

No. 3 10kr.

Pseudo- DRAGON



INDHOLD

1.....	Forside
2.....	Indholdsfortegnelse
3.....	Leder
4.....	Gente Skatte
8 - 11	Nyheder
12-13	Pseudo Nyheder
13	En alags forklaring
14	Play Aid
I-XII.....	"Home by the Sea"
15	Play Aid (fortsat)
16-17.....	Brevkassen
18-21.....	"Den Sorte Hjelm"
22	Over disken
23-24.....	En helt anden tegneserie
25	Viking-Con. '85
26.....	Rejsende/Det Zurianske Marked
27.....	Næste år
28.....	Bagsiden

Redaktionens Adresse: Pseudo Dragen

ved Christian Johansen

Kirkebjergallé 180

2605 Brøndby

Redaktionen består af :

Christian Johansen (Ansv. Red.)

Thorbjørn Fridahl

Maud Pedersen

Paul Erik Lundstrøm

Uldur Robinson

Henrik Lundstrøm

LEDER:

Her sidder jeg såudenfor ligger verden ,hvid og jomfruelig
en enlig orc spankulerer rundt på græsplænen og forsøger sig med snebolde
(gad vide om han pjækker fra skole ?).Det er den tid på året ,hvor
de lange aftener bliver brugt på stearinlys,te,æbleskiver og måske
en enkelt omgang Lost world ,med hende der smør madpakkerne...måske
bliver der også tid til at pudse sin Campaign af,til at bygge en mindre
fæstning til sine orcer ...ja alt i alt en god årstid (så længe man
ikke vover sig udenfor !).-Nårh,ja ...og så sidder jeg altså hér-
Lederen er altid det sidste der bliver skrevet,det giver mig selvfølgelig
mulighed for at se tilbage på Pseudo Dragen no.3 (- og det var en
hård omgang ! 16 ekstra sider - puha - det nummer laver vi ikke engang
til -lige med det samme !) ,på den anden side så er det meste af det
der skal siges allerede blevet sagt - inde i bladet !Og så er alle de
tomme og dumme ord overladt til mig -og en helt blank side ,som jeg
kan bruge som jeg vil (>>Suk<<) ! Meeen ,det skal være løgn ! Jeg
skal nok få fyldt siden ud - på den mest relevante og meningsfyldte
måde ! :

GLÆDELIG

JUL

OG GODT

NYTÅR !



Denne gang er Gemte Skatte udvidet voldsomt ,og roret er overgivet til Knold og Tot, (Henrik og Polle),dette blads i forvejen ret forvirrede chef-redaktør har opgivet at finde ud af hvem af dem der har fundet på dit og hvem der har skrevet dat,så de får begge credit for det hele !

Dette er den kendte finske folkehelt ,Avatori Tuontaris magiske armbrøst.

Denne armbrøst giver +1 for hver 5. level brugeren har;dog maximalt +3,der opnås på 16.level. Armbrøsten har forskellige strength-indstillinger og står i øjeblikket på strength 18 (55) ,men den indstiller sig efterhånden automatisk efter sin ejer med 1 % for hver dag man har den -der er 100 % mellem to strength point. (What?Red.) Den har mange forskellige kvaliteter bortset fra "to hit"-bonusen.Alt efter det justerede "to hit" -slag åbenbarer der sig forskellige muligheder for brugeren:

- 21: Brugeren er istand til at aktivere en run spell 1 gang /dag.
- 22: Brugeren er istand til at lave flame bolts 3 gange /dag.
- 23: Brugeren er istand til at modtage healing,der heales så hit-points som brugeren uddeler i en specifik runde;dvs. det skal states når effekten bruges og rammer man ved siden af,ja så er det bare ærgeligt.1 gang/dag.
- 24: Boltten trækker en rød ildstråle'efter sig som turner den specifikke undead som der sigtes på (virker som cleric på samme level).
- 25: Giver normal damage til alle former for undeads,uanset deres eventuele special defense,-virker i samråd med 24 og de er brugbare når det lyses, NB:25 virker selvom monstret ikke turnes.
- 26: Brugeren får ,som armbrøsten , + 5 på saving throws mod elektrisk skade.
- 27: Brugeren er istand til 1/uge at afskyde en bolt,som vil virke som en lightning bolt mod ét mål og give d8 damage for hver 3. level brugeren har.
- 28: Brugeren er istand til at føle kræfternes spil rundt omkring sig,Se M.U.-evne Power Feel (side 7),idet brugeren for en levels evne for hver 2 han selv har.
- 29: Som 27,men Chain Lightning i stedet for.
- 30: Denne evne er ikke kendt idag,da ingen i nyere tid har været istand til at aktivere den,men det menes at have noget med astrale ting at gøre.

Aktiverings-ord:

21:"FART",22:"ILD",23:"SUGPOS",24:"BORT",25:"AFTRYLD",26:"LYN",27:"LYNSPRING"
28:"FØL",29:"LYNDEL",30:Menes at være noget med STJERNE.

Tuontaris armbrøst dukker efter sigende op engang imellem for at hjælpe folk i nød.

Den er lavet af asketræ,som er meget hårdt og farvet grå-sort.På undersiden er der udskåret 12 figurer,der er belagt med sølv,guld og mithril og indsat er mange bittesmå ædelstene af forskellig art.

Figurerne,nævnt ned mod buen:En los,en drage,et træ,ild-runen,en kriger,et lyn der knækker tre gange,efter andet knæk går lynet ind i en kugle og ud igen på den anden side (det er her håndfatningen findes),lynet bliver til en stjerne, som bliver til en pil der pejer mod brugeren,til sidst går pilen over i en hånd uden tommelfinger,som griber om selve buen,der er gjort af mithril-stål,hvori der er sat 12 ædelsten af betragtelig størrelse.

Buens egentlige værdi er svær at beregne,men som kunstværk burde den ikke sælges for under 15.000 gp , som relic ligger værdien nok på den anden side af de 150.000 gp.

Crossbows - skæve regler

Crossbows er nok et af de våben i AD&D,der er mest undervurderet.Det har uden tvivl været et af datidens mest dødbringende våben - i hænderne på en ekspert - Vi har derfor indført det følgende regelsæt forbrug af crossbows.Der er samtidig indført en ny type bolts -finske- eller jagtbolts og der er en række penalties,hvis crossbows bliver brugt i melee:

Du er den heldige ejer af en light jagt-crossbow.Den bruger nogle specielle,lidt længere og lidt tyndere bolts af et fabrikat,du ikke har set før-men blandt fagfolk kaldes de finske crossbow-bolt.De gør 1-6 vs Small &Medium og 1-5 vs. Large,i damage. Deres "to hit " -adjustments er lidt anderledes end normalt :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	AC
-4	-4	-2	0	0	+1	+1	+2	+4	+4	+4	To hit

Dette ser måske ud af noget specielt,men i modsætning til de normale minusser på de "seje" AC'er ,afspejler crossbow-minusserne (dette er generelt for crossbows),deres mulighed for at gennemtrænge en armor type -Plate mail,Field plate armor ,Full plate armor - det betyder at når der scores et "to hit " har crossbow bolts en chance for at trænge igennem - denne chance beregnes som 1 % pr. level of thr user + procent-chancen for den type bolts der bruges,Der findes tre typer:

Normal crossbow bolts :	light -> 7 %	kun AC 3 - 0
	heavy -> 10 %	
Finsk ell. jagt-crossbow bolt :	light -> 2 % for AC 3 - 0, 10 % for AC 9-4	
	heavy -> 3 % kun for AC 3 - 0	
Speciel mithril forstærket bolt:	light -> 15 %	kun for AC 3 - 0
	heavy -> 19 %	

Magiske bolts giver + 2 % for hvert plus de har.

De forskellige bolts er lavet til deres respektive crossbows ,de ligner dog hinanden så meget at alle bolts til henholdsvis light og heavy crossbows kan ombyttes,men -1 på "to hit " og - 5 % for at gennemtrænge !

Når et armor genbrydes på føres den ramte maximum damage og rustningen får lige mange point i struktuel damage -plate mail gøres ubrugelig (-uudholdelig at have på) og må straks repareres efter kampen eller kasseres.

Der spilles efter reglerne i Unearthed Arcana,med den undtagelse at bows og crossbows ikke er melee-våben,det betyder ikke at de ikke kan bruges i melee ;men at de får visse minusser ,som gør dem ufavorable.-Firerate falder til det halve,hvis man ønsker at bevare sin normale dex.-bonus.Det er muligt at bevare den højeste fire-rate,men fordi våbenet ikke er et melee-våben og kræver en større koncentration end så mange andre våben,får modstanderen en bonus : + 2 "to hit " vs. bows eller light crossbows og + 3 "to hit " vs heavy crossbows.Samtidig er der,på grund af disse våbens relative skrøbelighed (især bows) en chance for at de bliver ødelagt ,der er en base chance plus 1 % (cumulative) pr. melee round.

Base Chances:

heavy crossbow/heavy finsk crossbow :	0 %
light crossbow/light finsk crossbow :	1 %
Composit bows	: 4 %
normal bows	: 6 %
each magic plus	: +3 %

=====

Power Feel !!!

Dette er en evne der primært bør tildeles M.U. er og muligvis Illusionister.

Når en magic user når til 3. level, får de en evne til at "mærke" brugen af stor magi i deres nærhed - dette skyldes selvfølgelig at de gennem deres arbejde opøver en fornemmelse for ændringer i det positive/negative plan, hvor de jo selv "henter" energien til deres magiske formulere. Og det er grunden til at clerics ikke får denne evne, da de som bekendt får deres kræfter direkte fra guderne.

Power Feel er en evne der langsomt forberedes :

3.- 5. level : Evnen til at føle magi (Detect magic). Der skelnes mellem clerical og M.U. -magi (d.v.s. spells over 3.-4. level eller kraftig permanent magi, og magi kastet på

- | | |
|----|---|
| 1. | genstande.). Det fungerer på følgende måde : lag din Intelligence, Wisdom og |
| N | Charisma sammen og del med 3 (rundt op) , lag 2 gange din level til -dette |
| I | er din Bas Chance. Slå derefter et procent-slag, hvis det klares har du lavet |
| V | en detect magic som nævnt ovenfor. |
| E | Nu er det sådan med denne evne, at man ikke behøver at have observeret genstanden |
| A | som man ønsker at undersøge. Power Feel har en range: |
| U | Short: + 10 % ; Medium: + 5 % ; Long: + 20 % |

3. level: Short: 10' ; Medium: 20' ; Long: 40'

4. level: Short: 15' ; Medium: 30' ; Long: 60'

5. level: Short: 25' ; Medium: 60' ; Long: 120'

- | | |
|-------------|---|
| 6.-8. level | : Nu er man istand til at skelne mellem positiv og negativ magi, samt at |
| 2. | skelne hvilken slags magi der er tale om -illusion, alteration, conjuration, etc. |
| N | Range for dette er den samme som den angivet under 1. niveau; men evne til |
| I | at detecte nu er øget: |
| V | |
| E | 6. level: Short: 40' ; Medium: 80' ; Long: 160' |
| A | 7. level: Short: 80' ; Medium: 160' ; Long: 320' |
| U | 8. level: Short: 125' ; Medium: 250' ; Long: 1000' |

Denne udvikling kan så fortsættes, med f.ex. først bestemmelse af spell-level, dernæst af level plus type, dernæst hvilken spell det er og til sidst kunne der en slags "finger-print -detection" af kasteren eller genstanden, så man for al fremtid vil kunne kende vedkommende og den måde han/hun bruger magi på.

