

Fafner Tidende

ROLLESPIL, FIGURER OG BRÆTSPIL

Nr.8 Juni 1990 10 kr.



Space Hulk og Deathwing:

Dødskamp i rummet

LEF - nyt dansk spilprojekt

Sådan bliver du en bedre spilmester

Nyheder!

Fra TSR

The Complete Priest's Handbook af Aaron Allston.

Et AD&D Hjælpemiddel.

Pris 168,00.

Så er den her igen, den populære serie af håndbøger til AD&D's Player's Handbook. Denne gang er det præsternes tur til at blive gennemarbejdet. Nye regler, kits og meget andet.

Dragon Knight.

Et AD&D Dragonlance modul.

Pris 98,00.

Efterfølgeren til Dragon Dawn. Modulet foregår ligesom Dragon Dawn på "bagsiden" af Krynn. Dette er stedet som næsten ikke har været berørt af de store omvæltninger der fandt sted i forbindelse med The War of the Lance.

Ronin Challenge.

Et AD&D Oriental Adventures modul.

Pris 110,00.

Det første modul der bruger reglerne og omgivelserne fra "Kara-Tur: The Eastern Realms" boksen. Her er alle ingredienser til et superspændende modul, der kan få dine spillere til at svede tran! God fornøjelse!

Skull & Crossbow.

Et AD&D Spelljammer modul.

Pris 98,00.

Endnu engang kommer der et spændende modul til den helt fantastiske Spelljammer. En samling af små eventyr, der blandt andet byder på gamle monster i helt nye omgivelser. Prøv noget helt anderledes, send din vejrbidte krig ud i rummet!

Shadow Elves af Gary Thomas.

Et D&D hjælpemiddel.

Pris 110,00.

En gazetteer der fortæller alt om "Skygge Elverne", der lever under jorden, hvor de har opbygget et helt emperie. Deres kultur, omgivelser og de daglige gøremål er alle udførligt beskrevet (som i alle de andre gazetteers). Desuden er dette også indgangen til den nye D&D verden der bliver introduceret senere på året: "Hollow World".

XXVc: The 25th Century Role-Playing Game af Mike Pondsmith.

Et Buck Rogers rollespil.

Pris 248,00.

Her er den mest fantastiske nyhed i denne måned fra TSR. Et science fiction rollespil der bygger på den berømte amerikanske tegneserie: Buck Rogers! Buck Rogers er måske ikke så kendt herhjemme, men bare vent, når først XXVc kommer vil alle læse om Buck Rogers, helten der overgår alle andre. I spillet vil man ikke kunne spille Buck Rogers, men man vil kunne prøve at leve op til hans helteformåen, eller måske møde ham, hvis han har tid! Det femogtyvende århundrede er et århundrede der er værd at se frem til!

The Web.

Et Top Secret/S.I. eventyr.

Pris 110,00.

The Web er en samling af eventyr der er designet til at udfordre de bedste rollespillere af Top Secret/S.I. The Web prøver at overtage hele verdenen ... kan de stoppes? Hvem skal gøre det? Spil eventyret og find ud af det!

The 1991 Dragonlance kalender.

Allerede nu kommer 1991 kalenderen fra TSR. Nogle af TSR's dygtigste tegnere har brygget endnu en fantastisk kalender sammen, og det er ikke spor for tidligt at hænge den op på væggen, den kan sagtens tåle at blive set op til flere gange. Pris 98,00.

Kaz, the Minotaur af Richard Knaak.

Den første roman i Heroes II trilogien.

Efter Mørkets Dronnings nederlag og den legendariske Huma's død, hører Kaz rygter om ondskab og vold. I hans forsøg på at advare Solamnia Ridderne bliver han indviklet i et mareridt af sort magi, farer og deja-vu. Pris 59,50.

Night Watch.

En World of Greyhawk roman af Robin Wayne Bailey.

Alle seerne i Greyhawk er på mystisk vis blevet dræbt af deres egne spådoms-redskaber. Garrett Starlen, kommandør i byværnet, begiver sig ud i det udfordrende eventyr, for blot at finde et net af intriger spundet rundt om hele byen, og hvad med de sorte fugle der kredser over Greyhawk? Pris 59,50.

Fra West End Games

TORG - The Possibility Wars.

Hvad er det så? Tjaee? Der har været mystiske reklamer i Dragon Magazine og en del andre rollespilsmagasiner. TORG er et nyt rollespil fra West End Games (Dem med Star Wars og Paranoia), hvor man har muligheden for at få styret sine lyster - både når det gælder Fantasy, Science Fiction, CyberPunk etc. Det nye er, at der er situationskort, og hvordan det så fungerer kan læ-

ses i en anmeldelse som sikkert og vist vil komme her i bladet. Pris kun 348,00 for en hel boks fyldt med fremtiden!

The Living Land Sourcebook. Dette er den første udvidelse til det nye rollespil. Denne udvidelse beskriver Baruk Kaah, Herre over den primitive verdensdel. Situationen i Nordamerika bliver forklaret, hvordan den er forbundet til de andre verdensdele, plus at der er nye racer, monster, regler, nye spillerklasser og selvfølgelig er der tips til nye eventyr i denne del. Pris 198,00.

The Destiny Map.

Det første eventyr til TORG. Her begynder trilogien RELICS OF POWER, som er en aktionspakket udfordring mod Pharaoh Mobius. Det tager spillerne ud på en spændende og ganske dejlig tur i en verden, der ikke er helt den samme længere! Sammen med eventyret får man også en fire-fløjs gamemaster screen. Pris 138,00.

Storm Knight.

Hvordan var de første dage under invasionen? Hvem var de første helte, som forsøgte at stoppe dette mareridt? Hvilken spor kan der findes i de gamle legender. Læs den fængslende romantrilogi fra West End Games, hvoraf den første findes hos din forhandler nu! Pris 59,50.

Fra FASA Corp.

Bottled Demon.

Et nyt eventyr til den hurtigst voksende succes siden D&D, Shadowrun! Bottled Demon ser godt ud, lugter godt, og er billigt! kr. 78,00. Er du bidt af Shadowrun, så køb det!

Har du ikke Shadowrun? Men føler en trang til at få det! Shadowrun kommer nu i en paperback udgave, som er opdateret til kun 198,00. Det skulle alle kunne klare!

Damned If We Do...

En ny roman, som foregår i Rengade legion universet! Har ikke set den endnu, men det lyder interessant! Der kommer lidt mere om den - senere! Pris 79,50.

Fra andre firmaer

Måske vil man ikke netop kalde de følgende ting for nyheder, men i den forstand at det er første gang Fafner har fået tingene hjem, og dermed ud til en stor del af danskerne, er det nu alligevel nyheder!

Fra Palladium

Vi har fået hele serien til Teenage Mutant Ninja Turtles & Other Strangeness, rollespillet om Eastman og Laird's muterede dyr i en ikke så fjern fremtid. Der er følgende titler i serien: **TMNT Rollespillet, After the Bomb, TMNT Adventures, Road Hogs, TMNT Guide to the Universe, Mutants Down Under, Transdimensional TMNT, Truckin' Turtles og Turtles Go Hollywood.**

Også til Palladium Role-Playing Game, som er et fantasy rollespil, har vi fået det hele: **Palladium RPG, The Arms of Nargash-Tor Adventure, Game Masters Shield, Old Ones, Monsters & Animals, Adventures on the High Seas og Adventures in the Northern Wilderness.**

RECON, rollespillet der handler om moderne krigsførsel, spionage og eventyr, består foreløbig af **The Revised RECON og Advanced RECON.**

Beyond the Supernatural er et rollespil om gys og horror, der er måske mere mellem himmel og jord?

Det sidste rollespil fra Palladium er **The Revised Heroes Unlimited**, hvor du får mulighed for at

vide at Superman, Batman og alle de andre superhelte, intet er i forhold til din helt egen superhelt.

De sidste materialer vi har fået fra Palladium, er ikke spil i sig selv, men tilbehør som kan bruges i alle rollespil, nemlig: **Weapons and Assassins, Weapons and Castles of the Orient samt Compendium of Weapons, Armour & Castles.** Bøgerne er facts om våben, rustninger og meget andet, og er ikke specifikke for noget RPG-system, der er nogle generelle klassificeringer, således at man kan tilpasse dem til netop det rollespil man nu har lyst til!

