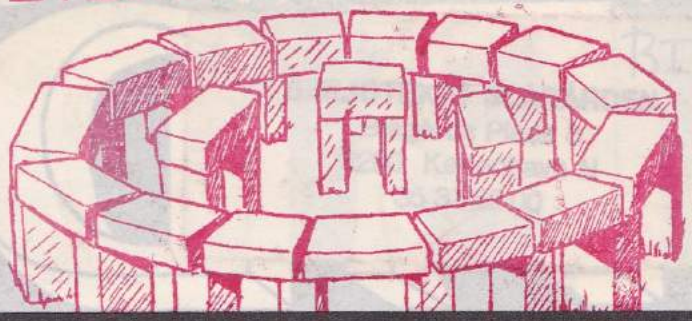
SPILTIDSSKRIFTET SA

EVENTYRERNES KREDS



NR. 5

20, -

SCIENCE FICTION-EVENTYR

FORGOTTEN REALMS

DRAGER OG DÆMONER/D&D-SCENARIE

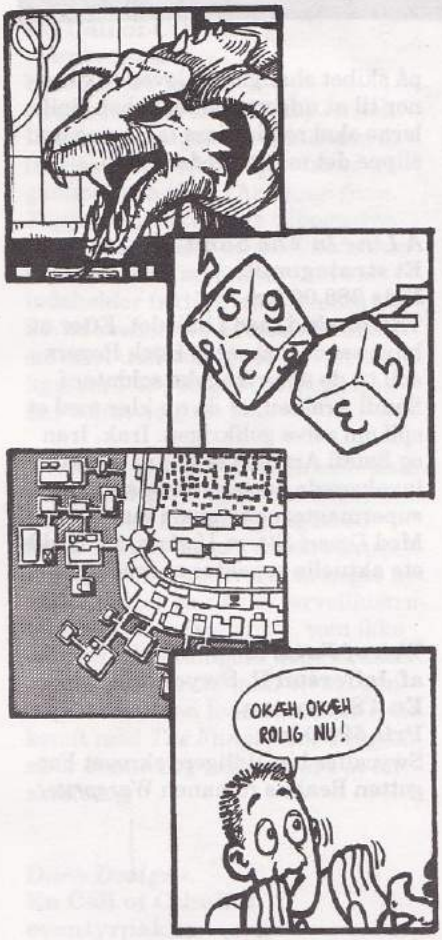
Nu på dansk!

Med Ekspert Regler er det ikke alene muligt at komme op af dungeon'en og ud i vildmarken, men også stige helt op til 14.niveau. Nye formularer, nye våben, nye uhyrer...kort sagt: nye udfordringer for dine spilpersoner. En æske fuld af eventyr og mystik. Alt dette samt Rædslernes Ø, et modul der straks lader dig bruge dine nyvundne evner.

Tør du forlade det trygge fastland og bevæge dig mod Rædslernes Ø - en ø hvor fortidsuhyrer hersker, for slet ikke at tale om det frygtelige, der bevogter den sagnomspundne skat.

Ring eller skriv for at få oplyst nærmeste forhandler.

Fafner Spil
Ermelundsvej 92D
2820 Gentofte
Tlf. 31 65 56 25



Indhold

3 Indhold

4 Spilmarkedet

6 Forgotten Realms - en vidunderverden

8 **Farlig last**

Space Master eventyr

18 **Eksperimenter**

Anmeldelse af Fatal Experiments til CoC

19 Bierne og blomsterne

Family-creating til rollespilskampagner

22 **Naboer**

Scenarie til Drager og Dæmoner og D&D

32 Klubnyt

36 **Æsken**

Tegneserie af Alsted og Gabel

Nr.5

Saga udgives månedligt af
Fafner Spil
Ermelundsvej 92D
2820 Gentofte
Tlf. 31 65 56 25

Ansvarshavende redaktør
Kasper Thing Mortensen
Tlf. 31 60 56 54

Produktionschef
Merlin P. Mann

Redaktion
Paul Hartvigson
Lars Wagner Hansen
Palle Schmidt

Lay out og DTP
Signe Dahl-Madsen
Palle Schmidt

Illustrationer
Palle Schmidt
Jesper Ejsing

Forsiden
Jesper Ejsing

Leder

Et af de mest omdiskuterede emner i spilverdenen er live roleplaying, der er en måde at gøre rollespil mere "virkeligt" på. Det foregår ofte med udklædning og ved at man går rundt i et område, som spillet foregår indenfor. Mest kendt er nok de personer, der i "Søndagsavisen" gik rundt med træsværd og ringbrynjer i skoven og slog løs på hinanden. Men live roleplaying er meget andet. Ved sidste sommers Cthulhu Træf blev en gyserhistorie opført med disse midler. Hovedvægten var her på de undersøgelser, som spillerne måtte udføre for at finde ud af hvad der var foregået. Dog var der stadig plads til lidt kamp med vandpistoler.

Ved Vor Frelsers Con og den netop overståede Games Weekend var der også live roleplaying på programmet. Alt i alt må man vel sige at der skal mere end bare kamp til for at der er tale om rollespil. Gode rekvisitter hjælper også. I USA har man forsøgt at genskabe stemningen på Titanic før forliset på denne måde, hvor bl.a. trykte billetter til rejsen blev uddelt. I England er der små ridderordener med rigtige rustninger og våben. I mine øjne kan det nu gå for vidt nogle gange, men hvis der er en god historie bag er der ingen grund til at rynke på næsen af live roleplaying.

Kasper T. Mortensen

Abonnement: 200 kr. for 12 numre og 110 for 6 numre.
Gamle numre: Et begrænset antal Fafner Tidende, Kaos og Saga haves på lager.
Annoncepriser: 2000 kr. for 1/1 side, 1000 kr. for 1/2 og 500 kr. for 1/4.

Saga distribueres i alle
velassorterede bog- og hobbyhandlere.

Eftertryk kun tilladt efter aftale
og med kildeangivelse.

MARTS

TSR

The Ruins of Undermountain.
En AD&D boks.
Pris 198,00 kr.
Enorme grotter fyldt med skatte og uhyrer venter Waterdeeps eventyrere. Et helt kompleks af dungeons og tunneller venter.

HWA3 Nightstorm.
Et D&D modul.
Pris 110,00 kr.
Dette er det tredje modul i den første Hollow World og afslutter dermed et eventyr, der har foregået over flere kontinenter og under jorden. Spilpersonerne møder deres ærkefjende og flyver ind i den magiske sol i midten af *Hollow World.*

25CS1 Sargasso of Space.
Et XXVc modul.
Pris 79,50 kr.
Rumpirater hærger i Inner Worlds, hvor de plyndrer og hærger skibe fra Solkongerne, NEO, ja selv mægtige RAM. Ud fra en hemmelig base i en klynge af kometer bruger piraterne *Sargasso of Space* ("rummets sargassotang") som beskyttelse.

Song of the Saurials.
En Forgotten Realms roman.
Pris 59,50 kr.
Sidste bind i *Finder's Stone* trilogien. Da Harpers dømte Nameless Bard skyldig i sine lærlinges død, blev han vist i eksil. Nu har Harpers taget beslutningen op til fornyet overvejelse, men samtidig er monstret Grypht ankommet...

DLS1 New Beginnings.
Et AD&D modul.
Pris 79,50 kr.
Dette modul er med vilje lavet i et enkelt, klart format så det kan virke som introduktion for nye spillere i Dragonlance universet. Information til både spillere og spilmestre.

RA2 Ship of Horror.
Et AD&D modul.
Pris 110,00 kr.
Et mørkt skib sejler ud af tågen og ind i frygtens dimension i dette Ravenloft modul. Spøgelseskaptajnen på skibet shanghajer levende væsener til at udgøre mandskabet. Spillerne skal redde disse fanger og undslippe det mørke rædselsskib.

A Line In The Sand.
Et strategispil.
Pris 288,00 kr.
TSR er altid med i billedet. Efter at have sendt masser af Buck Rogers spil til de amerikanske soldater i Saudi Arabien, er de nu klar med et spil om selve golfkrigen. Irak, Iran og Saudi Arabien er de tre direkte involverede parter i dette spil, men supermagterne er med i kulissen. Med *Desert Storm Update*, så de sidste aktuelle aspekter er med.

Web of Futures
af Jefferson P. Swycaffer.
En TSR roman.
Pris 59,50 kr.
Swycaffer har tidligere skrevet Forgotten Realms romanen *Warsprite.*

Dramatisk scene fra Curse of Cthulhu

CHAOSIUM

Curse of Cthulhu.
En Call of Cthulhu eventyrpakke.
Pris 228,00 kr.
Kommentar af Lars Evald Jensen: Denne kampagne fra Chaosium er faktisk blot en genudgivelse af en gammel kending, *The Fungi from Yuggoth*, plus tre små tillægseventyr. De to af disse er velegnede som introduktions scenarier (den ene indeholder faktisk en reference til hoved scenariet), hvorimod det sidste er et uafhængigt scenarie, der, ligesom *The Fungi from Yuggoth*, har været udgivet før.

Det er en god og velfungerende kampagne, der giver spillerne noget at tænke over. Der er rigeligt med hand-outs og bogens illustrationer er meget informative. Som noget nyt er der indsat en række farveillustrationer til hovedscenariet, som ikke fandtes i den tidligere udgave. Man kan så mene hvad man vil om genudgivelser, men hvis man ikke er bekendt med *The Fungi from Yuggoth*, så er denne bog måske værd at anskaffe sig.

Dark Designs.
En Call of Cthulhu eventyrpakke.
Pris 228,00 kr.
Denne bog indeholder tre nye eventyr, der er konstrueret til at blive spillet hver for sig, men let kan sættes sammen til en kampagne. Alle tre foregår de i victoriatidens England. En tidsalder, der er uddybet i *Cthulhu By Gaslight* supplementet. *Dark Designs* indeholder imidlertid også information om perioden og kan andvendes uden Gaslight. Bogen er på 128 sider og har en forside af Lee Gibbons.

Boy King.
Et Pendragon supplement.
Pris 228,00 kr.
Landet er i krig! Forskellige magtfulde herrer kæmper om kontrollen med England, mens Roms magt mindskes. Boy King er en komplet, tidlig kampagne til Pendragon, der dækker en eventyrlig tid. Store slag, skift i tøjmode og rustningstyper samt varianter til de kendte turneringsformer er alle emner, der bliver taget op. Bogen fokuserer på tiden lige inden æraen, der bliver beskrevet i Pendragon grundbogen.

Der kommer fortsat nye Dragonlance-romaner. I Kindred Spirits bliver Tanis inviteret til elverriget Qualinesti.

APRIL

TSR

LNA 3 Prince of Lankhmar.
Et AD&D modul.
Pris 110,00 kr.
TSRs fjerde eventyr siden bestselleren *Ruins of Lankhmar*, der foregår i Fritz Leiber's fantasy-by.

Kindred Spirits
af Mark Anthony.
En Dragonlance roman.
Pris 59,50 kr.
Denne bog er den første i den nye *The Meetings Sextet trilogi*. Den bygger videre på hændelserne i Preludes I og II. I *Kindred Spirits* møder Flint Fireforge for første gang halv-elveren Tanis efter at være blevet inviteret til elverriget Qualinesti.

MC9 Monstrous Compendium
Spelljammer Appendix.
En AD&D grund- bog.
Pris 128,00 kr.
Endnu flere monstre til Spelljammer, der giver mulighed for AD&D i rummet.

WGS1 Five Shall Be One.
Et AD&D modul.
Pris 110,00 kr.
Når de fem Blades of Corusk er forenede, vil den store nordiske gud lede barbarerne mod syd. Grådighed drager spillerne ind i historien. Dette eventyr udspiller sig i World og Greyhawk.

Matrix Cubed.
af Britton Bloom.
En XXVc roman.
Pris 59,50 kr.
Dette er sidste bind i Inner Planets trilogien, der begyndte i 1990. Den merkuriske prins Kemal Gavilan kæmper for at sikre sin hjemplanets fremtid.

CHAOSIUM

Return to Dunwich.
Et Call of Cthulhu supplement.
Pris 228,00 kr.
En bog om den næsten forladte landsby Dunwich. Et hjem for troldmænd og afskyelige væsener fra Jordens fortid, hvor spilpersonerne bliver inviteret til at undersøge steder som Cold Spring Glen, Lost Boy Lake og ruinerne af Whatley huset. Bogen indeholder mange kort og detaljerede beskrivelser af områdets beboere.

Forlaget Bogfabrikken (som udgiver Viking) har udsendt en bog om rollespil (forfatter: Erik Swiatek fra Fantask), hvor Saga og resten af den danske rollespilspresse er nævnt i een sætning.

Advanced Dungeons & Dragons®

FORGOTTEN REALMS™

En vidunderverden

af Matias Stuven

Op af Kaos' svimlende tåger steg overguden Ao op for at skabe balance mellem Lov og Kaos. Med denne balance kom livet - først i form af guderne, dernæst menneskene. Før denne tid havde hele verdenen, eller Forgotten Realms (FR), som den kaldes nu, været et stort kaos, hvor rå magisk energi styrede alt. Med guderne i opposition til hinanden blev der skabt kontinuitet og orden. I hvert fald indtil Bekymringens Tid indtraf...

Oprindeligt stammer FR fra forfatteren, skribenten, verdens- designeren (sikke en titel, hva?) og rådgiveren Ed Greenwood. Den blev brugt som baggrund for de historier, som han skrev til blade og magasiner. I løbet af de 22 år FR har eksisteret, har det udviklet sig i meget positiv retning. Fra at have været en samling notater er det blevet til en D&D-verden i 1975 og senere i 1987 en AD&D-verden, som ingen andre af de officielle TSR-verdener kan hamle op med.

Men hvad er forskellen på FR og TSR's andre verdener? Jo, FR er den verden, hvor TSR for fremtiden vil ligge størstedelen af de moduler, de udsender. RPGA's store projekt, Ravens Bluff, en by som alle medlemmer er med til at skabe, ligger også i FR. Hvad der også er specielt for FR er de kort, der medfølger. Til forskel fra f.eks. Greyhawk verdenens kort, som er inddelt i hex, er FRs kort et hele men med et plastic-hex, som kan lægges ovenover. Derudover har FR Elminster. Elminster er sandsynligvis den mægtigste person i hele FR. Han har slået sig ned i en lille landsby ved navn Shadowdale. Derfra opererer han rundt omkring i hele verdenen, som forkæmper for det gode og retfærdige. Han er en såkaldt vismand, men de fleste ved at hans magiske evner overgår enhver. Han tager sig ikke af småting, men sker der noget stort kam man altid regne med at han deltager på en eller anden måde.

FR er en stor verden, faktisk fire gang så stor som det nordamerikanske kontinent. Det siger noget om de enorme distancer, der er tale om, når man rejser i FR. En rejse på tværs af kontinentet kan vare fra et øjeblik til flere år. Når der er tale om så store distancer er det klart at folk i FR er differentieret op i mange små kulturer hver med sine egne skikke, guder, love og værdier. Nord for Verdens Rygrad, som den store bjergkæde der skiller den rå og brutale verden fra den civiliserede hedder, lever Nordens Barbarer. Deres dagligdag er ingen dans på roser: hver dag er en kamp for at overleve, hvilket de bl.a. klarer ved at have strengt hierarki. Kun deres evner med buen og spyddet skiller dem fra den sikre undergang. Disse mestrer de til gengæld også i højeste grad - kun få mennesker og nogle elvere kan skyde bedre med bue og pil.

Længere nede mod syd begynder man at mærke civilisationen tage form til et handelsbaseret samfund. Den store selvstændige havneby Wa-

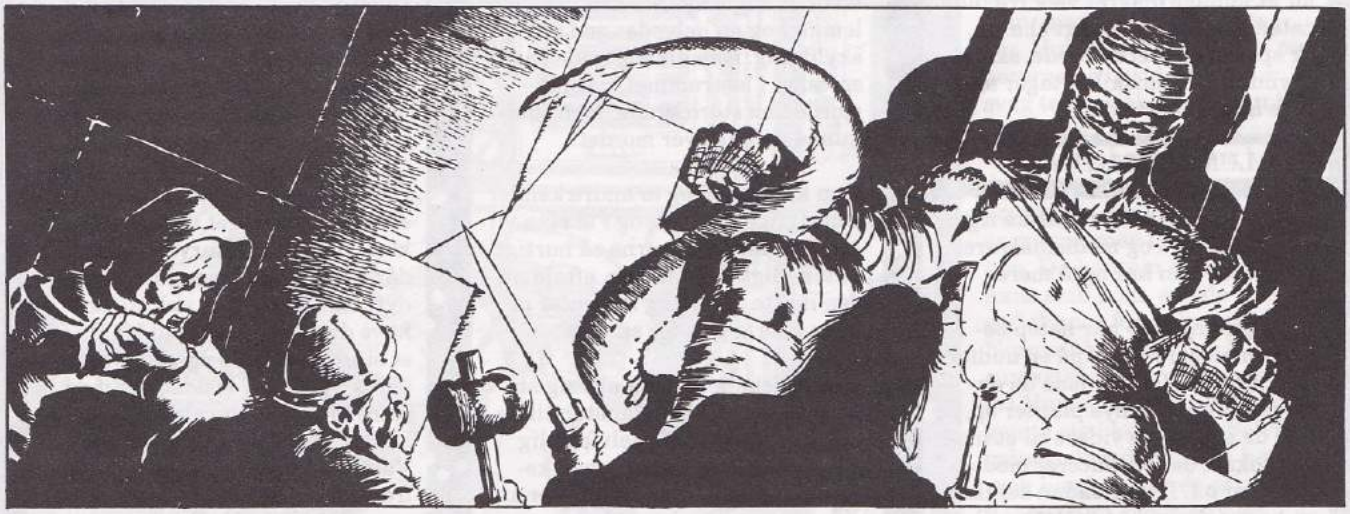
terdeep, kendt over hele FR som stedet hvor alt kan ske, markerer overgangen fra ødemark til civilisation. Hele vejen langs Sværdkysten findes enorme byer med handel som hovederhverv. Sværdkysten, Cormyr samt landene omkring Cormyr er FRs kraftcenter. Civilisationen forsvinder først længere mod syd, hvor bl.a. Chult-junglen ligger.

Men dette er kun et tværsnit af FR. Resten er meget mere alsidigt og komplekst. Fra Cormyr's gigantiske pladser, Thays kaotiske magi-styre, Mulhorands udødelige konger, Moonshae øernes vidunderlige natur til Unther's diktatoriske styre. Det er denne alsidighed, der gør FR til en vidunderverden. Ingen af de andre officielle TSR-verdener har så meget materiale at bygge på. Men som alt andet litteratur er der det mindre brugbare, det anvendelige og det ubrugelige. Når man ser på det enorme udvalg af meteriale, der eksisterer til FR kan det ofte være svært at udvælge det, der er anvendeligt og godt. Det følgende er en kvalificeret evaluering af de eksisterende materialer.

For overhovedet at kunne starte en kampagne skal man have Campaign sættet, som er noget af det mest stilige 1st Edition materiale, som TSR har udsendt. Følger TSR den nuværende linje, skulle det ikke undre mig om der snart foreligger en AD&D Forgotten Realms Campaign Set, 2nd Edition. Det ville bare være spild af tid, da Ed Greenwod's bedste guldkorn ligger i det originale startsæt. Underlagt startsættet fører FR-serier- ne. Der er indtil videre udgivet 11 af dem, hvoraf jeg kun har kendskab til de første 10. Af de bedste kan nævnes *Waterdeep* and the North som giver en god oversigt over de nordlige områder og som beskriver den mægtige by Waterdeep i detaljer, såsom et kort over kloaksystemet. *FR2 Moonshae* leder ens tanker hen på et næsten idyllisk keltisk ørige, beboet af de såkaldte Ffolk. I *FR6 Dreams* of the Red Wizards får man dybdegående indsigt i the Red Wizards' utrygge og barske liv i et magokrati.

FR8 Cities of Mystery er så suverænt et produkt at det ikke kun kan bruges til FR, men er aldeles brugbart for enhver fantasyverden. *Cities of Mystery* indeholder en 64 siders bog om hvordan, hvor, hvornår og hvorfor man skal opbygge en by. Der er ikke noget som helst der ikke gennemgås, alt fra styret til hvordan man skal holde et party sammen i en by og fordelene deraf. I kassen er også fold-ud bygninger, der ikke behøver lim for at stå og derfor kan tages med hvorend man vil. Der er selvfølgelig også flere eventyridéer, hvor man kan bruge folde-ud bygningerne. Brugbarheden af bygningerne kan diskuteres, men er man tilhænger af figurer til illustration af kampe i byer er bygninger (og de dertilhørende kort hvorpå bygningerne kan stå) absolut anvendelige. Det sidste accessory, jeg vil anbefale er *FR10 Old Empires* - de gigantiske imperier i syd, som førhen var så magtfulde, men som nu er ved at forfalde.

Der er selvfølgelig også andre ting til FR end FR-serien - moduler, brætspil, Kara-Tur osv., men dem føler jeg mig ikke egnet til at evaluere, da jeg kun har et overfladisk kendskab til disse. Dog kan jeg generelt ikke anbefale FR romanerne med undtagelse af den nyeste *Empires Trilogy* og *Maztica Trilogy*. Forgotten Realms Adventures er den eneste hardcover bog til FR, men der er en bog i topklasse. Har man brug for flere detaljer om 2ndEdition FR er den nok den eneste bog, der kan dække de behov. Et andet produkt jeg føler mig sikker på at anbefale er *The Horde* sættet og de dertilhørende moduler. *The Horde* er en milepæl i TSR's mangeårige historie indenfor design og indhold. Men mere om dette i en senere anmeldelse. Med alle de ovennævnte ting i hovedet han man med sikkerhed sige at FR er verden for alle, en verden som man med rette kan sige er en vidunderverden.



Et SpaceMaster-eventyr af Jesper Ejsing og Merlin Mann

INTRODUKTION

Spillerne opsøges af kaptajn Fabrian Harlandor, der søger hjælp på sit skib, Y-033. Han skal flyve med en last af computere og medicinalvarer til en nærliggende planet. Desværre omkom tre af hans besætningsmedlemmer, da han var på vej til denne planet. Han har derfor brug for folk med forskellige evner. Da der går rygter om rumpirater i området, kan han også bruge almindelige skydegale karakterer.

