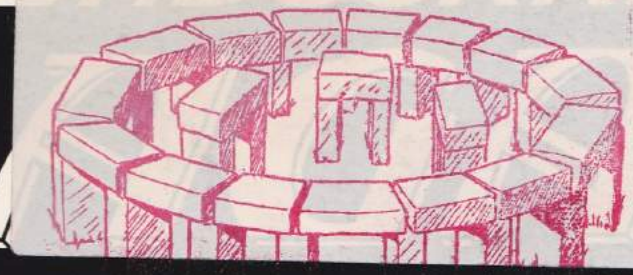
SPI… …FTET

S…

EVENTYRERNES KREDS



Nr. 18
Januar 1993
22,50 kr.

Vanvid eller Visdom: Om okkult litteratur

Ad Krigerens Sti: Futuristisk scenarie

SBBL Holdpræsentation

SAGA

Nr. 18
Januar 1993

SAGA udgives af
Fafner Spil
Ermelundsvej 92 D
2820 Gentofte
Tlf. 31 65 56 25
ISSN: 0906-3559

Ansvarshavende redaktør
Kasper Thing Mortensen

Produktionschef
Mikkel Kolbak Sørensen
Tlf. 31 39 37 40

Redaktion

Nicholas Demidoff
Kristoffer Marner
Christian Peter Koch Sørensen
Martin Stachowski Winther

Forside
Jan Kjær

Layout og DTP
Signe Dahl-Madsen

Abonnement: 200 kr. for 12 numre og 110 kr. for 6 numre.

Abonnement tegnes ved indbetaling af beløbet til SAGAs giro.:

SAGAs adresse og giro: Spiltidsskriftet SAGA, Ermelundsvej 92 D, 2820 Gentofte. Giro 5970733.

Gamle numre: Fafner Tidende (5 kr.), KAOS (10 kr.) og SAGA (20 kr.) kan bestilles ved indbetaling af beløbet på SAGAs giro. Ring først da flere af de gamle numre er udgået.

Indholdsfortegnelse

4. Nyheder

Af Sørensen og Sørensen

Nyheder fra ind- og udland, bl. a. Volo's Guide to Waterdeep og Arabian Nights til GURPS.

6. Vanvid eller Visdom

Af Lars "Georg" E. Jensen

Vi går her i dybden med uheldssvangre detaljer om forbudte skrifter. Læs desuden om hvorfor Alan Crawford ikke burde læse andre folks dagbøger.

10. Ad Krigerens Sti

Af Christoffer Bastrup-Madsen

I tidernes morgen, hvor verdenshavene var røde som blod og fuglenes sang lød som kvinders gråd, valgte en del mennesker at følge en sti: Krigens sti. Denne dystre historie til GURPS Future, er den sidste i SAGA's scenarie konkurrence.

16. Mythus

Af Christian P. K. Sørensen

En temaanmeldelse af GDW's første rollespilsverden til det nye system Dangerous Journeys, opfundet af selveste Gary Gygax.

19. Brevkassen

En bunke breve fra læserne om stort og småt, ris og ros til SAGA samt et kritisk indlæg om VikingCon 92.

SAGA nr. 18

21. Dr. Livingstone, I Presume...

Af Peter Jensen

Læs her om fornemmelsen af at befinde sig i en anden verden, en mystisk borg, et overlyshastighedsrumskib, et dekadent romersk orgie eller whatever (?, red.).

24. Som En Skygge Kastet Gennem Tiden

Af Kristoffer Marner

Året er 879 AC og Krynn er truet af undergang. Midt i denne mørke tid er der dog endnu folk der tror på at lyset atter vil skinne over landet. Nogle er draget i krig mod Den Grå Konges hærgende hære, andre forsøger at udrydde ondskaben i menneskets hjerte.

36. SBBL Holdpræsentation

Af Lars W. Hansen

Følg den direkte reportage fra studie 1 i SBBL bygningen, hvor sæsonens første tre hold præsenteres.

41. Spilverdenen

En gennemgang af årets DRF-Con, med indlæg af en spiller og hovedarrangøren, samt en oversigt over kommende arrangementer i 1993.

44. Anmeldelser

Werewolf v. Nicholas Demidoff
Coup v. Lars W. Hansen
Undead Knight v. Nicholas Demidoff

Leder

I Skyggen fra den fyldte reol...

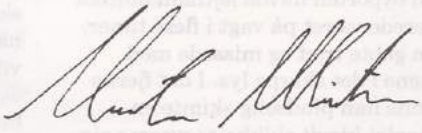
Oftest har en gennemsnitlig rolle- eller brætspiller, i dagens Danmark, investeret for imellem 2000 og 3000 kroner. En del endnu mere. Da priserne for de farvestrålende bøger og æsker jo er så utrolig høj, skulle man mene at de fleste kun køber det de har brug for.

Alligevel hører man gang på gang at folk har tonsvis af ting liggende på hylderne, som de aldrig får brugt. Enten fordi de har gang i så meget andet, eller også fordi produktet ikke kan bruges til det man håbede da det blev købt. Og ærlig talt, det er sgu for åndssvagt.

Selvfølgelig er det altid fedt med en ny udvidelse, men det virker lidt som om folk bare vil eje det, fordi det hører til deres system, ikke så meget fordi de har tænkt sig at bruge det. Mange, har et håb om at netop dette produkt vil være en hjælp i deres kampagne, der for tiden står stille. Men der tager de fejl.

Uanset hvad, så er det helt op til folk selv, om de får noget ud af det de køber. Selv meget gode supplementer skaber ikke nogen forandring, hvis ikke man grundigt overvejer hvordan og hvorledes de skal bruges. Tag dig tid til at tænke over præcis hvad du har brug for og hvad det er produktet tilbyder.

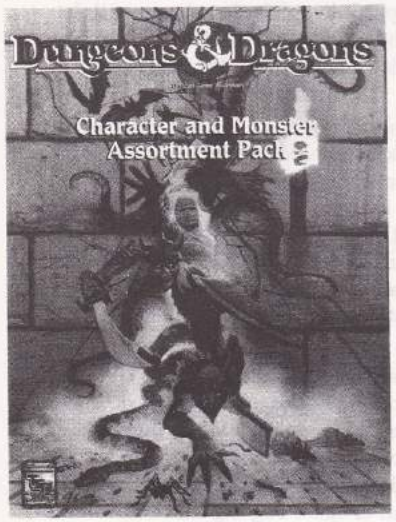
Husk, det er kun et kreativt og fantasifuldt sind der kan gøre dit spil bedre, altså i sidste instans dig selv.



Nyheder

TSR, Inc.

Character & Monster Assortment Pack
D&D supplement
Pris 98,00 kr.
Er du nogensinde løbet tør for gobliner? Med dette supplement kan du udvide din samling af 3-D papfigurer til at kunne klare selv de største kampe. Hvert sæt indeholder over 120 figurer der forestiller helte og monstre fra de tidligere D&D sæt.



Volo's Guide to Waterdeep
Forgotten Realms supplement
Pris 228,00 kr.
Morgensolen spredte sine varme stråler ud over Waterdeep, hvis indbyggere så småt igen kom til live. Ved byporten havde løjtnant Jordan allerede været på vagt i flere timer, han gabte træt og missede med øjnene i det skarpe lys. I det fjerne kunne han pludselig skimte en spraglet klædt skikkelse nærme sig byen. Som skikkelsen kom nærmere kunne Jordan høre ham fløjte en munter melodi, og løjtnanten bemærkede at han med sig havde en mængde kort og underlige tegneredskaber. Pludselig standsede manden, han kiggede et øjeblik indgående på våbenskjoldet over byporten og begyndte så at skrible noget ned på et papir. Dette fik Jordan til at forsøge sig med et undersøgende "God morgen?". Manden kiggede op og oplystes i et bredt smil "God morgen, min herre. Mit navn er Volo og jeg er kommet for at lave nogle optegnelser af jeres smukke by..."

Unsung Heroes
Dragonlance supplement
Pris 110,00 kr.
Læs om nye og gamle helte fra Dragonlance-sagaen i dette nye 64 siders produkt. I stor detalje bliver kendte såvel som ukendte helte beskrevet og blandt disse vil dine spillere kunne finde mange potentielle venner og ikke mindst fjender...

The Complete Book of Elves
AD&D supplement
Pris 168,00 kr.
Udforsk elvernes spændende, afsondrede verden. I denne bog ses der nærmere på en af de ældste og mest detaljerede kulturer i AD&D. Elver-nationernes samfund, vaner, styrker og svagheder bliver nøje gennemgået i samme stil som de foregående 'complete'-bøger. Ingen samling ville være komplet uden.

Rouges Gallery
AD&D supplement
Pris 148,00 kr.
Firfinger Rolf gik med lange, tunge skridt op til baren. Hans enorme næsebor med de mange sorte hår vibrerede ved duften af nystegt gris og han slikkede sig sultent om sin brede mund selvom kødklumperne i hans kraftige røde skæg vidnede om, at det ikke var længe siden han sidst havde spist... Fyldt med unikke og interessante personer, er denne bog hvad man behøver når man har brug for en detaljeret NPC med kort varsel. Tykke og tynde, høje og lave, gode og onde. De er her allesammen.

WEST END GAMES

Gamemaster Screen 2nd. Ed. Star Wars supplement
Pris 110,00 kr.
Alle de nødvendige tabeller og lister der skal til for at få dit Star Wars scenarie til at glide. Desuden indeholder dette supplement en 48 siders bog fyldt med 'quick-start' eventyr hooks som med få minutters forberedelse kan udbygges til timevis af spændende eventyr.

STEVE JACKSON GAMES

GURPS Fantasy II: The Mad Lands
GURPS supplement
Pris 188,00 kr.
En dyster og tåget verden beskrives her i denne bog om Robin D. Laws Icfrom, hvor en mystisk kult kæmper mod forfærdelige monstre. The Mad Lands indeholder alt hvad spilmesteren har brug for af baggrund, historisk og kulturelt, til at starte sin egen kampagne. Der er også en lang række oplysninger til spillerne, specielt tilpasset til Icfrom. Derudover indeholder bogen også et stort farvekort af landet.

Arabian Nights
GURPS supplement
Pris 188,00 kr.
Velkommen til Aladdin og åndernes verden, til stedet hvor Ali Baba og de fyrretyve røvere huserer... Dette er en verden med vidtstrakte ørkener og frodige oaser, mysterier og

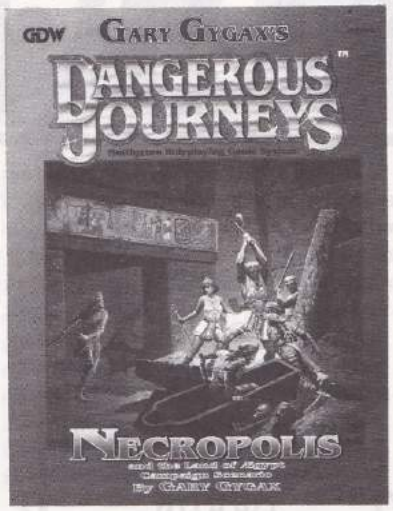
vidunderlig magi. Denne bog indeholder alt hvad du behøver for at starte en kampagne i dette miljø, og forsyner dig med baggrund til at dække perioden fra korstogene og frem til amerikanernes Desert Storm. Der er nye karaktertyper; Beduiner, Ghazis, Ghulams, Poeter og Præster, for bare at nævne nogle få, og nye færdigheder, formularer og magiske genstande (bla. det obligatoriske flyvende tæppe). Og så er der et rent galleri af monstre Djinns, Efreetis, Giganter m.fl. som spillerne kan muntre sig med.

WHITEWOLF
A Renaissance in Games

Shamans: The Hidden Paths
Ars Magica supplement
Pris 138,00 kr.
Må ånderne være med dig! Dette er den første i en serie af bøger om troldmænd som står uden for Hermes Ordenen den største samling af magikere i Ars Magica universet. Du vil nu være istand til at skabe en Shaman med de regler og den dybdegående baggrund som findes i dette supplement.

GDW

Necropolis
Mythus supplement
Pris 228,00 kr.
Episk eventyr i Ærths mest magiske kongerige, Ægypt. I dette 220 siders kampagne-scenarie vil dine spillere møde en skjult ondskab, gamle gravkamre og vilde ørkenfolk på en farefyldt mission for at forhindre en ældgammel yppersteepræst-magiker i at kalde en glemt gud tilbage som hersker af Ærth. Man får også et stort farverigt kort over scenariets vigtigste gravkomplex.



FASA CORPORATION

The NeoAnarkists' Guide to Real Life
Shadowrun Supplement
Pris 210,00 kr.
Gem børnene af vejen, hold fast i konen for Neo-Anarkisterne er tilbage!! Denne gang beretter de verdensfjerne anarkister om alt lige fra transorbitale rejser og sikkerhedssystemer til kufferthoteller og fastfood. Intet er helligt, platheden hersker og der er mere data end du kan få ind på en enkelt chip.

The Grimoire, 2nd. Ed.
Shadowrun supplement
Pris 168,00 kr.
Ny, gennemrevideret udgave til brug i 2nd. ed. Shadowrun. Denne bog udvider og opdaterer reglerne fra den originale Grimoire. Derudover indeholder den også nye regler, essays og afsnit der behandler ofte-ønskede spilforbedringer. Dette er iøvrigt den eneste sourcebook der direkte er blevet omskrevet til den ny udgave.

I.C.E.

Northwest Middle-Earth Campaign Atlas
MERP supplement
Pris 345,00 kr.
Nu kan man endelig få en komplet kort oversigt til MiddleEarth. I dette sæt er der for det første det store Northwest kort som tidligere er udgivet, en komplet kort bog med grundige farve-kort, samt en oversigtsbog med referencer til alle de kendte steder i Middle-Earth universet. ICE lover i sin presse meddelse at dette supplement skulle dække alle de huller der hidtil har været. Et dyrt men uundværligt produkt.

Der tages forbehold for eventuelle trykfejl, samt ændringer af udgivelsesdato og priser. Indsamlet og redigeret af:

Mikkel Kolbak Sørensen og Christian Peter Koch Sørensen

Vanvid eller

Overvejelser omkring okkult litteratur

af Lars "Georg" E. Jensen

Når folk spiller Call of Cthulhu sker det, hvis ikke ofte, så dog fra tid til anden at deres karakterer får lejlighed til at læse tekster af okkult oprindelse. Det er med til at give spillet atmosfære og give spillerne en mulighed for at finde ud af ting, der ellers ville være uforståelige. Selvfølgelig er faren at man begynder at forstå teksterne for godt, men da er det som regel for sent...

Hvorom alt er: man kan godt nøjes med hvad grundbogens referencer til okkulte værker og give spillerne "udrag", der indeholder de spor som spillerne skal have. Ønsker man derimod at give sådanne mørke studier lidt mere atmosfære, kan jeg kun anbefale at udvide beskrivelsen af det pågældende værk. Til det formål har jeg adopteret et system fra en artikel om... nå, ja, okkulte ting og sager.

Værkets rang: Det er et nummer imellem 1 og 8. Rangen afgør hvor sjælden, indholdsrig og dermed eftertragtet et værk er.

Rang 1-2: Antageligt kendte værker, udgivet på regulær vis, som indeholder en tilfældig reference til det okkulte. Et usædvanligt eksemplar kan indeholde en magisk formular, tilfældigt inkluderet som en rituel sang eller noget lignende.

Rang 3-4: Den mest vel-repræsenterede gruppe indenfor det okkulte. Værkerne er ikke betydningsfulde nok til at udgøre en fare eller være stærkt eftertragtet, men kan give karaktererne nogle spor at gå efter.

Rang 5-6: De primære okkulte værker. Der findes ikke mange af dem og det bliver omhyggeligt bevogtet. Selvsagt vil tyveri af sådan et værk ikke gå ustraffet hen.

Rang 7: Disse værker er ekstremt sjældne og findes som regel kun hos meget magtfulde kultister.

Rang 8: På dette niveau findes selvsagt Necronomicon. Vær varsom med at lave værker af denne rang, thi de mange ulykker og forfærdende hændelser der har fulgt denne bog, viser hvor skæbnesvanger et værk den er. Den kan også vise sig skæbnesvanger for en kampagne!

Værkets emne: Som regel er der et centralt tema i en tekst og mere vigtigt: hvilken del af Cthulhu mytologien (eller andet okkult område) drejer det sig om? Det kunne f.eks. være en læge der beskriver legemesundersøgelser af folk fra Innsmouth, en gal troldkarl der har skrevet notater om sin dyrkelse af Azathoth, eller en poet der beskriver sine drømme om et besynderligt land. Et værk kan f.eks. være skrevet generelt om et eller flere emner, eller ganske specifikt fokusere i detaljer på bestemte okkulte fakta eller begivenheder. Et værks emne afgør således også hvilke "interesse-grupper" der vil eftertragte det.

Flere fakta: Ud fra ovennævnte oplysninger bestemmer man nu hvor meget SAN det koster at læse værket. Samtidigt afgør man hvad bogens Spell Multiplier er, samt hvor mange point mytologi den indeholder. En bog med megen mytologisk information indeholder

EGENSKABER FOR ET VÆRK

Rang	Mytologi	Multiplier	SAN
1	1-2	x0	1D2, 1D3, 1D6
2	3-4	x0-x1	1D3, 1D4, 1D6
3	5-7	x1-x2	1D4, 1D6, 1D8
4	8-10	x1-x3	1D6, 1D8, 1D10
5	11-12	x2-x3	1D8, 2D4, 1D10, 2D6, 2D8
6	13-14	x2-x3	2D4, 1D10, 2D6, 2D8
7	15	x3-x4	2D6, 2D8, 2D10
8	16-18	x5	2D10+Special

Visdom

sandsynligvis ikke mange magiske formularer, hvorimod en bog der indeholder mange formularer sikkert ikke indeholder ret megen information om det mytologiske. Der kan dog tænkes bøger der har mange formularer og information. Disse bør altid have så mange Mytologiske Points som deres rang tillader.

Læsetid: Basis-tiden antages at være lige så mange måneder som værkets rang. Tillæg dets Spell Multiplier, hvis der er magiske formularer deri. Det fremkomne tal modificeres op eller ned med op til 4 måneder, afhængigt af om værket er skrevet klart og sammenhængende, eller af en sindssyg med indsigt i det okkulte. Der kan evt. tilføjes flere krav for at læse værket; f.eks. adgang til et stort bibliotek, at kunne læse Spansk eller at kunne konsultere en antropolog. Karakterer kan fratrække deres EDU divideret med 5 fra det totale antal måneder.

Værkets baggrund: Man bør også beslutte sig for hvem der har skrevet værket. En gal munk? En Troldkarl? Hvor gammelt er værket? Er det håndskrevet, trykt, indhugget i sten, malet med blod på en oksehud? Hvilket sprog er det skrevet i? Svarene på disse spørgsmål giver en overbevisende baggrund for værket.

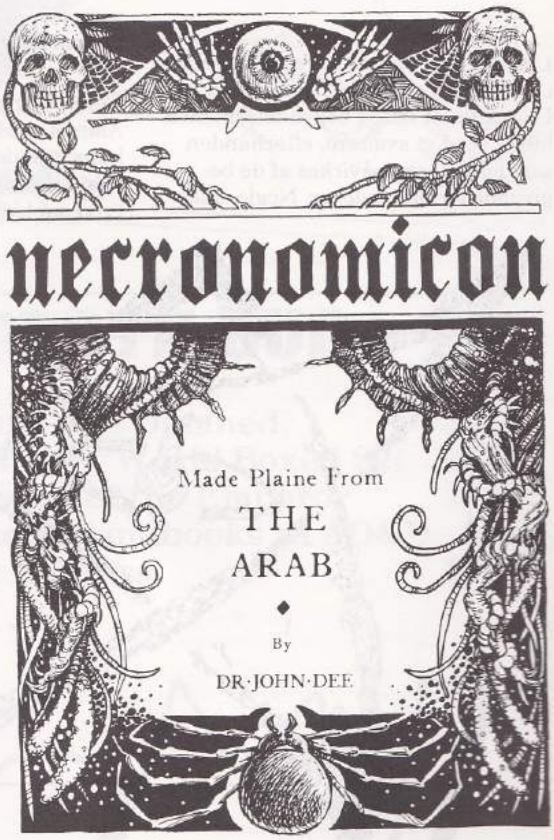
Magiske formularer: Hvis sådanne findes i værket, bør man notere hvilke det drejer sig om. De bør naturligvis stemme overens med værkets generelle tema. Man bør også bestemme hvor magtfulde formularerne er, baseret på værkets rang (og dermed betydning). Husk at man kan plante formularer som karaktererne først får brug for ved en senere lejlighed.

Specielle noter: Der kan være specielle notater som man ønsker at gøre sig. Måske er værket forhekset med en magisk fælde. Måske er der en ceremoniel daggert gemt i indbindingen. Måske er et Elder Sign indføjet i udsmykningen af værket. Kun fantasien sætter grænser.

