Ulvevinter

Tips og tricks til spilledere

Af Bjarne Sinkjær

Da jeg skrev grundbogen til Ulvevinter gik jeg ud fra, at de fleste vil lære at spille bordrollespil, ved at spille det med en der allerede har prøvet at spille bordrollespil før, f.eks. på et fritidshjem. Den bedste (og sjoveste) måde at lære regler til nye spil er at lære dem af en der allerede har prøvet rollespil før. Men hvis du er helt ny til bordrollespil, og gerne vil have nogle råd om hvordan du kommer i gang som spillederen, eller bare vil læse mere om hvad bordrollespil er, er her nogle tips og tricks fra mine mange år som rollespiller.

Hvad er bordrollespil?

At spille rollespil er lidt som at krybe ind i hovedpersonerne i en spændende bog. Du spiller helten i jeres egen historie, men modsat bøgerne, er slutningen ikke bestemt på forhånd, men kan ændre sig alt efter hvilken beslutninger spillerne tager for deres helte gennem historien. Ofte ved end ikke spillederen på forhånd hvordan det helt ender, fordi historien kan tage en uventet drejning undervejs.

Spillerne laver deres spilpersoner, Heltene, ved hjælp af reglerne i Ulvevinter eller i Spillernes Håndbog. Det er vigtigt at spillerne laver en person der passer sammen med resten af gruppen (det er f.eks. en dårlig ide at lave en ond person - også selv om det umiddelbart kan lyde meget sjovt), og at de fordeler deres roller, så deres helte kan noget lidt forskelligt; at en helt kan snige sig og følge spor, en anden kan magi, en kan slås med sværd og beskytte de andre med sin tunge rustning og sit skjold osv.

Spillederen har en lidt større og krævende rolle. Det er ham der skal læse eventyret (eller lave et selv), styre spillet, fortælle spillerne om alt hvad deres helte ser og oplever undervejs, og rollespille alle de personer og væsner som de møder på deres rejse gennem verdenen.

Alt dette foregår som et spil mellem spillederen og spillerne. Modsat mange andre spil, handler rollespil ikke om at vinde over de andre spillere, men om at spillerne samarbejder om at overvinde eventyrverdenens farer. Spillederen og spillerne 'vinder' sammen, ved at de har gennemspillet en spændende historie. Spillederen kan altid vinde hvis han virkelig ønsker det (han kan bare smide en lindorm eller to i hovedet på heltene), men det er ikke sjovt for spillerne. I stedet 'vinder' spillederen ved at have lavet en spændende historie og ved at have udfordret spillerne. Derfor er det vigtigt at spillere og spillederen samarbejder om at få historien til at fungere.

Sætte spillet op

En af de gode ting ved bordrollespil, er at det ikke kræver ret meget andet end et bord - og så en gruppe af venner du kan spille med. En af jer skal påtage jer rollen som Spilleder, resten er normalt spillere. Rollespil kan sagtens fungere med bare én spiller og én spilleder, men det er sjovere hvis I er en gruppe på 3-5

Rollespillere bruger, som så mange andre, nogle specielle ord. Her er de vigtigste:

Spilleder: Ofte også kaldet for 'gamemaster' eller blot 'GM'. Ham som leder spillet.
Spilperson, karakter: Også ofte kaldet for en PC efter 'player character'. En person i spillet som styres af en spiller.
Biperson: Også ofte kaldet en NPC efter 'non-player character'. Alle de personer som spillederen spiller.
Scenarie: Et ofte færdigskrevet eventyr til den verden du spiller i.
Kampagne: En serie af scenarier der hænger sammen i en længere fortælling.
Spilcon: Også kaldet en spilkongres. Der afholdes kongresser flere gange om året, hvor bordrollespillere mødes og spiller enkeltstående scenarier. De to største er Viking-Con og Fastaval.
Handout: Et kort eller andet skrevet materiale som spillederen udleverer til spillerne.

© 2011 Bjarne Sinkjær - www.rollespilsforlaget.dk - Må frit kopieres til privat brug

spillere. Det bedste antal er nok fire spillere; så får alle spillerne bedst mulighed for at gøre noget og det gør ikke så meget hvis I mangler én spiller en dag.

For at spille Ulvevinter skal du bruge regelbogen samt eventuelt udvidelsen Tharos, et eventyr fra grundbogen eller fra hjemmesiden, rollespilsterninger, blyanter og viskelæder, og evt. spilplader og figurer. Det er heller ikke dårligt at have noget at spise og drikke lige ved hånden; dels er det hyggeligt, dels skal I så heller ikke forstyrre spillet for at hente snacks.

