

# Fafner Tidende

**ROLLESPIL, FIGURER OG BRÆTSPIL**

**Nr.7 Maj 1990 - 10 kr.**



**Røde spor i sneen**

**- Call of Cthulhu i Sovjetunionen 1923**

**Anmeldelser:**

**Forgotten Realms Adventures, Dragonlance Monstrous Compendium, Spelljammer, Arkham Unveiled, Trylledrikken**

# Nyheder!!!

## Fra TSR

### **The Castle Guide.**

Et AD&D hjælpemiddel. Pris 168,00. Her er så bog nummer to i serien af regelsupplementer til Dungeon Master's Guide. Bogen fortæller om opbygning af borge og slotte, hvordan man indretter dem på en fornuftig måde, desuden indeholder den tre færdige borge - et fra hver af de tre AD&D verdener: Krynn (Dragonlance), Oerth (Greyhawk) og Faerun (Forgotten Realms).

### **MC5 Greyhawk Monstrous Compendium.**

En AD&D grundbog. Pris 118,00. Den første AD&D verden får nu sine monstre præsenteret i 2nd Edition serien. Greyhawks største og farligste monstre, lige til at sætte ind i ringbindet fra MC4.

### **FRA1 Storm Riders af Troy Denning.**

Et AD&D Forgotten Realms modul. Pris 110,00. Første modul i en trilogi der kæder Forgotten Realms endnu mere sammen med Kara-Tur (verdenen med Oriental Adventures). Landområdet svarer nærmest til middelalderens Mellemøsten/Mongoliet, med alle dens barske vilkår, endeløse stepper, nomade stammer, barbariske ryttere og meget mere, senere følger The Horde der udførligt beskriver hele området.

### **DDA1 Arena of Thyatis af John Nephew.**

Et D&D modul. Pris 79,50. Det perfekte introduktionsmodul til D&D. Modulet passer specielt til boksen Dawn of the Emperors, spillerne får rig mulighed til at kæmpe som gladiatorer og blive berømte hvis det lykkedes dem at stoppe mordplanerne mod kejseren.

### **MLBA1 Mutating Mutants af Bruce Nesmith.**

Et Marvel Super Heroes modul. Pris 79,50. New York City er chokeret over uforklarlige tyverier og ødelæggelser, de lokale superhelte står måbende over for noget de ikke ser sig i stand til at klare, hvorefter spillernes superhelte må tage affære.

### **Horselords.**

Første roman i en ny trilogi (Empires Trilogy), af David Cook. Romanen foregår i området mellem den vestlige og østlige del af Forgotten Realms, området hvor også Storm Rides foregår. En ny leder har samlet alle de barbariske stammer i en stor og mægtig hær, stor og mægtig nok til at udfordre hele Faerun.

## Fra Games Workshop

### **To nye bøger i GW's bogserie.**

"Plague Demon" er en selvstændig fortsættelse af "Zaragoz" om sangeren, historiefortælleren og levemanden Orfeo. "Red Thirst" er en novellesamling med seks historier der alle foregår i Warhammer verdenen, indeholdet spænder lige fra vampyrer til lejesoldater. Pris 98,00 pr stk.

### **Waaarg the Orks.**

En ork-bog, bogen der fortæller alt om orker i Warhammer 40.000 universet. Orkernes historie, samfund (eller mangel på samme), uniformer, bannere og sprog, både det talte og det skrevne (selvom mange orker ikke kan skrive). Pris 210,00.

I forbindelse med Waaarg the Orks er der selvfølgelig også blevet lanceret en lang række figurer: Clan Warriors, Weirdboyz, Nobz og Mad Boyz. Figurene ligger i blisterpakker med 2 eller 3 figurer samt et hav af våben i hver. Pris 59,50 pr blisterpakke.

Snart kommer der også Space Marines og Imperial Guards Figu-

rer i Epic Scale (størrelsen der passer til Space Marine og Adeptus Titanicus).

## Fra FASA

### **Seattle Sourcebook af Roy F. Petersen Jr.**

Et Shadowrun hjælpemiddel. Pris 148,00. Igen et utroligt flot produkt fra FASA, med masser af fotos og reklamer for div. natklubber & restauranter. Bogen beskriver Seattle, med hundredevis af omtaler af steder, personer, politik, tøj og meget andet. Den helt perfekte bog for gamemasters der kører en Shadowrun kampagne i Seattle. Lay-out mæssigt forestiller alle beskrivelserne opslag i en computer (The Matrix?).

### **Into the Shadows.**

En samling noveller, der alle tager sted i den fascinerende og spændende Shadowrun verden. Bogen er utrolig flot, større end det normale paperback format og flotte illustrationer. Prisen er trods alt det ovenstående kun 59,50.

## Fra Chaosium

### **Arkham Unveiled.**

Et CoC hjælpemiddel/modul. Pris 198,00. Bliv ikke chokeret når du ser denne bog, forsiden er vel det flotteste der længe er set fra Chaosiums side. Bogen indeholder en sourcebook og 4 eventyr. Sourcebook'en indeholder en komplet beskrivelse af Arkham, byen hvor de fleste af Howard Philips Lovecraft's historier finder sted, en stille og fredelig by, men under overfladen... Eventyrene er store og flot lavet, med selv den mindste detalje, for eksempel medfølger der en avisforside som hand-out til spillerne, hvis spillerne overser vigtige detaljer er det ihvertfald ikke Keeperens fejl. (Se anmeldelsen andetsteds i bladet.)

# Monstrous Compendium



## Anmeldelse ved Kristoffer Marner

Næsten alle kender Krynn, verden hvor heltene Tanis, Sturm, Raistlin, Caramon og deres bedste venner, kæmpede sig frem gennem ondskabsfulde farer. En verden præget af den moderne fantasy-litteratur. En verden skabt til rollespil. Denne verden blev skabt af Tracy Hickman og Margaret Weis gennem deres bøger. Og oven på dette solide fundament har TSR bygget videre med mange, oftest svage, tillæg. Det er disse tillæg der kan få mange rutinerede rollespillere til at kassere Krynn. Men på trods af disse svage tillæg er Krynn stadigvæk en meget inspirerende og udfordrende verden. I lang tid har vi set TSR uddybe heltenes gøren og laden, og overladt resten af Krynn til at blive DM'ens hovedpine. Men selv i TSR er der folk med evner til at skabe nyt spændende materiale eller blot forbedre de svageste led i tidligere udgivelser. Nogle af disse folk har bygget videre på Krynn, og blandt andet skabt Monstrous Compendium. Bogen indeholder en nuanceret gennemgang af monstre og racer på Krynn. Forfatterne har videreudviklet de "gamle" monstre, både med hensyn til deres sociale adfærd og deres kamp teknikker. Men ud over dette har de, med stort held, fundet nye monstre som nu boltre sig alle vegne i det sagnomspundne Krynn. Dette betyder at DM'en uden alt for meget forarbejde kan rollespille sine skabninger mere levende. Det gør at de er lettere at lægge ind i ens egen

campaign. Det er også dejligt at se gode illustrationer til de fleste af skabningerne. Der er dog visse undtagelser, så som sødragen som mere ligner en frø med vinger end en drage. Og måske vil man mene at nogle af dværgerne er lidt for utraditionelt påklædt. Andre gange ville man ønske at illustrationerne viste monsterets normale påklædning, som f.eks hos sivaken som er tegnet med stor rustning på, mens der i teksten står at de sjældent går i rustninger. Det ville også nogle gange have været rart med en mere præcis beskrivelse af hvilke landområder skabningerne lever i, istedet for bare klima zoner. Nogle af de nye Monstre stammer fra "Time of the Dragon", men kan med en kærlig hånd også føres ind i en "normal" Dragonlance campaign. Kort sagt er denne bog værd at læse. Også for folk som ikke spiller "Dragonlance" til hverdag, vil den kunne give en del inspira-

tion. Her vil jeg dog gerne sige at forfatterne ikke har nærlæst de oprindelige bøger for alle detaljer. Man ser det blandt andet hos kenderen som i en af "Legenderne" er beskrevet med en evne til at kunne lukke sine øjne og derved danne et indre billede af hvilke omgivelser han/hun er i og på den måde finde vej. Sådan er der et par små ting som er blevet overset, dog er det uden større betydning. En af bogens forfattere er værd at lægge mærke til, det er David "Zeb" Cook som også har været med til at lave "Time of the Dragon". Måske er han den mand, der kan få Krynn tilbage på rette vej, og blot få skridt henne ad denne vej venter eventyret. Alt i alt er denne bog forhåbentligt et tegn fra TSR om at de nu igen vil hæve Krynn fra det lave stadie som mange føler at den er blevet presset ned på. Denne bog er ikke nødvendig, men et godt redskab at arbejde med!



# Forgotten Realms Adventures

## Anmeldelse ved Matias Stuvén

Lige siden den dag overguden Ao smed guderne ned på det primære plan har Forgotten Realms aldrig været det samme. Guderne mistede alle deres magiske evner, deres gudelige kroppe og overtog hver især en simpel dødelig krop. Således begyndte Bekymringens Tid. Da der nu ikke var guder til at kontrollere magien og gudelige kræfter, som magikere og præster bruger, var det livsfarligt at kaste en formular, i disse dage blev magien kaldt Vild Magi. Ao havde smidt guderne ned på Abeir-Toril fordi nogen havde stjålet Skæbnens Tavler. Efter mange problemer var tavlerne igen i Ao's hånd, men der var også to nye guder, Cyric og Midnight. Jo, Bekymringens Tid havde efterladt mange tydelige spor af at guderne havde vandret på Abeir-Toril...

Det er disse tydelige spor, den nye hardcoverbog fra TSR's dy-

namiske duo, Ed Greenwood og Jeff Grubb, fortæller om. Den er noget anderledes end de normale udvidelser. Bekymringens Tid førte en del omvæltninger med sig: Nye spells, nye områder, nye våben, nogle spells forsvandt og en hel masse andre ændringer. Tælles de sammen, bliver det til 2nd Edition. Det vil sige at TSR bruger Bekymringens Tid og dens omvæltninger til at forklare hvorfor Forgotten Realms (FR) nu er en 2nd Ed. verden. Det er jo meget godt, hvis man altså har tænkt sig at køre en 2nd Ed. kampagne, og hvis man også køber de tre Avatar-moduler, som får spillerne til at deltage i Bekymringens Tid. Ellers har denne bog kun 40 sider, der kan bruges af 1st Edition spillere. Hvad der også kan irritere 2nd Ed. spillere er at den først kommer nu, ca. et år efter udgivelsen af de første 2nd Ed. ting. De spillemestre, der allerede sidste år skiftede til 2nd Ed., kan kun bruge et begrænset antal sider fra bogen. Men lad os nu antage at man har købt bogen,

hvad får man så for pengene? Man får en bog med en flot forside af Clyde Caldwell og med meget gode tegninger indeni, af blandt andre Larry Elmore og Jeff Easley. Hvis man ser bort fra de 24 sider, der er med nye spells, er bogen meget god. Siderne med nye spells indeholder nogle få gode nye spells, men størstedelen er efterligninger af gamle spells med nye navne. De tre andre afsnit fortæller en hel del om byerne i the Heartlands, fra Sword Coast i vest til Tantras i øst. Her er der mange detaljer, som er nyttige og gode. Der er desuden en skitse af hver enkelt by, og hvordan den er opdelt. 29 kendte og mindre kendte byer står nævnt her til spillemesterens store glæde og fornøjelse. Noget længe ventet er dybdegående informationer om gudernes tilbedere, præsterne. Med mange detaljer får man at vide hvilke magisfærer præsterne fra en bestemt gud kender, hvilket ceremonielt tøj de bærer, hvem der tilbeder guden, hvilke generelle holdninger præsterne har og meget andet. Og for at gøre godt til bedre, er der nogle flotte tegninger i fransk-stilet tøj af guderne. Med omvæltningerne kom krudtet også til FR, men bogen lader spillemesteren vælge om han eller hun vil bruge det. Vil man det er der nogle udførlige beskrivelser af nye våben, der bruger krudt. Derudover er der et afsnit om skatte, som enhver spillemester kan bruge. Generelt kan man sige om bogen at den er flot designet, giver spillemesteren en bedre og mere detaljeret indsigt i sin verden og at den forklarer hvorfor FR nu er en 2nd Ed. verden. Så hvis man kører eller skal til at køre en 2nd Ed. kampagne i FR og har de tre Avatar-moduler, er bogen et oplagt køb.



