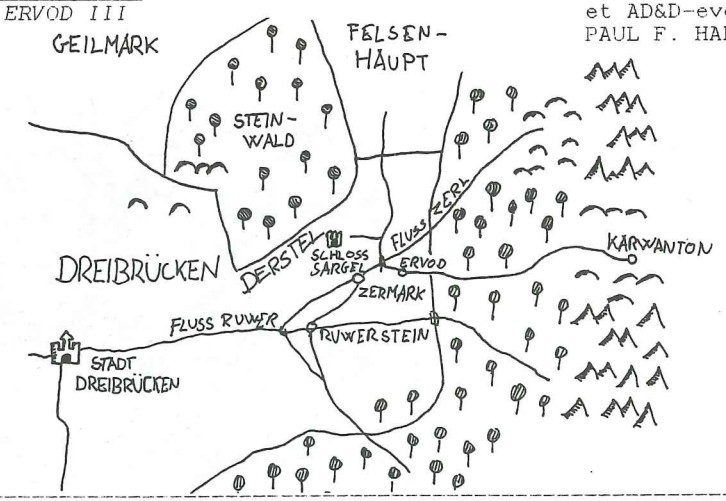
SHOWDOWN IN ZERMARK

ERVOD III

et AD&D-eventyr af
PAUL F. HARTVIGSON



Dette er afslutningen på en serie, de fleste af læserne ikke kender starten på, da oplaget af TABU er fordoblet siden da. Derfor mener jeg det er bedst at stoppe her; jeg hader selv at skulle læse fortsatte, jeg ikke kender starten på; men vores tilbud om at skaffe kopier af den, holder stadig.

Resume: Sidste nummer var der chance for at opdage, at "visse kredse" i Zermark havde hyret en bande orker til at angribe og nedbrænde landsbyen Ervod. Pga. Fyrstens politik havde Ervod kunne drive handel uden at være købstad, til stor fortørnelse for Zermark, der ligger i strid med fyrstehuset.

Dette er ikke et regulært eventyr, men en anvisning på, hvordan man kan konstruere en by, udfra kampagnens handling og nogle simple procedurer. På sin vis er regnestykket ligeså eller mere interessant end resultatet.

Bemærkninger i *skråskrift* eller *Kursiv* er mine arbejdskommentarer, eller Meta-Betragtninger (tanker, der ligger udenfor spillets egne rammer og egen (interne) logik).

Sidste del af artiklen er løsdele, der kan laves til et scenarie - det kræver selvfølgelig planlægning fra DM's side, for at få handlingen til at flyde.

EN BY PÅ ARBEJDSBÆNKEN

Hvad ved vi om Zermark?
Ikke mere end jeg har skrevet i

TABU # 9 & 10:

Indtægt: Delvis handel med vildmarken (truet af Ervod), og forarbejdelse af varer fra denne. Karavaner og flodtrafik.
Politik: Byen er en købstad: handelslauget ligger i strid med fyrstehuset (derfor kan byer som Ervod drive handel uden papir).
Livsstil: Visse grupper i byen er amoralske/desperate nok til at lave meget grumme ting (fx hyre en bande orker til, at ødelægge deres konkurrenter).

Udfra dette, ville det være praktisk, at byen er stor (10-12000 indbyggere, hvilket er rigtigt mange i et ikke-teknologisk samfund). Den vil derfor også være velbefæstet.

Dette er kampagne-specifikke krav. Derudover har vi en række andre oplysninger, der skal til, for at vi har en middelalderby. Placering, historie, udseende, religiøse grupper, lov & orden samt magtforhold.

Når byer skal opbygges, er det smartest at starte fra grunden.

Placering og Opståelse

Zermark opstod som en fiskerlandsby ved Zerl-floden for lang tid siden (hvad der svarer til Bronzealderen). Byens alder har altid givet anledning til en stor lokalpatriotisme.

Der knytter sig, som oftest myter til alle byer, og det er noget, som giver god lokalkolorit. Zermarks "Bymyte" er, at guden Krodo hjalp en flok flygtende tilbedere over floden, ved at lade fiskene danne en bro (ikke ligeså teknisk som Moses, men vinder mange point på det kunstneriske indtryk. Red.). De forfølgende trolde faldt derimod i floden. Krodo tilskrives også æren for en oversvømmelse af den fyrstelige lejr, da Sigismund II prøvede at sulte byen i knæ.