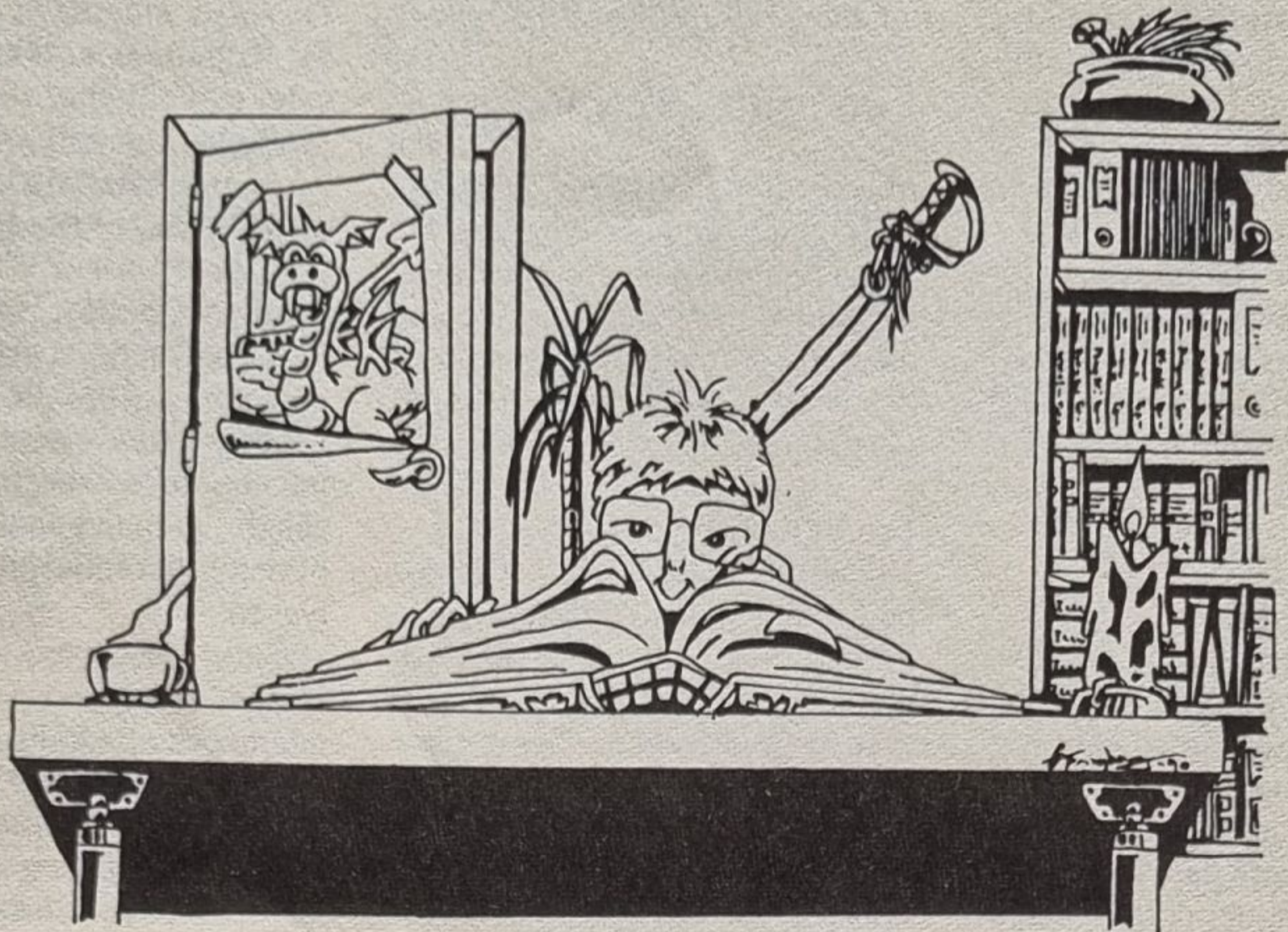
Som en sidste finesse skal det nævnes at alle Palladiums rollespil (undtaget RECON) er kompatible, således at alle reglerne kan bruges sammen, og derved udvikle et helt nyt rollespil!

Fra ICE

Vi har selvfølgelig fået **Middle-Earth Role Playing (MERP)**, rollespillet der bygger på J.R.R. Tolkien's Hobitten og Ringenes Herre, vi har naturligvis også fået næsten samtlige moduler og tilbehør til spillet.

Samtidig med MERP har vi også fået **Role-Master, Space-Master, CyberPunk** og en masse tilbehør til disse. Alle disse spil bygger på det samme grundprincip, og er derfor kompatible!

Sådan bliver du en bedre SpilMester af Kasper Thing Mortensen



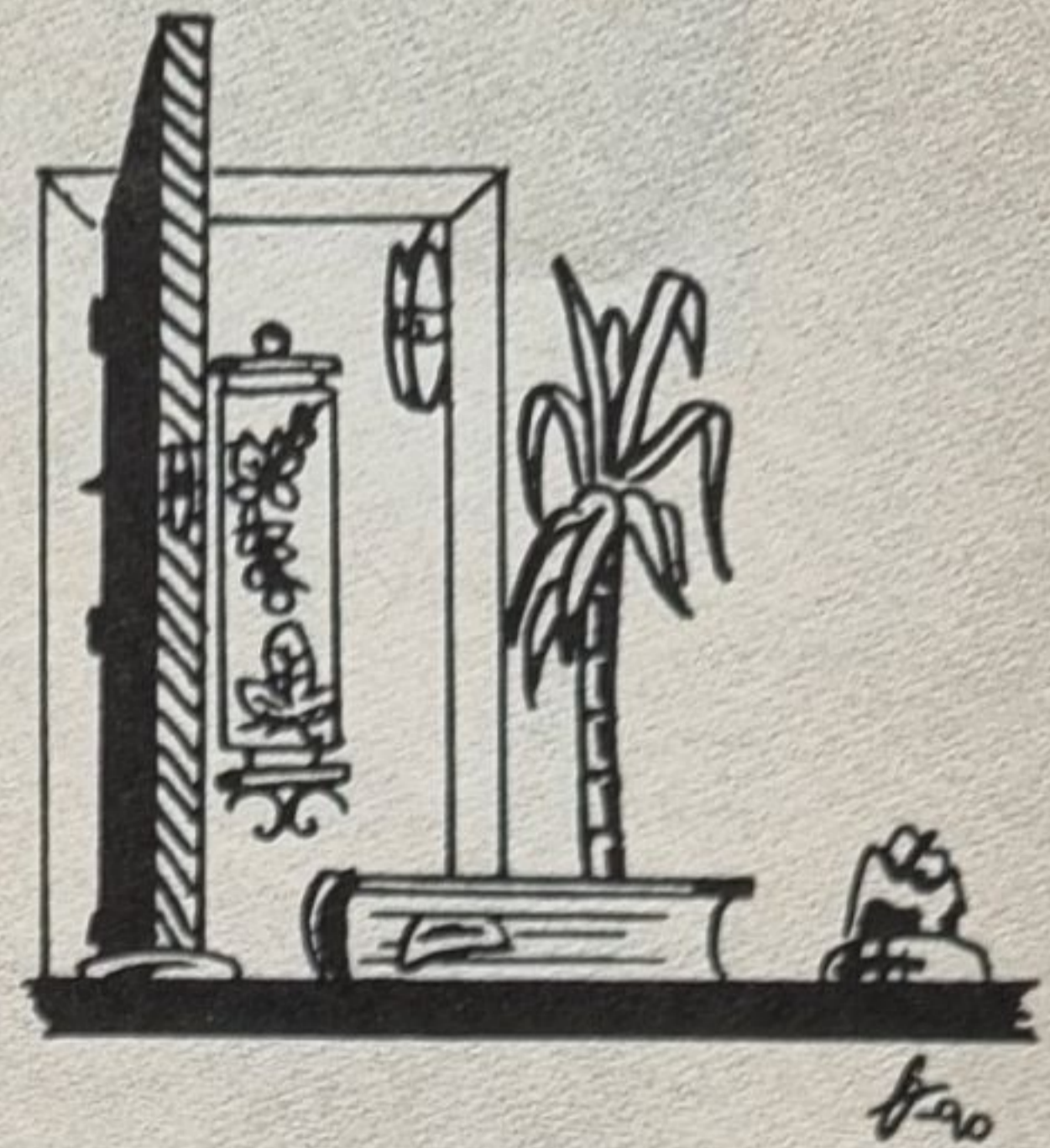
I denne artikel vil jeg forsøge at give nogle af mine erfaringer videre. De anvisninger jeg giver i artiklen er kun vejledende og skal ikke tages som nogle endegyldige svar. Artiklen vil først og fremmest kunne bruges af dem, der spiller Dungeons & Dragons, men meget af det gælder også for andre rollespil. Det første, jeg vil skrive om er forberedelse. Det er vigtigt at bruge lidt tid på at planlægge en kampagne inden man går i gang med den. F.eks. at beslutte om man mest vil anvende købte moduler eller man selv vil lave dem. Skal man lave dem selv, bør man lave dem i god tid, så de er rimelig gennemtænkte. Bruger man købte moduler er det godt at have læst dem i god tid, så man kan rette ting til, der ikke passer med ens øvrige planer. Skal det være en høj- eller lavniveau kampagne? Begge typer kampagne kan have deres charme. I højniveau kampagner er det udfordringen i at styre et land eller redde verden, der er det spændende. I lavniveau kampagner er det den intense stemning