Eventyr og kampagner

Eventyr kan enten være enkeltstående historier der spilles på én enkelt dag, eller længere historier med en lang handling, der strækker sig over mange spilgange. Eventyrerne i Ulvevinter er ikke bundet sammen af en fælles historie, men er beregnet på at blive spillet hver for sig og ikke i en bestemt rækkefølge. Det er fordi de skal kunne spilles på f.eks. fritidshjem, hvor spillerne kan skifte fra gang til gang.

Scener

Eventyr til rollespil er bygget op af nogle scener, der hænger sammen. Der findes tre former for scener; *Udforskning* af det ukendte (f.eks. et hulesystem), *Rollespilsscener*, hvor heltene skal snakke sig ud af problemerne, og *Kampe* hvor heltene slår på tæven. En god scene skal have et mål, og en forhindring heltene skal klare for at nå deres mål – og så skal du tilsætte krydderi i form af gode beskrivelser. F.eks. kan det være at heltene skal snige sig ind i en mine, for at befri nogle fanger. Det er deres Mål. Men foran minen holder nogle røvere vagt; det er heltenes Forhindring. I et eventyr, der skal kunne spilles på omkring tre rimer, kan du nå 2-3 mindre rollespils- eller kampscener, der bygger op til en stor kamp eller rollespilsscene i slutningen. Meget simpelt kan et eventyr f.eks. være bygget sådan op:

Udforskning → en lille kamp → en rollespilscene → en lille kamp → udforskning → en stor kamp!

Udforskning

Udforskning sker når heltene bevæger sig ind i et ukendt område hvor de (som regel) ikke har været før, det kan f.eks. være en hule, et skovområde eller en fjendtlig borg.

Målet for heltene er at finde frem til der hvor tingene foregår. Udforskningen binder nemlig rollespils- og kampscener sammen, men er sjældent noget i sig selv. Der er ikke meget historie i at heltene vader rundt i ødemarken i flere dage uden at der sker andet end at de får ømme tæer og myggestik – heller ikke selvom heltene måske kan være ved at dø af sult. Der kan være mange former for forhindringer:

- ❖ En farlig klippe, en usikker bro eller en anden fysisk forhindring.
- ❖ Fælder som de onde har lagt for at holde heltene ude.
- ❖ Vagter eller vilde dyr som heltene enten kan slås med eller prøve at snige sig forbi.
- ❖ Gåder i form af f.eks. puslespil eller ordgåder som spillerne skal løse.
- ❖ Tiden kan også være en forhindring, hvis heltene f.eks. skal over en bro før den bryder sammen.

Det er ikke nogen god idé at *alle* heltene skal klare et rul mod en færdighed for at klare forhindringen, f.eks. at klatre op ad en klippe, med mindre at udfordringen netop ligger i at heltene skal finde en smart vej at komme op på (f.eks. at bruge et reb til at hejse de svage op). Heltene, og helst dem alle sammen, skal jo op ad klippen før historien kan køre videre, og det er ikke sjovt at være fanget på bunden. Så er det bedre hvis et dårligt rul kan skabe noget dramatik; f.eks. ved at en helt risikerer at rutsje ned og tage (helst ikke dødelig) skade, med mindre at en af de andre helte lige kan nå at redde ham før han falder! Det kan klares ved at helten der skal redde sin ven, f.eks. først skal klare et rul mod egenskaben Smidighed for at få fat i vennen, derefter et slag mod egenskaben Styrke for at hive ham i sikkerhed.

Gåder i form af puslespil eller ordgåder kan give nogle anderledes udfordringer. De er f.eks. brugt i eventyret 'Det hemmelige våben'. Ideen med gåder er, at det ikke er spillernes helte, men spillerne selv der skal løse gåden. Det kan godt give nogle problemer, for bare fordi man spiller en klog troldmand, behøver man jo ikke selv at være snedig. Hvis spillerne har problemer med gåden, kan du lade en eller flere spillere slå mod deres helts Viden; klarer de rullet, kan du give dem et tip om hvordan de skal løse gåden.

Til de fleste eventyr følger der et kort med over det område som heltene skal udforske. Det skal bruges af spillederen, så han kan holde øje med hvor heltene er i f.eks. et hulesystem. Efterhånden som heltene udforsker hulen, tegner spillederen hulen op for spillerne på et stykke papir eller en tavle, så de kan se hvordan der ser ud der hvor deres helte er. Hvis hulen er meget stor, er det bedst ikke at tegne en meget stor hule med utallige forgreninger, men blot tegne de mest interessante steder i hulen – og så blot beskrive resten, "I lister forsigtigt rundt i hulen i tyve minutter mere. Lavere og lavere trænger I ned under jorden, da I til sidst kommer til..." Og så gå videre til en spændende scene.