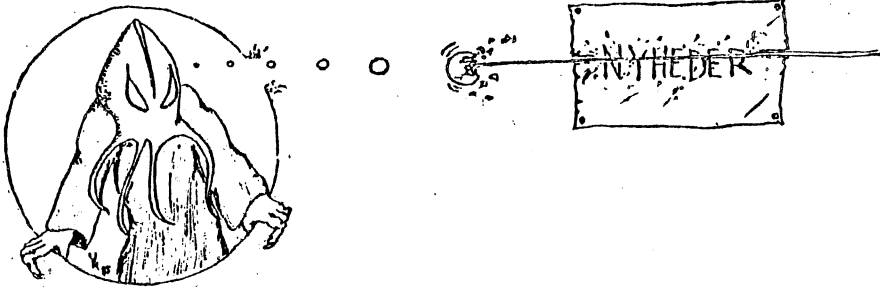
Bemærk at dette først burde ske på 18.-20- level som Arch Mage.

Og bemærk at ens base chance starter forfra, hvergang man stiger et niveau i Power Feel

Eksempel: La'chard er en 7. level M.U. : IQ:17; Wis.:12; Cha.:14 -> $17+12+14 = 43/3 = 14 + 14$ (2x7. level) = 28 % for Niveau I i Power Feel (S:36%; M:23%; L:8%).

Mens La'chard kun har 6.-7. level i Niveau II, og altså får en base chance på $14 + 4 = 18 \%$

Det skal pointeres at det er D.M. der slår slagene, når der er noget at slå for, men at spilleren til hver en tid selv kan slå for at føle om han kan mærke noget.



Det var meningen at vi skulle fylde de næste fire sider med billeder af alle de nye figurer ;men det er kikset lidt- vores uerfarne fotograf - (han lyder navnet Robinson ,hvis man råber højt nok !) har klumret lidt i det -hans nye computer-styrede super-blitz overbelyste de fleste af billederne ,så det var kun nogle få af dem vi kunne bruge. Men istedet kan vi da nævne en række af de nyheder der står rundt omkring på hylderne og blot venter på at blive købt som julegave til enhver sød lille RPG-freak:

BØGER:Her skal nævnes :GameBuyers Guide ;en bog om hvad spil koster og hvad de er værd når de har ligget på hylden nogen år (dem af os der er kommet fra tegneserier over til RPG ,vil sikkert kunne se ligheden med en pulikation fra Overstreet (hmmh). Jeg vil ha' den -selvom det kommer til at tage tid at skrabbe de mange penge sammen.

The Art of Dungeons and Dragons ,en "kunstbog" -da jeg hørte om den var jeg lidt skeptisk -for hvor er der mange af illustra-

-tionererne (især i Monster Manual og Players Handbook) - der er elendige. Men nu har jeg kikket i den - WOW ! - nu er jeg kun skeptisk overfor prisen -200 kroner !

Supplementer: Her er det først og fremmest "City of Lankhmar" ,der er den stor nyhed: -den er desværre pakket ind -men fra dem der har købt -skulle bogen være alle pengene værd. Der er vist endda dem der dropper deres egen Campaign -for at hellige sig Fritz Leibers Univers -det må siges at være noget.

Der er kommet et supplement til "Heroes Unlimited" ,spillet er ikke kommet endnu -men supplementet skulle blandt andet handle om nogle ungdommelige krybdyr der dyrker en eller anden, fascinerende kampform -jeg siger ikke mere !!!

"Tempel of Elemental Evil": Skulle være et supermodul til AD&D -efter hvad jeg har hørt ,skulle det være et sammenkog af tidligere moduler - men derfor kan det jo godt være pengene værd.

Der er kommet så mange supplementer til CoC -at vi ikke kan huske alle navnene på dem (han kan ikke stave dem ! U.R.) -men der er nok ingen tvivl om at de er af den sædvanlige høje kvalitet.

Film : "Legend" -vinterens fantasy film -fik en meget blandet modtagelse af kritikken (-men som Polle siger -"Den dag danske anmeldere får forstand på fantasy" og det er jo rigtig nok). Vores nærmeste konkurrent ,Erebors blad Monokeros ,har åbenbart råd til at sende deres medarbejdere i biografen -så vi skal blot henvise til den meget dybtgående(høj høj) analyse i Monokeros nummer 2 (så er det altså jeres tur til at give lidt reklame, Jesper !)

En anden film som absolut er værd at bruge en del af sin juleferie på er Disneys Askepot - og selvom det ikke er den bedste af Disney's

film, er den absolut seværdig -især hvis man blot har set de kedelige klip i DR's juleprogram.

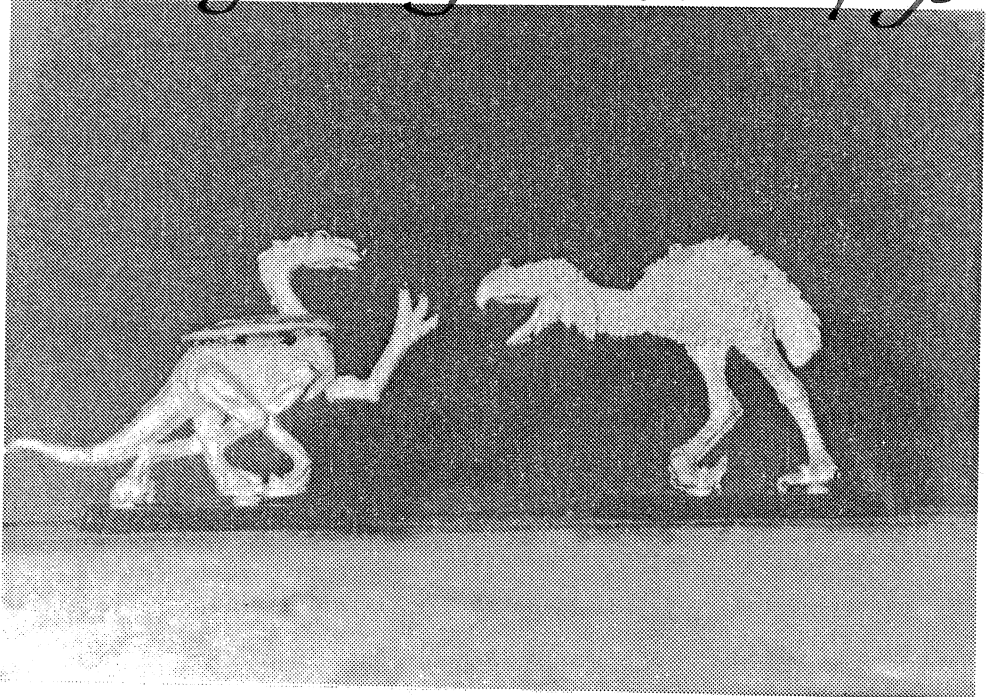
Figurer: Hér skulle så alle de lækre billeder have været (Der var da nogen goe, for H U.R.). Istedet kan vi nævne den gode nyhed at Fantask har besluttet at importere Grenadiers figurer, og det er jo bare lykken, foreløbig er kommet, en Giant (se næste side) og en Dragon. Men efter sigende (Hej, Rolf) skulle der komme meget mere, blandt andet nogen meget lækre figurer til CoC -vi glæder os.

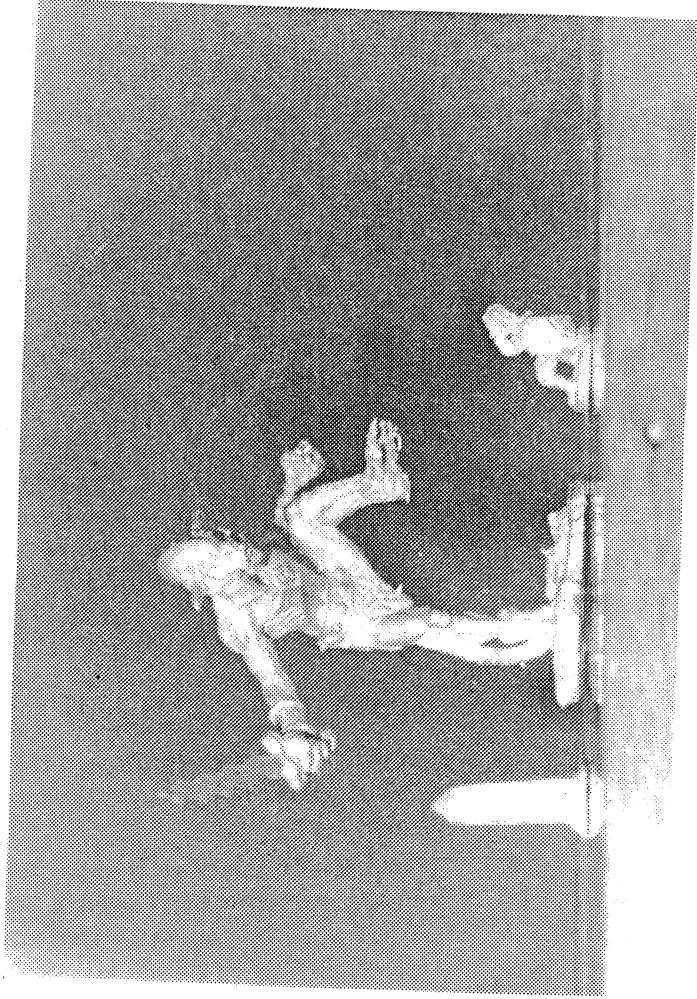
Udover det er der efterhånden kommet så mange nye figurer til

(A)D&D at det er svært at holde trit, vi nævner i flæng:

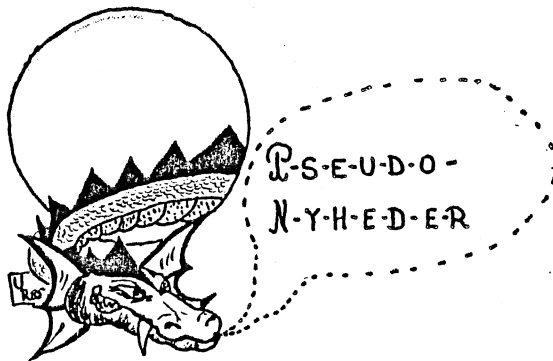
Stirges, kobolds, Carrion Crawler, Umber Hulk, Owl Bear, Troll, Gorgon, og mange flere som vi allerede har glemt.

carvedragon og tordødende fugl





Chaos-Giant !!!



Denne gang: Endnu mere heftig sladder og rygter ...

Er det rigtigt når nogen siger at d'herrer ,Swiatek & Søndergaard , allerede nu er gået igang med Fantasks næste katalog - for at blive færdige til dead-line d.1.juli , 1987 ?

* * *

Er det mon sandt at Skorpionen har afbrudt forbindelsen med Jørgen Eriksen ,fordi sidstnævnte forlanger ,at hans forhandlere ikke sælger TSR - og Avalon Hill produkter til priser der ligger under hans egne og Fantasks ? På trods af at Fantask faktisk ikke har nogen handels - og pris aftale med Jørgen Eriksen ???!!!!???

* * * * *

Vi har hørt at 1/3 af kloden ,den 24.-25. i denne måned ,spiller et heftigt rollespil -som forberedes i laaaaaaang tid i forvejen og hvor der optræder mindst 2 vigtige NPC - en yngre person ,hvis fødsel,senere opofring og død er selve temaet for spillet, samt en ældre fedladet herre,der render rundt i et rødt jump-suit og laver stunts som selv den skrappeste thief/acrobat ville misunde.Selve spillet afsluttes med ræben og højlydt sukken.Vi glæder os,som de børn vi er , til hele ræset ! Men der kommer ingen anmeldelse af det i næste nummer !

