ROLLESPILSMAGASINET

SAGA

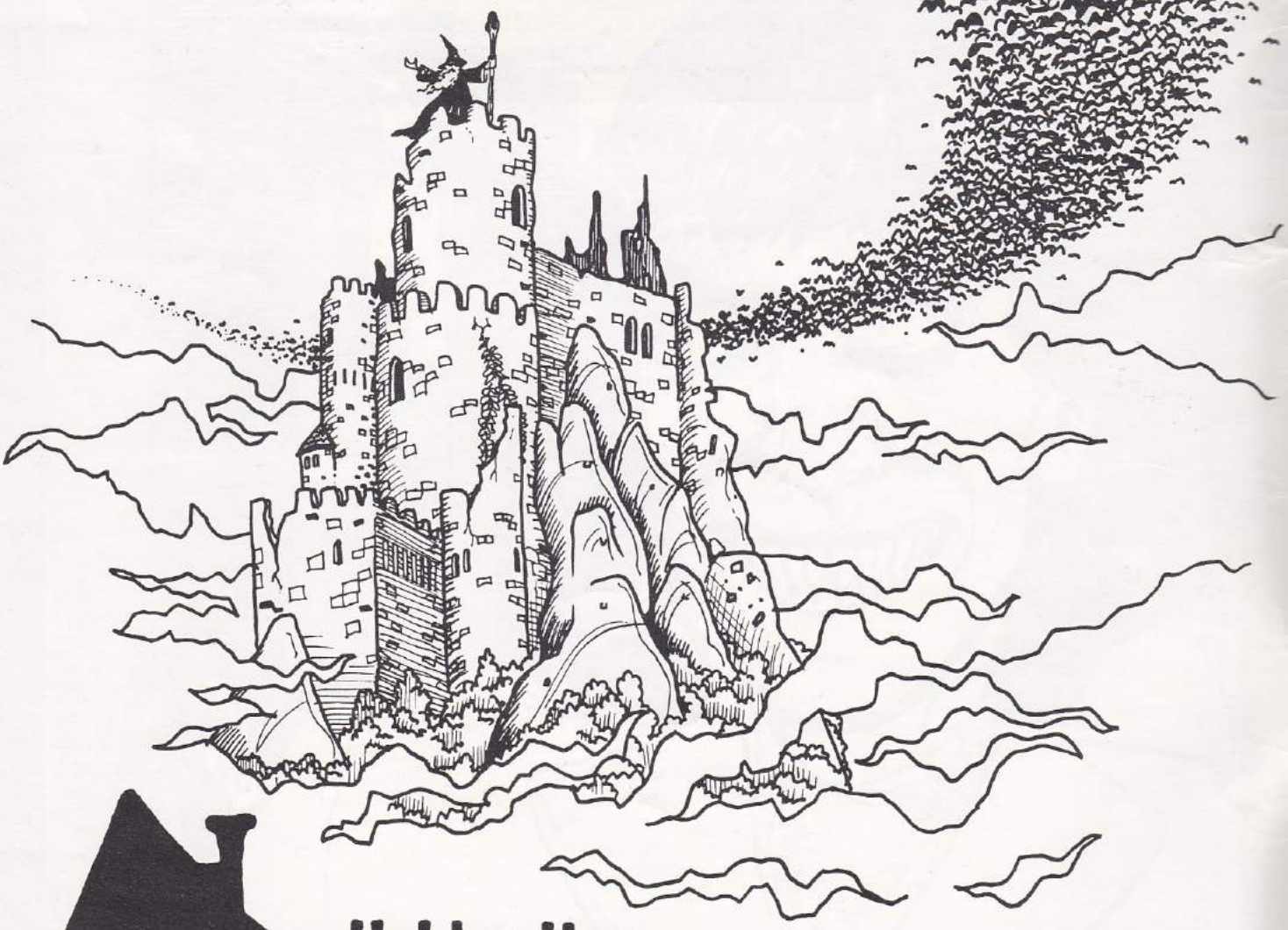
NR. 3 EFTERÅR 1990 PRIS: 20 KR

BØRNEBIBLIOTEKET
TILHØRER
FARUM
KOMMUNEBIBLIOTEK
+ 1 bilag ex 1

GYSERSEKTION: LOVECRAFT, NEKROMANTI, SPLATTER

EVENTYR: D&D, AD&D, DRAGER OG DÆMONER

Hobby House



Hobby House
NØRREGADE 51
8000 Århus C - Postgiro 5 25 43 53

☎ 86 12 00 62

INDHOLDSFORTEGNELSE

FORSIDE
af Palle Schmidt 1

INDEX
og Leder 3

KYLLINGESTANDARDEN
om penge og dagligdagen i en fantasiverden - af Malik Hyltoft 4

KAOS
en anmeldelse af det pofessionelle spiltidsskrift - v. Paul Hartvigson 6

INDKØBSLISTEN
denne gang om GURPS - af Jens Kruuse 7

H. P. LOVECRAFT
100 år i år, manden og myten - af Paul Hartvigson 10

NEKROMANTI
om mørke troldmænd i Drager og Dæmoner - af Merlin Mann 13

JÆGER OG BYTTE
et mini-eventyr til D&D/AD&D - af Steen B. Madsen 19

TROPICAL ZOMBIES
et splatter-eventyr til Call of Cthulhu - af Henrik Sylow 22

SMUGKIG
et hurtigt kig på Danmarks nye rollespil, Viking 26

TIDENS TAND
et dungeon-eventyr til D&D/AD&D/DoD - af Paul Hartvigson 27

ÆSKEN
en ny vikinge-tegneserie 36

NYHEDERNE
indenfor den danske rollespilsverden 41

BREVKASSEN
post fra læserne og oplysninger 44

BAGSIDE
af Jesper Ejsing 48

SAGA #3 - OKTOBER '90

UDGIVER: Firmaet SAGA
REDAKTION: Merlin P. Mann (ansv.)
Paul Hartvigson
LAYOUT: Palle Schmidt
ILLUSTRATIONER: Kim Lykke
Jesper Ejsing
Palle Schmidt
Søren Hyldeborg
OPLAG: 1.500
TRYK: Eks-skolens
ISSN: 0905-6564
REDAKTIONELT:
Firmaet SAGA
Vordingborggade 24
2100 KBH Ø
Tlf. 35 43 63 68
Giro 6 83 65 85

LEDER

Jeg er ofte blevet spurgt, hvad der er godt rollespil, og hvornår man er en god rollespiller. Ikke overraskende kan jeg selvfølgelig ikke svare på dette. Jeg vil faktisk ikke. Det er da klart, at man som regel kan dele folk ind som enten Regelspillere, Rollespillere eller Råvoldspillere - men hvad der er bedst må være individuelt. Det er det desværre ikke, når der pludselig går konkurrence i det. Da må dommerne vælge hvad der er rigtigst. Det er selvfølgelig lidt trist, men endnu tristere bliver det, når man skal vælge een ud af et hold, og belønner denne som "en god rollespiller". Det er jo fuldstændigt mod spillets ånd. Det der gør vores spil så specielt er samarbejdet - det her lede egotrip er jo en maltraktering af gode principper. Jeg mener ikke, at man skal holde op med at afholde turneringer i rollespil - men man skal for Gud i himmelen holde fast ved hold-spillet, og bedømme folk på de resultater de opnår. Og hatten af for Niki Grigoriou, der nægtede at udråbe en vinder i Call-turneringen på Spiltræf '90 - it takes some balls!

Merlin

KYLLINGE-STANDARDEN

OM PENGE I FANTASYROLLESPIL
af Malik Hyltoft

I sidste nummer af Saga blev der bedt om en udvidet prisliste til DoD. Det er selvfølgeligt meget forståeligt - personerne i et rollespil bruger en meget stor del af deres tid på at skrabe penge sammen, og det er lidt af en nedtur bagefter at opdage, at man ikke har noget at bruge de penge til.

Jeg kan desværre ikke give en rigtig prisliste - den ville simpelthen blive alt for lang; men der er en anden måde at gøre det på. Man kan regne ud, hvad priserne i et rollespil svarer til i nutidspenge, og så se på hvilke priser, der ikke svarer til de nutidige.

Alle udregninger i denne artikel er lavet på baggrund af priserne i DoD; men som det vil ses senere er det ikke noget større problem at lave dem om til f.eks. D&D eller AD&D.

Når man hurtigt løber ned igennem prislisten i DoD (og supplerings materialet Kandra) er det svært at bevare overblikket: et vokslys 1 sm, en hængelås 180 sm, en snes æg 25 km, en kylling 17 km, et værelse i en måned 35 sm, leje af et lille hus i en måned 165 sm, bygning af et lille hus 100.000 sm.

Det bliver straks lettere, hvis man forsøger at oversætte beløbene til gode danske 1990 kroner. Hvis vi tager en ting man altid kan få - kyllingen. Den koster 17 km i Kandra. Mon ikke man skulle kunne få en almindelig dansk kylling for ca 17 kr, hvis man gider at rense den og plukke den selv (og man kunne få den på den måde)?

Hvis vi godtager det kan vi lave en kyllingestandard: 1 km = 1 kr. Så bliver det straks mere overskueligt:

et vokslys	10 kr
en hængelås	1800 kr
en snes æg	25 kr
en kylling	17 kr
leje af værelse (1 md)	350 kr
leje af lille hus (1 md)	1650 kr
bygge lille hus	1.000.000 kr
Tjenester:	
murer (dagløn)	50 kr
klipning	25 kr
vandbærer (1 time)	30 kr
overnatning (enkeltvær.)	70 kr
godt måltid	50 kr

Det bliver lettere at forstå; men der synes ikke at være meget mening i det. Hvorfor koster en hængelås 1800 kr? Og hvem har lyst til at stå i lære for at blive murer, når han kan tjene 4 til 5 gange så meget på at bære vand uden at behøve forkundskaber eller endnu mere på at klippe folk.

Der er også andre problemer. Hvis man ser på, hvad det koster at bygge et hus, og hvor meget man får for at leje det ud, kan man se, at det skal lejes ud i ca. 50 år før det har betalt sig selv ind (ulogisk).

Hvad kan vi så gøre ved det? Man kan enten bare vælge at sige "Ja

det er sandelig en anden verden", eller også kan man mere eller mindre smide prislisterne over skulderen og begynde at tænke selv - det er egentligt ikke ret svært.

Lad os først se på vokslyset og hængelåsen. Hvis du går ned i et supermarkede i dag og køber et stearinlys kan du nok få dem ned til et par kroner stykket - de var altså noget dyrere den gang. Men hænge-låsen - du ville nok vride dig, hvis du skulle betale over 100 kr for en ganske almindelig en. Hvorfor svarer prisen så til mindst 20 gange det?

Svaret er egentligt ganske lige til. Vokslys kan forholdsvis let laves uden brug af maskiner - hvis man til gengæld skal lave en hængelås uden brug af maskiner er det et forbandet pillearbejde, der formodentligt vil tage flere dage. I en fantasy verden bør alle fabrikerede ting være dyrere end i vores verden (efter kyllingestandarden).

Som en tommelfingerregel kan man sige, at relativt simple ting (tøj, værktøj og møbler) skal være 5 gange dyrere, komplicerede ting som en hængelås 10-20 gange dyrere, og det der svarer til elektronik, som naturligvis kun kan laves ved hjælp af magi mindst 100 gange dyrere.

Serviceydelser bør til gengæld koste stort set det samme som idag med mindre der er grund til at antage, at det tager længere tid at udføre ydelsen under de anderledes forhold.

Med sådan en regel i baghånden kan man klare sig uden nye prislister til rollespil. Det eneste man behøver er et Daells Varehuskatalog og den seneste regning fra købmanden.

Tilbage er der kun at rette desiderede misforståelser; men det kan også rettes med kyllingestandarden og en almindelig lommeregner.

FRA SØLV TIL GULD:

Hvad så med priserne i D&D og AD&D? Grundlæggende kan de behandles fuldkommen ligesom i DoD. Hvis man finder ud af, hvad et guldstykke er værd efter kyllingestandarden kan man regne ud, hvad alt andet man mangler bør koste.

En kylling i AD&D koster 3kp. Hvis vi siger, at det svarer til 18 kr (kyllingerne er lidt federe i AD&D) er et kobberstykke 6 kr værd, et sølvstykke 60 kr, et guldstykke 1200 kr og et platinstykke 6000 kr.

I det store hele fungerer det meget godt; men pas på! Når man har vænnet sig til at regne i guld løber priserne hurtigt op. En halv liter fad i AD&D koster 60 kr, en halv liter vin koster 600 kr, og et godt måltid 1200 kr! Til gengæld kan man leje en bærer for 60 kr om dagen.

Alt detteher tjener naturligvis kun til at sige, at man skal passe på med priserne - de bliver alt for hurtigt urealistiske. Mit forslag er, at man benytter prislisterne til at fastlægge priser på våben, rustnig, heste og alt andet der skal bruges til krig eller magi, men ellers kan man bare sætte et kobberstykke til en krone, og sjusse sig frem. Det er svært at ramme mere ved siden af end prislisterne gør.

BUNDEN UD AF PENGEKASSEN

Det er selvfølgelig helt fint at kunne regne ud, hvad alting koster i spillet; men det løser ikke det store pengeproblem i rollespil, nemlig at spillerne bliver rigere og rigere næsten uanset hvad man gør.

Grunden er normalt, at man næsten altid glemmer at tage penge fra spillerne i den tid, hvor der ingenting sker. Man kan sidde og tinge om prisen på en bajer når de kommer ind på en landevejskro, men de to måneder, hvor de render rundt i en by og venter på en ny opgave tager man ikke noget for, det er nemlig alt for besværligt.

Den nemmeste måde at komme udenom problemet på er at opkræve overlevelsespenge hver gang der er gået en måned - uanset, hvad spillerne har foretaget sig. På den måde behøver du ikke at rykke dine spillere for penge hver gang de går ind og spiser et sted i løbet af spillet, du skal bare holde øje med om de begynder at give omgange eller på anden måde bruger flere penge end normalt.

Overlevelsespenge er, som navnet antyder, nødvendige for at spilleren skal kunne klare sig. Hvis ikke mindstebeløbet bliver betalt hver måned begynder spilleren at virke lurvet, og hvis det varer ved i et stykke tid kan det tænkes at påvirke hans styrke og udholdenhed på grund af dårlig kost og bolig.

Hvis man ikke har egen husholdning (enten fordi man er på rejse eller fordi man ikke har fundet en bolig) er overlevelsespengene et ret stort beløb. Jeg ville umiddelbart sige, at 6000 kr var minimum - dvs 6000 kobber, 600 sølv eller 60 DoD/30 AD&D guldstykker.

Hvis man bor fast er det lidt billigere. 3000 kr (300 sølv) for første person og 2000 (200 sølv) for de efterfølgende (børn halv pris indtil 12 år).

Disse overlevelsespenge dækker både mad, overnatning, nyt tøj og vedligeholdelse af udstyr. Hvis man skærer ned på dem går det altså ud over alle dele af ens liv.

Indførelsen af overlevelsespenge skulle kunne holde en rimelig balance i rollespilsøkonomien, men pas på! En eneste uovervejet skat kan tippe balancen for evigt. Selv om det er sjovt for spillerne at finde en enorm bunke penge, gør man dem lidt af en bjørnetjeneste ved at dele for mange penge ud på en gang.

ARBEJDE (YECHHH!)

Hvis man bliver tilstrækkeligt god til at tage penge fra spillerne kommer der gerne et tidspunkt, hvor de begynder at se sig om efter en måde at tjene dem på igen, altså arbejde.

Umiddelbart virker ideen med arbejde i rollespil som noget kedeligt noget; men det kan bruges til mange ting. For det første kan det give spilleren en meget bedre fornemmelse af hans spilleperson, at vide, at han kan ernære sig ved at gøre dette eller hint erhverv. For det andet kan spillernes arbejde bruges til at introducere nye personer i spillet med. Både dem der skal bruges i næste scenarie og folk, der bare skal fylde scenen ud.

HVAD SLAGS ARBEJDE?

Hvad slags arbejde kan spillepersonerne så tage sig til. Ja, det afhænger naturligvis mest af din dømmekraft; men jeg vil anbefale at du forhindrer dem i at bruge deres evner som eventyrere. Enten vil der ikke være noget at bruge de evner til i et civiliseret samfund, arbejdet vil være monopoliseret af et laug eller også vil det egne sig bedre som et miniscenarie end noget der bare sker i løbet af en måned.

Eventyrere, der bor i længere tid i et område, vil naturligvis på lang sigt kunne komme ind i deres respektive laug, men det kræver ofte en lang og besværlig optagelsesproces og et horribelt stort optagelsesgebyr.

Det mest tænkelige er, at man enten får arbejde som svend inden for et håndværk man har forstand på eller som medhjælper uden forudsætninger. Har man ikke noget arbejde må man forsøge sig som løsarbejder fra dag til dag.

Hvis man har penge at investere og mod på det kan man selvfølgelig også forsøge sig som selvstændig, men vær beredt på at skulle klare anlaugsprøve.

I DoD bør håndværk regnes som en evne man skal have på sit karakterark.

I D&D og AD&D kan man normalt regne med at have et eller andet erhverv som baggrundsevne, regn med at grundchancen i det erhverv er 50%.

ARBEJDSFORMIDLING

- er der ingen af i middelalderbyerne. Man må rundt med hatten i hånden til man finder en, der vil ansætte en. Jo større byen er, jo lettere vil det være at søge arbejde. For hver 500 indbyggere i byen kan man søge en gang pr. måned.

Når man søger kan det gøres ved, at man slår for sin evne. Hvis det lykkes har man fundet arbejde. Hvis man søger som medhjælper uden forkundskaber må man slå på 5 gange sin styrke eller smidighed. Hvis ikke man finder noget en måned må man klare sig som løsarbejder.

INDTÆGT OG KARRIERE

Indtægten på et arbejde afhænger af hvad man laver, og hvilken position man har. Lønningerne her skulle passe til et almindeligt håndværk som tømrer, smed, murer osv. Mere specialiserede fag som juvelerer, skrivere, arkitekter osv. kan tjene op til det dobbelte, men chancen for at blive ansat i disse fag bør også være tilsvarende lavere.

Løsarbejder: d100 * 4 sm (rulles hver måned)

Medhjælper:	250 sm
Svend:	400 sm
Førstemand:	700 sm

Hver måned bør man desuden slå for, hvordan det går med arbejdet:

1/5 af evnen: success, lønforhøjelse 50 sm

normalt check: hæv din løn og vær glad

ikke klaret: fyret af den ene eller anden grund. Slå d100 for hvor mange % af lønnen du når at få.

fummel: fyret på gråt papir. Du kan kun ansættes i lavere stillinger fra nu af i denne by (Gælder ikke i din hjemby).

Disse regler er ikke lavet for at passe til almindelige mennesker, men de skulle fungere godt nok for tilrejsende og lidt specielle folk som eventyrere.

KAOS:

- Resultatet er mindre end summen af de enkelte dele.

***KAOS,** A4, 28 sider, pris 12,75. Udkommer 10 gange om året - 12 numres abb. (+gave) 120 kr. Udgiver: Fafner Spil, Ermelundsvej 92D, 2820 Gentofte. 31 65 56 25*

Der er kommet et nyt navn i dansk rollespil. Det er KAOS - "Det professionelle Spiltidsskrift". Vægten er på rollespil og tildels brætspil - særligt anmeldelser. Udgiveren er Fafner Spil, importør af spil fra England og USA (og også ansvarlige for D&D på dansk).

KAOS er tydeligvis en fortsættelse på Fafner Tidende, firmaets tidligere blad. Format, layout og vægtningen af stoffet viser en klar linie. Det første nummer af KAOS hedder da også nr. 10 (FT nåede til nr. 9).

KAOS er større (28 sider), og ambitionerne kan aflæses i lederen. Redaktør Kasper T. Mortensen, skriver at Kaos skal være "et provokerende og nyskabende tidsskrift, der vækker opsigt i den danske spilverden". I skrivende stund er der udkommet 2 numre (10 & 11).

NYHEDER OG ANMELDELSER

Det er her vægten ligger. Blandt andet er der fast et par sider med korte produktomtaler - "nyheder" - af de mere interessante ting Fafner har fået hjem. Anmeldelser er på 1-2 hele sider. De er af systemer - som Sværd og Trolddom-bøgerne og Torg i nummer 10, eller supplementer til som "Time of the Dragon", "Old Empires" og "Oriental Monstrous 4" i nummer 11. Disse er alle brugbare og tilpas kritiske.

Andre anmeldelser er værre. Særligt boganmelderen er utålelig. Han vrøvler pinligt og selvgladt, og savler side op og side ned om han kan lide bøgerne - istedet for at forklare, hvorfor de er gode eller dårlige. En mening er OK, men den skal gøres vedkommende for læseren.

Anmeldelserne fylder meget op i Kaos, og gjorde det også i Fafner Tidende. Men jeg kan ikke lade være at synes anmeldelser grundlæggende bare er snak - og de er uinteressante at genlæse. De produkter der anmeldes virker som den slags som folk køber alligevel eller lader være - hvad anmeldelsen så end siger.

Anmeldelser og produkt-nyt er god ballast i et blad. Men når bladet er halvt fyldt med det bliver det kedeligt.

Det professionelle spiltidsskrift
Nr. 10 · 12,75 kr

Torg - kampen om virkeligheden
Cthulhu i nutiden: At your door
Fokus på brætspil: Bloodbowl
Modul til D&D eller AD&D

SPILSTOF

Det vigtigste for mig er eventyr. Gode eventyr viser et spils muligheder langt bedre end en anmeldelse gør det. Og her har Kaos nogle muligheder.

I nummer 9 var der et D&D-scenarie: *Sagen om den forsvundne Mor.* Det var i vikinge stil med et udemærket plot.

I nummer 10 var der et Sværd og Trolddom solo-scenarie. Det er måske godt nok, men virker fejlplaceret. Særligt da et solo-eventyr på 50 rubrikker (som det var) er langt mindre end halvt så godt som et på 100 stk. Det samme gælder ikke nær så meget for normale rollespil. Men man skal ikke lade sig forlede af en enkelt svipser.

Scenarierne i Fafner Tidende tyder godt for Kaos. I 5-6 var der AD&D-scenariet *"Tanner - de fire Dæmoner"* med en spændende og intrigant handling bygget over en enkelt og elegant ide. I nr 7 *"Røde Spor i Sneen"* af redaktøren, et Call of Cthulhu-eventyr, henlagt til Sovjet-unionen i 1923. Tid og sted gav eventyret helt nye sider. Desværre bliver mange af dem saboteret af at være dårligt illustrerede.

Endelig er der brætspilsstoffet - også mest anmeldelser. Der har været artikler om Blood Bowl og tidligere i Fafner Tidende om Space Hulk. Ofte den slags brætspil som rollespillere synes om.

Grafisk er bladet skuffende. Det er ikke grimt eller sjusket. Men der mangler både illustrationer og styr over den enkelte sides lay-out.

I nummer 10 var flere sider 1/3 til 1/2 var tomme, og kun scenariet var nogenlunde velillustreret. Udover det er der bare et par vignetter i bladet og 2 illustrationer, der er sakset fra anmeldte produkter (deriblandt forsiden).

Nummer 11 er bedre, men her er tegningerne igen enten saksede eller dårlige (Jeg har ikke set omslaget til nr 11).

KONKLUSION

KAOS har sine kvaliteter. En garanti for nyheder og anmeldelser, og en tradition for interessante scenarier. Men bladet virker dødt og kedeligt og efterlader en flad fornemmelse, trods det arbejde der tydeligvis er lagt i det.

Kaos lever ikke op til sin formålssætning. Der er meget lidt nyt og provokerende, der kan vække opsigt. Det er som om der ikke er gjort en rigtig indsats for at være nyskabende. Der mangler en klar retning.

Det er ikke nok at ændre navnet og komme med højtsvungne målsætninger. Men ressourserne er der. De skal bare bruges alvorligt.

ANMELDT AF: Paul Hartvigson

Hvis man vil give Kaos en chance er der et fremragende introduktionstilbud. Den der tegner abonnement før 1/12 får en gave oven i købet - fx. Thief's handbook, Spelljammer osv. "Gavens" værdi er mellem 170 og 210 kr; og når abonnementet koster 120 kr, så...

Det er beskrevet i Kaos 10, side 11.

INDKØBSLISTEN

til Generic Universal RolePlaying System af Jens Kruuse

MULTI-SYSTEMET

Der er spil om meget - Fantasi, Science Fiction, Rædsel osv. GURPS er spillet om det hele. Udfra grundreglerne kan man lave scenarier i alle miljøer.

Denne artikel beskriver regler og supplementer til tre af de største genrer i GURPS-universet.

GURPS er udgivet af Steve Jackson Games - SJG. GURPS er efterhånden udkommet i flere udgaver. Det er altid de sidste udgaver der er anmeldt her.

GRUNDREGLER

Basic Set, 3'rd Edition.

Dette er et nødvendigt værk i enhver form for GURPS-kampagne. Til forskel fra de fleste spil er reglerne ikke helt tilstrækkelige til at køre en kampagne, medmindre man har en spilleleder, der for det første er meget kreativ og flittig, og for det andet hellere vil genopfinde den dybe tallerken end at købe den. Der er dog rimeligt omfattende regler for magi og psionics, som er tilstrækkelige til kampagner, hvor disse to specielle evner er begrænsede (eller ukendte).

Bogen findes både i hard- og softcover med tilhørende pris- og kvalitetsforskel.

Players Manual er ikke overraskende beregnet for spillerne i en kampagne, men ikke for GM'en! Bogen er en kopi af de afsnit af "Basic Set", som indeholder regler for skabelse af PC'er inkl. det mest almindelige udstyr, man kan finde på at købe. Regner man aldrig med at være GM i en GURPS-kampagne er dette sandsynligvis den rigtige regelsamling at investere i.

GENNEMGANG AF GENRERNE

FANTASY

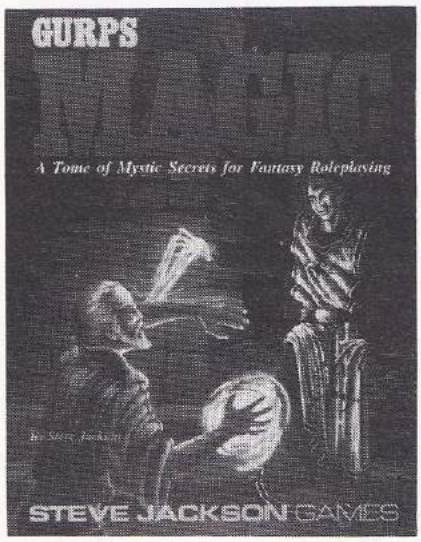
De fleste af GURPS-kampagnerne vil nok ligge inden for denne meget populære genre. Jeg har valgt at inkludere de supplementer der "smager" lidt af genren.

Fantasy 2'nd Edition er en omfattende beskrivelse af Yrth (særligt det kontinent der hedder Yttarria). Det er den verden SJG bruger i sine eventyr og andre produkter. Det er ved første øjekast en ret traditionel verden, idet der er de almindelige racer, de klassiske dværgebjerge, de vilde orc-områder, det store væmmelige imperium, osv.

Ved nærmere læsning indses det dog, at der er mange nye facetter, hvoraf det mest specielle er valget af religiøs baggrund, som er baseret på vore egne store religioner.

Verden er meget lidt GURPS-specifik og vil være brugbar også i andre systemer. Tilsvarende kan GURPS-spillere også bruge andre verdener, men denne er gennemarbejdet, og har den fordel at andre supplementer bygger på den.