Endelig vil jeg nævne at man naturligvis kun bør bruge dette system i det omfang man føler at have behov for det. Det skulle gerne vær til nytte, snarere end en hindring. Som et eksempel på velgennemtænkte bøger, kan der refereres til tidsskriftet Dragon, hvor der i nr. 92 og 97 skulle være nogle artikler af en Ed Greenwood, kaldet "Pages from the mages". Man kan også tage udgangspunkt i CoC-grundbogens liste, men det er sjovere at skabe sine egne bøger.

For at demonstrere hvordan ovenstående regler kan anvendes, er herunder vist et eksempel på et okkult værk. En ung mand ved navn Alan Crawford har arvet nogle gamle ting og sager fra sin farfar Dexter. Under en falsk bund i en kuffert finder han en slags dagbog som hans forfader førte. Interesseret begynder Alan at læse den igennem.

Det viser sig at dagbogen beskriver Dexter Crawfords gentagne konfrontationer med det okkulte, før og efter han blev en slags yppersteepræst for en ægyptisk katte-gudinde ved navn Bast. Dagbogen indeholder primært informationer om denne, selv om den også berører andre emner. Den har



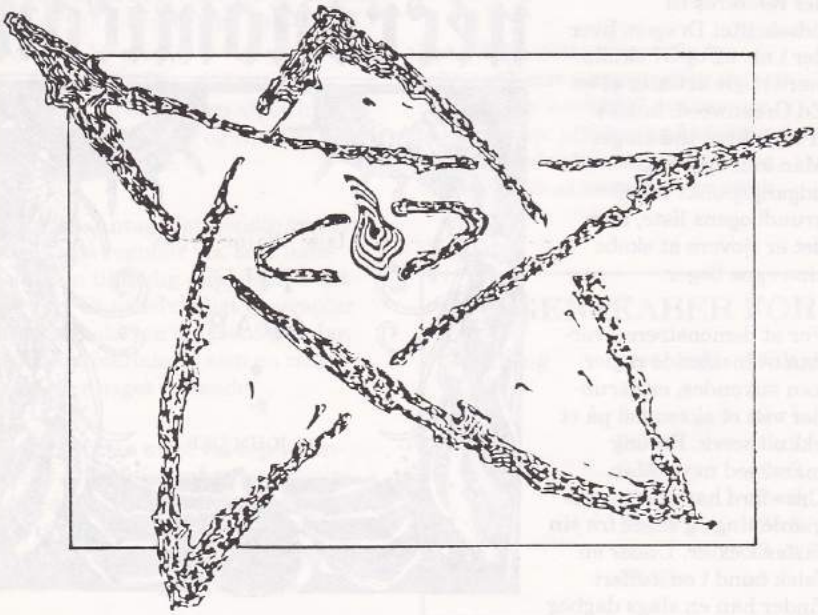
en lav rang da forfatteren, trods sin tilbedelse af Bast, var varsom med at komme i for tæt kontakt med det okkulte. Den er ukendt for omverdenen og der eksisterer kun den samme kopi.

Dexter Crawfords Memoirer

Rang: 4
Emne: Tilbedelse af Bast, referencer til andre guder.
SAN tab: 1D8 (Solid, urovækkende beskrivelse)
S.M.: x2 (Der er et par enkelte formularer)
Mytologi: 9% (En x3 S.M. ville give 10%, en lavere SAN ville give 8%)
Læsetid: 7 måneder (rang 4 + S.M. 2 + sværhed 1), fratrukket læserens EDU/5.

Dagbogen er håndskrevet på engelsk i en solid, læderindbundet notesbog. Den er let at læse i begyndelsen, men bliver stadigt sværere, efterhånden som forfatteren påvirkes af de begivenheder han oplever. Nogle sider er vandskadede og næsten ulæselige. I bogen beskrives et par formularer tilknyttet Bast: Call Bast og Communicate With Feline. Endvidere nævnes en anden formular: Brew Space-Mead som ikke er relateret til kattegudinden. Adskillige sange og ikke-magiske fest-ritualer til ære for Bast er beskrevet. Der er en del håndtegnede illustrationer af katte og kattelignende væsner (sidstnævnte mere uhyggelige). Det koster yderligere 1D4 SAN at læste bogen for slægtninge eller bekendte, p.g.a. visse personlige antydninger, der omtales herunder.

Denne bog giver helt klart den unge Alan et ændret syn på både katte og hans forfader. Endvidere giver visse bemærkninger i bogen han en del tvivl om hvem der egentligt er hans farmor. Spekulationer over sidstnævnte ryster hans grundvold betydeligt.



Ud fra et grundlag som dette kan man starte en kampagne, hvor den unge Alan Crawford (og evt. et par venner) prøver at finde ud af sandheden om hans herkomst. Det er muligt at han måske ikke ønsker at vide sandheden, men omstændigheder kunne jo nødvendiggøre dette.

God fornøjelse...

Lars "Georg" E. Jensen

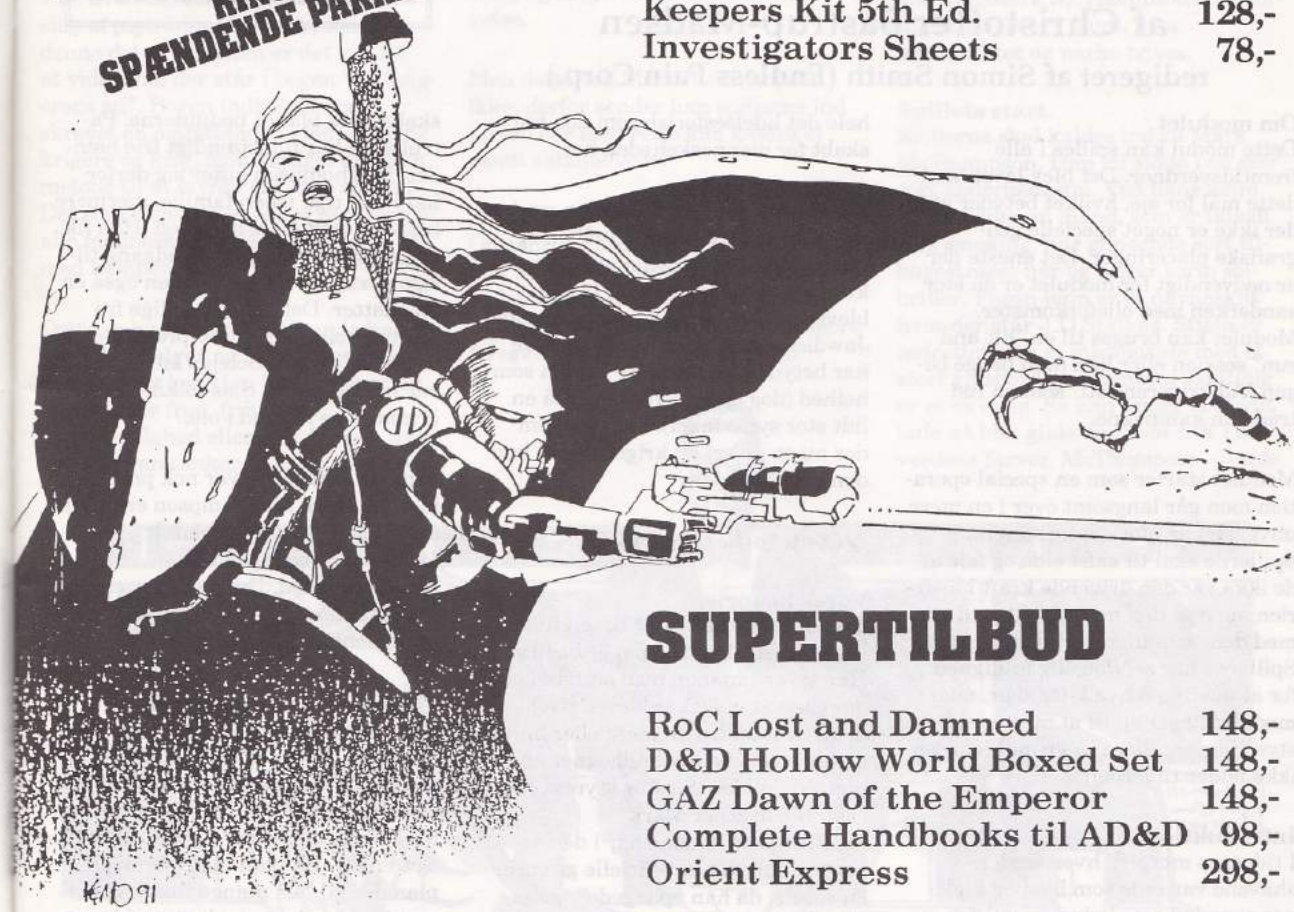
Litteraturliste:
"Creating and Using Mythos Tomes" af John Tynes, fra "The Unspeakable Oath", December 1990.

KAZOOM! NYHEDER

WARHAMMER BATTLE FIGUR TILBUD

RING OG HØR OM SPÆNDENDE PAKKELØSNINGER!

AD&D Elves Handbook	138,-
FR Volo's Guide to Waterdeep	188,-
DL Unsung Heroes	78,-
Warhammer Battle Magic	218,-
CoC Escape from Innsmouth	188,-
Keepers Kit 5th Ed.	128,-
Investigators Sheets	78,-

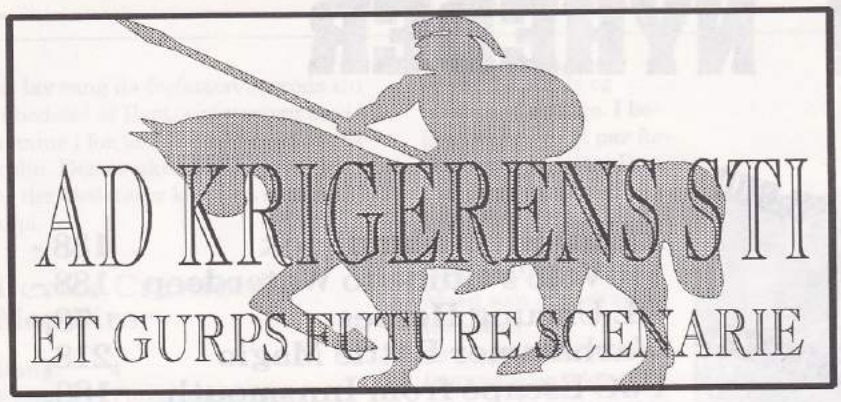


SUPERTILBUD

RoC Lost and Damned	148,-
D&D Hollow World Boxed Set	148,-
GAZ Dawn of the Emperor	148,-
Complete Handbooks til AD&D	98,-
Orient Express	298,-

KAZOOM!

FREDERIKSBORGGADE 37 · 1360 KBH K · 33140033 MA-TO: 10-17.30 FR: 10-19 LØ: 10-14



6. *indlæg i SAGA's*

Scenarie konkurrence

af Christoffer Bastrup-Madsen

redigeret af Simon Smith (Endless Pain Corp.)

Om modulet
Dette modul kan spilles i alle fremtidsverdner. Det blev lavet med dette mål for øje, hvilket betyder at der ikke er noget specielle geografiske placeringer. Det eneste der er nødvendigt for modulet er en stor sandørken med olieforkomster. Modulet kan bruges til en "hit and run" session eller kan man bruge bogen "Ad krigerens sti" som en rød tråd i en kampagne.

Modulet starter som en special operation men går langsomt over i en mere uhyggelig og uforståelig stemning. Spillerne skal til sidst side og føle at de ikke var den drivende kraft i historien, men at den mere fandt sted med dem som uforstående tilskuere. Spillerne har selvfølgelig mulighed for at ændre på hvad der sker, men modulet ligger op til at mesteren styrer sine spillere så grundhistorien ikke falder til jorden.

Introduktion.
I tidernes morgen, hvor verdenshavene var røde som blod og fuglenes sang lød som kvinders gråd, valgte en del mennesker at følge en sti: Krigens sti. De skrev en bog der indeholdt filosofien bag denne livsvej, og efter sigende er denne bog skrevet med døde fællers blod. Bogen har op igennem historien vist sit frygtelige ansigt mange gange, men det vil være alt for omfattende at beskrive hele det lidelsesforløb som den har skabt for menneskeheden her.

Men bogen gik tabt og verden ændredes. Computere, automatvåben og langtrækkende raketter styrer nu krigen og krigeren. Nu er bogen blevet fundet af den levende legende Jawdiea Chonda, et fund som ikke har betydet det store for verden som helhed (dog er hele verden også en lidt stor synsvinkel). Men for dem der nu er på vej ad krigerens sti kan den betyde døden.

Lad nu spillet begynde!

Vores historie.
Som allerede nævnt er bogen fundet af Jawdiea Chonda, som er beduin. Han lever sammen med sit folk i et af de reservater som er blevet givet dem. Området, som mere eller mindre er en stor ørken indhegnet af pigtråd, kaldes "Sies"og styres officielt af Guvernør Mark McThompson. Denne har i den seneste tid flyttet de officielle grænser en smule, da han opdagede vigtige olie forkomster i Sies. Dette har han gjort uden at spørge nogen, og den nye grænsedragning er selvfølgelig ulovlig. Men Mark McThompson havde ikke pengene til at starte sit olieprojekt, med dertilhørende "dødspatruljer". Disse dødspatruljer er grupper af "indfødte" som arbejder ved boringerne og bliver betalt for at skabe kaos blandt beduinerne. Patruljerne har fuldstændigt frie hænder. McThompson gifter sig derfor ind i den rige Isben familie, nærmere bestemt med Isabella Isben. Han fik igennem dette ægteskab adgang til rige mængder af penge, men også en steddatter. Det sidste har lige fra starten voldt ham store problemer, da denne datter, Solejas Isben, mere var interesseret i Sies-folknes lovmæssige ret end i olie.

Som om dette ikke var nok problemer for Mark McThompson er der nu opstået en bevægelse blandt Sies-folkene, der kæmper for selvstændighed. Denne bevægelses leder kaldes Alkar, hvilket betyder "den menneskelige klinge".

Pluselig finder Solejas ud af ulovlighederne, og tingene tager fart. Mark McThompson dræber sin stedatter. Men dette må under ingen omstændigheder slippe ud. Mark McThompson sætter sig ved sit bord og tænker. En plan tager form, en plan der vil "slå mange fluer med et smæk". Han lejer nogle mænd langt væk fra til at lede efter sin datter, som han siger er bortført af Alkar. Dette vil betyde at han stadigvæk kan regne med økonomiske støtte fra Isben familien, fordi de kan se at han gør alt hvad han kan for at finde den forsvundede datter. De folk han lejer skal ikke komme fra statstropperne,

fordi det måske vil betyde at hans ulovlige grænsedragning ville blive opdaget. Hvis nu hans lejefolk kunne få Alkar til at "blive tavs for altid", ville det fjerne endnu et af hans problemer. God plan. Mark McTomsen slår hænderne sammen, indkalder sine betroede rådgivere og giver dem besked på at finde egnede folk.

Men for at du, kære læser, skal kunne forstå historien, må du også vide hvad der forgår på den anden side af pigtråden. Og for at forstå denne del af historien er det vigtigt at vide hvad der står i bogen "Ad krigerens sti". Bogen indholder som skrevet en omfattende viden omkring krigere og krig, men vigtigst af alt en metode til at styrke sin krop og sjæl. Det som bogen taler om er at glemme alle menneskelige følelser og blive ét med kampen.

Dette er hvad Jawdiea Chonda har gjort, han følger nu kun én lov og det er kampens lov. Han interesserer sig hverken for fred, frihed, selvstændighed eller olie; kun én ting optager han tanker, at opnå perfektion i sin kampkunst. Han har derfor taget nogle elever, blandt andet Alkar, og lært dem om krigerens sti. Men den bedste af disse elver, Alkar, har desværre nægtet at følge Krigerens sti. Han nægter at aflægge sin menneskelighed. For ham er perfektion en ting, frihed og livet en anden og langt mere vigtig. Derfor forbereder både Jawdiea Chonda og Alkar sig nu begge på et opgør. En kamp mellem mennesket i krigerens skikkelse og krigeren i menneskeskikkelse.

Men dette ved Mark McThompson ikke, derfor sender han spillerne ind i hvad der med rette kan kaldes et sandt sandhelvede.

Sies.
Området er som skrevet stort set en stor ørken. Frygtelig varmt om dagen og koldt som en død mands krop om natten. Den eneste form for transport foregår for beduinernes vedkommende med kameller (hvis modulet skal spiller i en anden verden, kan man godt bruge en eller anden absurd form for ridedyr). Beduinerne er relativt godt bevæbende, afhængigt af verdenen og dens våbenteknologiske stade. Dog skal spillerne føle sig våbenmæssigt overlegne.

Det er ikke alle indfødte som lever som beduiner, en del har slået sig ned uden for Sies-ørkenen. De arbejder ved Mark McThompsons olieboringer. De lever i slum, hvor kriminalitet og narko trives.

Spillets start.
Spillerne skal kaldes ind til Mark McThompson. Han vil sidde i en stor sort læderlænestol. Ved hans højre hånd sidder en mand, som er iklædt sort smoking, har glinsende sort tilbagestrøget hår og bærer sorte solbriller. Foran ham er et navneskilt hvor der står J.D Stalkas. Stuen er indrettet som et mødelokale med et stort glasbord i midtensom samtidig er et akvarie. Så kan under et møde lade sit blik glide ned over fisk i alverdens farver. McThompson vil side

for enden af bordet, på begge sider er der de samme store sorte læder stole.

Han beder spillerne om at sætte sig. Han vil virke som en rar gammel mand. Han har hvidt hår som er strøget tilbage. Han har venlige blå øjne og taler langsomt og stille. I det hele taget skal spillerne fatte stor tillid til ham fra starten.

Han vil fortælle dem hvordan han prøver at hjælpe området og dets beboere, og hvordan han holder af den lidt barske natur. Han vil derefter fortælle om hvordan han fik sine smukke konen Isabella Isben herud, sammen med hendes vidunderlige datter. Denne datter er nu blevet bortført af den grusomme terorist Alkar.

Det er vigtigt at denne start bliver meget følelsesladet, lad dem høre smerten i hans stemme, og hvis dine spillere kan lide det dramatiske, så lad ham rejse sig og vende sig mod de store panorama-vinduer som vender ud mod ørkenen. Lad dem se at han er tæt ved at bryde i gråd. Brug tid på denne scene, der skal ikke være et øje tørt når han har fortalt dem om den onde terrorist, Alkar, og den gode mand, ham selv, som prøver at rette op på forholdene i området.

Han vil svare på evetuelle spørgsmål. Hvorefter han vil overlade ordet til sin betroede rådgiver J.D. Stalkas. Denne vil i bedste special operation stil fortælle dem at deres mission har et primært og et sekundært mål. Det primære er at finde Solejas Isben, det sekundære er at uskadeliggøre Alkar. De vil blive belønnet rigeligt hvis de blot opfulder et af målene, men de vil få en bonus hvis begge mål opfyldes. Han vil give dem lette håndvåben, rifler, granater osv, og hvis de ønsker det en terrængående vogn. Han beder dem endvidere gøre deres arbejde med største påpasselighed, for at undgå et desideret oprør i Sies.

Hverken J.D Stalkas eller McThompson kender noget til hvad der reelt foregår i Sies, her tænkes på bogen og det snart forstående opgør mellem Alkar og Jawdiea.

En køretur.
Lad spilpersonerne køre igennem slummen omkring olietårnene. Lad dem se de beskidte og på alle måde udkørte mennesker der bor på denne side af pigtråden. Lad dette være i stærkt kontrast til det palads som Mark McThompson bor i. Allerede nu skal de få en lidt dårlig smag i munden ved at arbejde for ham. Men han var jo så flink og ked af sin datters forsvinden...

Lad dem se den nedgående sol over ørkenden, den blodrøde himmel med de store boretårne som mørke siluetter. Lad nu spilpersonerne passere portene i pigtråden, ind til Sies ørknenen.

Første møde.
Efter omkring en dag i ørkenen, hvor spilpersonerne har fartet mere eller mindre målløst rundt i ørkenvarmen, møder de liv. De ser de sørgelige rester af noget som har været en lille beduin- stamme. Teltene er brændt, kamelerne dræbt og ligeså er næsten alle stammens medlemmer. Der er kun en grædende kvinde tilbage, hun sidder med liget af sit døde barn i armene. Dette er en af Mark McThompsons dødspatruljers værk. Hun vil tro at vore venner er med i denne dødpatrulje, og derfor række sine blods indsmurte hænder frem mod dem. Grædende vil hun forbandede dem og deres værk, og med rystende stemme vil hun spørge: "Hvorfor ?". Hun vil fortælle dem at de ligeså godt kan tage hendes liv nu hvor de har dræbt hendes mand og barn. Lad denne scene blive så rørende som muligt, spar ikke på effekterne. Spillerne vil sandsynlig vis prøve at trøste hende, og fortælle at det ikke var dem, og at de i bund og grund er gode nok (måske endda helte ?). Lad nu dette stå på så længe som du vurderer det er muligt.

En anden stemme bryder ind. Spilpersonerne har på ingen måde hørt ham komme. Det er en af Jawdieas elever, og han vil sige noget i denne retning til spillerne:" I der er skyld i denne massakre, mød jeres skæbne! Ikke fordi I har dræbt uskyldige, ikke fordi I har valgt at udøve krigerens kunst på uværdige modstandere, men fordi jeg vil opøve mine egne færdigheder. I kan flygte, men det vil ikke hjælpe jer; I kan løbe hele vejen til helvededes forgård, men selv der vil jeg finde jer og dræbe jer."