* * *

Vi tror på rygterne om at Standard Games har fået deres egen danske importør - Vi kan blot ønske S.G. og deres Dragon Roar (samt kiler penguins,osv.) velkommen til landet !

* * * * *

Hvis vi skal forsøge at gætte på hvilke produkter der kommer til Danmark i 1986,så kommer det til at se således ud : Det ser ud til at Fantask er fast besluttet på at importere Grenadiers overfede figurer (Se side 23-25),så vi kan vel forvente en ny drage hver måned - nu mangler vi bare at overbevise Rolf om at det vil være hensigtsmæssigt at tage Grenadiers Undead War-Mastodont , (Det foregår cirka sådan her:Jo,Rolf ,der var engang den her elefant,ikk ...og nu er den altså død ,ikk... og så tænkte vi...Rolf ?Rolf ?)

Rygterne taler om en revideret udgave af Marvel Superheroes ,og den skal vi nok få at se
Og vor mand i Staterne (Ja selvfølgelig har vi en mand i U.S.A. -det har et hvert blad
med respekt for sig selv ,da) melder at DC-heroes er udkommet ,det er død lækkert og
koster selvfølgelig det hvide ud af øjenene ! Det spil kommer vi nok til at høre mere
om !

Derudover har TSR meddelt at der alligevel ikke er basis for at udgive Proton-Fire
(Robot-spillet vi alle har ventet på) som separat spil -men at det udkommer som en
integreret del af Star-Frontiers !

Hvis vi indædt påstår ,at der nok er nogen derfinder på at importere spil som
Paranoia,Wabbit Wampage,Illumanti ,Heroes Unlimited ,Twilight 2000, i 1986 ,så
er der nok nogen der gør det ! (Har I aldrig hørt om "pressens magt " ?)

* * *

Er det mon virkelig sandt ,at nogen stadig går rundt og tror at Pseudo Dragen er en
fortsættelse af Jørgen Eriksen's "Den Døde Drage " ??? Umuligt ,vi har intet med
dyret at gøre Spred budskabet til alverden ! ! !

Tilgængeld er det sandt nok ,at vi i 1986,cementere vores position som landets største,
bedste og oftest udkommende fanzine ! ... og det foranlediger os straks til at henlede
jeres opmærksomhed på side 27 ,hvor den elskelige chef -redatør kommer med en masse
løse rygter om 1986 ,der ville passe bedre hér -under Pseudo Nyhederne.

* * *

Har vi hørt rigtigt,når rygterne siger,at en stor dansk Campaign World vil se dagens
lys ,på tryk ,i 1986 ??? Vi har hørt at der er folk der arbejder ihærdigt på projektet !

* * * * *

Vi har længe gået og troet at Jørn & Lise Eriksen var i fuld gang med at oversætte
Basic Dungeon & Dragons til danskmen nu siger rygterne noget andet , at nogen på
Fyn ,skulle være i fuld gang med det store arbejdeHvad skal man nu tro på ???

* * * * *

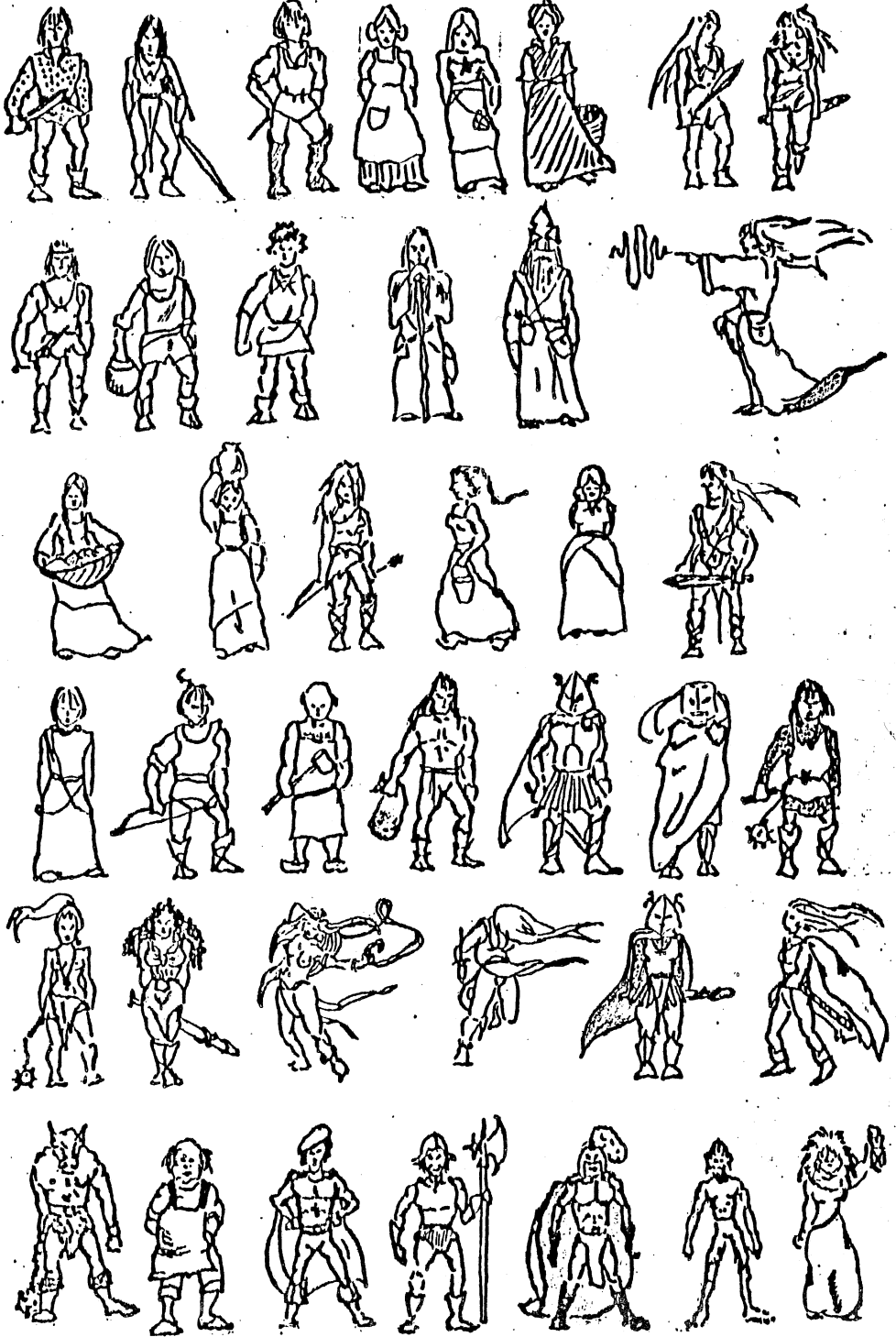
En Slags Forklaring !

Det er blevet overladt mig ,at skulle forklare hvad meningen er med side 14 -15 , -det er meget nemt !

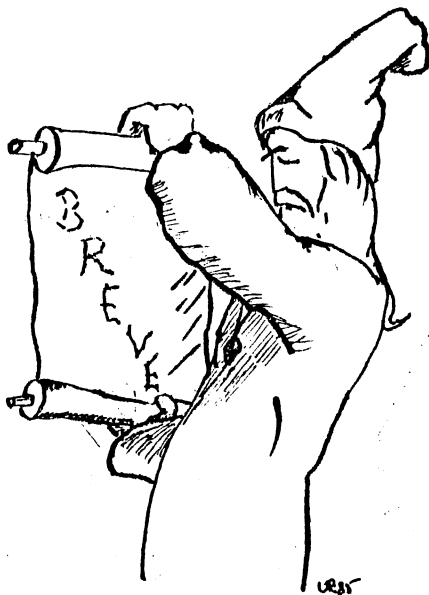
Det er Pseudo Dragens første alvorlige Play-Aid -Hvis man f.ex. mangler 200 bondepiger,så tager man
et par foto-kopier af side 14-15 og så klæber man den op på karton- og vupti ! Så har man alle de NPC
man skal bruge - OG inden nogen siger "xxxxxxxxv...det har TSR lavet for længe siden " Ja ,det er
rigtig nok ,men de tegninger hér ,har ligget på Mauds hylde længe før TSR fik udgivet deres !!!

Og hvis nogen tænker at det kunne de da gøre meget bedre selv - så kan jeg kun sige - fedt nok -så
gør det - så har tegningerne gjort go'gavn.

Credit: Idé: Maud & Thorbjørn Blyant: Maud & Uldur Tusch: Uldur







Vi har modtaget:

"At være eller ikke være en klaptorsk "

Eller - "Hvad siger reglerne ?"

I Pseudo Dragen nr. 2 ,s. 16-17 ,skriver en eller anden (hvorfor er der ikke navn på artiklerne ?) en artikel om alignment,hvor der blandt andet står : " ...Vores party fandt engang et Horn of Valhalla ,der var Evil-aligned.Det fandt vores Paladin ud af.Jeg fik direkte at vide af IM,at hvis jeg blæste i det horn,ville jeg skifte alignment.Jeg kan ikke se at det er en ond gerning,at blæse i et ondt horn.Forøvrigt kan jeg : slet ikke se,hvordan en character skal kunne vide noget sådant " (Citat slut)

Hverken spillere eller IM har i denne situation opført sig særligt smart.Lad mig starte fra en ende af:

1)Hvad f..... laver et Evil-aligned Horn of Valhalla i et eventyr for gode characters,det var da forhåbentlig i hænderne på en farlig modstander .Ellers kan det da kun bruges til at irritere spillerne ,og det kan da ikke være meningen.

2) Når IM fortæller dig,at du vil skifte alignment,hvis du blæser i hornet,så er det en oplysning fra IM til spilleren IKKE til characteren. En af de vigtigste ting i (A)D&D,er at holde spillerviden og characterviden ADKILDT. Desuden laver han en kæmpebrøler,når han fortæller dig dette om Horn of Valhalla,lad mig citere IM;s.147 under (selvfølgelig) Horn of Valhalla:"Fully 50 % of these horns are aligned and will summon only fighters of the horns alignment.A radical alignment difference will cause the horn blower to be attacked by the fighters." (Citat slut.) En IM bør da kende de magic-items han placerer i sine eventyr,ikk .

Jeg vil udover det,gerne give dig ret i at "målet helliger midlet" ,også for Lawful Good's , men det burde jo nok have givet bagslag ,hvis du brugte hornet.

Sune Auken Nielsen

Vi har på redaktionen taget Sunes bemærkning om navne til efterretning,så der nu er navn på en del af artiklerne.Og eftersom det var Polle der var ansvarlig for den omtalte artikel ,får han så nu chancen for at forsvare sig:

Måske var vi nogle klaptorske !

Jeg må hellere melde mig .Jeg har den store glæde og fornøjelse af at sidde i redaktionen at dette lille"tilskud" (Næste gang du kalder det et lille "tilskud" ,dreng ,så...Red.) og det var mig der skrev artiklen i nr.2 ,om alignment.