# Spelljammer

Anmeldelse ved Jesper Aagaard

Et af TSRs mest spændende, nye udspil er Spelljammer, der udvider AD&D 2nd Edition til også at foregå i rummet. Som garvet rollespiller lå ideen mig ret fjernt, men flot ser det jo ud.

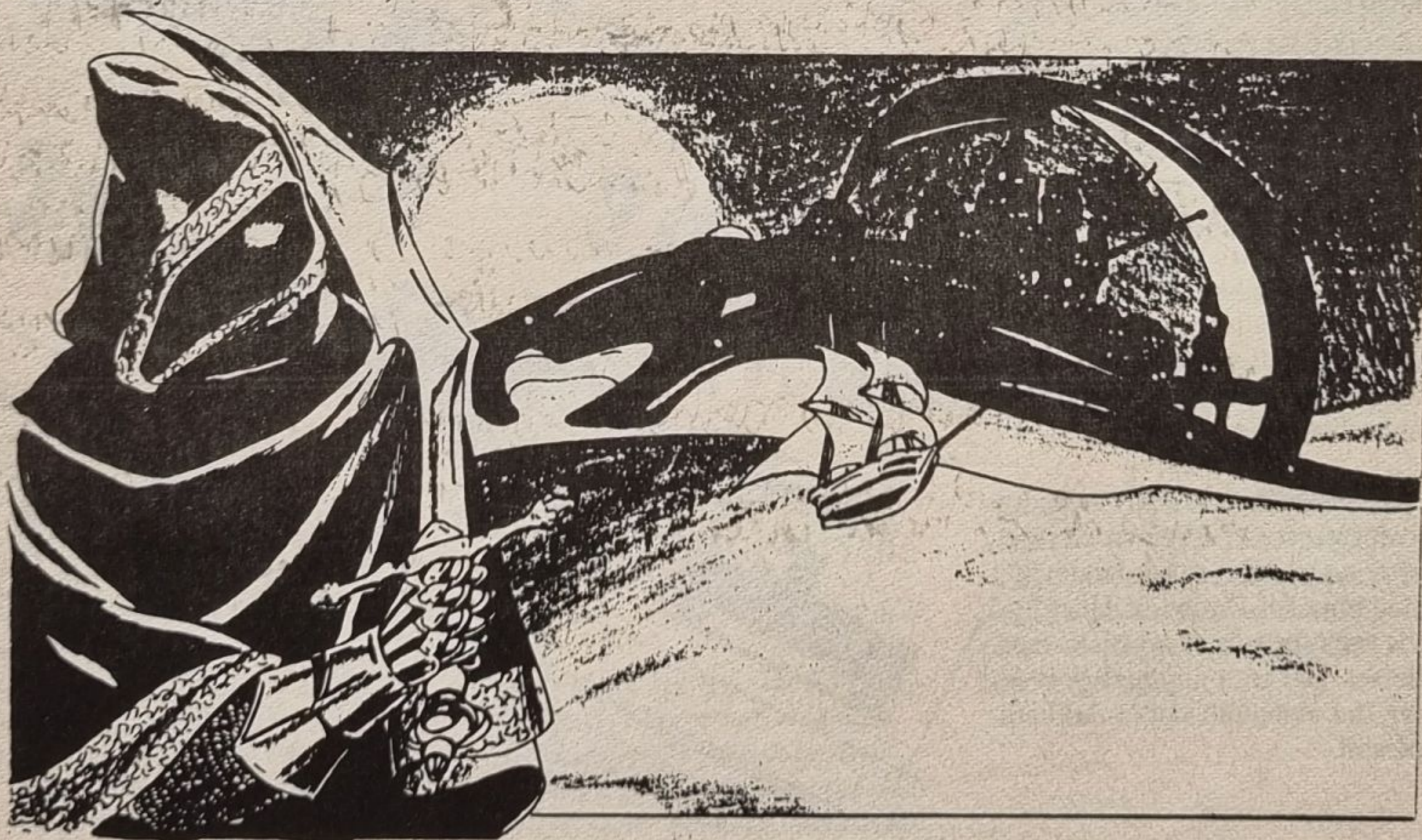
Inden i kassen ligger der et væld af ting. Først og fremmest er der to 96-siders bøger: "Concordance of Arcane Space", der indeholder regler til spilleri i rummet, nye formularer og underlige nipsting plus instruktion i hvordan man selv kan kreere underlige planeter og "The Lorebook of the Void", hvor der står alt om racer, monstre, rumskibe (af form som f.eks. valnødder, hammerhajer og hjuldampere) og kampagner i rummet. Derudover er der nogle ret flotte farvetegninger af flere forskellige skibstyper, trykt på karton og fire 80cm\*50cm kort, der illustrerer en asteroideby (ligesom Mos Eisley i Star Wars), himmelgemernes baner og rumskibet Spelljammer, AD&Ds flyvende hollænder, et

superstort rumskib med et væld af myter hængende omkring sig. Det sidste kort er en spilleplade, delt op i hexes, til taktiske rumkamp. Dertil følger også klippeark med små billeder af rumskibe osv. Foreløbig et virkeligt imponerende produkt.

Der er to ting, der gør rejser i rummet (i Spelljammer kaldet Wildspace) muligt for din vejrbidte kriger, sleske tyv eller fromme præst: Tyngdekraften og spelljaming. Kort fortalt gør tyngdekraften at enhver masse, der bliver bragt ud i rummet har en vis mængde luft omkring sig. Derfor kan man ånde selv i det ydre rum. Man kan sige at spelljaming er at ændre magisk energi om til bevægelsesenergi, ved hjælp af en såkaldt Spelljammerhjelm. Derfor er det kun troldmænd og præster, der kan bevæge et sådant rumskib. Der er andre kraftkilder, men dem vil jeg ikke komme ind på her.

Universet er opbygget på den måde at solsystemerne befinder sig inde i nogle kæmpe krystalkugler (3-400 mio. km. brede), der igen flyder rundt i et uendelig stort, regnbuefarvet hav, kaldet "Phlogiston". Det er dog muligt at rejse fra solsystem til solsystem. Sættet dækker 3 solsystemer, kaldet "The Known Worlds": RealmSpace, KrynnSpace (Dragonlance) og Greyspace. Det er derfor nemt at kæde din jordnære kampagne sammen med en Spelljammerkampagne.

Alt i alt er dette produkt klart læseværdigt. Det er uden tvivl det hidtil underligste supplement til AD&D, men det er nærmere en fordel end en ulempe. Det taktiske skibskampsystem er ret morsomt, og selve ideen om AD&D i rummet bliver solidt underbygget af det væld af materiale, der er i sættet. Selv de skeptiske personer, der ikke synes om ideen, vil blive glædeligt overraskede.



# Arkham Unveiled

## Anmeldelse ved Jesper Aagaard

Denne 160-siders bog giver en rejse til den lille by Arkham, udviklet af H.P. Lovecraft som baggrund og miljø for flere af hans historier. Arkham Unveiled præsenterer byen til brug i en rollespilkampagne og tilbyder fire nye Call of Cthulhu eventyr.

De første kapitler i bogen forklarer Arkham generelt: Byens historie, styre, klubber (ja, selv Arkham har deres egne frimurere) og kriminelle organisationer, for at give nogle eksempler.

Derefter følger en 76-siders lang vejviser og guide. Heri er vigtige steder i byen udpeget og forklaret. Mærkelige personer er ligeledes beskrevet og tegnet, med de vigtigste statistikker oplyst. Små kort er indlagt i teksten, så man ikke konstant behøver at bladere om til kortet bag i bogen.

En ekstra nipsting er torsdagsudgaven af Arkham Advertiser, et respektabelt dagblad, der er lige til at rive ud og bruge.

Resten af bogen består af eventyr. Det første, "A Little Knowledge", konfronterer spillerne med et voldeligt og mystisk mord/selv mord. Mysteriet foregår på og omkring universitetets grund. Selvom eventyret har meget få kultiske aspekter, er det alligevel udmærket for en aftens underholdning.

"The Hills Rise Wild", det andet eventyr, sender spillerne på jagt efter en meteor, der er landet et sted nord for Dunwich. Uheldigvis forstyrres de af mystiske hændelser. Det er et uhyggeligt eventyr, der eventuelt sætter Arkham på spil.

