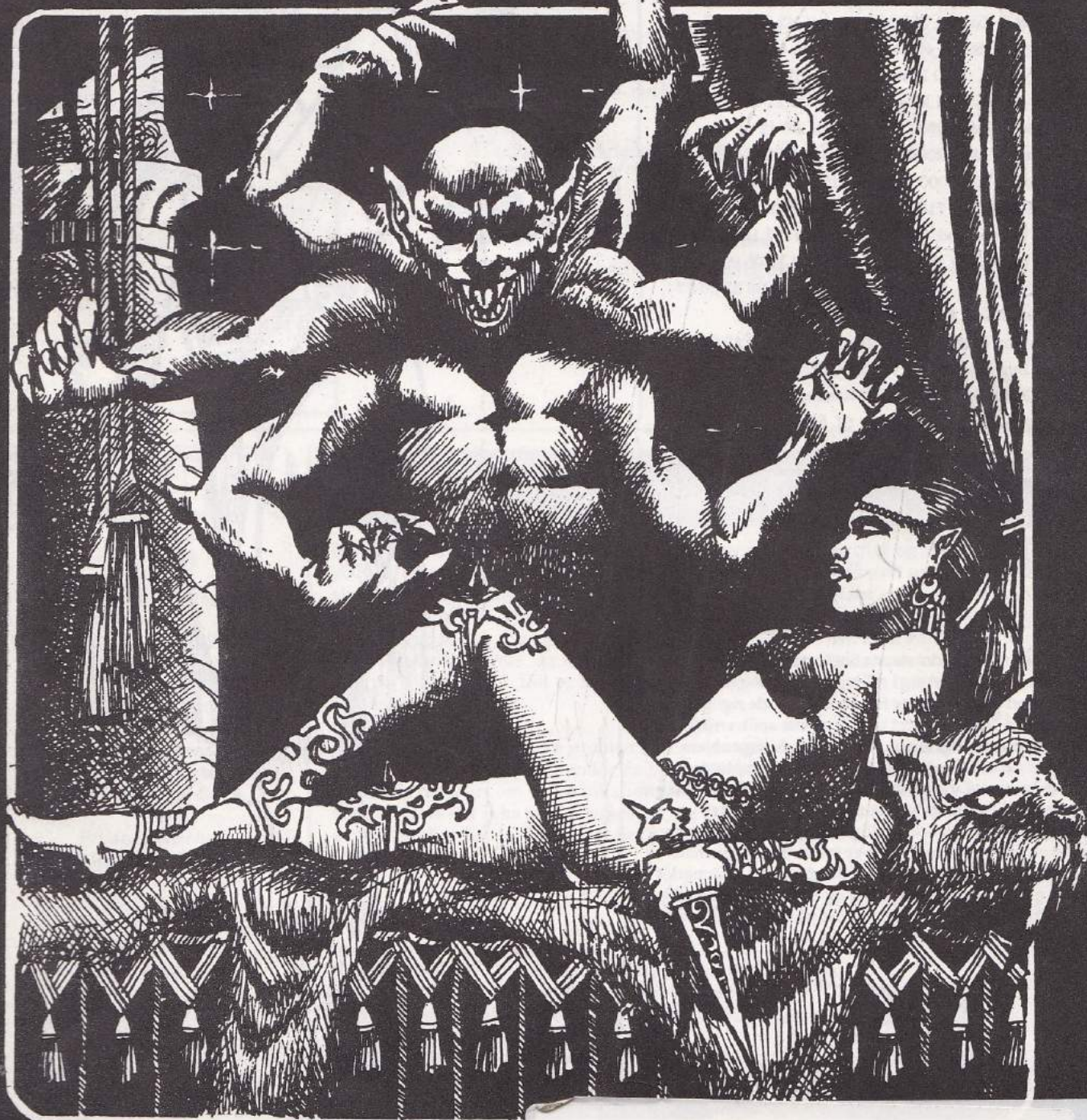


SPILTIDSSKRIFTET SAGA

NR. 10

20 KR.



CALL OF CTHU
SHADOWR
PENDRAGON/Do

Saga

10

Materiale nr.: 3-210-0-010

Lånemulighet: JA!

Ejer : 0000 Foreningen Erebor

Rollespil køber man hos Bog & Ide

Forhandlere over hele landet

Albertslund Bog & Ide, 2620 Albertslund, tlf. 42 64 88 77

B.O.Bøger Bog & Ide, 6700 Esbjerg, tlf. 75 12 11 77

B.O.Bøger Bog & Ide, 2800 Kgs. Lyngby, tlf. 42 87 04 45

B.O.Bøger Bog & Ide, 5100 Odense C, tlf. 66 11 40 33

B.O.Bøger Bog & Ide, 2610 Rødovre, tlf. 31 41 04 85

Bollerups Boghandel, 5950 Ringkøbing, tlf. 97 32 04 11

Farum Bog & Kontor, 3520 Farum, tlf. 42 95 12 25

Flensborg Bog & Ide, 4000 Roskilde, tlf. 42 35 00 08

Ikast Bog & Ide, 7430 Ikast, tlf. 97 15 31 44

Ishøj Bog & Ide, 2635 Ishøj, tlf. 42 73 99 11

Køsters Boghandel, 8900 Randers, tlf. 86 42 01 13

Langes Bog & Ide, 4200 Næstved, tlf. 53 72 01 16

Munks Bog & Ide, 6000 Kolding, tlf. 75 52 03 77

Papyrus Bog & Ide, 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 Bog & Ide, 8660 Skanderborg, tlf. 86 52 00 27

Schous Bog & Ide, 8800 Viborg, tlf. 86 62 42 66

Schwartz Bog & Ide, 3200 Helsingø, tlf. 48 79 40 01

Storkfelt Bog & Ide, 4300 Holbæk, tlf. 53 43 00 47

William Dams Bog & Ide, 3700 Rønne, tlf. 53 95 01 67

Wulff Bog & Ide, 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 at 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.