ved hele tiden at være i livsfare og tingene føles også mere realistiske. Når man har valgt dette, bør man lægge en plan over erfaringspointene for de enkelte eventyr. Jeg mener at man inden man kører et modul skal bestemme hvor mange erfaringspoints det skal give. Det system, der er i Basis Regler belønner kamp for meget i forhold til rollespil, altså det at leve sig ind i sin person. Under alle omstændigheder er det godt at have et overblik over hvor mange magiske ting, penge m.m. man vil give, så man hele tiden kan bevare balancen. Som SpilMester skal man også skabe en stemning, når man spiller. Dette gøres bedst ved at bruge en dramatisk fortællestil, hvor man bruger stemmen til at understrege begivenhederne. F.eks. skal man ikke fortælle om en flot riddertur-nering på samme måde som man fortæller om en mørk borg i tordenvej. Det er også vigtigt at spille ISP'ere (NPCs) som om det var ens egne personer. Sig ikke: "Borgmesteren tilbyder jer 1000 guldstykker for at fange en

forbryder" men: "En fedladet mand med en stor guldkæde om halsen går over mod jer. Han siger: I må hjælpe mig. Landevejsrøveren Dracos har dræbt endnu to personer". Lad skurken gnække med jævne mellemrum og tale med en mørk stemme. Lad præsten, der hyrer spillerne til en mission fortælle henrykt og begejstret om sin religion. Tænk også på hvorfor den pågældende person gør som han gør. Det gør en figur mere troværdig at der er nogle årsager til hans handlinger. F.eks. kan en ond ypperstepræst i sin tid have været udstødt af en god religion p.g.a. drikkeri eller sidespring i ægteskabet. Noget andet, der kan gøre spillet mere spændende er at gøre kampsce-nerne levende. Sig "det slimede, grønne uhyres lange tentakler passerer lige forbi din højre skulder" i stedet for "du bliver ikke ramt". Lyt også til hvad dine spillere siger. Måske er de trætte af at skulle redde verden for tredje gang i træk. Eller de vil godt have nogle gåder, der er knap så svære at løse. Tempoet har også

stor betydning. Hvis spillerne går rundt og ikke aner hvad de skal gøre, så lad et eller andet ske. Noget, der hjælper dem til at løse opgaven. Eksempelvis kan de møde en sindsforvirret magiker, der ved en hel masse. Han kan så give spillerne nogle tågede forklaringer, som de kan bruge, hvis de tænker sig om. Hvis de derimod er ved at løse modulet på rekordtid, så træk samtaler i langdrag og find på en masse detaljer. Eller

gør modstanderne stærkere og mere udspekulerede. Det var lidt om hvordan du kan gøre dine spil bedre. Hvis du har lyst til at læse mere, så få fat i en af Gary Gygax' bøger, "Role Playing Mastery" eller "Master of the Game". Der står også gode ting i "Dungeon Masters' Design Kit" eller den nye "Campaign Sourcebook and Catacomb Guide".



Fastaval 90

Den århusianske rolle- og brætspilsforening Fasta afholdt fra den 10. til den 13. maj på Brobjergskolen i centrum af Århus Fastaval 90.

Den største begivenhed var Live Detective, hvor deltagerne blev bedt om at møde op med vandpistoler, cottoncoat og blå briller. Det foregik i Danmark i 1949 og handlingen startede i en biograf, hvor der blev vist en Morten Korch film (på video). Under forestillingen blev der begået et mord, hvorefter politiet kom og udspurgte folk om hvad de havde set m.m. Bagefter kunne de så undersøge mordet ved at gå rundt og udspørge personer på skolen.

Et lokale var en avisredaktion, et andet udenrigsministeriet osv. Det hele endte i et kæmpe skyderi med vandpistoler! Et utraditionelt, men meget vellykket arrangement.

Call of Cthulhu turneringen foregik også i Danmark, men denne gang i nutiden. Spillerne var deltagere på et kursus i personlig udvikling og det var bl.a. muligt at spille direktøren for Cheminova. Handlingen førte dog hurtigt over til spøgelse, voodoo og andet godt.

"Stark - en økologisk thriller" var en turnering i Chaosiums basic roleplay. Et særpræget even-

tyr, der foregik i Australien og gik ud på at opdage og eventuelt forhindre at en gruppe industrimagneter flygter ud i rummet, når den totale økologiske katastrofe opstår.

Blandt de andre spil på Fastaval kan nævnes AD&D, en meget useriøs Marvel Super Heroes turnering, Space Master med et rent commando eventyr, Rolemaster, århusianernes eget spil Viking og meget mere. Maden var i top og spilkongressen bød også på oprettelsen af den nye landsorganisation, ODDS.



SPACE HULK

anmeldelse ved Lars Wagner Hansen

Sergeant Highfile gik roligt, men opmærksomt, ned af gangen i den faldefærdige Space Hulk, endnu et kæmpe sammensurium af rumskibe der blot flød gennem universet, bag ham gik Marine Sorrow, Stainler og Dantor alle armeret med storm bolters og power gloves, samt Marine Manrade armeret med en heavy flamer og power glove, selv havde han også en storm bolter og power glove. "Watch out, something approaching from sector 80/31/66 through corridors 80/31/67,

80/31/69, stand by on overwatch," lød det i hans radio. Sergeant Highfile slog straks sin storm bolter på overwatch fire. "Squad Highfile, Genestealers reported at sections 81/31/66-82/31/67, moving through corridor 82/31/67, watch your back." Marine Manrade vendte hurtigt rundt, et kvart sekund senere og Genestealerne ville have overlevet hans første skud med hans flamer, "Report to Captain Vascot from Squad Highfile, Marine Manrade: Three confirmed

kills," pludselig skød Highfile løs, 3 Genestealers faldt før hans storm bolter jammede, Highfile klarede endnu en i close assault før han faldt, Marine Sorrow fældede den sidste Genestealer. "Report to Captain Vascot from Squad Highfile, Marine Sorrow: Five confirmed kills, one casualty, Sergeant Highfile fell in honour of the Emperor."

Endnu engang kom Games Workshop med et nyt stort brætspil. Spillet kommer i en stor kasse (8 cm * 29 cm * 32.5 cm), inden i kassen ligger der et hav af udstyr: 1 regelbog, 1 missionsbog, 10 plastik Terminators, 20 plastik Genestealers, 32 plastik fødder, 5 terninger, 49 gulv-brikker samt en masse brikker der forestiller døre, flamerhits, blips, CATs, command-points og overwatch/jammed.

Regelbogen er nem at læse og fyldt med eksempler, der både i tekst og billeder forklarer hvordan de enkelte regler virker, og efter kun 26 sider er man fuldt udrustet til at tage hul på missionsbogen.

Missionsbogen er fyldt med en masse baggrundsmateriale samt 6 færdige missioner. Missionerne spænder fra det simple (hold stand mod en horde af invaderende Genestealers) til det svære (bring en CAT fra en ende af brættet til den anden) men er alle sammen mulige at gennemføre, både for Genestealer-spilleren og for Terminator-spilleren. Baggrundsmaterialet er gennemført og spændende at læse, og hvis man ikke kender Warhammer 40.000 universet er dette den perfekte introduktion.

Plastik figurene er veludførte, specielt Genestealerne der ligner noget fra dit værste mareridt. Gulv-brikkerne ligner et puslespil, og kan samles på et utal af måder, således at man kan bygge

sin egen mission, når man er blevet træt af at spille de seks der følger med spillet.

