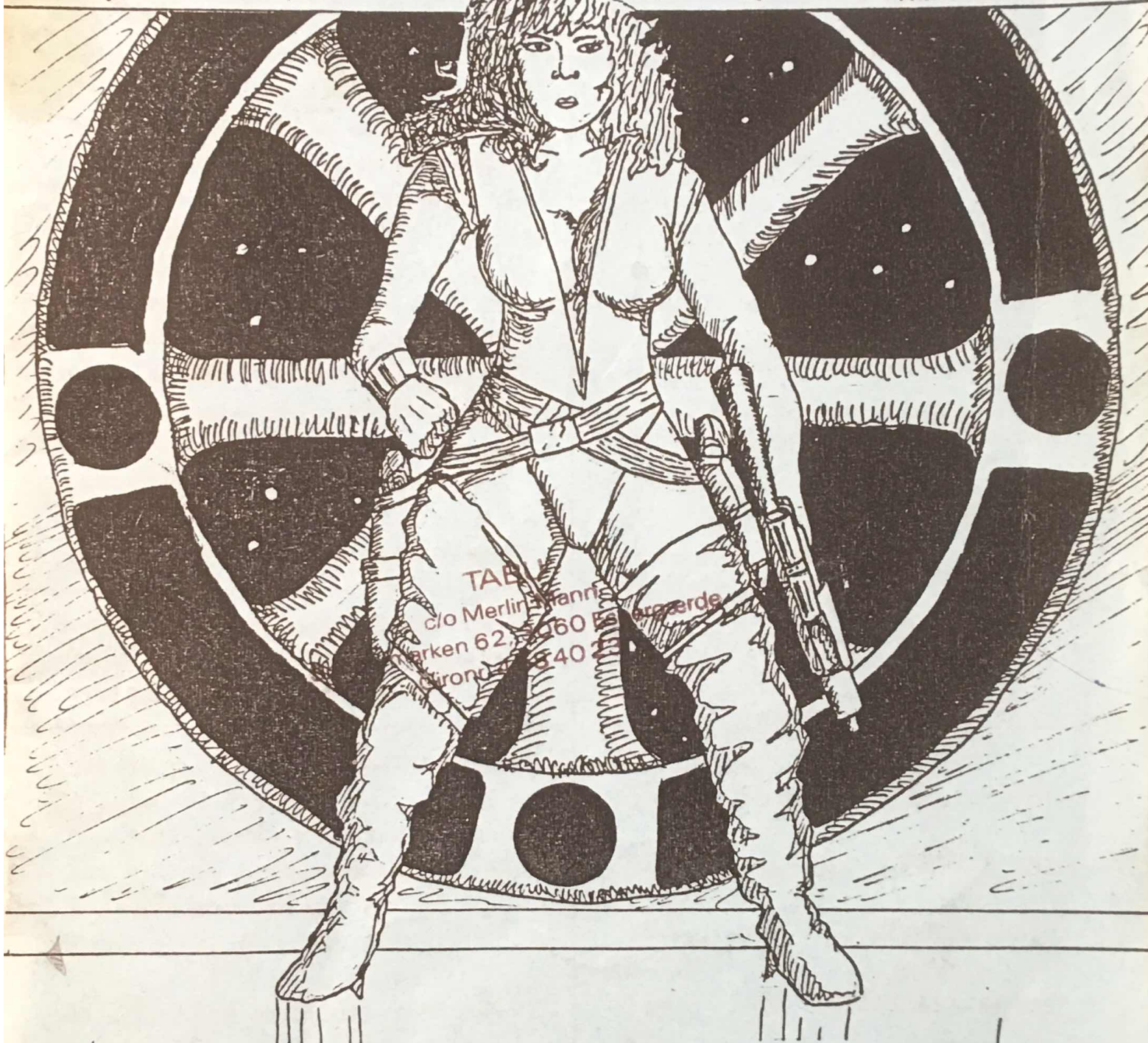


RAD
FRAN

TABU

TA
c/o Merlingmann
Bismarckstr. 62 80 Esbjerg
Cirkonr. 4 8400

August '87 ~ nr. 6 ~ 1. årgang 1 ~ Pris: 10,-



TABU
c/o Merlingmann
Bismarckstr. 62 80 Esbjerg
Cirkonr. 4 8400

HIT-LOCATION I CALL...

TABU

-3-

TABU
c/o Merlin Mann
Søndermarken 62, 3060 Espergårde
Gironr 4 58 40 23

IND-LEDER

INDEX:

FORSIDE.....	1
INDHOLDSFORTEGNELSE.....	2
IND-LEDER.....	3
NYHEDERNE.....	4
ADVANCED RUNEQUEST Anmeldt...	7
FBO SPILTRÆF '87 Anmeldt.....	9
HIT-LOCATION I CoC.....	10
HVAD MENTE LÆSERNE.....	15
HVAD SPILLEDE SATAN.....	17
HEKSE I TRE LEKTIONER.....	18
HALL OF FAME.....	23
TREFPUNKTET.....	24
FORENINGSNYT.....	25
FRN MEDLEMSLISTE.....	27
BAGSIDE.....	28

TABU.....NUMMER 6 AUGUST 1987

Udgiver : F.R.N.
Chef-redaktør : Merlin P. Mann
Medarbejdere : Torben V. Laursen
Guido G. Libmann
Søren B. Hansen
Thomas B. Theilgaard
Gorm K. Bentsen
Montering : Merlin P. Mann
Computer-service : Rasmus Nielsen
Illustrationer : Merlin P. Mann
Guido G. Libmann
Glenn Sylvander
Rasmus Nielsen
Kontorkuli : Søren B. Hansen

TABU udgives en gang månedligt af Forenede Rollespillere i Nordsjælland...FRN, og er deres Copyright.

REDAKTIONELT :

TABU c/o Merlin P. Mann,
Søndermarken 62,
3060 Espergårde,
Tlf.02 23 41 17.

Foren. Rollespillere i Nordsjælland,
Søndermarken 64,
3060 Espergårde,
Giro.2 49 17 37.

Endnu engang, Velkommen til! TABU er nu på benene igen, efter en heftig sommerferie, eller hvad det nu kunne blive til. Ikke desto mindre har det rent faktisk betydet at folk har kunne samle nyt friskt initiativ, som man kan med rette sige, at vi nu begynder på en ny sæson, og hvilken een!

