Fafner Tidende

ROLLESPIL , FIGURER OG BRÆTSPIL

Nr.9 Juli 1990 10 kr.

AD&D modul: Slaget om Thalathyn

Romaner til Warhammer

Cthulhu Træf

Nyheder

TSR

MC6, Monstrous Compendium, Vol. 6 Kara-Tur Appendix.
Et AD&D Oriental Adventures/Forgotten Realms hjælpemiddel. Pris 110,00 kr.

Her får du ikke bare monstre, men skumle orientalske monstre. De orientalske monstre bliver behandlet på behørig 2nd Edition vis, og er hermed parate til at overfalde enhver eventyrer der bevæger sig uden for hjemmets fire vægge.

WGA2, Falconmaster af Anne Brown.
Et AD&D Greyhawk modul. Pris 98,00 kr.

Tyve og krigere, mystik og intriger... Fortsættelse til *Falcon's Revenge*. Pas på for man ved ikke hvad der lurer bag det næste hjørne, eller hvem der er ven eller fjende. Endnu et modul til den originale *AD&D* verden.

PHBR4, The Complete Wizard's Handbook af Rick Swan.
Et AD&D hjælpemiddel. Pris 168,00 kr.

Sidst men ikke mindst er det nu troldmændenes tur til at få en bog for sig selv.

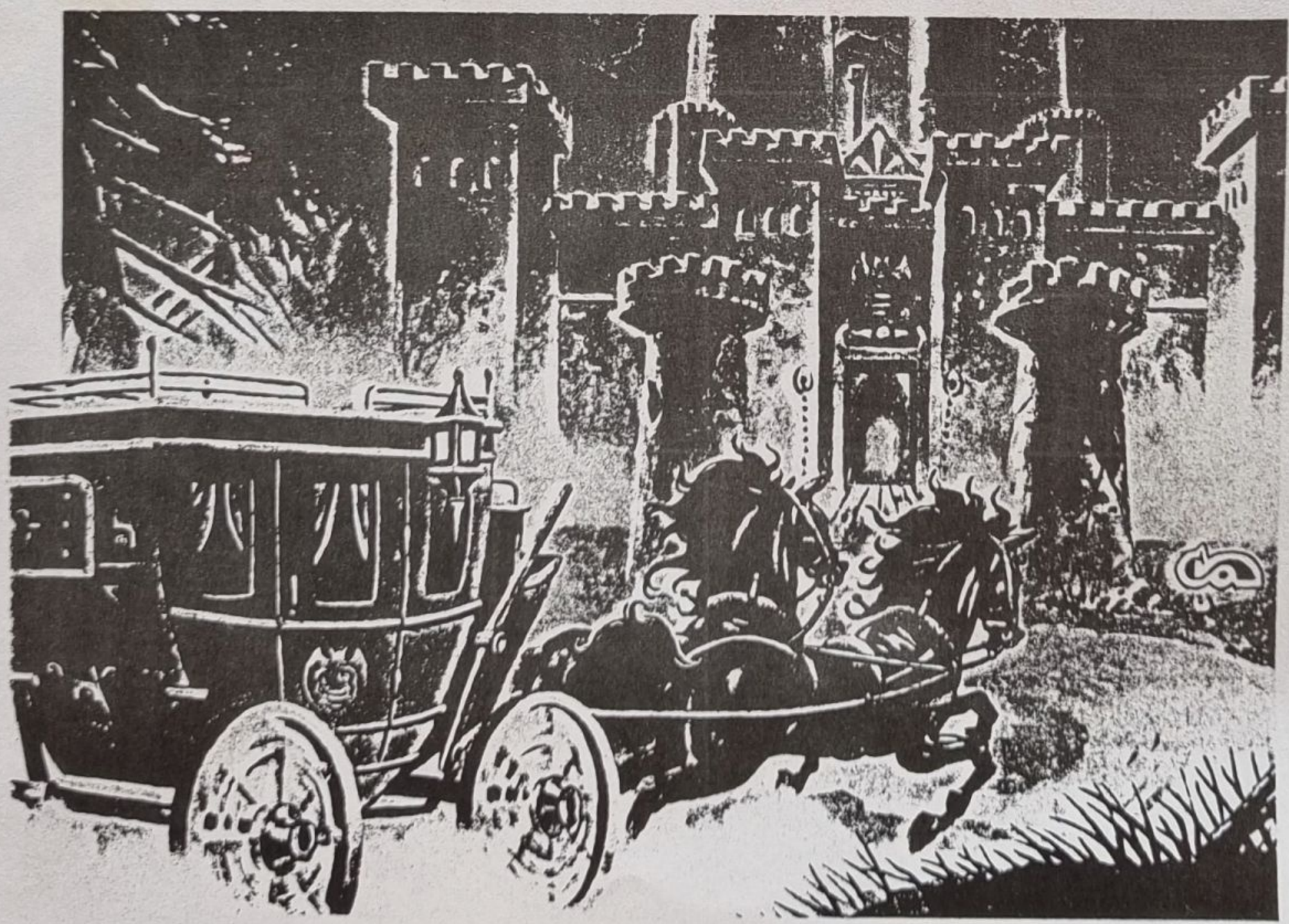
Nye spells, nye magiske genstande, nye informationer om snart sagt alting der blot har den mindste interesse for en rigtig troldmand. Og hvem sagde at troldmænd blot er tøsedrenge i lange kjoler?

Ravenloft Box Set.
Et AD&D hjælpemiddel. Pris 188,00 kr.

En hel ny serie om horror tager nu sin begyndelse med dette gigantiske sæt, fyldt med monstre der ikke er helt som de gode gamle. Vampyrer, spøgelser, ligædere og ånder vil se ud som det rene vand i forhold til indholdet af denne æske. Grundstenene er naturligvis de to gode, gamle *Ravenloft* moduler, hvorpå man har bygget denne æske og alle de fremtidige *Ravenloft* produkter.

25CA1, Buck Rogers in the 25th Century.
Et XXVc modul. Pris 110,00 kr.

Det første modul til det nye rollespil fra TSR, et begyndermodul for såvel spillere som spilmester.



Man bliver taget fra det ene eventyr til det andet og lærer langsomt men sikkert om hele solsystemet, og spilpersonernes guide er ingen ringere end Buck Rogers himself!

MU6, Gamer's Handbook of the Marvel Universe, Volume 6.
Et Marvel Super Heroes hjælpemiddel. Pris 188,00 kr.

Her er de sidste nye Marvel helte, samt opdateringerne af alle de gamle, præsenteret i fuld farve og tju-bang hvor det går. Kan også have interesse for dem, der kun læser tegneserierne.

TSA2, The Final Weapon.
Et Top Secret/S.I. modul. Pris 98,00 kr.

Så du modulet *The Web*? Så er dette nye modul også et kig værd, her får du nemlig mulighed for at bruge samtlige de nye våben som *The Web* har produceret.

Flint, The King.
Nummer to i den anden Preludes serie af Mary Kirchoff og Douglas Niles. Pris 59,50 kr.

Flint, Mary og Douglas behøver vel næppe nogen nærmere introduktion, men det får Flint nu alligevel i denne *Dragonlance* roman. Her hører man om hvordan det gik dengang Flint var konge for bulperne (gully dwarfs), mere eller mindre mod sin egen vilje.

Games Workshop

Empires in Flames af Carl Sargent.
Et Warhammer FRP modul. Pris 258,00 kr.

Afslutningen på den gigantiske *Enemy Within* kampagne, dog kan den også spilles sammen med *Power Behind the Throne* eller *Something Rotten in Kislev.* Ikke blot er dette modul på 144 sider, men det er også i hardcover. Efter sigende skulle der også være et af de mest eftersøgte magiske våben i modulet: Ghal-maraz, Sigmar Heldenhammer's hammer!

ATB04 Epic Imperial Guard, ATB05 Epic Space Marines og ATB06 Epic Squat Warriors.
Pris 175,00 pr stk.

Nye plasticfigurer i lige netop den størrelse der passer til *Adeptus Titanicus* og *Space Marine.* Det utrolige er næsten gjort, disse figurer er ikke mere end 1 cm høje og alligevel kan man se deres ansigtsudtryk. Hvis man er fanatisk figurmaler er der udfordring i disse ud over det sædvanlige, og hvis man spiller AT eller SM må det være en velkommen udvidelse til ens egen hær, reglerne har også været trykt i *White Dwarf* de sidste par gange.

Ral Partha

11-414 Chimera, pris 79,50. **11-415 Marid (Genie),** pris 79,50. **11-416 Lesser Golems,** pris 39,50. **11-417 Greater Golems,** pris 69,50.

Helt nye *AD&D* figurer, der lever op til den i forvejen flotte AD&D linie. Det er svært at sige hvilken der er den flotteste, for man ser hele tiden nye detaljer på dem alle. Et must for alle figur-freaks.

Steve Jackson Games

Nyheder eller ej, endnu et firma bliver nu solgt over hele Danmark, nemlig SJG med stærke *GURPS. GURPS* startede nærmest som en vittighed, men endte med at blive et af de bredeste produkter i hele rollespillets historie. *GURPS* står for *Generic Universal Role Playing System,* hvilket jo selvfølgelig siger det hele, der er ikke den tid eller det sted *GURPS* ikke kan bruges, af allerede etableret materiale er der kommet følgende: **Battle Maps, Blank Maps, Character Sheets, Conan, Player's Book, Witch World, Basic 3rd Edition Hardback, Basic 3rd Edition Paperback, Space Atlas, Space Atlas 2, Space, Cyberpunk, Space GM's Pack, Space Atlas 3, Space Bestiary** samt en masse moduler.

Illuminati Deluxe Edition.
Et brætspil om verdensherredømmet. Har du altid følt at der var nogle der kiggede dig over skulderen? Er du også sikker på at de hemmelige selskaber er mere end filantropiske gavmilde velgørere? Har du set din nabos nye slipsenål? Og den slipsenål slagteren går med? Og slagterens tilbud på bøffer? Og hvorfor er det kun pensionister der kan køre på 65-billet? Alt og alle har slået sig sammen i hemmelige selskaber, og de vil mere end blot have rabat hos DSB! Pris 248,00 kr., men kun for de indviede. Køb også din egen Illuminati nål og vis at du ved hvem der virkelig styrer verdenen. Pris 34,50 kr.

Car Wars Deluxe Edition.
Et blodigt brætspil hvor den største bil med det største våben vinder. Voldsom Volvo og fede fræsere, i en fremtid hvor biler og benzin styrer hverdagen, og hvor menneskeliv ikke betyder særlig meget. Pris 248,00 kr. for alt hvad der er brug for til bilkrig.

Ogre Deluxe Edition.
Denne ogre har ikke nogetsomhelst med den lille fredelige ogre vi kender fra fantasygenren, nej dette er en rigtig ultravoldelig, megastor og knaldfarlig destruktionsmaskine, som kun har et mål i livet: At pulverisere dig. Og hvad kan du så gøre ved det? Pulveriser Ogren! Prøv kræfter med det umulige for 248,00 kr.

ICE

Til *Rolemaster* er der kommet endnu en udvidelse i *Shadow World* serien, nemlig **EMER**. EMER kommer i en boks og indeholder 2 regelbøger, med tabeller over alle monstrene og racerne i *Shadow World*, nye dæmoner, nye spells, nye magiske genstande, en udtaleguide og en masse mere, der er også en mængde af kort over EMER samt en masse byer og andet guf. Pris 298,00 kr.

Silent Death er et helt nyt brætspil om den ultravoldelige kamp der ofte foregår ude i rummet starfighter mod starfighter. Med i spillet følger der blandt andet 18 miniaturefigurer (i bly) der forestiller de forskellige starfightere man kan kæmpe med eller imod, naturligvis indbyder disse figurer til at blive malet. Alt dette og meget mere for 398,00 kr.

West End Games

Escape From The Death Star er et *Star Wars* brætspil lavet af Stephen Hand, som nok er mest kendt for de spil han har kreeret for Games Workshop, *Chiansaw Warrior, The Fury of Dracula og Chaos Marauders.* Men her er han helt i den anden grøft, nemlig science fiction- grøften. *Escape From The Death Star* kan både spilles som solo-spil eller af flere spillere. Vælg mellem Han Solo, Luke Skywalker eller en af de andre helte og prøv så at komme ud i live. Pris 288,00.

Cthulhu Træf

Erebor, Dansk Rollespil Forening (DRF) og **Forenede Rollespillere i Nordsjælland (FRN)** arrangerer i fælleskab Cthulhu Træf.

