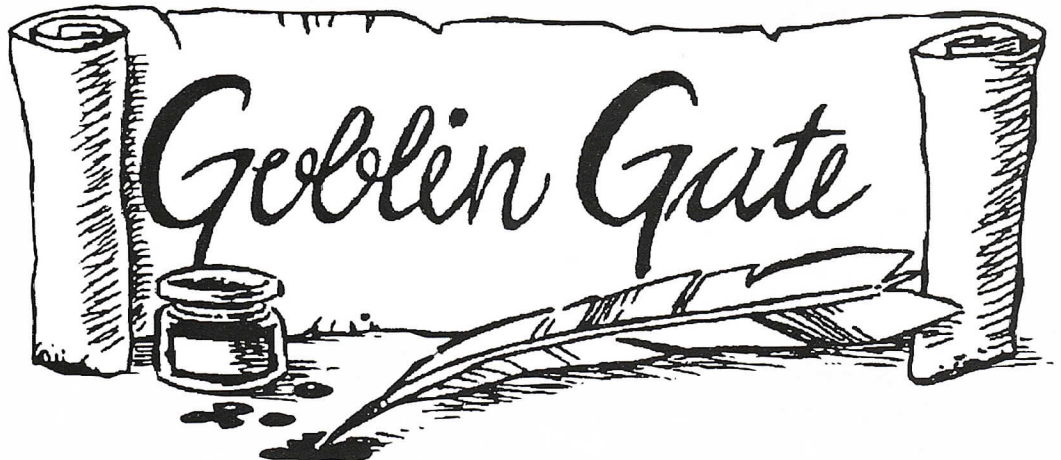
Du kan også sende os E-Mail.

Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer.

Adresseerne på vores forretninger er:

*Goblin Gate*  
Danmarksgade 66-68  
9000 Aalborg  
Tlf: 98 13 37 24  
Fax: 98 13 45 24

*Goblin Gate*  
Kystvejen 27  
8000 Århus  
Tlf: 86 19 43 11





# Leder

Ja, så er Fønix på gaden igen efter ikke så få strabadser. Der er kommet ny redaktion og et nyt look, som gerne skulle appellere mere bredt end hidtil. Der har været en del spekulationer om, hvorvidt bladet var dødt - ligesom der på det seneste har været megen diskussion om, hvorvidt det danske rollespilmiljø i det hele taget er ved at gå den vej. Men Fønix flyver igen med nye folk bag sig og nye visioner til at vise vejen. Mon ikke også rollespillet i Danmark klarer sig. Meget kan siges om de danske rollespillere, men jeg tror ikke, at de generelt er af den type, der opgiver så nemt. De nye, unge kræfter skal også nok komme - faktisk tror jeg allerede det myldrer med dem, hvis man bare kigger de rigtige steder. Det er vores ansvar, hvis vi vælger at tage det på os, at få disse nye folk til at føle sig velkomne - det være sig i klubberne, på kongresser eller rent generelt i miljøet.

*Sara L. Hald*

Sara L. Hald  
Chefredaktør

Chefredaktør/Ansvarlig: Sara L. Hald  
Produktionschef: Søren Parbæk  
Layout: Levende Layout Inc.  
Nyheder: [www.xkapist.dk](http://www.xkapist.dk) & Nikolaj Lemche  
Liverollespil: H. C. Molbech  
Kortspil: Mads Lunau  
Abonnementsservice: Carsten Jørgensen  
Annoncer: Peter Bengtsen  
Illustrationer: Adrian Jensen & Det Levende...  
Forside: Sara Battrup  
Tryk: Hjørring Bogtrykkeri

Udgiver: Sleipner -  
Landsforeningen af rolle og konfliktpillere i  
Danmark.  
Redaktionens adresse: Vestergade 12A,  
9400 Nørresundby.  
Abonnementsservice adresse: Gl. Køge lande-  
vej 266, 2C, 2650 Hvidovre.  
Annoncer: 98 17 74 85

Eftertryk, citat eller eller diverse  
fotografisk gengivelse kun tilladt ved  
udtrykkelig kildeangivelse og dato.

Enhver omtale af firmaer og/eller  
produkter er ikke en tilsigtet provoka-  
tion af de respektive varemærker  
og/eller ophavsrettigheder.

Fønix © Sleipner 1998

INDHOLD

6

## TROLD KAN TÆMMES

Warhammer Fantasy Roleplay -  
Scenarie  
af Kresten Osgood

19

## KNUDEPUNKT

En kongres for og med liverolle-  
spillere fra hele Skandinavien

25

## EN RAR BERØMTHED

Interview med Magic's far -  
Richard Garfield

29

## SOUNDTRACKS I ROLLESPIL

Tilføj stemning  
ved hjælp af musik

35

## VÅBENGUIDE

Hvad er våben i liverollespil?

38

## KÆRT BARN HAR MANGE NAVNE

At finde rundt i fantasy rollespil og  
deres systemer

Plus det sædvanlige: Nyheder, Magic,  
Kalender, m.m

TREOGTYVE

# NYHEDER

Amerikanske **Call of Cthulhu**-spillere har dannet en forening, der skal sikre gode spiloplevelser på deres kongresser. Foreningen hedder **Rogue Cthulhu**, og den vil gøre op med uforberedte spillere og dårlige scenarier.

**Rogue Cthulhu** vil overtage arrangementen af **Call**-spil på forskellige amerikanske kongresser. Derudover håber de med tiden at komme til at udgive de bedste kongressscenarier, og **Rogue Cthulhu**-mærkatet på dem vil garantere kvaliteten.

Blandt **Rogue Cthulhu**s kvalitetskriterier til scenarier er, at alle spillere skal have en eller anden relation til plottet og have karakterark med stats, skills og udstyr. Tidsmæssigt skal det tilpasses en eller to typiske amerikanske spillblokke på 3 timer og 45 minutter. Men hvis det kniber, tilbyder **Rogue Cthulhu** også at klippe i scenariet for at få det ned på tidsgrænsen.

Ingen penge og en regning på 4100 kr. der skulle betales indenfor en uge. Det var situationen i **Xkapist**, det danske rollespilmagasin på nettet, i starten af december. Nu er de ovenpå igen på baggrund af støtte fra fire rollespilsklubber. Krisen skyldtes det økonomiske rod, der fulgte med redaktorskiftet tidligere i år.

**Q4** er titlen på et nyt science fiction rollespil, der forventes på gaden i 1999. Spillet har været hele otte år undervejs, og den lange tid skyldes en ting, der hører til blandt de ret interessante dele af dette projekt. Det er nemlig meningen, at **Q4** skal være det ultimative komplette rollespilssystem - der er garanti mod fremtidige nye udgaver. Derfor har spillet været spilstestet langt mere, end det normalt er tilfældet.

**Q4** fremstår som et oprør mod den del af rollespilsindustrien, der maler penge ud af spillerne ved at udgive det ene supplement efter det andet, som man er nødt til at købe, for at kunne spille spillet. Derfor vil **Q4** komme i en boks med alt, hvad der behøves. Skulle der mod forventning ske ændringer i regler mm., så vil køberne af den tidligere udgave modtage en ny - gratis.

**Q4 Productions** siger selv, at spillet er et science fiction rollespilssystem, der er en blanding af en actionfilm og en tegneserie, hvor spillerne er hovedpersonerne. Det foregår i en fremtidig rum-verden med et væld af forskellige planeter, så der er basis for enhver form for sci-fi-rollespil.

Et andet interessant aspekt er, at der ikke er nogen spilleleder i spillet, men en "Director," der skal styre omgivelsernes reaktion på spillerne.

Det skulle ifølge **Q4 Productions** give spillerne mere åbne rammer, men de definerer ikke nærmere, hvad forskellen på en spilleleder og en Director er.

Selv om man altså ikke behøver spekulere på, at investere i fremtidige regeludgaver, lover **Q4 Productions** dog at udgive scenarier og supplement løbende, så man hele tiden kan få ny inspiration. Så helt fri for at købe flere **Q4**-bøger, bliver man måske ikke.

**FASA Interactive**, den del af **FASA**, der beskæftiger sig med computerspil, bliver i nærmeste fremtid købt af **Microsoft**. Hverken **Microsoft** eller **FASA** vil dog bekræfte handelen endnu. Det er **FASA**, der blandt andet har udgivet **Shadowrun**, og **FASA Interactive** arbejder i øjeblikket på et computerspil bygget over det populære rollespil.

Faktum er at i september rationaliserede **White Wolf Game Studios** og en række personer blev fyret og linier blev mere eller mindre stoppet.

**Werewolf western** spillet var allerede stoppet, men **Wraith** og **Changeling** gav ikke overskud. I første omgang blev det bare sagt at de stoppede linierne, men efter en del protester fortalte **WW** at de ville lægge de to spil over i underselskaber som så skulle lave en mere beskedent produktion. Men hvornår dette sker vides ikke for **WW** har ikke fortalt særligt meget siden oktober.

**WW's skønlitteratur** afdeling har problemer fordi det amerikanske marked er domineret af meget store udgivere. Men de fortsætter på lavere gear og kommer med en række romaner om **Vampire rev.** og de forandringer som **WoD** er på vej ind i.

**Trinity** er den grimme ælling i **WW**. Det sælger udemærket efter **WW** standard, men er faktisk det mest sælgende science fiction rollespil i verden da **West End Games** stadigvæk ligger i konkurs forhandlinger (så ingen **Star Wars** foreløbig).

Men **WW** ledelsen er ikke helt tilfreds og vil have flere folk til at spilledet, så de udsender en billig **soft-cover version** af spillet til april. Denny bog indeholder bl.a. også et appendiks med mange af spilletshemmeligheder som der ikke var nogen svar på i den oprindelige core bog. Den bliver ret billig, **WW** har overvejet priser fra 15 til 25 dollars.

Der går også en masse snak om nye spil til i '99. Mest opmærksomhed er der omkring at **WW** har sagt at der kommer et nyt **World of Darkness** spil, men de vil ikke fortælle noget som helst om hvad det handler om. Det har sat enorm gang i spekulationerne på nettet.

Tak til [www.xkapist.dk](http://www.xkapist.dk) og Nikolaj Lemche

# Trold kan

Jeg har valgt at opbygge handlingen lidt løst. I stedet for at lave en "Chain of Events" (forstået på den måde, at der er en kronologisk række af hændelser der kommer uafhængigt af spillernes handlinger) har jeg lavet en liste af mulige encounters, der kan komme når det passer GM at bruge dem. Dette giver GM mulighed for at lege med spillerne og skabe de sjove situationer på de rigtige tidspunkter. Der er naturligvis en række locations, der er faste i deres design, men ellers skal mange af hændelserne håndteres som wandering monsters.

## Setting

Eventyret finder sted i The Old World (svarende til Europa) i år 2500 (svarende til sen middelalder). Handlingen udspiller sig i provinsen Averland midt i Imperiets "kornkammer". Det område vi kommer til at beskæftige os med ligger ca. 70 mil øst for Nuln, og er centreret omkring en slægtsgård ved navn Hallershof. Knyttet til gården er ca. 28 m2 jord, hvilket er ret lidt, men det at det er meget godt landbrugsjord kompenserer for størrelsen. Landet er fladt opdyrket jord, med nogle få spredte egetræer og en lille sø omgivet af en miniegeskov. Mod nord afgrænses området af Averfloden, mod syd af den Lille Mootland vej (der fører til halfling-fristaden "The Moot"), østpå ligger Harne-Müller distriktet. Der ligger en landsby på området ved navn Paveisheim, der huser godt 20 familier. Byens kro, "The Tower Inn", er meget besøgt af rejsende fra øst mod Nuln og har et godt renommé.

Smerten var der. Ligemeget hvad han gjorde var den der. Han var træt... træt og frygtelig sulten.

For sulten til at sove eller til at gå. Han ville rejse sig for at finde en orm eller en rotte, hvad som helst - bare mad. Selvom han vidste, at det var forgæves. Han havde prøvet alt, men uden held.

Smerten var der uanset hvor mange klumper af sejt rottekød han spiste, uanset hvor mange kakerlakker han knuste med tænderne - smerten og sulten fulgte ham overalt. Han turde ikke at sige det højt, men i tankerne forbandede han sin mester for, hvad han havde gjort. Han var fanget. Fanget af sin sult og tvunget til at blive i tårnet for evigt. Kun med det spinkle håb at hans mester en dag ville komme tilbage og ophæve forbandelsen. En dag ville dette uendelige mareridt få en ende. Hvis bare han kunne fjerne sulten...

"Trold kan tæmmes" er et modul til Warhammer Fantasy Roleplay. Det er designet til at beskæftige max. 5 spillere og en GM (gamemaster) i ca. 6 timer. Det er vigtigt at slå fast, at grundideen med modulet er, at kombinere action og sjov med et anderledes plot og samtidig bevare et vist niveau. Der er også lidt detective-work for dem, der kan lide det. Kort og godt: Lidt for enhver smag.

## Baggrundshistorie

Indtil for cirka 6 måneder siden stod der på én af Hallershofs marker et tårn, der forhindrede Andreas Haller i at bruge marken. Det var simpelthen for besværligt at pløje udenom tårnet, og desuden var man bange for at beskadige landsbyens fælles plov hvis der skulle ligge rester af andre bygningsstrukturer i jorden.



# n fæmmes

## Et Warhammer Fantasy Roleplay-Scenarie

Af Kresten Osgood

Engang i fordums tid tilhørte tårnet Sardo, en ond og led altnulig-magiker, hvis forfærdelige grusomheder heldigvis er glemt i tidens løb. Han spredte kaos og død overalt, men en dag drog han bort og kom aldrig tilbage. Hans sidste grusomme gerning var at kaste en forbandelse på manden, der havde været hans højre hånd igennem mange år, hans trofaste tjener Mingus. Staklen var forbandet til at føle evig

sult uden at kunne dø. Samtidig var han ude af stand til at forlade tårnet. Forbandelsen kunne kun ophæves, hvis Mingus blev dræbt af en med et ædelt sind. Mingus boede i tårnet i mange hundrede år, sulten og ulykkelig. Han klamrede sig til håbet om, at hans mester ville komme tilbage og frigøre ham fra den utålelige sult. Men intet skete før en dag, hvor der kom en masse mennesker og begyndte at ødelægge tårnet. Mingus flygtede ned i kælderen, hvor han ellers aldrig vovede sig ned fordi hans mester havde forbudt ham det. I dag har Mingus været i kælderen i over 6 måneder, og kan ikke undslippe mørket og kulden for udgangen er spærret af mange tons jord.

Landsbyboerne under Andreas Hallers ledelse, rev tårnet ned for 6 måneder siden. Andreas brugte en del af stenene til at bygge en ny lade med, og landsbyboerne fik resten af stenene samt en del andre materialer. Marken blev grundigt gennemsoget for andre sten, hvorefter den blev pløjet og sået. Andreas ved ikke hvorfor, men kornet på den mark vokser ekstraordinært godt, og står faktisk en halv meter højere end de andre marker. Efter at det ellers begyndte at gå ned ad bakke for Andreas har han betragtet denne mark som sin "pensionsordning" og har aftalt med Möllenheimerne (se afsnittet "PC'erne Hyres"), at han b e h o l d e r indtægterne fra denne mark.

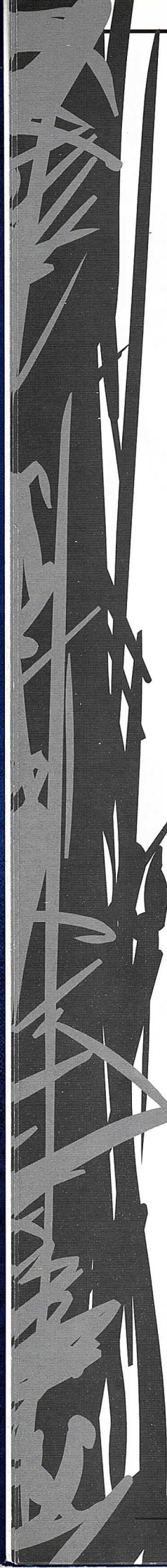
### Hallershof

Hallershof blev oprindeligt bygget af Fritz Haller, en kislevitisk bonde, der var rejst til området for at starte på en frisk. Efter 4 års slid og slæb havde han skrabet penge nok sammen til at kunne bygge sig selv og sin nystartede familie en repsektabel bolig. Hallersheim var gårdens oprindelige navn, men dengang ejede Hallerslægten også væsentlig mere jord end den gør i dag.

Hele Weidegger området og det meste af Harne-Müller distriktet var tilknyttet gården. For godt 150 år siden begyndte området af forskellige årsager ligeså stille at svinde ind til hvad det er i dag - en ubetydelig stribe jord. Siden da er det gået ned ad bakke for Hallershof (som navnet blev ændret til) og Hallerslægten. I dag forvaltes gården af Andreas Haller, der af økonomiske årsager er blevet tvunget til at sætte gården og det tilstødende område til salg. Det hele er blevet købt og betalt og skal overdrages til de nye ejere om 9 dage.

Selve Hallershof består af en to-længet bygning, der er som den var for 350 år siden, da den blev bygget. Derudover er der en ny lade, der også fungerer som stald, med tilhørende indhegning til får og heste. Andreas Haller bor i hovedbygningen og han er, da PCerne ankommer, ved at pakke, så hans hus er faktisk ikke værd at detaljere. PCerne bliver to om hvert rum, og der er tre i alt (max. 6). Andreas regner med at de selv har deres ting med, for rummene er helt tomme for møbler -





dem har han pakket ned før de kom. Han regner også med at de selv sørger for kost, det han har i hvert fald ikke lavet nogen aftale med Hr. Möllenheim om. Andreas er i dårligt humør næsten hele tiden. Det er et stort nederlag for ham, at han har været nødt til at sælge familiens gård gennem 350 år. Han vil da hjælpe PCerne hvis de beder ham om det, men i det store hele er det som om at hans livsgnist er forsvundet.

Ideen med Hallershof er, at det skal fungere som en base for PCerne; et sted, hvor det er utænkeligt, at der kan ske noget.

## PC'erne Hyres

PCerne er halv-erfarne eventyrere, der har boet i Nuln i et par måneder og har fundet sammen omkring det, at de alle ønsker at opleve eventyr og action. De har brugt tiden på at samle lidt penge sammen, og at lære hinanden bedre at kende. Hver dag i den sidste uge har de så fulgtes ned til "Reiks Platz" for at finde et arbejde. Her bliver de hyret af en lettere distræt forretningsmand, Adam Möllenheim, til at rydde op i de goblins, der plager hans nyerhvervede jorder i Hallershof. De får 9 dage...

## Situationen i Pavelsheim

De sidste 2 uger har befolkningen haft problemer med en lille gruppe gobliner, der har angrebet byen gentagne gange, men uden held takket være Frantz Kästler, en sergent udsendt fra Nuln, og hans mænd. Byen er i sikkerhed, men lige udenfor bymuren gemmer fjenden sig. Situationen er ved at være rimelig kritisk for bønderne har, som bekendt, deres marker udenfor bymuren og kan ikke komme til at passe dem. For at gøre det hele værre er det ved at være høsttid. Hvis der ikke høstes indenfor de næste 3 uger vil høsten være slået fejl igen i år.

Gobliner er kun den ene side af sagen. Der er en ting, som ikke engang bønderne kender til. Flere af dem har været med til at rive tårnet ned, og har modtaget materialer fra ruinen (sten, klæder og træ), som pga. deres enorme ondskab, kan gå hen og blive farlige. Disse materialer giver glimrende anledning til at retfærdiggøre en række mystiske hændelser (kun din fantasi sætter grænser). Mystiske sygdomme kunne udbryde, folk kunne begynde at opføre sig underligt, og hvad du nu ellers kan finde på. Brug denne chance til at krydre PCernes ophold i Pavelsheim.

Hvordan Frantz Kästler vil reagere på PCernes tilstedeværelse afhænger meget af deres opførsel og fremtræden. Hvis de blander sig for meget i hans arbejde og betvivler hans autoritet kan og vil han gøre livet surt for dem. Deres opgave vil blive lettere at løse, hvis de arbejder sammen, men det er spillernes opgave at opføre sig pænt.

## Situationen på Hallershof

Andreas, der er alene på gården, har af en eller anden grund ikke haft problemer med gobliner (selvom han er et nemt offer), men der har været andre problemer. Som sagt var det ham, de stod bag nedrivningen af tårnet. Materialerne derfra er blevet brugt på to måder. Andreas har fået bygget en splinterny lade af sten fra tårnet. Hvad han ikke ved, er at der er en sten med en rune på inde i laden. En af hovedgrundene til at han har været nødt til at sælge sin slægtsgård er, at der udbrod sygdom blandt hans får, der dræbte dem alle indenfor et døgn (han tror bare, at det var et uheld, men det hænger garanteret sammen med den mystiske rune, som Andreas ikke kender til).

Den anden ting, som Andreas har fået ud af nedrivningen, er, som tidligere nævnt, den nye mark (den der ligger længst mod øst), som er placeret lige ovenpå tårnet. Andras mener selv, at han har været smart ved at lade bøn-

derne tage alle de sten de kunne finde på området. Sådan kunne han få marken ryddet og gjort klar til såning og samtidig hjælpe bønderne lidt ovenpå sidste års dårlige høst. Det er svært at se om noget er direkte galt med kornet på denne mark. Andreas kan i hvert fald konstatere, at kornet vokser meget godt, men han har ikke smagt på det endnu. Det er uden tvivl hans bedste mark og han har ikke tænkt sig at lade nogen røre den lige meget hvad.

Det er pengene fra denne mark, der skal sikre hans fremtid når han flytter fra sin gård.