Det kræver lidt øvelse at gøre udforskningen levende for spillerne. Brug et levende sprog til at beskrive hvad heltene oplever – men brug ikke kun synet. Hvis de er i en hule med knogler på gulvet, fortæl hvordan knoglerne knaser under deres fødder. Ikke bare ser gengangere frygtelige ud, de lygter også fælt af råddent kød. Måske danser det svage lys fra heltenes fakler over stenene, så de dybe skygger ser nærmest levende ud. Brug lyset, lyde og lugte i dine beskrivelser, men brug ikke tiden på unødvendige detaljer – prøv at holde beskrivelserne korte og præcise, så de forbliver spændende. Hvis heltene f.eks. ser et maleri på en hulevæg, så fortæl spillerne at deres helte ser maleriet, men vent med at beskrive maleriet i detaljer til spillerne selv spøger om hvordan det ser ud.

Rollespil

Målet i en rollespilsscene er at få bipersoner til at gøre et eller andet som heltene gerne vil have; f.eks. at købmanden sælger heltene en økse billigt, at vagten lader dem komme forbi en dør som han passer på, eller at heltene overbeviser landevejsrøverne om at lade dem gå uden at røve heltenes sølv. Forhindringen består i at bipersonen ofte vil noget helt andet end heltene; købmanden vil gerne tjene på sin økse, vagten passe sit job og røverne vil gerne have heltenes sølv. Heltene klarer forhindringen ved at finde på nogle argumenter der overbeviser bipersonen; f.eks. "at der er vist noget rust på denne her økse. Jeg er sikker på at den er brugt", fortælle soldaten at kaptajnen har givet heltene lov til at gå gennem porten, fordi de er på en hemmelig mission, eller fortælle røverne at heltene blot er en lille fortrop for en større styrke – så røverne bliver bange og flygter.

Start med at kort beskrive hvordan den biperson som heltene snakker med ser ud. Når personen taler, så snak som om du er personen, i stedet for at sige at "købmanden siger at han kun vil sælge øksen for 100 sølv". Når personen taler, så lav din stemme eller dit kropssprog om. Personens stemme kan være svag og smiskede, dyb og bombastisk, han kan snakke meget hurtigt eller tværtimod meeegeeet laaangsomt. Det kan være at personen nervøst gnider sig i hænderne, vifter meget med armene eller at skurken kniber øjnene sammen, læner sig helt tæt til spilleren og snakker i en lav truende stemme. Det handler om at spille skuespil og ikke være bange for at være lidt fjollet.

Hvis du i dine noter skal beskrive en biperson, eller måske en af spillernes helte, så du kan huske hvordan han opfører sig, er det nemmest at gøre det med kun tre ord; for det er hvad de fleste kan huske. F.eks. kan du beskrive din skurk, den onde sørøver Arfjæs, som værende Grusom, Løgnagtig og en Kryster. Eller prinsen som værende Smilende, Overfladisk og modtagelig for Smiger. Skriv de tre egenskaber efter bipersonens spildata, f.eks.:

Arfjæs, sørøver kaptajn
Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 5, Viden 3, Helbred 5
Liv 12, Mana –, Skridt 6, Held 1
Færdigheder: Mod 2, Overtale 6, Sport 5, Sejle 6, Sværd 6, Slagsmål 5, Økse 4
Kamp: Kniv 6 Skade T4
Økse 4 Skade T8
Udstyr: Tøj, økse, kniv, dyre smykker (værdi 50 sølv)
Personlighed: Grusom, løgnagtig, kryster

Skurken

Nu hvor vi snakker om slyngler. Et godt eventyr må gerne have en 'god' skurk, som heltene kan elske at hade, og gerne en som spillerne kan kæmpe imod gennem flere eventyr. En god skurk skal have en stærk personlighed, og en god grund til alle foretage sig alle hans skurkestreger. Det er sjældent at skurke er onde bare for at være onde. Grunden til hans onder gerninger kan f.eks. være:

- at han ønsker at blive rig.
- at han ønsker at blive kendt.

- at han vil have hævn for noget nogen har gjort imod ham.
- at han vil have magisk viden og magt.
- at han er forblindet af kærlighed.
- at han ønsker at leve evigt fordi han er bange for at dø, eller han vil genoplive nogen uanset risikoen.
- at han vil bevise overfor hele verdenen at han er meget bedre og klogere end alle andre.

Skurke med en stærk personlighed er sjovere modstandere. Giv ham en eller anden ting som gør ham forskellig fra alle andre; han kan f.eks. være god mod dyr men grusom mod mennesker, klæde sig på en speciel måde, være bange for rotter, være overdreven høflig eller måske kan han lide lidt god mad eller musik – mens han piner sin fjender.

