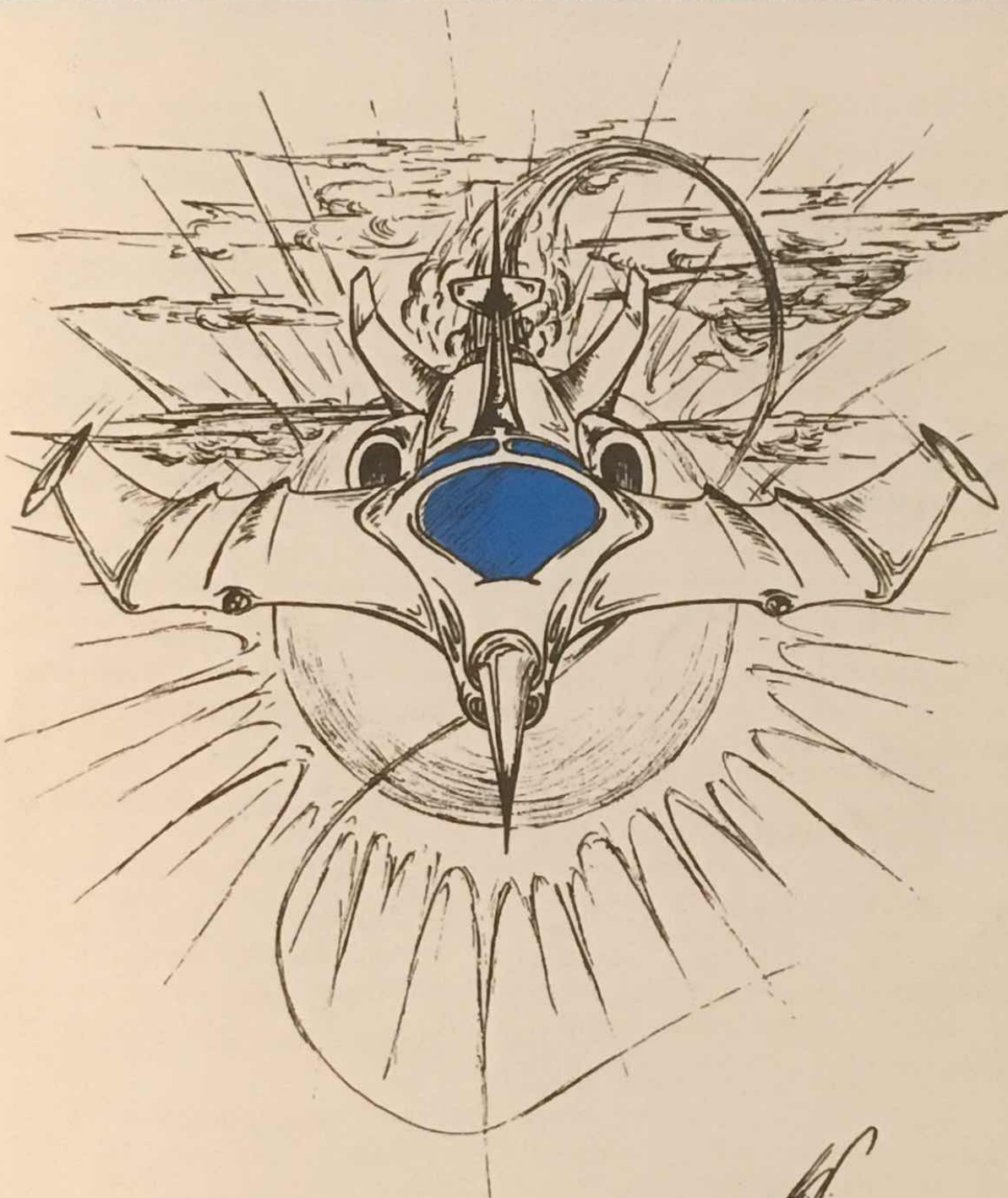


ROLLESPILSMAGASINET

TABU

NR. 10 - APRIL '88 - ÅR. 2 - PRIS: 15,-



[Handwritten signature]

TABU.....NUMMER 10 APRIL 1988

Udgiver : TABU Publications
 Chef-Redaktør : Merlin P. Mann
 Redaktion : Søren B. Hansen
 Torben V. Laursen
 Paul Hartvigson

Medarbejdere : Thomas Gulstad
 Søren Petersen
 Gorm Bentsen
 Martin Brinks
 Alexander Micic

Illustrationer : Glenn Sylvander
 Rasmus Nielsen
 Thomas Gulstad
 Martin Brinks

LayOut : Merlin P. Mann

Oplag : 350 eks.

Tryk : Studenter-Rådets Trykkeri
 ISSN Nr. : 0903-7462

TABU udgives ca. hver anden måned
 af Merlin Mann. Copyright (C) 1988.
 TABU udgives uafhængigt af enhver
 foreningsinteresse.

REDAKTIONELT :

TABU c/o Merlin P. Mann
 Søndermarken 62
 3060 Espergærde
 Tlf. 02 23 41 17
 Giro nr. 4 58 40 23.

eller Paul Hartvigson
 Lyshøjgårdsvej 77
 2500 Valby
 Tlf. 01 46 92 29

INDEX:

FORSIDE af G.Sylvander.....	1
INDHOLDSFORTEGNELSE.....	2
IND-LEDER.....	3
NYHEDERNE.....	5
OENOXIOUS ORX AD&D.....	7
SKYDERI I CALL.....	15
CUCUN RING Trav.....	16
STJERNE TIL STØV.....	21
SKYDERI fortsat.....	41
ANMELDELSER.....	42
CALL-CHARACTERS forbedret.....	46
HUNTER en AD&D-Class.....	54
FORBRUGERNYT.....	57
TREFFPUNKTET.....	58
ANNONCE.....	59
BAGSIDE.....	60

INDLEDER

Det er jo meget rart, som det sidste nu, at skrive en lille indledning til dette "jubilæums"-nummer. Det er nu 10 numre siden vi så dagens lys.

Det bliver jo spændende at se, hvordan vi ser ud om 10 numre til. Efter den udvikling, der har været indtil videre, synes jeg dog fremtiden ser lys ud!!!

Der sker konstant noget nyt på TABU, men mange traditioner holdes dog stadig i hævd - Vi Er Forsinket!!! Ak ja, nogle ting må man ikke glemme.

Vi har været nødt til, at sætte prisen 5kr op, som mange måske har bemærket, og det er vi selvfølgelig ærgelige over - men det kan ikke blive ved at gå, med at miste 3-4 kr pr nummer.

Vi prøver så også at yde de 50% mere, og det synes at lykkes. Der er jo også lige kommet en farve på forsiden...

Så har vi lavet et nyt smart abonnent-system, hvor man har en form for en "konto". Mere om det på side 57.

HAR DU EVNERNE OG LYSTEN?

TABU har store ambitioner, og det er jo også meget godt. Men det kræver back-up. Vi er derfor nødt til at skabe os et hold af rutinerede, fornuftige og aktive mennesker.

Vi er en del, men vi behøver flere.

Hvis du mener det kunne være sjovt at få gjort noget ordentligt ved dine småskitser og fedtede notater, så kunne du

måske få det udgivet hos TABU.

Det skader i hvert fald ikke at prøve. Samtidig kan du få noget kompetent kritik af, hvad du laver.

Altså, kan du tegne, skrive eller andre ting, vi muligvis kunne bruge, så lad os høre fra dig. Der skulle vel ikke være noget i vejen for en snak over en repræsentations-pils?!

HIP TO BE SER

En af vores yndlingsemner, meget pga af et af vores yndlingsspil (Call of Cthulhu), er det okkulte. Det er i hvert fald indenfor mine interesser. Det er også derfor, at jeg med interesse kan følge udviklingen for tiden, netop indenfor dette område.

Det okkulte er faktisk ved at blive "hip"! Både indenfor bøger og film. Og for den sags skyld hobbies. Det er sikkert meget overraskende for nogen.

Hvordan skulle verden ikke ende, hvis alle folk begyndte at tro på det okkulte?

Jeg tror aldrig det ender så galt alligevel. Tjo, det kan godt være, at mange vil begynde at tro på "andre dimensioner og kræfter", hvilket i sig selv vel afstår fra normen. Og hvorfor vil folk afstå fra normen?

Identitet og normer har altid ligget ubetyggende tæt op af hinanden, på trods af, at de ofte støder frontalt sammen.

Hvor mange har ikke gjort oprør mod normen, for at finde deres identitet? Her er jo næsten tale om en tradition (ligesom det forsinkede blad).

Det er normalt! Det er sikkert også frygteligt paradoksalt, men det jo intet nyt.

Derfor tror jeg heller ikke, at bevidstheden om det okkulte vil ændre noget somhelst.

Men hvorfor tager jeg det så op? Det var simpelthen bare det første jeg tænkte, da jeg sidst var i biografen...

Jeg var nemlig inde at se det nye skud på stammen af okkulte film Den 7. Magt.

Den var blevet sammenlignet med Angel Heart, der mest af alt pga at være mærkelig, blev en milepæl indenfor mystikken.

Jeg kunne godt lide Angel Heart. Den satte mig for det første på hjemmebane, og så synes jeg den var tilpas underlig og usammenhængende til at handle om det okkulte.

Den 7. Magt er en god gammel-dags kriminalfilm, overstrøet med små stænk af det okkulte (her i form af voodoo). Det var da også meget godt - der var bare en ting, der slog mig. Den var ordinær... hamrende typisk - fuldstændig normal!

Min analyse er, en normalisering af begrebet. Og det er jo også meget fint...

Det kan kun bekræfte mine fordomme om den vestlige verden.

Vi er ikke bange for at møde og opsøge andre kulturer, andre religioner, andre traditioner - så længe vi kan få lov til at normalisere det, til vores egen standard!

Gammel indianerkultur og hash er et af de bedste eksempler, på vores grådige overtagelse af traditioner. Vi har gjort bunker af religioner til misbrug.

Og nu er det okkulte normalt. Det trøster mig lidt. Det normaliserer jo også mig, hvilket jeg nok vil glæde mig over, når jeg er færdig med mit oprør...

BACK TO REALITY

Efter månedens tankestreg, vil jeg lige komme med nogle obligatoriske:

Læs TABU - Nyd TABU - Reflekter på TABU. Vi vil gerne have dine synspunkter. Det hjælper altsammen til et endnu bedre blad.

Abonner på TABU. Masser af fordele. Du får det sendt til døren hver gang, uden ekstra omkostninger og du får også mulighed for at benytte vores specielle "Abonnet-Tilbud". Det første findes på side 57, og her er der mulighed for at spare 60 kr på MegaTraveller.

Få dit bibliotek til at købe TABU. Jo mere bladet bliver spredt, jo bedre - både for os og dig, som læser.

Lad være med at komme med dumme kommentarer om redaktøren. Hans psykotiske Rottweiler er både vild, blodig og dybt frustreret.

OSV OSV. Skulle jeg have glemt noget, så er det blot et led i en konkurrence.

NYD NU BLOT DET FINE BLAD

Vi kan denne gang tilbyde 6 artikler af høj kvalitet, udover alle de tilbagevendende begivenheder. Det er bestemt tre fedtede femmere værd. Hyggenygge!

BRYD MED NORMERNE -
DYRK DIT TABU.....

REDAKTØREN



NYHEDS/SLADDER-SEKTIONEN.

ved Roland R. Rap

Rolands Rappe Nyheder er her igen med lidt nyheder fra den fine rollespilsverden. Desværre er produktion i April nogenlunde lige så tam som vejret, men her er de vigtige af nyhederne...

Til Warhammer FRP kampagnen, The Enemy Within, har Games Workshop nu udsendt en pæn omgang nye ting: 4. del af kampagnen, Power Behind The Throne og nyudgivelser af Shadows over Bogenhafnen og The Enemy Within i Hardback!

Til DungeonQuest er kommet to nye udgivelser, "DungeonQuest Catacombs" og "Heroes of DungeonQuest" ende medfart. I hvert fald er der allerede

Games workshop udsender nu endnu et af deres håbløse Board Games, "Curse of The Mummy's Tomb". Det er sikkert meget sjovt!

Nu kommer der endnu et supplement til Warhammer Battle, "Warhammer Siege".

I Citadel's paint set-serie er nu kommet "Expert Paint Set". Maling til eksperter. Wauw. Hvilken ekspertise....

 Nu har Steve Jackson igen fundet på noget genialt. En telefon-Fighting Fantasy, så du kan ringe når du har noget på hjertet. F.I.S.T. hedder systemet, og er selvfølgelig fuldstændigt uoverkommeligt dyrt, hvis du ringer fra Danmark!!!

 Nu er Digest Group Publications (det er dem, der udgiver Travellers Digest) begyndt at genoptrykke nogle af deres gamle Traveller-scenarier til MegaTraveller. De har indtil videre udgivet 4 i hæftet, "The Early Adventures". Fantask har det.

 Chaosium/Games Workshop udsender nu nogle af de gamle RuneQuest-supplementer i genoptryk. "Glorathan Bestiary", "Apple Lane" og "Snakepipe Hollow". Så får man endnu en chance for at undgå disse rædsler!

 I Chaosium spøgefulde Cthulhu & Co-serie, er nu kommet: "Investigators Kit" og "Higher Degrees".

 Til Gary Gygax's rollespil, Cyborg Commando er kommet modulet, "San Fransisco Knights".

 Til GDW's Twilight:2000 kommer nu "Small Arms Guide" og "Urban Guerilla". Vold har altid været godt at brygge videre på!!

 Så var det ikke muligt at stampe flere relevante nyheder op af jorden. Jeg er tilbage næste måned, og mon ikke foråret skulle have tittet frem da?



OVERKILL OF THE ORKSTAMME



Et AD&D/D&D-Scenarie i og Omkring
 Ervod By af Paul Hartvigson C.'88

PROLOG

Dette scenarie er en inddirekte fortsættelse på Ervod-scenariet i TABU #9. Det kan godt være, at det ikke kan skaffes længere i butikkerne, men det kan fås gennem redaktøren - selvfølgelig vil vi være særligt glade for at hjælpe vores nye abonnenter! Så tag at abboner (Nemlig. Red.)!!!

SYNOPSIS

Scenariet foregår omkring Ervod. Da spillerne påtager sig at finde nogle forsvundne personer, løber de ind i en bande orker, hvis tilstedeværelse ikke er helt tilfældig (eller behagelig). Dette sammenstød medfører op til flere kampscener!

Karakterene må gerne være nået op på 2-3 level.

BAGGRUND

Visse kredse i Zermark har hyllet disse orker til at angribe og ødelægge Ervod for at undgå den gryende konkurrence mod deres købstadsrettigheder. Orkerne er kontaktet af Yollmann, en magiker med politiske forbindelser. Han bragte gaver til høvdingen for en orkstamme i bjergene, og denne gav ham en gruppe "unge ulve" samt nogle regulære soldater med, for lovning af guld og våben.

Gerzill er en klog høvding, der vil skaffe sig af med de unge uro-magere, der altid vil ud at slås (deriblandt sin søn Haughe, som han ved, vil være høvding i stedet for ham). Udover orkerne i skoven, har Zer-

mark-folkene hyret en snigrender, der opholder sig som spion i Ervod og venter på at slå til og svække byens forsvar når orkerne angriber.

Orkernes sammenstød med nogle af landsbyboerne tvinger angrebet frem, for at bevare overraskelses-momentet.



OVERRASKELSESMOMENTET!

Karakterene er vendt tilbage til Ervod (måske for at få deres belønning fra sidste gang). Der sker der ikke særligt meget for tiden. Karakterene sidder på "Den Fordrukne Bjørn" og morer sig over en hysterisk handelsmand, der venter en karavane fra Zermark ind i vildmarken, hver øjeblik det skulle være. Han foreslår dem at tage til Zermark for at se hvor den bliver af.

Byens uofficielle leder, Kannik Fork kommer samtidig ind, og ser bekymret ud....

- "Det er der ikke tid til," siger Kannik "et par børn blev væk igår, og to af fædrene gik ud i skoven for at lede efter dem sammen med Fritz. Børnene er kommet hjem af sig selv, men ikke mændene!!! Vi må bede jer om at tage efter dem."

Handelsmanden (Schrodol) tilbyder 50 guldstykker, for at karakterene tager til Zermark. Kannik duplerer til 100 osv osv, indtil Kannik har nået 436, hvor smeden kommer buldrende og beder med trusler om død og fordærv-

se, den fremmede om at holde inde med sin tåbesnak. Partyet tager afsted for at finde de forsvundne!

Børnene kan fortælle at de var ude ved skovkanten, men gik ikke ind.

Mændene fulgte sporene til skovbrynet. Her tog deres bekymring overhånd, og de fortsatte af et tvivlsomt spor ind i skoven, da de frygtede det værste. Efter et stykke tid fandt Fritz nogle mærkelige spor, som de fulgte - pludselig stod de overfor 10 orker. Mændene blev nedkæmpet og slået med til orklejren.

I mellemtiden er der tvivl hos orkerne. Skal man angribe eller ej? Efter besked fra agenten i byen vil de dog rykke ud. Partyet har 7 timer.

Ud I Skoven

Det er let at følge sporet, da Fritz har afmærket det. Rul evt. en encounter fra en tabel, fx den fra sidste nummer (det er selvfølgelig smartest at have rullet et par i forvejen). Efter en times søgen kommer man forbi scenen for en kamp. Afsøges stedet grundigt, kan man finde et par pile af orkisk oprindelse (tydeligt for folk, der ved noget om orker), et knækket spyd (fra een af mændene) og en gammel daggert. Det ser ud til at de fire mænd er blevet angrebet af ca. 10 andre. Herfra er sporet også let at følge, men ser man godt efter, kan man finde en afstikker til siden; ca 30m fra stien ligger ligene af 3 orker og et menneske.