## Situationen i området

Der foregår mystiske ting i området omkring Hallershof. Den ondskab, der var i tårnet, er blevet sluppet fri som en indirekte følge af Andreas' nedrivning af det (se afsnittet "The Dungeons of Sardo's Tower": 'Sardos Vægt'). Denne ondskabs aura har betydet at monstre føler sig tiltrukket af området. De gobliner, der angriber byen, er et tegn på det. Det der følger nu, er en beskrivelse af nogle af de ting, som denne ondskab medfører. Det skal siges med det samme, at der sikkert er mange andre muligheder og det er, som sædvanlig, kun din egen fantasi der sætter grænser.



## Gobrot Pussfoot's Warband

Det er Gobrot og hans stamme af gobliner, der terroriserer Pavelsheim. Der er ialt 11 gobliner (Gobrot iberegnet), og de har slået sig ned midt imellem bøndernes marker, hvor de skiftevis æder, hærger og angrber byen. Denne lejrlads tjener tre formål. For det første er der masser af mad (korn + markmus), for det andet ligger det tæt på byen, og for det tredje er det strategisk smart placeret (bønderne kan ikke leve uden deres korn). Faktisk er det også ret godt skjult, i hvert fald har bønderne i Pavelsheim ikke fundet ud af, at det er her de gemmer sig.

The Pussfoots er en dårligt udrustet gruppe. De har ingen rustninger på, kæmper med økser og kortsværd og bruger ikke hjelm. De ejer intet af værdi.

Det er ikke for ingenting, at Gobrot bliver kaldt "Pussfoot". Han er en god og meget behændig leder og faktisk har han rimelig godt check på sine tropper. Han ved ikke rigtig hvorfor han valgte at rejse helt herhen (han kommer langt østfra), men noget sagde ham, at der var sjov her.

Gobrot er ikke idiot, og han ved godt at bønderne snart bliver nødt til at høste. Hans plan er at blive i markerne indtil bønderne er tvunget til at komme ud, så kan han nemt overmande dem.

Han angriber kun byen når hans tropper bliver for rastløse eller når bønderne skal have at vide, at de endnu er der. Det er utænkeligt at Gobrot vil angribe PCerne, med mindre oddsene er meget gode eller at der ikke er andet valg.

## Under broen bor der sjove ting

Ja, det gør der faktisk. I løbet af de sidste par dage er ogren Jens flyttet ind under broen. Stakkels Jens er, hvad man med et fint udtryk ville kalde "psyko-infantil". Han har på én eller anden

skummel måde fået fat i brudstykker af historien om De Tre Bukkebruse, og nu identificerer han sig med væsenet under broen - som han tror var en ogre, men det var en trolld. Denne uheldige misforståelse kan nemt ende galt, for Jens leger legen igennem hver gang nogen prøver på at krydse broen. Indtil videre har det kostet 3 mand livet fordi de ikke forstod situationens alvor.

Jens indleder med at råbe: "Hvem er det der tramper på min bro?" Herefter forventer han et svar, men det har han ikke prøvet at få endnu, for legen har altid fået en brat ende. Dette kan der komme meget sjov ud af, især hvis PCerne bruger deres fantasi. Vent og se hvad de gør, og spil

Jens efter hans personlighed. Det må blive PCernes opgave at undgå kamp med Jens, for han er faktisk rigtig sej til at kæmpe.

Jens er et meget dumt, men ulykkeligt væsen. Hans opvækst har været helt forkert, og det har så resulteret i, at han er blevet lidt speciel. Som før nævnt kan man sige at Jens er "psyko-infantil" - et barn i en voksen krop. Han er meget voldelig (ligesom alle børn), og løser sine problemer med vold. Derfor gælder det om, hvis man vil overleve et møde med Jens, at behandle ham som et lille barn. Dette indebærer at lege med på hans lege, tale til ham som et barn og måske endda forkæle ham lidt. Jens har ingen værdier, men der ligger to lig under broen (folk, der ikke forstod ham).

## Dragen i dammen

Huset oppe i skoven, ved siden af dammen har ingen hørt fra i en uge (hvilket ikke er specielt bemærkelsesværdigt omstændighederne taget i

betragtning). Huset tilhører et ældre ægtepar ved navn Peter og Irene Braun. De har valgt ikke at flytte med deres søn, Thomas, til Pavelsheim fordi Peter ynder at fiske efter skaller i den lille dam. Nu er Peter død. En morgen, hvor han ville ud at fiske fik han noget meget større på krogen - en kæmpe Drageskildpadde. Det var ikke dragen der dræbte stakkels Peter, det var chokket der gjorde at hans hjerte simpelthen holdt op med at slå. Situationen på nuværende tidspunkt er, at Irene har opdaget dragen og har set hvad der er sket. Hun har barrikaderet sig i hytten og har været der i 6 dage nu (hun har 3 dages mad tilbage). Der er intet her i verden, der kan få Irene til at forlade hytten, og hun er i en enorm choktilstand.

## Silas, drageskildspadde

Silas er ikke et ondt væsen, han er bare frygtindgydende at se på. Man kan ikke sige, at han er ked af at "Fiskeren" (dvs. Peter) døde, men det var i hvert fald ikke meningen. Silas er ugidelig og afslappet, og normalt ligger han bare og flyder i vandet og driver med strømmen. Hvis han finder et sted, hvor han kan lide at være, bliver han der i et stykke tid for derefter at padle videre.

Faktisk synes han, at denne dam er ganske hyggelig. Han har faktisk planlagt at blive her en måneds tid. Det er ikke altid lige sjovt at være drage, synes Silas; faktisk er én af de eneste glæder man har at forskrække folk. Det var det Silas gjorde med fiskeren. De sidste par dage har gået med at flyde rundt i vandet og hygge sig lidt, men Silas kunne efterhånden godt bruge lidt forandring.

Netop det, at Silas har brug for spænding kan påvirke hans opførsel overfor PCerne. Han vil helt sikkert forsøge at gøre sig mere interessant end han i virkeligheden er - f.eks. ved at hævde, at der er en skjult skat på bunden af dammen, eller ved at sige at han er tiltrukket af en mystisk kraft der er her i området (hvilket faktisk passer, ironisk nok). Det skal lige for god ordens skyld nævnes, at Silas er 4,5 m lang og 2,5 m bred (!).

Det kan gå hen og blive ganske interessant, for PCernes kontrakt siger jo, at alle monstre skal være ryddet af vejen indenfor 9 dage. Det er jo ikke sikkert, at Silas gider at flytte sig på kommando...

## Mere ondskab

Der er sikkert flere andre ting end disse 3 jeg har nævnt, men der skal også være plads til alle de monstre, der ankommer i løbet af de 9 dage. Ideen er jo den, at PCernes antrengelser skal synes forgæves. I starten skal det komme lige så stille, men senere skal mængden, sværhedsgraden og absurditetsgraden vokse støt. På den 8. og 9. dag skal håbløsheden være total. Disse monstre vil som sagt først holde op med at komme væltende, når vægtskålen nede i kælderens er blevet balanceret (men det skal jeg nok vende tilbage til). Jeg vil nu lave en oversigt over, hvad der evt. kunne bruges som dagene går (det er meningen at denne liste skal bruges som guideline og ikke facitliste).

### Dag 2

Ingen nye monstre denne dag, men "The Pussfoots" angriber om natten.

### Dag 3

Harpyer slår sig ned i den lille skov langs med vejen, der fører op til hytten ved søen, og den store skov. De flyver lidt rundt med træerne som base i håb om at kunne falde nogle forbipasserende i baghold.

### Dag 4

En stamme på 43 snotlinger slår sig ned i den store skov ude ved søen. Stammen kalder sig "The Creeping Fungi" og er temmelig uorganiseret. Der er ingen leder, faktisk kan man sige, at de bare render rundt og er trælse. De vil ikke bevæge sig udenfor det første stykke tid (det er en flok kujoner), og når de endelig tager beslutningen om at forlade skoven vil de gå efter de 4 gårde, der ligger syd for hytten ved søen. De er ganske vist svage, men de er også vandle, onde og mange, hvilket betyder at de faktisk kan gå hen og udgøre en trussel for PCerne (der jo har skrevet under på, at de ville fjerne alle monstre fra området i løbet af 9 dage).

### Dag 5

Peevey Gambolputty og hans to venner Tom og Seamus (diplomater fra The Moot) angribes af nogle trolde (dem, der slår sig ned i skoven dagen efter) og søger tilflugt i Pavelsheim. De tør ikke at rejse længere. Alle detaljer om denne lille affære kommer efter dette afsnit.

### Dag 6

3 trolde slår sig ned. De opsnuser hurtigt snotlingernes tilstedeværelse og vil spise dem - vild panik. Snotlingerne løber i alle retninger (og ned til Silas?). Troldene bosætter sig i skoven, men vil hver dag tage ud for at søge efter noget at æde.

Samme dag svømmer 234 (hvis nogen gider at tælle) oddere (!?!!) rundt i Møllebækken. Der er flest i søen inde i byen.

### Dag 7

En Wyvern (!) svæver hen over området, dog uden at lande. PCerne opdager det ved at der pludselig bliver solformørkelse, da wyvernen dækker for solens lys.

The Pussfoots angriber om natten.

### Dag 8

PCerne finder en død isbjørn. Den har ingen sår, den er bare død af varme.

Hvis The Pussfoots lever endnu, drives de på flugt idag på følgende måde (dette skal kun ske, hvis PCerne kommer forbi markerne ved højlys dag): PCerne ser hvad der er tilbage af The Pussfoots komme spændende ud fra markerne med en bisonflokk i hælene. De store bisonokser galopperer gennem markerne og ødelægger dem totalt, og de stakkels gobliner drøner væk derfra. Det er et ret komisk og absurd syn. Der har nemlig aldrig været bisonokser i 100 km omkreds - en situation, der gerne skulle indramme at der er noget galt (hvis det ikke er gået op for dem endnu).

### Dag 9

Indtil kl. 18.00 er der vild kaos og panik i hele området. Det vrirler med gobliner, orker, oddere, delfiner, edderkopper og drager (som sagt: Kun fantasien sætter grænser).

Möllenneimerne ankommer kl. 18.00, og hvis problemet ikke er blevet løst, bliver de meget sure (bl.a. fordi de har oplevet nogle mystiske ting på vejen) og afskediger PCerne. Modulet er forbi.

Hvis problemet er blevet løst får PCerne deres penge og der siges farvel og tak. Modulet er forbi.

Lad os lige slå fast, at disse hændelser alle kommer pga. den onde kraft der er blevet løssluppet nede i kælderens dybt under jorden. Det er oplagt at PCerne ikke har en jordisk chance for at besejre alle disse monstre fysisk. Der skal noget andet til.

## Sagen om Peevey Gambolputty

Lille Mootlandvej bruges meget af rejsende til og fra halfling-fristaden, The Moot. Netop i denne tid kommer der en vigtig rejsende, nemlig Peevey Gambolputty - Personlig Assistent for halflingernes ambassadør, den Kejserlige Elector Hisme Stoutheart. Peevey er på vej for at mødes med Hisme til et vigtigt møde i Nuln, der skal afholdes på dag 8. Hvis han ikke kommer til det møde, når de vigtige nyheder han har med til Hisme ikke frem, og halflingerne får intet at skulle have sagt med hensyn til skatter det næste år. Uheldigvis bliver han og hans følge angrebet af de 3 trolde (der ville spise dem -som sædvanlig). Peevey var nær ikke sluppet derfra med livet i behold, og han er blevet så skræmt, at han ikke tør fortsætte sin rejse uden en eskorte. Dette kan godt gå hen og blive interessant, for PC'erne har i hvert fald ikke tid til at gøre det (det er 2 dage hver vej). Det er næsten nødt til at blive en opgave for Frantz Kästlers mænd, men har de tid og vil de, og hvem skal så beskytte byen og så videre?

### Pavelsheim

Landsbyen Pavelsheim har været i området i ca. 300 år og har stort set ikke ændret sig siden. Byen er opstået omkring afstikkeren til Averfloden, der af de lokale er døbt "Møllebækken", og den er en vigtig rastestedsplads for de rejsende nordpå. Dette skyldes, at vejen der går gennem byen, fører over Averfloden og mod Stirlend-provinsen. Den anden vej i byen går fra Nuln, langs med floden og til bymidten, hvor den går sammen med "Nordvejen". Selv om byen er lille, bærer den præg af de mange gennemrejsende, den huser. Kroen "The Tower Inn" har ofte mange gæster, der er på vej nordpå eller mod øst til The Moot.

### Beskyttelse:

Pavelsheim er omgivet af en 2 m. høj træpalisade, der giver folk en følelse af tryghed, men heller ikke mere. Det er sket, at store sektioner af den er blæst væk under en storm, og den vil ikke kunne modstå et angreb af nogen art. I midten af byen ligger der en høj, som bruges til udkigspost. De lokale kalder den, med feudal opfindsomhed, for "Kiggehøjen".

### Militia:

Som det fremgår er sikkerheden meget lav. Men de sidste par dage har den været skærpet pga. goblinproblemerne. Der er kommet 8 vagter og en sergent til byen fra militaen i Nuln. Vagterne ledes af deres egen medbragte sergent, og er ikke ret samarbejdsvillige, men de har drevet goblinerne på flugt et par gange og holder stand mod hvad der måtte være af trusler.

Med hensyn til opretholdelse af lov og orden i selve byen er der den lokale militia, bestående af 3 bønder og en sherif.

### Befolkning:

Der bor i alt 69 mennesker i Pavelsheim (19 kvinder, 20 mænd, og 30 børn). De fleste er bønder, der bor i byen og har marker udenfor bymuren, som de passer til daglig. Byen ledes af en "borgmester" (dvs. den rigeste), mens de religiøse sager ordnes af byens gejstlige repræsentant.

### Økonomi:

Beboerne i Pavelsheim betaler 30% af deres afgrøde til Rådet i Nuln. Til gengæld får de beskyttelse. 40% af afgrøderne går til familien Haller, der ejer jorden. Bønderne har de resterende 30% til sig selv. I tilfælde af, at der er noget til overs af afgrøden, kan den byttes eller sælges på markedet i Nuln.

### Handel:

Der er ingen butikker i Pavelsheim, men der kommer en flok handlende fra Nuln en gang om ugen med diverse varer (tøj; specielle fødevarer; luksusvarer, som krydderier og tobak og andet) til en rimelig pris. Ellers sælges der helt basale ting på kroen.

## Det store skridt

Det jeg har gjort indtil nu, er at redegøre for alt det der sker mens spillerne søger efter løsninger.

Der er en fare med hensyn til gameplay i dette modul, og den ligger i at handlingen er afhængig af at PC'erne løser gåden. Derfor skal det sikres at der er spor nok til at de kan finde ud af hvad der egentlig foregår. Her er alle de spor jeg kan komme i tanke om på stående fod:

Det er ingen hemmelighed at tårnet var der, og at det er blevet revet ned for nylig, men ingen anser det for væsentligt. Ingen tænker over det. Hvordan kommer PCerne på at spørge de lokale om tårnet?

- Hvorfor hedder kroen "The Tower Inn"?
- Hvis Andreas er i pengekø, hvorfor bygger han så en lade af så fine sten?
- Hvorfor kan magikere føle tilstedeværelsen af magi i en lade?
- Hvorfor er alle dyrene i laden døde af en mystisk sygdom?
- De tre spørgsmål ovenfor leder til spørgsmålet: Hvor kommer de sten fra?

Hvis PCerne ikke kan regne den ud, så må du hjælpe dem ved f.eks. at:

...lade ordet "Sardo" være de lokales skældsord, hvilket giver anledning til spørgsmålet: "Hvem er Sardo?"

...lade en eller anden på kroen fortælle en lokal krønike, der omtaler Sardo og hans tårn.

Når PCerne har regnet ud hvad de skal gøre, er der kun et lille problem tilbage: Kælderen er overdyngnet af jord, og der er en fin og god kornmark der hvor nedgangen skulle være. Dette er Andreas' bedste mark, og som før nævnt har han ikke tænkt sig at give sin pensionsopsparing til en flok unge eventyrere, der har en teori. PCerne bliver nødt til at finde en løsning. Det kunne f.eks. være:

- Betale Andreas kompensation for det, der ødelægges af marken.
- Gøre det uden at han får det at vide.
- "Overtale ham"
- Slå ham ihjel - hvad ved jeg.

Nu går vi ud fra at det problem er blevet løst og fortsætter. Lemmen ned til kælderen ligger ca 2 m. under jorden og det vil tage noget tid at lede (check skills, luck etc.). Når de endelig finder lemmen kan de se et tegn (en rune), meget lig det, der var inde i laden (på én af stenene). Runen symboliserer generelt ondskab, og er indikatoren på at de træder ind i ondskabens hule. Gør det klart for spillerne, at deres gode humør forsvinder ved synet af denne rune.

Herfra kommer så sidste etape af "Trolld kan tæmmes"...

## The Dungeons of Sardo's Tower

"Lemmen åbner ned til et fugtigt og muggent mørke, med en gang ledende nedad så langt øjet rækker."

Der er fugtigt og glat herinde, og man kan se at murstenene er ved at smuldre væk. Dette er den generelle forfatning denne kælder er i. Der har ikke været udskiftning af luften i lang tid, og fugten fra jorden rundt omkring siver ind mellem murstenene.

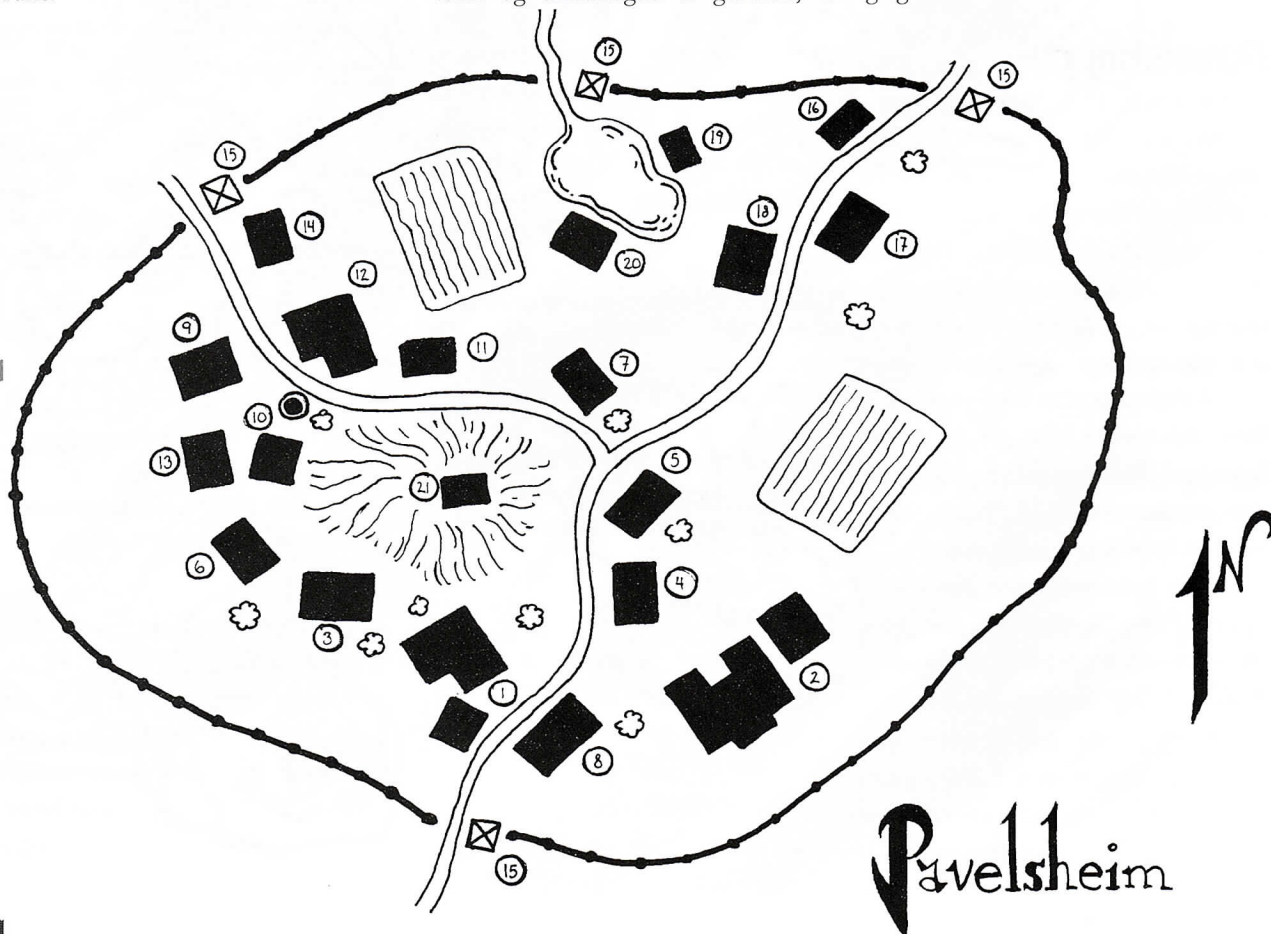
1) Sardos opholdslokale. Ofte overnattede han hernede for at være tættere på sine studier og andre gange var han for udmattet til at gå op ad trappen. Her er der en muggen sofa, en vammel lænestol og resterne af et smattet gulvtæppe. Det halvrådne sofabord er tomt og stemningen er generelt, at

dette rum ikke har været rørt siden Sardo forlod det for læææænge siden.

2) Bibliotekarens rum. Alle møbler herinde er i god stand, og der er ikke noget støv overhovedet.

For enden af et skrivebord sidder der en ældre mand og tørrer støv af bordet. Han kigger op, lettere forbavset og siger: "De har da vist ikke været her før, har De talt med mesteren?"