Historie. Købstadsrettigheder

Placeringen ved Zerl og karavane-vejen fra vildmarken gjorde Zermark til en rig og mægtig handelsplads. Det gamle beskyttelsesfort på bakketoppen blev byens nye centrum pga. af urotider.

Da konger af Histreich i gamle dage (ca 400 år siden) erobrede området, fik byen købstadsbrev, og blev beskyttet og beskattet. I denne periode blev byen meget rig.

Lad os sige, at der er en dværgisk koloni i byen - det sætter altid kulør på tingene med nogle ikke-mennesker. Det skyldes, at der også kommer meget malm og metal med karavanerne.

For 200 år siden svækkedes kongedømmet af Derstel. De har altid søgt at vinde kontrol over Zermark, men det er aldrig lykkedes. En god grund er, at Fyrstefamilien skylder betydelige penge til Zermarks forskellige handelshuse, og altid kan bruge flere penge.

Topografi. Befæstning

Som sagt ligger bykernen på en høj. Denne var engang befæstet, hvilket fremgår af den måde gaderne løber på.

Senere udviklede dele af den nedre by sig fra slum og hytter til rigtig bebyggelse, og blev befæstet ligesom havnekvarteret "Alt-Zermark". Alt dette blev gjort for ca. 100 år siden, for at forhindre at Fyrst Sigismund II (den Arrige) skulle rykke ind og prøve (endnu engang) at løse *Problemet Zermark* een gang for alle.

Økonomi. Magtforhold

Penge er magt. Både for og i Zermark. Handelslauget svarer til et byråd. Det styres af de mægtigste handelshuse, samt smede- og garverlaugene. Handelslauget finansierer bygarden, befæstning og andre anlæg.

Men det betyder ikke Zermark er et diktatur. Der er flere forskellige fraktioner indenfor lauget. Det er faktisk det forum debatten foregår i. Næsten alle byens "rigtige" borgere (hånd-

værkere, faste arbejdere, gardere etc) har folk i lauget, der taler deres sag (det mener de da selv).

De største handelshuse i byen er Edselblum (karavane-transport) Maurice Pelzer & Co (skindhandel) Spinnrad & Händler (en del af det store dværgiske handelshus af samme navn), Gotterstal (flere huder) og det største lokale selskab Bjergfoss (korn, metal og huder). Mange af disse har brug for driftige folk som vagter o.l.

I Alt-Zermark finder man den gamle fiskerbydel. Fiskerne opfatter sig selv som de virkelige Zermarkare. De har samme forhold til Handelslauget som lauget har til fyrsten. Fiskerne har holdt fast på deres små haver og stejlepladser gennem deres venner i Krodo-kulten.

Religion

Jeg benytter mig af en blandet gudeverden; ikke enten kun græske, nordiske eller andre guder. Guder vil som regel være universielle.

En undtagelse er fx Krodo, en lokalgud, der er meget dyrket i Hirstreich og ikke ret mange andre steder.

Handelsguden Hermes har den mest magtfulde kult, præsterne er diplomater snarere end krigere.

Største tempel er et fællestempel for Aserne (de nordiske Guder). Der er dog kun reele kulter for Odin, Frigga og Frey.

Et andet fællestempel er for dødsguderne Hel og Hades nær galgetorvet i den nedre by.

Donner *(Kombinationen af nordiske Thor og græske Zeus - begge tordenguder, der i AD&D versionen er Chaotic Good.)* har et tempel for sig selv. Donner har støtter i bygarden (som gud for retfærd og som en krigergud). Da det er fyrstehusets gud er denne kult ikke så populær blandt borgerne.

Visse guder, som fx. Loke, må for tiden kun dyrkes privat (og til eget forbrug. Red.). Lokekulten er blevet beskyldt for en nyligt overstået borgerkrig om Hirstreich's tomme trone.

Laug

Handelslauget er nævnt, og udover dette er der lauger for næsten ethvert håndværk. To er store: Garverne, der står for bearbejdning af huderne fra vildmarken (i alliance med skomagerne og buntmagerne) og Smedene (indeholdende mange af dværgene). Ellers er der snedkere bagere, møllere osv osv.

