

## udsigt over Toulouse

Byen har 350.000 indbyggere deraf er de 50.000 studerende på byens mange læreanstalter.

Udover at være regionens kulturelle hovedstad er Toulouse også centrum for Frankrigs flyindustri og en stor del af landets højteknologiske forskning.



4



## Fortællerservice

et par ting, det er godt at vide  
samt enkelte rettelser

## sydfransk vingård



Vinmarker med gamle klosterruiner. Lidt i denne retning kunne det se ud på Markus' vingård.

## typisk vinkælder



Udover lange gange med vintønder indeholder kælderne under en typisk vingård masser af flasker med vin. Desuden er der i kælderne eller i en slags lade maskiner til at presse store mængder af druer, samt

2

tappemaskiner.

## rettelser

Der har indsneget sig et par fejl i kampens hede. Her er et par rettelse det er godt at få med:

**L'Etrangers** angives som navnet på et rockorkester, som Markus har lært at kende. Hvis det skal være korrekt fransk skal de hedde "Les Etrangers" (udt.: lesetransje).

**Renne** optræder flere steder i teksten, og skal betyde "dronning". Både i stednavnet Lasacrerenne, samt i titlen på det hemmelige broderskab. Det optræder også i flere handouts. Den rigtige stavemåde iflg. ordbogen er "Reine". Hvis nogen af spillerne bemærker noget er det en fejl fra min side.

**Godfrey de Boullions segl** Af billedteksten fremgår det, at seglet på side 9 i virkeligheden skulle være Godfrey's. Det er det kun indenfor scenariets egen virkelighed.

**Credits:** Forfatteren til bogen om Den Hellige Gral hedder faktisk Malcolm Godwin og ikke som angivet i scenariet Michael Glendale. (Er der i øvrigt nogen, der kan fortælle mig hvem *han* er, og hvordan han kommer ind i billedet?)

## bilag

Scenariet indeholder et stort antal handouts, som stort set alle er OK og passer efter bilagsoversigten bagerst i scenariet. Der er en enkelt smutter:

**bilag 8** som nævnes i scene 3 på side 10 er kommet til at hedde 7, mens **bilag 7** som nævnes samme sted, endte med at komme til at hedde 7b.

**bilag 8** som nævnes i scene 4 på side 11, og som skulle være Markus' noter til at løse en kode er medleveret med denne folder. Det samme er

**bilag 15.** Sidstnævnte er noter til et scenarie, Markus er ved at skrive.

## våben

Rollespillere er glade for våben. Vogterens Arving foregår i en verden, der stort set er vores egen velkendte virkelighed. Her er våben svære at få fat på. Det vil dog ikke være unaturligt, hvis man fandt et par gamle jagtgeværer på loftet i Markus' vingård. Hvis panikken breder sig, kan disse evt benyttes.

## dødsfald

Karaktererne i Vogterens Arving har ingen hitpoints. Det betyder naturligvis ikke, at de er udødelige eller ikke kan komme til skade. Fortælleren må vurdere konsekvenserne af eventuelle uheld. Men husk, at der ikke er nogen muligheder for "magisk helbredelse" i den virkelige verden. Fortælleren må finde en balance mellem, hvad der forekommer logisk og fornuftigt, men på den anden side ikke forvandler en flok vovemodige karakterer til invalider eller lig.