

# Arven efter Onkel Doom



**Et livescenarie til Hyggecon 2006.**

Af

**Ryan Rohde Hansen og Mads Havshøj Kristensen**

# Indhold.

<b>Mastermanual</b>	<b>side 3</b>
Introduktion	side 3
Praktisk afvikling	side 4
<b>Guide til Props</b>	<b>side 8</b>
<b>Foromtale</b>	<b>side 14</b>
<b>Spiller brev: Dungeonspillere</b>	<b>side 15</b>
<b>Spillerbrev: Byspillere</b>	<b>side 19</b>
<b>Roller</b>	<b>side 21</b>
Balthazar 'Bazz' d'Arccolo	side 21
Mr. Ences, Zombie	side 23
Trizzt B'Urden, Sortelver	side 25
Git, Goblin	side 28
Gat, Goblin	side 30
Fafnina, Dragen	side 33
Gorbad, Ork	side 35
'The Orkinator', Ork	side 37
Carmilla, Lystdæmon	side 40

# Mastermanual

## Introduktion

Arven efter Onkel Doom (AOD, efterfølgende) er et ikke alt for seriøst scenarie for op til 11 personer, der kender til klicheerne inden for dungeon crawling.

Settingen er en fantasyverden, hvor dele af den menneskelige befolkning har nået et forholdsvist moderne niveau, mens andre dele (dem ude på landet) stadig lever under midaldrelige forhold - med monstre oven i hatten. Det at være eventyrer, der udforsker fangehuller, er gammeldags og uddateret, og der er ikke mange kendte steder, hvor monstre stadig har overtaget.

I denne verden spiller deltagerne - på nær to - monstre i et lille fangehul, hvor deres dæmoniske herre er død for nylig. Der hersker stor usikkerhed om, hvad der nu skal ske, og magtintrigerne er så småt begyndt. Ned i dette morads kommer en ung magiker fra den store by og hans lystdæmon på slæb. Han er enearving til fangehullet og blot ude efter den hurtige gevinst. Han forsøger at slippe af med lystdæmonen, mens hun i virkeligheden elsker ham og vil forsøge at holde ham til sig.

I fangehullet er en drage overbevist om, at den skal regere nu, mens en ork vil have magikeren til at være den nye overherre, men har nok med at holde styr på sine identitetssøgende medorker. En sortelver har store planer om at lave en reklamekampagne for fangekældereren, mens en zombie bare vil sælge sine advokatevner til højestbydende. En dværg forsøger at overtale andre til at fangehullet skal udvides, så han kan lade sin fætter grave efter guld, og imellem bene på dem alle løber to gobliner, hvoraf den ene vil være verdens største troldmand og den anden har skødet til fangehullet uden at vide det.

Velkommen til masser af forviklinger og intriger.

Scenariet er beregnet på at blive spillet 3-4 timer med forskellige happenings undervejs. Der vil være brug for enkelte statistiker, men dette kan dog i høj grad klares af en arrangør, da der ikke er andre ting, der skal håndteres, mens spillet kører.

Scenariet kræver mindst et rum, hvor der



Side2



Side3

## Arven efter Onkel Doom

kan være 12 spillere på én gang, men en gang og måske et rum mere er langt at foretrække. Udsmykning vil være et must, men udformningen af denne kan varieres alt efter hvilket budget, der arbejdes med.

Scenariet er blevet skrevet til at blive sat op på Hyggecon '06.

### Praktisk afvikling

Afviklingen af scenariet har 7 faser:

- Planlægning
- PR og tilmelding
- Udsendelse af roller
- Produktion af rekvisitter
- Opstilling
- Afvikling
- Oprydning

#### Planlægning

Det første man skal gøre sig klart er, hvor og hvornår man vil holde scenariet. Sørg for at have accept på spillestedet, før du går videre. Hvis man selv sætter det op, skal man regne

kvisitter så foregå. Sørg for at lægge et budget på forhånd, så spillerne ved, hvor meget de skal betale for scenariet.

#### PR og tilmelding

Hvordan PR og tilmelding gøres, afhænger meget af sammenhængen, hvor scenariet sættes op. På ungdomsskoler og andre undervisningssituationer er der ikke meget at gøre, da tingene kommer af sig selv, mens en opsætning på en kongres kræver koordination med aktivitetsansvarlige om en foromtale (der findes en på side 14) og med tilmeldingsansvarlige om adresser på de folk, der skal spille med. Hvis man selv sætter op, skal man sørge for at få kontakt til potentielle spillere. Det kan være gennem portaler for rollespil som f.eks. liveforum.dk eller det kan være gennem opslag på det lokale bibliotek. Det kan også være, at man allerede har så mange i sin bekendtskabskreds, der spiller rollespil, at man bare kan ringe rundt. Under alle omstændigheder skal man sørge for at få folk til at melde sig til på en måde, så der ikke hersker tvivl om, om de skal være med eller ej. Et deltagergebyr er en god måde, også selvom det blot er på 10-20 kr. Det giver lidt at arrangere scenariet for, og det får folk til at huske, at de har tilmeldt sig. Overvej også, hvad der skal ske, hvis der er nogen, der melder fra i sidste øjeblik - også med hensyn til betaling.

## Praktisk afvikling

og kan lide at snakke folk et øre af. Zombien går til en, der kan snakke alle folk efter munden og spille på alle heste. De to gobliner går til to, der kan generere deres spil i fællesskab ved at være lidt barnlige. Dværgen skal kunne spille slesk. Det anbefales stærkt at læse rollerne for at få en ide om, hvordan de skal fordeles.

#### Produktion af rekvisitter og udsmykning

Udsmykningen har det formål at få spillerne til at identificere sig med at befinde sig en lille klassisk hack'n'slash dungeon. Der må gerne være tegn på, at det er et lille og ubemærkelsesværdigt fangehul. Herunder er redegjort for de vigtigste områder og hvordan de blev løst til første opsætning (Hyggecon '06). En grundigere gennemgang af produktionen af disse ting kan findes i Appendix A. En af de bedste måde at skabe stemning på er ved at slukke lyset og lade lokationen være dunkel og sparsomt belyst.

#### Belysning:

Da den almindelige belysning på lokationen er slukket, skal der findes en anden lyskilde.

Til afviklingen af AOD på Hyggecon '06 blev der fremstillet nogle "selvslysende" svampe til

#### Udsendelse af roller

Når tilmeldingerne er kommet ind, er det tid til at printe, pakke og sende rollerne. Det er billigere at sende tingene per email, men mange spillere glemmer at læse rollen, hvis den ligesom elektronisk. Selv hvis de gør, får de ikke printet den ud og kan så ikke lave den sidste øjeblikslæsning, som de egentlig gerne vil. Så hvis du kan finde plads på budgettet til konvolutter og frimærker, så gør dig selv den tjeneste at sende dem med almindelig post. Vær opmærksom på, at der er to versioner af spillerbrevet. Det ene handler om kongeriget og den store by, mens det andet handler om fangehullet. Det første skal sendes til magikeren og lystdæmonen, mens resten skal have det andet. Og husk at afsætte en aften til at pakke brevene.

Rollerne skal fordeles mellem spillerne, og det er lidt vigtigt, at man tænker sig godt om. Magikeren skal gives til en, der ikke bakker tilbage, selvom alle er imod ham, mens lystdæmonen skal gives til en, der ikke har noget imod at spille dullet. Dragen kan gives til en lidt mere stille person, der dog stadig skal have en vis gennemslagskraft. Orkerne kan gives til folk, der kan lide at råbe højt, og cheforken skal desuden have en evne til at få sine meninger igennem. Sortelveren skal gives til en, der kender et par marketingsbuzzwords

Side4

Side5

## Arven efter Onkel Doom

at belyse lokationen. Se "Guide til props". Andre muligheder kunne være fakler, olielamper eller andre former for levende ild, hvis man har mulighed for det.

Tip: Hvis det ikke er ønskværdig eller ikke muligt at slukke lyset, kan dette dækkes over med rødt papir og beskrive det for spillerne at det røde lys repræsenterer deres darkvision. (Trolldmanden har selvfølgelig kaster en formular på sig selv, så han også kan se i mørke.)

### Lyd:

For at opretholde det rette stemning, er lyde/musik, en vigtig ting. Lyde fra computerspil, som Dungeon keeper og Neverwinter Nights, er den nemme måde at løse det på.

Lyde der er valgt til afviklingen på Hyggecon

'06 er:

- Flagermuslyde.

- Rottelyde.

- små dyr der skriger og flygter.

- lyde fra store insekter.

- diverse hvæsen og råbe lyde der passer ind.

- Baggrundsmusik til at lægge en stemning.

Denne spilles meget lavt, mens resten af lydene spilles højere.

### Rekvisitter:

- Flagermus med lysende øjne. (se guide til Props)

- Lokationen dækkes af med brunt papir, for at skærme af for uønskede ting, så som plakater og lign.

- Der hænges kæder op. (hvad er en dungeon uden kæder?)

- Der sættes skilte op. (se guide til Props.)

- Et billede/tegning af en ondt udseende "trolldmand" printes ud og sættes i ramme som familiebillede af Onkel Doom.

Der kan gøres en del flere ting, som kræver et større budget end det der er til første afvikling:

- De jordiske rester af en eventyrer, der kommer forbi: Et skelet, der ligger og ser "dræbt" ud - med udrustning

- Bjælker, der afstiver gangene, som i gamle miner.