Bemærk: "Fantasy 1st Edition" er et sammenkog af "2'nd Ed." og Magic med vægten på sidstnævnte.



Magic er regelbogen for brug af alle former for magi i GURPS, herunder også Fantasy. Udover grundregler og omfattende lister af formularer (ca. 420 stk) er der også regler for alkymi of forskellige former for anderledes magi. Herunder hører også den klassiske præste-magi. En genial ide er såkaldt "Poetisk Magi", som kræver at spillerne kan digte på stedet.

Hvis man som GM ønsker at bruge mere end den skrabede del af magisystemet fra Basic Set, er det denne bog man skal have fat i. Dette uanset hvilken verden det drejer sig om.

Harkwood er både et eventyr og en nærmere beskrivelse og en nærmere beskrivelse af et baroni i et af landene på Yttarria. Selve beskrivelsen er lavet med eventyret for øje, men giver også et godt startområde til en ny kampagne. Eventyret som sådan er ikke specielt langt. Men det er noget af det bedste jeg har set, da der lægges vægt på også at få spillerne til at foretage sig ikke-episke ting. Det kræver dog en del af GM, idet han/hun skal komme lidt mere vægt på stedet og vælge skurken i eventyret.

Tredroy er en kosmopolitansk by placeret på grænsen mellem tre lande på Yttarria. Byen er velbeskrevet og fascinerende, men efter min mening lidt for stor (ca 1 million indbyggere). Byen kan godt flyttes til en anden verden, men skal ligge på grænsen mellem tre lande. For folk, der kan lide byeventyr er det her kræs.

Orcslayer er et eventyr som fokuserer på kamp, kamp og atter kamp. Dette er ikke overraskende, da det er lavet på et tidspunkt da kun kampreglerne fra GURPS var udgivet. Det kan dog udbygges, og er egentligt meget godt, omstændighederne taget i betragtning.

Conan er en omfattende beskrivelse af Robert E Howards Hyperboreanske verden. Bogen er meget lidt GURPS-orienteret til andre systemer (og/eller Conanfans, der ikke kan få nok). 'Nuff said.

Conan and the Queen of the Black Coast; Conan beyond Thunder River; Conan, Moon of Blood og Conan the Wyrmslayer er alle solo-eventyr er alle solo-eventyr baseret på historier af REH. Hvis man kan lide at spille alene er disse fire ganske glimrende, da de bruger de almindelige GURPS-regler

Man skal også holde styr på en del NPC'er. Der kræves kun Basic Set for at spille disse.

Horseclans er baseret på Robert Adams bøger af samme navn (20 stk.). Det er en anderledes verden, hvor man spiller i USA efter Tredie Verdenskrig. Istedet for magi er der en udbredt brug af psionics

(psykiske kræfter), men ellers er det ren Fantasy med sværd osv (men det er dog muligt for den dristige, at spille en hest...!)

Billi the Axe, Up Harzburg! er et solo-eventyr til "Horseclans", men kan spilles af en gruppe. Som noget usædvanligt bliver man involveret i massekampe, og har afgørende indflydelse på disse. Kun "Basic Set" er påkrævet.

Witchworld er en verden skabt af Andre Fnord Norton, som har skrevet en række bøger om denne verden. Der bruges Farve-Magi, og det er efter min mening det eneste marginalt interessante ved en "Witchworld"-kampagne.

Supplementer er endvidere ikke nær så velskrevet end de andre GURPS-bøger. Jeg tvivler på at andre end Norton fans vil synes om det.

Japan er SJG's orientalske GURPS-supplement. Mange firmaer har forsøgt sig i denne genre, men jeg synes at dette er et af de bedste resultater.. Fra en ekspert i Japan mv. har jeg fået at vide, at det er utroligt godt research'et. Selvom man har tænkt sig at spille en orientalsk kampagne i et andet system (suk), er der mange ideer og detaljer man vil kunne bruge. Endvidere er der på Yttaria et land, Sahud, som er japansk, "... as Monty Python might have portrayed it", hvor man kan bruge supplementet.

Bestiary er SJG's generelle monster-bog. Den er udelukkende med de af slagsen, som med god vilje kan kaldes for uintelligente dyr. Bogen hører ikke som sådan til Fantasy-genren, men det er trods alt mest her man er i kamp med bæster osv. Der er også i "Bestiary anvisninger i at styre dyr så de ikke blot er hjernedøde kampmaskiner, fx flok-taktik.

Fantasy Folk er en PC-race håndbog, som endnu ikke er i mine hænder.

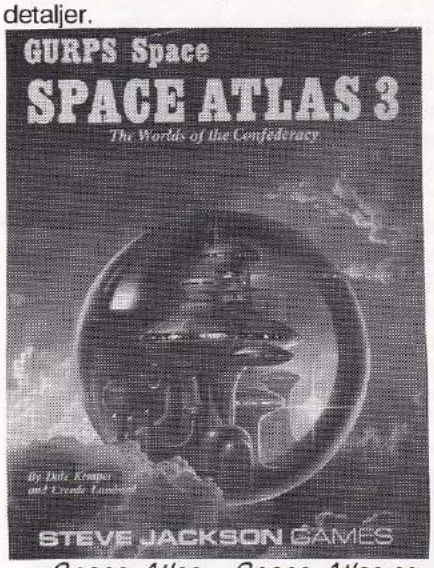
Fantasy Bestiary er selvforklarende, men er ligeledes ikke i min besiddelse.

SPACE

Science Fiction Genren er også meget benyttet til rollespil og har den enorme fordel, at der er et hav af bøger som kan benyttes som kildemateriale. SJG har gjort en del ud af genren primært i form af supplementer og ikke så meget eventyr.

Space er hovedværket, som er uundværligt for en GM. Det er udkommet i to udgaver, men forskellene er trivielle. Modsat andre SF-rollespil er der som sådan en standard verden. Derimod er der opskriften til at lave en, med alt, hvad hører til. . Ligeledes kan man selv vælge, hvilken teknologi der er til rådighed for kamp, rumrejser, computere, medicin etc.

SJG bruger dog selv en bestemt baggrund i supplementerne, men skal finpudses i enkelte detaljer.



Space Atlas, Space Atlas og *Space Atlas 3* er supplementer med hver 25-29 planeter, detaljeret (sådan da) så de er klar til brug uden den store forberedelse. Der er desuden en vis samhørighed mellem planeterne, således man kan bruge Space Atlas som en færdigstøbt kampagneverden. Hver eneste planet har et eventyrplot, som inddrager visse af planetens særtegn, og som nemt klan gøres til et fikst og færdigt eventyr.

Hermed har man altså ikke alene en kampagneverden, men også ideer til de første mange spilleaftener.

Det kan forholdsvis nemt bruges i andre systemer end GURPS, da der er få regeltekniske dele. Meget kraftigt anbefalelsesværdige!

Aliens er beregnet for de kampagner, hvor fremmede racer er - om ikke hverdagskost - så i det mindste kendte i en eller anden form. Der er gode regler for at skabe nye racer, men hovedvægten er lagt på beskrivelsen af 28 prægenererede racer. Disse varierer over et meget bredt spektrum, hvor der er lagt vægt på at få det fremmede til at stå frem, rent psykologisk. Nogle racer er gode som PC'er, andre ikke.

Space Bestiary er bogen om mærkelige dyr med mærkelige adfærdsmønstre, som bor på mærkelige planeter. Der er mange sjove, farlige, interessante, fascinerende osv. dyr, og det eneste fælles punkt er det faktum, at de alle er uintelligente (ligesom i Bestiary). Visse af dem kan også bruges i en anden kampagnetype, muligvis med nogle få ændringer.

Ultra-Tech indeholder oplysninger om videnskabens teknologiske fremskridt fra vores niveau og frem. Der er naturligvis gjort meget ud af våben (og andre ting i den mindre fredsommelige genre), idet eventyrere er notorisk voldelige.

Alt i alt et fremragende værk, som har en tvivlsom værdi for ikke-GURPS kampagner, da kun ideerne vil kunne bruges. Ekstremt voldelige spillere vil finde mange ting at savle over. Endvidere vil man finde mange dimser, som kan bruges i "Supers" som specielt super-udstyr. Det værste man kan sige om værket er, at det ødelægger beskrivelsen af ultra højteknologiske våben fra "Basic Set": "POOF - you're dead!"

Unnight er et supplement, som beskriver en planet, der gik tabt for mange, mange år siden. Den har en lav teknologi med feudal styreform, da man sendte et koloniskib afsted fra Jorden med truede racer, såsom pygmæer og eskimoer. Samfundet er derfor lidt bizart.

Der er også et eventyr, som omhandler opdagelsen af planeten m.v. Bogen er specielt velegnet for kampagner, hvor spillerne er mennesker. Det egner sig også til spillere der kan lide eventyr, som ikke kan løses med vold, men derimod med kreativ tænkning. Ligeledes er der ingen færdigstøbt løsning, da spillerne selv (i samarbejde med GM) skal sætte sig mål for deres gøren og laden.

Star Demon er et eventyr, som foregår på en lavteknologisk planet (som f.eks. vores Jord). Spillerne må derfor efterlade deres isenkram og falde tilbage på deres hjerner, samt hvad der nu findes af primitive våben og udstyr i dag (en Magnum .357 kan nu stadig lave nogle pæne huller!). Bestemt ikke et ringe eventyr for de opfindsomme.

Flight 13 er et eventyr beregnet til både "Space og "Horror" og kan sagtens spilles som et uhyggeligt rumeventyr.

Det kan nemt indlede et helt nyt formål med kampagnen, men bør ikke spilles som det første eventyr i en kampagne. Det kan være svært at få spillet sin figur ind i en rolle. Jeg vil ikke røbe handlingen, da det ville ødelægge fornøjelsen.

SUPERS

Denne genres indtog i GURPS-universet var ventet med længsel i flere år. Det var annonceret næsten fra starten af produktets fremkomst. Forsinkelsen skyldtes de meget store problemer, der naturligvis er ved at forene et "realistisk" system med noget så urealistisk som superhelte.

For eksempel er ingen i tvivl om at et slag fra Superman (R), eller sågar Spiderman (R) ville være nok til at forvandle et menneske af kød og blod til en lille fedtet klat på væggen. Disse problemer er nu løst.

Supers er grundreglerne og derfor uundværlige, hvis man elsker at sige "SWISH", "TWOP", "KRASH" osv. Man har lagt reglerne til rette således, at GM (med spillernes hjælp, naturligvis) kan indrette kampagnens niveau af realisme efter egen smag. De to yderpunkter er Ekstrem Realisme (se ovenfor) og Tegneserie Realisme.

Spillerne har en enorm valgfrihed, og der er mulighed for at skræddersy sin PC'er i vid udstrækning. Som sædvanligt i GURPS har man dog ikke point nok, selvom GM sikkert er af en anden overbevisning.

Der er også et afsnit om en mulig verden, der baserer sig på vores Jord, men med forbehold for effekten af Superhelte og -skurke i verdens-historien.

Verdenen er god uden at være exceptionel.

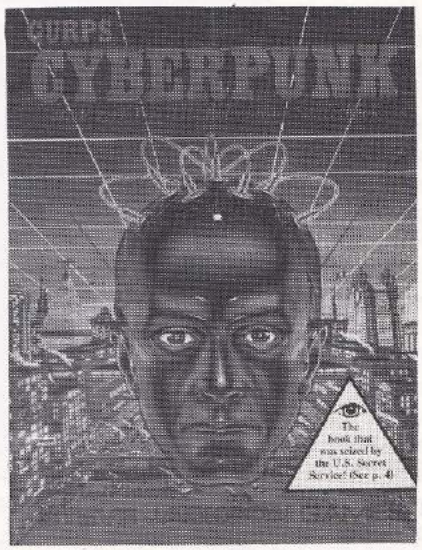
Wild Cards er baseret på en række "shared world" bøger af samme navn. Dette er derimod en exceptionel verden, der (naturligvis) er baseret på vores egen. Hvis man påtænker at spille en "Supers"-kampagne med brutal realisme, kan jeg dårligt forestille mig et bedre udgangspunkt.

For GM vil læsning af de oprindelige bøger (der er i skrivende stund udkommet 6) være et "must", dog uden at skulle fraholde nogen fra denne kampagneverden. GURPS-supplementet er iøvrigt skrevet af en af forfatterne, som derfor har en god indsigt i hvem der er hvem, og hvilket indtryk verdenen bør give spillerne. Der er materiale i "Wild Cards", som ikke er med i bøgerne.

Super Scum er et supplement med omfattende beskrivelser af slemme fyre (og deres feminine modstykker). Der er 27 af slagsen og de varierer i mægtighed og væmmelighed. Nogle er sågar en slags misforståede helte. Glimrende til den GM, som ikke har tid, lyst og/eller kreativitet til at skabe sine egne "bad guys".

Supertemps er en organisation - supergutternes arbejdsformidling. Denne er beskrevet sammen med 29 af de ansatte (fuldtids eller free-lance). Udmærker sig som ovenstående.

Deathwish & School of Hard Knocks er et tegneserieagtigt eventyr, men der er dog basis for at dø, hvis man ikke bruger indersiden af hovedet. Begge appellerer dog (som genren generelt) til øretæver, og er i hovedtræk bygget over en række superkampe. Egner sig ikke til en Wild Cards-kampagne.



Cyberpunk er egentligt et slags mix mellem en Supers og en Space-kampagne, men minder mest om førstnævnte. Det drejer sig om en nær fremtidsverden med High-TechLowLife rollespil. Det kan meget vel udarte sig til en brutal kamp om overlevelse, hvilket er en del af genren, men ikke alle kan lide den slags. De voldelige spillere kan nemt risikere at skulle lave nye figurer regelmæssigt, mens de pacifistiske må finde sig i at adlyde, blive voldelige eller dø...

MARERIDT & DRØMME

Howard Phillips Lovecraft 1890-1937

en hyldest på hundredeåret
- af Paul Hartvigson

Howard levede et kort og kummerligt liv i New England. Hans gamle slægt var i forfald. Han skrev meget, men kun lidt blev udgivet - og det i billige magasiner. Selv kærligheden kunne ikke redde ham ud af elendigheden. Fortiden trak stærkere i ham end den kvinde der elskede ham, og han flygtede fra New York tilbage til Providence.

Hans skrev i en lang og besværlig stil. Hans værk syntes dømt til glemsel. Alligevel overlevede hans nav og værk - Stephen King og Clive Barker hylder hans minde. Han skrev om ufattelige rædsler og om skønne og uopnåelige lande.

Howard var født i det 19'ende århundrede, og hans hjerte havde hjemme hundrede år før. Han levede med fortiden omkring sig og begræd tabet af dens dyder og de nye tiders råhed. Han så sin samtid klarere af den grund. Som barn elskede han at læse videnskab, særligt astronoi. Den slags havde givet verden mening og bragt orden i kaos siden det gamle Grækenland.

Men den ordentlige verden var ved at bryde sammen da drengen Howard lærte om den. Den nye videnskab bragte ikke klarhed med frygt.

I Howards værk nedbrydes ordenen og kaos hersker igen. I hans rædsler spejler den frygt sig, som det moderne menneske må leve med.

Darwin havde fortalt at vi ikke er andet en aber, og den tid racen har været på jorden kun er et kort sekund i planetens liv.

Lovecraft vender udviklingen om når maleren Pickman ændrer sig til noget mindre end menneskeligt, og en rejsende oplever skræmmende ting i en gammel havn. Og professor Peaslee oplever at en større og ædlere væsener end os er segnet i en fjern fortid.

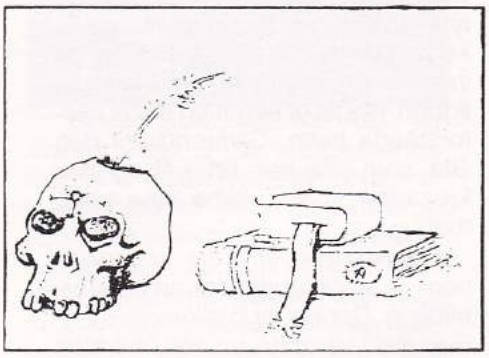
Nietzsche havde sagt at gud var død. Myrderierne i første verdenskrig beviste det over for mange flere.

Lovecrafts guder lever skønt de er døde. Men de er ikke vore guder - ikke engang vore djævle. Vi er som fluer overfor dem - højst en ligegyldig irritation. Et spotsk smil spiller om Nyarlathoteps læber. Og hans tilbedere er regner os for intet bedre end dyr.

Freud fortalte os at vi ikke kontrollerer vore drifter og drømme. Men at underbevidstheden og fortidens traumer styrer os.

Rotterne i murene driver Delapore til vanvid i sit eget hus. Og i R'lyeh ligger Crthulhu død og drømmende, og hans drømme bliver til vores - og gør os til mindre end mennesker.

Einstein nedbrød ideen om et ordnet verdensrum med solen som centrum. Universet blev uendeligt og krumt, og solen en lille stjerne i



et fjernt hjørne. Samtidig spaltede Rutherford og Bohr atomet - det mindste lille - i endnu mindre dele.

Yog-Sothoth er alt i et - begyndelsen og slutningen, og lever mellem de dimensioner vi kender. Og Azazoth - det atomare kaos - er universets centrum uden for tid og rum - og menneskelig forståelse.

Og lyset fra det ydre rum bringer kun forgiftelse og vanvid med sig. Vi kan forklare alt. Men kan vi forstå og acceptere det? Jo mere vi lærer, jo mindre forstår vi.

Howard skrev om mennesket alene i et tomt og ufatteligt kosmos. Visdom og vished går hånd i hånd med vanvid og fortabelse. Videnskaben bragte en gammel race til fald, og Charles Dexter Ward's søgen bringer fortidens frygtelige hævn ned over hans hoved.

Howard døede af mavekræft i 1937. Han så ikke de beviser der kom på menneskenes forfald. Men jeg tror ikke at han havde haft brug for Auschwitz og Hiroshima til at overbevise sig.

Han var manden, der bragte rædselsgenren ind i en tid, hvor vampyrer, varulve og gengangere ikke alene kunne skræmme.

Mesteren kendte også til skønhed og styrke. I drømmenes verden lykkes det Randolph Carter at finde ud af den fortryllede skov, undslippe fangenskab på månen og gennemrejse underverdenen. Han vinder kattenes og ligædernes venskab, besejrer Leng-mændene og når som den eneste drømmer frem til det fjerne Kadath. Selv Nyarlathotep - det kravlende kaos - formår ikke at standse ham. Han når drømmenes mål i den magiske verden. Han ser herigennem skønheden i sin hverdag. Han vinder atter livet. Ingen rædsler kan så røre Randolph.

Og Howard er blandt de udødelige **God Fødselsdag.**

Litteratur

Pas på. Det er svært at læse Lovecraft. Hans sætninger er lange og besværlige. Han er meget belæst, og kan være uklar. Det kan være svært at finde hans bøger. Men spørg på biblioteket eller i din lokale sære boghandel.

Jeg hentyder til nogle af Lovecrafts noveller i teksten. Jeg skelner ikke her mellem "Cthulhu Mythos", Dreamlands- historier og andre. En mands værk må ses under eet - han er een, ikke flere personer.

Pickman er fra *"Pickman's Model"*, havnebyen med de skrækkelige hemmeligheder er fra *"the Shadow over Innsmouth"*, Peaslee foretager sin mentale rejse i *"The Shadow out of Time"*; Nyarlathotep figurerer bl.a. i *"Dreams in the Witch-House"* og *"Dreamquest"*, og

hans tilbedere lurer i *"The Whisperer in Darkness"*. Delapore går til i *"Rotterne i Murene"* (oversat), og Cthulhu drømmer i *"The Call of Cthulhu"* (oversat: *"Når Cthulhu kalder"* i "Frygtens Herre"). *"Farven fra Verdensrummet"* er *"The Color out of Space"*. Yog-Sototh driver sit spil i *"The Dunwich Horror"*, og Azazoth spøger bl.a. i *"The Haunter of the Dark"*. Den avancerede race uddør i *"The Mountains of Madness"*, og fortiden indhenter den søgende i *"The Case of Charles Dexter Ward"*. Men Randolph Carter når sit mål i romanen *"The Dreamquest of Unknown Kadath"*, den længste af alle Lovecraft's Drømmelands-historier.

God Læselyst.

NECRONOMICON OG DENS HISTORIE

- EN GENNEMGANG

- af Paul Hartvigson

"That is not dead what can eternal lie. And with strange aeons even death may die"

(John Dee's Necronomicon-oversættelse).

Det er ikke for lidt at sige, at Necronomicon er en af verdenens kendteste ukendte bøger. Manges kendskab til dette skrækkelige og forbudte værk skyldes nok HP Lovecraft. I 1938 blev noget af hans forskning udgivet som "*The History and Chronology of the Necronomicon*". Nedenstående artikel benytter af dette korte værk; underbygget hvor nødvendigt af andre forfattere.

Man kan kun slå enkelte ting fast om bogens indhold.

- At Necronomicon er en af de mest hemmelighedsfulde bøger i verden
- At den beskriver de forbudte ritualer, der kan befri de fangne "Store Gamle" fra deres søvn, eller lukke de "Ydre Guder" ind i vor verden.
- At læse den kan drive selv en stærk mand til vanvid.
- At der eksisterer utallige falske udgaver.

Personligt tvivler jeg på at nogen af de forskellige moderne udgaver har ret meget med det oprindelige værk at gøre. Jeg selv er aldrig kommet nærmere på Necronomicon end Rocqués *"Extraites"* (se senere), som jeg engang fik lov at bladre i en privat samling i San Antonio, Texas. Dele af "Paperback Necronomicon" stemmer over med denne. Men det lader til at der væsentligt er tale om et kopi.

Resten er forvirrende referencer til bablyonske guder der lod til at bygge på Gilgamesh-kvadet og som ikke stemmer overens med mine øvrige oplysninger om bogens indhold.

HVAD VI VED

Bogen blev skrevet af Abd Al'Azred, "Den Gale Araber", år ca. 700 vor tidsregning. Han havde tilbragt over 20 år i ørkenen. Her skulle han have fundet den navnløse "Søjlernes By" og have samtalet med de dæmoner der vogtede den. Deraf kommer bogens arabiske titel. "Azif" er det man kalder ørkendæmonernes insektagtige stemmer.

Sådanne stemmer siges også at have dikteret de såkaldte "sataniske vers" for profeten Mohammed. Han forkastede dem hurtigt som djævelens værk.

Ifølge Ibn Khallikan (der skrev Al Azrad's biografi i Bagdhad år ca. 1140) var de første muslimers forfølgelse af Al Azif derfor særlig streng. Der advares bl.a. mod Al Azif i "Bogen om den skjulte Lære", der er en vejledning for Sunni-muslimske gejstelige (mullaher).

Al Azif blev længe formodet forsvundet. En udgave præsenteret som arabisk ejes af Brown University i Providence. Men det har vist sig at være skrevet i "duraisk" et semitisk sprog i slægt med arabisk, men endnu ikke tolket af videnskaben.

Græske og latinske udgaver

I 950 blev bogen i hemmelighed oversat til græsk af Theophilus Philetas i Konstantinopel, hovedstaden i det byzantinske kejserrige. Det er her titlen *"Necronomicon"* først høres; "de dødes navne".

Dette hentyder ikke til vanlig nekromanti og sortekunst. Men skyldes at bogen indeholder de ritualer der kræves for at påkalde og "vække" De Store Gamle, der henligger i en dødslignende tilstand - f.x. Cthulhu, Hastur osv. Denne version blev ca 1050 brændt af Patriarken Michael.

I 1228 denne udgave oversat af en vis Olaus Wormius. En udgave der siges kun at have mistet lidt fra den græske version på grund af Olaus af Worms sproglige evner og store viden. Straks efter - i 1232 - blev både den græske og latinske tekst undertrykt af pave Gregor IX.

Den latinske version blev trykt i to "oplag"; i Tyskland (N rembergudgaven) i 1400-tallet og i Spanien ("Kardinal Calvejo's Bønnebog") ca 1660. Efter sigende blev den græske udgave trykt nogenlunde i Italien mellem 1500 of 1550.

Moderne sprog

Derudover udførtes et par oversættelser. Mest velkendt af disse er John Dee's engelske oversættelse påbegyndt ca. 1560. Dr. Dee var Dronning Elizabeth I astrolog og hoftroldmand. Hans arbejde blev aldrig afsluttet, og han døede som en knækket mand.

I 1778 udgaves der i Basel i Schweitz en bog af Gustave Rocqué - en landflygtig franskmand. Den hedder "Extraites" og er efter RocquÓs udsagn hans oversættelse til fransk af centrale dele af Olaus Wormius Necronomicon. Jeg hælder til at tro på dens ægthed, skønt der er blevet kastet berettiget tvivl over dette.

Novgorod-teksten

Uvist for de fleste eksisterer der også en russisk tekst baseret på den græske version. Den blev oversat på foranledning af lederen af et oprør mod Ivan den Grusomme, med det henblik at lave et komplot mod ham med magiske midler. Dette mislykkedes, men Ivan blev mere sindssyg. Det var bl.a. dette der fik ham til at beordre massakren på hele byen Novgorods befolkning i 1570. Måske havde nogen i Novgorod part i komplottet.

Ihverttilfælde kendes den russiske udgave nu som *"Novgorod-teksten"*. En udgave cirkulerede i St. Petersborg ca. 1904, og er nævnt i "Den anden virkelighed" af Grigorij Rasputin. Jeg har ikke nogen efterretninger om den efter revolutionen i 1917.

Necronomicon-forskningen vil fortsætte. Men efterretningerne er få og spredte. Og dem der ved er ikke tilbøjelige til at tale.

Kilder:

H P Lovecraft: *"The History and Chronology of the Necronomicon"*

J H Jochumsen: *"Danske Herregårdes Skatte"*

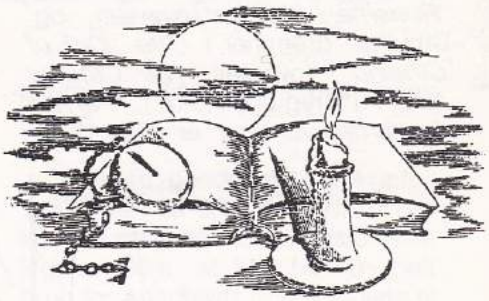
Frater Perdurabo: *"Persecucion du Texte Noire de Damas a Novgorod"*

Sadowsky, Phileus P. *"Notes on a Fragment of the Necronomicon"*

NECRONOMICON I DANMARK?

J H Jochumsen nævner i sin *"Danske Herregårdes Skatte"* fra 1923 en inskription på Grev Valdemar Starkes (1597-1644) sarkofag i kapellet på Hirskov herregårds kirke i Østjylland:

- "Det er ej dødt hvad evigt hvile kan - og døden selv vil gnaves af



sære tiders tand".

I Jochumsens optegnelser er dette nævnt som "et fromt håb om den genopstandelsen og det evige liv - i stil med mystiske retninger i samtiden". Tvivlsomt da "de mystiske strømninger i Chr IVs sidste år var markeret af fanatisk puritanisme og heksejagter. Det passer heller ikke med grav Valdemars interesser, der ikke rygtedes at være fromme.

Jeg kunne ikke gå Jochumsen i kortene, da dele af kryptens inventar lader til at være forsvundet siden 1823 - deriblandt kisten.

Såfremt det er en korrekt gengivelse, må indskriften bygge på det berygtede vers fra Nekronomikon. Der er en mulig forbindelse. Grevens skriver, tyskeren Melchor Martens, havde tilbragt sin ungdom i Novgorod, netop omkring 1570. Han var kendt som grevens "onde ånd", og undgik med nød og næppe at blive henrettet for hekseri få år efter grevens død ved at flygte på trods af sin høje alder.