Hvis spillerne alligevel skal videre, er dette muligheden for en betalt flyvetur. Kaptajnen er parat til at betale op til 3000 Elemonits for god arbejdskraft - han har travlt. Hvis spillerne har behov for at komme diskret væk fra planeten er dette en oplagt chance. Er spillerne interesserede, skal de skynde sig. Rumskibet tager allerede afsted næste dag.

DEN LUMSKE BAGTANKE

Kaptajn Fabrian har ganske rigtigt computere og medicinalvarer i sin last - han har også mere.

Han og hans skib har netop besøgt en pionerstation på en uudforsket planet. Her samlede de en hel del prøver og nye planter op, som de skal flyve videre til et megaselskab, der producerer medicinalvarer o.l. Det er sådan set ikke en hemmelighed, men det er til gengæld de fire væsner, som det lykkedes ham og fem andre besætningsmedlemmer at indfange og smugle væk fra planeten. Væsnerne er af ukendt oprindelse, og der eksisterer ingen optegnelser over dem. Det er selvfølgelig ulovligt at fjerne ukendte væsner fra deres hjemsted, før de er registrerede og anerkendt som ikke-smittefarlige. Desuden må de ikke tilfangetages, før man har afgjort om de er intelligente.

Fabrian er ikke blind overfor hvad en helt ny race potentielt kan indbringe hos megaselskabet. Og derfor har han også taget chancen. Fabrian og de fem besætningsmedlemmer havde overrasket væsnerne og givet dem en ordentlig omgang bedøvende gas. Desværre holdt virkningen ikke særligt længe, og da tre af gutterne var ved at "pakke" dem ned, vågnede den ene og flåede dem mildest talt fra hinanden. Det lykkedes at få dem gasset endnu en gang og proppet ind i nogle kasser i lastrummet. Nu manglede Fabrian både nogle nye besætningsmedlemmer og en helvedes god undskyldning. Han arrangerede en eksplosion i lastrummet, der ikke gjorde den store skade, men som kunne dække over mordet.

Kun kaptajnen og to andre kender den rigtige historie, og Fabrian vil gerne af med væsnerne så hurtigt som muligt. Han har en aftale på den næste planet og forventer at få en enorm pris for sin last.

Megaselskabet har tænkt sig at købe planterne fra planeten til en vild overpris. De får selvfølgelig kassen med væsnerne med i købet, uden nogen andre behøver at vide at der er andet end planter og biologiske prøver i.

Kaptajnen har ikke nogle lumske bagtanker med spillerne. Han har bare brug for deres arbejdskraft. Men han vil selvfølgelig forsøge at skjule sandheden om lasten for dem.

DE FREMMEDE

Væsnerne er rent faktisk intelligente, men de har ikke noget udviklet taleorgan og kan derfor ikke kommunikere på normal vis. Til gengæld besidder de store telepatiske evner. De har levet isoleret i tusinder af år og formerer sig utroligt langsomt. Derfor er de placeret højt på fødekæden og kan blive meget aggressive når det gælder deres afkom (typisk får et par af disse væsner et eller to børn i løbet af deres levetid på over hundrede år. Det tager et væsen omtrent 40 år at blive kønsmoden). De ligner jordiske krybdyr, men formerer sig som pattedyr. De har fire ben, men de går oftest oprejst og kan benytte forbenene som arme. Deres hud består af seje skæl, og deres ryg er forstærket med et skjold, næsten som en skilpadde. De kan udholde stor varme, hvilket giver dem en ekstra modstandsdygtighed overfor varmebaserede våben.

Grundet deres telepatiske evner er deres syn meget dårligt udviklet. De er totalt farveblinde og er dårlige til at fokusere. De er rovdyr, men udviklede nok til at have dyrehold. De besidder stadig et stort jægersind og ynder at jage deres bytte. De er udstyret med store klør og et gevaldigt gab.

Væsnerne har aldrig været konfronteret med teknologi før pionererne kom for at udforske planeten. De har prøvet at skabe kontakt med de nye folk, men de synes ikke modtagelige overfor telepati. Væsnerne har selvfølgelig været forsigtige overfor de nye folk, især efter et par kampe, der resulterede i dødsfald på begge sider. De har iagttaget, men der er

meget at lære. De er klar over at våben er farlige og de har delvist forstået elektricitetens evner, da de er fortrolige med telepati. Det er jo også en slags elektricitet. De føler sig selvfølgelig meget utilpas på et rumskib. De forstår at det er en genstand, som kan styres ved hjælp af elektriciteten eller en lignende kraft. De har set pionerernes transportmidler og fatter en smule af det. De lærer hurtigt og kan tænkes at finde ud af hvordan dørene i rumskibet virker etc.

DE FREMMEDES ØNSKER

Væsnerne vågner op i deres kasser, kort tid efter rumskibet er på vej til den planet, hvor spillerne er. De bliver hurtigt klar over den ubehagelige situation, og de ønsker klart nok at slippe væk og komme hjem. Der går et godt stykke tid før de kan foretage sig noget. De prøver at undslippe fra kassen, men den er sikkert fastboltet. Men tre dage efter rumskibet er taget afsted igen fra planeten, hvor spillerne kom fra, får de en chance.

Lena Strauss har bevæget sig ned i lastrummet, og hun er, som det eneste medlem af besætningen, modtagelig overfor telepati. Modervæsnet sender beskeder til hende, og hun skræmmes først, men efter noget tid begynder hun at forstå. Hun er klar over at kaptajnen ved flere lejligheder har medbragt smuglervarer, uden at fortælle besætningen om det, og hun er led og ked af tjansen. Væsnet fortæller at det og dets familie er blevet kidnappet fra planeten, og det beder om at komme hjem. Da Lena ikke besidder den store vilje, lykkedes det væsnet at overtale hende til at hjælpe sig. Lena slipper væsnerne løs og begiver sig til cockpittet for at forsøge at ændre autopilotens kurs. Det er selvfølgelig svært at gøre diskret, og hun bliver opdaget og låst inde. Ingen ved hvorfor hun forsøgte det, men besætningen kender hendes foranderlige humør. Væsnerne befinder sig stadig i lastrummet, men ved hjælp af den telepatiske kontakt, finder moderen ud af, at forsøget på at sabortere skibet er mislykkedes. Nu må de tage sagen i egen klo.

OPBYGNING

Eventyrets første fase er en række begivenheder, som forekommer nogenlunde kronologisk, men det er op til spillelederen at placere dem, når han finder det nødvendigt. Derudover er der en del spor, som spillerne kan falde over når de laver undersøgelser.

Ikke-spillerpersonerne er beskrevet grundigt, så spillelederen kan bruge dem fornuftigt i handlingen. Der går et par dage før der sker noget på rumskibet, og det er vigtigt ikke at skøjte for hurtigt over det. Spillerne må gerne få færten af, at nogen skjuler noget. De behøver ikke med det samme at få at vide, at de er en del af et ALIEN-ripoff.

Den næste fase består af jagten på væsnerne. Dette er lagt meget løst an, men formentlig vil besætningen være delt op i nogle grupper, som væsnerne kan angribe på passende tidspunkter. Når og hvis der bliver myrdet for mange, vil kaptajnen forskanse sig i cockpittet med resten af besætningen og formodentlig spillerne. Eventyret kører meget på spænding og suspense, og mange af begivenhederne er indlagt for stemningens skyld. Spillelederen bør føle sig fri i sin brug af virkemidler (lyde, ISP'ernes kommentarer osv osv).

EN BLIND PASSAGER

Hvis spillerne kører fast, kan spillelederen skubbe lidt til dem, med den blinde passager. Hun er datter af en af pionererne og besidder også en svag telepatisk evne. Hun har mærket en af væsnerne og blev meget bange - hun kender ikke selv sine evner. Hun prøvede at advare resten af pionererne, men de slog det hen. Da kaptajn Fabrian og hans skib kom, øjnede hun en god chance for at komme væk. Normalt kommer der kun rumskibe en gang hver fjerde år! Hun sneg sig ombord og gemte sig i køkkenet. Selvfølgelig opdagede kokken hende, men han besluttede at gemme hende. Han synes hun er sådan en sød lille pige. Hun kan kommunikere med væsnerne og kan hjælpe spillerne på forskellige måder. Hun kan være en indgang til en fredelig løsning. Hun har dog ikke lyst til at vende tilbage til planeten, hvor hun har et udestående med sin far.

BEGIVENHEDER

Begivenhederne kan spillelederen kaste ind som han lyster. De følger i en foreslået kronologisk rækkefølge, efter Lena har været nede og frigøre væsnerne. Det er ikke nødvendigt at bruge alle begivenhederne.

DAG 1-3

Der sker intet specielt. Spillerne kan gå rundt og finde nogle af de indlagte spor (se dette afsnit).

DAG 4

Alarmen går i gang i cockpittet. Den rapporterer at der er ild i nærheden af lastrummet. Folk styrter i vild panik derned, for blot at finde ud af at sprinkleranlægget er gået i gang uden grund. Det er Lena der har startet det, for at få piloten, Emm, og kaptajnen, Fabrian, væk fra cockpittet et lille stykke tid. Hvis spillerne er blevet i nærheden af cockpittet, kan de se at Lena sniger sig derind. Hun kan tages i at pille ved autopiloten. Hvis ingen har opholdt sig i nærheden af cockpittet, vil man ikke i starten opdage noget. Hvis nogen checker autopiloten, kan man lægge mærke til at der er blevet sat en sender på. Den kan hacke sig ind og ændre kursen. Den er tilsyneladende fjernstyret fra et andet sted i skibet. Hvis det ikke bliver opdaget nu, vil Lena i løbet af natten lægge kursen om, samtidig med at hun piller ved navigationscomputerens beskeder - så den ikke sladrer før det er for sent. Det er igen muligt at se hende snige sig derind, hvis man er vågen om natten.

DAG 5

Man behøver ikke være særlig opmærksom for at finde ud af at nogen har pillet ved computeren, men det kræver lidt arbejde at finde ud af præcis, hvad der er gjort. Da Fabrian hører om det, samler han alle i rum 10, men Lena kommer ikke. Hun har barrikaderet sig i sit eget rum, og det kræver en del at komme ind til hende. Desuden vil hun bide fra sig, hvis hun bliver provokeret for meget. Når og hvis det lykkedes at overmande Lena, nægter hun at fortælle hvorfor hun prøvede at ændre kursen. Medmindre hun er blevet overmandet ekstremt hurtigt og diskret, har hun desværre også nået at sende misinformationer til autopiloten og navigationscomputeren. Sidstnævnte er faktisk helt fra den. Den sender beskeder som: "På vej hjem...bib...på vej hjem...", og det er umuligt at få en position ud af den. Det vil kræve et par dages indsats at reparere den. Lena bliver bundet og låst inde i sit rum, hvor hun vil ligge indtil væsnet forsøger at befri hende.

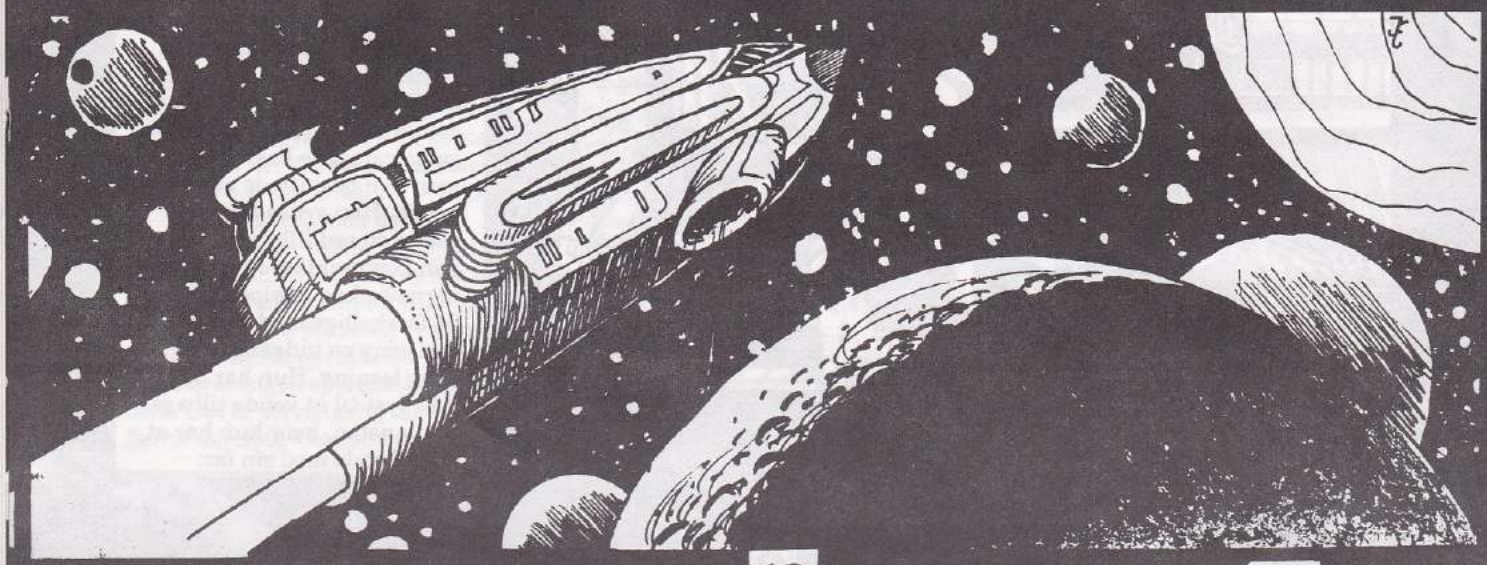
DAG 6

Nu begynder det at gå galt. Moderen har forstået at Lena er blevet fanget, og væsnerne vil forsøge at befri hende - og fjerne forstyrrende elementer, dvs. besætningen og evt. spillerne.

Fabrian kalder maskinmanden, Nikolaj, over samtaleanlægget, men får intet svar (spillerne kan have lagt mærke til, at kaptajnen er begyndt jævnligt at holde kontakt med folk - han virker lidt nervøs). Det er såmænd kun fordi Nikolaj har sin højtspillende walkman på og totalt har hengivet sig til heavymusikkens fortryllende støj. Tobias melder sig til at gå ned i maskinrummet og checke, men Fabrian begynder at råbe op om sikkerhed og at det kan være farligt. Tobias bliver fornærmet: "Jeg kan sgu'da godt passe på mig selv. Hvad går der af dig?". De skændes lidt, men til sidst falder kaptajnen til ro, og Tobias går derned. Han kalder tilbage og melder alt okay.

Fabrian, Emm og John Wilson holder et møde for lukkede døre, for at diskutere situationen. De er de eneste der ved noget om væsnerne i lasten og Emm er ikke tryg: "Det her giver mig en ubehagelig fornemmelse!". Deres lukkede møde skaber lidt uro blandt resten af besætningen. Hvad er det egentlig der foregår her? Hvorfor gik Lena fra snøvsen og hvorfor må besætningen ikke få noget at vide?

Tobias kommer væltende op hvor folk end er samlet. Han er fuldstændigt fra den, og mimrer om Nikolaj: "H-h-han er flået. Jeg så det ikke. Det var ikke mig. Hjælp. Blod over det hele. GØR NOGET FOR SATAN!". Maskinrummet er ikke noget kønt syn. Bagfra en arbejdsbænk løber en tyk stribe blod. Rummet stinker og Nikolajs blodige hånd stikker op bag bænken. Resten af kroppen ligger i en pøl af blod. Det er ubehagligt hvor meget blod der egentlig er i et menneske. Nikolaj er flået op fra navlen til solar plexus. Tarmene ligger stadig og damper og hans øjne er vildt opspilede. Blodet pumper rytmisk ud af hans mundvig. Hans walkman er væk.



Fabrian samler folk i rum 10. Han kundgør at der er en morder blandt dem. Folk kigger på hinanden og begynder at ævle om hvem der var hvor, og beskyldningerne flyver gennem luften. Fabrian kræver at alle bliver låst inde i deres rum, indtil han selv, Emm og John Wilson har fundet ud af mere. Det rejser selvfølgelig en del utilfredshed, "Hvem Fanden siger det ikke er en af jer - hvad handlede jeres hemmelige møde om?". Midt i det hele lyder der et brag fra Lena's kahyt. Når man styrter derhen, finder man ud af at den elektroniske lås er smadret og Lena er væk. Fabrian råber: "Der har I jeres morder" og de fleste går på den. Han kommanderer alle til at hente hvad de har af våben, og nu vil han organisere hold, der kan finde og stoppe hende. Spillerne bliver sat sammen i et hold for sig. Lena og væsnet kan have to planer. Enten kan de endnu en gang forsøge at ændre rumskibets kurs, eller også kan de forsøge at stjæle det lille redningsskib, courieren, der er i bagenden af rumskibet. Under alle omstændigheder vil væsnet forsøge dette i sidste ende. Hun vil gemne sine to unger ind i courieren, og ofre sin mand og muligvis sig selv for at sikre deres flugt. Hun ved godt at de ikke selv kan styre courieren, men hun vil få enten Lena til det, hvis hun stadig er i live, eller prøve at overtale en anden ved hjælp af telepati - muligvis en af spillerne.

Hvis Lena forsøger at sabortere navigationscomputeren igen, er der store sandsynligheder for at hun bliver fanget af Fabrian. Medmindre der er andre til stede vil han skyde hende ned med koldt blod. Hun hverken kan eller vil gøre meget modstand, og hvis der er andre vil Fabrian være nødt til bare at tilfangetage hende endnu en gang. Spillerne kan eventuelt overvære henrettelsen, hvis Fabrian ikke har lagt mærke til dem.

Hvis Lena istedet vil frigøre courieren, bliver hun fundet af spillerne enten i gangen mellem rum 1 og 15 eller inde ved courieren. Hun vil overgive sig og febrilsk begynde at mimre: "Jamen vi er nødt til at hjælpe dem. De er okay. De vil bare hjem. Det var ikke min mening. Jeg har ikke myrdet nogen." Hun er helt fra

den og det er svært at få en mere fornuftig forklaring ud af hende.

Netop som man har fået kontakt med Lena, på den ene eller den anden måde, lyder der kamplarm fra køkkenet. Derinde er køkkenpigen, B-Tina, i kamp med en af ungerne, som havde forvildet sig derind på vej til courieren. Kokken, Omas, ligger i en pøl af blod. Ungen er temmelig forvirret over det hele (Tag det roligt. Den er mere bange for dig end du er for den...) og kan forholdsvist nemt nedkæmpes. Den vil besvime ved første sår, medmindre det selvfølgelig er dødeligt. B-Tina er også såret og de bliver begge installeret i infirmeriet. Folk samles og overværer det besynderlige væsen. Der mumles en del frem og tilbage. Folk undrer sig over hvor det kommer fra. John Wilson beskylder Lena for at have smuglet det med, og foreslår at de henretter hende. Fabrian vil hellere udspørge hende først. Hun er brudt sammen, og hulker blot: "I har slået ungen ihjel. I bliver straffet. Tror I det er slut nu? Idioter!"

DAG 7

Der bliver ikke sovet meget natten mellem dag 6 og 7. De fleste er samlet i rum 10 og prøver at få noget ud af Lena. Hun er dybt usammenhængende og besvimer i tide og utide. Doktoren vil komme med forskellige analyser af væsnet. Han mener det er et rovdyr, men han undres over de meget dårlige øjne. Desuden klager han over hovedpine efter undersøgelsen. B-Tina er okay, men hun skal ligge stille et stykke tid. Han konstaterer at væsnet er meget hårdt såret, men at det mirakuløst vil overleve. Pludselig ryger lyset. Der bliver en smule kaos. Man kan mærke at folks nerver sidder i halsen. John går ned i maskinrummet for at undersøge sagen og få oprettet et nødlys.

I ly af mørket forsvinder doktoren ned til infirmeriet, for at få et skud - han har fået abstinenser af det hele. Næste gang man kommer ned i infirmeriet vil man finde ham med en knækket sprøjte i armen og struben flået ud. Ungen er væk og B-Tinas respirator er smadret.

I mens er folk i rum 10 blevet utålmodige. Emm kalder John over samtaleanlægget. Der bliver ikke svaret. Pludselig kan man høre noget. Det lyder som heavy-musik. Det er Nikolajs walkman, som det ene væsen har slæbt rundt på lige siden. Nede i maskinrummet kan man finde John ved nogle ødelagte instrumenter. Hans ene arm er blevet fanget i instrumenterne, da han blev angrebet. Resten ligger i et sandt virvar af tarme og blod. Hans ene øje er flået ud. Det meste af lyset er grundigt smadret, men en god tekniker kan få det sparsomme nødlys i gang. Det blinker og hvæser, men giver nok lys til at man kan finde rundt.

JAGTEN

Folk er blevet trætte af at få to og to til fem. Der er et væsen derude (muligvis flere) og de er farlige. Lena er ikke noget problem og har sikkert ikke været det. Nu er det op til besætningen. Væsnerne er i gang med at flygte i courieren, men først vil de prøve at få en person, muligvis Lena, til at styre den. Hvis det ikke lykkedes vil de prøve selv. Hvis ungen blev slået ihjel er moderen temmelig sur og vil søge hævn. De næste ti-

mer vil blive et saligt orgie i blodsudgydelser, medmindre spillerne kan finde en bedre løsning, f.eks. prøve at kommunikere med væsnerne. Det kan gøres enten gennem Lena eller den blinde passager (se dette). Hvis spillerne når en fredelig løsning med væsnerne, der i det store hele bare vil hjem, er problemerne dog ikke ovre. Fabrian og Emm er ikke tilfredse med den løsningsmodel og vil slås for det. Spillerne kan selvfølgelig også bare vælge at tage væsnerne ud, men det kan vise sig at blive en hasarderet opgave.