- En hovedport, som spillerne er nødt til at gå ind af for at komme ind i fangehullet.

### Opsætning

Afhængig af omfanget af scenografi og rekvisitter skal der beregnes forskellig tid til at sætte op - men beregn rigeligt. En god ting er at lave en liste over, hvad der er vigtigst at få op først. Hvis lyset er vigtigt, så

gå i gang med det samme, så længe det ikke er en hæmsko for noget andet, der skal sættes op. Det er også rart, hvis man sørger for at have transport i baghånden, så man kan hente noget man lige har glemt. Ellers er det

## Praktisk afvikling

bare at klø på og få tingene gjort klar.

### Afvikling

Under scenariet består arbejdet som arrangør mest i at vurdere, hvornår forskellige happenings skal sættes ind for at have størst effekt - og selvfølgelig i at spille statister. Om du vil vente uden for spilområdet eller du vil liste forsigtigt rundt derinde for at snuse stemningen er et spørgsmål om, hvad man har det bedst

med, men hvis du går rundt derinde, så lad være med at forstyrre spillerne uanset hvad de finder på. Den eneste måde, du skal ændre på spillet på, er gennem statisterne. Scenariet er spillernes, selvom det kribler i fingrene for at guide dem. Det er ikke sikkert, at det er nødvendigt at bruge alle happenings, der er beskrevet i appendiks B. Det er faktisk en dyd, hvis man kan mærke, at spillerne har rigeligt med spil, at lade være med at gøre noget. En happening kan nemt føles påtrængende og spilødelæggende, hvis man som spiller har rigeligt at gøre i forvejen.

For mere viden om settingen skal du læse deltagerbrevne.

### Oprydning

Når scenariet er overstået og spillerne er gået hjem, skal der stadig ryddes op. Prøv at få spillerne til at hjælpe med så meget som muligt, men vid også, at du står med det sidste.

En ting man skal være opmærksom på er, at man ofte skal ud af det sted, hvor man har kørt scenariet, kort efter at scenariet er færdigt. Så skynder man sig at smide alle de ting, man har brugt, ind i en bil, kører hjem og lægger det af. Her får det så lov til at ligge i umindelige tider, fordi man ikke orker at røre mere ved scenariet. Gør dig selv den tjeneste at få rodebunken udryddet, inden du helt lukker scenariet.



## Guide til Props

### Selvlysende svamp:

Til fremstilling af en svamp skal der bruges en lampe uden skærm, ståltråd (eller som i guiden, stiv ledning) Stof, spray maling, en skævbider/knibtang til at klippe tråden over med og en farvende pære, hvis det lys man vil have fra svampen skal være andet end "hvidt".

Først bygges der en ramme omkring lampen, sørg for ikke at komme for tæt på pæren. Dernæst bygges "hovedet" af svampen. Disse to dele sættes sammen til en svamp. Igen skal der sørges for at man ikke kommer for tæt på pæren. Og hvad er så for tæt på? Hvis man søger for at der er min. 10 cm til svampen "hoved" Evt kan man kigge på den lampe man har taget foden fra og se hvilken afstand der er der. Husk at denne svamp ikke er bygget til at brænde i flere dage, men kun under scenariet og bør ikke efterlades uden opsyn.

Den samlede svamp ser ud som på det nede-



Svampen skal nu beklædes med stof. Vi brugte hvidt lagenlærred, da det er billigt. Andre farver og typer stof kan fint bruges. Husk blot på at det skal slippe noget af lyset igennem. Brug ikke nylon eller lign. kunstige stoffer der kan brænde/smelte. Stoffet kan limes, tapes eller klipses fast på rammen. Vi valgte at lime det fast og det virkede fint. Start med "hovedet" og slut med "foden", det er nemmest.

Side8

Side9





Når Svampen er beklædt skal den males. Vi valgte at male brune prikker på vores svampe og laver det senere om til brune svampe med hvide prikker. Det er selvfølgelig valgfrit, prøv dig frem..



Og her ses den i aktion, med en blå pære.



### Flagermus:

Disse flagermus er tænkt til at hænge i loftet og evt. "flyve" rundt, ved hjælp af snore træk. For at lave en flagermus, skal der bruges: gummi legetøjsflagermus, 3mm røde lysdioder. 3v knapbatteri/2 AAA batterier og værktøj er en hobbykniv, gaffatape og evt en loddekolbe.



Hobbykniven tages frem og der lægges et snit i nakken på flagermusen. Nu skal evt. indhold af "musen" skæres, hives eller flåes ud. (man kan også som vi gjorde, købe flagermus uden nogen form for indhold)



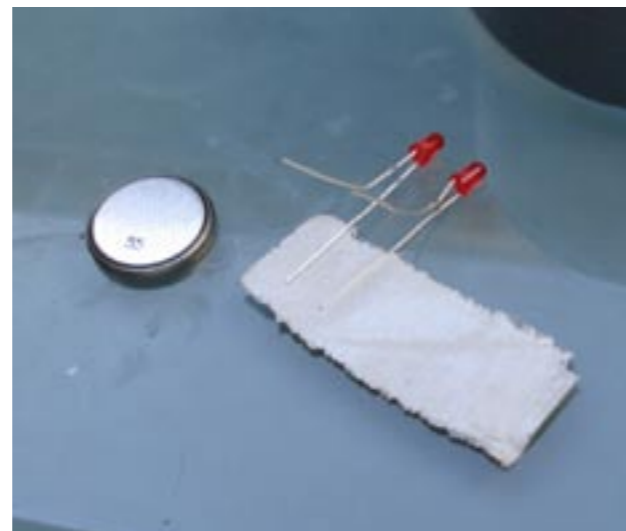
Derefter skæres der hul til øjne, hulerne skal være 3mm i diameter eller lige lidt mindre, så dioder kan holdes i dem uden lim.



Nu skal øjne laves.

Hvis knapbatteriet anvendes:

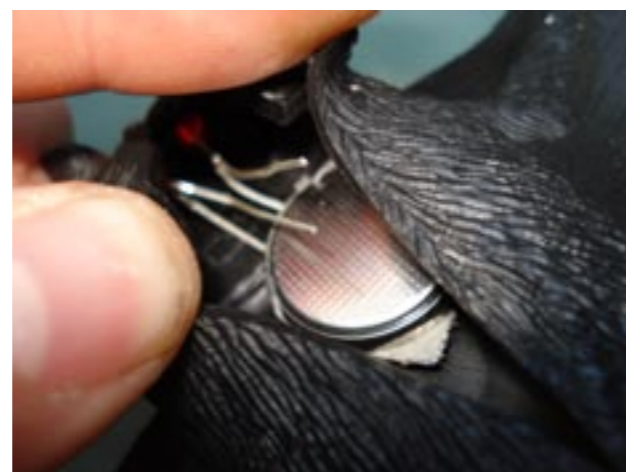
Læg to lysdioder omkring batteriet og lod/tape det ene ben fast. Det andet forbindes til batteriet når de skal lyse. Husk at en diode kan vende forkert, hvis der ikke kommer lys når den forbindes til batteriet, prøv at skifte ben.



Ved brug af andre batterier, skal du at opnå en spænding på 2,5-3 volt.



Batteri og dioder placeres inden i flagermusen og dioderne stikker ud gennem hulerne i øjne. Nu kan flagermusens øjne lyse i mørke. Lim snittet i nakken sammen igen.



Side12

Side13





## Foromtale

Her er den foromtale vi brugte til Hyggecons program, for at fortælle om scenariet.

### Arven efter Onkel Doom

Balthazar 'Bazz' d'Arccolo har det hele: En plads i Magikerrådet, en formue efter sine forældre og masser af villige kvinder. Nu har han også arvet en dungeon. Han ved bare ikke rigtig, hvad han skal gøre med den - en dungeon er so yesterday. Men hans evil overlord af en onkel må da have efterladt et par godter, så Bazz har besluttet sig for at tage et kig derud.

Han har ingen anelse, hvad der venter ham.

Arven efter Onkel Doom er en intrigekomedi, der foregår i en dungeon. Der vil være brug for orker, drager, gobliner, zombier, sortelvere og dæmoner. Folk, der skriver, hvad de kan have kostume med til, får forrang. Skriv til

ryan@ryanhansen.dk.

Genre: Intrigekomedi

Varighed: 2-3 timer

Spillere: 11

Forfattere: Mads Havshøj og Ryan Rohde Hansen.

## Spillerbrev: Dungeonspillere

Hej spiller og tak fordi du vil spille Arven efter Onkel Doom.

I det her brev er der information om settingen, hvordan vi forestiller os, at scenariet vil blive spillet, forslag til udklædning og en kort oversigt over rollerne. Vedlagt er selvfølgelig også din rolle.

### Setting

Scenariet foregår i en gammel dungeon ved navn YI'Zufarrak-Al'Khuzum-Grondjog'gog. Navnet blev givet af dens ejer, den dæmoniske overherre, der så længe nogen kan huske, herskede over sit domæne.

Men nu er Herren død.

Og I er hans efterladte monstre.