Saruman fra *Ringenes Herre* eller Voldemort fra *Harry Potter* er begge gode eksempler på skurke. Sauron fra Ringenes Herre er ikke en så god skurk, fordi han er så lidt menneskelig – så er han svær at identificere sig med og nære afsky for. Skurke skal være seje og svære at slå ihjel. Heltene må gerne overvinde skurken på et tidligt tidspunkt i en kampagne, men på en måde, så han falder dødeligt såret gennem et hul i en hule eller ned af et vandfald. Liget bliver aldrig fundet – og bedst som heltene tror at han er forsvundet for altid, vender skurken pludselig tilbage i et senere eventyr for at tage hævn over heltene.

Skurken må også gerne have en ond håndlanger, en mindre skurk, som heltene først skal overvinde i et eventyr, før de kommer til kampen med den 'større' skurk. Et godt eksempel på den Mindre Skurk er *Star Wars*, hvor Darth Wader er den mindre skurk, mens den onde Kejser er den store skurk.

Hvordan spiller du en viking?

Vikingerne tænkte og opførte sig meget anderledes end folk i vore dage. De fleste mennesker i dag synes der er ufint at prale, men det synes vikingerne ikke. Vikingerne havde et mundheld der hed at, "Dyr dør, mennesker dør også, men et ry for velgjort værk dør aldrig." Her er nogle ting du kan spille på, hvis du vil være en rigtig viking:

Pral er godt: Hvis man møder nogle fjender, så er det mest høfligt, at man fortæller hvad man hedder og hvad man har bedrevet før man slås; "Jeg er Halfdan Olafsøn fra Ulfshalle, søn af Olaf Halvklinge. Mine venner kalder mig Halfdan Brækarm. Det er fordi jeg brækkede armen på risehøvdingen Gullaf, engang da han udfordrede mig til at lægge arm. Han var en værre karl, så sådan nogle svæklinge som jer kan ikke skræmme mig."

Du skal være gæstfrit: I de små byer i gamle dage var der ikke mange kroer, så man overnattede hos fjerne slægtninge eller folk som man kendte eller havde hørt om – så det var vigtigt at man kunne søge ly hos folk. Det var godt for ens ry at man kunne vise at man var rig og kunne tage pænt imod gæster og rejsende. Man må ikke fornærme gæster, røve dem eller overfalde dem, mens de befinder sig under ens tag – selv ikke fjender. Til gengæld skal gæster opføre sig pænt og rejse hurtigt videre – og gerne give en gave til værten.

Et ord er et ord: Vikinger havde ikke mange love og skrev ikke kontrakter ned – derfor var det vigtigt at man kunne stole på folks ord. En viking med et godt ry holder hvad han har lovet – specielt hvis han har sværget – til gengæld er ens ord ikke bare noget man giver til hvem som helst, og kun i vigtige sager.

Familien betyder alt: Da man ikke kunne få hjælp af staten hvis man kom i problemer eller blev syg, var det

Skældsord

En god viking kunne fornærme sine fjender. Her er en liste med skældsord som du kan bruge:

Bajads: En gavtyv, klovn.
Baryler: En ung lømmel.
Charlatan: En bedrager.
Døgenigt: En doven og uduelig person.
Flottenhejmer: En ødsel person med dyre vaner.
Fløs: En ung lømmel.
Fusentast: En letsindig og skrupelløs person.
Fæbæst: En ligegyldigt person.
Grobrian: En grov person.
Halunk: Egentlig en nøgen tigger, dvs. en elendig fyr.
Kanalje: En fræk og uopdragen person.
Sjuft: En uhæderlig, umoralsk person, især om mænd.
Slyngel: En uhæderlig, uforskammet og utiltalende person.
Spradebasse: En mand der i høj grad gør sig bemærket.
Stratenrøver: En landevejsrøver.
Tølper: En ubehøvlet person, gerne en bonde.
Usling: En fej, nedrig eller foragtelig person.
Vindbøjtel: En person, der skifter standpunkt efter hvad der betaler sig bedst, pralhals.

meget vigtigt at familierne holdt sammen og beskyttede hinanden – derfor betyder familierne meget for en viking. Hvis en fra familien blev angrebet, blev det betragtet som et angreb på hele familien – og der er frygtelige historier om fejder mellem familier der løb i mange år og kostede mange uskyldige livet.

Kamp

Målet i en kampscene er naturligvis at vinde over modstanderne – men Forhindringen behøver ikke kun at være heltenes fjender. Den store udfordring for spillederen er nemlig at sørge for, at kampene hele tiden er nye og spændende. I de traditionelle bordrollespil, f.eks. *Dungeons & Dragons*, har man klaret dette ved at lave sære monstre, med meget forskellige og eksotiske kræfter. Den mulighed har du ikke altid i Ulvevinter, for alle monsterne har nemlig rod i de historier som vikingerne (måske) troede på, og de er lidt mere ens. I stedet kan du forsøge at bruge omgivelserne i dine kampe.