Før vi fortsætter er der nok et par ting, jeg hellere må forklare. Manden er Balthazar van Eyk - Sardos personlige bibliotekar. Da han kigger op lægger PCerne mærke til at man kan se muren igennem ham. Han er gennemsigtig! Balthazar er et spøgelse, men et selvstændigt tænkende spøgelse, der går op i at gøre rent i sit rum og så videre. Det interessante ved ham er, at han ikke selv ved at han er død og immateriel. Han kan gå gennem mure så let som ingenting, men han tænker ikke over at han gør det. Hans oprindelige funktion var at bevogte den eneste indgang til Sardos bibliotek og laboratorier - en hemmelig dør bag ved ham - men han har glemt hvordan man aktiverer den, fordi han bare plejer at gå gennem muren.



Der kan komme meget spænding ud af Balthazar, bl.a. fordi PC'erne er tvunget til at spille på hans præmisser for at komme videre. Der er kun denne hemmelige dør som han ikke kan husk hvor er, og dette kombineret med at han er ude af trit med alting vil nok resultere i en del frustration. Han er utrolig bedrevidende, og meget stædig, men ikke et ondt væsen, og hvis PC'erne forstår at leve sig ind i hans univers kan de få meget nyttig information ud af ham (han er trods alt Sardos personlige bibliotekar).

Han vil sandsynligvis kræve at få at vide hvad PC'ernes ærinde er, og han kan ikke forstå at de ikke har tid til at vente på mesteren. For at denne scene skal fungere uden at det bliver for latterligt og stemningsdræbende, er det vigtigt at du er fuldt ud bevidst om, hvordan du spiller Balthazar.

Det er meget sandsynligt, at PC'erne vil eksperimentere med at fortælle Balthazar at han er død.

Dette vil slet ikke røre ham. Han vil begynde med at stille umulige spørgsmål for at bevise hvor overlegen han er i intelligens og bruge det til at retfærdiggøre sin mening. "Hvem er klogest af os to? Hvordan kan du så tillade dig at komme med sådan en latterlig påstand?" .. osv.

På et eller andet tidspunkt finder PC'erne jo nok den hemmelige dør.

3) Dette rum er ganske storslået. Der er en bagvæg og fire reoler udefra fyldt med gamle støvede bøger. Desværre er det sådan, at de fleste bøger kun er intakte på omslaget; når man rører ved dem smuldrer de væk mellem fingrene. Balthazar er meget øm over bøgerne, og går amok hvis PC'erne ødelægger en bog, og hver gang det sker nedkalder Balthazar sin mesters forbandelse over dem. Der er nok over 300 bøger, og de fleste dækker følgende emner:

Arkæologi, historie, medicin, alky-mi, geografi, mytologi, diverse sagaer,

opslagsværker om okkultisme, overtro og fænomener, hellige bøger fra kaosreligionerne (dvs. Khorne, Nurgle, Tzeentch, Malal og Slaneesh), "Hekse, kættere og andet godtfolk" om hekse og mørk magi, samt flere kendte og sjældne værker om nekromanti og dæmonologi. Altså et ondt bibliotek.

På skrivebordet er der et udtørret blækhus og noget gammelt ubrugeligt pergament. Der ligger også en bog der er slået op i. Den hedder "Kulter i Norsca" og er skrevet af Ingulf Debberdwindler for over 800 år siden. Man kan ikke se, hvad der står i bogen længere. Kun på omslaget kan man se bogens titel.

Til sidst en pudsig detalje. Balthazar er den eneste, der kan få noget ud af bøgerne. Dette skyldes at han, som spøgelse, nærmest kan få den pågældende bog til at svæve ud fra sin hylde og åbne sig uden fysisk at have rørt ved den. Han mener naturligvis at PC'ernes manglende evner til at gøre det, skyldes deres klodsethed, og bruger det som endnu en grund til at bevise at han er overlegen både med hensyn til intelligens og behændighed. Jeg behøver vel ikke at nævne at Balthazar har læst samtlige værker adskillige gange.

4) Hvad dette rum blev brugt til er et godt spørgsmål. Det eneste der er tilbage er nogle tomme, støvede hylder og en vindeltrappe, der fører ned til næste etage.

Det skal lige nævnes, at hvis over etagen var bygget i mursten er denne etage hugget ud i stengrunden (!).

5) Dette rum er tomt, men der er et forhæng der dækker for indgangen til Sardos laboratorium.

6) Her er så Sardos laboratorium. Det er et på én gang imponerende og uhyggeligt sted. Der er 2 store borde med stropper og spænder i hvert hjørne (sikkert for at holde diverse forsøgspersoner i ro), og der er blodpletter på begge borde. Det var på disse borde, at ofrene gennemgik umenneskelig smerte, og hvis man lytter meget intenst kan man endnu høre deres vilde skrig som om de har sat sig fast i væggene.

Oppe i højre hjørne er der en sort cirkel, der ser ud som om den er blevet brændt ned i stengulvet.

Hvad denne cirkel er blevet brugt til kan man kun gætte sig til (måske eksperimenter med dæmonologi?), men stiller man sig inde i cirklen kan man føle, at der er nogen der stirrer på én fra mørket. Det er faktisk rigtig ubehageligt, og dem det sker for skal lave et Cool-check eller blive rigtig bange og interesseret i at forlade hele kælderens med det samme.

Skrivebordet er gammelt og råddent, med nogle ulæselige pergamenter liggende i en stak. Der er 4 skuffer i bordet - 3 af dem er tomme, mens den 4. rummer flere ulæselige papirer og nøglen til metaldøren.

Døren ind til nr. 8 er en stor metaldør med et lille tremmevindue. Døren ind til nr. 7 står åben på vid gab.

7) Dette rum er ganske interessant. 3 af de 4 vægge er dækket med hylder, med de mest mystiske ting. Her er meget rodet, og der ligger glasskår og andre ødelagte ting på gulvet. Der er også et stort skab herinde. Op ad skabet sidder et mystisk væsen (Mingus). Hans hud er helt okkergul og øjnene står ud af hans magre ansigt (som ved Marty Feldman). Han er så mager, at man kunne bruge hans ribben som xylofon. Han er iklædt et lændeklæde og er skaldet. Han sidder med en lille flaske i hånden, og stirrer ud i luften. Hvis man ser på hans mave, så er der et stort åbent sår i den, hvorfra der kravler små orm og mider. Den dårlige belysning og stanken skulle gerne

få

PC'erne til at tro at Mingus er død for længst og er i forrådnelse (lad dem lave et Cool-check for at se om de brækker sig).

Men han er faktisk i live og vil, når han har samlet kræfter nok, forsøge at kommunikere med PC'erne. Han har glemt sproget, men vil række sin hånd frem og forsøge at nå én af spillerne, mens hans kuglerunde øjne stirrer vildt på dem. Så vil han udstøde nogle gurglelyde i forsøget på at sige "dræb mig". Hvis ikke PC'erne kapper hans hovede af, vil han faktisk (pga. forbandelsen) blive holdt i live i denne smertetilstand for evigt. De kan godt opgive at få noget ud af Mingus.

Han er simpelthen så svag, at han i teorien burde være død forlængst.

Måske var det på sin plads at fortælle hvad der er sket her. Mingus havde i sin ulykkelighed famlet sig herved og var begyndt at gennemrode alt i sin søgen efter noget, der kunne give ham mad, slå ham ihjel, eller ophæve forbandelsen. Han var blandt

andet kommet til at vælte vægten (se nedenfor) i sin desperation. Skabet var fyldt med potions og Mingus' nuværende tilstand skyldtes at han har drukket 6 flasker med trolde-mavesyre (den stærkeste syre man kender i The Old World). Dette skete for 11 dage siden, og i mellemtiden er orm og mider begyndt at æde ham op.

Hylderne var oprindelig opbevaringssted for eksperimenter, både vellykkede og mislykkede.

Desværre er alt ødelagt nu, men vægten, der er lavet af metal, skal bare stilles på plads for at den kan begynde at virke igen.

## Sardos vægt

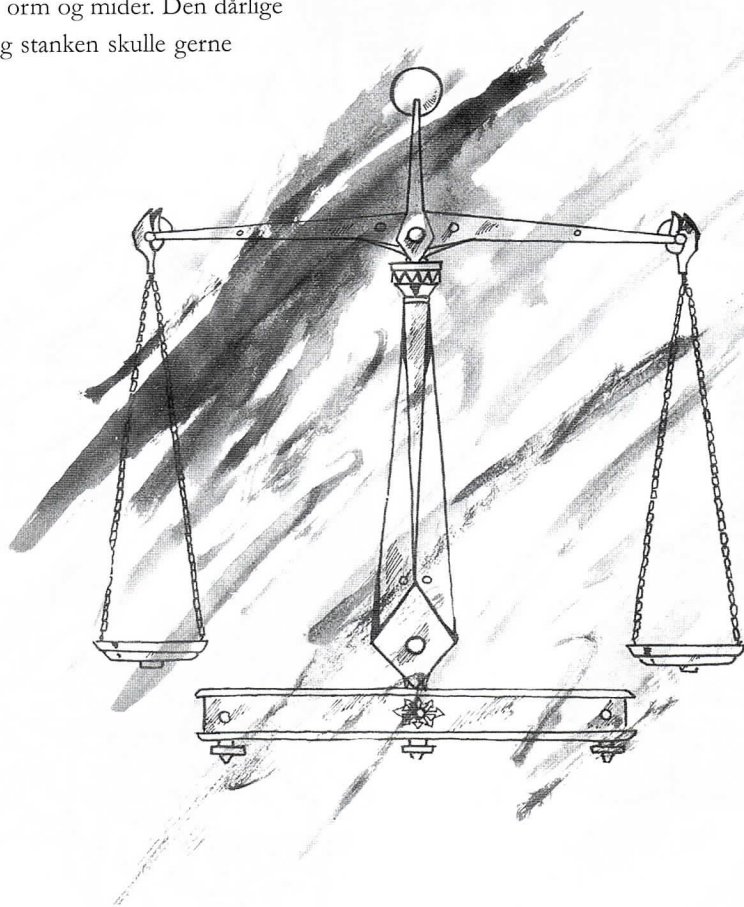
Nu er det vist på tide at få forklaret hvad det er der er galt med denne vægt. Vægten er af en sølvlegering af det klassiske design, med to vægtskåle. Indgraveret i bunden på den ene er der en flamme, mens det velkendte tegn fra laden og lemmen, betydende ondskab, er i bunden på den anden skål.

Normaltilstanden er, når der er balance imellem de to skåle, så der er lige store dele af ondskab og godhed, sådan som det bør være. Hvis man ønsker en aura af ondskab forstærket tynger man skålen for ondskab lidt, og ønsker man en god aura tynger man den gode skål.

Således kan man regulere auraens natur. Oprindeligt blev dette magtfulde instrument skabt af Sardo således at han kunne eksperimentere med dæmonologi på et højt plan (heldigvis gik det ikke galt).

Med en ekstremt ond aura ville det blive nemmere at fremmane en meget magtfuld dæmon. Det virker også således, at jo mere man tynger skålen, desto kraftigere bliver effekten. Skålen ligger på gulvet og er tippet helt mod den onde side — graden af ondskab er ekstrem.

Dette er forklaringen på at der kommer monstre så langvejs fra. De tiltrækkes simpelthen af denne "onskabens sender". Det øjeblik hvor kos-



mos restaureres, gider monstrene ikke at være der længere og rejser hjem hvor de kom fra helt frivilligt.

8) Herinde opbevarede Sardo så alle sine fysiske eksperimenter. Bag den låste metaldør ligger der muterede skeletter. Et af dem har sågar haft kræfter til at grave en tunnel i forsøg på at slippe ud, men dets lig ligger nu tilbage i den hule, det selv har gravet.

Dette var så mysteriet ved Hallershof. Men nu er det så op til dig, som master, at gøre disse informationer levende. Det behøver ikke være så svært hvis du forstår de grundlæggende stemninger og temaer i modulet. Den følelse du skal bestræbe dig på at vække i dine spillere er primært Håbløshed. Men hele situationen skal udvikle sig og blive mere og mere Absurd. Jeg kunne godt have kaldt dette modul for

“Oderne i Møllendammen”, men så ville jeg ikke have taget temaet særlig alvorligt. Stemningen kan måske bedst sammenlignes med én af de nyere Arnold Schwarzenegger-film: “Absurd Action” (som i “Last Action Hero” eller “True Lies”).

Godnat og sov godt.

## Personer i Pavelesheim

PC'erne vil sandsynligvis komme til at tilbringe en del tid i Pavelesheim, og for at krydre gameplay i byen, er der en række personer som det er praktisk at give en detaljeret beskrivelse af. Dette gælder byens spidser, særlinge og så videre.



### Markus Stoltenpis

Sherif i Pavelesheim

Markus er det humoristiske element i Pavelesheim. Han er en rigtig tyrann, der udnytter sine 3 vicesheriffer på det grovesre, mest fordi han ikke

kan finde ud af en pind selv. Han er forfængelig, og er overbevist om, at byen ville gå til grunde uden hans beskyttende hånd. Han er meget å la Prins John i Robin Hood - en lille hid-sig mand, der hundser rundt med alle og enhver.

Heldigvis, for ham, er han fætter til Alfred Strasser (der er også en vis lighed med hensyn til ego) og det er derfor at han er i en magtposition. I denne tid er Markus ondere end han plejer at være fordi han føler sit ego krænket af Nuln-vagternes tilstedeværelse. Han vil evt. forsøge at manifestere sig ved at gøre livet surt for PC'erne og vise dem hvem der bestemmer. Markus er vigtig for gameplayet i byen. Det er sikkert at han ikke vil gå glip af noget som helst, og han vil blande sig i alt og generelt være irriterende hele tiden. Det er OK at overdrive ham lidt for hans person er den, der sætter liv og dynamik i byen. Eventuelle inspirationskilder til hvordan Markus kan rollespilles kunne være: Adolf Hitler og fængelsinspektøren i “Natural Born Killers”.

**Note:** Markus har en pistol som han har købt i Nuln. Han har aldrig brugt den, og er derfor ret elendig til at skyde, men en pistol er en pistol og for Markus er den mere end en pistol. Den er et symbol på hans “magt” og han bruger meget tid på at pudse og gnutte på den. Han har 8 skud i alt.



### Ulrich Braun

Krovært på “The Tower Inn”

Ulrich er en venlig man, der, efter eget udsagn, har været vidt omkring. Han er en typisk krovært på godt og ondt. Han er en snakkesagelig og imødekommende mand, der altid er på pletten, når det gælder intriger og sladder, men han er også lidt af en fuser, der er god til at malke penge ud af folk. Ulrich er født of opvokset i området og man anser ham for en hyggelig mand, der driver et sted med god betjening. Det passer slet ikke at han har været vidt omkring (faktisk har han aldrig været længere væk end til Nuln), men han har hørt utrolig meget om utrolig mange ting, og han har en livlig fantasi. Det er kombinationen af disse

2 ting, der gør ham til en yderst kompetent løgner, og der smøres tykt på når han fortæller historier om dengang hvor... (for at det skal blive nemt at spille ham livligt har jeg nederst placeret en række af hans yndlingsemner).

Kort sagt: Ulrich er en venlig, men utroværdig mand, der bruger meget tid på at fortælle eventyr som han ikke selv har oplevet.

**Historier:** Ulrich har som sagt en række emner som han elsker at fortælle om, men det betyder ikke at han ikke er på jagt efter nye. Blandt klassikerne er der: Dengang han reddede sin lillebror fra at blive angrebet af en tre-hovedet drage; dengang han egenhændigt bekæmpede en mindre hær af orker (han nævner ingenting om gobliner, af gode grunde); dengang han snørede en stor drage fra det halve af dens skat, og om hvordan han gav alle pengene til sin hjemby, der i dag ligger langt mod øst. Der er mange flere af den slags skrøner og folk i byen ved da heller ikke hvad de skal tro om historienes sandfærdighed.

Ulrich har en kone ved navn Johanna, der står for det meste af madlavningen; en datter (Juliane, 16), der tager sig af serveringen. Sidst og mindst er der sønnerne Fritz og Lars, der er enæggede tvillinger og tager sig af jobs som staldkarleri og andet.



## Elsa Weidenhof

### Priest of Sigmar

Elsa er en aldrende kvinde, der har været i Paveisheim i mange år. Hun er en rolig og diplomatisk person, men hun har et ret alvorligt problem: Hun lugter.... Nej, hun stinker! Elsa lugter simpelthen rådden og ligemeget hvor meget hun vasker sig, bliver lugten hængende i luften overalt hvor hun går. Det kan måske lyde morsomt, men for Elsa er det et reelt problem.

Stanken betyder, at hun har svært ved at få folk til at tage det religiøse alvorligt. Hun har ingen aspiranter og hun er jo ved at være oppe i alderen, hvilket medfører at hun er begyndt at tvivle på at det nogensinde skal lykkes at få en aspirant. Al denne modgang har betydet at Elsa er blevet ret opgivende. Hun er meget passiv, næsten ligeglad, og hun føler at hun er isoleret i bylivet (hvis man kan tale om byliv i en by med 17 familier). Elsas problemer har medført, at det religiøse aspekt i byen er meget forsømt, og det er uheldigt - netop nu i en tid, hvor der er meget brug for tro.

**Udseende:** Elsa er egentlig ganske køn. Hun har langt gråt hår, og et behageligt ansigt, men det er de færreste der lægger mærke til det, fordi hendes stank ødelægger alt for hendes fremtræden.

Hun er iklædt en hvid kåbe med Sigmar Heldenhammers tegn på ryggen, og går med en træstav.

Hun er høj, slank og har et alvorligt og højtideligt ansigt. Man ser hende

sjældent smile, men hvis hun gjorde, kunne man se et sørgeligt tandsæt, der vidner om forsømt dental hygiejne.



## Micha

### Altmuligmand

Micha er håndværker, og tager sig af praktisk talt alt hvad der har med reparation og vedligeholdelse at gøre. Han er den tavse type, der ikke siger noget med mindre han bliver spurgt (hvilket godt kan føre til en kommunikationsbrist). Når han endelig taler, er hans stemme betydelig lysere end man kunne forvente (tænk på Mike Tyson), så lys at det grænser til det komiske. Han er genert og holder sig for sig selv, men han hjælper folk med deres utatte tage og hvad der nu ellers måtte være af problemer. Micha er en meget dygtig og effektiv håndværker.



Det sker sjældent at han svigter en "deadline", og folk i byen sætter stor pris på hans ydelser, men man synes at han er en smule underlig. Det er som om der er en side af ham, som ingen får at se. Han er noget oprindeligt, noget primitivt - et gådefult menneske, der higer efter nogle kvaliteter, som Pavelesheim ikke opfylder.

**Udseende:** Micha er et mega brød. Han er ca. 180 cm høj, og vejer 81 kg. Han har et mørkebrunt fuldskæg, og ret meget hår på hovedet og kroppen. Han er som regel bare iklædt robuste læderbukser og en bondeskjorte. Han ryger pipe og har gule tænder, der vidner om en (ja, fulstændig rigtigt!) forsømt mundhygiejne.



## Alfred Strasser

Borgmester

Alfred er den rigeste man i Pavelesheim, hvilket giver ham størst indflydelse. Han ejer 3 store marker, og er én af de eneste i byen, der har overskud nok til at sælge nogle af sine afgrøder på markedspladsen i Nuln. Alf (som han kaldes af de fleste) er en rimelig god leder. Han er smart og praktisk, men en lille smule usympatisk. Det er ikke fordi han er en meget travl mand - faktisk laver han ikke en skid, ud over at administrere sine marker (hans to sønner, Helmut (17) og Fritz (19) laver alt det fysiske arbejde), men alligevel prøver han at virke som en travl og distræt mand, der ikke har tid

til noget som helst. Alf har puklet for at nå dertil hvor han er i dag, og han er af den mening, at man ikke kommer let til noget her i livet. Han er stolt af sin position, og går meget op i at styre byen... Måske lidt for meget.

**Udseende:** Alfred er en halvskaldet, gråhåret mand midt i 50erne. Han er ikke særlig høj og nærmest spinkel, men hans blik udstråler autoritet og alvor. Han smiler aldrig, men hvis han gjorde kunne man se, at han mangler mange tænder. Alfreds stemme er lys, men gennemskærende, og han taler meget hurtigt. Han er velklædt, men ikke prangende.

Alfred har en kone (Irma, 43), to sønner og en datter (den fagre Britta, 16).



## Jodri Baidel,

Smed

Jodri er en meget populær person. Han er den eneste dværg i byen (han bor alene i sin smedje) og en dygtig smed. Han har altid tid til alle og han er meget jovial. Jodri er bestemt ikke en

typisk dværg. Han er imødekommende, og kan godt lide at omgås mennesker. Han mener faktisk at mennesker er mindst ligeså civiliserede som dværge, og han hader grådighed. Nej, Jodri er bestemt ikke den typiske dværg. Man ved faktisk ikke meget om hans fortid, men han har boet i byen så længe man kan huske (dvs. 43 år). Måske gemmer han på en hemmelighed, men ingen undrer sig over det, så man spørger ikke om hvad den overdimensionerede økse laver i hans smedje.

**Udseende:** Jodri har små, mørke øjne, der kan se venlige ud, men sikkert også det modsatte.

Hans brune hår er tjavset og snavset. Faktisk ser han temmelig farlig ud, og hans kæmpe overarm bidrager sit. Alligevel er der noget onkel-agtigt over den buttede dværg. Hans smil afdækker et alvorligt paradentoseproblem, men man får indtrykket at Jodri er ligeglad. Han er ofte iklædt et beskidt læderforklæde, og beskidte læderstøvler. Jodri er glatbarberet!!!