Bagholdet

En halv times gang videre af

sporet, er der forberedt en fælde og et baghold lige før et vandløb. Fælden består af et net på stien, bundet i hjørnerne og forbundet med et bøjede birketræ. Den kan nemt ses, hvis der er nogen, der observerer stien (1-5 på 1d6). 3 personer kan fanges i nettet (save mod Petrification for at undgå). Hvis de forreste overraskes af overfaldet, er det sikkert fordi de har undret sig over det bøjede træ. Bagholdet kan opdages på normal surprise. Her deltager 6 orker (Veteran, 3 krigere og 2 hvalpe - se orkplan-

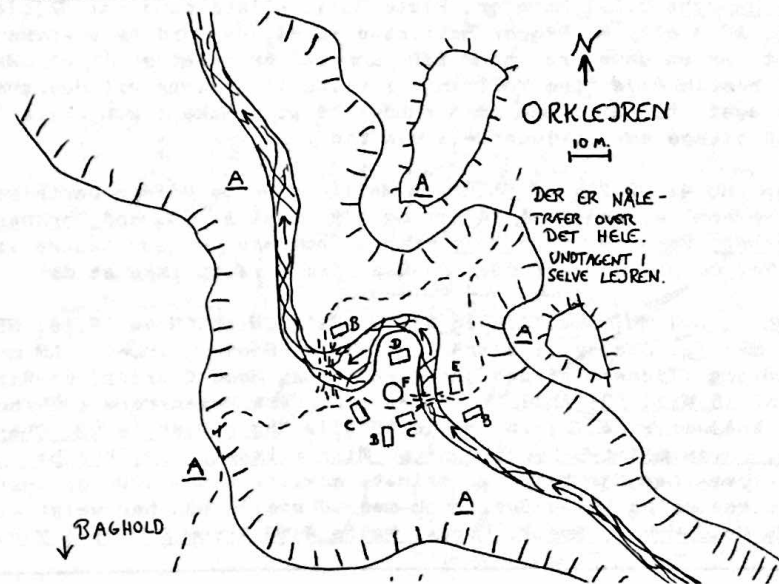
en s.10).

Lejren

Orklejren ligger ca. 1 km fra bagholdsstedet, hvilket kan erfares af snak med evt. tilfangede orker. Hvis spillerne ikke finder ud af det eller gætter det, kan de risikere at falde direkte ned i den.

Snart efter går stien nemlig ned i en slugt ved en flodgren. Her er lejren og de 40 orker. I 4 forskellige hjørner holder 2 orker vagt. De vil kunne høre et helt party på afstand, men de vil

- A) Vagtposter. To orker (1 hvalp + 1 kriger) hvert sted. De råber alarm, hvis de får chancen. En af vagterne har en bue.
- B) Bivuakker (Læ-telte) af fældede grantræer. 6 orker (1 veteran, 3 krigere og 2 hvalpe) sover i hver.
- C) Tomme Bivuakker.
- D) I denne Bivuak er de to fanger opbevaret. Den bevogtes af 3 krigere.
- E) 4 hårdt sårede orker hviler ud i denne bivuak.
- F) Centralt Telt. Her sover krigslederen Hauge og de to ledere. Udenfor sidder Shaman'en og taler med sig selv eller mediterer (i virkeligheden diskuterer han nattens angreb med Yollmann).



næppe lægge mærke til et par stille karakterer. Lejren består af 7 skjul af fældede træer og et centralt skindtelt.

Ønsker partyet at angribe nu, kan de benytte sig af forvirring, taktik og brandstiftelse.

De sovende orker skal bruge 2-3 runder på at blive kampklare, og vil være AC 10, medmindre de får 2 yderligere runder til at trække i deres leather.

Vagtposter der ikke er blevet nedkæmpet, vil storme ind i kampen.

Shamanen vil kaste spells og opildne. Han vil få et par andre til at beskytte sig mens han chanter.

Yollmann vil hente sin rygsæk (spellbook osv.) og bringe den på afstand. Han vil kun blande sig, hvis det ser ud til at partyet kan besejres. Han vil kaste

ORK OVERSIGT

Orker med * har kortbuer.

14 Hvalpe: d8-1 hp; AC 8 (Leather); Spyd og Køller Dam d6.

HP: 2 4 3* 6 6 7 4* 3 1 2 5 1* 2 5

19 Krigere: HD 1 (d6+2); AC 7 (Leather+Shield); Spyd + Broadswords.

3* 8 8 5* 4 5* 5 7 3 4* 5 6 7 8* 3* 7 4 5* 8

5 Veteraner: HD 2 (2d8); AC 6 (Studded Lth + Shield).

14 6* 13* 7 3*(såret fra om formiddagen)

2 Ledere: HD 3; AC 5 & 4 (Chain m. og uden Shield).

15*; Longsword & Shield. 18; Twohanded; STR 18 (+1,+2)

1 Helt: Haughe 5 Lvl.Monster. Plate Mail; ellers padding; Skjold +1.

HP: 24. AC 3 ell. 8. Bruger Battleaxe +2/+4 vs. jord og stenvæsner. Skjoldet er en gave fra hans far, som han er meget stolt af. Øksen er blot bestikkelse fra Yollmann. I tilfælde af kamp vil Haughe se sig nødsaget til at bruge d6+3 runder på at trække i sin Plate. Det vil også optage een af lederne i den tid.

1 Shaman: HD 4; HP 23; AC 5 (Chain Mail) Spear og Poison Darts (save vs. Poison eller -2 på To Hit og AC). Spells: Command, Darkness, Cure, Chant, Speak With Animals. Har to potions: Poison Neutralization & Polymorph. Han har fået besked hjemmefra om ikke at dø!

Yollmann: 6'Lvl MU; ST:11 IN:16 WI:12 DX:10 CN:15 CH:16 AP:16; NE. AC 10; HP: 22. Dager Vildebrand +1/+3 vs. Good. Dobbelt DAM mod Good Minions (Tjenere af det gode; Paladins, Good Clerics, Ki-Rin, etc.) INT 15 Will 12; Abil. Read Magic, Pt Fire, Regenerate 1 HP/hour. Scroll: Wall of Fire, Dispel Magic. Spells: Magic Missile x2, Charm,Enlarge, Invisibility, Pyrotechnics, Mirror Image, Fly, Fireball.

I sin rygsæk har han sit tøj, skjulte ædelstene til 1200 gp (ubrugt bestikkelse) og en Rejse-Spellbook med de spells han har valgt plus: Friends, Read Magic, Spook, Knock, Melfs Acid Arrow & Dispel Magic.

Fly, før han bryder sin usynlighed ved at kaste spells (rygsækken er ikke usynlig!).

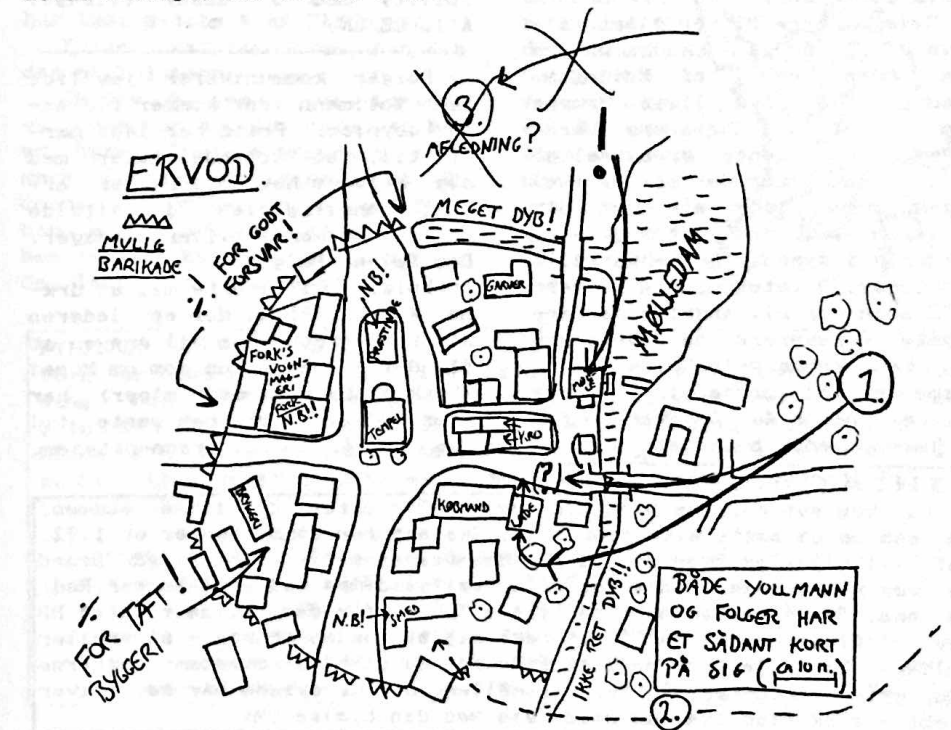
Yollmann er nervøs. Ligefra orkpatruljen triumferende førte fangerne ind i lejren, har han vidst at overraskelse ville være usandsynligt. Samtidig er det alt for tydeligt, at orkerne ikke kan sendes hjem. De vil sejre eller dø! Han regner med at, hvis partyet ikke nedkæmpes straks, vil angrebet ikke kunne lykkes. Derfor er det meget vigtigt for ham, at ingen mistænker Zermarks del i komplotet....

SLUTNING 1-2: Efter Kampen

Hvis karakterene besejrer orkerne er alt okay. Hvis de er særdeles heldige, får de fat i Yoll-

mann, ellers flyver denne til Ervod og advarer sin agent i byen (se senere). I dette tilfælde vil agenten (Schrodel) blive fanget efter ordre fra Kannik Fork, der har fundet ud af, at der er noget lusk med ham. Han vil også beslaglægge hans papirer, hvilket vil føre til næste afsnit.

Men karakterene kan også blive taget til fange (de overlevende). I dette tilfælde vil angrebet lykkes, og karakterene vil blive slæbt med som fanger. Det giver DM'en gode muligheder for et 'undslipnings-scenarie'! Og i deres fangenskab kan spillerne finde ud af sagerne sammenhæng, og da være parate til at hævne angrebet på Ervod (herved går de også videre til næste afsnit).



SLUTNING 3 - Stormen på Ervod

Hvis karakterene ikke besejrer orkerne første gang (eller lader være med at angribe), kan de komme tilbage og advare byen, der kan sætte sit forsvar op.

Orkerne vil i tussmørket snige sig ind på byen. En lille gruppe vil skille sig ud skjult. Netop som spillerne er bedst forberedt lyder der råb fra byens nord-østende. Røg står ud af møllen. Kort efter lyder et kæmpe brag og bygningen splintres. Der går ild i husene vestfor (i vindretningen) - forsvaret vakler - panik - orkerne stormer frem!

Hvem skal lede forsvaret? Man kikker sig om efter Kannik Fork - han er væk, og smeden eller præstinden overtager kommandoen (hvis de er der).

Hvis orkerne bliver slået tilbage, vil de gå i skudkamp fra den anden side af Møllledam. Imens sniger den lille gruppe sig dækket af Shamanens Darkness. Det ligner grangiveligt Sorte Klat, men det er der ingen der holder øje med når musikken spiller højt og alle har røg i øjnene? Denne patrulje (1 Leder, 3 veteraner, 4 krigere og Shaman-en) vil angribe de farligste forsvarere, så hovedstyrken kan komme velbeholden ind. Shamanen vil bruge sine spells til at nedbryde forsvaret (og Yollmann med, hvis det ser ud

til at angrebet har en god chance).

TVE-DRAGT!

Husker du Schrodell, købmanden, der ville have spillerne til at tage til Zermark? Jamen det er han bare ikke. Han er i virkeligheden snigmorderen Arther Folger lejet af Yollmann og hans overordnede i Zermark, og det er hans opgave at gøre forsvaret så svært som muligt.

Arther Folger(Schrodell): Ass. 5; ST:14 IN:14 WI:13 DX:18 CO:16 CH:14 COM:14 AC -1, (Elfin Chain +1, Shield). 32 HP. Slås med 2 shortswords, et +2, et normalt. Han har en Potion of Invisibility med 3 doser tilbage. All. LE/LN.

Folger kommunikerer jævnligt med Yollmann (der kommer flyvende usynlig). Fritz har lagt mærke til, at "Schrodell taler med sig selv om natten". Der er aftalt handlingsplan i tilfælde af, at orkerne bliver opdaget. Den følger Folger.

Folger vil starte med at dræbe Kannik Fork, der er lederen af forsvaret. Han vil prøve at få det til at se ud som om Mossi (Fork's halvork-medhjælper) har gjort det. Så vil han vente til der opstår evt. race-optøjer.

MINIATURE-SLAG!

Du kan evt opbygge byen med bøger o.l., skrabe de figure sammen, du kan og så sætte situationen op. Skalaen for 25mm-figurer er 1:72. Det vil sige, at byen vil være lidt over en meter på hver led. Brand og røg kan simuleres med vat eller tøj(gasdampe med sure sokker.Red) Så skal du rykke med orkerne og slå To Hit for dem, holde rede på HP osv. Inviter en med-DM til at tage sig af landsbyboerne - så ruller bolden! Den slags er dejligt åndsvagt og utroligt morsomt (orkerne kan evt. erstattes af flødekarameletter, der må spises når de bliver dræbt - i så flad skal du holde øje med din hjælpe-DM!

Derefter vil han søge at dræbe (i følgende rækkefølge): Oda (præstinden) og Smeden Jarn Horstell.

Han har også forberedt en ild-påsættelse i møllen, hvilket i givet fald vil medføre en eksplosion (melstøv er særdeles eksplosiv!), og branden vil brede sig og skal nu bekæmpes mens orkerne angriber.

På sig eller på sit værelse på kroen, har Schrodell/Folger en længere, meget sirligt skrevet rapport om Ervod. Hvem der er hvem, hvordan husene ligger, alt om forsvaret osv. En opmærksom læser vil kunne regne ud, at det er en mundtlig beskrivelse, der er skrevet ned af en professionel skriver. Beskrivelsen stammer åbenbart fra en person, der kender byen meget godt (eller har læst sidste # af TABU. Red).

Folger ved ikke hvem; han fik den af Yollmann.

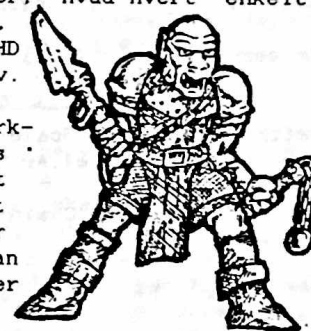
Skulle Folger blive fanget, vil han for sit liv røbe, at han er hyret af visse kredse i Zermark (gennem Yollmann), og at denne var draget ud for at forhandle med orkerne. Selv bedyrer han, at han kun gjorde sit arbejde (som han indrømmer er be-

skidt, men "der sker jo visse brud mod Zermarks særrettigheder"). Han vil love karakterene (evt. nogle enkelte) meget for at blive sluppet fri. Og han vil rent faktisk holde det (indenfor rimelighedens grænser)! Folger arbejder for en organisation i stil med den, der er beskrevet i TSR-modulet "The Assassins Knot".

Sporene som karakterene finder fører alle til Zermark. Mer om det næste gang!!!!

APPENDIX:MONSTRE ER IKKE BARE MONSTRE:

Som I kan se, er disse orker ikke alle af helt samme standard. I Monster Manual er der ret snævre, for ikke at sige præcise grænser for, hvad hvert enkelt monster er, hvormange HD det har osv. Det gælder fx. også orker. Således skal der et uhyre stort antal orker til, før man får en leder med 22 HP.

**MERE OM UBLU!**

Ublu er den slyngel, spillerne havde dårlige oplevelser med sidste gang. Han er fra Ervod, men har selvfølgelig været væk i 1 år nu. Ublu kan bruges som en slags modpol eller nemesis til spillerne. Måske kan DM'en lade karakterene løbe ind i ham på et senere tidspunkt. Ublu er et naturtalent (især indenfor at være en nasty!), og han bør ikke være let at fange:

Ublu: 1/4-Ork, 18 år, Sandfarvet hår, Mørk hud, Grå øjne; All: N/E. ST:16 IN:15 VI:12 DX:17 CO:17 CH:8 COM:9 Assasin 4lv1; 26 HP. AC 0 Bracers AC 5 (Elogs), Broadsword +1/+3 mod humanoider (Kram's), Daggert +1. Slangebøsse (specialbygget - virker som Sling), 10 +1 slingstones, Ring of Warmth (Elog's), Potion of Flying. 700 gp.

Derfor er orker latterlige monstre, og hele stammer er ligefrem til grin. Det er ikke særligt underholdende (ihvert fald ikke for orkerne).

Derfor: Orker er ikke ens. Den stærke regerer over den mindre stærke eller smarte. Hammerorden og disciplin er dagens orden. Derfor må der forventes at være

en simpel udviklingslinie i orkers styrke. For andre monstres vedkommende måtte en revision gå i retning af, at de individuelle blev forskellige. Men ikke orker...



Lad os nu antage, at der er følgende slags:

Type	HD	AC/Type	Våben ca.	% af typisk stamme <% af typisk Warband>
Ukampdygtige	d4			20% (især småbørn; gamle orker dør hurtigt)
Hvalpe/ Kvinder	d8-1	8/Lth.(+sh) 10/Ingen	Daggers/Spyd Køller/Kløer(d4)	15% <30%> 30% (genetisk orksærhed)
Krigere	1	7/Std.(+sh)	Spyd, Køller evt Sværd & Buer	20% <40%>
Veteraner	2	6/Scale(+sh) eller bedre	Sværd, Økser, ofte Buer	8% <16%>(ofte ledere af 5-6 krigere i kamp)
Ledere/ Vagter	3-4	5/Chain(+sh)	Ordentlige våben	4% <8%>(nogle vagter for høvdingen)
Officerer/ Helte	5+	5 ell lavere	Gode våben	2% <4%>(udfylder særlige hverv)
Høvdingen er den sejgeste af Officerene (fx.HD 7); udstyret med det bedste stammen har.				
Shamans	Se	Udstyr alt efter kult Unearthed Arcana s. 40		1% <2%>(meget vigtige for stammen)

I et gammelt nummer af The Dragon(65?), var der en fremragende artikel om orkernes mentalitet og deres guder. Den er genoptrykt i et Best of Dragon og guderne er med i Unearthed Arcana. Her kan man blandt andet læse om orkernes myter og socialliv. Shamanernes stilling og at kun ca en trediedel af alle orker er kvinder osv. Ifølge mine beregninger vil dette betyde, at ca halvdelen af en stamme faktisk er kampaktive! Sådanne er de!

PAUL HARTVIGSON

SHOT BY SHOT!

- Action Ranks i Call of Cthulhu (TM) af Søren B. Hansen.

Diskussionen om hvor mange skud man har, bør have eller absolut ikke må få i Call of Cthulhu, er ca. ligeså gammel som selve spillet!.

Det er klart at se, at man fra Chaosiums side har bestræbt sig på et system hvor små våben var at foretrække, men det holder ikke helt. Det er sådan set meningen at en .45 skal være farligere end en .22!!!

Der er her belejligt med et system til at afgøre antallet af skud i en runde.

Runden

Vi starter med at skære en runde op i 10 dele eller segmenter, der hver repræsenterer 1/2 sekund. Disse kalder vi for Action Ranks (herefter AR)!