- ❖ Det kan foregå nede i lave huler hvor det er svært at svinge sværd og økser, men nemmere at bruge knive og spyd.
- ❖ I en kloak hvor der er glat og smattet – og hvor du risikerer at glide ned i det ildelugtende vand.
- ❖ Der kan være ild i huset hvor kampen foregår. Der er røg, så det er svært at bruge bue, folk får røg i lungerne, og brændende træstykker falder ned.
- ❖ På en usikker hængebro hvor du risikerer at falde i floden.
- ❖ En duel (som vikingerne kaldte en Holmgang), hvor du ikke må bruge magi eller magiske våben.
- ❖ I en flod hvor du står i vand til livet, ikke kan bevæge dig hurtigt, og risikerer at floden river dig med.
- ❖ At skurken har skjult en eller flere af sine mænd bag en hemmelig dør, som angriber heltene bagfra når det kommer til kamp.
- ❖ At heltene skal overvinde en vagtmand eller vagthund, stille, uden at andre bliver advaret.
- ❖ At kampen foregår i en by, hvor det ikke er lovligt at gå bevæbnet med store sværd og tunge rustninger, og ingen derfor har deres normale våben.

De specielle kampe kan bruges til at gøre svage modstandere lidt stærkere (som f.eks. ulvene i eventyret *Hvem huggede bedstefars kranie!*), men de skal hovedsagelig bruges til at gøre kampene lidt sjovere – og spillederen skal passe på at de ikke bare frustrere spillerne – så alle ulemperne skal som regel også gælde for modstanderne.

Hvad gør du, hvis helte hele tiden dør?
Ulvevinter er et meget dødeligt spil. Derfor er det vigtigt at spillerne arbejder sammen. Krigerne skal beskytte troldmanden, og troldmanden skal helbrede og hjælpe krigerne. Troldmænd kan ikke bære store jernvåben og rustninger. De kan i stedet gøre krigere næsten usårlige ved at kaste Rustning på dem, gøre dem farligere ved at kaste Forhekse Våben på deres sværd, eller helbrede deres sår. Hvis en af heltene får et ordenligt hug, så husk spilleren på, at hans helt kan undgå skaden hvis han ofrer et 'Held'. Det er også en god idé at give troldmanden en slynge i stedet for et nærkampsvåben som f.eks. et spyd, for så bliver han ikke fristet til at gå i nærkamp. Hvis spillerne er pressede, så kan du hjælpe dem en smule, ved at lade dem finde en Solstråle eller en Månedug drik på den næste fjende eller kiste de undersøger.

Hvis alt andet svigter, så snyd med terningerne! Det er spillerne og deres helte der er øh. heltene i jeres historie, og det er meningen at de skal vinde til sidst. De må meget gerne få nogen bank, blive meget beskidte og sårede – og hvis de synes de har haft det hårdt er det helt fint – vinde skal de. Men hvis de synes de har måttet kæmpe for den gode sag, så smager sejren mere sødt til sidst!

Og hvis spillerne har det alt for nemt?
Det er næsten lige så kedeligt som at dø hele tiden. Eventyrerne i Ulvevinter kan spilles i den rækkefølge du har lyst til og hvis hærdede eventyrere langt henne i kampagnen skal kæmpe mod to-tre sølle ulve i *Bedstefars Kranie* – så får de nok ikke ret meget modstand. Helte kan bygges op på flere måder og krigere kan blive rimeligt usårlige. Hvis spillerne har det for nemt, så send flere modstandere imod dem eller gør modstanderne lidt stærkere ved at lægge et par point til deres færdighed i at slås og til deres Liv. Du kan også give hovedskurken et par point i Held, og så kan de lige pludselig overleve et par af heltenes mere heldige slag.

Beskrivelser af monstre

Når du beskriver monstre, er den bedste måde at tale til spillernes fantasi. I stedet for at sige; "I bliver overfaldet af to edderkopper", kan det, specielt første eller andet gang heltene møder en bestemt type fjende, være bedre at beskrive monstret. "I går i halvmørket mellem de høje træer, da I pludselig hører en sagte hvæsen over jeres hoveder og lyden af grene der knækker. To kæmpe insektting er på vej lige ned mod jer fra træerne! De har lange behårede ben, der ender i skarpe klør. Bag benene kan I skimte svulmende bagkroppe. Fra hovedet kigger et dusin sorte øjne følelseskolde på jer. Men det værste.. det værste er deres kæmpe giftkroge der drypper af gulligt stads! I må vist hellere slå mod færdigheden Mod…" Efterhånden bliver heltene mere hærdede og tredje gang at heltene møder kæmpeedderkopper, er de nok ikke så bange for dem længere. Gør derfor beskrivelserne kortere efterhånden.