## Frantz Kästler

Sergent for delingen fra Nuln

Frantz er en respekteret mand, der hvor han kommer fra. Han er sindig, beregnende, og meget voksen (en skærende kontrast til Markus). Han stemme er dyb og autoritær. Han er i Pavelesheim for at beskytte befolkningen og han agter at følge sine ordrer til punkt og prikke. Han er kortfattet, men meget klar og præcis i sine formuleringer. Han styrer sine mænd med

jernhård disciplin, men han har deres respekt, og han er ikke en urimelig mand. Frantz er en ægte professionel, der er trænet i at håndtere situationer som denne. Han er måske en anelse tung at danse med, men han holder en høflig og velovervejet afstand fra folk. Dette betyder, at ingen rigtig ved noget om ham udover at han har været ansat i militiaen i Nuln rigtig længe.

Han bærer et skjold med Nulns våbenskjold på, og har et smukt poleret langsværd. Han er lidt sej at se på - en rigtig militærmand med rank ryg og et ansigt, der kan skifte fra at være venligt til at være stift og stramt.

## Delingen fra Nuln

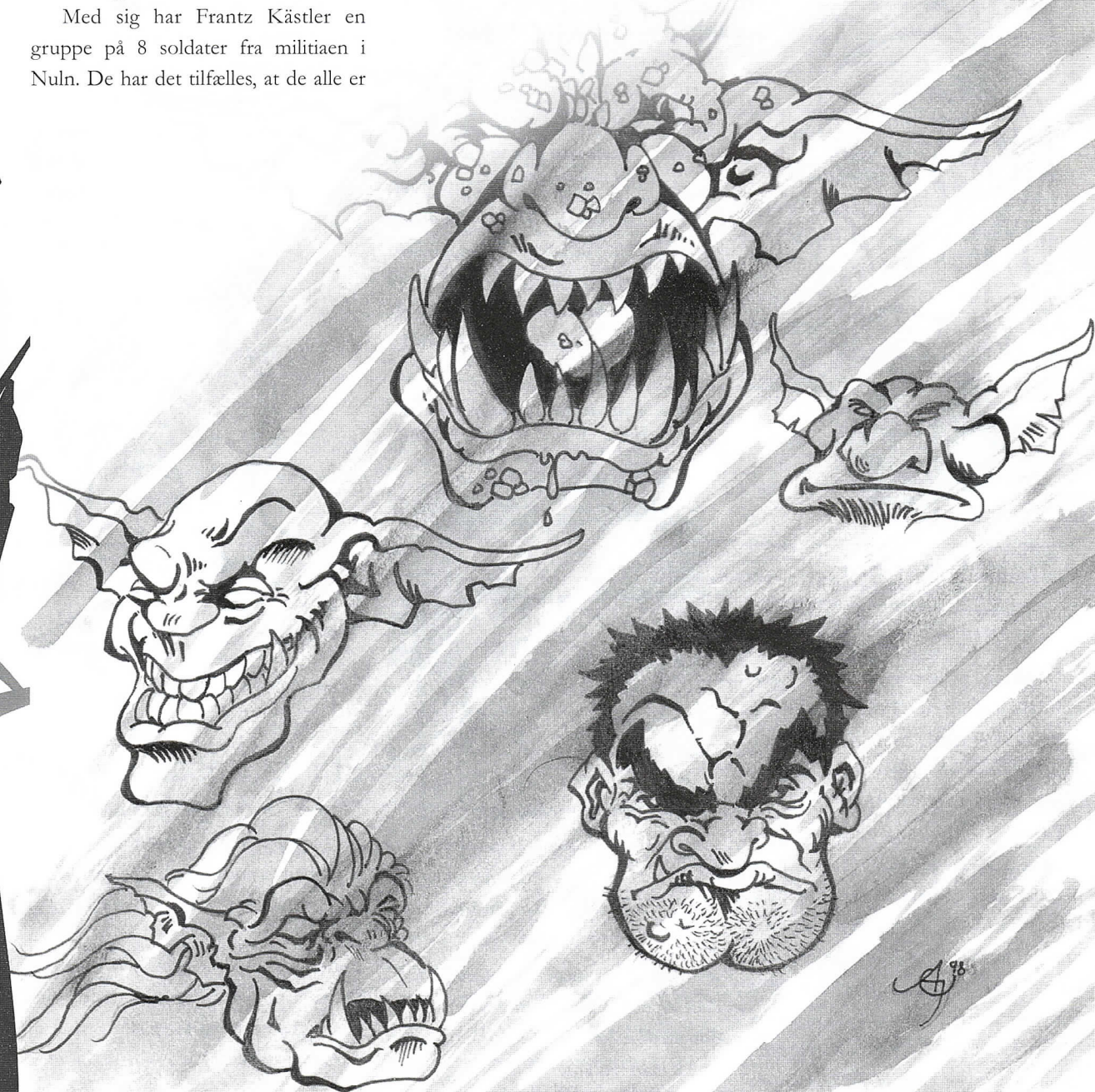
Med sig har Frantz Kästler en gruppe på 8 soldater fra militiaen i Nuln. De har det tilfælles, at de alle er

ret nyuddannede, og at dette er én af deres første missioner. Heldigvis er de under ledelse af en kompetent mand, der nok skal sørge for at de klarer opgaven.

## Typisk bonde i Pavelsheim

Gennemsnitsbonden har et hus indenfor bymuren, og to til tre marker udenfor. Her dyrkes der mest korn (hvede og byg), men der er også nogle få kartoffelmarker. Nu, hvor jeg har gennemgået alle de interessante mennesker i byen er der (hvis man ser bort

fra Nulnvagterne) 14 mænd, 13 kvinder og 24 børn (under 18 år) tilbage. Langt de fleste af disse er helt normale bondefamilier, og dem vil jeg ikke bruge plads på.



# Knudepunkt, fup og fakta

## FAKTABOX

Knudepunkt er en kongres for og med liverollespillere fra Norge, Sverige, Danmark og Finland. På Knudepunkt vil der ikke blive spillet live, men der vil foregå en lang række liverelaterede aktiviteter. Torsdag til søndag vil der være smækfyldt, med kurser, workshops, foredrag, diskussionspaneler, sociale aktiviteter og ikke mindst muligheden for at møde liverollespillere, som du aldrig har set dem før.

Hele herligheden bliver afholdt fra den

**18. til 21. februar 1999  
på Tårnby gymnasium i  
København**

med start torsdag aften og slut søndag middag. Deltagerantallet er 300-400 personer, og ca. halvdelen vil ikke tale dansk.

Deltagerprisen er ikke fastsat endnu, da vi har ansøgt 60.000 kr. fra Nordisk kulturfond og både deltagerpris og madpriser afhænger af dette. Svaret kommer midt i december. Men regn med cirka de samme udgifter, som når du tager til con.

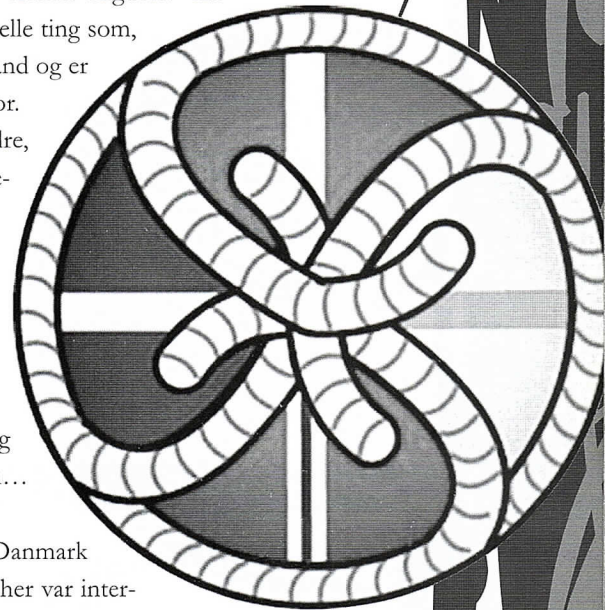
Det startede engang i det mørke Norge, hvor en gal nordmand udtænkte en plan. Han ville samle livespillere fra hele norden og se, hvor gale alle var. Uanset hvad man nu engang siger om nordmænd, så lykkedes det rent faktisk denne nordmand at føre sin plan ud i livet, og festligt blev det...

På et universitet i Oslo samles nu den "mørke ungdom" fra hele norden, og de diskuterede så intellektuelle ting som, kan vi samarbejde, er der virkelig live i Finland og er svenskerne virkelig så underlige som alle tror.

Nu er det hverken gået værre eller bedre, end at drømmen om det nordiske samarbejde stadig lever (til forskel fra kommunismen som for længst er erklæret død (mener nogle!)). Nogle svenskere besluttede sig for at tage den tunge arv fra Knudepunkt i Oslo på sig, og afholdte i 1998 den svenske udgave. Se nu er det jo næsten blevet en historie, der kunne endes med "og de levede lykkelig til deres dages ende" men...

Som den onde stedmoder i historien er Danmark nu trådt til som arrangørland, og tænk dig, her var interessen for dette storslåede, nytænkende, helt vildt fede og ganske 60'er-agtige arrangement egentlig ikke særlig stor. Der fandtes godt nok i dette lille kongerige en lille gruppe, der fanatisk påstod, at dette var det største der var sket i dansk liverollespil siden opfindelsen af polstring på våben, mens de fleste mente, at det var en smule overvurderet.

En dag sad denne lille gruppe og diskuterede deres planer for, hvordan de kunne lave Knudepunkt 1999 til det bedste nogensinde, da de kiggede sig omkring og følte, at de manglede noget feedback fra deres hjemland. De havde i deres iver måske glemt, at det vigtigste i Danmark, var det danske livemiljø. De tog en rask beslutning og tromlede (som en bulldozer tromler et hus, der er blevet eksproprieret af øresundsforbindelsen) det danske miljø med opråb om, hvad deres seje projekt gik ud på, hvor godt det hele var, og hvad folk i øvrigt skulle mene om det. Der var faktisk en masse interesse, og de fleste fandt ideen fascinerende, men de havde aldrig rigtig overvejet projektet nok til at have særlig meget at sige. Så den lille entusiastiske gruppe i storbyen på den lille grønne ø tog en beslutning om at ændre deres strategi. Nu var det slut med at fortælle folk hvad de kunne forvente og hvorfor, de skulle synes det ene og det andet. Nej, nu ville de have noget debat...



...Hvad er det egentlig at de går og laver i de andre lande ? Kan det virkelig passe at man skal betale 700 kr. for en weekends live i Sverige? Og hvis de virkelig er så interesserede i nordisk samarbejde i de andre lande, hvorfor ser vi dem så aldrig til vores arrangementer eller modtager nogle tilmeldingsfoldere fra dem ?

Hvad tror de egentlig at vi laver her i Danmark, når det drejer sig om live ? Har de hørt om andet en hack and slash i Hareskoven, og ved de at Danmark er større end der hvor flyvebådene fra Malmø og Danmarksbåden til Frederikshavn lægger til? Tror de at Danmark er landet, der flyder med mælk og honning, fordi vi kan arrangere vores liverollespil til halvdelen af hvad deres koster? Hvis danskerne virkelig er så interesseret i nordisk samarbejde, hvorfor ser vi dem så aldrig til vores live eller modtager en tilmeldingsfolder fra dem ?

Kan min lokalforening ikke være totalt ligeglad med nordisk samarbejde? Vi forstår alligevel ikke finsk, og der er for øvrigt mindst tusind kilometer til Norge. Desuden har vi altså et samarbejde her på Vestsjælland, det må være nok! Eller er det?

Nu har jeg spillet live ligeså længe som Skåne, Halland og Blekinge har været selvstændige - der er ingen vodkadrikkende og knivkastende finne, der skal komme og lære mig noget nyt. Jeg kan alle tricksene, og hvis der var nogen, der skulle lære noget, så var det da de andre...hov ! hvad var det der stod på deres hjemmeside om at de søgte foredragsholdere...? Kommer Knudepunkt til Danmark for at vi skal få serveret en række perletips og ny guddommelig inspiration fra de andre ? Eller kommer de til os for at lære nye ting?

Debat er hvad vi ønsker. Derfor blev denne artikel til og derfor stillede vi jer denne række spørgsmål, som gerne skulle blive grundlaget en debat om nordisk samarbejde indenfor området liverollespil. Når du så har tænkt lidt over spørgsmålene, debatteret med dig selv, diskuteret nordisk samarbejde med dine venner over et spil clayorama og kigget lidt på Knudepunkts hjemmeside og andre liverollespilsider med nordisk relevans, ja så vil vi gerne have at du kontakter os og fortæller os, hvad du synes og ikke det, vi gerne vil høre. Planlægningen af Knudepunkt i Danmark er allerede nået langt, men til gengæld er vi heldigvis også i så god tid, at alt kan nå at blive lavet om og helst med andres indflydelse end vores efterhånden lidt forhåndsindtagne inspiration.

Vil du i kontakt med os, kan du bruge en eller flere af følgende oplysninger:

Tjek vores hjemmeside på

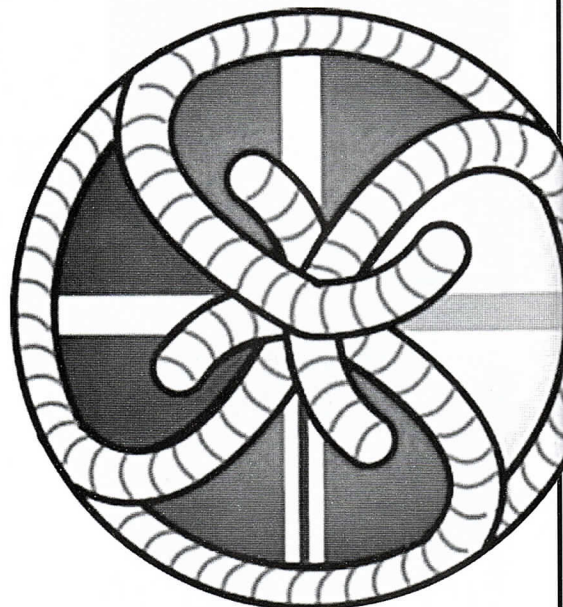
[www.knudepunkt.dk](http://www.knudepunkt.dk)

Send os en e-mail på  
[kp99@knudepunkt.dk](mailto:kp99@knudepunkt.dk)

Eller hvis du bedre kan lide det på den gode gammeldags maner, så kontakt os på:

**Knudepunkt 1999  
Co./ Mikkel Sander  
Husumgade 20 4 tv.  
2200 Kbh. N  
35830880**

På vores hjemmeside vil det også snarligst være muligt at påskrive sig en mailingliste med nyheder fra og om Knudepunkt. Er du en ægte glad entusiast kan du også få tilsendt vores nyhedsbrev i papirform.



# (Hest-Fest)

Fundraising fest for Fønix

Med:

Sleipner bod

Hest-Bar

Sleipner café

Mulighed for at overnatte

Musik

og

Mega Råhygge

(Cykelbanen i Århus)

(23. Januar - fra klokken 19:00 - ?)

(Entre: 50 kr.)

# Sleipner

Landsforeningen af rolle- og konfliktspillere i Danmark



Personligt medlemskab: 20 kr/år (1/1-31/12)

Lille Foreningsmedlemskab: 100 kr/år\* (1/1-31/12)

Stort Foreningsmedlemskab: 400 kr/år\* (1/1-31/12)

Kan indbetales på giro 216-4949 - Husk navn og underskrift

For flere informationer ring til Christian Nørgaard

Tlf: 98 12 06 08 eller E-mail til: sleipner@sverok.se

\* For at foreninger kan få fuldt medlemskab af Sleipner skal foreningen indsende medlemsliste (pr. 31. dec.) med fødselsdato, vedtægter samt bestyrelsens og kontaktpersonens navn og adresse.

Aalborg Rollespils Laug Præsenterer

Program ude i december!

Calling All Heroes 9th edition  
Aalborg 5.-7 februar  
1999

Over 20 scenarier  
Stor Tabletop turnering  
Magic the Gathering (tm)  
og meget andet...

Kontakt:

Jesper Hansen

tlf. 21 60 47 42

e-mail: jhan97@hum.au.dk

## Om Kalenderen

Her omkring jul og nytår er der traditionen tro ikke så frygtelig mange arrangementer, men så snart vi kommer hen i februar og foråret nærmer sig, begynder arrangementerne at vælte frem.

Dine trofaste kalendernisser Peter og HC forsøger at følge med i alt hvad der foregår rundt om i landet og vil du hjælpe os, er du mere end velkommen til at kontakte os:

Peter Bengtsen, der blandt andet også står for NetKalenderen og Xkapist-kalenderen, 86247667, peterbengts@hotmail.com

HC Molbech, der blandt andet også står for aktivitetskalender siderne på [www.sleipner.dk](http://www.sleipner.dk), 86275526, hc@eidolon.dk

## Kongresser

19-20/12  
Ballerup Rollespilsfestival

Der vil være en masse forskellige aktiviteter i de to dage, som con'en strækker sig over - udover almindeligt rollespil er der live, workshops, foredrag, boder, udstillinger, en kæmpe fest og meget mere. Der er non-stop rollespil, og en gallafest afslutter hele herligheden om søndagen.

**Kontakt:** vognporten@balk.dk

5-7/2  
Calling All Heroes IX

Con-programmet er ude nu, og der er også mulighed for online tilmelding på hjemmesiden. En anden nyhed er, at hvis du kan fremvise din entréseddel fra Clastrum Con III får du en rabat på 20 kr.

**Kontakt:** Jesper Hansen, jhan97@hum.auc.dk (ARL)  
**URL:** <http://www.cs.auc.dk/~kalu93/ARL/Con/CAH9.html>

5-7/2  
Vintervap

Den lille con i Fåborg i det sydfynske er netop flyttet fra den første weekend i december til den første weekend i februar.

**Kontakt:** Morten Jørgensen, crazy@get2net.dk (Kløvedal)

12-14/2  
Inconsekvent Reconstruction IIb

Så er det langt om længe lykkedes at få kommunen i Hillerød til at godkende dannelsen af en rollespilsforening, så det blev muligt at låne en skole og holde con i Hillerød!

**Kontakt:** Rikke Munchkin, sr040877@geo.geol.ku.dk (Con II Crew)

## Møder

9-10/1  
Bifrost-weekend

**Sted:** Hobro  
**Kontakt:** Erik Pedersen, 98136076, erik\_krogh\_pedersen@fc.skolekom.dk

16-17/1:  
Regionsmøde Østjylland

**Sted:** Odder  
**Kontakt:** Christian Nielsen, 40972582 eller Maria Lind Heel, f08@mv.hsrds.dk

12-14/3  
Sleipners generalforsamling

**Sted:** København  
**Kontakt:** Christian Nørgård, christ@i9stud1.iprod.auc.dk, 98120608 (Sleipner)

Januar eller februar  
Regionsmøde Sjælland

**Sted:** Et sted på Sjælland  
**Kontakt:** Carsten Clæfer, carsten.clæfer@get2net.dk

Regionsmøde Sønderjylland

Holder deres første møde i starten af det nye år.  
**Kontakt:** Rune Søsted, 75932929

18-21/2  
Knodepunkt 1999

Knodepunkt er en fællesnordisk live-kongres. Rollespillere fra Sverige, Norge, Finland og Danmark mødes til en stor kongres centreret om "levende rollespil". Her vil i fire dage blive diskuteret, afholdt kurser /workshops og blive begået socialt samvær mellem de ca. 400 deltagere.

**Kontakt:** kp99@knodepunkt.dk  
**URL:** <http://www.knodepunkt.dk/>

26-28/2  
A:M:O:K III

Kun et halvt år efter deres foregående con stabler Helios endnu en spillkongres på benene i Allerød - denne gang med cyberpunk som tema.

**Kontakt:** Carsten Clæfer, amok@person.dk (Helios)  
**URL:** <http://www.amok.person.dk/>

26-28/2  
Konfrontation III

Det er efterhånden et par år siden der sidst har været con i Herning, hvilket der nu bliver rådet bod på. Skriv eller ring til Martin for yderligere oplysninger.  
**Kontakt:** Martin Lindhardt, 21798555, hop\_hest@hotmail.com (HERO)

19-21/3  
RUSCon 8

Ringkøbing Ungdomsskoles con vil som sædvanlig være en hyggelig lille con med masser af rolle- og brætspil samt live og en masse andet godt.  
**Kontakt:** Bjarne Knudsen, 97341651, 97zkb@mail.ringkb-gym.dk (Ringkøbing Ungdomsskole)

19-21/3  
Nexus

Rollespilsforeningen Styxx fra Sæby arrangerer i fællesskab med Bifrost live-scenariet Nexus - et sci-fi-live der varer en hel weekend!

**Kontakt:** Rasmus Nielsen, 98463086 (Styxx)

1/4-4/4  
Fastaval 99

Temaet bliver i år Atlantis og der lægges op til en påske med masser af rollespil, live, figurspil og alt andet, samt en enkelt bajer eller to i baren.

**Kontakt:** Foreningen Fasta, Frederiksgade 78, 1., 8000 Århus C, 86185938, fasta@hotmail.com  
**URL:** <http://www.fastaval.dk>

12-16/5  
Orkon III

I år vil Orkon i Odder blive præget af et gennemgående tema om religion i den mørke middelalder. Temaet vil blandet andet gå igen i udsmykningen og helcon-livet. Onsdag, hvor det hele starter, vil lige som sidste år være en hyggeaften uden planlagte aktiviteter.

**Kontakt:** Morten Juul, 30605474, morten.juul@mail1.stofanet.dk (ORK)  
**URL:** <http://home8.inet.tele.dk/richardy/>

21-24/5  
Warcon IX

Minatyr har allerede fået tilsagn af kommunen til at bruge Katrinebjergskolen i Århus (som i år) til at afholde Warcon IX- DM i figurspil.