Man kører så en runde ved at starte med at tælle fra AR 0 og op til AR 10. Alt efter sin DEX, kan man så begynde en aktivitet på en given AR. Hvornår dette er, kan læses ud af nedenstående tabel:

DEX	AR
1-4	5
5-8	4
9-12	3
13-16	2
17-20	1
21+	0

Eksempelvis kan en person med 14 i DEX altså starte en action i AR 2, mens en m. 8 i DEX først kommer ind i AR 4, eet sekund se-

ner.

Bevægelse

Et menneske kan bevæge sig 1m pr. AR, og stadig skyde, dogde eller andre bevidsthedsudvidende aktiviteter, begyndende på sin DEX AR (fx kan fyren m. 14 DEX starte med at løbe i AR 2).

Man kan også vælge bare at ville løbe. Så kan man løbe 3m pr. AR, men er nu nødt til at vente een AR før man kan begynde en ny action.

Monstre kan bevæge sig deres move divideret med 8m pr. AR.

Skyderi <BANG>

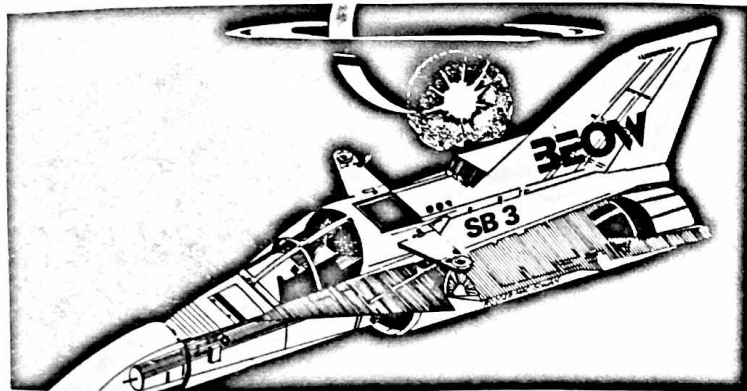
Man kan begynde at skyde på sin AR, men alt efter hvor stor kaliberen er, skal man lægge nogle AR til for at "sigte". Jo større kaliber, jo større rekyl.

Med en .45 skal man fx lægge 3 til sin AR. Dvs. at vores ven fra før (DEX 14) kan starte et skud på AR 2. Så skal han lægge 3 til for at "sigte", og kan altså affyre skuddet i AR 5. Så kan han sigte igen (+3 AR) og altså skyde i AR 9 (han kan først begynde igen i AR 6). Det var så alt han kunne nå i denne runde.

Tager vi eksemplet trin for trin, ser vi at han starter med at vente i AR 0 & 1. Så begynder han at sigte i AR 2, 3 & 4, og kan så affyre i AR 5. I AR 6, 7 & 8, sigter han så igen, for så at skyde i AR 9.

THE CUCUN RING!

-en Asteroide i Provinsen... Af Martin Brinks.



Endnu engang har vi æren af at fremvise et spændende, inspirerende og læsværdigt Lokalbillede! Et kig ind i en verden, der rummer utallige muligheder for spændende eventyr. Denne gang har vi fokuseret på en Science Fiction-verden; primært skabt til Traveller og MegaTraveller, men med ganske få modifikationer skulle det kunne indpasses i et hvilken som helst Science Fiction-rollespil.

Månedens modul foregår samtidig i denne mini-verden, så man med det samme kan få afprøvet nogle af mulighederne. Men lad mig nu byde velkommen...

Først Lidt Geografi...

The Cucun Ring er et asteroide-bælte, med rige metalforekomster. Selve systemet det ligger i, består af en stor Gas Giant, om hvilken Ringen svæver. Den er primært beboet af de firmaer, der driver minedrift i området.

Man har fundet rester af en nu uddød kultur, der menes at have boet her, men udover dette, findes der ingen lokalbefolkning.

UNIVERSAL WORLD PROFILE:

Cucun Ring 0407 A00048AE As G121 Im

Befolkningen er mest koncentreret omkring de store selskaber, selvom nogle minearbejdere bor fast på asteroiderne. Loven håndhæves af The Imperial Marines (The SpaceMarines!!!).

Mare Librum

"Det Frie Hav" er et område, som underligt nok ikke indeholder metaller af nogen bemærkelsesværdig værdi eller mængde. Derfor er der ingen firmaer, som er villige til at satse i disse områder. Imperiet har så givet "Ringfærene" eller "Bælterne" (se senere) lov

til at udbryde det de er i stand til, så de få metaller, der findes i Mare Librum kan nå frem til stationerne og dermed beskattes. Noget som Imperiet lægger stor vægt på.

I dette område er der derfor kun få flådefartøjer til at beskytte evt. rumskibe, hvilket igen gør det yderst risikabelt at begive sig derud som Ringfarer, da det at løbe tør for brændstof her, ville betyde den visse død. Men...afdragene på skibet skal jo betales, så mange drager alligevel afsted for at søge lykken i Mare Librum, der udgør ca. 3% af hele asteroidebæltet.

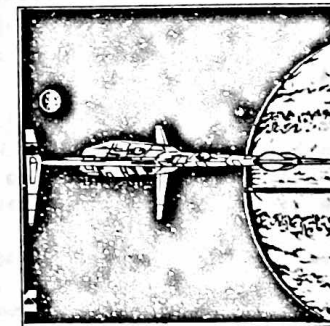
Og Så Lidt Historie...

For godt 32 år siden kolonisrede Imperiet asteroidebæltet. Man vidste godt, at det var spækket med metaller, men man var ikke i stand til at opbygge et system, der var stort nok til at det kunne betale sig at påbegynde en udvinding.

Derfor bestemte man sig for, at udskrive skøder til firmaer eller private med interesse samt røven fuld af penge! Oveni dette indførte man en habil 32% skatteordning. Dette lyder måske af meget, men de resterende 68% er for det meste mere end nok, for at det hele skal komme til at løbe rundt (medmindre man, da man købte skødet, var blevet grueligt snydt).

Tilbuddet vakte stor interesse, og inden længe eksisterede der en givtig industri rundt om den lyseblå Gas Giant, der danne centrum for systemet. En industri, der husede mere end 400.000 arbejdere. Rumstationer (både store og små) skød op overalt, hvilket skabte en ny industri: Nemlig rumskibs/rumstations-konstruktion! Adskillige nye arbejdere kom til, og pengeapparaterne klingede som aldrig før i de forskellige kontorer hos Imperiet. Pludselig lød der et pengegridsk råb langs asteroidebæltet: "Vi har fundet Guld!!!". Snart strømmede igen en masse nye mennesker til, mennesker, der hvis de slog sig sammen kun lige nøjagtigt havde råd til at købe et gammelt upålideligt rumskib, i hvilket de kunne svæve rundt og støde ind i nogle af de vildtflyvende asteroider, eller kunne selvfølgelig også være heldige og finde guld. Disse folk blev kaldt Bæltere (eller "Asteroideføde", da det jo ikke var helt ufarligt at flyve rundt i gamle maskiner, de selv yndede at kalde rumskibe.), og alt det guld eller sølv de fandt i Mare Librum, solgte de så ved de forskellige rumstationer, alt efter hvem der nu betalte mest.

Med årene har industrien vokset og vokset, og der synes ingen



foreløbig ende på asteroidernes naturforekomster. Eller for den sags skyld, arkæologiske. Til alles overraskelse fandt man nemlig tegn på en ældgammel civilisation, som man endnu kun kender lidt til, hvilket Bælterne er glade for! Jo mindre disse sære professore på de forskellige stationer ved om dem, jo mere ser de ud til at ville betale, for at erhverve sig en del af den, i den henseende at kunne analysere, undersøge, snuse, fundere osv osv.

Den Gamle Ringkultur

Kun nogle få uger efter udbrydningstiden for alvor var begyndt, blev der gjort visse fund rundt om på Ringen, der uden problemer kunne bruges som beviser for, at der lang tid før mennesket overhovedet opdagede systemet (her tales om adskillige tusindår), fandtes en kultur i stand til at overleve i vaccum, og højst sandsynligt også i stand til at rejse mellem planeterne. Fundende (vaser og lignende) finder man oftest i dybe grotter langt inde i asteroiderne eller fastspændt i små alkover på ydersiderne.

Mange af fundende peger mod en humanoid kultur, som har været i stand til at rejse i rummet, og nu er forsvundet uden at efterlade spor tydelige nok til at kunne drage konklusioner.

Tanken om en intelligent, humanoid kultur, som pludseligt er forsvundet eller gået under, er noget som har skabt mange uhyggelige skrøner og historier om systemet.

Arkæologer undersøger sagerne med sjælden iver, for som nogle af de mere radikale professore siger: "Dette kan meget vel være spor efter menneskets vugge eller menneskets Skabere!!".

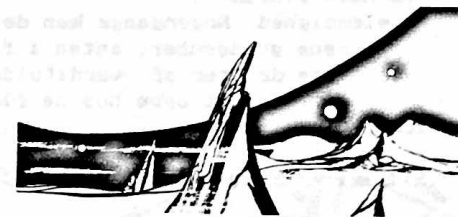
Diskussionen går vildt over asteroiden, men arkæologerne ser ikke ud til, at være i stand til at nå en samlet konklusion, hvilket ikke kommer bag på nogen. Som et gammelt Capitol-ordsprog lyder: "En ting kan meget vel se ens ud for to arkæologers øjne, men aldrig for deres hjerner!". Så sandt, så sandt.

Cucun-Firmaerne og Beboerne

Hundredevis af stationer blomstrede, og der blev brudt i tonsvis af metaller. Men det varede ikke længe, før de forskellige firmaer kom voldsomt op at skændes, og snart kunne man, hvis man var uheldig, se laserstråler glimte gennem asteroiderne og rumskibe stikke i brand, badet i et hav af elektriske udladninger og flygende partikler (POESI!! Red). Menneskeliv gik tabt på grund af indædte kampe om små asteroide-stene. Til sidst fik urolighederne en sådan karakter, at Imperiet frygtede, at hele industrien kunne bukke under og alle indkomster forsvinde.

Man bestemte sig derfor, for at forbyde alle firmaerne at besidde våben og militær på deres stationer eller skibe. Fra nu af var det kun Imperiets brave fredsbevarende Rum-Marine, der måtte bære våben. Marinen blev udstationeret på samtlige anlæg i Cucun, og flådens skibe gled nu stille rundt mellem de mørke sten og bekæmpede enhver, der var tåbelig nok, til at ville udøve vold, for at få flere eller bedre udvindingsmuligheder.

Freden vente atter tilbage til The Cucun Ring, og i disse forhold kunne de fleste firmaer så vokse støt, og i takt med dette, voksede stationerne, hvoraf de største nu, er i stand til at huse omkring 8-9000 arbejdere, samt hvad der ellers måtte vise sig af Bælterne.



For at intet firma skulle sætte sig på for meget af asteroidebæltet, blev det bestemt, at ethvert firma max måtte eje 225 promille af Cucun Ring ad gangen. Det betød bla. at visse områder endnu ikke er blevet undersøgt, da de fleste minestationer blot arbejder på højtryk, for at kunne udvinde alt indenfor eet område, hvorefter de så vil købe nye, og flytte stationerne.

Men hvordan flytter man en enorm rumstation uden styre-raketter? Her kom så de gode GMC ind i billedet....

Galactic Moving Company (GMC)

GMC er et firma, der har specialiseret sig i at fastmontere motorer på rumstationer, og derefter manøvrere dem sikkert hen til deres nye udvindingssted. Dette kan nemt lyde som en næsten uoverkommelig opgave, hvilket mange også mente, da firmaet startede. Men det modsatte viste sig, og det kom der både et pænt overskud og et gammelt nedslidt motto, 'Hvis Troen Kan Flytte Bjerge, Så Er Vi Selve Troen', ud af!

Bælterne

Bælterne var følgerne af guldfundet. I deres små upålidelige rumskibe krydser de ind og ud gennem Mare Librum og samler alle de småfund sammen, som egentlig ikke er værd at lede efter for de store firmaer.

Deres overlevelse afhænger af, om hvorvidt de finder ting, der er værd at tage til rumstationerne med, for deres udgifter er store; de fleste sidder i stor gæld til bankerne. Udover det ligger priserne for både reparationer og brændstof meget højt (den er trods alt bestemt af hvor meget brug, der er for den).

Men der er ikke kun økonomiske farer ved at være Ringfarer, eller Ringvagabond. At flyve rundt i et gammelt skrog med få og dårlige

computere indebærer visse risici. Man finder ofte deres rumskibe drivende rundt mellem asteroiderne, hvor Ringfarerne så enten er døde af sult eller mangel på ilt, fordi de ikke har kunne nå hjem, med deres begrænsede brændstof. Og da penge jo ikke er nogen man har for mange af, er deres nødsendere som oftest secondhand, og næsten umulige at opspore, hvis de ikke allerede er gået i stykker.

Samtidig med dårligt udstyr, kan der også nemt lure andre farer i det praktisk talt lovløse Mare Librum...

Men ikke alt er nød og elendighed. Nogensinde kan de mere ihærdige (og heldige) Ringfarere rene guldgruber, enten i form af guld- eller sølvårer, eller sågar rene depoter af værdifulde genstande fra den gamle kultur. Dette holder håbet oppe hos de fleste, og gør faktisk faget eftertragtet...

Lightchaser Starcompany (LSC)

Da LSC fik tilbuddet om køb af skøder fra Imperiet, sendte de straks en håndfuld AsteroLoger på sagen. Man fandt hurtigt ud af, at der var rigeligt hold i sagen, og man havde samtidig fundet et sted, der virkede som det perfekte til at starte en industri.

Skødet blev købt og en armada af rumskibe blev sendt afsted. De bestod af de skibe, der skulle bygge stationen, dem som medbragte de ansatte og dem, der skulle beskytte firmaets interesser. Alt i alt 25 skibe!

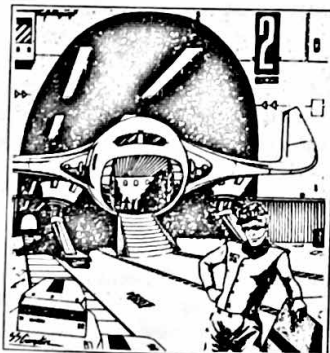
I forhold til hvor isoleret Cucun er, var dette en meget stor armada, der blot understreger både hvor magtfulde LSC er, og hvor helhjertet de går ind for det, de mener er gevinstgivende.

LSC ejer næsten 1% af asteroidebæltet, hvilket udover at være enormt meget, er en klar overskridelse af Imperiets regler, man da det meste varetages af en del små datterselskaber, kan (eller vil) Imperiet næppe umiddelbart forbyde det.

Lightchaser har hovedkvarter på Cucun's centrale rumstation (den officielle Starport), Tonomor 441, også kaldet "The Cadillac Wheel".

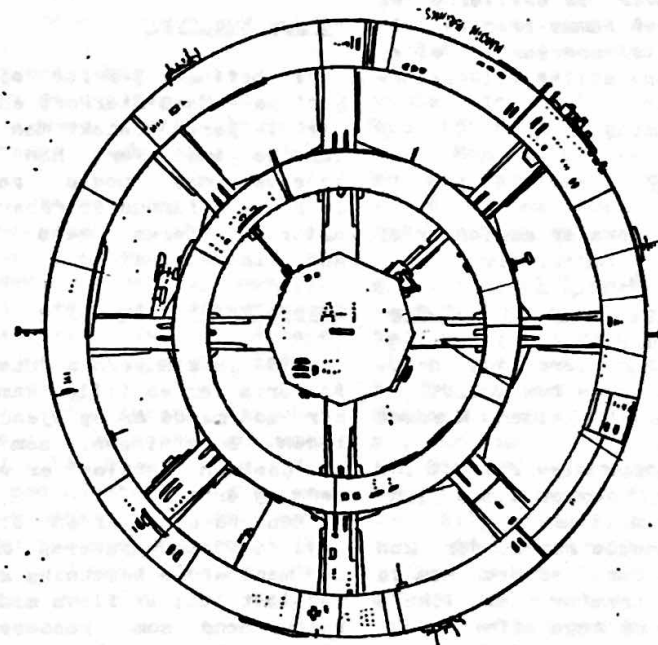
Mere om dem i scenariet, Stjerne til Støv.....

MARTIN BRINKS



STJERNE TIL STØV!

- ET TRAVELLER-SCENARIO
AF MARTIN BRINKS!
(C)opyright 1988.



REFEREE

Dette scenarie foregår i solsystemet, Cucun Ring, som er beskrevet her i bladet.

Scenariet kan bruges både til det originale Traveller og til MegaTraveller, men foregår i år 1101, altså før MegaTravelers baggrundstid.

Eventyret egner sig glimrende som starten på en kampagne, da den kræver, at spillerne er en del af den samme branche.

Eventuelle spørgsmål eller forslag kan stiles til redaktionen.

Happy Gaming!

PLAYER

Alle players er medlemmer af det kendte Imperielle minikorps, IIMCCN:

Imperial Investigations of Mystical Cases with a Criminal Nature! Hvorfor gøre det nemt, når det kan gøres besværligt!

Til dagligt kaldes korpset blot IMC.

Dette korps blev stiftet for år tilbage, som en slags lynafleder for militæret.

I kriminelle sager, der kan skade Imperiet, er det nemlig militæret, fremfor det lokale politi, der må tage affære.

Det har også altid vist sig at være ganske praktisk. De har nemlig altid haft den fornødne "Hardware". Desværre har de jo også altid haft bylden fyldt med tungmetal, så mere udspekulerede kriminalsager, var ikke rigtig deres afdeling. Det var, hvad militæret kalder det... Mystisk! - Og derfor slet ikke deres bord.

Så her oprettede man IMC, til at tage sig af de "mystis-

ke" sager.

IMC gjorde det hurtigt til en regel, at klare disse sager med ophøjet ro og uden de helt store raids og unødige kampscener. Som regel får de altid marinen til at klare de mere farlige missioner. De kan jo alligevel lide at blive skudt på, så hvorfor ikke?

Spillerne har nu været i tjenesten i et stykke tid.

På Nye Eventyr!

I befinder jer for øjeblikket på Manu-StarPort'en. Her ser I jeres kontakt man komme løbende imod jer. Han vifter halsløst med nogle papirer, mens han forpustet råber: "Adoloria; jeres skib hedder Adoloria. God Rejse"

Rejsen Med HES ADOLORIA

HES (His Emperors Starship) Adoloria er en lille kampkrydser med mange år og fjender på bagen. Besætningen, som ledes af Captain Ciuttler, er veltrænede og erfarne.

Men på grund af en alvorlig fejl i våbencomputeren, må den 14 mand store besætning se sig nødsaget til at flyve med Imperiets mænd som passagerer i stedet. Det er ikke alle lige tilfredse med.