Indholdsfortegnelse

- 1 **Forside af Jesper Ejsing**
- 3 **Indholdsfortegnelse og leder**
- 4 **Spilmarkedet**
- 6 **Anmeldelser**
- 8 **Ungersvenden**
Pendragon, DoD og D&D-scenarie af Malik Hyltoft
- 14 **Homo Sapiens Minimus**
Halflings i Shadowrun af Lars W. Hansen
- 16 **Star Wars temaanmeldelse af Svend-Erik Jepsen**
- 18 **Polonaise**
Call of Cthulhu-scenarie af Paul Hartvigson
- 30 **Mafia**
Et kig på live-rollespillet fra DSD
- 32 **Ravenloft**
Temaanmeldelse af Kasper T. Mortensen
- 34 **Klubnyt**
- 36 **Læserbreve**
- 38 **Oversætterkonkurrence**
- 39 **Abonnementsoplysninger + næste nummer**

SAGA

Nr. 10

SAGA udgives månedligt af
Fafner Spil
Ermelundsvej 92D
2820 Gentofte
Tlf. 31 65 56 25
ISSN: 0906-3552

Ansvarshavende redaktør
Kasper Thing Mortensen
Tlf. 31 60 56 54

Produktionschef
Merlin P. Mann

Redaktion
Paul Hartvigson
Lars Wagner Hansen
Palle Schmidt

Layout og DTP
Signe Dahl-Madsen
Palle Schmidt

Leder

Mange spillemestre skriver enten til spilfirmaer eller tidsskrifter og spørger "Må jeg godt...?". Naturligvis er det smigrende at blive tillagt autoriteten at svare på den slags spørgsmål, men problemet er, at de viser en misforstået opfattelse af spillemesterens opgave. Den stil og de regler, som du vælger til din kampagne vil altid være de rigtige for dig (og forhåbentlig også for din gruppe). Som spillemester skal du lære at slå i bordet, og ikke acceptere spiller-bemærkninger som: "Jamen, der står på side 37 at...". Det er ligemeget hvad der står på side 37, hvis du har taget en beslutning.

Det kan straks give større problemer, hvis en spiller henviser til naturlovene og f.eks. siger, at hvis man blander de her kemikalier, så sker der en eksplosion, og du aldrig har hørt om de kemikalier. Der må du bare vælge om tingene fungerer eller ej. Hvis det ikke skal fungere, så sig det blot og afvis at forklare hvorfor. "Det er ikke muligt for din person at finde ud af i øjeblikket...".

Kasper T. Mortensen

Abonnement: 200 kr. for 12 numre og 110 kr. for 6 numre.

Abonnement tegnes ved indbetaling af beløbet til

Spiltidsskriftet SAGA, Ermelundsvej 92 D, 2820 Gentofte på giro 5970733.

Eller pr. check udstedt til Fafner Spil.

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.

Henvendelse til Fafner Spil, tlf. 31 65 56 25.

SAGA distribueres i alle velassorterede bog- og hobbyhandlere.

Eftertryk kun tilladt efter aftale og med kildeangivelse.

SAGA påtager sig intet ansvar for uopfordret indsendt materiale.

Spilmarkedet

November

ICE

Outlaw sourcebook
Rolemaster hjælpemiddel.
Pris 216,00 kr.

160 siders information om det vilde vesten, og hvordan man kan bruge det sammen med Rolemaster-systemet. Regler for seksløbere, indianere, cowboys, lovløse, dusørjægere og alt det andet, der var at finde vest for Mississippi-floden i årene 1865 til 1901.

Silent Death Unleaded boxed game

Science Fiction brætspil.
Pris 240,00 kr.

Ved at fjerne de 18 miniaturefigurer, kan ICE nu tilbyde sine populære SF-brætspil til en lavere pris. Alt andet er endnu i æsken, men nu bruger man brikker i stedet for miniaturefigurer. Figurene kan dog købes ved siden af, hvis man senere ønsker at "opgradere" sit Silent Death til Deluxe udgaven.

Bladestorm Bestiary sourcebook
Bladestorm hjælpemiddel.
Pris 158,00 kr.

Ud over statistikker og beskrivelser af over hundrede monstre og væsener, indeholder denne 96-siders bog også 10 spændende scenarier til Bladestorm. Der er også tabeller til generering af encounters, og et komplet kort over Bladelands, med markering af, hvor alle monstre holder til i Foleen.

Nazgul's Citadel sourcebook
MERP hjælpemiddel.
Pris 168,00 kr.

En komplet beskrivelse af den femte nazgul's borg. Borgen gennemgås fra top til tå. Alle rum og deres beboere er beskrevet. Nazgul's Citadel er parat til at blive udforsket af eventyrere, hvis de ellers tør gå der ind.

West End Games

Crucible of Pain
Torg modul.
Pris 144,00 kr.

En helt ny måde at spille på. Spillerne og spillederen læser starten på en novelle. Derfra tager spillerne fat og udfordrer skæbnen, for til sidst at vende tilbage til afslutningen på novellen. I dette eventyr skal Storm Ridderne kæmpe sig gemmen seks forskellige verdener, i jagten på en gal videnskabsmand, der vil udføre de frygteligste forsøg på en uskyldig pige. Vil det lykkes? Køb dette eventyr og find ud af det.

Star Wars Gamemaster Kit (New Campaign Pack)
Star Wars hjælpemiddel.
Pris 120,00 kr.

Til alle jer, der ikke har kunnet få fat i Star Wars Campaign Pack, er der her en helt ny udgave. Ikke blot er alle reglerne fra Star Wars og Rules Companion med på GM-skærmen, men der er også en helt ny kampagnebaggrund for en særdeles vigtig planet.

Chaosium Inc.

Cthulhu Now 2nd Edition
Call of Cthulhu hjælpemiddel.
Pris 240,00 kr.