Fast inventar i mange fantasi-kampagner er et troldmandslaug og selvfølgelig et tyvelaug. Der er langt fra nok af de første til at have eget laug. De fungerer ved mester/lærlingsystemet.

Med hensyn til tyve, er et "rent" tyvelaug ikke særligt praktisk som forbryderorganisation. Snarere er der nogle blandede bander, særligt i den nedre bydel. Den senere beskrevne "Slange-Kule" er den, der mest nærmer sig organiseret kriminalitet. Der er heller ikke nogen organiserede lejemordere i Zermark.

De Magtesløse

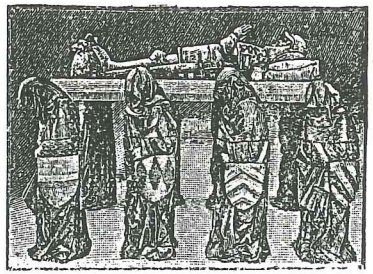
Hvor der er magt er der også afmagt. Ca. 30% af beboerne har intet at skulle have sagt - heller ikke gennem laug e.l.

De er for det meste tilflyttede løsarbejdere osv. Da der har været pøbeloptøjer tidligere, sidder Handelslauget sjældent deres krav overhørig, men sørger for offentlige fester o.l., for at holde de mest højtråbende i ave.

NON-PLAYING CHARACTERS

Som afslutning på opbyggelsen af byen, ruller jeg en 7-8 exceptionelle NPC'er, vælger niveau og funktion til dem. Selvfølgelig er der andre NPC'er, men disse er mere ordinære; lederen af Hermeskulten er fx en gennemsnitlig ca 9. niveau præst. Lederen af smedelauget er en typisk dværgisk kriger på fx omkring 2d6. niveau.

Det udelukker selvfølgelig ikke andre NPC'er af lavere rang.



NPC'S

STR: 7 INT: 15 WIS: 15 DEX: 11 CON: 13 CHA: 17 COM: 16 - 35 år.
Hansell Garling: *Merchant Lvl. 6, 23 HP (d6 HD, Handlerevner, XP for succes). Alignment NN (ret kynisk; tenderer mod Evil).*

Handelslaugets leder. En genial diplomat, der styrer byen ved at få alle til at tro, at de er tilfredse. En ugift playboy. Hansell har altid drømt om at blive eventyrer, men har haft for beskyttet en barndom, og er blevet inddraget i politik.

STR: 18[91] INT: 14 WIS: 11 DEX: 16 CON: 14 CHA: 12 COM: 13 - 31år
Ekrem Krapolsky: *Fighter Lvl. 9, 55 HP, Alignment CN.*

En tidligere eventyrer, der døede og blev genoplivet af Hermeskulten. Som pris tjener han som garde-leder og body-guard. Elsker at stoppe værtshusslagsmål egenhændigt. Har flere magiske våben. Frygtet og beundret.

STR: 9 INT: 11 WIS: 17 DEX: 16 CON: 14 CHA: 15 COM: 12 - 69 år.
Karina Aldarger: *Cleric Lvl. 11, 47 HP, Alignment LN/NG*

Den uhyre populære forkynderske af Krodokulten. Ubestikkelig og principfast.

STR: 6 INT: 14 WIS: 4(16) DEX: 16 CON: 8 CHA: 15 COM: 7 - 68 år.
"Gale" Neimal: *Thief Lvl. 4, 16 HP. Alignment CNL?*

Denne lommetyv blev gal efter at være blevet benådet for et mord han havde begået. Han har i de sidste 40 år været byens "profet", der går rundt og siger usammenhængende ting.

STR: 16 INT: 17 WIS: 15 DEX: 13 CON: 17 CHA: 14 COM: 8 ca 30år
Jawos Fargonar: *Cleric Lvl. 5; nu MU, Lvl 8. Alignment CN/NE*

Jawos er en ambitiøs eventyrer og præst for Loke. Han har slået sig ned som forbryderchef og kultleder i Zermark. Han leder Slangekulen, en bande af tyve, bisser og andre "specialister". Jawos er skruppelløs og effektiv. Han hader fyrst Kazimir, og nyder derfor at organisere smugleri, der unddrager den fyrstelige kasse for betydelige summer. Han kendes bredt som Jawos Forgonar, og lever under et dæknavn. DM må selv finde ud af hvilket.