UDGAVER

Med henblik på spillet Call of Cthulhu vil jeg sætte følgende statistika for de forskellige udgaver. Min fortolkning er anderledes end den i reglerne. Dette er særligt på baggrund af de væsentlige forskelle på udgaverne.

Necronomiconudgave	Sprog	Mythos %	Spell mod	SAN tab
Al Azif	Arabisk	+22%	x5	-3t8
Th. Philetas	Middelaldergræsk	+19%	x5	-2t10
Olaus Wormius	Renaissancelatin	+18%	x4	-2t10
Novgorod-teksten	Russisk	+16%	x4	-2t10
John Dee's N.	Engelsk	+14%	x3	-2t10
Rocqués "Extraites"	Fransk	+7%	x3	-2t6
Bogen om den skjulte lære	Arabisk	+11/8%	x4/x2	-t8/2t6

(Dette er reelt en mod-tekst til Al Azif. tallene for stregen gælder kun for muslimske gejstelige, der bliver indlært videnen i bogen af andre. For undeforstående er den langt mere obskur og frygtelig at læse. Bogens viden vogtes nidkært af et muslimsk broderskab, der siges at jagte og dræbe alle der uretmæssigt skaffer den i besiddelse.)

Nekromanti -

TEKST: MERLIN MANN TEGNINGER: PALLE SCHMIDT

- Velkommen til egnen, unge opdagelsesrejsende. Der er nu ikke meget at opdage her på egnen. Her var engang lyst og livligt - fuglene sang og solen skinnede. Nu om dage er her dødt, stille og regnfuldt. De fleste unge mennesker er flyttet fra stedet. Slottet siger I - åh ja. Det tilhører en troldmand, Jerome Artemortus. Han overtog med magt efter baronens død. Man siger han bedriver nekromanti - en uhyggelig mand...

KLICHEÉN

Mere behøver man ikke at vide. Nekromantikeren ryger ind i en udsat kategori - farligt monster!

Det kan ikke komme som en overraskelse for spillerne, at de nok hellere må tampe Jerome. De kan sikkert allerede se det store slot for sig - de har allerede planlagt hvordan de skal brænde hans skeletter, komme gennem hans labyrint og endelig finde ham i hans mørke kutte og slå ham ihjel.

Bøhhhh! Det var jo ikke specielt uhyggeligt. Ondskaben var måske allerhøjst symboliseret ved at manden var klædt i sort, og der skal mere end en stak skeletter til at skræmme selv en førstegangsgruppe - der skal også mere end en mørk kutte og en kedelig, ensformig labyrint til at give indtrykket af rigtig ondskab. Men hvorfor gibber det så stadig i folk, når de hører ordet nekromanti?

NEKROMANTIEN

Navnet antyder, at det drejer sig om at mane det døde. Det er begæret efter at kunne kontrollere døden og de døde selv. Derfor handler det også om liv - eller livskraft.

For at kunne kontrollere døden og genoplive de døde, må man kende midlet der giver liv. Man må definere, hvad der er levende. En blomst er levende, men ikke en sten. Et menneske er levende, men ikke et hus. Levende ting er del af et kredsløb. De optager energi og afgiver energi, hvorimod døde ting ikke har noget kredsløb i sig og ikke optager noget.

Men nekromantien skelner ikke mellem død og levende - derimod mellem "krop" og "sjæl". Sjælen er den energi der giver liv. "Kroppen" (eller et hvilket som helst materiale) er kun et redskab, der er nødvendig for at påvirke og indgå i den materielle verden.

Sjælen er derimod den "kraft" som puster liv i vores materiale. Og det er denne "livskraft", nekromantien udnytter. Med den kan man puste liv ind i dødt materiale. Man kan vække de døde til live igen. Hvor andre magiske retninger, får deres energi fra guderne, naturen eller lignende, bruger nekromantien altså livskraft. Livskraft som suges fra levende væsner. Sjæle.

UDØVEREN

Døden er et seriøst emne. Man accepterer dens tilstedeværelse og anser den som hellig. Den er vejen til guderne og rammer os alle. Det er derfor ilde set at rode med døden. Døden er naturen eller gudernes sag.

Der er naturligt at mennesket ikke blander sig i denne sag, og derfor er det heller ikke helt almindelige folk, der giver sig i kast med nekromantien.

Det er ikke rart at vide for meget om døden - og de færreste ville bryde sig om erkendelsen af livets ligegyldighed.

Nekromantikeren får gennem sine studier viden om døden og om livskraften. Han lærer erkendelse af menneskene som materialer og deres sjæle som energi, der er et magtfulds redskab for nekromantikeren. Det kræver derfor en helt umenneskelig kynisme at udforske dette område. Respekten for livet og døden daler, efterhånden som nekromantikerens viden stiger. Døden er ikke længere hellig - intet er længere helligt.

En typisk nekromantiker er vis og oplyst, men har måttet erkende, at den viden han har fået, udelukkende forringer livets værd. Det er derfor ikke usædvanligt at nekromantikere har en enorm dødsdrift. De har ikke engang respekt for deres eget liv.

TANKEGANGEN

Nekromantikerens manglende respekt for liv gør ham selvfølgelig til en asocial figur. Han er nødt til at se ned på hans uvidende medmennesker, og anarki og egoisme præger hans sind.

Da han får sine kræfter gennem sjæle, er ethvert menneske hans potentielle offer. Han lever ofte som eneboer, væk fra civilisationen, som han afskyr eller ser ned på. Eftersom han kender livets gåde, har også også måttet indse hvor meningsløst livet er - han har ingen idealer , ingen religion. I det hele taget er der ikke megen grund til at leve, udover at tilrane sig mere viden og magt. Derfor anser nekromantikeren også samfundet som tåbeligt og unødigt.

Det praktiske er måske det eneste ideal nekromantikeren lever op til. Det går også godt i spænd med det kyniske og den totale blottelse for følelser. Det gælder om at skaffe mere magt på den nemmeste måde. Hvis en nekromantiker vælger at ofre et spædbarn, er det sikkert ikke specielt for at være ond - det er bare nemmere at fange og slå ihjel end en voksen.

TEORIEN

Folk, der begynder at studere nekromantien, er ofte lærde i forvejen - som regel indenfor et naturvidenskabeligt fag. Læger, videnskabsfolk o.l., som i forvejen har et afmystificeret forhold til naturen og mennesket.

De er måske i deres oprindelige studie begyndt at indse ubehagelige ting; de er kørt træt i deres felt; de ser måder at skabe respekt om deres person, måder at få magt. Det er oftest når fantasien og idealerne falmer, og når det praktiske tager overhånd, at de går i gang med at undersøge hvordan de kan udnytte "livskraften".

Studiet af nekromanti er som regel i forbindelse med videnskabelige eksperimenter, og derfor udvikler nekromantikere sig meget individuelt.

Nekromantiker-akademier, selv læremestre, er meget sjældne. De fleste er ved et tilfælde stødt på evnen til at udnytte livskraften og er selvlærte. Det passer også meget dårligt til nekromantikerens egocentrerede temperament at enten lære fra sig eller modtage undervisning. Akademier forekommer dog, men er blot fælles faciliteter og udveksling af erfaring mod gengældende ideer eller teorier.

Ens for nekromantikernes uddannelser er, at de baserer sig på udnyttelsen af sjælekraft. Hvad man bruger den til er meget forskelligt, selvom visse træk dog går igen.

PRAKSIS

Det første en nekromantiker lærer, er at suge livskraft fra andre. Dernæst lærer han at kontrollere den og så kan han bruge den til næsten hvad han vil.

Som regel udnyttes kraften i tre grene: *Reanimation, Alteration* og *Domination.*

Reanimation er den kendeste form. Den benytter livskraften til at puste liv i døde materialer, f.eks. genoplivning af lig. Men reanimation giver ikke liget egentlig liv igen. Ligets oprindelige sjæl er jo væk og det er kun energien det får igen. Kroppen er nu mere en maskine end et menneske. Den har ingen hukommelse, føler intet og styres udelukkende af nekromantikerens vilje. Folk med blot den mindste respekt for de døde, ser selvfølgelig denne magi som ond og besudlende. Genoplivede lig bruges som nekromantikerens slaver.

Alteration er en anden ting nekromantikeren kan gøre. Det gør ham i stand til at ændre på de materialer som styres af livskraft, f.eks. kroppen. Han kan gøre sin hud hårdere, få andre folks legemsdele til at skrumpe osv. Benytter han denne slags evner mod i forvejen levende materiale, skal den nye livskraft selvfølgelig først overtage kontrollen.

Domination gør nekromantikeren i stand til at styre andre folks livskraft - enten for selv at opsluge det, eller for at kontrollere individet. Han kan få kroppe til at reagere efter hans vilje og f.eks. gøre folk bange, blinde eller paralyserede.

I det hele taget er nekromantien magtbaseret, både i teori og praksis. At kunne kontrollere liv og død giver nekromantikerne, efter deres egen mening, gudestatus - og det smitter af på deres opførsel og selvopfattelse.

OFRENE

Nekromantikernes magt baserer på udnyttelsen af andre mennesker. Deres kræfter kommer fra stjålne sjæle og brugen går som regel ud på at dominere og kontrollere.

Deres mest udsatte ofre er de døde. De forvandles til viljeløse tjenere og er blot et redskab i nekromantikerens øjne. Zombies kaldes disse udøde slaver.

Uheldigvis er den bedste måde at lave zombies på, ved at forgifte levende mennesker, så de bliver skindøde og nemme ofre for nekromantikerens domination. Det frygtelige er, at selvom de for alle andre virker døde, har de stadig deres egen livskraft, som desværre er lammet af giften og nekromantikerens magi. Zombien har derfor stadig rester af sin egen sjæl og hukommelse, men er fuldstændig under nekromantikerens kontrol. Til gengæld er det nemt for nekromantikeren. Han behøver ikke at puste ny livskraft ind i kroppen, men kan nøjes med at dominere zombien. Alene denne trussel om en skæbne værre end døden, er også med til at skabe en uhyggelig respekt om hans personlighed.

UHYGGEN

- Baronen var meget fascineret af Artemortus' viden og ansatte ham for hans lægeevner. Jeg var officer på det tidspunkt. Artemortus fik sit eget laboratorium i vinkælderen.

Jeg husker stadig den nat. Jeg havde siddet og drukket med nogle af de andre officerer, og vi ville snige os ned i kælderen efter mere vin. Det første jeg bemærkede, var en underlig lugt, som råddent mad. Da så jeg det, bagved nogle tønder længst nede i kælderrummet. På et bord lå en lille dreng, med maven skåret op. Over ham stod Artemortus og var i gang med at sy hans læber sammen. Han skulle til også at sy hans øjenlåg sammen, da drengen vendte sig om imod mig. Jeg glemmer aldrig de øjne. Det frygtelige, der lå gemt i dem, var så kraftigt, at jeg måtte skrige. Artemortus så på mig med et sugende blik, der mindede mig om intetheden. Han trak et smil, og spurgte om lægevidenskab interesserede mig. Jeg stod af en eller anden grund helt stille. Han rakte nålen frem mod mig, og en enorm kraft trak pludselig i mig. Jeg blev nærmest trukket hen til bordet, hvor jeg tog nålen. Den var grov og blodig.

Drengen stirrede stadig på mig, og hans blik pinte mig så meget, at jeg pludselig ønskede at fortsætte Artemortus' arbejde. Det var som om jeg bare drømte og ikke selv kunne styre mine handlinger. Jeg husker hvert enkelt sting, drengens blik der forsvandt og Artemortus' latter, da han satte sig ned og drak et glas vin. Siden den nat har jeg aldrig været på slottet.

Hvis nekromantikeren skal virke uhyggelig, er det ikke nok at udstyre ham med en bunke destruerende evner og en masse udøde vagter. Man er nødt til at

opbygge en stemning omkring ham. Ved kun at antyde hans magt, virker han mere skræmmende. Jo mindre spillerne ved om ham, des bedre. Så kan deres fantasi få lov til at løbe løbsk.

Det er også mere uhyggeligt at blive udsat for ofrene end gerningerne. Hvis man lader spillerne møde en zombie, der stadig har sin egen hukommelse, men blot kan vandre hvileløst rundt, kan det sætte gang i en nervøs stemning. Hvis man opdager en gal kat, der er fuldstændig smadret og burde være død, giver det også noget at tænke over.

Der er nogle bestemte ting, der gør nekromantikeren ubehagelig og uhyggelig. Han har opgivet livslysten. Han respekterer hverken døden eller livet, og han kan ramme både de døde og de levende. Han har selvfølgelig ingen medfølelse og ingen anden lyst end magten. Han styres ikke af had men ligegyldighed overfor sine medmennesker. Hvis han slår nogen ihjel, skænker han det ikke mere tanke end at smække en flue - de betyder det samme for ham.

Det er tydeligt, at mange ting taler imod, at spillere er nekromantikere. De kan ikke rigtigt arbejde sammen med nogen, og de er ligeglade med både deres eget og kammeraternes liv. De kan ikke se nogen grund til at gå på eventyr. De vil hellere gå i deres laboratorium og snitte lidt. Selvom de måske virker seje og gode at have med i en gruppe, er de ret kedelige at spille og have med.

Det er spillelederens opgave at gøre det klart for spillerne, at en nekromantiker ikke fungerer i en normal gruppe, med jægere, krigere og almindelige troldmænd.

Gør det klart for de andre at de ikke bryder sig om nekromantien, og gør det klart for nekromantikeren, at han ikke bekymrer sig en hujende for nogen andre mennesker. Hvis man skal køre en gruppe med en nekromantiker, er det vigtigt at de andre rollepersoner er nogen der ville kunne acceptere det - f.eks. andre nekromantikere.

MAGIEN

Nekromantien fungerer som sagt anderledes end anden magi. I stedet for at bruge PSY-point, benytter nekromantikere sig af Livskraft, som de stjæler fra andre mennesker. Når nekromantikeren vil kaste en besværgelse, skal de ikke trække prisen fra deres PSY-point, men derimod fra deres opsparede Livskraft. Det koster stadig et point for hver Effektgrad, men Livskraft genvindes ikke - man er nødt til at gå ud og samle noget mere. I nødstilfælde kan en nekromantiker bruge PSY-point, men 1 point Livskraft svarer til 5 PSY-point, så prisen for en Effektgrad bliver altså femdoblet.

Desuden skal en nekromantiker først lære selve skolen, som i Expert-reglerne (s. 3). Grundegenskaben er INT, prisen er 5 og BasisChancen er 0. Men til denne skole hører kun en besværgelse:

SUGE LIVSKRAFT
Skole: N
Skoleværdi: 7
Rækkevidde: Berøring
Varighed: Permanent

Nekromantikeren kan stjæle offerets sjæl, for senere at bruge det til at kaste besværgelser. For hver effektgrad suger man 1T6 permanente PSY, dvs ikke bare offerets PSY-point, men hans oprindelige PSY. Normalt skal denne besværgelse kastes samtidig med, at nekromantikeren dræber offeret, men hvis han har S20 eller mere, kan han gøre det ved levende mennesker. Hvis han suger alle offerets PSY, er offeret selvfølgelig død alligevel.

For hvert point PSY, han har suget, opsparer han 1 point Livskraft, som han beholder indtil han bruger det, men hvis besværgelsen udføres som ritual, hvor offeret dræbes til sidst, får han det dobbelt så meget Livskraft ud af det. Dette er den eneste nekromantikerbesværgelse som bruger PSY-point fra nekromantikeren - resten bruger Livskraft.

Når nekromantikeren er i stand til at kaste denne besværgelse, kan han gå i gang med at lære de tre forskellige grene indenfor nekromantien: *Reanimation, Alteration* og *Domination.* De fungerer som separate skoler og skal læres på helt den samme måde.

De har også Grundegenskab: INT, Pris: 5 og BC 0.

Nekromantikerens besværgelser er delt op under disse tre skoler. Følgende liste fortæller hvor man kan lære de forskellige besværgelser. De er alle beskrevet i Magibogen, side 23-26.

REANIMATION: TALE MED DØD, GENOPLIVE DØD.

ALTERATION: BESUDLE, PARALYSERING, BLINDHED, SMERTE, DØDSHÅND, VOODOO-RITUAL.

DOMINATION: KONTROL OVER LAVERE GENGANGER, PARALYSERING, RÆDSEL, PANIK, KONTROL OVER ÅNDER, TERROR, KONTROL OVER HØJERE GENGANGER, LIVSUDTØMNING.

NYE BESVÆRGELSER

SKABE MONSTER (R)
Skole: Reanimation
Skoleværdi: 16
Rækkevidde: Berøring
Varighed: Permanent

Nekromantikeren kan ved at sammensætte vilkårlige dele af døde mennesker og dyr, lave sin egen skabning. Det kan være en hund med gedehoved, en mand med fire arme og andre sammensætninger. Ved hjælp af ritualet kan han vække skabningen til live og kontrollere den. Dens evner og egenskaber er bestemt af Spillelederen udfra sammensætningen. Skabningen har ingen følelser eller vilje og fungerer som en zombie. Nekromantikeren skal have mindst FV16 i Lægekundskab for at kaste denne besværgelse.

REGENERERE (R)
Skole: Reanimation
Skoleværdi: 14
Rækkevidde: Berøring
Varighed: Permanent

Ved hjælp af denne besværgelse, kan nekromantikeren sætte tabte legemsdele på igen, som f.eks. en hånd eller en fod. Hvis legemsdelen skal kunne kontrolleres af den, som har fået den sat på, er nekromantikeren dog nødt til at bruge Livskraft, som er suget fra pågældende person, ellers vil legemsdelen bare hænge slapt fra vedkommende, eller være under nekromantikerens kontrol.

Lægekundskab på mindst FV14 er påkrævet for at kaste besværgelsen.

MUTATION (R)
Skole: Alteration
Skoleværdi: 21
Rækkevidde: Berøring
Varighed: Permanent

Nekromantikeren kan ændre sin egen eller andres kroppe gennem langvarige eksperimenter. For hver Effektgrad kan der laves større ændringer.

F.eks. kan man mutere sin hud, så den bliver hårdere og mere barket, hvilket giver naturligt værn. Typisk vil man kunne give en bestemt legemsdel 1 point naturligt værn for hver effektgrad. Ens udseende bliver selvfølgelig forværret og ens KAR gå ned hver gang man muterede.

Det er også muligt at mutere sit indre, så man f.eks. ikke behøver at spise eller drikke i længere tid. For hver Effektgrad vil man blive i stand til at klare sig en dag længere uden mad og drikke. Det har dog den bieffekt at man kommer til at lugte grimt.

Man kan kun ændre på legemsdele, man i forvejen har. Man kan altså ikke mutere nye arme eller horn i panden. Spillelederen må afgøre om den mutation man forsøger kan lykkedes og hvilke effekter den har.

AKADEMIET

- Det varsler ilde. I løbet af det sidste år er der kommet flere skumle folk til egnen. De har alle bosat sig på Artemortus' slot. Han plejer ellers ikke at være begejstret for gæster, men det kan være at deres ubehagelighed og ildelugtende klæder faldt i hans smag. De fleste havde en del forkrøblede tjenestefolk med. Mellem os - jeg tror det er slaver. En af dem blev fundet i skoven. Han manglede begge arme og havde et tomt udtryk i øjnene. Vi var ikke sikre på om han var død, men vi begravede ham alligevel. Man kan aldrig vide om han havde sygdommen.

Som sagt bryder nekromantikere sig ikke om samvær, men de er klar over, at to hjerner er bedre end en. Derfor former de til tider alligevel akademier o.l. Som regel har de aftaler, der gør at de har visse klemmer på hinanden eller tilbud som ikke kan modstås. Det er indlysende nok forbudt at være nekromantiker eller en del af et nekromantikerakademi, så alle frygter afsløringen, der sikkert ville resultere i brænding på bålet eller det der er værre.

For at blive optaget på akademiet, kan man f.eks. true med at fortælle baronen om stedet, hvis man ikke bliver involveret, eller man kan

tilbyde gode kontakter til en slavehandler eller en gruppe gravrøvere. Der er derfor ikke noget hierarki på et nekromantikerakademi. Der kan godt være en officiel ejer af det sted skolen ligger, men indenfor murene er det en tjeneste for en tjeneste og et tilbud for et tilbud.

Der er derimod en stor respekt for hinanden, selvfølgelig baseret på frygten for enten at blive afsløret eller udslettet. Den dygtigste nekromantiker får derfor også de bedste tilbud og dermed den største magt på akademiet.

Når en nekromantiker er blevet så dygtig, at han ikke rigtigt kan få noget ud af akademiet, vil han som regel forlade det, og hvis de tilbageværende er så svage, at han kan udslette dem, vil han gøre det, for ikke at efterlade spor. Derfor passer man også meget på, at ingen på akademiet bliver alt for meget bedre end de andre.

NEKROMANTIKEREN

- Med kappen slået om sig, ligner han mere en sort statue end et menneske. Hans ansigt er ubevægeligt, nærmest lidt træt. Hans bevægelser er langsomme og velovervejede. Hans blik er en ubeskrivelig rejse i et uendeligt mørke. Hans sorte hår er langt og tilbagestrøget. Han ligner en uhyggelig fortolkning af døden selv.

Jerome kommer fra en rig familie. Han fik allerede fra barnsben en fremragende uddannelse. Han begyndte at interessere sig for digte, historier og filosofi. Han brugte meget tid på at tænke og skrive. Han var også fysisk stærk og interesserede sig meget for kroppens begrænsninger. Primært i forhold til døden. Døden fascinerede ham, og han begyndte at eksperimentere med at overvinde den. Selvom det ikke var hans interesse, begyndte han et lægestudium i den store by. Han blev berømt indenfor lægekredse for sine banebrydende forsøg med rotter og frøer. Han kunne få dem til at bevæge sig selvom de var døde.

Desværre løb inspirationen af med ham, og da det en dag blev opdaget at han havde fortsat eksperimenterne på menneske-lig, blev han smidt ud af skolen. Sagen blev dysset ned, men Jerome blev alligevel landsforvist. Han begyndte nu at rejse rundt til forskellige lenherskere og småkonger med sine evner.

En dag opdagede han en svag baron i et ubeskyttet lille len. Han imponerede sig ind på slottet og begyndte sine forsøg her. En dag spredte han en sygdom på slottet, som han havde gjort sig selv immun overfor. De fleste, deriblandt baronen, døde og ved hjælp af zombificerede vagter overtog Artemortus slottet. Baronens troldmand nåede at kaste en forbandelse på Artemortus, men det eneste den resulterede i var dårligt vejr - hvilket passede Artemortus strålende.

Han inviterede ligesindede til sit fristed, for også selv at lære mere om magien. Han og hans medsammensvorne planlægger nu at gøre landsbyen til deres udøde slaver.

JEROME ARTEMORTUS

STY 13 SMI 15 INT 19
FYS 12 KAR 10 PSY 16
STØ 14 KP 13 SB +1T4

LivsKraftPoint : 145

Naturligt Værn : 3 point (pga af en mutation).

Færdigheder: Giftkundskab 12, Kundskab om magi 16, Lægekunst 18, Illusionisme 10, Mentalisme 15, Nekromanti 21, Reanimation 18, Alteration 21, Domination 10, Overklassestil 12, Overtale 15.

Kampfærdigheder:
2 klør 15, 1T6 + 15% chance for forgiftning (Giftstyrke 15, klares eller smittet med pest).

Magi: DISTRAKTION S10, DUNKEL S10, VÆRN S15, KONTROLLERE (EN PERSON) S15, SKABE MONSTER S14, REGENERERE S14, MUTATION S21, SUGE LIVSKRAFT S20, KONTROL AF LAVERE GENGANGER S12, GENOPLIVE DØD S14, DØDSHÅND S12.

Mutationer: *Barket hud på kroppen* (undtagen hovedet), hvilket giver 3 point naturligt værn. Til gengæld er hans hud helt hård og grønlig brun. Han har små knopper over hele kroppen, undtagen ansigtet.

Giftklør. Skarpe klør på begge hænder, med en gift der giver pest, hvis man ikke klarer dens styrke. Pesten resulterer i at man svækkes og dør efter nogle ugers smerte.

Mørkesyn. Giver evnen til at se i mørke som med infrarødt lys. Har den effekt at øjnene lyser rødt i mørket.

Ejendele: Jerome Artemortus har en hel del rigdomme, men bekymrer sig ikke så meget om dem. Han er også rimeligt uinteresseret i magiske ejendele, medmindre de er ødelæggende. Han har en ring, der tre gange om dagen kan affyre et LYN E3 uden at tære på hans egne PSY-point. Den har desværre groet sig fast i hans barkede hud. Desuden har et par krukker med et pulver han kalder zombinol. Det gør folk skindøde i et døgn. Mens de er skindøde, kan han overtage dem med KONTROL AF LAVERE GENGANGER, ved at overvinde deres PSY. Pulveret virker ved indtagelse eller ved kontakt med f.eks. øjnene.

TIL SLUT

Nekromantikeren er en alle tiders skurk at have med i sine eventyr, fordi han står for noget som man bør bekæmpe. Egoisme, respektløshed, ondskab og opgivelse af livet. Med meget få midler, skulle en SpilleLeder kunne få de fleste til at frygte og hade ham. Der er gode muligheder for intense og spændende eventyr. Til at starte med, kan man jo bygge videre på Artemortus, hans slæng og hans uhyggelige plan med den lille landsby. Hvis man kan få opbygget stemningen langsomt, men sikkert, og ikke bare har en gruppe eventyrere som kommer, ser og flår slottet i småstykker, kan man være sikker på taknemmelige spillere. Det er ikke nekromantikerens hundredvis af evner der er uhyggelige - det er hvad han gør med dem. Hav en hyggelig nekro-aften.

MAFIA

FORBUDSTIDEN, USA

DER ER STORE PENGE I AT SMUGLE SPRUT.

MEN DER SKAL EN BANDE TIL AT TJENE DEM.

BANDEN BESTÅR AF FLERE MEDLEMMER:

SMUGLERE TRANSPORTERER SPRUTTEN,
SMUGKROEJEREN SÆLGER DEN,
SPILLEREN TJENER PENGE PÅ HASARD
(PAS PÅ HANS MÆRKEDE KORT),
OG SNIGMORDEREN BESKYTTER BANDENS AKTIVITETER.

MAFIA ER ET LIVE-ROLEPLAYING SPIL, DER KAN SPILLES PÅ DIN SKOLE. UGE EFTER UGE OPTRAPPES BANDEKRIGEN. JAGTEN PÅ MODSTANDERENS BRÆNDERIER OG SMUGKROER. AFPRESNING, MORD OG ANDRE BESKIDTE TRICK ER VÅBEN I KAMPEN.

SPILLET STYRES AF (DEN KORRUPTE) BORGMESTER OG HANS HÅNDGANGE FOLK.

FÅ SPILLET PÅ DIN SKOLE,

- FØR DET BLIVER FORBUDT!

KONTAKT:

DANSK SPIL DESIGN
V/ MADS LUNAU MADSEN
VESTERVANG 30, 2 MF
8000 ÅRHUS C

FRA FOLKENE BAG VIKING

Dansk Spil-Design

JÆGER OG BYTTE

et mini-eventyr til AD&D/D&D af Steen B. Madsen

Mens de opholder sig i en storby bliver eventyrerne opsøgt af en dyre-udstopper, ved navn Professor Fyher. Han søger folk til at ledsage en ung adelsmand og hans pige på en jagt op i bjergene. Den unge mand ønsker at skyde en bjergløve - for at imponere pigen - og få den (hovedet i det mindste) udstoppet hos Professor Fyher. Jagten beregnes at ville tage ca. 4 uger, og de vil betale 2 gp pr. dag + udgifter til mad, våben o.l.