Jeg må hellere starte med at tilstå at det gik lidt hurtigt med at få skrevet den nævnte artikel.Derfor kan det være,at der er nogle af tingene,der er lidt uforståelige for selv den kvikkeste læser.Det var ikke en artikel om et "Horn of Valhalla" ! Det med hornet var bare med for at belyse en konflikt situation ,som "forfatteren" selv havde været i ,og var altså med for at få lidt kød på en artikel,der måske kunne blive lidt kedelig (Det fik ihvertfald Sune til at reagere).Det er lidt ærgerligt ,at du ikke har brugt lidt mere tid på at kommentere,resten af det der stod i artiklen, men ok ! Jeg vil til gengæld gerne kommentere de 2 punkter Sune specielt har stillet op:

ad 1):Aner det ikke ! Det var et modul,vi på daværende tidspunkt spillede (Vil det sige ,at det i virkeligheden er Halvguderne i Lake Geneva ,som Sune vover at kritiserer ,for manglende evne til at afbalancere et scenenarior !?!? Blasfemi ! Red.) Det har højst sandsyneligt været anbragt for at prøve spillerne,Hoo Nose ?!

ad 2):Jeg vil give dig fuldstændig ret.Spillerviden og characterviden er 2 ting der skal holdes adskiltd.Den omtalte episode foregik på et tidligt tidspunkt af min"RP-karriere" og jeg blev edder sur ,fordi jeg følte at det ikke var rimeligt og så er det svært at holde tingene adskilte.

DM lavede ganske rigtigt en brøler ,for som du skriver,vil en person der er modsat aligned af et "Horn of Valhalla" og som trutter i det,få de fighters efter sig ,som nu engang er "indeni" hornet.Med andre ord:Jeg ville ikke have skiftet alignment !!!

Som sagt er det kedeligt at du bruger så meget energi på eksemplet og så lidt på selve artiklens indhold -Men det er ellers dødsdømt og lækkert at få respons på det man skriver -og jeg kan oplyse om,at det faktisk ikke tager ret lang tid og at det faktisk kan gøres for den utrolige pris af 1,90 !

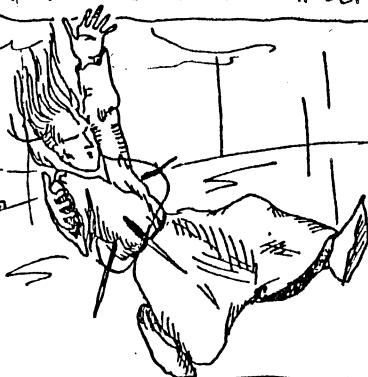
Tak for responsen,Sune !

Polle

(Jeg tror vi overlader brevkassen til ham ,han er så god til at forsvare sig og så er det jo alligevel også hans ting ,folk skriver og brokker sig over,Tihi.Red.)

RESOMÉ: VORES PARTY
BESTÅENDE AF: RIANIN
(elverty), Muad (sydlandsk
krieger), Alfus (cleric),
TJALDUR (holdmand),
ZORBRA (tyv), MC FEAST,
(paladin) OG BUESKYT-
TERNE PIHL, BUE OG
STRENG, ER NU NÅET
TIL MUSKERS RUIN,
MEN SOM BLEV STOPPET
AF NOGLE KÆMPER!
KÆMPERNE BLEV SURE
OVER ET ANGREB, OG
FORLANGER...

JA' VIL HA' AT DU DERARN
VORES KRONARN, FRA VORAS
OG, GI' MAJERN DEN INDEN



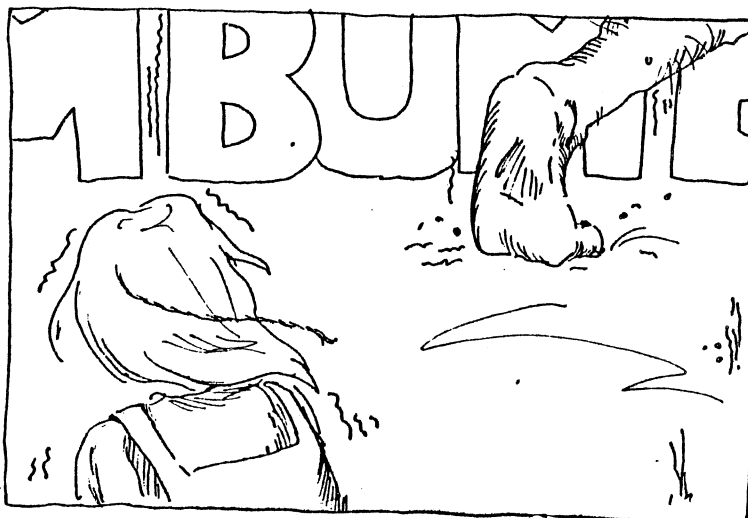
SKA' FINDE
KONGARN, OSKAR,
JAR, ELLERS,



SKA WI DUNK JAR
NOWEN, BARE POLIGARN
WI SKA' NOK FINDE.



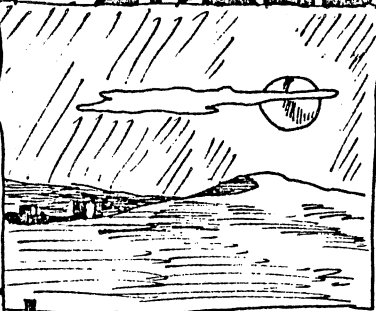
JAR KRAPYLEREN! FOREESTARN, SKA' I
IKKE GÅ MERA NORDERN, DA ALTFOR
MANGERN AF DE SMÅBITTERN! FIND SA
OSKARS KRONARN, ELLER VI DUNKER JAR!



INDTIL VIDERE
ER DER IKKE
NOGET AT GØRE,
END AT VENDE!



MÅNEN BEGYNDER
AT VISE SIG, OG
DET MÆRKES!
AFTNERNE ER
BLEVET LIDT
KØligere HER
NORDPÅ, OKTOBER
NÆRMER SIG!
PÅTÆT MA
FINDE EN MÅDE AT
NÆRMESIG RUINEN
PÅ!



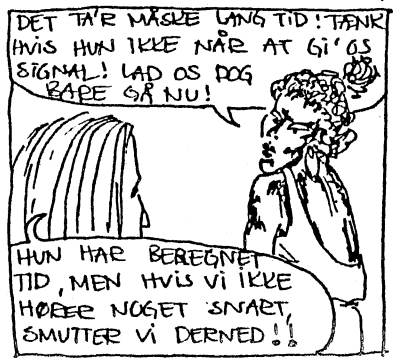
JEG FORESLÅR, AT EN
FLEST FINDER UD AF
Hvor MANGE GOBLINS
DER HOLDER VAST!
LAD MIG GÅ!

ALLE GÅ DER
NED, DET ER
SIKKERE!



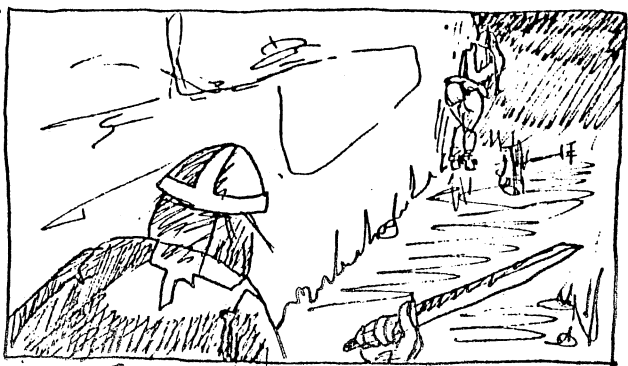
EN ER SIKKERE TIL
AT REKOGNOSCEB!
JEG SENDER ET
SIGNAL NÅR I KAN
KOMME NED AF
BAKKEN!

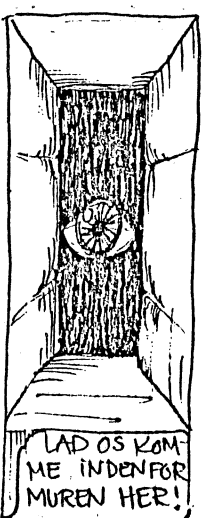
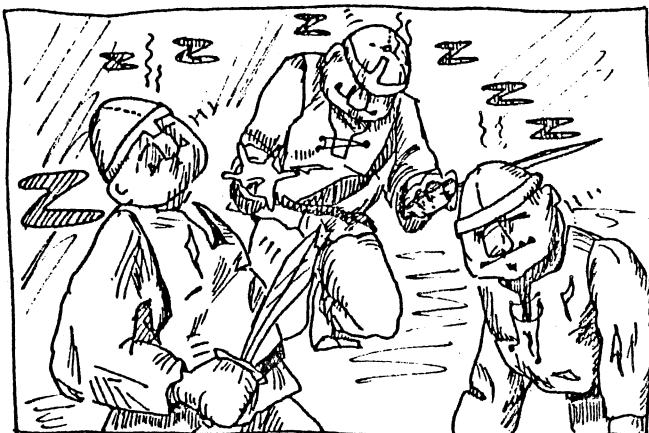
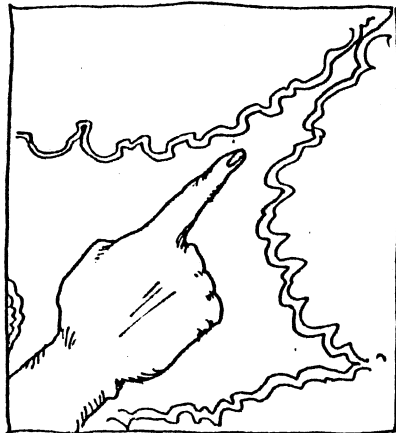
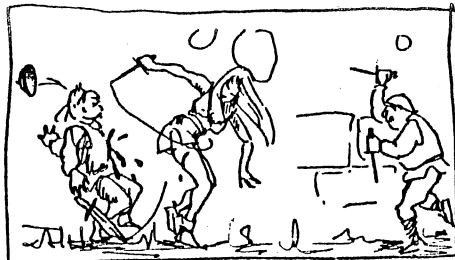
DET ER OK MED
MIG! ALTSÅ TO
LYS, OG VI KOMMER