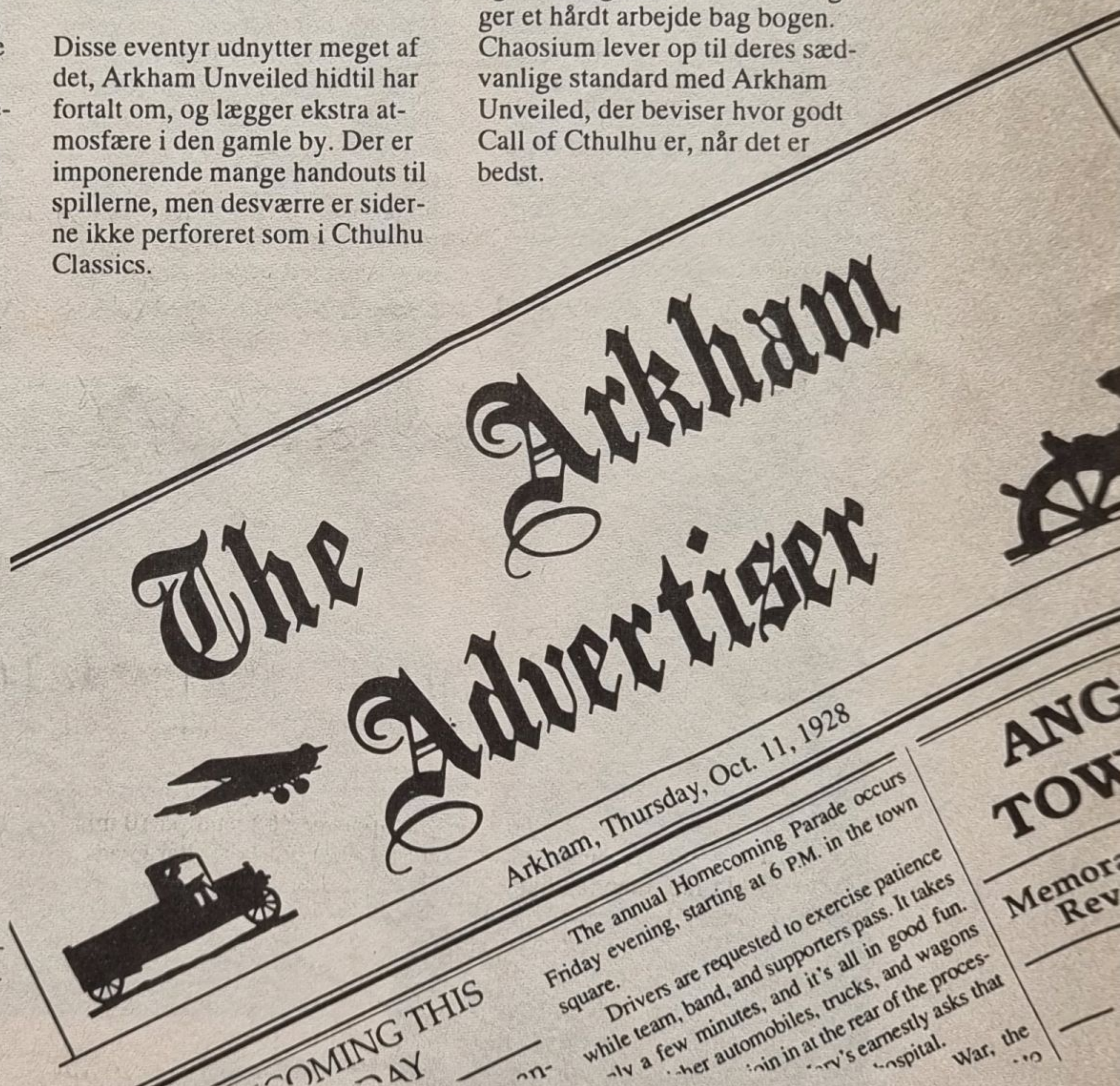
Det tredje mysterie, "The Condemned", er også utroligt spændende. Forvirrende og usammenhængende mord ryster Arkham, og det er spillernes opgave at komme morderen/morderne i forkøbet. Dette eventyr er efter min mening det bedste af de fire.

Det sidste eventyr, "Dead of Night", starter med et tragisk fund i et nedrevet hus. Spillerne bliver revet med ind i mysteriet af en lokal advokat. Det er et udmærket eventyr, der kører på et velkendt tema.

Disse eventyr udnytter meget af det, Arkham Unveiled hidtil har fortalt om, og lægger ekstra atmosfære i den gamle by. Der er imponerende mange handouts til spillerne, men desværre er siderne ikke perforeret som i Cthulhu Classics.

Som i andre af Chaosiums bøger er der placeret nye skills, spells og mystiske bøger rundt omkring i bogen.

Arkham Unveiled vil gøre en Cthulhu fanatiker glad. Bogen er skrevet på en levende og informerende måde, der gør at man lige læser en side til. Tekst og billeder passer sammen og mange af de sort/hvide illustrationer er en fryd for øjet (kvalmende er det rette ord!). Eventyrene er fra udmærkede til meget, meget gode, og samtidig føler man at der ligger et hårdt arbejde bag bogen. Chaosium lever op til deres sædvanlige standard med Arkham Unveiled, der beviser hvor godt Call of Cthulhu er, når det er bedst.



# Trylledrikken

## Anmeldelse af Michael Ende's bog ved Robin Andersen

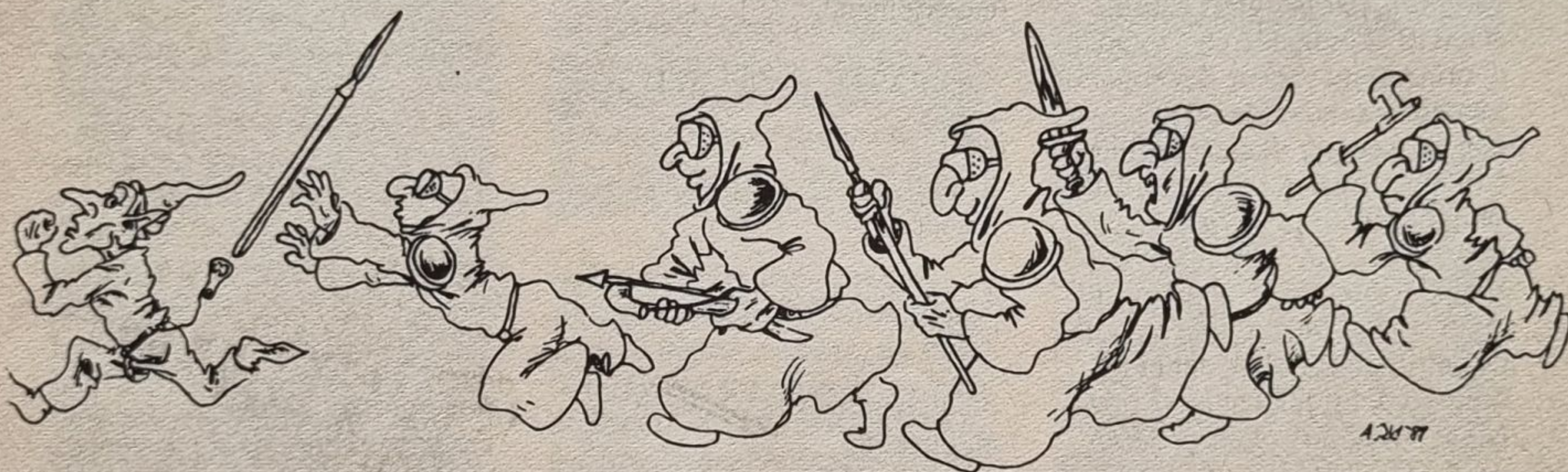
Jamen var det ikke ham med "Den Uendelige Historie?" Jo, Michael Ende har skrevet en ny bog. Trylledrikken er på sin vis meget aktuel med sin handling. Gehejmetrolldomsråd Beelsebud Vandhvid har samme med sin tante, pengeheksen Tyrannja Vampyr skrevet en kontrakt med Hans Helvedes Excellence om at ødelægge og forurene så mange træer og floder som overhovedet muligt - i det hele taget at være grusomme (som sådanne nu engang skal være i eventyr). Problemet er at de ikke har nået den årlige

kvote pga. at Dyrenes Råd har anet uråd og har sendt spioner ud. Hjælpen er dog nær da der findes en ædne ond trylledrik ved navn (hold jer fast) "Satanarkæoløgenialkohelvedes" som kan opfylde ens ønsker, så her øjner de en fin mulighed for at ødelægge og forurene hele jorden uden at Dyrenes råd kan gøre en disse! De 2 spioner som er sendt ud, Ravenen Jakob Kragetå og Katten Maurizio Di Mauro, prøver at forhindre forsøget og hvordan det så går er spørgsmålet.

Michael Ende har endnu engang formået at skrive en bog som fastholder sin læser til sidste side er nået. Han har med Trylledrikken skabt en herlig, varm og spændende eventyrroman, hvor man får nogle fantastiske oplevelser sammen med katten og raven! Trylledrikken kan læses af alle med lige stor fornøjelse! Det er sådan eventyr skal skrives!!! Nyd den!

Sommer & Sørensen

Pris 198,00



# Spørg Oraklet

Hej Fafner

Jeg er en dreng på 12 år som er en stor D&D-fan, men jeg har lige et spørgsmål:

HUB eller Hastighed Under Bevægelse for en person uden byrde er 36m pr.tur (1 tur=10 minutter), når han går og 12m pr. runde (1 runde=10 sek.), når han

kæmper. Er 36 meter på 10 minutter ikke lidt lidt, eller hvad?

Jacob R.

*Som der står på side 53 i Spillemans Håndbog, kan en enkelt SP uden byrde, faktisk bevæge sig så meget som 45m pr.tur. Når spilpersoner generelt ikke bevæ-*

*ger sig særlig hurtigt skyldes det, at de ofte er under vanskelige forhold, og skal nå at udføre mange forskellige handlinger samtidig, såsom kortlægning, kigge om hjørner m.m.*

# Røde spor i sneen

## Et Call of Cthulhu modul af Kasper Thing Mortensen

Dette modul foregår i Sovjetunionen i december 1923, det sidste år under Lenins ledelse. Spillerne begynder i Moskva, men handlingen vil hurtigt føre dem videre til de mindre byer, Podolsk og Nevgolovsk. Særlingen Vladimir Sirtjov er blevet sindssyg efter at have studeret en bog af Grigorij Rasputin, der har gjort ham i stand til at hidkalde en Cthonian, et ormeagtigt væsen, der suger et menneskes indvolde ud af kroppen og fortærer dem. Vladimir og Cthonian'en fandt hurtigt ud af et samarbejde. Han anviste ofre til den, og den gav ham magiske spells. Cthonian'en begyndte efter et stykke tid at bruge en hule i de nærliggende bjerge som tilholdssted, for ikke at blive opdaget af Vladimirs overbo, Seran

Klisjkov, da dette ville få myndighederne til at interessere sig for Vladimir. Det skete efter mordet på Andrei, herefter øgedes poliets opmærksomhed nemlig. Her er den samlede liste over ofrene:

28. november 1922 : Irena, 19 år, bagerjomfru.

7. april 1923 : Andrei, 31 år, politimand.

27. august 1923: Ivan, 38 år, landmand.

11. oktober 1923: Oleg, 47 år, smed.

30. november 1923: Helena, 34 år, husmor.



Efter mordet på Andrei, var der en artikel i Pravda (9/4-23). Alle mordene er beskrevet i den lokale ugeavis, Røde Stjerne Nevgolovsk. Cthonians har evnen til at skabe mindre jordskælv, og det bruger de som våben, men det er også en form for sultsymptom, så hver aften inden de slog til, kunne man mærke et lille jordskælv i byen. Disse gruopvækkende uhyrer er også tvekønnede, så nu er der også unger i hulen, og da de også kan mærkes, er der sket en gradvis stigning i jordskælvenes styrke. Modulet starter, da Vladimirs sindssyge bliver opdaget af overboen, Seran Klisjkov. Han får Vladimir indlagt på sindssygehospitalet i Podolsk, men bliver derefter selv nysgerrig efter at vide hvad Vladimir var for en fyr. Han læser i Vladimirs bøger, studerer hans papirer, og galskaben formørker hurtigt hans svage psyke... Modulet egner sig bedst til at køre med de spilpersoner, der er lavet i forvejen. Det kan dog indpasses i en kampagne, men det vil nok kræve en række ændringer. Tilfældigvis er Vladimir onkel til en spilperson, Jurij Ilgo Sirtjov (se side 14), der er historiker, og som er ansat på nationalmuseet i Moskva. Han vil modtage et brev fra sindssygehospitalet i Podolsk, der berettet om hans onkels bedrøvelige tilstand. Samme aften er han inviteret til middag hos en af hans bedste venner, Rinat Suttjevskij, der netop er udnævnt til andensekretær i kommunistpartiets Moskva-afdeling. Her vil Jurij møde de øvrige spilpersoner.