Selskabet vil bestå af adelsmanden, hans pige og en bodyguard (3. niv. kriger) + gruppen.

Efter 13-14 dage vil selskabet opspore en løve, og under jagten bliver adelsmanden, pigen og bodyguarden væk fra spillerne. Enten mens spillerne er ved at fange bjergløven eller mens adelsmanden er. I den tid de er væk fra hinanden bliver de tre overfaldet af en røverbande, der dræber bodyguarden og bortfører det unge par.

Det er nu op til eventyrerne, om de vil forfølge banditterne eller søge hjælp. Hvis de ikke forsøger at skaffe dem tilbage, vil Professor Fyher fortælle dem, at adelsmandens forældre sikkert vil betale en kæmpe findeløn for tilbagebringelsen af deres søn. Alternativt kan han også true dem, og sige at forældrene vil blive meget vrede, hvis de finder ud af at deres søn er væk. De vil beskylde eventyrerne for ikke at have gjort deres job ordentligt og gøre livet surt for dem.

Hvis de optager forfølgelsen umiddelbart efter, vil en Ranger kunne spore dem på mellem 4 og 7 dage. Andre har normal chance (dvs. en dårlig chance). En Ranger vil opdage at der gøres forsøg på at skjule spor - det lykkes faktisk ind imellem, derfor den lange ventetid. Der er kun 2 dages marcher til fortet. Denne sløring og den lange ventetid vil få banditterne til at føle sig ret sikre , og de vil derfor ikke være sæligt på vagt.

Opgaven går nu ud på at befri fangerne. Hvis dette lykkes får hver person 500 XP/RfP minus 300 exp for hver af de 2 som dør. Døde banditter giver alm. XP/RfP. Bliver de bragt levende til byen giver de 3 x point. Skatte - tyvekoster - giver 1/3 XP/RfP af totalværdier, men byvagten beslaglægger 75% af værdien, da de primært er stjålet fra købmænd i byen og skal leveres tilbage. Der er ingen dusør på banditterne.

Den unge pige som er i fangehullet er en ny slave, der kommer fra Hamlet, et slot nogle dagsrejser væk. Hun vil fortælle gruppen om slottet og om hvordan hun blev taget til fange. Hun kan være indgang til eventyr på slottet.

Adelsmandens forældre vil måske belønne gruppen med 50 gp hver. Banditterne er en velorganiseret bande på 19 medlemmer, opdelt i 2 vagter pr. hus.

Vagtturnus:

Der skiftes, men uanset hvornår der angribes vil det altid være en fra 1. vagthold (NB vagtskifte kl. 20 og 8 - her er alle i panser) der har vagten, en 2 mands patrulje på muren og 2 mand på vagt ved fangerne. Resten af vagterne sidder i det store opholdsrum.

Om dagen vil 2. vagthold befinde rundt om på fortet, og ingen vil være bevæbnede med mere end daggerter. Alle vagter har +1 på AC/RK pga. DEX/BEH, undtagen lederen, der har +2. De er iført læder (studded) + evt skjold. 2. vagthold vil komme uden panser, men med skjold. Lederen er altid i fuld panser og med skjold. Leder: 5 guldpenge, bælte, medallion, magisk langsværd (se senere). Alle andre: 5 guldmønter.

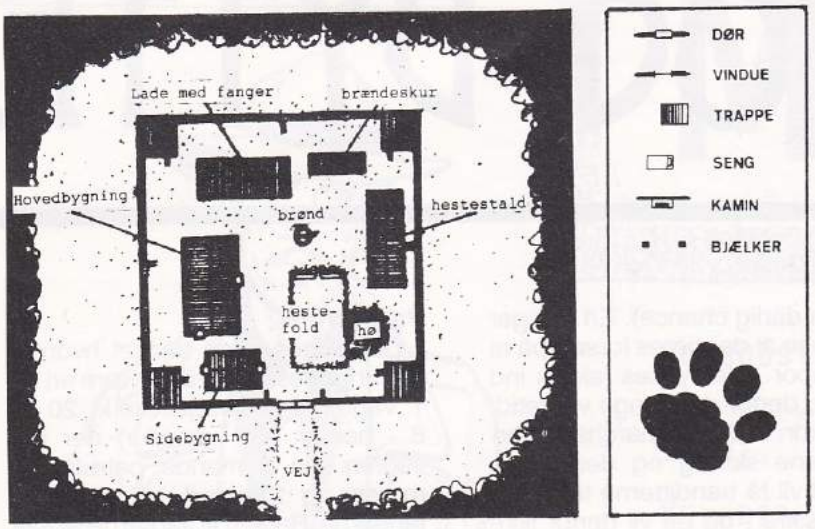
BANDITTER!

Leder: 3. lvl/niv kriger:
HP/LP: 26 AC/RK: 4
Hit/Dam: +1/+2
(pga sværd +1/+1) 1d8
Ejendele: Langsværd +1/+4 mod reptiler. Bælte og medallion = 600 gp.

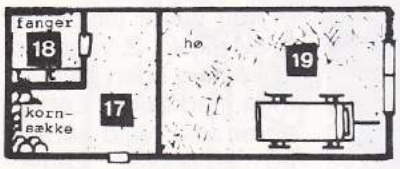
1. vagthold - har vagten ved angrebet.

Sergent: 2. lvl/niv kriger: HP/LP: 12 AC/RK: 5; Hit/Dam: 0/+1, 1d8. Ejendele: langsværd, skjold.

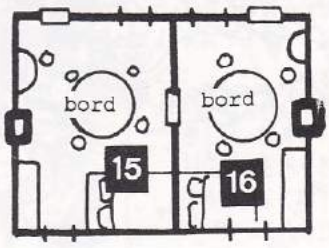
Oversigtskort



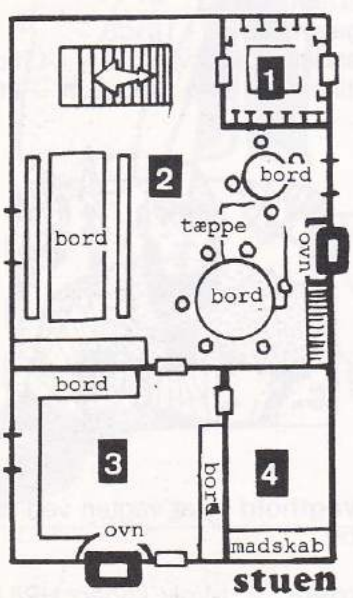
Lade med fanger

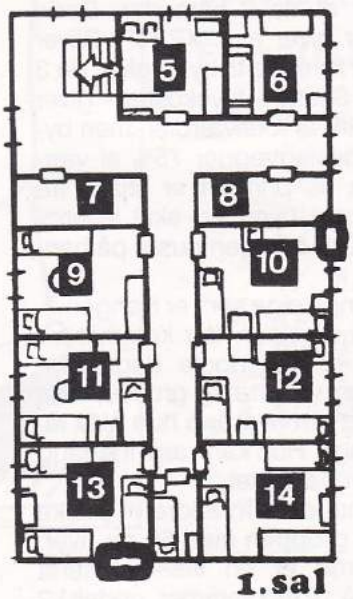


Sidebygning



Hovedbygning





2 x Bueskytte:
1. lvl/niv kriger: HP/LP 9; AC/RK: 6
Hit/Dam: Bue: +3/0, 1d6; Sværd 0/0, 1d6.
Ejendele: bue, kortsværd.
2 x Spydkastere:
1. lvl/niv kriger: HP/LP: 7 AC/RK: 6
Hit/Dam: 0/0, 1d6.
Ejendele: 2 kastespyd, kortsværd.
4 x Vagter m. sværd:
1. lvl/niv kriger: HP/LP: 7 AC/RK: 5
Hit/Dam: 0/0, 1d8.
Ejendele: Langsværd, skjold.

2. Vagthold - sover ved angrebets start.
Sergent:
2. lvl/niv kriger: HP/LP: 15 AC/RK: 8
Hit/Dam: 0/+1, 1d8.
Ejendele: langsværd, skjold.
2 x Bueskytte:
1. lvl/niv kriger: HP/LP: 9 AC/RK: 9
Hit/Dam: Bue: +3/0, 1d6;
Sværd 0/0, 1d6
Ejendele: bue, kortsværd.
2 x Spydkastere:
1. lvl/niv kriger: HP/LP: 6 AC/RK: 9
Hit/Dam: 0/0, 1d6.
Ejendele: 2 kastespyd, kortsværd.
4 x Vagter m. sværd:
1. lvl/niv kriger: HP/LP: 9 AC/RK: 8
Hit/Dam: 0/0, 1d8.
Ejendele: Langsværd, skjold.

Alignment/Livsanskuelse hos alle: Lawfull Neutral/Neutral.

BANDITTERNES SKAT
Penge: 300 ep/em
500 gp/gm
45 pp/pm
Værdier for 1250 gp/gm fordelt på: Krydderier, silke, skind, korn, 12 Langsværd, 1 Pladerustning, mad og vin.
Specielle ejendele:
1 : Bælte med guldspænde. Værdi: 300 gp/gm
2 : Guld, perler og smykker. Værdi: 2500 gp/gm
3 : Medallion. Værdi: 300 gp/gm
4 : Segl af guld. Det tilhører en af de største købmænd i omegnen. Han hedder Hipalus. Hvis seglet returneres vil han give 1000 gp/gm i findeløn for det. Han vil samtidig tilbyde dem arbejde som karavanevagter på en tur til Hamlet.

BANDITFORTET

Hovedbygning
Rum 1 : På væggene er der knager med forskelligt overtøj.
Intet af værdi.

Rum 2 : Lige foran døren fører en trappe op til anden etage. Ved den vestlige væg står et langbord og nogle bænke. Midt i den østlige væg er en pejs, og foran denne står to borde på et tæppe. Ved den sydlige væg står en slagbænk, og i midten er en dør. I slagbænken ligger almindeligt tøj.

I en dobbelt bund i slagbænken ligger 10 poser med ialt 300 ep/em, 400 gp/gm og 40 pp/pm. Desuden ligger der smykker, guld og et segl af guld.

Rum 3 : Køkken. Ovn i den sydlige væg og borde langs de andre vægge. Normale køkkensager på bordene.

Bestikket er sort, men af sølv.

Rum 4 : Spisekammer. Langs væggene og i skabe er der alverdens madvarer og krydderier.

Rum 5 : Soveværelse. Dobbeltseng, 2 skabe og en kiste.

I kisten ligger silkelinned til en værdi af 50 gp/gm.

Rum 6 : Soveværelse. 2 senge, 2 skabe og et lille bord.

Intet af værdi.

Rum 7 : Våbenkammer: Pile, langsværd, skjolde og en pladerustning.

Sværd og skjolde til 100 gp/gm. Pladerustning i almindelig menneske-størrelse til 300 gp/gm.

Rum 8 : Opbevaringsrum. Der ligger en bunke skind og nogle ruller stof.

10 ruller silke til 300 gp/gm. 30 ræveskind til 90 gp/gm.

Rum 9-14 : Almindelige soveværelser. Senge, borde og skabe.

Intet af værdi.

Sidebygning

Rum 15-16 : Tøj o.l. 2 slavekvinder.

Intet af værdi.

Lade

Rum 17 : Lige overfor døren på et par tønder sidder 2 mænd. Til venstre ligger en bunke sække og ved siden af mændene er en dør.

Mændene er vagter fra 2. vagthold. 20 sække korn til ialt 40 gp/gm.

Rum 18 : På nogle faldefærdige feltsenge sidder de to unge elskende. I midten af rummet står en vagt og i hjørnet sidder en ung kvinde.

Rum 19 : Lige indenfor porten står en ladvogn. Resten af rumemt er fyldt med hø og halm.

TEKST: STEEN B. MADSEN
TEGNINGER: KIM LYKKE
KORT: PALLE SCHMIDT

BESØG COMIX!

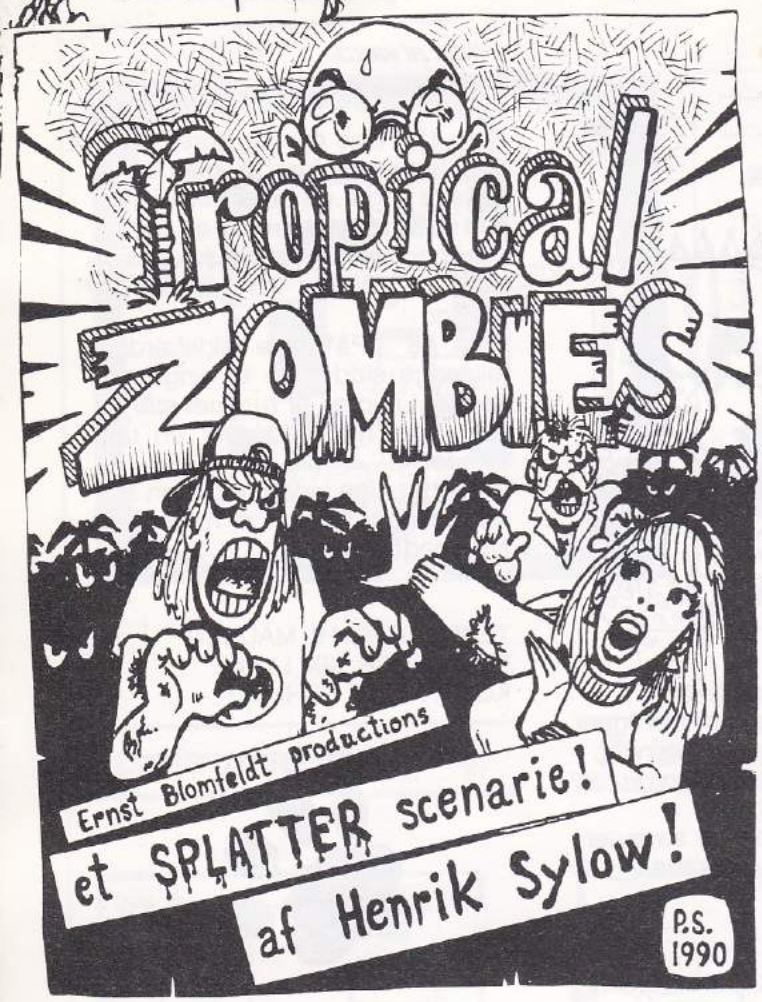
COMIX ER FYNS FØRENDE SPECIALFORRETNING FOR:

- Danske tegneserier og albums
- Udenlandske tegneserier og albums
- Rollespil
- Strategiske spil
- Science-Fiction bøger
- Filmtidsskrifter
- Posters
- COMIX er for både børn og voksne

COMIX

COMIX
JERNBANEGADE 16
5000 ODENSE C
TLF. 66 11 36 58

COMIX
GÅSESTRÆDE 2
5700 SVENDBORG
TLF. 62 22 36 58



Tropical Zombies of the Deep Jungle.

Et splatter-eventyr til Call of Cthulhu. Splatter er en genre for sig, og som eventyr bør det spilles filmisk og med sans for det overdrevne. Keeper bør smøre tykt på og spillerne skal helst agere med en grad af tåbelighed, der kendetegner hovedpersonerne i den slags film. Overse f.eks. vigtige spor til det er for sent.

Læn jer tilbage og gør jer klar til en hårrejsende, nervepirrende og gyselig oplevelse.

FORHISTORIE

Heinrich Köster var under 2. verdenskrig læge i koncentrationslejren "Snauswitz". Efter krigen flygtede han til sydamerika, hvor han gemte sig i en lille by ved navn "El Abrorigio", som ligger dybt inde i Amazonjunglen. Her har han siden sin ankomst studeret i at lave det ultimative menneske. Til dette formål har han læst en del okkulte ting, og han er bl.a i besiddelse af bogen *"Der Mennschliche Faktor"*, der er en Frankenstein "gør-det-selv" bog.

I området omkring El Abrorigio, er der siden 1948 forsvundet ca. 30 mennesker. Dem har Köster, der blandt de lokale går under navnet "Der Doktor", slået ihjel. Han gemmer deres lig i sit hemmelige fryserum. Efter meget arbejde, er det lykkedes ham at skabe det ultimative menneske; En kvinde som han døbte Ilse. Dette var i 1985.

INDLEDNING

Spillerne er taget på bustur for at se på nogle gamle steder i Amazonjunglen. På vej hjem starter en styrtbyge, der gør, at hovedvejen bliver oversvømmet. Chaufføren vælger derfor en omvej, men kører galt. Alle dør, undtagen spillerne. Når de vågner efter ulykken, er bygen standset. De vil opdage, at der ifølge det lokale træskilt, er 270 km til den nærmeste by. Uanset hvad spillerne gør herfter, vil de om aftenen opdage lys inde i skoven. De vil også opdage et andet gammelt træskilt, hvorpå der står; "El Abrorigio 1 miles".

EL ABRORIGIO

Byen har 30 indbyggere og en "Cantina", der udover at hedde "Zum Blauen Bug", også har 6 værelser. Toilettet bag huset er byens eneste. Der er også en altmulighandel og en kirke. Resten af byen består af faldefærdige træhuse. Dem er der 8 af.

ZUM BLAUEN BUG

Cantinaen bliver ledet af Hugo Sanchez, en ældre fed herre, og hans kone Maria Sanchez, en ældre halvfed dame. Cantinaen er på 50 kvadratmeter, og har udover en bar ca. 7 borde med stole, hvoraf de 3 altid er optaget af en fuld bums, der sover.

Alt sammen er pænt og gammelt. Maden er udmærket, dog måske en smule for krydret. Drikkelsen består af kaktusbrændevin, der indeholder lige dele træsprit og spiritus. Et Spot Hidden rul, vil dog afsløre nogle flasker tysk øl, af mærket "Hoffmeister Bier", bag baren. Hvis spillerne vil betale nok, må de gerne købe et par flasker. Et nyt Spot Hidden vil afsløre, at datoen på ølflasken siger 1948, men øllet smager helt friskt. Hvis spillerne udspørger folk i cantinaen, vil de kunne få følgende oplysninger:

1) Øllet kommer fra Der Doktor
2) Der Doktor bor 5 km uden for byen
3) Der Doktor har en CB-radio.
4) Der Doktor kommer ind til byen hver formiddag
5) Der kommer en forsyningshelikopter inde fra byen på lørdag.

Ved andre spørgsmål; improvisér!

Soveværelserne er små, og møblementet består af en seng, et bord og en stol. Der vil også være et par fugleedderkopper tilstede. De vil dog ikke gøre spillerne noget, men bare løbe rundt og sige BØH.

ALTMULIGBUTIKKEN

Butikken er det mest sikre sted i byen, idet huset er bygget af ler. Udenfor på døren, hænger der en stor, rød postkasse, hvorpå der står "PÅST".

Ejeren af butikken er en gammel senil, halvfed herre, ved navn Julio. Han aner ikke hvad varerne koster, medmindre han slår op i sin bog. I butikken kan man få stort set alt. Der er følgende procentchance for at han har:

Relevante ting: 75% (Keeper's subjektive valg)

Irrelevante ting: 25%

Hvis spillerne roder butikken igennem, vil de med Spot Hidden kunne finde følgende:

1) Et VHS-kamera. Endnu et Spot Hidden, vil fortælle, at det tilhører en Adam West, hvilket står på et blodstænket navneskilt.

2) En Dunhill guldlighter, hvor der på siden er indgraveret; "From Lucy to Adam".

3) Forskellige ure, lige fra Casio til Rolex.

Hvis spillerne vælger at bryde ind i butikken om natten, vil ejeren ligge sanseløst beruset. Med Spot Hidden, vil de kunne finde mange interessante ting i hans kælder.

1) Ca. 30 creditcards med forskellige navne; Adam West, Lucy West, Daniel Jameson, Frank Erikson, Mary Erikson, Charles M. Schultz osv.

2) Kørekort og andre papirer fra ovennævnte personer.

3) Noget dyrt tøj.

Spørger man Julio hvor han har det fra, vil han fortælle, at han har fået dem af budet indefra byen, mod betaling i Chuc-Chuc planter.

Hvis spillerne vælger at drikke ham fuld, vil han derimod fortælle, at han har fået tingene af Der Doktor, der har fået dem af venner, der har besøgt ham.

KIRKEN

Kirken er af hvidkalket træ, og er protestantisk, ikke katolsk. Inde i kirken er der bænke, et meget tydeligvis selvlavet alter og en døbefond.

Bibelen, der ligger på alteret er tysk, og dateret; "Snauswitz, 1941"

Bag kirken bor præsten. Han er en gammel tyk mand med fuldskæg. Hans navn er Helmut Führerfreund, og han er ganske rar. Han vil gerne servere te og småkager. Hvis spillerne udspørger ham, kan de få følgende at vide:

1) Han kom til byen i 1930'erne som missionær.

2) Han har fået bibelen af Heinrich Köster.

3) Heinrich Köster er læge, og studerer tropesygdomme.

4) De spiller skak sammen hver søndag efter kirketid.

5) Han har fået kagerne af Heinrich Köster.

Hvis spillerne viser ham nogle af de sjove ting fra butikken, vil han nægte kendskab til dem, men et succesfuldt Psychology-rul vil afsløre at han lyver, og finder situationen meget ubehagelig.

RESTEN AF BYEN

Resten af byen består af træhuse, hvor indbyggerne ikke ved noget om noget som helst. De har ingenting af interesse, men taler både portugisisk og tysk (50/30). Hvis de udspørges om præsten og Der Doktor, vil de svare:

1) At det er gode folk.

2) At byen skylder dem alt.

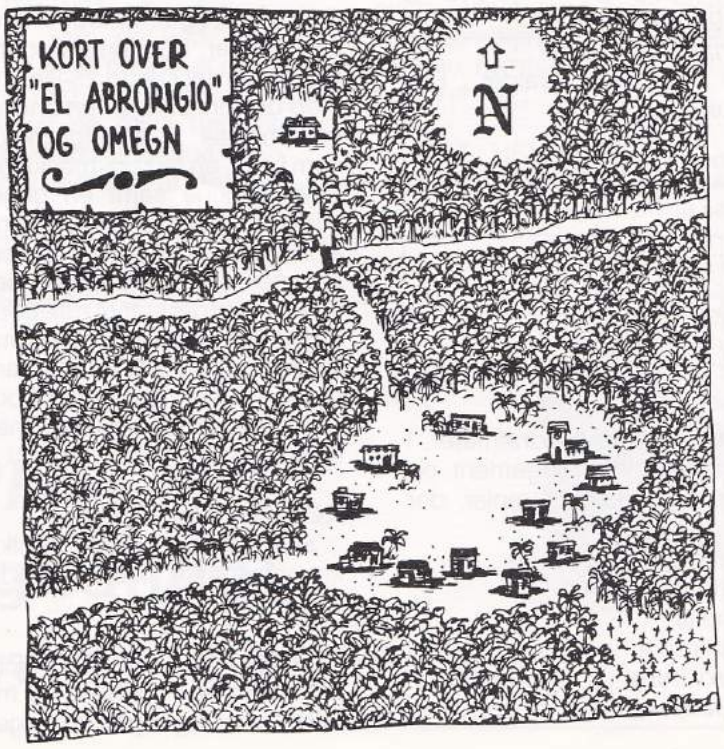
3) At de er meget gode venner

DER DOKTORS HUS

Fra byen går der en sti ud til doktorens hytte. Som sagt er der 5 km, hviket man let kan klare på en times tid. Efter 3,5 km er der en hængebro, der går over en 10 meter bred, piratfiskhærget flod.

Hytten ligger i en lysning, og er ca. 100 kvadratmeter stor. Den har en veranda, en stue, 2 soveværelser og et laboratorium. Ved siden af huset står et lokumsskur, med et hjerte malet på døren. På den anden side af huset er der en nedgang til kølerummet.

Der Doktor er uhyggeligt fed. Han sveder konstant og er derudover ekstremt nærsynet. Han bærer derfor altid et par briller på tykkelse med hinkesten. Af påklædning kan



Der Doktor - Heinrich Köster
170 cm / 200 kg / Skaldet / Blå øjne
STR 7 **DEX** 6 **INT** 13 **HP:** 15
CON 10 **APP** 7 **POW** 16 **MP:** 16
SIZ 20 **SAN** ? **EDU** ?
SP: Absolute Nothing
Skills:

Disease	: 62	Psychology	: 20
Poison	: 56	Spot Hidden	: 48
Intimidate	: 90	Hide	: 25
Genetics	: 30	Be Nice	: 90
First Aid	: 85	Elec. Repair	: 40
Ride Bicycle	: 51	Mythos	: 15
Surgery	: 50		

Luger Pistol : 40 / 1d8
Fist : 25 / 1d3 + 1d4

nævnes: hvid skjorte, hvide bukser, hvide sko, hvid kittel og sort slips. Desuden er Der Doktor altid glatbarberet.

Han er meget flink, og giver gerne te og småkager. Han kan da også godt finde på at byde på en øl, hvis der er varmt nok; dvs. over 45 grader. Hvis spillerne stiller spørgsmål, vil de kunne få følgende svar:

1) Han holder ting konserverede ved at sætte dem i sit kølerum.
2) Strømmen får han fra sin generator, der kører på benzin, som han får indefra byen.
3) Han kender ikke noget til videokameraet osv.
4) Han studerer tropesygdomme.
5) Han vil gerne vise huset frem.

Der Doktor har også en assistent. Assistenten er en yngre italiener, der er ufatteligt grim, halvfed og pukkelrygget.

Assistenten - Lucio Fulci
150 cm / 100 kg / Skaldet / Blå øjne / Pukkelrygget

STR 10 **DEX** 8 **INT** 8 **HP:** 14
CON 12 **APP** 5 **POW** 5 **MP:** 5
SIZ 15 **SAN** ? **EDU** ?
Skills:
Opvarte : 65 Brawling : 30
*Han kan kun sige "**Si**", og han kan derfor kun svare på spørgsmål, som han kan svare "**Si**" til.*
Han forstår dog 26 sprog.

STUEN

Stuen er ca. 40 kvadratmeter. I midten står et sofaarrangement, og væggene er dækket af reoler, der er fyldt med bøger om:

1) Neuropsykologi
2) Hættemåger
3) Genetik
4) Fysiokirurgi
5) Neurokirurgi
6) Muskelfysiologi
7) Fordøjelsessystemet
8) Goethe
9) Schiller
10) Nietzsche

Ved den ene væg er der dog et skrivebord, hvorpå der står en skrivemaskine. Ved siden af står en grammofon, og en pladesamling af Wagner.

SOVEVÆRELSERNE

Disse er små værelser, hvor der en seng, et skab - indeholdende hvidt tøj og sorte slips - samt en kommode, hvorpå der står et vaskefad og toiletsager (barberkniv osv.). Ved siden af sengen står en Ole Lukøje lampe.

LABORATORIET

Dette rum er lige så stort som stuen. Der er ingen vinduer. Langs den ene væg er et laboratoriebord med kolber, bunsenbrændere osv. Under bordet står to 25-liters dunke med benzin. Langs den anden væg står masser af elektronisk udstyr, som f.eks. en bzzzzz-maskine og en ping-maskine samt en generator. Midt i rummet står et operationsbord af metal og med afløb, og over dette hænger en operationslampe. Ved siden af bordet står et rullebord med forskellige kirurgiske instrumenter. Under rullebordet er der en lem, man vil kunne finde med Spot Hidden. Denne fører ned til det hemmelige fryserum.

KØLERUMMET

Her står der masser af ølkasser, koservesdåser, kasser med småkager osv.