**Kontakt:** Christian Sørensen, 40195104, bowie@get2net.dk (Minatyr)  
**URL:** <http://home3.inet.tele.dk/jrl/dmu>

Live  
kampagner

Fantasy

**Tid:** 1. og 2. søndag i måneden, min. alder hhv. 15 og 10 år  
**Sted:** Hareskoven, København  
**Kontakt:** Semper Ardens, 32951083

**Tid:** 3. lørdag i måneden  
**Sted:** Brøndbyskoven  
**Kontakt:** Mark Torbensen, 43962817, live-rollespil@usa.net

**Tid:** 1. lørdag i måneden, Ripens Woltheim  
**Sted:** Tangeskoven i Ribe  
**Kontakt:** Ripen, Jimmy Jensen, 75420161, calimar@mindless.com

**Tid:** 1. søndag i måneden  
**Sted:** Vilhelmsborgskoven syd for Århus, ved kilden klokken 12:00  
**Kontakt:** Einherjerne, einherjerne@usa.net eller Jacob Schrøder, 86153284, farkjds@moes.hum.aau.dk

**Tid:** 2. søndag i måneden  
**Sted:** Robbedaleskoven, Rønne  
**Kontakt:** Realms of Burgundia, burgundia80@hotmail.com

Vampire

**Tid:** 1 gang om måneden  
**Sted:** Aalborg  
**Kontakt:** TRoA v. Søren Parbæk, 98145631, parbaek@post8.tele.dk

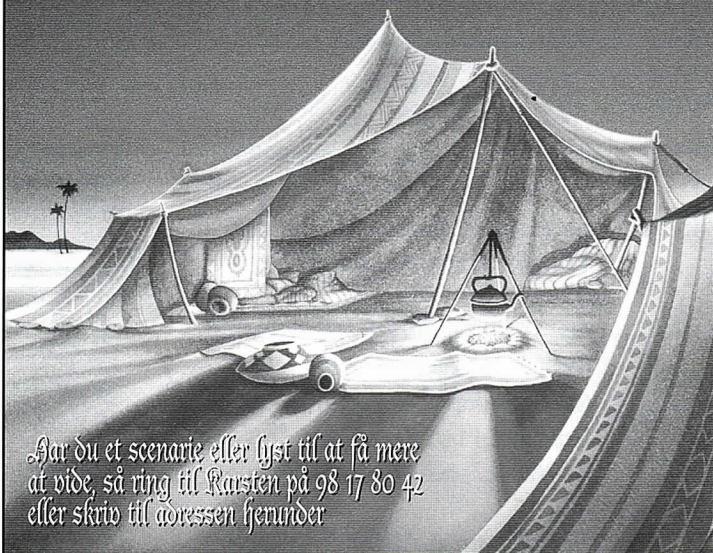
**Tid:** 1 gang om måneden  
**Sted:** Odense  
**Kontakt:** Henning Martinussen, 66125754, hma@imada.ou.dk

Have fun :)

...  
Molbech & Bengtsen

# TUSIND OG EN NATS EVENTYR

TAG TIL AALBORG FOR EVENTYR OG  
ØPLEVELSER PÅ TROA CON AUGUST 1999



Har du et scenarie eller lyst til at få mere  
at vide, så ring til Karsten på 98 17 80 42  
eller skriv til adressen herunder



## The Realm of Adventurers

Torvegade 3 A, 1. sal · 9400 Nørresundby  
Kontakt Lennart 98 19 40 60 eller Søren 98 14 56 31

[www.troa.dk](http://www.troa.dk)

Rollespil · Table-top · Vampire Live · Kontakt-live

**Laminering  
Plakater  
Indramning  
Kunst  
Gaveartikler  
Fornuftige priser**

**rosa nørager**  
Møllergade 19  
5700 Svendborg  
Tlf. 62 20 20 39

## Vi har rekvitterne

til at skabe den helt rigtige stemning!

KRANIE - meget naturtro	Kr. 225,-
SPINDELVÆV - til dekoration	Kr. 45,-
RØGTABLETTER - 2 stk.	Kr. 15,-
FLASH VAT - stor pose	Kr. 60,-
TEATERBLØD	Kr. 29,-
AFHUGGET HOVED	Kr. 365,-

Vi har også gummimasker, tatoveringer, afhuggede fingre & hænder, trylleeffekter, tandlak, teater-sminke, foam latex, ar & sår, edderkopper og andet kryb, tænder, blodkapsler, tarotkort, teaterknive, m.m.



**Besøg butikken i Horsens  
eller ring og hør nærmere.**

# PEGANI

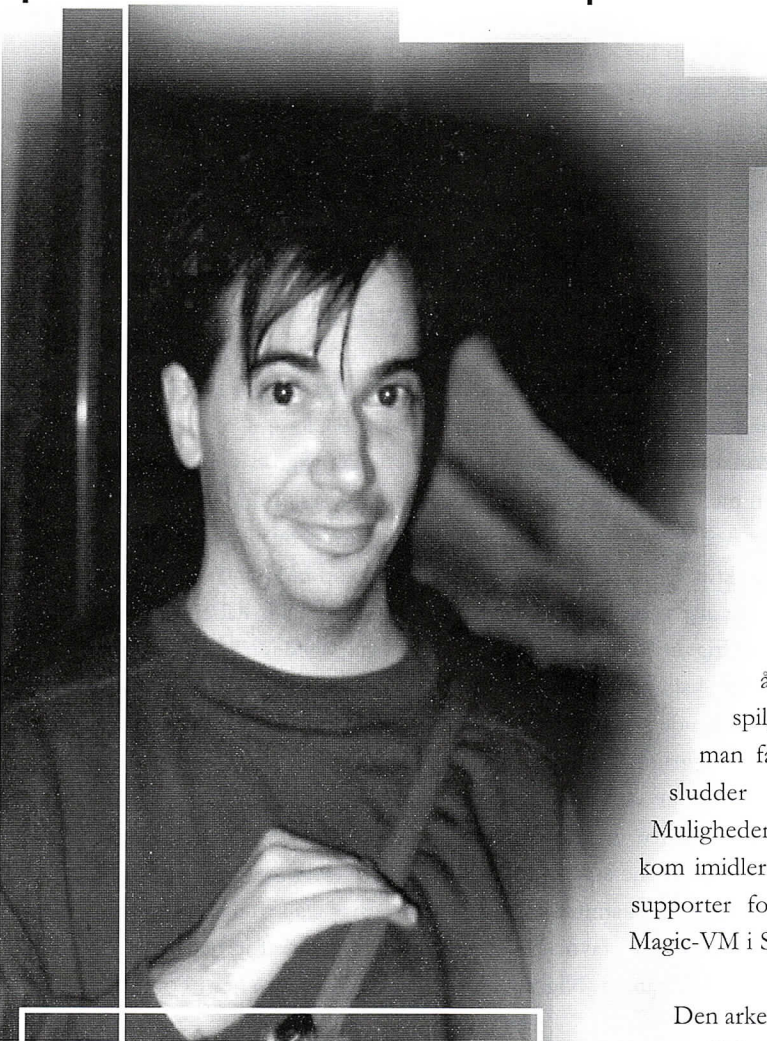
Borgergade 5  
DK-8700 Horsens  
Tlf. 75 62 02 17 - Fax 75 62 04 88

e-mail: [tryl@pegani.dk](mailto:tryl@pegani.dk)  
homepage: [www.pegani.dk](http://www.pegani.dk)



# DEN RARE BERØMTHED

Af Mads Lunau

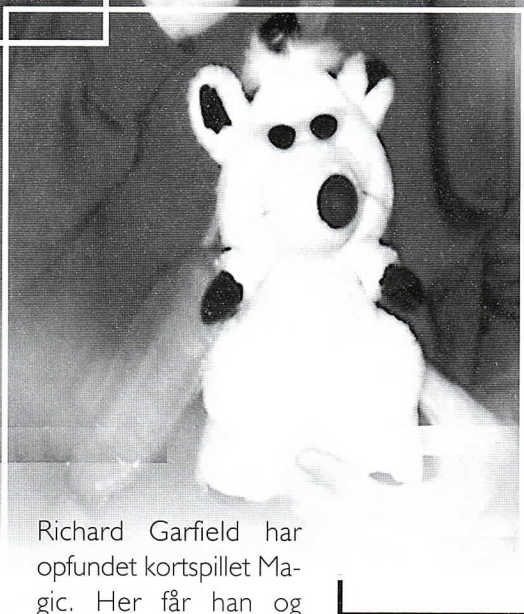


Magic's far, Richard Garfield, mener, man højst rammer plet en gang i sit liv som opfinder. Og det har han gjort. Han siger selv at han er 'berømt på en rar måde', fordi han er kendt af en masse Magic-spillere, men samtidigt kan gå i fred på gaden. Den berømte var også rar i virkeligheden.

Magic er dette århundredes mest solgte spil, og det er ikke hver dag, man får chancen for at få en sludder med opfinderen. Muligheden for et solointerview kom imidlertid i sommer, da jeg var supporter for det danske hold ved Magic-VM i Seattle.

Den arketyperiske opfinder er lidt distræt. Helst med rodet hår og med tanker ude af mange tangenter på en gang. Og hvad udseendet angår, skuffer Richard Garfield ikke. Han dukkede op til vores aftale i strømpefodder (Strømperne var oven i købet forskellige), en krollet vest og et slips påtrykt kulørte spillekort. Men indeni opfinderens hoved holder forvirringen op. Han er uhyre interesseret og opmærksom, selvom det skramler med TV-udstyr omkring ham, og mobiltelefoner klister sig kimende til PR-folkenes ører.

Garfield starter med at tage livet af et meget sejlivet rygte i spil-verdenen: Magic blev ikke præsenteret for TSR (der lancerede AD&D). Ifølge rygten skulle giganten have set på det sære lille kortspils koncept og grinet afvisende. Idag er TSR opkøbt af Wizards of the Coast, som var det lille bitte firma, der



Richard Garfield har opfundet kortspillet Magic. Her får han og Ronny en alvorlig snak om, hvorfor rotter er tegnet så usympatisk og u-cool på Magic-kort.

sagde OK til at prøve lykken og føre Garfields ide ud i virkeligheden. Garfield smiler afslappet og trækker fødderne op under sig i den lille stol i det travle presselokale på Seattle Universitetet. Så fortæller han, hvordan det virkelig gik til:

Mike Davis, der nu er ansat spiludvikler i Wizards of the Coast, hjalp i sin tid Garfield med at promovere Roborally. Det blev dengang regnet som Garfield bedste ide. Da han så Magic, mente han, det kunne lanceres via et mindre firma. Man valgte at spørge Wizards of the Coast, der på det tidspunkt nærmest opererede som garage-firma, og de sagde ja. Det spil, Garfield præsenterede var ikke helt som det, vi kender i dag. Wizards ville have et spil, der var billigt at produc-

(endnu ikke) hvem 'Anson Maddocks' er. Skam på hende... hun så ellers så sød ud!

Før Wizards of the Coast adopterede Magic, havde det ligget i Garfields skuffe i årevis. Han har stadig en Goblin med 1/1 i højre hjørne fra 1984. Unge Richard spillede nemlig rollespil. Også han har - som du og jeg - siddet med en pose chips og en cola og knuget sin 20-sidede terning, mens han ignorerede tanken om lektier og at blive voksen. Han startede med at spille AD&D som 13 årig. Det er her inspirationen til Fireball og Gobblins og resten af universet i Magic er opstået. Og som mange af os andre huttede han sig igennem en universitetsgrad i matematik, mens han hjerte blev ved med at banke for spillene. Selv i dag spiller han med i en AD&D kampagne med Peter Adkinson, der er administrerende direktør i Wizards. Det er en stor trøst for alle vi andre, der også har besluttet aldrig at blive voksne... og som stadig kæmper med uddannelsen. Jeg må uden blusel indrømme min fælles baggrund med den store mand. Hvorfor er der ikke et hemmeligt håndtryk for os rollespillere? Han finder også gerne en pen frem og signerer kort, da jeg skammer mig til at spørge. Hans eget favoritkort er Shahrazad fra Arabian Night, hvor

man spiller et spil i spillet om halvdelen af sine liv. Og Wyluli Wolf, der er et anagram over hans kones ungpige-navn.

Det kan godt være, Garfield kan gå i fred på gaden, men her ved VM i Seattle 1998 bliver der revet i ham fra første minut, han er trådt ind af døren. Her er lokale aviser, der ikke helt kender til spil, men ved, hvad salgstal er for noget. TV-kameraer, der optager Garfields budskab om at acceptere hjernesport på linie med andre sportsgrene. Og så er der sådan en som mig, som han heldigvis ikke ser ud til at trættes ved. Vi er nemlig i samme båd og kan diskutere spil og spiludvikling. Noget, der virkelig er ham på sinde.

For nyligt har han for eksempel inviteret spilopfindere fra hele verden til kongres, og han arbejder helhjertet for at opfinde nye spil til undervisningsbrug. Han håber, han kan bruge sin egen og Magic's berømmelse til at få øjnene op hos uddannelsesstederne, så de ser, at der er mange måder, at indlære viden på.

Interviewet er slut. Vi tager et glas vand i sommervarmen og snakker matematiske simulationsmodeller. Men der er grænser for, hvor underlige ting, jeg vil skrive om her i Fønix....

# MAGIC

ere, og derfor blev Magic et kortspil. Herefter fik Garfield en god ide til, hvordan det kunne blive introduceres på en spilkongres: Magic skulle laves, så man kunne bytte med kortene! Og vips: en stjerne var født. Vi får os en kop kaffe af den nye PR-ansvarlige. Hun hedder Kristine, og ved

## Danmark Magic-Europamestre

1992 gentager sig, men denne gang over små pap-kort: Danmark slår det tyske favorithold og løber med Europamesterskabet. i Magic, denne gang.

Spilmessen i Essen var rammen for en understregning af danske Magic-spillers stabile indsats i hold-Magic. To tredjedelsår til de danske hold ved VM 1996 og 1997 og i år snydt for en lignende placering af en for hård dommerkendelse var ikke en tilfældighed, da det danske firemandshold slog konkurrenterne ret sikkert og blev Europamestre foran de forsvarende hollandske mestre og det stjernespækkede tyske favorithold.

De danske helte var de fire, der kvalificerede sig ved DM i foråret: Jakob Steinaa, Peter Laier, Jonas Cleemann og Svend Geertsen.

Opgaven var at lave fire decks af udleverede startere og boosters. Jakob vandt alt med monosort på bord 1, Peter spillede blå-grøn kontrol (som ved VM) på bord 2, bord 3 havde Jonas med et stærkt hvidt deck med pletter af rød og på bord 4 havde man placeret Svend med "en masse bras"; som Danmarks internationalt stærkeste spiller vandt forbløffende mange sejre med.

Tillykke med det flotte resultat!

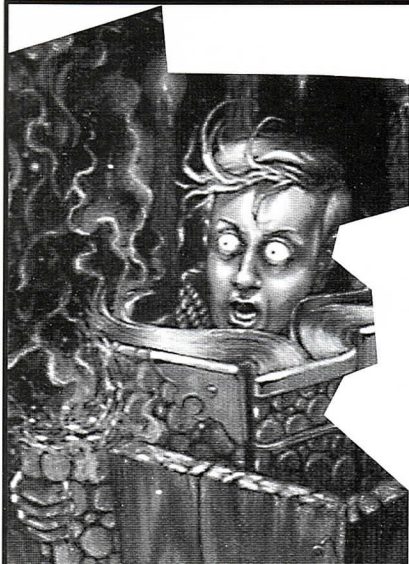
# Simpelthen Enkelt

Magic-decks lavet af de almindelige kort - common-cards.

af Mads Lunau.

Som traditionen byder, så byder Fønix på en håndfuld Magic-decks, som kan laves udelukkende af almindelige kort - common cards.

De skulle være nemme at bytte sig til og deckene er enkle at spille. De er lavet så kortene støtter hinanden og udfordringen er at finde og bruge samspillet.



## Krabbe-Zap

Blå-grøn, kontrol og kombination.

Spil decket henholdende og brug de indbyggede mekanismer til at manipulere dig til bedre kort end modstanderen. Få kombinationen på plads eller noget stort op at flyve...

Kortene er taget fra Urzas Saga.

### Blå:

- 4 Horseshoe Crab
- 4 Hermetic Study
- 4 Spire Owl
- 4 Launch
- 8 Islands
- 2 Remote Isle

### Grøn:

- 4 Gaea's Bounty
- 4 Blanchwood Treefolk
- 4 Gorilla Warrior
- 4 Acridian
- 4 Lull
- 8 Forest
- 2 Slippery Karst

## Magt og afmagt.

Grøn-sort, store monstre.

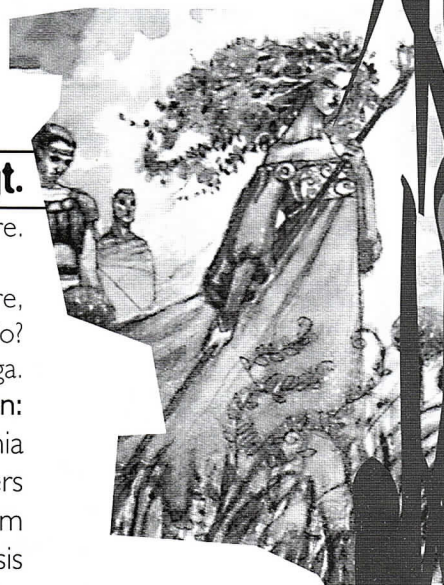
Her er det de små, der hjælper de store, med at slå på de svage. Comprendo? Kortene er fra Urzas Saga.

### Grøn:

- 4 Priest of Titania
- 4 Treetop Rangers
- 4 Winding Wurm
- 4 Symbiosis
- 4 Elvish Herder
- 8 Forest
- 2 Slippery Karst

### Sort:

- 4 Despondency
- 4 Blood Vassal
- 4 Hollow Dogs
- 4 Ravenous Skirge
- 4 Breach
- 8 Swamp
- 2 Polluted Mire



## Sid lige stille..

Rød-sort, landødelæggelse og væsens-kontrol.

Få din modstander til at forholde sig roligt og slå ham så ned med noget stort og hårdt.

### Rød:

- 4 Raze
- 4 Lay Waste
- 4 Arc Lightning
- 4 Heat Ray
- 4 Viashino Outrider
- 8 Mountain
- 2 Smoldering Crater

### Sort:

- 4 Befoul
- 4 Dark Ritual
- 4 Expunge
- 4 Duress
- 4 Skittering Skirge
- 8 Swamp
- 2 Polluted Mire



## Ø og Dø!

Send dine blå væsner på ø-lejr.

Ophæv dine væsners handicap og genér samtidig din modstanders mana. Decket er lavet med to kort fra hver af de fem Standard-serier: 5 edition, Tempest, Stronghold, Exodos og Urza's Saga.

4 Phantasmal Terrain  
4 Portent

4 Capsize  
4 Sea Monster

4 Hammerhead Shark  
4 Tidal Warrior

4 Cunning  
4 Merfolk Looter

4 Spire Owl  
4 Veiled Serpent

16 øer  
4 Remote Island

Disse decks er udviklet med venligt kortbidrag af Goblin Gate i Århus.

## Livet i Skyggen.

Mono-hvid livskontrol.

Få et liv! Masser af det og håb på din modstander ender på nul først. Decket er lavet med to kort fra hver af de fem Standard-serier: 5 edition, Tempest, Stronghold, Exodos og Urza's Saga.

4 Aysen Bureaucrats  
4 Disenchant

4 Soltari Foot Soldier  
4 Soltari Trooper

4 Venerable Monk  
4 Spirit en-Kor

4 Soul Warden  
4 Soltari Visionary

4 Brilliant Halo  
4 Congregate

18 plains  
2 Drifting Meadow

## Nisse Patuljen.

Mono-rød Sligh.

Det er snart jul, så få din modstander i julestemning med en stor flok nisser, der venligt besøger hans hjem og smadrer alt omkring sig. Decket er lavet med to kort fra hver af de fem Standard-serier: 5 edition, Tempest, Stronghold, Exodos og Urza's Saga.

4 Blood Lust  
4 Incinerate

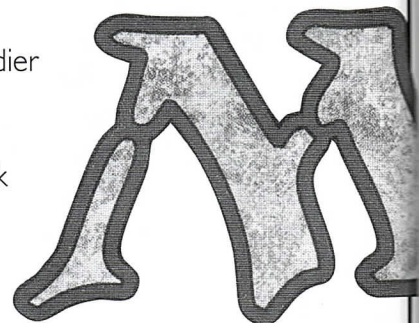
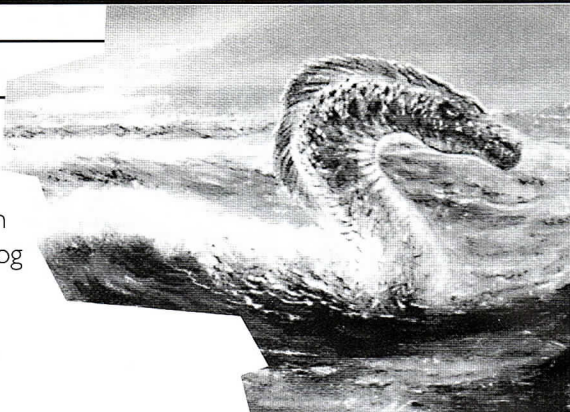
4 Mogg Raider  
4 Mogg Fanatic

4 Shock  
4 Mogg Flunkies

4 Raging Goblin  
4 Maniacal Rage

4 Goblin Raider  
4 Goblin War Buggy

16 Bjerge  
4 Smoldering Crater



# Magic Konkurrence

Fønix's Magicsider indkalder bud på det hårdeste, skæggeste eller mest snedige common-card-deck. De bedste bud bringes her i spalterne og får præmier. Præmierne er pre-constructed decks givet af Midgaard, der distribuerer Magic i Danmark.