STR: 17 INT: 13 WIS: 10 DEX: 17 CON: 9 CHA: 14 COM: 13 - 78 år.
Eigoran Bergfoss: *Fighter/Thief Lvl. 7/11, 54 HP, Align NN, Halfelf.*

Tidligere eventyrer, og nu distingveret hovedrig handelsmand, der trods et tvivlsomt rygte, holder sin sti ren. Han er en stor kyniker og frygtet for sin skarpe tunge. Hans store børneflok (i alderen fra 8 op til 30 år) udmærker sig ved larmende og selvhævdende opførsel.

THE PLOT STOPS HERE!

Som I kan se, er det ikke så simpelt at give bystyret skylden for komplottet mod Ervod. Der må være nogen "mere skyldige" partnere.

Lad os derfor antage, at de ansvarlige har flere interesser i at skabe uro. Hvis vi nu siger, at der er et stort skindhandlerhus (Maurice Pelzer & Co), der med Gotterstal's medvirken står bag overfaldet på Ervod. Begge kompagnier er begrænset til Zermark. Men som den egentlige ansvarlige vælger jeg Loke-præsten Jawos Fargonar, en af de exceptionelle NPC'er.

Komplottet

Johann Peltzer er en tåbelig ung mand, der tror han er smart. Efter faderen er blevet affældig, har han drevet hasarderede forretninger, og er blevet ledt ud i mere og mere risikable engagementer. Peltzer & Co er det firma, der taber flest penge på Ervods frihandel.

Efter sin ankomst til byen, kultiverede Jawos Fargonar hans bekendtskab, og uvidst for Johann, er mange af de penge firmaet har tabt, endt i Fargonar's lommer. Han inspirerede Peltzer til planen om at lade orkerne angribe Ervod, hvilket også blev forsøgt sidste år. I Jawos' og Loke-kultens øjne har planen den yderlige fordel, at et sådant ork-angreb vil være meget pinligt for fyrst Kazimir, og kan bruges til at sørge for personudskiftninger ved fyrstehoffet og få sine hemmelige støtter ind.

Jawos har ydet sin ven Johann mange kontantlån, og har til gengæld diverse garantier i Peltzer & Co's ejendom, kapital osv.

Unge Peltzer:
STR: 16 INT: 13 WIS: 7 DEX: 11 CON: 17 CHA: 11 COM: 10 - 28 år. *Fighter Lvl. 5, 47 HP, Broadsword+2, Studded Leather+2 (Plate+1 på lager). Potions: ExtraHealing, Firebreath (4+1 Breaths a' 3d6 (save vs Breath)). Alignment NN (Svag karakter!).*

Peltzer kan afsløres ved indbrud i familiens villa, hvor der er kompromiterende papirer (og ret få værdi-genstande). Disse handler bla om et "foretagende", 2000 GP i repræsentation til "vore venner", og at leveringer kan ordnes gennem "Falderebet". Peltzer kan også oppasses og fåes til at tale over sig. Han ved ikke, at hans venner er indblandet i Loke-kulten (og dermed næppe hans venner).

Kan der findes beviser nok, vil alt ramle for Peltzer. Han vil blive anklaget ved fyrstelig ret (og derfor sikkert dødsdømt). Måske kan Slangekulen "hjælpe" ham til at begå selvmord før sin rettergang eller undslippe sporløst fra sit fangenskab. Effekten er den samme for Peltzer.

Peltzers arvinger vil overrasket se, at en fremmed (Jawos) overtager handelshuset. Eventyrerne vil måske fornemme, at det hele virker for nemt...