En dag var han væk. Hans sorte rustning sad stadig på hans trone, men de røde øjne var væk, og der kom ingen røg ud af munden (ilden var gået ud for et par århundreder siden). Taget tilbage til hvorend han kom fra. Dagen efter var rustningen også væk. Og nu er der ikke nogen, der ved, hvad der skal ske.

I mange år har livet i YI'Zufarrak-Al'Khuzum-

Grondjog'gog været stille og roligt. Da der ikke var særlig mange monstre til at hænge og plyndre de omkringliggende landsbyer og gårde, var der heller ikke ret mange skatte at komme efter og derfor heller ikke nogen eventyrere, der gad komme forbi. Et stille og roligt liv, som egentlig bekom de fleste ganske vel. Herren virkede i al fald ganske tilfreds med at stå sent op, få serveret lidt jomfruerstatning til mokost, sådan af princip lige inspicere et par ting, og så ellers bruge sin tid for sig selv i sin tronsal - sommetider spillende lidt skak. Verden var rolig og overskuelig, hvis man ikke satte for høje krav. Hvis der endelig kom en flok forstyrrende eventyrere, så kunne Herren lige svinge sig op til at genoplive de faldne, men så blev han også liggende med hovedpine i en uge efter.

Men nu er han væk

Og I ved ikke, hvad I skal gøre.

Herren havde ikke udnævnt nogen efterfølger, men til alles forbløffelse fandt man et testamente, der gav YI'Zufarrak-Al'Khuzum-Grondjog'gog i arv til Balthazar d'Arccolo - åbenbart en fjern slægtning til Herren, som ingen kendte til.



## Arven efter Onkel Doom

Testamentet beskriver, at han er blevet underrettet, så i tre uger har I alle ventet på hans ankomst. Men der har været masser af snak i krogene, om han nu overhovedet kommer, og hvis han gør, hvad han så har tænkt sig at gøre med YI'Zufarrak-Al'Khuzum-Grondjog'gog.

### Spillestil

Som det nok kan ses, er Arven efter onkel Doom ikke det mest seriøse scenarie. Det handler primært om fantasy klicheer og intriger mellem nogle skæve personligheder. Men under al dungeon-humoren ligger også en klassisk komedie. Den om den unge smarte mand, der skal lære at forstå de traditionelle værdier.

Tænk på en gammel dansk folkekomedie med Ebbe Langberg i hovedrollen og Carl Ottesen

eller Axel Strøbye som reaktionær faderfigur,

der må give lidt indrømmelser, men også får ret til sidst, når Ebbe Langbergs rolle kommer

til fornuft. Rigtig Morten Korch'sk. Vi ville som

arrangører synes det var rigtig fedt, hvis I ville modellere jeres spil lidt efter den skabelon.

Sørg for at intrigere og skab problemer i starten af scenariet, men vend til sidst bøtten, så scenariet kan få den happy ending, som det

hør og bør sig for en komedie. Dette er en opfordring, og vi vil ikke presse noget ned over hovedet på vores spillere, men

Gorbad, chefork - Gammel leder af YI'Zufar-

vi tror på, at det vil skabe det bedste spil.

### Udklædningstips

Du behøves ikke at dukke op i 1000 kro- ners kostumet. Sørg for at vælge noget, der straks fortæller, hvem du er. Er du ork, så er du nok grøn og har hugtænder. Tænk også gerne praktiskhed ind. Med orken som ek-

sempel igen, så vil en ansigtsmaske ikke være så praktisk, da du skal snakke en mas-

se i spillet og skal være indendørs. Vælg en eller to ting, der udtrykker din rolle og fo- kuser på dem, så ingen er i tvivl om, hvem du er. Hvis du tilfældigvis har brugt de sid-

ste fem år på at skrabe überkostumet sam- men, skal vi selvfølgelig ikke forhindre dig i at bruge det :)

Monstrene i YI'Zufarrak-Al'Khuzum-Grond- jog'gog

Fafnina, drage - En af Herrens yndlinge, der ofte kan få folk til at makke ret, blot hun kig-

ger bestemt på dem. Det havde nok noget at gøre med den lange række af uheld, som en tidligere beboer kom ud for efter at have

kaldt hende Puffy for sjov. Fafnina går nor- malt rundt i sin kvindeform, men man for- nemmer altid den beregnende drage bag-

ved.

Gorbad, chefork - Gammel leder af YI'Zufar-

## Spillerbrev: Dungeonspillere

rak-Al'Khuzum-Grondjog'gogs orkhær. Han holder sig aldrig tilbage for at fortælle folk om sine holdninger - højlydt. Er stærk tilhænger af at fortsætte tingene, som de altid har været. Specielt de faste måltider og middagslu- ren.

'The Orkinator', ork - Eller det kalder han vist sig selv i denne uge. Sidste uge var det vist 'The Shredder'. Altid fyr og flamme og har svært ved at sidde stille. Er nok den eneste, der kommer op på siden af Gorbad i at råbe højt, men 'The Orkinator' gør det om mange forskellige ting.

Lisella, ork - Den mest stille ork, men klart den, som folk bedst kan snakke med. Man skal bare give sig god tid, hvis snakken kom- mer ind på kønsroller. Lisella er noget utradi- onelt shaman og forsvarer sit kald med næb og klør. Specielt Gorbad har selvfølgelig ud- trykt sig om den slags nymodens pjat.

Git, goblin - YI'Zufarrak-Al'Khuzum-Grond- jog'gogs største spilopmager. Hvis du bliver udsat for en pruttepude eller vand over dø- ren, så er der god sandsynlighed for, at Git står bag det. Herrens død har dog også påvir- ket ham, for der har været bemærkelsesvær- digt roligt den sidste tid. Så stille, at nogle er begyndt at blive urolige af samme grund.

Gat, goblin - Git og Gat er som snydt ud af næsen på hinanden. De er begge spilopma- gere, men hvor Git finder på de fleste ting, så er Gat god til at få dem ud af problemer. Han ser sig selv som en stor troldmand, og det er svært at holde masken, når han truer med at trylle en om til en frø.

Trizzt B'Urden, sortelver - En ung knægt, der er sat i lære som en del af hans dannel- se. Hans primære opgave er efterhånden at sørge for at hente mad i de omkringliggen- de landsbyer, hvilket han er dygtig til. Han er dog stadig lidt i unåde hos alle, efter han forsøgte at sælge Herrens aflagte tøfler til en købmand.

Mr. Ences, zombie - Er mere gammel end gammel og kan næsten ikke få sine lemmer til at hænge fast længere. Ting går ikke så hurtigt, og han glemmer ofte arme og ben over det hele. Men han kendte Herren alle- rede i Herrens unge år, så han har en del re- spekt. Også selvom han hele tiden forsøger at få folk til at gå med den Sorte Sløjfe.

Glod Glodsøn, dværg - En ung dværg, der altid går og pusler med at sætte gangene i stand. Der er sket mange forbedrin-

## Arven efter Onkel Doom

ger, siden han flyttede ind, men det er ikke alle, der kan forlige sig med at bo sammen med en dværg. Også selvom han pointerer, at sortjærnsdværgene som ham altid har kæmpet mod eventyrere.

Gamle Hamish, eventyrer - Han er godt nok eventyrer, men gamle Hamish er ligesom en del af YI'Zufarrak-Al'Khuzum-Grondjog'gog. Han er så gammel, at han knap nok kan løfte sit sværd, men han kommer stadig trofast en gang om ugen for at rydde op, som han kalder det. Da han samtidig er stærblind, lader I som regel som om, at I slås mod ham og dør. Mens Herren stadig levede kæmpede han sig som regel helt ind til tronsalen, hvorefter Herren holdt en rigtig dundertale, og så afgjorde det med et spil skak. Der er ingen, der ved, hvem der normalt vandt, men Hamishes stolte udtryk, når han fik fundet vej ud af YI'Zufarrak-Al'Khuzum-Grondjog'gog, var belønning nok til også at spille skuespil overfor ham næste gang. Men siden Herren døde, er gamle Hamish ikke kommet forbi. Er han også død?

Side18

## Spillerbrev: Byspillere

styr på magien blev Magikerrådet oprettet, der styrede, hvem der blev uddannet til magiker, rådgav kongen og sørgede for at den kommercielle udnyttelse af magien blev sat

## Spillerbrev: Byspillere

Hej spiller og tak fordi du vil spille Arven efter i system.

Onkel Doom.

I det her brev er der information om settingen, hvordan vi forestiller os, at scenariet vil blive spillet, forslag til udklædning og en kort oversigt over rollerne. Vedlagt er selvfølgelig også din rolle.

### Setting

I gamle dage var kongeriget kun en lille flok byer, der lå langt nok væk fra bjergene til ikke hele tiden at blive plyndret konstant af monstre. Så kom der en orkhær eller lignende en gang imellem og lavede ravage, men dog ro, så længe man holdt vagt ved grænsen. Eventyrlystne folk drog ud i vildniset og blev ofte slået ihjel, men nogle vendte dog hjem med store skatte, hvilket fik flere til at drage afsted. Sådan fortsatte det, indtil Gerond den Første samlede magikerne til forsvar mod en enorm monsterhær og bagefter grundlagde det magiske akademi. Der begyndte en ny tidsalder, hvor civilisationen endelig blomstrede.