En helt ny og revideret udgave af hvordan man spiller CoC i nutiden. Nye skills, våben, regler og eventyr, samt regler for hvordan Cthulhu påvirkes af nukleare våben (kan ikke anbefales). Denne anden udgave har blandt andet helt nye baggrundsartikler, nye character-sheets, ny forside og en masse andet godt.

FASA Corporation

TOG Co-Hort Pack
Centurion plastik-miniatures.
Pris 240,00 kr.

Æsken indeholder 18 Horatius, 9 Romulus, 18 Aeneas og 9 Lupis tanks i skala 1/285.

Renegade Legion Co-Hort Pack
Centurion plastik-miniatures.
Pris 240,00 kr.

Æsken indeholder 18 Liberator, 9 Spartacus, 18 Wolverine og 9 Viper tanks i skala 1/285.

Total Eclipse
Shadowrun modul.
Pris 98,00 kr.

The Elements, Seattels hotteste nye rock band har gjort det utænkelige: de har brudt deres kontrakt. I en verden der styres af megacorporations er der ingen der får love til at være sin egen herre. Runnernes job er selvfølgelig at bringe The Elements tilbage, hurtigt og helst i live.

Steve Jackson Games

Space Atlas 4
GURPS Space hjælpemiddel.
Pris 110,00 kr.

Her er der ikke mindre end 49 planeter, 4 nye fremmede racer og en masse andet. Alt er præsenteret i samme stil som de tidligere tre GURPS Space Atlas. Udover til GURPS kan det med lidt omarbejdning bruges i en hvilken som helst science-fiction kampagne, der foregår i rummet.

3rd Edition Reference Screen
GURPS Basic hjælpemiddel.
Pris 110,00 kr.

Endelig er den nye skærm med alle de nødvendige tabeller kommet. Her har du alle de tabeller, som du ellers sidder og slår op i bøgerne, samlet på et sted, lige foran dine øjne. Desuden er der også et eksemplar af quick character design skemaer fra Basic Sættet.

Illuminati Membership Kit
Illuminati tilbehør.
Pris 179,00 kr.

Hvis du synes Illuminati er sjovt, så vent til du ser dette. Dette er din chance for at komme med i verdens ældste og største hemmelige organisation. Der er otte forskellige sæt, og de er alle ens udefra, så du ikke ved hvilken gruppe du er med i, før det er for sent. Hver æske indeholder medlemskort, klistermærker, brevpapir og et personligt brev!

GURPS Space Adventures

GURPS Space modul.

Pris 210,00 kr.

Dette er en samling af mystiske og spændende eventyr til enhver interstellær kampagne. Der er fire forskellige eventyr, og adskillige forslag til hvordan de kan fortsættes. Derudover er der også adskillige nye racer, som kan bruges i mange forskellige SF rollespil.

Fantasy GM's Pack

GURPS Fantasy hjælpemiddel.

Pris 110,00 kr.

Indeholder alle de skemaer der er brug for i en GURPS Fantasy kampagne - grimoire sheets, spell dependency tables, spell lists og blanke character sheets. 128 sider, perforeret så de en nemme at rive ud, når man skal bruge dem.

Martial Arts

GURPS hjælpemiddel.

Pris 179,00 kr.

For dem, der ikke nåede det første gang, er den her nu igen, efter seks måneders fravær. GURPS Martial Arts indeholder regler for alle tænkelige og utænkelige kampformer. Her er både de realistiske og de mere filmiske. Med lidt arbejde kan bogen sagtens bruges i andre systemer end GURPS. Alt i alt 112 siders spænding.

TSR

Rules Cyclopeda

D&D hjælpemiddel.

Pris 288,00 kr.

En samling af alle reglerne fra Expert-, Companion- og Master-sættene. Det vil nu ikke længere være nødvendigt at have adskillige æsker med sig når man skal spille D&D. Alle reglerne er redigeret og reorganiseret i denne bog. Alt hvad du har brug for til at bringe dine spilpersoner op til 36. niveau. Samlet fylder dette ikke mindre end 304 sider.

HWR2 The Kingdom of Nithia

D&D hjælpemiddel.

Pris 128,00 kr.

Ramses, Ra, Osiris, Ptolmes, Nilen, med et ord: Egypten. Æsken indeholder tre bøger, der beskriver den del af den hule verden, der bygger på det gamle Egypten. Der er både regler for, hvordan man kan komme

dermed, hvis man kommer fra ydersiden, samt regler for hvordan man starter sin spilperson i faraoernes kongerige.

25CR5 The Belt

XXVc hjælpemiddel.

Pris 118,00 kr.

Dette hjælpemiddel beskriver asteroide-bælterne Bottles og Chiron. Gemt blandt de flyvende klippestykker, er der en hemmelighed som nogle vil dræbe for at få fingrene i, ja selv hele planeter kan risikere at blive udsløjet, hvis ikke I gør noget for at forhindre det.

FMA2 Endless Armies

AD&D Forgotten Realms modul.

Pris 79,50 kr.

En endeløs hær af gigantiske myrer truer med at destruere det fredelige junglerige, Payit. Kan heltene stoppe hæren? Er der magi med i spillet? Eventyret indeholder også Battlesystem stats, og informationer om Payit's militær.

Canticle

AD&D Forgotten Realms roman.

Pris 59,50 kr.

Den første bog i Cleric Quintet serien. Højt oppe i Snowflake Bjergene ligger der et ukendt kloster for skjalde, præster og kleriker. Caddy er en præst der tilbringer det meste af sin tid med at studere i dette kloster. Men hans kræfter bliver udsat for prøvelser, da han skal frelse sin broder og sig selv, ved at gå ned i katakomberne under bjergtet.

DLS4 Wild Elves

AD&D Dragonlance modul.

Pris 118,00 kr.

