The ghost

NUMMER 4 ; MAJ 1991



Hej Rollespiller.

Solen har skinnet fra en skyfri himmel, og det har regnet ned i lårtykke stråler. Sådan er det danske vejr bare i april, men hvad gør det, når blot man er en hærdet rollespiller. Så sidder man jo alligevel indenfor og spiller, hvad enten det er sol eller sne. Vi håber selvfølgelig på at alle medlemmerne vil dukke op, når solen begynder at skinne - der er ingen der forbyder Jer at tage et tæppe med, og sætte Jer udenfor.

I dette ualmindeligt tykke nummer kan vi præsentere et referat af FASTAVAL '91, nogle tilbud fra to spil-import-firmaer og andet gøgl.

Denne gang gider vi ikke bruge tid på at skrige på nye medlemmer, men DU KUNNE GODT SLÆBE DIN KAMMERAT/KÆRESTE/VEN MED, så vi blev lidt flere i klubben. Det er også sjovest at spille, når der er mange muligheder at vælge imellem.

KK Spil

KK Spil er et nystartet firma, som importerer både rolle- og brætspil. Klubben har fået tilsendt nogle prislister, så hvis du er interesseret i at sætte klørene i en

prisliste, kan du få en hos Claus Ekstrøm. Bestillingerne foregår med postordre (23 kr. i porto), men da spillene er meget billige kan det godt betale sig. Indtil videre kan man kun bestille spil fra FASA og Avalon Hill, men udvalget skulle efter sigende blive bredere og komme til at inkludere blandt andet spil fra Games Workshop. Af rollespil sælges for eksempel RuneQuest, Shadowrun, Battletech og Star Trek. Telefon til KK spil er 42 84 27 23.

Pegasus Spil Import

Et andet firma, som importerer spil, som man kan købe pr. postordre, er PSI. I deres reklame for dem selv skriver de "*For dem med brikkerne...*", og det passer udmærket, da de på nuværende tidspunkt kun sælger brætspil, som har masser af brikker. Til sammenligning har vi her givet nogle eksempler på spil. Telefon til PSI er 42 57 05 84.

Eksempel på priser (Alle priser er i kroner)

Spil	*PSI*	*KK Spil*	*Fantask*
Battletech		178	240
Land of Ninja (RQ)		138	192
Vikings (RQ)		168	252
Second Fleet	269	248	360
War and Peace	239	238	300
Titan	229	198	300
Adv. Squad Leader	379	348	540

En Garde

Hvis du kunne tænke dig at være musketer, og kæmpe enten mod eller med personer som for eksempel D'Artagnan, Aramis eller Cyrano de Bergerac, så er En Garde lige nået for dig. I En Garde starter kan man starte som bondeknold, og ende som minister, og det

Fastaval '91

Klokken var omkring halv elleve torsdag formiddag, da vi mødtes 7 personer på Høje Taastrup Station. Solen bagte fra en næsten skyfri himmel, og hjemmefra havde jeg overvejet, og jeg skulle tage min cowboy-jakke på. Det var dog godt, at jeg ikke gjorde det, men mere om det senere.

Tog- og færgefarten fra Høje Taastrup til Århus var mægtig hyggelig. På færgen "Niels Klim" havde vi en hel skrivesal for os selv, og vi brugte den 3 timer lange overfart på at få spillet noget RuneQuest - Land of Ninja.

Århus - Jyllands hovedstad. Ved færgelejet ventede en vi kendte, og han førte os gennem Århus by, hvor vi "plyndrede" nogle banker, så vi havde nogle penge til weekenden. Solen bagte stadig, og jeg var ved at smelte i min grønne dynejakke. Efter en kort, men hyggelig gåtur kom vi til Brobjergskolen, hvor FASTAVAL '91 skulle løbe af staben. Det var en ældre skole, som bestod af to store bygninger og to gymnastiksale, og så lå den lige ved siden af en Føtex, som vi tømte for vandpistoler (vi regnede med at skyde hinanden og alle de andre, som skulle være med i Live RolePlaying lørdag aften). Da vi var nogle af de første som kom til skolen havde vi mulighed for at stjæle en af de store tykke gymnastikmadrasser, som vi så kunne sove på - lækkert.

Efter at vi var blevet indregistreret og havde betalt tilmelding/overnatning/mad (for mit vedkommende 215 kr.), gik vi ned til en lille burgerbar, og købte vores aftensmad, så vi ville være klar til at spille klokken 1800.