Som altid til GW's nye spil kommer der nye regler, figurer og meget andet. Figurene kan fås i bly, hvor de er endnu flottere, White Dwarf har allerede bragt adskillige artikler med nye regler og missioner, og den første udvidelse "Deathwing" er allerede udkommet (se anmeldelse herefter).

"Report to Captain Editor: Squad Wagner surrounded by Genestealers, fifty-seven confirmed killed, ninety-eight probables, three casualties, we are loosing. We fight and die for the blessing of the Eternal Emperor ... blip ... blip ... blip ..."





DEATHWING

anmeldelse ved Robin Andersen

Som en efterfølger til Games Workshop's supersucces Space Hulk er der kommet Deathwing, som jeg skal forsøge at give et godt og objektivt indtryk af, i denne anmeldelse!

Da der findes en anmeldelse af hovedspillet (Space Hulk), vil jeg hoppe let og elegant over spillet's regler og opbygning. Nå til sagen! Deathwing leveres i en flot box, som lover en hel del. Man får nye figurer (dog de samme som man får i SH) og en masse tilbehør - lige fra sektorer til mystiske mærkelige udseende tingester, som skal forstille C.A.T. (Cyber-Altered Task unit), fremmede livsformer, logbøger etc. etc. Relebogen er et kapitel for sig, hele vejen igennem er der en

historie (novelle) om en deling Terminators (Deathwing), som er utrolig medrivende og fængslende. Novellen beskriver hvordan de kommer tilbage til deres "hjemplanet" og hvordan de støder ind i en verden, som er gennemsyret af de værste modstandere som den menneskelige race har stået overfor nogensinde, de frygtede Genestealers! Til reglerne! I Deathwing får man 2 nye Terminators (-klasser) at arbejde med: Kaptajnen, som er et omvandrede våbenarsenal. Han er udstyret med et "Powersword", den normale stormbolter og en powerglove med indbygget raketbatteri! Han får desuden +2 i nærkamp. Den anden Terminator er en "librarian", som er istand til at kanalisere sin psykiske kraft igen-

nem et specielt våben - han er også forholdsvis stærk i nærkamp (+1).

Men Deathwing indeholder ikke kun det. Der er et væld af nye våben, hvor min favorit er assault kanonen. Aaahh forstil jer en kanon/maskingevær, som spytter en 2-300 skud i sekundet - Jamen hvad andet kan jeg end klappe mine små hænder sammen i ren og skær jubel og glæde over denne pragtfulde fornyelse?

Der er seks nye missioner med, som man har mulighed for at spille i en lang køre, missioner er omhyggeligt tilrettelagt efter de nye våben, så det ikke bare ender i rent blodbad (OK, der går længere tid). Som en sidste ting er der

en mission generator med og so-
loregler. Det er måske det eneste
som jeg ikke synes er så godt. So-
loreglerne kan godt bruges, det
eneste jeg har haft fornøjelse
med, er campaignen (alle seks
missioner samlet) men det er
ikke det samme - spændingen
mangler! Det skal være et leven-
de væsen, som man sidder over-
for (og evt. hører musikken fra
Aliens). Mission generatoren er
en udemærket hjælp i starten.

Den giver en et indblik i, hvor-
dan man kan opbygge sine missi-
oner.

Da jeg første gang prøvede Spa-
ce Hulk, var jeg rystet (Positivt),
det eneste jeg var lidt utilfreds
med, var forskellen på Geneste-
lerne (De onde) og Terminatoren
(De gode). Genestealer var alt
for stærke, men Deathwing har
sørgt for at rette balancen. Man
føler nu at det er lidt mere retfær-

digt når man bliver slagtet af
Genestealerne!

Deathwing holder hvad det lover
- det har "blot" gjort et godt spil
bedre!



UDRYD!

- en

SPACE HULK™

mission

Af Lars Wagner Hansen

Objectives/objekt

Marinere:

Marinerne har opdaget en isoleret gruppe af genestealers, som de ønsker at udrydde.

Stealere:

Vil prøve at flygte når de er klar over at de er opdaget.

Forces/enheder

Marinere: Maksimum to komplette squads, brug army listerne fra Deathwing og White Dwarf #120.

Stealere: 12 blips ved starten af spillet. To blips som reinforcement, en blip af gangen i en hvilken som helst turn stealer spilleren ønsker det. Se også "specielle regler" senere.

Deployment/indsættelse

Marinere:

En komplet squad i hver af de skraverede områder, hvis squaden indeholder mere end 5 marinere, skal de ekstra marinere placeres uden for brættet, de skal placeres på brættet så snart indgangsområdet er tomt, placeringen koster 1 AP/CP og marineren må flytte med det samme.

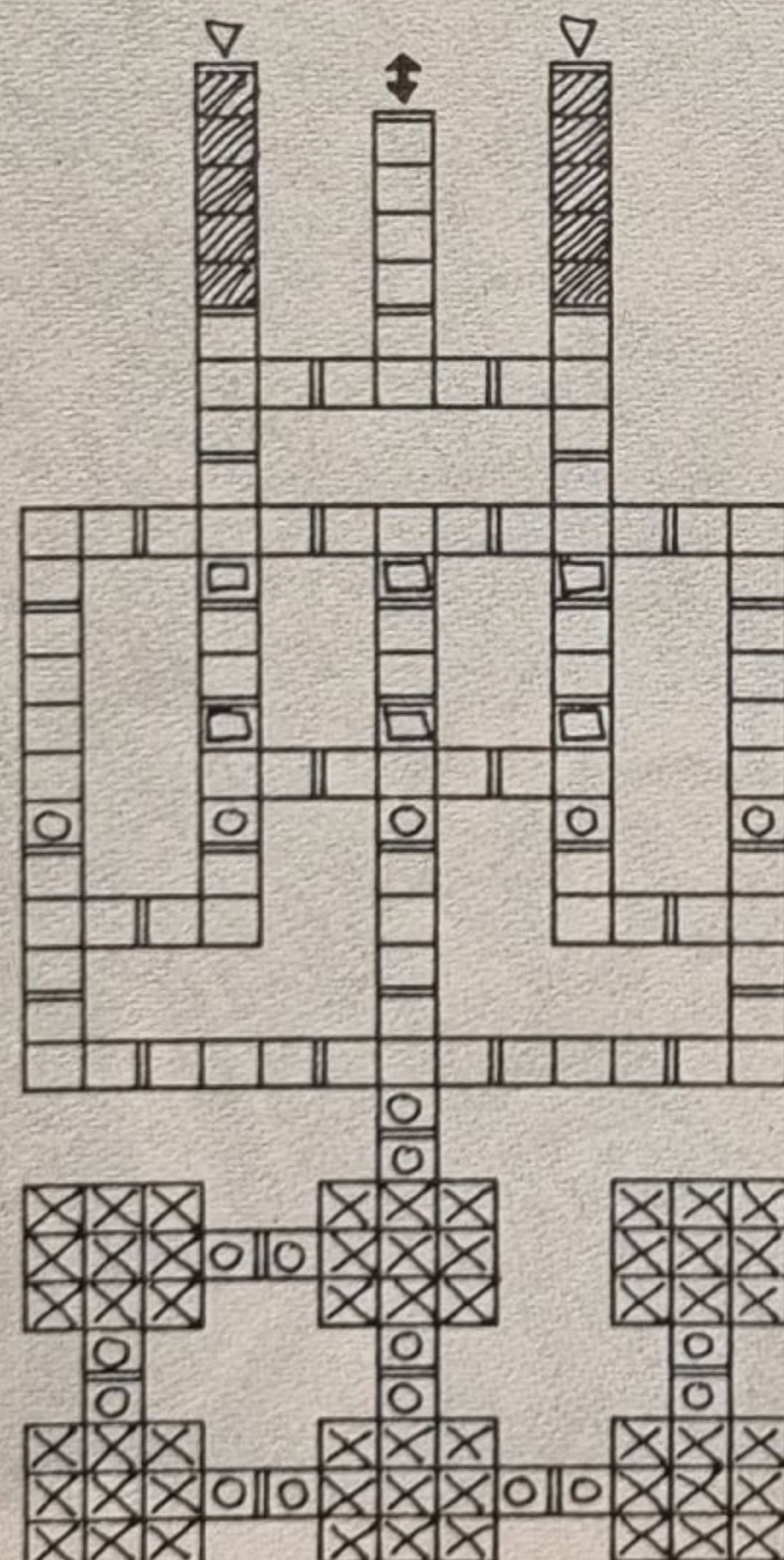
Stealers:

Blippene skal placeres i de seks rum, med mindst en blip i hvert rum, og ikke nogle blips i tilstødende felter, ikke engang diagonalt. Reinforcement skal placeres i indgangsområdet.