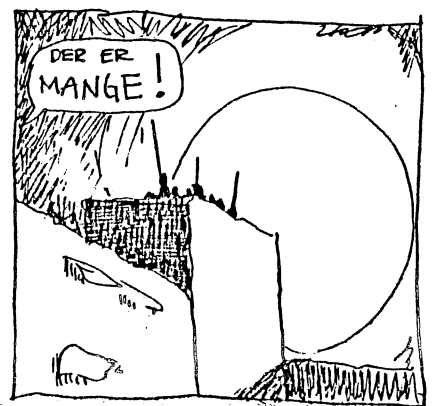
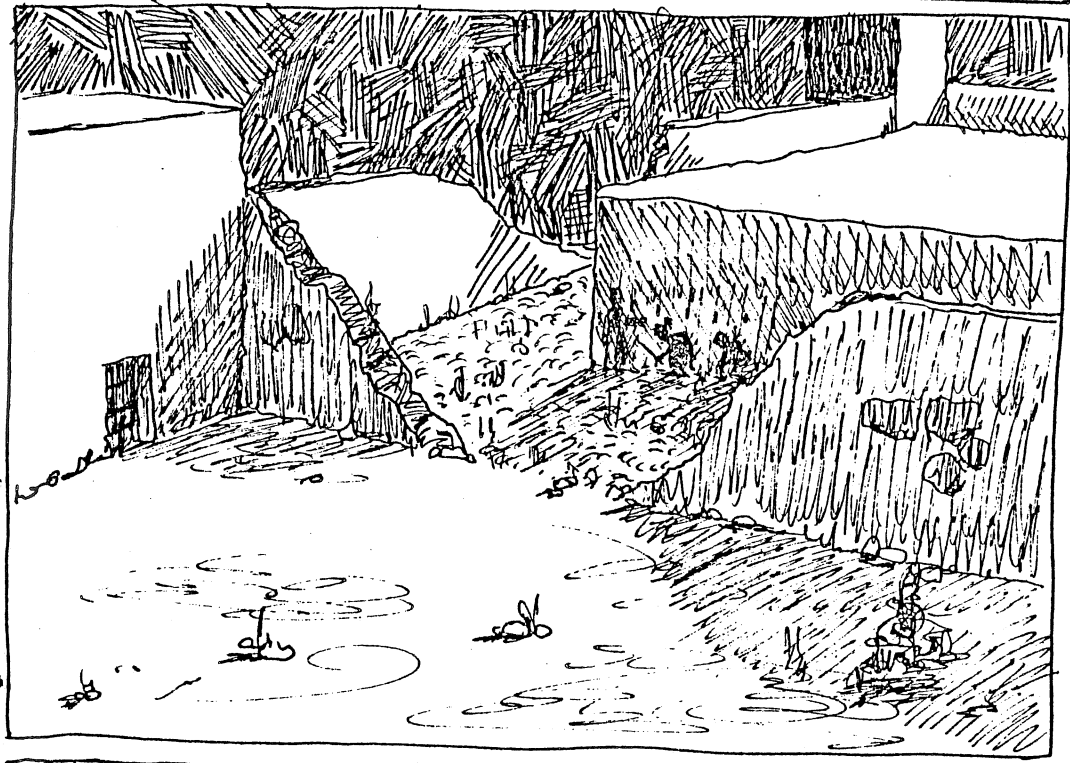
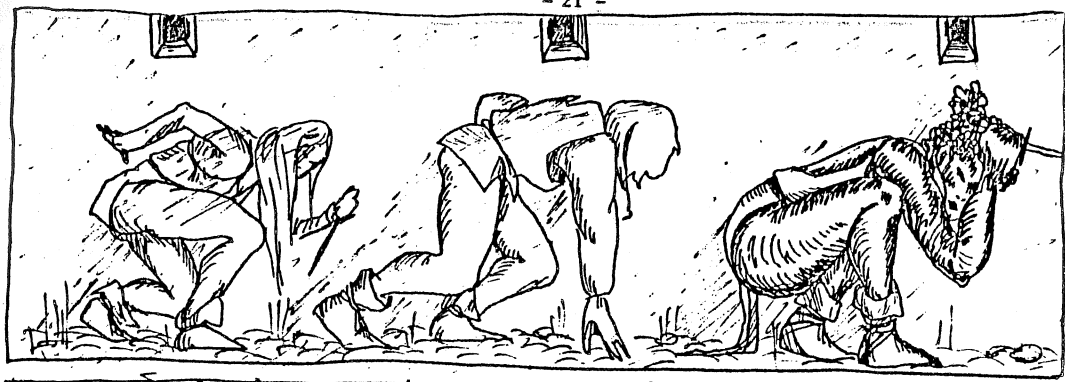


DET TÅR MÅSKE LANG TID! TÆNK
HVIS HUN IKKE NÅR AT GÅ OG
SIGNAL! LAD OS DOG
BARE GÅ NU!

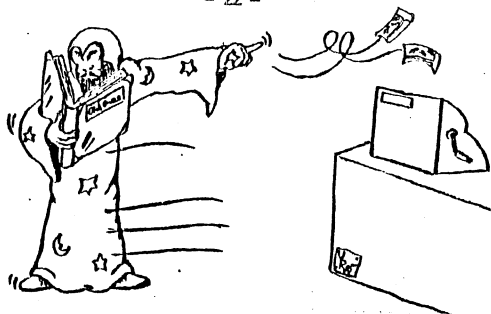
HUN HAR BEREGET
TID, MEN HVIS VI IKKE
HØRER NOGET SNAET,
SMUTTER VI DERNED!!







over
disken



"The Misenchantad Sword" er en ny roman fra manden der skrev "The Adventures of Garth the Overman", ("The Lure of the Basilisk", etc.) - Denne gang er det historien om en scout der i en "evighedskrig", farer vild bag fjendens linier, forfølges af en gruppe fjendtlige tropper, deriblandt en halv-dæmon, møder en sær eneboer, får fortryllet sit sværd og ...nåh ja ...derefter går så grueligt meget igennem. Det er ikke de store drabelige slag - hvor metal af almulig slags og tung magi flyver gennem luften - laseren her bliver præsenteret for. Derimod er det en stilfærdig beretning om et almindeligt menneske der bliver stillet over for ualmindelige problemer af helt uoverskuelig størrelse. For rollespillere er det nok især beskrivelserne af troldmænd - og forbandelser (især den spell der kaldes for "True Ownership") der har den store værdi. Bogens sidste 60 sider der lægger op til pointen på allersidste side er bogens pris værd 2 gange ! Det ser ud som om Watt-Evans er ved at fjerne sig fra den poppede og pseudo-humoristiske Piers Anthony-stil og har valgt at arbejde herimod en fortælle-stil der går lidt dybere end til overfladen, og som giver læseren værdier, der varer lidt længere end til det tidspunkt, hvor man slutter den sidste side. Det kan kun bifaldes. Ballantine Books: Lawrence Watt-Evans : "The Misenchantad sword", 292 sider, Fantask: 50,25.

Vi har i et stykke tid nu, afprøvet Citadel's acryl-farver - da det nu er muligt at få dem enkeltvis, mente vi at det var på tide at sige et par ord om dem.

Når man sammenligner Citadel's acryl-farver med enamel-farver (i det her tilfælde Humbrol) er der flere ting der træder frem som forskellige. For det første farvernes overfladestruktur i tør tilstand - Citadel's farver giver en meget anderledes, bedre og fyldigere overflade end Humbrol's matte farver, og det endda uden at malingen virker klumpet. - til gengæld mangler Citadel stadig at producere en serie blanke farver og deres metal-farver er rent sagt elendige i forhold til Humbrol's - så man er sådan set nødt til at bruge begge dele.

En anden ting ved Citadel's farver - man er nødt til at give figurerne fernis efter man har malet dem (og det er jeg i forvejen ikke meget for) - hvis man ikke gør det, er jeg ikke så sikker på at det holder så længe.

Der er mange der har sagt til mig, at de er så glade for at være sluppet af med terpentinen og nu kan nøjes med vand og Citadel's farver - Tja' det er desværre sådan, at den slags produkter åbenbart ikke behøver at være forsynet med varedeklaration.

Don't kid yourself ! Jeg ved godt at terpentinen aldrig har været særlig sundt, men det bortforklarer desværre ikke, hvorfor jeg i det stykke tid, jeg har malet med Citadel's farver, altid har knastørre hænder og at huden enkelte steder på hænderne skaller. Næe, i den retning er der såmænd ikke den store forskel.

Citadel's farver har som sagt både gode og dårlige sider og de kan ikke stå alene. Men prøv dem selv - De skal ses - på !

Citadel's farver: Fantask: enkeltvis 12,50, i en æske med 10 stk - 112,50.

I STARTEN VAR DER
INTET!

...SÅ KOM
GUDERNE

HEJ!

HEJ!

HEJ!

HEJ!

HVOR KÅ JEG
STILLE
BAJERNE?

HAR NOGEN SET
MINE TERNINGER?

MMM! LAKRIDS!

FLYT DIG,
HER SIDDER
JEG!

TERNINGER ??

IDIOT! DET ER MIN
"SUPER ELASTIC ALMOST
REALISTIC AUTOMATICLY
MOVING BLACK PUDDING"
TIL 585 KR...
...SPYT UD!!!

OK. LAD OS
SÅ STARTE!

OVERGUDEN
HAVDE TALT!

...OG HAN
FORTSATTE:

LAD DER
BLIVE
LYS!

KLIK!

NAÆÆ!

WOW!

ORV!

...DEREFTER TOG DET
GUDERNE SYV DAGE
AT DANNE DERES
EGEN VERDEN!

SÅDAN!

ORV!

JEG SYNES NU
DER MANGLER
BLØMSTER

SHHH!

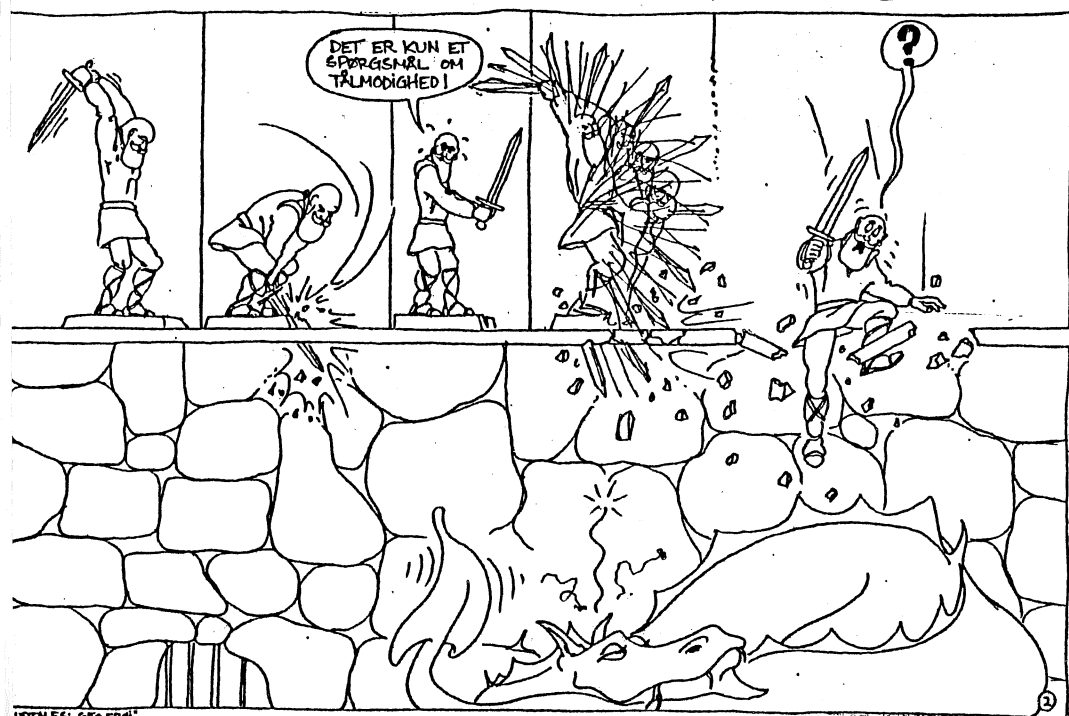
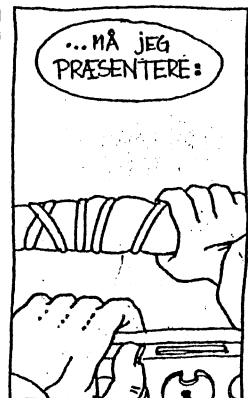
HVOR BLIV
DET
HYGGE LIGT

HVOR STILLEDE
JEGSØRNE?

JEG TROR IKKE
VI HAR GLEMT
NOGET!

BONK!

AV FOR SATAN!
HVA FÆEN ER
NU DET ???