Efter nu at have samlet et par måneders erfaring, har vi fået et bedre billede af, hvad folk ønsker at læse, og hvad de ikke har lyst til at belemre sig med. En af konklusionerne, især på baggrund af Læsernes Mening, er at læserne generelt vil have flere seriøse artikler og færre anmeldelser. Nu var TABU #4/5 også ret ekstremt på dette felt, men vi vil alligevel skære ned på denne side, og udelukkende anmelde de helt nye ting, for ligesom at guide folk.

Og så vil vi satse stærkt på regeltilføjelser, artikler, ændringer og almene supplementer, og vil bestræbe os på, at dække så stort et område af rolle- og brætspil som muligt.

I dette nummer har vi bla. en artikel om indførelse af HitLocation-systemet til Call of Cthulhu.

Hvad angår illustrationer, så vil vi også her prøve at gøre bladet mere spændende. Tegneserien er for øjeblikket lidt uvis, da jeg desværre kom til at brække Søren's højre arm. No hard feelings. Det kan ske for enhver...

Desværre er Månedens Modul udgået. Vi nåede ikke at få det play-testet, så det må vente til næste nummer. Dette er også et led i vores nye "kvalitet-fremfor-quantitet"-kampagne. Vi må vide om det er godt nok. TABU er, som det blev sagt sidste nummer, jo blevet landsdækkende. Vi sælger i Fantask og Det Ukendte i København, samt i GAD's Boghandel i Odense. Vi regner også med, at være til rådighed fra Hobbyhouse i Aarhus inden så længe.

Men giv dig nu i kast med at nyde bladet for den seriøse rolle- og brætspiller.

Venlig Hilsen Chef-Redaktøren.



NYHEDS/SLADDER-SEKTIONEN.

ved Roland R. Rap

Well! Endnu en gang byder Roland velkommen til et orgie af nye og gamle historier fra den store vide rollespilsverden.

Games Workshop har netop udsendt Death on the Reik, som er det nyeste bind i WFRP-campaign'en The Enemy Within. Det er noget dyrere den de foregående, men indeholder til gengæld et nyt trading-system.

Dungeon Floor Plan serien fortsætter skam også . Den nyeste af disse pakke er Dungeon Lairs, der foruden 12 malede papstykker også indeholder en encounter-tabel til WFRP. Games Workshop bliver da også smartere og smartere....

Apropos dungeons, så er det 3 expansion set til Talisman, The Talisman Dungeon, lige på trapperne. Det skulle bla. introducere 14 nye character cards. WOW, hva'?

Forøvrigt kan det måske interessere motorsavs-fanatikerne, at Chainsaw Warrior II er på vej!

Eternal Champions serien fortsætter. White Wolf er netop kommet på gaden. Det er primært til Stormbringer, men kan også bruges til Hawkmoon, hvis man skulle have lyst til det!!

Ihh, ikke nok med at RuneQuest III er blevet en bestseller, nu er det sørme også begyndt at formerer sig. Nu kommer RuneQuest monsters også snart...

Citadel er som bekendt ved at blive lidt syrede i deres miniature-fremstilling, hvilket deres nye Motorbike Orcs vel kun kan understrege. Det nye skelet Ram-bones, med M16 etc, er også et godt eksempel.

For lissom at skifte emne kan jeg nævne at H3 Bloodstone Wars er udkommet. Det vil nok glæde dem, der bruger AD&D Battlesystem (Hvem det så end er! Red.).

Nu vi er ved AD&D, skulle jeg måske også bemærke OA4 Blood of the Yakuza.

For dem der er vilde med mutanter i MSHA, kan jeg røbe at MX3 Reap the Whirlwind er på gaden.

Læsehestene kan glæde sig over, at TSR netop har udsendt Greyhawk roman #4. Titlen er The Price of Power.

De læsere der har spillet D&D i lang tid, kan prise sig lykkelige over at IM3, The Best of Intentions også er kommet.

Hvad med noget sund sladder? Det forlyder at TSR har smidt Gary Gygax ud af foretagendet. Men hvad, Den kære Gygax har jo også været død op til flere gange, så pålidelighedsværdien er nok ikke så høj.....

Så talte rygterne alligevel sandt (det var da rart. Red.)! Manua. of the Planes får en efterfølger, Dragonlance Adventures. Bogen vil blive i samme stil som Oriental Adventures.

NU kommer det første scenarie i Forgotten Realms serien, nemlig FR1 Waterdeep and the North. (Vanddybet og Norden???Red.)

Se se, AC10 Bestiary of Giants and Dragons. Et adventure-pack til D&D.

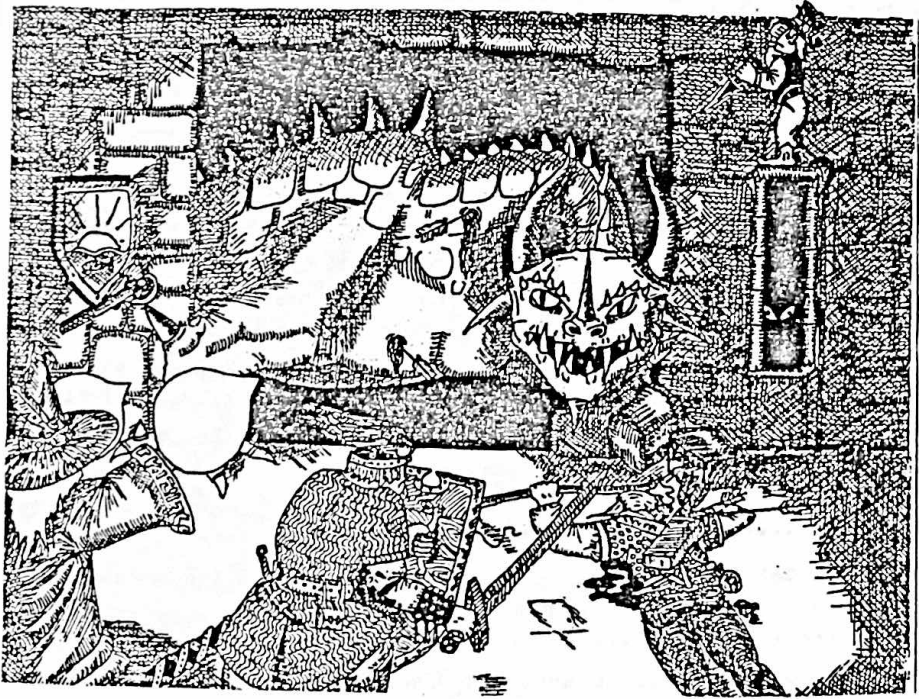
 Vi dropper TSR og kigger istedet på ICE, der netop har udsendt MERP-modu-
 let Gates of Mordor. Det drejer sig om tre scenarier til billig pris.