Specielle regler

Ændringer for chainfists: Hvergang er mariner bruger en chainfist, larmer det utroligt meget. Denne støj kan tiltrække ekstra stealers.

Hvis en chainfist bliver brugt til at ødelægge en dør, trækker stealerspilleren en ekstra blip som reinforcement i hans næste turn.



- ⊗ Rum: Stealer deploy area.
- Dør.
- Bulkhead.
- ↕ Stealer indgangs- og udgangsområde.
- ▽ Marine indgangsområde hvis der er mere end 5 i en squad.
- ▨ Marine deploy area.

Hvis en chainfist bliver brugt til at åbne en bulkhead, trækker stealerspilleren to blips og vælger hvilken der skal komme som ekstra reinforcement i hans næste turn.

Hvis en chainfist bliver brugt i close assault, trækker stealerspilleren en blip og ser på den, hvis det er en blip med en stealer får han den som ekstra reinforcement i hans næste turn, hvis det er en blip med to eller tre stealers får spilleren ikke nogen ekstra reinforcement.

Bevægelse

Stealerne må ikke forlade de seks rum før de ved at de er opdaget, de ved at de er opdaget når en af følgende ting sker: En mariner har affyret et skud med et

missil våben, brugt en chainfist, åbnet en af dørene eller der er gået seks turns.

Victory/sejr Marinere:

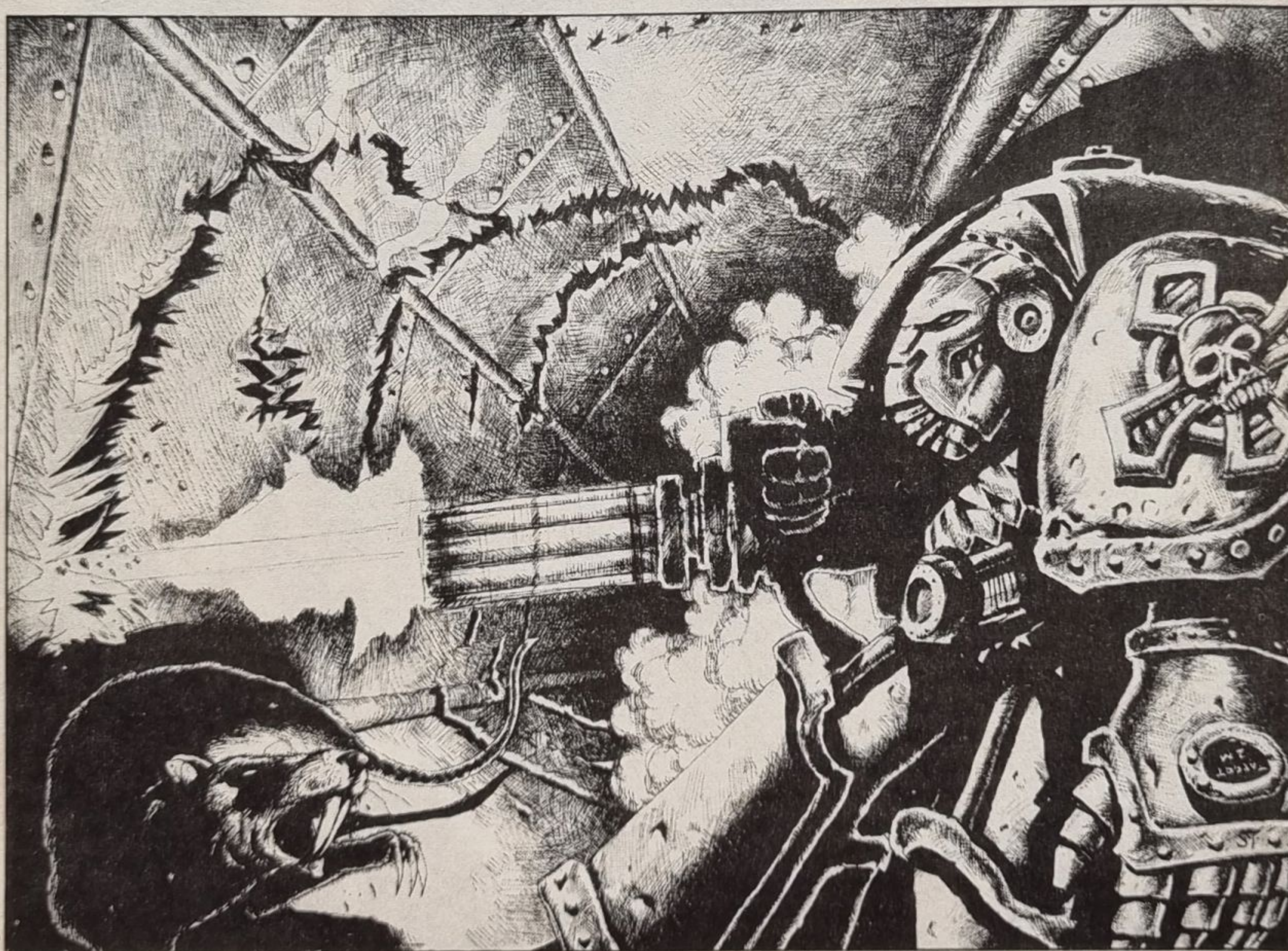
Marinerne kan kun vinde hvis de udrydder alle de blips der er i rummene, også selvom den sidste mariner eventuelt dør samtidig. Hvis den sidste marine dør samtidig, er det en minor victory, ellers er det en major victory.

Stealere:

Stealerne får en major victory hvis det lykkedes at flygte med en (eller flere) blip(s), stealernes får en minor victory hvis det lykkedes at flygte med en (eller flere) stealer(s). Stealerne kan ikke

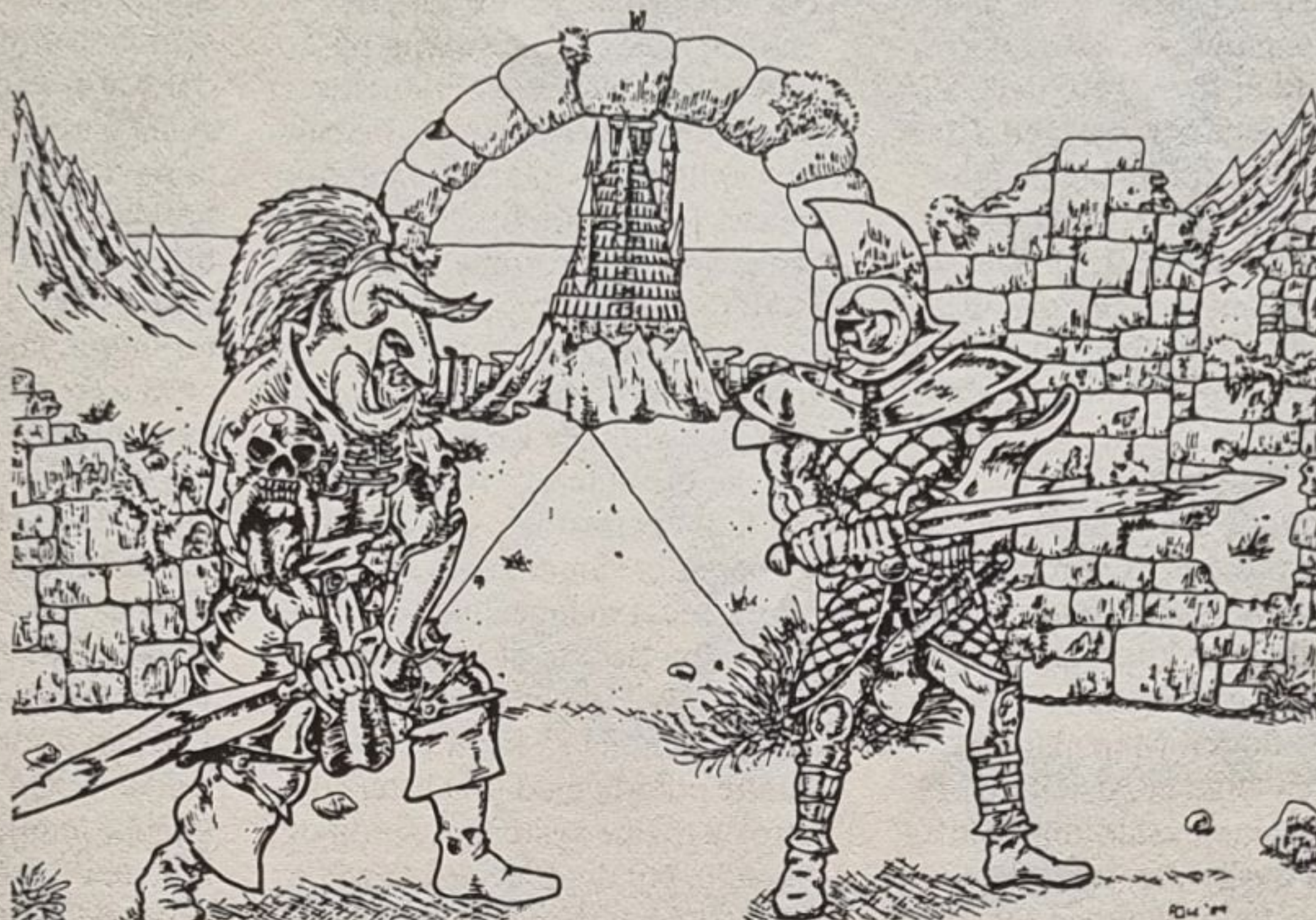
vinde ved at flygte med nogle af reinforcement blippene/stealerne.