Klokken 1800 stod vi klar på skolen til at spille RuneQuest eventyret *Filosoffens Tvivl*. Briefingen af GM'erne var forsinket, og vi kom først i gangen halv time senere. Det var vores GM, som havde lavet eventyret, og han kørte det ret suverænt. Vi startede med at være syv spillere, men der var ikke gået mere end 15 minutter, før den ene var blevet slået ihjel af en ond præst - Skulla. Vi andre så chokeret til, da spilleren blev dræbt, men det viste sig senere, at det var noget, som GM'en havde aftalt med den pågældende spiller inden vi begyndte (vi skulle kun være seks spillere). Kort fortalt skulle vi eskortere en handelsmand ned til en storby, hvor han skulle sælge noget guldstøv. Undervejs kom vi i karambolage med den onde præst Skulla, og han forfulgte os gennem hele eventyret. I storbyen fandt vi frem til en undergrundsbevægelse, som var mod religionen og teokraterne, som styrede byen. En af medlemmerne fra modstandsbevægelsen, Janus, reddede os en dag, da vi var en tur i byen, og vi fik lov til at gøre gengæld, da vi dagen efter reddede han fra at blive banket af to af teokraternes bøller. Janus bad os om at hente en bog, Filosoffens Tvivl, som skulle være i stand til at spolere teokraternes magt, hvis den blev udgivet. Vi påtog os naturligvis opgaven, men da vi fandt bogen fandt vi også en gammel viis mand (kliché), der passede på den. Han kendte godt Janus, og han vidste at Janus vidste, at bogen ikke skulle udgives endnu. Den gamle mand overbeviste os om at det var Janus, der var sket noget med Janus, og vi tog tilbage for at opklare sagen. Det viste sig, at Janus var blevet possesed af Skulla, og Skulla ville have, at vi skulle hente bogen, så han kunne destruere den. The final

encounter foregik i Janus lejlighed, og her nåede tre af os at dø, men vi kom gennem eventyret, og fik dræbt Skulla. Eventyret var meget fornøjeligt, og vores GM, Steven, klarede det ret flot, så det var bare alletiders start.

Efter eventyret gik vi lidt rundt og kiggede på det de andre spillede, og klokken var ca. 4, da vi kom i seng.

Fredag morgen, op klokken otte, i bad, i tøjet og hvad nu? Af uforklarlige årsager vågnede jeg to timer før jeg skulle Call of Cthulhu. Klokken var derfor ca. ni, da Morten og jeg begyndte at traske ud i Århus for at finde en bager, og selvfølgelig begyndte det at regne, da vi var nået halvvejs. Vi spurgte to piger, som kom gående med morgenbrød i hånden, og de fortalte os vejen til den nærmeste bager, hvor vi fik handlet ind til morgenmaden, som vi tog tilbage til skolen og spiste.

Klokken ti skulle Call of Cthulhu eventyret *Passions of a Believer* begynde. Dette eventyr var også en halv time forsinket (det skulle senere vise sig, at det var alle tingene - gad vide, og det er en form for århusiansk standardtid?), men det var mindst ligeså godt som RuneQuest. I *Passions of a Believer* havde vi også en go' GM, som på samme måde som Steven forstod at gøre eventyret sjovt og spændende på samme tid.

Vi spillede 5 FBI agenter og en sherif, som skulle opklare mordet på en tidligere senator. Som i en Agatha Christie roman dukkede der hele tiden nye lig op, blandt andet senatorens kone og hans elskerinde, og det viste sig også, at senatoren var indblandet i noget med børnebørn. Dette eventyr klarede vi ikke så godt RuneQuest, men vi havde det ligeså fornøjeligt. Vi fik ram på hovedskurken, men vi fandt ikke ud af, hvad der foregik omkring os. Det var noget med slanger og sådan noget, og det endte med, at lederen af FBI'erne blev fyret, da det var ham der havde skudt en uskyldig mand (der viste sig at være hovedskurken, men hvad pokker).

Klokken 16 var der en paneldiskussion om rollespil, hvor tre personer (formanden for ODDS, en præst og en børne-legs-psykolog) sad klar til at udtale sig / svare på spørgsmål om rollespil. Starten på diskussionen virkede ret godt, men jeg var glad for, at det ikke var mig, som var den ene præst, der var alene blandt flere hundrede rollespillere. Han virkede ret sympatisk og forstående for rollespillere, og alligevel fik han ca. 99% af alle spørgsmålene.