SPOR

Der er rigeligt med tid ind imellem til at undersøge ting på egen hånd. Faktisk kan spillerne allerede før de tager afsted checke lidt på skibet Y-033. For det første kan de, ved at opsøge havnemyndighederne, finde ud af skibet sidst var på en pionerstation på en uudforsket planet og at skibet officielt flyver med medicinalvarer og computere. Hvis de er rigtigt grundige, kan de finde ud af lidt om de tre omkomne besætningsmedlemmer. Af en eller anden grund har der ikke været nogen politiundersøgelse af sagen. Desuden blev ligene overgivet direkte til en privat ligsynsmand. Politiet fortæller at der sker masser af uheld på rumrejser, og med mindre de afdødes familie, eller nogen andre kræver det, ser de ingen grund til at spilde tid på en undersøgelse. Hvad angår ligsynet, indrømmer de at det ikke normalt overgår til private, men skibet skulle skynde sig videre. Ligsynsmanden er let at finde, men han er ikke villig til at give oplysninger - medmindre han får lidt bestikkelse. Han kan til nøds fortælle at ligene så slemt tilredte ud, og at han fik lidt ekstra penge for at afslutte det hele hurtigt. Han kan tvinges til at indrømme, at han faktisk ikke har foretaget obduktion og at han fuskede papirene til politiet. Men som han siger: "Hvis skibet først skulle gennem en politiundersøgelse, ville deres last være forældet før de kunne komme videre!"

På skibet kan man også finde nogle sære oplysninger. Hvis man roder med containerrapporten, der ligger på computeren i lastrummet, finder man ud af, at nogle af de kasser der blev hentet på pionerplaneten, skal sælges til et medicinalfirma for over 5 millioner. Det er absurdt meget for nogle planter!

Hvis nogle af spillerne kigger på navigationscomputeren efter Lena har rodet med den, kan de finde ud af, at hun ville havde den til at styre tilbage til pionerplaneten. Det lykkedes hende dog at lave en hel del rod i computeren, så det vil kræve en hel del at finde frem til disse informationer.

Computeren har ingen optegnelser over de pågældende væsner.

Undersøgelser af indfangne væsner viser, at de for rovdyr har nogle meget svage øjne. Til gengæld er deres hjerner meget langt udviklede og man kan gætte på at de har telepatiske evner.

AFSLUTNING

Som sagt er der to løsninger på eventyret. Man kan enten hjælpe væsnerne hjem, hvilket hverken Fabrian eller den blinde passager er for glade for, eller tage dem ud (evt. ud foran raketmotoren og give den gas...eller er det set før?!). Uanset hvad man vælger, vil en proper næve og hurtig gøb være at foretrække. Held og lykke med det.

Rumbeskrivelser

Spillederen bør læse beskriverne op for de rum, som SP'erne har været i. Husk på at SP'erne jo har boet på skibet i 3 dage før der begynder at ske ting og sager. Rum, som SP'erne ikke direkte har haft grund til at være i, bør imidlertid holdes hemmelige indtil de kommer derind, som f.eks. oxygenrummene, infirmeriet, reparationsgangene, de andres kahytter og evt. lastrummet.

Rumskibet Y-033 er et pragtrumskib af en meget gammel model. Dette lille rumskib blev bygget på et tidspunkt, hvor de enorme fragtfærger endnu ikke var lavet. Der er dog lavet visse ændringer siden Y-033 blev spyttet ud af maskinhavnen, hvor det blev til. Kaptajnen, Fabrian, har fået monteret kraftigere motorer, så skibet lettere kan rende fra pirater, men skibets interiør er stadig forældet.

De mange gange i rumskibet er ottekantede, dvs. bunden af gangene er dækket af gulvriste som til dels skjuler de mange rør og ledninger. Langs væggene, som er ret ujævne p.g.a. de mange måleapparater og underlige rør, løber en lang stribe lysstofrør i hver side. Nogle af dem er sprunget, men de fleste virker. Ud af de fleste rørsamlinger løber der rust og andet væske og dampstråler skyder med jævne mellemrum ud af de vanddryppende metalrør.

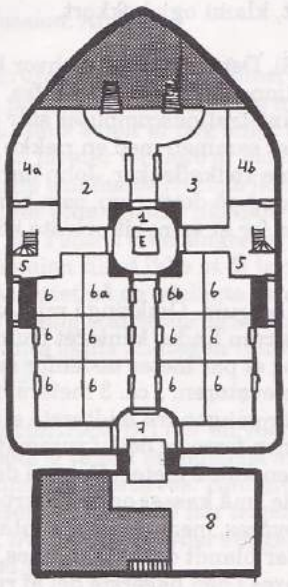
Det vil måske være en god ide for mesteren at læse rumbeskrivelser

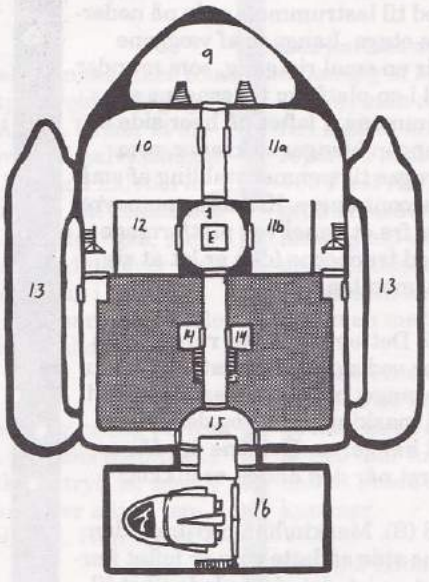
Dørene er af den slags, der kører til siden. De åbnes ved et tryk på en knap på et panel ved dørens side.

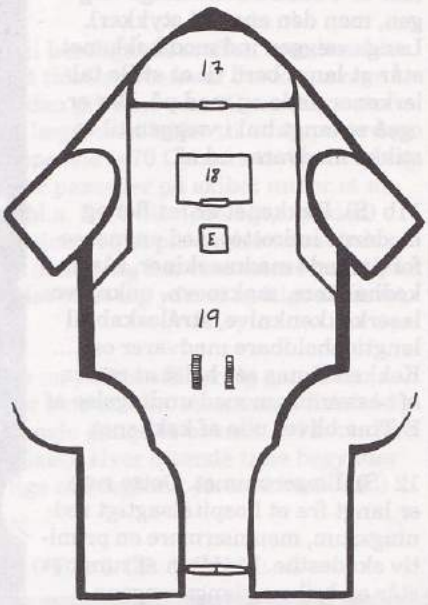
(S)=Samtaleanlæg i rummet.

1 (S). Elevator: Dette runde rum har 4 døre med dobbelt dørplade som er vacuumsikre. I midten af rummet er elevatoren placeret. Den kan i modsætning til den store elevator (rum 15) holde på alle 3 etager.

2 (S). Fabrians kahyt: Døren er låst og åbnes normalt ved at kaptajnen kører sit identitetskort gennem aflæseren, som sidder ved siden af døren. Det er ikke særligt svært at åbne døren ved at bryde ind bag aflæserkassen og åbne døren derfra (Easy-10). Rummet er ret stort af en kahyt at være og har eget badeværelse i den forreste ende. Sengen er omgivet af to vægge, der bevirker at man næsten sover i et lille rum. Indgangen til sengen kan lukkes med en glasplade som kører ned fra loftet og holder alle lyde ude. I midten af rummet står et lavt kaffebord med to bløde stole og langs væg gen til venstre for døren kanter et stort skrivebord sig rundt om hjørnerne. På et mindre bord står en stor computerskærm og printer m.m.







3 (S). Emms kahyt: Denne kahyt er identisk med kaptajnens, men bærer dog præg af lid bedre orden. Discs og stjernekort er pænt ordnet i samlemapper og rummet er helt rent, ellers er der ingen forskel.

4a/4b Disse to rum er opbevaringsrum for oxygenflasker. Langs væggene står nogle 1,5 m høje trykflasker som dækker synet af væggen, et ideelt gemmested for både SP'ere og væsner.

5. Disse rum er blot trapperum, med en dør forrest, som fører ind til rum 4a eller 4b. I væggen mod skibets bagende sidder en lille dør, som skal trækkes udaf. Den fører ind til en smal reparationsløbegang fyldt med ledninger, rør og fugt. En dampstråle kommer af og til ud af rørene for at udligne trykket. Ellers er her intet bemærkelsesværdigt. Trapperne i midten af rummet er bygget af stålriste, som nman kan se igennem. De fører ned til henholdsvis rum 11b og 10.

6 (S). Rummene mærket 6 er alle kahytter, som i opbygning er ens. Der er i alle rum en seng, med vægge som i rum 2 og 3, et skrivebord med computer og skærm og et klædeskab af stål. De kahytter, hvor ISP'erne bor bærer dog præg af beboeren, f.eks. hænger der kunstplakater i Lenas rum og i en lille hylde står en CD'er med klassisk musik i. Tobias' rum er rodet og fyldt med skruer, møtrikker og dele, som han har taget med fra maskinrummet. Væggene er prydet med folde-ud-hologrammer og der er en lugter indelukket. I Johns værelse står der en masse tomme flasker.

6a. Dette er herretoilettet og badet.

6b. Dette er damernes ditto.

7 (S). Dette halvrunde rum har tre dobbeltdøre og en stor elevator. Døren til elevatoren er bare et gitter man trækker for. Den larmer meget når den kører og den kan også kun køre ned til næste etage, da den mest bliver brugt til at transportere maskindele og ikke mennesker.

8 (S). Maskinrum

9 (S). Cockpittet. To stejle ståltrapper fører ned til cockpittet og mellem dem er der en dobbeltdør. Rummet har en stor frontrude og tre store føresæder. Væggene på alle sider er fyldt af blinkende, bibbende og bevægende knapper, skærme i blå, grønne og røde farver, computere, radarpaneler og stjernekort. Ledninger og rør går ud og ind mellem hinanden i loftet og gulvet er revnet og fyldt med lemme og riste.

10 (S). Fællesrum. I midten af rummet står et gammelt billardbord og i hjørnet til venstre for døren står en kæmpe blød hjørnesofa. Mellem sofaen og to tilhørende lænestole er et glaskaffebord. I det modsatte hjørne står et stort TV med video og foran det 3 lænestole. I rummets bagende er en lille trappeopgang og bagved trappen en stor ståldør med et skilt, hvor der står "lastrum". Gulvtæppet er et slidt rødt frottétæppe med mange kaffepletter. Langs den ene væg står selvfølgelig også et stereoanlæg.

11 (S). Spisestuen. Næsten identisk med rum 10 blot med en

åbning i væggen ind til køkkenet (nr. 11c). I midten af spi- sestuen står selvfølægelig et stort spisebord med ca. 12 stole omkring (der er 4 ekstra stole langs væggen, men den ene er i stykker). Langs væggen ind mod køkkenet står et langt bord til at stille tallerkener, fade og mad på. Der er også et langt hul i væggen til at stikke madvarer ud af.

11b (S). Køkkenet er ret flot og moderne indrettet med en masse forvirrende madmaskiner, såsom kødhakkere, makroovn, mikroovn. laserkøkkenknive, stråleskab til langtidsholdbare madvarer osv.... Kokken Omas ser helst at resten af besætningen med undtagelse af B-Tina bliver ude af køkkenet.

12 (S). Lægerummet. Dette rum er langt fra et hospitalsagtigt redningsrum, men nærmere en primitiv skadestue. I midten af rummet står en briks og langs væggen overfor døren er der et skrivebord med en medicinalscanner. Hylderne på væggen inde- holder en rodet samling af pilleglas. Andeline (kun 3 tilbage), Arelenex, Luryadrenaline, Virlene og en masse beroligende midler. En nærmere undersøgelse af doktorens skuffer vil afsløre en ret stor mængde crack og en pæn samling sprøjter.

13. Disse to aflange rum er blot gange til at kunne reparere motorerne fra. Væggene overfor dørene er knap vægge, men nærmere en mur af rør, ledninger, samlekasser, trykhaner osv. Der strømmer hele tiden damp ud og det drypper fra loftet, p.g.a. den dårlige udluftning.

14. Rum 14 er blot nogle gange i to meters højde i lastrummet. Fra dørene der åbnes fra gangen mellem rum 1 og 15, går man ud på en platform med en ståltrappe ned til lastrummets gulv på nederste etage. Langs to af væggene går en smal ristgang, som munder ud i en platform i hjørnerne af rummene. I loftet på hver side af gangen hænger to kraner, som bruges til sammenstabling af små lastcontainere. Kranerne manøvreres fra et panel ved platformene med trapperne (den er let at styre, men langsom).

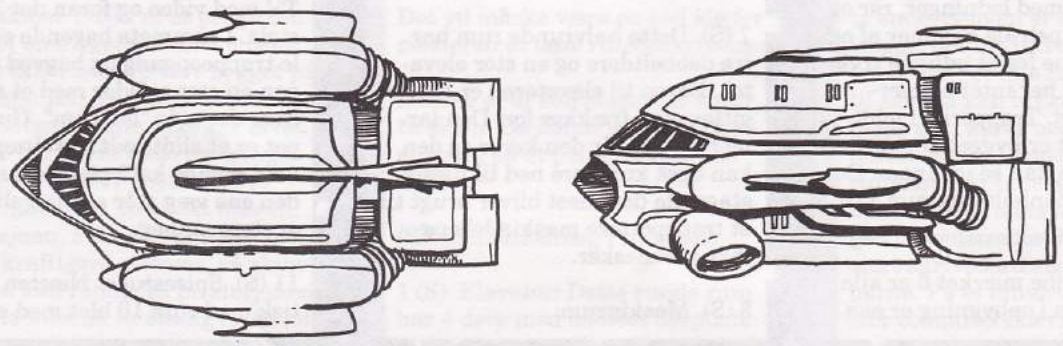
15. Dette rum ligner rum 7, men har ved siden af elevatoren to slusegange, hvoraf den ene fører ind til maskinrummet og den anden til hangaren. Den ene dør åbnes først når den anden er lukket.

16 (S). Maskin/hangarrum. I den ene side af dette rum er loftet fjernet og istedet gjort plads til et lille rumskib (en Courier) og i den anden halvdel er maskinrummet placeret. To store porte kan køres til side så Courieren kan trækkes halvt ind i maskinrummet til reparation. Portene og resten af hangaren er lavet af kakler, så de kan modstå varmen fra rumskibets efterbrændere. Et panel i venstre hjørne af hangaren bruges til at åbne for lugen i den venstre væg, når Courieren skal flyves ud. I maskinrummet er der arbejdsborde langs væggene. Der lugter af cigaretter og dovent øl i rummet, der sikkert aldrig bliver gjort rent.

17. Oxygenrum. Døren til dette rum er aldrig låst, da rummets indhold af store trykflasker af oxygen, som alle skal kunne have adgang til, når iltflaskerne i rum 4a og b skal skiftes ud. Det er i dette rum han- og hunvæsnerne gemmer sig det meste af tiden. Her er koldt, klamt og ulækkert.

18 (S). Dette er rummet, hvor korrigationen af lasten styres fra. En administrationscomputer står på bordet sammen med en række tomme vodkaflasker. John har sat sit præg på dette rum, som han anser for at være sit private kontor.

19. Lastrum. Omkring i midten af dette rum findes kontoret (rum 18) og et par meter nedenfor ender elevatoren. I ca. 3 meters højde går gangen fra midterste etage, og i den forreste del af rummet er højden kun 2 meter. Det er i den del de små kasser og cylinderboxe opbevares, mens de store containere, deriblandt også væsnernes, opbevares i den bagerste del af rummet. I den forreste 2/3 af rummets vægge gemmer sig to turbiner, som bruges når rumskibet skal dreje. Den bagerste indsnævring af væggene skyldes de to store motorer, som driver skibet frem. De to ståltrapper fra rum 14 ender i midten af lastrummet. Denne halvstore hal er både mørk og klam og tillige svær at finde rundt i, p.g.a. de mange containere, der er stablet op, så mellemrummene danner små gangsystemer. Der drypper konstant fra de mange utætte rør og her er ret koldt (ca. 10 grader). De to store tryksikre døre nederst i rummet fører ud af rumskibet.



Personbeskrivelser

B-17

Profession: Androide

Baggrund: B-17 er en gammel model af en tekniker som kom på markedet kort før de nye superdroider slog igennem. Hans evner er dog langt fra dårlige. Under et angreb af pirater for flere år siden blev B-17 halvt ødelagt af nogle sammenstyrtende jernrør. Den ene halvdel af ansigtet plus venstre hånd blev smadret. Da rumskibet blev sat i stand efter angrebet blev B-17 det også, men økonomien tillod ikke at få lagt plastichud ud over metalskelettet på de ødelagte dele, så den dag i dag har B-17 stadig stålpande og stålhånd. Han har +65 på alle Technics skills undtagen Genetic, Medical og Crime Technics.

Karaktertræk: B-17 er en yderst høflig og venlig person, der aldrig taler i munden på andre, da hans metalliske stemme let overdøves. Han giver ikke udtryk for nogen følelser, da han ikke har nogen og snakker altid i teorier, hvad til tider lyder ret gammelklogt. Han ligner en mand på 30 år.

B-Tina

Alder: 18 år

Profession: Køkkenpige og rengøringsdame

Baggrund: B-Tina var hverken dygtig eller særlig flittig i skolen, men da hendes far døde for 4 år siden under en operation, lærte B-Tina for alvor hvad det vil sige at arbejde. Hende og moderen måtte pukle for ikke at skulle flytte ned i slummen. Dette samt faderens død tvang B-Tinas mor til selvmord. Siden har B-Tina klaret sig nogenlunde ved jobs på cafeer og burgerbarer osv. indtil hun for 5 måneder siden fik jobbet på fragtskibet.

Karaktertræk: B-Tina er yderst charmerende og næsten altid glad. Hendes lette, forførende gang har givet mange anledninger til tilnærmelser fra både Tobias og Johns side (der kommer måske flere på listen). Hvad ingen ved er at hun har haft en affære med Emm de sidste fire måneder. Hun giver sig gerne tid til at snakke med og lytte til andre og har en god portion humor.

Level: 2 Hits: 20 AT: 0 DB: 5 OB: MA rank 12, +25 MON M: +5

Andreas Arik ("Doc")

Alder: 51 år

Profession: Doktor

Baggrund: Ligesom John har Doc også en millitæruddannelse, men blot som feltlæge. Det er mange år siden og de mange krigsofre som han har behandlet har gjort ham kynisk og kold. På grund af sit job som læge har Doc haft let adgang til beroligende stoffer, som han blev afhængig af efter kort tid. I starten var det kun svage stoffer, men efterhånden gik han over til stærkere stoffer. Han er en dygtig læge, men bedst til at amputere og reparere ødelagte kropsdele (+70 Cybernetic Technics og +60 First Aid). Doc var passager på skibet under et angreb af pirater, hvor bl.a. B-17 blev ødelagt, og uden hans hjælp ville kaptajnen og et par andre være døde af deres skudsår. Siden denagang har han været ansat på skibet som læge, da det viste sig yderst nyttigt at have sådan en med.

Karaktertræk: Doc er en yderst stilfærdig gammel mand, hvis han da får sine stoffer, men man vil nok lægge mærke til at han nogle gange er overaktiv i korte øjeblikke (når han har fixet). Hver ottende time begynder han at svede og vil lige så langsomt fortrække til sit kammer.

Level: 5 Hits: 45 AT: 0 DB: 5 OB: MON M: +5

Emm

Alder: 27 år

Profession: Pilot

Baggrund: Emm er uddannet i millitæret og har arbejdet der, men deserterede derfra for 5 år siden og har siden arbejdet under Fabrian.

Karaktertræk: Trods sine store evner og erfaring, vil Emm aldrig modsige sin kaptajn og hans ordrer. Så skulle der opstå diskussion mellem eventyrerne og kaptajnen, vil Emm stå på kaptajnens side.

Level: 4 Hits: 40 AT: 5 DB: 15 OB: Stun Pistol +50 MON M: +15

Fabrian Harlandor

Alder: 41 år

Profession: Kaptajn (explorer)

Baggrund: Fabrian ejer skibet, som han har arvet efter sin far. Har som regel anvendt skibet til fragt, men også til smugling, hvilket har bragt ham på kant med loven. Med hensyn til lastens indhold vil Fabrian så vidt muligt forsøge at holde det hemmeligt.

Karaktertræk: Fabrian er kold og beregnende, tåler sjældent at blive modsagt. Han lægger meget vægt på at det er ham, der er kaptajnen og ham, der giver ordrer.

Level: 6 Hits: 50 AT: 5 DB: 10 OB: 10 mm pistol +45 MON M: +10

John Wilson

Alder: 35 år

Profession: Tekniker

Baggrund: For ca. 10 år siden var John soldat i en ret stor krig mellem to civiliserede planeter. Han var bare almindelig fodsoldat, men krigens rædsler har gjort et uudsletteligt indtryk på ham. Efter at John var blevet hjemsendt p.g.a. en skade (han bærer stadig arrene) er hans liv gået ad helvede til. Hans kæreste havde fundet en anden og hans mor var død. Ingen kunne omgåes ham i længere tid og som prikken over iet begyndte han at kikke lidt for dybt i flasken. Da var det at en gammel kammerat, Fabrian, tilbød ham et job som tekniker på et fragtskib og John tog mod tilbuddet, men han drikker stadig.

Karaktertræk: Som følge af krigstiden har John et hidsigt temperament og tåler ikke provokationer, dog er han selv lidt provokerende, men han mener intet ondt med det. Han kan i tilfælde af faresituationer slå klik og tro han er tilbage i krigen.

Level: 5 Hits: 75 AT: 9 DB: 15 OB: Oversavet Shotgun +70 MON M: +20

Lena Strauss

Alder: 25 år

Profession: Tekniker

Baggrund: Lena har fra 4 års alderen ikke haft nogen forældre (døde af sygdom) og er vant til at klare sig selv. Hun er en rimelig god skytte. Lena har i tidens løb gjort meget ud af sin krop, hvilket tydeligt ses. Hun dyrker også gymnastik for at holde sig i form og er specialist i at reparere computere. Når hun ikke er sammen med de andre sidder hun i yogastilling og hører klassisk musik i sin kahyt.

Karaktertræk: Hurtigt tænkende og rolig. Ingen panik, gammelklog.

Level: 4 Hits: 35 AT: 5 DB: 25 OB: Blast Pistol +60 MON M: +25

Mike

Alder: 7 år

Profession: Service bot

Baggrund: Den lille fyr blev fundet forladt i en lufthavn, som fragtskibet engang landede i. Den var i stykker, men Tobias og Nikolaj syslede med den, så den virkede igen. Der er en lille disc i nakken af den, som kan afspilles på en video, så man kan gense alt hvad robotten har set de sidste 10 timer (en af de ting som Nikolaj fik sat på den).