De er elvere, de er vilde. I dette tredje elver-eventyr finder spilpersonerne ud af alt hvad de har brug for at vide om disse vilde elvere. Samtidig får de mulighed for at hjælpe elverne med et mindre goblin-problem som presser sig på.

The Qualinesti

AD&D Dragonlance roman.

Pris 59,50 kr.

Den tredje og endelige roman i The Elven Nations Trilogy. Her er historien om hvordan Qualinost- og Qualinesti-elverne opstod. Men alt er ikke lutter lagkage. Fraktioner

blandt elverne begynder at kæmpe indbyrdes. Kith-Kanan har problemer med sin søn, og hans kone er ham utro.

RA3 Touch of Death

AD&D Ravenloft modul.

Pris 79,50 kr.

Et møde med en gruppe sigøjnere, starter dette eventyr. Sigøjnerne har som deres hovedattraktion et gammelt sarkofag og en mumie. Men mumien har helt andre planer. Spilpersonerne er nødt til at stoppe disse planer, med mindre de ikke har noget imod at lide en skæbne der er værre end døden.

PHBR6 The Complete Dwarves

Handbook

AD&D hjælpemiddel.

Pris 168,00 kr.

Denne brave og heltmodige race, har altid været en af de mest spændende og interessante racer i AD&D systemet. Her får de deres egen bog. Alt hvad der er værd at vide om dværge og deres levevis. Bogen indeholder nye former for magi, nyt om dværgenes kultur og om deres forskellige evner.

R.I.P. Lost Souls

R.I.P. hjælpemiddel.

Pris 128,00 kr.

At dø kan nogle gange være det bedste der kan ske for en R.I.P. spilperson, men det vil ikke være det sidste. Mød nogle af de mægtigste væsener der findes i R.I.P. Her har væsenerne fuld adgang til al den teknologi, som mennesket har opfundet gennem årtusinder. Og de forstår at bruge det hele.

Der tages forbehold for ændringer af udgivelsesdato, priser og trykfejl.

Indsamlet og redigeret af Lars Wagner Hansen.

Anmeldelser

Graveyard of Alderaan af Bill Slavicsek. West End Games.

Alderaan, en planet hvor freden var lov, blev den frygtindgydende dødsstjernes første offer. Nu kalder fragterne stedet for "kirkegården". Et kæmpemæssigt asteroidefelt, der nu tjener som eksempel - en advarsel til det voksende oprør og alle som støtter det. Men det skulle ikke blive det sidste man hørte til Alderaan. Rumhavnene fyldes for tiden af sære rygter - rygter om uforklarlige hændelser i "kirkegården"! Der er endog nogen der hævder, at det kongelige palads er blevet fundet intakt, og at det gemmer på Alderaans dybeste hemmeligheder. Dette er baggrunden for det nye Star Wars modul, *Graveyard of Alderaan*.

Jeg vil starte med at konstatere, at det er rart at se, at det formår at holde den høje standard fra *The Isis Coordinates*. Igen 64 ordentligt "indbundne" (booklet) sider, flot forside, gode illustrationer og væsentligst af alt: et temmelig snedigt udtænkt plot, skrevet i den ægte Star Wars ånd, der efter min mening er forskellen på et tilfældigt science fantasy eventyr og Star Wars. Historien involverer Alderaan såvel som filmhelte Luke, Leia og Han Solo, og bygger på Leia's behov for at undersøge rygterne. Spillerne får virkelig en fornemmelse af at være med i et vigtigt kapitel af Star Wars sagaen p.g.a. elementerne fra filmen. Der er mange passager i eventyret hvor man tænker "nåh ja, det kan jeg godt huske fra filmen...".

Det er også ret spændende at få lov til at udforske de steder man aldrig så i filmen. Det betyder meget for spillernes engagement i handlingen, at de kan relatere den til filmen og det kan de i høj grad i dette modul. Udover resterne af Alderaan, får spillerne også lov til at opleve et ithoriansk "herd-ship" kaldet Bazaar, der er så rigt beskrevet, at det kan bruges som udgangspunkt for masser af fremtidige eventyr. Derudover er der også beskrevet en mineudpost i "kirkegården", der også er velegnet til genbrug. Til flyveturen gennem asteroide-feltet har forfatteren, Bill Slavicsek, designet et mini-brætspil a la Star Warriors, men det vist nær-

mest betegnes som mindre vellykket. Dels synes jeg det sinker handlingen og dels synes jeg at det er en smule for tilfældigt - selv for Star Wars. En ting man skal gøre sig klart, er at modulet bygger meget på at spillerne udforsker forskellige steder og derfor går meget af pladsen i modulet til beskrivelser i den vante "rum 1: bla, bla, bla..." stil. Først en gennemgang af det ithorianske skib, så mineudposten, så resterne af Alderaan og tilsidst et stort rumskib. Det er enormt kedeligt for spilmesteren at læse modulet, men når man først har puklet sig igennem, så kører spillet også glat. Om selve lay-out'et kan det siges at det er dejligt bekvemt at kort o.l. optræder i den rækkefølge man har brug for dem og ikke er samlet midt i. Pull-out sektioner hører, så vidt man kan se, fortiden til.

Den eneste negative ting om modulet er, at det ikke er helt rigtigt, at det er på 64 sider. For det første er 3 sider kun reklamer for andre produkter, for det andet går der 3 sider til "indercovers" og credits og for det tredje er der nogle illustrationer, der fylder alt for meget. Hvis man tæller efter, bliver det til at der faktisk kun er 45 sider, der har noget med eventyret at gøre. Selvfølgelig er det rart med nogle pæne billeder, men alt med måde. Samlet må jeg dog sige, at det gode klart opvejer det dårlige. Historien er så Star Wars-agtig, som den kan blive og det er desuden interessant, at få Alderaans fortid frem i lyset.

Christian Sørensen

A Line In The Sand. Strategispil.

TSR.