Lad dem nu kæmpe mod ham. Lad ham rejse sig efter at have modtaget mange dødlige sår. Spilpersonerne skal indse at de er oppe imod noget stærkt. Tilsidst skal ham dog dø.

Et tilfældigt møde med nogle beduiner.
På et tidspunkt skal spilpersonerne møde en lille stamme som byder dem velkommen. Har skal spillerne fatte sympati for beduinerne. De vil blive tilbudt at spise med ved det store lejerbål, hvor der er mavedans og andre eksotiske skikke.

Spillerne skal høre om Bogen "ad krigerens sti." Og endvidere om den forstående kamp mellem Krigeren i menneskeskikkelse (Jawdiea) og Mennesket i krigerskikkelse (Alkar). De må også godt høre om Mark McThompsons uretfærdigheder. Hvis de nu skulle finde på at vende tilbage til ham for at få en forklaring, mind dem da om den uskyldige Solejas Isben som stadig er væk.

Denne scene er tænkt til at spillerne skal fornemme at de laver en form for undersøgelse, de finder sporene til hvad der egentlig foregår. Samtidig får de mulighed for at rollespille. Lad dem tale som meget som muligt med beduinerne, find selv på nogle beduinskikke som kan gøre dette ophold spændende hvis spillerne er for passive.

Drømmen.
En aften skal spillerne drømme. Det er en af de færdigheder man kan få af at læse bogen. En kriger skal kunne kontrollere andres, og sig egen frygt. En god måde at skræmme andre er at give dem syn i drømme.

Det er Alkar som kontakter spillerne for at vise dem hvad der skete med Solejas. Men Jawdiea mærker dette og bryder ind og udfordre Alkar til at møde ham ved de hellige ruiner (her er det godt hvis spillerne ved hvor den venlige stamme er, så de kan få at vide hvor disse ruiner findes). Drømmen kan foregå omtrent således:

De sere nogle stærke hænder lukke sig om en ung piges hals, og ved intuitivt at pigen er Solejas. Hun skriger men de kan ikke i drømmen høre skriget. De ser hvordan hendes ansigt bliver mørkerødt og øjnene spiles op. Hun prøver forgæves at få luft, så ser hun bedende ud mod spillerne. De ser hendes hænder ryste i krampetrækninger. Hun dør (beskriv det mere følelsesladet end det står her).

De ser ryggen af en mand i typisk europæisk tøj vende sig bort. Det er som om de kender ham uden at de ser hans ansigt. Han hæver armene mod himlen, og blodet begynder at dryppe fra hans fingre.

Her begynder Alkar at tale: "I søger en morder blandt hans ofre. I søger kilden til branden i det forkulede træ. Jeg Alkar ...." En kraftig smerte hamrer gennem deres hoveder, det er Jawdiea som bryder igennem: "Alkar, jeg din herre og mester, jeg som har lært dig alt, må ynkes ved dig. Du forsøger at bruge disse latterlige fremmede til at fremme din tåbelige drøm om retfærdighed. Jeg, Jawdiea Chonda, udfordrer dig igen, mød mig ved de hellige ruiner ved solnedgang om tre dage. Der vil jeg tage dit liv, og for altid vise mennesket at det ikke er de ydre omgivelser der betyder noget, men derimod kun den sti man vælger. Du er en hån mod krigerens sti."

Dette skal ikke læses op, men fremføres, hvilket betyder at du som GM, DM eller what ever nærmest skriger det ud. Fjern det der ikke passer dig og føj nyt til, spillerne skal virkelig rystes. De skulle jo gerne blive så nysgerige at de drage mod de hellige ruiner.

De hellige ruiner.
Dette er ruinerne efter et urgammelt palads. Gigantiske skulpturer af fortidens guder og helte ligger væltede og nogle af dem er knust. Der er ørkensand alle steder. Det er selvfølgelig 3 dagen siden de havde drømmen, og det er lige så selvfølgelig lidt efter solnedgang. Det svage lys der stadigvæk er på himlen får ruinerne til at kaste lange skygger.

Spillerne går ind mellem ruinerne. Lad disse ruiner få et spøgelsesagtigt skær, det er som om der i den stille aftenbrise lyder sange på et sprog de ikke forstår. I ruinernes centrum ser de to skikkelser. Det er nu at spillerne helst ikke skal spasse fuldstændig ud og gå vildt til angreb. Hvis de gør det overhør deres angrebsordre og fortæl dem den sidste scene.

De ser de to skikkelser bevæbnet med katana-agtige våben. Begge står fuldstændig stille. Som to stenfigurer

afventer de begge modstanderens træk, det gamle drama: elev mod mester.

Så går det pludselig hurtigt. Skikkelserne rykker begge til angreb. Det er klart for enhver at den ene er langt bedre, det er Jawdiea. Selve kampen skal ikke tage meget mere end 30 sek., men skal dog beskrives som længere. På tre hug er den ene presset i knæ. Jawdiea forbereder det dræbende hug, men stopper. Han spreder armene ud til siderne og vender ansigtet mod himlen. De ser den anden, Alkar, som var igang med en parade, ændre denne til et angrib og føre sit sværd igennem maven på Jawdiea. Denne står som forstenet med hænderne strakt ud til siderne og ansigtet mod himlen. Så råber han: "Mennesker, tilgiv mig for hvad jeg har gjort," og synker sammen.

Alkar bøjer sig over sin døde mester og kysser han panden. Nu må spillerne gøre noget. Hvis de vil skyde Alkar så lad dem gøre det, for så fortjener de ikke at forstå hvad der her er sket. Ellers vil Alkar kunne fortælle at det var krigeren i menneskeskikkelse der i sidste øjeblik valgte at blive menneske. Han opgav krigerens sti, for at menneskene kunne se at den ikke var den rette vej.

Nu vil Alkar drage mod Mark McThompson for at befri sit folk, for som han siger, "ethvert menneske må vælge, og nogle gange må man betræde dele af krigerens sti for at kunne leve. Nogle gange må dødens kolde stemme lyde før at man kan synge livets sang."

Spillerne kan nu deltage i kampen mod Mark McThompson eller lade være. Hvis spillerne endnu ikke har fattet sammenhængen, må Alkar forklare den. Lad denne kamp blive en sandkamp mod turaniet, og brug store flotte ord om spillernes gerninger. Det er nu der måske er lidt helte over dem.

Personer:

Beduinkrigere.
ST 11; DX 12; IQ 10; HT 13 Dodge 6; Knife 14; Guns/TL9 (Beam Weapons) 13 Area Knowledge (Sies) 15; Survival (Desert) 14 Weapons: Military Laser Rifle - Imp., DMG 2d, RoF 8*

Jawdiea Chonda: Krigermester, også kaldet Krigeren i menneskeskikkelse.

Alkar: Krigermesterens elev. Mennesket i krigerskikkelse.
ST 11; DX 15; IQ 12; HT 12 Som krigerelever nedenfor, undtagen Beam Weapons 18

Krigerelever.
ST 11; DX 14; IQ 12; HT 12 Dodge 7; Guns/TL9 (Beam Weapons) 17; Knife 18; Area Knowledge (Sies) 16; Survival (Desert) 16 Weapons: Blaster - imp., DMG 2d+6, RoF 3; Largae Knife - cut: sw-2, imp.: thr. (max 1d+2)

Mark McThompson: Rig mand som ejer området omkring Sies, og som slog sig datter ihjel.

J.D Stalkas: Mark McThompsons rådgiver.

Solelejas Isben: Mark McThompsons myrdede datter.

Isabella Isben: Mark McThompsons kone.

Dødspatruljer.
ST 12; DX 11; IQ 10, HT 11 Dodge 6; Guns/TL9 (Beam Weapons) 17; Knife 18; Weapons: Military Laser Rifle - Imp., DMG 2d, RoF 8*

Efterskrift.
Som alle kan se er dette kun et skelet til et eventyr. Men på grund af de pladsmæssige rammer har det ikke været muligt at få alle detaljer med. Du må derfor bruge lidt tid selv for at finde på hvad der kan ske af små ting i en ørken. Jeg håber at I, mine læsere, kan se historien for jer og føle stemningen i den. Brug den, ændr den, og, fremfor alt, læg følelser i den.

Christoffer Bastrup-Madsen.

SAGAs Scenariekonkurrence

Hermed afslutter vi vores store scenarie-konkurrence. Du kan nu stemme på det scenarie du synes var bedst:

1. *Llandroths Forbandelse* (Midgård) af Michael Galle, SAGA 14

2. *Den Forsvundne Eneboer* (Drager og Dæmoner/Dansk D&D) af Daniel og Pedro Lopez, SAGA 15

3. *Den Bevingede Gud* (Call of Cthulhu) af Rene Deleuran, SAGA 15

4. *Skygger fra Fortiden* (Shadowrun) af Mathias Stuven, SAGA 16

5. *Magikeren Eiwanoc* (Dansk D&D) af Søren Balle, SAGA 17

6. *Ad Krigerens Sti* (GURPS Future) af Christoffer Bastrup- Madsen, SAGA 18.

Du sender din stemme til SAGA (Ermelundsvej 92 D, 2820 Gentofte) inden d. 23. februar, og vi trækker lod om en Calvin and Hobbes (Steen og Stoffer) bog blandt de indsendte stemmer (så husk at give os din adresse).

Anderledes, udfordrende - og Danmarks næstbedste

Tegneserier
Danske Udenlandske

Fantasy-books

COMIX

Film-Magasiner

Maling & Figurer

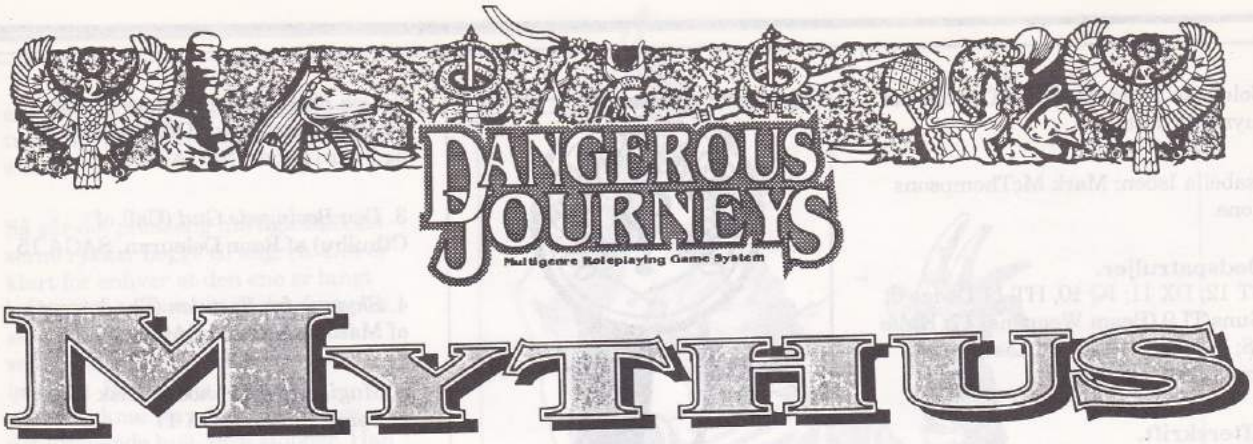
Rolle & brætspil

Computerspil

COMIX
Gåsestræde 7
5700 Svendborg
Tlf.: 62 22 36 58

COMIX
Gråbrødrepassagen 12
5000 Odense C
Tlf.: 66 11 36 58

World of wonders



Fantasy Roleplaying Game

E. Gary Gygax. Manden der praktisk talt opfandt rollespil. Der findes næppe en rollespiller som ikke ved hvem han er, og med god grund: uden hans banebrydende D & D spil havde rollespil aldrig fået den udbredelse det har idag. Siden begyndelsen af 80'erne har der været noget stille omkring ham, men nu er han på banen igen med et nyt rollespilssystem, udgivet af GDW. "Dangerous Journeys", hedder systemet, og den massive reklamekampagne talte om at "rollespil vil aldrig blive det samme igen" og at "Gary Gygax omdefinerer rollespil". Om spillet virkelig er så nyskabende, vil jeg her forsøge at se nærmere på. Dangerous Journeys er tænkt som regelsystemet der skal danne grundlag for rollespil indenfor en mængde forskellige genrer. Hver af disse genrer vil have deres tilføjelser til systemet, men de grundlæggende spilmekanismer vil være de samme. Den første genre som GDW har valgt at koncentrere sig om, er naturligt nok fantasy-genren, med udgivelsen af Mythusspillet, men inden for det næste års tid skulle Unhallowed komme ud, som vil føje horror til DJ-linien, og siden vil science fiction m.m. følge.

I Mythus'tilfælde er der tale om en meget klassisk, episk fantasy verden med masser af ældgamle kongeriger, mægtig magi (kaldet Magick) og en underverden befolket af sære væsner. Verdenen er en parallelverden til jorden som vi kender den og hedder sjovt nok "Ærth". På Ærth hedder Danmark stadig Danmark, mens England kaldes de Avilloniske øer, Afrika for Afrik, Nilen for 'the Nylle' o.s.v. På Ærth er vores myter og legender ofte den skinbarlige sandhed og steder som Atlantis trives i bedste velgående. Se desuden omtalen af Epic of Ærth senere i artiklen.

Selve spilsystemet er (når man først har forstået det), temmeligt ligetil og udmærket. Det er grundlæggende baseret på procent chancer. En opgaves sværhedsgrad udtrykkes med et tal som man ganger med det antal procent man har i sin skill. Hvis man f. eks. havde 60 % i balancegang og man forsøgte at balancere over et tyndt reb med bind for øjnene (hvilket GM'en klassificerer som en 'very difficult' opgave), skulle man gange sine 60 % med 0.25= 15 %. Nu skulle man så slå under 15 med %-terninger og det kan jo være sin sag. Eftersom der kun er 6 sværhedsgrader (man kan udvide til 10) er det langt nemmere end at skulle krydsreferere tal på tabeller. Denne metode giver desuden også spillerne et reelt billede af deres chance for at klare en given opgave. I andre spil skal man f. eks. slå over 22 med 4d6, og hvad er så ens reelle chance? Tjah... I Mythus (og DJ generelt) vil en spiller med 90 % i eksemplet fra før, have 22 % chance (man runder ned) mens en anden spiller med kun 40 % vil have 10 % chance. Det betyder meget for spændingen at spillerne har en fornemmelse af deres chancer, og dette system giver dem denne fornemmelse på en elegant og simpel måde.

Hvad angår systemet til at skabe sin 'Heroic Persona'(HP) med, er det som resten af systemet relativt simpelt og gennemtænkt. En HP's karakteristika er opbygget som en 3 trins pyramide: ?verst oppe har man 3 'Traits'; Mental, Physical og Spiritual. Disse er alle delt op i to underkategorier som f. eks. Muscular og Neural under Physical, hvor Muscular afspejler ens råstyrke mens Neural står for hånd/øje koordination. De ialt seks kategorier er yderligere delt op i 3 Attributter; Capacity, Power og Speed. Med 18 Attributter, 6 Kategorier og 3 Traits er alle tænkelige aspekter af HP'ens formåen beskrevet. Eksempelvis viser Physical Muscular Power attributten hvor meget man kan løfte mens P. M. Speed viser hvor hurtigt man kan gøre det.

Når man laver sin HP vælger man en 'vocation' (f.eks. thief) som til en hvis grad afgør hvilke skills man starter med, men da man udover

standardpakken af skills også får et antal points at købe yderligere skills for, må man sige at man teoretisk kan konstruere lige præcis den HP man helst vil være, uden snærende bånd som bestemmer hvad man kan og ikke kan. I D & D er to 1. lvl. troldmænd stort set ens, men i Mythus kan man f. eks. skabe to 'Dweomercræfter' (dvs. magiker) HP's, der er så forskellige som nat og dag. Mængden af skills man kan vælge imellem er så stor, at et repræsentativt udvalg ville fylde alt for meget her, men det skal siges at de er yderst vel beskrevet og at der til mange skills også er 'sub-areas' der yderligere detaljerer HP'ens evner.

Hvad angår magi, eller Magick, som det hedder i Mythus, så er det baseret på Heka; en magisk energi som Dweomercræftere kan bruge til at kaste deres formularer med. I Mythus er der ikke et fastsat antal formularer man kan kaste om dagen. Istedet kommer det an på hvor meget Heka man er i besiddelse af. Til en vis grad minder Heka faktisk om elektrisk energi, i og med at man kan opbevare den i 'batterier'. Visse bygninger og steder kan også optræde som Heka reservoirer; eksempelvis pyramider. Se desuden beskrivelsen af Mythus Magick.

Som forsøgt beskrevet ovenfor, er de grundlæggende regler i spillet efter min mening enkle og ganske gennemtænkte. De er måske ikke helt så nyskabende som GDW godt vil fortælle folk at de er; nyskabelsen består snarere i et væld af nye, lange ord med smarte forkortelser, der dog stort set dækker de samme ting som i de øvrige rollespil på markedet. Spilpersonerne måtte ikke hedde PC's som i de fleste andre spil, men skulle absolut hedde HP's (og NPC's hedder Other Personas meget elegant...) og HP'ens færdighed i hans skills bliver målt i (hold godt fast) STEEP: Study/ training/ education/ experience/ practice!

Som allerede nævnt er grundsystemet, på trods af alle disse nye ord for gamle ting, dog stadig et godt og simpelt system. Dette faktum bliver dog begravet i en sand syndflod af regler! Gary Gygax har som den gamle strategispiller han er, designet et spil med en tabel til enhver situation. For 20 år siden hvor rollespillet startede som hobby, var det gængs standard med mange tabeller over snart sagt hvad som helst. Det tog tid at løsrive sig fra de mere strukturerede brætspil, men over de sidste 20 år har rollespil udviklet sig til i langt højere grad at lægge vægt på historien, på det at fortælle en god historie, end på reglerne, og det virker ærligt talt som om den udvikling er gået lidt hen over hovedet på Gygax. Blandt andet findes der en detaljeret Vejr-tabel, men hvis man ikke engang selv kan finde ud af hvordan vejret er i sit spil, hvordan kan man så håbe på at kunne fortælle en medrivende historie? For yderligere at illustrere min kritik vil jeg gøre opmærksom på at der bagerst i Mythus bogen findes et kæmpe index over de 175 vigtigste tabeller. 175...! Endvidere er bogens afsnit bygget op på en komplet

uoverskuelig måde. Afsnittet om HP skabelse er på 64 tætskrevne sider. Selve processen kan beskrives på ca. 2 sider men er desværre pakket ind i utrolige mængder af tabeller og betragtninger over systemet; altsammen meget interessant men komplet umuligt at overskue.

Konkluderende om Mythus vil jeg sige at jeg synes rigtig godt om grundsystemet; selve konceptet. Man kan tydeligt se at Gygax virkelig har lagt kræfter bag dette projekt. Derfor er det også synd at se hvordan det bliver ødelagt af et utroligt lidt brugervenligt design og alt for mange unødvendige regler. Jeg bliver af samme grund nødt til at være

tøvende med at anbefale det. Man skal være indstillet på at bruge lang tid på at læse de 415 sider og det er absolut ikke for uøvede rollespillere man kører simpelthen død i det. For den lidt mere øvede GM, der har god tid til at sætte sig ind i et komplext regelsæt og som selv kan skære igennem og sortere de regler fra som han/hun finder hindrende, er jeg dog ikke i tvivl om at Mythus er et rigtigt godt spil; dog ikke bedre end så mange andre spil allerede på markedet.

Supplementer

Mythus Magick. En udvidelse af magi systemet, der er nødvendig for at få fuldt udbytte af systemets muligheder. 415 sider med over 1000 formularer ikke ligefrem hvad jeg vil kalde et 'must', men den har dog en temmelig interessant indgangsvinkel til magi og indeholder desuden en kort beskrivelse af magiens 'naturlove'.

Epic of Ærth. En guide til Ærth's mange eventyrlige, farverige lande. Afsnittet om Ærth generelt, er ganske godt og brugbart og farvekortene over verdenen er flotte og brugbare. Beskrivelserne af Ærths lande er dog alt for overfladiske til at man kan bruge dem til ret meget. De giver et overblik af hvad der sker i landet, men det er svært at få et anvendeligt indtryk af hvordan det er at opholde sig i landet som HP'er.

Mythus Gamemaster's Screen. En skærm delt i to trefløjede dele, som enten kan stå hver for sig eller kobles sammen til en dejlig stor skærm. Man får desuden et lille hæfte, med alle de (175) vigtige tabeller samlet meget praktisk når det nu ikke kan være anderledes. Dog skal det siges at der er alt for megen tekst på skærmen. Det tager alt, alt for lang tid for GM'en at sidde og læse sig igennem et summary på 20 småtskrevne linier, hvis han samtidig skal holde spillet igang.

Necropolis. Ved deadline'en havde jeg desværre ikke haft mulighed for at studere denne bog, men jeg forventer at den vil indeholde alt om hvordan man kører en kampagne i Ægypt.