Sådan kan en scene foregå

Lad os f.eks. sige, at heltene er på rejse gennem landskabet, og at de kommer ridende på en jordvej. Spillederen beskriver for spillerne, at deres helte på den ene side af vejen kan se høje bjerge, med sne på toppen, i det fjerne. På den anden side, har de nogle lidt dårligt udseende marker med halvvissent korn og magre køer. Solen står højt på himlen, insekterne summer og lærken synger. Det er en dejlig dag... Lige indtil at heltene rider omkring et sving på vejen og der står en flok vrede røvere på vejen foran dem og et træ falder om over vejen lige bag heltene – de er fanget i et baghold!

Spillederen fortæller, at røvernes leder træder frem. "Pengene eller livet" brøler røveren, og svinger truende med sin høtyv.

Nu skal spillerne vælge. Deres helte kan trække sværd og økser, spore hestene og ride frem til angreb. De kan måske prøve at ride forbi røverne og flygte uden kamp. Eller en af spillerne fortæller måske spillederen, at hans helt vil kigge undersøgende på røverne.

Spillederen beder spilleren om at slå mod Opdage Ting. Spilleren slår godt og klarer sit slag. "Joh", fortæller spillederen, "det er godt nok de mest ynkelige røvere han nogensinde har set; de er kun bevæbnet med bondevåben som høtyve og leer, ingen af dem har rustning på og de ser også noget udmagrede og sultne ud."

Spillerne kigger på hinanden og så siger en anden spiller, at han vil sige til 'røverne', at "han, Skular Stærkarm ikke har for vane at slås mod pjevsede bønder, og hvorfor dælen har de dog slået sig på røveri? Er de da træt af livet?". Spillederen beder Skulars spiller om at slå mod Overtale, og giver ham måske en bonus til sin Færdighed, fordi hans tale var både god og modig. Guderne må være i godt humør i dag, for Skulars spiller klarer slaget.

Bønderne ser nu bange ud og viger tøvende tilbage. Deres leder træder frem. "Nåde, gode Herrer", siger han. "Vi var egentligt indtil for nyligt ærlige bønder, men den nye Jarl Ilfred plager os, kræver for høje skatter og de bedste køer har han også taget. Og Thorsten, som nægtede at betale de hårde skatter, hængte jarlen ihjel til skræk og advarsel. Nu er vi og vores familier alle sammen ved at dø af sult!"

Pludselig har scenen ændret sig; i stedet for en historie om et røveroverfald, har vi nogle bønder som bliver plaget af en ond herremand. Spillerne kan beslutte, at deres helte vil gøre noget ved jarlen og så har vi et eventyr i gang.

Slutningen

Eventyr kan have en åben eller en lukket slutning; forstået på den måde, at afslutningen kan være mere eller mindre afgjort på forhånd. Det spændende ved rollespil er jo, at man aldrig kan være helt sikker på hvordan det ender. Hvis du kigger på eventyrerne til Ulvevinter, så er eventyret om *Manden med Guldmasken* rimeligt lukket; det kan næsten kun ende med at de kommer i slagsmål med skurken, mens *Skovenes Juvel* er mere åben. Det kan jo faktisk være at spillerne ikke slår heksen ihjel.

Helte i Ulvevinter er beregnet til at de spiller med i 10-12 eventyr. Så kan de ikke få mere erfaring, og de har sikkert de bedste våben, rustninger og magiske formularer der findes. Det kan være at din helt trækker sig tilbage og køber sig en stor bondegård for alle hans skatte. Måske har du lyst til at spille flere even-

tyr fra ulvevinter. Lav nogle nye karakterer og skift roller, så dem der har prøvet at være krigere bliver troldmænd – og omvendt. Men mit gæt er, at på dette tidspunkt så er du parat til at prøve nogle lidt sværere regler. Det er måske tid til at forlade Tharos, og gå på eventyr i nye verdener.

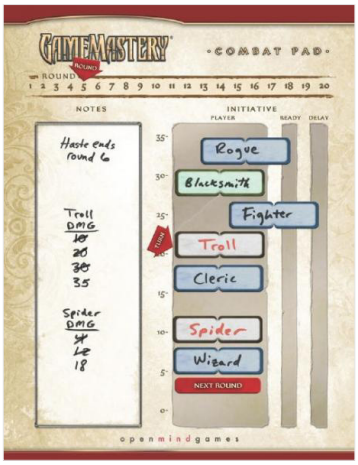
Brug af hjælpemidler

Der er mange ting du kan bruge for at gøre spillet mere overskueligt, vise præcist hvordan kampene foregår og give spillerne noget at kigge på.
Nogen bruger figurer i bordrollespil, mens andre hader dem. Jeg kan godt lide dem; dels af praktiske grunde og dels fordi jeg holder af at male figurer. Det praktiske ligger i, at du under kampe aldrig er i tvivl om hvor heltene står i forhold til fjenderne. Nogle bruger terninger i stedet for figurer og det kan du også sagtens. Så får hver modstander hvert sit nummer, så man kan holde styr på dem.