Det er et arrangement, der kommer til at foregå i en spejderhytte i Hareskoven fra 17. til 19.august.

En hel weekend med fokus på Call of Cthulhu, det mest populære gyserrollespil. Udover spil bliver der et foredrag om H.P. Lovecraft, manden bag Cthulhumyterne samt gyserfilm på video og Live Call. Ja, du læste rigtigt - et Call of Cthulhu uden terninger og bøger, men med rigtige personer i en rigtig skov.

Nærmere oplysninger hos Henrik Bisgaard på 42 17 51 93, Daniel Sejer på 42 23 42 48 eller Kasper T. Mortensen på 31 60 56 54.

Monstre som spilpersoner?

anmeldelse af Jonas Plesner

John Nephew: Tall Tales of The Wee Folk. TSR. Pris 110,00 kr.

Carl Sargent: Top Ballista. TSR. Pris 110,00 kr.

Jim Bambra: The Sea People. TSR. Pris 110,00 kr.

I Creature Crucible (CC) serien til D&D gøres det muligt at spille nogle af de væsener, som spilmesteren hidtil har været ene om at portrættere. En interessant nyskabelse i fantasy-rollespil.

Hver af bøgerne beskriver en verden og dens indbyggere.

En fortryllet skov Tall Tales of The Wee Folk beskriver skovens folk og introducerer muligheden for at lave en kampagne med treants, dryads, imps osv. Man bliver præsenteret for skovens verden af fire fortællere. Olyrrhoe, en kentaurs spåkvinde, Lotis, en dryad, Kong Oberon og Robin Goodfellow, en sprite. Disse fire fortæller hver om deres syn på livet i skoven, og beskriver racerne deri. Alle disse racer er det efter denne bog muligt at spille som spilperson. Der er 14 nye klasser og nogle af monstrene er nye i D&D-sammenhæng, men har eksisteret i AD&D. Der er også nye lister med færdigheder og formularer, der passer til skovens folk.

Der er syv færdiglavede eventyr i bogen, som giver spilmestre en god introduktion til at opbygge eventyr og kampagner i skovens rige. Det er en forunderlig verden med feernes hof og satyrerne, der spiller panfløjte og holder vellystige fester evig og altid. Tall Tales er placeret til at foregå i Alfheim og passer ind i Gazetteer verdenen, men man kan selvfølgelig passe den ind i enhver fantasy-verden.

Flyvende gnomby

Skyernes rige tilhører Serraine, den ufattelige store flyvende by, som tilhører gnomerne. Byen er evig og altid på farten for at skaffe det magiske brændstof, der er nødvendigt for at holde den flyvende. Top Ballista beskriver Serraine og dens indbyggere. Der er mulighed for at spille gnom, gremlin, pegatur og andre fantastiske monstre som spilpersoner. I Top Ballista er inkluderet et farvekort over Serraine og nye regler for kamp i luften. Efter min smag er der lidt for mange nutidige elementer i Top Ballista, såsom flyvmaskiner, magiske kanoner osv.

Søens folk

The Sea of Dread er hjemsted for mange undervandsnationer. Dybt nede under havets overflade ligger mystiske grotter, sunkne byer, som aldrig er blevet udforsket af befolkningen på landjorden. I dybet finder du talløse skibsvrag fra kampe, der er gået over i historien og utallige skrækindgydende vogtere. Du har nu muligheden for at udforske underverdenen som spiller og undersøge dybet på egen hånd. Denne verden er temaet for The Sea People, der indeholder følgende: Et stort farvekort over de undersøiske riger og komplet beskrivelse af befolkningen i disse riger. Der introduceres også adskillige nye monstre, som kan spilles som spilpersoner. Blandt de nye muligheder for spillerne kan nævnes søelvere, tritons og havmænd.

Der er også nye regler for undervandsmagi og ny magiske genstande.

Generelt kan man sige om serien at den åbner op for en mængde nye rollespilsfaktorer. Produkterne er spændende og skal nok vække stor interesse.

Personligt synes jeg at tallene for spilpersonernes evner burde ændres for monstre, så man fik et bredere spektrum, f.eks. 0-25 i stedet for 3-18. Det er svært at forestille sig en treant, som har en lavere et styrke end et normalt menneske. Jeg synes også at det er lidt for svært at kombinere gazetteer verdenen med CC-serien. Den fungerer bedst for sig selv.

Princippet med at have monstre som spilpersoner blev introduceret i Gazetteer 10 - The Orcs of Thar og er nu altså viderført med CC-serien. Ideen med monstre som spilpersoner kan dels give afveksling for erfarne spillere, som ønsker at udforske nye ting og opleve anderledes eventyr. Der er også mulighed for mere varieret rollespil, da mange monstre har specielle karaktertræk, som kan være en stor udfordring for en spiller at rollespille ordentligt. Ideen med monstre i en kampagne hjælper også til at give et mere personligt præg over deres personlighed og kultur, som f.eks. en goblin, der normalt bare er noget som er der. Nu er der mulighed for spillerne for at se ind i en helt ny verden og opleve goblinernes stammesamfund, ideer, trosretninger osv. Det er også en fordel som spilmester at køre med erfaringspoint for monstre selv om de ikke er spilpersoner. Følgende eksempel vil vise hvorfor: På et af deres første eventyr møder spillerne en lille goblinstamme med en frygtindgydende goblinleder. Spillerne kommer op at slås med stammen. De taber og må flygte med pile svirrende om ørerne. Ti år senere er spillerne blevet en berømt og anerkendt gruppe eventyrere, som folk henvender sig til i nød. Goblinstammen har også overlevet ti år og en dag mødes de to grupper igen og starter en ny kamp. Spillerne er de suveræne vindere i løbet af et par runder, fordi de er steget i niveau og har fået masser af magi, derimod er goblinerne stadig de samme.

Havde man i denne situation anvendt systemerne fra Gazetteer 10 og CC-serien ville goblinerne også være steget i niveau og kampen havde været mere spændende. Derfor er CC-serien god til at opbygge monstre som ærkefjender i en kampagne og spillerne kan have mange sammenstød med det samme monster og hvergang er monsteret blevet en lille smule bedre og stærkere, ligesom spillerne selvfølgelig også er det. Jeg synes at CC-serien og hele ideen med monstre som spilpersoner er et godt supplement til den almene D&D-verden og mange vil bestemt få stor glæde af ideen og serien.

Romaner til Warhammer

af Lars Wagner Hansen

Zaragoz, Wolf Riders og andre Warhammerbøger.

Hvad er det mon for nogle disse Warhammer bøger. Ja omslaget siger måske det hele, for det ser jo noget kaotisk ud, og det er det sørme også. Ikke sådan at forstå at man ikke kan finde hoved eller hale i historierne, men historierne beskriver hvordan kaos og ondskab griber om sig i Warhammer verdenen.

Warhammer er kreeret af englændere, og de er nu engang ikke så "pæne" og "ordentlige" som amerikanere. Amerikanerne vil have helte der om muligt besejrer det onde, og hvis dette ikke lykkes til fulde, så i hvert tilfælde dør en heroisk død i forsøget! Men englænderne kan med koldt blod fortælle og fantasere om hvordan heltene langsomt men sikkert bliver ædt op af ondskaben indefra, hvordan selv den frommeste lovlydige person kan overgive sig til ondskaben i et desperat øjeblik, og nogle gange ser det minsandten ud til at de gør det af (næsten) egen vilje.

Zaragoz

"...tjeneren samlede en af de mange tænger op fra bordet, og med en hånd på hvert håndtag åbnede han kæberne, han placerede dem på Orfeo's bryst, på hver sin side af Orfeo's ubrugelige brystvorte. Han ventede et par sekunder, tillod Orfeo at beskue synet, hvorefter han lukkede kæberne med et krampagtigt tryk, brutalt knuste kæberne kødet da de klemte sammen."

En spændende historie om landet Zaragoz, hvad der skete, og hvordan det endte, fortalt af sangeren, historiefortælleren og levemanden Orfeo. Her fortæller Orfeo om hvad han selv oplevede for mange år siden i Zaragoz. Brian Craig skriver på en sådan måde at man virkelig føler at det er Orfeo der fortæller den. Og man føler med Orfeo når hans verden styrter i grus, og han blot tænker at dette kan blive en ny historie for et andet publikum, et andet sted og en anden tid.

Wolf Riders

"Folderol baskede med sine store vinger, anstrengte sig for at holde dem alle tre i luften. Men det så stadig ud til at de tabte højde. Han kunne se nogle af soldaterne i gaden under dem, de løb efter dem, og slog ud med sværdene - deres kapper hvirvlede i luften bag dem, og fik dem til at se ud som en flok ulve. Meget lavere og deres sværd kunne næsten nå dem..."

En novellesamling, hvor der er alt om, røvere og banditter, ulve og vampyrer, goblins og dæmoner. Hovedhistorien er naturligvis 'Wolf Riders' af William King (manden der også skrev historien om Deathwing terminatorne i udvidelsen til Space Hulk: Deathwing). Men den bedste af historierne er nok 'No Gold In The Grey Mountains' eller 'The Tilean Rat' eller... Ja læs dem og dømmer selv!

Hvis ikke man kender Warhammer verdenen er disse bøger den perfekte introduktion. Man lærer langsomt hver enkelt del af Empiriet og dets omegne at kende, på en rigtig ubehagelig måde: Hårene rejser sig i nakken og sveden løber langsomt ned af ryggen, medens neglene bliver bidt til blods!

Men hvis man kender Warhammer verdenen, kan man fryde sig over et gensyn med steder man har været før, eller et møde med steder man har forbigået og overset. Hvordan man end ser på bøgerne er det helt sikkert at kedelige er de ikke! Foreløbig består Warhammer serien af følgende titler:

Drachenfelds
Jack Yeovil
Roman

Ignorant Armies
red. David Pringle
8 noveller

Zaragoz
Brian Craig
Roman

Wolf Riders
red. David Pringle
8 noveller

Konrad
David Ferring
Roman

Plague Daemon
Brian Craig
Roman

Red Thirst
red. David Pringle
6 noveller

Og der kommer flere til...

På trods af den noget pebrede pris (98.00 kr pr stk) mener jeg helt klart at bøgerne er pengene værd.

Katakomberne tabte

af Bo Giedekier Andersen

Paul Jaquays m.fl.: Campaign Sourcebook and Catacomb Guide. TSR. Pris ?

Campaign Sourcebook and Catacomb Guide er den første af en række udvidelser til 2nd edition AD&D reglerne, som skal hjælpe spilmestre med at forbedre bestemte dele af deres kampagner.

Af navnet "Campaign Sourcebook and Catacomb Guide" (Catacomb er skrevet stort), kunne man forledes til at tro, at bogen indeholdt oplysninger om forskellige kulturer samt en masse præfabrikerede dungeons. Dette indeholder bogen også, men hovedparten af dens 128 sider, består af råd og vejledning om hvordan man gør en kampagne levende. Der gives råd som: "Få rollespil med i kampsituationer", "Spil musik der passer til stemningen i eventyret", "Husk at forberede eventyret", "Vær rar ved spillerne" og ikke mindst: "Det er ikke spilmesteren, der bør være ansvarlig for der er noget at spise og drikke" !

Bogen er delt op i 5 hoved afsnit:

1)Vejledning i spillets forløb, både med hensyn til selve spillet, men også til samværet udenfor!

2)Vejledning i opbygning af en eventyrverden.

3)Vejledning i opbygning af et eventyr.

4)Vejledning i opbygning af dungeons.

5) 6 "dungeons", hvor de enkelte rum er forklaret uden der er indsat monstre, eller lavet nogen historie om deres nuværende brug.

Vejledningen i spillets forløb indeholder "regler" om spillets afvikling. En del af disse regler handler om de rent praktiske forhold omkring spillet, medens andre omhandler problemer med balance i kampagnen og generelle spilleproblemer, såsom for få spillere eller mangel på inspiration. Desuden er der en opdeling af spillere i forskellige typer, alt efter hvad de lægger vægt på i AD&D, samt en lignende opdeling i forskellige eventyr typer (Hack and Slash, Detektivhistorie, komisk eventyr o.s.v.).