Pris 288,00 kr.

"Dedicated to the brave men and women of the United States Armed Forces, who place their lives on the line for their country every day, and who can never get enough of our respect." Spildesignernes tilegnelse i indledningen til *A Line In The Sand*.

ette er et amerikansk spil. Men bortset fra ovenstående indledning, er spillet ikke nær så propagandistisk som man kunne have frygtet. Det er

også værd at lægge mærke til, at det er soldaterne og ikke Præsident Bush eller General Schwarzkopf, der hyldes. For at forstå baggrunden for det skal man se på hvad der skete efter Vietnamkrigen, hvor mange af de amerikanske soldater kom hjem fra en hård krig kun for at blive hånet ved hjemkomsten og anset for halvfascister, hvilket ikke gjorde deres problemer mindre. Det har man ville undgå denne gang.

Man har også kunnet mærke Golfkrigen i *Dragon Magazine*, hvor en leder opfordrede læserne til at sende breve eller pakker til tropperne i Saudi-Arabien for at vise at man ikke havde glemte dem, derovre på den anden side af jordkloden. TSR gjorde sit ved at sende masser af Buck Rogers brætspil derover. Alt dette kan man så efter behag anse for at være et bevis på våbenindustriens enorme magt eller som et udtryk for det fællesskab en stor national opgave som en krig skaber. Under alle omstændigheder viser det hvor meget krigen greb ind i det amerikanske samfund.

Udarbejdelsen af *A Line In The Sand* skete faktisk allerede i efteråret 1990 og grundspillet viser en konflikt mellem Irak på den ene side og Saudi-Arabien samt USA m.fl. på den anden. Målet for de allierede er at indtage Kuwait City, Basra og Bagdad indenfor de seks turns, som grundspillet varer. Hvis de indtager mindst to af disse byer, er den allierede sejr sikret. Irakerne vinder ved at forhindre dette. Det grundlæggende kampsystem er her det samme som i *The Hunt For Red October* og *Red Storm Rising*. Men spillet bliver først rigtig spændende, når man udvider med særregler for kemiske våben og atombomber samt den diplomatiske del. Når man spiller med den diplomatiske del skal der være fem eller seks spillere, der opererer med forskellige mål for de forskellige parter. Hver deltager styrer et eller flere lande, der har de samme sikkerhedspolitiske interesser. Deltageren får så udstykket en tilfældig af tre målsætninger, f.eks. kan Israel enten få som mål at genskabe et Stor-Israel ved at invadere Libanon og Jordan, opretholde status quo eller hjælpe de vestlige lande. Der er så nogle nærmere regler

for hvordan man vinder, og flere lande kan godt vinde samtidig. Hvilket mål man har bliver holdt hemmeligt for de andre.

To faktorer i spillet er afgørende for de forskellige personers handlinger: War Fever og Jihad. War Fever er et tal fra 0 til 10, der er et udtryk for USA og de vestlige landes entusiasme for at gå ind i en krig. War Fever starter på 0 og USA kan ikke starte nogen krigshandlinger før den er oppe på 2. Jihad, der starter på 5, er derimod et udtryk for de arabiske landes aggression mod de "vantro" fra vesten. F.eks. bliver den

højere hvis USA sætter tropper ind i Saudi-Arabien eller Israel angriber en af sine naboer. Bliver Jihad 0 eller 10, kan der ske revolutioner, hvorved nogle arabiske lande kan skifte side (og dermed blive kontrolleret af en anden spiller).

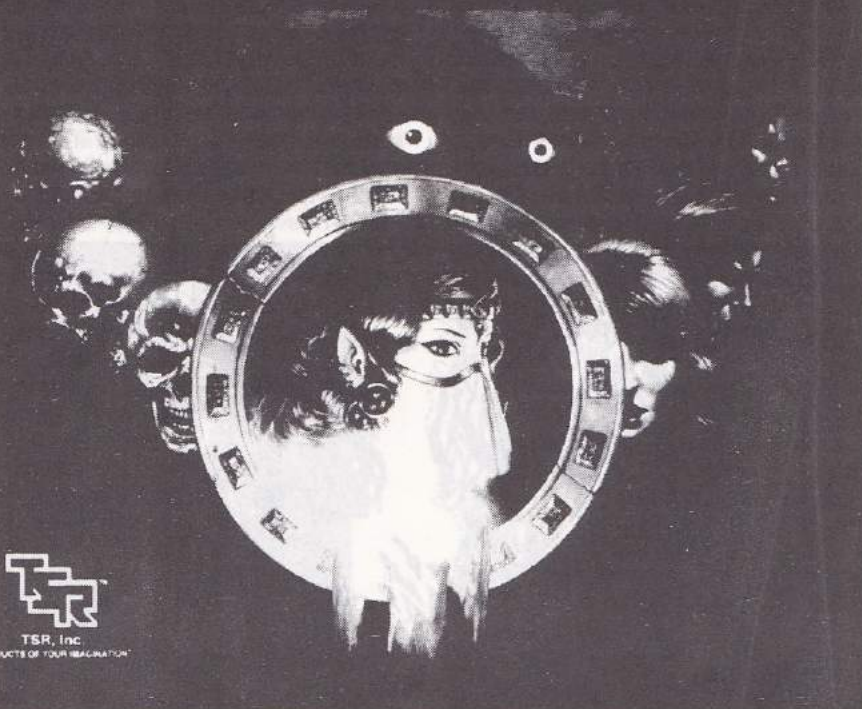
Et spændende aspekt ved spillet er, at man kan påvirke War Fever og Jihad gennem diplomatiske apeller i FN. Det er altså muligt at pleje sine interesser uden militær indgriben. Der er ikke nogen forhandlingsrunder, men man kan skrive beskeder til hinanden, der bliver lagt i den diplomatiske pose, som man kan kig-

ge i ved succesfuld spionage. A Line In The Sand er som krigsspil betragtet kun middelmådigt, men hvis også bruger de diplomatiske regler får man et spændende spil, der omfatter konflikter over hele Mellemøsten. Specielt vellykket er mulighederne for påvirkning gennem FN, og den måde spionage er blevet integreret som en del af spillet.