Klokken var 18.30 da FASTAVALs anden Call of Cthulhu spil gik igang (den skulle være startet klokken 18.00, så den overholdt den århusianske tidsfrist). Her spillede vi en lille gruppe (igen 6 personer) danskere, som blevet rodet ind i nogle intriger i Kolding. Personligt spillede jeg en dame, som arbejdede for Larsen Rejser. Dette eventyr, *Døden i Ruinsalen*, blev bare kørt suverænt, og vi morede os ret meget, selv om vi ikke klarede eventyret, og blev fanget af kultister til sidst. Eventyret var virkelig fedt, og med en fantastisk GM var det bare alle tiders. Vi opklarede ikke, at der var sluppet en dæmon løs fra Koldinghus (et museum i Kolding), og vi fandt ikke ud af, at der var kultister i Kolding by, men vi havde det bare alle tiders!

Da klokken var ca. 3 om natten var der nogle der besluttede sig at gå i byen, og opleve Århus by night, men jeg besluttede mig for at opleve indersiden af min sovepose - jeg er bare kedelig.

Næste morgen vågnede jeg først klokken ni, og havde god tid til vi skulle spille VIKING klokken 10. Hen i FØTEX og købe morgenmad, som endnu engang blev indtaget på skolen efter et forfriskende bad.

VIKING eventyret startede - ja gæt engang (rigtig, det startede 10.30). I eventyret, *Hjemve*, drog vi på togt til England, men blev skammeligt forrådt af lederen af ekspeditionen. Vi nåede ikke igennem eventyret på grund af tidsmangel, men vi ville være kommet igennem (det er ikke sikkert, vi ville have overlevet, men vi ville have gjort det rigtige). GM'en var god nok, men jeg synes, at eventyret manglede valgmuligheder. Der var kun en vej frem, og man havde ikke fornemmelsen af at man selv styrede nogle af valgene. På trods af dette morede vi os fint.

Om aftenen skulle vi deltage i Live RolePlaying - *Velkommen til Kviktopia*. Det foregik i en verden, som mindede meget om paranoia-verdenen. Danmarks blev ledet af Ernst Blomfeldt og havmågen Kvik, og det var svenskerne, som var skyld i alt ondt. Langsomt men sikkert fandt alle 15 hold ud af, at der foregik noget fordækt, og da Danmarks statsminister blev udsat for attentatforsøg, og gik under jorden, var det helt tydeligt. I LRPG var der ingen vinder, og vi havde det meget fornøjeligt, på nær da nogle begyndte at bruge deres vandpistoler. Det var meningen, at vi skulle lave en fredelig revolution, og det lykkedes også (jeg nåede at blive udnævnt som ny borgerværnsminister). Den eneste fejl ved eventyret var, at vi ikke fik brug for de vandpistoler, som vi havde købt i Føtex - surt show.

Efter denne anderledes aftenforestilling gik vi omkring klokken 00.15 i gang med at spille SmølfQuest, med undertegnede som GM. Da eventyret måske skal bruges i klubben, vil jeg ikke fortælle, hvad det handler om, jeg kan blot sig, at det indeholder både Gargamel, Smølfine, magi, dyr og så selvfølgelig nogle ukuelige smølfer. Vi havde det ret sjovt, da vi spillede, men vi stoppede inden vi var færdige, da folk efterhånden var så trætte, at de ikke kunne holde øjnene åbne. Klokken var lidt i fire, da jeg krøb ned i soveposen.

Næste morgen skulle vi spille Star Wars, og det begyndte (heldigvis) først klokken 11. Det første vores GM sagde (da han kom ca. 11.15) var, at eventyret ikke var ret godt, og at han synes vi skulle spille noget andet. Det var vi selvfølgelig med på (hvad gør man ikke for at få lov til at spille?), og i stedet spillede vi noget halv-improviseret Star Wars, samtidig med at lydsporet fra *Star Wars IV: A New Hope* kørte i baggrunden. Vi havde det sjovt, og vi kom igennem dette improviserede eventyr (som senere viste sig at være det originale eventyr kørt bagfra). Det var meningen at man skulle have været Stormtropper i eventyret, men nu fik vi lov til at spille det som rebeller.

Kvart over tre tog vi vores rygsække på ryggen, og begyndte at traske ned mod færgen, som vi "indtog" kvart i fire. Der var betydelig flere mennesker med færgen denne gang, men det lykkedes

os endnu engang at score et bord, så vi kunne fortsætte vores Land of Ninja campaign, hvor vi slap.