Der er også spillerprofiler over personer som kan skabe problemer for en kampagne. I gruopvækkende detaljer dissekeres regeladvokaten, de der snyder og "eksperterne", der kræver at alle regler skal være absolut realistiske. Desuden nævnes en række dårlige vaner der kan tage livet af enhver god kampagne. Et klassisk eksempel er spilmestre, der tror at AD&D er en kamp mellem spillerne og spillemesteren.

Vejledningen i spillets forløb virker undertiden direkte latterlig. F.eks. står der, at man ikke bør diskutere noget kontroversielt, for ikke at komme op at skændes! Ligeledes står der, at man skal tale pænt til hinanden. Helt ærlig, TSR burde holde sig fuldstændigt væk fra at lave "regler" for opførsel mellem de personer der deltager i spillet. Dette bør overlades til dem der spiller - det er de meget bedre til. Det kan ikke være meningen at et officielt AD&D supplement skal indeholde regler om opførsel, som man skulle tro var taget direkte ud af Emma Gad!

Der bliver også tærsket al for meget langhalm på at udpensle spiller "typer" og almindelige fejl. Dette burde have været skåret ned til en tiendedel. Derimod er der et godt afsnit omkring de mere teatralske aspekter af spillet. Her gives gode råd til hvordan uhygge skabes, klimax opbygges og hvordan billeder, musik, forskellige genstande og endda lugte inddrages. Jeg synes nok at de går en smule for vidt, men for relativt uerfarne spilmestre er der absolut inspiration at hente. Men også dette afsnit er lidt tyndt. Der kunne godt være givet instruktion i flere detaljer. Også afsnittet om brug af spillemesterens dømmekraft er OK, omend temmelig banalt.

Derefter følger andet hovedafsnit, hvor opbygningen af en eventyrverden gennemgås helt fra grunden. Man mindes om, at geografi, klima, fauna, kulturer, religion, historie og politik bør beskrives således at de hænger sammen på en logisk måde. Et rimeligt afsnit, som dog næppe vil bidrage med noget overraskende for danskere med 9 års skolegang bag sig. Niveauet er ganske enkelt for lavt til at være rigtig brugbart i et land med et så godt uddannelses system, som det danske trods alt stadig er.

Efter dette følger 9 sider om hvordan kort tegnes. Tjah...

Afsnittet om hvordan en eventyrverden skabes, går direkte over i

afsnittet om, hvordan et eventyr skrues sammen og NPC'er gøres til levende personligheder, istedet for blot at være kanonføde og tilvejebringere af healing m.m.

Et udmærket afsnit for spilmestre der ikke har et stort fiktions pensum bag sig. Her videregives nogle af de trick som fiktionsforfattere benytter sig af. Det er ikke fantastiske guldkorn der viderebringes, men det essentielle i enhver god historie bliver da beskrevet. Hvis man ønsker at få mere at vide, kan jeg varmt anbefale at høre efter i dansktimerne, især hvis man kan få sin dansklærer til at gennemgå klassiske (og moderne) eventyr og anden fiktion.

Der opfordres også til aktivt rollespil af NPC'ere fra spilmesterens side. Godt, kort og præcist skrevet. Afsnittet om dungeons starter med at beskrive, hvorfor det er en fordel at leve i et dungeon! Den største ulempe skulle være, at arbejdssikkerheden ikke er særlig god ved konstruktion af huler! NEJ, jeg spøger ikke. Det står der s'gu. Dette afsnit må være skrevet efter krav fra monstrenes fagforening samt arbejdstilsynet. Derefter kommer der en lang beskrivelse af forskellige typer huler samt en række af de naturlige farer man kan møde under jorden. Disse beskrivelser bærer præg af, at de partout skal fylde X sider. De sidste 20 sider består af 6 forskellige dungeons med tilhørende floorplans og beskrivelse af rummene. Disse dungeons er gode, da de udvider dungeon begrebet. Her er noget for dem, hvis hele liv har bestået af endeløse gange og 30 x 30 fods rum under jorden. De 6 dungeons er en pyramide, et primitivt tempel, et klassisk tempel, et naturligt hule kompleks, en arkaisk borg samt en klassisk korsridder borg. Tegningerne af dem er i perspektiv og holder den høje standard som illustrationerne har i bogen.

Konklusion

TSR har tidligere udgivet bøger omkring design af dungeons. Ligeledes har Gary Gygax udgivet flere bøger, der giver gode råd om rollespil. TSR forsøg på at følge denne tradition op, mener jeg ikke er faldet heldigt ud. Generelt synes jeg, at der i "Campaign Sourcebook and Catacomb Guide" er alt for langt mellem relevant stof, og afsnittet om spillets forløb virker med danske øjne fuldkommen malplaceret og totalt latterligt. Det er dog svært at forkaste bogen fuldstændigt, da der ind imellem kommer gode råd, som de fleste kampagner kunne få noget ud af. Især afsnittet om de teatralske aspekter kan være nyttige i kampagner, der forfalder til: "Jeg slår 18, rammer AC -2 og giver 14 i skade. Er den død? Ikke, okay, næste runde, jeg slår initiativ". Hvis jeg skulle give et råd til TSR er det: Lad være med at prøve at fylde en hel bog. Udgiv istedet et kort hæfte med en generel introduktion og vejledning til selve rollespillet. Indtil de gør det, mener jeg at der er bedre ting at bruge sine penge på end at købe "Campaign Sourcebook and Catacomb Guide".

Redaktøren skriver

Det lader til at der i øjeblikket er en tendens til at blande genrerne. Et af de mest populære af de nye rollespil er Shadowrun, der mixer science fiction og fantasy. Drager og dværge eksisterer igen i en nær fremtid. Et andet nyt produkt er Torg, hvor særlige riger med bl.a. Camelot og pyramiderne bliver oprettet på Jorden i nutiden. Der kan komme spændende ting ud af disse blandinger, men man skal passe på at man ikke fjerner charmen ved de enkelte genrer. Der er ikke noget storslået over en ridder, der bliver skudt ned på rekordtid med et maskingevær. De, der laver D&D og AD&D, har i den senere tid introduceret både krudt, dampmakiner, lavageværer og fly til denne verden. Kvaliteten af de enkelte produkter har der ikke været noget i vejen med, men udviklingen er i mine øjne uheldig. Noget af glansen ved disse spil er jo netop den fascinerende, middelalderlige fantasiverden og det bliver ødelagt, hvis man fortsætter på denne måde.

Kasper Thing mortensen

= 1cm = 20km
Shaldra
Irals
Partesné
Thalathyn
Omran

Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition

Slaget Om Thalathyn

Et AD&D modul af Matias Stuven

Dette 2nd Edition AD&D modul er beregnet for 5 spillere, fra 5. til 6.niveau, men kan justeres af spilmesteren til at passe næsten enhvert niveau, da modulet ikke indeholder meget kamp. Det blev oprindeligt brugt til Erebors første spilkongres, den såkaldte Mini-Con (nogle kaldte det for Mikro-Con'en), der blev afholdt i foråret 1989.

Eventyret foregår i en verden udenfor de normale, men kan tilpasses enhver kampagne. Det er opbygget således at en prolog indleder, spilmesterens historie følger, derefter spilpersonernes forventede spil, selve eventyret, NPC-data, sider med encounters, en tidstabel nogle færdiglavede spilpersoner.

Prolog

Kim var træt. Sammen med Avin, Lother og Veece havde de gået i snart 5 dage med få stop og næsten ingen søvn. De var gået tværs over dværgelandet Thalathyn og havde fået bekræftet de rygter, der hørtes. Det var sandt at dværgene var blevet fjendtligere. Men det så ikke ud til at være sandt at skovene nordøst for Omran skulle være fyldt til bristepunktet med væsener og onde mennesker.

Men hov! Hvad var det der lyste op i en lysning. Veece sneg sig langsomt derhenad. Der, midt i en enorm lysning stod en høj mand klædt i en sort silkekåbe. Omkring ham var dusinvis af bål tændt, men hvad der var mest iøjenfaldende var nok de ca. 100 zombier, som havde samlet sig i en kreds rundt om ham. Veece indså at kongens rådgivere havde haft ret m.h.t alt. De måtte straks returnere for at bekræfte disse rygter.

Idet de havde småløbet ca.10 minutter, hørte Kim en dyb susen komme oppefra. Hun stoppede op for at se hvad det var. Hun udstødte et langt og frygteligt skrig da Kim indså at den næsten usynlige sorte drage havde kurs mod hende. Som en refleks, smed hun sig ned få øjeblikke før de kæmpemæssige kløer slog ud efter hende. Hun hørte en gurglen og nogle korte skrig, mens hun lå ned, men hun forblev liggende, paralyseret af dragen's hurtige angreb. Nogle få minutter efter turde hun igen rejse sig op. Op ad et træ lå halvdelen af Veece, langs stien lå Lother's blodige krop, men Avin var ikke til at se.

Kim besluttede at vende hjem hurtigst muligt. I 3 dage gik hun uden at stoppe for at sove, indtil hun kom til passet, der førte til Irals. Der blev hun ført med hest og guide til Partesne' hvor hun straks gik til kongens slot hvor der blev afholdt en forårsfest. Hun skulle alligevel havde lyttet til den spåkone hun havde opsøgt

før de tog afsted. Hun havde sagt: "Din vej vil være besværlig, men fortvivl ikke for du vil se lys, men efter lys vil mørke sænke sig over din sjæl".

Plottet

Den berygtede magiker Zaltzar har længe haft onde og grusomme tanker, men først for 3 år siden begyndte han at føre dem ud i livet. Det civiliserede land Irals havde for længe siden bandlyst ham fra landet, efter at de påstod at han havde deltaget i onde ritualer. Selvom Zaltzar nægtede dette smed de ham ud og forbød ham at samarbejde med magere fra Irals.

Zaltzar slog sig ned syd-øst for Thalathyn, dværgenes land. Der kunne han i fred og ro studere og planlægge et hævntogt mod Irals. Hans tanke var at bruge sine gode kontakter til at jævne landet helt ud. Han havde for længe siden allieret sig med kejseren i det barbariske land Vanthar. Vanthars kejsere havde alle forsøgt at erobre det rige land Irals, men uden held. Mest fordi Irals var omkranset af høje bjergkæder, men også fordi den eneste vej til Irals førte igennem det neutrale dværgeland Thalathyn, og det var ikke let at passere.

Vanthar's hersker, Kejser Agonto af Vellimoor den IV, havde masser af hære til at føre en gigantisk krig, men kunne ikke få sine tropper, som bl.a. bestod af udøde, drager og humanoider, igennem Thalathyn. Derfor udtænkte Zaltzar en plan, der ville udrydde dværgene som en fluesmækker smadrer en flue. For at den skulle lykkes havde han brug for to magiske amuletter, en dæmon i fangenskab og to pålidelige dværge.

De to magiske amuletter, som tog ca.6 måneder at konstruere skulle bæres af de to pålidelige dværge, som endte med at være to Duergar-dværge. Dæmonen skulle fungere, som port for magiske kræfter, så amuletterne kunne have en konstant tilførsel af rå magisk energi. Denne magi blev omformet i amuletterne så den charmerede (som charm-spell, men uden saving throw) alle dværge i en radius på 30 fod. Efter at have lavet de to amuletter, fortalt planen til de to dværge, manglede Zaltzar kun det vigtigste - dæmonen.

For at holde en dæmon indespærret kræves en meget kraftig formular, som Zaltzar ikke havde. Derfor påkaldte han en dæmon og lavede en aftale med den: Den skulle sende energien videre til amuletterne, hvis Zaltzar skaffede ham personer "til middag" hver dag. Det lovede Zaltzar, og holdt det også, indtil han simpelthen ikke kunne skaffe flere sjæle til den sultne dæmon. Han byttede sig derfor frem til en kraftig formular, som var nedskrevet på en scroll, som kunne holde en dæmon indespærret i 666 dage. Han snød dæmonen Laittelakk, ved at fange den og ikke give den flere sjæle. Laittelakk kunne intet gøre, da en kraftig magi holdt ham til hans ord. Men i 644 dage har Laittelakk nu udtænkt 1001 måder hvorved han kan tvinge Zaltzar til at være hans fange for al evighed.

Dværgene skulle sørge for at charmere hele Thalathyn med disse amuletter, selv kejseren og hans mænd. Det gjorde de i løbet af halvandet år, og skaffede sig to inflydelsesrige pladser som kejserens personlige rådgivere. De har opildnet hele befolkningen så der ikke er en dværg, som ikke tror på at menneskene i landet mod vest, Irals, er børneædere, barbarer, mordere og andet godt. Handelen mellem de to lande er stoppet og dværgene er begyndt at blive fjendtlige overfor Irals.