Mulige Opklaringsmåder:

Følge spor (induktiv metode). Har karakterene Schrödels beskrivelse af Ervod (se sidste nummer. Red.), kan de via skriften finde frem til den skriver, der har lavet den. Han arbejder free-lance for Peltzer & Co. Han blev opfordret til at tage diktat fra en ubehagelig person, der var opvokset i Ervod, men som var flyttet. Skriveren, Joachim ved ikke mere. Dog lod den unge hr. Peltzer til at være ret opsat på, at få denne afskrift foretaget. Joachim kan købes eller trues til at holde kæft. Han er Odin-tilbeder, og vil vænmes, hvis han kendte den hele sandhed. Han kender også til Peltzer & Co's likviditetsvanskeligheder.

Ublu (se stats sidste nr.) kan findes i byen, måske ved hjælp af Joachim, der ved, at han holder til i kroen "Den Etbenede Dværg" i tyvekvarteret. Han er dybt forsigtig; sidder altid med ryggen mod muren, dog nær et vindue etc etc. Bliver han angrebet eller føler sig for fulgt, kan han prøve at tale sig ud af situationen.

Ublu har ikke taget del i angrebet på Ervod (Ublu er forsigtig, og tror på forbandelser), og har undladt at rode sig ind i Slangekulen. Han ved, at den yngre Peltzer og en vis magiker Yollmann stod bag. Og han har hørt at Yollmanns venner i kroen "Falderebet" pønser på et eller andet. For sin frihed vil han røbe, hvad han ved om sammensværgelsen. Han vil love at forsvinde fra Zermark og Hirstreich - og han vil holde det, hvis han får chancen. Lad evt. spillerne tro, at Ublu er forbedrelig.

Opklaring Uden Spor

Deduktive metode. Det er muligt at deducere sig frem ved at foretage diskrete udspørgelser om, hvem der kunne stå bag overfaldet.

Skindhandlerne er de hårdest ramte af pelsjægernes og fyrstens favorisering af Ervod (Garverne føler ikke deres næring truet af en fordrukken garver i Ervod). Flere diskrete efterspørgelser ville nok kunne vise, at Peltzer & Co er en oplagt mistænkt.

'Gale' Neimal kan også komme med passende profetier og dunkle antydninger. Han kan fable om slangeyngel, ungdommens u-vished, æbletræer (irellevant) og om det sidste tæppefald (som han blev snydt for).

Bystyret, bla. Garling, er derimod mere eller mindre klar over sagens sammenhæng (omend ikke hvem, der virkelig står bag). Garling har inddirekte

ladet Peltzer forstå, at et overfald på Ervod ikke var nogen dårlig idè (Garling er heller ikke blind for, at dette ville kompromitere fyrsten).

SLANGEKULEN

Dette er en kombineret Loke-kult og forbryderbande. Det kan være karakterene ser sig gal på den, og vil udrydde den. Det kræver dygtighed, og burde oplagt også kræve mindst en sessions spil. Men presses den dygtigt nok, vil Jawos tillade, at gruppen får alle mulige beviser på Peltzer's skyld.

Viser karakterene derimod, hvem de er, vanker der øretæver. Enten ved at een person bliver råmyrdet (cowboy'et på bedste gangster-manèr med Magic Missiles Crossbows o.l.) eller hele gruppen lokkes i baghold (fx. af Barsger og Hilbert Schmutz). Giv spillerne en chance for at mærke, at det er alvor - at de bliver myrdet!

Kulen består af: Jawos, der er beskrevet herover. Han har adgang til flere magiske genstande og mange spells. Han vil ikke lade sig inddrage i kampen mod karakterene. Husk, at han har en dæk-identitet, som han hæger om.

Kun ganske få (indicier) vil pege mod ham. Han frekventerer til tider Falderebet. Yollmann var hans læremester, og han kan overtage Peltzer & Co. Derudover har hans dæk-identitet ingen fortid.

Kun de navngivne kult-medlemmer ved, hvem han er (de er svære at få til at røbe ham). Peltzer kender ham kun under hans dæknavn og han tror egentlig at Ervod-angrebet var hans egen idè.

Yollmann, der er beskrevet sidste nummer (hvis han er overlevet). Han var Jawos Fargonar's læremester efter denne droppede præstekarrieren. Yollmann ejer et snedkeri nær galgetorvet, og bor med sin intetanende unge kone på bakken.

