

# Små Historier

anmeldt af Bjarne Sinkjær

Som beskrevet i min sidste anmeldelse, er den nye udgave af D&D udkommet i en åben licens,



så andre udgivere kan udgive materiale til D20 systemet. Blandt udgivelserne er der også kommet en serie små scenarier i et aflangt lommeformat til omkring 40 kroner. Jeg har set scenarier i stort set samme udstyr fra tre forskellige forlag, men jeg vil i denne anmeldelse kigge på to scenarier fra Fantasy Flight, som blandt andet har udgivet (brikspillet?) *Diskwars*, og senest har overtaget distributionen af rollespillet *Blue Planet*. Bag Fantasy Flight gemmer sig en Christian T. Petersen, som er dansker.

## The Dragons Wish

Scenariet tager sin begyndelse, da vores eventyrere på deres vej møder en døende drage, der på den ene eller anden måde får overtalt spilpersonerne til at bringe dens hjerte til Dragernes Hal, hvor det skal finde evig hvile. Hvordan og hvorfor er op til spillederen. Det kan være en god gylden drage der pålægger spilpersonerne denne opgave i det godes tjeneste, eller en ond drage der forsøger at afpresse spilpersonerne. Hvor svært eller let det er at finde dette mytologiske sted er igen op til spillederen at bestemme. Efter rejsen kommer spillerne til indgangen til Dragernes Dal, hvor de skal overvinde gåder og monstre i en labyrint, for at bevise at de er værdige til at betrede dette hellige sted. Hvis de klarer prøverne, kan de træde ind i Dalen, og forklare deres ærende for dalens mystiske vogtere. Og få lov til at træde ind i dragernes sidste hvilested, Dragernes Hal.

Modsat andre af samme slags scenarier, som er en enkelt begivenhed der er afpasset til at blive

spillet på en aften, er *The Dragons Wish* en længerevarende historie, som snildt kan indpasses i en igangværende kampagne som et sideplot, eller måske som starten på noget større.

Hvis man er til heroisk rollespil, er *The Dragons Wish* faktisk ikke dårligt. Styrken ved scenariet er at plotidéen kun er et skelet, hvor spillederen fylder hullerne ud. Scenariet kan udbygges ved f.eks. at gøre dalens beliggenhed mere eller mindre ukendt, eller ved at Skurkene prøver at fravriste spilpersonerne hjertet til brug i fæle ritualer. I scenariet er der flere eksempler på hvordan man kan brygge videre på historien.

## The Broken Plain

I mange kampagner er bersærkende orker en tilbagevendende plage på linie med pest eller tørke. Men denne sommer udmærker sig ved en særlig ressourcefuld ork klanleder med trang til hellige relikvier, der spreder rædsel omkring sig. Den lille by Goodland er hans næste mål. Og kun vores helte kan redde dem fra katastrofen. Det er i korte træk plottet i dette scenarie, hvor spilpersonerne skal befæste byen før den bliver angrebet af to bølger af frådende bøller. For at det skal virke, skal spilpersonerne føle noget for beboerne. Der skal være lidt Syv Samiraier over det. Men de bliver aldrig rigtigt andet end spillbrikker. Eller de skal nære gammelt nag til modstanderne, men det giver scenariet ikke

Legends & Lairs: *The Dragon's Wish* af Justin Bacon. *The Broken Plain* af John R. Phythyon. Fantasy Flight Games 2001. 16 sider, pris kr. 39,50. [fantasyflightgames.com](http://fantasyflightgames.com)

Anmeldereksemplare venligst givet af **Fantask**

nogen opskrift på. Der er heller ikke givet nogen muligheder for at bygge videre på historien. Så alt i alt er *The Broken Plain* ikke helt så vellykket som *The Dragons Wish*.