Alt imens duergarerne har skaffet sig inflydelse i Thalathyn, er hærene fra Vanthar rykket langsomt, men støt fremad og er nu 20 dages rejse fra Thalathyns hovedstad, Omran. Nu skulle man tro at dværgene forlængst ville have stoppet hærene, men de har fokuseret alle deres tropper i passet mod Irals efter kejserens anbefaling (han er selvfølgelig er blevet rådgivet af sine personlige "venner" - de to duergardværge).

Derfor vil der næsten ikke være noget tilbage af Thalathyn medmindre spilpersonerne snart træder ind for at klare skærene. Zaltzar har valgt at nyde slagets gang fra sin Pool of Scrying, som han har i sin fæstning. Beregnet spil: Spilpersonerne, som normalt ikke laver meget, vil blive beordret til at tage til Thalathyn for at skabe gode forbindelser mellem de to lande. Det er selveste kejseren, der udpeger dem til denne "nemme" mission.

Rejsen til Omran burde ikke skabe nogen større problemer, men spillerne kan få nogle sjove og underholdende rollespilstimer, når de passerer igennem de små dværgelandsbyer. Når de endelig er kommet til Omran begynder problemerne at melde sig. De vil blive nægtet adgang til kejseren, en mindre dværgepatrulje vil være i hælene på dem hele tiden og de vil møde denne mystiske duergar-dværg, som render rundt med sin amulet.

Gennem en af deres kontakter vil de skaffe sig audiens hos kejseren. Denne audiens bør give dem indtrykket af at det er duergardværgene, der styrer landet. De vil få mulighed for at undersøge en af duergar-dværgenes luksuriøse huse og vil her finde nogle breve fra en vis hr. Zaltzar.

De vil sandsynligvis møde to mandlige halflings, Nartek og Pir, som for en god sum penge vil give nogle informationer om duergardværgene. Det burde få

dem til at indse at den virkelige fare ligger i en gammel og forladt fæstning et godt stykke mod syd. På vej derned vil den første planlagte encounter finde sted, men den kan de sandsynligvis (med nogle smarte tricks) klare uden det store besvær.

De rigtigt store problemer starter idet de når fæstningen: da de helt sikkert ankommer i mørke (enten om natten, eller under en hvirvlende storm), vil de i et lysglimt se en enorm dæmon i et tårn. Det burde sætte deres hjerner i kog. Det er nu de skal finde den scroll med en Dispel Magic på inden det går galt. Dette er den endelige kamp.

Har de først klaret dette, vil de inde i fæstningen finde planer, der detaljerer hvorfra og hvornår hærene kommer mod Thalathyn. De vil opdage at dværgene ikke er fjendtlige overfor menneskene mere, og vil forhåbentligt advare dværgene om denne ukendte fjende. Gør de det er Thalathyn reddet, ellers... dværgene havde jo allerede levet i lang tid, så hvad?

Starten
Spilpersonerne starter i byen Partesne. Hvis det er en kampagne er de på gennemrejse, men er stoppet op fordi der er en fest i byen denne dag. Det er til ære for forårets kommen. Deres rygte vil være løbet i forvejen og Kong Ilvathid den IV har inviteret dem til en festbanket på det kongelige slot, der ligger i midten af byen på en mindre bakke. Det forventes at de kommer i respektabelt tøj og ikke før om aftenen. Kommer de i andet end fint tøj kan der nemt skabes morsomme konflikter mellem dem og kongens gæster. Men det er op til spilmesterenn at skabe disse hvis han/hun syntes det er passende. Gå herfra til afsnittet: "Kureren Kim".

Disse problemer er ikke tilstede hvis modulet bruges som en "engangsforestilling". Da starter spilpersonerne som gæster fra den højere middelklasse og har masser af fint tøj. De starter også med den nonweapon proficiency, der hedder Etiquette. De ved at de først skal komme om aftenen og helst sent på aftenen, da der så er flere folk til at se når de kommer; de ved også hvad slags tøj man skal bære og vil selvfølgelig bære den slags tøj. Herfra går de videre til "Kureren Kim".

Før det næste afsnit kan noget af tiden bruges til at skaffe sig nye venner og allierede. Folk der vil vise sig er alle til stede her: tøjdesignere, købmænd, kendte magere, riddere, præster. Men de vil ikke kunne møde kongen. Han har samlet en mindre kreds af bedre kendte venner og allierede i et andet værelse. Der vil være rige muligheder for at udfolde sig til denne fest: dans, konkurrencer, nye bekendtskaber (kærlighed, forretning, venner etc.), men det er op til mesteren, hvor meget vægt der skal lægges på denne del af eventyret.

Kureren Kim
Hen ad aftenen vil denne encounter forekomme, hvadenten det er i en kampagne eller ej. Læs det følgende op for spillerne.

Musikerne er begyndt at spille, og folk bevæger sig ind mod dansegulvet for at tage plads, da en trædør smækkes op. Ind træder en ung dame klædt i laset brunt tøj, med mærker af størknet blod. Hun bærer et sværd og har en hat på. Med hurtige og yndefulde skridt iler vader hun hen mod en smuk dør, hvor to vagter står med krydsede hellebarder. Idet hun nærmer sig, retter de sig op og åbner døren for hende. Bagved dørene er en lang gang med gobeliner hængt op på begge sider og længere henne kan I se et stort oplyst rum og høre musik. Det er alt hvad I når at se inden dørene lukker sig i efter hende. Men musikken derinde spiller videre.

Kureren Kim er ankommet til slottet og skal straks aflevere sin besked til kongen. Hun vil fortælle ham alt hvad hun ved (hvad der står i Plottet). Efter ca.20 minutter (3 danse) vil kongen komme ud fra gangen, fulgt af Kim , en 4.niveau fighter og hans hof-mager, Leimenn Athormen, der er 9.niveau. Musikken vil stoppe idet Kong Ilvathid træder ind. Alle tilstedeværende vil stoppe op og bukke. Ilvathid går bestemt hen mod spilpersonerne. Han stopper op foran den person, der er bedst klædt (finest, dyrest, flottest - bestem selv) og spørger om de er Dragons' Five (kun hvis det er de spilpersoner , der følger med modulet ellers partyets navn). Hvis de svarer ja, beder han dem om at følge med ned ad gangen.

De få ting der kan gå galt i denne første del af eventyret er hvis de ikke tager til festen hos kongen, eller hvis de svarer nej til kongens spørgsmål, eller hvis de opfører sig brutalt til festen eller deler sig op. Hvis de ikke tager med til festen, bør du sige til dem at man ikke bare siger nej til en indbydelse fra selveste kongen; at deres omdømme kunne få sig et ordentligt dyk, eller andet grusomt. Du bør gøre det klart at de skal tage med til denne fest, men nægter de stadig kan du lade dem møde Kim mens hun er på vej mod slottet. Hun vil spørge om de ikke vil hjælpe hende det sidste stykke op til slottet (hun har nogle dybe, grimme sår). Hvis de ikke vil følge med kongen eller svarer nej til hans spørgsmål, bør du igen fortælle dem at en konge er en meget vigtig og inflydelsesrig person, som man ikke bør sige nej til. Deler de sig op, bør du sende dem der ikke er til stede ved festen udenfor værelset indtil det encounter er forbi. Du kan finde statistics

for Kongen, Kim og Leimenn Athormen bagerst i modulet. Der er også data for en standardvagt.

Missionen
Når de først følger kongen, vil han lede dem ind til et mindre rum, som har et bord der fylder halvdelen af rummet. Rummet er ikke oplyst, men så snart Leimenn træder ind mumler han et trylleord og straks bliver der lys i fire glaskugler. Der er ingen andre end kongen og Leimenn, der kan komme ud eller ind af den dør, der fører herind medmindre de giver tilladelse til andre, da Leimenn for lang tid siden har kastet en Wizard Lock på den.

Når de er inde, vil Kim pege på en skov (vis dem kortet) og fortælle at det var der hun mødte den sorte drage og de utallige udøde. Kong Ilvathid vil forklare hvad der er sket (giv et resume af prologen), og fortælle at de lige for tiden ikke er på talefod med Thalathyn og dets kejser. Men da det nu ser ud til at der kommer en ukendt hær fra øst, og at dværgene ikke har tænkt sig at reagere, må kongen tage initiativ til en forsvarsalliance. For det er sådan, siger han til dem, at de ikke vil kunne klare en sådan invasion, uden dværgenes hjælp. Men da de ikke er på talefod, beder han om spilpersonernes hjælp for at kunne gennemføre sine allianceplaner.

De vil få udstedt et certifikat, der dokumenterer at de er på en rejse til kejseren for at forhandle om en yderst vigtig sag. Kongen ønsker dem held og lykke inden de rejser og beder dem gå hjem og hvile ud, inden de tager afsted næste morgen.

De vil få adgang til at vælge en hest hver fra kongens personlige stalde, hvor landets fineste heste er. Der er fire High-Spirited heste (se side 36 i DMG) og en charger. De er af den bedste klasse, men kræver også speciel behandling: hvis de ikke hver dag bliver striglet, fodret med noget specielt græs og får adgang til frisk vand, vil de miste alle deres bonusser, som de har (dvs. hurtigere løb, bære mere etc.). De får disse igen når de igen bliver behandlet ordenligt.

For at de ikke skal fare vild vil Kim rejse med dem til passet, for at vise dem vejen . Hvis de ikke vil have at hun skal med dertil, vil hun alligevel følge med, men et godt stykke bagud, hvor de ikke kan se hende. Kim kan bruges som en slags "sidste chance" for at blive reddet. Fek.s. kan hun træde ind med sin bue og hjælpe mod Zaltzar. Selvom hun følger med dem til passet, vil hun følge efter dem efter de er redet igennem passet. Det har hun nemlig fået besked på af kongen. Han er bange for at noget kan gå grueligt galt og vil gerne have en ekstra hånd med i spillet. Kim er meget loyal overfor kongen.

Hvadenten Kim er med eller ej forventer kongen at de vil tage afsted ved solopgang (ca. kl. 4 om morgenen). Hvis de ikke er vågnet inden da vil 2 af kongens personlige vagter vække dem. De vil bede dem om at skynde sig. Spilpersonerne kan ikke nå at købe noget, da kongen vil presse på for at de skal tage afsted.

Vejen til passet (Arravini O' Nindor passet - oversat fra elvisk: den dybe kløft i tændernes mund) er nem og ufarlig. For ikke at sænke spillet bør der ingen encounters være på denne strækning. Det tager 2 dage på hest at nå dertil.

Passet (kort 2)
Passet er et af de laveste i hele bjergkæden, der omslutter hele landet Irals. Med den lave højde af 740 meter er det en smal sag at komme igennem, skulle man tro. Stien, der fører op til den vestlige borg, Cantanborgen, er næsten lige og følger en lille kold bæk. Den stiger meget svagt og man kan nemt ride hele vejen. Hvis Kim er med foreslår hun at de bør overnatte inde i borgen, hvor de helt sikkert vil være velkomne.

Lidt før de ankommer til borgen vil de blive mødt af en mindre rekognosceringsgruppe, som er til hest. Der er 4 normale ryttere og en leder (se data bagerst). De vil venligt spørge hvad de laver her og hvad deres mål er. Det er sådan at borgen er ekstra bemandet for tiden, da der har været rygter om dværgenes fjendtlighed. Derfor advarer patruljen også PC'erne om de farer der eventuelt kunne være ved at rejse ind i Thalathyn. Hvis de spørger om lov vil de blive tilladt at overnatte i borgen. Hvis de samtidig viser dem det brev kongen har givet dem, vil de få nogle flotte værelser og god mad.

Da spillerne allerede har brugt meget af deres tid på at rollespille, bør overnatningen ikke spilles i detaljer.

På den anden side af passet kan man se en øde slette med en landsby i horisonten. Ca. 5 kilometer fra Cantar ligger en meget flottere fæstning: Ralthuar-fæstningen (oversat fra dværgenes sprog - "Den Uindtagelige"). Bygget for lang, lang tid siden af mester- murere og håndværkere, er denne fæstning landets pryd. Ikke en gang har dværgene tabt en kamp anført herfra. Ikke en gang i løbet af de 1600 vintre den har overlevet. Man kan næsten på afstand se at fæstningen syder af aktivitet. Mange vagter pryder murene og langs stien, der fører ned på den anden side af bjergryggen er der slået ca. 30 telte op.