DET HEMMELIGE FRYSERUM

Her hænger ligene af 30 mennesker. De hænger på kødkroge og er overtrukket med gennemsigtige plasticposer. På kvinderne kan det tydeligt ses, at der er sket kirurgiske indgreb (hak en hæl og hug en arm osv.). Der kræves Sanity-check - 1d2/0 - for at se dette syn.

I et hjørne står en dragkiste, hvori der ligger en masse noter om forsøg på at genopbygge mennesker. Her ligger *"Der Mennschliche Faktor"* også. Finder spillerne det hemmelige fryserum for tidligt i scenariet, vil Der Doktor nok stikke af og gemme sig, for derefter at gennemføre sine skumle planer, ganske som planlagt.

DER MENNSCHLICHE FAKTOR
Den er på tysk, giver +4 Mythos, - 1d8 SAN, er x3 spellmodifier og indeholder:
1) Create Zombie
2) Control Zombie
3) Call Shub-Niggurath
4) Command Seagull
5) Transfer Lifeforce

TIDSLINIE

Vognen med forsyninger kommer lørdag, d. 14. september, klokken 12.00. Spillerne kører galt om tirsdagen, så de har onsdag, torsdag og fredag til at undersøge.

Torsdag aften lyder der et skrig ovre fra et af husene. Når spillerne kommer derover, vil de se en mandsperson, der er igang med at æde en død kvinde. Det er naturligvis en *ZOMBIE.* Han vil blot æde videre og kun angribe, hvis han selv bliver angrebet. Præsten i byen vil straks efter denne grumme episode køre ud til Der Doktor, som så vil komme

ZOMBIES

STR 18 **DEX** 9 **INT** 1
CON ? **APP** 1 **POW** 1
SIZ 10 **SAN** ? **EDU** ?
HP : 3 (Head)
Armor : 2 (Head)
NB ! Kan kun dræbes ved at ødelægge deres fysiske hjerne.
Grapple : 30 (STR/STR)
Bite : 50 (1d6, plus zombie virus)
MOVE : 1/4 af normalt.

ILSE

STR 12 **DEX** 12 **INT** 1
CON ? **APP** 14 **POW** 1
SIZ15 **SAN** ? **EDU** 2
HP : 3 (Head)
Armor : 2 (Head)
Ellers som Zombie ovenfor..

ind til byen for at undersøge fænomenet.

Zombien er ca. 30 år, 180 cm høj og har en sportslig krop. På hans ene arm er der en tatovering, hvor der står; I LOVE LUCY.

Han kan kun standses, ved at man ødelægger hans hjerne, og han kan desuden smitte folk med zombievirus, hvis han bider dem. Dette vil forvandle offeret til zombie indenfor få timer.

Hvis spillerne undersøger det hemmelige fryserum, eller stiller alt for nærgående spørgsmål, vil Der Doktor sende Ilse, sin perfekte skabning. Hun vil komme om natten og prøve på at dræbe spillerne. Hvis de ser hende nøgen, vil de opdage, at hun er syet sammen af de legemsdele, der manglede på ligene fra fryserummet. Hun koster 1d6/1 i Sanity.

Der Doktor vil starte sin zombiestorm fredag, d. 13. kl. 20.00. Byen vil blive overfaldet af 30 zombier, der vil gøre 15 af byens indbyggere, incl. krofatter og kromutter, til zombier. Resten bliver ædt. Udover det, vil ligene fra byens kirkegård blive vakt til live igen. Dette giver 50 ekstra zombier, så nu skulle der gerne være 95 af disse agressive liggnaskere. Det eneste sikre sted i byen, er altmuligbutikken. Her er der benzin, shotguns, samt 50 skud.

Det er logisk, at spillerne vil prøve at få fat i Der Doktor, når dette kaos bryder ud. Hvis de ved, han er skurken, vil de få ham til at standse sine planer, og hvis de tror, han er god nok, vil de have ham til at hjælpe dem mod zombierne.

Hvis spillerne stikker af mod Der Doktors hytte, vil de let kunne løbe fra zombierne. Det er først, når de kommer over på den anden side af hængebroen, de opdager, at de 50 svenske turister, der var med på busturen, nu også er blevet til zombier.

Hos Der Doktor sker følgende: Assistenten er død, idet det var hans livskraft, der fik Ilse på benene. Der Doktor har låst sig inde på sit laboratorium, hvor han vil forsvare sit liv og sine notater. Hvis han dør, skal hans hjerne ødelægges, ellers forsætter zombie-forbandelsen for evigt. Ødelægges hans hjerne, vil alle zombierne dø. Bussen vil komme næste dag, og vi har en happy ending..

TEKST : HENRIK SYLOW
TEGNINGER : PALLE SCHMIDT

MASSER AF FIGURER, SPIL OG TILBEHØR

KIG IND HOS OS

Flensborg
boghandel

Stændertorvet 4 · 4000 Roskilde

VIKING

Det er Dansk - Det er Dejligt.

Mens vinteren langsomt kommer krybende ind på os, står Danmarks hidtil mest ambitiøse rollespilsprojekt for døren.

Tre unge århusianere (hvoraf den ene er i eksil) har i samarbejde med Bogfabrikken fået realiseret ideen om et helt igennem dansk-produceret rollespil - og hvad ville være mere passende end VIKING!

De tre unge fyre, der alle er involveret i det nystartede firma, Dansk Spil Design, er gamle kendinge - i hvert fald i provinsen. Mads Lunau Madsen, Malik Hyltoft og Troels Jacobsen har alle slået deres folder i Århus-klubben FASTA, som Mads tilfældigvis er formand for, og har gjort sig bemærket på den danske rollespilsscene ved flere lejligheder gennem de seneste mange år.

Spillet i sig selv er ambitiøst - det handler selvsagt om vikingetiden, og forfatterne har bestræbt en pædagogisk opbygning af regelsættet, så det kan læses og spilles af rene begyndere.

Baggrunden er også ideel til et begynderspil (såvel som for trænede), da det tager udgangspunkt i en verden vi allesammen kender i hvert fald lidt til. Samtidig har man satset på en mere realistisk baggrund end de fleste andre fantasirollespil. Der er altså ingen monster manual.

På trods af en del interne problemer hos Bogfabrikken, skulle VIKING! være klar til julehandlen. Oprindeligt skulle spillet have været klar før sommeren.

Til gengæld skulle der ligge et imponerende værk parat. Man har fået ingen mindre end Valhallategneren, Peter Madsen, til at illustrere bogen. Også omslaget (der ser tæskegodt ud) er lavet af Peter Madsen.

Desuden er der allerede 2 eventyr parat til udgivelse. Det er absolut ikke nogen dum ide, hvis man vil til at lancere et helt nyt produkt. Det er ret vigtigt at få det bakket ordentligt op fra starten.

VIKING! introducerer et helt nyt spillesystem, som er originalt og simpelt.

Det baserer udelukkende på brug af sekssidede terninger, men har en god fordeling og rige udviklingsmuligheder.

Vi på SAGA venter med spænding på disse spæde pionerskridt ind på rollespilsmarkedet. Vi glæder os meget til at se det færdige resultat, og så snart vi ser det vil vi selvfølgelig bringe en grundig anmeldelse.

- lad ikke os danskere stå tilbage!

•TIDENS TAND•

Et Dungeon-eventyr af Paul Hartvigson. Til AD&D, D&D (ca. 5'te niveau) og Drager og Dæmoner (middelstærke personer).

Dette skulle egentlig have været en kort artikel om at lave en logisk opbygget dungeon. Så skulle jeg lige lave et kort eksempel. Eksemplet blev til et langt eventyr, så der blev ikke plads til artiklen. Undskyld! Jeg har ikke gjort så meget ud af at de enkelte steder og rum. Til gengæld lægger jeg vægt på helheden og historien bag. Der er lagt op til at du kommer med dine egne forbedringer.

START

(en parantes?)

Eventyrets start har ikke rigtigt noget at gøre med selve historien om borgen på næsset. Det er en såkaldt "Narrative Hook" (litterær klo). Det vil sige at spil-mesteren lægger ud med noget dramatisk for at få slå en "klo" i spillerne og få dem op på mærkerne. Sådan en "klo" behøver ikke være en kampscene. Men de har den fordel, at alle spillere er med - ikke bare de veltalende eller rapkæftede. Så undgår man også at nogle af spillerne begynder at lalle fordi de keder sig.

Denne forhistorie - og slutningen der hører med - er ikke rigtig en del af handlingen. Alligevel er det mere end bare en "parantes" om eventyret. Her hører de om borgen, og når de skal finde sværdet, kan du være sikker på at eventyrerne kommer til at gå helt i dybden. Samtidig skulle historien om kræmmeren Jastar og hans slette natur også gerne vise, hvordan eventyrerne ikke bør opføre sig).

Hold-up!

Eventyrerne er på vej af landevejen. En af dem skimter noget bag en krumning i vejen. Det er en kræmmervogn. Et par meter foran står en grå hest. Rytteren peger på kusken med en armbrøst. Et antal andre røvere holder udkig, gennemroder lasten osv. Ved siden af vognen står en brun hest, hvis rytter ligger på jorden med en fod i stigbøjlen. Tre-fire armbrøstpile stikker ud af ham.

Medmindre de har været forsigtige, bliver eventyrerne nu opdaget af en bandit. Hvis eventyrerne er deres navn værd, angriber de. Banditterne vil kæmpe til det ser håbløst ud. Lederen vil trække sig tilbage og kommandere bagfra, hvis han bliver alvorligt såret.

****

A/D&D Leder og 11 banditter.

Leder (Til hest) Kriger: 5; 37 LP.
STR: 18,68 INT: 12 WIS: 9
DEX: 15 CON: 16 CHA: 12
AC/RK 4/3 - Ringbrynje (skjold)
Våben: Armbrøst, Kastekniv, Daggert, Slagsværd. Kamp til hest, Specialist i Slagsværd. Magiske sager: 4 +3 Armbrøstpile, Potion of X-tra healing

Normale i læder, forstærket læder og ringbrynjer (RK/AC 8,7,6,5)
Våben: buer, spyd, sværd osv.
Styrke = 2t4+10
3 x 1ste niv.LP/HP: 7, 11, 8
4 x 2nd niv. LP/HP: 13, 14, 18, 11
, 3 x 3die niv. LP/HP: 21, 17, 19
2 x 4deniv. LP/HP: 32, 24

Kusken: Jastar, Handelsmand niv 4 (Kamp, rustning HP(LP) og våben som tyv; særlige handelsevner)
HP/LP: 16,
Våben: Kortsværd, Kastekniv

Drager og Dæmoner: Leder og 8 banditter

Leder
STY : 17 STØ: 16 FYS: 16
SMI : 15 INT : 12 PSY: 9
KAR: 12 KP: 16
Ringbrynje, Skjold.
Færdigheder. Opdage Fare 70%, Snige 75%, Købslå 70%, Veltalenhed 65%, Ride 85% osv.
Kæmper gerne til hest, hvilket giver +t4 ekstra skadesbonus. Kamp: Armbrøst 70%, Slagsværd: 65%, Kastekniv 70%, Daggert 65%

Banditter.
I læder (2pt) Alle har 2t6+5 KP, Spyd 60% (4 mand) Armbrøst 50% & Kølle 60% (2 mand) Sværd 65% (2 mand)

Kusken: Jastar, 12 KP.
Købslå 90%, Ride Vogn 85%, Tale sprog (Mange), Opdage fare 65%, Veltalenhed 75%, Heraldik 65%, osv. Kortsværd 45%, Kastekniv 50%, Undvige slag 60%

****

JASTAR

Kusken er en lille rund mand på omkring 30 år. Han vil præsentere sig som Jastar, en rejsende kræmmer. Den uheldige rytter på den brune hest var hans vagt Frode. Jastar tilbyder dem hesten som tak for hjælpen.

Han beder eventyrerne om at følge sig på vej til den næste by. Han ret snakkesaglig, og udspørger eventyrerne om, hvem de er, osv. Han er

nysgerrig fordi han faktisk går og leder efter nogle raske folk til en spændende opgave.

Jastar fortæller at hans farfar var den berømte eventyrer *Imalkar.* Nogle af spillerne har hørt om hans bedrifter. Han bar sværdet Løvetunge, og havde en tam grif.

- *"Jeg har aldrig selv mødt ham. Da min farmor døde drog han på eventyr som i gamle dage - det var omkring da, at jeg blev født. Jeg regnede ikke med at høre fra ham. Men sidste år kom der en gammel mand og opsøgte mig. Han viste sig at være min farfars væbner, Urevann. Han sagde han havde ledt efter mig i mange år. Han gav mig et brev, og tog så sin afsked."*

Jastar vil gerne have eventyrerne til at drage ud og lede efter Imalkars legendariske sværd. Han har selv en vigtig forretningsaftale (han tør ikke) Han har også andet udstyr, men det er kun sværdet Jastar er interesseret i. Resten må de selv beholde. De kan få en belønning om nødvendigt, men Jastar vil lokke med at de vil finde andre skatte i den ruin pergamentet nævner. Før de får dokumentet at se, skal de underskrive en kontrakt hos den lokale dommer om at de vil overlade Jastar sværdet.

Spilmesternote!

Jastar er ikke Imalkars sønnesøn. Urevann mødte ham under sin årelange søgen efter sin mesters arving. Jastar drak den gamle væbner fuld og fik en smule af historien ud af ham. Så skubbede han ham i et gadekær, hvor han druknede! Han har undersøgt om Imalkar og dennes familie, der vistnok er uddød. Han har fundet ud af nok til at bluffe sig til rollen. Det er hans hensigt at sælge Imalkars berømte sværd til en eller anden adelsmand. Jastar vil sige at væbneren ikke selv vidste mere.

DOKUMENTET

Spillerne har fået dokumentet - enten ved hjælp af den ovenstående "klo" eller på en eller anden måde. Det drejer sig om et stykke pergament med nogle skriblerier.

Næsse-borgen - Kettelsø. "Klippen" hvor floden løber fra søen; Enkebaronesse Vilhelmina, Grev Gerhart. "Borgens skat er skjult i fortids dyb" siger det gamle sagn. Jeg kan nemt jage orkerne på flugt, men hvilke farer lurer hernede? Og hvorfor faldt borgen?"

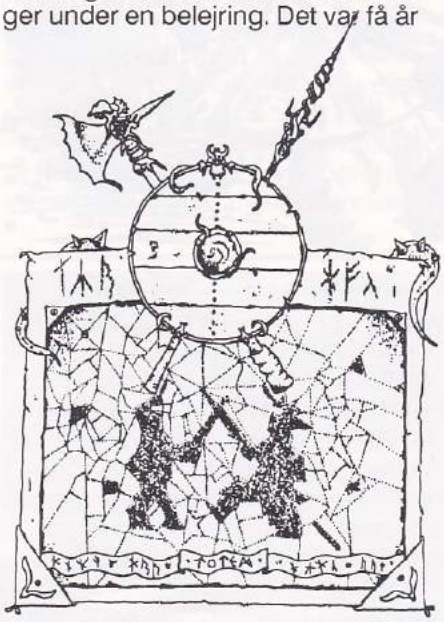
"Den gamle ridder sagde mig, at jeg måtte finde det ondes rod og gøre det Gerhart ikke magtede."

(Det sidste er tilføjet med bævende hånd i den samme skrift.)

MYTER

Det er jo ikke ret meget. Men det er nok at gå efter. "Sølandet" er en gammel provins, der nu ligger inde i u-mands-land. Vismanden Odlar i den nærliggende by Gherst ved måske noget. Jastar vil foreslå de henvender sig til ham. Og Odlar kender ganske rigtigt nogle sagn om borgen (de kan muligvis også skaffes af anden vej. Men ikke så pålideligt):

Den lå på et næs ud i den store Kettelsø. Der havde været borge før den på næsset, som også havde rygte for at være et helligt sted. Fra Borgen beherskede fyrsterne landet omkring. Den faldt af ukendte årsager under en belejring. Det var få år



efter den sidste baron, ridder Gerhart af det Hellige Broderskab, var trådt til - for ca. 300 år siden.

Dem, der så det, sagde at borgens store tårn bare sprang i luften. Det var der borgens troldmand, Benwigel, holdt til. Der var også en jordrystelse, der fik andre mure og huse til at falde. Sejrherrerne genopbyggede ikke borgen - selvom deres leder Grev Julius havde et tvivlsomt krav på lenet. Og efter borgens fald og jordskælvet flygtede mange af de lokale på grund af rygter om en forbandelse. Området blev overrendt af monstre, og lige siden har det været u-mands-land. Ruinen ligger stadig på næsset.

Og det rygtes, at i måneskær spejler den sig i søens vand, så spejlbilledet viser borgen i sin fulde pragt. For ca 32 år var der et andet jordskælv i området. Det kan måske have noget med borgen at gøre, da sølandet ikke er jordskælvsområde.

Eventyrerne kan tage afsted. Jastar har forretninger, men vil holde sig i nærheden af Gherst til de kommer tilbage.

VEJEN UD

Den yderste landsby er Entam, en befæstet lille by. Folkene her har hørt tale om næsse-borgen. Og nogen har set den med egne øjne. Et par jægere så den i måneskin. Og her viste ruinens spejlbillede ikke ruinen, men borgen som den må have set ud før. Derfor må borgen være hjemsøgt, og de vil råde eventyrerne fra at opsøge den. De ældre kan huske jordskælvet for en menneskealder siden.

Der er ca. 50 km. til ruinen fra Entam. Skoven har vokset vild i trehundrede år nu. Nogle steder er der stadig spor efter veje og landsbyer, men det forstærker indtrykket af naturens og tidens sejr over menneskenes værk. Skoven er stille. Der er ikke alt for mange farlige monstre. Find selv på nogle samtræf, hvis du vil.

Det er nemt at finde søen, der strækker sig 30 km. i længden. Træerne går næsten helt ned til søstranden, og vandet er meget stille med små skovklædte øer og næs. Mange åer og bække løber til, og en rolig flod løber fra.

Der hvor søen snævrer ind og bliver til flod, ligger der et større næs. Det er der borgen er. Denne del af bredden er sortlingernes jagtområde. Eventyrerne vil blive opdaget af dem, hvis de ikke er forsigtige. De vil sikkert ikke angribe.

NÆSSET

Næsset skyder ud i søen som en finger med gamle træer og mosklædte skråninger ned til vandet. For enden af det ligger en holm, der mest ligner en overgroet klippe - ensom stejlhed i skovens bløde

TID, STED OG HANDLING

Handlingen udspilles omkring en borgruin og dens kældre - en klassisk type "dungeon". Jeg har forsøgt at planlægge denne dungeon stå stedts fortid spiller en rolle for rammen (bygninge, rum gange osv.) og for handlingen.

Der har længe ligget fæstninger på den strategiske placering. Ruinerne af den nuværende borg ligger ovenpå kældre fra tidligere anlæg. Dise lag bestemmer, hvordan de nuværende kældre "dungeons" ser ud.

Men før borgen var slangen, som har boet der i evige tider. Det er et helligt væsen, der er et med søen. Slangens hule lå i en af et par småholme.

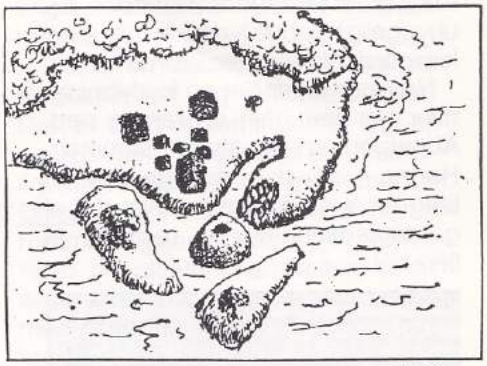
Da menneskene kom, ofrede de til slangen. De byggede en landsby på næsset, og lavede en helligdom til slangen ved hulen (FIG 1)

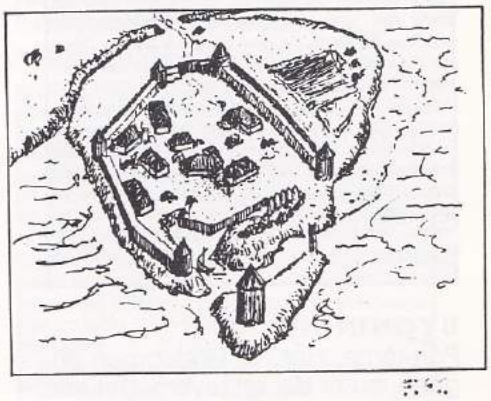
Efter mange, mange år slog nogen sig fast ned på øen. Der kom en fiskerby. Holmene blev bebygget, og forbundet med broer. På den yderste holm blev der bygget et tårn til forsvar. Det var da en høvding samlede alle søbyerne under sig. Han fyldte ud mellem holmene, fik gravet en forsvarsgrav og satte mure udenom. Nye huse erstattede gamle, og holmen voksede i højde fra husrester og indbragte sten. Men stedets ånd var der ingen der glemte (fig 2)

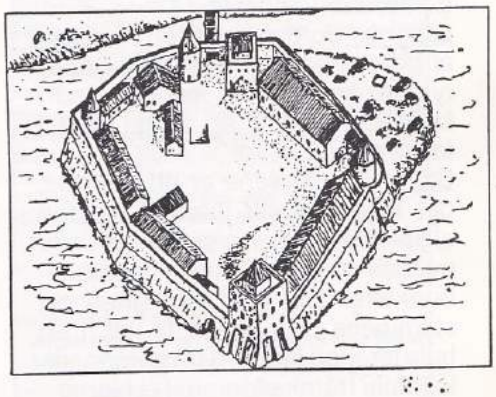
Området blev erobret af stærkere igen, og fæstningen brændte, så kun de gamle kældre overlevede. Men oven på dem blev der bygget en rigtig borg i sten. Forsvarsgraven blev gravet ud til en rigtig voldgrav, så borgen nu lå på sin egen ø. Den nye fyrsteslægt havde fremmede guder. Men de respekterede også de gamle sæder. Borgen voksede, og fra den blev hele området styret. (FIG 3).

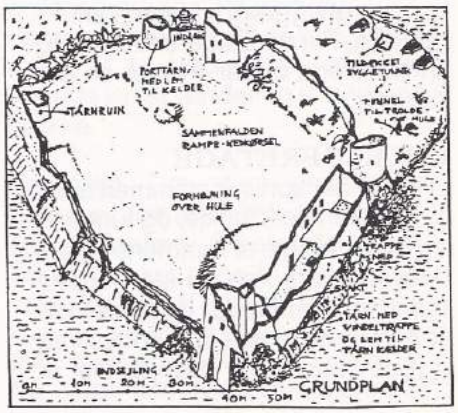
For tre hundrede år siden var borgens storhedstid. Men den gale Enkebaronesse Vilhelmina skabte splid. Og hendes efterfølger var fremmed til stedet, og var en fanatiker der ikke ville hylde de gamle sæder. Han fik gravet ekstra underkældre til sit Hellige Broderskab, hvilket svækkede borgens fundamenter. Under en belejring opstod der splid inden for murene. Tårnet styrtede, og stedet henlå som ruin.

Umennesker væltede derefter indover området. En gruppe orker rettede op på fæstningsværkerne. De kendte ikke til slangens hemmelighed. De blev skræmt bort for 30 år siden af den berømte eventyrer Imalkar, da han gennemsøgte ruinerne. Men han forsvandt i sin søgen.









bakkeland. Kun efter nærmere eftersyn kan man genkende konturer af mure og tårne.

Sortlingerne har nogle udkigsposter på næsset. Her bor også en grif, der vil efterstræbe let bytte, men holde sig væk fra stærke grupper. --

EVENTYRET

Jeg har som sagt ikke lagt så meget vægt på at beskrive alt. Der er derfor sagtens plads til dine egne monstre og ideer.

Du kan iøvrigt bruge mere end monstre til at lave spænding - lyde, beskrivelser, spøgelses-syn. Du kan især bruge tegnene på falden storhed til at gøre stedet interessant. Men lidt kamp og drama skal der til. Husk det!

Følgende monstre mangler helt eller delvis beskrivelse: Griffen længere inde på næsset, Ulvene i det Store Tårn, Trolden i det lille tårn (se Sortling-note) ,Ulækre kryb i skarnbunken i kapitelsalen ,Den ramponerede Stenvogter i den hemmelige del af tårnkælderen Et passende væsen i den underjordiske havn Den indespærrede udøde i underkælderen

Der er tre lag i kagen. Først er der selv ruinerne og de øvre kældre. De er ret ligefremme med sortlinger at slås med og et par andre problemer. Det er det dramatiske plan.

Så er der underkældrene med de udøde. Her er sporene på den konflikt, der førte til borgens fald, og kældrene fra før borgen. Det er her historien fortælles - det episke, fortællende, plan.

Nederst ligger slangen. Alt efter, hvad de har fundet ud af, vil eventyrerne tage en beslutning om, hvad de skal gøre. Slangen er også et sind-billede på borgens fortid, og fortidens synder eller styrke (hvordan man nu ser på det). Dette er det symbolske plan.

HOLMEN

Borgholmen ligger 10 meter fra næssets spids, adskilt af en tidligere voldgrav. Den ligger nu lidt over søen på grund af udskridninger fra jordskælvet. En primitiv tovbro fører over mellem to tårnruiner, der nu ligner hule hugtænder. Resterne af mure og tårne giver holmen et firkantet, klippeagtigt, udseende.

Siderne er stejle bortset fra ud mod nord, hvor den skråner ned mod tre hytter. Et er et røgeri, og to andre er bådværksted og bådshus med tre kanoer. Ca. 2 meter over vandkanten er der en tilmuret skakt ind i jorden. Den blev brugt da baron Gerhart fik bygget sin underkælder. Gangen bag er fyldt helt til med jord igen. Bag en busk længere oppe er der en lav gravet jordgang. Den fører ind til troldens hule i det lille tårns kælder.

RUINEN

Murene er solide bortset fra enkelte huller, men de er nemme at kravle over. De fleste bygninger indenfor er tilgengæld faldet fuldstændig sammen. Kun nogle tårne står over een etages højde.

Langhuset mod østmuren er kun delvist faldet sammen.

Gårdspladsen indenfor er strøet med bunker af nedfaldne sten, og overgroet med buske og græs og bunker med nedstyrtede sten. Det ligner mere et dødt vulkankrater

ruin, med tårnene som tinder. En uhyggelig hylende lyd fylder ind imellem gårdspladsen (se Store Tårn).

Nær porten er der en fordybning, hvor der har gået en rampe ned. Åbningen er nu styrtet sammen. Henne ved den sydlige del af langhuset er der en forhøjet del af gårdspladsen. Her er resterne af flere bål.

Ravnen: Mens eventyrerne er i ruinen, vil ravnen komme til dem. Den vil sætte sig på en sten lidt fra dem, og iagttage dem. Hvis de virker skikkelige vil den sporge "Hvem er I" med skræppende røst. Hvis de svarer, spørger den, hvad de gør der. De fleste svar vil gøre den tilfreds. Den vil sige:
"Søg i det tårn der ikke står, som vogter over det vand der ikke ses, hvor den hånd der ikke sænkes peger til de øjne der ikke blinker. Med de øjne vil i finde vejen til det hellige sted. Ret den helligbrøde der vil være sket."
Efter den har sagt det vil den synke sammen i støv og gamle fjer og ben. Det var Benwigels tjenende ånd, som overbragte sin mesters sidste budskab. Ind til den tid vil den genopstå, hvis den bliver dræbt. Skulle de derimod begynde at fable om korstog og hedninger, vil den flyve væk mens den udstøder en strøm af eder og forbandelser.

BYGNINGER

Port-tårne. Her var vindebroen engang, nu er der en tovbro. Det ene tårn er udkigspost med to vagter. Der er et skjult lem i jordgulvet indenfor til en kælder (s.d.)