1 Dag Før Ankomst

Da rumskibet er i gang med at decellerere efter Hyperjump, sker der noget mystisk! Midt under "morgen"-maden begynder skibet at ryste voldsomt. Lyset går begynder at blinke, og folk bliver snart slynget rundt i lokalet.

Efter nogle minutter bliver der stille igen, men lyset er stadig ude.

Hvis spillerne traver op på kommandobroen, vil besætningen være samlet om hovedcomputeren, der er ved at oversætte en sær besked, som rumskibet opfangede under tomulterne.

Solene Varmer Min Nøgne Krop -
Thi Jeg Er Deres Søn.....

Kaptajnen aner ikke hvad det, betyder eller hvad, der foregår, men snart begynder funktionerne i skibet at virke igen.

Denne besked bør nok sætte nogen skrupler i hovedet på spillerne, og det vil nok forvirre dem, da det øjensynligt ikke har noget med denne opgave at gøre. Men de vil senere finde ud af, hvad de har med at gøre...

Resten af turen forløber planmæssigt, og snart ankommer man til The Cucun Ring. Man styrer mod Lightchaser Starcompany's rumstation, Tonomor 441, hvor man har fået besked på at møde en Lt. Samuel Doraine, der vil sætte spillerne ind i sagen.

TONOMOR 441

Tonomor 441 er en såkaldt dobbelthjuls-station, hvilket umiddelbart har den funktion at skabe en kunstig tyngdekraft på ydersiden af ringene.

Tonomor ejes af Lightchaser Starcompany LSC, der er en af de største magtfaktore i området (se beskrivelsen s.16-20).

Stationen styres af en af

firmaet udvalgt repræsentant, som skal kontrollere den daglige udbrydning, og ellers sørge for administrativt arbejde.

For tiden ledes stationen af en Commander Henricson. En mand, der som rygtet siger, er så retfærdig, at kun den, der fejler føler hans magt. Hans dømmekraft og lederegenskaber skulle også være langt over middel, hvilket nok er en stor årsag til stationens velfærd.

Der er stor vished om, at når han trækker sig tilbage, venter der en fin lederstilling hos LSC's hovedkontor på Capitol. Men indtil videre må han se sig nødsaget til at leve i et solsystem, som kun de færreste har hørt om...

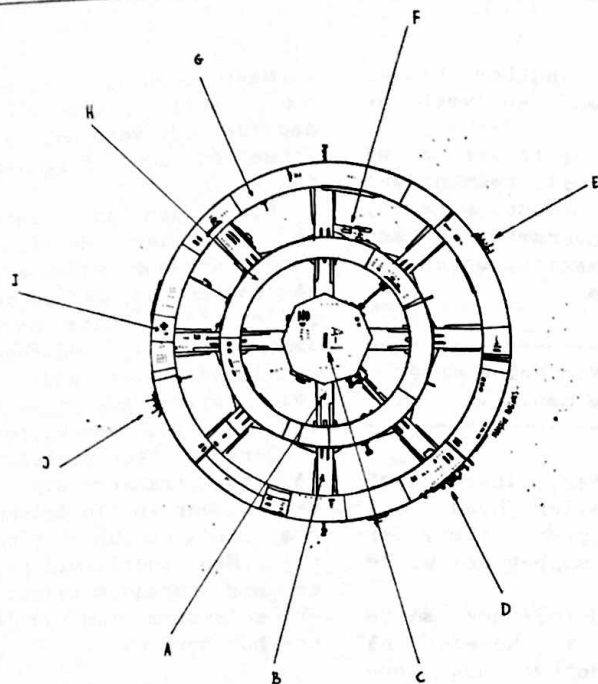
Arbejderne på Tonomor

Tonomor er en lille verden for sig selv, hvor ingen eller intet skal mangle. Der findes et hav af teknikere, ingeniører, minearbejdere, kontorfolk, piloter osv. De arbejder alle for firmaet - også de som arbejder i stationens forretninger, der alle ejes af LSC, og dets mange datter-selskaber.

Det er kun de støjende ringfarere og marinen, der ikke vandrer rundt med firmaets emblem på skulderen og den obligatoriske kasket, der fås i alle mulige farver, alt efter hvor man arbejder, og hvem man er.

Efter at have konstrueret denne enorme station, skulle hovedarkitekt, Samuul Tonomor have udtalt:

- "Gangene som løber gennem stationen, som blodårer i et legeme, fører arbejderne til mad-sale, haver med frugter og



træer, golfbaner, og lejligheder, der osrer af atmosfære og hjemlig hygge. Jeg har ikke kun skabt en station til 8000 mennesker - Jeg har skabt en verden!" (Ih hvor er han hjertensgod. Red).

Stationen har ikke selv noget decideret forsvar, men marinen har udstationeret tropper på stationen (dette er både en sikkerhed for Imperiet, og en service til LSC fra samme. Til gengæld benytter Imperiet LSC's materiel på stationen, til egne udforskninger), og samtidig har Tonomor sit eget Internal Security-korps, til at holde rede på evt. småoptøjer, hvilket ikke er usædvanligt, i de lag, hvor minearbejderne og Ring-farerne holder til. De såkaldte "Dirty Quarters".

STATIONSBEKRIVELSE

A/B : Broerne forbinder ringene med hinanden og minestationen. Disse indeholder kraftig trafik.

C : Minestationen er centeret for opbevaring og omsmelting af metalfundende fra asteroiderne. En sektor præget af store maskiner og fabrikslarm.

D : Ydre Dokkene er til modtagelse af større rumskibe, der ikke kan komme ind i de små indre dokke.

E/J : Radio-Transmitter. Disse kan bruges til interplanetariske opkald, pejlinger o.l.

F : Centralen. Her findes central-computeren, der holder styr på stationen hele døgnet.

G : Ydre Ring bruges til beboelse.

H : Indre Ring er arbejds-kvarterene.

I : Commanderens Kontorafd.

ANKOMSTEN

Spillerne ankommer til LCS rumstation. De bliver modtaget af en læge, som beder dem følge med til en rutinemæssig undersøgelse, for at sikre, at de ikke medbringer den farlige Virus 234.

Undersøgelsen varer en time, og til spillernes lettelse bliver de alle stemplet som friske.

Mødet med Lt. Doraine

Udenfor hospitalet, bliver de mødt af en ung løjtnant. Han præsenterer sig som Lt. Samuel Doraine, og beder dem følge med, så vil han vise spillerne deres kabine. Med sig har han 2 menige soldater, der ligesom ham er i Combat Armor og be-

væbnet med Gauss Rifles, og som skal passe på spillerne indtil de kommer fra Rumhavnsektionen.

De bliver ført hen af en masse små gange, mens Doraine, i meget forståelige og uden fyld-ord, forklarer hvordan man finder rundt på rumstationen.

Efter få minutter når de frem til en dør 2245/B i en sektion, hvor der er dejlig fredeligt.

Spillernes Kabine

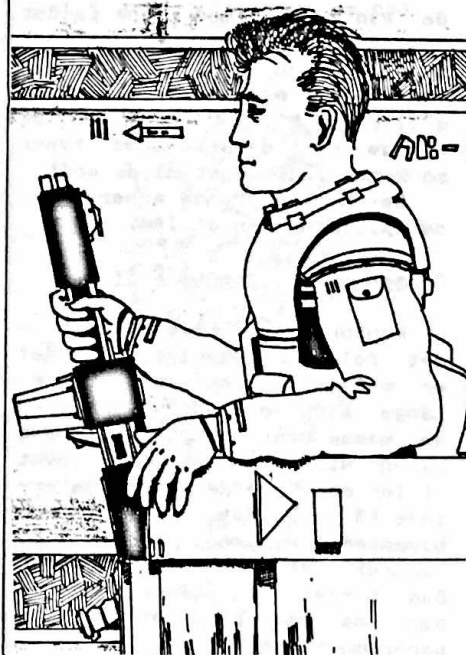
Kabinen er dejlig rummelig, malet i beroligende lysegrønne farver. Midt på gulvet er fastmonteret et stort rundt bord, omkranset af 6 stole. På den ene væg er der 6 glaskabiner, nydeligt redte og med røde gardiner. Spillerne lægger også mærke til et splinternyt Be'no HoloTV, med TCR laservideo og et fyldigt filmkartotek. På væggen modsat sengene hænger en Pleasure Screen kombineret med en intelligent musik vælger og afspiller, der, hvis folk virker nervøse, spiller beroligende musik og viser behagelige billeder.

Udover alt dette findes der skabe og skuffer, samt en Inter-ComDevice. De får alle udleveret en creditcard-lignende nøgle.

Middagen

Doraine beder sig undskyldt, da der er brug for ham andetsteds. En tjener er på vej med mad, og Doraine lover at være tilbage efter en time, for at føre dem til Cmdr. Henricsons kontor, da han så vil briefe spillerne.

Tjeneren vil nu komme ind



med et let lille måltid.

Mens tjeneren står og fumler med maden, kan folk, hvis de kan klare et INT-check, lægge mærke til, at han holder noget pulver i kaffen, fra en lille beholder. På denne står der med røde bogstaver: Tarco Tessolol 44A.

Tarco Tessolol er den medicinske betegnelse for et anti-stof mod Virus 234. Skulle man få denne virus, vil midlet gøre en opmærksom på det, med symptomer. Under naturlige forhold er V234 en stille dræber, som først opdages, idet den angriber åndedrætssystemerne.

Bliver tjeneren konfronteret vil han hellere en gerne oplyse spillerne om dette, og fortælle at grunden til, at de ikke fik det til undersøgelsen, var at Tarco Tessolol ikke virker på folk, der 2 timer forinden har været i rummet.

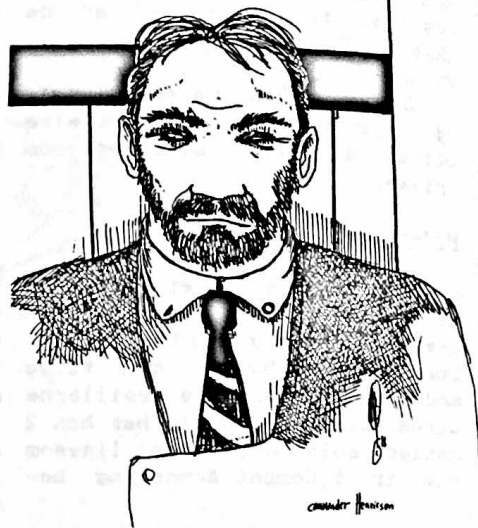
Denne sekvens kan, hvad enten spillerne får svar eller ej, ride dem som en mare, og skabe en lettere paranoid stemning. Det kan også være godt!

Besøget hos Cmdr. Henricson

Doraine henter dem en lille time efter og begynder at føre dem til Cmdr. Henricsons kontor. Undervejs siger Doraine ikke meget, men vil besvare spillernes spørgsmål. Spørger de om opgaven, vil han henvise til mødet med Henricson.

Udenfor Henricsons kontor sidder en lille buttet dame bag et skrivebord. Hendes hår er sat op med nogle overdimensionerede hårspænder af en aldeles gyselig farve. Hendes tøj er mindst lige så usmageligt.

Hun smiler til Doraine, og



da han vrikker med ørene falder hun om i et hysterisk grineanfald. Da hun er færdig, får hun sig taget sammen til at melde spillerne til Henricson, og spørge om "dissehersens typer må komme ind?". Det må de godt.

Døren bag hende åbner sig, og spillerne kan gå ind.

Commander Henricsons Kontor

Kontoret er meget stort - det føles meget større da det er malet i specielle nuancer. Langs siderne er der opstillet en masse statuer. 10 meter fra døren står et stort bord, lavet af let selvlysende plasticmateriale. På bordet ligger der blyanter, papirer, fotos og cigarer i et mageligt rod. Bag bordet sidder Cmdr. Henricson, og bag ham er der et panoramavindue.

Udenfor vinduet er der et stort rumskib med planeten som baggrund. Fra skibet og ud mod de nærmeste asteroider strækker der sig et hav af projekterlys som om de søgte efter nogen eller noget.

Cmdr. Henricson reser sig op og byder dem velkommen med udbredte arme og et kæmpesmil. Samtidigt glider der stole op fra gulvet foran bordet. Han byder dem tage plads og starter samtalen:

Følgende punkter kommer Cmdr. Hendricson ind på:

1) Deres status. Han giver dem en OAC (Official Access Clearance) på 14. Han selv har et på 20. Doraine har et på 12. Han stoler på at de ikke misbruger deres status. Hvis det sker vil han tage de nød-



vendige forholdsregler.

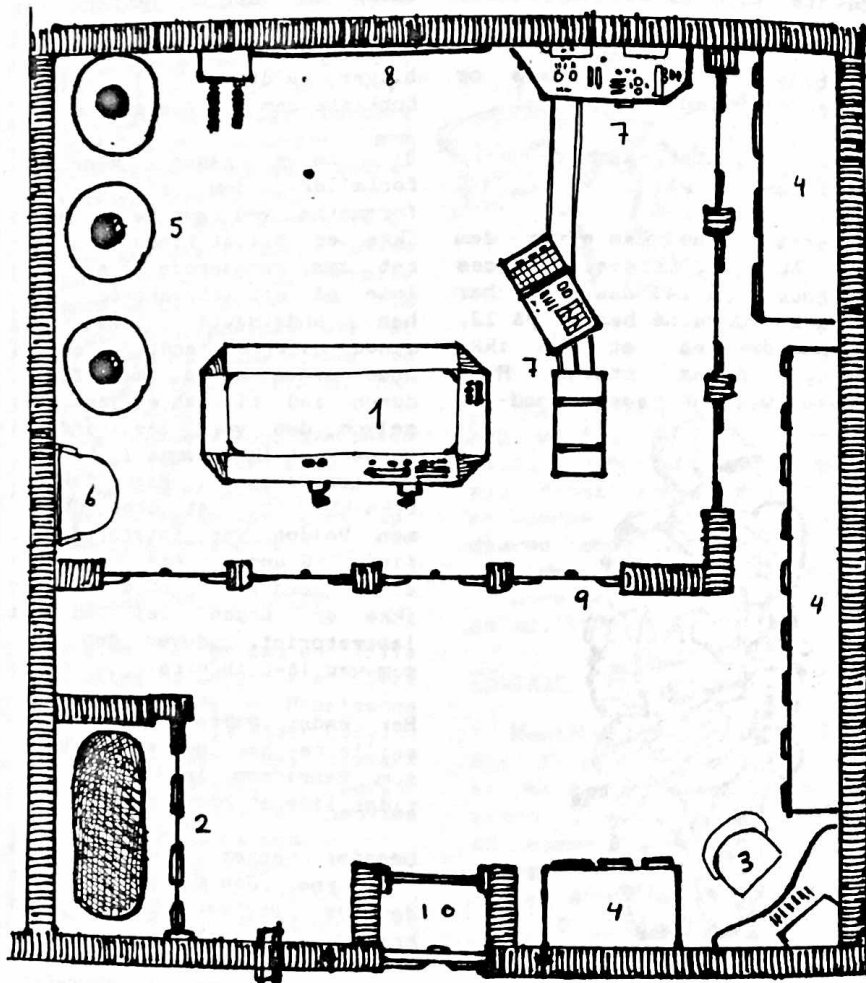
2) Samuel Doraine. Han fortæller spillerne at eftersom de måske vil få brug for hjælp undervejs, har han beordret Doraine til at være så meget til hjælp, som hans andre pligter tillader det. Mens han taler om dette nævner han Doraine som Starchild. Hvis spillerne vil vide hvorfor han bliver kaldt det, vil Henricson forklare dem det (se senere).

3) Selve sagen. Henricson fortæller dem at en af forskerne ved navn Veldon Macle ikke er til at finde. Han var ret sær, spenderede al sin tid inde på sit laboratorium, hvor han undersøgte ting som minearbejderne fandt. For 14 dage siden havde man fundet døren ind til lab'et låst, og selvom den var låst indefra kunne man ikke komme i kontakt med professoren. Man fik en tekniker til at åbne døren, men Veldon var intetsteds at finde. Grunden til at man sendte bud efter IMC er at der ikke er nogen vej ud fra laboratoriet, udover den dør, som var låst indefra.

Her ender samtalen, medmindre spillerne har nogle spørgsmål som Henricson ikke finder det tidsspilde at besvare.

Udenfor venter Starchild på spillerne. Han siger til dem at der er vigtige sager, som kræver hans tilstedeværelse, men at en af hans mænd vil vise dem til professorens laboratorie.

The LAB.

LABORATORIET

1) Examinationsbord

Fra panelet på bordets side er man i stand til at føre en glashætte ned over bordet så det indkapsler den genstand man skal undersøge. herefter kan man skabe det atmosfæriske tryk man ønsker, og den rette atmosfære sammensætning. Når dette er sket kan man styre en række robotarme, som er placeret i loftet, hvis man ønsker at undersøge tingen grundigt.

2) Puppen

Bag glasruden befinder der sig en puppe på størrelse med et fuldvoksnet menneske. En mængde ledninger fører ind i puppen og på ydersiden af ruden er der en mængde apparatur som er ganske uforståeligt.

3) Computeren

Det er her hovedecomputeren er placeret. Via den kan man få adgang til alle de filer som Veldon har samlet gennem tiderne. Ved siden af skærmen står der en elektrisk tandbøste og et tandkrus.

4) Arkiverne

Arkiverne består hovedsaglig af computerfiler. Dog er der bøger som befinder sig i det lille arkivskab, heriblandt Hordicans leksikon.

5) Krukkerne

De 2 yderste krukker er tomme, men den midterste er fuld.

Det er i denne, som professoren ligger i. Han døde 1 time efter at han kom ned i krukken. For at finde ud af dette, er man nødt til at ødelægge krukken. Krukkerne er alle forseglede med noget meget hårdt gult forseglings materiale. Der er tydelige tegn på at professoren har prøvet at bryde forseglingen, ved hjælp af skærebændere o.l., men at han har opgivet.

6) Vacc. suit

Der findes kun 1 vacc. suit og det er den professoren har brugt.

7) Måleudstyr

Man skal have mindst ELECTRONICS-3 for bruge det udstyr. Det bruges til at analysere genstande på bordet.

8) En opslagstavle

På opslagstavlen sidder der kun nogle få notater, da det meste er lagret på computer. Der hænger følgende notater:

A) Hordicans X

B) Spørge Centralen om billedet og hvem der vil have det.

C) DAGB- presses ind i F1144 - skal lykkes.

D) 34576-Delta

E) Ballinton/Crismoa Holl Woll.

F) Døden vandrer og vælger - Hvem den vælger er op til Mr. Moodle og Dr. X.

(Crispon)

9) Glasdøre

Når disse døre er lukkede kan ingen virusser eller andre bakterier slippe ud.

10) Indgangen

Den yderste dør er af metal.
Den inderste er af plexi-glas.