Journeys. Et udmærket månedsblad, der foruden nyt materiale til Dangerous Journeys også bringer artikler og eventyr til bla. GURPS, Amber, Dream Park og Torg. De to numre der er kommet indtil videre lover absolut godt og selveste Gygax har en fast spalte i bladet.

Christian P.K. Sørensen

Brevkassen

Det var sen aften, og som sædvanlig sad jeg og lavede SAGA. Udenfor regnede det, og det trummede imod ruderne. I et øjeblik syntes jeg, at jeg kunne høre en susende lyd igennem mørket, men jeg blev enig med mig selv om, det bare var vinden. Derfor blev jeg også ganske overrasket da Elmer stak sit store hovede op udenfor vinduet. Hans skællede dragehovede syntes nærmest at have et lille smil på, da jeg forskrækket og med et lille "ééh!" faldt ned fra stolen. "Vær hilset" brummede han, da jeg lukkede ham ind af min speciele drageluge jeg havde fået lavet på min bagdør. Der var lige plads til at han kunne få hovedet igennem. "Jaa" sagde han "Du ved vel hvorfor jeg er kommet..?". "For at tegne en annonce..?" prøvede jeg nervøst... Han hævede et hornet øjenbryn, og så nærmest fornærmet ud. "Det kritiske brev, med ham der brokker sig så fælt!" sukkede Dragen. Modstræbende gav jeg ham brevet. Med en stille hvislen læste han det igennem, hvorefter han med en spruttende flamme brændte det af. "Hans knogler kommer til at pryde mit skatkammer", fnyste han. Derefter trak han prustende hovedet ud igen. Jeg kunne høre hans vingesus som han lettede fra min baghave. I det øjeblik føltes mit køkken iskoldt. "Stakkels brevskriver", tænkte jeg.

Kære SAGA
Jeg er 14 år og har spillet rollespil i snart 3 år. Jeg har købt SAGA i snart et halvt år. Jeg syntes at det er et godt blad, men hvorfor udkommer det med så forskellige mellemrum. Derudover har jeg følgende spørgsmål.

1. Hvordan kan man få fat i tidligere numre af SAGA.

2. Hvis man har et eventyr som man mener kunne blive trykt, hvad skal man så gøre.

3. På dansk findes følgende spil : Dod, Midgård samt D&D. Findes der andre og hvornår kommer noget nyt.

4. Det eventyr som hed eneboeren var ret godt, får i flere fra samme forfatter.

Ha' det..
Peter Thomsen

Hej Peter

Jaa, vores udkomme datoer er ikke specielt regelmæssige. Men som sagt så arbejder vi så hårdt som muligt på at overholde vores deadlines. Men det er ikke altid lige nemt.

1. Du indbetaler 20, per nummer på Giro 5 97 07 33. Husk at skrive hvilke numre du gerne vil have. OBS: Vi har udsolgt til nr 5.

2. Send os en kort synops (altså gennemgang) af scenariet. Så vil vi læse det og kontakte dig.

3. Udover hvad du har skrevet, så findes der også Viking, et helt igen nem dansk rollespil, om vores ba bariske forfædre. Jeg ved at Midgård er ret produktive både med scenarier og suplementer, og den nye udgave af D&D er for tiden i butikkerne. Der er andre D&D produkter undervejs men hvor når de kommer er svært at vide. Jeg skulle også mene at Vision folke ne, som blandt andet inkluderer Malik Hyltoft, snart skulle være på banen med deres universelle rolle spil.

4. Ja, det var i hvert fald et fantasy scenarie. Vi har modtaget en ny synops men vi har ikke taget stilling til den endnu. Den omhandler for øvrigt et Call of Cthulhu scenarie.

Godt nytår, Martin

AMOOOK SAGA
Jeg er eddermanme træt af altid at få mit SAGA for sent og jeg er saftsusme irriteret over at der er så lidt fantasyscenarier i og det går mig kraftstejlme på, at i behandler bræt spil så dårligt. Men jeg synes, at i laver et godt stykke arbejde. Det ville være surt hvis der ikke var et spiltidsskrift på dansk. Desuden var artiklerne om filmisk rollespil og den om at bruge stemmen okay.

Anstrengt hilsen fra Karl,
Espergærde.

"Hans knogler kommer til at pryde mit skatkammer".
Citat Elmer.

Tak for brevet Karl. Det er jo svært at gøre alle tilfredse, men den bedste måde du kan ændre det på er ved at skrive til os, med artikler og scenari er som du gerne vil have i bladet. Forøvrigt vil jeg anbefale dig at gå i landflygtighed i Timbuktu, da Elmer ikke var så glad for dit brev.

Hej SAGA
Mit navn er Rene, jeg er 15 år. I sidste SAGA nr. 17, kunne man læse om Viking Con. Jeg har et par ord omkring det. Da jeg først ankom til gymnasiet på Amager, var jeg ret imponeret. Hold da op en stor Con. Det måtte da sandelig være noget at lave. Nu skal det siges at jeg bor i Vordingborg, så det at tage hele vejen til København er en ret

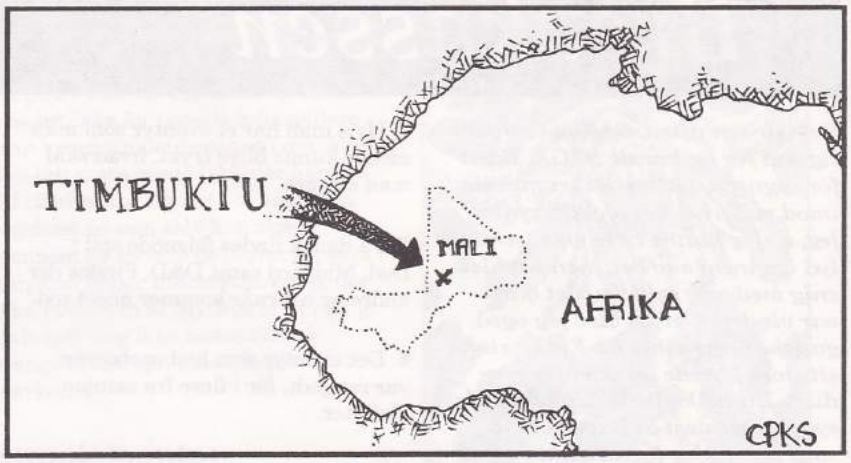
kompliceret tur. Jeg havde meldt mig på ikke mindre end 8 turneringer, og da jeg kom frem var jeg ikke kommet på en eneste. Undskyld jeg spørger, men hvorfor pokker skulle jeg betale når jeg ikke kunne være med nogle steder. Heldigvis kom jeg med på et ret sjovt Midgårdspil på afbud og senere mødte jeg nogle jeg kendte og sammen spillede vi både RISK og Call. Men jeg syntes faktisk det var en ret dårlig oplevelse. Maden var dyr og dårlig, man sov elendigt i sovesalen, hvor jeg hvor kommet for sent til at få en ordentlig plads, da jeg først skulle checke ind og så videre. Hver gang man spurgte nogle af dem i trøjerne om noget, så fik man bare et surt svar, og ofte var man nærmest bare i vejen. Sig mig, er det at man betaler for at komme ind ikke det samme som man har krav på bare en nogenlunde behandling. Da jeg var på FrelserCon og senere på DRFcon, herskede der selvfølgelig også forvirring, men det var da i det mindste hyggeligt. På Viking var det bestemt, i ordets forstand Uhyggeligt. Hvorfor kunne man ikke sætte sig ind nogle steder og snakke. Jeg kommer nok næste år, men så håber jeg også at de har forbedret nogle af de ting.

En skuffet hilsen fra Rene

Hej Rene

Som du læste i sidste nr. så er det jo svært at skabe den samme intime stemning på en stor Con, som på en lille. Det er selvfølgelig ærgeligt at du ikke kom på nogen turnering. Det kan skyldes tilfældigheder. Lad det ikke være nogen hemmelighed. Det er hårdt at være på Con. Man sover ganske lidt, spiser dårligt. Men sådan er det nu engang. Der er ikke nogen som tjener penge på Con'erne, det er folk som os selv der arranger dem. Viking Con handler om at skaber rammerne for spillet. Hyggen og intimitet må vi selv skabe. Og hvis du vil være sikker på at deltage i en turnering næste år, så må du selv arrangere en anden. Da vil du få opfyldt din første prioritet.

Venlig Hilsen, Martin



Vær Hilset SAGA
Hvor er det dog et godt blad. Specielt Shadowrun scenariet var fedt. Nu har jeg mødt jer et par gange i jeres SAGA bod, både i Aalborg og i Århus. Det har været sjovt at snakke med jer og det har været fedt med jeres bod. Hvornår kommer i til jylland igen?

Forøvrigt har jeg følgende spørgsmål:
1. Ville det være muligt at udgive alle jeres Scenarier på engang, lige som i et opsamlings nummer ?

2. Jeg har længe diskuteret og Phantasmal Force, (en første niveaus AD&D formular) kan laves godt nok, til at slå folk ihjel (altså når de fejler deres system shock slag) ?

3. Hvilke bøger er det som står bag Call of Cthulhu, fordi min bibliotikar forstår mig ikke når jeg spørger ?

4. Vil SAGA nogensinde komme i Farver ?

Mange Hilsner Ole Stenum, Thisted.

Hej Ole.

Tak for roserne. Vi regner med at komme på TROA con i februar og på FASTA i påsken.

1. Både ja og nej. Det ville måske være muligt med de scenarier der har været trykt fra nr. 11. Der har vi stadig kontakt med forfatterne og de ville nok gå med til det. Men det vil nok være langt sværere med scenarierne fra de ældre udgaver. Men det er da helt klart en god idé.

2. Jeg mener nej. Ikke med mindre spilleren udførligt kan beskrive sin illusion og offret er nemt at skræmme. Husk at der ikke er nogle lyde med en sådan formular og selvom man f.eks. laver en sten eller en pil.

3. Forfatteren som står overalt i Call of Cthulhu hedder Howard Philips Lovecraft. Det er ikke mange af hans historier der er oversat. Der findes en del af hans historier i butikkerne herhjemme. Men udover det er uhyggelig læsning, så er det også svær læsning, da Lovecraft er en ret kompliceret forfatter.

4. Du vil vide det den dag det sker. Det er svært for os at afgøre endnu, men det er klart at vi vil forsøge at gøre det så hurtigt som muligt.

Hilsen Martin.

Dr. Livingstone, I presume...?

af Peter Jensen

Når vi rollespiller går hele spillet i bund og grund ud på at påtage sig rollen som en person vi ikke er. Gennem spillets handling fører vi så denne imaginære person, vi føler med den, kæmper med den og, uværgeligt, dør med den. Denne fantasiperson kan man sammenligne med en maske, en forklædning man iører sig når man rollespiller, og som kan have utallige forskellige former og træk. Hele spillet afhænger af disse fantasipersoner og vores evne som spillere til at bruge fantasien til at gøre dem så realistiske, interessante og troværdige som muligt.

Hvis spillet og dets handling skal være spændende, dvs. kunne drage os, gribe os og holde fast på os i den mytiske, gotiske eller ..? verden, som spilmesteren prøver at skabe, så er vi nødt til at give vores fantasi de bedste muligheder for at indleve sig i de historier, vi fortæller sammen. Glemmer man det, når man spiller rollespil, bliver fantasiverdenen gennemsigtig, flosset i kanterne og dermed utroværdig. Og så er jeg egentlig ikke meget for at kalde det rollespil, snarere "rulleterninger"-spil.

For at danne rammerne om en aftens underholdende rollespil skal man kort sagt kunne lugte grannålene, når man bevæger sig gennem den mystiske kogleskov. Det er ikke nok at spilmesteren siger at der lugter af gran, man skal tro på det.

Nu skal denne artikel jo ikke ligne et besøg på inspektørens kontor, hvor den store stygge bussemand skælder ud med løftet pegefinger, men være en understregning af hvor vigtigt det er at tage sin egen spilperson så alvorligt, at man giver den den respekt og omsorg den fortjener. Det lyder meget floromvundet, men det er meget vigtigt at de enkelte personer i spillet er troværdige og ægte, for de danner jo rammerne om den fælles spiloplevelse, som spillerne gerne skulle kunne have sammen. Ingen tror på en person som man ikke umiddelbart kan se om er dværg eller engelsk adelsmand.

Som regel kan man tydeligt se på en spiller om han/hun tager sin person alvorligt, eller bare tror det er en brik i et spil ludo. Nemlig når personen dør. Hvis spilleren bare er ligeglad, så er det fordi han/hun har kedet sig med personen, og det kan altså kun være fordi spilleren ikke har haft nogen større tro på, at personen har kunnet betyde noget i spilverdenen. Og det er da klart. Hvis man ikke tror på personerne, tror man heller ikke på historien. Der er ikke nogen der lader sig rive med af noget de ikke tror på, og det er jo lige netop det rollespil går ud på: at leve sig ind i en virkelighed, som ikke eksisterer, men som "bare" er noget man forestiller sig.

Hvis man ikke kan bruge sin person til forstille sig at man befinder sig i en anden verden, en mystisk borg, et overlyshastighedsrumskib, et dekadent romersk orgie eller whatever, så er personen en falliterklæring.

Man behøver altså ikke være den stærkeste eller mest magtfulde person i en rollespilsgruppe, for at være den bedste spiller. Hvis den absolut stærkeste kriger kun tænker på at rulle terninger og samle skatte, så er han ikke mange sure sild værd i rollespilssammenhæng. Hvis man kun vil rulle med terninger, så må man hellere spille matador.

Det absolut vigtigste for at kunne gøre sin person troværdig er naturligvis engagement. Hvis man lægger en distance til sin person, hvis man f.eks. altid benytter sig af indirekte tale (ja, min person siger at bla, bla, bla...), så har man nærmest på forhånd lagt distancen og dermed givet sin person det endelige dødsstød. Man skal prøve at se personen indefra og ikke udefra.

Det nytter ikke at sväve på en eller anden lyserød sky og se det hele fra oven. Man skal forestille sig en selv som den person man spiller. Hvis man er en grov, brutal, stinkende, uvasket barbar, så lugter man ikke ligefrem af røde roser. Så må man sgu prøve at forestille sig selv lugte som daggammel nakkeost.

Prøv på at være personen. Man kan tale som personen (jvf. artiklen "His Masters Voice i SAGA 16 er stemmeføring her meget væsentlig), f.eks. ved at tale med lav raspende Clint Eastwood stemme hvis man er spaghetti-cowboy, og bruge en masse eksotiske fremmedord hvis man er intellektuel Toreador vampyr; man kan gestikulere som personen, dvs. fægte en masse med armene, bide i folk, ruske i folk osv.; og i det hele taget kan man på alle mulige måder prøve at gøre personen virkelig.

Man bør bla. huske på at alle levende væsner, deriblandt mennesker, elvere, dværge osv., har nogle stærke sider og nogle svage sider. Mange rollespillere har en kraftig tendens til at overspille de stærke sider og glemme de svage, der efter min mening lige netop er det der gør personen interessant. Alle kan vist blive enige om, at det er sjovere at høre om en medspillers evige uheld med det modsatte (eller endnu bedre samme) køn, end det er at høre om Conans store muskler.

Man kan sammenligne denne indleven i personen med skuespillerhvervets genvordigheder. Skuespillet er ligesom rollespillet en kunst, og hvis der mangler engagement og ånd hos skuespillerne, hvis kulisserne og rekvisitterne får lov til at stå alene, kan en ellers spændende og medrivende handling trækkes totalt ned i dyndet. Det er ynkeligt at betragte en gruppe rollespillere, der betragter deres personer som brikker i et spil ludo. Det er ligesom med film. Selv ikke de dyreste special effects kan redde en pinligt tynd handling og skuespilspræstation fra fiasko. Se bare på film som "Universal Soldier".

Det er også utroligt vigtigt at man ikke taber tråden, men bevarer koncentrationen. Nu skal det jo ikke lyde som om det er mundtlig eksamen i højere fysik, det her, men igen: man mister en utrolig stor del af personens troværdigheden, hvis man til at starte med lægger hårdt ud, og så siden hen falder af på den. Det bliver lidt for kedeligt sidst på aftenen (eller hvornår man nu spiller), når barbaren, der tidligere lød som om han drak guldøl til morgenmad, sidder og piber med sin sædvanlige pubertetsstemme. Det er sikkert fordi man ikke helt tror på og lever sig ind i sin rolle, så tenderer man nemlig til at "falde tilbage" til bare at være sig selv.

Nu ville det jo være unfair at skrive en lang smøre om alt det rigtige at gøre i en rollespilssammenhæng, uden at give nogle gode råd om hvordan man kan opnå lige netop dette høje stade af eksalteret genialitet i rollespillet, et stade som jeg jo altså gør mig til talsmand for.

Der er visse gyldne regler man kan følge for at gøre sin person mere levende og troværdig, i hvert fald mere interessant og underholdende. Man skal huske, at andre rollespillere ikke i samme grad som i bøger, og til dels film, kan få et totalt indtryk af personligheden bag en karakter. Det hænger naturligvis sammen med den måde rollespil

foregår på, nemlig ved at man taler sammen. Der er mig bekendt ikke nogen der er i stand til at læse andres tanker og følelser, sådan som man ofte kan med personer i bøger. Derfor nytter det ikke noget at man beholder alle de giftige tanker og vittige indslag for sig selv. Det nytter kort sagt ikke noget at holde kæft og se smuk ud. Man bliver nød til at åbne munden engang imellem.

For ikke at det skal blive for svært at hitte rede i alle de spændende og firnurlige særheder ved sin person, kan man hjælpe sig selv og de andre ved at nøjes med at fokusere på nogle få interessante aspekter ved personen, og så gøre dem tydelige for enhver. Man kan f.eks. ved hjælp af kendetegnende citater (TO KOLDE FRA KASSEN!) langt bedre illustrere for sine medspillere, hvad det er man vil med sin person. Man kan så udover dette prøve på at fremhæve de mest interessante træk ved personen ved hjælp af karikering og overdrivelse.

Teknikken er alment kendt fra de fleste vittighedstegninger og karikaturtegninger. Tegneren forsøger ved at fremhæve en persons mest markante træk at illustrere den person på rammende, men simpel vis. Og det er lige netop den metode, man efter min mening når længst med i en rollespilssituation. Måske forfalder jeg til klichéer, men mørkt tøj, buskede øjenbryn og en klap for øjet virker altså. Det kan godt være at det virker mystisk at skulle overdrive en figur for at gøre den troværdig, men som alle ved: overdrivelse fremmer forståelsen!

Endelig er det vigtigt at man er en smule fleksibel, når man skal kunne spille sammen som en gruppe. Det er en udpræget dårlig idé at lade sin person og sit rollespil diktere af alignment eller andre besnærende regler. Jeg har personligt kun én regel: Regler er af det onde og bør begrænses til det minimale. Ellers risikerer man at de overtager og dominerer spillet, og det er i sandhed en ulykkelig situation. Hovedformålet med rollespil er at have det sjovt sammen og få nogle spændende oplevelser sammen. Og lad mig til slut cementere et faktum: rollespil bliver aldrig hverken sjovt eller spændende, uanset hvor god spilmesteren er, hvis spillerne ikke er med. Der skal være tale om et samspil mellem spilmesteren og spillerne. Ikke engang verdens bedste spilmester kan stille noget op uden nogen form for modspil!

VIKING SPIL

Viking Merchants I/S. Postboks 1253 - 2300 København S. - Tlf: 31 95 88 29

Postordre - fordi det er nemt og billigt!

Månedens tilbud i februar:

Spar kr. 50,-

Kun kr. 318,-

Spelljammer
SJ DM's Screen
MC7: Spelljammer

Klip kuponen ud eller tag en kopi, hvis du ikke vil klippe i dit blad.

☐ Feeeeeeedt, fly mig fluks en prisliste.

Navn: _____

Adresse: _____

Postnummer/by: _____

Telefon: _____

Send kuponen til: Viking Merchants - Postboks 1253 - 2300 Kbh. S.

Som en skygge

Fantasyscenarie af
Kristoffer Marner

Redigeret af
Nicholas Demidoff

Illustreret af
Pernille H. Jensen

Vi skriver år 879 AC og Krynn er en verden truet af undergang. Den Gule Syge breder sig fra syd og krigen raser i øst. Men midt i denne mørke tid er der endnu folk der tror på at lyset atter vil skinne over Krynn. Nogle er draget i krig mod Den Grå Konges hærgende hære, andre forsøger at udrydde den ondskab der hersker i menneskers hjerter.

Dette er Krynn, godt 500 år efter at Tanis og de andre ifølge legenderne reddede verden. Mangt og meget er sket. Riger er styrtet sammen og nye er født. Men nu har krigen og mørket sænket sig over det før så smukke land.

INTRODUKTION

Dette scenarie er oprindeligt skrevet til det danske rollespilssystem Endless Pain, hvis grundlæggende ide er at begrænse brugen af regler til et minimum. På LUX CON 91 blev det spillet helt uden regler, hvilket var en succes. Scenariet bringes her uden regler og stats og kan spilles på denne måde (en interessant mulighed der dog kræver godt rollespil fra både dig som Gamemaster og dine spillere), eller du kan omforme det til det rollespilssystem du selv bruger og spille det som normalt.