Langhus: Jordniveau er en blanding af fællesareal og hønsehus. Der er ryddet, hvor en trappe går ned i kælderen. Loftet er styrtet ned i første sal.

Store tårn. Murene er en hul skal, der stadig bærer mærker fra den eksplosion, der sprængte de øverste etager væk. Brokkebunkerne overgroet med græs, og stammens ulve holder til her. I en hule fører en lem ned til høvdingens kammer i tårnkælderen. I et hjørne er en næsten helt dækket indgang til en vindetrappen fra tårnkælderen. I det modsatte hjørne går der en hemmelig trappe op inden i murene. Den udmunder på det øverste af murresterne. En gang imellem tuder blæsten uhyggeligt i denne skakt.

Lille tårn. Første etage er intakt, og anden etage farbar. Her er en udkigspost.

1. KÆLDERETAGE

Her holder sortling-stammen mest til. Kældrene er dunkle, og lugter af røg og liv. Nogle af rummene er beskrevet. Ellers kan du selv fordele stammen ovenpå og i disse kældre. Et af rummene kan kun findes ved at rode i hustomter ovenpå. Det er helt til din rådighed.

Langhus-kælder. De gamle kælderrum er opdelt med træ, jord osv. i en huleagtig labyrint. Der er udgang til tårnkælderen, til det lille tårn og til kældrene under gårdspladsen.

Lille tårns kælder. Troldens hule. Den er der for det meste. Den lader sig ikke genere af sortlingerne. Der er en jordgang ud til skråningen.

Store tårns kælder. Høvdingens gemakker. Her bor han med sin familie. Rummet er udstyret med trofæer og rester fra borgens storhedstid brug som udsmykning uden hensynstagen til oprindelig funktion.

En afbarket granstamme tjener som en stige til en lem i loftet (til ulvegården). Døre fører til vindeltrappen, og af en gang (over havnen) til krigsrummet.

Affaldsrum. Dette rum er mørkt og her er en let lugt af råddenskab. En stor del af gulvet er braset sammen. Sporene i rummet tyder på at sortlingene går uden undtagen eet sted lige ved syd-indgangen. Hvis man er forsigtig kan man kravle hen til kanten uden der ryger mere ned. Herfra kan man se ned i en stor dynge brokker i rummet nedenunder (Kapitelsalen). Her kaster sortlingerne deres affald ned.

Hullet skyldes ridder Gerharts idiotiske ide om at bygge en stor underjordisk sal i underkælderen. Efter det første jordskæld begyndte det at skride, og få år efter faldt det. Men da var borgen allerede en ruin.

Tempel. Det er et langt rum, med søjler og statuer. Det er omdekoreret af sortlingerne. Her står lerstatuer af deres guder, og nogle af de tidligere gudebilleder er ødelagt. Der er stillet madofre foran statuerne. I bagrummet er der en trappe ned til familiekrypten.

Lastrum. Mange gange fører til op fra dette rum. En rampe fører herop fra havnen, og en anden rampe fører op til en sammenstyrtning, hvor udgangen engang var. En del af gulvet her buer faretruende nedad. Det kan nårsomhelst styrte sammen ned i lageret i underkælderen.

Gang. Den forbinder tårnkælder og krigsrum. Delen over havnen har sortnet smattet trægulv. En del af dette er usikkert. Tungt lastede personer vil falde igennem ned i havnen. Det kan opdages med lidt opmærksomhed.

Krigsrum. Her træner krigerne, og her er diverse rester af våben og rustning, som de flikker på. I rummet ved siden af er stammens primitive smedje. Her bor smeden og to assistenter.

2. KÆLDERETAGE

Der er flere dele af underkældrene. De er opstået på forskellige tidspunkter.

Den ene er de gamle huskældre og tårnkældre fra den befæstede by (Fase 2). Det er særlig den østlige del. De fleste er hemmelige fra de "officielle" - kun køkkenet og et lager-forrum er umiddelbart tilgænge-

Sortlinger (Goblins)

I den øverste del af ruinerne bor en stamme sortlinger (eller Goblins som de hedder både i dansk D&D og Drager og Dæmoner. Dette stammer fra deres krigsråb "GOB! GOB! GOB!".

Det er blevet fortolket som "Ond, Ond, Ond!" Men faktisk har sortlingene et dårligere rygte end de fortjener. De fleste stammer er fredelige jægere og samlere og ikke destruktive smådjævle. Nogle stammer fisker, men deres eneste form for landbrug er dyrehold og svampedyrkning.

Sortlingerne er utroligt religiøse. De dyrker næsten alle guder de støder på; ikke kun deres egne. Det gælder om at stå på god fod med alle magtfulde væsener. De hader religioner, der udelukker at man dyrker andre guder. Det er stammens kvinder der mest står for gudstjenesten - bortset for enkelte krigerkulter.

Som sagt udgør denne stamme ingen trussel for nogen. Desværre for dem er de, hvor eventyrerne vil træde. Hvis det kommer til kamp, vil de stride imod til det er håbløst. Så vil de flygte. Måske vil de evakuere de flerste kvinder og børn, og lade krigerne blive tilbage. Husk trolden og præste-kvindernes magi.

Drager og Dæmoner: 48 stk: 15 krigere, 19 hunner, 13 unger.

Krigerne er standard Goblins, og der er en leder og tre vagter blandt dem, der alle er sejge krigere.

Hunnerne har ingen rustning og kun improviserede våben.

Ungerne er ukampdygtige.

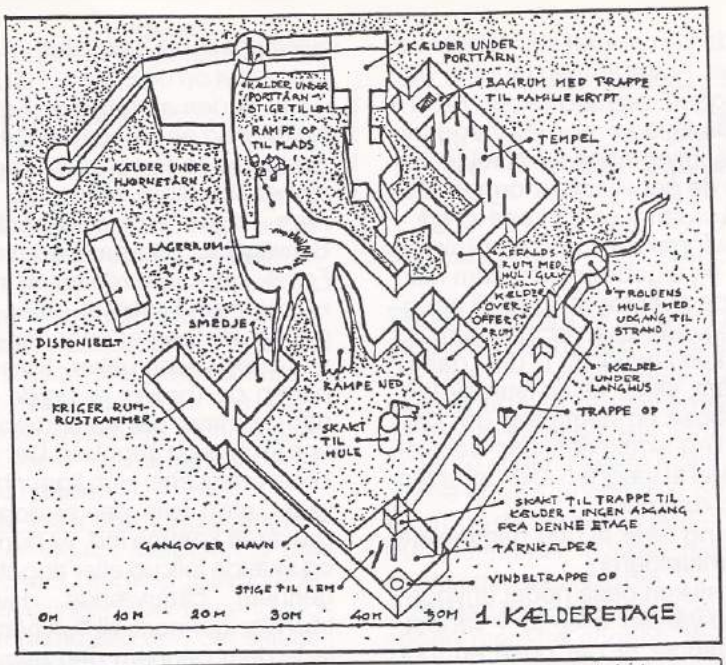
"Trolden" arbejder lost sammen med stammen. Det er en Rise.

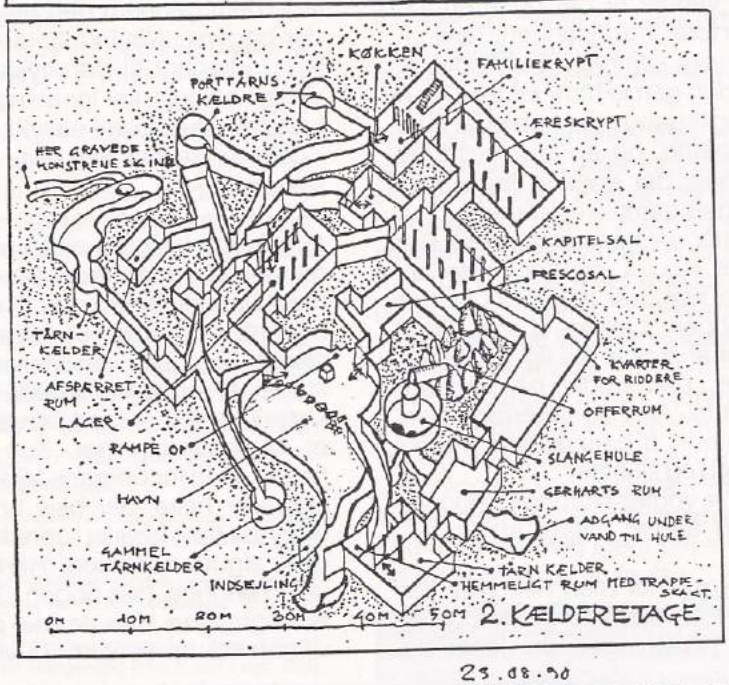
A/D&D: Monstre som Goblins er generelt forfordelt og latterlige her, så jeg har lavet nogle ændringer,
107 Goblins: 35 krigere, 44 hunner, 28 unger - 1 trold.

Krigere: 19 almindelige : HD/LpT: 1-1
9 veteraner : HD/LpT: 1+1
4 helte/vagter : HD/LpT: 2
2 underledere : HD/LpT: 3
1 Høvding: HD/LpT: 5: HP/LP: 27, AC/RK 4, Styrke 17
bruger +2 hånd/kasteøkse (Skade 1-6+3)

Kvinder: 40 almindelige: HD/LpT: 1-1
3 hjælpere : HD/LpT: 1,2,2;
Magi som præst af samme niveau
Helligkvinde : HD/LpT: 4: HP/LP 16:
Magi som 4de niv. Præst

Trolden er en standard trold: HD/LpT: 6+6; HP/Lp: 32





↔ = HEMMELIG DØR

23.08.90
FÆLLESTEGNESTUEN · ODDER · ARKITEKTER
MAA/JENS HOUGAARD NIELSEN

lige.

En anden del stammer fra da den sidste borg blev bygget - kældrene til tempel, langhus og det store tårn. Den sidste del fik Baron Gerhart gravet ud til det hellige broderskab - kapitelsalen og det store lagerrum. Samtidig fik han ombygget dele af de nyere kældre - f.x. til krypt og barrak. Benwigel holdt størstedelen af de ældste kældre hemmelig for ham. Derfor er de ældste rum og gange skjulte fra de nyere. Der er flere hemmelige eller tilmurede døre. Beboerne er udøde og spøgelser som Echtar og Vilhelmina. Der er også enkelte monstre, der har gravet sig ind og slået sig ned her. Du skal bestemme, hvilke og hvor mange. Sortfolkene vover sig kun herned særlige steder - fx. når de ofrer ved den underjordiske havn.

Der er ikke så mange tilfældige møder. Men der er chancer for at de forskellige beboere vil blive tilkaldt af larm og fakkelrøg.

Borgkældre: Dette er de kendte kældre, der er bygget i forbindelse med den sidste (3'die) fase af borgen. Lofterne er høje og hvælvede. Luften er støvet og der hersker en stemning af storladent forfald.

Tårnkælder: Nåes gennem hemmelige døre op til under tårntrappen, til havnen og til de andre katakomber og løbegange. Høvdingen og hans vagt kender til den. Gulvet er tilsået med brokker.

Der er en massiv egedør mellem tårnkælderen og officersrummet. Den er urørt af sortlingerne. Der er også en hemmelig dør til et hemmeligt rum i anden del af tårnrummet

Officersrum. Gerhart boede her. I rummet ligger resterne af briks, skab og skrivebord. Mellem resterne af bordet ligger en tin-kasse med ridder Gerharts dagbog. Den fortæller om hvordan han blev Baron her, og om hans mistanker til Benwigel. Under belejringen bliver han overbevist om at Benwigel vil forråde ham, og beslutter at gå til angreb på troldmanden.

Baron Gerharts dagbog (enkelte uddrag).

Det meste af bogen handler om Gerhart og hans læremester Echtars kampe mod u-mennesker, hedninger osv. Han beskriver også til tider sit had mod tanten, Enkebaronesse Vilhelmina.

"Min tantes skriver, Benwigel, har sendt bud. Han tilbydder at få ryddet hende af vejen. Hvad er hans pris?"

"Lang diskussion med Echtar om det rette i den slags forræderi. Jeg mener det kan forsvares i min tantes tilfælde! Echtar mener alle troldmænd bør undgåes. Men Benwigel vil bare have ret at bo i tårnet."

"Forfærdeligt upraktisk! Nu min tante er død er jeg blevet Baron. Sikke noget rod! Hvornår skal jeg så slås for troen?"

"Den flinke Benwigel prøver at overtale mig til at tage på felttog, som jeg har lyst til. Men pligten kalder. Jeg fortalte ham, jeg istedet ville oprette et kapitel af Broderskabet her. Det kunne han mærkelig nok ikke lide."

"Echtar og jeg er blevet enige om at få forbedret kælderregionerne med barak, æreskrypt og ordenssal. Benwigel var ophidset imod. Men nu vil han godt hjælpe. Han har dog indvendinger mod snart alle vore planer, når han ikke kunne stoppe dem. Jeg formoder han har en god grund!"

"Echtar er død. Han skal have den første grav i den ny æreskrypt. Hvad er Benwigel ude på nu?"

"Der er jo hemmelige rum og range overalt. Så forstår jeg bedre den lede troldmands grimasser!"

"Fjenden rykker frem, og Benwigel pønser på noget. forråder han mig?"

"Rygtet sagde Benwigel vil ofre til en afgud for at stå igennem belejringen! Helligbrøde!!! Nu er renselse vigtigere end overlevelse!"

Kvarter for riddere. Det er en del af kælderen til det lange hus, men trappen op er styrtet sammen. Den blev brugt til sovesal for ordensbrødrene. På væggen er ordenens symbol i hvidt og blåt. Der er rester af 14 brikse, og der ligger rustede jernspænder og smuldrede sække.

Kapitelsal. Det store område er gennemsyret af en lugt af råddenskab og fordærv. En stor del af gulvet er dækket af en bunke jord og sten, dækket af sortling-affald; herover er et tilsvarende hul i loftet. Halvdelen af et stort bord stikker ud fra under sammenstyrtningen. Der

Broderskabet:

Det "Hellige broderskab" er den ridderorden, Gerhart tilhørte. Den minder om ordener fra middelalderen. Den siges at kæmpe for en tro. Men i virkeligheden kæmper den for en række idealer: mod, lydighed, beskyttelse af de svage, respekt for de overordnede osv. Kongen og guddommen ses som de højeste magter. De lader ingen tvivl herske om deres mål! Det betyder at de kæmper mod uorden or uro - mod monstre, banditter, oprørske bønder, dem der ikke vil underkaste sig et stift samfund, dem der dyrker anderledes guder, tænker selv osv.

Det de ikke er kloge nok til at forstå er per definition ondt! Ideen om at ofre for behage små lokale "guder" lå milevidt fra broderskabets høje principper. Derfor fortalte troldmanden Benwigel ikke ordensbrødrene om slangens eksistens. Han håbede på at kunne forklare Gerhart om det engang. Men begivenhederne kom ham i forkøbet.

er rester af skabe langs sydvæggen.

På nordvæggen er der en stor mosaik: To riddere med dragne sværd står beskyttende i hver side af et landskab med sø, byer, og borgen i midten. En inskription lyder: *"I Kong Theoriks attende regeringsår blev Gerhart IV baron her. Han gav vor orden disse kvarterer. Fra dette år tæller nådens og retfærdighedens herredømme i Sølenet."*

Køkken. Rummet er en del af de gamle huskældre. Der kan findes en tilmuret udgang.

Lagre. Loftet i det største lager her buer faretruende nedad, som en dråbe der er ved at falde. Men det har det gjort i mange år, så det falder ikke nu. Vel? Der er en hemmelig dør bag en stabel tønder, der er ved at falde i staver og er rådnet væk forlængst. For-rummet ud mod havnen er en del af de gamle bykældre. Begge rum er tomme.

Havn. En smule lys udefra trænger ind bag de nedhængende planter. For enden af rampen står et primitivt stenalter. Fragtrampen munder ud i bagvæggen, og mod vest er der indgang til et lagerrum. På væggene er der sortling-malerier af myter og de ofre de gør til vogter-ormen. Det er også så langt sortfolkene tør gå. Kajen afgrænses af stenbrokker, fugtige og algebegroede, som man skal vade over for at kome til gangene bagved. Bl.a. er gangen ud mod skatkammeret i det gamle havnetårn skjult af en stendynge. Der er også en hemmelig dør bag de sortling-skriblerier, der dækker en stor del af væggen. Den fører ind til fresko-rummet.

En gang fører til den hemmelige del af tårnkælderen.

Der er sikkert også noget uhyggeligt blop-væsen eller to i vandet. Under vandet er der også en tunnel, der fører ind til slangens hule.

Hemmeligt kammer. Det fylder en del af den gamle tårnkælder. Der er udgang til gange der forbinder til katakomberne, og en hemmelig vindeltrappe, der engang førte op til Benwigels gemakker i tårnet.

Der står en stenstatue midt i. Den er godt hakket, og har mistet sin venstre arm, der ligger henne ved tårntrappen, dækket af støv. Også dækket af støv er tre lig. To ligger i rummet, den tredie på trappens første trin. Alle tre udtørrede benrade bærer Broderskabets mærke på våben og skjolde.

Nok er vogter-statuen ramponeret. Men der er måske stadig liv i den!

Trappe op. Tier man helt stille kan der næsten høres tunge skridt af en mænd i rustninger, der løber op. Selvfølgelig er der intet. Trappen fortsætter op og op.

For enden af trappen er de nogle brokker og åben himmel. Dette er et godt sted at se spøgelsesagtige visioner. Særligt i måneskin. Her vil man også kunne påberåde sig Benwigels og Gerharts ånder.

Familiekrypt. Halvdelen af rummet er spærret af med et gitter. To Krigerstatuer vogter, og der står to store røgelseskrukker. Hvis der er nogen der prøver at bryde gitteret ned, kommer der en ånd op af den ene krukke og angriber. Det er Enkebaronessens. Hun ligger her som regel, men hvis der er nogen der prøver at komme ind, vil hun stå op og skælde folk ud eller angribe dem gennem gitterværket. Hvis de trænger igennem, vil hun hånligt forlade dem gennem den hemmelige dør bagerst. Alle indeholder gamle lig. Undtagent et par stykker, som Vilhemina har tømt for at indrette sit kartotek (med blanke stykker papir - de levende kan ikke læse spøgelsesskrift).

Æreskrypt. Krypten er en tempelkælder ombygget under Baron Gerhart. Den skulle bruges til ordensridderne. Rummet er fuldstændig støvet. Der står en enkelt stenstatue af en ordens-ridder, og 4 kister bag nicher med jerngitre. Der er 11 tomme nicher. Kun Echtar nåede at dø for borgens fald. De fire andre er helte, der blev bragt ind udefra. Han sover let i ophidselse over afgudsdyrkelsen. Han vil stå op og angribe, hvis nogen skænder en af gravene. Hvis de ikke gør det, vil han stå op senere. Så vil kisten

Vilhelmina og Echtar

Disse to festlige gamlinge går igen. De hader selvfølgelig hinanden! De vil ikke slås, hvis de mødes, men mundhugges.

Enkebaronesse Vilhemina. Denne udøde ligner en ældre kvinde med vildt hår og øjne. Hun er gennemsigtig, og går rundt i ligkjole, og ser mest ud som hun er blevet vækket midt om natten. Hun ligger uroligt i sin kiste, og spøger et par gange om måneden, eller når der sker noget i borgen. Hendes tyranniske og mistroiske væsen medfører at hun går igen. Og hun er kun blevet mere gal af at dø. Hun holder evigt regnskab over alt i kældrene på store spøgelsesagtige stykker pergament. Sortlingene nøjes hun med at skælde ud. Hvis hun møder eventyrerne, vil hun beskylde dem for alt muligt, hvis hun synes hun har tid. Ellers vil hun ryste dem af ved at gå gennem låste døre osv. Hun vil normalt kun angribe, hvis eventyrerne stjæler noget, og ikke vil aflevere det tilbage.

A/D&D: Enkebaronessen er et Spectre AC/RK 2, Skade 1-8. HD/LpT 7+3. Hun kan kun rammes af +1 og bedre våben. Hun dræner 1 niveau, hvis hun rammer. (hvis hun altså gider angribe!).

DOD: Enkebaronessen er et Gespenst (se monsterbogen). 14 KP; Angreb mod hende er på -25%, da hun er halvgennemsigtig. Kan kun skades af magi og magiske våben. Hun er ikke fuldstændig ukropslig som de fleste gespenser. Hun kan slå (60%) og efterlade t3 sår, der ikke heler.

Vilhelmina kan kalde døde til sin side og sende dem i kamp. De svarer til almindelige Zombier. (I Drager og Dæmoner dog lidt mere skrøbelige - KP er kun lig med STØ). Det kan hun gøre med ialt 10 døde, incl. sin familie.

Echtar er en gammel kriger i fuld rustning med sværd - han ansigt og øjne er som en fler-hundredeårigs. Rustningen er en del af ham og han er sejg som ben. Han var en gammel mand da han kom til borgen som Gerharts rådgiver. Han prøvede at advare ham mod Benwigel, som han ikke stolede på. Han var jo også troldmand!

Denne gamle kriger og hædersmand vil lede efter afgudsdyrkere. Han er også blevet ret forvirret og åndsformørket af at gå igen!. Når han møder eventyrerne vil han spørge om de er med ham eller imod ham. Han kommanderer og er ikke tålelig. Echtar vil bede eventyrerne kæmpe mod "det onde" der gemmer sig under borgen (han ved ikke hvad). Han husker svagt Imalkar, som han gav den samme ordre.

A/D&D: Genganger (ikke en monster-type) Kriger 8, LP/HP 50, AC/RK 0: Angreb: Tohåndssværd. skade: t10+4.

DoD: Genganger: STY: 13 STØ: 11 FYS: 7 SMI: 10 INT: 9 PSY: 16 KAR: - KP: 18, Værn 8, Kamp: Stort Sværd: 80%, skade 2t8. Dem der rammes af Echtar vil få en trang til at flygte (A/D&D Save/ASlag / Drager og Dæmoner: Modstå Echtars PSY med INT). Det sker kun, hvis de har en reel flugtvej. Ellers vil de kæmpe.

Han er sejg som Satan, men også meget langsom. Spillerne kan gå fra ham, og han er for senil til rigtig at forfølge dem.

være tom når spillerne kommer tilbage til krypten!

De Skjulte Kældre: Dette er den ældste del af ruinerne. De er gamle og snævre. Væggene er af kampesten, og der er en ram lugt af muld. Lad spillerne mærke, at det er her og kun her eventyret kan fuldendes. Fresko-rummet, offerstedet og slangens hule ligger adskilt fra de andre skjulte kældre, men er også en del af disse. Mange af rummene er ikke beskrevet. Find på passende beskrivelser og indhold. Det må ikke være for meget; det skal passe ind i stedet.

Gammelt Havnetårn/Skatkammer. Skatten er skjult i kælderen til det lille tårn, der engang bevogtede havneindsejlingen. Der har engang været en hemmelig dør, der skjulte gangen derhen.

Døren til selve skatkammeret er også brudt op, og her er for længst smadrede kister og tønder. Lige overfor døren er et relief af en kjortelklædt yngling, der løfter hånden til hilsen eller advarsel. Under støvet ligger enkelte spredte mønter og en ganske pæn sølv-halskæde.

Relieffet er af en type, der ofte er fortryllede til at indeholde forbandelser og magiske effekter til at ramme røvere. Der er ingen trolddom mere i den nu. Men et stykke over den løftede hånd er der en godt skjult lem i væggen. Bag den ligger borgens største skatte.

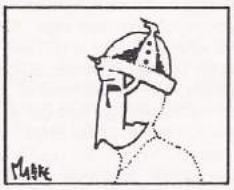
Det er en lille pose, en gul og grøn bylt, og en irgrøn maske på en hjelm.

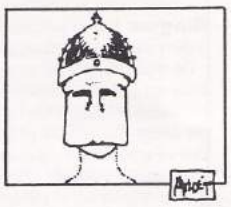
Læderposen smuldrer, når den berøres. I støvet vil ligge to meget værdifulde ædelstene - En usleben diamant og en smaragd i form og størrelse som et dueæg. Holdes smaragden op mod lyset kan man se en slangeagtig form inden i den. Det vil være umuligt for de fleste at bedømme deres værdi. Og mens de leder efter en fagmand, kan du beslutte dig til en passende værdi. Det vil tage måneder at finde en, der vil give en ordentlig pris! (det er ikke nemt at være rig.)

Stoffet er en silkekappe med gule og røde mønstre. Den er magisk: den har to inderlommer. En kan holde genstande på op til 10 x 30 x 40 cm uden det kan ses og mærkes. En anden lomme kan holde en tynd genstand som et sværd eller en stav på samme diskrete måde. Derudover beskytter klædet mod skade (A/D&D: +2 protection; DoD: absorberer 2 point - dette virker ikke sammen med rustning). Der ligger faktisk et sværd i den ene inderlomme, og en 220 år gammel indtørret madpakke til 3 dage i den anden.

Masken er af ir-grønt kobber og uden ansigtstræk udover smalle øjenhuller dækket af bleggult glas.

Tager man masken på bliver alle lyde utydelige, og hjertet banker langsommere. Så begynder murene at slores. Og maskebæreren kan se stedet som det så ud for det første menneske kom til holmen. Slangens høj står tydeligt ud. Spilleren bør få fornemmelsen af evighed, ro og venten - og mærke sin egen ubetydelighed. Ved at koncentrere sig kan man godt få øje på nutidige konstruktioner. Masken har ikke nogen særlige evner væk fra borgen.





Afspærret rum. Her er en udød indespærret. Den købte Vilhelmina af en nekromantiker. Hun lukkede rummet og ville bruge uvæsenet til en senere lejlighed. Her ligger også resterne af dens sidste måltid - knoglerne af en krøbling. Det er 200 år siden, og den er sulten nu!

Du bestemmer, hvilken type genganger det drejer sig om.

Hule. Bag den gamle tårnkælder har nogen monstre engang gravet sig ind eller ud. Der er en skjult udgang til den tidligere voldgrav.

Det er op til dig, om der stadig er monstre her.

Fresko-rum. Rummet kan findes ved grundighed, eller ved hjælp af slange-masken. Her er der udført vægmalerier, der hylder en slags slangevæsen. Disse malerier stammer fra kultens mest "civilicerede" og depraverede tid. En stenportal snoede slange indhugget leder viddere til en jordgang.

Denne gang er styrtet sammen et midtpå. Nogen eller noget har gravet sig ud gennem nedstytningen. Der ligger et knækket, rustet, sværd ved enden af gravningen. Ved at presse sig igennem en gravet åbning på ca. en meter.

Kulten: Slangekulten er en oldgammel religion i området. Den har overlevet fra de første tider. Men den er ikke uændret. Først var det en primitiv og grum tro. Man gav ofre til slangen - også menneskeofre. Senere, da borgen blev bygget, blev Slangens høj overdækket. Kulten blev nu dyrket i det skjulte med hemmelige og mystiske ritualer. En del af dette var at slangen betod magt. Ved at give den ofre, kunne borgherrene bruge denne magt, få dens råd osv. Kulten holdt snart op at have noget med ærefrygt at gøre. Og flere og flere blev ofret for smålige grunde. Den sletteste udvikling var Enkebaronesse Vilhelmina, hvis magttrang førte hende i i en række slette og sindssyge gerninger. Hun troede sig ufejlbarlig. Og hendes magt blev et mål i sig selv; der forsvarede alle midlers brug.