Snart viste det sig, at magi kunne bruges til mange fornuftige ting: bygge forsvarsværker, huse og mange dagligdags ting. For at holde

I dag er monstre en saga blot. Folk lever deres stille og rolige liv med moderne fornødenheder som en affaldsvortex, levitations-skakt mellem etagerne, telespejle og licens til flyvende tæppe. I sommerferien tager de til stranden, hvor unge magistuderende tjener en ekstra skilling ved at sørge for godt vejr. Magikerrådet sidder stadig tungt på produktionen og salget af magiske genstande, hvilket gør dem til en ultrarig overklasse, der kan tillade sig enhver luksus. Til gengæld er konkurrencen også knivskarp, hvis man blander sig i det politiske spil, og uheld med dødelig udgang er ikke ualmindelige.

Ude i randområderne er der dog stadig overtroiske bønder, der ævler om monstre, men de er alligevel så tilbagestående, at der ikke er nogen, der gider beskæftige sig med det. I hvert fald ikke, hvis man kommer fra kongens by. Der er ét sted, hvor tingene foregår - kongens by, og resten er bondsk, uhipt og uinteressant.

Side19

## Spillestil

Som det nok kan ses, er Arven efter onkel Doom ikke det mest seriøse scenarie. Det handler primært om fantasy klicheer og intriger mellem nogle skæve personligheder. Men under al dungeon-humoren ligger også en klassisk komedie. Den om den unge smarte mand, der skal lære at forstå de traditionelle værdier. Tænk på en gammel dansk folkekomedie med Ebbe Langberg i hovedrollen og Carl Ottesen eller Axel Strøbye som reaktionær faderfigur, der må give lidt indrømmelser, men også får ret til sidst, når Ebbe Langbergs rolle kommer til fornuft. Rigtig Morten Korch'sk. Vi ville som arrangører synes det var rigtig fedt, hvis I ville modellere jeres spil lidt efter den skabelon. Sørg for at intrigere og skab problemer i starten af scenariet, men vend til sidst bøtten, så scenariet kan få den happy ending, som det hør og bør sig for en komedie. Dette er en opfordring, og vi vil ikke presse noget ned over hovedet på vores spillere, men vi tror på, at det vil skabe det bedste spil.

## Udklædningstips

Du behøves ikke at dukke op i 1000 kroner kostumet. Sørg for at vælge noget, der straks fortæller, hvem du er. Vælg en

eller to ting, der udtrykker din rolle og fokuser på dem, så ingen er i tvivl om, hvem du er. Hvis du tilfældigvis har brugt de sidste fem år på at skrabe überkostumet sammen, skal vi selvfølgelig ikke forhindre dig i at bruge det :)

## Roller

Balthazar 'Bazz' d'Arccolo

Magiker

Arving

Du husker stadig, da dine forældre skulle begravnes. Ikke så meget ceremoni, kremation og alt det her, men til efterfesten mødte du det hotteste par elvertvillinger, og I tog hjem for at dyrke hed levitationssex. Siden har dit liv kørt derudaf i højeste gear. d'Arccolo-dynastiets profitable forretninger giver dig en anstændig levestandard og uden forældre i huset er man jo nødt til at holde et par fester for ikke at føle sig for ensom. Officielt er du medlem af Magikerrådet - pladsen arvede du fra dine forældre - men du kan ikke tage dig sammen til at sidde og diskutere udtalelser, anbefalinger til kongen og finansielle strategier. Det har man folk til, så der er tid til alt det sjove. Som for eksempel da dig og et par venner indgik et væddemål om, hvem der kunne komme hurtigst gennem byen uden brug af teleportation. 'Tongo' vandt med strategisk brug af et par ildkugler, mens du kun nåede halvvejs - men det var også kun fordi du fandt en kattekvinde at tage med hjem. Livet er en bølge, og du rider på toppen af den.

Og så her for tre uger siden lå der pludselig et brev. Gamle onkel Doom var strittet af og ef-

terladt dig en fangekælder med monstre og det hele. Altså, det var jo ikke fordi han hed onkel Doom, men du kan kun huske ham fra dengang du var barn, hvor han stadig var med til familiefesterne. Så sad han og rumlede ovre i et hjørne i sin sorte rustning med røg ud af munden. Når først han havde fået lidt indenbords blev han altid pinlig og ville danse på bordet eller tage på borddamen. Da du blev lidt ældre, blev han ikke inviteret længere. Du fandt aldrig ud af, om han var fra din fars side eller bare var en ven af familien. Under alle omstændigheder kan du ikke komme på, hvorfor han lige skulle vælge dig som arving. Og hvis du endelig skulle arve noget, kunne det så ikke have været noget andet end noget så håbløst forældet og umoderne som en fangekælder. Det var før civilisationen blev opfundet, at man brugte tiden på at slå monstre ihjel den slags steder. Når man er valgt som kongerigets hotteste singlefyrrer 3 år i træk, har man andet at tage sig til end at vade gennem afdankede stenkældre med livet som indsats.

Men så kan der jo være andre grunde til at tage en lille tur på landet. Og det var ikke kun enkefyrstinde Jusupovs undersøgelser angående hendes nie-



ces jomfruelighed, der gjorde det. Du havde ligge en ordentlig guldskat til at betale te-  
 noget du ville prøve, og du vidste udmærket leportationen hjem. Ellers kunne man må-  
 godt, at du vil blive brændt på bålet, hvis no- ske sælge monstrene fra og udleje stedet til  
 gen fandt ud af det. Men du måtte bare prøve nogle lokale bønder. Du tager ikke hjem, før  
 at fremmane en lystdæmon. Og sådan fik du du har fået noget fornuftigt ud af det her. Og  
 Carmilla. Du ventede, til du var en uge uden du kan heller ikke tage hjem, før du er slup-  
 for kongens by, før du turde. Og det var him- pet af med Carmilla.  
 melsk - eller måske snarere det modsatte. Det  
 var fantastisk. Hun slog alt, hvad du før havde  
 prøvet. Det var fuldkomment. Det var også ud-  
 marvende, for Carmilla løber ikke træt, hvilket  
 du ellers for første gang oplever. I to uger har  
 du måttet levere varen, indtil du nu har større  
 poser under øjnene end vaskekonen derhjem-  
 me og knap nok kan overkomme at komme ud  
 af sengen. Hun trækker alt saft ud af dig, til  
 der kun er en tom skal tilbage. Det værste er,  
 at du i går forsøgte at bortdrive hende tilbage  
 til, hvor hun kom fra, men det lykkedes ikke.  
 Det hele var forberedt og grundigt gennemført,  
 men det fejlede. Heldigvis opdagede hun det  
 ikke.

I dag er I endelig ankommet til den skide fan-  
 gekælder. Tilmed en ussel undskyldning for  
 en fangekælder. Carmilla var ikke over dig i

aftes, så du er lidt  
 mere frisk, og du er  
 fast besluttet på, at  
 noget godt må der  
 komme ud af den her  
 tur. Der har bare af at

Mr. Ences

Cand.jur.

Zombie

Du levede ganske vist en gang, men det er slå  
 længe siden, at du ikke rigtig mindes det læn-  
 gere. I mange år efter din omskabelse nød du  
 blot følelsen af at mæske dig i hjernevæv, og  
 du tog villigt med på et hvert togt, der lokkede  
 med terror og hjerner. Efter et par århundre-  
 der med den slags var din krop dog så medta-  
 get af dit omflakkende liv, at du valgte at spise  
 et fakultet jurastuderende (en såkaldt tørkost-  
 kur) og slå dig ned som advokat. Herren var  
 flink at tage dig under sine vinger, og du tjen-  
 te ham trofast lige fra hans unge dage. Gen-  
 nem tiden er dine evner udi infernalsk ret ble-  
 vet kendt vidt og bredt, og du er tilmed blevet  
 tildelt Guldgravstenen som anerkendelse for  
 din indsats for udødes rettigheder. Du er en  
 stolt bærer af Den Sorte Sløjfe og prøver ger-  
 ne at overbevise andre om, at de også skal  
 købe en sløjfe for at støtte den gode sag. Her-  
 ren selv bar en sløjfe, mens du efterhånden  
 har indset, at du ikke får de andre til at bære  
 den.

Nu hvor Herren er død, ved du ikke helt, hvad  
 du skal give dig til. Du er blevet for gammel,  
 føler du egentlig. Du ved godt nu, at du skul-  
 le have sat nogle penge ind i banken og få år-  
 hundreders rente, men selv bankfolk har en

lille smule grå blæver - det tænkte du ikke  
 over dengang. Nu er der ingenting til alder-  
 dommen, og Herren gik ikke ligefrem ind for  
 pensionsordninger. Herren har ikke engang  
 efterladt noget til nogen at arve. Det har stå-  
 et sløjt til i mange år, så pengekisten er tom,  
 og i desperation udfærdigede du på Her-  
 rens bud et ihændehaverdokument på kryp-  
 ten, så en eventyrer, der rent faktisk nåede  
 til skattekammeret i det mindste ville få skø-  
 det. Dokumentet er væk, og du aner ikke,  
 hvor det er. Hvis bare du vidste, hvor det og  
 din højre lilletå var, så så verden meget lyse-  
 re ud. Du kan selvfølgelig bare have forlagt  
 det lige som din ene arm, men den dukker i  
 det mindste op igen.