Historien foregik oprindeligt på Krynn, verden fra Dragon Lance, men den kan foregå i en hvilken som helst fantasy verden, bare der er en krig karaktererne kan være med i. Vi vil anbefale at man spiller scenariet med de karakterer som er bagi, men man kan sagtens bruge historien i sin egen kampagne med lidt arbejde.

BAGGRUND

Tilbage i godsherre Jeposlov Klopfsteins tid var der en del af Kirken der ville omvende de vantro nede sydpå. Sammen med en stor gruppe riddere og soldater drog Kirkens mænd ned hvor Den Store Is starter, og her mødte de ridderne og de gejstlige det folkefærd der kaldes Ernæsterne for første gang. Blandt disse riddere var Jeposlov.

De første møder var præget af misforståelser, dødsensfarlige misforståelser. Ernæsterne havde stor fordel af at kende området og vide hvordan man skulle klare sig i dette kolde helvede. Og da misforståelserne førte til kamp måtte ridderne da også trække sig tilbage.

Det var i denne for Kirken så hårde tid at Jeposlovs blik faldt på ernæsterkvinden Prosba, og hans tanker gled bort fra nederlag og død. Han vidste med det samme at han ikke kunne leve videre uden hende, og Lord Jeposlov Klopfstein, herre til Dystenheim, tog Prosba med magt.

Prosbas retmæssige ægtemand var stammens præst, og han fyldtes med et had så stort at han blev Refenkiri. Refenkiri kan nærmest oversættes med indædt hævntørst, men for Ernæsterne betegner ordet et voldsomt magisk fænomen, en sindstilstand hvor man bliver ét med sin hævntørst og opnår voldsomme magiske kræfter. Ordet bruges både om fænomenet, sindstilstanden og bæreren (se beskrivelsen af Ernæsterne).

Refenkiri svor at han ville hjemsøge Klopfstein familien indtil tre af dens kvinder var blevet dræbt på samme sted, og han forfulgte Jeposlov op gennem landet til de nåede Dystenheim, Jeposlovs gods. Her tog Refenkiri kontakt med Prosba og fortalte hende om forbandelsen.

Prosba, der havde ventet på en mulighed for at dræbe Jeposlov, måtte ifølge stammens traditioner følge ethvert af Refenkiris bud. Der-

kastet gennem tiden

for lod hun Jeposlov tro at der var kærlighed imellem dem, og hun fødte en datter som de kaldte Katlin. Efter et par års forløb fulgte sønnen Kragan. Nu vidste Prosba at slægten ville fortsætte, og derfor dræbte hun datteren ved det tårn som var under opførelse bagerst i Dystenheims store park.

I raseri over det skete lod Jeposlov Prosba mure levende inde i en af tårnets mure, og dræbte derefter de murere som havde udført arbejdet. Han fortalte ikke dette til nogen, men lod det se ud som om de alle var omkommet i en ulykke i tårnet. Han lod både Prosba og Katlin begrave på slægtens kirkegård, men Prosbas gravsted indeholder kun en tom kiste, og tårnet blev aldrig bygget færdigt.

Alt dette gjorde Jeposlov for ikke at tabe ansigt, hans ære ville være krænket hvis folk vidste at hans kone havde dræbt deres førstefødte. Hvad han ikke vidste var, at Refenkiri er så stærkt et magisk fænomen at man ikke uden videre kan dræbe dem der en del af det, de bliver en slags gengangere indtil hævnen er fuldbyrdet. Ved sit dødsleje fortalte Jeposlov sin søn hvad der i virkeligheden var sket, men dengang troede Kragan Klopstein bare at hans fader havde mistet forstanden.

Kragan giftede sig senere med sin store kærlighed Didlen, og alt så ud til at være lykke indtil han en skæbnesvanger dag gik ned for at se til tårnet, der havde stået ufærdigt siden Prosbas død. Han gik og overvejede at rive tårnet ned, for hans døende faders ord havde fyldt ham med lede ved den ufærdige bygning.

Mens han går kommer Prosba til syne. Hun overvælder Kragan med sin skønhed og forfører ham det samme sted hans søster blev dræbt, ved tårnet. Efter endt elskov, og mens sveden stadig perler på Kragans pande, føder Prosba på magisk vis en søn som hun kalder Mujahin (det betyder "den der overvåger en aftale" på Ernæsternes sprog).

Nu kræver hun at Kragan dræber Didlen. Men han beder så inderligt for hendes liv, at Prosba går med til at at lade hende leve hvis Kragan giver sin ufødte søns to første koner til Refenkiri. Skælvende af angst siger Kragan ja, og ser så til sin skræk Mujahin vokse sig til en ung mand i sin bedste alder på et øjeblik.

Et halvt år senere fødte Didlen en søn der fik navnet Erengab. Da han blev giftemoden iværksatte Kragan et giftemål med den lidet tiltalende Stella, i det håb at hendes død ikke ville gøre så ondt. Både Erengab og

Didlen var imod, men Kragan fik fik dem overbevist om at det var nødvendigt for familien af økonomiske grunde. Kort efter bryllupet omkom Stella i tårnruinen.

Efter den traditionelle sørgetid fandt Erengab Maria, som var sød og køn og kom fra en fin familie. Alle var glade for denne unge kærlighed, undtagen Kragan der til alles undring gjorde alt for at forpurre ægteskabet, men intet hjalp.

Kort efter at Maria var flyttet ind på Dystenheim begyndte ildevarslende drømme at hjemsøge hende. Hun talte mange gange med sin mand om sin tiltagendefrygt, og da drømmene begyndte at varsle hendes nært forestående og meget voldelig død, besluttede de at lokke nogle riddere til Dystenheim for at beskytte hende. Her begynder vores historie.

FORLØB

Bortset fra de første og sidste scener afhænger handlingen i selve scenariet selvfølgelig af dig og dine spillere. Der er en del begivenheder der skal eller gerne skulle finde sted, men hvornår og hvordan de sker kommer an på dine lyster og spillets forløb. Scenariet kræver en stor indsats fra din side, for det er vigtigt at spillerne får et indgående kendskab til de forskellige NPCer.

Optakt.
Erengab og Maria har udnyttet Erengabs forbindelser i hæren og sørget for, at Sir Stefan, en af spillernes karakterer, har fået ordre om at bringe en vigtig meddelelse til en baron Waldstein Rabenburg som er gæst på Dystenheim. Baronen er kongelig strateg, og det er af yderste vigtighed at Sir Stefan overbringer ham brevet personligt. For en sikkerheds skyld bør han bringe en eskorte på tre mand (missionen fremgår også af Sir Stefans karakterbeskrivelse).

I virkeligheden er brevet (der bærer et kongeligt segl) blankt, og baron Waldstein Rabenburg er død fornylig, men det ved kun Erengab og Maria. Når karaktererne er ankommet til Dystenheim må de blive og vente på baronen, mens Refenkiri venter på at hans hævn skal blive fuldbyrdet.

Scene 1.
Sir Stefan har samlet sin eskorte (de andre karakterer) og sætter dem ind i opgaven. Dette er en mulighed for at lade spillerne præsentere deres karakterer for hinanden og få spillet igang. Heltene befinder sig i Caergoth, knap 30 kilometer fra Dystenheim.

Scene 2.
Det er efterår, regnen siler ned og karaktererne rider mod Dystenheim. Ved et øde vejkryds ser de et ildevarslende og ubehageligt syn. En gravid kvinde er blevet hængt i et stort kroget træ, og det er tydeligt at hun er blevet mishandlet selvom regnen forlængst har vasket blodet af hendes lig. Dette er blot et vildspor, men det er med til at sætte stemningen.

Scene 3.
Karaktererne rider ind på Dystenheims gårdsplads om aftenen, og deres heste bliver taget af gartneren og altmuligmanden Friztrich. Erengab kommer ud (husk at han halter), præsenterer sig og fører karaktererne ind i opholdsstuen hvor Kragan og Mujahin sidder (Mujahin bliver præsenteret som "en fjern slægtning på besøg"). Kvinderne er gået til ro. Erengab fortæller at baron Waldstein Rabenburg er ventet men ikke kommet endnu, og tilbyder karaktererne at blive og vente på ham.

Herfra kan spillet udvikle sig på forskellig vis. Karaktererne er mere eller mindre tvunget til at blive på Dystenheim og vente på baronen (som aldrig komnmer), og her vil de møde de forskellige beboere og opleve en række sære ting. Da husets beboere har travlt med forskellige gøremål, er karaktererne overladt en del til sig selv, og sandsynligvis vil de begynde at undersøge stedet (måske for at fordrive ventetiden eller for at få en forklaring på den mystiske stemning der hersker på Dystenheim).

Scene 4.
Om natten ser en af karaktererne noget underligt fra sit vindue. Nede foran Dystenheim danser en nøgen men bemalet skikkelse (Refenkiri) en sindsyg dans. Efter et øjeblik glider en sky for månen og skikkelsen forsvinder.

Scene 5.
Samme nat og/eller de efterfølgende nætter drømmer de andre karakterer sære og ildevarslende drømme. En af dem drømmer om en tårnruin med blod drivende ned ad væggene. En anden drømmer at han ser en gammel mand sidde med ryggen til ved et bål, den gamle siger langsomt: "Et navn rummer ofte en hemmelighed, og ved at forstå navnets betydning forstår man ofte bærerens sind". En tredie drømmer om død og ødelæggelse og hører jævnligt ordet Refenkiri, Refenkiri...

Scene 6.
Karaktererne kan få lyst til at bese kælderen, fx fordi køkkenpigen Abarti opfører sig endnu mere underligt når hun har været dernede (og altid sætter en kile i døren).

Når de kommer ind i pulterkammeret vil rummet begynde at forandre sig. Først begynder væggene at vibrere med svage lyde (barnegråd og fjerne stemmer) og sære lys, dernæst forsvinder endevæggen og et pulserende mørke opstår. Ud af dette mørke kommer et syn, det er som om en stor flok Ernæstere kommer sejlende mod karaktererne på et underjordisk hav. I samme nu bliver døren til kælderen smækket (Abarti vil bagefter sige at det var en trækvind). Når synet har fortaget sig og karak-

tererne er på vej ud, ser de pølserne hænge og svinge frem og tilbage med stor fart i fadeburet.

Grunden til at der er så stærk magi i kælderen er at Refenkiris hellige offerkniv (se også sidste scene) ligger gemt hernede. Karaktererne har ingen mulighed for at opdage den.

Scene 7.
I det store bibliotek i sydfløjen kan man læse familien Klopfsteins slægtskrønike. Hvis karaktererne decideret leder kan de finde den med lidt besvær, ellers kan den fx ligge åben på et bord. Det er en stor tung gammel bog med hele slægtens historie. Jeposlov forsømte at få krøniken ført efter sin hjemkomst fra syden og Kragan glemte den helt, men for nylig har Erengab fået en munk til at føre den ajour. På de sidste beskrevne sider står:

"Det var i det mørkets år 807 AC, hvor høsten fejlede og sygdomme slog både mænd og kvæg, at Kirken besluttede at sende krigere og præster mod syd for at omvende de vantro og derved formilde Guderne. Blandt disse heroiske riddere red Lord Jeposlov Klopstein, herre til Dystenheim, i forreste række.

Efter mange farer stod Kirkens mænd og ridderne ved randen af Den Store Is, hvor de fik kontakt med de vantro. Disses løgne og forræderi var uden ende, og det måtte komme til kamp. Gang på gang måtte de vantro flygte, men på grund af deres store antal og deres kætterske tankegang besluttede ridderne at drage tilbage efter flere mænd, for senere at kunne slå al modstand ned i De Sande Guders navn.

Selv blandt de vantro var der folk der kunne se lyset, og en ung kvinde ved navn Prosba valgte at følge Lord Jeposlov for at blive hans ægteviv. Prosba fødte Lord Jeposlov en datter og en søn, men omkom sammen med datteren Katlin i tårnet i udkanten af Dystenheims prægtige park.

Lord Jeposlov havde hele sit liv bragt fred med sig, og derfor valgte de nådige Guder at tage ham fra de dødeliges rækker i søvnens fred. Det skete i året 846, og sønnen Kragan blev slægtens overhoved.

Kort efter sin faders død giftede Lord Kragan sig med Didlen af huset Wissenborg, og guderne skænkede dem sønnen Erengab. Fra barnsben var Erengab halt, men han viste tidligt en stor begavelse og voksede op og blev en fredens og folkets ven.

Da Lord Kragan var giftemoden blev han viet til Stella af huset Warmoni, men også hun omkom i en tragisk ulykke i den gamle tårnruin. Efter en passende sørgetid var Guderne Lord Erengab nådig og sendte ham Maria af slægten Belkan til ægte.

Nedskrevet af broder Tomaso fra Kirken i Caergoth det glædens år 879."

Hvis det har interesse kan man nemt finde frem til munken i Caergoth.

Scene 8.
Hvis karaktererne drager til Caergoth for at tale med munken kommer de igennem Erasmus Park, hvor en stor gruppe Ernæstere på flugt fra Den Gule Syge holder til. De vil så vidt muligt ignorere karaktererne (se beskrivelsen af Ernæsterne senere), som dog føler at de bliver iagttaget.

Scene 9.
Broder Tomaso er en ældre munk som forsker i slægtshistorie. Han kan fortælle omtrent det samme som står i slægtskrøniken plus nogle ligegyldige anekdoter, men hvis han presses lidt vil han antyde at Lord Jeposlovs kone Prosba måske ikke var så begejstret for giftemålet.

Scene 10.
Fra et af udsigtstårnene kan man se tårnruinen i bunden af Dystenheims

store park, ellers kan man opdage ruinen når man undersøger parken.

Hvis karaktererne går derned bør de være meget anspændte. Lad dem føle at grenene griber fat i dem, at de hører sære lyde og at de bliver forfulgt. De vil nok få et glimt af en ufattelig smuk kvinde med langt sort hår (Prosba) som går rundt mellem stenene omkring tårnruinen. Når de kommer tæt på er hun forsvundet mellem buske og træer.

Måske kan en af karaktererne genkende tårnet fra sin drøm. Det er tomt, men hvis man undersøger det grundigt opdager man måske at en af væggene er hul.

Scene 11.
Det er sent om aftenen og Erengab og Mujahin er endnu ikke kommet hjem fra en jagt. Så kommer et fakeltog til Dystenheim med en båre. På båren ligger Erengab død, han er faldet af hesten og har brækket nakken.

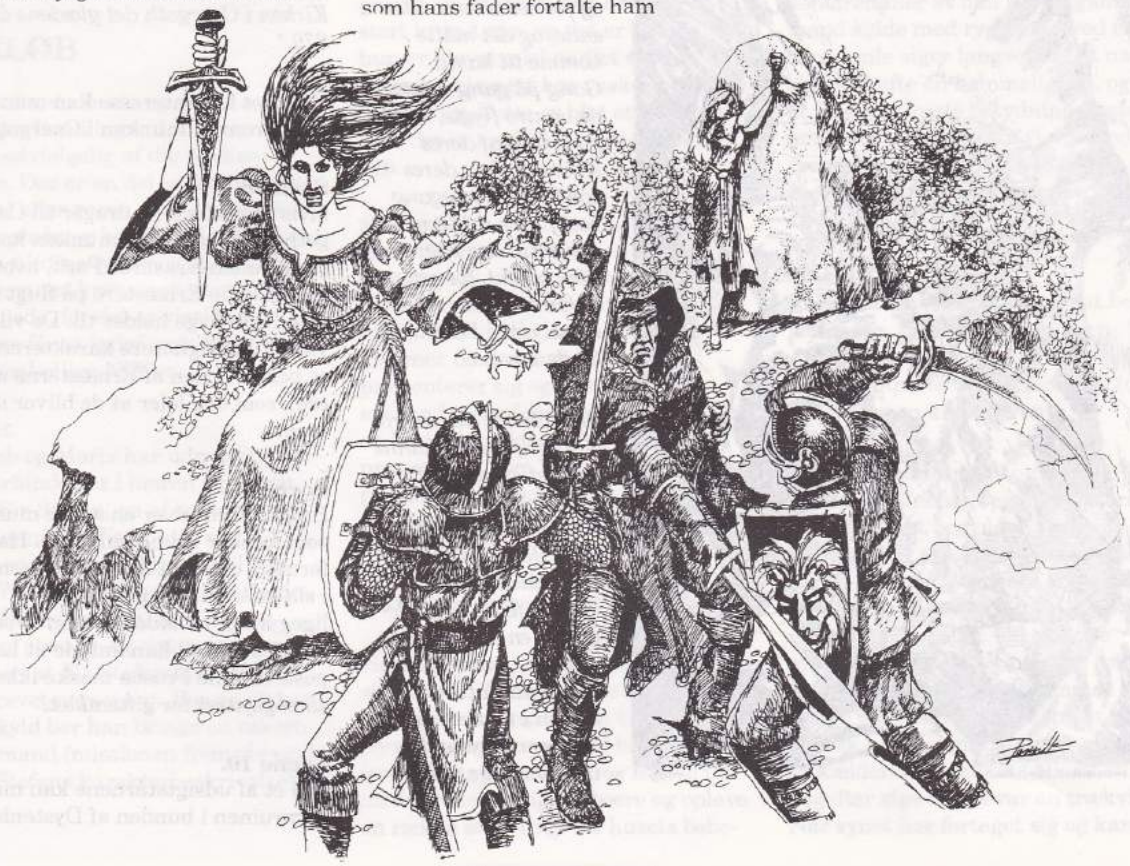
Scene 12.
Næste dag vil Maria kalde karaktererne op til sig. Hun bærer sørgeklæder og vil grædende tilstå at brevet var et påskud til at lokke nogle riddere til Dystenheim for at beskytte hende. Hun har følt sig iagttaget siden hun blev gift med Erengab og flyttede hertil, og hendes drømme er forvarsler om en grusom død som kommer nærmere og nærmere. Og nu er Erengab så død.

Så bliver de kaldt ind til Kragan i familiegalleriet (hvis de frygter for Marias velbefindende, så sig at de kan se døren til hendes værelse fra galleriet). Kragan bryder sammen og tilstår alt. Han fortæller den historie som hans fader fortalte ham på sit dødsleje, og han fortæller om sit møde med Prosba og det løfte han gav hende.

Netop da ser en af karaktererne ud af vinduet Mujahin tvinge Maria med sig ned mod tårnruinen. Han har benyttet en hemmelig trappe til hendes rum (se beskrivelsen af Dystenheim).

Scene 13.
Når karaktererne ankommer til tårnruinen har Mujahin bundet Maria til an sten og Prosba står med den hellige offerkniv hævet over hendes bryst. Så angriber de karaktererne, Prosba med offerkniven og Mujahin med et stort sværd.

Efter en lang og blodig kamp bør karaktererne dræbe Prosba, og idet hendes blod rammer stenene falder Mujahin sammen og bliver til støv.



Da to af Klopfstein-slægtens kvinder allerede er blevet dræbt her og Prosba nu dør, er hævnen fuldbyrdet og forbandelsen bliver ophævet. Refenkiri bliver menneske igen.

Scene 14.
Refenkiri kommer frem. Han synker grædende sammen, forbander al den død der er sket og spørger hvorfor det skulle ske. Så begår han selvmord med offerkniven.

Det sidste karaktererne ser er et oplyst tårnvindue på Dystenheim, en skikkelse vender sig bort fra vinduet og alt lys slukkes.

NPCer

Lord Kragan Klopfstein.
Slægtens overhoved er en gammel mand hvis engang så røde og buskede hår er blevet næsten hvidt. Han har kraftige sammenvoksede øjenbryn og en stor næse, og hans pande er furet af dybe rynker. Hans øjne flakker nervøst. Man kan stadig se at denne mand var et frygtindgydende syn i sin ungdom, men nu hænger de brede skuldre, musklerne er blevet slappe og hans bevægelser langsomme. Kragan taler helst ikke med fremmede, og for det meste vil han nøjes med at brumme som svar eller som tegn på at han hører efter.

Lady Didlen.
Kragans kone er en lille og spinkel gammel dame med gråsprængt brunt hår. Hendes meget alvorlige og sørgmodige ansigt er dog næsten uden rynker. Hun virker fysisk og psykisk svag, og taler kun med gæsterne hvis de ønsker det eller hvis de foretager sig noget usædvanligt. Didlen ved ikke rigtig hvad der foregår, men tror at Erengab og Maria har lokket ridderne til Dystenheim fordi krigen er ved at være tabt og fjenden er lige i nærheden. Hun holder sig mest for sig selv og sidder ofte på sit værelse og synger gamle sange om ære, selvopofrelse og sorg. Nogle gange har hun røde øjne ved middagsbordet efter at have grædt.

Lord Erengab Klopfstein.
Erengab har også det karakteristiske buskede røde hår som går i arv i slægten. Hans dårlige venstre ben, som giver ham en slæbende gang, har forhindret ham i at deltage aktivt i krigen. Han vil gerne tale med ridderne og forsøger at gøre deres besøg på Dystenheim så hyggeligt som muligt. Nogle gange virker han dog lidt fjern.