Karl Barsger
ST 16 IN 15 WI 13 DX 17 CN 15
CH 11 CO 12 - 34 år Align. CN
Ftr/III. 4/4, 23 HP. Lth.Arm.+2 Fire Protection. Hand Crossbow. Colorspray, Phantasmal Force, Spook, Hypnotic Pattern, Invisibility.

Karl virker som regel sammen med Hilbert Schmutz' bande. Bla. til imobilisering af ofre og forvirring af forfølgere.

Hilbert Schmutz
ST 18[45] IN 14 WI 10 DX 11 CN 15
CH 16 CO 11 - 49 år Align. CE
Ftr Lvl. 6, 43 HP, Chain+1, Footmans Flail+1 of Smashing (x2 Dam på 19 & 20). Hvy. Crossbow (spec) 10 +2 Bolts.

Hilbert er en gammel gråhåret landevejsrøver og smugler, der med sine 3 sønner og en 5-6 håndgangne mænd (jægere, tyve og krigere på lvl. 2-3). Han laver stadig overfald på karavaner og et par hold-ups ved nattetide i Zermark. Han holder sammen med Jawos pga personlig sympati.

Hermod "Lig-Ande" Hermodsson
ST 10 IN 11 WI 14 DX 18 CN 11
CH 6 CO 12 - 32 år. Align. CN/E
Thf. Lvl. 8, AC 3, 34 HP. Frostbrand Dagger+3, Lth., Shadowcloak+1 (tillader at man "smelter" sammen med skyggerne, når man ikke bevæger sig).

Denne notorisk uhumske nordbo er leder af en gruppe på 4 tyve, der udholder hans afskyelige vaner, af respekt for hans dygtighed og for Jawos. Han er trods sine fejl en genial tyv, der kan sine "jobs" ordentligt. Samtidig har han selvdisciplin nok til at gemme sig 4 timer i en mødding (de der kender ham, tror det kun alt for gerne).

Bernilde
ST 8 IN 15 WI 16 DX 15 CN 12
CH 15 CO 14 - 23 år. Align. CE.
Cleric Lvl. 3, 17 HP.

Denne søde og friske unge barpige er Loke-præstinde og vogter for templet under kroen Falderebet. Hun er udspekuleret og grusom. Hun respekterer kun Jawos.

Udover disse topfolk, er der ca 25 folk af lavere niveau. Fx Hilberts "drenge", Hermods lærlinge, et par magiker-aspiranter, enkelte er ufarlige.

Alle disse folk (-Jawos) holder til ved kroen "Falderebet" ved Galgetorvet i den nedre by. Kroen er smagfuldt udsmykket med bøddel-udstyr, dødsmasker og malerier af berømte folks henrettelser. Byens to bødler frekventerer stedet. Ejeren, Wolfram, er en tyv, der har trukket sig tilbage. Han er Karl Barsgers svigerfar.

Hermod fungerer som staldbestyrer, og hans lærlinge går til hånde der, samt i der opstødende tømmerværksted ejet af Yollmann, der dog bor i byens pæne del (med intetanende familie og to lærlinger). Hilbert & Co bor i nærheden og er stamgæster på kroen. Bernilde er kropige på stedet.

Under kroen er et hemmeligt tempel for Loke; beskyttet med fælder. Glyphs og Warding etc. Eneste skat her er altersølv til 400gp. Og to scrolls (2xRessurection, Flamestrike og Plane Shift). Sidstnævnte gemmes under en fælde foran alteret. Fælden er et 3m dybt hul med blød jordbund. I denne bor 4-5 små slanger (HD 1, AC 5, d3 bid+gift (save eller paralyse, og død indtræffende efter d4 timer)). Slangerne får +4 mod liggende ofre. Scrolls'ne er gemt bag en sten i grubens væg, ca 30cm under gulvhøjde.

I en tønde Cider i vinkælderen er gemt 4000gp i guld, platin, ædelstene og "varme" smykker.

Kultens øvrige kapital har Jawos Fargonar "lånt" til Johann Peltzer mod diverse veksler og garantier (han ejer praktisk talt Peltzer & Co. med karavanevogne, bygninger og faste kontakter). Smuglede varer for ca. 5000gp ligger i et varehus ejet af en stråmand.