Folk, som spiller Ghostbusters, kunne sikkert være interesserede i et
 nyt modul fra West End Games, Scared Stiffs.

De kære gæve gutter fra West End Games fortsætter ufortrødent deres
 spil-produktion, og som sædvanlig er den lidt tvivlsom. Deres nyeste
 projekt er Star Wars the RolePlaying Game. AK!!

Nu vi er tilbage i fremtiden. Har i hørt om det nye Warhammer 40000.
 Om dette så er prisen er jo ikke til at vide.

Det var vist noget i stil med alt, jeres højvelbårne Roland havde til
 denne gang. I må så bare vente til næste nummer af TABU!



ADVANCED RUNEQUEST

Fantasirollespil af Greg Stafford
 Copyright 1978,1979,1980,1984,1987, Chaosium Inc., Games Workshop Ltd.
 Pris : ca. 200,- (12.95 pund)

With this, the second volume in Games Workshops series of hardback-vo-
 lumes based on Avalon Hills 3. Edition RuneQuest, players of this ori-
 ginal, realistic, detailed and sophisticated game system can take the
 gaming to new heights.

Sådan lyder den indledende linie i companion-bogen til RuneQuest III,
 og hvad der står her er også delvist sandt (de lægger jo aldrig fingre-
 ne imellem, de kære forlæggere). ARQ, som jeg og mange andre har
 valgt at forkorte det, følger den nyligt udkomne hardback-version af
 basic RQ op. I ARQ står der, hvad der ellers ikke står i basic-udgaven
 (og det er jo ikke så lidt). Indholdet er et mix-max af lidt DeLuxe RQ
 og lidt selv-fundet-på. Bogen er særdeles effektiv og åbner mange nye
 porte til hurtig og realistisk roleplaying. De har endda puttet nogle
 spells i denne gang (selvfølgelig var der spells i basic RQ. Jeg har
 personligt fået øje på op til flere. Red.).

Bogen lægger hårdt og kontant ud med et nyt system for character-gene-
 ration. Det er ikke det bedste, men det er let at bruge, og det virker
 tilfredsstillende. Der er også en combat-sektion, der omhandler de me-
 re ualmindelige kampsituationer, samt nogle mere almindelige hvor du
 før har været nødt til at improvisere. De har også udvidet våbenarsena-
 let lidt og inkluderet en side om kastemaskiner (katapulter). Der er
 også lidt ekstra om armour, hvilket jo er meget rart.

Kapitlet om skills er temmeligt nyttesløst. Det omhandler dine omgivel-
 sers indvirkning på skills'ne, men der står ikke noget særligt af vær-
 di, som du ikke allerede har gættet dig til (vel og mærket hvis du
 spiller RQ). Det meste er noget meningsløst pladder, der ikke rigtigt
 siger nogen noget som helst.

Så kommer vi til ARQ's guldgrube, nemlig afdelingen om magi. De har for
 det første tilføjet nogle spells. Faktisk hele 110. Det lyder måske
 ikke umiddelbart af så meget for dem, der spiller AD&D, men de er meg-

et brugbare og særdeles fleksible. Her er skam heller ikke undladt information om at stige i grad og titel indenfor de forskellige former for magi. ARQ forsyner dig ovenikøbet med en helt ny form for magi, nemlig ritual magic. Den gør det muligt for spillerne at skabe langvarige effekter af spells. Det er jo en fin ting.

Gamemaster-sektionen fortæller GM nogle hints til at køre kampagner, ideer til scenarier og hvordan man bygger et scenarie op. Guf for den grønne GM (klar diskrimination. Der er sgu' aldrig noget om de sorte. Red.). Noget vi alle har savnet må vel være oplysning om den verden vi lever i. Det er der desværre heller ikke her, men til gengæld er der nogen meget nyttige forbrugeroplysninger, såsom encounter-tables, prislister, lidt om monstre, treasure, magic items etc. Her byder bogen også på regler om skibe og sejllads på de syv verdenshave (eller hvor mange der nu er i din verden). Det er meget sødt, og det dækker godt. Til sidst, dog uden at være bedst, er der et lille scenarie, der skulle hjælpe folk "to get the feel of it". Scenariet følger den normale standard, altså ingen standard!! Det eneste feel man får ud af dette, er når grovfilen skal frem for at pudse det unødige fra.

Det var sådan set det, der var i ARQ. Bogen udfylder de fleste mangler ved RQ III, og jeg kan varmt anbefale den til enhver RQ-ejer (ellers ville jeg foreslå, at du købte RQ III). For at afslutte vil jeg sige et par velvalgte ord, som jeg har fra en engelsk hamburger-reklame: "RUNEQUEST III JUST ISN'T THE SAME.....NOW....."

- MANUAL : 85% : Kort og let forståelig....
- REGLER : 95% : Hvad der ikke står her, får du ikke brug for....
- FÆNGSLENDE : 75% : De nye regler er lige så ligetil som de gamle....
- PRIS : 80% : Absolut ikke dyrt, men hvem vil ikke have det gratis
- ALT I ALT : 90% : (Drengen ved ikke bedre (G.Stafford))
 - af Arthur (Redaktionens and, er redaktionens and.
 - Redaktørens Mand, SBH)
 - (JEG kender ikke noget til det her.Red.)

SPILTRÆF 87



Et Lille Nostalgisk Tilbageblik.
Set Af Merlin Mann.

Weekenden d. 7-9 august samledes en god flok mennesker om FBO's årlige spiltræf på Munkebjergskolen i Odense. På trods af, at tilgangen var knap så stor som de forrige år, var denne kongres klart på højde med de foregående.

Som sædvanlig var der officielle turneringer i AD&D, B-17, Call, Car Wars, Gunslinger, HoldSquad Leader, Paranoia og Traveller, samt det officielle Danmarksmesterskab i Third Reich.

Udover dette var der rigelig mulighed for de såkaldte "træf", hvor man kunne finde en værdig modstander i de fleste to- eller multispiller-spil.

Jeg deltog i de fire rollespilsturneringer, der meget hensigtsmæssigt var blevet placeret på forskellige tidspunkter.