Spillerne må finde en måde så de kan identificere hvilke stealers og blips der er reinforcement, man kan for eksempel putte en mønt eller noget lignende på basen eller blippen, da stealere ikke kan vinde ved hjælp af disse.



LEF

nyt dansk spilprojekt



Jacob Octavius m.fl. står bag skabelsen af et nyt dansk rollespil, der dog endnu ikke er udgivet rigtigt. Men artiklen, som han har skrevet om det, giver et spændende indblik i hvordan en spildesigner arbejder og hvilke overvejelser han har:

Jeg ønskede mig et mareridt, fyldt med monstre, uhyrer og alverdens ondskab. Jeg ville være bange, ikke sove et øjeblik, hele tiden være på vagt overfor farer der truede mig. Jeg ville ud på eventyr, jeg ville kaste mægtige formularer og slås med sværd. Jeg ville være en ubarmhjertig barbar eller en mystisk trolldmand. Jeg ville opleve verdener der kunne byde på alt det den såkaldte virkelighed ikke kunne. (Da jeg senere blev mere erfaren i det virkelige liv, måtte jeg dog indrømme at dette liv også havde sine morsomme og intime øje-

blikke). Min fornøjelse med eventyr startede meget tidligt, med det var først i det guds velsignede år 1979 jeg opdagede at alle mine drømme kunne opfyldes. Jeg var åbenbart ikke den eneste der havde sådanne drømme. Jeg faldt nemlig over et spil ved navn Dåndjens ant Drægårns. (Senere da mit sproggeni havde udviklet sig til det maksimale, opdagede jeg at spillets navn havde en mening og i virkeligheden hed Dungeons & Dragons). Jeg købte straks spillet og for hjem, for nu ville jeg spille. Og det gjorde jeg så. (Dog med visse problemer, jeg kunne udfylde mange bøger omhandlende forskellige måde at analysere D&D på). Men der var mange ting der ikke levede op til mine forventninger, jeg mente ikke at det var en selv der var i den utrolige verden, det var jo bare en figur, som man jo dårlig nok selv styrede. Man måtte jo

holde sig til om man var Awful (Øhh Lawfull), Neutral eller Evil, Jeg kunne heller ikke lide at spillet hele tiden blev afbrudt fordi man lige skulle slå et par hundrede terninge slag. Det var grunden til at Peter, Claus og jeg, så småt begyndte at lave reglerne om, altså ændre lidt her og bytte lidt der, men vores snart intelligente hjerner måtte indse at citat: **DET KUNNE MAN IKKE!** Lavede man nogle regler om, eller ændrede noget, ville det næsten helt sikkert gå i strid mod andre regler. Vores projekt Nr. 1 faldt på gulvet. Jeg flyttede nu til en ny egn, og så derfor Claus og Peter noget sjældnere, men jeg fandt nye allierede. Min nye partner hed Jens, og sammen stablede vi projekt Nr. 2 på benene. Langsomt begyndte vi at bygge grund-ideerne til et dansk rollespil. Men vi brugte mere tid på en spilleforening jeg gav navnet

LEF (Levende Eventyr og Fantasi). Jens og jeg fik aldrig skrevet reglerne ned, og vi forlod hinanden med en svag ide om hvad vores egentlige ide var. (Her tillod mine hjerneceller sig et helt års strejke p.g.a. for meget overarbejde uden løn). Jeg opsøgte igen Peter og Claus (de var gode til at drikke sammen med - og ikke mindst til at finansiere det). Vi tog den gamle ide op igen. Claus, Peter og jeg var på banen igen med projekt Nr. 3. Et dansk FRPG med navnet LEF. Det skulle være gennembrydende og anderledes OG DET BLEV DET. (På den ene eller anden måde ?)

Vi droppede det gamle og snart udslidte procent udregningssystem, det var alt for uoverskueligt. Nu skulle man kun bruge to gammeldaws og almindelige seks sidede terninger. Man skulle ikke længere vælge et ALIGNMENT, man traf sine beslutninger udfra hvad der ville være smartest, og i mange tilfælde sundest for sin karakter. Man skulle ikke længere slå om muligheden for at finde en gemt genstand, nu skulle man lede efter den. Spillet blev bygget op med det princip at alle fysiske karaktertræk skulle stå på karakterskemaet, hvorimod alle de psykiske karaktertræk skulle være den som men nu engang er født og opvokset med. LEF begyndte at tage form. Men vi oplevede mange gange at stoppe

gode nybegyndte spil, fordi der manglede en regel, eller fordi der var en der ikke virkede som den skulle, eller blot fordi vi var uenige om noget. Vi påbegyndte rollespillet LEF i året 1981, og allerede i foråret 1989 kunne trio'en Claus, Peter og jeg, holde en speciel konkurrence i forbindelse med en rollespils udstilling på 3 forskellige Hvidovre biblioteker. Vi skulle finde Hvidovres bedste rollespiller, og for at gøre vilkårene ens for alle, og for at afprøve vores spil, lod vi spillene blive spillet med LEF reglerne. Dagen før man skulle spille, fik man 4 timers undervisning i hvordan man spillede LEF. Vi lagde mærke til spillernes reaktioner, der kun var positive, og snakkede bagefter sammen om spillet. Vi fik rettet mange små fejl. Vi fik endnu flere til at afprøve spillet, og udviklingen fortsatte. NU var vi kommet så langt at vi nu kunne udvide med pris lister, urte og plante systemer, sprog og ligende. Nu er vi næsten færdige med spillet, kun nogle ganske få kapitler mangler at blive renskrevet. For at du ligesom kan forstå det nye ved LEF, vil jeg her prøve at forklare nogle regler.