Offersted. Rummet er langt ældre end resten af kælderrummene. Halvt ude af væggene sidder stenene fra en stensætning. loftet er buet, og rummet minder om indersiden af en bug. Midt i rummet står en stor offersten. Mod syd går en lavtloftet jordgang meget stejlt opad. Et gammelt tørt reb er bundet om offersten og fortsætter op af jordgangen. Ved siden af indgangen ligger en gammel rygsæk og to udbrændte fakler - måske 20-30 år gamle. Ved rygsække ligger der et stykke sprukket skind. Her står der skrevet med blod:

"Imalkar min Herre mødte sin skæbne her. Jeg er Urevann hans væbner. Indespærret af et pludseligt jordskælv. Jeg vil prøve at grave mig ud. Jeg vil lyde min herres bud søge en arving der tør gå i hans spor. Jeg vil fælge ham og støtte ham til han er rede. Hvis det ikke lykkes, er dette et vidnesbyrd at jeg døede mens jeg prøve at gøre min pligt.

Min herre døde på grund af en død mands råd. Tænk dig om før du følger deres bud!"

Gangen op. Gangen er lav og stejl - man må næsten kravle op. Her er mere fugtigt end i Offerrummet. Efter en ca 8 meter er der et rundt hulrum, og i midten af det går skakten direkte ned. Rebet, der er bundet om stenen fortsætter ned i dybet. Her er det mørnet væk af fugt.

SLANGENS HULE

Rummet for enden af skakten er mørkt og fugtigt. Der høres skvulpen af vand, og en bitter lugt af syre eller messing mærkes. Der er mørkt,

og selv lyset fra fakler kan ikke trænge helt ind i hjørnerne. Hulen ligger halvt under vand, den er ca. 10 meter henover (udover skakten ned er der undervands udgange til havn og søen). En stor dynge ligger ved vandkanten. Dyngen rejser sig. Det er slangen. Den er 6 meter

lang og dens hoved bærer pigge, der kunne minde om en krone. Dens øjne er gule og tågede. Et sværd gennemborer den 1 meter under hovedet. Den er måske udødelig, men ikke usårlig, og det vånder den at flytte sig meget. Den vil forholde sig afventende, og prøve at fortælle eventyrerne noget, hvis den får chancen.

Kamp (Oplysningerne i parantes er for slangen i sin usårede form. Den er for tiden blind og kæmper på nedsat effektivitet))

A/D&D:
AC/RK -2; HD/LpT 12;
HP/LP 40 (90);
Skade 4t6 point i et bid.
Halepisk: 2t6.
Slangen kæmper på -4, da den er blind.

DoD:
STY: 30 STØ: 45 FYS: 15 (30)
SMI: 6 (18) INT: 15 PSY: 24
KAR: - KP: 30;
Naturligt Værn: 5 pt.
Bid: 60% (85%), skade 3t6;
Halepisk: 50%, skade t8.

Biddet er giftigt; check for om den ramte dør - dog kun første gang han/hun bliver ramt. (Normalt Save/ASlag; rul Modstand mod Fysik på 15).

Hvis slangen bliver slået (hakket i stykker), vil en meget lille orm kravle ud af en af delene og bore sig ned i jorden.

Eventyrerne kan kan nu grave efter slangens skat. Der er en del guld og smykker, samt Imalkars magiske skjold. Ringen de kan også finde. Men nu bærer den en magtfuld forbandelse mod alle der bærer den.

Når de kommer ud vil de opdage at borgen er ved at synke i grus omkring dem, og de må haste ud. Hvis de er fanget i slange-hulen er der altid den oversvømmede udgang til søen.

Forhandling?

Hvis personerne ikke angriber, vil slangen vente. Den vil snappe efter sværdskæftet uden held og vride sig i et forsøg på at meddele sig.

Magiske Ting.

De to ting fra slangens hule er meget stærke. Men de kræver noget af deres brugere. Slangens ring kan kun bruges i særlige tilfælde, og Imalkars ånd vil kun tillade rigtige helte at bruge sit sværd.

Ringen: For at påkalde sig slangen skal man sige: *"Slange, vise slange, venneslange, vis os vejen, giv os viljen, så vi overvinder fjender, så din visdom at vi finder."*

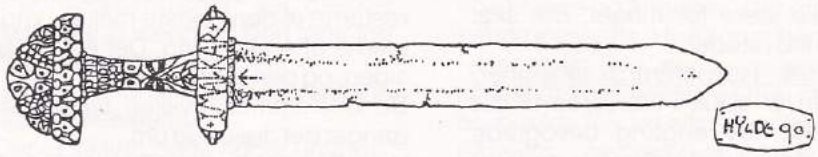
De tre påkaldelser virker på en passende måde, du bestemmer. Det har altid noget med slanger at gore. Hvis gruppen er faldet i en fælde, kan der komme en mængde slanger og lave et levende reb. Een farlig modstander kan blive bidt af en giftig slange, hvis der er en i nærheden, og giftdøde folk kan opvækkes fra de døde. Når alle tre påkaldelser er brugt, folder ringen sig ud, falder af fingeren, og graver sig ned i jorden. Det vil også ske, hvis eventyrerne gor noget, der skader storre områder skov eller so.

Imalkars sværd: Lovetunge. Dette er et magisk sværd. Håndtager er massivt med Imalkars navnetræk. Det er tydeligvist et suverænt våben; perfekt vægtet og med en meget skarp klinge.

I A/D&D er det et +4 Broadsword - I DoD halverer det al beskyttelse fra fjenders rustninger.

Men det forpligter at have sådan et magtfuldt sværd! Helten Imalkars ånd har bolig i sværdet. Og Imalkar kræver noget af brugeren. Sværdet er hjemsted for Imalkars ånd. Den er i begyndelsen ret mut og irriteret. Han ved godt den har dummet sig, så den vil ikke robe sig på det forste (se slutspillet).

Ellers er han en hædersmand, der har faste meninger om mod og mandshjerte, som han ikke bliver træt af at belære folk om. Imalkar vil blive i sværdet, indtil han synes han har lært bæreren at være en helt nok, eller forlader sværdet i vrede (dette ville odelægge defleste af sværdets magiske evner).



Den vil have dem til at trække sværdet ud.

Maskens bærer vil føle sig tryg ved slangen. Den vil ikke kunne forstå hvis eventyrene er forargede over de ofre den har fået. Den opfatter det som noget helt naturligt.

For at fjerne sværdet må en spiller slå under halvdelen af sin styrke. Træk evt. dramaet ud ved at lade eventyrene slå flere gange mod styrke. Samtidig vrider og bugter slangen sig i smerte. Alle der står nær må slå under deres DEX/BEH/SMI ellller blive ramt af halen (skade som ovenfor).

Når sværdet er ude, klarer slangens øjne op, og dens sår begynder at hele - langsomt. Den vil nu takke eventyrerne - den kan nu tale med alle. Den vil grave i jorden og fremgrave en guldring fra mudderet. Ringen er i form af en slange, der bidder sig selv i halen. Den vil den give til gruppen. Hvis nogen af dem vil slå sig ned som herrer i borgen er det fint med den.

Borgens Fald.

Det der foregår i underkældrene hænger meget sammen med historien om borgens fald. Her er en forklaring.

Det var da Enkebaronesse Vilhelmina herskede på borgen. Hun var barnløs, og frygtede anslag fra enhver kant. Arvingen til lenet var hendes svogersøn ridder Gerhart. Han var opdraget langt fra stedet, og var medlem af Det Hellige Broderskab. Hans læremester var ridder Echtar, der var fanatisk i sine kampe mod hedninger. Tante og nevø afskyede hinanden.

Enkebaronessen var sindssyg, spillede folk ud mod hinanden, og pønsede på sære planer og ofrede folk til slangen under øen. Men hendes skriver Benwigel var hende for snu. Han holdt sine troldmandsevner hemmelige for hende. Han var tilhænger af slangetroen, men frygtede hendes vanvid. Han indgik så en pagt med Gerhart og Echtar, og fik Vilhelmina dræbt.

Benwigel havde håbet at kunne tækkes de nye herrer, og holde slange-kulten skjult. Men han havde forregnet sig. Echtar udvalgte borgen som et center for det hellige broderskab. Gerhart ønskede der skulle graves krypter ud under dele af borgen, og han og Echtar fik mistanke om tilstanden. Gerhart fik nu holdt godt øje med Benwigel.

Det lå nu sådan, at Vilhelminas broder, Grev Julius, også påberåbte sig herredømmet. Echtar døede, og Gerhart mistede en masse gode politiske forbindelser. Julius tog chancen og førte en hær til belejring mod borgen få år efter. Her ville Benwigel i hemmelighed give det foreskrevne menneskeoffer til slangen. Men Gerhart opdagede det. Så kom det til kamp mellem borgherrens folk og de hellige riddere. De var få men sejge. De kæmpede sig op i det store tårn. Her stod den sidste kamp mellem borgens troldmand og de fanatiske krigere.

Hvad der skete ved ingen. Men pludselig splintredes tårnet med et brag. De få overlevende flygtede ud af borgen. Befolkningen blev ramt af fortvivlelse ved rygtet om helligbrøden. De opgav deres kamp, og landet faldt tilbage i vildmarken. Borgen blev en ruin.

Spøgelsessyner

Fortiden går igen på næsseslottet. Når du vil, kan gruppen se syner i kældre og rum. Disse syner vil være med til at fortælle historien om borgen. Nogle af synerne vil se virkelige ud, andre tydeligvis overnaturlige. Man kan også forveksle en "ægte" ånd som Vilhelmina med et spøgelsessyn. Brug spillernes tvivl og deres nerver. Man kan også bruge stemmer, lyde osv.

Eksempel: Udenfor det hemmelige rum i underkælderen til det store tårn:

Otte krigere sidder på hug her. En kigger ind af døråbningen. De bærer alle broderskabets mærke. Lederen løfter sit sværd. De syv springer op og stormer ind af døren. Den ottende prøver at rejse sig, men falder om. Blodet løber ud fra hans brynje.

Netop det sted, ligger nu et skelet i rustning dækket af støv og rengnavet af rotter.

Slutspil.

Mødet med slangen (uanset udfald) burde være eventyrets højdepunkt. Men måske er der nogle småting der skal ordnes.

Hvis spillerne ikke har besejret slangen, skal de måske kæmpe mod Echtar. Han vil være rasende over at de har samarbejdet med "dæmonen". Måske insiterer eventyrerne på at lave hoved-oprydning, og checke alt på borgen. Det er skrækkeligt u-episk, men desværre u-undgåeligt hos visse materielt indstillede eventyrere.

Men de kan også komme tilbage og rydde op. Måske har der til den tid bosat sig nogle uskyldige væsener de kan overfalde.

Sværdet

Nogle spillere vil måske ønske at beholde Imalkars sværd. I så fald vil sværdet øjeblikkeligt begynde at skabe sig tosset i skeden, og vil ikke kunne bruges i kamp - indtil eventyrerne makker ret vej. Imalkar ønsker at møde sin sønnesøn, men han vil ikke røbe sig endnu.

Hjemad

(Eventyret om borgen på næsset er forbi. Men der mangler stadig ting at runde af. Den følgende slutning binder an til eventyrets start. Det kan ske, at nogle af de ting eventyrerne

OM EVENTYRET: STEMNING OG SYMBOLER

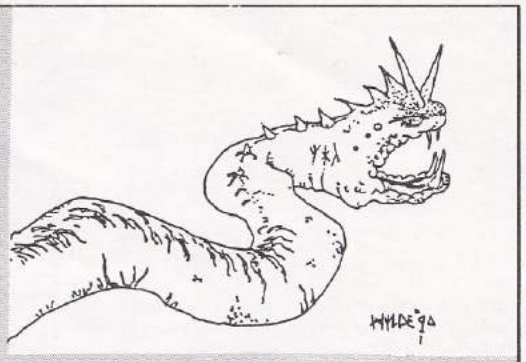
Et eventyr består af mange dele. Der er beskrivelser der gør eventyret levende. Fornemmelsen af falden storhed er vigtig for stemningen i eventyret.

Der er handlingen bag - historien. Her er det striden mellem broderskabet og kulten. Antydning af blodige gerninger vil langsomt blande sig med stemningen. Men vær diskret med at føre den på bane. Baggrunds-historie er spændende hvis den bliver oplevet og kedelig hvis den bliver forklaret til folk.

Under borgen lurer der en urkraft - slangen. Slangen kan siges at være et symbol på denne urkraft. Men dette er et eventyr, så den er der også i virkeligheden. For dette er et eventyr så symbolerne er virkelige - de sidder ikke på spir eller er malet på vægge.

Begge tegnerne på eventyret - Jens Hougaard Nielsen og Søren Hyldeborg gjorde mig opmærksom på fortilfælde for slanger under borge. Søren havde endda den frækhed at påstå, at jeg havde stjålet ideen fra nordisk mytologi. Men vi kan da ikke stjæle fra mytologi og eventyr. De tilhører da os selv.

Så var Jens til mere nytte. Han sendte mig kopier fra Evald Tang Christensens "Danske Folkeeventyr". Der er der opgørelser af varianter af eventyr af alle forskellige typer. Her var det om lindorme i høje, i søer, og under borge. Der er fortilfælde nok at tage af - en 7-8 i hver underkategori. Orme ligger under og spiller en rolle for stedet. Men der er forskel på ormens betydning. Nogle steder er den en ond ånd - andre steder vil dens død betyde en gårds fald.



Nok er den et symbol på noget. Men symboler betyder ikke altid det samme. Ligesom en "meget god" bog ikke er det samme som "en meget god bog".

I eventyret er borgen bygget op omkring slangens hule. Den kraft den besad, og den beskyttelse den ydede førte borgen til storhed. Men den storhed blev fodret med blod og ledte til stolthed og grusomheder. Så er den en god eller ond kraft?

Eventyret kan også fortolkes videre. Borgen kan være et billede på et menneske eller på verden. Her kan det primitive også kæmpe mod moralen og civilisationen. Og denne kamp kan have frygtelige konsekvenser.

Men fortolkningen er din. Noget af det farligste er at tillæge den slags tegn om symboler helt klare og faste værdier. Se på dem som dine redskaber, som du kan bruge, som du vil.

Jeg lægger op til at eventyrerne kan klare eventyret uden at dræbe slangen. Det er en "moderne" løsning. I de gode gamle dage var drager til for at slås ihjel af riddere, vildmarken skulle indvindes, og man lærte i skolen om at underkue sine "dyriske drifter".

I vore dage vil man beskytte regnskoven istedet for at fælde den. Og agression og sex ser vi som en del af mennesket, der skal bringes i balance med resten - ikke noget der skal opdrages ud af folk. Så må ridderne også have lov til at gå på kompromis med drager og lindorme. Men det er selvfølgelig helt op til dine spillere!

har fundet eller fået, vil spille en selvstændig rolle her.)

Jastar er ganske rigtigt tilbage i Gherst. Han har opsøgt en spåmand, der har spået at der bliver problemer med eventyrerne når de kommer med sværdet. Han har gjort sine forholdsregler, og vil være informeret om deres ankomst i forvejen, medmindre de sniger sig ind i byen.

Jastar er på en af byens kroer. Han virker fornøjet og byder dem velkommen. Han har den aftalte belønning klar. Det er spillerne måske helt med på, hvis de ikke har fattet mistanke til Jastars historie.

Hvis eventyrerne ikke er mistænksomme vil Ilmakar give sig til kende. Han vil tale gennem den der bærer sværdet, og stille provokernende spørgsmål til Jastar og dennes familieforhold, hvad Urevann (Imalkars væbner) bragte af besked osv. (måske kan du aftale denne ordveksling med spilleren. Så kan de andre spillere være lige så forundrede, hvad der går af deres kammerat, som deres eventyrere vil være!)

Hvis og når han presses, vil Jastar springe tilbage og råbe højt før nogen når at gøre noget. Så vil ca. halvdelen af de skumle typer i kroen rejse sig og trække skjulte våben, og komme over mod eventyrerne.

Jastar vil råbe *"Mig skal I ikke snyde! Giv mig sværdet"*

Sværdbæreren vil udbryde (med operastemme): *"Usle kræmmer! Du er ej værdig at bære mit sværd."*

Nu kommer det til kamp i krostuen. Bisserne er nogenlunde så sejge, som Jastar mener der skal til for at true eventyrerne. Han selv vil holde sig i sikkert i baggrunden. Imalkars sværd vil springe op i hånden på den nærmeste eventyrer og sprede død og ødelæggelse blandt overfaldsmændene. Det kan være en svær situation at klare. Eventyrerne har ikke fået lov til at komme ind i kroen, hvis de bærer fuld rustning (dette er helt normalt).

Hvis det går helt galt, Vil den der bærer slange-ringen mærke ringen brænde om sin finger. Han kan pludselig huske remsen, og fremsige den, hvis han vil. Så, i et øjeblik er, hele gulvet dækket af hvæsende, huggende slanger. Det er en meget overbevisende illusion. Jastar vil skrige højt og springe op på et bord. Nogle af bisserne vil stikke af, og andre vil trække sig tilbage. En vil endda falde til gulvet, fordi han tror han er blevet bidt og skal død! Medmindre eventyrerne også bliver grebet af panik, har de vundet.)

Hvis det går ham imod, og han ikke kan flygte, vil Jastar prøve at overgive sig og trygle om nåde (Imalkar vil ikke slå på en forsvarsløs mand). Han vil undskylde sig med at han fik spået, at de ville snyde ham, og bede om tilgivelse.

Imalkar vil undsige ham med det samme, og "adoptere" en af eventyrerne i stedet for (den modigste). Jastar vil rejse slukøret væk.

Hvis nogen lægger pres på Jastar vil han bryde sammen og indrømme, at han fik ryddet Urevann af vejen. I så fald vil Imalkar kræve ham dræbt. Det bør eventyrerne dog forhindre, da det ville være koldblodigt mord midt i en by, og sikkert i vidners påsyn!

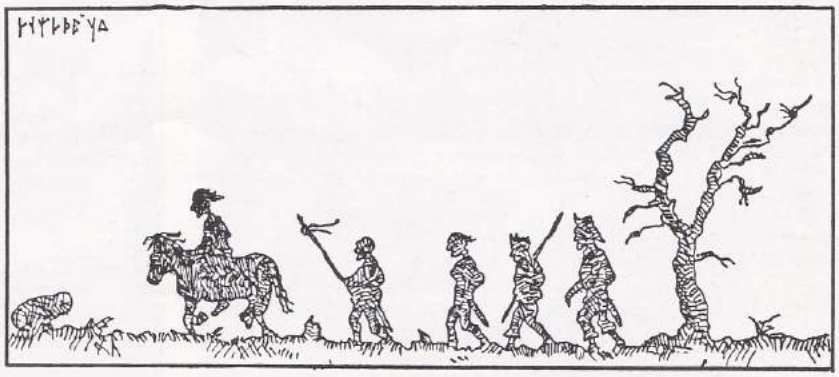
Hvis han skånes vil Jastar gå i kloster for at sone sin brøde!

Og eventyrerne kan nu drage videre ud mod solnedgangen.

****

TEKST : Paul Hartvigson
TEGNINGER: Søren Hyldeborg
SPECIELT TAK TIL:
Jens Hougaard Nielsen
Fællestegnestuen, Odder

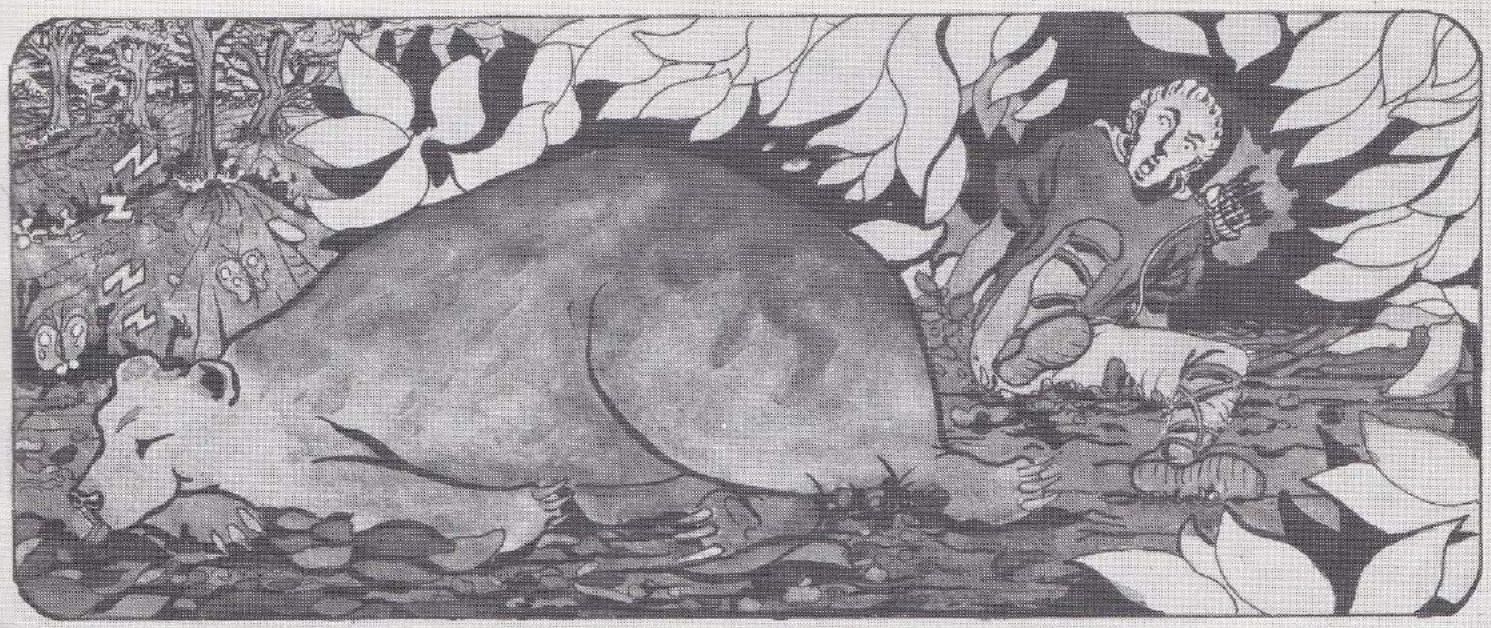
****

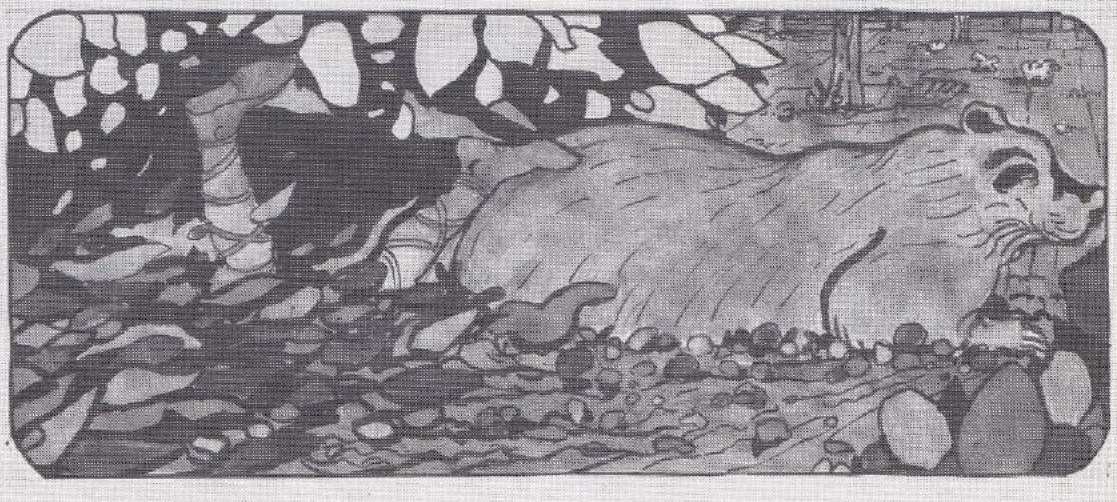


DET VAR EN AFTEN I DECEMBER, IKKE SÅ LANGT FRA SOLHVERV.
ÆSKEN
af
ALSTED + GABEL
MOR VAR NEDE I KØKKENENDEN OG JEG SAD OG KIGGEDE PÅ EN ÆSKE, HUN SKULLE HA' SOLHVERVSAFTEN.
FAR OG FARFAR SAD OG SNAKKEDE OM JAGT.
Alsted & Gabel 4-11-69 1.

Gabriel Alsted

DEN KAN IKKE HA' LUGTET MIG, FOR JEG HAVDE VINDEN IMOD MIG.
DEN ER ET PERFEKT MÅL.
HOV! HVAD ER DET FOR EN LYD.... NÆRMEST SOM EN SNORKEN?
?
EN BJØRN TIL!
Ålsted Skabel 7-11-89
3





Gabel & Ansted 9-14

FORTSÆTTES
I NÆSTE NR.

OG NYHEDERNE...

Rå-Hygge

Teltlejr.

The Missing Dice lavede sin teltlejr der blev anmeldt i sidste nummer. Teltlejren blev afholdt den sidste uge i Juni på en fodboldbane på Amager. Den blev udført med en total mangel på organisation og forberedelse. Derfor var der ikke noget der kunne gå galt og den var en stor succes (og iøvrigt holdt vejret). Der var ialt kun ca. 14 overnattende og 10-20 der kom og gik i løbet af ugen. Den bliver nok gentaget til næste år med bedre organisation. Og så er der sikkert noget der går galt.

CTHULHU-CON 17-19/8

Cthulhu-con'en blev afholdt under anderledes ordnede forhold. Den var arrangeret af DRF, Erebor og FRN, og blev afholdt i Hareskoven.

Der var diskussion og call-enthusiastter fra hele landet spillede deres egne medbragte scenarier. Bl.a. blev Call-scenariet til Spiltræf afprøvet og finpudset her. Det viser værdien ved sådanne små special-arrangementer.

Klimaks var et "Live Call of Cthulhu" scenarie. Det var bevidst lavet med alle de kendte elementer fra spillet: onde skurke, stakkels ofre, komplotter, magi, okkulte citater, sorte messer og væmmelige monstre. Det sidste blev repræsenteret af arrangøren Henrik Bisgård i kamuflagenet og skumgummi som en "Dark Young" (and probably dirty too).

Der var færre deltagere og mere styr over det end i Live Detective fra Fastaval beskrevet i sidste SAGA. Måske derfor lykkedes det ikke nogen af grupperne at nå frem til slutscenen - en sort messe - der derfor måtte genspilles lige uden for hytten. Onde tunger påstår at det var fordi spillerne var for skræmte til at snige sig efter kultisternes procesion. Vi fra SAGA kan kun beklage vort fravær!

GANG I NORDJYLLAND

Samme weekend blev Ålborg-klubben TRoA's første kongres afholdt under navnet The Realms of Roleplay. Kongressen var en sejr for den nogenlunde nystartede klub. Ihverttilfælde ifølge arrangørerne selv. Der var arrangerret Space Master, MERP, Shadowrun, AD&D, Call, Star Wars osv.

Desværre var der ikke så mange deltagere udefra. Udover en enkelt århusianer var de sydligste fra Randers. Det kan bl.a. hænge sammen med at SAGA og andre ikke havde fået oplysninger i forvejen.

Succesen bliver fulgt op næste år 1-3/2

SPILTRÆF VI 1990

Spiltræf i Odense er denne nummers "traditionelle" kongres. Med turneringer, bod, spisebiletter osv. Spiltræf er gået fra at være alternativet til Viking Con til at være en lille hyggelig provins-con.

Arrangørerne satser meget mindre på at have mange tilbud som Viking Con, eller underligheder som FASTAVAL. Til gengæld kan man nå at få sjælen med og ikke gå glip af for meget. Og samtidig er der ikke nogen der keder sig.