Karaktertræk: Mike har en langsom, metallisk stemme. Se techbook for resten af oplysningerne.

Omas Johansson

Alder: 43 år

Profession: Kok

Baggrund: Omas blev altid drillet i skolen med at han var for fed, hvilket hang sammen med hans store glæde for mad. Omas var ikke særlig intelligent og gik ret hurtigt ud af skolen for at gå i lære som kok i en lille restaurant. Han lånte lidt fra kassen i restauranten, men blev opdaget. Omas fik en spjældtur. Ingen ville ansætte en tidligere fængslet, så Omas tjente i stedet penge som billardhaj på små snuskede værtshuse. Omas fingre var som skabt til en kø og snart var han kendt i hele nabolaget. Tilsidst, for ca. 2 år siden, fik Omas endelig et hæderligt job som skibskok.

Karaktertræk: Munter og glad, men genert over for kvinder. En forbandet god kok, men han krydrer maden for meget. Det meste som Omas snakker om er mad og billard. Level: 2 Hits: 60 AT: 0 DB: 0 OB: MON M: 0

Tobias Jann

Alder: 37 år

Profession: Mekaniker

Baggrund: Tobias er en oliefinger. Han har siden han kunne holde på en topnøgle været impliceret i hans fars maskinværksted. Som 19-årig kom Tobias i lære som automekaniker, men fandt hurtigt interesse for rumskibe i stedet. Dette førte til ansættelsen på vores lille fragtrumskib. Han bander og svovler som de fleste mænd fra gaden gør. Bortset fra alle hans mange fejl er han en meget flink fyr.

Karaktertræk: Hans ydre taler for sig selv, da det afspejler hans indre præcist. Tobias er en fed, ubarberet bøf fra de laveste sociale lag. Han drikker billige øl og ser for mange videofilm.

Level: 4 Hits: 85 AT: 0 DB: 5 OB: Assault Blaster +30 MON M: +5

Nikolaj Riefsky

Alder: 35 år

Profession: Mekaniker

Baggrund: Nikolaj har altid været Tobias' medhjælper. De er pratisk talt vokset op sammen og deler de samme interesser. Nikolaj vasker sig dog lidt oftere og er bedre til at begå sig.

Karaktertræk: Høj og ranglet med fregner i hele hovedet. Da han desværre afgår ved døden tidligt i scenariet, er stats ikke nødvendige.

Rollespil køber man hos Bog & Ide

Forhandlere over hele landet

Albertslund Bogcenter, 2620 Albertslund, Tlf. 42 64 88 77
B.O. Bøger, 6700 Esbjerg, Tlf. 75 12 11 77
B.O. Bøger, 2800 Kgs. Lyngby, Tlf. 42 87 04 45
B.O. Bøger, 2610 Rødovre, Tlf. 31 41 04 85
B.O. Bøger, 5100 Odense, Tlf. 66 11 40 33
Ballerup Bogcenter, 2750 Ballerup, Tlf. 42 97 90 09
Bollerup Bogcenter, 6950 Ringkøbing, Tlf. 97 32 04 11
Ditzel's Bog & Ide, 3400 Hillerød, Tlf. 42 26 05 48
Farum Bog & Kontor, 3520 Farum, Tlf. 42 95 12 25
Flensborg, 4000 Roskilde, Tlf. 42 35 00 08
Ikast Bøger & Papir, 7430 Ikast, Tlf. 97 15 31 44
Ishøj Boghandel, 2635 Ishøj, Tlf. 42 73 99 11
Køsters boghandel, 8900 Randers, Tlf. 86 42 01 13
Langes Bog & Ide, 4700 Næstved, Tlf. 53 72 01 16
Munk Bob & Ide, 6000 Kolding, Tlf. 75 52 03 77
Papyrus, 7100 Vejle, Tlf. 75 82 04 85
Rostrups Bogmarked, 7400 Herning, Tlf. 97 12 61 00
Samsons Bog & Ide, 9000 Ålborg, Tlf. 98 12 05 93
Schmidt's Bog & Ide, 8660 Skanderborg, Tlf. 86 52 00 27
Schous Bog & Ide, 8800 Viborg, Tlf. 86 62 42 66
Schwartz Bøger, 3200 Helsinge, Tlf. 48 79 40 01
Storkfeldts Bog & Ide, 4300 Holbæk, Tlf. 53 43 00 74
William Dam's Bog & Ide, 3700 Rønne, Tlf. 53 95 01 67
Wulff Boghandel, 4300 Holbæk, Tlf. 53 43 00 45

Bog & Ide er Danmarks største boghandlerkæde, hvoraf nogle har specialiseret sig i rollespil. Disse Bog & Ide forretninger gør det lettere for dig af finde de rigtige ting til rollespillene. Vi har et stort udvalg af alle spilleartikler - og kan samtidigt hurtigt skaffe de manglende sager hjem. Bog & Ide sender selvfølgelig også rollespil ud pr. postordre - og vi er hurtige: Cirka to dage efter din bestilling modtager du varerne. Ring og forhør nærmere. Bog & Ide har endvidere nogle af landets billigste priser, som absolut er konkurrencedygtige med enhver forretning herhjemme. Bog & Ide har daglig kontakt med Fafner Spil, Danmark's største grossist indenfor rollespil og er derfor altid først med nyhederne. Vi reserverer gerne på forhånd og giver dig besked samme dag, som tingene udkommer.

Eksperimenter og gamle våben

Anmeldelse ved Henrik Bisgaard

Fatal Experiments.
En Call of Cthulhu eventyrpakke.
130 s.
Pris 198,00 kr.

En artikel om nye og gamle våben samt tre scenarier udgør endnu en af Chaosium's attraktive softbacks.

"Nye og gamle våben" er en velskrevet og underholdende artikel, der går i detaljer omkring de skydevåben, som man med rimelighed kan løbe på i Call of Cthulhu (CoC). Ikke moderne våben, men derimod utraditionelle våben, helt tilbage fra det 18.århundrede... f.eks rytterpistoler, muskedonnere og "håndflade-pistoler".

Artiklen kommer også ind på forskellige ammunitionstyper såsom dum-dum kugler og lysspor - meget inspirerende! Det første af de tre scenarier hedder *Tatterdemalion* og blev oprindelig præsenteret på Arcanacon 6 i Melbourne, Australien. Det foregik i juli 1988. Det er dog omskrevet for *Fatal Experiments*.

De to resterende scenarier hedder henholdsvis *The Songs of Fantari* og *The Lurker in the Crypt*, de er begge helt nye.

Tatterdemalion henvender sig til intellektuelle spilpersoner fra teaterverdenen. Det byder bl.a. på et kostumebal for rige ved fuldmåne, en eksotisk rejse og et lidt for spændende teaterstykke, der giver spillerne rige muligheder for at udfolde deres kunstneriske talenter indenfor sang, dans og poesi!

The Songs of Fantari kan betragtes som et klassisk CoC scenarie men en ny slutning...

Fra en afsides liggende lille ø forsvinder folk sporløst, når de tager ud for at fiske. På øen går der rygter om spøgelser, franske flådeforsøg og havdjævle. Det lyder som noget vi har hørt før, men her stopper festen! Scenariet åbner mulighed for utraditionelt rollespil med, eller måske snarere imod, højst usædvanlige ISP'er (NPCs).

The Songs of Fantari indeholder nogle uhyggelige implikationer og det er med smil på læben og varme i mit onde hjerte, at jeg ser frem til at kaste en gruppe uvidende spilpersoner (og deres spillere) ud i de frygtindgydende og fornuftsknusende begivenheder, som muligvis vil give nøglen til Fantari's grusomme hemmelighed.

Det tredje og sidste scenarie, *The Lurker in the Crypt* er det mest omfattende enkeltscenarie som jeg endnu har set - det udgør ca. halvdelen af bogen. Det løses IKKE på en enkelt eftermiddag. det er ikke noget for uerfarne spilpersoner, det indeholder en del efterforskning og det kan, hvis det afvikles ordentligt, blive ualmindelig uhyggeligt!

Jeg vil ikke gå nærmere ind på indholdet, men tror roligt at jeg tør røbe at *The Lurker in the Crypt* indeholder lidt for enhver smag.

Fatal Experiments indeholder desværre ikke de ellers traditionelle farvesider. Til gengæld er modulet velforsynet med flotte sort/hvid illustrationer, tegnet af Earl Geier. Der er bl.a. i forbindelse med afsnittet om nye og gamle våben to folde-ud sider. Lad mig afsluttende bemærke at *Fatal Experiments* absolut lever op til den sædvanlige høje standard for Chaosium's CoC produkter.

Det ville glæde mig at gense...

Denne artikel er et genoptryk af en artikel der blev bragt i TABU nummer 11. Artiklen bringes her på opfordring, og da den er af en kvalitet der efter vores mening, godt kan tåle at blive genset, er det hermed gjort. Det skal desuden nævnes at et forenklet system bruges i sagaen Lokes Løn til Viking. Hvis der er gamle artikler fra andre blade du ønsker at se igen, eller absolut ikke ønsker at gense, så skriv endelig til os.

Bierne og blomsterne

Family-creating til rollespilskampagner.

Af Malik Hyltoft

Når man kører i langvarige kampagner, eller bare har lyst til at gøre noget ud af sin karakters baggrund, kan det være meget rart, at finde fundamentet for karakteren - hans/hendes familie! Normalt er det ikke en ting, man tænker videre over, men ens familie er trods alt meget vigtig for ens liv. I mere dybtgående kampagner er det også en glimrende måde at lægge atmosfære på. Samtidig kan ens familie være indgang til mange eventyr.

How to do it!?

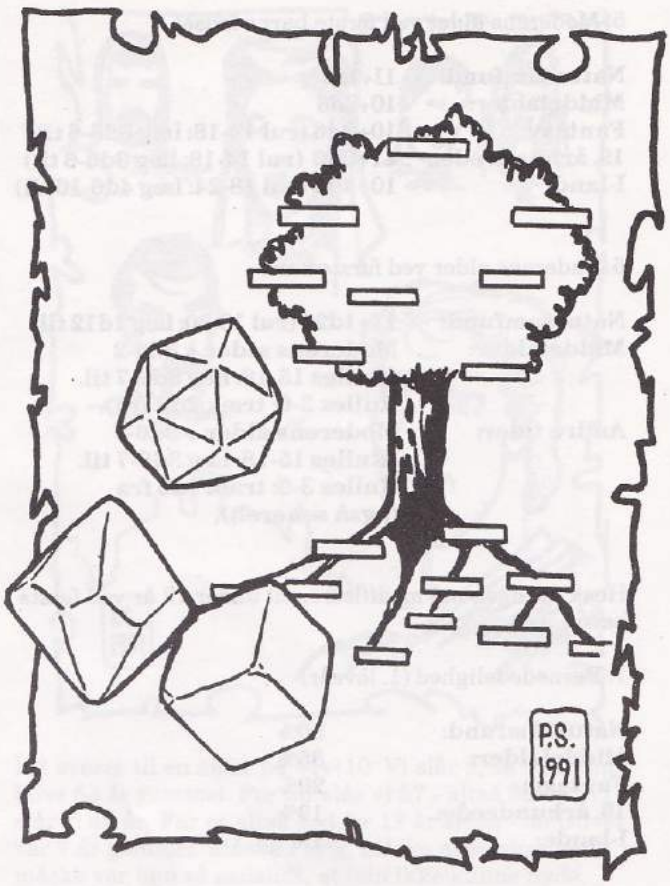
Man kan selvfølgelig bare sidde sammen med sin gamemaster, og finde et passende familie-forhold, men hurtigt kan man rode sig ud i uoverskuelige teorier. Derfor dette system, til enkelt og realistisk at opbygge sin familie-baggrund...

1. Antal søskende
   (karakteren iberegnet)

Rul (d100):	Antal:
01-20	1
21-50	2
51-75	3
76-88	4
89-94	5
95-97	6
98	7
99	8
00	9+

Hvis samfundet er atypisk, bør man bruge nedenstående modifikationer. Positive modifikationer ved samfund før 1800 (incl. fantasy), eller strengt katolske samfund. Man lægger altså pågældende antal terninger til ens oprindelige terningslag. Negative modifikationer ved I-lande efter '45.

Oprindeligt Rul	Mod. +	Mod. -
01-25	+3d20	-0
26-50	+2d20	-1d20
51-75	+1d20	-1d20
76-00	+0	-1d20



Chancen for, at der kommer tvillinger er 2%. Hvis der kommer tvillinger er chancen for trillinger 4%, hvis der er trillinger er chancen for firlinger 4% o.s.v.

2. Bestem køn for spillerens søskende:
   Lige slag = hun; Ulige slag = han.

3. Bestem spillerens nummer i søskenderækken ved et simpelt terningslag.
   (F.eks. 3 børn, slå d3).

4. Bestem antal år mellem de søskende:

Rul d20:

Antal søskende	2	3	4	5	6	7+
1-3	1	1	1	1	1	1
4	2	2	1	1	1	1
5	2	2	2	1	1	1
6	2	2	2	2	1	1
7	3	2	2	2	2	1
8	3	3	2	2	2	2
9	4	3	3	2	2	2
10	4	3	3	3	2	2
11	5	4	3	3	2	2
12	5	4	4	3	3	2
13	6	5	4	4	3	2
14	7	5	4	4	3	3
15	8	6	5	4	3	3
16	10	6	5	4	4	3
17	12	7	6	5	4	3
18	14	8	6	6	4	4
19	16	10	7	7	6	5
20	18	13	9	8	7	7

5. Moderens alder ved første barns fødsel

Natursamfund:	**11+1d6**
Middelalder:	**10+2d6**
Fantasy:	**10+3d6 (rul 14-18: læg 3d6-6 til)**
19. århundrede:	**11+3d6 (rul 14-18: læg 3d6-6 til)**
I-land:	**10+4d6 (rul 18-24: læg 4d6-10 til)**

6. Faderens alder ved første barn

Natursamfund:	**11+1d20 (rul 18-20: læg 1d12 til)**
Middelalder:	**Moderens alder + 3d6-2 (Rulles 15-18: læg 3d6-7 til. Rulles 3-6: træk 2d6 fra).**
Andre tider:	**Moderens alder + 3d6-7 (Rulles 15-18: læg 3d6-7 til. Rulles 3-6: træk 1d6 fra (også senere!)).**

Husk at ingen må modificeres til under 12 år ved første barn.

7. Børnedødelighed (1. leveår)

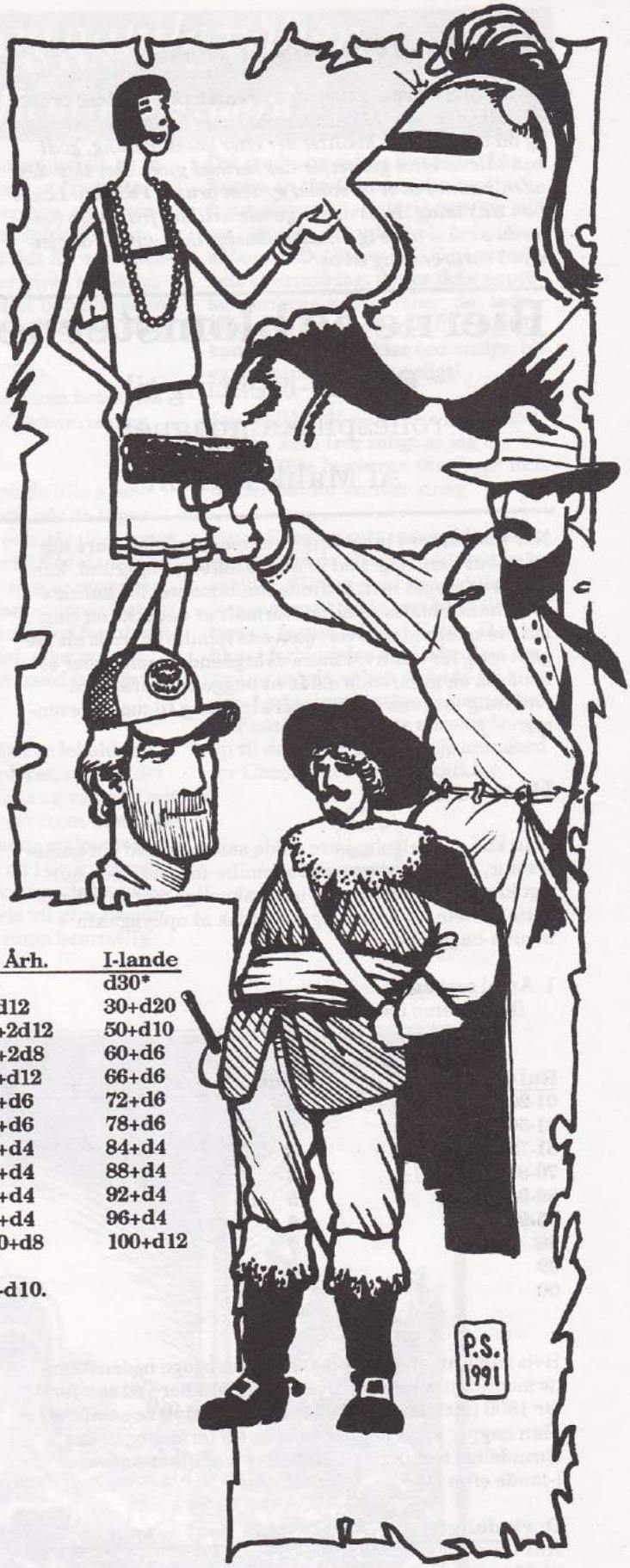
Natursamfund:	**50%**
Middelalder:	**35%**
Fantasy:	**20%**
19. århundrede:	**10%**
I-lande:	**1%**

Dette kan svinge afhængigt af hungersnød, krige etc.

8. Levealder

Rul (d100)	Natur	Midd.	Fntsy.	19. Årh.	I-lande
01-10	d2	d6	d8	d8	d30*
11-20	2+d3	6+d6	8+d12	8+d12	30+d20
21-30	5+d3	12+d8	20+2d12	20+2d12	50+d10
31-40	8+d4	20+d8	44+2d8	44+2d8	60+d6
41-50	12+d6	28+d8	60+d12	66+d12	66+d6
51-60	18+d6	36+d8	72+d6	72+d6	72+d6
61-70	24+d6	44+d8	78+d6	78+d6	78+d6
71-80	30+d8	52+d8	84+d6	84+d4	84+d4
81-90	38+d12	60+d10	90+d6	88+d4	88+d4
91-95	50+d12	70+d10	96+d6	92+d4	92+d4
96-99	62+d20	80+d10	102+d6	96+d4	96+d4
100	82+d20	90+d12	108+d20	100+d8	100+d12

*** Hvis man ikke har en d30, kan det slås som 1+d3*10-d10.**



Vær'sko og spis.

Så kan man, alt efter hvor meget man lyster, lave sin familie flere generationer tilbage.

I må selv finde på detaljer om flere ægteskaber, "uægte" børn, chancen for at søstre og brødre er blevet gift, risikoen for at dø ved unaturlige omstændigheder som krig og epedemi osv.

Eksempel: Oliver Daarkors slægt. Trin for trin.

Af Paul Hartvigson.

Jørgen spiller en ridder - Herr Oliver Darkoor - i Olufs Drager og Dæmoner kampagne. Han vil godt vide noget mere om Olivers familie, søskende osv. Han ved at han er 22 år gammel, og kommer fra en normal lavadelig familie. Jørgen ved også at han ikke er førstearving (det aftalte ham og Oluf fra starten).

1: Jørgen slår 44 på sin t100. Det svarer til 2 børn. Siden det er fantasy miljø lægger vi 2t20 til ifølge undertabellen (15+19=34. 34+44=78). Det giver ialt 4 børn. Vi checker for om nogen af børnene er tvillinger, hvilket ikke er tilfældet.

2: Hvilket køn har de 4 børn: vi slår en t6. Resultatet 5,2,3,5. Dvs. bror, bror, søster, bror.

3: Oliver skal placeres i rækken. Da han jo ikke er storebror, slår vi om hvilken lillebror han er . På en 5'er på en t6, viser han sig at være yngste lillebror. Jørgen og Oluf finder navne til Olivers søskende. Den ældste bror er Ranulf, søster er Beatrice, den anden bror hedder Roland.

4: Antal år mellem søskende: Storebror bliver født i "år X" (årstallet i Olafs verden er 1137). Så slår vi på kolonnen for "4 søskende". Resultaterne er 14, 17 og 2. Det vil sige, at der er 4 år mellem Ranulf og Beatrice, igen 6 år mellem hende og Roland - og kun 1 år mellem Roland og Oliver. Vi slår et smut ned til Tabel 7, for at se om nogle af dem er døde som spæde (35% chance for hver enkelt, men alle overlever). Idag er Oliver 22 år gammel - så Roland er 23, Beatrice er 29 og Ranulf er 33 år. År "X" er altså 1104.

5: Mors alder: Her ruller vi 1,2,1 og lægger 10 år til - Mor var altså 14 år (!) da hun fik Ranulf.

6: Fars alder: Faderen er 3t6-2 år ældre. Vi slår 5,3,6 = 14 minus 2; altså 12 år ældre. 26 år.

Mor og far vil være 47 og 59 år, hvis de da er i live i dag. De hedder Desdemona og Leopold Daarkor.

7: Børnedødelighed: den tog vi forskud på under 4.

Allerede nu tegner der sig et billede vi kan bygge videre på. Leopold var en tapper kriger og vassal (af grev Vilfred af Zann). Han blev gift med en niece af greven (alle de ældre var giftet væk allerede...). De fik hurtigt Ranulf. Men i de næste 10 år var Leopold ofte i krig, og det blev kun til Batrice i en pause. Da Leopold var midt i 30'erne kunne han trække sig tilbage. Derefter kom Roland og Oliver.