Lady Maria.
En meget smuk kvinde med langt glat lyst hår og bløde bevægelser. Hun er en sød, lidt genert ung pige, der er nem at gøre glad. Normalt er hun meget munter, men ofte er hun påfaldende stille og det er tydeligt at hun utryg (adspurgt vil hun sige at hun har svært ved at falde i søvn). I al hendes skønhed og normalitet bør Maria stå i skærende kontrast til resten af Dystenheims beboere.

Mujahin.
Den magisk fødte søn af Kragan og Prosba har et ansigt der minder en del om sin faders, med sammenvoksede øjenbryn og en lidt stor næse, men hans hår er sort og glat. Hans øjne får tit folk til at føle sig utilpasse, det er som om de ser direkte ind i ens sjæl. Karaktererne bør mærke at han holder øje med dem, selvom han prøver at være venlig overfor dem.

Abarti.
Abarti er fed, Abarti er lille, og Abartis hår er altid skjult under et forklæde som hun binder om hovedet. Abarti er køkkenpige. Hun har arbejdet på Dystenheim hele sit liv og det har sat sit tydelige præg på hende. Hun har set og hørt ting som har gjort hende indelukket og fjendsk, og hun ønsker bare at lave sin mad i fred. Når Abarti går i kælderen sætter hun altid en kile i døren, og bagefter sveder og ryster hun, men hun nægter at fortælle nogen hvorfor.

Når man taler med Abarti i køkkenet er hun altid igang med at hakke kød eller grøntsager, og efter hver endt sætning hamrer hun sin store kniv ned i hakkebrædtet. Karaktererne bør få mistanke til hende, og du kan lade hende stå i køkkenet og slibe sin kniv, hakke en nyslagtet høne (?) eller mumle for sig selv på de underligste tidspunkter.

Friztrich.
Dystenheims gartner og altmuligmand er en høj mager mand med tyndt gråt hår. Han har altid sin kniv og sin have saks på sig, og klipper eller hakker ofte i et eller andet. Han minder en del om Abarti i opførsel (de er begge mere eller mindre sindsyge). Hvis karaktererne udspørger ham om tårnruinen, vil han sige at det er blevet ham forbudt at gå derned.

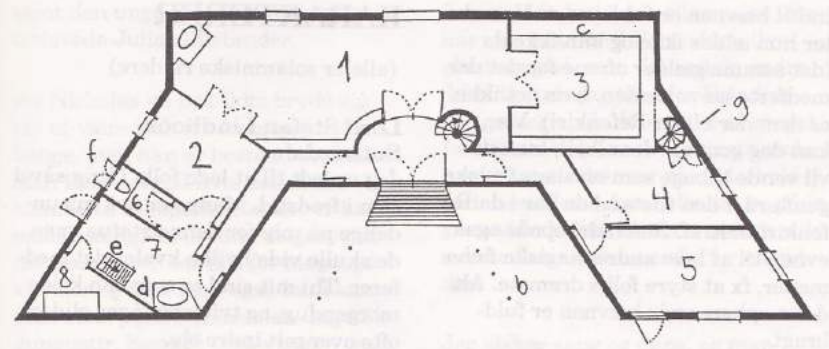
Prosba.
Prosba (eller rettere hendes kødelige genfærd) er en utrolig smuk kvinde med langt glat sort hår og store mørke øjne.

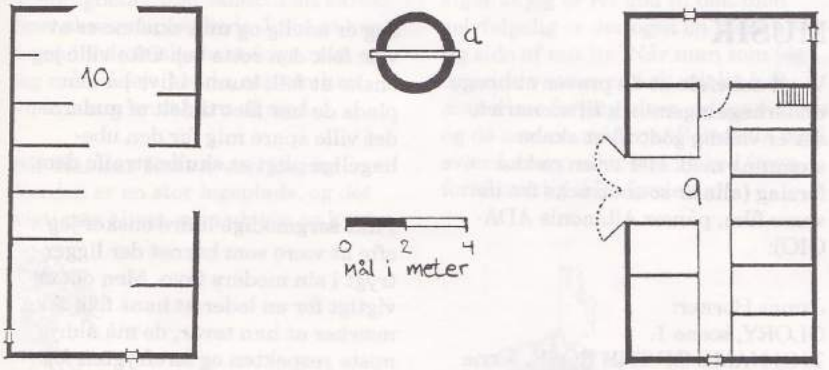
Refenkiri.
En høj og tynd men senet mand med mørkt krøllet hår. Han er nøgen og hans krop er overmalet med blå farve og sære symboler.

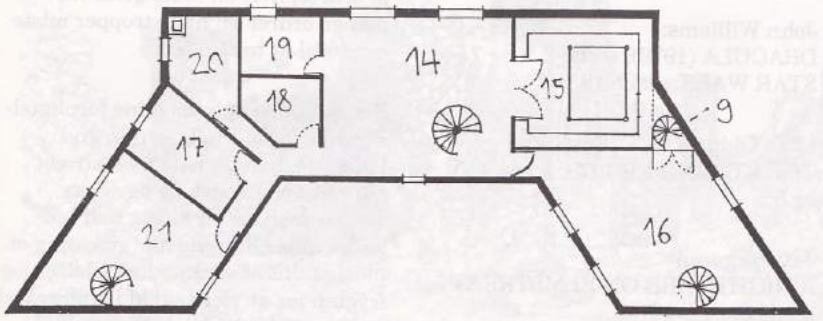
DYSTENHEIM

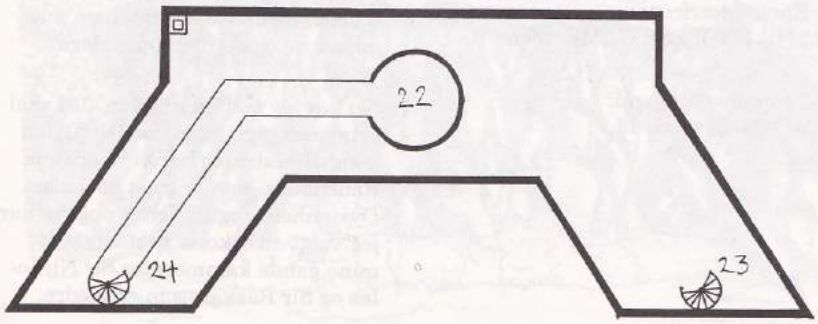
Dystenheim er et gammelt gods hvis storhedstid ligger langt tilbage. Det ligger ret isoleret et stykke fra en lille landsby, men der er kun knap 30 kilometer til storbyen Caergoth. Bag de store truende stenbygninger ligger en stor overgroet park med bl.a. Klopfstein slægtens kirkegård, og for enden af parken ligger tårnruinen.

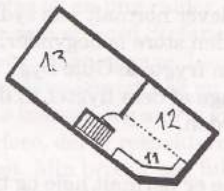
Dystenheim er et dunkelt sted præget af forfald, i krogene er skyggerne dybe, murene slår revner og den ene staldbygning står og forfalder.











Grundetage:
1 Storstue.
2 Spisestue.
3 Bibliotek i to etager.
4 Pigekammer (tomt).
5 Mujahins værelse
6 Latrin.
7 Køkken.
8 Abartis kammer.
9 Stald.
10 Staldruin.

Kælder:
11 Vinreol.
12 Forrådskammer.
13 Pulterkammer.

2. Etage:
14 Familiegalleri, bl.a. med et billede af Prosba.
15 Bibliotekets balkon.
16 Erengab og Marias værelse.
17-20 Gæsteværelser (til karaktererne).
21 Kragan og Didlens værelse.

3. Etage:
22 Stort udsigtstårn.
23-24 Små udsigtstårne.

a Brønd.
b Tøjrpæle.
c Reol.
d Ildsted.
e Trappe til kælderen.
f Lem til tømning af latrin.
g Hemmelig trappe der forbinder husherrens værelse med pigekammeret (har ikke været brugt siden Jeposlovs tid).

ERNÆSTERNE

Dette folk lever normalt i de sydlige egne hvor den store is begynder, men nu hvor den frygtede Gule Syge raser her er mange af dem flygtet til det blidere norden.

Ernæsterne er normalt høje og tynde, nærmest ranglede, men skindet bedrager, for deres senede kroppe er stærke og seje. De har næsten alle mørkt krøllet hår, men næsten ingen kropsbehåring, og kun de ældste mænd har en svag skægvækst. Deres normale beklædning er skindtøj, oftest lavet af sæler, men her nordpå er det selvfølgelig ikke så tykt som derhjemme. Ofte bærer de en eller flere lange kasteknive gemt på kroppen.

Ernæsterne er meget tilbageholdende og tavse af natur, og vil ofte sidde i den samme stilling i timevis uden at røre sig. Dog har de en tilbøjelighed til at foretage den samme bevægelse igen og igen, fx at kaste en kniv op i luften og gribe den igen eller bevæge foden frem og tilbage. Selvom det kan virke som om de er ligeglade med omverdenen, er de meget opmærksomme på hvad der foregår omkring dem. Hvis en ernæster føler sig tryg under en samtale kan han finde på at lukke øjnene som tegn på at han ikke nærer nogen frygt for den anden.

Stammen er grundsøjlen i ernæsternes livssyn, og den ledes altid af den stærkeste som findes ved rituelle tvekampe. Denne leder har to rådgivere, en taktisk og en åndelig vejleder (præsten). Man er sammen om næsten alt, og ernæsternes børn opdrages af stammen i fællesskab.

Refenkiri.
Refenkiri er magisk fænomen som kan opstå når en ernæster bliver overvældet af vrede og hævntørst. Det er en sindstilstand hvor personen bliver ét med sin hævntørst og opnår voldsomme magiske kræfter indtil hævnen er fuldbyrdet. Han eller hun ældes ikke og kan ikke dø (det samme gælder ofrene for det der medførte hævntørsten, hvis det ikke er dem der bliver Refenkiri). Man kan dog godt slå dem ihjel, men de vil vende tilbage som en slags fysiske genfærd, i den tilstand de var i da Refenkiri indtraf. Refenkiri opnår også evnen til at lave andre magiske fænomener, fx at styre folks drømme. Alt dette ophører når hævnen er fuldbragt.

MUSIK

Vi vil anbefale at du prøver at bruge underlægningsmusik til scenariet, det er vældig godt til at skabe stemning med. Her er en række forslag (alle er soundtracks fra diverse film, pånær Albinonis ADAGIO):

James Horner:
GLORY, scene 1.
THE NAME OF THE ROSE, scene 11.

John Williams:
DRACULA (1979), scene 2, 3 og 7.
STAR WARS, scene 13.

Mike Oldfield:
THE KILLING FIELDS, scene 4, 5 og 8.

Jay Ferguson:
A NIGHTMARE ON ELMSTREET 5, scene 6.

Ennio Morricone:
THE ENDLESS GAME, scene 10.

Tommaso Albinoni:
ADAGIO, scene 14.

KARAKTERER

(alle er solamniske riddere)

Lord Stefan Lindhook Sutherdale.
Jeg er født til at lede folk, i krig såvel som i fredstid. Mange er nok misundelige på mig for denne status, men de skulle vide hvilke kvaler det medfører. Thi mit sind er som den kolde morgendug, og tvivlens tåger glider ofte over mit indre øje.

Jeg er adelig og min skæbne er at vise folk den rette vej. Ofte ville jeg ønske at folk kunne blive på den plads de har fået tildelt af guderne, det ville spare mig for den ubehagelige pligt at skulle straffe dem.

I mit sørgmodige indre ønsker jeg ofte at være som barnet der ligger trygt i sin moders favn. Men det er vigtigt for en leder at hans folk ikke mærker at han tøver, de må aldrig miste respekten og ærefrygten for ham. Ligeså vigtigt er det kun at give få ordrer, hvis en leder giver for mange ordrer vil hans tropper miste evnen til at tænke selv.

For at kunne opfylde mine forpligtelser over for mit folk og min gud Paladine, har jeg hele livet stræbt efter at opnå fysisk og psykisk styrke, men det er aldrig helt lykkedes mig. Guderne har givet mig et hjerte fuldt af sørgmodige følelser, og frygten for at være skyld i andres død nager mig bestandigt. Men jeg må vedblive at være et værdigt forbillede, mister folket troen på mig mister de også troen på guderne.

Nu har jeg fået en mission. Jeg skal bringe en vigtig meddelelse til den kongelige strateg baron Waldstein Rabenburg, som er gæst på godset Dystenheim, og til denne opgave har jeg valgt en eskorte bestående af mine gamle kammerater Sir Nicholas og Sir Raskar, som er brødre,

samt den unge Sir Jungustir, min trolovede Julias lillebroder.

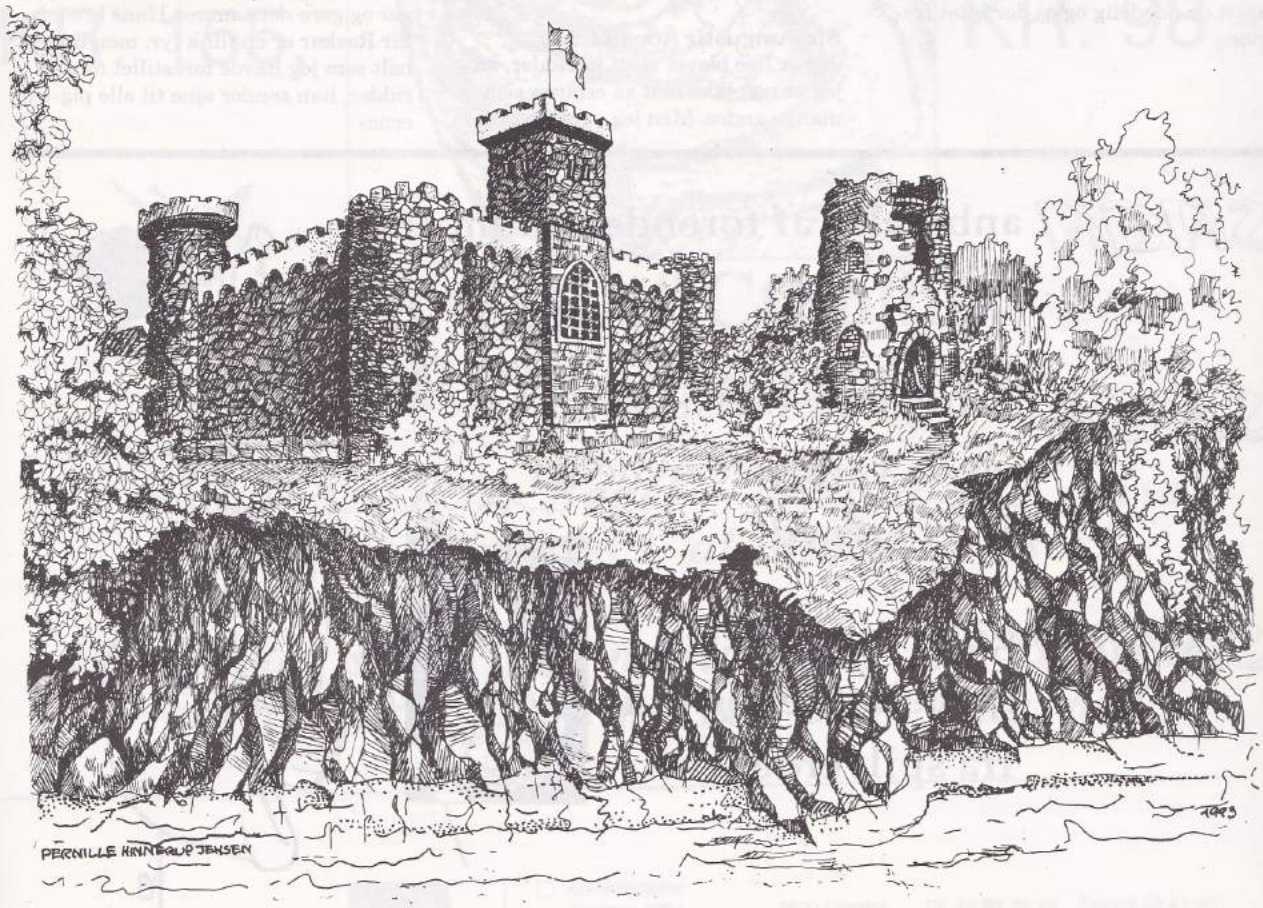
Sir Nicholas vil nok ikke bryde sig om at være væk fra fronten for længe, men han er bestemt en mand man kan stole på hvis det skulle komme til kamp. Sir Raskar er hans modsætning, en munter følgesvend der måske tænker lidt for meget på kvinder og fest, men også ham kan man stole på. Så er der den unge Sir Jungustir, han må under ingen omstændigheder lide skade. I sit sidste brev skrev min elskede Julia at han brændende ønskede at følge mig, og jeg må vel føje hende, selvom han endnu kun er et barn af sind.

Sir Raskar Roten von Berim.
Verden er en stor legeplads, og det vigtigste i livet er mad, vin og kvinder til at forsøde min tilværelse. Jeg har viet mit liv til Fernedam, livsglædens gud, men det ved de andre ikke. De tror jeg tilbeder Paladine, det gør jeg også...bare ikke så meget, for vel er Paladine den øverste gud, men han er ikke nær så underholdende som Fernedam. Min tro er på ingen måde kættersk, men mange ville måske finde den uværdig for en ridder.

Jeg elsker sang og dans, og man siger at jeg er ret god til det, men selvfølgelig er der også en mere alvorlig side af mit liv. Når man som jeg og mine venner er født adelig har man visse forpligtelser, og jeg vil leve og dø som en ridder af Solamnia med sværd, lanse eller bue i hånd (men forhåbentlig ikke foreløbig).

Nu har min gamle ven Lord Stefan samlet mig selv, min broder Sir Nicholas og en ung ridder, Sir Jungustir som er Lord Stefans trolovedes lillebror, til en opgave. Lord Stefans trolovede er iøvrigt nok en af de eneste kvinder jeg aldrig ville forsøge at forføre, dertil respekterer jeg ham for højt. Min broder har fuldstændig glemt alt om livets glæder, og hans syn på livet er værre end det de prøvede at lære os i træningslejrene. Det er vel krigens skyld. Denne unge Jungustir skal jeg nok lære lidt om livets sande glæder.

Sir Nicholas Agathin von Berim.
Jeg er ikke blåøjet som de fleste, jeg ved hvad der skal til for at vinde denne krig: rå magt. Jeg var som alle andre da denne forbandede krig startede, men jeg har fået forståelse og



indsigt. Hvor jeg dog afskyr deres svage sind.

Da jeg først drog ud i denne krig var det med et ønske om at vinde ære og vise nåde og forståelse, for jeg troede at Den Grå Konges soldater var som os, men jeg tog fejl. Meget blod har det kostet mig at udfylde min plads i forreste række, men jeg lever først rigtig når jeg leder fodfolket til angreb og ser fjenden i øjnene. At fodfolket dør skrigende rører mig ikke, de er blot bønder med våben i hånd.

Ved min side hænger mit sværd Exterion, og sammen vil vi jage ondskaben til den dag jeg dør en værdig død i kampens hede. Jeg glæder mig til igen at mærke sværd bide imod mig, den kølige fornemmelse der breder sig i kroppen er en glæde der er forbeholdt de udødelig og os der intet frygter.

Nu har min gamle ven Lord Stefan kaldt mig selv, min broder Sir Raskar og en nyslået ridder ved navn Sir Jungustir, der knap er tør bag ørene, sammen til en opgave. Jeg håber vi skal tilbage til fronten, og hvis ikke håber jeg ihvertfald at denne opgave er hurtigt overstået.

Lord Stefan er en lidt for blød mand, men han er født til at lede og det er min pligt som soldat at følge ham. Min broder mener at jeg er gået glip af livets glæder, men hans glæder er bestemt af menneskets laveste drifter, og jeg er kun sammen med ham fordi jeg er blevet beordret til det og for at sørge for at han ikke krænker familiens ære. Lad os håbe at den unge Sir Jungustir lærer smerten at kende uden at blive os en klods om benet.

Sir Jungustir Adean Keef.
Jeg er lige blevet slået til ridder, så jeg er nok ikke helt så erfaren som mange andre. Men jeg var den bedste til træning, og der er vel ikke så stor forskel på træning og krig.

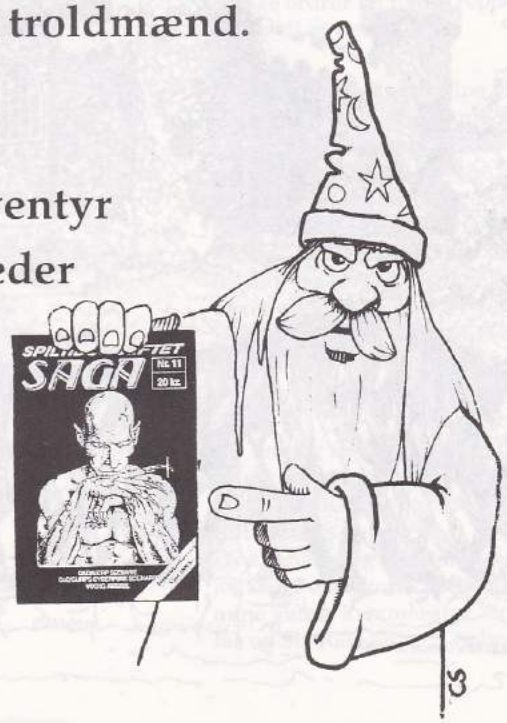
Det er lykkedes mig at blive udvalgt til en vigtig opgave, måske fordi jeg har bedt min søster Julia gå i forbøn hos hendes trolovede, Lord Stefan. Så nu skal jeg ud med tre af de bedste riddere, Lord Stefan, Sir Nicholas og Sir Raskar, og jeg håber at jeg får lejlighed til at vise dem hvad jeg er værd. Måske bliver jeg befalingsmand efter dette togt eller måske får jeg mulighed for at redde dem allesammen. Hvor vil Julia blive stolt af mig.