KASSEN

Midt på examinationsbordet ligger der en lille metalkasse med målene 10 x 10 x 10 cm. Det ser ud til at den er smeltet fast til bordet. Eventuelle forsøg på at fjerne den vil mislykkes.

Nedenfor kontrolpanelet ligger professorens tøj og undertøj. Det er tydeligt at disse allerede er blevet vendt et par gange!

MENINGEN MED NOTATERNE

A) Hordicans X referer til leksikonet i det lille arkivskab. Hvis man slår op under X vil man finde et brev:

Mr. Macle.

Jeg har på en asteroide fundet denne kasse. Den kan spille musik, hvis man trykker på knappen. Jeg håber de finder ud af, hvad den kan bruges til. Det virker meget interessant.

TACANO TECINA

Tacano er mineforstander for en af de største udgravninger i området. Han har kontor på asteroiden, Beta/205. Opsøges han, vil han fortælle at han, for ca 2 år siden, fandt to kasser på 10x10x10cm. De havde en knap på toppen. På en tur til Tonomor

solgte han den til en mand, der betalte ham godt. Viser man ham brevet, vil han nægte kendskab.

B) Hvis man checker med Centralen, vil en underofficer bede spillerne komme tilbage om en times tid, så vil han se hvad han kan finde.

Det viser sig, at en marine-soldat, for noget tid siden var kommet, for at bede om et billede af professoren. Dette var jo ikke ulovligt, så det fik han, men da hans attitude var lettere mistænkelig, valgte Centralen at sende en besked til professoren, men man fik intet svar.

Soldaten hed Tommas MulDavison. Hvis spillerne leder efter ham, finder de ud af, at han døde for et års tid siden. Han faldt ned i en stenknuser ved et uheld. Kun hans navneskilt var helt...

C) DAGB-... Dette er en henvisning til professorens dagbog. Den er på ca. 30 sider og vil kun tage en lille time at læse. Ved at gøre dette, kan man finde ud af, at professoren havde en assistent for 2 år siden, ved navn Criss Harrid.

Længere henne i dagbogen omtales en episode, hvor man fandt Criss Harrid nøgen i et maskinrum. Efter at være blevet løsladt fra politiet (med en klækkelig bøde), kontaktede han en låsesmed til at åbne døren. I dagbogen står, at professoren vil tale med denne låsesmed, for at få mere at vide. Låsesmeden hedder Toots Barrel. Videre står der, at professoren straks fyrede Criss fra laboratoriet, og efter gentagende læserbreve i den lokale avis.

blev han smidt ud af stationen.

D) Et telefonnummer til den pizza-forretning, der forsynede professoren med mad.



E) To Rumbold-hold. (Ballington vandt.)

F) Et digt af den surrealistiske digter, Crispon. Han har en intens stialistisk og metaforisk stil, der ofte afspejles i meget protosymptomiske og let impressionistiske digte. (KUNST!!!). Cmdr. Henricson kender også meget til Crispon.

LIDT OM KASSEN

Kassen, som Criss Harrid har købt (se senere), er i stand til at sprede atomerne i en levende organisme, for så at samle dem andetsteds. Kassens funktion kræver en del måneders koncentreret analyse, at afgøre!

Kassen er lavet af et jernagtigt metal. Den er malet med orange farver og dækket med symboler og tegn. Der er formentlig tale om skrifttegn, men det er umuligt at afgøre endnu.

SANDHEDEN...

- om professorens forsvinding.

For 22 år siden ankom Star-child som spæd i en escape-pod til Tonomor 441. Criss Harrid bliver hans værge.

20 år efter køber Harrid de 2 kasser fra Tacano. Da han eksperimenterer med den ene, bliver han pludselig teleporteret ned i et maskinrum - uden tøj!

Denne skandale gør at han bliver fyret som Professor Macle's assistent og senere smidt ud af stationen. I sin fortvivlelse begår han selvmord. Starchild er nu besat af tanken om hævn.

Da Starchild besidder store psioniske kræfter (se senere), lykkedes det ham, at finde ud af kassernes funktion. Han får en marinesoldat til at få et kort over professorens rum. Han sørger så for at gøre denne soldat kold, og indstiller nu kassen. Han sender den så til professoren, der uanet teleporterer sig ind i en af krukkerne, hvor en langsom død venter ham!

Hvad Siden Hænder

Spillerne vil nu begynde at snuse rundt. Starchild vil ikke regne med, at de kan finde løsningen, og for ikke at skabe mistanke, nøjes han med at holde dem under opsyn, hvilket jo alligevel er hans job.

Hvis og når spillerne så kommer for tæt ind på løsningen (alt efter hvor referee mener det ville være passende), vil Starchild prøve at skaffe dem af vejen (se "Mordforsøget")

TIDSLINIE

- 255/1073 : Imperiet koloniserer Cucun Ring.
 349/1073 : Det første skøde sælges.
 056/1074 : De første grænsestridigheder starter.
 101/1074 : Imperiet skrider ind og forbyder al brug af våben.
 233/1081 : Den store guldåre findes. Ringfarernes kultur dannes.
 245/1081 : De første spor af den forsvundne civilisation opdages og føres frem i lyset. Begivenheden bliver taget op i de fleste videnskabelige tidsskrifter.
 331/1081 : Tonomor 441 bliver færdig og udnævnes som den største og mest prægtige station i solsystemet.
 201/1082 : Professor Veldon Macle udstationeres af Imperiet på Tonomor, for at undersøge den gamle kultur. Snart ansætter han Criss Harrid.
 037/1083 : Starchild ankommer som spæd i en escape-pod. Criss Harrid ansøger om tilladelse til at blive barnets fosterfar.
 107/1083 : Criss Harrid's ansøgning godkendes.
 022/1103 : Criss Harrid køber de 2 Teleport-kasser ad Tacano Tecina. Da han ønsker at vise sig værdig som selvstændig, foretager han egne undersøgelser af kasserne.
 045/1103 : Starchild udnævnes som Løjtnant i Marinen.
 087/1103 : Criss Harrid eksperimenterer med een af kasserne, og finder sig pludseligt teleporteret til et maskinrum. Lavinen ruller.
 090/1103 : Professor Veldon Macle fyrer Criss, og begynder at presse forskellige informationskanaler, for at få Criss Harrid smidt ud af stationen.
 103/1103 : Criss bliver officielt smidt ud af stationen.
 104/1103 : Criss begår selvmord.
 105/1103 : Professoren udtrykker i et læserbrev, hvor umoralsk og skændig Mr.Harrid havde været, og hvor belejligt hans død var kommet!
 109/1104 : En marinesoldat beder Centralen om et kort over hans laboratorie.
 111/1104 : Marinesoldaten bliver dræbt af Starchild.
 115/1104 : Starchild finder den anden kasse, og begynder sine studier af den.
 034/1105 : Starchild sender kassen til Professor Macle under navnet, Tacano Tecina, som han ved har forsynet professoren før.
 054/1105 : Professor Macle teleporterer sig selv i en af krukkerne, hvor han dør af iltmangel.
 064/1105 : Spillerne ankommer til Tonomor 441.

PERSONER...

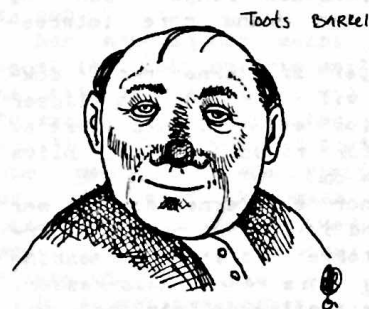
- af mulig interesse.

TOOTS BARREL

Toots har lige vundet en stor pengesum i et interplanetarisk lotteri, så han har fuldstændig kvittet sin gamle låse-smed-service. Hvis spillerne spørger pænt, kan han egentlig godt huske situationen med den nøgne mand.

Han fortæller, at det mærkelige var, at døren var låst indefra, og inden Criss nåede at lukke døren efter sig, kunne se, at der var en kasse på bordet, som stod og osede noget så forfærdeligt.

Mere ved han ikke, men han er villig til at byde spillerne på en drink, især når han ser, at de er folk med status.

CRISS HARRIS

Criss Harris var en lille, smalskuldret mand, med begyndende skaldethed. Han var nervøs og blev standigt tyranniseret af Veldon Macle, tiltrods for hans fænomenale evner indenfor arkæologi (professoren kunne her muligvis også have haft et misundelses/beundringsforhold, hvilket også anstreng-

te samværet).

Criss var ingen skønhed, men havde et varmt og følsomt hjerte. Desværre var han ingen damernes mand, og da han samtidig meget gerne ville have et barn, gjorde det jo ikke sagen bedre.

Men da Starchild ankom, så Criss muligheden for nu, at udleve og afgive sin indestænkte kærlighed. Han tog Starchild til sig, og behandlede ham som sin egen søn...

Criss opdagede aldrig Starchild's overnaturlige evner, men var blot overbevist om, at han var noget særligt (hvilket ikke er en usædvanlig holdning for en far).

STARCHILDUPP: C B C B 7 6

Skills: Cmbt.Rifle Man - 3
 Small Blade - 2
 Vacc Suit - 2
 Leader - 3
 Liaisons - 2
 Computer - 1

"Starchild", døbt Samuel Doraine, er den eneste man behøver stats på, da han er den eneste tænkelige konfrontation.

Starchild er en psykisk mutant. Under et uheld på en ulovlig rumfærd med et gammelt rumskib, blev hans da gravide moder bestrålet i store doser, og døde rent faktisk kort tid efter under fødslen. Man besluttede sig for at ville redde barnet, og sendte det så afsted i en Escape Pod.

Den blev så fundet af minefolk fra LCS, og Starchild blev opfostret på Tonomor 441.

Udover store psykiske kræfter (se om disse senere)

har Starchild også gode fysiske evner. Han er også meget intelligent, retfærdig, men desværre har han det med, i uholdbare situationer, at ty til urationelle (og voldsomme) løsninger.

Det var bla. hvad der skete, da Starchild fandt ud af tingenes sammenhæng omkring hans elskede fosterfar's afskedigelse og efterfølgende selvmord.

VELDON MACLE

Professor Veldon Macle var en særling. Hans gode evner havde placeret ham på en enerposition på Tonomor 441. Det er jo ikke det værste, men heller ikke det bedste. Veldon lukkede sig meget inde i sig selv (og laboratoriet for den sags skyld), både pga af frustration og arrongance overfor denne minekultur han omgivedes af.

Han var nok een af de smarteste personer på stationen, bortset fra Criss Harrid, der på mange måder var jævnbyrdig, hvilket førte til flere frustrationer i den stakkels professors hoved.

TYPISK MARINE-SOLDAT

UPP: A 9 A 7 7 6

Skills: Cmbt.Rifle Man - 2

Small Blade - 1

Vacc Suit - 1

Equipment: Gauss Rifle

Cmbt Armor (Tech 12)

Cutlass

OAC 10

Spillerne vil nok løbe ind i andre mennesker, men da konflikt alligevel ikke er tilrådelig, er stats unødvendige.

MORDFORSØGET

Nu er det godt at lade spillerne fise lidt rundt på eget initiativ. Fise ned på mine-barerne, få paranoia over puppen, lytte til Crispocitater osv osv.

Når spillerne begynder at komme tæt ind på sagen (og Starchild har mulighed for at vide det), fx. hvis de har snakket med Tacano ell.lign., vil Starchild et øjeblik blive desperat.

En dag, mens mindst een spiller er på laboratoriet, vil telefonenen ringe. En forpustet og utydelig stemme vil sige:

- "Jeg har muligvis et spor i jeres sag, men jeg bliver forfulgt. Kom alene i aften kl. 22 ned til dok 225/A. <KLIK>"...

Hvis spillerne ikke kommer, vil personen ringe igen, og gøre sig endnu mere interessant.

Tager spillerne ned i dokken, vil de se, at den ligger indenfor et aflukket område, der for tiden er ved at blive bygget om.

Abner spillerne døren, ser de ind i et stort mørkt lagerum stoppet med landbrugsmaskiner og store reservedels-kasser.

Når spillerne går ind, vil døren lukke bag dem, og nede for enden af rummet (ca.30-40m) vil en dør åbne sig. Man vil kunne skimte en stor skikkelse i åbningen. Man kan se, at han er bevæbnet med et stort gevær. Ser man på ham med IR goggles, vil man få lidt af et chok. Han lyser ikke rødt!! Pludselig råber han:

- "Drop sagen og tag hjem. Ellers bliver det meget farligt!". Nåh, hva'?

Dette skulle være nok til, at give spillerne nervøse trækninger, og hvis ikke de hummer sig rimeligt hurtigt, vil han begynde at affyre salver.

Da personen de står overfor, er Starchild i fuld armering, gør spillerne nok klogt i at hoppe i dækning.

Det kan dog også gå hen og blive farligt.

Starchild vil nemlig bruge nogle sjove Psionic Powers. For det første kan han "sense" hvor folk er, så dem, der ligger bag en stor kasse reservedele, kan risikere at den øverste kasse vil falde ned i hovedet på dem.

Starchild vil også starte en traktor (eller en mejetærsker hvis man er lidt sadistisk. Red), som han moderat kan styre rundt.

Han kan dog enten skyde eller bruge een Power ad gangen.

Når han så har skabt lidt kaos (evt. når og hvis spillerne tilkalder marinen), vil han forsvinde ud af døren bag ham. Spillerne kan prøve at forfølge ham, men med et 40m forspring og et godt kendskab til området, vil det ikke være noget problem for ham, at slippe væk.

Hvis marinen kommer, vil de bede spillerne om at holde sig i baggrunden ("This is an emergency!!").

Skulle spillerne få ramt Starchild, bør du lade ham løbe og regenerere sig selv i løbet af kort tid.

EFTER MORDFORSØGET

Nu burde spillerne have lidt at tygge på. Een eller flere af dem, kom måske til at bide græsset, og det burde lægge op til forsigtigt spil.

Da kun marinen må have Cmbt Armor og fuldautomatiske våben, er det højst sandsynligt en med tilknytning hertil. Dette kunne føre til udspejgning på stationen. Spørger man om Starchild, vil man få at vide, at han gik hjem ved 9-tiden i går aftes. Ingen har set ham siden.

Opsøger man ham på sin adresse, vil en ubehagelig overraskelse vente og spillerne går videre til "Den Sidste Konfrontation".

Ellers vil Cmdr. Henricson på et tidspunkt om eftermiddagen, kontakte spillerne, og høre om de har set Starchild, der ikke har meldt sig til tjeneste i dag.

STARCHILD REJSER

Efter mordforsøget indser Starchild, at selvom han fjerner detektiverne, har han ikke fjernet problemet. Tværtimod ville der blot komme flere og muligvis mere kompetente mennesker på sagen.

Han har derfor bestemt sig for, at tage afsted med et Ringfarerskib til Moonoo-Stationen, et sted hvor man ikke spørger hvem folk er, når de lægger til.

Herfra vil han booke sig ind på et interstellart skib.

Klokken 15 den næste dag, vender han altså tilbage til sin lejlighed (efter en nat på vulkaner) for at pakke. Her kan spillerne overraske ham....

bedste mulighed, da han løber meget stærkt. Faktisk vil han være ude af rummet og oppe forbi hjørnet i løbet af 3-4 runder), der ubetyggende nok, bliver smallere og smallere.

Der er nu lagt op til en fyldig jagtscene, som referee kan uddybe eller lade være.

THE LAST SHOW IS ON

- I Biografen!

Efter 20 minutters løben rundt, vil man ende i en blindgyde. Dvs, at dette er indgangen til en biograf (der for øjeblikket spiller "A Star Is Dying" med Gudy Jarland. Red).

Døren er lukket. Der er helt stille....

Man kan så bruge lidt tid på at åbne døren, som er blevet låst indefra.

Nu befinder spillerne sig i biografen (se kortet) med en dødelig mutant, et eller andet sted. Heldigvis er Starchild alt for træt til at bruge sine Powers.

Starchild befinder sig mellem stolene på midten. Når og hvis een eller anden går oprejst forbi stolerækkerne, vil Starchild rejse sig hurtigt som lynet, og kaste sin Dagger.

Dette skulle være afslutningen på hans karriere! Han har nemlig normale hit points nu, og er i almindeligt tøj.

Spillerne kan nu skyde ham, og når de er blevet trætte af det, vil han dø episk! Han må nemlig gerne nå at sige sin sidste replik, mens han fumler rundt og vælter stole:

- "Veldon sørgede for fars død. Jeg hævnede ham, som min nyligt fødte søn vil hævne mig, når han bliver gammel nok!!!!!"

<Argggh!> Død.

DEN SIDSTE KONFRONTATION

Spillerne burde nu, have forstået, at Starchild står bag (motivet er måske endnu ikke klart) og at han muligvis er på vej til at flygte. Dette er gode grunde til at opsøge hans lejlighed hurtigst muligt!!

Hvis spillerne vil have backup af marinen, vil dette være vanskeligt, da de har problemer med nogle smuglere i sektor A/38, og vil først kunne afse mandskab "til så'n noget pjank" efter et par timer.

Hvis spillerne ringer på, vil de ikke få svar, men ved at klare et INT-check, vil de kunne høre lyde indefra rummet.

Med en god Electronics (difficult), kan man åbne låsen og døren. Ellers kan den skydes eller sparkes op.

I det første rum står TV'et og kører. Ellers er her tomt. Man vil nu kunne høre noget fra dør A (se kortet).

I samme øjeblik, som een eller anden får taget sig sammen til at åbne døren, vil Starchild storme ud af den modsatte dør. Han er i almindeligt tøj, men har en kniv i bæltet.

Samtidig vil han lade sofaen flyve hen i hovedet på den stærkeste bevåbnede (hvis han er i nærheden). Det kræver et difficult DEX-check at undgå, ellers modtager man skade som fra en Club.

Folk må gerne skyde, slå eller andre fikse ting, men Starchild vil nu bruge alle sine Powers på at regenerere, så lad ham ikke dø.

Derimod er det meget praktisk at lade ham blive såret. Man vil så, med det samme kunne følge hans blodspor (det er

Netop nu vil marinen komme løbende og spørge "om der er noget de kan være behjælpelige med?"

Hvis spillerne vender tilbage til Starchilds lejlighed vil de finde optegnelser over, hvordan "kassen" virker.

KONKLUSIONEN

Hvis folk har fundet professoren i krukken, Starchilds optegnelser og andre beviser, vil det være nok til at overbevise Cmdr. Henricson. Ellers vil han nok være lidt betænkelig ved, at spillerne har skudt hans bedste mand, men her må referee selv finde ud af, hvad reaktionen vil være. Fængsel er ikke utænkeligt.