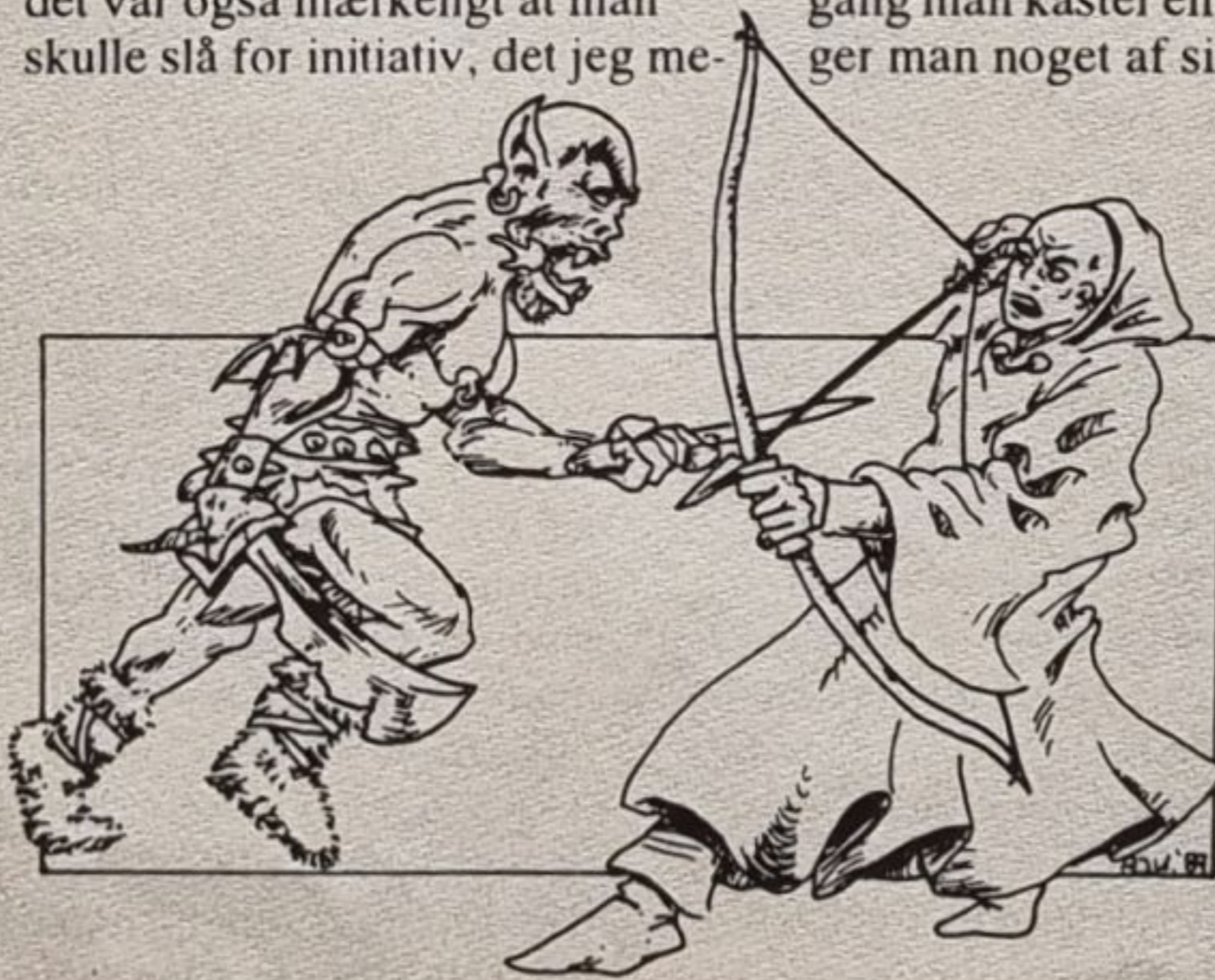
Slagsmål om kampsystemet

Det sværeste at opfinde var kampsystemet. Vi var utilfredse med at man i de fleste spil kun kunne angribe og ikke forsvare, det var også mærkeligt at man skulle slå for initiativ, det jeg me-

ner er, at den der angriber tager naturligvis initiativet, og slå derfor først. I andre spil, tager man ikke hensyn til om den man angriber er god til at forsvare sig. Men dette problem ordnede vi også. I LEF har man et FORSVAR og et ANGREB. F.eks. Ridder Borgran har 10 i angreb og 15 i forsvaret, han angriber Orken Griznag der har et angreb på 8 og et forsvaret på 16. Da ridderen angriber tager man forsvarens forsvaret og trækker angriberens angreb fra, i dette tilfælde bliver det 6. Angriberen slår nu med to seks sidede terninger. Han slår 8. Han slår altså over 6, og rammer da orken, og giver ham en skade på 8 - 6, altså 2 og han kan nu angribe igen. Havde han nu slået under, 3 istedet for 8, da havde orken ramt ham istedet, og givet ham en skade på 6 - 3, altså 3, og så var det orkens tur til at angribe. Det kan godt være det er svært at forstå, men i virkeligheden er det ganske simpelt. Det skal også lige nævnes at ovenstående eksempel ikke indebærer våben, skjolde eller rustninger.

Magi i LEF

Magien er det mægtigste i verden. Og den viser sig i form af trylleformularer. Vil man kunne kaste formularer skal man være en karakter der er født med denne evne. (Trolldmand, Heks, Troldekvinde, Elvermand). Hvergang man kaster en formular, bruger man noget af sin livs energi



(Udholdenhed), og går derfor ned i udholdenhed. Jo mere man bruger af sin udholdenhed, for at kaste en formular, des større kraft får formularen. Når man først er i besiddelse af en formular kan man bruge den lige så tosset man vil. Naturligvis er grænsen til din udholdenhed er nået....0. Finder man en formular, eller lærer man en af en anden troldmand, skal denne bindes til noget. Det formularen skal bindes til skal være en død ting. Eks. Et træ er levende, hvorimod en afhugget gren er død. (Troldmænd plejer at binde deres formularer til deres stav). Man kan kun binde sine formularer til en ting, altså ikke noget med at binde en formular til sin venstre sko og en til sine underbukser. Man kan kun kaste formularer, hvis man rører den ting hvori formularerne er bundet. Hver formular har et kortfattet navn, det navn skal huskes og udtales når man kaster formularen. Det er muligt, at en spillemester giver en troldmand en formular, og kun fortæller hvad den hedder, F.eks. ZOD. Så kan troldmanden gå rundt med en formular han ikke aner hvad kan, med mindre han afprøver den, men det er ikke altid lige smart.

Sprog

Der findes et alfabet til en masse sprog i LEF. Man får udleveret et komplet alfabet over de sprog man kan 100% fra starten. Kan man kun et sprog 50%, så får man kun udleveret det halve alfabet. Jo mere man lærer af et sprog, des mere får man af alfabetet. Det bruges ikke så meget når man taler sammen med de andre sprog, men mest når man skal tyde skilte og ligende. Det giver en ret sjov effekt når en spiller kan oversætte nogle af de runer der står på et skilt, og så må gætte sig til resten. Det er en sjov og spændende effekt, der får spilleren til at føle sig mere som sin karakter, men man skal også passe på at man ikke begår overkill på det.



Planter og urter

Systemet der handler om urter og planter, gør det muligt for en spiller at blande de forskellige urter. I LEF er der mange sider fyldt med alverdens planter og urter, nogle af dem kender du, og andre er nyopfundne. Her fortælles om hvor arten vokser, på hvilke årstider de vokser og så videre. Til sidst står der planten eller urtens EFFEKT. Eks: En Rødurt har en effekt der hedder 4,2, og en Hviskehat har en effekt på -1,4. Så kan man se at blander man disse urter, hvilket man gør ved at addere den ene med den anden, bliver effekten 3,6. Hvis denne blanding indtages ser spillemesteren i et skema, hvor der står at blandingen 3,6 ikke giver nogen effekt, hvorimod hvis den havde været 9,9, så ville man dø på stedet. Endnu en sjov effekt, men heller ikke denne skal bruges for meget.

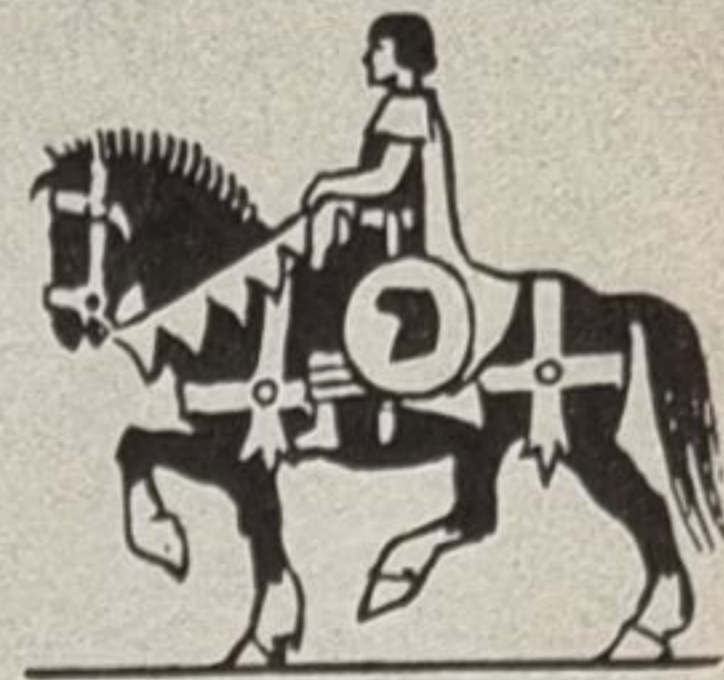
Rolig nu!