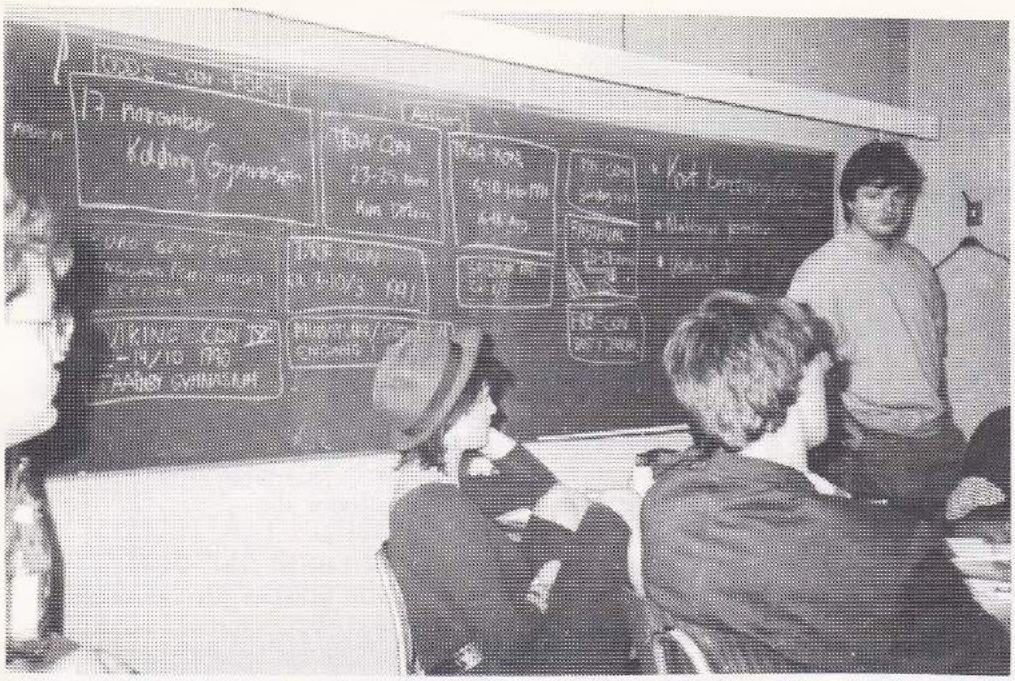
DEN VELTILBEREDTE CON

Igen havde Spiltræf den bedste kongresmad. Den kåde kok og hans små hjælpere tager den slags alvorligt.

Som sædvanlig var der kun rigtig satset på to store turneringer: AD&D og Call of Cthulhu. AD&D var 1'st Edition - sikkert fordi arrangørene ikke ville kræve at nogen satte sig ind i 2'eren.

Call of Cthulhu var en stor succes med et godt opbygget kongres-modul. Her nægtede scenarieforfatter Niki N Grigoriou at kåre en vindergruppe. Man kan sige hvad man vil. Den slags afslappetholdning er endda meget typisk for Spiltræf.

Deltagerne var også afslappede. Der var kun forhånds-tilmelding til enkelte turneringer. Derfor var der ikke så mange der kom til Spiltræf for at spille. De tog til Spiltræf for at være til Spiltræf. Og det kan anbefales!



Det hjalp også at der var mange udenbys folk i forhold til de lokale. Det var blandt andet på grund af ODDS-mødet Søndag. Her var der over 30 klubber repræsenteret. Og det viste sig at der sker meget rundt omkring i landet.

Der kom mange arrangementer på tavlen til ODDS-mødet.

Vi har bragt noget om ODDS - "Organisationen De Danske Spilleforeninger" i de seneste numre. På spiltræf blev landet opdelt i 4 ODDS-regioner.

Vi kan ikke rigtig følge med i alt der sker. Men har du en klub, kan du kontakte din regions- kontaktperson.

Region Nordjylland: Kontakt Søren Parbæk: Hvidkildevej 20 A, 9220 Ålborg Ø, 98 15 95 82

Region Syd-Vest (Sønderjylland-Fyn) Thomas Bruun Petersen: Nyhegnet 17, 6000 Kolding. 75 53 02 70

Region Midtjylland Mads Lunau Madsen, Vestervang 30, 2mf, 8000 Århus C, 86 18 31 72

Region Øst (for Storebælt altså) Bettina Stuhr Nielsen, Poppelgade 8, 4tv 2200 København N 31 37 73 37

Så må I selv finde ud af, hvilken region i tilhører. Vi håber at bringe en revideret klubliste næste nr. Indtil da må i bruge ODDS-kontaktpersonerne.

Hvis i vil have svar skal i sende adresserede frankerede konvolutter med jeres breve. Lad være at ringe, medmindre det er højst nødvendigt.

KALENDER

12-14/10 Viking Con, København.
16-18/11 SABBATH/ODDS generalfors. Kolding.
23-25/11 TRoA-Con. Ålborg (GMere søges). (læs om disse tre begivenheder herunder)

1991:

24-27/1 FRB-Con - Fredericia
1-3/2 The Realms of Roleplaying Con - Ålborg
8-10/3 DRF-Con i København (ca. tidspunkt)
29/3-1/4 Vor Frelser Con, København (påske)
26-28/4 FASTAVAL - Århus (st. bededagsferien) (mere om 1991-arrangementer i de følgende numre af SAGA.

Arrangører af Con'er osv bedes sende oplysninger specielt til SAGA).

VIKING CON IX

12-14 november afholdes Danmarks største og ældste spillekongres i Tårnby Gymnasium på Amager (bus 33 og 37). Sidste tidspunkt for forhåndstilmelding var 1/10, men nysgerrige kan komme forbi (entre 30 kr. for 1 dag eller 60 for hele con'en).

Det kan jo virke deprimerende. Men som trøst kan man opsøge SAGA's bod på Viking Con og græde ud ved vores skulder.

Vi afholder boden sammen med DSD - Dansk Spil Design (dem med Viking og Mafia). SAGA afholder Call of Cthulhu-turnering (kommer som eventyr i SAGA 4). Vi arrangerer også løbende spil for folk, og vi vil gerne lave plads for vore abbonenter.

Der er også en række turneringer med tilmelding på con'en.

VIKING CON'S HISTORIE

Viking Con stammer tilbage fra 1982, hvor den hed 1'st Copenhagen Gamecon. Det var med 70 deltagere, og mere bræt- end rollespil. Siden er Viking Con vokset og vokset i deltagertal og turnerings-indhold til ca. 650 sidste år. I denne periode er kongressen vokset ud af 4 lokaliteter. Den afholdes igen i år på Tårnby Gymnasium på Amager.

Oprindelig blev Viking Con afholdt af bræt-spilsklubben Consim. Men da con'en blev for stor for foreningen (og for sor en risiko for foreningens pengekasse, hvis den skulle give underskud). Derfor blev de to skilt ad, og Viking Con opstod som sin egen forening.

Istedet for at betale entré kan man melde sig ind i "Foreningen Viking-Con". Så slipper con'en nemlig for at betale moms!

Hovedvægten er nu på rollespil. Det volder arrangørene visse kvaler, særligt da rollespillere er dårligere til at underholde sig selv. Så husk det og tag jeres egne scenarier med også.

VIKING CON - EN KANTINE-CON?

Viking Con er ikke som de andre kongresser. Den arrangeres af en gruppe på 6-8 der tager sig af alt det praktiske. Eventyr osv. laves af nogle helt andre personer, der enten lavede den pågældende turnering sidste år - eller som har meldt sig til det.

På den måde kan man afholde en kongres med 37 turneringer uden at slide staben op. Det nødvendiggør til gengæld et kompliceret lodtrækningssystem til at placere deltagerne i turneringerne.

Det store udvalg giver muligheder for at prøve en hel masse nye og gamle ting. Til gengæld kan Viking Con virke forvirrende og til tider upersonlig. Det betyder også at der ikke er turneringer til nyere rollespil som Star Wars, Shadowrun osv. Det kræver nemlig at nogen henvender sig til arrangørerne med en turnering.

Viking Con er efterhånden som arrangørerne vil have den. Men er svaret et stort men tilfældigt og tildels u-tidssvarende udvalg af

begivenheder?

Ikke altid. Det viser Spiltræf. Men Viking Con er blevet en institution, og ser ikke ud til at ændre sig.

TRoA - Con 23-25/11

- GM'er søges! Ålborg-klubben The Realms of Adventure afholder en intern con. Det er kun for klubbens egne medlemmer. Det er en meget god ide, da de ofte kan blive forsømt, hvis man afholder en kongres der satser på at lokke folk til udefra.

Det vil også hjælpe TRoA at forberede deres store Con 1-3/2 1991. Her er alle velkomne. Men, hvis du bor i Ålborg og vil til con nu, er det en god lejlighed til at melde dig ind i TRoA.

Samtidig søger arrangørene Spilleledere udefra. Frivillige vil blive fyrsteligt behandlet.

Kontakt: Formand Søren Parbæk, Hvidkildevej 20 A, 9220 Ålborg Ø. tlf 98 15 95 82

SABBATH:

ODDS Generalforsamling. & Kolding Genbrugs-Con 16-18/11

Kolding er vært for første ordinære ODDS-generalforsamling.

Udover de kedelige møder, er der genbrugs-con. Alle scenarierne er tidligere års klassikere fra forskellige kongresser som mange måske har hørt om, men få kend-er.

Programmet er:

Fredag Aften: Stark - økologisk thriller (FASTAVAL 1990)

Warhammer Fantasy RP(nyt scenarie)

AD&D - (hjemmelavet scenarie)

Lørdag kl 11 ODDS-landsmøde - løst spil for ikke-deltagere

Lørdag Aften: Call of Cthulhu: Monsters of Rock: Spiltræf 1988

Til Kamp mod Dødbideriet (Viking Con 1988) v. SAGA-redaktionen.

Søndag: Warhammer 40 K

Rolemaster - TRoA-con 1990

VIKING ved DSD

Andre der har gamle scenarier er mere end velkommen til at melde sig. Det samme gælder folk der kan låne båndoptagere ud til Lørdag Aften.

Alle interesserede skal kontakte: Thomas Bruun Petersen, Nyhegnet 17, 6000 Kolding. Skriv - ring ikke!

Det Økologiske Rollespil

RESPIRATION & FOTOSYNTESE

Det længe ventede rollespil RESPIRATION & FOTOSYNTESE er kommet! I denne dugfriske første-udgave, spiller du rollen som PLANTE, DYR eller NEDBRYDER, og du følger dit økosystem fra det spæde pionerstadie til klimaksstadiet. Tag på en spændende rejse ind i primærproduktionens land. Hold dine læbeceller parat! Saml din biomasse! Vær klar med din kuldioxid! Køb spillet før din heterozygot!

Er udkommet:
RESPIRATION & FOTOSYNTESE
Grundsættet, med alle de oplysninger du skal bruge, for at spille Respiration & Fotosyntese.
Til den biologiske pris af 784,75.

Under forberedelse:
RESPIRATION OG FOTOSYNTESE Companion
Indeholder 4 nye økosystemer; Sø, Hav, Bjerg og Gadekjær. Desuden nye evner til din rolleperson, regler for Avanceret Ånding og Mutationer!

Advanced RESPIRATION & FOTOSYNTESE
Nye, reviderede regler for den erfarne R&F-spiller + det spændende scenarie "Klorofyll-mutanter i Byg" af Per Sille.

Indtag din rolle i fødekæden!

BREVKASSEN

- Har du noget at sige, ris, ros eller andet, er du velkommen til at skrive til SAGA's Brevkasse. Læg mærke til, at vi har fået ny adresse:

FIRMAET SAGA
VORDINGBORGGADE 24
2100 KBH Ø

Skriv helst kort og med enten blokbogstaver eller på maskine.

****

Hej SAGA,

Så er I på banen igen, og det kræver selvfølgelig nogle kommentarer.
Indkøbslisten: Hvorfor har I ikke sat nogle priser på.
Lyde i Natten: Ja, så er det jo bare om at skifte navn om et års tid, så kan I bruge alle atiklerne igen! Smart ikke? Hvis I tror at jeg er den eneste der har læst TABU nr. 12, så kan I godt to om.
Call.. an ambulance: Så sker det igen! Gamle TABU artikler med nye krydderier. Jeg glæder mig til næste gang de kommer. Alle gode gange tre, som man siger.
Hvad med brætspil i SAGA? Eller er det helt forbudt? Computerspil, bøger, tegneserier og alle de andre emner der ofte ligger tæt op ad rollespil, vil de også få en plads i solen?
Trods alt: Held og lykke med SAGA nr. 3
Venlig hilsen, Lars Wagner Hansen.

Hej Lars,
Du har ret. Priser på listen ville have været gode, men de varierer jo meget.
Nej - vi tror ikke at du er den eneste der har læst TABU nr. 6 og 12, men vi ved med sikkerhed, at mindst 450 af vore nye abonnenter ikke har læst dem, og heller ikke har muligheden for det, da oplaget er udgået. Nr. 6 udkom altså også kun i 50 eksemplarer - du har bare været med for længe.
Vi er et rollespilsmagasin, og hvis vi skal beskæftige os med de opgrænsende ting, skal det helst være fordi det e relevant for hobbyen. Men hvis der er nogen der sidder med gode artikler, kan de jo bare sende dem.
Hilsen, Merlin

****

Hej Merlin,
Først ros: jeg synes det er godt, at der er kommet et blad hvor man får så meget DoD.
Hvis der skal laves en artikel om Nekromanti, bliver der så også lavet artikler om Animisme, Elementarmagi osv.
Nu da I har lavet et nyt eventyrskema med plads til familie-og-venner, ville det så ikke være en god ide at lave et Family-creating som i TABU nr. 11?
Eventyrlig hilsen, Kenneth

Hej Kenneth,
Nekromanti er så specielt, at vi fandt det interessant - der bliver nok ikke noget til de andre - endnu.
Familiegenereringssystemet genudsender vi nok snart.
Ligeså eventyrlig hilsen, Merlin

****

Kære Merlin og Paul,
Jeg synes jeres blad er virkeligt godt. Jeg har også nogle spørgsmål.
1) En kammerat og jeg er igang med en spilbog. Må vi sende den ind til jer når vi er færdige, så I kan fortælle hvad den mangler osv.?
2) Jeg kan ikke rigtigt finde nogle små eventyr til D&D 1.-3. niveau.
Kærlig hilsen, Andreas H-J

Hej Andeas,
Selvfølgelig må I sende jeres bog ind, men hvis I ønsker svar, skal I vedlægge en frankeret svarkuvert. Det smarteste ville være at sende mig hvad I har lavet nu - så I ikke begynder på noget forgæves abejde.
JÆGER & BYTTE kan spilles af 1.-3. niveau. Prøv det!.
Hilsen, Merlin

****

Kære SAGA,
Jeg synes det er et godt blad I har fået mixet sammen her. Kunne I ikke lave nogle Star Wars eventyr eller noget andet fra TSR, såsom Ghostbusters eller Paranoia.
Med venlig hilsen, Jonas Blom.

Hej Jonas,
Bare for en god ordens skyld: de spil du nævner er udgit af West End Games. Og der skulle være noget Star Wars på vej.
Med hilsen, Merlin

****

Kære Merlin og Paul,
Jeres blad er suverænt godt, men for min skyld må I godt smide den elendige tegneserie, Gorlim ud af bladet. Forsiden kunne I også have gjort bedre. I kunne have taget det suveræne billede på side 25 istedet.
Eventyrlige hilsner fra, Ilja Lang.

****

Kære SAGA,
Jeg har et par spøgsmål, jeg håber I kan besvare.
1) Hvornår udkommer den næste Dragonlance på dansk og hvad hedder den.
2) Vil I bringe noget om AD&D Forgotten Realms.
Og lidt kritik: Bladet er fortræffeligt og det nye olleskema er et godt påfund. Tegneserien er udmærket tegnet og historien er nogenlunde. Gør lidt mere ud af forsiden og det de eventyr "Jagten på den forsvunde Göb" er en smule fladt.
Mange hilsner, Henrik Miguel Miranda

Hej Henrik,
1) Jeg aner det ikke - spørg Borgens Forlag.
2) Vi laver nok ikke noget kun om F.R. - men det meste kan jo bruges alligevel.
Apropos tegneserien, så er den altså røget ud. Vi beklager det overfor jer der godt kunne lide den, men det højtråbende flertal kom først - og Martin havde vist mistet lysten til at lave den. Vi håber I kan lide den nye tegneserie, Merlin

****

Hej SAGA,

Jeg var enormt glad for SAGA nr. 1, men da jeg modtog nr. 2 fik jeg et chok. Det er da fuldstændigt åndssvagt at trykke et rolleskema til DoD grundreglerne! Langt de fleste, vil jeg tro, foretrækker EXPERT. Det er jo også let nok at fjerne de ting som ikke står beskrevet i grundreglerne. Bortset fra denne brøler er bladet faktisk godt, især "Jagten på den forsvundne Göb" kan jeg få stor brug for.

Venlig Hilsen, Thomas Kejser

Hej Thomas,

Det er rigtigt at folk, der spiller grundregler selv kunne have rettet arket - men der er altså flere der spiller DoD grundregler end EXPERT - endnu.

****

Til SAGA,

Det der stod om SAGA 2 i SAGA 1 lød jo lovende, men ak! Da bladet endelig kom, stærkt forsinket, var det ikke helt så godt som forventet.

For det første er Warhammer scenariet noget makværk! Så er det sagt. Jeg håber bestemt ikke, at rollespillere der ikke kender Warhammer er blevet skræmt væk. Normalt er det nemlig suverænt. Det behøver ikke være fjollet for at være sjovt.

Mit andet klagepunkt er lay-outet. Jeg var meget overrasket over layoutet i nr. 1, men SAGA 2 derimod mangler fuldstændigt layout - kun Cthulhu-scenariet har det. Resten af artiklerne er jo bare sat op på hvidt papir.

Nåh, men alt i alt er det da godt nok...meeen, det kunne godt trænge til en opstrammer.

Hilsen, Peter Dyring-Olsen

Hej Peter,

Det står faktisk meget tydeligt at Göbben ikke er et normalt Warhammer-eventyr. Palle kan nemlig også godt lide det. Men han kan også lide at flippe ud en gang imellem - det er også ret fedt. Prøv det!

Angående Layout: Det skal ikke være nogen hemmelighed at nr. 2 var et paniknummer. Vi var forsinkede og gav os ikke ordentligt tid til opsætningen - det er bedre nu.

Tak for kritikken, Merlin.

****

Hej SAGA,

Jeg synes at I gør det godt, fortsæt sådan (dog lidt mindre Call of Cthulhu). En stor ros til Martin Butler for hans suveræne tegneserie og hans flotte tegninger, der pryder bladet. Jeres eventyr skal I også roses for, især "Jagten på den forsvundne Göb" (lidt humor har I da).

Det er praktisk at have eventyrene til mere end et spil.

Hvad med en konkurence, hvor man kan sende sit mest geniale eventyr ind. De bedste skulle præmieres og sættes i bladet.

Venlig hilsen Morten

Hej Morten,

Står der gavebodsbestyrer under min leder? Hvis folk har et godt eventyr, kan de sende det ind - og deres præmie bliver at få det udgivet. Det er jo ikke Kirkens Korshær det her!

Med venlig hilsen, Merlin.

****

VI LEDER EFTER GODE FOLK!

- en vejledning i at sende indslag til SAGA.

Da vi stræber efter at være så alsidige som muligt, er det vigtigt at vi får nye ting ind udefra. Vi er derfor meget interesserede i at høre fra dig, hvis du har en god eventyr-ide, nogle fede tegninger eller noget tredie.

Men før du sender os noget, eller begynder at kime os ned, så læs følgende instruktion:

ANMELDELSER: Vi satser ikke så meget på anmeldelser, så når vi har nogen med, er det enten fordi produktet præsenterer noget helt nyt , fordi vi vil bringe noget andet om produktet eller fordi det er specielt spændende at fortælle om. Vi anmelder altså ikke nye moduler eller den seneste monster manual. Den slags samler vi helst i en stor anmeldelse, såsom vores Indkøbsliste. Hvis du vil anmelde et produkt, er det en ide, at skrive til redaktionen først, så du ikke går forgæves. Henvendelse: *FIRMAET SAGA, Vordingborggade 24, 2100 KBH Ø.*

ARTIKLER: Vi modtager meget gerne artikler til forskellige spil, men der skal være noget nyt i det. Vi skriver ikke om nye NPC-klasser til AD&D eller nye tåbelige monstre. Artikler må meget gerne være generelle, så de f.eks. kan bruges til flere rollespil eller bare handler om noget alment indenfor rollespil. Vi bryder os ikke om alt for mange tabeller og diagrammer - lav nogle eksempler. Før du går igang med din artikel, er det smart at skrive til os først. Vi kan vejlede dig og fortælle hvordan vi helst vil have din ide serveret. Du behøver ikke have en færdig artikel, før du kontakter os, bare du har en ide. Henvendelse: *Paul Hartvigson, Lyshøjgårdsvej 77, 2500 Valby. Tlf. 31 46 92 29 (NB! Brug kun telefonen i nødstilfælde).*

EVENTYR: Vi er meget glade for eventyr af hvilken som helst størrelse. Vi benytter dog ikke eventyr der fylder mere end 9-10 sider i SAGA, men vi kan altid save lidt i tingene. Vi vil gerne have eventyr der kan bruges til flere rollespil, men hvis du har et til et af de mere perifære spil, er det også i orden - bare det er godt. Vi laver dog ikke lange eventyr til de små spil, medmindre de er almentnyttige.

Hvis du vil til at lave et større eventyr, bedes du tage kontakt til os tidligt. Vi ved hvordan vi vil have tingene og hvornår - der er ingen gund til at spilde tid på at lave et stort projekt, som vi er nødt til at sige nej til. Henvendelse: *Paul Hartvigson, se adressen ovenover.*

TEGNINGER: Det er meget vigtigt for vores artikler og eventyr, at de er godt illustrerede. Derfor er vi altid på udkig efter nye talenter. Så hvis du har nogle gode tegninger liggende, gerne skitser, vil vi være glade for at se på dem. Men de skal altså være gode. Kig lidt på de illustrationer vi har nu, og gør op med dig selv, om du helt kan hamle op. Men selvom du er usikker, kan du altid få en hyggelig sludder (det er bedst at sende et brev) med vores layout-mand, *Palle Schmidt, Egevangshusene, 2630 Taastrup.*

Hvis du ikke er helt sikker på hvad du skal gøre, så kan du ringe på SAGA's telefon: 35 43 63 68.

Vi glæder os til at høre fra dig!

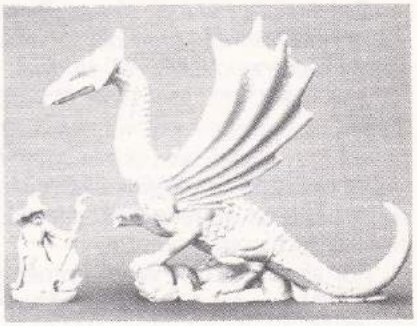
Drager og Dæmoner

- det mest udbyggede rollespil på dansk.
Vi har det hele på lager.

Rollespilsfigurer

Dansk Hobby lagerfører O V E R 900 forskellige figurer/figursæt fra 3 af verdens største leverandører af rollespilsfigurer, nemlig

PRINCE AUGUST



HOBBY PRODUCTS

G™ Grenadier

Du kan se de fleste af figurerne i de tre firmaers farvekataloger. Og der hører prisliste med.

HUMBROL

Acrylic COLOUR

Skal dine figurer have den rigtige farve anbefaler vi at bruge Humbrol's maling.
Der findes over 200 farver på terpentinbasis og over 50 farver som acrylmaling - den miljøvenlige vandbasserede maling.

B Y G G E R D U D I O R A M A E R og S P I L L E P L A D E R

Så har vi U D V A L G E T , og det er S T O R T , i alt hvad du skal bruge for at opbygge et modellandskab. Desuden har vi pensler, forskellige limtyper, modelmasse, værktøj og støbemateriale - såvel til tin- som gibsforme.

Postordre

Bor du ikke i nærheden har vi postordreservice.
Lagervarer, der bestilles inden kl. 16.00, afsendes samme dag.
Hvis du vælger at forudbetale for varene, så sender vi tingene portofrit. Du sparer penge, men må vente et par dage.

Katalogtilbud til SAGA'S læsere

Kom ned i forretningen og afleverer "værdikuponen" i hjørnet, så får du de 3 figurkataloger for kun 10 kr. Normalprisen er 30 kr. Vælger du at sende kuponen til os, bliver prisen 20 kr. Beløbet fremsendes i check eller på giro 9 29 73 24

VÆRDIKUPON
3 figurkataloger for kun 10 kr.

DANSK HOBBY

Lyngby Hovedgade 36
2800 Lyngby Telefon: 42 88 89 87

TEGN ABONNEMENT PÅ SAGA!

FARUM KOMMUNEBIBLIOTEK
BØRNEBIBLIOTEKET

PRIVATABB 90,- FOR 5 NR. (100,- FOR BIBLIOTEKER O.L. INSTITUTIONER)

NÆSTE NUMMER STIGER PRISEN TIL 25 ,-
ABONNEMENTSPRISEN STIGER 1/12 TIL 100,-
(120,- FOR INSTITUTIONER)

ABONNEMENTSSERVICE
HANDOUTS TIL NUMMERETS EVENTYR (KOPIER TIL SPILLERNE AF BREVE, DAGBØGER OSV.) - SAMT ANDET GODT SENDES MED BLADET TIL ABONNENTER (OG KUN ABONNENTER).

TIL DETTE NUMMER: KILDER TIL "TIDENS TAND" OG DUNGEON-KORT (SIDE 31) I STOR STØRRELSE (DETALJE TIL HØJRE).

NYE ABONNEMENTER KAN FÅ DETTE TILSENDT (SKRIV PÅ GIROKORTET)

DIT ABONNEMENT DÆKKER 5 NR. DU KAN BESTILLE GAMLE NUMRE SOM DEL AF DIT ABONNEMENT. ANGIV DET PÅ GIROKORTET.

DER ER STADIG ENKELTE NUMRE TILBAGE AF TABU (SAGA'S FORGÆNGER). DE ER NU SJÆLDNE SAMLEROBJEKTER OG SÆLGES DERFOR FOR MERE END DE ER VÆRD! NUMMER 10, 11, 12 OG 13. KAN BESTILLES FOR 25 KR. STK + 8KR I PORTO.

INDSEND BELØB PÅ GIRO TIL:
FIRMAET SAGA
VORDINGBORGGADE 24,1TH
2100 KØBENHAVN Ø
GIRO NR. 6 83 65 85

I NÆSTE NUMMER

GULD OG GRØNNE SKOVE
KAMPAGNEBAGGRUND OG EVENTYR TIL DRAGER OG DÆMONER OG (A)D&D

EN ENKELT KLAUSUL
ET CALL OF CTHULHU EVENTYR AF MESTEREN, KEITH HERBER (MANDEN BAG FUNGI FROM YUGGUTH) - ALDRIG FØR UDGIVET!

HUMANOIDER
NOGET OM ORKER, GOBLINS OG ANDET RAVL & KRAT.

VIKING OG MAFIA
VI SER NÆRMERE PÅ DE TO NYE DANSKE SPILPRODUKTER.

NUMMER 4 - STARTEN AF DECEMBER

03558 85103 00
FARUM KOMMUNEBIBLIOTEK
BØRNEBIBLIOTEKET
FARUM BYTORV 2
3520 FARUM

BØRNEBIBLIOTEKET
ti Rollespilmagasinet Saga
Nr. 3 1990
ex-1 1 bilag