Det bliver spilpersonernes første store problem: at komme forbi fæstningen. I den fæstning, hvor der normalt kun er plads til et par hundrede dværge, er der nu ble-

vet placeret ca. 1000 dværge. 600 af dem lever inde i fæstningen, mens de andre 400 har slået store telte op langs den sti, der fører fra Irals til Thalathyn. Der er konstant 100 folk ude for at patruljere, dog kun halvdelen om natten.

Spilpersonerne kan vælge mellem at gå direkte ind i lejren, hvorved de vil blive stoppet og udspurgt, eller prøve at snige sig igennem lejren (nok bedst om natten), eller gå udenom hele molevitten. Her kommer problemet med heste frem. Medmindre de har lavet, eller laver specielle poser af tøj, som de kan iføre hestenes hove, vil de næsten helt sikkert blive opdaget. At snige sig igennem lejren er ikke nogen god ide, med al det udstyr de næsten sikkert bærer rundt på. Selvom de sørger for at larme meget lidt, risikerer de at blive opdaget v.h.a. dværgenes infrasyn. Om de bliver opdaget afhænger af et dexterity check med følgende modifikationer:

Om dagen :
-8

Om natten :
-4

Bærer rundt på meget metal (mere end 20 lbs per person : -2

Kaster Silence på partyet: +4

Kaster Darkness på partyet : +4 (om natten) -4 (om dagen)

Den i partyet, der har mindst i dexterity slår for hele gruppen med de ovennævnte justeringer. Hvis det fejler bliver de opdaget og vil blive jagtet af 6 dværge med spyd (se data bagerst). Der vil blive slået alarm, og da det er meget svært at ride hurtigt ned af denne sti, vil de sikkert blive stoppet. Hvis de kæmper, så prøv at få en af dværgene til at råbe "Overgiv jer!". Hvis det fejler, har de selv bedt om det og vil blive fængslet i fæstningens dybe indre.

Det mest åbenlyse vil derfor være at ride hen til lejren. Når de en gang kommer derhen vil en patrulje på 6 dværge, hvoraf 4 går med spyd og 2 med battle axes (data bagerst), stoppe dem. De vil blive stillet følgende spørgsmål:

hvem er i?
hvad skal I i Thalathyn?
hvem har sendt jer?
hvem er jeres forældre?
hvor bor i normalt?
hvor gamle er i?
hvem har lavet jeres våben?
hvor mange var I i jeres familie?

Gør det klart for dem at det meste af en hel dag vil gå med at svare på spørgsmål, som næsten ingen mening har. Hvis de vil svare på alle spørgsmålene, vil hele dagen gå, og de vil først være færdige ved midnatstid. Det er næsten lige meget hvad de svarer, så vil de få lov til at rejse videre. Det er kun hvis de begynder at snige sig igennem lejren at de rigtigt vil blive stillet spørgsmål, der har mening. Men også der vil de få lov til at rejse videre efter en halv dags spørgsmål om ditten og datten.

Der er dog et alternativ: Hvis de viser dværgene det dokument, de har fået af kongen vil de være en smule venligere og lade dem gå efter 5 minutters diskussion.

Babyspisere

Efter at have forladt passet skal de følge stien der fører til Omran. Der er to små landsbyer på vej derhen. Den første Gwantyr er beboet af 23 dværgefamilier, som lever af markbrug. Tidligere fungerede den som handelstation mellem Irals og Thalathyn. Der er mange huse der står øde og indbyggerne er meget fjendtlige overfor mennesker. Både fordi de to duergar-dværge har været på visit her, men også fordi menneskene ikke mere eksporterer deres varer gennem deres by. Byen er da også ved at gå fallit og det er derfor mange huse står øde.

Når de nærmer sig byen, vil fædrene kalde deres børn indendørs og være klar med deres våben, hvis menneskene skulle angribe. De vil være meget fjendtlige overfor både mennesker, elvere og halvelvere, mens de vil være mindre fjendtlige overfor gnomer og halflings. Skulle der være en dværg med i partyet, vil de stadig være fjendtlige, da de ser ham som en person, der "er gået over til fjenden". Der vil ikke blive svaret på nogen som helst spørgsmål, og de vil blive forulempet med bandeord og sætninger såsom: "Kom her lille Gwindela, de store børneædere kommer.","Forlad byen, I som samarbejder med djævle og trolde.". Intet vil få dem til at ændre deres mening, med undtagelse af en Charm Person.

Bliver en sådan kastet, vil personen (hvis han ikke klarer sit saving throw) være meget forvirret, da vedkommende både godt kan lide og ikke kan lide mennesker. Det vil være en meget underholdende person at styre. Det ene øjeblik venlig og varm, det andet parat til at angribe.

Det samme gælder for den anden landsby Harrack, men de vil ikke vise deres had så åbenlyst som indbyggerne i Gwantyr.

Omran

Spilpersonerne vil efter ca. 4-5 dage nå hovedstaden i Thalathyn - Omran. Omran er en meget flot by, bygget udelukkende af granit. Tagene på husene er dog af sten, en speciel dyb-rød sten, som findes i bjergene mod syd. Det er en middelstor by med 7500 faste indbyggere, og en militærenhed på 750 personer. Igennem byen løber en lille flod, Hausch-floden, som starter i bjergene mod nord. Det er en stille

flod, som giver byens indbyggere masser af friskt vand og mad på bordet.

Byen har mange specielle kendetegn, der får den til at skille sig ud fra den øvrige mængde "almindelige" byer: Husene er som sagt bygget af granit og kan tåle de jordskælv, der ofte forekommer i dennne del af verden. Etagerne i husene er lavet til dværge og er derfor kun 1,5 meter høje. Dog er der en håndfuld huse som engang var beregnet for at huse mennesker og elvere. Midt inde i byen, omringet af en indre mur af sten (10 fod høj), ligger byens pryd - slottet. Et slot der ikke ligner almindelige slotte. Det har ikke spir, men har dog to tårne. Det er lavet af en mørk stenart kaldet werf. Stenen er meget solid og kan tåle meget. Der fortælles om dengang en enorm rød drage landede på et tårn, slog på det, pustede ild på det, men intet skete der. Stentypen kan kun fås et sted fra - The Elemental Plane of Earth. Det kan du godt bringe ind i et andet eventyr.

Når spilpersonerne ankommer til byens port vil 5 vagter stoppe dem op og spørge hvad de vil her. De er ikke velkomne. Der er kun en måde at komme ind i byen på og det er via porten. Derfor må de vise deres dokument for at få lov til at komme ind overhovedet. Viser de ikke dokumentet er der ingen jordisk chance for at de kan komme ind (måske med magi). Men viser de først dokumentet vil der gå 5 minutter og de er inde bag muren.

Inde i byen er der kun et sted hvor de kan overnatte behageligt - kroen "Mødestedet". Engang en meget respekteret kro, men nu er der kun få gæster og forretningen går dårligt for den unge mandlige halfling - Nartek. Så når de kommer vil han være meget glad for deres besøg, da det er de første kunder i uger. Han vil servere, være meget venlig og glad og opvarte dem som var de konger.

Da Nartek er en af de vigtigste personer i hele modulet, er det vigtigt at sørge for at spilpersonernene bliver gode venner med ham og kommer til at stole på ham. Kroen har længe kørt dårligt, da den er beregnet til "de store personer". Dværgene har undgået den, da den repræsenterede de børneædende mennesker og elvere. Derfor ønsker Nartek inderligt at begge lande kommer på talefod igen. Hvis spilpersonerne fortæller hvad de skal i byen vil han gerne hjælpe dem. Han ved meget om byen, dens indbyggere og de to duergardværge. Desuden er han en gammel god ven af kejseren, og kan skaffe dem en audiens hos ham. Han ved følgende ting:

Der er to dværge der farer rundt i byen med en stor grøn amulet i en kæde om deres hals. Fra amuletten strømmer noget lyst grønt lys, som ser ud til at påvirke dværge der er i nærheden, men han hævder at det i hvert fald ikke påvirker ham, han er nemlig immun overfor al magi. Ja, ja - han er jo kun en halving, han ved ikke bedre. Han ved også at de er kejserens personlige rådgivere, og at befolkningen følger deres ord.

Han mener at have set et eller andet fare over nattehimlen. Det efterlod sig en lysende stribe flammer, som kort efter forsvandt. Tingesten havde kurs mod syd eller sydøst.

Hvis de skulle vælge at tage op til kejseren straks efter de er ankommet (sørg for at de kommer om aftenen til Omran), vil de blive afvist af vagterne: "Han vil ikke se sådan nogle kryb, som jer","I er ikke værdige til at se på ham","Forlad straks området!", etc. Det er umuligt at bestikke vagterne og slottet er så godt bevogtet at selv med magi er det næsten umuligt at bryde ind. Der vil ikke ske noget specielt med spilpersonernene før næste dag, medmindre de tager ind til "Mødestedet", som nævnt ovenfor.

Hvis de næste morgen går ud i byen vil de på et eller andet tidspunkt se følgende (læs op): *Da I runder et hjørne ser i pludseligt et grønt skær omkring jer, som om luften var blevet farvet. I løbet af få sekunder træder en dværg i en kutte frem fra en sidegade, fulgt af 4 solidt byggede dværge (se data for alle 5 bagerst). Alle andre dværge omkring ham og som er inde i skæret smider sig på jorden for ham. Alle andre dværge, som ikke er i skæret bukker dybt og længe. Da han med sine dyb-brune øjne ser jer, stopper han op, vender om og går med panden højt væk fra jer. Lidt efter er skæret forsvundet og livet på gaden er igen normalt.*

Hvis det skulle være sådan at der en dværg med i partyet vil han opføre sig magen til. Bagefter er han normal igen, men han er nu charmet af dværgene. Dæmonens energi påvirker ham hele tiden og skulle han vælge mellem dværgen og partyet er dværgen at foretrække. Skulle spilpersonerne følge efter duergardværgen, vil de blive stoppet af de 4 muskuløse vagter han har med.

Trippity Trap

Duergardværgen, Baltro, er blevet mistænksom: hvad laver mennesker her i Omran så tæt på invasionens komme? For at skaffe sig af med dem vil han få sin gode ven Andiver til at lokke dem til Zaltzar's borg. Men han skal selfølgelig advare Zaltzar først. Hvis nogen af spilpersonerne skulle være ude i det fri den nat vil de se det samme som Nartek har set på nattehimlen. Baltro har advaret sin tviling, Dron om deres tilstedeværelse, men har sagt at han ikke skal bekymre sig om dem, for de er snart væk.

Andiver, en skrupelløs tyv og morder, har allieret sig med tvillingerne, for han vil gerne være på den vindende side. Han har indtil videre taget sig af mindre sager, såsom afskaffelse af farlige elementer - halflings, gnomer o.l. Men nu er han blevet betroet en vigtigere opgave af Baltro. Han skal sørge for at spilpersonerne hurtigst muligt kommer ned til borgen. Derfor vil han kontakte en af dem samme dag, som de har set Baltro.

Selvom de ikke har set Baltro, vil han alligevel vide at der er mennesker i byen. Han får alt vigtigt at vide fra vagterne.

Andiver vil prøve at møde dem i en kro. Lige meget hvilken kro de opholder sig i, vil han kontakte dem. Han vil sige at for de rigtige penge kan han fortælle dem alt om hvem der står bag dværgenes fjendtlighed overfor menneskene. Prisen er ca. 200 gp, men kan presses ned til 75 gp. Når de først har bestemt prisen, vil han sige at de skal følge stien mod syd, og når de når et sted hvor stien deler sig, skal de følge den venstre indtil de ankommer til en borg, som er meget godt gemt i bjergvæggen. Hvis de på en eller anden måde udøver vold mod ham, vil han kun sige at de løber i en fælde, og at det var Baltro der havde betalt ham. Han er ikke let at overtale, men er han først rigtigt smadret (mindre end 2 Hit Points, eller trussel om død) vil han sige hvad han ved. Han kender intet til Zaltzar.

De tre ting spilpersonerne kan foretage sig nu er:

- Prøve at få en audiens igennem. Se "Kejserens nye folk".

- Prøve at undersøge en af dværgenes boliger. Se "Hvad har vi her?".

- Følge Andiver's råd og tage til borgen i syd. Se "Skal vi lege tagfat?".