Call.. lå allerede første aften (også meget hensigtsmæssigt, da det jo nok er her man bør være bedst udhvilet). Et godt gammelt Malik Hyltoft-scenarie, og min eneste kommentar hertil må være, selv Thac!!

Efter at have brugt natten til alt andet end at sove (se video, spille computer o.a. aldeles fordummende aktiviteter) skulle vi starte hårdt ud, med en berygtet klubkonkurrence, som FBO-Søren Hansen skulle stå for. Forsvar Din Klubs Ære, lød mottoet. Well, folks ære blev nok lidt anstødt, da den kære Søren var nødt til at aflyse, efter folk var blevet vækket. Men nok om det!

Og så blev jeres kære redaktør overrasket. Med bøjet nakke måtte han,

(fortsættes på side 16)

LEMMER I LUFTEN

-----en Artikel om Hitlocation til Call of Cthulhu (TM)
-----af Torben Laursen og Merlin Mann

-John Dillinger kom gående stille og roligt ned af 5. Avenue. Det var søndag, og de fleste folk var slentret til glorie-pudsning. Pludselig hørte han en ubetryggende lyd fra en baggård. Var det ikke et skrig? John anstrengte sine sanser.

-"Hvis jeg ikke tager meget fejl, så er en eller anden uskyldig forbi-passerende blevet offer for verdens uretfærdighed. Volden, der fører til volden. Manglen på penge, der desperat driver stakkels små samfundstaberalkoholkiere ud i fordærv, desperation, mord og al den slags. Men ak, så sandt som at mit navn er John H. Dillinger, så skal vold og tyveri ikke kunne betale sig. Nu agter jeg at give den lemmedasker en ordentlig røvfuld" tænkte John, og bevægede sig stille ind i baggården, mens han trak sin uvurdelige kaliber .22 dametaskelommepistol.

-"Og om du så lige ser at holde op med det pjank. Er du da helt tovlilig!!" råbte John, netop som han flot landede på benene, efter et elegant tigerspring ind i gården. Desværre viste det sig, at være alt andet end en ganske almindelig tasketyv. Med fødderne godt plantet i maven på en ældre herre, stod en 2 meter høj fyr i jakkesæt, med en ubehagelig Thompson i hånden. Ydrk. Hvad skulle en .22'er kunne sige til det. Men John var ingen tilfældig vatklump. Som den helt han var, affyrede han alligevel sin mini-pistol 3 gange. Det første fejlede, men så smilede lykken til vor helt. Netop som den skurkagtige skurk skulle til at vende sig rundt med sin "møffer" hamrede det andet skud ind i hans højre arm, mens det tredje elegant placerede sig i bylden på fyren, se det var et rigtigt eventyr!"

Dette var et lille sødt eksempel på, hvor nyttigt det kan være, at arbejde med ikke blot om man rammer, men også hvor man rammer. Hitlocation, et system man både kører med i RuneQuest, Twilight 2000 og en del andre. Artiklen her, har selvfølgelig til formål, at indføre det selvsamme system i Call of Cthulhu(TM)

OPDELINGEN

Ideen med træfplaceringer (hitlocations) er, opnåelsen af et mere realistisk billede af, at blive ramt. Alt efter hvilken kropsdel man bliver ramt i, vil såret være mere eller mindre kritisk. Det vil også betyde visse specielle effekter, f.eks. halten osv. For at opsætte et system, opdeler man så alle mennesker i 7 forskellige legemsdele, nemlig Hovedet, Venstre Arm, Højre Arm, Brystet, Underlivet, Venstre Ben, Højre Ben. Dette repræsenterer stort set alle de større og relevante legemsdele.

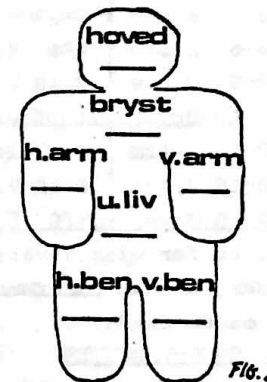


Fig. 1

Hver af disse legemsdele har deres egne hitpoints, som beskriver hvor sårbar den pågældende del er. Disse hitpoints afhænger af ens totale hitpoints ((SIZ+CON):2). Det kan læses af nedenstående tabel.

	1-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20-21
BEN/ARME	2	2	3	3	4	5	6	7	8	8
UNDERLIV	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
BRYST	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10
HOVED	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6

Den vandrette række viser total HP og de lodrette viser de ny "legemsdels-HP", i de forskellige træfplaceringer. Den nemmeste måde at holde styr på disse tal, er ved at kopiere Figur 1, og notere sine legemsdel-HP på denne. Man kan jo eventuelt klistre den fast på character-sheet'et i note-sektionen.

TRÆFPLACERINGEN

På trods af, at der her er tale om mere komplekse regler, foregår kamp-proceduren på samme måde, indtil een af parterne får et succesfuldt angreb ind. Nu skal man nemlig til at afgøre hvor man rammer. Det er der to tabeller der kan afgøre. Den ene er til melee-våben (nærkampsvåben), mens den anden er til missil-våben (pistoler, buer etc).

MELEE		MISSIL	
1-3	V.Ben	1-3	V.Ben
4-6	H.Ben	4-6	H.Ben
7-9	U.Liv	7-10	U.Liv
10-12	Bryst	11-15	Bryst
13-15	H.Arm	16-17	H.Arm
16-18	V.Arm	18-19	V.Arm
19-20	Hoved	20	Hoved

Når man har ramt, ser man så på den aktuelle tabel (her til venstre). På denne tabel slår man så bare en 20-sidet terning, og aflæser. Eks. John Dillinger skød mod den store fyr. J.D. har 55% i Handgun, og rammer derfor med et slag på 35. Dernæst kigger han så på ta-

bellen for missil-våben. Der slår han en 16'er med en D20, hvilket betyder, at han har ramt fyren i højre arm. Men nu skal J.D. til at give en masse skade....

SKADE OG EFFEKTER

Nu kommer vi så til den mere komplicerede del af dette system, så hold hellere ørene stive!

Nu har man faktisk to former for hitpoints at holde styr på. Man skal nemlig stadig bruge de originale HP (altså(SIZ+CON):2). De repræsenterer nu en form for "livskraft", frem for direkte at beskæftige sig med selve sårene. Det er hvad Legemsdel-HP står for. Så og så såret er man i højre arm etc, mens de originale fortæller hvordan kroppen, som helhed har det.