Hvis det stod til dig, blev krypten ombygget  
 til et fristed for ældre zombier. Et sted, hvor  
 der ikke var larmende orker og emsige sort-  
 folk, hvor der var forstående syersker, der  
 kunne sætte ens legemesdele fast igen og  
 hvor der måske kunne være hjerne til des-  
 sert om søndagen. Men du ved også godt, at  
 det højst sandsynlig er en drøm. Du ville al-  
 drig kunne overleve mod alle de andre, der

tjente Herren, og  
 som sikkert også  
 gerne vil have del i  
 løjerne. Men de kan  
 helt sikkert bruge  
 lidt hjælp til de juri-

diske spidsfindigheder - mod et bidrag til zombiernes bevarelsesfond selvfølgelig.

De andre:

Fafnina, drage - I har næsten så længe du mindes (hvilket er meget langt - til forskel fra, hvor langt du kan huske), altid været lidt på kant af hinanden. Hun var altid en yndling hos Herren, hvilket du også selv syntes du var, men det var jo også lige så meget fordi, at hun altid skulle blande sig i, hvad du lavede og prøve at styre dig. Efter et standoff for hundrede, to hundrede år siden, har I høfligt ikke blandet jer i hinandens sager, men venskab mellem jer kan man ikke snakke om.

Gorbad, chefork - Så højtråbende. Det er ikke fordi du ikke synes, at han er fornuftig. Han har ofte de samme holdninger som dig, men hvorfor skal han udbrede sig så højlydt om dem? Han er parat til at kæmpe for de gamle værdier, og det kan du lide, men hans manerer ender altid med at gøre dig irriteret.

De andre orker - Du husker ikke så godt navnene på det andre orker. De er også højtråbende, men uden den fornuft, som Gorbad har. Din hukommelse rækker ikke så langt, men du bliver mere og mere overbevist om, at de skifter navn konstant - sikkert bare for at gøre grin med dig!

Git og Gat, gobliner - Mage til irriterende, frække, opsætsige, øretæveindbydende og kropsumulige lopper skal man lede længe efter. De ved åbenbart ikke noget bedre end at gøre livet surt for en gammel zombie, der bare vil have fred. Du har prøvet at give dem et lag tæsk, men for det første er de hurtige til, at du kan fange dem, og for det andet ser det ud til, at Fafnina holder hånden over dem. Ikke at du forstår hvorfor.

Trizzt B'Urden, sortelver - Pæn, ung mand, som desværre ikke forstår, hvornår man gerne vil have lidt fred. Og så er hans mange ideer en bunke luftkasteller, som der ikke kan komme noget godt ud af. Og hans hellegbrøde med at sælge Herrens tøfler kommer du aldrig til at tilgive ham.

Glod Glodsøn - Dvæрге med deres store økser er absolut ikke noget en zombie som dig synes om. Så kan han ævle nok så meget om hans forfædre og hvad ved du. Dvæрге hører ikke til i en krypt. Så nemt er det!

Trizzt B'Urden

Selvlært marketingekspert

Sortelver

Du er tredje overlevende søn af en grandniece til en berømt sortelver, men det er ikke noget, du gør så meget ud af, for du kan bedst lide at se fremad. Du har altid haft en ukuelig tro på, at hvis bare man arbejder for tingene, så skal det også nok gå godt for en. Du indså dog også tidligt, at det handler om at præsentere tingene på den rigtige måde, for at få folk vundet over. At være sortelver kræver gode overtalelsesevner, hvis man vel at mærke også vil være levende. I sidste ende kan man jo tigge og trygle.

Du kom i lære i fangekælderen hos Herren som det hør og bør sig for en hver sortelver. Du har dog ikke haft nogen at stå i lære hos, så du har selv måttet finde ud af det meste. Det er blandt andet her, at din indsigt i, hvordan man sælger folk alt muligt, opstod. Du har selvfølgelig udfyldt din rolle som et farligt monster, men ofte har det også været dig, der skulle overtale landsbyfolk og bønder til at give jer noget mad.

Nu vor Herren er død, har der ikke været meget at lave, og ingen ved helt, hvad der skal ske. Du synes personligt, at det er på tide at opdatere den her fangekælder. Den sælger

bare ikke. Du har så mange ideer til, hvordan det hele kunne gøres mere publikumsvenligt. Tjene en masse penge. For eksempel: Hvorfor er det, at eventyrere kan vade direkte ind? De må da købe en billet for at få adgang til herlighederne. Og på vejen ud skal man selvfølgelig sørge for, at de går igennem souvenirbutikken. Plysdyr først, så børnene får familien til at stoppe og nøgleringe til sidst, da de er nemmest at læggeni oveni resten af købet.

Du fik en af landsbyfolkene til at bestille et brevkursus, som du har fulgt. Du mistænker dog ham for at have smugkigget i det, for i sidste uge solgte han dig ridder Plagiants venstre sok - du er ikke helt sikker på, hvad du skal med den, men det virkede som en forfærdelig god ide på tidspunktet. Men du har lært rigtig meget om, hvordan man sælger mest muligt, og du ville rigtig gerne have mulighed for at bruge dine evner her i fangekælderen. Altså alene udsmykningen er bare så umulig. Mal det sort - helt sort. Og lad os få nogle torturredskaber ind i rummene, så man kan føle sig hjemme. Dem kunne man også sælge miniaturemodeller af bagefter i souvenirbutikken. Og hvad med at få taget billeder, mens

## Arven efter Onkel Doom

du ligger spændt ud på pinebrættet? Et min- de.  
de fra din tur i fangekælderens. Og hvordan  
skal man nogensinde kunne sælge noget med Lisella, ork - Hun skræmmer dig. Og du er  
et navn som Yi'Zufarrak-Al'Khuzum-Grond- sortelver. Hun har virkelig noget, som hun  
jog'gog? Vi skal have et meget mere velklin- skal arbejde med. Lige nu ender hun i sam-  
gende navn. De blodrøde katakomber af uen- me kategori som 'The Orkinator', for du tror  
delig smerte, den natsorte fangekælder af ube- også, at hun ville være åben overfor foran-  
skrivelig rædsel, den endegyldige fortabelses dring, hvis det ikke var fordi hun altid holdt  
mørke hul. Og du har mange flere ideer. med Gorbad. Hvad er der med orker?

Fafnina, drage - Hun er god at snakke med. Glod, dværg - En rigtig flink gut, som du  
Hun er så god til at konversere. Hun er en af ofte diskuterer med. Han er mest en arbej-  
de få, der har lidt stil her i fangekælderens. Hun dertype, som dværge jo er, men han vil i det  
kan dog også godt blive lidt fjern i blikket til ti- mindste snakke med dig. Og så har han lo-  
der. Der må være mange ting, som hun tænker vet, at hans fætter kan skaffe en sølvrust-  
på. Det er nok også derfor, at hun ikke så ofte ning billigt. Hvor sejt kunne det ikke lige  
har tid til at snakke med dig. være at komme anstigende i sådan en.

Gorbad, chefork - Du har lært at holde din Mr. Ences, zombie - Fortid, fortid, fortid.  
mund, når først han kommer i gang. Han er så Gammel og støvet og skal altid fortælle om  
bagstræbende, at man smider armene i vejret noget vildt, som han gjorde for tre århund-  
af ren frustration. Der er ingen fremtid i det, reder siden. Hvis den her fangekælder skal  
han siger, men han vil ikke høre, suk. laves om, kommer han til at sidde i kundere-  
klamationen eller som telefonsvarer efter  
'The Orkinator', ork - Hvis bare han kunne tæn- åbningstid.  
ke to tanker sammenhængende tror du egent-

lig, at han ville være Git, goblin - Du hører ofte de andre brokke  
en af dem, der vir- sig over Gits narrestreger. De forstår bare  
kelig kunne bringe ikke at snakke godt for sin sag. Du får altid  
den her fangekælder overtalt Git til stoppe sine skarnstreger. Det  
frem i verden. Nu er han laver er altid så barnligt. Men du kan hel-  
han bare belasten- ler ikke lade være med at fnise lidt af det.

Gat, goblin - Verdens største troldmand? Det  
eneste Gat kan trylle væk er småkager, og  
der er næppe magi involveret. Du prøvede  
engang at forklare Gat, at gobliner ikke kan  
blive magikere, men efter et meget langt og  
hårdt blik fra Fafnina, har du droppet den tan-  
ke fuldstændig og til evig tid. Det er selvføl-  
gelig ikke op til dig at bestemme, om gobliner  
kan magi; du synes bare...



**Git** nået det højeste. Du sneg dig ind i tronsalen og stjal Herrens skat.

**Drillepind**

**Goblin**

Du ved egentlig ikke, hvordan du er kommet. Du tror egentlig, at du altid har været her. Du har det fint her i hulen, så du bekymrer dig egentlig ikke videre om den slags ting. Du har forstået på andre, at de fleste har en mor og far, og de antager, at du også har haft nogle, selv om du ikke kan huske det. Du hørte en gang et forbipasserende monster snakke om en ådselslusker, som han havde set komme ud af et æg. Sådan kan du vel også være startet?