**Du skal simpelthen lave et deck (eller flere), der falder indenfor en af fire kategorier:**

1. Decks lavet indenfor en af grundserierne i Standard (Type II). Dvs. 5.edition, Tempest eller Urzas Saga. Det skal være i to farver med 5 kort fra hver farve og 4 kort af hver slags.

Der er bonus for at tilføje et 15 korts sideboard, som i rigtige turneringsdecks. Det skal bestå af 5 kort med tre af hver. Se tre eksempler konstrueret af Urza's Saga på Magicsiderne...

2. Decks lavet af alle 5 udgivelser, der udgør Standard: 5.ed, Tempest, Stronghold, Exodus og Urza's Saga. Valgfrit antal farver, men kun to kort fra hver serie, der så skal være 4 af i decket (fx. 4 Terror og 4 Fireball fra 5.ed og så ikke flere fra den serie). Husk du kan vælge fx. Disenchant fra en hvilken som helst af grund serierne og det tæller så indenfor den valgte.

Der er bonus for at tilføje et 15 korts sideboard, som i rigtige turneringsdecks. Det skal bestå af 1 kort fra hver serie, med tre af hver. Se fire eksempler (uden sideboard) her på Magicsiderne.

3. Som ovenfor, men lavet med 8 valgfrie (common) kort fra hver af de 5 nævnte serier (max. 4 af hvert kort). 3 valgfrie kort fra hver serie i Sideboard.

Til de tre første slags decks skal benyttes 20 land, hvortil cycling-landene fra Urzas Saga og Urza-landene fra 5.ed må benyttes (max. 4 af hver slags).

4. Sidste kategori er helt fri mht. serie og kan inkludere ældre serier. Decket skal være på mindst 60 kort og kortene skal være nogenlunde til at bytte sig til billigt (Chain Lightning er det fx. ikke). Selvom kategorien ikke er begrænset giver det ekstra, hvis man kan begrænse sig selv på en snedig, kreativ eller morsom måde og stadig få et godt deck ud af det.

Det er en fordel at give dit deck et godt navn og evt. have et tema. Er du i tvivl om noget kan din Magicforhandler garanteret hjælpe dig. Ellers skriv til mig med dit spørgsmål.

**Husk: begrænsning er en af Magic-spillets største udfordringer og variationer. God fornøjelse!**

Send dit/dine forslag til  
Mads Lunau, Vestervang 27 sttv, 8000 Århus C.  
Cyberfolk kan skrive til [lunau@get2net.dk](mailto:lunau@get2net.dk).

## WWW.Magic.Com.Frisk!

Netforbindelse er efterhånden hvermandseje eller til at komme til i skolen eller på uddannelsesstedet og hvis man har tid mellem chatrooms og eksotiske websites er der mange infomationer derude om Magic.

Informationerne herunder er indsamlet med hjælp af Jakob Grønback og Boris M. Hansen, hvis danske Magic-webside er den første, jeg vil nævne:

**Magic DK**  
[come.to/magicdk](http://come.to/magicdk)

MagicDK er den første danske web-central for dansk turnerings-

Magic. Den fokuserer på turneringer her i landet, og opdateres flere gange om ugen.

Desuden kan man finde decks, Magic-programmer og links til vigtige Magic-sider på nettet. I nær fremtid vil den overtage Inferno's hjemmeside (som er Århus's magic-klub).

**The Magic Dojo**  
[www.thedojo.com](http://www.thedojo.com)

Den største internationale site med decks, rapporter, etc. Det meste er dog fra USA.

**Mtgnews**  
[www.mtgnews.com](http://www.mtgnews.com)

En side hvis største attraktion er dens omfattende mængde fakta om

serier, der endnu ikke er kommet. Ofte har denne side information om kort fra kommende serier.

**Wizards of the Coast**  
[www.wizards.com/Magic/Welcome.html](http://www.wizards.com/Magic/Welcome.html)

WotC's egen side. Indeholder meget lidt turnerings- eller spil-information.

**Seneste rulings på:**  
[www.activesw.com/~sdangelo/magic.html](http://www.activesw.com/~sdangelo/magic.html)

Officielle rulings & errata, samt alle kortlister. Stephen D'Angelos ihærdige opsamling af regelændringer og rulings igennem årene har resulteret i et solidt (og stort) materiale.

# Soundtracks

## I Rollespil

Af Mogens Skaaning Høgsberg

Det er de færreste rollespillere, der ikke har oplevet deres master vende sig om på et tidspunkt, rode med sit stereoanlæg og sætte underlægningsmusik på. Denne underlægningsmusik kan være alt lige fra pop og rock over jazz og til klassisk. Men mest typisk af alle former for underlægningsmusik er selvfølgelig soundtracks.

Denne artikel vil koncentrere sig om soundtracks anvendt som underlægningsmusik i rollespil, omend anvendelsen af andre typer musik også kort vil blive berørt.

Og hvorfor er det så, at soundtracks er så oplagte som underlægningsmusik i rollespilscenarier? Det mest oplagte svar er faktisk det mest korrekte. Rollespilscenarier og film har ofte mere til fælles, end man lige går og tænker over. Begge handler om at fortælle en engagerende historie, vække nogle følelser i publikum (for rollespilscenariets vedkommende: deltagerne) - med andre ord: At underholde. Hvis de så samtidig har noget at sige, ja så er det jo bare endnu bedre.

Man hører ofte frasen, at et soundtrack væsentligste funktion i en film er at vække bestemte følelser i publikum. Og mens det da også er en væsentlig del af et soundtracks funktion, er det langt fra hele funktionen. Et soundtrack kan have komplicerede plot- og historiemæssige betydninger, som imidlertid oftest fungerer på et mere subtilt plan end det, man lige umiddelbart lægger mærke til, nemlig hvilken stemning musikken bibringer.

Og ligesom et soundtrack kan have væsentlig flere betydningsnuancer på film, end man lige umiddelbart tror, ja således kan de også have (eller rettere: få) det i et rollespilscenarie. I rollespil hører dette dog som oftest til sjældenhederne. Her er soundtracket som oftest begrænset til et stemningskabende element, hvilket det da også egner sig fortræffeligt til.

Lad os da derfor i første omgang se på, hvorledes et soundtrack bedst udnyttes til at skabe en stemning, og hvilke soundtracks, der er bedst at anvende.

En af de store fejl mange mestre begår er at møde op til et scenarie af en bestemt type med en bestemt type soundtrack i lommen, som de sætter på anlægget så snart spillet begynder. Frygtindgydende ofte får det lov at køre - måske endda uden afbrydelse - i de

næste 4-5-6 timer, eller hvor lang tid scenariet nu end tager. Nogle gange kan dette fungere, især hvis lydstyrken holdes tilpas lav, men oftest virker det slet ikke. Uanset hvor langt et soundtrack er, vil man i løbet af et scenarie komme til at høre det flere gange, hvis det er det eneste soundtrack masteren har medbragt. Og når spillerne har hørt musikken blot én gang, vil det begynde at miste sin effekt. Derfor bør denne taktik undgås.

Det mindste man som master kan gøre, hvis man vælger kun at bruge ét soundtrack, er derfor at vente med at bruge det til de situationer, hvor underlægningsmusikken skønnes væsentlig for plottet. Et godt - og klassisk - eksempel er et Call of Cthulhu-scenarie, hvor masteren for at lægge en uhyggelig stemning, begynder med at sætte sit uhygge-soundtrack på. Problemet er blot, at de fleste Call of Cthulhu-scenarier (ligesom i øvrigt de fleste andre scenarier) ikke begynder med at være uhyggelige. Effekten i et godt horror-scenarie - som i øvrigt i enhver horrorfilm - er jo netop en langsom opstart, der pludselig udvikler sig i en mere og mere skræmmende retning. Hvis uhygge-musikken kører fra scenariets begyndelse, vil det derfor ofte forekomme helt malplaceret, og dets effekt vil være mindsket, når scenariet først begynder at blive skræmmende. Derfor må et mindste-krav være, at man venter med at bruge musikken, til det passer ind i scenariet.

Endnu bedre er det at medbringe flere soundtracks, gerne af varierende "grad" indenfor genren, og endnu bedre: Soundtracks i forskellige genrer. De fleste scenarier fungerer jo efter en form for spændingskurve, hvor masteren med en vis grad af sikkerhed vil kunne indplacere sine soundtracks efter "styrke". Begynde med noget meget lidt uhyggeligt musik (måske slet ikke uhyggeligt overhovedet; mange gysers-film begynder jo også på solbeskinnede dage, hvorefter de tager en drejning), for derefter langsomt at opbygge stemningen, i takt med spillernes progression i scenariet. Med lidt øvelse vil masteren kunne placere det vildeste soundtrack præcis i scenariets klimaks, uden at være nødt til at ændre i rækkefølgen undervejs. Ulig film har rollespil imidlertid ingen fast handling, og hvis spillerne reagerer uventet, vil det selvfølgelig kunne blive nødvendigt at ændre planer, men som hovedregel vil det være muligt at have sine CDer eller bånd liggende i en bunke og bare begynde fra en ende.

Inden jeg går videre vil jeg dog lige komme med en lille advarsel her. Der er ikke noget værre end end master, der hver 5. minut vender sig om for at skifte bånd eller CD. Hvis spillerne - eller scenariet - er fuldstændig uforudsigelige kan det være svært at undgå, men dette hører til undtagelserne. Hovedreglen må være at gå efter den gyldne mellemvej: undgå at skifte musik alt for ofte (det bryder scenariets flow) men at undgå også at lade noget musik køre for lang tid.

Hvis man som master bestemmer sig for at benytte forskellige former for musik i løbet af et scenarie, behøver man selvfølgelig ikke at holde sig til soundtracks hele tiden. Soundtracks kan være effektive, men hvis spillerne kommer ind på et diskotek i løbet af scenariet, kan man jo sætte noget diskotekspop på (Aqua? Gud forbyde det!). Til en lille lummer bar i 1920ernes USA kan man opstøve noget 1920er jazz. Og til et kloster eller en kirke i middelalderen vil gregoriansk kirkesang jo være oplagt. Dette kan uden problemer veksle med soundtracks, og hvis man er rigtigt hardcore, kan man jo også finde bestemte rock/pop/jazz-numre som passer til bestemte dele af scenariet, og benytte dem ligesom soundtracks. Det samme kan siges om klassisk musik, som uden problemer vil kunne udfylde den funktion, som et decideret soundtrack udfylder. Instrumentale soundtracks og klassisk musik har mange ting tilfælles, og med lidt ihærdig søgen kan man sagtens finde noget, der matcher de stemninger man leder efter. Bela Bartok er f.eks. et godt eksempel på "horror-klassisk", og på Mozarts "Requiem" vil man kunne finde mange dystre passager. For at illustrere, at klassisk er mindst lige så anvendeligt som et konventionelt soundtrack, kan man blot tænke på den første "Star Wars"-film (Episode IV - A New Hope), og hvordan George Lucas, indtil hans gode ven Steven Spielberg fortalte ham om filmkompon-

isten John Williams, havde tænkt sig at benytte klassisk musik som filmmusik i hele filmen!

Alt dette vil jeg dog ikke komme nærmere ind på hér, da denne artikel som nævnt hovedsagelig beskæftiger sig med deciderede soundtracks.

Men hvilke soundtracks er så oplagte at benytte som underlægningssmusik? For det første må det anbefales at undgå kendte temaer. Med mindre man spiller Indiana Jones-rollespillet vil Raiders March'en f.eks. være katastrofalt malplaceret, næsten uanset hvor heroisk et scenarie man spiller. Dette har naturligvis at gøre med den stærke identifikation, der er knyttet til dette tema. Når man hører Raiders March'en tænker man uvilkaarligt på den piskesvingende arkæolog fra 1930erne der tamper nazier og indere. Og med mindre det lige præcis er etsådant scenarie man spiller, ja så vil det være meget uklogt at benytte Raiders March'en. Det samme gælder for kompositioner, der indeholder brudstykker af et sådant tema, hvilket er gældende for ganske mange af numrene på



John Williams' "Raiders of the Lost Ark"-soundtrack (der dog i sig selv er et fantastisk soundtrack; men jeg er nok forudindfattet, da jeg er flasket op med de film og i øvrigt er arkæologistuderende). Af andre soundtracks, der har lignende temaer, der straks medfører bestemte associationer er f.eks. "Star Wars" (John

# GODE IDEER TIL SOUNDTRACKS

- som er gode at lytte til og få inspiration af. Soundtracks'ene er opført med titel, komponist, hvilken genre/stemning de egner sig bedst til og i nogle tilfælde en lille note fra mig.

## Full Metal Jacket (Abigail Mead) Horror

Numrene 11-15 (undgå for Guds skyld de forfærdelige popnumre). Dette var i mange år vores sædvanlige Call of Cthulhu-musik. Jeg tror vi alle endte med at blive træt af det, men det tog altså også tre år! Glimrende til at lægge en snigende uhyggelig stemning (modsat Alien3), som er perfekt til Call. Især numrene 12 og 15.

## Alien3 (Elliot Goldenthal) Horror

Drøngodt soundtrack til at lægge en uhyggelig stemning på en måde, der dog ingenlunde er diskret. Vi hørte dette soundtrack som baggrundssoundtrack al den tid vi spillede "Castle Drachenfels" (Warhammer Fantasy Roleplay), og det holdt aldrig op med at virke. En perle.

## Twin Peaks - Fire Walk With Me (Angelo Badalamenti) Mystik/Horror

Numrene 1-4. Lægger en god bund i et horror-scenarie, men er bedst inden det virkelig begynder at blive spooky. I øvrigt i sig selv nogle fede jazzede numre, men meget mørke.

## The Usual Suspects (John Ottman) Mystik/Ondskab

Der er dømt havnestemning og snigende uhygge i dette glimrende soundtrack. Og selv hovedtemaet egner sig til rollespil. Guf.

Williams), "Jurassic Park" (John Williams) og "Back to the Future" (Alan Silvestri). Generelt har mange af John Williams' soundtracks disse meget let identificerbare temaer, som fremkalder voldsomme associationer. Rollespilmæssigt er dette et problem, men som soundtrack-entusiast må man elske Williams

og hans geni for at skrive temaer. Check dog alligevel Williams' soundtracks ud; udover temaerne er der altså mange brugbare ting på dem.

Hvis man helt vil undgå forkerte associationer må man i stedet gå til film, der ikke har så klart artikulerede temaer, eller film som ikke er blevet så store succeser. Hvem ville jo f.eks. kende Raiders March'en hvis ikke Indiana Jones-filmene var blevet box office-hits?

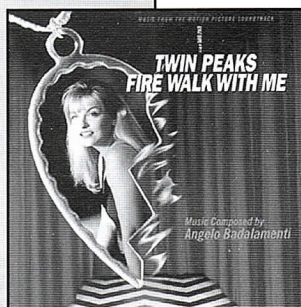
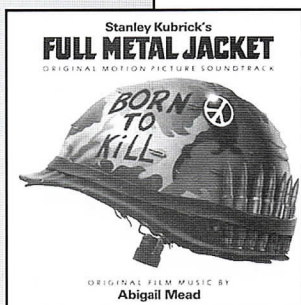
Ellers kan man helt generelt forsøge at undgå soundtracks med temaer. Et godt eksempel på et soundtrack, der opererer med næsten ingen temaer er Mark Snows soundtrack til "X-Files"-filmen. Dette soundtrack består næsten udelukkende af lydeffekter skabt med orkester og synthesizer. Dertil kommer nogle minimalistiske

temaer, men hovedparten består af hurtigt skiftende lydbilleder, som er ekstremt stemingskabende. I "X-Files"-soundtrackets tilfælde er stemningen, ikke overraskende, hovedsageligt paranoia og action, men man vil kunne finde lignende soundtracks i andre genrer. Jeg skal imidlertid med det samme indrømme at denne slags soundtracks ikke er mine favoritter, så jeg er - på

nuværende tidspunkt - ikke i stand til at navngive andre, omend jeg mener af Jerry Goldsmiths soundtrack til "Planet of the Apes" er af samme type.

Hvilken type soundtrack man vælger er selvfølgelig en smagssag, men det vil som oftest være gældende, at man ikke kan benytte et soundtrack af "X-Files"-typen i et helt scenarie, men vil være nødt til at veksle med nogle lidt mere konventionelle. Og de fleste soundtracks er da også af denne type. En meget væsentlig komponist som svæver imellem den mere tematisk orienterede type soundtrack og lydeffekt-typen er Elliot Goldenthal, som bl.a. har komponeret soundtracket til "Alien3", som kan varmt anbefales til horror.

Nuvel. Ovenstående var lidt om soundtracks som generel baggrundsmusik til scenarier. Men soundtracks kan også benyttes på en meget mere integreret del af et scenarie eller en kampagne, nemlig hvis man laver et "skræddersyet soundtrack" - altså et soundtrack, med numre hentet fra mange forskellige kilder, og som er skræddersyet til et bestemt scenarie eller en bestemt kampagne. Denne måde at benytte soundtracks på er meget mere arbejdskrævende, end hvis man blot bruger dem som generel baggrundsmusik, men det er en potentielt





utrolig effektiv og udbytterig metode. Metoden kan kombineres med brugen af en Assistant Director, hvilket jeg kort skal vende tilbage til.

Fordelen ved at lave sit eget skrædersyede soundtrack er naturligvis, at det tillader én at nærme sig visse filmiske effekter, som ikke lader sig gøre, hvis man blot benytter soundtracks som generel baggrund. Her tænkes især på muligheden for at introducere bestemte temaer, som knyttes til bestemte personer, ting, steder eller lignende. Dette muliggør bestemte effekter, som kan skabes alene ved brugen af soundtracks - eksempelvis associationsforskydelser, når spillerne lige pludselig hører et ellers velkendt tema i en situation, hvor dette tema ikke var at forvente, hvilket naturligvis indikerer (eller kan indikere) at ikke alt er som det ser ud. Samtidig er det følelsesmæssige impact naturligvis væsentlig større, når musikken skrædersyes til handlingen, end når ét eller i hvert fald nogle få soundtracks beskriver hele scenariet/kampagnen.

Når dette er sagt skal det imidlertid også siges, at metoden naturligvis kræver, at masteren har et forholdsvis godt billede af, hvor scenariet eller kampagnen vil bevæge sig henad. Ellers er det umuligt for ham eller hende at forberede soundtracket.

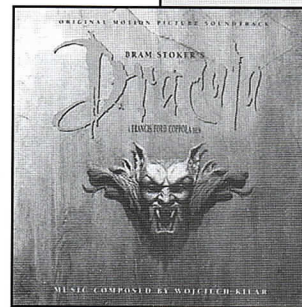
Dette er naturligvis én af de

sværeste ting ved at benytte denne metode. Personer og steder kan forholdsvis uproblematisk få deres bestemte nummer, mens handlinger og action er sværere at lave soundtrack til på forhånd, fordi PCerne pludseligt kan foretage sig uventede ting, som enten gør at en bestemt begivenhed ikke finder sted, eller at en begivenhed, som burde have haft sin egen musikalske baggrund, ikke får det. I sådanne situationer kan det selvfølgelig lade sig gøre at improvisere sig ud af det, hvis man altså ligger inde med tilstrækkelig mange soundtracks og kender dem tilstrækkelig godt.

Dette leder mig videre til det næste problem ved denne metode. For det første er det en meget tidskrævende måde at sætte musik til sine scenarier/kampagner på. Det kræver selv sagt sin tid at gennemlytte soundtracks (eller for den sags skyld andre typer musik) for at finde lige præcis den stemning, man leder efter. For det andet er det en kæmpe fordel at have en del kendskab til soundtracks i forvejen, da det hjælper en del med ovenstående sorteringsarbejde. Og for det tredje er der spørgsmålet om anvendelsen af disse mange numre i praksis. Jeg var tidligere inde på, hvor irriterende det er (eller kan være) for spillerne, når en master vender sig om hver femte minut for at skifte musik. Dette kan meget ofte være nødvendigt, hvis man

### Bram Stoker's Dracula (Wojciech Kilar) Horror

Dette soundtrack er så bidende ondt, at jeg sjældent ytter til det; jeg kaspelthen ikke holde det ud. Jeg har aldrig benyttet det eller været udsat for det i rollespilssammenhæng, men for fanden hvor må det være effektivt.



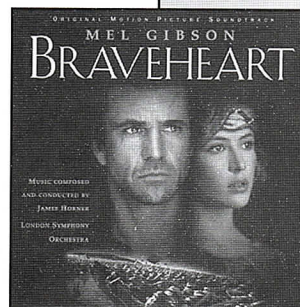
### The English Patient (Gabriel Yared) Kærlighed/Ømhed

Et smukt, omend en anelse tamt soundtrack. Meget rodfæstet i klassisk musik, hvilket ikke er en kritik. Flot soundtrack fra en smuk film.

### Braveheart (James Horner)

Middelalder/Fantasy/Epik.

Et af mine yndlingssoundtracks, og perfekt til middelalder-scenarier af årsager der burde være tydelige. Nummer 13 hedder ganske vist "Betrayal & Desolation", men i mit sind vil det altid hedde "Brændende Landsby", hvilket netop var den scene nummeret blev benyttet som underlægningsmusik til i det scenarie, hvor jeg var Assistant



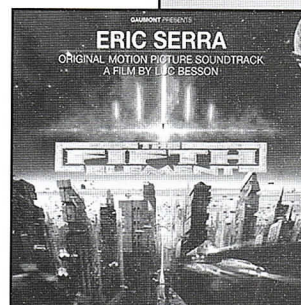
Director. Prøv selv at lytte efter.

### Terminator 2 - Judgment Day (Brad Fiedel) Paranoia

Effektivt til rollespil, men ret forfærdeligt bare at lytte til. Man får virkelig 'noia af dette soundtrack.