Det man praktisk talt gør, er at man både mister legemsdel-HP og total-HP (som vi fra nu af vil kalde de originale). Bliver man ramt i brystet for 5 points skade, skal man altså både trække 5 fra total-HP og fra bryst-HP.

Hvis man så igen bliver ramt, men denne gang i armen, skal man endnu en gang trække skaden fra total-HP, men i stedet for at trække fra bryst-HP, skal man nu trække fra arm-HP.

Ens total-HP går altså stadigvæk ned hver gang man bliver ramt, men de enkelte legemsdele bliver ikke nødvendigvis såret hver gang. Man kan godt komme gennem en kamp uden at blive ramt i hovedet. Det ville rent faktisk være ret tilrådeligt!

Men hvad er effekten så, når man bliver ramt? Hvad sker der egentlig med ens legemsdele?

Jo, læresætningen er:

Hvis man mister halvdelen af sine total-HP skal man slå under CON*5, eller besvime. Mister man igen halvdelen af de nuværende HP, skal man slå under CON*4. Skulle det ske igen, er det CON*3 osv.

Hvis man mister alle sine total-HP, er man død.

Hvis man mister alle sine legemsdel-HP i Hovedet, Brystet eller Underlivet besvimer man automatisk, og man begynder at forbløde(see senere)

Hvis man mister det dobbelte af sine legemsdel-HP i Hovedet, Brystet eller Underlivet, er man død.

Hvis man mister alle sine legemsdel-HP i Arme eller Ben, vil man ikke længere kunne bruge pågældende.

Hvis man mister det dobbelte af sine legemsdel-HP i Arme eller Ben, vil man begynde at forbløde. Man kan ikke bruge pågældende legemsdel, og den vil i visse tilfælde ryge af!

Den forvirrede læser har måske ikke helt fået fat i det sidste, så lad os tage et lille eksempel:

Fyren, J.D. skulle til at skyde på, havde 16 HP. En stor grum fyr. Det giver ham nemlig, som man kan læse ud af fordelingstabellen, 7 HP i hver arm og ben, 5 HP i underlivet, 9 i brystet og 5 i hovedet. Alt dette er selvfølgelig noteret ned. Nu rammer J.D. ham jo først i højre arm, og her laver han rent faktisk en stabil impaler, der betyder at manden må tage 8 point i skade (impale fungerer på nøjagtig samme måde). Først skal dette trækkes fra total-HP, hvilket betyder at fyren faktisk har mistet halvdelen, derfor checker han lige sin CON, men da han har 15, og ruller 43, er det ikke lige problemet om han besvimer. Han har et større problem. Han har nemlig mistet evnen til at bruge sin højre arm, hvori han jo kun havde 7 HP. Så rammer J.D. igen, men gør denne gang kun 5 point skade. Til gengæld sidder de lige i hovedet, og der har fyren kun 5 HP. Han besvimer, og har nu 3 total-HP, -1 i højre arm, 0 HP i hovedet og er ellers uskadt de andre steder på kroppen. Desværre er han også begyndt at forbløde. Man kan sige at J.D. fik mulet ham, i den grad!

SPECIELLE EFFEKTER

Når man mister mange hitpoints i kropregionen og hovedet, betyder det for det meste bare at man dør, men det gør man ikke bare, så længe det drejer sig om armene og benene. Ikke fordi man ikke kan dø af at blive skudt i benet, men der er ikke tale om øjeblikkelig død, næh det handler om forblødning. Dette er der selvfølgelig også et sødt system for. (Det skal lige siges at man også i andre tilfælde kan forbløde (se tidligere)).

Nu får man nemlig brug for de totale HP som en "livskraft". De symboliserer nemlig hvor længe man kan ligge og forbløde, før man stiller de højhælede.

Man vil nemlig i hver runde efter det kritiske slag er indtruffet, miste eet af sine totale HP, og skulle disse ryge ned på 0, tja... Det man selvfølgelig kan nå at gøre, er at give en First Aid, for at stoppe blødningen.

Lad os igen kigge på den grumme scene fra før. J.D. har som sagt lige møffet den store fyr, først i armen så i hovedet. Fyren lever dog stadigvæk. Desværre for ham, har han bare -1 i hovedet, og er begyndt at forbløde. Da han, efter de to skud, havde 3 total-HP tilbage, har han altså 3 runder tilbage at leve i, medmindre J.D. vil være så venlig at stoppe hans blødning.

Angående at blive ramt i armene eller benene, så kan man få nogen rimeligt pikante scener ud af folk, der mister det dobbelte i deres legemsdel-HP. Hvis såret blev afgivet med et impaling melevåben (sværd etc), med Automatic Fire/Shotgun-skud eller projektiler over kaliber .32, ryger pågældende legemsdel nemlig af!! En ubehagelig ting, der nok vil følge ofret længe, selvom han/hun overlever! Lignende volds-scener kan beskrives, hvis folk mister det dobbelte i hovedet. Men her er de sikkert nok ligeglade!!

Dette skulle på en nem og realistisk måde indføre hitlocation i Call. Systemet er faktisk ikke så besværligt som det lyder, og det fremmer realismen mange gange. Man kender den gamle situation med kun at skulle stoppe et vidne, ved at skyde vedkommende i benet. Nu er der et system for det. Spørgsmål bør henvendes til redaktionen. Held og Lykke!

LÆSERNES MENING

RESULTATERNE.

I sidste nummer af TABU, bad vi alle de aktive læsere om, at give deres bud på, hvad der var godt og dårligt, og hvad der kunne forbedres ved TABU. På trods af, at det kun var FRN-medlemmer, der skrev ind, blev det faktisk til en pæn del forslag.

Men lad os springe lige ud i det. Artiklen om Ninjutsu var klart den mest omdiskuterede, men fik alligevel næsten 40 % af stemmerne på det bedste i TABU # 4/5. Derefter fulgte scenariet Ysquams Tegn og Satans Spil, med hver ca. 30 %.

Sjovt nok, var der også en del, der mente at Ninjutsu-artiklen burde en tur i atomreaktoren, dog kun en 20 %. Resten deltes om at smide Warhammer-anmeldelsen, Lorien-anmeldelsen og læserbrevet i reaktoren. Der var en næsten 100% enighed om flere artikler, f.eks. om nye character-classes, monstre etc etc. En enkelt ønskede nogle flere tegneserier.