8: Levealder: Nu undersøger vi om forældrene stadig er i live. Vi bruger middelalder-tabellen (Oluf mener det skal være råt og barskt miljø). For mor ruller vi 61, hvilket svarer til en alder på 44+t10. Vi slår 9, så hun kan blive 53 år gammel. For far slår vi 57 - altså 36+t8. Vi slår 7: 43 år. Far er altså død for 17 år siden - da Oliver var 7 år gammel. Måske i krig, måske af sygdom, eller måske var han så nedslidt, at han ikke kunne nyde, hvad han havde gjort sig fortjent til. Ranulf blev altså lensherre i en alder af 18 år. For de tre søskende når vi på den måde frem til levealdre på hhv. 92, 63 og 32 år. De er altså alle i live i bedste velgående.

De bestemmer også at Ranulf er gift, og har 2 døtre (2 andre børn er dødfødte, og en søn døde som 15-årig), og at Beatrice er gift med en noget ældre adelsmand og har 6 levende børn. Vi kan formode at de 2 ældre søskende ofte har været mere som forældre og opdragere for de 2 små drenge, særligt den 10 år ældre Ranulf, der altid må have haft et stort ansvar. Til gengæld beslutter Jørgen at Oliver har et tæt forhold til sin bror Roland.

Det er iøvrigt frit op til spillederen at ændre på "det der ikke er sket endnu" eller "det der gik forud". Det kan være at Leopold havde haft en kone tidligere, der var død før han gik i grev Vilfreds tjeneste - og måske en søn af første ægteskab- Eller måske kan Oluf lade Ranulf dø. Så må Roland tage sig af den tunge pligt og føre lenet videre. Og måske kan han få så store problemer at han får brug for Olivers hjælp. Eller måske begge dele hænger sammen - det ved kun spillederen.

Terningeslagene sætter rammerne - fantasien fylder dem ud.

Leopold (far) fødes	**1078**
Desdemona (mor) fødes	**1089**
Bryllup	**1103**
År "X": Ranulf fødes	**1104**
Beatrice fødes	**1108**
Roland fødes	**1114**
Oliver fødes	**1115**
Leopold dør	**1120**

Indledning

Dette er en kampagnebaggrund og scenarie, der kan bruges i stort set alle fantasyspil. Kampagnebaggrunden indeholder ingen tal eller henvisninger til nogen spil - Scenariet indeholder tal til Drager og Dæmoner og D&D/ AD&D.

Struktur

De næste 6 sider, vil være oplysninger om Glenmorran og i særdeleshed Port Scott. Her skulle gerne være alle de oplysninger man behøver, for at køre en kampagne i området. "Naboer", er et rimeligt nemt introduktionsscenarie, der foregår i Port Scott.

Historie

Glenmorran var indtil for omkring 200 år siden fuldstændig ubeboet af mennesker. Øglemændene var de eneste intelligente væsener i området. De havde en mindre by i floddeltaet, der hvor Port Scott ligger nu, og her lå øglemændenes store tempel, hvor krokodilleguden Morrhckeerr blev tilbedt. Byens navn var Shaalaschassarrr, hvilket bedst kan oversættes til "tørt sted". For ca. 200 år siden, kom nogle mennesker fra nord til Glenmorran. De opdagede hurtigt, at disse øglemennesker dyrkede onde hedenske guder (og at området var rigt på fisk, krydderier, frugter og lægeurter), og de tog hjem igen. 6 måneder senere vendte de tilbage med en stor hær.

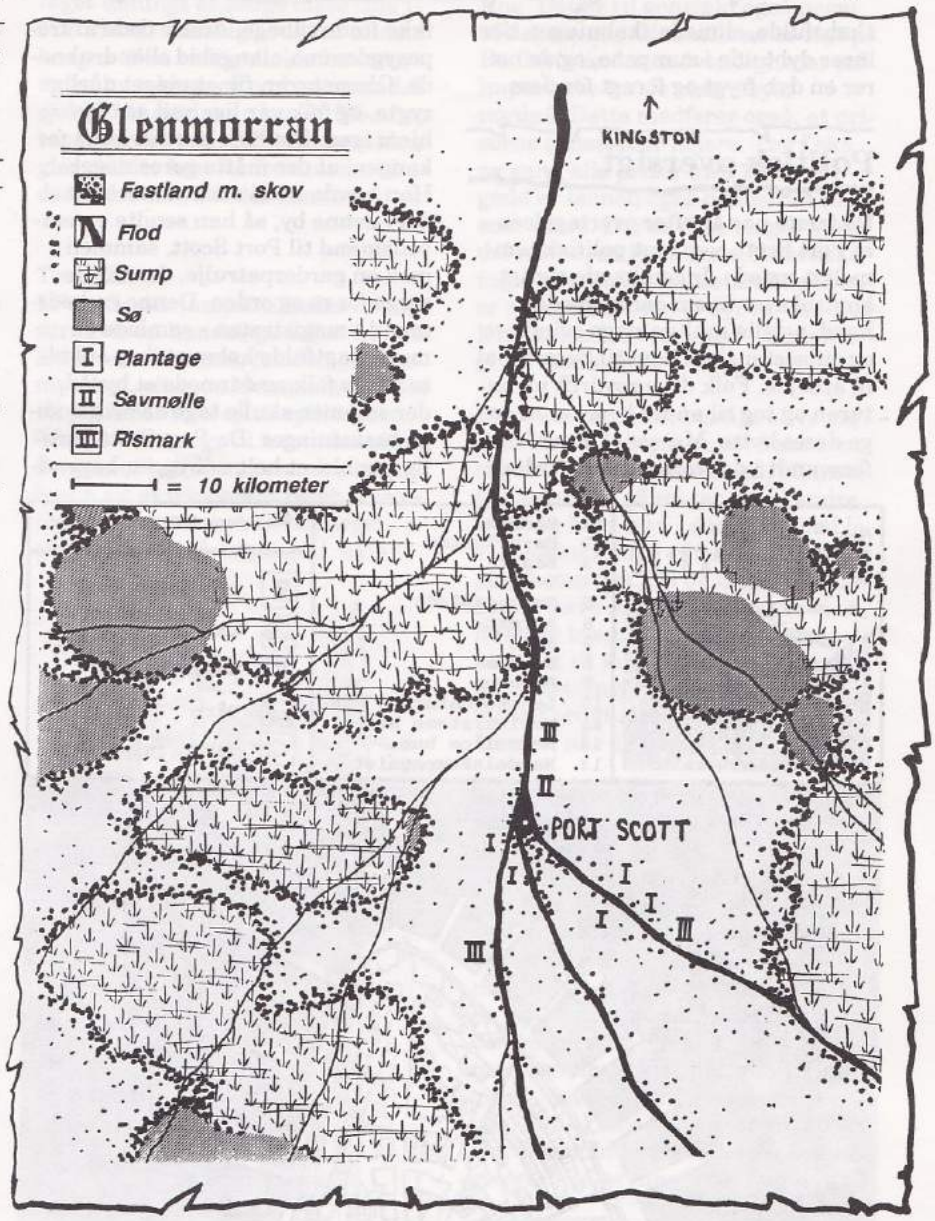
I løbet af få uger lykkedes det de heroiske mennesker, at besejre øglemændene og jage de overlevende langt ud i sumpene. Siden da har man sjældent hørt noget til dem. Øglemændenes hedenske tempel blev smadret og deres huse jævnet med jorden. Menneskene begyndte nu at se sig om efter et sted at slå sig ned. Efter et par mislykkede forsøg på at bygge huse ved floden, fandt man ud af, at det eneste hensigtsmæssige sted at bygge, var der hvor Shaalaschassarrr før havde ligget. De gamle ruiner blev skovlet over med jord, og man begyndte at bygge nye huse ovenpå. Man enedes om at kalde byen "Port Scott", efter det første skib der lagde til under invasionen. Menneskene byggede deres eget tempel, ovenpå det gamle, og en bymur blev opført. Udenfor muren opførte man en havn, så handel kunne foregå selv om byen ikke var færdigbygget. Flere og flere folk kom til Port Scott mens byggeriet stod på, og området blev undersøgt mere grundigt. Man opdagede adskillige nye planter og dyrearter under koloniseringen af Glenmorran, og snart kom der for alvor gang i handelen. 7 år senere var byen fuldt udbygget.

Geografi

Glenmorran består af ca. 1000 kvadratkilometer ferskvandsområder,

med enkelte store søer. 2 store bjergkæder afskærmer området mod vest og øst, mod syd ligger et stort hav, og mod nord ligger flere større handelsbyer, deriblandt Kingston, hvor de fleste indbygere i Port Scott oprindeligt stammer fra. Landskabet skæres igennem fra nord til syd, af en stor flod. Der hvor floden deler sig i 3 store forgreninger ligger Port Scott. Rundt omkring ligger enkelte plantager, men her bor ikke folk hele året. Terrænet er rimelig fladt, og det ændrer sig hele tiden. Dette skyldes naturligvis, at jorden mange steder er meget blød, og let skylles væk under længere regnperioder. Transport foregår mest med kano eller flodbåd, eller til fods. Heste er der ingen af i området. Klimaet er subtropisk, næsten tropisk i den sydlige ende. I vinterhalvåret er der ofte lange regnperioder, men temperaturerne er nogenlunde de samme.

Glenmorran er rig på eftertragtede råvarer, eller ting som forholdsvis let kan bearbejdes i Port Scott. På grund af de varme forhold er der mange planter, hvoraf man kan udvinde medicinske produkter, krydderier og enkelte olier. Visse af planterne kan også bruges til farvning af stof. Mange af disse planter vokser kun på bestemte årstider og bestemte steder. Købmændene i Port Scott arrangerer derfor bevogtede "samler-ekspeditioner", til høstning af planterne. Der er ikke ret gode muligheder for agerbrug i Glenmorran. Enkelte frugtplantager og rismarker, er alt hvad der er. I området er der også en bestemt træart, man kan udvinde olie af. Andre træer bliver brugt som tømmer, men det er dog ikke den helt store eksportvare. Fiskeri er også en vigtig indtægtskilde for folk i Port Scott, men det meste bliver solgt i byen og ikke eksporteret.



Port Scott

Selve byen er omgivet af en 6 meter høj bymur. Mod syd har man gravet en kanal, der adskiller byen fra fastlandet. I bymuren er adskillige udkigstårne, der dog sjældent er bemandede. Udenfor bymuren ligger havnearealerne, og en del huse på pæle, forbundet med gangbroer og hængebroer, som tilflyttere har bygget. De vestlige havneområder er forbeholdt små både, mens de østlige er forbeholdt de store. På østsiden går en kanal ind til en kunstig sø. Man kan således hente de vigtigste både indenfor bymuren, i tilfælde af angreb på byen. Ude i floden, er der langs havnearealerne placeret en del store pæle. På disse pæle er der om natten sat lygter op, så folk kan se byen på lang afstand. Lygterne er store lerkrukker, fyldt med olie og tørv. Byens porte åbnes kl. 6 og lukkes igen kl. 22. En time før portene lukkes, ringer templets klokker til aften. Port Scott har ca. 500 fastboende, hvoraf de fleste er mænd. Der er ikke mange børn i byen. Byen er specielt kendt for sin organiserede handel.

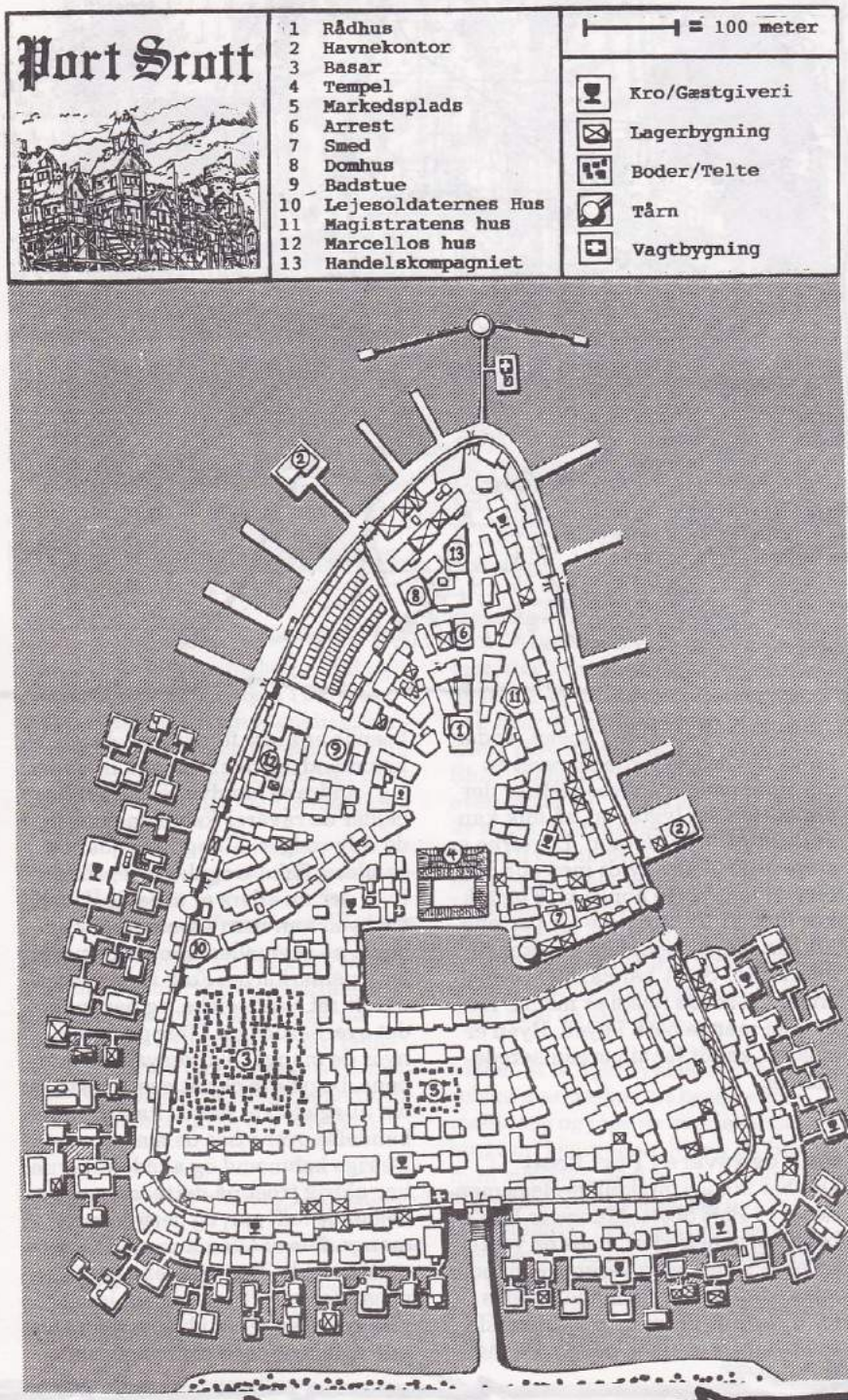
Folk og røvere i Port Scott

Der bor mange forskellige slags mennesker i Port Scott. Mange er kun i byen korte perioder, mens de venter på at få solgt deres varer, tjener som lejesoldater eller lignende. Fælles for disse folk er, at de udelukkende er i byen for at tjene penge. De fastboende er mere forskellige. Nogle er købmænd, og har mange folk under sig - andre er håndværkere, der bearbejder de råvarer købmændene eller de selv sælger. Mange arbejder som samlere, fiskere og dragere, eller hvor der nu ellers er arbejde. Uden for byen kan man komme til at arbejde på savmøllen, plantagerne, eller i rismarkerne. Folk i byen er generelt ret overtroiske, og bange for det overnaturlige. Efter perioden hvor de mange folk forsvandt i sumpene, begyndte der at opstå historier om at øglefolket havde kastet en forbandelse over visse dele af sumpene. De rige købmænd og akademikerne har aldrig troet på dette, men det arbejdende folk gør, og derfor er der mange dele af Glenmorran der er uudforskede. De fastboende er ikke meget for at bevæge sig ret langt væk fra byen. Folk i byen vil ofte omtale øglemændene som nogle ond-

skabsfulde, slimede skabninger, der lurer dybt ude i sumpene, og de nærer en dyb frygt og foragt for dem.

Politisk oversigt

De første par år efter overtagelsen af Port Scott, var rent politisk temmeligt rodede. Ingen havde rigtigt kontrol over hvem der byggede hvad, og alle mulige slags svindlere og subsistensløse kom til byen for at få arbejde. Folk drev rovdrift på naturen og tog til andre byer for at sælge deres bytte. Mange af disse folk forsvandt i de store sumpe, fordi de ikke finde tilbage. Andre døde af tropesygdomme, slangebid eller druknede. Glenmorran fik et meget dårligt rygte, og folk var lige ved at tage hjem igen. Det blev hurtigt klart for kongen, at der måtte gøres noget. Han havde trods alt investeret en del i denne by, så han sendte en embedsmand til Port Scott, sammen med en garderpatrulje, der skulle sørge for ro og orden. Denne embedsmand - magistraten - samlede de mest magtfulde købmænd og enkelte lærde folk og dannede et byråd, der sammen skulle tage de nødvendige beslutninger. Da Port Scott endelig var blevet helt udbygget, begyndte eksporten for alvor, og snart indså man, at byrådet ikke var nok til at holde styr på skibe, fragt, import og eksport, så man enedes om at danne et handelskompagni. Dette handelskompagni overtog snart alt det administrative, og snart var byrådet næsten overflødigt. Man besluttede dog at beholde rådet, for at få en bredere repræsentation i bystyret.



I dag består byrådet af 2 repræsentanter for Håndværkernes Laug, 3 repræsentanter fra Handelskompagniet, Magistraten, en præst fra byens tempel og en repræsentant fra Fiskernes og Samlernes Laug. Håndværkernes Laug er en slags fagforening, der sørger for at der ikke kommer for mange håndværkere til byen, at ingen underbyder de andre, og at forholdene for håndværkere i al almindelighed er rimelige. Deres 2 repræsentanter er byens smed og en bådebygger (der arbejder for Handelskompagniet). Handelskompagniet er den administrative organisation, der styrer og kontrollerer Port Scotts handel, import og eksport. De sørger for al fragt mellem Port Scott og andre byer, og de holder regnskab med told og skat. Handelskompagniet ejer det meste af byen, og de tager procenter af al handel der foregår i byen. Magistraten, den 56-årige Reginald Farnsworth, fungerer i øjeblikket som øverste befalingsmand for byvagten og forsvaret. Han rapporterer til kongen ind imellem, og er den eneste i byrådet der har veto-ret. Den benytter han sig dog sjældent af, da Handelskompagniet efter hans mening gør et godt stykke arbejde. Magistraten fungerer også som byens dommer, og han ved en masse om jura.

Templets eneste funktion i byrådet er at holde øje med at man ikke fjerner kirkeskatten, og desuden være med til at tage nogle moralske og etiske beslutninger. Lige siden byrådet blev oprettet har templet forsøgt at få fjernet byens 2 bordeller, men de er altid blevet nedstemt. Handelskompagniet sørger for at holde sig gode venner med templet, idet præsterne har folket bag sig. Fiskernes og Samlernes Laug er den "fagforening" der tilgodeser løsarbejdernes interesser. Repræsentanten skal sørge for at der altid er beskyttelse til samler-ekspeditionerne, og at lønnen er rimelig. Handelskompagniet er afhængigt af både fiskere og samlere, så forholdene er generelt gode for dem.

Andre grupper

Byvagten
Byvagten består af 6 soldater, der på skift afpatruljerer byen, og sørger for at holde ro og orden. Byvagten ledes af en sherif, Jim Crubb, der har ansvaret for at tingene ikke går over gevind. Hans næstkommanderende er vagtlederen Sullivan.

Militsen
Militsen består af ca. 200 frivillige, der kan udkommanderes i tilfælde af angreb på byen. Den ene halvdel af militsen er fastboende folk, der har et almindeligt job til daglig. Den anden halvdel består af løsarbejdere og lejesvende der ikke bor i byen. Det vil sige, at går det dårligt for byens handel, svækkes dens forsvar.

Lejesoldaternes Hus
Dette er en underafdeling af Handelskompagniet, der er dannet for at købmænd altid har soldater til beskyttelse af deres samlerekspeditioner og transporter, bevogtning af deres lagre osv. Bygningen fungerer som en slags arbejdsformidling, hvor man kan blive skrevet op som "ledig". Man opgiver sit navn og hvor man bor, og bliver samtidig automatisk meldt ind i militsen. Når så en købmand står og mangler 3 mand til beskyttelse af en krydderitransport, meddeler han det til Lejesoldaternes Hus, og de skaffer så 3 mand til ham. Lejesoldaternes Hus har intet med betalingen at gøre, så det må man som lejesoldat ordne med arbejdsgiveren. Siger man nej til et tilbud, bliver man slettet af kartoteket. Kommer man til at gå "ledig" i mere end 10 dage, betaler Lejesoldaternes Hus et mindre beløb i kompensation. Det sker dog sjældent, at nogen går ledig så længe - der er altid arbejde for en lejesoldat i Port Scott. Eventyrene kunne nemt være kommet til byen som beskyttelse på en varetransport, eller under formodning om at her var arbejde for folk som dem.

Havnekontoret
Endnu en underafdeling af Handelskompagniet. Her registreres alle varer der føres ind og ud af byen, og her er adskillige toldere ansat. Kommer man til byen med en fragt, vil den blive evalueret (vurderet) af en sådan tolder, og han vil kunne regne ud, hvad tolden bliver i alt. Der er told på alle varer, undtagen fisk, krydderier og træ (Det er praktisk taget umuligt at sælge disse ting i Port Scott). Indtægterne fra tolden bruges til at vedligeholde havnen, og lønne toldere og embedsmænd. I øjeblikket skal man betale 5% af varens værdi i told. NB!: Disse toldregler gælder kun for fremmede, idet de fastboende betaler skat i stedet.

Templet
I Port Scotts tempel tilbeder de naturligvis en handelsgud. Det kunne f.eks være Hermes, fra den græske mytologi, eller en hjemmelavet. Det vil jeg lade være op til spillederen. Templet fungerer bl.a som hospital, hvor man kan komme under lægehjælp for et beskedent beløb. I templet opbevares også en del bøger, som man kan få adgang til, hvis

man er tilstrækkeligt velhavende og velsoigneret. Ikke hvem som helst, får lov at benytte templets bibliotek. Bag selve tempelbygningen er et munkekloster, med tilhørende gårdhave. Munkene tilbringer det meste af deres tid med at meditere, læse eller arbejde i skrivestuen. Her kopieres bøger og hellige skrifter i hånden. Templet har flere praktiske funktioner. Alle i byen har mulighed for at få deres børn i munkeskole, hvor de jo bl.a lærer at læse og skrive. Templets eneste indtægt er de penge de får ind ved indsamlinger, kirkeskat og ved at yde lægehjælp.