Men egentlig har du slet ikke tid til at tænke på den slags, for der er alt for mange ting, du kan give dig til. Af princip skal zombiens venstre arm stjæles, sortelveren have en seddel på ryggen og en pruttepude under dværgens pude. Men det er andenhåndsarbejde for dig. Det er dagligdag. Udfordringerne ligger høje-re oppe. Du har for eksempel engang stillet en spand vand over Gorbads, cheforkens, dør. Du kunne høre ham bande og svovle, men han har ikke sagt noget. Perfekt. Han var efter dig i må-

neder efter, men det var det værd. Jo højere på strå, jo mere fri-stende er det. Jo seje-re er det at have gjort det. Og du har lige op-

De andre:  
 Gat, goblin - Din gode ven, der render rundt og tror, at han er troldmand. Før han fik de ideer, var han altid med på at lave sjov, men nu render han rundt og spiller vigtig. Du be-

gynder snart at lave narrestreger med ham, så han kan komme lidt ned. Måske få ham til at tro, at han rent faktisk har lavet magi og så råbe "Snydt!".

Trizt B'Urden, sortelver - Han er så sjov at drille, for han tror rent faktisk, at han er på god fod med dig. Så man snakker ham lidt efter munden, og så gør man ham til grin bag hans ryg. Men man skal heller ikke være for slem ved ham, for han synes faktisk mange af de ting, du gør, er sjove og griner med. Ikke at det forhindrer dig i at sætte sjove sedler på hans ryg.

Mr. Ences, zombie - En gammel, ussel sag, der glemmer sine ting og sig selv rundt omkring. Specielt sidder hans arm meget løst og falder ofte af. Du er efterhånden ekspert i at snuppe den og gemme den et sted, hvor man er nødt til at have to hænder for at få fat i den. Han bander og svovler over dine narrestreger, men han er for langsom til at fange dig.

Glod Glodsøn, dværg - En hidsigprop, der altid glemmer at kigge under sin pude. Det er så oplagt. Du har dog lært, at man ikke skal være i nærheden, når dine tricks går ud over ham, for han kan godt finde på at jage dig, og han har en utrolig udholdenhed, så du har nogen gange måtte inkassere et par ørenfigurer fra ham. Ikke at det skal afholde dig fra at gøre

ham til grin - tværtimod.  
 Lisella, ork - Hun er sådan noget shaman noget, så hun ved alt muligt om døde og andre åndelige ting. Nogle af de historier, som hun fortæller, skræmmer dig virkelig. Hun er også lidt skræmmende selv, så du tør faktisk ikke.

Gorbads, chefork - En sur, selvhøjtidelig og doven ork. Et fantastisk mål. Men også et mål, som man skal være forsigtig med, for hvis han først beslutter sig at få fat i en, er der ikke mange muligheder for at slippe væk. Så Gorbads skal udsættes for få udspekulerede drillerier, som han ikke direkte kan føre tilbage til dig.

'The Orkinator', ork - Han er lidt sej, og han lærer nogen gange dig og Gat at kæmpe sådan rigtigt med våben og det hele. Du har selvfølgelig også lavet lidt narrestreger med ham, men ikke noget stort, for han er egentlig cool. Du har opdaget, at han har sådan et spejl inde på sit værelse, hvor der kan komme billeder frem på. Han havde egentlig gemt det, men ikke godt nok. Ikke for en mester som dig.

Fafnina, drage - Hun er højt på strå, og du ved bedre end at lave narrestreger med hende. Du er overbevist om, at hun kunne gøre dit liv ulideligt, hvis hun besluttede sig for det. En gang imellem sender hun dig nogle underlige blikke, men du har altså ikke gjort hende noget!

Gat  
Verdens største troldmand

Goblin

Det skete for måske en måned siden. Oplevelsen står fuldstændig klart i dit hoved. Du havde været inde for at hente Lisella, der skulle på vagt, og på vejen ud så du dig selv i hendes spejl. Det var sjovt, så stod der lidt og lavede ansigter. Så skete det. Pludselig tonede en anden verden frem i spejlet. Du kunne følge med i, hvordan en sej troldmand bekæmpede en masse skummelt udseende mennesker og bagefter stod og kørte sin mund mod et andet menneske, der havde langt lyst hår. Det var tydeligvis noget, der foregik et sted langt væk, og du havde formået at se det igennem spejlet. Det er sådan noget, som kun troldmænd kan. Du havde udviklet magiske evner.

Siden har du gået og trænet dig, og du er faktisk helt vildt god, synes du selv, og det siger de andre i hulen også, hvis du spørger dem. Her i sidste uge stod du og ville åbne en dør med tankens kraft, og efter kun et par minutter kom Trizzt igennem. Du havde simpelthen styret ham ved tankens kraft til at komme hen og lukke døren op. Og i forgårs besluttede du dig for at prøve din nyeste formular, som du kalder Dødens Øje. Du dræber alle blot ved at kigge på dem. Du for-

søgte dig med en edderkop, og den døde på stedet. Den bevægede sig overhovedet ikke, mens du kiggede på den. Den kan kun være blevet forstenet. De andre skulle passe mere på. Du er en omvandrende dræbermaskine med dine formidable kræfter.

må også være svært at se sin bedste ven blive så magtfuld, mens man stadig blot render rundt og laver narrestreger. Du ser ikke ned på folk, men du synes måske, at han kunne udnytte sit liv bedre.

Og nu er Herren død. Du kan ikke huske, om du rent faktisk kiggede på ham med dit Dødens Øje, men måske gjorde du det uden at vide det, fordi du ikke vidste, at du havde så store kræfter endnu. Du havde ikke så meget med ham at gøre, men det er altid sørgeligt, hvis nogen dør. På den anden side er det sejt, hvis du tilmed har kunnet slå en dæmon ihjel blot ved at kigge på den. Du må virkelig være helt oppe i den bedste gruppe af troldmænd.

Lisella, ork - Det var i hendes værelse, at du først opdagede, at du var troldmand, men du har valgt ikke at fortælle hende det, for hun er lidt uhyggelig. Hun kan også magi, men det er sådan noget dødenoget, hvilket du ikke har lyst til at rode med. Du vil hellere give hende noget at lave. Lisella er flink nok, og dig og Git har aldrig lavet narrestreger med hende, men skummel, det er hun.

Og nu kommer der så en anden troldmand her til stedet. Han skal ikke regne med at slå sig ned, for den her hule er ikke stor nok til to troldmænd. Det ville selvfølgelig være meget hyggeligt at udveksle ideer og kommentarer mellem ligemænd. Det kunne være, at han kunne lære noget.

'The Orkinator', ork - Han har altid været flink ved dig og Git, og han har for eksempel lært jer nogle kamptricks. Så du er ikke blot den vildeste troldmand - du er også en dødsensfarlig dræber. Men du har ikke brug for den slags nu, når du kan kaste dødsformularer.

De andre:

Git, goblin - Din bedste ven, som du har lavet sjov og ballade sammen med al den tid du kan huske. Desværre virker det som om, at Git er blevet misundelig på dine evner. Det

Gorbad, chefork - Du har flere gange prøvet at kaste en formular, der kunne få ham til at give dig nøglen til madkammeret, men det er ikke lykkedes endnu. Måske er han besat af en ond dæmon, der umuliggør tankekontrol. Lige så snart du har et

bevis, så skal du sørge for at han bliver smidt ud af hulen. Han er altid sur og tvær og efter jer, så det har han helt sikkert fortjent.

Trizt B'Urden, sortelver - Altid nem at narre og offer for din første success med tankekontrol. Han har tidligere været tvivlende overfor dine evner og krævede bevis for dem. Men en trolldommand lader sig ikke presse til at bruge sine formularer, bare fordi nogen siger, han skal. Du kaster kun formularer, når du har lyst til det, og det havde du altså ikke der. Men din tankekontrol har åbenbart fået ham til at indse, hvor mægtig du er.

Glod Glodsøn, dværg - Du tænkte, at når du kunne få en edderkop til at dø, så var det på tide at prøve med noget lidt større, og Glod er jo kun lidt større end dig, så han var det oplagte næste forsøg. Men der er nok noget om det der med, at dværge er mindre modtagelige overfor magi, for ligegyldig hvor meget du kiggede på ham, så skete der ingenting.

Mr. Ences, zombie - Sure, gamle støvbunke. Git og dig har nærmest gjort det til et princip

at genere ham mest muligt. Du har seriøst overvejet, om ikke du skulle bruge Dødens Øje på ham, men eftersom han teknisk set

allerede er død, så er du ikke helt tryk ved konsekvenserne. Men måske kan du tænke kontrollere andre til at gøre ham helvedet hedt.

Fafnina, drage - Hun kan også magi, hun er jo drage. Men det er sådan noget anderledes noget, så I har ikke rigtig noget til fælles. Du har aldrig rigtig kunne forstå hende, og du kommer nok aldrig til det, men hun generer ikke dig, og du generer ikke hende, og så er det jo også fint nok.

Fafnina

Herskerinde

Drage

Du brød ud af dit æg for nogle 400 år siden på en vidstrakt isslette. Dine forældre var der ikke, for så havde de selvfølgelig ædt dig øjeblikkelig, så du gik på opdagelse. Der gik ikke lang tid, før du mødte en man i en rustning. Det var Herren, men det vidste du selvfølgelig ikke dengang. Han tog dig med sig, og du har været sammen med ham siden. I starten arbejdede han for andre, men dagen kom, hvor han åbnede sit eget sted, YI'Zufarrak-Al'Khum-Grondjog'gog. Her har du levet lige siden. De fleste steder, hvor Herren boede, var for varme for en isdrage, så du har vænnet dig til at være i din kvindeskikkelse. Det virkede også mere naturligt, da Herren trods alt havde en nogenlunde humanoid skikkelse. I gennem århundrederne udviklede der sig også noget mellem jer. Mere end et venskab.