Af det folk ville have begrænset i TABU, var anmeldelserne suveræne. Ingen ønskede flere anmeldelser, og ca. 90 % mente endda at de burde begrænses. Resten mente at tegneserien skulle begrænses.

Udover en enkelt person, mente alle at TABU var passende som et månedsblad. Den sidste syntes bedre om hver anden måned.

I spørgsmålet om flere illustrationer eller omvendt, var der et klart flertal for flere illustrationer. Kun 15 % mente de burde skæres lidt fra.

Derefter fulgte et lidt pinefuldt spørgsmål, om hvilke andre fanzines, der blev læst, og effektiviteten af disse, og her mente alle, der læste Monokeros, hvilket var ca. 20 %, at dette var bedre. Det mente dog ikke alle de 10 % PseudoDragen-læsere ikke. Ca. 50 % mente at TABU lå nogenlunde på samme stadie. Resten, dvs 70 % købte ikke andre fanzines. Folk var decideret fuldkommen ligeglade med konkurrencer, udover en beskedene 10 %.

Der var heller ikke så mange, der var så'n specielt interesserede i at præge bladet. 20 % ville dog ikke have noget imod at få deres materialer trykt, men ingen havde noget endnu.

~HEKSE~

EN ARTIKEL I TRE DELE,
AF MERLIN MANN



DEL I : Heksen Vi Kender. Eller Gør Vi?

Vi har vel alle stiftet bekendskab med denne kvinde. Hvor mange gange har hun ikke skræmt livet af ens barnehjerte, når man har lyttet til de grumme godnat-eventyr, og hvor mange gange har man ikke kedet sig i-hjel over historie-timerne.

Jo, vi kender alle den afskyelige gamle kone, der evig og altid lokker små børn, for derefter at ÆDE dem, og vi kender også kætterne, der i et par århundreder blev forfulgt af inkvisitoren og det der var værre. Eller hvad! Kender vi hende egentlig? Ved vi hvad hekse står for? Hvad er i det hele taget en heks???

Spørgsmål der er svære at svare på. Hvor meget ved vi? Well, jeg ved i hvert fald, at hekserne altid har været fascinerende i deres mørke tæppe af mystik og magi!

Netop denne egenskab, gør jo også hekserne interessant i rollespils-sammenhæng. Mystik, magi, spænding. Tre hoved-elementer i de fleste spil. Det jeg så agter med denne artikel, er at løfte sløret, for i det mindste en lille del af hekserne, der ligger over den normale banale "tudse-heks". Jeg vil prøve at give nogle ideer til, hvordan man kan indføre hekserne som en seriøs NPC, samt fortælle en del om deres faktiske og fiktive baggrund.

Hekserne er jo aktuelle i næsten hvilken som helst tidsalder, enten som klog kone, dæmonist eller kultist. Jeg vil derfor prøve at komme hele vejen rundt om hekserne, og hendes betydninger for historien.

HEKSENS OPRINDELSE

Selve ordet hekseri, opfattes normalt som noget i stil med trylleri eller trolddom. Der skelnes ikke stort mellem almen trylleri og hekseri. Hekseriet har dog en lettere indviklet linkvistisk historie. I ordbogen får vi at vide, at det stammer fra det oldtyske ord Hagzissa, der går igen i det oldengelske hæstesse, på moderne engelsk: Hag, der egentlig også betyder heks, men mere i "gammel kælling"-forbindelsen,

selvom det nu er blevet til et goblin-agtigt monster. Det andet engelske ord for heks, witch, kan derimod stamme fra mange flere ting. Det indoeuropæiske weik, der hentyder til religion og magi eller det oldengelske witan, "at vide". Moderne hekse foretrækker at kalde deres religion for Wicca.

Men så meget for ordet. Her er det forholdsvist nemt at relatere, men den egentlige definition på en heks er meget vanskelig. Den ældste kendte afbildning af en heks (Fig.1) har dog allerede de kendte ingredienser, hun er nøgen, flyver på et kosteskaf og den spidse hat. Tegningen forestiller den pre-columbianske gudinde Tlazolteotl på vej til Sabbat.



Hvornår heksten egentlig opstår er svært at sige. Mange mener at hekse-yrkelsen stammer fra old-gamle dyrkelser af moder-skikkelsen og The Goddess of Fertility, Frugtbarhedsgudinden. Senere har det simpelthen bare været dyrkelse af enkle kvindeskikkelser i mytologierne, valkyrierne osv, der for det meste havde deres fordele indenfor magi.

Netop kvinden og magien bliver så meget hurtigt til heksten, og den magibrugende gamle dame bliver hurtigt en fast figur i folkeeventyrene, hvor hun selvfølgelig også bliver kædet sammen med Satan. Også i 1200-tallets store værk om kong Arthur, er kloge koner og hekse faste figurer.

Men der hvor heksten virkelig bliver interessant historisk, er i 13-1400-tallet, hvor den romersk-katolske kirke pludselig står med store interne kriser, og simpelthen erklærer alle andre trosoverbevisninger for kætteriske, og meget snart begynder at bruge dyrkerne af den gamle Wicca-religion som syndbukke. Det griber hurtigt om sig, og som de fleste ved bringer inkquisitionen 300.000 henrettelser af hekse i perioden 1484 og 1782 med sig. Jeg behøver nok ikke komme mere ind på de grusomheder der blev praktiseret under hekseforfølgelsen. De fleste har hørt om dem i historietimerne.

Efter det igen bliver muligt at dyrke de gamle religioner, begynder det nu ligefrem at gribe om sig, og lynhurtigt udvikler der sig et nyt og fyldigt kapitel i hekse-historien, de moderne hekse. Det er også

her, med muligheden for den åbne debat, at selve hekse-definitionen bliver rystet godt igennem. De fleste nye hekse, dyrker den gamle Wicca-religion på et næsten kultisk plan, mens andre kører i en langt mere druidisk retning. Alt i alt bliver snakken om hekse meget forvirret, og forvekslingen af Wicca's hornede gud og Satan selv bliver generel.

HEKSE OG KLOGE KONER

Men lad os nu hoppe tilbage til middelalderen, og kigge lidt mere på den fiktive heks. Lad os se på heksten i fantasirollespils-sammenhæng. De fleste rollespil i middelalder har selvfølgelig husket heksten, men hun er for det meste med som et monster, altså som hag'en. En udpræget ækel person, der kan bruges som en magtfuld magi-bruger, for ligesom at få lidt afveksling i alle de kedelige magic-users. Det er selvfølgelig også en helt anvendelig måde, men der er også andre, lidt mere seriøse måder at bruge heksten på.