### Introduktion - læs den op for spillerne

I er alle bosat i Moskva. De seneste par år har været begivenhedsrige. Stormen på Vinterpaladset i 1917, grundlæggelsen af den nye sovjetstat, borgerkrigen mellem bolsjevikkernes røde hær og godsejernes hvide. I starten var i glade for revolutionen. Det var en ny og spændende æra, der blev indledt. Ja,



Gorlenkovhospitalet  
Institutionen for sindslidende under  
Podolsk-sovjetten  
Karl Marx Alle 17  
04-738 Podolsk IV

Jurij Ilgo Sirtjov  
Mirlenavitsj 50  
1-213 Moskva II

### **Ærede Kammerat**

Det er med beklagelse, at jeg må meddele Dem, at Deres onkel, Vladimir Sirtjov er blevet indlagt på vor institution, den eneste i området. Hans situation er særdeles kritisk, og jeg anmoder Dem om snarligt at aflægge et besøg og udfylde de relevante formularer, C-122/8 og C-126/9 samt finde en løsning for de ejendomsræssige forhold i Nevgolovsk.

Virido Branskij  
professor i psykiatri

nogle af jer har endda valgt at blive partimedlemmer. Men i de senere år er i blevet mere og mere skeptiske. Det kniber stadig med at få en række varer, og det hemmelige politilaver flere og flere arrestationer. Landets leder, Lenin, er ofte syg, og der foregår i øjeblikket en magtkamp mellem de to mulige efterfølgere, Stalin og Trotskij. Stalin går ind for en hård linie overfor bønderne, der næsten gratis skal give deres korn til arbejderne, og for at samle kræfterne om at gøre Sovjet til en stærk industrination, mens Trotskij går ind for samarbejde med bønderne og for at støtte revolutioner overalt i verden. I har tidligere arbejdet sammen i en sag, hvor i har udforsket et hus i udkanten af Moskva, som var hjem-søgt: Ting fløj rundt i lokalene og en række af beboerne havde gjort selvmord på mystisk vis. I fandt ud af at et overnaturligt væsen stod bag, hvilket i naturligvis har holdt hemmeligt.

Når du har læst introduktionen op, så bed spillerne kigge deres papirer igennem, og se om der er nogle spørgsmål. Når det er kla-

ret, så træk den, der spiller Rinat Suttjevskij tilside og forklar ham om den festmiddag han afholder, og udlever nedenstående forslag til festtale. Understreg at det kun er et forslag, og at han frit kan ændre talen, som han har lyst.

**Kammerater! Det er mig en stor glæde at byde jer velkommen til denne middag, da Partiet har vist mig den store ære at gøre mig til andensekretær for Moskva-afdelingen. Jeg vil gøre mit bedste for at tjene embedet efter folkets vilje og i revolutionens ånd. I de kommende år er den vigtigste opgave at sikre et godt samarbejde mellem bønderne på landet og arbejderne i byerne. Vi skal komme med en udstrakt hånd, og ikke en jernnæve. Når alt kommer til alt er vi jo alle sovjetborgere. Men lad os skåle for Lenins helbred og en bedre verden!**

Efter at have klippet talen ud og givet den til Rinat Suttjevskij bør du give ham, der spiller Jurij Ilgo Sirtjov brevet fra sindssygehospitalet i Podolsk, som er trykt øverst på denne side. Fortæl ham iøvrigt at Vladimir Sirtjov tog til

Nevgolovsk i 1915 for at studere glemte religioner, og altid har været lidt mærkelig.

### **Middagen**

Rinat Suttjevskijs hus er noget bedre end gennemsnittet i Moskva. Der kommer ca. 40 gæster til middagen, som består af okseteg med vodka til. Desserten er en festkage, med hammer og segl på. Prøv at få spillerne til at præsentere sig selv og læg op til Suttjevskijs tale. Middagen foregår en tirsdag aften.

### **Samtaler med overordnede**

Da det jo er en hverdag, skal spillerne først have fri af deres overordnede, hvis de vil være med til at besøge Vladimir på sindssygehospitalet i Podolsk. Rinat Suttjevskij - partikammeraterne under sig lidt, men accepterer beslutningen og minder om, at der er et centralkomitemøde på fredag. Ivan Danko - er i gang med en sag, hvor et højtstående partimedlem bliver overvåget. Chefen accepterer et par fridage, hvis Danko tilbyder mindst 4 flasker vodka. Sergej Melevitsj - hvis det, Sergej fortæller, lyder som en god historie, får han fri, ellers ikke. Jurij Ilgo Sirtjov - har ingen

problemer med at få fri, hvis han fortæller, at han skal besøge sin onkel på sindssygehospitalet. Leonid Bubka - da det er et jordskælvsområde, han skal til, burde det være let at finde en undskyldning. Du bør gøre ham opmærksom på dette.

#### **Rejsen til Podolsk**

Der er 34 km til Podolsk. Tog afgår hver dag fra Moskva. Afgangstider: 10.00 - 15.00 - 20.00. Togrejsen varer 1 time. Spillerne kan også vælge at tage turen dertil i Rinat Suttjevskijs bil, en sort Daimler. Vejen må flere gange ryddes for sne, og turen tager derfor 2 timer i bil. Referer til kortet.

#### **Hospitalet i Podolsk**

Indenfor hoveddøren sidder en 42-årig dame ved et skrivebord. Hun byder spillerne velkommen, og forklarer lidt om hospitalet. Besøgstiden er fra 12.00 til 15.00. Suttjevskij kan dog presse forlængelse igennem p.g.a. sin position indenfor partiet. Når spillerne kommer ind til Vladimir, så læs følgende op:

**Efter at have gået gennem jerndøren til det særligt sikrede afsnit, kommer I til døren til Vladimirs stue. Sygeplejersken tager sit nøglebundt op af kittelommen, og åbner en efter en de tre sikkerhedslåse, hvorefter døren går op. Det er et rum uden vinduer i, I kommer ind i. I midten står en seng og et lille bord. Manden i sengen er i en spændtrøje og to tykke, metalforstærkede bæltter holder ham fast til sengen. Hans højre hånd er væk, der er en stor bandage, hvor den skulle have været. Da han får øje på Jurij, udbryder han: "Åh, Jurij, det var godt du kom. De tror, jeg er gal. Men der var orme allevegne i huset. De sneg sig op på min krop og spiste af den. De var på min hånd. Jeg huggede med kni-**

**ven. Igen og igen. Men så fik jeg dem også væk. Det var frygteligt, Jurij - og de kommer også herind. Om natten kryber de op og æder mig langsomt."**

Hvis adspurgt, vil personalet oplyse at han havde hugget så meget i hånden, at han ville dø af blodtab, hvis ikke den blev amputeret. Vladimirs sindssyge blev opdaget af hans overbo, Seran Klisjkov, der hørte ham skri-ge i forbindelse med et "ormeangreb." Han lider af sindslidelsen ophiophobia - frygt for orme. I lange perioder kan han være rolig og afslappet, men så bliver han pludselig helt hysterisk, når han ser nogle "orme." Jurij bliver iøvrigt, som omtalt i brevet, bedt om at udfylde nogle formularer. Det drejer sig om hvorvidt der er andre tilfælde af sindssyge i familien (det er der ikke), og om han har forbindelse med kontrarevolutionære.

#### **Resten af Podolsk**

**Biblioteket** - her kan de dels finde artiklen fra Pravda og dels artiklerne fra Røde Stjerne Nevgolovsk. Det er kun for lokalavisen, at der skal slås for Library Use. Der står ikke noget interessant i bøger om ophiophobia. I bøger om geologi står der at området omkring Nevgolovsk er et jordskælvsområde, men at små jordskælv er meget usædvanlige. Det ved Leonid Bubka også.

**Stationen** - her får spillerne, fra tirsdag til og med torsdag at vide at toget til Nevgolovsk er aflyst p.g.a. kraftigt snefald på linien. Den virkelige årsag er at byen er afspærret, da man vil gennemsøge den for at finde den tidligere godsejer, Igor van Jerevitsj, som mistænkes for mordene i byen. I Podolsk har der næsten intet snefald været. Selv ikke Suttjevskij kan presse sandheden ud af togpersonalet. De kender den nemlig ikke.

**Politiet** - kun Ivan Danko kan få oplysninger her. Nevgolovsk's politistyrke ledes af Alexander Protassov, som har fået 50 soldater til byen i tirsdags. Årsagen kendes ikke, men man ved at han er sikker på, at det er Igor van Jerevitsj, der står bag de mange mord, som er foregået det sidste års tid. Der er ikke nogen politifolk i Podolsk, der kan hjælpe spillerne ind i byen.

**Partiafdelingen** - kun Rinat Suttjevskij kan få oplysninger her. Man ved at Nevgolovsk' borgmester får lov til at køre tingene selv, da han har en alliance med partibossen i Podolsk. Begge folk er Stalin-tilhængere, da de mener at han alligevel vil vinde magtkampen, og så er det bedst at have støttet ham i tide. Heller ikke partifolkene i Podolsk kan få spillerne ind i Nevgolovsk.

#### **Rejsen til Nevgolovsk**

**Mulighed 1:** Spillerne venter til fredag med at tage toget. Togtiderne er kl.11.00 og 17.00. På det tidspunkt er afspærringen også væk. Det tager 1 time.

**Mulighed 2:** De tager Suttjevskijs bil. Det tager halvanden time, da der er mange små veje.

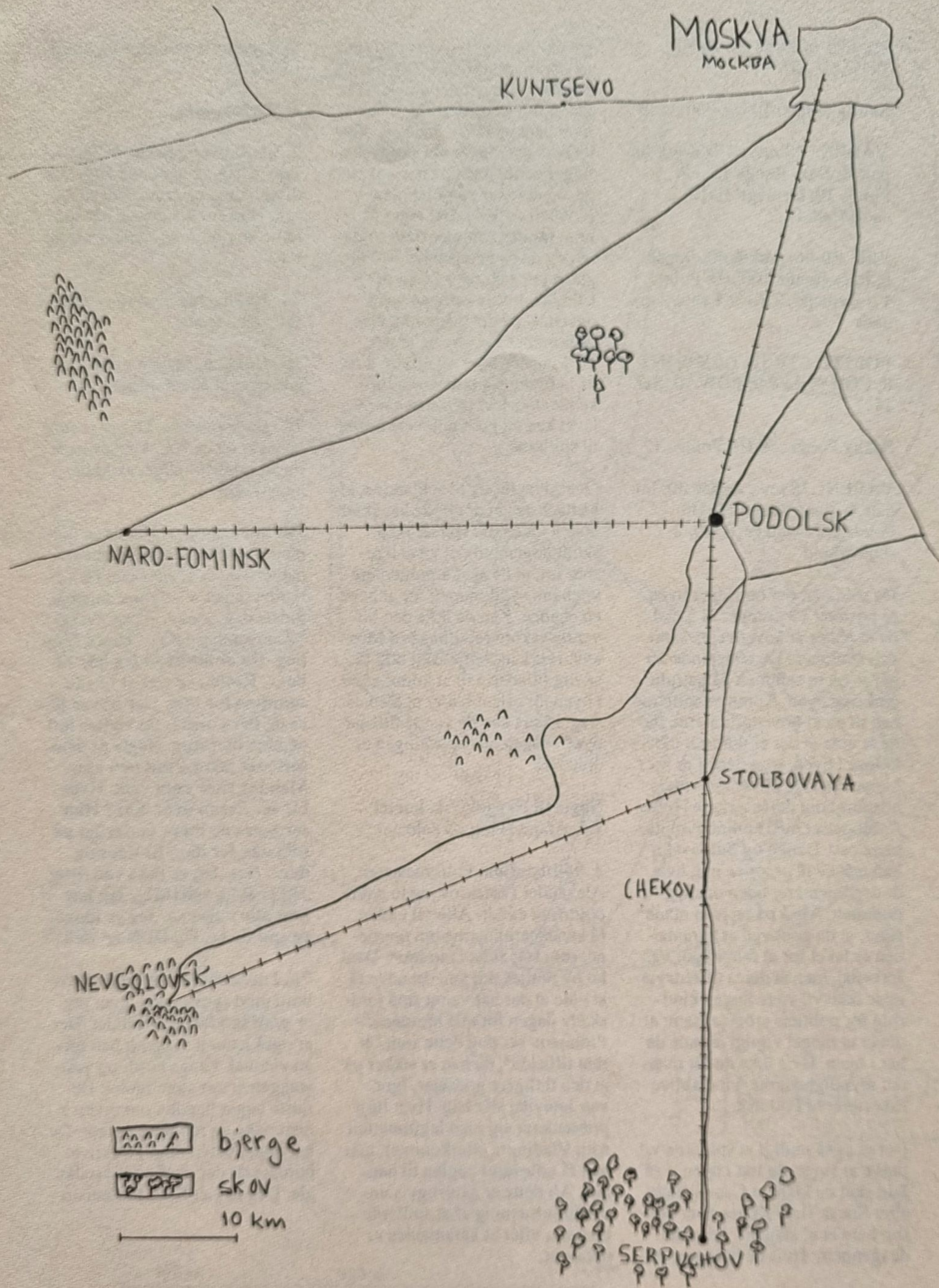
**Mulighed 3:** De finder en mand, der alligevel skal dertil med hestevogn. Han vil dog kun tage dem til en gård i nærheden. Hvis Suttjevskij viser medlemskortet, kan de få turen gratis. Turen tager 3 timer med hestevogn.