Jeg har længe set op til Lord Stefan. Sir Nicholas mener vist at jeg er for ung, men jeg skal vise ham at jeg kan kæmpe, jeg mangler bare lidt rutine. Måske skulle jeg se hvad han gør og gøre det samme. Hans broder Sir Raskar er en flink fyr, men ikke helt som jeg havde forestillet mig en ridder, han sender øjne til alle pigerne.

SAGA anbefales af førende troldmænd.

SAGA bringer de bedste eventyr og de varmeste nyheder hver måned!

SAGA giver dig artikler, anmeldelser og nyt fra spilverdenen.



SAGA

SUPERPRISER
1993 - Forår

SPAR!
10%20%30%40%

F.EKS.

CALL OF CTHULHU 5TH

KR. 155,-

F.EKS.

TERMINATOR I (Videofilm)

KR. 98,-

På Call of Cthulhu, MERP/Rolemaster etc.

Har du fået B.O. Bøger - Bog & Idé´s nye katalog med masser af billige priser!

Hvis ikke, så se det næste gang du kommer i en af vores forretninger eller ring nu!

B.O. Bøger Bog&idé

☐ Administration Postbox 1054	2800 Lyngby	Tlf. 45 93 31 19	Fax 45 93 41 45
☐ Lyngby Storcenter 54	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45	Fax 45 87 31 12
☐ Rødovre Centrum 116	2610 Rødovre	Tlf. 31 41 04 85	Fax 31 41 62 62
☐ Rådhustorvet	7100 Vejle	Tlf. 75 82 05 44	Fax 75 72 26 57
☐ Kongensgade 33	6700 Esbjerg	Tlf. 75 12 11 77	Fax 75 12 70 71
☐ Vestergade 59-61	5100 Odense C	Tlf. 66 11 40 33	Fax 66 14 46 08

BLOOD BOWL HOLD PRÆSENTATION

Dette er den første dag i den nye sæson hos SBBL. Og dagen starter med strålende solskin fra en næsten skyfri himmel. Det ses tydeligt hvordan nogle af tilskuerne behændigt forsøger at holde sig på de bagerste rækker, hvor de kan finde blot en smule skygge. Og minsandten om ikke nogle af tilskuerne har grebet til håndgemæng. Netop nu flyver den første snotling ud over gelænderet, og minsandten om der ikke kommer endnu en snot... nej det var søreme en halv dark elf. Nå men tilbage til præsentationen af holdene.

Og på banen præsenteres netop nu det første af alle de mange hold der har tilmeldt sig SBBL. Og medens holdet marcherer ind på den nypolerede Astrogranit til deres første offentlige præsentation, har vi netop fået holdets træner ind i studiet til et lille interview. Men først en kort opsummering af holdet: *Renegades.*

Og som det jo tydeligt ses, er holdet en stor blanding af forskellige racer. Ikke mindre en fem forskellige racer er der repræsenteret på Renegades. Men nu til holdets træner Anton Lunau.

SBBL: Hvordan kan det være at I har valgt at have så mange forskellige racer på et hold? Vil det ikke skabe nogle problemer indbyrdes?

AL: Vi har en enkelt gang i løbet af vinterens træning oplevet nogle små problemer, specielt mellem sort elverne og kaos dværgene, men det regner vi ikke for noget særligt.

SBBL: Er det rigtigt at alle spillerne fra de to racer nægtede at spille ved en velgørenhedsmatch for tre uger siden?

AL: Nej det har overhovedet ikke noget på sig. De var tilfældigvis alle ni blevet ramt af et alvorligt tilfælde af maveinfluenza. Men vores resterende spillere klarede sig jo også flot, de vandt 3-2.

SBBL: Ja det har du ret i, men er det ikke også sandt at modstanderne var det lokale hold stillet af byens handlende, og dermed ikke rutinerede Blood Bowl spillere?

AL: Ingen kommentarer.

Renegades

Træner/Ejer:
Anton Lunau (AL); Uglens Kvarter 10 D ; 2620 Albertslund

No.	Navn	Race	Position
1	Gaa'th Hraldi II	Ogre	Blitzer/Starplayer
2	Fagath De Hez	Ogre	Blocker
3	Aeron Flash	Dark Elf	Lineman
4	Vlieron Sein	Dark Elf	Thrower
5	Gargliz Seinx	Dark Elf	Blitzer/Starplayer
6	Fiont "The Flash" Garigo	Dark Elf	Catcher
7	Livius Garnas	Dark Elf	Catcher
8	Eric Von Longbeard	Chaos Dwarf	Blocker
9	Grindalf McHackem	Chaos Dwarf	Blocker
10	Schlezig Güterman	Chaos Dwarf	Blocker
11	Eric Elfsmasher	Chaos Dwarf	Lineman
12	Mighty Luke	Snotling	Lineman
13	Gork "The Stunned" Zagi	Snotling	Lineman
14	Warg Halffood	Orc	Lineman
15	Gergli Hnnnmi	Orc	Lineman

Og i denne sæson har Renegades to stjernespillere. De to er følgende:

Gaa'th Hraldi II

Race
Ogre
Alignment
Chaotic
Number
1
Position
Blitzer

MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
5	+2	7	3	-1	0	11

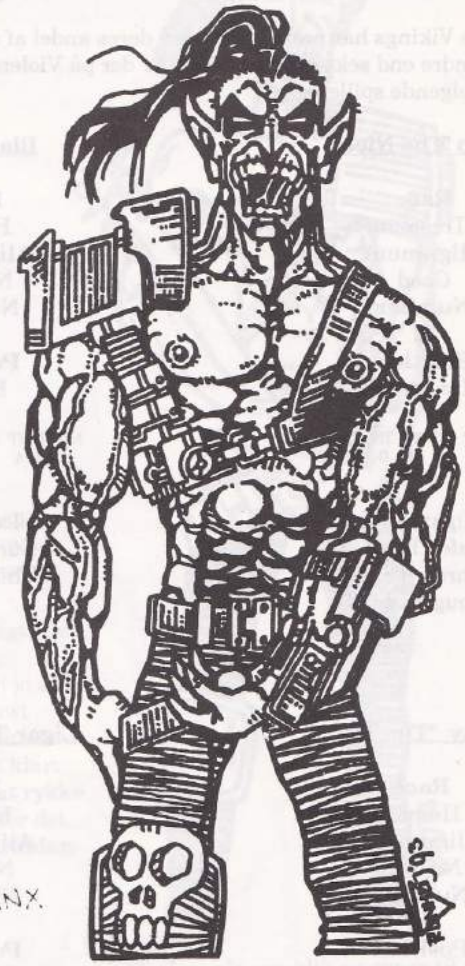
Block (1)
Mighty Blow (4)
Throw Team-Mate
Sure Hands (1)
Toughness (2)

Garliz Seinx

Race
Dark Elf
Alignment
Chaotic
Number
5
Position
Blitzer

MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
4	+3	4	3	+1	+1	9

Dodge (2)
Intercept (1)
Leap (2)
Toughness (1)



Herefter følger holdet *Violence Vikings*. Holdet består ikke af mennesker fra Norsca som man ellers skulle have forventet med dette navn. Vi ser her nærmere på hvad og hvem holdet består af:

Violence Vikings

Træner/Ejer:
Daniel Kold (DK); Dr. Dagmarsvej 98; 3650 Ølstykke

No.	Navn	Race	Position
1	Iron Igar	Human	Blocker
2	Nico 'The Nice'	Treeman	Lineman/Starplayer
3	Rick 'The Rock'	Human	Blocker
4	Peter 'The Puma'	Human	Lineman
5	Sike 'The Sensitive'	Human	Lineman
6	Adam 'The Animal'	Human	Lineman
7	Black Dead	Human	Blitzer/Starplayer
8	Tommy 'The Train'	Human	Blitzer/Starplayer
9	'Fast Food' Eddie	Halfling	Catcher/Starplayer
10	'Run Real Fast' Bimbo	Halfling	Catcher/Starplayer
11	Ligar 'Long Bomb'	Human	Thrower/Starplayer
12	'Failure' Frank	Human	Thrower
13	Mike 'The Mean'	Human	Kicker

Treasury: 900 GC

Og som sædvanlig har vi holdets træner i studiet for et par kommentarer.

SBBL: Hvad fik jer til at bruge et navn som Violence Vikings, når ingen af spillerne stammer fra Norsca?

DK: Ja altså! Det ligger således at min tiptipoldefar, på min fars side, engang var på en rejse til Norsca, og der så han hvordan man spiller rigtigt Blood Bowl, og det er den spillestil vi har valgt at bruge.

Violence Vikings har naturligvis også deres andel af stjernespillere. Ikke mindre end seks stjernespillere er der på Violence Vikings hold. Det er følgende spillere:

Nico 'The Nice'

Race
Treeman
Alignment
Good
Number
2
Position
Lineman

MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
4	0	8	2	0	0	11

Mighty Blow (2)
Safe Throw (2)
Throw Team-Mate
Toughness (3)

Black Dead

Race
Human
Alignment
Neutral
Number
7
Position
Blitzer

MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
4	+3	4	3	0	0	9

Block (1)
Sure Hands (1)
Thick Skull

Tommy "The Train"

Race
Human
Alignment
Neutral
Number
8
Position
Blitzer

MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
4	+4	4	3	0	+1	9

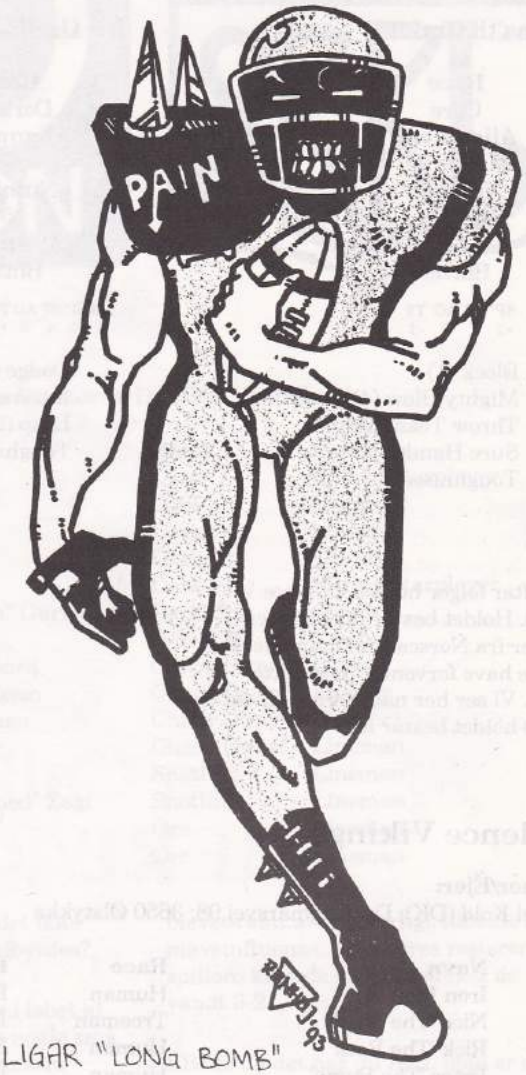
Nerves of Steel

Ligar 'Long Bomb'

Race
Human
Alignment
Neutral
Number
11
Position
Thrower

MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
4	+3	3	3	+1	0	8

Dodge (2)
Long Throw
Nerves of Steel



SBBL: Vil det sige at i bruger de samme træningsmetoder, eller hvad er det der gør det til en speciel stil?

DK: Ja altså! Det vil sige at vi blandt andet har været på træningslejer i Norsca i 2 måneder. Men derudover har vi blandt andet importeret 2 isbjørne som vi bruger til at øve vores blokeringer og tacklinger med. Desværre ligger det således at vores stjernespiller Nico, kom til at skade den ene af isbjørnene under den sidste træningskamp. Så træningsniveauet ligger lidt på den lade side i øjeblikket.

Og det var så ordene fra Violence Vikings træner. En lidt speciel måde at træne på, som jo nok senere skal vise sig om den er effektiv.

'Fast Food' Eddie

Race
Halfling
Alignment
Neutral
Number
9
Position
Catcher

MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
3	+4	2	5	-1	+2	7

Catch (2)
Right Stuff

'Run Real Fast' Bimbo

Race
Halfling
Alignment
Neutral
Number
10
Position
Catcher

MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
4	+4	2	5	-1	+1	7

Jump Up
Leap (2)

Og hermed kommer dagens sidste hold på banen. Det drejer sig om *Araknoid Avengers*, et af de få hold der (næsten) kun består af en race. Holdet består af lutter elvere, suppleret med en enkelt treeman.

Og rygterne går om at Araknoid Avengers kun er blevet besejret i 2 ud af 14 kampe. Vi har spurgte træneren om hvordan det kan lade sig gøre.

SBBL: Er det rigtigt at I kun er blevet besejret i 2 ud af 14 kampe? Og hvordan kan det lade sig gøre?

DC: Ja det er selvfølgelig rigtigt. Det drejer sig dog om træningsog opvisningskampe, men som vi jo alle ved, spiller en rigtig Blood Bowl spiller aldrig for sjov. Grunden til den fantastiske succes er helt klart elvernes fantastiske evne til at rykke op ad banen når de har brug for det. Dette, kombineret med Hubart Manglethorne's overblik og evner til at stoppe næsten hvem som helst, skaber det perfekte spil.

SBBL: Du kalder det "det perfekte spil" men alligevel har i tabt 2 af de 14 kampe, så kan det vel ikke være perfekt?

DC: Nu kommer det jo an på hvad man lægger i ordet perfekt. Perfekt for mig og holdet er at vi er de bedste og at vi sejrer i det lange løb. Hvis vi er nødt til at give et par points i ny og næ til vores modstandere, så gør vi det med glæde. Vi ved at sejren og pokalen er vores.

Araknoid Avengers

Træner/Ejer:
Dennis Christensen (DC); Birkevej 28, Havnbjerg; 6430 Nordborg

No.	Navn	Race	Position
1	Hubart Manglethorne	Treeman	Lineman
2	Sokarias Flowerfoot	Elf	Blitzer/Starplayer
3	Myomar Tearwell	Elf	Blitzer
4	Aflon 'Pink Panther' Leafholt	Elf	Thrower/Starplayer
5	Warfin Skyreaver	Elf	Catcher/Starplayer
6	Caspar Sinjae	Elf	Catcher
7	Anjin 'Tumbler' Moonless	Elf	Catcher
8	Noël Sundance	Elf	Catcher
9	Zebion Featherfall	Elf	Lineman
10	Cougar Rainville	Elf	Lineman
11	Ralph Darkstar	Elf	Lineman
12	Stane Arrowfield	Elf	Lineman
13	Garreth Greenwood	Elf	Lineman
14	Stinwë Aldwine	Elf	Lineman
15	Kane Rivelin	Elf	Lineman

Og det sagde altså Dennis Christensen, træner for Araknoid Avengers. Vi slutter selvfølgelig af med at kigge på deres stjerne spillere.

Sakarias Flowerfoot

Race
Elf
Alignment
Good
Number
2
Position
Blitzer

MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
4	+3	4	4	+1	+1	9

Dodge (2)
Intercept (1)
Luck (1)

Aflon Leafholt

Race
Elf
Alignment
Good
Number
4
Position
Thrower

MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
4	+3	3	3	+3	0	8

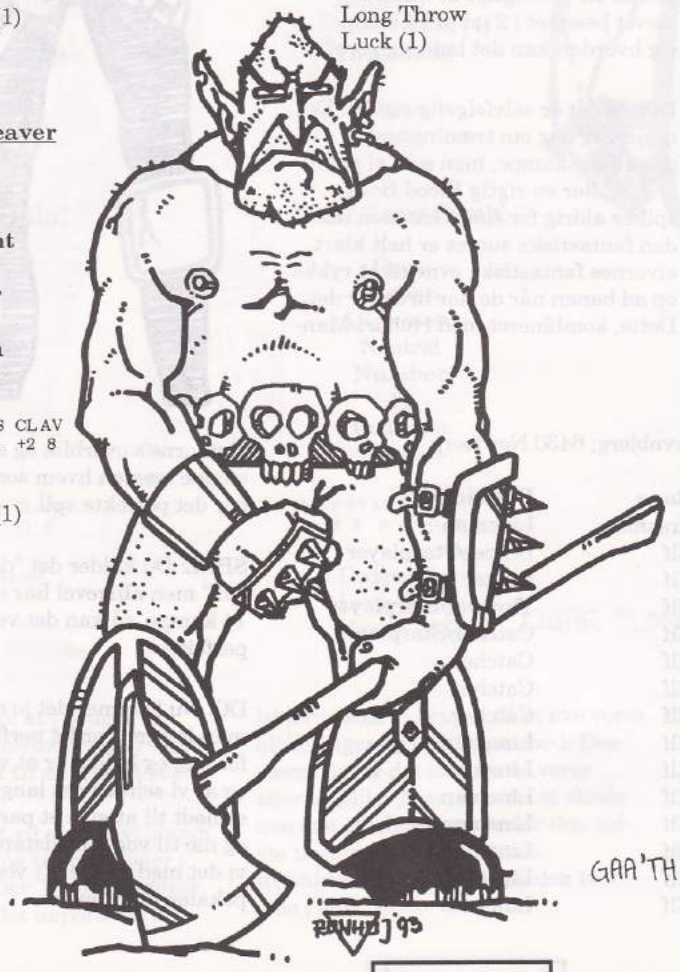
Intercept (1)
Long Throw
Luck (1)

Warfin Skyreaver

Race
Elf
Alignment
Good
Number
5
Position
Catcher

MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
4	+4	2	4	0	+2	8

Docge (1)
Intercept (1)
Jump Up



GAA'TH HRALDI II

Og vi bringer en efterlysning:

Ejeren af holdet Khorne Bloodbringers bedes rapportere til trænerlokalet straks. Træneren Ulric "Whiplash" Darn nægter at flytte sig fra døren til omklædningslokalet før han får den lovede bonus udbetalt. Og vi gentager: Ejeren af holdet Khorne Bloodbringers bedes rapportere til trænerlokalet straks!

Og jeg har netop hørt at der også er begyndt at blive problemer i et af spillernes omklædningslokaler. Og jeg hører nu i min ørechokoladesnegl, at det er det lokale hvor Khorne Bloodbringers skifter, det er galt med. Efter sigende er Andreas Fellblade endnu engang begyndt at svinge vildt omkring sig med sit "selvforsvarsvåben", et tohåndssværd som han forgæves altid forsøger at medbringe på banen. Men tilbage til præsentationen af holdene.

Ups, tiden er desværre løbet fra os så hermed slutter vi for denne omgang, og medens kampene nu så småt begynder, gør vi klar til den næste præsentationsrunde, og her ser vi naturligvis frem til at præsentere dit hold for den undrende verden. Hvis du ikke har indsendt et hold til SBBL endnu, så skynd dig mens tid er!

Rettelse: I vores introduktion til SBBL i SAGA 16, fik vi desværre skrevet at Elf Wardancers var beskrevet i SAGA 10. Dette er ikke rigtigt reglerne findes i SAGA 9.

Spilverdenen

DRF-CON 1992.
Vibenshus Skole, København.
6-8/11 1992.

SAGAredaktionen har været involveret i DRF-Con på en række forskellige måder, bl.a. som scenarieforfattere til AD&D, Star Wars og Rune Quest, og er derfor til en vis grad er inhabil. Derfor har vi valgt at dække con'en med to indlæg. Et fra Peter Jensen, som var scewnarieforfatter og spiller, samt et fra Just Kjærgaard Pedersen, der er formand for DRF og var arrangør.

Peter Jensen, scenarieforfatter og spiller:

Da jeg blev bedt om at skrive et par bevingede linier om DRFCon, var jeg nødt til gribe fat i hæftet for li'som at kunne huske, hvad det egentlig var, der foregik. Ikke fordi min hukommelse er hullet som en si; men det var altså efterhånden lidt længe siden, connen fandt sted. Straks da jeg kiggede på hæftet kom jeg i tanke om, hvad det var, jeg havde at brokke mig over (ja, der var selvfølgelig også visse lyspunkter, men...).

Ser man på hæftet, og tænker man så tilbage på connen, kommer man lynhurtigt i tanke om alle de ting,

"Bortset fra DRF-Con '91 var det den mest kaotiske og dårligt organiserede con, jeg nogensinde har oplevet (...)"

der ikke blev som forventet. Når man læser hæftet, får man lynhurtigt det indtryk, at connen ville blive velorganiseret og kort sagt køre som smurt i olie. Intet kunne være mindre rigtigt. Bortset fra DRF-Con '91 var det den mest kaotiske og dårligt organiserede con, jeg nogensinde har oplevet (og det siger ikke så lidt). Heldigvis har orden i tingene aldrig været noget afgørende kriterie for, om en con bliver succesfuld eller ej. Nå, men tilbage til mit sure opstød.