Landsbyheksten! Den kloge gamle og lettere excentriske kone, der bor lidt i udkanten af byen. Tja, hun kan bruges til meget. Den slags hekse behøver ikke at være ond-onde, så længe de ikke er Lawful. Heksen kan faktisk være en utrolig nyttig NPC-class. Jeg har derfor også medtaget nogle forslag til gennemsnitshekse i AD&D og RuneQuest. De er kun ment som en lille vejledning. Disse hekse er normale mennesker dog med visse overnaturlige evner. Lad os kigge lidt på "kloge koner" i AD&D:

Landsbyhekse/kloge koner i AD&D er absolut ikke en combat-NPC. De bør køres med lidt autoritet, men hovedsageligt med en god og sund fornuft. De involverer sig selvfølgelig sjældent i kamp, og vil ikke kaste sig ud i dumdristige ting. De er trods alt, for det meste, koner i deres bedste alder, altså der hvor de kan holde sokkerne oppe med åreknuderne. De vil for det meste leve af de gaver landsbyfolk og andre feudalske folkeslag vil betale for gode råd/helbredelser etc.

En heks fokuserer meget på Charm og Manipulate spells, men kan også bruge Divination-spells. Desuden bruger de meget tid på at samle herbs o.l., og er også i stand til at fremstille diverse potions (love-hate-charm-poison osv). De har ikke noget decideret healing-skill, men kan,

med hjælp fra urter og den slags, kurere 1D10+1 HP.
 Samtidig kan hun fjerne de fleste diseases o.l. sygdomme.
 Rent stats-mæssigt ser den gennemsnitlige heks sådan ud:
 STR:1D10+4, INT:2D6+7, DEX:3D6, WIS:1D4+15, CON:1D10+4, CHA:3D6, HD:2
 men som sagt svinger det meget, da de trods alt er mennesker.

Heksen i RuneQuest følger jo nogenlunde den samme kultur og baggrund.
 Igen er det fornuften der styrer.

	AVERAGE	
STR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
SIZ	2D6+3	10
INT	3D6+6	16-17
POW	4D6+6	19-20
APP	3D6	10-11

Magic: Spirit Magic (10 points)
 Skills: Brew Poison 70%, Plant Lore 70%, Animal Lore 40%, First Aid 50%,
 Brew Healing Potion 70%, Witchcraft 40%

Her indleder vi et nyt skill, Witchcraft, der faktisk ikke specielt beskæftiger sig med magi, men derimod med alle de praktiske hekse-gerninger, på en måde livsstilen. Uddannede hekse skal mindst have 30%, og basischancen er selvfølgelig 00%.

LANDSBYHEKSENS LIV OG LEVNED

Men hvordan fører hun egentlig sit liv? Hvad laver hun så'n? Den heks vi her har beskrevet, er en heks, der egentlig hører til eneboer-slægten. Hun er ikke specielt i pagt med nogen, hun har bare valgt at føre et andet liv, hvor hun i høj grad hengiver sig til naturen og dens vidunderer. Altså den helt typiske eneboer. Samtidig har hun en vis kontakt til omverdenen, mest for også at tjene lidt penge. Det gør hun så ved at formidle en vis form for kontakt med den natur, hun selv er en stor del af.

Men selve heksens motiv vil jeg forklare mere om i næste nummer, hvor jeg også vil komme ind på den Satandyrkende heks. Glæd jer!!!!

- THE HALL OF FAME -

Månedens Top 5, valgt af TABU's læsere, kunne egentlig godt have været blevet en Top 10, men det var så knebent, at vi har valgt at lade det blive ved det gamle. Vi ønsker da selvfølgelig stadig at udvide, så send endelig den nedenstående kupon, med dine tre yndlingsrollespil og dine tre brætspilsditto.

Men lad os nu se på denne måneds vinder....

Dennis R. Kjær
 Søndermarken 62
 3060 Espergærde

Og så til denne måneds Top 5. Igen er der sket heftige forrykninger, og til redaktørens store glæde er Chainsaw Warrior rykket ned. Det var da rart. Til gengæld er redaktørens favorit Car Wars lige nøjagtigt blevet presset ud. I det hele taget er HoF ret varierende fra måned til måned. DU kunne jo hjælpe med at stabilisere den. SKRIV IND!!!

TOP 5 -ROLLESPIL-	TOP 5 -BRÆTSPIL-
1.(1.) Call of Cthulhu	1.(5.) Bloodshot
2.(4.) King Arthur Pendragon	2.(4.) Squad Leader
3.(3.) Traveller	3.(1.) Gunslinger
4.(--) Advanced Dungeons & Dragons	4.(2.) Chainsaw Warrior
5.(2.) Warhammer Fantasy Roleplay	5.(NY) Snitch Revenge

Tja! Sådan ser den ud. Men det bliver den formentlig ikke ved med. Følg den spændende fortsættelse i næste TABU, og hver selv med til at præge den, ved at sende nedenstående blanket, i udfyldt tilstand, til TABU c/o Merlin Mann, Søndermarken 62, 3060 Espergærde.

TABU'S HALL OF FAME

NAVN & ADRESSE _____

UNDERSKRIFT _____

<p>JEG STEMMER PÅ DE 3 FØLGENDE ROLLESPIL:</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p>	<p>JEG STEMMER PÅ DE 3 FØLGENDE BRÆTSPIL:</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p>
--	---

SENDES TIL: TABU c/o MERLIN MANN, SØNDERMARKEN 62, 3060 ESPERGÆRDE.
 HÆK KVBRTEN: HALL OF FAME

TRÆFPUNKTET

-Siden hvor vi mødes....

Nu er FRN jo begyndt at rulle igen, så denne side vil også ryge ret meget til kalendergennemgang, spillersøgning og huskesedler. Du er selvfølgelig velkommen til at bruge træfpunktet lige nøjagtigt som DU nu end har lyst. Skriv til:

TABU c/o Merlin Mann
Søndermarken 62
3060 Espergårde

HUSK! HUSK! HUSK!

- at komme til det officielle FRN åbningsaften, mandag d. 31 August. I får måske en sodavand.
- at der bagefter er et møde for interesserede bestyrelsesmedlemmer og aktive FRN'ere, der kunne tænke sig at blive bestyrelsesmedlemmer.
- at vi afholder Bloodshot-turnering onsdag den 2. september, for de allerede tilmeldte.
- at vaske dine hænder før du bruger FRN's lokaler, som vi forresten tager i brug fra mandag d. 24. August. Det er de gode gamle lokaler på Espergårde Ungdomsskole.
- at sige rare ting om Formanden!!!!