Økonomiske forhold

Port Scotts økonomi er baseret på eksport af krydderier, lægeurter, frugt, fisk, olie og enkelte andre ting. Det er til gengæld også noget af det eneste, Glenmorran er rigt på. De fleste andre nødvendigheder må importeres fra de større byer nordpå. Dette medfører også, at priserne generelt er højere. Tag f.eks og gang alle priser med 2. Til gengæld er lønnen også dobbelt så høj som ellers. Der er ikke meget handel med dyr i Port Scott. Eksotiske fugle og enkelte importerede geder, er nogle af de eneste dyr i byen. Fuglene sælges til "turister" - Gederne giver mælk og ost.

I teorien kan man hurtigt blive rig i Port Scott. Arbejder man f.eks som snedker i byen i en måned, vil man tjene dobbelt så meget som i andre byer, og hvis man i denne måned lever udelukkende af ting som er billige, så som fisk, ris og frugt, vil man stadig have mange penge, når man forlader byen! Mange lykkejægere er kommet til Port Scott under disse forudsætninger, men de fleste har alligevel brugt størstedelen af deres formue, når de vender hjemad.

Som fastboende i Port Scott betaler man 5% af sine ejendeles værdi i skat 4 gange om året. Én gang om året evalueres ens ejendele af en tolder. Når skatten skal opkræves, er det også en tolder, ledsaget af 3-4 vagter, der kommer på besøg. Har man ikke penge til at betale, tager de en del af ens ejendele, tilsvarende den værdi man skylder. Udlejer man værelser, eller har man et gæstgiveri, betaler man 3% mere i skat, pga. den ekstra indtægt man får ved det. Bor man til leje eller på et gæstgiveri, betaler man intet i skat.

Lov og orden

Port Scott har en forfatning, der fungerer som en slags grundlov. Det meste i den er kopieret direkte fra Kingstons lovbog, men enkelte ting er anderledes. F.eks er det forbudt at bære andre våben end knive indenfor bymurene, uden særlig tilladelse, og denne lov bliver håndhævet strengt. Langs bymuren er der aflåste vagtbygninger, hvor man kan få opmagasineret sine våben, mens man er i byen. Er man medlem af Lejesoldaternes Hus, opmagasinerer de våbnene, og man vil kunne få dem udleveret hvis man får en opgave, eller forlader byen. En anden vigtig lov er, at det er strengt forbudt at bruge magi i nærheden af byen. Straffen for dette er landsforvisning.

Retsystemet i Port Scott fungerer rimeligt enkelt. Bliver man tiltalt for noget, skal der være beviser eller vidner. En fastboendes vidneudsagn regnes generelt for mere end en lejesvends, og er folk virkelig opsat på at få én dømt, kan dette sagtens lade sig gøre. Handelskompagniet har officielt intet med domhuset at gøre, men de har dog i visse situationer manipuleret med loven, i form af falske vidneudsagn og bestikkelse. Selvom magistraten er klar over dette er der intet han kan gøre, og han har ingen planer om at sætte noget over styr, på grund af et par uskyldigt dømte lejesvende. Loven bør i aller højeste grad tages alvorligt, og sætter spillerne sig op mod systemet, må de regne med at blive straffet.

Forbrydelse og straf

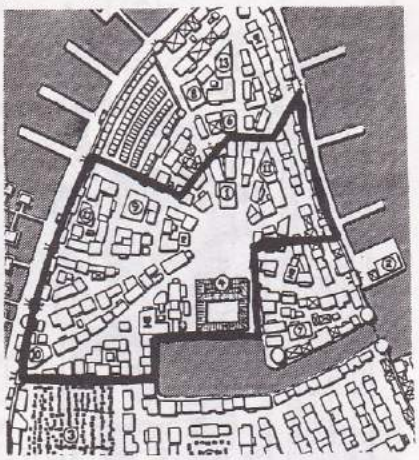
Smugling / Handel uden om Handelskompagniet
1. gang: klækkelig bøde. 2. gang: Halshugning
Gadeuorden
Gabestok
Tyveri
1. gang: Pisk. 2. gang: Halshugning
Røveri
Halshugning
Brud af våbenloven
1. gang: Advarsel + konfiskering af våben. 2. gang: Bøde eller gabestok
Mord
Halshugning
Hærværk
1. gang: Pisk. 2. gang: Landsforvisning
Ildspåsættelse
Halshugning
Brug af magi i byen
Landsforvisning.
Hekseri (djævletilbedelse el. lign.)
Brændes på bålet
Landsforræderi
Stenes til døde
Forfalskning
1. gang: miste tungen. 2. gang: Halshugning
Kontraktbrud
Pisk, gabestok, miste tungen eller halshugning, alt efter hvad sagen går ud på.

Generelt er straffene ret hårde i Port Scott. Specielt tyveri, smugling og kontraktbrud er meget ilde set, idet disse ting underminerer byens økonomi. Derimod er der forholdsvis milde straffe for vold og gadeuorden, og er der ingen vidner eller beviser, må man ofte lade sagen falde. Balladamagere og urostiftere, vil oftest blive smidt i arresten et par dage, indtil man bestemmer deres straf, eller slipper dem ud igen. Sheriffen eller vagtlederen bestemmer tit hvem der skal for retten, og hvem der skal slippes ud.

Byens kvarterer

Indre by

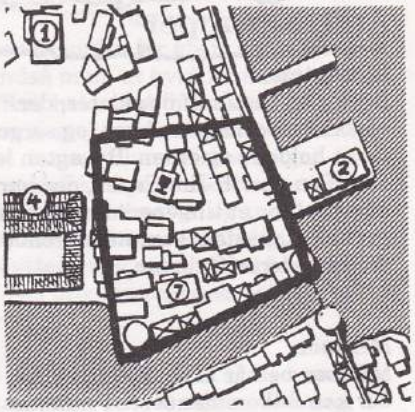
Den indre by huser mange slags mennesker og flere forskellige servicesektorer. Kvarteret består primært af beboelseshuse, men også en del købmænd, har deres butikker her. Området rummer bl.a også byens badstue, hvor man for et beskedent beløb kan blive vasket i varmt vand. Ikke langt fra badstuen har urtekræmmeren og apotekeren Marcello sin butik. Her kan købes urter i alle afskygninger, og medicin og modgifte, er også noget Marcello sælger ud af. Alvorlige sygdomme henvises til templet, idet Marcello mest laver forebyggende midler. Lige ved torvet ligger byens rådhus, hvor byrådet samles. 50 meter derfra ligger magistratens hus.



Håndværkernes kvarter

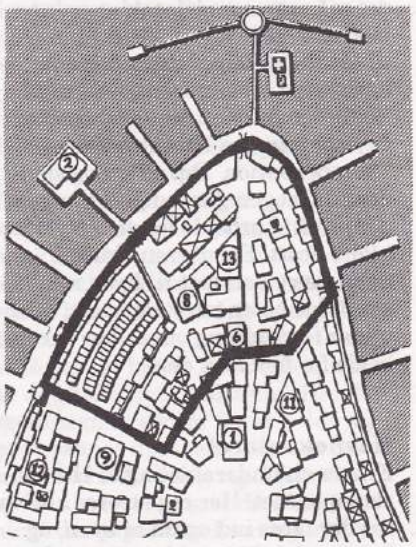
Denne bydel, er det tætteste byen kommer på at have et "fabriks"-kvarter. Her bor og arbejder de fleste af byens håndværkere, som f.eks bødkeren, der laver tønder, skrin og andre beholdere af træ, vognmageren, adskillige pottemagere, vævere og snedkere. Det er også i dette kvarter man kan finde byens eneste smed, Bartholemew. Han beskæftiger sig hovedsageligt med at reparere ting, idet jern og metal er en mangelvare i Port Scott, men han laver da også værktøj og våben. Hans bror Curtis, fungerer som klejnsmed og låsesmed. Ydermere har de 2 assistenter. Det meste smedearbejde bliver dog importeret, så smedjen bliver mest brugt til reperation.

Desuden kan man i denne bydel finde en skrædder, og i samme hus bor en skomager. Kroen "Det lille søm", er der hvor de fleste håndværkere går hen efter dagens arbejde, men også andre arbejdere og sælgere kommer her, da maden er god og øllet billigt. Håndværkernes kvarter er som regel larmende og støvet.



Nørre By

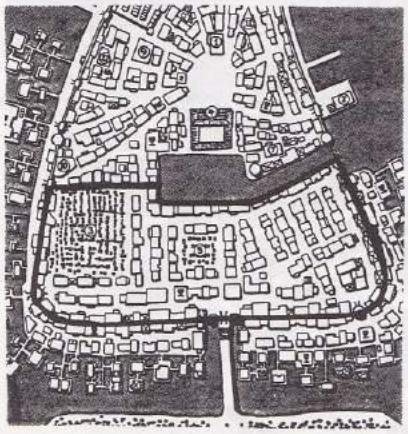
I den nordlige del af Port Scott holder akademikerne til. Her har Handelskompagniet deres 3 etagers hovedkvarter, og her findes byens domhus. Kvarteret huser de fleste af byens lærde, matematikere, skrivere, oversættere og bogholdere. De fleste af disse har på en eller anden måde tilknytning til Handelskompagniet, men kan også hyres til andre opgaver, for pæne beløb. De lærde samles af og til på kroen "Filosoffens Nøgle", hvor de snakker videnskab over et stille glas vin. Maden er god, men dyr, og det samme kan siges om værelserne. I kvarteret er der også en del lagerbygninger, og et større område kaldet "Boksene", hvor man for et mindre beløb kan få opmagasineret sine varer. Området er omkranset af en tyk mur, og indgangen er bevogtet. Om natten er der 2 hunde på vagt. Nørre By huser også Port Scotts bryghus, hvor øl, vin og cider bearbejdes og fremstilles.



Nedre Bydel

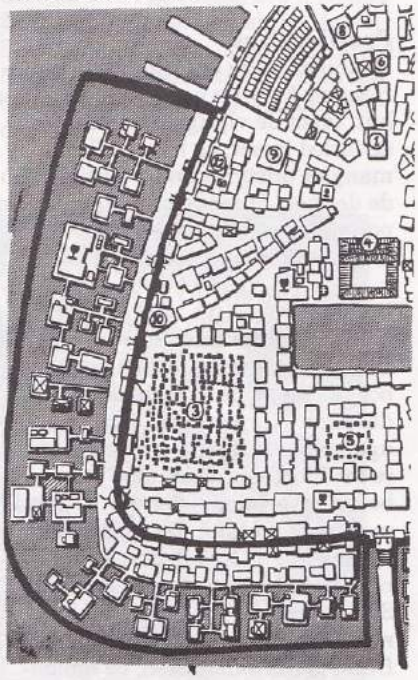
Dette kvarter er stort set udelukkende et handelskvarter, og her er altid fuld af summende aktivitet. I den vestlige del findes basaren, også kaldet "det frie marked". Her betaler man ikke told af det man sælger, og

ting er ofte billigere her. Til gengæld er mange af varerne ofte tyvekoster, og der er mange lommetyve og bøller. Byvagten kommer sjældent i basaren, og ethvert indkøb her, må siges at være på eget ansvar. I basaren kan man købe alt, lige fra silketørklæder til urter, frugter og dyr. Handelskompagniet har naturligvis også en interesse i basaren - ellers ville den ikke eksistere. Basaren giver dem nemlig mulighed for at komme af med nogle af de vare som de selv har erhvervet på ulovlig vis, uden at det kan spores til dem. Eks: Handelskompagniet køber en last billige smykker af en handelsrejsende. Senere opdager de at smykkerne er stjålet, men for ikke at miste penge på det, får de dem solgt i basaren. Ingen bliver anklaget for noget og alle er glade. Området lige omkring basaren er også præget af et alsidigt udvalg. Her kan man bl.a finde en fuglehandler, et par parfumehandlere og skræddere, og en enkelt rebslager. I et af husene langs bymuren, er der et bordel, ledet af søstrene Smythe. Officielt fungerer bygningen som systue. I den midterste del finder man markedspladsen. Også her er fuskere, men ikke så udpræget som i basaren. Bygningerne omkring markedspladsen huser adskillige købmænd og andre sælgere. Her findes bl.a en lysestøber, en farver, der farver stof og tøj for folk, og en pergamentmager, der laver papir. Han sælger også blæk og skrivefjer. I den østlige del af kvarteret findes de rigere købmænd, og en del håndværkere. Alting er generelt dyrere i denne ende, men kvaliteten er også høj. Her sælges bl.a krydderier, frugt og grønt, stof, olier, parfume, smykker og vin. Den Nedre Bydel har kun en enkelt kro, " Dragkisten" hvor købmændene samles og diskuterer handel. Det er et fint sted, hvor man ikke kommer ind i snavset tøj. De høje priser udelukker også de skumle købmænd fra basaren.



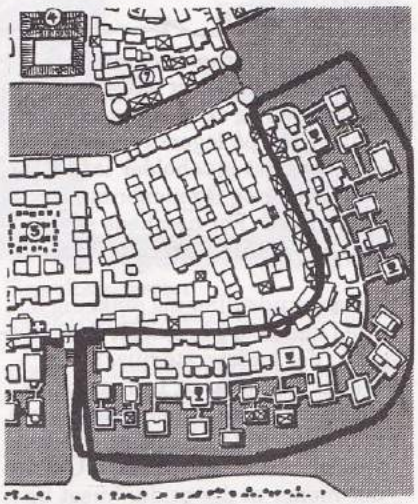
Syd-vest kvarteret

Mange sømænd og småhandlende bor i Syd-vest kvarteret under deres ophold, idet der er en del pensionater og 2 gode kroer. Den mest kendte er "Willows kro og gæstgiveri". Ejeren Jack Willow, er en tyk, rødmosset mand med en buldrende latter. Han elsker fest og farver, så på "Willows" er der som regel altid gang i den. I området er der også en del håndværkere, der sælger deres varer i basaren eller på markedet. Andre er snedkere eller tømrere, der hjælper til i havnen med at reparere bådene. En del dragere, bor også her i kvarteret. Mange af beboerne i Syd-vest kvarteret fungerer også som fiskere og samlere. Kun få har fast arbejde, men tager hvad der er. I den sydlige ende af kvarteret, er der lidt mere skummelt og knap så pænt. Her forefindes Brendas Bordel, hvor søfolkene kan more sig mens de er i byen. Bystyret ved godt at det eksisterer, men har ikke noget imod det, så længe de går lidt stille med dørene.



Syd-øst kvarteret

Når man træder uden for bymuren på denne side, er det som at komme ind i en helt anden verden. Husene er mere forfaldne, gaderne er mere beskidte, og folk er mere skumle. Husene langs bymuren var nogle af de første der blev bygget, og ikke meget er gjort ved dem siden. Området er gennem årene blevet tilholdsted for nogle af byens fattigste, og huser mange lyssky elementer. Der er en del spillebuler og hælercentraler her, og gaderne er ret usikre om natten. Våbenloven gælder ikke her, og byvagten kommer her sjældent. Leder man imidlertid efter et billigt sted at bo, er Syd-øst kvarteret ideelt, og kan man klare det hårde miljø, kan man også få gode kontakter her. Der er 4 kroer i området, der alle er rimeligt billige. Der er ofte ballade og slagsmål, men det er lang tid siden nogen er død af det - så vidt man ved!



Tekst: Palle Schmidt

Tegninger: Jesper Ejsing

Tak til Malik Hyltoft og Paul Hartvigson for råd og vejledning.

Naboer

Et introduktions-scenarie af Palle Schmidt og Paul Hartvigson

Indledning

Naboer er et forholdsvis let detektiv-eventyr, der udover at introducere byen og dens personer, også kommer ind på legenden om øglefolket. Scenariet indeholder tal til både Drager og Dæmoner og D&D/AD&D. For nemheds skyld står DoD-oplysningerne altid først.

Scenariet udspiller sig omkring 3 huse i den nedre bydel. Et falsk spøgelse i det midsterste hus, har skræmt folk væk, og imens graver "spøgelsets" kumpaner efter noget i kælderen. Dette projekt er financieret af en troldmand - Simon Oakley - der mener at der under huset ligger et helligt gravkammer, bygget af øglemændene, dengang de boede her.

Spil-start

Der er flere mulige indgange til Scenariet. Det nemmeste er at lade eventyrerne blive hyret gennem Lejesoldaternes Hus, men det kan også foregå ad private veje. Spøgerierne startede for et par uger siden, i en lagerbygning i den nedre bydel. Det var sen nat, og nattevagten var faldet i søvn på sin post. Han blev pludselig vækket af nogle høje klagelyde og raslen med lænker. Et frygteligt væsen slæbte sig hen imod ham. Siden da har nattevagten holdt sig væk fra stedet. Så længe der spøger, er der nok ikke brug for en vagt.

Eventyrerne kan muligvis blive hyret af købmanden der ejer lageret. Han vil give dem 10 SM/GP, for at holde vagt om natten. Dette kan ordnes gennem Lejesoldaternes Hus. Den midaldrende pottemager John Frowler og hans familie, måtte flygte fra deres hus, da spøgerierne i lagerbygningen ved siden af, blev dem for meget. Han vil gerne kunne komme tilbage, da han har sit værksted i huset. Hans mor er også træt af, at have hele familien boende.

Frowler vil give 50 SM/GP, for at komme af med spøgelset. Dette kan også ordnes gennem Lejesoldaternes Hus. Den sidste bygning er en forfalden rønne, hvor der i sin tid boede en pensioneret købmand. For et par uger siden forsvandt han dog sporløst, og nu er hans gamle kæreste - Martha Rigby - blevet bekymret for ham. Den gamle dame vil prøve, at få eventyrerne til at undersøge købmandens forsvinden. Hun vil give 30 SM/GP, for at få at vide hvor han er blevet af. Martha ved intet om spøgelset.

Husene

Alt efter hvem eventyrerne bliver hyret af, vil de naturligvis gå i gang med at undersøge husene.

Frowlers hus

Denne bygning er forholdsvis uinteressant. Frowler og hans familie har kun taget de vigtigste ting med, da de forlod huset, og hvis spillerne mangler udstyr, kan de muligvis finde det her. Stueetagen fungerer som pottemagerværksted - ovenpå er stue, køkken og 2 værelser.

Købmandens hus

Den gamle købmand - Thomas Osborne - nægtede at forlade sit hus, da nogle skumle typer, for et par uger siden bad ham om det. Desværre for ham, var de skumle typer en betalt røverbande, der var ligeglade med hans mening. De slog ham ihjel og smed hans lig i floden. Banditterne bliver betalt af "handelsmanden" Simon Oakley, for at grave i kælderen, i lagerbygningen ved siden af. Dette gør de om natten, og om dagen sover de i Osbornes hus. Banditterne har ikke specielt travlt, idet Oakley betaler pr. dag.

Banden ledes af den kyniske Douglas, der er den eneste der kender Oakley. I Douglas' vadsæk, kan man finde 2 breve fra ham. Mellem banditternes udstyr, kan man også finde i alt 70 SM/GP. Udover Douglas, består banden af Dickon, Will og Patrick. Det er Patrick der leger spøgelse om natten, mens de andre graver.

Lagerbygningen

Det mest interessante af de 3 huse er lagerbygningen hvor spøgeriet foregår. Kommer man her om natten, har man en rimelig chance for at støde på det falske spøgelse. Mødet med spøgelset, må gerne gøres lidt komisk, da Patrick aldrig havde regnet med at nogen ville slå igen! Opdager han at det er alvor, vil han gå til angreb med sin lænke.

Patrick - falsk spøgelse

DoD:
STY 12, STØ 14, FYS 10, SMI 14, INT 9, PSY 7, KAR 17
KP: 11
Våben: Lænke (Skade:1t6) 60%, Dolk 45%

D&D/AD&D:
2. niv. tyv, AL: NE
Str 12; Dex 14; Con 10; Int 9; Wis 7; Cha 17
HP: 8 AC: 10
Våben: Lænke (Dam: 1d6), Dolk.

I Patricks bælte hænger et bundt nøgler. De to af dem er til Osbornes hus, de to andre er til henholdsvis lagerbygningens bagdør, og det aflåste kælderrum.

Kælderen

Under lagerbygningen er der en stor kælder, i flere niveauer. Et af kælderrummene er låst, og bag døren kan man høre graven og dæmpet snak. OBS!: Mens banditterne er i kælderrummet kan man frit undersøge deres ting i Osbornes hus.

Banditter

Douglas - bandeleder

DoD:
STY 15, STØ 14, FYS 12, SMI 13, INT 12, PSY 13, KAR 14
KP: 16
Våben: Slagsværd 70%, Dolk 40%

D&D/AD&D:
3. niv. kriger, AL: CN
Str 16, Dex 15; Con 10; Int 12; Wis 11; Cha 15
HP: 17 AC: 8
Våben: Longsword +1, Dolk.

Dickon

DoD:
STY 12, STØ 13, FYS 14, SMI 12, INT 9, PSY 10, KAR 11
KP: 10
Våben: Kortsværd 55%, Dolk 35%, Armbrøst 40%

D&D/AD&D:
1. niv. tyv, AL: CE
Str 13; Dex 12; Con 14; Int 9; Wis 10; Cha 11
HP: 8 AC: 11
Våben: Shortsword, Dolk, Crossbow.

Will
DoD:
STY 12, STØ 11, FYS 13, SMI 14, INT 7, PSY 12, KAR 14
KP: 14
Våben: Kølle (Skade:1t6+1) 65%, Dolk 45%

D&D/AD&D:
2. niv. kriger, AL: N
Str 12; Dex 14; Con 9; Int 7; Wis 12; Cha 14
HP: 13 AC: 9
Våben: Kølle, Dolk.

Det vil være umuligt at få banditterne til at fortælle hvad de laver i kælderen. De vil komme med en tynd forklaring om nedgravet bytte osv. Hullet er 3 meter dybt, og man kan se det meste af en tung jerndør dernede.