Spilplader kan også være brugbare i kampe. På ulvevinters hjemmeside kan du finde spilplader i en hvid og en kulørt udgave. Dem kan du printe ud i A3 og bruge som de er, eller de kan lamineres i plastik. Så bliver pladerne dels meget mere holdbare, men du kan også tegne vægge, møbler, træer, buske og andre forhindringer ind på kortene med 'whiteboard markers'; specialtudser som du kan tørre af igen. Hvis det skal være lidt mere avanceret, kan du købe færdige plader over huler, ruiner, kloaker og lignende.

Combat Pad

Når jeg spiller bruger jeg gerne en **Combat Pad** fra Piazo Publishing til at holde styr på turen; hvornår hvem kommer og hvor mange Liv monstrene har mistet. Pladen er magnetisk. Du skriver heltene og



modstanderne op på små 'sedler' som du så kan sætte på pladen, og flytte op og ned.

Hvilke figurer kan jeg bruge?

Det kan være svært at finde en figur der præcist ligner den helt du har lavet, men så må du bruge en der kommer så tæt på som muligt.

De fleste tinfigurer skal males. Hvis du ikke har tid eller lyst til det, kan du købe et lille udvalg af malede figurer fra **Reaper Miniatures**, et amerikansk firma. Det er en nem måde at komme i gang med. Der er masser af skeletter, orker du kan bruge som riser, og goblinger der kan bruges som skrællinger – og der er også en varulv.

En anden mulighed er **Bestiary Box Set** fra Paizo Publishing. Det er flade papbrikker med et monster på hver side, der sættes ned i en fod. Der er 300 forskellige i startboksen, og selv om der er mange eksotiske monstre, kan mange af dem også bruges til Ulvevinter.

Der er også malede figurer fra **Dungeons & Dragons** bordspillet. De sælges ikke længere i de danske butikker, men du kan prøve at finde dem brugt på nettet, f.eks. www.powerfist.dk eller www.ebay.com.

Hvis du har mod på at male figurerne selv, er der et meget større udvalg. Det firma der har det største udvalg af figurer beregnet til bordrollespil, er Reaper Miniatures. De har alle mulige (og også en del umulige) former for helte, skurke og sagnvæsner. De har har lavet en ny prisbillig serie de kalder 'Bones', med figurer i plastik klar til at male.

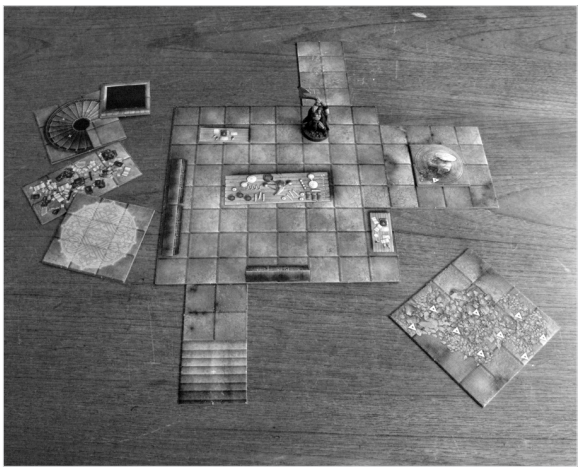
Hvis du vil have rigtige vikinger, skal du bestille dem over Internettet. Du kan købe vikinger i metal hos The Foundry i England. De har et ret stort udvalg, også af kvinder. Vikinger af plastik kan du købe hos Wargame Factory. Desværre er der mangel på skjoldmøer i plastik, så de fleste vikinger vil være mænd.

Du kan finde adressen til firmaerne nævnt her i afsnittet i den grå boks.

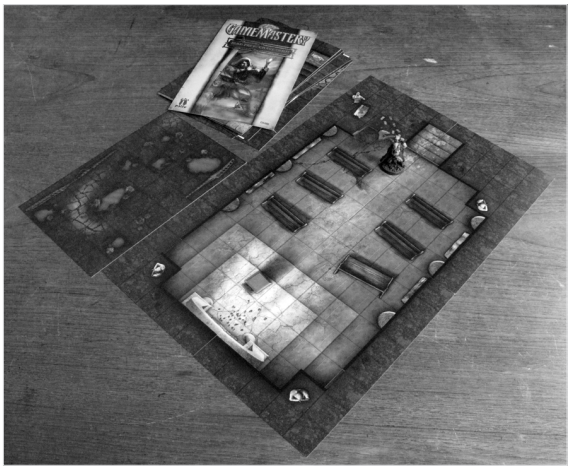
Hvilke spilplader vil du anbefale?

Jeg vil fremhæve fire firmaer der sælger færdige spilplader, da de kan købes via de danske rollespilsbutikker.