Kasper Thing Mortensen

DUNGEONS & DRAGONS®

På Eventyrets Vej



I Rahibs klør...

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.



Angersvenden

Et eventyr til Pendragon, DoD og D&D af Malik Hyltoft

Redigeret af Kasper Thing Mortensen

Indledning

Scenariet er beregnet for Pendragon, men kan uden særlige tilføjelser anvendes til Drager og Dæmøner. Bruges det til D&D, skal man være opmærksom på at det ikke kan spilles som normalt TSR-forløb. Angersvenden er en lille smule anderledes end de fleste scenarier i SAGA. Scenariet er originalt kun skrevet som noter til min egen Pendragon kampagne, der er derfor ikke nogen lange, beskrivende passager, dem ville jeg selv fylde ud undervejs, så de passede med de forestillinger spillerne gjorde sig. Da det så blev taget op og spillet på Games Weekend i marts uden nogen redigering, viste det sig, at det godt kunne bruges uden tilføjelser. Hver spilmester kom bare til at tilføje historien sit personlige præg, fordi det kun var basale ting, der stod i scenariet. Jeg kan kun opfordre dig til at gøre det samme, Tag historiens grundform, og fortæl den så til dine spillere, sådan at den passer bedst muligt ind i din kampagne. Der er kun én ting man ikke kan løbe fra - det er og bliver et eventyr.

Det vil virke bedst, hvis spillersonerne er riddere, væbnere eller lignende. I det mindste bør de komme fra pæne familier eller være udsendt af en konge, lensherre eller lignende. Under alle omstændigheder bør de have en sådan status, at de kan forvente en fornem modtagelse i Bala (3.scene). Området, som det foregår i, bør være et sted, hvor riddere generelt har stor magt og anseelse. Desuden bør det være et bjergområde tæt ved kysten. Nedenstående tekst antager at eventyret foregår på de britiske øer i Kong Arthurs tid. Når D&D stats

for kendere af begge systemer vil virke som svagere end de tilsvarende Pendragon stats, skyldes det at det forudsættes at spillersonerne har ingen eller meget få magiske genstande, hvorfor det må være for en 1. eller 2.niveau gruppe. Grundteksten indbefatter spiltekniske bemærkninger til Pendragon, mens specielle sektioner omformer disse til DoD og D&D. I teksten fremstår tit opfordringer til at lave et check på forskellige begreber, som viser personlighedstræk. Der er tale om Personality Trait Checks, der anvendes i Pendragon. Som regel omformes de ikke til DoD eller D&D, da de ikke er relevante her.

Spillernes introduktion

I er med i en fælles britisk ekspedition mod de irske pirater, der truer de vestlige kyster. For to år siden gik piraterne i land i Wirral og truede byen Penningire i det nordlige Carmeliard. Under Kong Lac af Estregales er hæren nået frem til den walisiske kyst syd for Cader Idres i det sydlige Gommeret. Kløge af skade har irerne dog befæstet et smalt næs, hvor en lille styrke forsvarer flåden mens hovedstyrken udplyndrer det walisiske landskab. Kong Lac lejrer sig med hovedhæren for

at forhindre enhver trafik til og fra næsset. Imens deler de Carmeliardiske og Logriske riddere sig og runder irske røvergrupper op.

1.scene: En irsk lejr

Ridderne opdager lejren umiddelbart før solnedgang. Der er få vagter (1 mere end der er riddere), og to mindre end der er riddere, af andre i lejren. Der er en del heste med rigt bytte, der endnu ikke er læsset af. Ridderne angriber: Ridderne gennemfører kampen normalt, men tre irere flygter op i bjergene med samtlige lastheste. Ridderne venter: Ridderne vil blive opdaget kort efter, og hele den irske gruppe trækker sig væk. Forfølgelsen: Det er umuligt at indhente hovedstyrken. Hvis en ridder formår at rulle to Ride i træk vil det være muligt at indhente den bagerste hest. Hvis den dermed følgende irer overvindes (+5 fordel til ridderen, hvis han vælger at angribe bagfra og ikke vente til han er på siden af ireren). Herved vil byttets rigdom blive kendt, og det er virkeligt rigt. Rige klæder til en værdi af 5L samt drikkeglas i bjergkrystal (knust - ellers og 6 sølvtallerkener á 1 1/2 L. DoD: 1L svarer til 100 sm. D&D: 1L svarer til 100 gm. Det er



umuligt at indhente de øvrige heste; men uanset om sporet følges denne aften eller næste morgen begynder det aldeles tydeligt, og leder langt ind i bjergene.

Ved D&D stats betyder ARRK0 At Ramme RustningsKlasse 0. Når du ved hvad der skal til for at ramme RK 0, lægger du bare til, hvis RK er under 0, og trækker fra hvis den er over (f.eks. kan man nøjes med at slå 6 lavere på 1t20 for at ramme RK 6, end for at ramme RK 0).

Irene Pendragon: Mace 12; Greatspe- ar 10; HP 18; Dam 4d6

DoD: Stridskølle 40%; Langspyd 35%. Værn 2, KP 18

D&D: RK 6 (lædervams+skjold); SkP 1t6 (kortsværd); Ip 4; LA U; ARRK0 20

Ridderne bør forfølge iredne enten af pligt (Loyalty liege check) eller grådighed (Selfish check). Efter en dags forfølgelse rammes forfølgerne af regn og uvejr, og mister på magisk vis fornemmelsen af hvor de er - de farer vild!