Kejserens nye folk: Der er kun en måde at få en audiens med kejseren - at blive gode venner med Nartek. Han vil røbe at han måske godt kan skaffe dem en audiens, hvis de bliver lidt og holder ham med selskab et par dage. Hvis de snakker og har det hyggeligt vil han efter to nætter sige at han har aftalt et tidspunkt med kejseren.

Nartek har engang rejst sammen med kejseren, men det er lang tid siden nu, men han er stadig hans gode ven. Det er også derfor at han ikke er blevet skaffet af vejen af de to duergar-dværge. Han har også skaffet en audiens hos kejseren for PC'erne, men det bliver med ca. 20 vagtfolk og den ene af kejserens personlige rådgivere - Dron. Audiensen finder sted den dag Nartek fortæller dem at han har fået en audiens hos kongen. Lige fra det øjeblik de træder indenfor borgmuren vil de være fulgt af 10 vagter (se stats bagest).

Audienslokalet er et stort rum, oplyst af mange fakler og med mange statuetter stående langs væggene. Længst henne er nogle trapper, i en cirkel der fører op til en tronstol. Spilpersonerne vil ikke få lov til at komme tættere på end til trapperne. Alle åbenlyse våben vil være fjernet fra dem, men de checker ikke alt udstyret. Kejseren har hele morgenen hørt på Dron's prædiken om hvor onde menneskene er og at han ingen aftaler skal lave med de slyngler. Det bærer hans samtale med dem helt klart præg af. Han vil være fjendtlig, men gider godt høre på hvad de siger. Det vil dog være klart at de ikke umiddelbart kan få nogen hjælp eller forståelse herfra. Historier om en mystisk hær fra øst bliver betragtet som løse rygter, og Dron siger at de har haft tropper derude for at checke, men der var intet. Nej, menneskene er farligere. Dron bærer selfølgelig sin amulet.

Skulle spilpersonerne bruge magi åbenlyst vil de blive angrebet af vagterne. Men et klogt træk, vil være at kaste Dispel Ma-

gic på kejseren. Den Charm spell, som han er underkastet fungerer, som hvis en 12. niveau wizard havde kastet den på ham og de normale chancer for at det lykkes er til stede. Men, der er et stort men: Hvis det lykkes, har de kun en runde hvor han er afcharmet, men den vil han bruge effektivt. Han ved godt at dværgen har charmet ham, men at han ikke har kunnet gøre noget indtil nu. Han vil bevæge sig væk fra duergardværgens amulet-radius, men ikke hurtigt nok. Runden efter er han charmet igen. Han vil bede spilpersonerne om at gå. De vil ikke kunne møde kejseren igen før at de har klaret opgaven. De får intet ud af audiensen, ligemeget hvad de gør.

Dværgenes huse

Udenfor de to identiske huse, som kun ligger 100 fod fra hinanden, er der altid 2 vagter der holder øje med husene. De vandrer rundt om huset, hver for sig, hver sin egen vej. Men de er ikke beregnelige. Der vil næsten altid være en person foran hoveddøren. Data bagest. Det eneste, som ikke er ens ved husene er deres møblement. Selvom det ikke er vigtigt for plottet, er det jo altid godt at gøre opmærksom på at de ikke er helt ens. I begge huse er der højt til loftet (ca. 2.5 meter), da dværgene godt vil føle sig, som var de i et slot.

Egentligt er der kun et rum i hvert af husene der er interessant, det er rum 6, men hvis det kun er det rum der bliver beskrevet, vil spillerne jo få mistanke om at der er noget gemt der. Hvilket der jo også er, men det skal de ikke have at vide med det samme.

1: Her ved facaden af dette gyldenrøde hus, lavet af granit er der en stor frontdør. Alt for stor til en dværg, skulle man tro, men der har engang boet mennesker her. Der vil sandsynligvis være en eller to vagter her, som konstant er på vagt. Døren er lavet af solidt egetræ og er låst med en ekstra god lås (-15% til Open Doors forsøg). Der er 4 vinduer i stueetagen, og 3 på første sal. Langs væggene gror en slyngplante, som man med held kan bruge til at kravle opad.

2: Dette er et skur/en stald. Der står ingen dyr herinde, og huset ser ikke ud til at have været i brug i lange tider. Det er gult, men også af granit.

3: Dette er en stor velkomstsal. Langs væggene hænger klenodier: dyrehoveder, malerier o.l. De har en samlet værdi af 750 gp. De vejer ialt ca. 50 kg. Der er også en trappe der fører op til første sal.

4: Dette er et nydeligt dekoreret gæsteværelse for to personer, men sengene ser ikke ud til at passe ind i værelsets stil, og er alt for små til mennesker og elvere. Der er et vindue ud til haven.

5: Dette er en hyggestue, med en kamin og to store flotte sofaer. Der hænger også et maleri af en stolt dværg i blodrød rustning, som stolt hæver et langt flot sværd. Der er også en lille gang der fører hen til det tidligere bibliotek.

6: Dette var engang et bibliotek, som indeholdt flere hundreder af sjældne bøger, men dem tog de to tvillingedværge og brændte. Der står dog stadig alle de hylder, de engang har stået på, hvoraf to af dem står mod den nederste væg. Skulle man finde på at slå på det inderste af hylderne vil det lyde hult inde bagved, men man vil ikke finde mekanismen. På en af siderne af hylden er en skjult knap. Når man trykker på den, glider begge hylder op, som var det en dør. Der er intet magisk ved denne Secret Door, kun mekanisk.

7: Bagved den føromnævnte dør er der spændende ting. Der er en scroll-tube, der indeholder et kort over denne del af verdenen, med et stort rødt kryds over det sted hvor Zaltzar's fæstning er (Segantar-fæstningen), samt en rød pil fra skovene nordøst for Omran, til Omran og videre til passet Arravini O' Nindor. Derudover er der et brev fra Zaltzar til Dron (eller hvis de er inde i Baltro's hus - til Baltro). Men det vil spilpersonerne ikke kunne vide, da det er skrevet på en mystisk og ældgammel skrift, som man kun kan tyde hvis man har Comprehend Languages, eller hvis man har Ancient Languages - Nupar (eller en anden lignende gammel skrift fra din verden). Dette brev fortæller kort om de ting, der er sket og, som vil ske m.h.t. Thalathyn og Irals. Du kan give dem de vigtigste informationer fra Plottet.

8: Dette er køkkenet, samt det tilhørende spisebord og stole. Der er en stor lysekrone over bordet. Det er ikke en forfinet en. Der er derudover en vindeltrappe af sort træ, der fører op til første sal.

9: Dette rum har et enkelt maleri, der er ved at forfalde. Det er af et menneske - en høj mand i en skinnende sort kåbe, med en kat ved sin side. Han holder en stav oppe, der lyser kraftigt.

10: Dette rum bruger Dron/Baltro som soveværelse. Der er en del tøj og nogle få smykker (værdi ialt 300 gp), men ikke noget specielt af interesse.

11: Dette rum har engang været et sted hvor de tidligere indboere havde et lille tempel, hvor de kunne prise deres gud. Dværgene rører aldrig dette rum.

12: Dette er den øvre stue, som dog ikke har noget specielt møblement. Det bruges næsten aldrig af dværgene.

13: Dette er et gæsteværelse magen til rum 4.

Skal vi lege tagfat?: Hvis spilpersonerne tager afsted mod Zaltzar's fæstning, vil der indtræffe et encounter og det er med gargoyler (se data). Der vil ikke være andre encounters, da Zaltzar ønsker at de skal dø af hans personlige magi. Disse gargoyler vil slå til den første nat de slår lejr. Hvis spilpersonerne tænder et bål, vil de helt klart kunne se dem, og vil lave et swoop attack til at starte med. De vil tage dem, der er på vagt først. Hvis spilpersonerne ikke tænder et bål, vil Zaltzar guide gargoylerne via hans Pool of Scrying.

Men HUSK!: dette encounter indtræffer KUN hvis Zaltzar ved at de kommer. Det er muligt for spilpersonerne at lave et overraskelsesangreb på ham.

Midt om natten vil disse ondskabsfulde væsener angribe. Har de først fået fat på en person, vil de prøve at torturere ham/hende og tage personen med tilbage til Zaltzar. Han vil dræbe personen alene. Hvis mere end halvdelen af gargoylerne er døde eller slået ud af kampen, vil de andre trække sig tilbage for at angribe sammen med Zaltzar.

Når de nærmer sig fæstningen, bør du sørge for at de ankommer om natten. Der vil være en kraftig storm, med lyn og torden. Nogle af disse slår alarmerende tæt ned ved spilpersonerne og de vil være døve i 1d4 runder derefter. Hvis en druid kaster Call Lightning vil hver terning for skade give +1. Når de er rigtigt tæt på fæstningen, vil et lyn slå ned i toppen af tårnet E. Der vil de se et frygteligt syn - en dæmon holdt til fange i kraftige magiske lænker (de lyser svagt). Dæmonen er stor - ca. 4 meter høj og 2 meter fra skulder til skulder.

Den har et stort sort horn i panden og lange sorte kløer. Idet den ser spilpersonerne vil den råbe: "Befri mig og I vil leve godt resten af jeres liv." og "Døden vil fri jer for alle jeres lænker og bånd, fri jer for alle farer, døden er god". Få sekunder efter vil det begynde at regne. Først svagt,derefter med mere kraft og til sidst, som en uendelig strøm af vand. Alle vil have -3 to hit, når de er ude i det åbne.

A: Denne sti, starter et godt stykke ned ad bjerget og bliver smallere og smallere jo tættere man kommer fæstningen. Da det nu øsregner, lyner og tordner kan man kun se 20 fod klart foran sig. Derfor skal du sige til spillerne at du vil slå et dexterity check for deres heste. Lad som om du slår, og giv nogle uhh og ihh, og de vil straks stige af hesten. Men der er ingen af dem der falder ned, medmindre de opsøger faren og går på kanten af stien, som allerede er godt mudret til. Der skal de slå et rigtigt dexterity check, for at se om de falder ned af den 120' lange skrænt. De vil tage 5d6 i skade hvis de falder.

B: Dette plateau er omkranset af høje bjergsider, som i denne silende regn er total umulig at bestige.

C: Disse to porte af massivt træ, med jernbeslag, er magiske og derfor ikke rådnet op i tidens løb. De er 24' høje og kan kun åbnes af en person med 23 i strength, eller flere med en samlet styrkesum på 65. Men når spilpersonerne nærmer sig, vil de langsomt åbne af sig selv, og lukke sig bagved dem. Er de først kommet ind vil de ikke åbnes igen.

D: Denne plads er meget mudret nu og når de er trådt ind på pladsen og de store døre bag dem er lukkede vil dette encounter finde sted: Lige meget hvor de står vil en hånd stikke op ad mudderet og prøve at gribe fat i ben på en hest eller en person. Der er 50% chance for at enhver, der går på pladsen (gæder også trækdyr) vil blive "fanget" af en hånd. Hænderne tilhører 25 zombies, som Zaltzar har påkaldt v.h.a. Animate Dead. Data står bagest. De vil angribe uden at stoppe.

E: Her er tårnet, hvor dæmonen Laittelakk holdes fanget af Zaltzar. Der er kun en måde at nå hen til slottet: via den underjordiske gang der går fra det andet tårn, J, til bunden af dette. Herfra er der så en stige, med en længde på 100'. Tårnet har kun to etager: Det nederste, hvor der ikke er noget og så det øverste plateau, hvor dæmonen holdes fanget og hvor Zaltzar sandsynligvis vil være til slut. For at se nærmere detaljer om dæmonen, se data bagest.

F: Disse to døre, som er 10 fod høje kan åbnes normalt af en person med 18 i styrke eller flere med samlet styrke på 35. Men lige før de åbner dem vil en ung elverpige vise sig, som en gennemsigtig person, der svæver over jorden. Hun vil vende sig mod den mest noble og sige: Til dig noble mand/kvinde betror jeg dig denne ring (hun giver personen en ring). Med den skal du se den rette vej til løsningen. Må (En kendt god gud) være med jer i jeres søgen efter det ukendte. Farvel. Denne elverpige var en elver, som Zaltzar brugte i sine eksperimenter og ofringer. Hendes sjæl har altid prøvet at kæmpe imod at dø, så nu er hun blevet en fjende af Zaltzar. Man kan ikke ramme hende, men hun kan heller ikke ramme nogen. Ringen hun har givet væk, vil lede den person hen mod ygning H. For inde i bygning H er der gemt en scroll med to kraftige spells på - Banishment og Dispel Magic. Det er en scroll Zaltzar har gemt til en dag, hvis det skulle gå galt. Ringen lyser op når den vender mod bygning H.