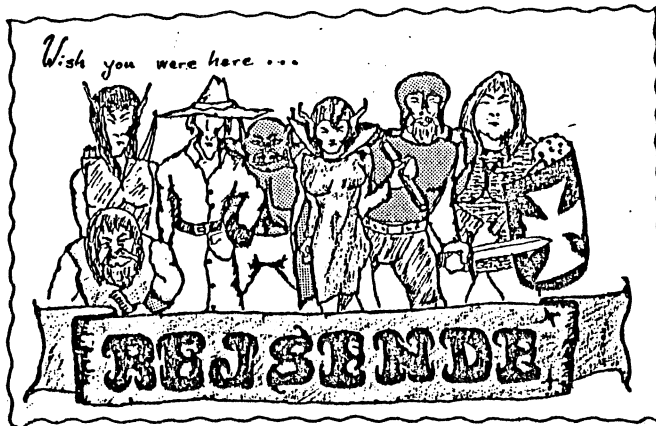


Viking - Con '85

Det er snart halvanden måned siden -men det står stadig helt tydeligt for mig, som om det var igår - en søndag aften midt i oktober ,hvor jeg, efter 3 heftige dage, segnede fuldstændig udmattet om på min seng. Det var hårdt - rigtig hårdt ! Men hold da op hvor var det sjovt - jeg fik spillet en masse spil , jeg ikke havde prøvet før og jeg mødte en masse mennesker, hvor af de fleste var værd at snakke med. Jeg tror at selv den hårde inderkerne i Consim , var overrasket over at der denne gang kom så mange mennesker og der denne gang var så utrolig meget gang i dén ! Det må have været meget tilfredsstillende for arrangørerne at se at deres slid (som man kun kan tage hatten af for) denne gang gav pote ! Selvfølgelig var der også kiks - det kan ikke undgås ved så stor en begivenhed - af de værste skal nok nævnes aflysningen af D & D-Bar-Room-Brawl -turneringen, det var en stor skuffelse for dem der skulle deltage (at undertegnede vandt erstatnings-turneringen i "Dungeon" var en stor personlig trøst (ellers ville jeg aldrig være kommet hjem med et diplom), men som onde tunger på redaktionen tør bemærkede -"Enhver kan jo kaste en terning ") Et andet kritisabelt punkt var Ad&D-Duellen - Det gik alt for laaaaaaangsomt og kvartfinaler, semifinaler og finalen blev ikke afgjort på "skills" alene -men der var mange der stoppede simpelthen fordi de manglede udholdenhed eller fordi de ikke kunne afsætte mere tid -sådan bør det selvfølgelig ikke være ! Duellen er en prøve i viden - Det gælds om at kende reglerne og at udnytte dem optimalt og det kan tage meget lang tid når 2 eksperter sidder overfor hinanden -lad os få et lidt strammere oplæg ,så skal det nok glide lidt bedre.

En anden ting der skuffede mig , var afviklingen af AD&D.-Vi var så uheldige at blive udsat for en klumre D.M. og han brugte desværre al vor tid ,samtidig var der stor forskel på den tid hvert hold fik til afviklingen af scenenariotet - og det var ikke så smart -der må strammes meget op hér -ellers gider folk sgu ikke lege med ! Nårh, væk med den sure mine -det jeg husker når jeg ser tilbage er de mange fede timer og de sure opstød er glemt ! Jeg glæder mig meget til at Viking-Con næste år flytter til større lokaler på Amager. Jeg kan forstå at jeg er blevet shang-hajet til at arrangere figur-konkurrencen-det er så iorden - på den betingelsen at vi kan forvente se mange flere forskellige turneringer og begivenheder i de nye lokaler. Slutteligt skal jeg blot sige tusind tak til mine to pet-trolde (Dorte & Urs) for moralsk støtte, kaffe/øl -hentning og oprydning under AD&D-turneringen, uden jer var det slet ikke gået for os !!!

Christian



BENNY BAY RASMUSSEN, HVOR END DU ER „JEG VIL HAVE MINE MODULER IGEN. DET ER D/3 OG Q/1 „HUSKER DU NOK !!!!!!!

Sune Auken Nielsen ,Strindbergsvej 3 ,2500 Valby,

tlf. (01) 46 60 23



Købes: Marvel Superheroes, Paranoia, Talisman, Magic Realm, Dungeon, CoC, Middle Earth Boardgame, Champions, Golden Heroes, Ringworld, Lost world, samt moduler og tilbehør til samtlige ovennævnte , desuden figurer fra anerkendte firmaer, engelske, amerikanske og svenske RPG-fanzines , White Dwarf 1 -37 ;alt dette købes; noget skal vi jo bruge de mange kugler til !

Henvendelse Redaktionen

NÆSTE ÅR:

I stedet for at fortælle om næste nummer, så vover vi et halvt øje og fortæller hvad I kan se i Pseudo Dragen i hele 1986:

* AD & D Scenarios *

* Artikler om Marvel Superheroes *

* Warhammer/Battlesystem Scenarios *

*** Artikler om Call of Cthulu ***

*** Artikler fra Robinsons Kontinent-campaign ***

***** NPC-Galleriet *****

og selvfølgelig:

* Gæste Skatte *

* Den Sorte Hjelme *

*** Figur-billeder ***

*** Pseudo-Nyheder ***

***** Rejsende *****

*** Over Disken ***

*** Brevkassen ***

* Det Zurlandske Marked *

* Nyttige Play-aids *

***** Og meget meget mere *****

* SIDSTE FRIST FOR MATERIALE DER SKAL MED I PSEUDO DRAGEN NR.4 ER DEN 20./1.*

*** OBS .OBS.Nu er det jeres tur ...hvordan skal Thorbjørns tegneserie (s.23-24) fortsætte ????

Hvad skal serien hedde ???? Hvad skal hovedpersonen hedde ???? Filer dragen ham ? Filer han dragen ????

eller hvad ?????? Var' med til at bestemme det - skriv til os og fortæl det !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!***

BARBARIANS
NEST

THORBjørn
FRIDÅHL
1985



...then out of the dark, we
suddenly heard: "Welcome to
the home by the Sea."
Genesis 3



Home by the Sea

Sceneario for characters (Thieves & Fighters) 5.-8. level

Player Introduktion:

D.M. Introduktion: Home by the Sea er et ikke-monster orienteret sceneario. Eventyret er fra begyndelsen af planlagt som et ikke-magisk eventyr; men det står jer selvfølgelig frit for at ændre forudsætningerne (ja, bare ødelæg det hele, det er det han mener ;Red.) Da der optræder en del væsentlige NPCs, kan det være en god idé at spille scenearioet som et dobbelt-DM eventyr.

De få monstre samt de mindre vigtige NPCs der optræder, er blot nævnt og det er meningen at I selv (>> Gisp<< ! .Red.) skal slå dem op i de dertil indrettede bøger !

Home by the Sea foregår i min verden -"The Continent" og en del af de NPCs der optræder vil være gengangere fra andre eventyr og der vil enkelte steder være referencer til episoder og personer som optræder på "Kontinentet".

((Referencer vil være omsluttet af dobbelte parenteser og kan inkluderes eller udelades alt efter behov)).

Spillerne, helst en gruppe thieves & fighters, har slået lejr i en skov i den sydlige del af kontinentet, kassen er tom og det ser ikke alt for godt ud -Men, så modtager de et brev fra en af deres gamle venner. (Mnnh, lyder meget sandsynligt -de sidder ude en skov -og så modtager de et brev, tsk tsk .Red).

" Udenfor Port Day -Stort hus - Mange kugler -Pas på Paladins ! Arthur "

Personerne ved at Port Day er en lille fiskerflække et stykke nede af sydkysten.

Byen består af en hovedgade ... Hvis man kommer nord fra (det gør de !) vil man på en bakke et udenfor byen se et gammelt træ-hus i 2 etager helt ude ved kysten (Ja, det er det, men det skal de jo ikke have at vide endnu, vel).

På den anden side af byen ligger en række hvide stenbygninger omkranset af en høj hvid stenmur. Bygningerne er et Odin-kloster ((Odin -troen er den mest udbredte religion i min Campaign -men den minder nærmere om den middelalderlige katolske tro, end om den oprindelige nordiske !)). I klostret bor 8-10 Odin-paladins og 4-5 Odin-clerics (alle er de high -very level !) Alt dette skal spillerne selvfølgelig ikke have at vide på forhånd, men hvis nogen af dem skulle få den blændende ide at undersøge klostret istedet for hus skulle det være muligt for beboerne i byen eller for vagten på kloster-muren at bringe dem på bedre tanker.

Selve byen indeholder en kro (uden overnatningsmulighed) ,en smedie (ikke våben, armor eller smykker),en proviantering samt privat boliger for de lokale fiskere. Hvis eventyrerne ankommer til byen om aftenen vil det eneste liv være på kroen (og kald det lige liv en gang til ! Red.).Kroen ejes af Ejvin Skalle og han står selv bag disken.Han kan fortælle eventyrene at der ikke er sengeplads på kroen og at klosteret ikke tager liggende gæster.Tilstede i kroen ,udover Ejvin ,vil være smeden og et par fiskere.Smeden er en stor gut med orange fuld skæg (prøv at spille ham og fiskerne med jysk dialekt -det vækker stor lykke .) (Prøv at overheare hans rassistiske udtalelser .Red.).De tilstedeværende kan fortælle partiet -at det gamle hus ude ved kysten ,"Sølyst",er et godt sted - et hus ,hvor gamle mennesker kan komme og bo når de ikke kan klare sig selv mere -Byens beboere kan også fortælle at de gamle bliver passet af en rar midaldrende dame ,~Fru Findal - som ,så vidt de ved ikke er hjemme iøjeblikket (ganske rigtigt hun er i hovedstaden) ((Fru Findal er en af mine ærkeskurke (og "Fru" er i øvrigt hendes fornavn) ,men hvis du bruger scenearioet i en campaign sammenhæng kan du med fordel erstatte hende med en af dine egne ærkeskurke ,måske en som spillerne har lidt kendskab til i forvejen)).

Derudover kan beboerne fortælle om de mange skibbrud der i tidens løb er sket ude ved revet (De to ting har jo slet ingen ting med hinanden at gøre så gør nu over -gangen lidt let (Tsk.Red.).

Hvis partiet beslutter at tage direkte ud til huset vil de opdage at der stadig er lys i enkelte vinduer - hvis de forsøger at få husly i huset -vil de blive afvist af en meget nervøs Rasmus (se denne).

Hvis de beslutter at overnatte udenfor byen,vil de opdage at de sidste lys i "Sølyst" bliver slukker klokken 1 -klokken 1.30 vil eventyrenes lejr blive besøgt af 2 riddende paladins der patruljerer området-de vil gerne vide hvem de står overfor,hvad de laver og hvornår de rejser videre.

Selve huset vil blive besøgt af samme patrulje klokken 2 -klokken 4 og klokken 6. Ved hvert besøg checker de om alt er roligt og om hoveddøren er låst.

Huset : "Sølyst" er et hjem for gamle mennesker -men det er samtidig et skalkeskjul

IV

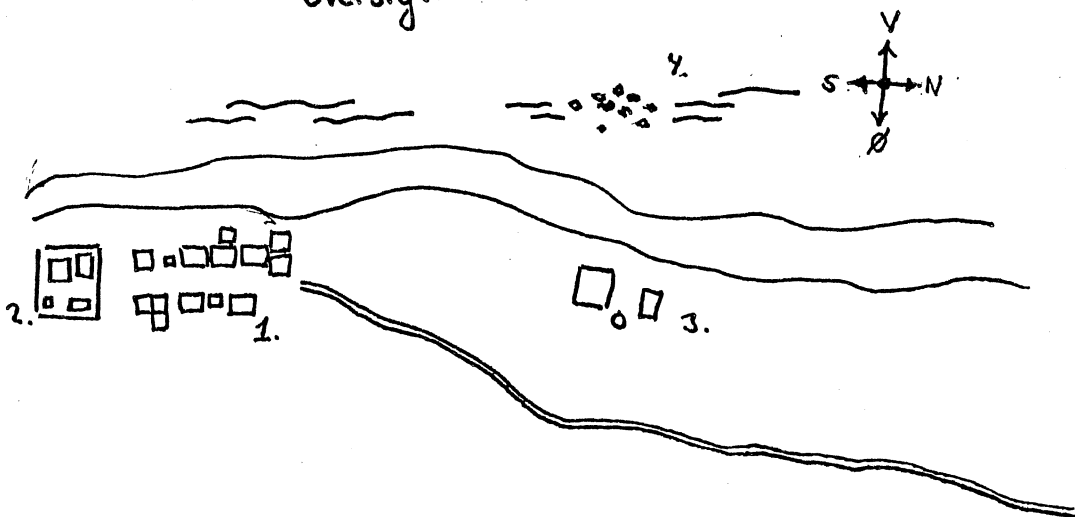
for lyssky aktiviteter. Fru Findal[©] er en 12 trins M.U. der arbejder for kong Igor i nabolandet KirtinNoll[©]. Hendes opgave er at skaffe kongen kontanter og midler til hans forskellige projekter. Hun har valgt at løse opgaven som følger: Hun har indgået en aftale med en stamme Sahuagins der bor et stykke udenfor revet.