Og til sidst bar det også frugt. Du ville kalde det en forståelse imellem jer - isdrager og demoner forelsker sig ikke. Og frugten blev noget uventet. Selv nu flere år efter kommer du sommetider i tvivl, om det nu kan være rigtigt. Men du ved også inderst inde, at det er din, selvom det blev en...goblin. Du har valgt at holde det en hemmelighed, for ikke at nogen skulle have mulighed for at afpresse dig, men du forsøger at hjælpe den bedst muligt i

det skjulte.

Og nu er Herren død. En vigtig del af dit liv er forsvundet. Men samtidig har der åbnet sig en mulighed, som du selvfølgelig ikke kan lade gå til spilde. Herren ville forstå. Tanken har strejft dig, at du kunne tage tilbage til isvidderne, men chancen for at blive ubestrødt herskerinde trækker dig alligevel. Og så kan du ikke rigtig få dig til at forlade Herrens efterkommer.

I din menneskeform må du forlade dig mere på at overtale andre til at gøre, som du vil have det, men det er faktisk også en sjov udfordring. Så længe du kommer til at herske ubetinget. Så kan du begynde at bygge den skattebunke, som det sig hør og bør. Du har altid drømt om at have en kæmpe skattebunke helt for dig selv. Der kunne sikkert også falde lidt af til dit afkom.

De andre:

Git, goblin - Det lille resultat af din forståelse med Herren. Du fatter simpelthen ikke, hvordan det kunne gå til, men han er der. Han ved ikke noget, og det er nok også bedst. Du passer på ham i det omfang, at



det ikke kan opdages. Heldigvis er du god til at trække i tråde og få ting til at glide i hak. Du er ikke helt sikker på, at du ville kunne forlade ham her, hvis du valgte at flytte et andet sted hen.

Mr. Ences, zombie - En gammel støvet bunke, der knapt nok kan stå selv længere. Puster sig selv op med sin advokattitel og hans påståede venskab med Herren. Forholdet mellem jer er yderst køligt, men forsøger dog at holde jer fra hinanden. Det er bedst sådan, når man skal gå op og ned af hinanden til daglig. Han har dog åbenbart et særligt had til Git. Ved han noget?

Gorbad, ork - Primitiv, stædig og højtråbende. Han bliver en god løjtnant, når du først får spundet dine spind omkring ham. Hans stædighed kunne dog godt blive en udfordring. Men med ham i din hule hånd, er du langt hen ad vejen mod at blive fuldstændig, enerådende, stjermerig herskerinde.

Gat, goblin - Gits legekammerat. Ganske almindelig - og det er helt sikkert, for Herren havde Gats forældre i sin sold. Derfor har det

også været så nemt at gemme Gits sande ophav. Gat har nogle illusioner om, at han kan blive troldmand. Git synes det er væl-

dig sjovt, så du spiller lidt med på det.

'The Orkinator', ork - En af Gorbads håndlangere. Han er så opblæst af sin egen træffelighed, at det kun er lidt kvindecharme, der kan få ham til at lystre. Det bliver så nemt. Unge brushoveder er de nemmeste.

Lisella, ork - Egentlig Gorbad's shaman, men hun gør da både orkheden og kvindedyderst køligt, men forsøger dog at holde jer fra hinanden. Det er bedst sådan, når man skal gå op og ned af hinanden til daglig. Han har dog åbenbart et særligt had til Git. Ved han noget? ske lidt søsterkammeratlighed kunne hjælpe.

Trizzt B'Urden, sortelver - Du har arbejdet sammen med flere sortelvere i din tid, og som med dem alle sammen, så er Trizzt lykkelig, når bare man husker ord som smerte og sort i cirka hver anden sætning. De tror sig selv så intrigante, men de er ikke andet en marionetdukke.

Glod Glodsøn - Du ved ikke rigtig, hvad du skal mene om denne unge dværg. Hans CV ser fornuftigt ud, men dværge har bare altid rigtig været din ting, og så har du en fornemmelse af, at der er noget, som han ikke fortæller. Det er en udfordring, der står og vinker til dig.

Gorbad

Hordeleder

Ork

Åh, de gode gamle dage. Du husker stadig, da du som en ganske ung og ivrig ork var med i Warzugs legendariske horde. I drog hærgende og plyndrende gennem landet og lagde alt øde. Det var tider dengang. Du var måske kun stikirenddreng, men det svarer også mindst til løjtnant nu om dage, for tingene var langt sværere, da du var ung. Da Warzugs horde opløstes, gik du videre og blev fodtusse i Ildbjerg. Den onde troldmand, der boede der, var en hård herre, men du beviste dit værd og steg efterhånden i graderne til sekundærkapitajnadjunkt, indtil Herren kom og tilbød dig muligheden for at skabe din egen horde under hans overherredømme. Du slog straks til. Det højeste en ork kan opnå lige ned i skødet på dig. Okay, du måtte starte med 10 orker under dig, men du havde store planer. Flere af dem var dog nær pensionsalderen, så snart var I væsentligt færre og måtte koncentrere jer om forsvaret af YI'Zufarrak-Al'Khuzum-Grondjog'gog. Herren var fuld forståeligt og efterhånden blev det vanen, at organisere vagtplanen på fortet. Der var ikke den store luksus, men dog et bekvemmeligt liv, som passede godt til en midaldrende ork som dig. Og nu er Herren død. Du kan slet ikke fatte

det. Hele din verden er styrtet i grus. Din fordøjelse har været helt af pommern til siden du blev fortalt det. Og hvis der er noget, der kan gøre en ork sur og irriteret, så er det en dårlig fordøjelse. Du har så vidt muligt holdt rutinerne, fortsat vagtplanen og ellers ført et normalt liv, men de fleste i fortet kan ikke rigtig tage sig sammen til noget som helst, når Herren ikke længere er der. Du holder den slags folk i kort snor, for lediggang er roden til alt godt. Du vil ikke have, at den slags forkerte ideer spredt sig.

Men heldigvis kan det ikke vare så længe, inden al den her tumult er ovre. Snart kommer Herrens arving, så overtager han tronstolen og alt bliver som det gamle. Det må jo være derfor, at Herren har valgt den han gjorde. En, der var værdig og i stand til at overtage hans plads. En, der kunne videreføre de gamle traditioner. Du kan ikke forestille dig, at det kunne være på anden måde.

'The Orkinator', ork - Dit unge lovende håb. Han kan blive en berømt ork, hvis han ellers tager sig sammen. For det første skal han lige have styr på sin entusiasme. Ikke fordi entusiasme ikke er godt, men man kan også have for meget. For

det andet skal han lære at styre andre. Man bliver ikke hordeleder uden at kunne få andre til at gøre, som man vil have det. Du prøver ofte at lade ham have kontrollen, når han og Lisella går på vagt, men det ser ikke rigtig ud til at det virker. Angående hans hyppige navneskift, så kan du kun sukke opgivende. Det får dig sommetider til at tvivle på, om han nogensinde vil blive til noget.

Lisella, ork - Hun stod en dag uden for og ville ansættes. Selvom du principielt er imod, at hunorker er med i en horde, så kunne du ikke undvære den ekstra hjælp. Heller ikke, da hun forkyndte, at hun var shaman. Hunorker er ikke shamaner. Du har besluttet for dig selv, at hun kan kalde sig hvad hun vil, men shamaner kan

ikke være af hunkøn. Basta. Du har dog lært, at det skal man ikke fortælle hende. Udover det, er hun dog en ganske dygtig ork.

Glod Glodsøn, dværg - En ung fornuftig dværg, der kan finde ud af at arbejde. Han er også punktlig, hvilket du sætter stor pris på. Du ved ikke helt, hvordan du skal forholde dig til det faktum, at han er dværg, altså egentlig fjenden, men så

længe han gør sin del af arbejdet, skal du ikke klage.

Mr. Ences, zombie - Et gammelt tågeho-

ved, der knap nok kan holde sammen på sig selv. Han brokker sig altid over, at du gør dine meninger klart, men hvis han ikke vil høre dem, kan han jo bare fjerne sine ører. De sidder jo alligevel løst. Mr. Ences var dog en nær ven af Herren, og det må man give ham respekt for. Han kan dog godt være rimelig belastende, når han kommer med alle sine dumme regler.

Fafnina, drage - En anden af Herrens nære. Hun deltager aldrig i arbejdet, men sådan er det vel med drager. Du har også for længst besluttet dig for ikke at komme for meget på tværs af hende. Du har ikke lyst til at gøre dit liv mere besværligt end højst nødvendigt.

Git, goblin - En lille gut, som du engang forsøgte at bruge som kanonføde. Det er trods alt det, som gobliner er til for. Men ad om-

veje blev det gjort meget klart for dig, at det skulle du ikke bryde dig om en anden gang. Du fandt aldrig ud af, hvem der egentlig ville have den besked igennem, men den var ubehagelig nok til, at du tøver med at gøre det igen.

Gat, goblin - Selvom du aldrig har fået nogen problemer på grund af Gat, så er du dog stadig lidt forsigtig med at bruge goblinen. Måske dækker Gits beskyttelse også

her. Derfor spiller du også med på Gats åndssvage forestilling om, at han er en stor troldmand.