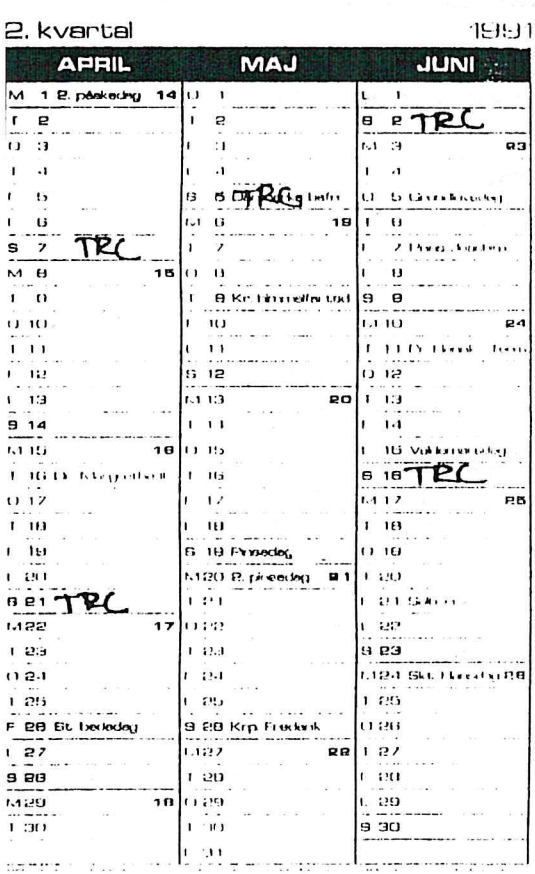
Klokken var 20.40 da toget rullede ind på Høje Taastrup station. Jeg var lettere halvtræt, og havde fået mættet min spillelyst for de første par dage. Det var hårdt (både for kroppen og for pengepungen), men jeg gør det igen og igen, for det var bare alletiders.

Vi ses til Spiltræf i Odense!

vigtigste i spillet er at stige i social status. En Garde er ikke et traditionelt rollespil, men et postspil. Det vil sige, at man hver uge aflevere (evt. sender med posten) sine træk for en hel spillemåned (en måned i spillet). Alt efter hvad der sker i spillets verden, hvordan spillerne indbyrdes reagerer og spillernes handlinger, kan man komme i krig, duellere, tilbede skønne frøkener og så videre. Hvis du har lyst til at deltage/høre mere om En Garde, så snak med Claus Ekstrøm. Jeg regner med at vi starter engang i midten af maj måned, og spiller til en fastlagt dato. Den spiller, som er steget mest i social status er vinderen. Det er muligt at komme ind i spillet undervejs, men jo længere man spiller, jo bedre muligheder har man.

HUSK NU, AT DER IKKE ER MØDE DEN 19. MAJ
da Fritidscenteret har lukket pga. Pinse





2. kvartal 1991

APRIL		MAJ		JUNI	
M	1 2. påskedag	14			
T	2			S	2 TRC
O	3			M	3
T	4			T	4
F	5			O	5
L	6			L	6
S	7 TRC			T	7
M	8	15		O	8
T	9			L	9
O	10			T	10
T	11			F	11
F	12			S	12
L	13			M	13
S	14			T	14
M	15	16		O	15
T	16			L	16
O	17			S	16 TRC
T	18			M	17
F	19			T	18
L	20			O	19
S	21 TRC			T	20
M	22	17		F	21
T	23			L	22
O	24			S	23
T	25			M	24
F	26 St. bededag			T	25
L	27			O	26
S	28			T	27
M	29	18		F	28
T	30			L	29
				S	30

MAJ		
O	1	
T	2	
F	3	
L	4	
S	5 TRC	
M	6	19
T	7	
O	8	
T	9 Kr. Himmelfartsdag	
F	10	
L	11	
S	12	
M	13	20
T	14	
O	15	
T	16	
F	17	
L	18	
S	19 Pinsedag	
M	20 2. pinsedag	21
T	21	
O	22	
T	23	
F	24	
L	25	
S	26 Krp. Fredsdag	
M	27	22
T	28	
O	29	
T	30	
F	31	

JUNI		
L	1	
S	2 TRC	
M	3	23
T	4	
O	5	
T	6	
F	7	
L	8	
S	9	
M	10	24
T	11	
O	12	
T	13	
F	14	
L	15 Valdemarsdag	
S	16 TRC	
M	17	25
T	18	
O	19	
T	20	
F	21	
L	22	
S	23	
M	24 St. Hansdag	26
T	25	
O	26	
T	27	
F	28	
L	29	
S	30	

Rollespilsbiblioteket

På nuværende tidspunkt er der følgende i rollespilsbiblioteket:

* Ad&d - Players Handbook
* Call of Cthulhu
* Drager og Dæmoner
* Golden Heroes
* RuneQuest
* Viking
* Warhammer Fantasy RolePlay

Bliv medlem af rollespilsbiblioteket, og få indflydelse på indkøbene af spillene, og få lov til at låne dem. Det koster kun 50 kr. for medlemmer.