Når man træder ind i den inderste fæstning, vil man straks blive mødt med Lightning Bolts og Magic Missiles fra Zaltzar. Han opholder sig ca. 30' over spilpersonerne sammen med sine resterende Gargoyler. Han har i forvejen kastet Fly på sig selv. Gargoylerne vil forskrække dem lidt, men ikke eliminere dem helt. De vil prøve at lokke dem hen til bygning L, hvor de vil flyve ind ad et vindue. Hvis spilpersonerne kommer ind i bygningen, vil Zaltzar kaste en Spectral Force af 5 riddere i sorte rustninger, som kæmper, som var de Hit Dice 6. De har AC 2 og angriber to gange i runden med deres sværd. Sværdene gør 1d8+2 i skade når de rammer. Men husk at da de er en illusion, bør du på et eller andet tidspunkt røbe en detalje, som kan få dem til at tro at det måske kunne være en illusion. Hvis Zaltzar's angreb ikke virker vil han lade dem følge ham til bygning J, hvor han vil løbe ned af den underjordiske gang indtil han når til dæmonens opholdssted.

G: Her kan man stille sine heste, men det er nok ikke nogen god ide. Fordi inde i stalden ligger 5 Shadows på lur. Hvis nogen efterlader noget levende herinde vil Shadows'ene angribe det. Se data bagerst.

H: Som man kan se på den forstørrede tegning, er H delt op i flere rum. De indeholder følgende:

1: En stor sal med sorte marmorsøjler, et alter overbesprøjtet med blod (af Zaltzar), samt 3 stole bagerst i rummet. En gang imellem kan man har dræbt, men hvis sjæle stadig lever. De er ligesom elverpigen ved F.

Ellers er der intet specielt ved dette rum.

2: Dette er et omklædningsrum, hvor vin, lange knive og flotte sorte og røde kåber ligger på en stor seng. Knivene har en værdi af 75gp, men kun hvis man kan få det størknede sorte blod af dem...

3: Det er her Zaltzar normalt opholder sig, når han ikke afholder ceremonier for sig selv og sine "venner". Men han er jo som sagt ikke nu. Der er ingen åbenlyse værdier i dette rum, men leder man grundigt efter dem, kan man slå et Secret Door check. Klarer man det vil man finde en lille lem i gulvet. Åbner man den finder man en lille pose med guld (100 mønter), og en lille flaske (Poison - saving throw eller dø).

4: Her eksperimenterer Zaltzar med forskellige miksturer, men der står ingen færdiglavede her. Det er et stort virvar af flasker, kolber, mystiske ingredienser og andet godt, der præger dette rum.

5: Dette har engang været et af de rum soldaterne overnattede i, men nu står det tomt. Tusindvis af små edderkoppespind fylder alle rummets vægge. Men de edderkopper, der lever her er ikke farlige. Man kan finde ældgamle mønter og sværd, som ikke er meget værd da de er af dårlig kvalitet.

6: Dette er ikke identisk med rum 5, men har de samme karakteristika som det rum. Dog kan der findes to gamle lig, liggende på deres seng, med et sværd igennem den enes hovede, og det andet lig har slet ikke noget hoved, det ligger få meter derfra.

7: Selvom dette også engang har været brugt til soldater, bruger Zaltzar det meget. Herinde opbevarer han nemlig et enormt kort over det meste af den kendte verden, inkluderet landene såsom Irals, Thalathyn, Vanthar og nogle få andre. På kortet, som ligger på et bord, er der flotte elfenbensbrikker, der repræsenterer de forskellige hære fra Vanthar. Ved siden af kortet er en stor bog der indeholder notater om hærenes fremmarch og forløb. Man kan se hvornår Zaltzar regner med at hæren kommer frem til Omran, hvornår de efterlod Vanthar, hvornår han lavede en aftale med Vanthars kejser Agonto af Vellimoor den IV. Men inden de begynder at undersøge kortet og dens brikker, vil døren bag dem lukke med et brag. Luften vil blive tyk og Zaltzar's vagter, fire harpy'er vil begynde deres elskovssange. Se data bagest.

8: Det er magen til rum 6.

9: Dette rum har Zaltzar lavet om til et fængsel. Han har kastet Wizard Lock på døren og opbevarer nogle personer der uden mad eller vand. Det vil være meget svært for spilpersonerne at åbne døren da man skal have meget høj styrke, men en magiker, kan efter nogle minutters ihærdig forsøgen på at åbne døren ressonere sig til at der nok er blevet kastet en Wizard Lock. For at få dem til at virkelig ville åbne døren, kan man svagt høre en klagen derindefra, barnegråd og en mors tyssen, en ung piges stille gråd og hulken og den stakkels mands stille beden om hjælp. Hvis de får døren åbnet (Dispel Magic eller lign.), vil de netop møde disse udsultede personer, som nævnt før.

10: Disse to gange er hemmelige gange der fører ind og ud af bygningen.

I: Der er adgang til disse to forfaldne gamle tårne via en trappe, der kommer fra borgpladsen. Indeni tårnene er der ikke noget som helst, som er vigtigt.

J: Dette tårn i bygning K's gård er Zaltzars favorit-opholdssted. Tårnet tilhørte engang for lang tid siden en mægtig, men god mager der havde placeret en permanent illusion af en væg på den dør, der fører ind til tårnet. Der-

for må man føle sig frem for at finde døren. Når man først har fundet døren vil Zaltzar's "kæledyr", en imp, angribe den første person, der træder ind i tårnet oppefra. Efter at den har angrebet en gang vil den flygte i en fart, hen til Zaltzar. Der er en hvirveltrappe der fører ned til en underjordisk gang, samt en hvirveltrappe, der fører op i tårnet. Den underjordiske gang fører til bygning E, hvor Zaltzar, sammen med Baltro venter, efter at Zaltzar har trukket sig tilbage fra kampen mod spilpersonerne. Øverst oppe i tårnet har Zaltzar en Pool of Scrying. For nærmere informationer, se DMG'en.

K: Denne bygning er faldet sammen, p.g.a. de kraftige jordskælv, der ofte er i disse egne. Der er nogle gamle våben og lig, samt mønter gemt neden under ruinerne. De er kun noget værd for antikvitetshandlere (ca. 5 gp/ting).

Forløbet af kampen mod Zaltzar skal være således: De møder ham første gang da de træder ind i den inderste borgplads, hvor han lokker dem til at gå ind i den tomme bygning L. Hvis hans illusionstrick ikke virker, flyver han til bygning J, hvor impen angriber den første, der kommer ind, mens Zaltzar flygter ned i tunnelen. Impen, Baltro og Zaltzar kæmper mod spilpersonerne sammen oppe i tårn E. Det gør de indtil en af parterne er ved at tabe. Da vil et kraftigt jordskælv ramme fæstningen . Disse rystelser er så kraftige at Laittelakk's kæder knækker, hvorefter han hurtigt tager Zaltzar og Impen med sig til det 344. plan af Abyss. Tårnet ryster meget, men det holder.

Nu holder magien op med at virke på dværgene og de dræber straks Dron, den anden duergar-dværg. De vil prøve at etablere et forsvar mod den ukendte hær fra skovene, men ved ikke præcis hvor, eller hvornår de slår til. Så medmindre spilpersonerne finder ud af det i Zaltzar's krigsrum og fortæller det til dværgene, vil de vinde over hærene fra Vanthar, men med store tab. Fortæller de det, vil dværgene vinde stort over Vanthar-styrkerne og spilpersonerne vil være helte for resten af deres liv i Thalathyn og Irals. Det må simpelthen være belønning nok.

Monster data

Gargoyle: Int 7, AL CE; AC 5; Move 9, Fl 15 (C); HD 4d4; THACO 17; #AT 4; Dmg 1-3/ 1-3/ 1-6 /1-4; SD +1 våben for at ramme; Size M (6' høj); XP 650

Common Bat: Int 1; AL Nil; AC 8 (Fl 4); Move 1, Fl 24; HD 1-2 hp; THACO 20; #AT 1; Dmg 1; XP 15

Harpy: Int 5-7; AL CE; AC 7; Move 6, Fl 15 (C); HD 7; THACO 13; #AT 3; Dmg 1-3/ 1-3 /1-6

Imp: Int 8-10; AL LE; AC 2; Move 6, Fl 18 (A); HD 2+2; THACO 19; #AT 1; Dmg 1-4+poison (save ell. dø); MR 25%; XP 650; kan polymorphe sig til large spider eller giant rat; suggestion 1 gang pr. dag; kan blive usynlig

Ogre: Int 8; AL CE; Ac 5; Move 9; HD 4+1; THACO 17; #AT 1; Dmg 1-10; SA +2 på våbenangreb; XP 175

Stirge: Int 1; AL Nil; AC 8; Move 3, Fl 18; HD 1+1; THACO 19; Dmg 1-3; XP 175

Data for encounters

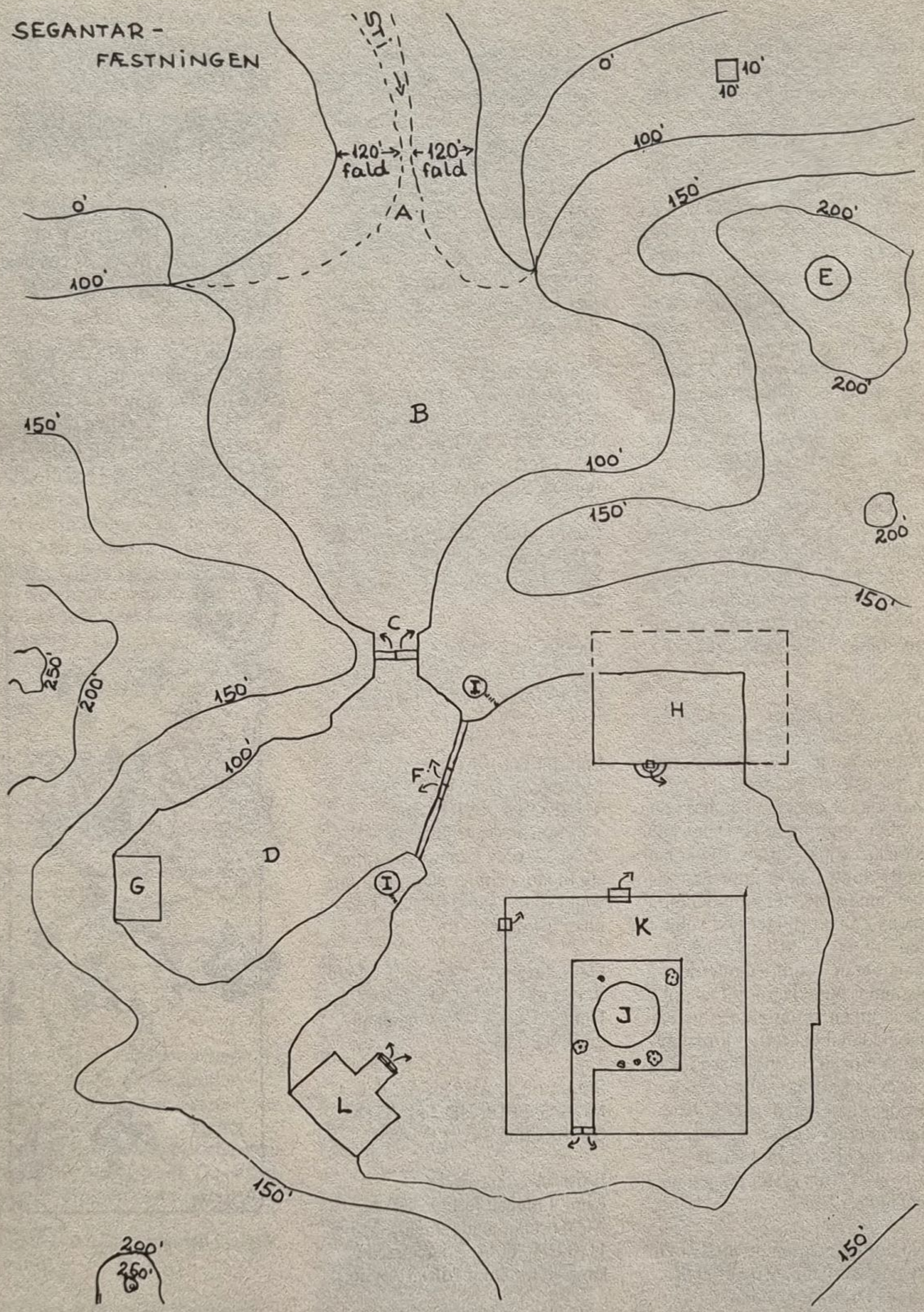
Kim: 4.niveau fighter, HP 37, AC 4 (chain mail+shield), Move 11, THACO 17. Specialized i langsværd, Dmg 1d8+3 (styrke).