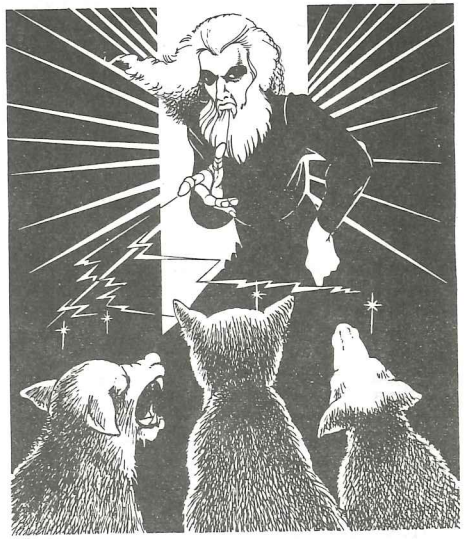
Myndighederne

Bygarden er altid på vagt overfor uromagere. Bliver gruppen rodet ud i eet slagsmål, vil vægterne være opmærksomme på deres senere handlinger; ligegyldigt om de var ophavsmænd eller ej. Det gælder selvfølgelig særlig, hvis de fabler om konspiration på højeste sted i bystyret.

Er der nogle karakterer, der gør sig særligt umulige, bør vægterne og DM statuere et eksempel. I Zermark tillader man ikke, at opfører sig som grever og baroner (adelige er generelt upopulære). Mindre forseelser straffes med kagstrygning; mord o.l. muligvis med hængning (lørdag på Galgetorvet. Der vil være gratis omgang i den stemningsfulde "Falderebet" bagefter).

Typisk Garder-patrulje:
4 Gardere, 2.Lvl Ftr., ScaleMail, Spyd og Broadswords, AC 6, HP 14.
1 Cleric, 2.Lvl (Hermes). Lth., Mace, Light, Command, Cure, Run.(Kultmagi på 1.Lvl. Som MU).
1 Sergeant, 4.Lvl Ftr., Chain,

*Shld, ST 18**, DX 10, CN 16, BastardSword (Spec), Kastehamre. AC 5/3, HP 33.*



Større Patruljer: 7-8 Gardere, 2 Sergeanter (3-5'lvl), Cleric (3-4'lvl. Hermes eller Donner) & Officer (fx): 6'lvl Ftr., Chain/Shield+1 (byens), ST 17, DX 16, CN 13; Longsword & Shortbow+2 (2x Spec.);Healingpotion; AC 1, 40 HP

Der er generelt altid flere hvor de kom fra.

Men som altid - giv spillerne en chance for at fatte situationens alvor, før du skrider ind med død og ulykke. Hvis hele gruppen bliver fanget, kan du lade dem svede den af og være bange for deres liv; lave desperate flugtforsøg. Du kan evt. lade nogle af de gode folk fra Ervod (Smeden, Denris, Præstinden ell.lign) redde spillerne, som tak for deres tidligere indsats. Så er ringen sluttet, og du kan henlægge kampagnen til "normale" dungeons og heltemodige eventyr, indtil spillerne får lyst til at vende tilbage og hævne sig på den stivsindede by (hvis de er den type).