Men hvad med rysterne i starten? Tja, de mere fantasifulde spillere kan måske regne ud, at det var fødslen af Starchilds barn - et barn, som kommer til at blive langt mere magtfuld end sin far - og med samme hævn-tanker som han. Dette kommer der højst sandsynligt mere om i TABU 11 eller 12....

STARCHILD'S PSIONIC POWERS:

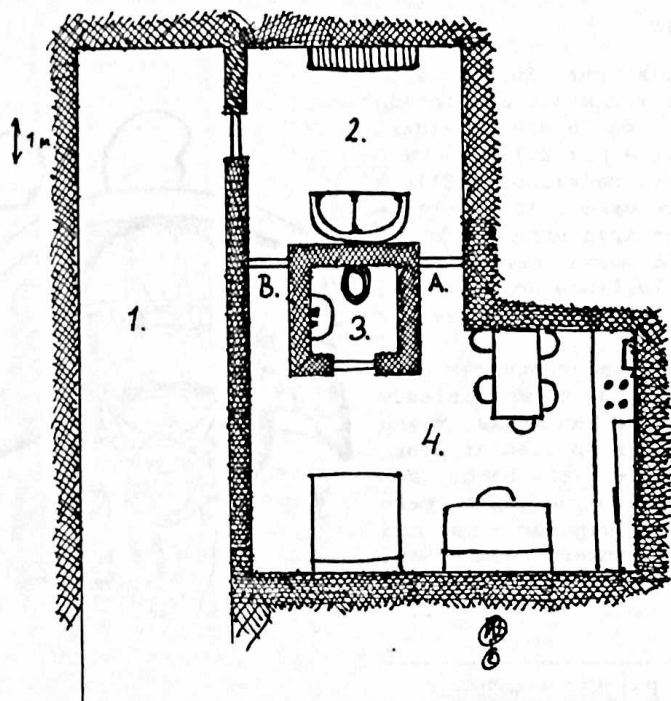
Da dette scenarie i stor stil baserer på dramatisk rollespil, fremfor en teknisk spillestil, er det ikke nødvendigt at udspecificere Starchilds evner. Han kan regenerere, levitere, nedsætte sin kropsvarme og føle menneskers nærvær. Desuden kan han andre passende.

Når han bruger sine evner, behøves referee ikke slå for, om de virker. Det ligger i scenariet!

MARTIN BRINKS

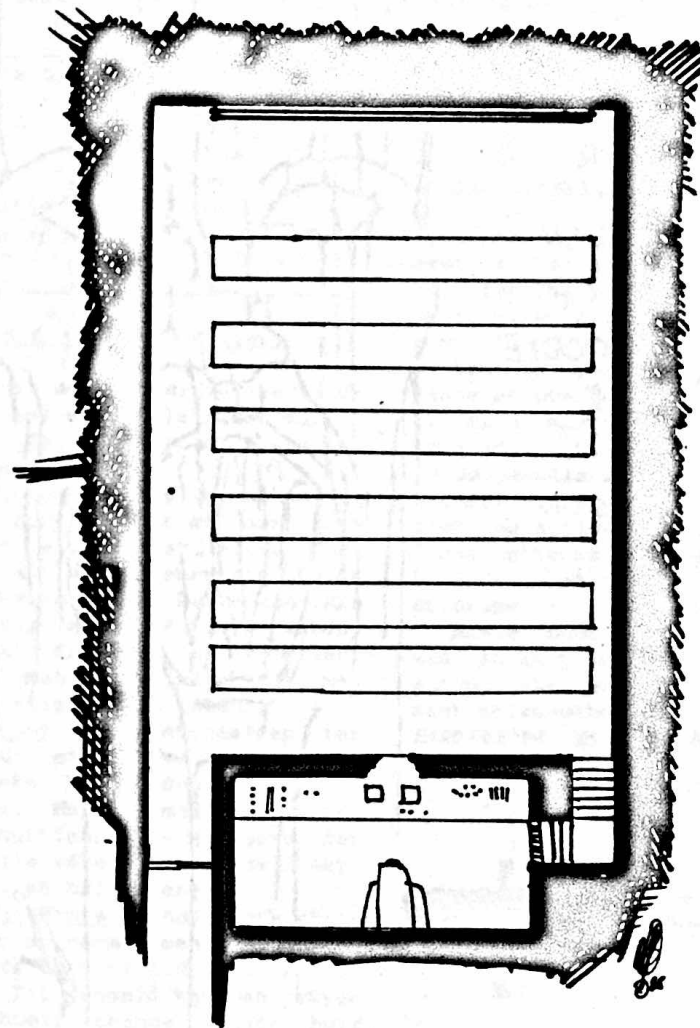


starchilds lejlighed

STARCHILDS RUM

- 1) Den oplyste gang. Døren ind til Starchilds rum er låst.
- 2) Her står kun et TV og en lædersofa. Under sofaen ligger fortegnelserne over kassen.
- 3) Et nydeligt toilet.
- 4) Kombineret soveværelse og køkken. På sengen ligger to kufferter. Den ene er åben, men indeholder kun, som den anden, tøj og deslige.

Biografen.



DØDEN VANDRER
OG VÆLGER
- OG HVEM DEN
TAGER, ER OP
TIL MR. MOODLE
& DR. X

- CRISPON



2 skud i runden med en .45 lyder måske af meget, men hvis man tænker på, at det er 5 sekunder, så er dette meget rimeligt.

Nedenstående tabel viser hvor meget man skal lægge til alt efter våbenet:

WEAPON	+AR	CONTINUOUS FIRE
.22 Pistol	1	Yes
.32 -	1	Yes
.38 -	2	Yes
9mm -	2	Yes
.45 -	3	No
Bolt Rifle	3	No
Auto Rifle	2	Yes
Shotgun	3	No
Pumpgun	2	Yes

Modifikationer

Oveni den almindelige ildkamp, har man nogle andre muligheder, fx. Continuous Fire og Snapshot.

Continuous Fire giver en mulighed for, overfor mål der ikke bevæger sig (løber eller dodger), at på det nærmeste holde aftrækkeren inde. Dette kan ikke lade sig gøre med alle våben, som det fremgår af tabellen. Vælger man Cont.Fire skyder man 1 AR hurtigere med våbenet.

Snapshot er betegnelsen for ikke at sigte, men blot affyre en bunke bly i den pågældende retning. Her kan man også skyde 1 AR hurtigere, og kan gøre det med alle våben. Til gengæld skyder man på halv chance.

Aimed Shots forøger ens chance for at ramme, men tager selvfølgelig ekstra tid. Det koster 5 AR. Til gengæld kan man skyde på dobbelt chance, eller hvis man spiller med HitLocations (beskrevet i TABU #6), kan man rykke skuddet en location (fx. fra

brystet til armen eller omvendt).

Udover disse specielle effekter, er der andre ting, der kan sinke ens angreb. Her er en lille række eksempler:

Overrasket	: +3 AR
Trække et våben	: +3 AR
Skifte magasin	: +5 AR
Lige modtaget 5 eller mere i skade	: +4 AR
	osv osv

Det var det

Dette system er bestemt ikke ment for at genere nogen, og det kan faktisk opfordres at man ikke kører blindt efter runderne osv.

Det er derimod godt til at danne et overblik over, hvor mange skud man realistisk set kan have adgang til pr. runde.

Op skulle man ende i en kamp-situation, hvor det er meget vigtigt nøjagtigt, hvornår folk får deres attacks ind i forhold til hinanden, så er det jo lige til at bruge.

Næste nummer vil jeg komme med en kort skitsering af fuldautomatiske våben (smg o.l.) samt melee-våben.

SØREN B. HANSEN



5.56mm Enfield assault rifle



KUK KASSEN!

MEGATRAVELLER

Science Fiction Rollespil af Marc Miller
 Copyright 1987, Game Designers Workshop
 Indh.: Box m. 3 Softcover bøger og 2 terninger
 Pris: ca. 360.-
 Anm.: Merlin Mann

- Det tredje Imperium, den største magtfaktor i hele Galaksen står overfor kaos og forfald. Kejseren er blevet myrdet, og en efterfølger er endnu ikke valgt. Rebeller strømmer ind overalt.

Midt i denne arena af kaos står spillerne, kæmpende for deres side og kæmpende for at holde sig i live....

For snart 11 år siden udsendte GDW noget af en sensation,

TRAVELLER(TM), et science fiction-spil i den helt store Asimov-stil. Det blev en ubetinget succes, nok mere fordi det var originalt, end fordi selve systemet var godt. Det havde nemlig en del mangler.

Under alle omstændigheder fik Traveller et bid i folk, men efter sin storhedstid i starten af 80'erne kunne GDW ikke længere overleve udelukkende på Traveller og udgav bla. Twilight:2000

og Traveller:2300, der lå i tidsmæssig forlængelse af hinanden; Twilight handlede 3. verdenskrig og 2300 om koloniseringen af rummet.

Og hvad var mere oplagt at tro, da man først hørte om GDW's nye spil MegaTraveller, end at dette skulle blive Just-Another-Followup fortsættelse på resten. Dette var ikke en tanke, der huede mig personligt, så derfor var det med glæde at jeg fandt ud af hvad MegaTraveller egentlig var.

Det drejer sig om en andenudgave af det normale Traveller. Dvs en solid revidering af eksisterende regler (indeholdende det bedste fra tidligere supplement); det hele godt blandet og tilført nyt indholdsrigt materiale, og hældt ud over tre bøger i lækkert softcover design, Players Manual, Referee's Manual og Imperial Encyclopedia.

Dette havde flere fordele. For det første betyder det, at man stadig kan bruge sin gamle Traveller-eventyr hertil (hvilket også giver en hvis sandsynlighed for at GDW vil genoptrykke nogle af de gamle moduler).

Dernæst holder man fast i den gode gamle Traveller-verden, m. Imperiet osv.

Men lad os se lidt på spillet. Der lægges op til spil i rumsektoren, The Spinward Marches, som er en ydersektor i Imperiet, en såkaldt Frontier Sector.

Grænsende op til en masse andre federationer og republikker kontrollerede af forskellige fremmede væsner og andre menneske-racer, betyder selvfølgelig en masse problemer...

Det var jo en kendt sag, at Traveller ikke var bemidlet med branchens mest geniale karakter-

og kamp-system, og derfor er disse to afsnit også blandt de mest reviderede - lad os starte med karakterene.

Her er det faktisk lykkedes at beholde det samme grundlæggende system, der gik ud på at alle indgik i en service, hvor de så modtog uddannelse i blokke af 4 år. Rent praktisk lod man så sin figur cirkulere gennem disse blokke, ligeså mange gange som man har lyst til at serve, inden man går på eventyr. Ulemperne ved systemet var mange. Bla. var det dybt militær-orienteret, der var en tåbelig Survival-regel etc.

I MegaTraveller kan man vælge mellem 18 forskellige careers, samtidig med at skills'ne er blevet revideret og der er blevet hældt andet end volds-skills på.

Oven i basic-karakterene, har man muligheden for at lave enhanced Characters. Dette giver mere realistiske billeder af forløbet, men er selvfølgelig også mere tid-krævende.

Det gamle skillssystem, hvor man skulle slå over 8 m. 2d6, er nu blevet afløst af et Task-system, altså hvor spillelederen afgør en sværhedsgrad, som spilleren skal klare med sin evne som modifikation. Stadig baseret på de 2d6 er det egentligt et udmærket system. Desværre elsker GDW at forklare tingene tåbeligt.

Uoverskuelighed og unødigt besværlige forklaringer, vil nok også være den primært skyldige, hvis man kører surt i kampsystemet. Her er virkelig gjort en indsats for at forvirre læseren.

Men graver man lidt, vil man faktisk finde et omend ikke genialt så i det mindste originalt og ganske udmærket kampsystem.

Alle har to typer Hit Points, mister man den første er man be-svimet og mister man siden den anden er man død. Typisk har man 4 i den første Value og 5 i den anden.

Hit-proceduren foregår efter Task-systemet, hvor afstanden vs. våbentypen afgør svarheds-graden. Denne Task modificeres af ens kampevne.

Man har nu en vis værdi man skal slå over m. 2d6, og jo mere man slår over sit nødvendige slag, jo mere skade gør man. På den måde slås både skade og To-Hit i et slag. Hvert våben har en fast skade-værdi, og slår man 2 eller mere over det behøvede slag, må man fordoble denne skade. 4 eller mere over giver ret til firdobling og 8+ giver ret til at gange skaden med 8.

Nu kan skaden så begrænses af Armor. Her skal man sammenligne våbenets Penetration og Armor-værdien. Hvis Pen. er mindst 2 gange så stor som Armor gives fuld skade, min. Pen lig med Ar-mor giver halv skade og hvis Armor er større gives 10% skade.

Når kampen så er forbi, skal man afgøre hvor sårene har gjort sig gældene (Strength, Dexterity eller Endurance).

I det hele taget et simpelt system, der blot desværre bliver druknet i dårlige forklaringer.

Så er spillet igen krydret med et udmærket planet og stjer-neskib-system, som der også er et hav af udvidede regler til, så man kan sidde og hygge sig en hel aften med lidt space-combat.

KONKLUSION: Der ligger meget godt i dette system. Det er dog ikke for begyndere! Det virker faktisk som om GDW ikke har kun- net forestille sig at nogen ikke kendte Traveller, og har derfor

fuldstændig ladt nye spillere i stikken.

Bøgerne er flotte, men har GDW-standarden for lettere for- virrende opbygning. De har kryd- ret det med små kasser rundt om med små historier og almene op- lysninger.

Baggrundshistorien er flot, men det er stadig lidt mærkeligt at et galakse-stort Imperium kan bryde fuldstændigt sammen på få år!



CTHULHU NOW

Et Call of Cthulhu-Supplement af Barton, Petersen m.fl.
Copyright 1987, Chaosium Inc.

Indh.: Softcover 128sider + HandOuts.

Pris : ca. 200 kr. (\$17.95)

Anm. : Merlin Mann

Bag på den hvide softcover ala Terror Australis -bog, over et citat af HP.Lovecraft og under en tegning af en Assault Rifle står med stort : PLEASURES OF POWER... I den korte varedeklaration står der lidt om, hvorvidt teknologien vil hjælpe i kampen mod Cthulhu.

Og hvad kan man så lære af det? Nærlæser man er det tydeligt hvad dette også kunne have hed- det: 50 ways to kill a Cultist!

Slås fast skal det...CoC Now! drejer sig om nye seje(!) våben!

Førhen havde Chaosium proble- mer med tryksværtten. Det blev der rådet bod. Nu hænger man så bare fast i sårbare softcover-bøger (som min ven Søren påpegede da han modtog sit eks.:Der er mange sider af den sag...og nu er de spredt ud over hele gulvet!!!).

Cthulhu Now beskæftiger sig altså med Call of Cthulhu i nu- tiden. Det er noget mange har ventet på, men det var næppe ven- tetiden værd. I hvert fald ikke hvis man nu ville instrueres.

De 40 af de 128 sider er en sourcebook til nutiden. Dvs, hvad det egentligt er, er et fuldstæn- digt våbenkatalog, der ville gøre Bond grøn af misundelse. Her er dog eksempler på noget Ron Leming endelig kan finde ud af at teg- ne...Våben!

Så indføres der et optional Hit-Location-system lidt ala RuneQuest's, der ikke er specielt hensigtsmæssigt. Folk med 10 HP er f.eks. ligeså sårbar i hovedet som i brystet!(Jeg kan kun fore- slå at man benytter TABU's system i stedet. Se TABU #6.Red).

Så har man selvfølgelig skit- seret hitlocations for alle mon- strene, og dette er fuldstændigt latterligt. Fx.kan man ramme en Dhole i halen på 1-4 på en d20, samtidig med at man kan ramme den i hovedet med 18-20. Jamen... Dholes er store!!!!

Men Cthulhu Now er ikke helt spildt. De fire scenarier (der jo egentlig er dem, som udgør modu- let) er faktisk ret gode. I sted- et for bare at rykke typiske Call- scenarier 60 år frem i tiden, har man virkelig satses på at finde tidstypiske scenarier frem.

Bla. er scenariet 'The Evil Stars', der handler om Heavy-grup- pen Gods Lost Children's tourne, The Unspeakable Tour, jo helt op- lagt, og rent faktisk ret sjovt.

Scenariet 'The Killer Out of Space', der er stærkt inspireret af den rigtig gode novelle 'The Color Out of Space', er også vir- kelig spændende.

Udover disse to er der scenari- et 'The City in the Sea' og 'Dreams Dark and Deadly'.

Scenariernes force ligger især i en god og overskuelig opbyg- ning.

Man skal ikke forvente sig nogen som helst informationer, men supplementet er stadig køb- værdigt, dog udelukkende pga. de fine eventyr!

Men trods dette får man rent faktisk svar på det evindelige spørgsmål: Hvad sker der hvis man smider en A-bombe i hovedet på Cthulhu?

- Han kommer tilbage efter 15 minutter, men denne gang er han radioaktiv!!!!

SILKESTRØMPER OG OVERALL

-----Alternative Måder At Rulle Call-Karakterer På.
Ved Paul F. Hartvigson

INTRODUKTION

Vi har en masse om Call of Cthulhu i TABU. Vi kan nemlig godt lide dette både udskældte og roste spil. Det er utroligt simpelt at spille, og regelbogen er næsten ikke nødvendig at have med under spil-sessionerne.

Denne artikel beskriver en alternativ måde at skabe karakterer til Call.. på; den gør det samtidigt på en måde, så læseren, der ikke kender spillet, kan lære nok til at spille de scenarier der kommer i bladet - om ikke andet så som one-shots.

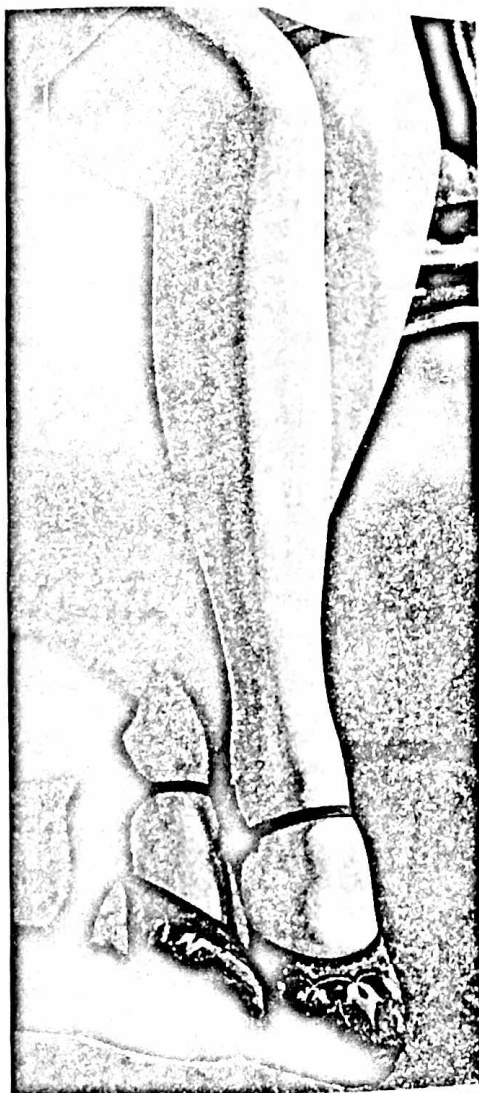
Systemet egner sig jo også til langt mere end de traditionelle rædsels-scenarier osv. Det er generelt det nemmeste system til eventyr i moderne miljø.