Det første firma er Wizards of the Coast. De laver en serie plader der er delt op i større og mindre dele, som du bruger til at bygge større kort op med. De laver primært spilplader til huler og fæstninger, men også til f.eks. skove. Pladerne er af en tyk lækker kvalitet, med ret flotte tryk på begge sider. Jeg har dog erfaring med, at hvis du får mange sæt af dem, fylder de en del og det bliver svært at holde orden på alle stumperne.



Lidt bedre synes jeg om plader fra Piazo Publishing. De laver to slags spilplader. Den første slags er store kort som kan foldes sammen og er belagt med et tyndt lag plastik, så du kan tegne på dem med 'whiteboard markers'. Jeg synes de er svære at få ordentligt flade, så dem har jeg ikke selv nogen af. Den anden type er mindre kort af samme størrelse, som du kan sætte sammen til rum, skove og ruiner. De er blevet min favorit, for selv om de er en anelse tynde i det, er de nemme at holde styr på, udvalget er ret stort, og de fylder ikke så meget.



Gale Force Nine laver en serie spilplader i tynd vinyl, der kan rulles ud som en måtte. Pladerne er genoptryk af gamle AD&D kort, som blev udgivet af WotC. Kortene er ret solide, ligger helt fladt, og du kan tegne på dem med whiteboard tudser, som du kan viske ud igen. Ulempen er at du ikke kan lave om på dem, så de er ens fra gang til gang, de er relativt dyre i det og de fylder en del hvis du har mange. Alligevel synes jeg de er meget brugbare hvis du bruger dem meget, f.eks. i et fritidshjem. To af kortene bruger jeg selv til eventyrene *Hvem huggede bedstefars kranie* og *Knive i mørket*.

Den absolut luksusudgave af spilplader, er plader fra Terraclips, som kan bygges op som 3D samlesæt, så du har vægge, trapper og gulve. Du skal købe en pakke med vægge og gulve, og en pakke med specielle plastikclips som får dine huler eller bygninger til at hænge sammen. Det er lidt dyrt at købe den første pakke, men jeg synes nu også at man får meget for pengene. Ulempen er at det kræver mere forberedelse før du skal spille, da det tager noget tid at sætte kortet op, men så er det også ret flot. Og så fylder det sikkert også.

Ulvevinter med andre regler

Hvis du godt kan lide Ulvevinters verden, men synes at reglerne er alt for nemme (eller kedelige) – så smider du bare reglerne væk og bruger nogle andre i stedet for. Det samme gælder, hvis der er en af reglerne du ikke bryder dig om; så ændre den. Hvis du f.eks. ikke bryder dig om halvlange, så spil uden. Det vigtigste er at I har det sjovt; ikke om I følger reglerne til punkt og prikke.

Det nemmeste vil være hvis du bruger Drager og Dæmoner reglerne. Reglerne er på dansk og de er nemme at gå til. De er udkommet findes i en introduktionsudgave (det sorte sæt) og en lidt mere avanceret udgave (det blå sæt). Der en monsterbog og flere eventyr til spillet. Grundsættet er for nyligt blevet genudgivet og kan købes via nettet og boghandlere. Det er meningen at der skal udkomme flere bøger til dette system. Drager og Dæmoner benytter sig i øvrigt af samme terninger som Ulvevinter. Beskrivelsen af verdenen er ikke særligt sammenhængende, men der kan du jo bare bruge Ulvevinters.

Hvis du kan læse engelsk, er mit forslag at du bruger Dragon Age reglerne. Det er gode regler, hvor reglerne for kamp er tilpas avancerede, så I får nogle sjove kampe, men uden at der er et hav af magiske formularer og specialregler I skal huske på. Rollespillet bygger på computerspillet af samme navn, men reglerne til bordrollespillet er anderledes og simplere. Dragon Age har også nogle rigtigt gode og uddybende afsnit om hvordan man bliver en dygtig spillederen, og hvordan en god gruppe fungerer. Der er desværre kun et eventyr i bogen, men der kommer sikkert flere. Der er stort set ingen beskrivelse af verdenen, nok fordi udgiverne regner med at spillerne allerede kender verdenen fra computerspillet (se link til rollespillet i den grå boks).

Links til Internettet (tryk på tekst)

Drager og Dæmoner rollespillet

Dragon Age rollespillet

Combat Pad - Paizo Publishing

Reaper Miniatures 'Bones' figurer

Besteary Box - Paizo Publishing

Dungeons & Dragons figurer

Foundry vikinger figurer

Wargame Factory. Plastik vikinger figurer

Wizards of the Coast. Spilplader
(Desværre er deres side svær at finde rundt på)

Paizo Publishing. Spilplader

Gale Force 9. Spilplader

Terraclips. Spilplader