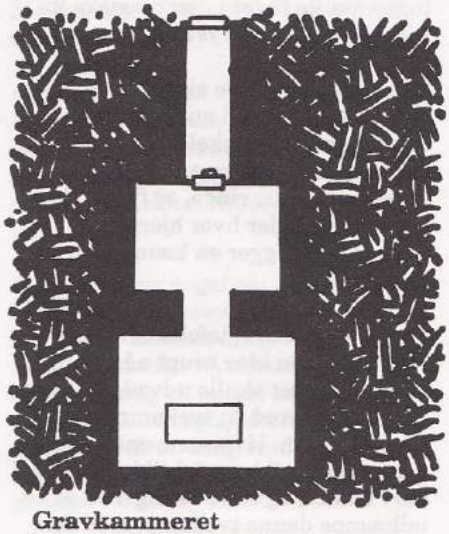
Simon Oakley
Det ville nok være smart at opsøge Oakley inden man braser ind i gravkammeret. Det løber jo ingen steder. Desværre for eventyrerne, har de kun navnet og stedet hvor de skulle mødes, at gå efter. På kroen "Dragkisten" kender man rent faktisk Simon Oakley. Han bor på et af værelserne ovenpå.

Der er med vilje ingen stats og beskrivelse af Simon Oakley, da han er for sej til spillerne på nuværende tidspunkt. Det må være op til spilleren at afgøre om Oakley er på sit værelse når eventyrerne ankommer, eller ej. Han kan jo f.eks dukke op senere i kampagnen. Det er altid godt med arvefjender.

Hvis han er der, vil der naturligvis blive ballade, og ikke mindst blive brugt magi. Dette frarådes kraftigt, idet alle der bruger magi i Port Scott, øjeblikkelig bliver landsforvist. Det ville jo ikke være særligt smart, hvis spillerne blev det.

Hvis Oakley ikke er der, vil man kunne undersøge hans papirer og notater, hvilket vil være nyttigt. De mest relevante er udvalgt under "spiller tekster". I Oakleys værelse, vil man også kunne finde en flaske med blå væske (edderkoppemodgift), og en del bøger. Under sengen er en kiste med tøj og 150 SM/GP. I skabet hænger 2 kåber og en frakke. OBS!: Der er intet i værelset der tyder på, at Oakley er troldmand.

På skrivebordet står et terrarie, med en stor fugleedderkop i. Nede i terrariet ligger et låst skrin, der indeholder Oakleys notater. Fugleedderkoppen er tømt for gift, men lad den bare bide én, hvis vedkommende piller.



Gravkammeret
Ligegyldigt hvilke oplysninger spillerne har fået, vil de formentlig ønske at undersøge udgravningen. Det vil tage yderligere 2 dage at grave døren helt fri. Døren har intet håndtag, og skal smadres op.

Bag døren er en gang, med endnu en dør i den anden ende. Denne dør er ikk låst, men indeholder en fælde. På døren er et relief, med en rund skive, der symboliserer månen. Skiven skal drejes, så det bliver til en nymåne, før døren kan åbnes. Prøver man at åbne døren uden at gøre dette, vil det begynde at fosse ind med møgbeskidt, stinkende vand. Det vil være umuligt at stoppe det, når først fælden er udløst. Slipper eventyrerne ud, vil vandet forsvinde efter en dags tid. Slipper de ikke ud, drukner de naturligvis (hæ).

Lykkes det at regne mekanismen ud, giver det adgang til det næste rum. Herinde venter en kæmpe-edderkop! Edderkoppen er omtrent ligeså stor som en pony, og den vil angribe ligeså snart den kan lugte eventyrerne.

Kæmpe-edderkop
DoD:
STY 17, STØ 20, FYS 15, SMI 18, INT 6, PSY 15
KP: 19
Våben: Bid (Skade: 1t8+gift) 45%
Edderkoppens gift har STY 15

D&D/AD&D:
Giant Spider, SIZE: L, AC: 4 HP: 24.
1 attack, Special att.: Poison (Kræver Saving Throw).

Edderkoppen blev for hundreder af år siden, på magisk vis lagt i dvale af øglemændene. Den bevogter skellettet af øglemændenes ypperstepræst, der blev dræbt under menneskenes første angreb. Han blev begra-

vet her, og graven forseglede, for at ingen skulle få fat i den magiske juvel, han bar i sit bryst.

Selve graven er i de sidste rum. En stor sarkofag står i en niche, og i den ligger et øgle-skelet. Skellettet er pyntet med diverse nips-genstande, ringe, og fjer. I skelettets bryst, der hvor hjertet må have siddet, ligger en kæmpestor juvel.

Juvelen er et af øglefolkets hellige relikvier. Den blev brugt når en ny ypperstepræst skulle udvælges. Dette blev gjort ved en tvekamp, på det åndelige plan. Hvis en eventyrer tager juvelen, vil han øjeblikkelig komme i trance, og blive tvunget til at udkæmpe denne tvekamp, med den døde ypperstepræsts sjæl.

Eventyreren vil føle at han befinder sig et tåget, uvirkeligt sump-landskab. I det fjerne kan skimtes en høj, med en runesten på. På højen står ypperstepræsten og venter. Han vil udkæmpe slaget med kløer, tænder og rå muskelkraft - høje idealer for øglefolket. Den pågældende eventyrer, har alle sine våben og udstyr med i drømmeverdenen, men magi virker ikke!

Ypperstepræst
DoD:
STY 17, STØ 15, FYS 15, SMI 16, INT 17, PSY 18, KAR 6
KP: 16
Våben: 2 Kløer(1t6) 80%, 1 Haleslag(1t4) 65%, 1 Bid(1t6) 55%
Værn: 3 point Skælpanser

D&D/AD&D:
Shaman, AL: ?
Str 17; Dex 16; Con 15; Int 17; Wis 18; Cha 5
HP: 17 AC: 5, THACO 15
3 attacks, Dam 1d4/1d4/1d8.

Slaget skal udføres, som var det en almindelig kamp, hvor spillederen sender de andre spillere ud af rummet. De andre eventyrere kan kun se deres kammerat stå og glo tomt ud i luften. Hvis de slår juvelen ud af hånden på ham, vil han blive befriet af trancen. Tager de den fra ham, risikerer de selv at ryge i trance.

Tab og vind
At tabe kampen, dvs. at dø, vil ikke betyde egentlig død. Eventyreren vil komme tilbage til sin krop, og føle sig mørbanket og ør. De kropsdele der er blevet sårede vil være ømme et par dage. Men ikke nok med det! Taber man kampen, vil man blive

udstyret med en af øglefolkets berømte forbandelser. Her er nogle forslag:

1: Eventyreren vil udvikle vandskræk, hvilket ikke er så smart i netop dette område.

2: Eventyreren vil langsomt begynde at få hård hud, længere negle, spidse tænder osv. alá "Fluen". Efter et par måneder vil han opdage at han er ved at få en hale. I løbet af 2 år, vil eventyreren være forvandlet helt til en øgle - i mellemtiden vil han bare være usandsynligt grim!

3: Eventyreren tror han er ved at blive til en øgle. Dette bør antydes af spillederen, der samtidig bør gøre sit bedste for at drive ofret til savlende vanvid. "Din tunge føles længere end normalt."

4: Eventyreren vil udvikle et ubehageligt forhold til krokodiller, der vil angribe ham nårsomhelst. "Hvorfor går de altid på MIG?!?

Vinder man kampen med ypperstepræsten, vil man få en særlig evne. Dette kunne f.eks være evnen til at ånde under vand, tale øglesprog, noget magi el. lign.

Afslutning

Alt efter hvem eventyrerne blev hyret af til at starte med, vil de naturligvis få deres belønning. Hvis de blev hyret af Martha Rigby, vil det dog være svært. Ingen andre end banditterne ved hvad der er blevet af Osborne, og de siger ihvertfald ikke noget!

Juvelen vil være være umulig at få med, hvis man har tabt kampen med yppersteprøsten. Vandt man kampen, vil stenen miste sin virkning, og er nu en almindelig juvel (1200 SM/GP).

Spiller tekster

Breve fra Simon Oakley til Douglas

Min kontakt i byen, har skaffet mig oplysninger, der kan føre til opdagelsen af det gamle gravkammer. Er De og Deres kolleger stadig interesserede i at udføre arbejdet? Betalingen vil være god - Jeg er meget ivrig efter at se graven. Jeg vil være i byen om en måned, den toogtyvende februar, så hvis De vil møde mig på Dragkisten den treogtyvende, kan vi diskutere detaljerne.

Simon Oakley

Efterhånden som arbejdet skrider frem, bliver jeg stadig mere nervøs over udfaldet. Ifølge min kontakt, har øglefolket haft for vane, at forsegle disse grave med fælder og overnaturlige vogtere. Jeg må derfor bede Jer om ikke at røre ved noget, endsi ge åbne graven, før jeg er helt forberedt. En anden ting der bekymrer mig, er min kontakt. Hans noget besynderlige påklædning, tyder på at han har lavet skæbnesvangre forsøg med sort magi. Han kalder sig "Feathers" - fjer. Siger det Dem noget? Lad os diskutere det, når jeg kommer.

Simon Oakley

Oakleys notater - udvalgte tekster

Han fandt denne runesten ude i sumpene. Han mener, at det kan have betydning for vores efterforskning, og han er gået i gang med at oversætte tegnene.

(Sammen med dette ligger en aftegning af nogle sære symboler og runer.)

Den første del af teksten er blevet oversat. Det tyder på at gravkammeret ligger under et pottemagerværksted, i den nedre bydel.

Jeg har kontaktet Douglas, og jeg skal mødes med ham på onsdag. Hvis han ikke vil påtage sig det, må han elimineres. Han ved for meget.

"Den ottebenede vogter"? Det må være en edderkop, eller måske en blæksprutte? Feathers er igang med at undersøge det.

Han har fanget en edderkop til mig, så jeg kan forberede en modgift. Jeg har dog svært ved at forstå, hvorledes sådan et lille væsen, kan være farligt for mennesker. Måske er vogteren usynlig?

Runerne siger noget om månens faser, hellige dage osv. Feathers mener, at det kan have noget at gøre med tidevandet. Nymåne? Ellers har han givet mig en masse unyttige oplysninger om øglefolkets kultur. Eksisterer de virkelig stadig? De overtroiske byfolk, mener det tilsyneladende.

Feathers er igen forsvundet ud i sumpene. Hvor længe varer det denne gang?

I næste nummer er et længere scenarie, der foregår både i Port Scott, og ude i sumpene. Scenariet indeholder bl.a et sump-system, tropesygdomme, mere om øglefolket og nye ideer til eventyr i Glenmorran. Glæd jer til anden del af Guld og grønne skove: "Udflugt med døden"!

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

Klubnyt

Nyheder fra nær og fjern

Der er jo sket en frygtelig masse siden sidste melding, så denne gang er klubsektionen længere end sædvanligt. Vi bringer samtidig en revideret klubliste som lovet i et tidligere nummer. Som I kan se er vi mange der rapporterer fra alle hjørner af landet - og uden for landet. Hvis I har noget at fortælle om, må I meget gerne sende det til nyhedsredaktionen (se nedenfor).

Vi beklager selvfølgelig dybt sidste nummers forsinkelse, men nu skulle vi være ved at have styr på det. Fusioner er generelt besværlige. Er man helt vild efter at følge med i hvad der sker, kan man rekvirere vores interne nyhedsbrev, ved at sende adresse og frimærker, eller evt. frankerede, adresserede kuverter til: Merlin Mann, Vordingborggade 24, 2. tv, 2100 Kbh. Ø.

Forslag til eventyr og nyheder sendes til: Paul Hartvigson, Lyshøjgårdsvej 77, 3.th, 2500 Valby.

Anmeldelser og kortere artikler sendes til: Kasper T. Mortensen, Brønshøj Kirkevej 58, 2700 Brønshøj.

Illustrationer til bedømmelse kan sendes til: Palle Schmidt, Egevangshusene 175, 2630 Tåstrup.

Siden sidst

The Realms of Adventure '91 (Aalborg)
Jylland har fået sit andet store spiltræf. Aalborg-klubben The Realms of Adventure havde med stort organisationstalent arrangeret et spiltræf, der løb af stablen den 8.-10. februar.

Af spil var der, hvad der skulle være, dvs. AD&D, CoC og de andre "større" rollespil. Derudover havde de turneringer i et hjemme-strikket brætspil af Space Hulk typen, et Aliens rollespil lavet på grundlag af brætspillet og et rollespil/scenarie lave t specielt til adaption af bogen "Mændene fra Rude Skov". Altsammen tegn på en sund og aktiv klub.

Interessant, i hvert fald for en FASTA'ner som mig, var, at alle turneringer bød på pæne, individuelle præmier, noget vi i Århus normalt ikke bryder os om, men folk var tilsyneladende godt til-freds med den måde at præmiere holdenes indsats på.

Forplejningen var, som den plejer at være. Det bedste, der kan siges, er, at der var varme toasts døgnet rundt.

Tilsyneladende trak spiltræffet udelukkende sit forholdsvist store publikum (ca. 100-200) fra det nordlige Jylland.

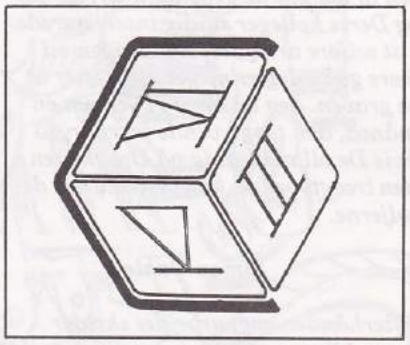
Troels Chr. Jakobsen

RUBI-CON (København): Return of the Old Ones
Nogle af de helt gamle drenge i den danske spilleverden - Brætspilsklubberne Consim og Østerbro - havde stukket hovederne sammen og arrangeret Rubi-Con. Her overlod 50 mand deres weekend (23-24/2) til Mars og Apollon; krigen og heldets guder. Ved mi t nødtvungent korte besøg kunne jeg mærke en afslappet og engageret stemning ved bordene.

Udbudet af spil var godt, med tilbud både til begyndere, trænede og de helt tunge, der kunne deltage i "workshops" omkring komplicerede sager som World War II, Advanced Squad Leader og Siege of Jerusalem (7o e. kr.). For begynderne var der introdukti oner i forskellige spil som Aquire, New World, Axis and Allies og Civilization. Store turneringer blev afholdt i Titan, Diplomacy og A House Divided - den letspillede klassiker om den amerikanske borgerkrig i en relativ ny anden-udgave.

Rubi-Con viste de høje niveauer af organisationsevne, der eksisterer i brætspilsmiljøet: Noget der ofte bliver overskygget af forvirringen på de mere rollespilsorienterede con'er. Der var også tid og ressourcer til at tage sig af begyndere, hvilket også tildels kan blive druknet på større arrangementer med mange tilbud. Rubi-Con 1992 skulle være et sikkert sats for dem der gerne vil spille, eller lære noget om brætspil.

Paul Hartvigson



HelCon '91 (Helsingborg - Sverige)
Den svenske klub Ordo Septenarius stod bag HelCon '91. Det var en meget større con, med ikke mindre end 30 arrangementer. Prisen var også derefter; 120 skr for indgangen, og et variabelt beløb for hver turnering man ville være med i. Men som ikke forhåndstilmeldt dansker, var det ikke ligefrem nemt at komme ind i den svenske spilatmosfære.

Rollespillene var ikke umulige at følge, men der ville uungåeligt være situationer hvor man ville miste en del af plottet, og derved spolere det for sig selv, samt sine medspillere. Der var turneringer 24 timer i døgnet, men til gengæld var det spontane spil på nulpunktet. Det mest positive ved connen var de to spilbutikker, samt tegneren Håkan Ackegård der solgte materialer til spil. Et godt råd til andre der vil besøge HelCon '92, er at forhåndstilmelde sig, og eventuelt tage derover som et hold, svenskerne vil uden tvivl kunne overtales til at spille på engelsk.

Lars Wagner Hansen

FRB-Con (Fredericia)
Silmarillion afholdte deres anden con i weekenden d. 22.-24. januar. Træffet var baseret på nytænkning, i hvert fald i følge den udsendte brochure. Nytænkningen skulle bestå i seje scenarier til de kendte spil (AD&D, CoC, GURPS, EDD og andre) samt scenarier til mindre kendte spil (som for eksempel Ghost Busters International (GBI) og TMNT). Spiltræffet skulle blive ikke så lidt af et tilløbsstykke, ikke mindst på grund af Fredericias beliggenhed. Desværre blev træffet svigtet af en stor del af de udenbys folk. Der var således kun én person fra Sjælland, og kun én person fra Fyn. Den stærkeste udenbys opstilling kom fra Sønderborg der stillede med ikke færre end seks personer.

Fredag aften skulle der i følge programmet være tre turneringer. Turneringen i AD&D var en rodet sammenblanding af dungeons, og plottet var ikke noget at råbe hurra for, men der var mange muligheder for rollespil. Twilight 2000 skulle køre med 14 spillere og én GM, men allerede inden starten havde de 7 af spillerne meldt fra på grund af dette. Og sidst men ikke mindst var turneringen i Diplomacy blevet aflyst, af ukendte årsager. Der blev dog alligevel, på spillernes eget initiativ, spillet Diplomacy.

Lørdagen startede med et ODDS vest møde, men desværre var der efter sigende kun fire fremmødte. De programsatte aktiviteter startede ikke før efter frokost. GBI var et tyndt scenarie, som også efter vores spilleders udtalelser var blevet lavet på et par timer. Characterne bestod af et par liniers oplysninger samt 4 stats, ikke ligefrem meget at rollespille ud fra. Scenariet foregik i Fredericia, på trods af at der i folderen stod at der skete uforklarlige mord i London? Bedre blev det dog ikke om aftenen, hvor vi skulle spille CoC scenariet "This Year It's Got To Be India". Scenariet foregik nemlig i Danmark, nærmere betegnet den jyske øst-kyst i området omkring Århus, Horsens samt Samsø. Scenariet var rimeligt, og der var masser af muligheder for at rollespille, specielt da alle characterene var ganske almindelige danskere, der selvfølgelig ikke kunne forestille sig at der skulle være mere mellem himmel og jord!

Søndagen startede strålende med at GM'erne til Star Wars udeblev. Så vi måtte tage sagerne i egen hånd, og det blev til en del spil Space Hulk samt Naval War.

Den sidste krone på værket blev at diplomerne til premieoverrækkelsen desværre ikke var nået at blive færdige, men de vil efter sigende blive sendt til os hurtigst muligt. Et godt initiativ er desværre ikke altid nok, hvis folkene bag det ikke bakkes op. Bedre held næste gang!

GAMES WEEKEND (Nordsjælland): Det nye kuld
En ny generation af organisatører viste hvad de duede til i Kokkedal (mellem København og Helsingør) først i Marts. GW gjorde alle mine jantelovsfornemmelser til skamme (såsom: Man kan ikke bare springe fra 40 til 500 deltagere på et år). Næsten 300 deltagere havde fundet frem til Cirkelhuset - eller rettere; det udsnit, hvor con'en blev holdt. Her var god plads og lokaleforhold.

Pegasus i Kokkedal/Hørsholm havde allieret sig med FRN (Forenede Rollespillere i Nordsjælland). Og i modsætning til Viking-Con, havde arrangørerne lavet et aktivt opsøgende arbejde i at rekruttere folk til at holde turneringer - udover dem de selvføl gelig lavede selv. Store succes'er var Clay-O-Rama, Squad Leader, Warhammer Battle og det FRN-producerede Cyborg spil.

Af de udefra hentede arrangementer kan nævnes DRF's AD&D-modul: A Friend in Need; Henrik Cthulhu's Bisgaard-scenarie og Copenhagen Live Roleplaying Club's vandpistol orgie, og parodi af et live-scenarie. Vi fra SAGA lavede bod sammen med Dansk Spil Design (folkene bag Viking). DSD arrangerede prøvespilninger af Viking, og SAGA bidrog med en Pendragon turnering, skrevet af Malik Hyltoft fra DSD. Den vil blive bragt i et senere nummer af SAGA.

Organisationen af Games Weekend var god, og opgaverne var ordentligt fordelt. Tilmelding/information/spiludlån var styret af een gruppe, og kantinen af en anden, hvilket hjalp på den sædvanlige kongres forvirring. Begge dele fungerede godt, og særligt kantinen bør roses for sin indsats, der bl.a inkluderede at en vogn blev kørt rundt til lokaler-

ne med sodavand og snacks. Derfor tillykke til Kristian fra Pegasus og Daniel fra FRN, og til deres mange assistenter. En særlig tak til Muhamed fra kios ken (manden der elsker at hade os, medmindre...).

Paul Hartvigson

Faste mødedage

Har din klub faste mødedage eller faste lokaler, så send detaljerne til SAGA, og vi bringer dem videre. Foreløbig kan vi informere om at rollespilsforeningen Erebor har spillemøder anden lørdag og sidste søndag i hver måned, fra kl. 12 til om aftenen . Dette foregår på Peder Lykke Skolen på Amager (Bus 31, 32, 33, 34 fra rådhuspladsen - 32 kører lige til døren).

Se i de følgende numre om...

Sommerferien: Rollespils-teltlejr (København)
Islands Brygge på Amager. Arrangeret i år af folkene bag VF-Con - et helt andet hold end det der disorganiserede TMD-lejren sidste år (Bl.a undertegnede).

23-25/8: DRF-Con III (København)
Dansk Rollespilsforening laver et program med danske og udenlandske bidrag. Der vil også være brætspil og tabletop repræsenteret (DRF-Con II blev beskrevet i SAGA 2).

8-10/9: Spiltræf VII (Odense) - Ændret dato mulig
Den kære gamle provins-Con med de traditionelle turneringer (se SAGA 3 for omtale af Spiltræf VI). Den større kongres med størst andel af tilrejsende.

20-22/9: Lux-Con (Nordsjælland)
Luxus Con der afholdes på et kursuscenter, og satser på at blive den mest velarrangerede con indtil videre i Danmark. Prisen er ca. 300 kr., og inkluderer seng, proffesionelt lavet og serveret mad, samt deltagelse i en række turneringer, der allerede er spiltestede.

Nyhederne er skrevet og redigeret af Paul Hartvigson.