Det forbinder realisme og simpelthed samtidig med at være forståeligt for folk, der er udenfor den indspiste spillerverden.

Desværre har det visse mangler. Heldigvis er de ikke bestemt af systemet selv, men skyldes at mulighederne i systemet ikke er blevet brugt bedst muligt.

Ideen med artiklen er at gøre Call-karakterer mere vel-afbalancerede end de normale.

Indlagt i bladet er et nyrevi-deret character-sheet, der er indpasset efter ændringerne her i artiklen. Dette må selvfølgelig fotokopieres til eget brug.



Call of Cthulhu er Chaosium Inc. varemærke for deres rollespil i H.P. Lovecraft's Cthulhu Mythos verden (C.1981, '83, '86).

Systemet er bygget på Basic Roleplaying, der også benyttes i RuneQuest(TM), Stormbringer(TM) o.a. Chaosium Inc. spil.

REGLER FOR AT SLÅ KARAKTERER (Efter Standardreglerne)

STRENGTH, CONSTITUTION, DEXTERITY, APPEARANCE & POWER slås med 3d6.
SIZE & INTELLIGENCE slås med 2d6+6.
EDUCATION slås med 3d6+3.

STATISTICS																													
STR <u>14</u> DEX <u>11</u> INT <u>15</u> Idea <u>75</u>												Hit Points						Magic Points											
CON <u>10</u> APP <u>16</u> POW <u>11</u> Luck <u>55</u>												1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9
SIZ <u>19</u> SAN <u> </u> EDU <u>10</u> Know <u>50</u>												10	11	12	13	14	15	10	11	12	13	14	15						
Schools: <u>UNTER SCHULE</u> Degrees: -												16	17	18	19	20	21	16	17	18	19	20	21						
SANITY POINTS																													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25					
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50					
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75					
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

FORKLARING

Idea, Luck og Know(ledge) er funktioner af hhv. INT, POW og EDU. De er lig med den pågældende evne gange 5%.

Hitpoints er gennemsnittet af SIZ og CON.

Magic Points er lig med POW, og Sanity er lig med POWx5%. Man skal nok læse regelbogen for at fatte disse to ting.

HVAD STAR STATS'NE FOR?

SIZ og INT slås som de gør, da variationsbredden hos mennesker ikke er så stor her - ifølge designerne.

INT: Mht denne, vil jeg nok mene, at man roligt kan slå med 3d6 for normale mennesker. Karakterene kan dog forventes at være lidt smartere end deres medmennesker (de tager stilling til deres omverden). Det ville reelt være den eneste forskel på karakterene og deres medmennesker. I Call er figurene mennesker - ikke superhelte!!

SIZ: Slås 2d6+6 for mænd ifølge RuneQuest (kompatibelt med Call.

på de fleste områder). En tabel i RuneQuest går ud fra at en gennemsnitsmand med SIZ 13 vejer 77-78 kg. Det er højt sat; også for velfærdsdanskere. Men lad det nu blive. Dog bør man til tider slå lavere (f.x. 2d6+4 for fjernorientalere).

For kvinderne slår man i RQ med 2d6+3 (gennemsnit på 10 - ca. 62-63kg.), men man kan også slå normalt, hvis man f.x. vil have en Wagner-sangerinde.

Det smarteste er egentlig at vælge køn efter stats og lyst. Ønsker man at bestemme køn tilfældigt, kan man slå 2d6+3. Er resultatet større end SIZ, er karakteren en kvinde; er resultatet mindre er den en mand. Slår man lige på SIZ skal man vælge selv - det er nemlig sundt engang imellem!

EDU: Siges at stå for ca. det antal års skolegang man har bag sig. Det bør derfor være et primærkriterie ved valg af profession for karakteren. Kyperen er i sin gode ret til at kræve en indgående særforklaring, hvis han

sættes overfor professore med EDU 12 eller Privat Eye's med 18. Det er dog ikke umuligt at bortforklare. Særligt er EDU ca = det antal års effektiv skole-

baggrund til vores karakter. Scenariet er et koldkrigs-historie i Tyskland, så karakteren kunne passende være Taxi-chauffør i Berlin>.

////////////////////Call of Cthulhu////////////////////
 Name: JÜRGEN RAHNEKER Sex: M Birthdate: 27/3 1931
 Nationality: GERMAN Occupation: TAXI-DRIVER Residence: BERLIN (WEST)

gang karakteren har bag sig (Man kan jo også have fuppet sig igen-nem).

Alder kan bestemmes på baggrund af EDU; det gøres ved at lægge 3d6 til. Vores karakters alder er EDU(10)+3d6(10) = 20 år.

At slå Stats og karakterer om: Det kan ske (dårlige vibration-er), at man slår en dårlig karakter. Det skal spilleren ikke belemres med! Det burde være unød- vendigt at sige. Men det er ikke sjovt at spille karakterer, der ville være gode skraldemænd etc. Særligt bør der være gode %-er at fordele. Husk, at i Call of Cthulhu er kyperen den eneste højere magt, der kan være sym- patisk indstillet overfor karak- terene.

Skill-fordelings-systemet: Dette er meget nemt at bruge. Udfra sine Stats, finder man på en passende og inspirerende bag- grund til sin karakter - job, navn, baggrund, nationalitet. Der er ingen andre krav end fornuften; administreret at kyperen om nødvendigt.

<På baggrund af de Stats vi slog ovenfor, skal vi vælge en

Så skal man fordele %-er på for- skellige skills, der er pasende for den type karakter. Ifølge det gældende 3'die-udgave-system (som vi synes er dårligt), fordeles:
 EDU x 15 på Job-relevante skills
 INT x 5 på frit valgte skills.

<Job-relevante skills for taxa- chauffører ville være: Drive Auto, Bargain, Accounting, Mechanical Repair, Fast Talk, Psychology, Mapping & Speak (2) Foreign Languages (markeret med x på næste side). Han kan så fordele sine INT x 5 %-er på hvad han vil - Astronomy, Våbenbrug, Swimming - Voila!>

Nej - ikke helt voila. På denne måde får man en noget tynd- benet karakter, der kun er god til sit fag og en smule andet.

For eksempel har Jurgen, vor chauffør, en Education på 10 (ved at slå 7 på 3d6 - +3=10) Havde den istedet været 15, havde han haft 75% mere at bruge af - lige så meget som han får ud af en Intelligence på 15!

Desværre blev hans uddannelse afbrudt i 1945, da han skulle deltage i Berlins forsvar og den blev ikke genoptaget siden.>

Så tror fanden, at Call of Cthulhu kaldes et intellektuelt spil! Karakterer med høj EDU har en uforholdsmæssig fordel, og

Fordeling af %-er ifølge Stat-Skill-system <Jurgens %-er som eksempel>

10 x EDU på Job-Relevante Skills	<EDU 10 x 10	= 100%
5 x INT frit placeret	<INT 15 x 5	= 75%

STAT-afhængige skills

3 x Strength	på Agility skills	<STR 14 x 3	= 42%
3 x Dexterity	på Manipulation skills	<DEX 11 x 3	= 33%
3 x Intelligence	på Knowledge skills	<INT 15 x 3	= 45%
3 x Appearance	på Comunication skills	<APP 16 x 3	= 48%
3 x Power	på Perception Skills	<POW 11 x 3	= 33%
(21-Size)x3	på Stealth	<21-SIZ = 7 x 3	= 21%

blandt de andre stats er det kun INT, der spiller en rolle.

Ifølge ANDENDENUDGAVEN af Call, var der håb for folk som Jurgen. Ifølge dette system, spillede næsten alle Stats ind på passende skills (som var opdelt i forskellige kategori-er). Systemet var en lille smule besværligt, og blev lavet om til det vi kender idag - sikkert for at skåne helt nye spillere for udregninger.

På denne måde undervurderer Chaosium hvad normale mennesker kan. Både karakterene og spil- lerne. Jeg mener det er sjovt at have masser af %-er til at dele ud på sjove evner og kundskaber som alle mennesker har.

Ifølge dette system har Stats altså indflydelse på Skills. Tiltalende folk er gode til over- talelse og store klepperter er dårlige til at gemme sig osv.

Det giver i gennemsnit 189%- point ekstra i forhold til 1.ud- gaven (og ca. 120 bedre end 3. udgaven - her nedsatte de dog ge- nerelt grundchancerne for evner på over 40%, hvilket opvejer ge- veinsten for EDU.)

Det er naturligvis meget bed- re. Karakterene kan mere, uden at blive over-magfulde. De bliv-

er mere levende og sjovere at spille.

BEMÆRK: Det står Kyperen frit for at begrænse hvor mange %pt., spillerne må fordele på angreb osv. Generelt bør der ligge en grænse på 60% for de evner, kar- akteren ikke arbejder jævnlgt med.

Hvad betyder dette her? Folk får flere %pt. De kan placeres i blokke. Det betyder at karakter- en har anlæg for at specialisere sig - fx. i svømning eller beng- alske filologi. Det sker ofte i store grupper som Manipulation og Knowledge, hvor ikke alle evner kan tilgodeses.

Iøvrigt skal man ikke tage det så højtideligt med disse grupper. Hvis der er nogen, der vil bruge DEX-baserede pt. på deres Throw-skill, eller INT-pt på Photography, så for min skyld ingen alarm.

Dodge er blandt Agility- skills, men er tydeligvis afhæng- ig af DEX. Camouflage er place- ret i Perception, da det også kræver iagttagelsesevne, at finde det rigtige sted osv.

Angrebschancer vil normalt kun kunne forbedres via INTx5 point, men da spillerne er fulde af gode undskyldninger, kan man

vel også bruge nogle af sine DEX-%'er på missilvåben, og STR-%'er på meelevåben. Kyperen har igen det sidste ord.

Mange af karrierene i regelbøgerne giver ret lille udvalg af skills at fordele EDU-%er på. Det giver stereotype karakterer. Det er bedst hvis kyperen og spilleren sammen finder ud af karakterens baggrund, og vælger

derudfra 7-10 relevante skills.

NYE SKILLS

Disse er der en del på arket. De forklares her, samt nogle af de gamle uddybes:

Split Skills:

Fx. Written/Spoken Spanish, eller Zoology/Husbandry. Dette er forbundne skills. Det ene vil være mindst halvdelen af det

KNOWLEDGE (Int*3)		PERCEPTION (Pow*3)		STEALTH ((21-Siz)*3)	
X Written/Spoken English	15/30	Treat Disease (05)	20 +15	Contortion (10)	—
X " FRENCH	15/30	Treat Poison (05)	—	Hide (10) +20	30
X " RUSSIAN	5/20	Zoology/Husbandry	—	Sneak (10)+21+10	46 +5
" " " " " "	—	—	Pick Pocket (05)	20 +15
" " GERMAN	50/75	—	Shadowing (10)	—
" " " " " "	—	—	—
X Accounting (10)	—	Camouflage	—	COMMUNICATION (App*3)	
Anthropology	—	Diagnosis (05)	—	X Bargain (05)+30	35
Archeology	—	Listen (25) +11	36	Credit Rate (15)	—
Astronomy +15	15	X Psychology (05)+22	27	Debate (10)	—
Biology	—	Spot Hidden (25)	—	X Fast Talk (05)+20	33
Botany/Farming	—	Track (10)	—	Oratory (05)	—
Chemistry	—	—	Psychoanalysis	—
Cthulhu Mythos	—	—	Sing (05)	—
Engineering	—	—	—
Explosives Use	—	MANIPULATION (Dex*3)	—	—
First Aid (30) +15	45	Boating	—	—
Geology/Mining	—	Conseal/Search (25)	—	—
History (20)	—	X Drive Auto (20) +30	50	AGILITY (Str*3)	—
Law (05) +10	15	Elec. Repair (10)	—	Climb (40) +14	54
Library Use (25)	—	Lockpicking (10)	—	Dodge (Dex*2)=22	32 +10
Linguistics	—	X Mech. Repair (20)+33	53	Jump (25) +19	34
X Mapping (10)	—	Operate Hvy. Machine	—	Ride (05)	—
Occult (05)	—	Operate	—	Ride	—
Pharmacy/Brewing	—	Photography (10)	—	Swim (25)	—
Physics	—	Pilot Aircraft	—	Throw (25) +10	35
Sailing	—	Play.....	—	—
Shiphandling	—	Work.....	—	—
Survival..... (10)	—	—	—

Jurgens EDU-skills er markeret med x på arket.

<Jurgen fordeler sine 100 EDU-pt på Drive Auto og sine 3 sprog (der er ikke så mange andre muligheder for Know-skills). Mange af de stats-afhængige %'er går direkte på de arbejdsrelevante evner (Mech.Repair, Fast Talk, Bargain, Psychology). De andre fordeles efter, hvad han kan have haft brug for i sin opvækst i Berlin '45-'50. Derudover giver Kyperen 20% fra deltagelsen i Volkssturm som 14-årig. Disse fordeles på Rifle og Sneak. Til gengæld mister han d4 Sanity Points, pga af chok fra russernes invasion.>

andet i %. Lærer man at tale et sprog, har man også lettere ved at læse det (hvis man kender alfabetet!). De modificeres løbende, hvis det modsvarende stiger til over dobbelt.

Nye Skills

- og gamle, der kan modificeres.

(Skills på arket er opgivet med startchance i parentes. Hvis ingen er opgivet, er grundchancen 0%. Vi har holdt Cthulhu-Now skills'ne ude indtil videre.

BIOLOGY: En udspecificering af naturvidenskaberne. Det kræver selvfølgelig, at kyperen ved noget om naturvidenskab, og er indstillet på en videnskabelig kampagne, før der tildeles den slags evner.

FARMING: Split med Botany; Almindelige landbrugsmetoder, plantehold - kan bruges til at identificere plantesygdomme etc.

ENGINEERING: Planlægning af bæredygtige konstruktioner; fra tovbroer til skyskrabere. Kan også bruges til at bedømme stående konstruktioners bæreevne. Nyttig med Explosive Use...

EXPLOSIVE USE: Forsvarlig omgang med sprængstoffer. Bruges til at bryde konstruktioner ned, penge-

skabe op osv. Også brugbart med Mining...

MINING: Split med Geology; Specifik udnyttelse af mineralressourcer og konstruktion af tunneler osv.

MAPPING: Fremfor Make Maps, er det klart at evnen kan bruges til at finde vej og bruge kort - eller ikke at bruge kort, men efter at have studeret et.

BREWING: Split med Pharmacy. Et stort antal Call-scenarier foregår i USA i forbudstiden... Bør jeg sige mere...

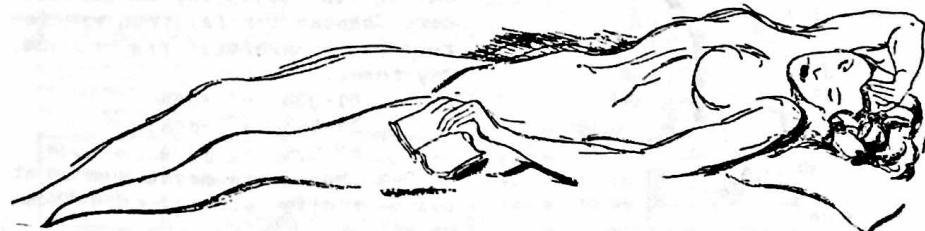
PHYSICS: Atter en uddybning af naturvidenskab. Se Biology.

SAILING: Shiphandling og Boating er beskrevet i reglerne s. 106.

SURVIVAL: Evnen til at overleve i naturen, finde bær, sætte fælder osv. Kan specificeres (Ørken, Tundra, Bjerge etc). Kan evt tildeles som bonus-skill til lav-EDU landboere.

HUSBANDRY: Dyrehold, avlsdrift - også dyrlægevirksomhed (evt kombineret med relevante lægeskills).

CONSEAL/SEARCH: Camouflage og Spot Hidden på småtingsplan (fx



skjulte våben, hemmelige lommer, osv). Oplagt for spioner og nar-kosmuglere!

PLAY.....: Instrumenter. Evner op til 30% for halv pris. Det er jo så sødt!!!

WORK.....: Håndværk. Fx. Stenhuggeri, snedkeri osv.

CONTORTION Forvridning - ak ja. En evne til skorstensfejere, mienarbejdere, klatretyve og andre med beskidt arbejde. At presse sig gennem smalle åbninger etc. Også at undslippe bånd og lænker (kun eet forsøg!).

SHADOWING: Kombination af Hide & Sneak (Startskill evt = gennemsnittet af disse, -20%). At blande sig med mængder og følge uset efter folk.

ANDRE SKILLS

Disse er ikke med på arket, men er gode forslag til kreative



O. 1925

skills, der kan opføres på de stiplede linier.

PAINT, DRAW (05): (Manipulation) At male eller tegne efter model - præcisionsarbejde. Evt. udspecificering mellem Portræt, Landskab og Motiv (For kunstKypere).

SKETCH (05): (Perception) Primært en iagttagelses/hukommelsesfunktion. Ved at kombinere med Paint eller Draw, opnås en vis kunstnerisk virkning. (NB. Denne evne har intet med Monty Python at gøre. Red)

ACTING/DECLAMATION/MIMING/LYING: (Communication; 05%)

COOKING, HOUSEKEEPING: De mest nyttige af dem alle. Til enhver ansvarlig og pligtopfyldende person (Ref. "I Was a Kitchen-Slave For The Deep Ones")....

FORBEDRING

Som reglerne siger, kan man forbedre de skills, man med held har brugt. Man noterer dette under spil, og efter eventyret er slut, kan man checke om forbedring. Dette gøres som bekendt ved at slå over sin skill. Så får man +d6% oveni denne evne. Det er lidt meget for de høje evner. Chancen for fejltrin reduceres meget kraftigt fra 82-88%. Jeg foreslår:

- 01-33% = +d6%
- 34-66% = +d4%
- 67-99% = +d2%

Det bør være meget svært at blive rigtig god til noget som helst.