2.scene: Vildfarelse i de walisiske bjerge

De grønne bjergsider synes at omgive jer på alle sider. Kun hestenes retning viser, hvorfra man kommer, og hvor man er på vej hen. Som dagen skrider frem, begynder det at regne. Ikke nogen hård, smældende regn, men en blød tæt regn, der slører de omkringliggende bjergsider til et punkt, hvor de kun er grønne tåger. Fra tid til anden hører regnen op, men kun for at blive afløst af drivende klatter af tåge, når de lavthængende skyer strejfer toppene på de lave bjerge.



To aftener i træk vil den samme hændelse gentage sig. Det regner konsekvent, og ridderne skal rulle på deres CON hver dag, for ikke at pådrage sig en forkølelse (-2 på alle skills). Af uforklarlige årsager møder man ikke et levende væsen nogetsteds, og ikke engang en forladt landsby.

DoD: Der rulles på FYS i stedet for CON, -10% på alle terningslag- ved forkølelse.

D&D: Der rulles på Kon i stedet for CON. -2 på alle terningslag ved forkølelse.

Om aftenen, kort efter solnedgang viser der sig et lys i mørket. Lyset synes ikke langt væk, men hvis man forsøger at nå frem til det synes det langsomt at bevæge sig væk fra en. Næste morgen er omgivelserne forskellige fra aftenen før, og man fatter endnu mindre af hvor man er end før.

Pendragon: Riddere, der også anden aften vælger at forfølge lyset fortjener et Energetic check, riddere der ikke gider får et Lazy check.

Hyrden

Efter i to nætter at have forfulgt et var-lys skulle ridderne være ret opgivende. Men denne formiddag sker der noget nyt. Da de rider gennem et lavt pas møder de en hyrde, der sidder og spiller på fløjte ovenpå en sten - på en mærkelig måde går ungersvendens sørgmodige toner hver en ridder direkte til hjertet. I samtale kan hyrden fortælle dem, at han ikke ved hvor de er i forhold til kys-

ten - han har aldrig været der, men han ved hvorfor de er faret vild. De er fanget i Kong Couvré's magiske fælde. Han fortæller:

"Kong Couvré var engang konge af Bala, men han led af sygelig skinsyge. Han havde en ung smuk datter - Landuine, men han undende ingen at få hende. Naturlig var der mange friere, og da datteren slet ikke var uninteressert bød kongen han søster Tanna, der var troldkvinde at beskytte hele hans rige mod indtrængende. Det gjorde hun, men i sidste øjeblik kastede Landuine hendes gyldne diadem op i himmelen, hvor det blev fanget midt mellem Bala og resten af verden. Det er det diadem, I har set skinne hver nat."

Riddere, der næste nat vælger at følge hyrdens anvisninger får et



check på Trusting, og skal selv slå for Pious. Næste morgen vil SP'erne befinde sig i Bala uanset hvad, blot de har fulgtes ad.

3.scene: Bala

Fra den bakketop I befinder jer på, kan I skue ud over en bred og frodig dal, der før rer ned til en velsignet rolig sø. der glitrer i det klare solskin. En lærke flyver syngende omkring, mens de britiske riddere nyder synet af flittige og glade bønder, der arbejder i dalens marker. Skønt sommeren kun lige er begyndt, står kornet højt på markerne, og et flor af blomster omkranser de righoldige grøntsagsbede i de små haver. Om noget len i dette rige er lykkeligt, så må det være dette.

Ankomsten til Bala er en opvikkende oplevelse for alle. Nu skinner solen endelig, og riddere, der har været forkølede kan nu slå mod CON hver dag for at slippe af med sygdommen. DoD/D&D: Slå mod FYS eller Kon.

Når ridderne rider ind i Bala, bliver de mødt af en ridder med et grønt egeblad som skjold på hvid baggrund. Han præsenterer sig som Tegid og byder dem hver sige sit navn og ærinde (Honest/Deceitful check). Formodentlig vil ridderne derefter blive budt til borgen, hvor Kong Couvré, Tanna og Landuine vil tage godt imod dem (Courteous check). Tanna er kongens søster, der er rygter om at hun har magiske kræfter, men de er usande. På det tidspunkt må det afgøre om ridderne opdager, at hele Bala hører til elvernes land og ikke menneskenes (Folklore check). DoD: Brug Fremmede kulturer i stedet for Folklore. D&D: Slå mod Int for at afgøre det.

En advarsel

Kong Couvré byder ridderne nyde hans gæstfrihed så længe de lyster, men advarer dem mod at gå ud i natten, da han jager en tyv, og hans folk har ordre til at bruge deres buer mod alle de ikke kender.

Banketten

Samme aften byder Kong Couvré på en strålende banket, hvor der bliver spist og drukket, sunget skønne sange og danset med de skønne elvermøer (Chaste/Lustful for forførelsesresultat). Spillere, der klarer et Awareness rul vil lægge mærke til, at Lan-

duine dog er tydeligt tynget, og nok regne sig frem til grunden - Merciful check - vejledende.

Musik i natten

Riddere, der ikke er forført vil denne nat høre en smuk musik komme fra søen, akkompagneret af smuk sang. Hvis man skynder sig til en vindue vil man se en ungersvend i smukke klæder på en flåde fra søen. Hans sang er smuk, men ordene kan ikke udskilles. Kort efter begynder borgens vagt at skyde pile efter ham, og han kaster sig i søen og svømmer uskadt bort. Pendragon: Der foretages nu et Lustful check for hver ridder, der har hørt musikken - hvis det lykkes får de en Passion - Amor (Amor) +2.



En jagt

Som den gode vært han er, tilbyder Kong Couvré næste morgen sine gæster en jagt. Riddere, der er forkølede skal klare Energetic, FYS eller Kon for at acceptere invitationen - øvrige får et Lazy check, hvis de siger nej. Jagten forløber uden særlige hændelser. Rul Track eller Hawking. DoD: Brug Sporsans i stedet for Track.