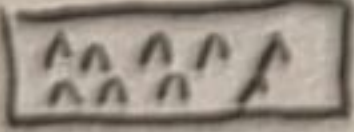
**Mulighed 4:** Suttjevskij får Partiet i Podolsk til at udlevere en bil.

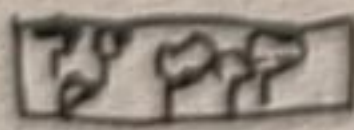
#### **Nevgolovsk**


Byen er omringet af 25 soldater, der er bevæbnet med rifler og .38 revolvere. Inde i byen er der yderligere 25, samt den lokale politistyrke på 5 folk.

**SOLDATER:** STR 11; DEX



 bjerge

 skov

 10 km

10; INT 8; CON 12; APP 9;  
POW 10; SIZ 13

Sanity Points: 50 Hit Points: 13

VÅBEN: .38 rev.; Attk% 40; Impale 8; Base Range 15; Hit Points 10; Damage 1D10; 2 shots/round

Rifle .30-06; Attk% 40; Impale 8, Base Range 100; Hit Points 12; Damage 2D6+3; 1 shot/2 rounds

POLITI: STR 10; DEX 9; INT 8; CON 9; APP 9; POW 10; SIZ 14

Sanity Points: 50 Hit Points: 12

VÅBEN: .38 rev.; Attk% 30; Impale 6; Base Range 15; Hit Points 10; Damage 1D10; 2 shots/round

De soldater, der omringer byen er posteret i 3 grupper af 5 ved de to ender af hovedvejen samt ved stationen. De resterende 10 går to og to sammen på patrulje omkring byen. Kommer spillerne hen til en af hovedgrupperne får de at vide at der er udbrudt tuberkulose i byen, som derfor er sat i karantæne. De bliver endvidere udspurgt om deres ærinde i byen, forbindelser med kontrarevolutionære osv. Danko og Suttjevskij kan måske få gruppen ind, hvis de argumenterer uden om sygdommen. Altså på en pæn måde siger, at de godt ved at karantænen er lavet for at fange Igor van Jerevitsj, men at deres tilstedeværelse ikke vil være nogen hindring for politiets arbejde, samt at det er et meget vigtigt ærinde de har i byen. Hvis ikke de får overtalte myndighederne, vil de blive eskorteret til Podolsk.

Det er også muligt at spillerne vil prøve at snige sig ind i byen. I så fald skal de klare et Camouflage eller Sneak slag. Klarer hver person bare et af slagene, kommer de igennem. Hvis de beregner de-

res aktion efter hvornår patruljerne når rundt, får de +10% på begge deres slag. Er der en, der ikke klarer, vil to soldater løbe hen mod dem og råbe "Stands!". Gør de ikke det, bliver der skudveksling. Første runde på normal range, og derefter på point blank (dobbelt Attk%). Det tager 5 min. før der kommer flere soldater, og da en kamprunde kun tager et par sekunder i Call of Cthulhu, burde kampen være overstået på det tidspunkt. Når de kommer ind i byen, er der 10% chance hver 10. minut, hvis de befinder sig udendørs. Jurij kender byen, så hvis han har overlevet kan du godt udlevere kortet til spillerne.

Overgiver de sig til soldaterne, afhænger meget af om de har skudt nogen inden da. Har de ikke skudt nogen, vil det være ligesom før, at de skal argumentere uden om sygdommen for at have en chance. Kan de ikke det, bliver de eskorteret tilbage til Moskva. Her kan Suttjevskij dog få særlig tilladelse til at komme ind i byen, hvis han klarer et Debate slag. Ellers kan de vende tilbage om fredagen, når spærringen er ophævet.

#### Nøgle til Nevgolovsk-kortet 1-3. Afspærring - 5 soldater

4. Politistation. Politimesteren, Alexander Protassov, og to andre politifolk er her. Alle vil kunne få kendsgerningerne om mordene, som står sidst i modulet. Danko og Suttjevskij kan desuden få at vide at der har været små jordskælv dagen før alle mordene. Protassov ser dog dette som "et rent tilfælde", da han er sikker på at den tidligere godsejer, Igor van Jerevitsj står bag. Hvis Jurij præsenterer sig med legitimation som Vladimirs efterkommer, kan han få udleveret nøglen til hans hus. Alt dette er naturligvis under forudsætning af at spillerne kommer efter at karantænen er ophævet.

#### 5. Borgmesterkontor og administration.

#### 6. Forladt kirke.

7. Vladimir og Seran Klisjkovs hus. Klisjkov har undersøgt Vladimirs ting, og er nu selv sindsygt. Han er i kælderen, når spillerne kommer. Se kortet over huset.

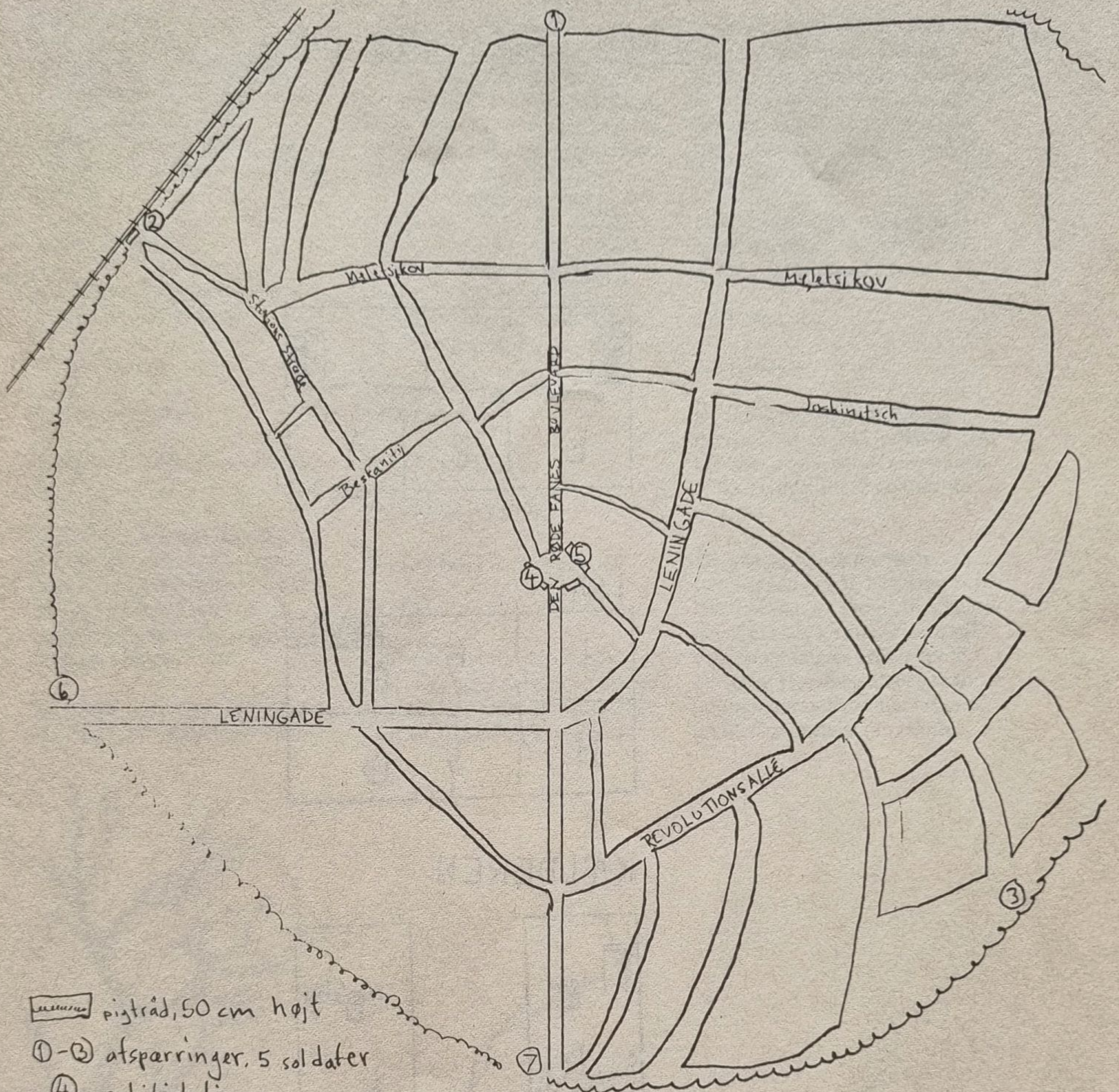
7A. Dagligstue med spisebord, 6 stole og 2 skabe.

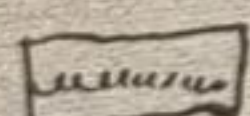
7B. Køkken. Maden bliver varmet over et åbent ildsted.

7C. Badeværelse. Der er et stort badekar og et WC. I badekarret ligger nogle blodige, afskårne hudstykker.