Leimenn Athormenn: 9.niveau mage, HP 23, AC 6 (Bracers of AC7+dex), Move 12, THACO 18, Dmg 1d6 (staff) eller 1d4+1(magic dagger+1).

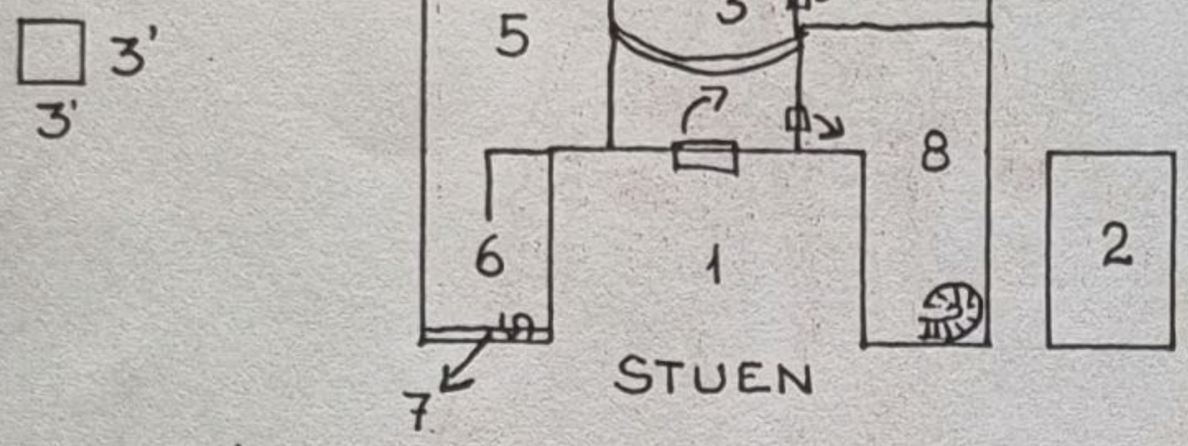
Kong Ilvathid: 0.niveau, HP 7, AC 8(dex), Move 12, THACO 20, Dmg 1d4(dagger).

Ryttere ved Cantan-borgen: 1.niveau fightere, HP 1d10+1,AC 5(Chain Mail), Move 24 (på hest, 12 til fods),THACO 20, Dmg 1d6(spyd).

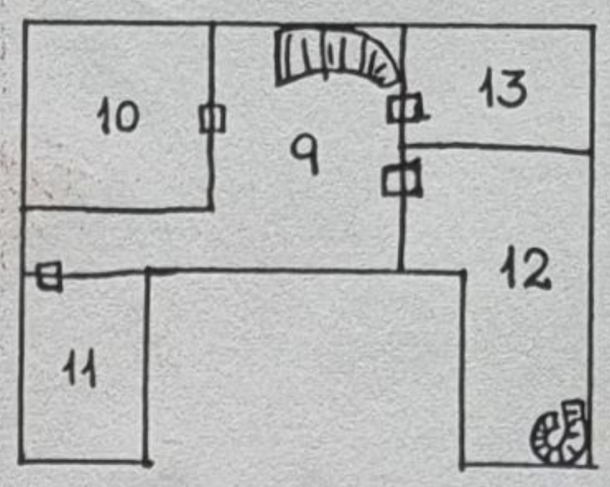
Baltro og Dron, duergardværge: 5/5.niveau fighter/thief, HP 38, AC 6 (leather armor +2), Move 12, THACO 19, Våben Dagger +1; Str 14 Dex 13 Con 16 Int 17 Wis 10 Cha 13 (dog 17 med amulet over for dværge).


SEGANTAR-
FÆSTNINGEN
120' fald
120' fald
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
0'
100'
150'
200'
250'
10'
10'

DRON'S HUS



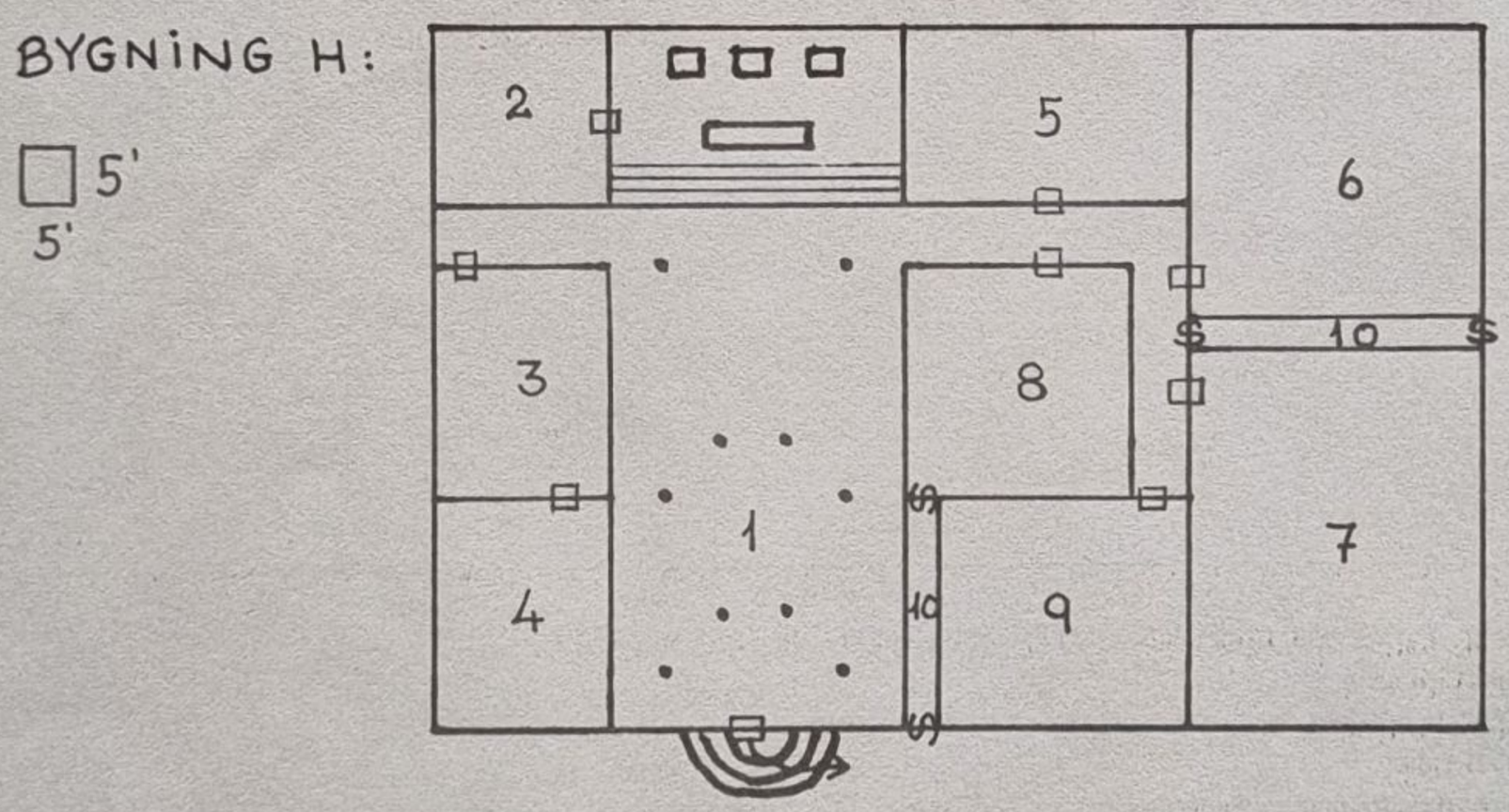
STUEN

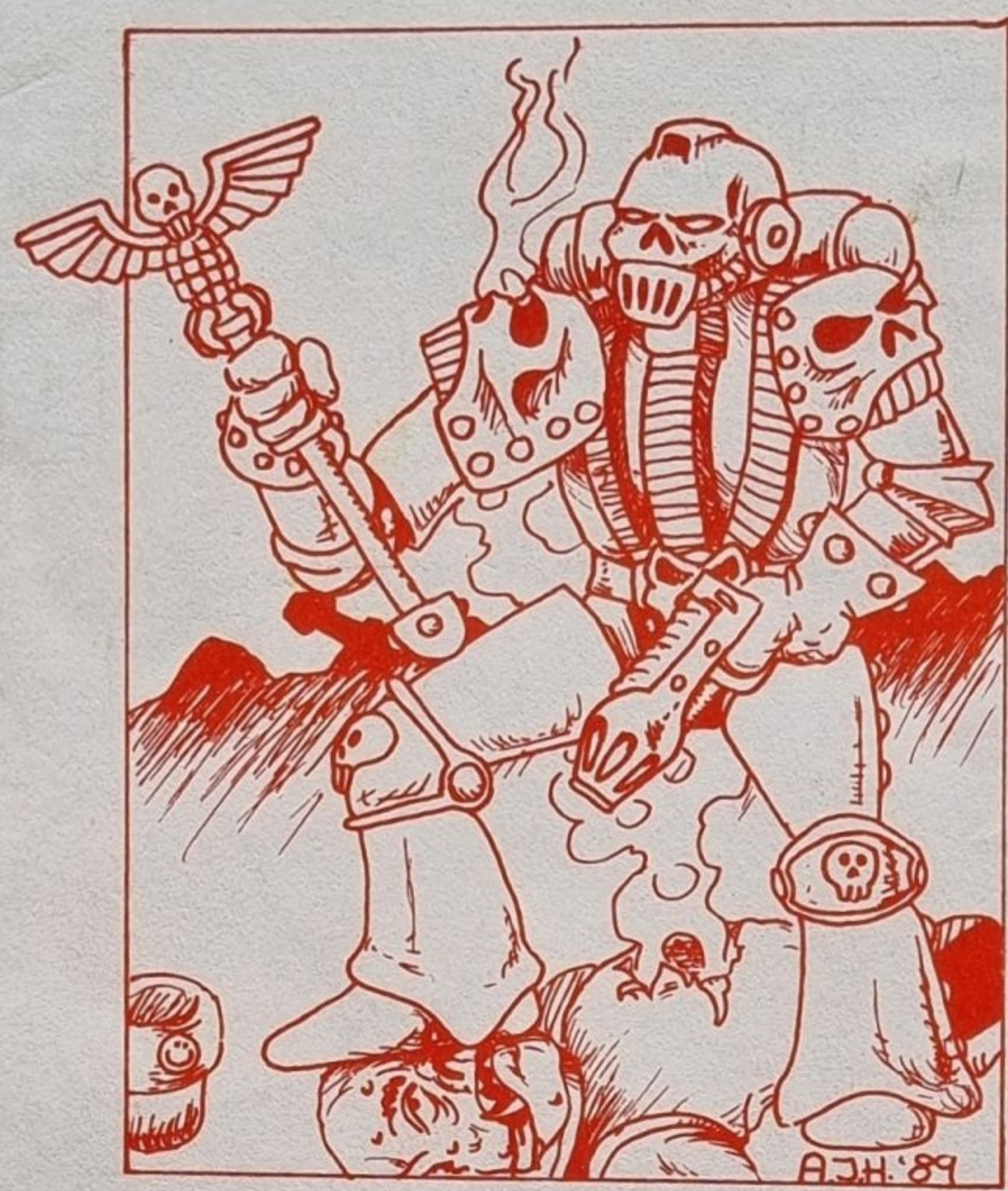


FØRSTE SAL

BALTRO'S HUS ER IDENTISK MED DRON'S.

BYGNING H:





Fafner Tidende udgives af : Fafner Spil, Ermelundsvej 92 D, 2820 Gentofte, tlf. 31 65 56 25
Redaktør: Kasper Thing Mortensen
Illustrationer: TSR, Games Workshop, Anders J. Huulgård, Ruth Rasmussen.
Sats og Tryk: Fafner DTP Tryk
Eftertryk kun tilladt efter aftale og med kildeangivelse