En enkelt turnering blev overhovedet ikke til noget (Tolkien Quiz, arrangøren havde sgu' ikke tid) og Top Secret blev lavet om til ad hoc turnering, dvs. den sædvanlige ignorans overfor de stakkels forhåndstilmeldte. Generelt kan man sige, at hele programlægningen var af H.. til. I nogle tidsblokke var der slet ikke pladser nok, og i andre var der nærmest for mange. Lokaleforholdene var en blandet oplevelse. Der var lokaler nok. Der var bare ikke rigtig nogen, der havde styr på, hvor de lå, og så var de i øvrigt på det nærmeste spredt ud over det halve af København (ja, ja, overdrivelse fremmer forståelsen).

Det med rodet i lokalerne var et temmelig stort problem, som man specielt som turneringsleder (jeg var arrangør af WFRP) fik at føle som en anden pisk over sine rygstykker. Da jeg skulle fordele lokalerne til spillerne, fik jeg rigtigt kærligheden at føle. For det første kunne flere grupper slet ikke finde deres lokale, og jeg måtte fise fra Herodes til Pilatus for at finde og få låst op for de rigtige lokaler, og for det andet blev nogle grupper placeret de underligste steder (i en kældergang f.eks.).

Connens største problem var nok, at der totalt manglede et samlingspunkt for connens deltagere. Det, der kom nærmest, var nok SAGA-boden; men der var jo ikke rigtig plads til alle. Uden en stor sal, hvor man kunne mødes mange på én gang, forsvandt det sociale element totalt. Folk gik rundt i små grupper. Og uden mulighed for at møde

mange mennesker samtidig, f.eks. i en kantine, var det svært at få overblik over connen.

Skal jeg nu nødvendigvis nævne et par positive ting, kunne jeg jo gøre opmærksom på de mange rigtig gode turneringer, der løb af staben. CoC Hunger... og WFRP var store succeser, men siden jeg arrangerede WRFP og var medarrangør af den anden, må jeg hellere forbigå dem i stilhed, desværre...

Udover disse to tidskrævende turneringer var jeg tilmeldt "Tusmørkets Smådjævle 4" og "Runequest". Jeg sov desværre over mig til "T4", men nåede da at overvære ca. halvdelen af en spillegruppes sceance, og denne turnering virkede velgennemtænkt og meget underholdende. "Runequest"-turneringen løb af staben på et skidt tidspunkt. Rigtig skidt endda, for søndag formiddag er de fleste con-deltagere altså ret trætte; men igen, en sjov turnering med nogle spændende og inspirerende spilpersoner (tak for tricksterkultisten Demidoff).

For lige at samle op her til sidst vil jeg kort sige: Connen var god, indsatsen var stor, men resultatet for dårligt. Turneringerne, som jo egentligt er det vigtigste, var af høj kvalitet; men rammerne for connen var under al kritik. Jeg ved godt, con-arrangørerne havde deres hyr med skolens ledelse; men alligevel... Kom igen DRF.

Just Kjærgaard Pedersen, formand og arrangør:
Den 6.-8. november kulminerede mere end 6 måneders forberedelse i DRF-Con. Oprindeligt skulle DRF-Con have været afholdt den 28.-30. august på en lille skole i Gentofte, men i ellevte time sprang kommunen fra. Dette kom som en stor overraskelse for DRF, der gantagne gange i tiden før afslaget havde fået tilsagn om det modsatte. DRF mente dog ikke, at dette på nogen måde ville afholde DRF-Con '92 fra at blive holdt.

"EN AF DE BEDSTE LAPPELØSNINGER ENDNU..."

"(...) hvis jeg ikke selv havde set det, ville jeg ikke tro, hvor meget man egentlig kan nå at organisere i den sidste uge før en con."

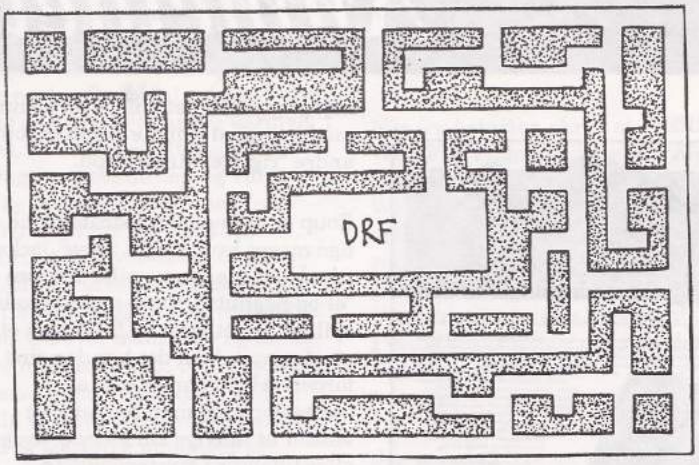
Datoen for con'en blev udsat til 6.-8. november, og der blev sendt ansøgninger ud til samtlige kommuner i Københavnsområdet. Den eneste, der kunne skaffe en skole med så kort varsel var Københavns kommune, der hurtigt fik os indlogeret på Vibenshus Skole. Der var kun en ulempe ved at bruge den skole: DRF skulle betale skolebetjentens løn for weekend, og det løb hurtigt op i små 10.000 kr. Vi blev derfor nødt til at hæve deltagertgebyret til 85 kr. Det viste sig at være meget godt, at vi så hurtigt havde accepteret kommunens tilbud, for til arrangørgruppens store forbløffelse besluttede Johnny Jacobsen, der de tre foregående år havde stået for mad-, toast-, slikog sodavandssalget at gå uden varsel. Det betød, at vi med blev nødt til at lave endnu en lappeløsning (selv om man jo må indrømmme, at det er en af de bedste lappeløsninger, der er set på danske con'er indtil videre).

I det hele taget vil jeg sige, at hvis jeg ikke selv havde set det, ville jeg ikke tro, hvor meget man egentlig kan nå at organisere i den sidste uge før en con. En af de ting, der irriterede mig og sikkert også mange andre var, at der ikke på noget tidspunkt blev ophængt et kort over skolen. Selv med et kort ville det ikke have været let at finde rundt på skolen, men uden var det næsten umuligt!

Det hjalp selvfølgelig heller ikke, at vi ved ankomsten fik at vide at to etager, som vi havde fået lovning på var blevet lukket af, og det lykkedes da også skolebetjenten at få os allesammen til at måbe, da vi kun måtte holde én af dørene mellem skolens to bygninger åben om natten. Men på trods af alle de problemer, der var med at få stablet con'en på benene,

synes vi at DRF-Con '92 var vellykket; med en masse gode og velforberedte turneringer (turneringsskribenterne havde jo fået fire ekstra måneder at køre på) og en bunke rollespillere, der havde en god weekend (specielt på andendagen, hvor de havde lært at finde rundt).

Jeg kan kun slutte med at henvise til Kasper T. Mortensens leder i SAGAnr. 15 og ved at gengive DRFs motto: "Næste år bliver alting bedre".



SAGA BRINGER HER DET TILTRÆNGTE KORT OVER VIBENHUS SKOLE...

CON'ER I DANMARK 1993

Her er en foreløbig og ufuldendt oversigt over de rollespilscon'er som forhåbentlig vil blive afholdt i Danmark i år, de får mere foromtale senere. Skulle jeres con mangle, så kontakt os i god tid, hvis I ønsker den omtalt i bladet.

RUBICON '93, Valby Medborgerhus, 6-7/2 (kontakt Børge ZinckMadsen 53 62 72 00)

TROA-CON VI, Ålborg, 19-21/2 (kontakt Martin Laursen 98 19 22 09)

SEK CON 1, Svendborg, sidst i Marts (kontakt Frank Oddesborg 62 25 27 20)

SYDFYNSK CON (?), Fåborg, marts/april (?) (kontakt Morten Jørgensen 62 61 23 04)

VOR FRELSER CON '93, Christianshavns Gymnasium, 2-4/4 (kontakt Kasper Bøgh 33 15 95 60)

Live Role Play Træf (endnu unavngivet, men noget stort er i vente), Randers, forår (kontakt Jes Jakobsgaard 86 43 91 25)

FASTAVAL '93, Århus, 8-11/4 (kontakt Troels Chr. Jacobsen 86 18 89 14)

JACTA I, Vejle, sidst i April (kontakt H.P.Koch 75 85 34 52)

ARMAGEDON IV, Randers, august/september (?) (se Jes ovenfor)

TROA-CON VII, Ålborg, 13-15/8 (se Martin ovenfor)

SPILTRÆF '93 (?), Odense, september (?) (kontakt Lise og Benny Møller 66 12 05 81)

DRF-CON '93, København (?), efterår (?) (kontakt Just Kærgård Petersen 31 68 17 44)

VIKING CON 12, Tårnby Gymnasium (?), 1. weekend i efterårsferien (kontakt Børge Zinck-Madsen, se ovenfor)

CON '93, Billund, 15-18/10 (kontakt Michael Poulsen 75 33 23 60)

GAMES WEEKEND, Cirkelhuset, Kokkedal, August (?), (Kontakt Daniel Sejer tlf. 49 26 26 36)

Anmeldelser

Coup Strategispil
Steve Jackson Games
Pris ??,?? kr.
Lad dig endelig ikke lokke af den sjove forside, eller af den morsomme beskrivelse på bagsiden. Coup er et "rigtigt" strategispil. Godt nok simulere det ikke virkeligheden nøjagtigt, men det spilles på samme måde, og med samme resultat som de andre "rigtige" strategispil.

Coup er et to-spillers strategispil, og lige meget hvor meget Steve Jackson påstår, at man kan spille det som et "øl-og-peanuts" ("beer-and-pretzels") spil, så er det først og fremmest et strategispil. Men det har dog sine fordele. Hvis man er bidt af strategispil, og man brændende ønsker at indvige sin kærste, svoger eller lillebror i strategispillets glæder, så er Coup sagen. Det taget ca. 10 minutter at forklare reglerne og ca. 1 time at spille et spil. Det er også den perfekte introduktion, hvis man ikke rigtig ved, om man har lyst til at spille strategispil. Selv hvis man ikke blive hunderede procent bidt af strategispil, vil man alligevel altid kunne spille et spil som Coup.

Den største skuffelse ved spillet, var indeholdet af æsken. Efter åbningen af æsken, fandt jeg et kort (A2 størrelse), et ark med 112 brikker, en regelbog på 8 sider og en sekssidet terning. Godt nok lå der også en seddel fra Steve Jackson Games hvor man undskyldte at der ikke var noget katalog i æsken, men jeg troede alligevel at der manglede noget til spillet. Det gjorde der dog ikke, og jeg følte mig en anelse snydt, og det på trods af at jeg havde købt det på tilbud til 98,00 kr.

Spillet som sådan er altså ikke dårligt, men måske en smule "fladt". Det minder om et af de spil der nogen gange følger med i Dragon. Alt i alt er dette med til den lave samlede vurdering jeg har givet spillet, på trods af de ellers gode intentioner.

Karakterer (1-10):	
Idé og koncept	7
Illustrationer og layout	7
Anvendelighed	7
Samlet	5

Lars Wagner Hansen

UNDEAD LORD - A New Character Class
af Rasmus Bjerregaard
udgivet af FFSF
20 sider
Pris 30 kr.
(henv. Rasmus 53 76 55 84)
Her er sørme et dansk rollespilsprodukt, der desværre er skrevet på engelsk (måske i håb om at kunne sælge det til TSR?). Det er en ny Character Class til AD&D, og det tynde men tætskrevne hæfte indeholder faktisk mange ting der kan være nyttige for DM'er og spiller hvis karakterer er af Evil Alignment. En Undead Lord er nemlig en person (human eller demihu- man) som har specialiseret sig i nekromantik og til dels dæmonologi.

Udover en beskrivelse af klassen indeholder hæftet 72 (!) nye Spells som ser fornuftige og brugbare ud, et underholdende system for mentale og andre forstyrrelser, noget om gift og regler for hvordan man tilkalder og handler med dæmoner (det er aldrig gratis at få deres hjælp).

Det hele ser både anvendeligt og rimeligt velbalanceret ud, men der er selvfølgelig også svagheder. Man savner en filosofi og en baggrund for klassen, hvad får folk til at blive nekromanti- kere, hvordan ser de på omverdenen, og hvordan virker de i forhold til den. I mine øjne er nekromantik og dæmonologi to vidt forskellige ting, der ikke burde slås sammen under den samme hat. Og selvom layout'et er godt, savner man illustra- tioner (der må vel være nogen i FFSF der kan tegne?).

Når det er sagt, må man også sige at Undead Lord alt i alt er et godt produkt, der sagtens kan bruges i din AD&D kampagne.

Ide og Koncept	7
Illustrationer og layout	3
Anvendelighed	7
Samlet	6

Nicholas Demidoff

WEREWOLF The Apocalypse
af Mark Rein-Hagen
udgivet af White Wolf
276 sider
Pris 228 kr.
The acrid air is heavy with hate and a question hangs in the haze when will you rage?

Så er WEREWOLF, anden del af The Storyteller System, kommet. The Storyteller System er White Wolf's stort anlagte serie på fem rollespil der alle bruger samme grundsystem og som kan spilles sammen med eller uafhængigt af hinanden. De fem er VAMPIRE, WEREWOLF, MAGE, FAERIE og GHOST, og det er meningen at der skal komme et om året. Jeg gik rimelig meget amok over VAMPIRE i SAGA 16, men lad mig sige det med det samme: WEREWOLF er endnu bedre!

I WEREWOLF spiller man selvfølgelig varulve, men tro nu ikke at varulve bare er frådende, næsten usårlige monstre med pels og kløer som i mange andre rollespil. Nej, varulve er (ligesom vampyrer) nuancerede væsner med et kompliceret forhold til sig selv, hinanden og omverdenen. Disse væsner, som kalder sig selv Garou, har eksisteret ligeså længe som mennesker og ulve og er på en gang begge dele og ingen af delene, de er outsidere. Nogle fødes af mennesker (homids), nogle af ulve (lupus) og nogle få af andre varulve (metis). De sidste er altid misformede og ufrugtbare bastarder, og varulve må ikke parre sig med hinanden, men flere og flere gør det alligevel, bl.a. fordi der bliver færre og færre ulve. Alle varulve kan uanset oprindelse forvandle sig til fem forskellige former. Ud over menneske og ulv er der tre mellemformer, bl.a. den store agressive Crinos form (den traditionelle varulv). Varulvens personlighed og særpræg afhænger af mange ting. Ud over deres opvækst er der bl.a. deres Auspice, den månefase de er født under og som i høj grad bestemmer deres holdninger og deres rolle i Garou samfundet. Ragabash (nymåner og tricksters) er fx meget forskellige fra Philodox (halvmåner og barder). Ligeså vigtig er deres stamme (Tribe). Der er 13, fx de køteragtige Bonegnavers, der hutler sig igennem tilværelsen, Red Talons der udelukkende består af lupus og mener at menneskeracen bør udryddes, og de ophøjede Silver Fangs som har ledet Garou i årtusinder, men som nu er ved at degenerere.

WEREWOLF foregår ligesom VAMPIRE i Gothic Punk verdenen, en dyster og mytoligiseret version af vores verden hvor intet helt er som vi går og regner med. Men verden ser alligevel meget anderledes ud fra varulvenes synspunkt. De har fx et meget aktivt forhold til åndeverdenen (the Umbra), hvis eksistens kun antydes i VAMPIRE.

Idag er varulve ofte en slags økokrigere. De ser sig selv som Gaia's (Moder Jords) beskyttere, og bekæmper aktivt (og oftest voldeligt) forurening og anden ødelæggelse af naturen, men som vi kan se omkring os er de ved at tabe slaget. Deres hovedfjende er en kraft de kalder The Wyrm, som ødelægger og fordærver både mennesker, natur og garou, og som bl.a. vampyrer (uden at vide det) er repræsentanter for. En af The Wyrm's vigtigste redskaber er det multinationale selskab Pentex.

Når jeg i starten skrev at WEREWOLF er endnu bedre end VAMPIRE, er det først og fremmest fordi WEREWOLF tilbyder en fuldstændig original mytologi og baggrund at rollespille med, mens VAMPIRE i høj grad er inspireret af Anne Rice's Vampire Chronicles (læs dem!). Denne baggrund er noget af det mest fascinerende jeg har set på tryk i lang tid.

Jeg må også lige nævne de negative ting. Stoffet er ikke så godt organiseret som i VAMPIRE, der er ikke sidetal på indholdsfortegnelsen, og som i næsten alle White Wolf's produkter henvises der flere gange til den mystiske side XX, hvor alle livets hemmeligheder åbenbart står skrevet. Illustrationerne er ikke helt så gode, man blivet fx hurtigt træt af Cobb's evindelige variationer over det samme tema, men til gengæld er Josh Timbrook's billeder fra åndeverden helt fantastiske. Spilsystemet er både logisk og fleksibelt, men ideen med at rulle mange terninger af gangen (jo bedre man er, jo flere terninger) kan kræve en del tid. Men alt i alt vil jeg sige at WEREWOLF er et af de mest originale og fascinerende rollespil jeg har læst, og jeg glæder mig til at spille det.

Dommedag nærmer sig. The Wyrm vinder mere og mere frem, mens the Garou taber terræn. Men de giver ikke op. De vil kæmpe med tænder og kløer til sidste blodsdråbe, og du kan være en af dem. When will you rage?

Ide og koncept	10
Illustrationer og layout	7
Anvendelighed	9
Samlet	9

Nicholas Demidoff

DANMARKS STØRSTE
TEGNESERIETIDSSKRIFT

FÅS I ALLE
BOGHANDELER OG
SERIEBUTIKKER

SERIE
JOURNALEN

RING 35 82 42 70
OG BESTIL ABONNEMENT:
4 NUMRE FOR 110 KR.

NU OGSÅ ROLLESPIL!

STRIBE-LADEN
SPECIALBUTIK FOR TEGNESERIER
JÆGERGÅRDSGADE 15, 8000 ÅRHUS C. TLF. 86 12 30 80

Tegn et

SAGA

abonnement...

Få mulighed for hele tiden at vide, hvad der foregår i den danske spilverden, og læs spændende eventyr, dybdegående anmeldelser eller nye regler til dine yndlingsspil. 12 numre af SAGA leveres portofrit for kun 200 kr. 6 numre for 110 kr.

Sådan gør du:

1) **Gå på posthuset og indbetal 200 eller 110 kr. på girokonto nr. 5 97 07 33.**

2) **Skriv under "Eventuelle meddelelser vedr. betalingen" hvilket nummer du vil starte med (f. eks. nr. 19).**

3) **Skriv under "Modtager": SAGA; Ermelundsvej 92 D; 2820 Gentofte.**

4) **Endelig skriver du, under "inbetaler", dit eget navn og din adresse.**

...og følg godt med

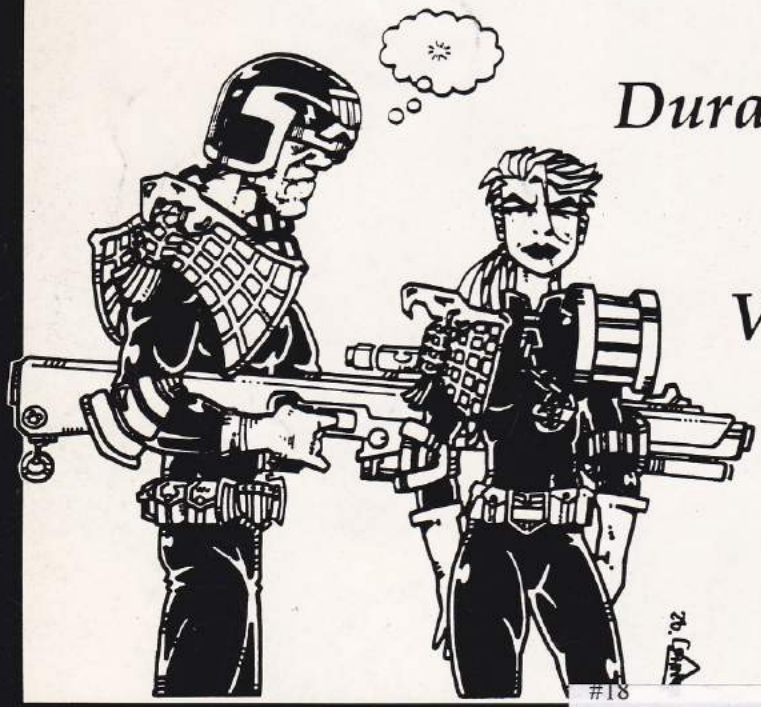
03558 2220312 00
KLAUS BLOCH
FYRREVEJ 34
3650 ØLSTYKKE

I næste nummer:

SmølfQuest: Gargamels Hævn

Duranjhars Verden

Virtual Reality



#18 CA-SGA-18-001

tilhører
AVALON
biblioteket

Saga Uerstattelig
Kan hjemlånes