7D. Soveværelse. Der er en himmelseng for en person samt et natbord og et klædeskab. På natbordet ligger Vladimirs dagbog. Sidste dag, som er indskrevet er 29. november 1923: "**Kære Dagbog. Du er alt hvad jeg har tilbage. Resten er ved at bryde sammen for mig. Der bliver flere og flere orme. De vælter ind og angriber mig. Nogle af dem satte sig fast på mit ben idag. Men jeg skar dem væk. Hvorfor ser Seran dem ikke? Han ser mere og mere underligt på mig dag for dag. Er det mig der... Nej. Jeg er ikke vanvittig. Jeg er ikke vanvittig. Jeg har læst alle bøgerne. Jeg er kloge-re end de er. Og DEN er væk.**"

7E. I dette rum er der stort skrivebord mod sydvæggen, hvor der er store skodder for vinduet. Der er også hamret et brædt hen foran vinduet. Langs nord- og vestvæggen er der store reoler. De fleste bøger handler om diverse historiske og religiøse emner. De har ingen betydning. På skrivebordet står der også en krystalkugle. Den er værdiløs. For enden



 pigtråd, 50 cm højt

①-③ afspærringer, 5 soldater

④ politistationen

⑤ borgmesterkontor og administration

⑥ forladt kirke

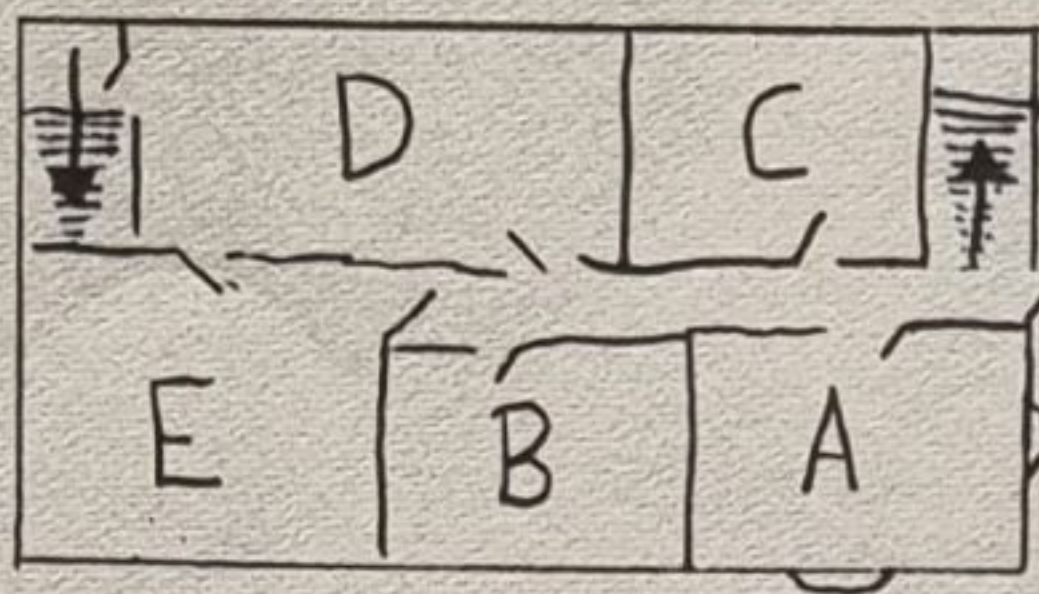
⑦ Vladimir Sirtiovs hus

 NEVGOLOVSK  
3000 INDBYGGERE

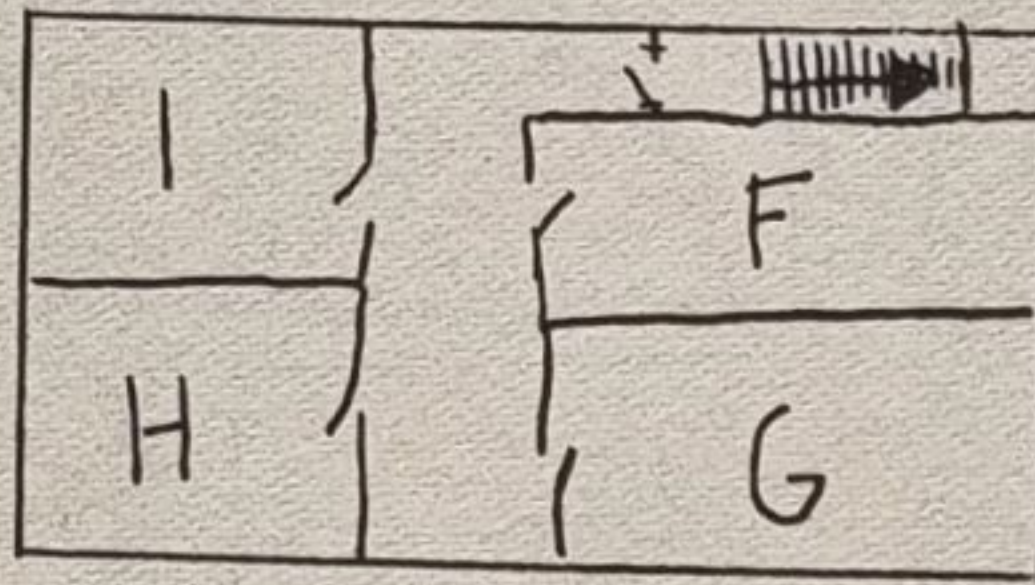
100 m      500 m      1 km

VLADIMIR SIRTJOV OG  
SERAN KLISJKOV'S HUS

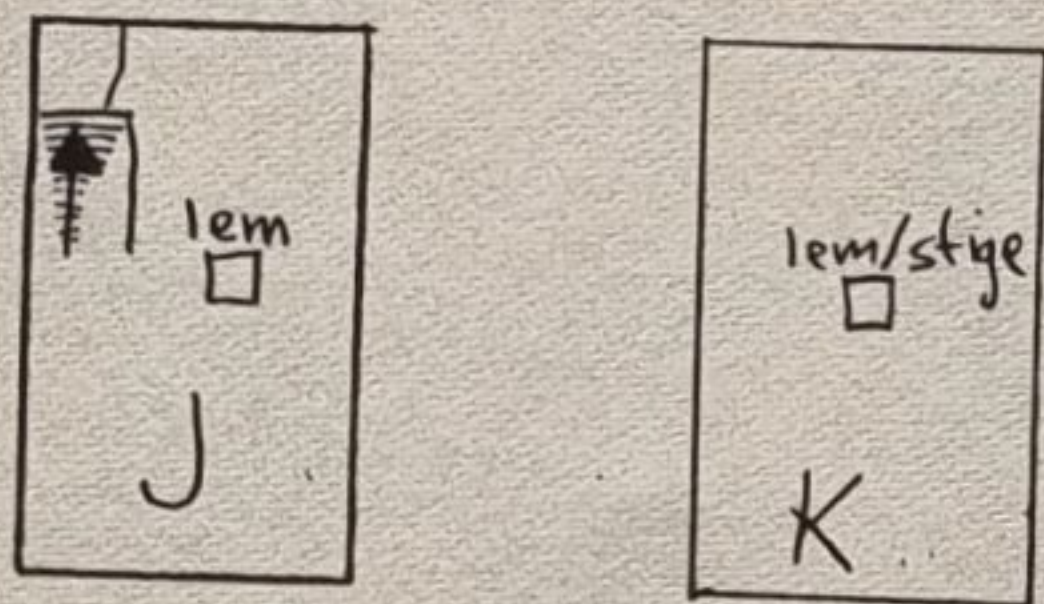
STUEN

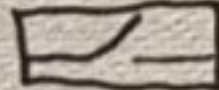

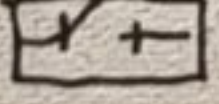


1.SAL



KÆLDEREN



-  dør
-  trappe ned (i forhold til etagen)
-  låst dør

af trappen op til 1.sal er der en dør, hvor der står Seran Klisjkov. Døren er låst og har 13 i styrke på Resistance Table. Se side 18 i regelbogen (side 17 i 3rd Ed.) Bag døren er der følgende rum. Ingen af dem har nogen særlig betydning.

**7F. Soveværelse.**

**7G. Rum med skakbord og reoler med diverse bøger.**

**7H. Dagligstue.**

**7I. Gæsteværelse.**

De følgende rum er dem i kælderen.

**7J.** Dette er et typisk kælderrum, som er fyldt med gamle møbler, vaser o.lign. Hvis der er en spiller, der klarer et Spot Hidden slag, finder han en lem i gulvet, der fører ned til

**7K.** I dette rum er der et stort pentagram på gulvet og et sort alter

med en bog ovenpå. Bogen er Grigorij Rasputins "Den anden virkelighed", som gjorde Vladimir i stand til at hidkalde Cthonian'en. Bag det sorte alter lurer Seran Klisjkov, der farer frem med en stor kniv, mens han råber "Dø, orme, dø!" til spillerne. Seran Klisjkov: STR 10; DEX 9; INT 12; CON 13; APP 7; POW 8; SIZ 13 Sanity Points: 0 Hit Points: 13 Våben: Stor kniv; Attk% 35; Impale 7; Hit Points 12; Damage 1D6

Der ligger et papir på alteret, hvor der står:

**IA! IA! ZI AZAG!**

**IA! IA! ZI AZKAK!**

**IA! IA! KUTULU ZI KUR!**

**IA! IA!**

Der er et citat fra "Necronomicon". Det tager halvanden måned at læse "Den anden virkelighed", og man vil i givet fald få alt at

vide om Cthonians og hvordan man hidkalder dem. Desuden mister man permanent 2D6 Sanity Points og får 8% i Cthulhu Mythos. Kommer gruppen ikke ned til Seran, vil han komme til dem, i nattens løb.

Hvis spillerne går ind i et hus i byen, der ikke er beskrevet her, så brug følgende lille tabel:

1-2 Forretning

3-6 Beboelse

De fleste indbyggere har lagt mærke til at de små jordskælv er kommet dagen før mordene, men er ikke meget for at komme ud med det.

**Oplysninger om mordene**  
Irena-sagen (19 år, bagerjomfru): Politimesteren - "Irena blev fundet af hendes kusine, Elana, halvanden kilometer sydøst for bygrænsen. Hun løb straks hen til politikontoret, hvor hun i chokeret tilstand fortalte om hendes



*Springer-an*

10.4.1923

Пролетарии всех стран, соединяйтесь!

Коммунистическая партия Советского Союза



# ПРАВДА

Орган Центрального Комитета КПСС

Газета основана  
5 мая 1912 года

Высокое доверие  
женщинам Москва  
тинная организация  
секретарей первых  
ганизаций их более  
Около 200 москв  
реаты Государств  
СССР, больше  
Союза

## ● На трибуне

Двухмесячной работы  
линии улучшено в  
вне на селе. К ней т  
лодская, знает, что п  
терьянский совет, зад  
мане. Заслуги Ран  
вы оценены по дос  
ей присвоено звание  
Педлистического Тр  
Значительно моти  
возрасту Евдокья Т  
Мишина — швед -  
Тушинской чулочной  
Но ее знают как у  
ботницу. Она поб  
межфабричным сор  
верный товарищ,  
принят на помощь  
момент, член цеховс  
та, воспитывает сын

NEVGOLOVSK(TASS): Den tidligere ejer af storgodset "Perlen", Igor van Jerevitsj, har organiseret en række rovmod i den landsbyen Nevgolovsk. Det mener kammerat A.Protassov, den lokale politichef, og han tager sjældent fejl. Den kapitalistiske slavepisker Jerevitsj forpestede livet for sine fastebønder indtil revolutionsbrigaden kom i foråret 1918 og befriede byen. Desværre lykkedes det ham at flygte til bjergene, hvorfra han gav store summer af penge til den hvide hær af kontrarevolutionære. Den serie af rovmod, som han står bag startede med det brutale drab på den kun 19-årige Irena, som var bagerjomfru, i november 1922. Men nu er fulgt den pligttopfyldende politimanden Andrei, 31 år. Men sorgen har styrket fællesskabet i den lille by, og for at vise deres kærlighed til revolutionen gør de nu en ekstra anstrengelse for at gøre l. maj-festlighederne endnu flottere. Det har de fint råd til, for nu er "Perlen" blevet et velfungerende kollektivbrug, som er døbt "Lenin" efter vor elskede leder.