NU sker der noget. Vi skal til at afholde interne FRN-turneringer, og den første bliver i Call of Cthulhu. Kunne du tænke dig at være game-master i dette scenarie, så kontakt Merlin Mann snarest. Det er bedst hvis du er nogenlunde garvet!

KALENDERLIGT:

Allerede nu har folk aftalt en del faste spilleaftner, og det er bare ski'godt. Bla begynder Glenn W. at køre Warhammer, Merlin M. fortsætter sine goe gamle Call-hold (i hvert fald no'en af dem), og Gorm B. vil igen forsøge lidt AD&D. De faste dage vides ikke endnu, men nu begynder vi at køre en ordentlig kalender...Husk endelig at melde dig på, hvis du har et scenarie.

NYT FRA FORENINGEN

ved Merlin Mann

NU skal der ske noget!! En hel sommerferie har man måtte sidde og trille tommelfingre, fordi alle ens pamperske venner var taget til Mallorca, Ibiza, Harboøre Tange og alle de andre fede feriesteder.

Men nu er FRN igen på banen, og denne sæson kommer der virkelig gang i den. Det er nemlig ikke alle, der har ødslet deres ferie væk på så fantasiløse ting, som at tage på ferie.

Vi (dvs mig, formanden) har nemlig slidt for vor kære forening (Nåårh, skal vi ikke allesammen trøste vores gamle trætte formand? Red.). Lad os se lidt på det.

Først og fremmest har lokale-problematikken været oppe at vende, og vi har okset rundt for at finde lokaler, der helt og holdent kunne være vores egne. Vi har været tæt på, men det nåede ikke at lykkes indenfor ferien. Vi søger dog stadig, og det er realistisk at tro, at vi vil have nogle lejede lokaler, inden jul.

Indtil da regner vi med at låne lokaler af Espergårde, og muligvis Helsingør ungdomsskole. Det er trods alt det bedste alternativ vi indtil videre har haft, og det regner vi med at holde, til vi begynder at leje vores egne.

Faktisk kan vi begynde at låne lokaler, allerede mandag d. 24 august. Vi regner dog først med at åbne officielt mandagen efter (d.31.), der ved 18.30-tiden på Espergårde Ungdomsskole! Her vil vi snakke lidt sammen, og få en sodavand. Spilleriet kan dog godt begynde den. 24.

Men nu til formandens yndlingsproblem, Bestyrelsen! Indtil nu har kun formanden lavet noget, og det er både hans egen og resten af bestyrelsens skyld. Kort sagt, bestyrelsen har ikke hængt sammen. Det skal der gøres noget ved.

I stedet for at have en valgt bestyrelse, af tilfældige folk, der har det rart med repræsentationskontoen, kommer den nye bestyrelse til at bestå af kompetente frivillige. Dette vil vi afgøre efter sodavandpartyet, hvor alle interesserede bedes møde op. Vi vil så snakke? os frem til en ny bestyrelse. Størrelsen afhænger af hvor mange aktive menne-

sker, der møder. Hvis man vildt og inderligt gerne vil i bestyrelsen, og klart mener at man er egnet, men desværre er forhindret i at møde op, bør man lade formanden det vide, før mødet.

Med den nye bestyrelse, vil vi bestræbe os på, udelukkende at dele de administrative opgaver ligeligt og fornuftigt. Da vi jo heller ikke er en politisk organisation, kan det vel også være hip som hap, hvem der er i bestyrelsen, så længe det er effektivt. Bestyrelsen har rent faktisk heller ikke en repræsentationskonto! "Eren må være løn i sig selv" (formentlig et eller andet gammelt citat, slut).

Når den nye bestyrelse er valgt, vil denne tage sig af ting som, klubbens budget, kontingentsystemet, navnet og alle de andre "sager under observation".

Så meget for ledelseskonflikter. Nu skal vi til det centrale i denne klub, nemlig spilleriet. Med den nye sæson følger også en masse nyt initiativ og dermed en del nye projekter. Vi regner med, for fremtiden, jævnligt at afholde interne klub-turneringer, hvor du så, hvis du er smart nok, kan blive klub-mester. Vi regner med at afholde turneringer i alle de store bræt- og rollespil (Call..., AD&D, Squad Leader, Third Reich etc etc).

Den første turnering bliver i Call of Cthulhu, og til det formål ville formanden gerne i kontakt med 4 no'nlunde erfarne Call...-keepers, der gerne vil prøve at køre dette scenarie. Meld jer blot til redaktionen. Folk, der gerne vil deltage i selve turneringen, skal lige afvente nærmere information.

Og så til en glædelig nyhed!!! Vi fortsætter den officielle Bloodshot-turnering onsdag d. 2. september. Hvis du var med til WBM Housewarming, så bedes du kontakte redaktionen snarest.

Så meget brok og pladder for denne gang. Vi håber at der kommer godt gang i klubben. Venlig Hilsen....FORMANDEN(hul og mørk røst!!)

FARVEL

&

TAK!!

REDAKTIONEN

MEDLEMSLISTE FOR FORENEDE ROLLESPILLERE I NORDSJÆLLAND...FRN

<u>2100</u>		
Allan		2304
Torbe		8645
Guido		0008
Nicol		83281
<u>2800</u>		
Feder		0411
<u>2840</u>		
Jespe		
<u>2900</u>		
Chris		2595
Jakob		1897
<u>3000</u>		
Denni		9205
Micha		9205
Jacob		4950
Fredr		7572
Søren		4260
Rasmu		4074
Søren		9268
Jakob		8780
Mikke		8283
Andre		4173
Chris		0551
Kjart		6757
Marti		0270
<u>3060</u>		
Thoma		3842
Gorm		3037
Dan B		5563
Ole C		3597
Miche		3900
Carst		4464
Søren		586
Thoma		3764
Denni		3987
Steff		2265
Bo Lo		2964
Merli		4117
Chris		1235
Krist		3194
Rasmu		3017
Kaspe		4054
Peter		2307
Danie		1857
Danie		4248
Thoma		4359
Glenn		1022
<u>3070</u>		
Nicol		4663
Jakob		2221
Niels		1576
<u>3100</u>		
Jeane		2969
<u>3150</u>		
Kitt		8058