KAMPAFSNITTET

Her er lavet plads til Hitlocation, smat bedre plads til kampskills. Til skal Spells og Noter om på bagsiden.

Figuren kan bruges til de regler, der er for hitlocation i Cthulhu Now, RuneQuest eller TABU # 6 & 8. AP er Armor Points (læderjacker og skudsikre veste), HP er Hitpoints pr. location.

<Jurgen bærer en tung frakke, der giver et point Armor. Til gengæld nedsættes hans Agility skills (Incl. Dodge) med 5%, når han bærer den>.

Hitlocation-tabellen minder meget om den fra RuneQuest. Der er bare tilføjet en ekstra kategori udover Missile og Melee; Infight. Forskellen er, at Melee er med længere våben; stokke, kårder og sværd, mens Infight er med knive, næver osv. Slår nogen ovenfra, eller sparker de, slår man om een gang, hvis det første resultat virker usandsynligt.

Special Wounds: Her noterer man blodtab, brækkede lemmer eller evt. sygdomme.

Damage Bonus/Penalty: Svagere karaktere gør mindre skade med Meleevåben, stærkere gør mere. Det er der i reglerne gjort op for med Dam Bonus/Pen. . Desværre er den ret unuanceret. Jeg foreslår denne (dog for karakterene lettere ufordelagtige) tabel istedet:

SIZ+STR	Bonus/Penalty
- 12	- d6
13 - 16	- d4
16 - 19	- d2
20 - 23	+ 0
24 - 27	+ d2
28 - 31	+ d4
32 - 35	+ d6
36 - 40	+ d8

NÆSTE GANG:

Simple og svære Skill-checks. Karakterer med anderledes baggrunde (primitive miljøer og overakademiske typer).

Skulle du være interesseret i flere character-sheet, kan vi muligvis hjælpe. Vi gør alt for vores abonnenter!

PAUL HARTVIGSON

=====COMBAT=====

Damage Bonus/Penalty: +d2

Weapon:	%chance (impale)	Damage	Parry
Fist (50)	<u>50</u> (1/2 chance)	1d3	_____
Kick (25)	<u>25</u>	1d6	_____
Grapple (25) +5	<u>30</u>	spec	_____
Knife (25)	<u>25 (5)</u>	_____	_____
Handgun (20)	<u>20 (4)</u>	_____	_____
RIFLE (10)...+10	<u>20(4)</u>	(2d6+3)	_____
.....	_____	_____	_____
.....	_____	_____	_____
.....	_____	_____	_____

Head

AP (< >)
HP (< >)

R. Arm

AP (< >)
HP (< >)

L. Arm

AP (< >)
HP (< >)

Abdomen

AP (< >)
HP (< >)

R. Leg

AP (< >)
HP (< >)

L. Leg

AP (< >)
HP (< >)

	R Leg	L Leg	Abd.	Chest	R Arm	L Arm	Head
Missile	1-3	4-6	7-10	11-15	16-17	18-19	20
Melée	1-4	5-8	9-11	12	13-15	16-18	19-20
InFight	1-3	4-5	7-9	10-12	13-15	16-18	19-20

HIT LOCATION TABLE (slå d 20)

Special Wounds etc:

THE HUNTER & THE HUNTED

The Dear Hunter i AD&D. Af Jakob Rasmussen,
med hjælp fra Jannik Aagerup, Gorm Benten &
Paul Hartvigson

SKOVENS FOLK

Rangere og druider er de eneste vildmarksklasser i AD&D-reglerne. Druider er præster og Rangers er en gruppe elitekrigere. Jamen hvor er alle de normale vildmarksmænd henne? Det er dem, denne artikel handler om.

THE HUNTER

Jægeren er svaret på dette behov. Lignende klasser er forekommet i fx. Dragon og Monokeros.

Denne version er udviklet separat fra disse.

Den lægger sig bevidst op ad Rangeren, men på en måde er det mere rigtig, hvis Rangeren lagde sig op ad Hunteren. Rangeren er, kan man sige, en videreudvikling af denne.

I kampagnen kan man finde Jægere som befolkning i stammer i junglen. De kan være rå, en-somme og uvaskede pelsjægere med spritånde, eller de kan være den frie befolkning på kanten af civilisationen, der vil kæmpe for at holde fyrster o.a. ude fra deres territorier.

De kan optræde som vejvisere og lejesoldater.

Et typisk miljø, hvor mange jægere kunne optræde, er vor AD&D-by Ervud på kanten af vildmarken.



BAGGRUND

Da hunteren i sine naturlige omgivelser ikke har nogen baggrund for at at blive forkæmper for hverken det gode eller det onde, er de begrænset til en alignmenti sammenhæng med det neutrale, d.v.s. NN,NE,NG,CN,LN. Race begrænsninger: human, half elves, sylvan, valley og wild elfs (muligvis andre elver racer, half orcs og halflings). Non weapon proficiencies er som for rangers.

Class-kombinationer :

Hunteren kan kombineres med thieves, fighters, magic-users og clerics.

Abilities :

Hunteren har følgende evner (abilities) i naturlige og landlige omgivelser: climb trees & cliffs (evt. en halveret chance på vægge), move silently, hide in shadows, set traps (for smådyr), Detect snares and pits (i naturlige omgivelser). %-chancer som for en tyv på samme level (detect snares & pits = find/remove traps).

BACKSTAB & ASSASINATION:

Overfor uforberedte ofre, kan hunteren "Backstabe" med sine pile. Jægeren kan også forsøge sig med en assasination, med den samme %-chance som en assasin på samme level

Dette kræver dog, at Jægeren har tid til at tage sigte og at ofret er fuldstændig overrasket. Hvis Jægeren så rammer, og først da, må han checke for assasination (se tabellen i DMG s.75).

Saving Throws : Som Fighter/Thief

Specializations:

Buer, Kastespyd, slynger osv.

Proficiencies: Som Rangers

To Hits : Som Druids og Clerics.

Alle Hunteere starter med en +2 bonus på "To Hit" og damage med bue + racebonusser.

Speacial:

På Level 5 kan Hunteren lave 5 +1 pile om dagen (ikke magiske)

På Level 8 kan Hunteren skyde 3 pile i runden.

På Level 9 kan Hunteren lave 3 attacks på 2 runder.

På Level 9 kan Hunteren lave Greatbows +1 (ikke magiske).

LEVELS	d6-HD	XP	DRUIDIC SPELLS			
			1.	2.	3.	4.
1. Tracker	2	0-2500				
2. Seeker	3	2501-5000				
3. Targeter	4	5001-10000				
4. Woodsman	5	10001-20000				
5. Bowman	6	20001-40000				
6. Huntsman	7	40001-90000				
7. Gamehunter	8	90001-150000				
8. Hunter	9	150001-230000	1			
9. Hunterknight	10	230001-330000	2	1		
10. Hunterlord	10+2	330001-660000	2	2		
11. Huntermaster	10+4	660001-980000	3	2	1	
12. Huntermaster	10+6	980001-1300000	3	2	2	
13. Huntermaster	10+8	1300001-1650000	4	3	2	1

350000 XP for hver level over 13. Ingen Wisdom bonus for spells.

VI BRUGER OGSÅ... TABU

Almene Oplysninger Til Læserne.

ABONNER!

Prisen på bladet er jo desværre røget op, men vi har skam også nogle fine nyheder. Vi har blandt andet indført et nyt ABONNENT-SYSTEM som gør det hele meget nemmere.

DU indbetaler en pose penge på:

GIRO 4 58 40 23

Hvor meget du vil indbetale, må du selv bestemme, men for at blive abonnent, skal du mindst indbetale 75 kr. Dette sikrer dig selvfølgelig 5 numre af TABU...Sendt Gratis Direkte Til Døren - Hver Måned!!!

Nu slapper du så bare af. Vi sørger for at oplyse dig om, når din konto er ved at løbe tør. Så kan du så ellers bare indbetale hvad du nu har råd til.

Har du nogen spørgsmål, er du velkommen til at kontakte redaktionen.

BACK-ISSUES!

Skulle det hælde, at du mangler et TABU i samlingen, så er der også råd for dig. Du kan nemlig bestille det nummer du mangler gennem redaktionen. Dette er de TABU, vi stadig har på lager:

NR.1/2/3 = Udsolgt, NR.4-5/6/7/8/9 = Kr. 10.

Beløbet indbetales på TABU's girokonto.

ABONNENT-KØBESERVICE

Her er tale om en sensation. Hvis du er (eller rimeligt hurtigt bliver) abonnent på TABU, så har du muligheden for at købe GDW's nye Science Fiction Rollespil:

MEGATRAVELLER

til en ekstremt favorabel pris.

NormalPris : 360 kr. TABU's Abonnementpris : 298 kr (ex.forsend.)

Hvis du indbetaler 298 kr + et 20kr Portogebyr på TABU's giro, kan du blive den lykkelige ejer af dette spil, i løbet af en uges tid.

Du kan jo evt. indsætte pengene sammen med dit abonnement.

DYRK DIT TABU!!!!

Hilsen Redaktionen

TRÆFPUNKTET!

(N)PC racer og klasser til (A)D&D købes, byttes og sælges. Jeg er ikke interesseret i Paladins (Dragon #106), Centaur (Dragon #103), Genin (Dragon #121), Geisya (Dragon #121), Mariner (Dragon #107), Astrolog (Monokeros #3) og Hunter (Monokeros #1).

KØBES: Alle fantasy brætspil (næsten).

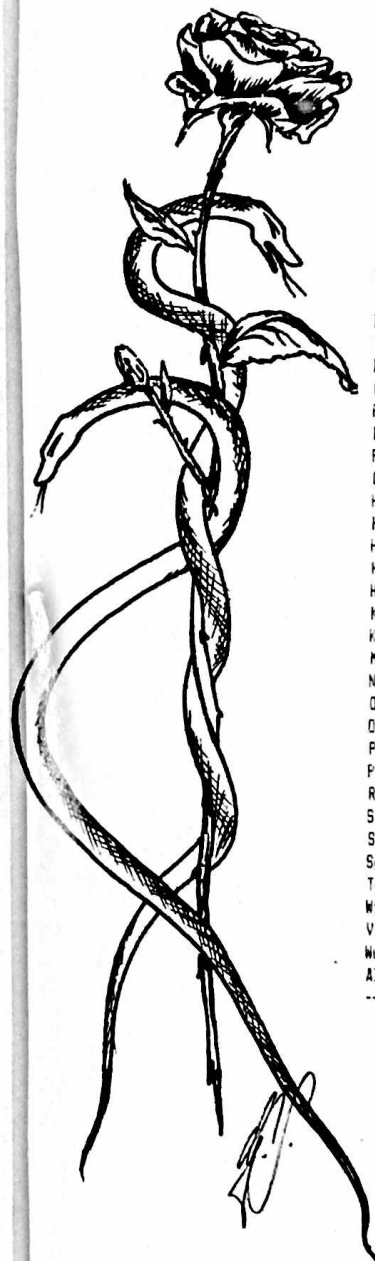
Henvendelse:

Lars Wagner Hansen
Skovvej 20 lejl. 143
6400 Sønderborg
tlf: 04 42 59 45



HER KAN DU KØBE FAFNER SPIL:

Albertslund Bogcenter	PE 509	2620 Albertslund	01 64 88 77
Allerød Boghandel	M.D.Madsensvej 8	2450 Allerød	02 27 27 70
Bamb: Leg+Hobby	Vestergade 6	7200 Grønsted	05 22 11 17
Birkørød Boghandel	Hovedgaden 77	7420 Birkørød	02 81 01 65
Bo Bøjers Boghandel	Ramsherred 28	6200 Apenra	04 62 33 52
BR-Bremerholm	Bremerholm 4	1069 Kbn. K.	01 14 08 73
BR-Esberg	Kongensgade 53	6700 Esbjerg	
BR-Legetøj	Rosengårdcenteret	Odense	
BR-Arhus	Søndergade	8000 Århus C	06 19 62 33
Busck, Arnold International	Siljanganede 10	2300 Kbn. S	01 12 24 55
B.D. Bøger	Lynby Storcenter	2800 Kgs. Lynby	02 87 04 45
B.D. Bøger, Esbjerg	Kongensgade 33	6700 Esbjerg	
B.D. Bøger, Rødovre	Rødovre Centrum 116	2610 Rødovre	01 41 04 85
Cirkus Charlie Legetøj	Lynby Storcenter	2800 Kgs. Lynby	02 93 23 04
Fjord Nielsens Boghandel	Kirkeplads 2	5750 Slinge	09 62 11 25
Flemmings Legetøj	Torvet 1D	4920 Maribo	02 88 25 21
Flensborg A/S	Støncertorv,	4000 Roskilde	02 35 00 08
Gad Bøger, Odense	vestergade 37	5000 Odense C	03 13 17 42
Helweg Bøger	Vestsjællandcenteret	4200 Slagelse	02 52 00 59
Hobbyhouse	Nørregade 51	8000 Århus C	06 12 00 62
Hobbyland	Sdr. Brogade	8700 Horsens	05 61 62 62
Harslev Boghandel		9500 Hjørring	
H. Hansens Boghandel	Gagaden 15	7900 Nykøbing Mars	07 72 17 77
Kjær Boghandel	Skt. Mathiasgade 29	6800 Viborg	06 61 39 00
Kocks Boghandel	Kordligade 9	4400 Ålbundborg	03 51 00 54
Magasin Legetøj, afd. 71	Jernholmen 49-57	2650 Rødovre	01 11 44 33
Nikkeleg	Egeskovvej 29	7000 Fredericia	05 91 05 75
Odense Hobbyforretning	Vesterbø 42	5000 Odense C	09 12 21 04
Onkel Eriks Legetøj	Algade 43B	4000 Roskilde	02 37 37 40
Papyrus	Torvegade 4	7100 Vejle	05 82 04 85
Polyteknisk Boghandel	Anker Egelundsvvej 1	2820 Kgs Lynby	02 88 14 88
Rødgl Boghandel	Nørregade 14	9543 Farsø	
Schnou Boghandel	Skt. Mathias gade 50	8800 Viborg	06 62 42 66
Schwartz Bøger	Østergade 17-19	3200 Helsingø	02 29 40 01
Sønderborg Boghandel	Perlegade 15	6400 Sønderborg	04 42 18 20
Toftes Kontorcenter	Slotsgade 22	3400 Hillerød	02 26 01 32
Wilhelm Hansens Boghandel	Torvet 8	8500 Grenå	06 32 19 33
Vi-Pi Legetøj	Helsingø Centrum	3200 Helsingø	02 29 46 80
Wulffs Boghandel	Algade 53	4300 Holbæk	03 43 00 45
Ålborg Hobbyservice	Nørregade 18	9000 Ålborg	08 12 13 15



FAFNER SPIL

IMPORTØR FRA TSR

FAFNER SPIL

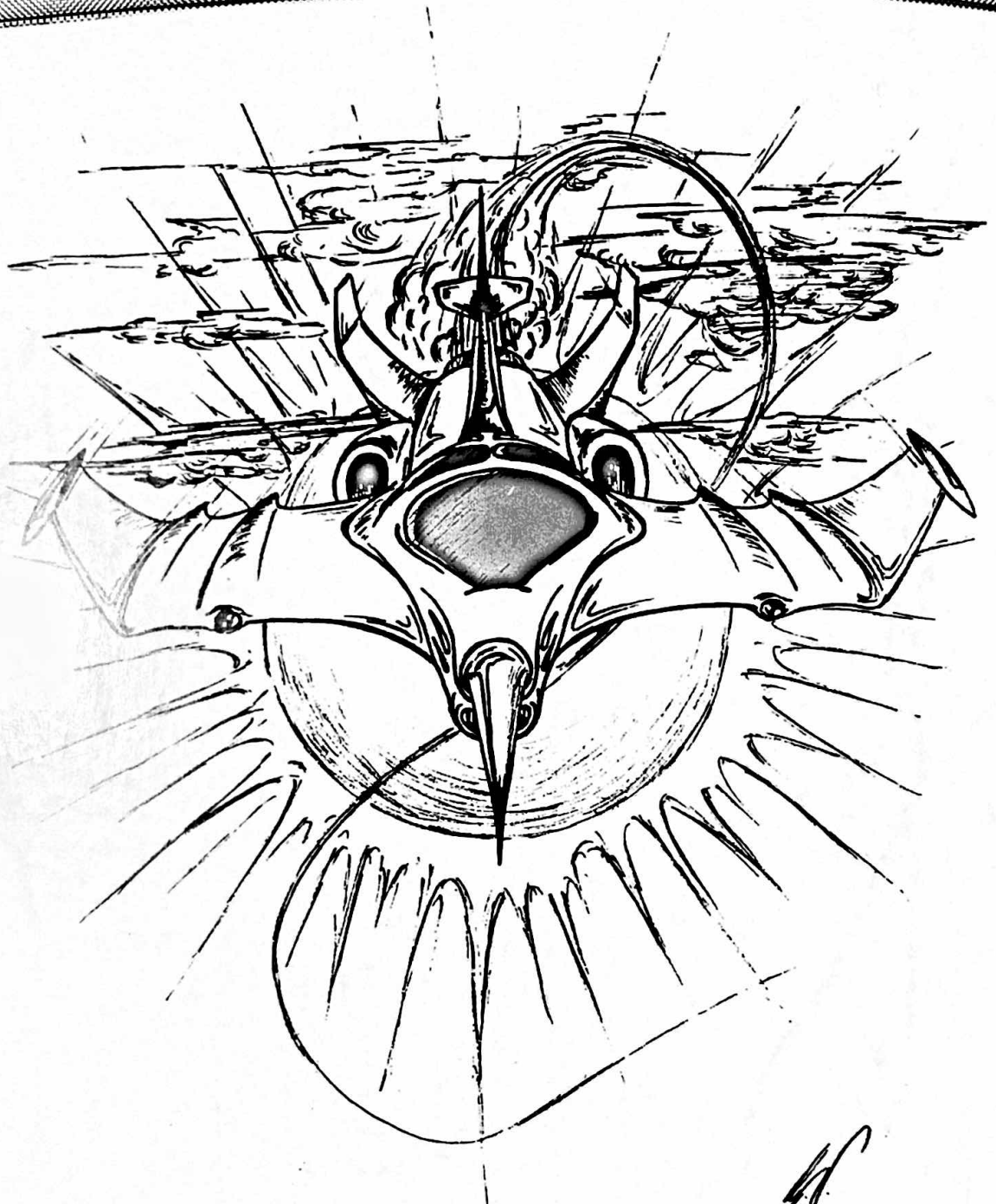
ERMELUNDSVÆNGET 11

2920 CHARLOTTENLUND

01 - 63 83 40

ROLLESPILSMAGASINET

TABU



[Handwritten signature]