Oversigt over klubber i DK

Adventurers' Guild
v/ Robin Steen
Rudegårds Allé 3
2840 Holte
42 42 02 61/42 85 96 69

Arden Rollespils Forening
v/ Kim Thomsen
Rosenlundsgade 10
9510 Arden
98 56 21 51

Avalon Game Club
v/ Thomas Vinther Andersen
Åhavevej 52
8600 Silkeborg
86 82 82 92

Baltic Games Assaciation
v/ Lars Vensild
Storegade 29
3700 Rønne

Borgo
v/ Bo Sørensen
Kølvej 17
8500 Grenå
86 32 44 86

Brønderslev
v/ Peter Goll
Hermesvej 27
9700 Brønderslev

Cauldron
v/ Thomas Bruhn-Pedersen
Nyhegnet 17
6000 Kolding
75 53 02 70

Chakonen
v/ Peter Kamp Nielsen
Gladsaxevej 61
2860 Søborg

Consim
v/ Erik Wittchen
Ny Carlsberg Vej 12, 4. tv.
1760 København V

Copenhagen Live Role Playing Club
v/ Asta Wellejus Emdrupvænge 92
2100 København Ø

Dansk Rollespils Forening
v/ Kasper Thing Mortensen
Brønshøj Kirkevej 58
2700 Brønshøj 31 60 56 54

Dark Demon
v/ Rolf Kube
Græsted Park 73
3230 Græsted

Excalibur
v/ Skjold & Bjarke Brint Pedersen
Landevejen
125 4060 Kr. Såby

Fantasy
v/ Renée Jessen
Ingesvej 17
4270 Høng

Fasta
v/ Michael Lund Rasmussen
Gudrunsvej 72, 3. th.
8220 Brabrand
86 25 15 10

FBO
v/ Svend Erik Jepsen
Bøgeparken 80, 5. mf.
5240 Odense NØ
66 10 49 95

FRN
v/ Daniel Sejer
Kofoed Anchers Vej 89
3060 Espergærde

Game Designers Guild
v/ Søren B. Knudsen
Bøgeallé 6
9000 Ålborg

GARP
v/ Mikkel Friisholm
Ottesen Hohøje 63
9500 Hobro
98 54 43 78

Guder og Genfærd
v/ Jens Hougaard Nielsen
Svinballevej 40, Sondrup
8300 Hundslund

Haderslev Rollespilsklub
v/ Thomas Bruhn Hansen
Østergade 3, 1. th.
6100 Haderslev

HADK - Orker for fred
v/ Jesper Larsen
Bavnebakkevej 5
2650 Hvidovre

Hadsten
v/ Thomas Linder-Madsen
Dr. Larsens Vej 14
8370 Hadsten
86 98 32 52

Helsingør Rollespils Klub
v/ Jacob Lindberg
Uffesvej 1
3000 Helsingør
49 21 17 88

Jormunganr
v/ Leif Pedersen
Tagensvej 15, v. 306
2200 København N

Lov & Kaos
v/ T. B. Nielsen
Hyrdebakken 3
8800 Viborg

Magnet
v/ Jesper Olsen
Åbenråvej 35
6400 Sønderborg
74 42 74 57

Mistramere Adventuring Club
v/ Thomas Skaarup
Beatesmindevej 26
9210 Ålborg SØ

Mjølner
v/ Rasmus Mynster
Kaserneboulevarden 27
8000 Århus C
86 13 04 32

Outsiders
v/ Lars Bo Nielsen
Fynsvej 4, 1. tv.
4700 Næstved

Pfantasy Dôme
v/ Christian Kliim
Dag Hammerskjölds Allé 19, 5. tv.
2100 København Ø

Randers Rollespilsklub
v/ Jeppe Bøgh Andersen
Holmgårdsvej 18
8900 Randers
86 41 61 71

Rollspilsforeningen Erebor
v/ Bettina Stuhr Nielsen
Poppelgade 8, 4. tv.
2200 København N
31 39 73 39

RSK
v/ Robert Jønsson
Nissumgade 6
6780 Skærbæk
74 75 11 35

Runesword
v/ Frans Pedersen
Vitus Beringsvej 39
9900 Frederikshavn
98 42 99 28

Silmarillion
v/ Poul Erik Jensen
Slåenvej 24
7000 Fredericia
75 56 41 71

SORK
v/ Søren Christensen
Bautersvej 7
9300 Sæby
98 46 16 70

SRB
v/ Hans Lauring
Tom Knudsens Vej 1
5953 Tranekær
62 55 14 31

Sword
v/ Brian Nielsen
Bøgens Kvarter 73
7400 Herning
97 22 34 96

The Missing Dice
v/ Sebastian Adlercreutz
Prinsessegade 9, st. tv.
1422 København K
31 35 76 26

The Realms of Adventurers
v/ Søren Parbæk
Tambosundsvej 28
9220 Ålborg 98 15 95 82

Tinsoldaten
v/ Per Christensen
Svalegårdsvej 62
9300 Ålborg
98 79 02 08

Tåstrup Roleplaying Club
v/ Claus Ekstrøm
Søndertoften 272
2630 Tåstrup
42 99 95 52

Twilight Role Playing Club
v/ Erik Thygesen
Solsortevej 8
4880 Nysted
53 87 16 12

Twilight Zone
v/ Christian Fonnesbech
Yrsavej 6
4000 Roskilde
42 37 22 66

Unicorn Game Club
v/ Jes Bondo
Sandbjerggade 17, 1.
2200 København N
35 82 48 77

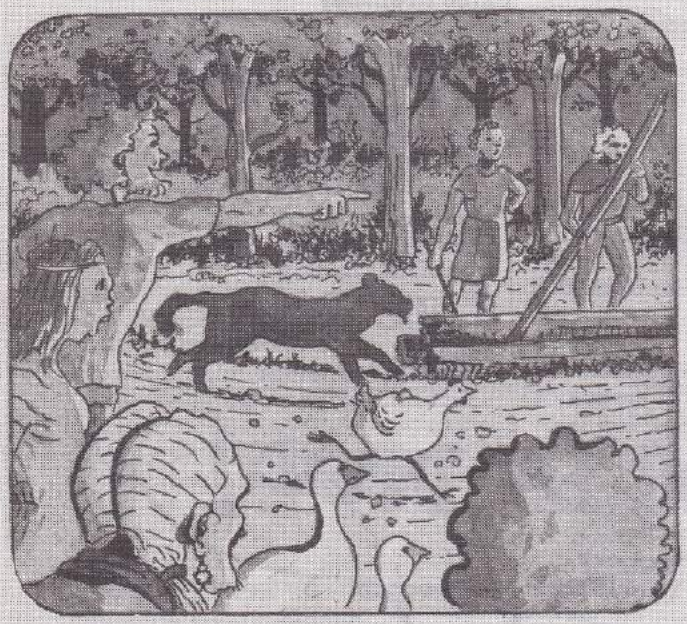
Vejen
v/ Henrik Pedersen
Rugtoften 21
6600 Vejen
74 84 85 21

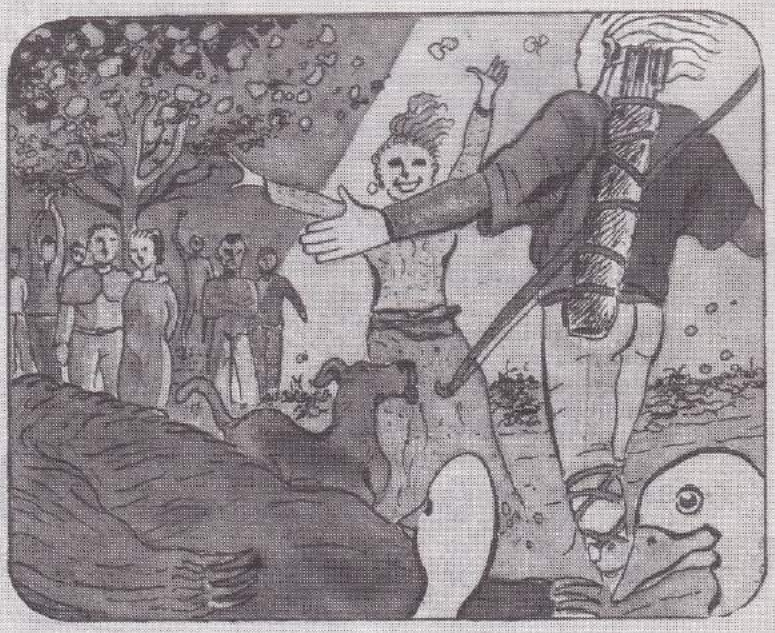
Viking Con
v/ Fredrikssundsvej 216, st. tv.
2700 Brønshøj

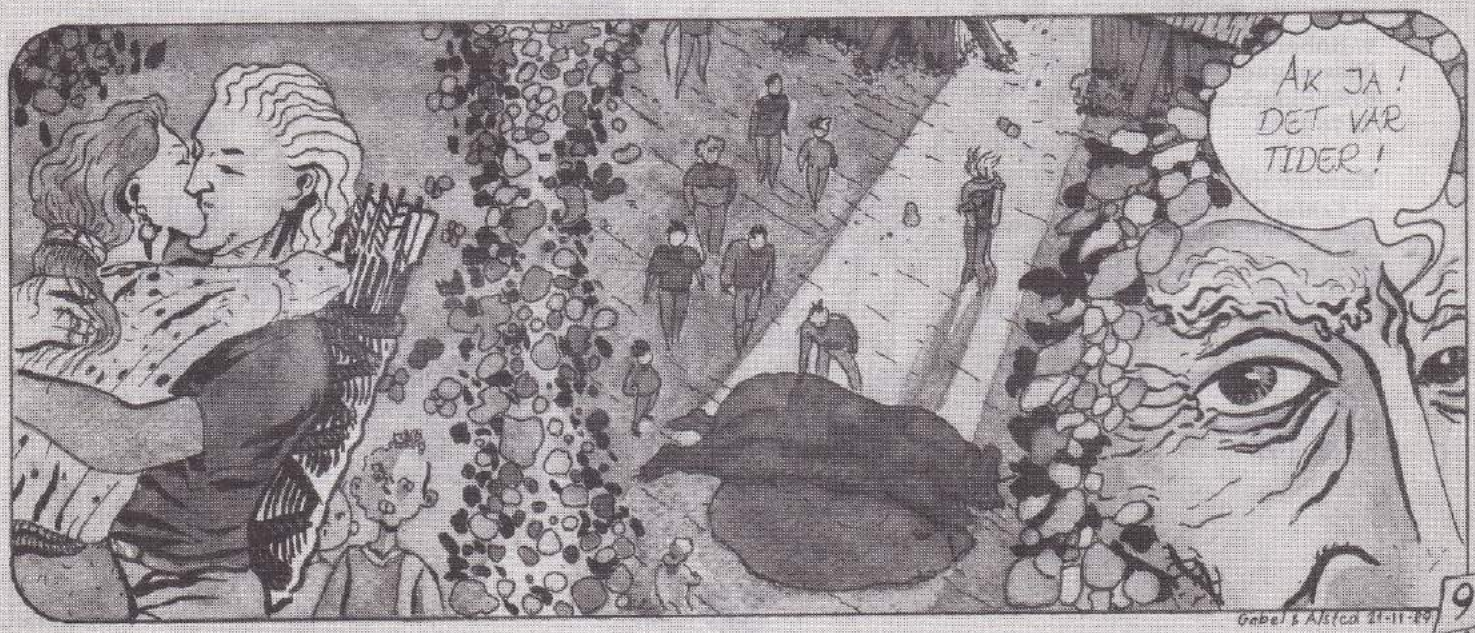
Vordingborg Hobby-spil Klub
v/ Rasmus Svarre Hansen
Skovhusgade 5
4773 Stensved
53 18 65 15

Østerbro
Simulationsspillerforening
v/ Henrik Lawætz
Ålborggade 27, 5. th.
2100 København Ø
31 38 20 11

ÆSKEN
af
ALSTED + GABEL





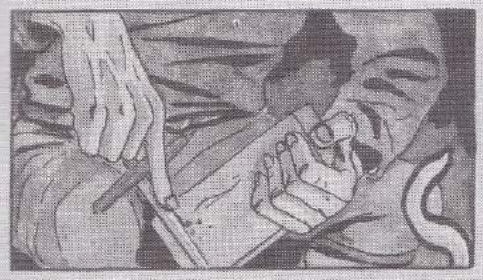


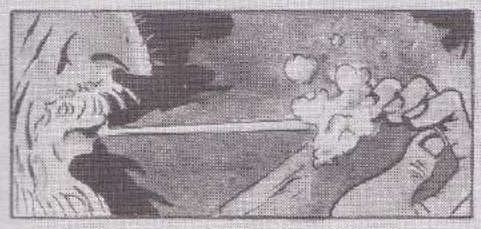
Gabel & Alsted 21-11-89

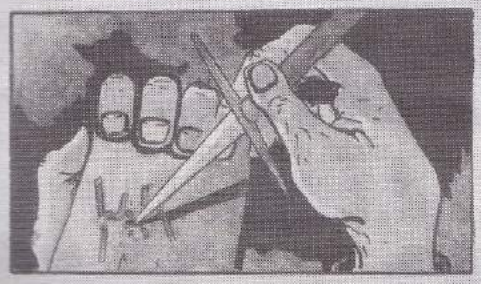
GOD HISTORIE IKK'!
HÆ HÆ

GIDER DU SKRIVE PÅ MIN ÆSKE?

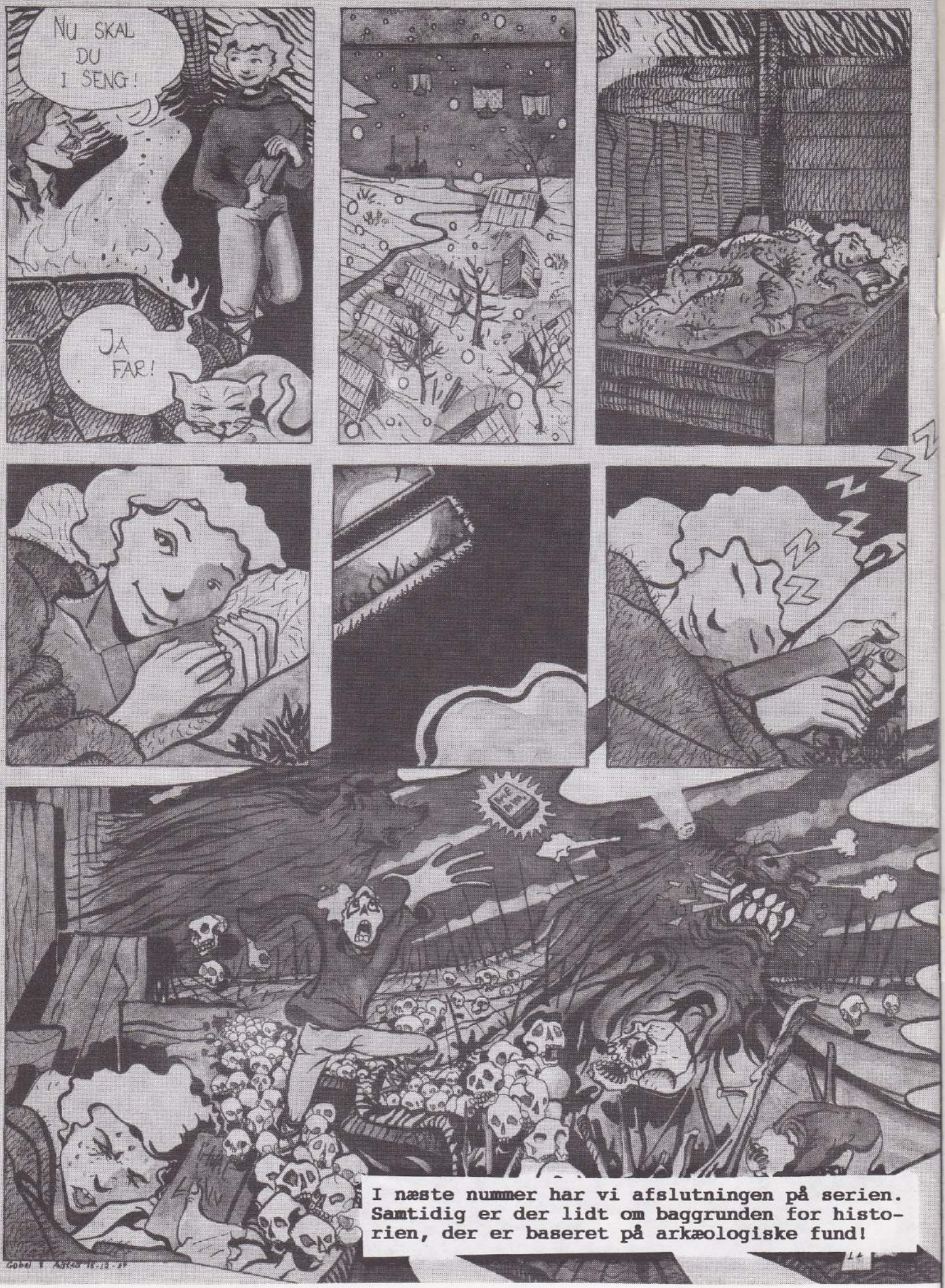
JA... HVAD SKAL JEG SKRIVE MIN DRENG?
DU SKAL SKRIVE „HAGRÅD LAVEDE ÆSKEN"



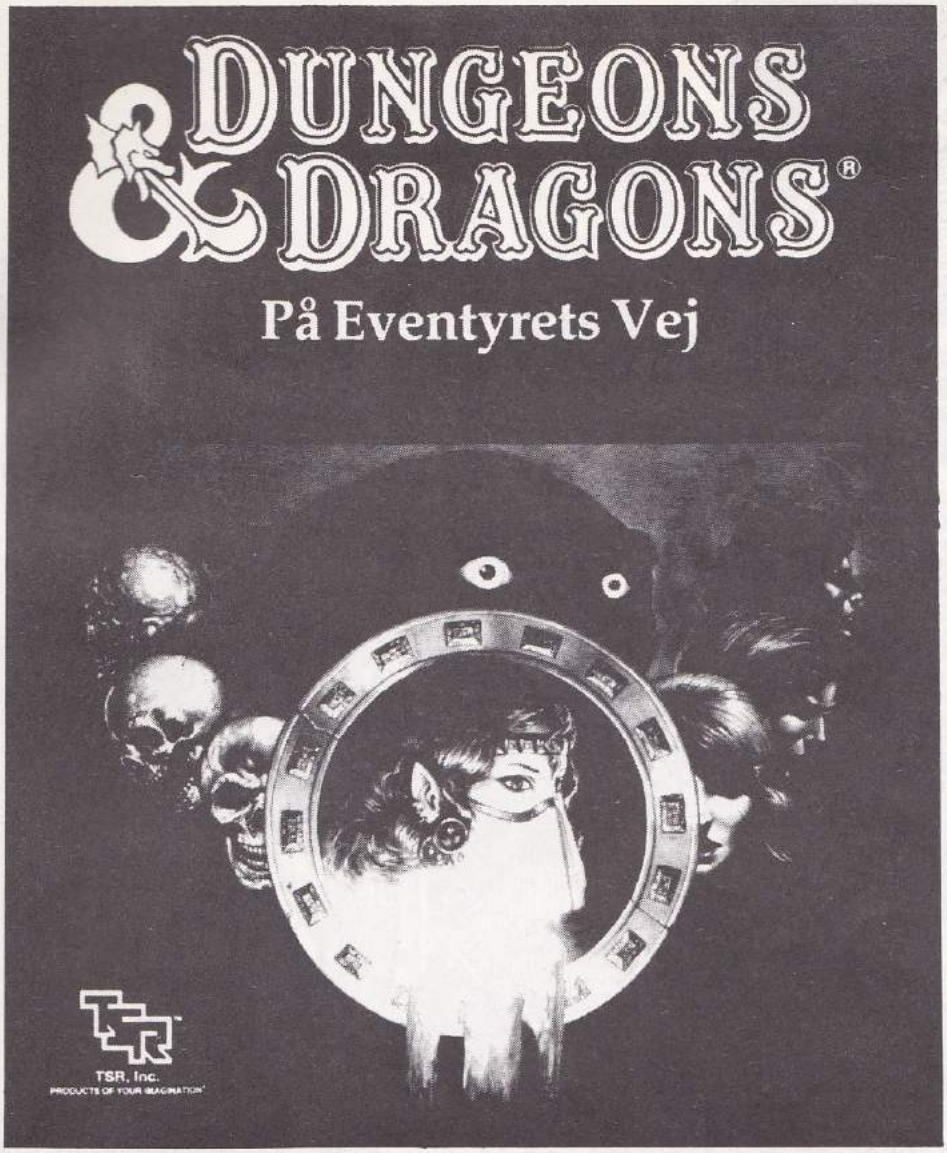




SÅDAN! NU ER DEN FÆRDIG!



I næste nummer har vi afslutningen på serien. Samtidig er der lidt om baggrunden for historien, der er baseret på arkæologiske fund!



I Rahibs kløer...

Slavehandel. En ond kult styret af Rahib. Prinsesse Rahasia er forsvundet.

Der er dramatik i luften i det nye Dungeons & Dragons modul til Basis Regler, der er udkommet på dansk. Tre af de bedste eventyr på basis-niveau er samlet til én lang historie. Udfordringer og mystiske hændelser venter På Eventyrets Vej.

Vejl.pris: 138,00 kr.

Ring til Fafner Spil på tlf. 31 65 56 25 og få oplyst nærmeste forhandler.

FafnerSpil

I NÆSTE NUMMER

Guld og Grønne skove: Udflugt med døden
- scenarie til Drager og Dæmoner og D&D/AD&D

Expert-regler
- et kig på D&D-expert

Figurer
- en kritisk gennemgang af produkterne

DoD-regler
- nye regler til Drager og Dæmoner

Klubnyt
- oplysninger om bl.a FASTAVAL i #5

NUMMER 6 - midten af marts

SPILTIDSSKRIFTET SAGA
tilhører
AVALON
biblioteket
CA-SGA-05-002
Saga
Uerstattelig
Kan hjemlånes

KASSERET
SOLGT

KKB
S991563660

SAGA
år: 1991
nr: 5