Lef gør dig opmærksom på, at det er spillemesteren der bestemmer, han kan frit udelade nogle regler, eller ændre nogle ting. Han kan gøre ved spillet som han vil. Det er jo trods alt ham der skal bruge spillet i praksis. Man skal ikke bekymre sig om reglerne, bare læse dem og holde sig til dem, så vidt som muligt, det er ikke det det handler om. Det handler nemlig kun om at more sig, have det sjovt, og at lære noget. Så rolig nu, som der står i det afsluttende ord i LEF reglerne, om ikke andet så glem da de forpulede regler, smid det hele fra dig og spil.

Vil du vide mere om LEF, skriv da til : LEF - Boyesgade 13, st th 1622 KBH V.

Jacob Octavius.

Prince Valiant



The Story
Telling Game

Anmeldelse ved Kasper Thing Mortensen

Ak ja, man mindes sin barndom med et glas saftvand i den ene hånd og et Prins Valiant album i den anden. En tegneserie, der gav een en spændende rejse ind i en romantisk og fantasifuld verden - den, der tilhørte Kong Arthur og ridderne af det runde bord. Samt naturligvis - Prins Valiant.

Nu, mange år efter tegneren Hal Fosters død, er der udgivet et rollespil baseret på denne tegneserie. Eller som forfatterne kalder det - et storytelling game.

Der er nemlig mange forskelle mellem andre rollespil og Prins Valiant. Reglerne er ikke særlig komplicerede. Vægten er lagt på at leve sig ind i personerne og på at lægge op til dramatiske, storslåede eventyr istedet for at sikre millimeterretfærdighed og perfekt spilbalance.

Det foreslås at man, når man bruger de avancerede regler, opererer med flere spilmestre samtidig. Desuden bruger man ikke terninger, men mønter (!) Ja, du læste rigtigt. I de evner, ens spilperson har, har man altså et antal mønter, man kan kaste. Resultatet afhænger af hvor mange plat man får.

Spilpersonerne, der kaldes Adventurers, skal være riddere i grundreglerne, men bruger man de avancerede regler kan man også være viking, munk, købmand, jæger eller væbner.

Når man skal lave sin Adventurer, skal man fordele syv points mellem Brawn, der repræsenterer styrke, helbred og udholdenhed, og Presence, der viser hvor meget udstråling og lederformat man har. Det tal, der bliver placeret på hver evne, svarer groft sagt

til det antal mønter man kan slå med i slag, der er knyttet til denne evne.

Foruden disse grundlæggende evner har man en række skills eller færdigheder, der viser hvor godt man er i stand til at udføre forskellige ting. Man har ni points til at fordele rundt på disse færdigheder, og hver gang man har givet et point til en færdighed, har man en mønt mere at slå med. Man bruger så færdigheden ved at lægge den oven i det antal mønter, man har for Brawn eller Presence. Typisk skal man bruge en plat for en meget let handling, to for en let, tre for en normal, fire for en svær og fem for en meget svær handling.

Men der er andet end regler i regelbogen. Gode råd til spilmesteren, eller storytelleren som han hedder her, om hvordan han kan

gøre spillet mere dramatisk, improvisere og hvordan han forbereder en god rollebesætning. Måske bedst af alt, er der 11 sider med baggrund om Prins Valiant universet. Selvfølgelig med oplysninger om Prins Valiants spændende livshistorie. Hvordan han voksede op i eksil og selv lærte at overleve, hans møde med Camelot og Kong Arthur, ægteskabet med Aleta og hans første søn Arn.

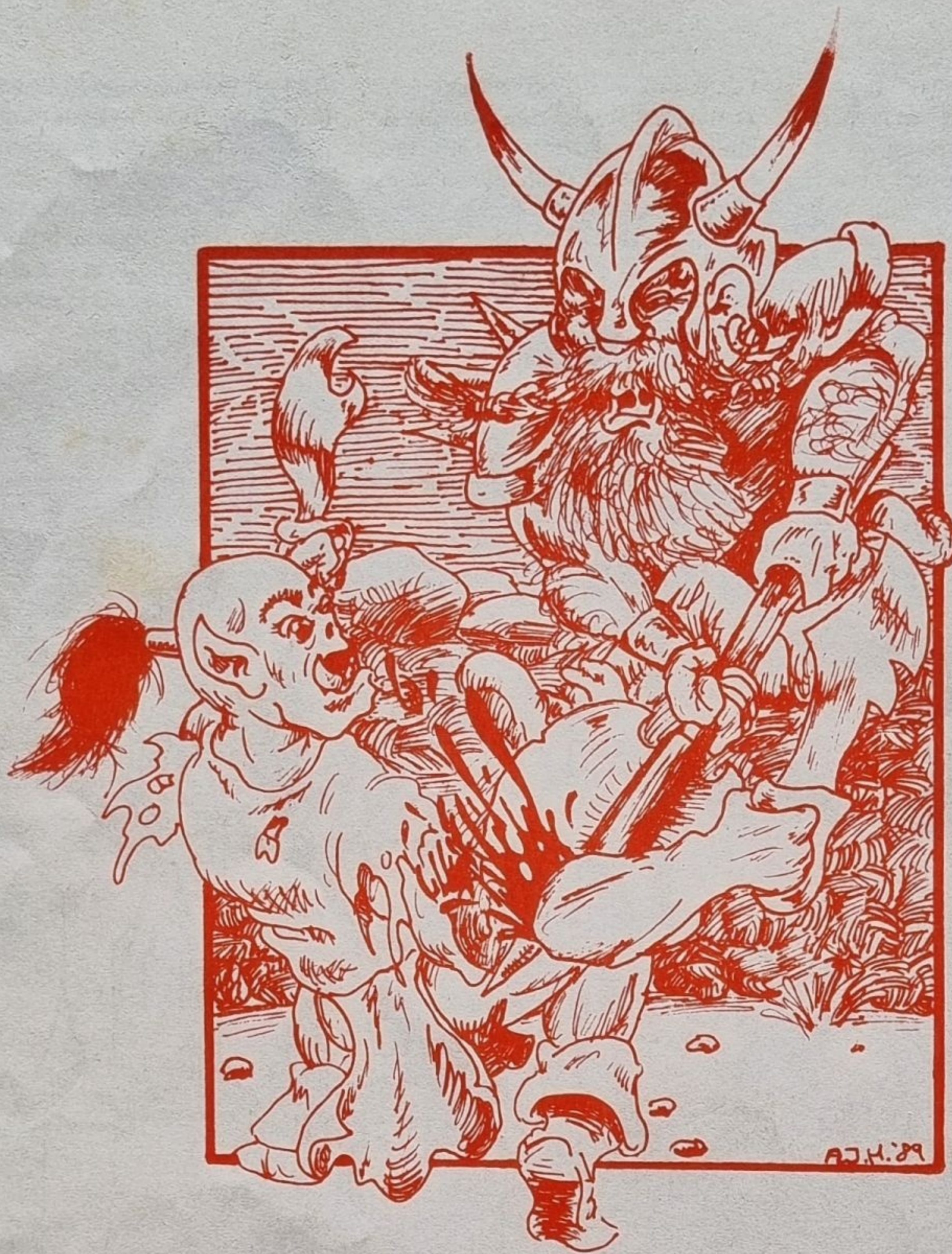
I dette afsnit er også en række mennesker fra det rige persongalleri beskrevet nærmere. Hans far, Kong Aguar af Thule. Dronning Aleta. Den berømte Sir Gawain, søkongen Boltor og mange flere.

Endelig er der en tegning af et slot fra Prins Valiants tid og et kort over den verden, han levede i.

Alt i alt må man sige at Prins Valiant spillet viser nytænkning på en række områder og slipper heldigt fra det. Et spil, der tager konsekvensen af den efterhånden mere og mere udbredte holdning blandt rollespillere, at det er evnen til at leve sig ind i personerne, der er det vigtigste.



PRINCE VALIANT HAS RIDDEN FAR AND DANGEROUSLY TO COME AT LAST TO ANDELKRAG, AND NOW BELOW HIM STANDS CAMORAN'S FAR-FAMED FORTRESS SURROUNDED BY THE INVADING HUNS. HOW CAN HE ALONE ENTER A CASTLE THAT HAS FOR MONTHS DEFIED THE MIGHT OF ATTILA P



Fafner Tidende udgives af: Fafner Spil, Ermelundsvej 92 D, 2820 Gentofte, Tlf. 31 65 56 25
Redaktør: Kasper T. Mortensen

Illustrationer: Games Workshop, Jakob Barfred, Claus Springborg, Anders J. Huulgård, Chaosium Inc.
Sats og Tryk: Fafner DTP • Tryk

Eftertryk kun tilladt efter aftale og med kildeangivelse