Trizzt B'Urden, sortelver - En ung utålelighed af en sortelver. Han snakker og snakker, men det værste er, at han har tænkt sig at lave om på alting. Tror han, at han er bedre end Herren, eller hvad? Han kender tydeligvis ikke sin plads.

'The Orkinator'  
Næstkommanderende  
Ork

Du har altid drømt om at hæрге og plyndre. Din far er en berømt hordeleder, men du fik aldrig lov til at tage ud og lave alle de sjove og spændende ting. Han blev ved med at påstå, at du skulle være ældre, inden du måtte komme med ud. Men du kunne ikke vente. Livet fløj forbi, mens du bare sad derhjemme. Du måtte gøre noget. Så du løb hjemmefra. Fandt hyre det første og bedste sted, der ville have dig ind. Det blev YI'Zufarrak-Al'Khuzum-Grondjog'gog. Okay, det var ikke noget stort sted, men der var heller ikke nogen, der stillede dig spørgsmål. Her kunne du skabe dig et navn for dig selv. Men hvilket? Du kom meget i tvivl. Sådan et navn skal jo ligesom give folk det rette indtryk fra starten af. Indgyde dem frygt og respekt. Fortælle, at her kommer den vildeste, sejeste ork. Du har forsøgt dig med forskellige navne, men 'The Orkinator' er for fedt. Du blev inspireret til det, efter at have set en total sej jerngolem i telespejlet (du har smuglet det ind, for det falder nok ikke i god jord hos de andre, men det er meget underholdende, selvom der ikke lyd på). Den her gang er det nav-

net. Det er det, du skal kendes og frygtes under. Du er helt sikker, og det irriterer dig, at de andre stiller spørgsmålstegn ved det. Bare fordi du har måttet skifte navn et par gange. De andre var altså ikke lige så seje. Det skal være et helt perfekt navn.

Og nu er Herren død, og så er alle forvirrede.

Heldigvis sørger din chef, Gorbard, for, at der stadig er lidt orden på sagerne. Personligt havde du ikke så meget at gøre med Herren, men både din far og Gorbard har indprentet dig, at det er vigtigt at have en leder - så der er nok noget om snakken.

Men du håber, at den nye leder - for der skulle vist nok komme en snart - er mere frisk på at tage ud at hæрге og plyndre. Det er svært at skabe sig selv et stort navn, når man ikke laver andet end at traske rundt i gangene på vagt. Du vil gerne ud at se den store verden. Efter du fandt telespejlet har der åbnet sig en helt ny verden for dig. Tænk at kunne få lov til at plyndre og hæрге den...

og var vist nok løjtnant eller sådan noget. Og bagefter arbejdede han i Ildbjerget. Hvor sej er man så ikke lige? Du er stolt over at kunne være hans næstkommanderende, og du gør alt hvad du kan, for at han skal være tilfreds med dit arbejde. At høre efter sine overordnede er vigtigt, siger han, og det gør du.

Lisella, ork - Hun er godt nok under dig, men du tør ikke rigtig være alt for boss overfor hende. Hun skræmmer dig. Hun er shaman, og den slags kan forvandle orker, der kommer dem på tværs, til halvinger, eller det der er værre. De stirrer bare ondt på en, og så sker der alle mulige slemme ting. Selvfølgelig, omkring Gorbard uddeler du ordrer og bestemmer, men når I kommer rundt om hjørnet, så skynder du dig at undskylde, for ikke at få nedkaldt noget slemt over dig. Den slags ånde-magi-noget, det skræmmer dig.

Git, goblin - Helt vild sjov fætter, der altid laver narrestreger med andre. Heldigvis er du på rimelig god fod med ham. Grønhuder holder sammen. Du prøver en gang imellem at lære ham og hans kammerat et par kamp-tricks, men gobliner er vist bare ikke helt bygget til det.

De andre:

Gorbard, chefork

Han er så sej. Han

var med i Warzugs

legendariske horde

Gat, goblin - Han vil være troldmand, hvilket du bare slet ikke kan forstå. Han er flink

nok, men hvorfor ligefrem opsøge det der magi-noget. Man risikerer alt muligt. Du plejer bare at holde din mund og lade som om, at det er meget sjovt, det han laver. Godt at gobliner ikke kan finde ud af magi.

Trizzt B'Urden, sortelver - Frisk ung gut. Han snakker meget, men han er også god til at skaffe en masse ting. Flere af de andre er sure på ham pga. noget med nogle tøfler, men du kan ikke se, hvad de brokker sig sådan over. De burde være glade for al den mad, som han skaffer hjem. Det kan du klart se fordelene i.

Glod Glodsøn, dværg - Han snakker lidt pudsigt, og han er sådan lidt forkert af udseende, men han siger, at han er ond, og så er han god til at drikke øl. Det kan du lide. Han virker også til at vide mere om den store verden udenfor, men du har ikke rigtig fået ham til at fortælle om det, selvom du brænder for at vide mere.

Fafnina, drage - Du føler dig ikke rigtig godt tilpas i nærheden af hende. Måske kan hun også sådan noget magi. Du prøver sædvanligvis at slippe uden om de steder, hvor hun færdes. Du ser hende aldrig lave noget, hvilket du ikke helt forstår. Du troede, at alle skulle have noget at lave. Men du tør ikke spørge hende om det.

Mr. Ences, zombie - Et gammelt brokkehoved, der ikke rigtig er til nogen nytte. Han tusser rundt og kalder sig advokat, men du har aldrig rigtig forstået, hvad det går ud på, udover han hele tiden kommer siger, at man ikke må gøre, det man nu lige er i gang med - næsten altid noget der er sjovt. Hvad kan man bruge det til?



## Arven efter Onkel Doom

Carmilla

Rejsekompagnon

Lystdæmon

Du har fulgt udviklingen i verden nøje i de sidste 466 år af din eksistens. I starten var der ofte brug for dine evner, når gale nekromantikere, grådige eventyrere og vellystne rigmænd kaldte en dæmon til sin tjeneste. Opskriften var simpel: Giv dem, hvad de bad om på en måde, så de blev afhængige, og snart havde de solgt deres sjæl, som man så kunne trække skrigende med sig tilbage til sin helvedesdimension. Men med det store kongeriges opståen ændrede det billede sig fuldstændig. Pludselig var der puritanisme og andre dumme afholdenhedsbevægelser. Ingen kaldte på jeres tjenester mere. Det blev to kedelige århundreder.

Derfor kom kaldet efter dig også helt uventet, men så meget desto mere forfriskende. Det var rart at vide, at der stadig var nogen, der var lidt liderlige og havde brug for selskab. Du var ikke sen til at besvare. Så du dumpede ned på et gudsforladt (heldigvis) lille sted langt ude på

landet. Det var helt tydeligt, at din påkalder ikke hørte til stedet. En hedonistisk magiker med behov for mere spænding.

Et oplagt offer. Bazz, som han kalder sig, har arvet en magtfuld position fra sine forældre og kan gøre som han har lyst til. Men han har aldrig haft begrænsninger, og dem søger han nu. Så du har pirret ham, givet ham lidt, men hele tiden viftet med mere foran næsen på ham. Han har ikke kigget sig tilbage en eneste gang. Men han har også vist sig som en særdeles kompetent mand. Mand med stort M. Faktisk store bogstaver hele vejen igennem. Du er endt med at have lyst til at være sammen med ham også selv om det ikke lige er de kødelige lyster, I ekspercerer. Du føler dig glad og lykkelig, når han er nærheden og kan blive helt forfjamsket, når han kigger på dig. Du er vist blevet forelsket. Hvilket stiller dig i lidt af et dilemma, for ingen dæmon kan vende tilbage til jeres helvede, så længe de er angrebet af kærlighed. Og der er ingen måde at skjule det, for dine øjne har fået kærlighedens blå farve i stedet for den normale orange farve. Du kommer ikke ind, før det her er gået over. Men du har heller ikke lyst til, at det skal gå over. Du vil være sammen med Bazz resten af hans liv. Du vil skaffe ham evigt liv, så I kan være sammen for altid. Han skal få al den kærlighed og sjov, som du overhovedet kan mønstre.

Men du er i vildrede nu. For i går aftes forsøgte han at bortmane dig tilbage til helve-

de. Veludført - du ville være sendt direkte tilbage, hvis det ikke var på grund af kærligheden til ham. Måske elsker han dig faktisk ikke. Du er sønderknust. Det virker ikke, som om han ved, at du ved, at han forsøgte at bortmane dig. Du har ikke rigtig turdet bringe emnet op, for du frygter svaret.

Og roden til hele problemet er jo, at han er menneske, og du er en lystdæmon. Selv hvis han elsker dig, så kan han ikke tage dig med tilbage, hvor han kommer fra. Han ville blive brændt øjeblikkeligt på bålet. Så hvordan kan det nogensinde blive jer to? Du har ligget og tænkt mange tanker, og det bedste var, hvis I kunne bosætte jer langt væk fra alting, men ville Bazz kunne overtale til det? Du bliver nødt til at overtale ham til at vælge dig og alt andet fra. Du er god til at overtale folk, men det her bliver nok det sværeste, du endnu har prøvet.

Side40

Side41