Fru Findal og nogle af de gamle i huset signalere til forbipasserende skibe. Hvis skibene sejler mod signalerne rammer de enten revet eller bliver overfaldet af sahuagins - Fru Findal scorer de fleste af værdierne - sahuagin-stammen får de levende og døde skibspassagerer.

De fleste af husets beboere er mildt sagt sære og det er ikke alle der er klar over hvad Fru Findal går og laver (hun er som sagt ikke hjemme i øjeblikket, men hvis du lader nogen af spillerne være magic users, så er det nok en god idé, at lade hende dukke op, når det er mest ubelejligt.

Hvis eventyrernes indbrud slutteligt resultere i, at der bliver tilkaldt paladins, vil partiet selvfølgelig få meget svært ved at overbevise disse kirken og statens mænd om at der skulle være noget i vejen i det gamle hus (partiet vil derfor blive taget med til storbyen, hvor de vil blive anklaget for indbrud og forstyrrelse af den offentlige ro og orden - men det er i virkeligheden et andet sceneario)

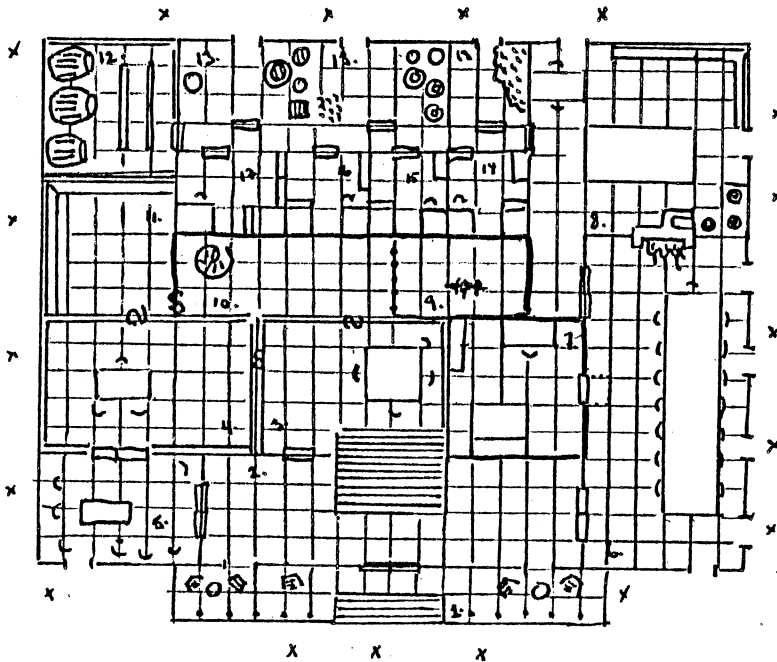
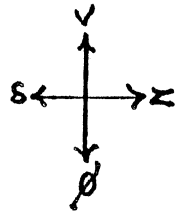
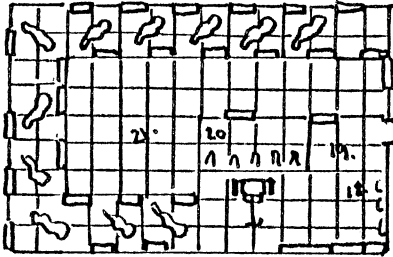
Oversigtskort



1. Port Day
2. Odin klostret
3. Sølyst
4. Revet

1. Terrasse. T. er hævet $1\frac{1}{2}$ fod over jorden ,det er muligt at mave sig ind under den,men ikke ind under huset der har stenfundament.
2. Entre. Med trappe op til første sal.
3. "Konference rum". Reoler på 2 af væggene."Gardinkort" på den 3. (ligesom i geografilokalet i skolen ,girls & boys),en del af kortene er søkort.En del af bøgerne på reolerne om søfart,navigation,og havfænomener ellers er det mest fiktion.I lokalet er der et stort bord samt 4-5 stole.
4. Fru Findals kontor. Skrivebord,3 stole , reoler på alle væggene,mest faglitt.-slægtshistorie,militærhistorie/strategi,bøger om generele magiske emner (hvis spillerne spør' - og det gør de -så er det titler som-"Imp-dressur-for øvede III", "Del din Demon","100 måder at bruge sin usete servante" -find selv på flere.) På bordet :forseglet scroll-tube,med leomunds trap på .Røret indeholder en scroll med 4 tredie trins m.u.-spells (vælg selv).Secret door i vestvæggen,fælde fra denne side -hvis den ikke afmonteres ringer der en klokke i hele hust.
5. Venteværelse. Et rum hvor F.F. lader folk vente,inden hun modtager dem.6-7 lænestole,sofabord intet af interesse.
6. Spisesal. I vest væggen et ildsted -lille pit (10 fod dyb) i gulvet foran døren til 7.,lemmen udløses,hvis fælden på døren ikke afmonteres.
7. Fru Findals soveværelse. En stor seng (10x10),et toiletbord,samt et klædeskab. Leomunds trap på klædeskabet.Iøvrigt kan det bemærkes at der er en lille sprække på siden af skabet øverst oppe.Hvis nogen åbner døren vælter det ud med mønter, (500 cp,300 sp,800 gp og 5 gems (quartz (blå) ca.5 gp hver)).Revnen er til at putte mønterne ind igen hvis man ønsker det.
8. Køkken. Stort bord midt i lokalet;køkkenborde og hylder langs nord og vestvæggen. Et lille bord,2 stole,komfur,en del opvask,køkkenredskaber,etc.
9. Jærvens bur. Giant Wolverine(M.M.I,s.101),F.F. har fået bortopereret dens duft-kirtler(så hun kan have den i nærheden af køkkenet og fødevare).Gitteret har i midten en 5 fods låge,der,hvis man ikke klare fælden på den hemmelige i rum 11 og/eller fælden på lågen på vindeltrappen ned til kælderens,glider ned i gulvet (og ud kommer wolvie....)
10. Nedgang til kælderen. På gulvet foran jærvens bur står skrevet : " Kræet bider, så hold fingrene ! F.Findal".I sydvæggen er der tydeligvis en dør ind til 11.

Stald



De små krydder indikerer et vindue på 1. sal

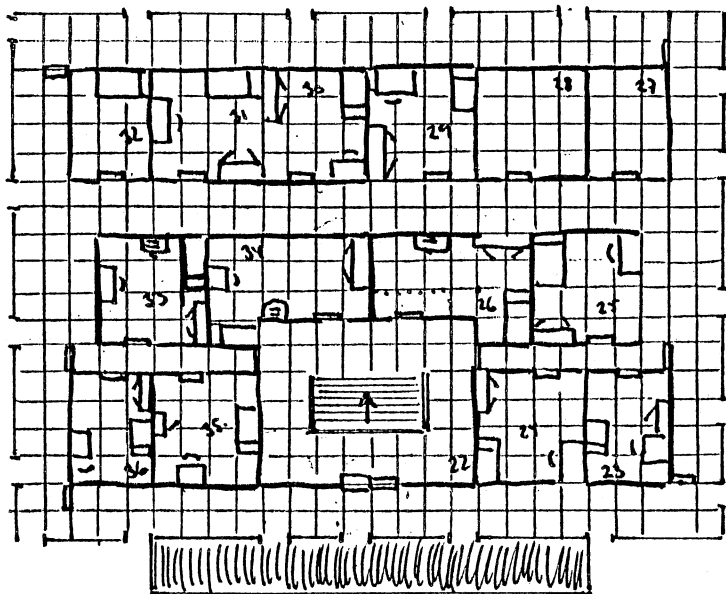
1 = 10 fod

VII

- 11 Fru Findals magiske værksted. Border og hylder langs væggene. Tydeligvis en dør i østvæggen ind til 4 ,på gulvet en halvfærdig kridtcirkel, på bordene ligger almindelige "redskaber" til magisk forskning ,derudover flasker med vand, sprit, eddike ,etc.(find selv på flere) ,samt en flaske "oil of slipperiness" ,mærket "Gift -bør ikke drikkes !" og en potion of clairvoyance mærket "Edder !". Derudover en scroll-tube indeholdende fem 6th level spells (frit valg !)
- 12 Vin og øldepot . Mange reoler og fade ,de fleste fyldte ellers intet .
13. Depoter for forskellige dagligvare. Opbevares i tønder, sække, kasser, etc.
Det er så skægt når de opdager at der kun er syltede agurker i tønderne og rosiner i kasserne (tihi) (>sic<.Red.)
- 14.-16. Tjenestefolkenes værelser. Alle 0.level humans
17. Kokkens værelse. 0.level human ,i skabet: dagger ,50 sp, 150 cp.

STALDENE

- 18: Stort rum til opbevaring af køretøjer - der står en gammel 2-sæders.
19. Fodderstof -rum. Der er en trap på vinduet. Strøm -3d6 ved berøring
- 20: Rum med sadler etc.
21. Staldene. 11 heste ,en bås er tom.



22. Trapperum.
23. Kaspar Brorson. "Hængerens" Hu. 8.fgt. 116 år.St.16,I.19,W.13,D.14,Co.7,Ch.11;
46 hit point,leather,long sw.+1.1400 sp. under sengen.K.B. har i mange år
været bøddel i KirtinNoll;har (derfor ?) et meget forkvaklet forhold til
døden og venter selv kun på det ene.Er villig til at tage alle chancer (Vil
i den sidste ende -hvis det skulle komme til kamp mellem husets beboere
eventuelle paladins være den første der kaster sig ud i det. Align.:Neu.
24. Pjort "Orctvinger" . Hu.6.fgt.,98 år,St.16,I.12,W.10,D.6,Co.10,Ch.6;51 hit
point,splint mail +3,long sw.,align.:NE,på bordet står en lille pose med
13 stykker rav (200 gp each),døren er låst,under sengen står et skrin med
3000 ep,på gulvet omkring sengen er strøet korn.
P. påstår at have været leder for en stor stamme orcer oppe mod nord - han
var leder for en bande landevejsrøvere -hvoraf 3-4 stykker var orcer.Han
vil gerne have at de andre i huset retter sig efter ham - og anerkender
ham som husets uofficielle næstkommanderende.Dette giver sig også til udtryk
i eventuelle kampsituationer hvor han har tendens til at give ordrer som
alle ignorerer.
25. Jens "Blodpølse". Hu.10.fgt.,97 år,St 16 ,I.8,W.17,D.6,Co.7,Ch.12 ; 46 hp,plate
mail ,2-handed,dagge of venom(6 doses),align.:NE. 400 gp under madrassen.
Jens er gal -han ved hvad der foregår i huset -men er ligeglad.Han nærer
et voldsomt had til alle tre thives i huset og til Pjort,pga. dennes tåbelighed.
Men J. ved at det ville være fjollet at føre dette had ud i livet - under
en kaotisk situation vil han dog ikke være sen til at give dem,han hader,kniven,
hvis han mener han kan slippe godt fra det .Der er en fælde på døren -gulvet
udenfor værelset (20x5 fod, fra hjørnet) vipper ned og man falder de 8-10
fod ned i køkkenet (lander mellem skorsten og køkkenbord).J. sover med sin
dagge under hovedpuden.
26. Rasmus "den Grå ".Hu.9.fgt.,100 år ,St. 16,I.15,W.15,D.8,Co.14,Ch.10;50hp,leather
+ 3,long sw.,align.:CN.Rasmus er den nervøse type.Han er en af de indviede og
i mange år arbejdet direkte for kong Igor.Men nu søger han efter midler
der kan holde døden på afstand;hvis der opstår kamp,vil R. forsøge at nå
ned i kælderen,efter at have sluppet jærven løs,hvorefter han vil tage de
vigtigste magic items fra det hemmelige og derefter forsøge at bruge teleporteren-
men han kender ikke den præcise kombination og der er en stor chance for
at det vil slå ham ihjel. (paradoksalt nok er han så bange for at dø at
han vil overgive sig hvis han ikke kan slippe væk).En fælde på døren -et
gitter falder ned på indsiden af døren (5x15 fod),det er strømførende
og giver 3d6,og hvis man ikke klare sit redningskast kan man ikke slippe
og tager automatisk skade i runden efter og skal så også save dér ,osv.
I kisten der står opad væggen ligger 4000 ep ,i bunden af skabet ,pakket

IX

ind i et stykke silke er en sort opal (1000 gp).