## БАРЫШНИКОВ,

разметчик  
жского автозавода  
из 50-летия СССР:  
точно побывать в ма  
с города Тольятти, что  
дятся в бедности на  
риладков. Продоволь  
и проблема держит  
юлку «под уздцы», ме  
ей двигаться дальше.  
УДУ избран депутатом,  
жлами стану бороться  
решение.  
зем коллективе мы  
лимет сейчас пути лич  
части в создании тех  
для советского ферме  
ваидно, на кооператив  
ли арендных вачалах  
и освоить ее, выпуск  
ним будет для молодой  
ой семьи и автомобиль  
. В создании его вазов  
инили, немалое участие.  
в надо бы побыстрее  
вать мощности в городе  
те для массового выпу  
икронитражек. А газин  
из сел? Через Повол  
проходят мощные газо  
ды, перекачивающие  
во в другие страны. Но  
взяться за проводку га  
Решней деревне, как воз  
т масса порой непре  
емых трудностей.  
горожанина — Другая бе  
Скажем, Тольятти, как и  
не другие города, до сих  
не может преодолеть эко  
ческих последствий раз  
нения у себя нескольких  
дирплатий «большой хи  
в». Велики заболеваемость,  
ская смертность. На встре  
с товарищами то и дело  
шу вопросы о моей пози  
и в отношении охраны  
ужающей среды. Считаю,  
Депутаты должны выра  
гать, бескомпромиссно  
ку зрения и добиваться  
запови производств, нару  
ющих санитарные нормы и  
закла. Сейчас можно  
инить лишь предрепатив  
с

Та.  
вист.  
Почем,  
участки во  
зы, рудники  
роги, водохранили  
сельхозоборота с косм  
стране в день по оди  
ву — несколько тысяч г  
делать на эти цели мас  
сельского хозяйства. На  
у нас под химическое п  
тысячи гектаров, в осн  
ворот, надо расшир  
реда.  
Я считаю: с  
вания сельск  
У земли все  
дене выв  
делу не во  
рле потре  
ветели.  
Какой  
веду сво  
Основан  
лидела д  
продукц  
оне сто  
учесть, ч  
ет, до чет  
ный расч  
в сто лет.  
уходит ст  
цать надо  
всисимо, как  
тем еще и т  
ста: на осва  
ших.  
Но земля б  
должает раст  
прините у совко  
серые, стероплахот  
ство осаживает п  
вам, которые  
изъяты лишь  
Сколько же  
платить госуда  
По нашей мет  
заграт на освае  
тар обошелся б  
А гектаров они о  
сачи. Значит, и до  
сударству ни мнот  
рублей. Деньги эт  
вание сельхозпрон  
Если бы, только  
родным ресурсам  
рают, грабят и ос  
Иные деревни  
зачастую и ш  
сад, и р



oplevelse. Vi tog naturligvis straks ud og se på sagen, og jeg siger jer, det var ikke noget kønt syn. Store dele af kroppen var skåret væk. Nogle steder kunne man endda se helt ind til knoglerne. På ligets ansigtstræk, kunne man se hvor skræmt hun havde været. Der var nogle blodspor, der førte mod syd." Familien - "Hun var på vej ud for at besøge Rojij og Strevona, som har en gård 4-5 km ude for byen. Vi skulle bl.a. have nogle billige æg. Åh, det var frygteligt at miste hende." I lokalavisen Røde Stjerne Nevgolovsk kan de samme oplysninger findes. Der lægges desuden vægt på at hun var leder af den lokale Komsomolafdeling. Komsomol er kommunistpartiets ungdomsorganisation.

Andrei-sagen (31 år, politimand): Politimesteren - "Han var en af mine bedste folk. Pligtopfyldende og pålidelig. På aftenen, hvor han blev myrdet var han på patrulje rundt om byen. Jeg havde ingen kvaler med at sende ham alene. Han har altid været stærk og beslutsom, så han har sikkert gjort god modstand." Familien så ham kun om morgenen den dag. Omtalt i både Pravda og lokalavisen.

Ivan-sagen (38 år, landmand): Politimesteren - "Familien meddelte os først mordet morgenen efter, da de var bange for at forlade deres lille gård. Da vi ankom var der kun en hånd tilbage af liget, men der var blodpletter overalt. Det er sikkert hunde, der har spist noget af liget. Endnu et tegn på, at det er van Jerevitsj, der står

bag det. Han har mange blodtørstige hunde. Den lille gård ligger 2-3 km vest for byen." Familien - "Der lød disse underlige lyde ude fra stalden. Flere af dyrene lød opskræmte, og Ivan gik ud for at undersøge det. Kun få minutter efter hørte vi hans skrig derude fra. Det var grufuldt. Da vi næste dag kom derud, var alle dyrene i en underlig trance, som de først kom ud af en uge efter."

Oleg-sagen (47 år, smed): Politimesteren - "Oleg er simpelt hen forsvundet. Ingen har set ham efter at han sagde farvel til sin kone om morgenen." Heller ikke familien ved noget. Note til spilmesteren: Cthonian'en var simpelthen heldig, at ingen opdagede noget.

Helena-sagen (34 år, husmor): Politimesteren - "Liget blev fundet af hendes nabo, fru Lasjnitskaja, midt i haven. Som Irenas lig, var det frygtelig maltrakteret. Det var stort set kun knoglerne, der var tilbage." Familien ved ikke noget af interesse.

#### Søgen efter Cthonian-hulen

Om lørdagen kommer der et nyt jordskælv kl. 21. Det næste mord vil finde sted søndag kl. 22. Spillerne kan ikke forhindre det, medmindre de inden da har fundet Cthonian'ens hule. Leonid Bubka kan finde området, hvor det kommer fra, hvis han klarer et Geology slag. Når spillerne er kommet derop, kan alle finde selve hulen med et Spot Hidden slag. Finder ingen i gruppen hulen i første omgang, kan de få et nyt slag, for hver ekstra dag, de

bruger i området.

#### Cthonian-hulen

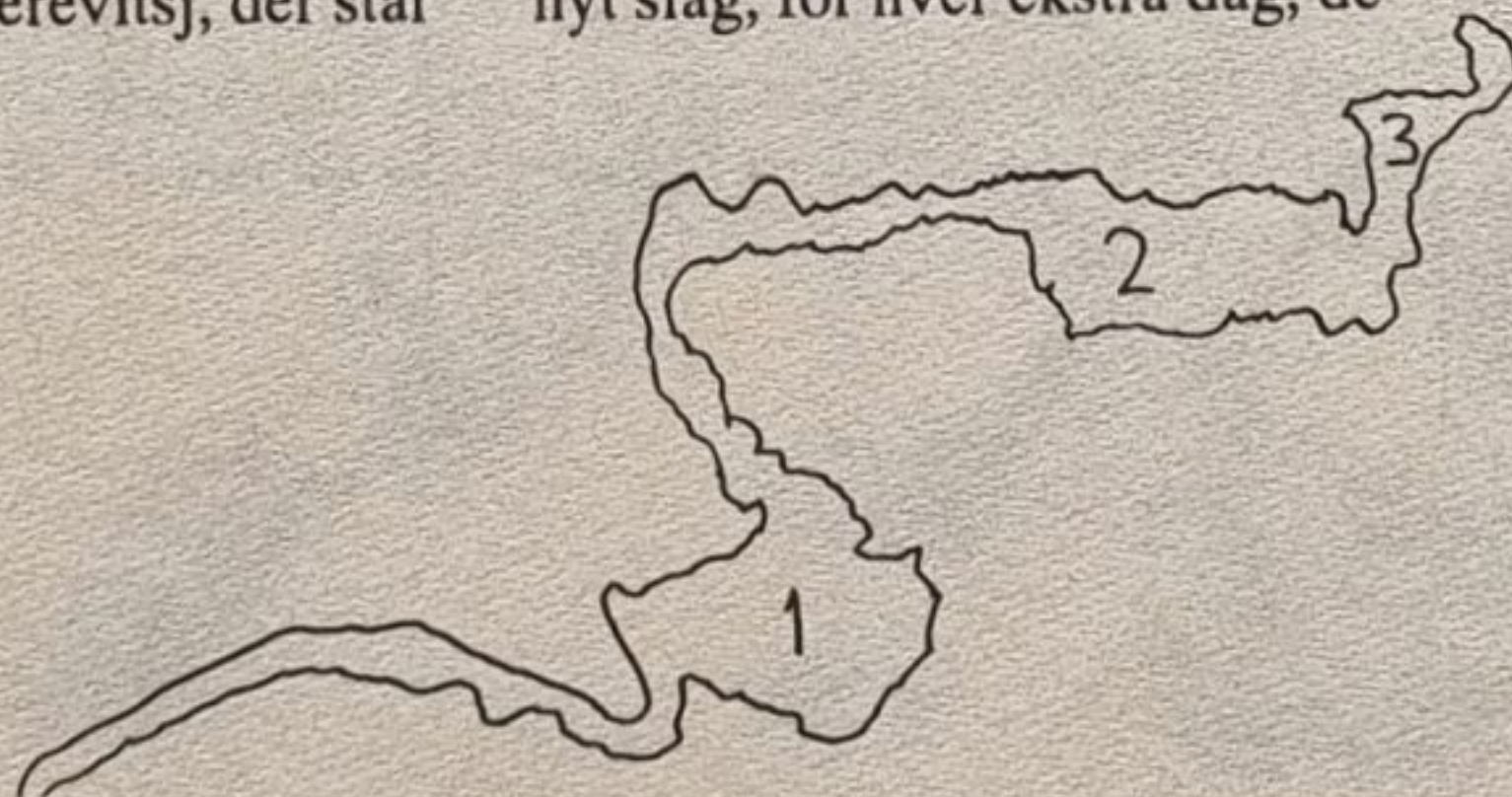
1. "Rum" i hulen. Der kommer et lille jordskælv her, når spillerne ankommer. De skal slå mod 19 på Resistance Table. Deres tal er gennemsnittet af DEX og CON. Skaden hvis det ikke lykkes er 1D6.

2. Cthonian'en. Den bevæger sig langsomt hen mod spillerne, når de kommer herind. Der kan affyres 1 gang inden den er henne ved dem. Den vil forsøge at holde de to forreste telepatisk fast, så de ikke flygter. Det koster 2 magic points, og om det lykkes afgøres ved at matche POW mod POW på Resistance Table. Desuden skal alle spillerne naturligvis have et Sanity Roll, såsnart de ser Cthonian'en. Den er aldeles vederstyggelig at se på. Klares Sanity Roll'et, mistes 1 Sanity Point. Klares det ikke, mistes der 1D10.

Cthonian: STR 30; CON 30; SIZ 36; INT 23; POW 19; DEX 9; regenererer 3 Hit Points i runden; Body Armor 3 Points; Hit Points 33; Magic Points 19. Den er i 3. stadie, derfor de lave tal.