KRODO-KULTEN

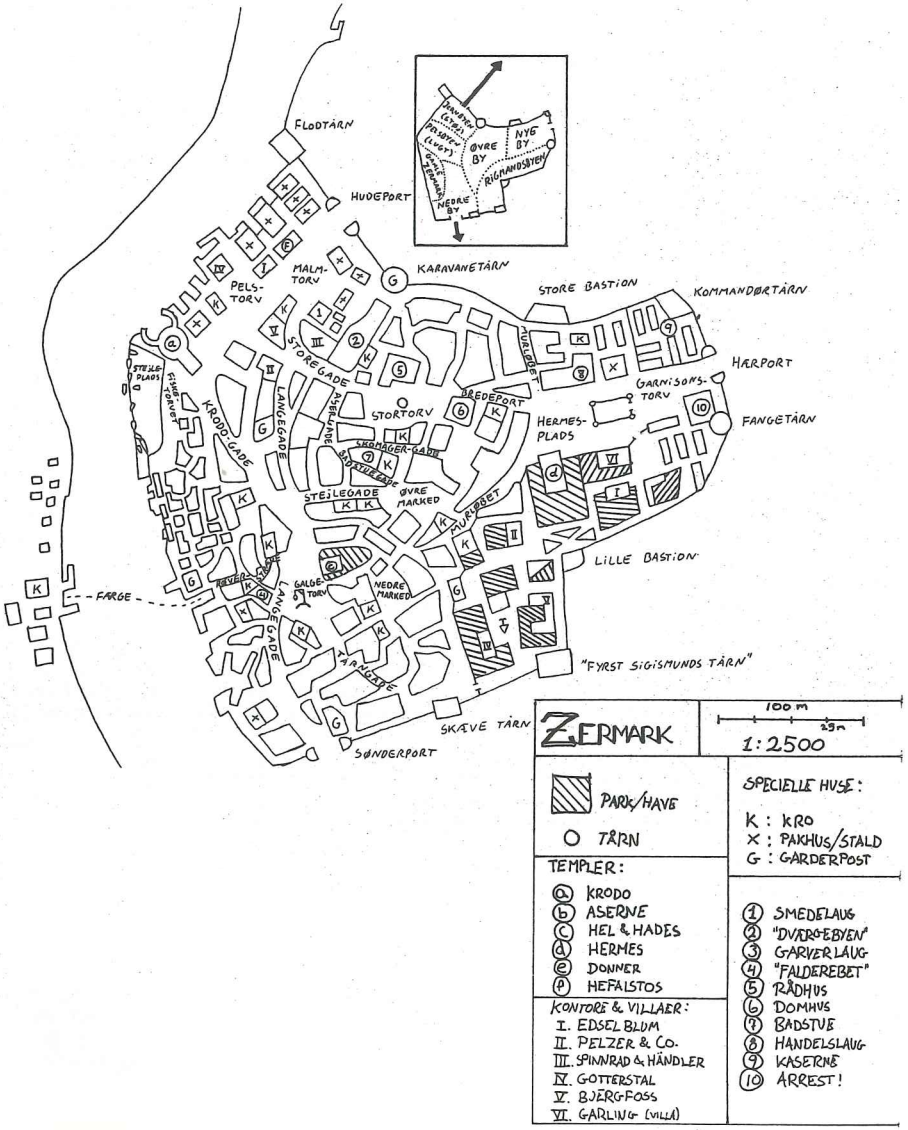
Krodo er den mest populære enkeltgud i Zermark. Han er en lokalguddom, jeg har importeret fra Harzen i Tyskland (hvor han blev tilbedt så sent som det 8.århundrede). Krodo er gud for frugtbarhed og "civilisation". Fællesnævneren er flod og vand. Han repræsenteres som en gammel mand stående på en fisk. I den ene hånd holder han et hjul op; i den anden en kurv med grønsager. Ofte er den springende forel eller ørred symbol nok for Krodo.

Kulten og præsteskabet er LN/NG. De opfattes tit som nogle tørvetrillere, men respekteres stadig. Krodos præsteskab arbejder aktivt for at gøre folks liv bedre i civiliserede områder. De indvinder ikke nyt land, uden at forhandle med druiderne først.

Der er mange flodguder som Krodo rundt om i verdenen. De er sønner af Enki (Babylonsk), og de kan modtage magi alle steder der er floder, eller de kæmper for "civilisationen". Derfor er kulten også knap så lokalpatriotisk og anti-fyrstelig som de andre. I denne sag, vil præsteskabet være indstillet på at hjælpe, hvis de får sagens rette sammenhæng at vide. De vil dog ikke aktivt støtte ulovligheder!

KORTET: Som sidste eller næstsidste led i byskabelsen, tegner jeg et kort (rentegnet af Thomas Gulstad). Det giver spillerne en god virkelighedsfornemmelse, og det rejser en masse relevante spørgsmål;

både når man laver det og når spillerne får det.

men det at lave kort er noget sekundært. Alt for mange mennesker starter en rollespilskampagne med et virkeligt flot kort...og kommer ikke videre. Jeg kan (som man kan se i tidligere numre af TABU) ikke tegne flotte kort. Til gengæld plejer mine kampagner at køre ret godt.

---*Paul F. Hartvigson*