### The Fifth Element (Eric Serra) Science Fiction

Visse numre på dette soundtrack vil egne sig glimrende til sci-fi scenarier. Andet er meget afdæmpet og egner sig bedst til at lægge en næsten trist stemning.



### Schindler's List

(John Williams)

Tragisk

Meget jødisk klingende (hvorfor mon?), men stadig uhyre smukt og anvendeligt soundtrack til at lægge en trist stemning i næsten alle genrer/situationer (og endnu et bevis på at Williams er et geni).

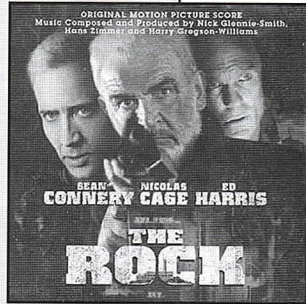


### The Rock

(Nick Glennie-Smith, Hans Zimmer og Harry Gregson-Williams)

Action

Tjubang, hvor det går - og i over en time.



benytter sig af denne metode. Handlingen skifter oftere end man lige tror, og et bestemt stykke musik bliver pludselig upassende. Her, som så mange andre steder, må imidlertid gives det gode gamle råd om den gyldne mellemvej. Forsøg at lade være med at

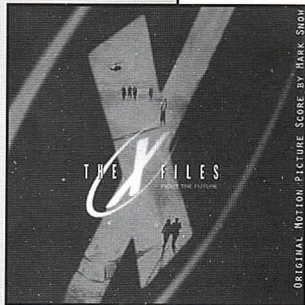
lade entusiasmen tage overhånd, når du "komponerer" dit soundtrack; begræns dig til de vigtigste begivenheder og/eller personer, og udvælg eventuelt derudover et mere generelt passende soundtrack som kan udfylde "pauserne" som et af de baggrundssoundtracks jeg skrev om tidligere.

### X-Files: Fight the Future - The Score

(Mark Snow)

Horror/paranoia/action

Der går nogen tid inden man kommer til at holde af dette soundtrack, men det skal nok ske. Det er et lærende, men helvedes underholdende soundtrack at lytte til.



Hvis man imidlertid ikke kan slå sig til tåls med dette, men vil have mange temaer (hvilket da også skal indrømmes kan være utrolig fedt), ja så kan det anbefales at have en medsamensvoren - en Assistant Director, eller for nu at sige

det på godt dansk: en assisterende master. Denne rolle kan være ufordelagtig at udfylde, hvis det forløber over længere perioder (det behøver ikke være tilfældet), men hvis det kun er et enkelt scenarie, ja så kan det være usædvanlig fedt. Udover at være ansvarlig for at skifte soundtracks for chef-masteren, kan the Assistant Director jo være behjælpelig med at spille nogle af NPCerne, hvilket kan være meget godt både for spillerne og for masteren. Det giver ekstra liv for spillerne, og tager noget af presset af chef-masteren. Blot

er det uhyre vigtigt, at begge mestre ved, i hvilken retning scenariet skal gå, hvad der skal ske etc. Og så betyder dette naturligvis ikke, at man kan lade være med at finde numrene til soundtracket på forhånd! Jeg har selv udfyldt rollen som Assistant Director en enkelt gang, og da jeg dengang var med til at skrive scenariet, hjalp det naturligvis en del på min forståelse af handlingen, og hvor scenariet bevægede sig henad, men chef-masteren og jeg satte os alligevel ned på forhånd og bestemte hvilke numre fra hvilke soundtracks, der kunne bruges i bestemte scener. I øvrigt kan funktionen som Assistant Director naturligvis bruges på mange flere måder end blot til at være soundtrack-skifter og NPC-rolleindehaver. Man kan gøre meget ud af denne funktion; gøre personen og hans/hendes identitet og handlinger lidt mystisk ved at hænge et forhæng op mellem spillerne og the Assistant Director for først at lade vedkommende træde ind og spille NPCer på et væsentligt tidspunkt. Eller vedkommende kan udstyres med diverse dimser og lave sære lyde udefra mørket, som masteren og spillerne kan reagere på, og som på samme måde som et soundtrack kan indgå i scenariets lydspor.

Afsluttende kommer lige et sidste godt råd. Soundtracks er fede at bruge i sine scenarier, men man skal som master også huske på, at der er tidspunkter i et scenarie - som i øvrigt også på film - hvor stilhed er det bedste soundtrack. Disse tidspunkter er svære at definere, og årsagen til at jeg gør opmærksom på det hér er, at de - især når masteren bruger baggrundssoundtracks - er nemme at "glemme". Det er ikke jo engang sikkert, at det er passende med musik under scenariets klimaks - det afhænger helt af scenariet.

God fornøjelse.

# Våbenguide

## Våbenguide

Hvis du har været til en del fantasy-lives, ved du at der findes lige så mange forskellige regler for våben som der findes foreninger. Måske har du endda været udsat for at dit våben blev afvist til et arrangement, trods det at det er blevet godkendt ved en anden forenings arrangementer. At lave fælles regler for alle foreninger er hverken muligt eller ønskværdigt. Derimod er dette oplæg et forsøg på at lave en dansk standard for livevåben, så våben lavet efter denne standard altid vil kunne godkendes til et arrangement.

### I. Våben: latex eller gaffa

Det første du skal gøre dig klart er om dit våben skal være et latex- eller gaffa-beklædt våben. De to typer er vidt forskellige, både i kampstil og

udseende. Latex-våben er typisk meget realistiske i udseende og lægger i modsætning til gaffa-våben op til en tilsvarende realistisk kampstil. Et gaffa-sværd består typisk af bambus eller lignende beklædt med en masse skumgummi, så man kan tæve hinanden sonder og sammen uden at det gør specielt ondt eller efterlader varige men. Bruger man samme kampstil med et tyndt latex-sværd bestående af en plastikkerne og et lag skumgummi udenpå, kan man hurtigt pådrage sig en masse blå mærker eller det der er værre. Det vigtige i denne forbindelse er at man ikke hensynsløst blander de to våbentyper.

I Danmark har gaffa-våben været altdominerende i lang tid, men latexvåbnene er ved at gøre deres indtog. For en forening er det derfor vigtigt at beslutte sig for om man vil udelukke de billige gaffa-våben til fordel for bedre udseende og dyrere latex-

våben eller omvendt. For deltagere er det ligeledes vigtigt at gøre sig klart hvilke våben der er tilladte. Hvis der intet fremgår af materialet fra foreningen, må man gå ud fra at de bruger traditionelle gaffa-våben. Hvis man selv laver latex-våben og vil bruge dem til et gaffa-live, må man sørge for først at rådføre sig med den pågældende forening, da det ikke er sikkert at foreningen vil blande våbentyperne. Ligeledes kan man også risikere det modsatte - at foreningen ikke vil godtage gaffa-våben, da de kun bruger latex. Kort sagt: spørg arrangørerne om hvilke våben, de tillader.

I det følgende fremsættes rettesnore for traditionelle våben beklædt med gaffa. Skal man deltage i et arrangement hvor gaffa-våben er forbudt, er det bedste man kan gøre at undersøge nøjagtig hvilke regler, der gælder for latexvåbnene. Det følgende kan bruges som en standard for gaffa-våben, der kan accepteres af alle foreninger der bruger disse våben til deres fantasy-lives.



## 2. Materialer

Mht. kernen af dit våben er det allervigtigste at det er bøjeligt hvis det skal bruges til slag i nærkamp - sværd, køller og lignende. Her kan du bruge alt lige fra bambus til elektriskrør og skistave. Spyd, hellebarder og lignende kræver naturligvis en fast kerne som eksempelvis et langt kosteskaft. Nogle foreninger kan være så skrappe med deres våbenregler, at de slet ikke vil tillade våben med upolstrede eller ubøjelige dele, som eksempelvis spyd, ligegyldig hvor meget polster der er på spidsen. Det er meget forståeligt, da små børn der i en nærkamp får svunget et kosteskaft i hovedet har en tendens til at gå i stykker. Derfor må udgangspunktet for denne standard være at kernen altid skal være bøjelig, hvilket udelukker våben som spyd og lignende. Vil du lave sådanne våben, så tag først en snak med arrangørerne om hvilke våben, de tillader.

Hvad du putter omkring kernen er en hel anden historie. Tykt liggeunderlag til sværd og kraftigt madrasskum til

meget let kan klemmes sammen, så man rammer med kernen i stedet for skummet. Ligeledes kan noget liggeunderlag være så tyndt at der skal bruges flere lag før det giver nogen som helst affjedring. Den gyldne regel er at jo mere tape og tyndt liggeunderlag, man putter omkring en kerne, jo hårdere bliver våbnet. Find derfor liggeunderlag og skum i god kvalitet og brug så lidt tape som muligt.

## 3. Sværd

For at være sikker på at dit våben bliver godkendt, bør dit sværd først og fremmest overholde følgende 2 grundregler:

Kernen skal være bøjelig.

Liggeunderlaget omkring kernen må ikke kunne svuppe.

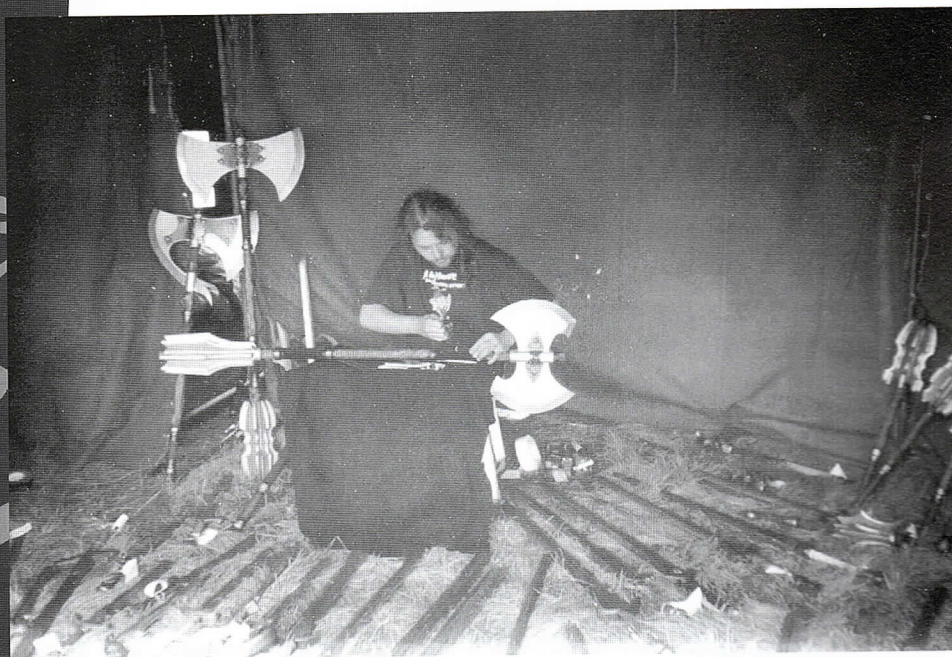
Det sidste kan du sørge for ved at lave klingen af to stykker liggeunderlag med endnu to stykker på hver side af kernen. På den måde sikrer du dig at du aldrig rammer med kernen. Vær dog opmærksom på at sværdet ikke bliver et "betonsværd", der kan gøre lige så

Hvis du laver en parerstang, bør den ligeledes være bøjelig og polstret. Nogle foreninger vil tillade hvad som helst med parerstænger, mens andre vil kræve at de er polstrede og bøjelige. Derfor må udgangspunktet for denne standard være at parerstænger lige som resten af sværdet er polstrede og bøjelige. Selvom en parerstang lavet udelukkende af liggeunderlag og gaffa måske ikke lyder særlig smart, kan det faktisk vise sig at være både meget holdbart og let både at lave og vedligeholde. Problemet med en parerstang af f.eks. bambus beklædt med liggeunderlag er, at den med garanti vil give sig når den får et par slag. Med mindre det lykkes dig at lave den usandsynlig solid, vil den inden længe sikkert ødelægge hele sværdet fordi den giver sig og ødelægger klingens. Eksperimenter derfor med simpelthen at lave en parerstang af liggeunderlag eller lignende.

## 4. Bue og pil

Buer er et meget omdiskuteret emne. Nogle er helt konsekvente og tillader kun hjemmelavede buer, der ser middelalderagtige ud, mens andre synes at hjemmelavede flitsbuer er noget ragelse og foretrækker at folk bruger almindelige buer og armbrøste der kan købes på almindelig vis. Som udgangspunkt skal du selvfølgelig spørge arrangørerne, men hvis du lige har købt en konkurrencebue der kan skyde 10 km, skal du næppe regne med at få den godkendt til et hvilket som helst arrangement. Det, du skal gå efter, er at få dig en bue der både ser middelalderagtig ud (dvs. ikke en lyserød bue hvor der står et eller andet firmanavn på) og som samtidig ikke skyder for hårdt. Det burde du selv kunne vurdere, men ellers: spørg arrangørerne.

Mht. pilene gælder det om at polstringen kan holde, så selve pilen ikke bryder igennem og f.eks. smadrer et øje. Det kan du bedst sikre ved at placere en mønt eller lignende for enden af pilen og putte solidt liggeunderlag udenom. Derudover er den absolutte minimumsgrænse 5 cm i diameter for spidsen på pilen, eller det



køller og lignende er mest almindeligt. Andre materialer kan muligvis anvendes, men som udgangspunkt bør du vælge de traditionelle. Vær dog opmærksom på kvaliteten - der findes mange typer liggeunderlag, skumgummi og madrasskum og ikke alle er lige kraftige. Noget skum er så luftigt, at det

ondt som at blive ramt af kernen. Stykkerne kan limes sammen, tapes sammen med tæppetape eller lignende og affjedringen kan sikres med lufthuller. Sørg i øvrigt for at lægge gaffaen på langs af klingens, da du med vikling af gaffaen spolerer sværdudsendet totalt.

tilsvarende af en øjenhule. Sørg i øvrigt for at afprøve dine pile, så du er sikker på at polstringen kan holde.

## 5. Kastevåben

Daggerter, kastestjerner og lignende er som regel ret populære, men



kan meget nemt være skyld i nogle frygtelige situationer. Et godt eksempel er en daggert lavet af en pind med noget polster udenpå. Når den kastes, kan den forkerte ende meget nemt ramme først. Får man den forkerte ende af en hårdt kastet daggert i øjet, kan det hurtigt blive til noget værre noget. Derfor er udgangspunktet at ingen kastevåben må indeholde noget som helst solidt. Det betyder at kasteøkser, kastespyd og lignende med hård kerne er forbudte.

## 6. Køller, stave og andre våben

Det vigtigste ved disse våben er som nævnt at de er bøjelige og godt polstrede. Visse foreninger ser let på at eksempelvis skæftet til en økse er upolstret, mens andre er mere strikse og kræver at alt er polstret for at mindske antallet af børn der går i stykker. Som udgangspunkt for denne standard må

ingen del af våbnene derfor være upolstrede. Vær i øvrigt opmærksom på våben som morgenstjerner og lignende, der har bevægelige dele. Det kan gøre frygteligt ondt hvis man får et stykke reb snoet rundt om sit håndled midt i en intens nærkamp, så

udgangspunktet for disse våben må være at bevægelige dele på våben ikke må være adskilt af mere end få cm snor. Visse foreninger tillader plastikkæder, kæder lavet af liggeunderlag og lignende, men som udgangspunkt bør sådanne våben med lange bevægelige dele undgås hvis du vil være sikker på at få dit våben godkendt til ethvert arrangement.

## 7. Skjolde

Skjolde er som buer et meget omdiskuteret emne. Nogle foreninger er fuldstændig ligeglade - et skjold kan sagtens være et rigtigt skjold med metal og alt muligt, mens andre foreninger har meget skrappe regler, der kræver at hele skjoldet er polstret med skum - både på kanten, bagsiden og forsiden af skjoldet. Derfor: spørg arrangørerne om hvad de tillader.

Hvis du nogensinde har prøvet at

få kanten af et skjold i hovedet i en nærkamp, forstår du hvorfor udgangspunktet for denne guide må være at skjolde mindst har polstrede kanter - f.eks. med vandslange og liggeunderlag eller læder og skum eller lignende. Det bedste er naturligvis hvis du kan polstre hele skjoldet, så du uden hævninger kan vælte folk omkuld med skjoldet uden at være bange for at tildele dem varige men. Hvis du polstrer hele skjoldet, burde du være helt sikker på at få det godkendt til ethvert arrangement, men minimum for denne guide er som sagt polstrede kanter. Selve skjoldet kan du lave af alt hvad du vil (undtagen metal selvfølgelig), om end træ er at foretrække.

## Opsummering

Våben: Latex eller gaffa - brug som udgangspunkt kun enten gaffa eller latex-våben og/eller spørg arrangørerne om deres krav og regler.

Materialer: Kernen skal være bøjelig og polsteret skal være af god kvalitet. Så lidt tape som muligt og hellere et tykt lag polster end flere hårdt vikled.

Sværd: Må ikke kunne svuppe eller være for hårde. Parerstænger skal være polstrede og bøjelige. Gaffa skal lægges på langs og må ikke vikles.

Bue og pil: Middelalderligt udseende og ikke for kraftig bue. Pilespidser skal være mindst 5 cm i diameter og have en mønt eller lignende for enden af pilen for at hindre at den bryder igennem polstringen.

Kastevåben: Må ikke indeholde noget som helst solidt. Altså ingen kasteøkser, kastespyd og lignende.

Køller, stave og andre våben: Skal være bøjelige og polstrede overalt - også på skæfter. Bevægelige dele på våben som eksempelvis morgenstjerner må ikke være adskilt af mere end få cm snor eller, efter arrangørernes valg, alternativt andre former for kæder, der kan være længere.

Skjolde: Skal mindst være polstrede på kanterne.

# Kært barn har

I en tid hvor nye rollespils genrer, systemer og scenarier spyttedes ud som skidt fra en spædekælv er det rart at vide, at lige meget hvor håbløst det hele ser ud, så kan man uden de store problemer søge tilbage til en forsvunden tid, hvor man som en lille purk eller purkinde rendte rundt og legede Robin Hood, Lille John og Lady Marion.

Disse lege er nok det, vi i dag ved, var den første spæde start til rollespil i en genre, der stadig vækker søde minder og øjeblikkelig genkendelse - nemlig fantasy.

Dette søde ord dækker over en række af heltemodige krigere, kraftfulde trolde og magiske væsener, farlige drager og ikke mindst uudforskede labyrinter. Vi kender alle genren, har prøvet den i mange

afskygninger og versioner, og er i det fleste tilfælde blevet hængende ved den. Vi har ligeledes også oftest fundet vores egen "darling" - om det så er den store dumme kriger, den lille lystige elver eller den gamle glemsomme trolde mand.

Fantasy er som sagt noget vi alle kender. Der er udgivet tonsvis af bøger om emnet, og det er derfor naturligt, at det er i denne velkendte genre, man søger tilflugt, når rollespillet går i gang.

Hvis man står i den heldige situation, at det er live, man spiller, er reglerne oftest temmelig simple, selvom der på dette område også er begyndt at komme flere og flere nytænkninger på banen. Desværre er det ikke os alle, der kan få samlet 70 mennesker til et godt live en gang om ugen, så vi slår os selvfølgelig på det mere gængse rundt-om-bordet, der jo er lidt nemmere at få stablet på benene.

Og det er her, at vi

møder problemer i hvad, der er en hyggelig tur ned af fantasiens allé. For vi er nemlig ikke de eneste, der har fundet ud af, at fantasy er en fed genre, som man gerne vil bruge en del tid på.

Det har en hel del virksomheder nemlig også og har, som de flinke mennesker de er, lavet systemer og oftest også baggrundsverdener som vi stakler kan leve vores fantasier ud i.

Det lillebitte problem, der er med dette, er, at på trods af, at de alle koster nogenlunde det samme, så er der himmelvid forskel på, hvad det er man får for sine penge. Og det er det, denne artikel vil prøve at forklare dig. Altså sagt på godt gammeldags dansk:

Læs videre og find ud af hvad de forskellige systemer egentlig er for noget.

## AD&D (Avancerede fangekældere og drager)

AD&D er "The grand old man", når man snakker om rollespil, da det er det ældste og største. Alle kender det, har prøvet at spille det eller har ihvert fald en mening om det. Hvis man ser på systemet rent nøgternt, så har det de klassiske fejl, som næsten alle fantasy-systemer har; nemlig at det ikke er videre realistisk inde for sine rammer. Man kan for eksempel godt tåle at få et hus ned over sig, hvis bare man er heldig; ikke videre sandsynligt vel?

En anden mangel, som dette og andre systemer har, er, at de ikke lægger specielt meget op til kvalitetsrollespil, hvor man er 100% "in character" hele tiden, men snarere til en hyggestund sammen med nogle venner til noget rollespil, hvor man er sikker på at vinde og have det sjovt.

Ser man på AD&D for sig selv, så hænger reglerne dog alligevel temmelig godt sammen, og endnu vigtigere giver systemet mulighed for, at man kan se bort fra nogle regler og tilføje andre, så man kan tilpasse det til sine egne ideer.

# mange navne.

Systemet er som sådant rimeligt let at gå til, der er givet gode eksempler i regelbogen, og man kan sagtens lære sig selv at spille det,

hvis det er det man vil.

Med hensyn til udbyggelse af systemet, karaktererne og reglerne så har AD&D et udbud, der er en mil lang. Disse bøger svinger meget rent kvalitetsmæssigt, og du vil ofte møde mennesker, der sværger til det ene, forbander det andet og vica versa. Dette sker især, fordi systemet breder sig ud over en så stor skare mennesker, at det er svært at finde den berømte røde tråd, der gør alle tilfredse.

For at vende tilbage til udbyggerne, så er langt de fleste dog af en sådanne kvalitet, at du kan finde et eller andet, som appellerer til dig og din kampagne i dem.