27. Værelset er helt tomt, men døren knirker noget så forfærdeligt

28. Som 27.

29. Rudolf "den Vagtsomme". Hu. 13.Th., 89 år, St.17, I.18, W.20, D.9, Co.6, Ch.18, 33 hp, leather, darts, dagger +2/+3 vs. giants, align.:CN. R. har i mange år arbejdet for kong Igor, og er medvidende om hvad der foregår i huset, han er der faktisk for at kontrollere at Fru Findal ikke snyder Igor. R. vil for en hver pris forhindre at partiet slipper væk - men han vil hellere have at sahuagin stammen får dem end selv at skulle slå dem ihjel. Han vil ikke synes om ideen om at tilkalde paladins til huset. På døren en fælde -6 darts fra vestvæggen; i skabet en kiste (600 cp, 700 sp, 700 ep, 900 gp, 30 pp, 6 stykker jade (100 gp each)

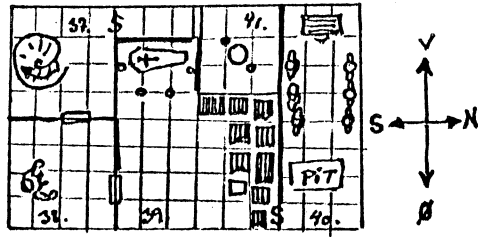
30. Boris "Blånæse". Boris er ikke hjemme han er med F.F. i storbyen.

Dw. 8.fgt., 383 år, St.13, I.13, W.14, D.14, Co.15, Ch.4., chain +1, hammer+2, align.:LE. B. præges kraftigt af en flad blå næse der når ned forbi hagen. Fælde på døren, når den åbnes og derefter lukkes, siver en nervegas ud i rummet (save+2 ell. sleep 3 runder). I skabet en sæk med 500 sp.

31. Daniel Amilius "Den listige"/"Den Blå". Hu. 13.Th., 81 år, St.16, I.15, W.11, D.15, Co.6, Ch.6, 27 hp, leather +1, bracers of defense, daggers, darts, align.:CN. DA har i mange år vandret rundt i den nordligste del af den kendte verden. Blev som 60 årig smidt ud af Fallaland ((enormt elverrige i den nordvestlige del af kontinentet)) efter han have fosøgt at stjæle Dronning Meo-vil's arvesmykker ((Det lykkedes faktisk, men da han indhentet dronningens 6. rytteri, måtte han indrømme at smykkerne på forunderligvis var havnet i hans lomme)). D.A. er en lystig fyr der godt kunne finde på at lade partiet slippe væk, hvis de er hurtige i replikken og forstår at smutte i en fart. Der en fælde på skabet, hvis skabsdøren åbnes vælter skabet, 4d6 skade (save:½), i skabet 1200 ep, 1000 gp, scroll-tube (protection vs. possession), 24 stykker rav (100 gp each), under bordet 2 potions of healing.

32. Som 27-28, dog står der en seng, under madrassen har Daniel Amilius gemt kronjuvellerne fra Rhün ((en halvø indesluttet af en bjergkæde, hvor dværge regerer)) de burde være i kælderen (se 39).

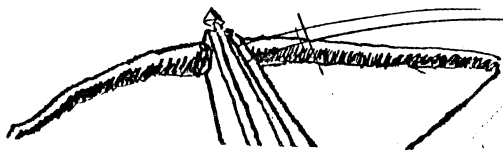
33. Terno Res. Hu. 7.Th., 90 år, St.16, I.5, W.7, D.14, Co.6, Ch.11, 19 hp., leather + 2, long sw., darts, align.NE. T.R. er en enspænder type der kun er med i projektet for pengenes skyld -og for skæg! Det groteske i det er at han faktisk kun har kort tid tilbage at leve i -da han lider af en fremskreden TB. Dette vil han ikke se i øjene -fortrænger det fuldstændigt -hvilket til gengæld resultere i en udtalt ondskab over for alt og alle (kun F.F. kan effektivt holde ham i ørene). Han rammes af og til af kraftige hosteanfald (check hver anden runde -10 % chance) et sådant hosteanfald vil vare 4 runder, i den første runde mister han surprise muligheden og chancen for at vinde initiativet, i 2. runde vil han være ude af stand til at gøre andet end at hoste, i 3. runde -2 to hit og 4 runde som første.



KÄLDEREN.



UR. 85.



Der er en fælde på døren ,6 pile fra modsatte væg (save vs. nervepoison +2)
lammende effekt d4 timer.På skrinet endnu en fælde ,små spikes (12) falder fra loftet
hvis man bare åbner skrinet -skade:d2 pr.stk. I skrinet 3000 ep,12000 sp,13 blå Quartz
10 gp each,17 pieces of silver jewelry (ca.500 gp hver).

34. Carlo "den Ubetænksomme" Hu.14.fgt.,73 år,St.17,I.10,W.15,D.6,Co.10,Ch.17,54 hp,
chain+2,long sw.,dagger,align:CE.C.er F.F.'s højrehånd,det er hans opgave
at sørge for at ingen andre end Rasmus,F.F. og ham selv ved noget om det der
foregår.Hvis nogen opdager det ,må de dø ! Hvis han er sikker på at partiet
ikke har opdaget noget,er han mest staemt for at tilkalde hjælp fra klostret.
Der er en fælde på døren.-døren falder ud af (d4 skade + en forfærdelig larm).
Fælde på kisten -elektrisk strøm 3d6 skade. I kisten: 7100 cp,200 sp,600 ep,5
blå quartz (10 gp hver).
35. Rhumstar Dieter.Hu.12.fgt.,103 år,St.16,I 19,W.19,D.6,Co.7,Ch.14,64 hp,leather,
handaxe,heavy cross.,align.NE. R.D. anses af de fleste andre i huset for at
være en psykopatisk lystmorder.Han er en stærk tilhænger af Larhkoshtroen
((en forvansket udgave af den statslige Odinreligion.L.-præsteskabet taler
for at alle ikke-mennesker skal ofres til guden.)).R.D. bliver helt vild når
han ser non-humans (Boris er en undtagelse ! (tsk tsk.Red.)).De andre i huset
sympatiserer ikke specielt med denne livsopfattelse.
R.D. sover ekstremt let og altid med sin økse i hånden.Når døren åbnes vil
den første der går ind få R.D. økse i hovedet.I skabet:600 sp,1000 gp,2 ametyster
(100 gp hver). Hemmelig dør i østvæggen.
36. Svend "den Sorte". Hu.8.fgt.,93 år ,St.16,I 9,W. 12,D.6,Co.7,Ch.18,48hp,plate-
mail +2,darts,light cross.,align.:CN. S.er negroid fra kontinentets sydligste
egne.Han er en stille type,der ikke kan hidse sig op over at partiet kommer
og stjæler.Han anser det blot for en passende tilfældighed.Han trækker først
våben hvis han selv eller hans egen personlige formue er i fare .S.har en
vag idé om hvad der foregår i huset ,men hans "lave" IQ ,gør at han ikke kan
få brikkerne til at falde rigtigt på plads.I skabet 7000 cp,6000 sp,2000 gp.
KELDEREN
37. Trapperum.Hemmelig dør i nord væggen.
38. Phantom Stalker. P.S. går til angreb på alle andre end F.F.,Rasmus og Carlo
(og åbenbart heller ikke på Daniel Amilius.Red.).
39. Lagerrum.Masser af kasser ,mærket "electrum pieces","copper pieces" ,etc.Alt
i alt omkring 50.000 cp,30.000 sp,20.000 ep,10.000 gp ,1000 pp .Også en kasse
mærket " Prinsesse Abelone af Rhün - kronjuveler " .Men kassen er tom.Daniel
Amilius har taget og gemt smykkerne i 32.I den vestligste del af rummet står
en sarkofag-omkring den er der 4 metalskiver i gulvet -men det hele er blot
et trick for at narre nysgerrige tyve .I sarkofagen ligger en seddel - "SUCKERS !"
I det nordøstligste hjørne er der en hemmelig dør til 40.

40. Fælde i gulvet: pit 10 fod dyb, langs væggene ,3 gnoll-zombies der animeres når nogen falder i fælden eller passerer dem. Ved vest væggen en kiste ,indeholdende: Ring of Telekinesis, Robe of Useful Items, boat of folding, Wand of fireballs, Scroll: 3 første trins m.u. spells, Scroll: Protection from undead, 3 potions of longevity.
41. Teleportations-enhed. Enheden, der består af to stolper og en cirkel i gulvet, bringer én lige til kong Igors slot i KirtinNoll. På den ene stolpe findes tre knapper; rød, blå og grøn -den rigtige kombination er rød-blå-rød. Alle andre kombinationer fører til enhedens destruktion -og brugerens død (save vs. Death-magic indikerer at man blot er teleporteret til Limbo).

Fru Findal: Human ,12.level M.U., St.14, I.16, W.18, D.11, Co.11, Ch.16.25 hp, 49 år dagger of truthful return (prøv at gætte hvordan den virker !), align.: LE. Fru er en klarsynet, nøgtern kvinde -meget beregnende ,men til tider også offer for sin egen samvittigheds ønske om fair play. Dette giver sig ind imellem til udtryk på den måde at hun kan finde på at give folk en chance til.

* * *

Det var så "Home by the Sea". I kan selvfølgelig gøre med det hvad I vil. Vi vil gerne høre hvad I synes om det.

Så skal det blot slutteligt bemærkes at ^C indikerer at de dermed mærkede navne og personer er Uldur Robinson's personlige ejendom og de må ikke bruges i kommercielt øjemed uden foregående aftale herom -og hvis I gør... Så skal vi nok bruge den enorme formue vi skraber ind på Pseudo Dragen ^C (ups) til en heftig retsag ,der nok skal give os alt den reklame vi har så voldsomt brug for.

Tak til Polle, Lars Ulrik, Urs, Dorte, Maud, Thorbjørn, Jesper, og Christian ,der optrådte som forsøgskaniner ved prøvespillet, og som kom med så mange gode råd og forslag til ændringer ! Uden dem, rødderne, var det aldrig blevet til noget.

U.R.

Måske skulle det lige nævnes at Genesis' LP "Genesis" var den oprindelige inspirationskilde.