Angreb: Tentacles: Attk% 75; Damage 1D6 & Blood Drain (1D6 CON pr runde); Kan angribe med 1D8 tentakler hver runde. Crush: Attk% 80; Damage 3D6; Area 3.6 Yards (3.30 meter) i diameter. Se desuden regelbogen for yderligere forklaring.

3. Her er 10 larver med hver 1 Hit Point. De har 3 i POW.



### Spilpersoner/investigators

Rinat Suttjevskij: STR 8; DEX 8; INT 14; CON 11; APP 11; POW 13; SIZ 16; SAN 99; EDU 18; Idea 70 Luck 65 Know 90; Profession: Politiker; Mand 45 år

Hit Points 14; Magic Points 13; Sanity Points 65

Investigator Skills: (Kun forbedrede skills)

Credit Rating 25, Debate 60, History 50, Law 45, Library Use 55, Oratory 20, Read/Write Russisk 90, Read/Write Latin 40, Read/Write Engelsk 35, Sneak 30, Spot Hidden 35, Handgun 40

Våben: .32 auto - 3 skud pr. runde; Attk% 40; Damage 1D8; Impale 08; Hit Points 6.

Baggrund: Du blev partimedlem i 1916, og tog selv del i revolutionen. I øjeblikket støtter du Trotskij mod Stalin i den interne magtkamp i Partiet, da du mener at Stalins hårde metoder vil skade socialismens sag. Du er netop udnævnt til andensekretær i Moskva-afdelingen, og afholder derfor en stor middag for dine venner og familie.

Ivan Danko: STR 13; DEX 15; INT 14; CON 10; APP 9; POW 10; SIZ 11; SAN 98; EDU 13; Idea 70 Luck 50 Know 65; Profession: Poliagent; Mand 28 år; Magic Points 10; Hit Points 11

Investigator Skills:

Camouflage 60, Fast Talk 50, Law 35, Photography 40, Psychology 45, Read/Write Russisk 65, Sneak 30, Spot Hidden 50, Handgun 60

Våben: .45 revolver; 1 skud pr. runde; Attk% 60; Damage 1D10+2; Impale 12; Hit Points 10

Baggrund: Du er poliagent i Tjeka'en, den hemmelige poliagentyrke. Dine opgaver går først og fremmest ud på at stoppe vestlig infiltration. Under din chef, Konstantin Malevko's ledelse udspionerer du andre partimedlemmer og ser om de har kontakt med folk fra vestlige ambassader. Du har 10 flasker god, hjemmelavet vodka, som er svært at få. Du er desuden ejer af et fotografiapparat.

Jurij Ilgo Sirtjov: STR 8; DEX 9; INT 14; CON 10; APP 12; POW 9; SIZ 10; SAN 99; EDU 16; Idea 70 Luck 45 Know 80; Profession: Historiker; Kvinde 42 år; Magic Points 9; Hit Points 10

Investigator Skills:

Archaeology 40, Bargain 40, Credit Rating 50, Geology 20, History 60, Law 40, Library Use 60, Psychoanalysis 45, Read/Write Russisk 80, Handgun 40

Våben: .32 auto; 3 skud pr. runde; Attk% 40; Damage 1D8; Impale 08; Hit Points 6

Baggrund: Du er historiker og er tilknyttet den arkæologiske afdeling på Nationalmuseet i Moskva. For to måneder siden blev du færdig med en afhandling om Djengis Khan, og er i øjeblikket ved at forberede en ekspedition til Sibirien for at søge efter stenalderøkser. Du er noget skeptisk overfor bolsjevikkerne, da de har ødelagt en del historisk materiale fra zartiden.

En af dine bedste venner er dog Rinat Suttjevskij, der netop er udnævnt til andensekretær for Moskva-afdelingen af kommunistpartiet. Han afholder derfor en stor middag i aften hvor du er inviteret.

Du har iøvrigt en mærkelig onkel i den lille by Nevgolovsk, ca. 100 km syd for Moskva. Han hedder Vladimir Sirtjov.

Sergej Melevitsj: STR 6; DEX 13; INT 16; CON 17; APP 10; POW 13; SIZ 15; SAN 99; EDU 13; Idea 80 Luck 65 Know 65; Profession: Journalist; Mand 41 år; Magic Points 13; Hit Points 16

Investigator Skills:

Debate 40, Fast Talk 60, Psychology 50, Read/Write Russisk 65, Sneak 30, Spot Hidden 55, Handgun 45

Våben: .32 auto; 3 skud pr. runde; Attk% 45; Damage 1D8; Impale 09; Hit Points 6

Nadina Lestoskaja: STR 8; DEX 14; INT 12; CON 11; APP 9; POW 11; SIZ 9; SAN 99; EDU 13; Idea 60 Luck 55 Know 65; Profession: Historiker; Kvinde 31 år; Magic Points 11; Hit Points 10

Investigator Skills:

History 50, Law 20, Library Use 55, Occult 30, Read/Write Russisk 65, Sneak 20, Handgun 40

Våben: .45 rev.; 1 skud pr. runde; Attk% 40; Damage 1D10+2; Impale 08; Hit Points 10

# DRF-Con

## 1990

Der var 103 deltagere samt arrangørerne på Dansk Rollespil Forenings årlige con. I begyndelsen var der noget kaos omkring tilmelding ved computeren, men derefter kørte tingene planmæssigt.

I AD&D blev modulet "The Valley of Death" spillet med spilpersoner på 7.-9. niveau. I modsætning til sidste års modul "For love of Uncle Ned" var der meget kamp, specielt i første runde. Turneringen blev vundet af Michael Siemsen, der i præmie fik en rejse til USA for at deltage i Gen Con, verdens største rollespilsbegivenhed.

Den bedste DM i AD&D- turneringen, Lars Kroll Kristensen, modtog en rejse til den europæis-

ke Gen Con, der bliver afholdt i England.

Christian Sørensen stod bag turneringen i **Star Wars**, der blev vundet af Kennet de Voss, Denis Berthelsen, Thomas Kiernan, Jens T. Rasmussen, Frank Larsen og Klaus Stærk Sørensen.

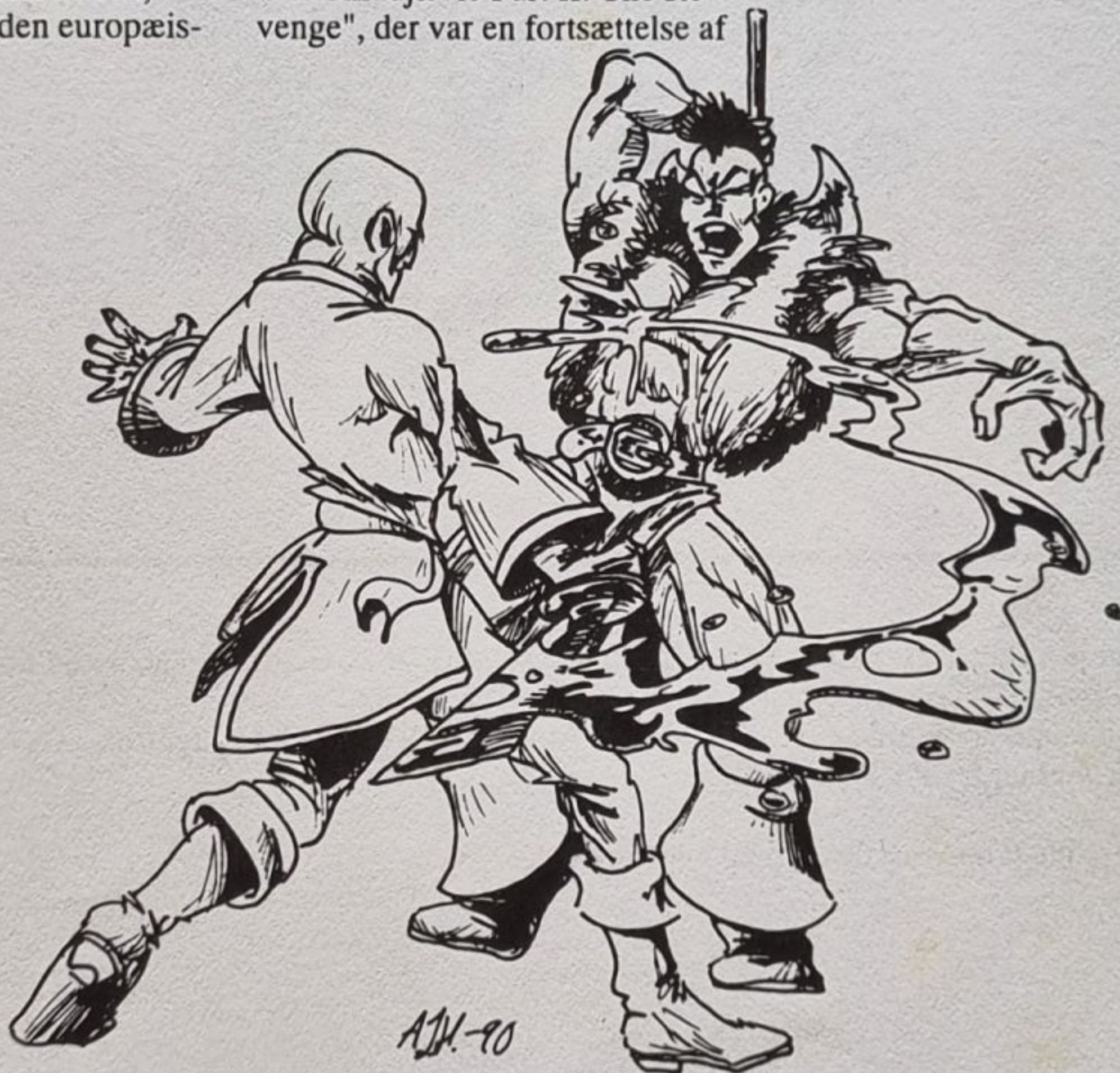
Den særdeles alternative turnering i **Call of Cthulhu**, der blev udtænkt af Henrik Bisgaard, blev vundet af Søren Hermansen, Peter Christiansen, John Holstborg, Roland Jensen og Jeppe Søndergaard. Deltagerne blev lovet fri hash, babysæler og aktiv ikke-vold, og de løfter blev til fulde indfriet i modulet "Tusmørkets Smådjævla Part II: The Revenge", der var en fortsættelse af

modulet fra sidste års DRF-Con.

Turneringen i **D&D** blev vundet af Thomas Jensen, Per Bonberg, Thomas Kiernan, Johnny Rode og Mikkel Bøje Nielsen. Modulet var skrevet af Tue Andersen Nexø.

**Teenage Mutant Ninja Turtles** blev vundet af Jonas Hogue, Lasse Pedersen, Nicholas Demidoff, Lars Kroll Kristensen, Brian W. Pedersen og Nino Dedenroth.

Vinderne i **Warhammer Battle** blev Jim Hegner og Lars Drachmann.





---

Fafner Tidende udgives af: Fafner Spil, Ermelundsvej 92 D, 2820 Gentofte, Tlf. 31 65 56 25  
Redaktør: Kasper T. Mortensen  
Illustrationer: Claus Springborg, TSR, Kasper T. Mortensen, Anders J. Huulgård  
Sats og Tryk: Fafner DTP • Tryk

Eftertryk kun tilladt efter aftale og med kildeangivelse