Apropos kampagne så er det netop her, at AD&D har sine allerstørste styrker - nemlig i baggrundsmateriale til verdener og kampagner både som fag- og skønlitteratur. Systemet har 5 baggrundsverdener, der dækker alt, hvad man kan ønske sig inden for fantasy. De er alle godt opbygget og hver især udbygget med et hav af bøger, der fortæller om lige netop det, man skal bruge til sin kampagne, om det så er i en af deres verdener eller i sin egen hjemmelavede. Hvis jeg kort kigger på verdnerne, så er "Forgotten Realms" den største og nok også snart den mest kendte. Dette er den klassiske verden hvor alt findes lige fra troldmænd til barbarer og fra sortelvere til organisationerne, der kæmper de godes sag. Jeg kan godt love at du med sikkerhed kan få dine behov dækket, hvis du spiller i denne verden. Den anden verden "Dragonlance", der også er utroligt kendt, er mere en klassisk verden med de godes kamp mod de onde og hvad dertil hører. Verdenen er også godt udbygget, men jeg føler, at man

oftere kommer til at køre fast i en konflikt, der hedder god kontra ond, hvilket er synd, da verden på sin vis er fed nok at spille i.

Nu skal jeg dog ikke sidde og prise AD&D som var det Messias selv, der havde lavet det. Systemet har også sine ulemper, som jeg har været lidt inde på, og indenfor de sidste par år er det også blevet sabled mere og mere ned i de gängse rollespilkredse.

Systemet er ikke til tungt rollespil, som jeg før skrev, men når det er feset ind, så er AD&D det system, der giver en den største frihed for at mødes

rollespil. Reglerne er ikke ligeså fleksible og lette at gå til men virker alt i alt om ikke bedre så i hvert fald mere realistiske, når man først er i gang.

Med hensyn til at udbygge sine regler og finde nyt faglitteratur til sine karakterer, så byder MERP ikke på en brøkdal af, hvad AD&D har, selvom udbuddet er stadigt voksende. Det man dog oftere får, er en bog, hvor man kan bruge alt hvad, der står i den, i forhold til at man måske kun kan bruge halvde-  
len i AD&D. Dette er der selvfølgelig en hel naturlig grund til, da MERP mere tiltaler folk,



med nogle venner og hygge sig til en gang fantasy, samtidig med at man kan snakke om andre ting. Jeg skal ikke lægge skjul på, at jeg elsker systemet, ligesom jeg tror en masse andre også gør, selvom det er blevet så populært at hakke på det - for husk, som en klog mand engang sagde, "Den man tugter, elsker man!"

## MERP (Middel-jord rollespil)

Middle-Earth roleplaying er også en af de store klassikere med en baggrund, der er endnu ældre end AD&D, da dette systems verden er bygget op omkring bibelen over alle bibler, Ringenes Herre af Tolkien.

Hvor man i AD&D manglede en smule realisme, så har man fået det her sammen med en smule mere dybsindigt

der er til en mellemting mellem "hygge rollespil" og det store dybsindige, som vi kommer til senere.

Der, hvor MERP så betaler sin pris, er i sin baggrund til verdenen. Selvom den er bygget op over, hvad mange mener er den bedste bog inden for fantasy genren, så har Tolkien også samtidig sat verdenens grænser for, hvad der er muligt. Der er ikke så mange folk, der har lyst til at lave nye ting i en verden, der er så kendt, på trods af at der jo ikke er skrevet så meget om den. Så på denne måde får man tit svært ved, at finde ud af noget nyt at lave her, da ringene jo kun kan skifte herre SÅ mange gange, før det ikke er sjovt længere.

Hvis man derimod giver pokker i, hvad Tolkien har eller måske snarere ikke har skrevet, så har man her et system for de lidt mere krævende, der godt vil have mere rollespil end hygge i en verden og med et system, der begge er store muligheder i, hvis man giver det den chance, det har fortjent.

## Warhammer Fantasy Roleplay (Krigshammer fantasi rollespil)

### Rolemaster (Rollemester)

Rolemaster er lavet af samme firma, der laver MERP, og kan som sådan godt ses som en storebror til dette, på trods af, at systemerne intet har med hinanden at gøre.

Med Rolemaster har de gjort det, at de har opbygget det mest gennemarbejdede system, der nogensinde er skabt, så hvis du vil haverealisme og detaljer, så er det her, du skal kigge. Ja, populært sagt har Rolemaster lavet en tabel over hvilke tabeller, du kan bruge i de forskellige situationer, og du kan være sikker på, at du nok skal finde en tabel, over det du leder efter - om det så er hvor stor chancen er for at blive blændet af solen eller hvor mange gange man kan slå med et bordben, før det knækker. Detaljerne bliver dog også systemets ulempe, da de mest appellerer til folk, der gider at sidde og finde 20 forskellige stats, før de får lov til at tampe orken en på siden af hovedet. Men der er jo nogen, der gider dette, så alt respekt til dem, de fleste har dog givet op for længst.

Med hensyn til baggrundsverdenen så er Rolemaster et allround system, der både kan bruges som fantasy, horror eller sci-fi, hvis det er det, man vil. Dette betyder, at der ikke er det vilde baggrundsmateriale til en kampagne, så her må man selv i gang med at lave noget.

Alt i alt et system, der giver den kræse alle de oplysninger, han skal bruge, så man eventuelt selv kan vælge ud, hvad man vil bruge og måske låne en kampagne fra et andet system, som så kan tilpasses for en perfekt oplevelse.

Dette system bliver ikke lavet af Games Workshop længere, så det er mere eller mindre uafhængigt, selvom det stadig bærer navnet Warhammer.

Dette system er også mere til hygge end det dybsindige, som de sidste systemer vi har set på. WFRP har dog ikke hugget det vilde fra AD&D, som man måske kunne frygte.

Faktisk er det mest rimelige at sige, at systemet selv har skabt en masse. WFRPs store force er, at det giver spilleren en meget stor mulighed for at skabe en meget individuel karakter på en mere åbenlys måde, end AD&D formår. I stedet for bare at vælge



mellem de klassiske fire - fem klasser og så derefter specificere, vælger du her med det samme, hvad du vil være, om det så er korsridder eller indbrudstyv.

Det har den effekt, at man meget ofte føler, at man prøver noget nyt, når der er 20 klasser at vælge mellem, så på den måde har du hele tiden muligheden for at få noget nyt ud af systemet. Dette gælder især hvis baggrundshistorie til din karakter er noget, du hader at lave, hvilket mange uheldigvis gør.

Systemet er et af de lettere at gå til, da det er skrevet ret enkelt, så det er igen en fordel ved WFRP.

Hvis man kigger på verdenen, der er lavet, er den også meget godt udbygget, selvom den ikke når AD&Ds mange valgmuligheder for at få specificeret enkelte dele.

Der, hvor WFRP også har en anden styrke, er, at der er lavet en hel del utroligt gode kampagner og eventyr, som man kan bruge. På denne måde opvejer man lidt for den manglende baggrund, da det ikke bliver den, der er i centrum på samme måde.

Den mest negative ting man kan sige om Warhammer Fantasy Roleplaying, er, at det har navnet imod sig hos en del mennesker. Systemet var tænkt som en mulighed for at figurspillere også kunne spille rollespil, men da disse opdagede, at man ikke skal

bruge en masse figurer, faldt interessen en del. Hos de gamle rollespillere, der oftest ser ned på figur- og kortspil, har man med det samme taget afstand fra alt hvad, der hedder Warhammer, så det, der oftest sker, er, at folk bare rakker WFRP ned.

En anden af svaghederne er, at på en del punkter, må man sætte systemet endnu længere ned i hierarkiet end AD&D med hensyn til banalitet.

Systemet lægger på næsten ingen måde op til dybsindigt rollespil, så her taber det en hel del.

Jeg syntes dog personligt, at man skal give det en chance, men jeg tror samtidigt, at hvis folk vil hygge sig, så vælger de AD&D, der har lidt flere ting, som WFRP mangler, selvom begge helt klart har deres stærke sider.



## Alle de andre...

Til at starte med er en af de store, som jeg ikke har nævnt endnu...Gurps:

### GURPS

Dette system er ikke decideret fantasy men et system, der er lige til at gå til, og som kan spilles sammen med alle genrer - altså groft sagt en lettere udgave af Rolemaster. En ting, man skal være opmærksom på, er, at til GURPS er der ikke så meget ekstremt uddybet baggrundsmateriale, så man skal selv i gang med at være kreativ. Men hvis man ikke gider lære en masse regler og gerne vil spille en masse forskellige genrer, så er det her man skal begynde.

### Pendragon

Pendragon er et system, hvor baggrundsverdenen og rollespillet virkelig er i højsædet. Det forgår i riddertidens England under Kong Artur, som jo også er temmeligt velkendt. Her er man oftest en ridderlig lensherre, der tager sig af de pligter, som dertil hører.

Systemet er lidt skrabet, men hvis man elsker intriger, politik og ridderlighed, så bør man kigge lidt på dette noget forbigåede system.

### Earthdawn og Shadowrun

Earthdawn og Shadowrun er to semifantasy systemer fra samme udgiver, og har systemmæssigt en del til fælles. Disse er nogenlunde uden at overraske på nogen vild måde - men alt i alt særdeles brugbare.

Der, hvor systemerne adskiller sig fra andre, er, at Earthdawn forgår i en meget horrorfyldt verden, hvor frygtelige mytologiske monstre hærger og skaber kaos.

Shadowrun er dog nok det mest skøre, man kan forstille sig, da man her har taget de

gængse fantasy med riddere, magi og monstre og sat dem ind i en nymodens cyberpunk verden. Nu har man en ridder med en platemail og en uzi, hvilket sætter et nyt perspektiv på hack-'n'slash, synes jeg.

Til slut føler jeg lige, at jeg bliver nødt til at indskyde, at ovenstående ydmyge anmeldelser selvfølgelig bare er mit eget personlige skøn på hvilke muligheder, der er i en af de ældste og bedste genrer inden for rollespil.

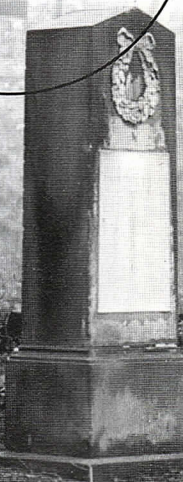
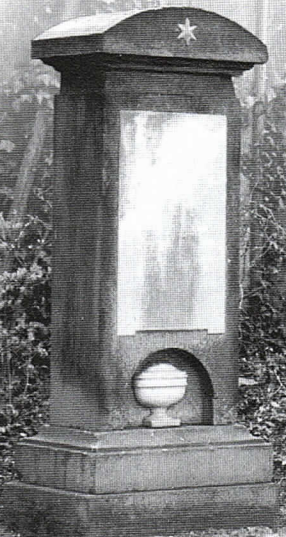
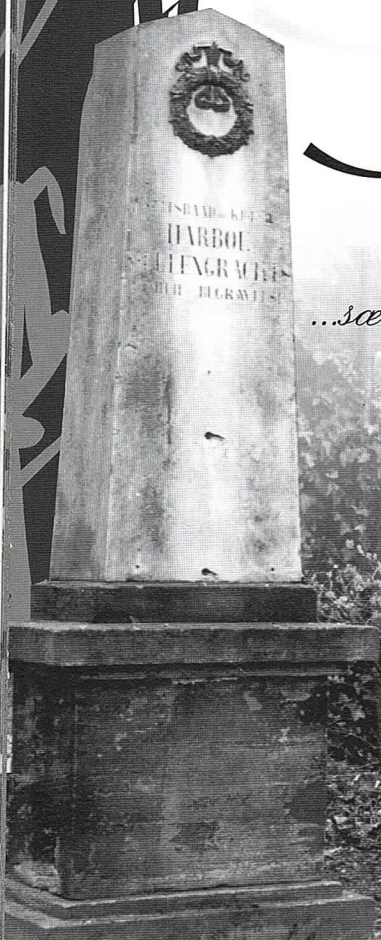


næste nummer

# Fønix

after dark

...særlig nytårsgave til abonnenter



Afrives før betalingen

Overførsel fra kontonummer

**GIROINDBETALING**

**KVITTERING**



Checks og lignende accepteres under forbehold af at BG Bank modtager betalingen. Ved kontant betaling på posthus med terminal, det udelukkende posthusets kvitteringstryk, der er bevis for hvilket beløb, der er indbetalt.

Underskrift iht underskriftsblad

Beløbsmodtagers kontonummer og betegnelse

Beløbsmodtagers kontonummer og betegnelse

Navn

ROLLESPILSMAGASINET

1-657-2101

ROLLESPILSMAGASINET

1-657-2101

Adresse

**Fønix**  
c/o Sleipner

Gl. Køge Landevej 266  
2650 Hvidovre

**Fønix**  
c/o Sleipner

Gl. Køge Landevej 266  
2650 Hvidovre

Postnr. og by

PostDanmarks stempel

PostDanmarks kvittering

Evt. Telefonnr.

Jeg ønsker at starte med nr.: \_\_\_\_\_

Kroner \_\_\_\_\_ Øre \_\_\_\_\_

Betalingsdato \_\_\_\_\_ eller \_\_\_\_\_ Betales nu \_\_\_\_\_

Gebyr for indbetaling betales kontant Kroner \_\_\_\_\_ Øre \_\_\_\_\_

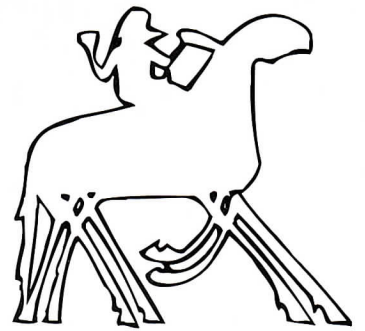
Til maskinel aflæsning - Undgå venligst at skrive i nedenstående felt

Dag \_\_\_\_\_ Måned \_\_\_\_\_ År \_\_\_\_\_ Sæt X \_\_\_\_\_  
4031S (04.98) Giro 180-10184

+01<

+16572101<

# En kedelig side om Sleipner - og lidt om hvad vi gør for dig og andre rolle- og konfliktspillere i Danmark...



Sleipner er Landsforeningen for Rolle- og Konfliktspillere i Danmark. Vi eksisterer for at udbrede kendskabet til rollespil og konfliktspil i landet, og for at hjælpe foreninger og enkeltpersoner med de problemer de måtte have. I denne folder kan du på en overskuelig måde se, hvad vi kan tilbyde dig, hvis du er medlem af Sleipner.

## Vejledning og hjælp

Har din forening problemer med kommunen, fx. med at få tilskud eller finde lokaler til jeres forening, kan vi hjælpe på flere måder.

Vil du starte en ny forening, eller er din forening døende, fordi I har for mange problemer, kan vi også være behjælpelige på disse områder mht. at lave vedtægter, overskue økonomien, kontingentopkrævning, råd til at hverve medlemmer, osv.

## Alter Ego

Er vores medlemsblad, som vi sender ud til alle vores medlemmer, dvs. alle indmeldte i vores medlemsforeninger og alle som er personligt medlem af Sleipner.

Alter Ego udsendes hver anden måned og indeholder det seneste nyt om hvad der sker i landsforeningen, i bestyrelsen og vores arbejdsgrupper, og en kalender med beskrivelser af de kommende arrangementer i hele landet.

## Atlantis Scenarie Service

Vi samler så mange scenarier ind som muligt fra landets con'er, hvilket gør det muligt for alle at bestille dem hos os og få dem tilsendt til eget brug. Man betaler kun for porto og kopiering.



## Spredde information om dit arrangement

Til mange mennesker i hele landet via kalendere i Alter Ego, på vores hjemmeside og på mailing-liste på internettet. Du sender blot de oplysninger, som du mener folk har brug for til os, så sender vi det videre.

## Sleipnerstand på dit arrangement

Vi vil utroligt gerne komme ud på så mange con'er som overhovedet muligt, da det er en let og god måde at snakke med folk og vise vores ansigter. Vi kommer med hvad vi har af scenarier fra Scenarie Service, gamle Fønix-numre, gratis kaffe til Sleipnermedlemmer, generel information og hvad vi ellers kan tilbyde.

## Figurspilsturneringer på dit arrangement

Vi har et figurspilsudvalg, som hedder Tournament Travellers, der som navnet antyder rejser rundt i landet for at styre og dømme figurspilsturneringer.

## Kontakt til andre rollespilsforeninger

Hvis du skal i kontakt med en bestemt forening eller foreninger i en bestemt del af landet - eller måske sende con-programmer eller andre arrangementsbeskrivelser ud, kan du få denne liste tilsendt.

## Kongresplanlægning

Er du i tvivl om, hvor og hvordan du søger støtte, hvor du får scenarier fra, hvor meget der skal købes ind, hvordan det hele skal koordineres, eller hvordan man undgår stress og overbelastning (hvis det er muligt)

## Kurser

Hvis en gruppe personer ønsker det, tager vi gerne ud og holder kurser om forskellige ting, såsom at skrive et scenarie, om at være spilleleder, om at være spiller, om foreningsteknik og om foreningsøkonomi.

## Sleipner på nettet

Udover Alter Ego som sendes til alle vores medlemmer, kan du også følge med i, hvad der sker i Sleipner på vores hjemmeside, som findes på

<http://www.sleipner.dk>

## Stemmeret på generalforsamlingen

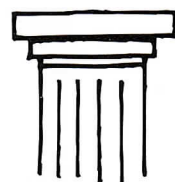
På vores generalforsamlinger har alle medlemmer mulighed for at deltage i diskussionerne og påvirke beslutningerne.

## Hvad koster det ?

Et medlemskab af Sleipner koster 20 kr. om året som personligt medlem.

Det koster 100 kr. om året for det lille foreningsmedlemskab (anbefales alle foreninger at tegne dette i første omgang), og 400 kr. om året for det store medlemskab (inkluderer flere administrative services, som ikke er muligt for os at tilbyde endnu).

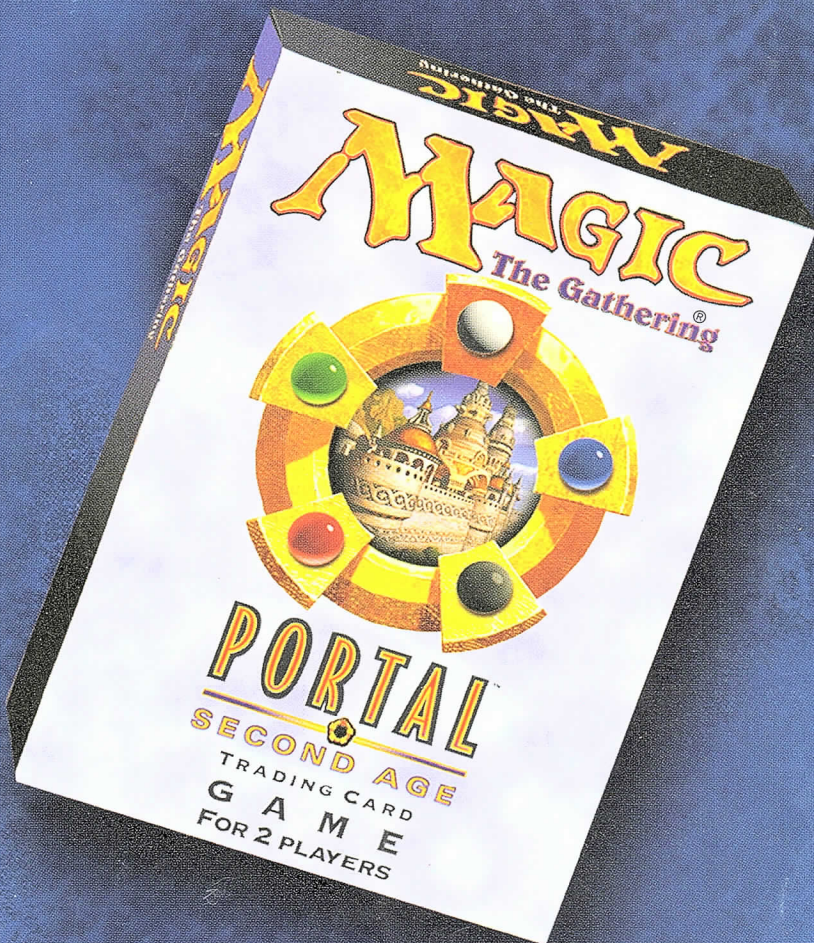
Hvis du vil vide mere, så kontakt: Christian Nørgaard 98 12 06 08 eller E-mail [sleipner@sverok.se](mailto:sleipner@sverok.se)



**Atlantis**  
Scenarie Service

02428 KHC 548 000  
Mikkel Sander  
Husumgade 20, 4.tv  
2200 København N 2200 o 54/ 9 2

# SJOVT PÅ AL



## HVORDAN MAN BLIVER EKSPERT I MAGIC: THE GATHERING®.

Du har efterhånden hørt meget om **Magic**, men du ved ikke rigtig hvor du skal starte?

Se efter den nye introduktion til **Magic: The Gathering - Portal 2nd Age**. Det er den letteste måde at lære **Magic** på og dermed at tage et skridt ind i en ny og magisk verden ...

Midgaard kundeservice: 32 96 66 29

E-mail: [Midgaard@web4you.dk](mailto:Midgaard@web4you.dk)

**MAGIC**  
The Gathering®

**Wizards**  
OF THE COAST®

WIZARDS OF THE COAST, Magic: The Gathering, Urza's Legacy, Fifth Edition, and Magic: The Gathering—Portal are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. ©1998 Wizards of the Coast, Inc.



## PORTAL™

Anbefales til alle nybegyndere.



## FIFTH EDITION™

Næste skridt for Portal spillere, der gerne vil have flere muligheder i spillet.



Det højeste strategiske niveau man kan opnå. Udvidelser og relaterede produkter.