Imedens derhjemme

Riddere, der ikke er på jagt har en mere interrasant dag. De vil efter

tur blive trukket til side af Landuine og Tanna, der hver især fortæller deres side af historien. Landuine beklager sig over at være hendes fars fange, og at hun ikke kan få sin unge elskede (Merciful) - eneste variation fra hyrdens fortælling er, at hun kun har været holdt fangen i 3 måneder. Hun har virkelig kastet sit diadem til ham som kærligheds-pant. Adspurgt om hvem ham er, er han en irsk adelsmand af fin burde hilse velkommen som svigersøn.

Tannas historie bygger mest på at spillerne må forstå Kong Couvrés situation. Denne charlatan, og så fra det barbariske Irland. (Just) Tanna er ikke bange for at antyde, at en passende bejler fra det stolte Carmeliard måske ville blive modtaget bedre.

Mere musik

Næste aften gentager historien med musikken sig, denne gang kommer den blot fra byporten. Ungersvenden er i en blank rustning, og bærer et rødt våbenskjold med en hvis pil på. Når der åbnes ild mod ham, galopperer han uskadt væk. Festen inden er stort set en gentagelse.

Endnu en jagt

Den anden dags jagt er mere interessant. Kong Couvré inviterer sine gæster til at jage hjorte på hesteryg (kongen forsyner alle med førsteklases heste). Midt under jagten overvældes selskabet af en pludselig tåge, og den ridder, der har været mest modtagelig for Landuines skæbne er pludselig alene.

O'Fannon

Ud af tågen skridter en hest med Ungersvenden i fuld rustning. Han henvender sig til ridderen og anmoder om hans hjælp til at føre Landuine bort fra hendes fangenskab på Kong Couvrés borg. Han vil love rige gaver eller hvad der ellers måtte behage ridderen. Skulle ridderen være ved at nægte er der et check på hans nyfundne Amor, der kan tvinge ham til at sige ja.

Ja: O'Fannon er lykkelig, og glædestårer rinder ned ad hans fregede kinder. Netop da kommer Kong Couvré buldrende ned af bakken med fældet lanse, og O'Fannon tager flugten.

Nej: O'Fannon trækker sit sværd og siger med beklagelse: "Da må jeg dræbe Dem, thi ingen må kende vor plan. Træk Deres sværd, for jeg ønsker Dem en værdig død." Efter to runders kamp, kommer Kong Couvré på lignende vis buldrende ned af bakken, og O'Fannon tager flugten.

Pendragon: O'Fannon - Sværd 21; Ride 20; Armor 12+ (6); HP 30; Dam 5d6

D&D: O'Fannon, 6.niveau kriger - RK -1 (pladerustning+1, skjold); SkP 1t8+1 (sværd +1); lp 46; ARRK0 17; Sty 16; Int 14; Vis 13; Kon 17; Kar 18

DoD: Kriger, (pladerustning; ABS 6, Skjold 45% ; ABS 12) STY 16, STØ 14, FYS 17, SMI 16, INT 14, PSY 13, KAR 18. Sværd 85%, Ride 80%, KP 14.

Skulle ridderne mod forventning overvinde O'Fannon, forsvinder han i den blå luft.



Hjemvejen

På hjemvejen vil Kong Couvré gøre et stort nummer ud af at vinde ridderne for sin sag, og forsøge at lægge planer med dem. Han fortæller, at Ungersvenden er beskyttet af en velsignelse, der gør, at han og hans folk ikke kan skade ham; men han vil foreslå at ridderne skal tage sig af at jage ham væk for evigt. Riddernes reaktion er op til dem. Men slutresultatet bliver næsten det sam-

me. Der er mængder af Personality Trait checks i det!

Imedens derhjemme II

For det tilfælde at der er riddere hjemme på borgen, gentager de to historier fra dagen før sig her.

Kong Couvrés plan

Hvis ridderne går med på Kong Couvrés plan er den følgende: Hver nat kommer Ungersvenden til Bala for at hente Landuine. Denne nat vil han lade Tanna iklæde sig en af Landuines dragter og komme til Ungersvenden gennem en sidedør i borgen. Når Ungersvenden så rider bort med Tanna, skal ridderne forfølge og dræbe ham. Tanna vil sørge for, at han ikke kan ride fra dem.

Alternativer

Afhængigt af spillernes ønsker og stil kan der nu komme en del forvekslinger mellem Landuine og Tanna osv. Men uanset hvad, vil det ende med at en af dem er i armene på O'Fannon i aftenens fylde (der har forinden været sang +2 på amor). Hvis det er Landuine, der er i O'Fannons arme, vil spilpersonerne på samme måde være tvunget til at følge dem for at undgå Kong Couvrés vrede - forfølgerne starter 15 min. efter.

Spillerne jager O'Fannon:

Der følger nu en jagt på 2 Ride checks. Spillere, der klarer begge checks, er er runde foran dem, der kun klarer det ene, osv. Spillerne hører et skrig fra den anden side af den bakke, O'Fannon netop er redet om bag. Når de kommer frem ser de, at Tanna/Landuine har opdaget O'Fannons sande identitet. Hun er fanget i venstre arm på en formorian. Valorous checks er passende. Kampen starter omgående. Kong Couvré kommer efter 8 runder.

Spillerne følger O'Fannon:

Efter at være redet et godt stykke udenfor Bala, standser O'Fannon: "Her skilles vore veje. Jeg takker jer for hjælpen, og beder jer tage denne sæk som belønning". Han kaster en tung sæk hen til nærmeste spilperson. Sækken åbnes, og en stor slan-



ge falder ud. Den er ikke giftig.

Slange Pendragon: Bid 10; Armor 4; HP 15; Dam 3d6

DoD: Bid 35%; KP 10, Skade 1T6; Naturligt værn: 4; KP 15

D&D: RK 5; lpt. 2; SkP 1t4+1; LAN; lp 13; ARRK0 18

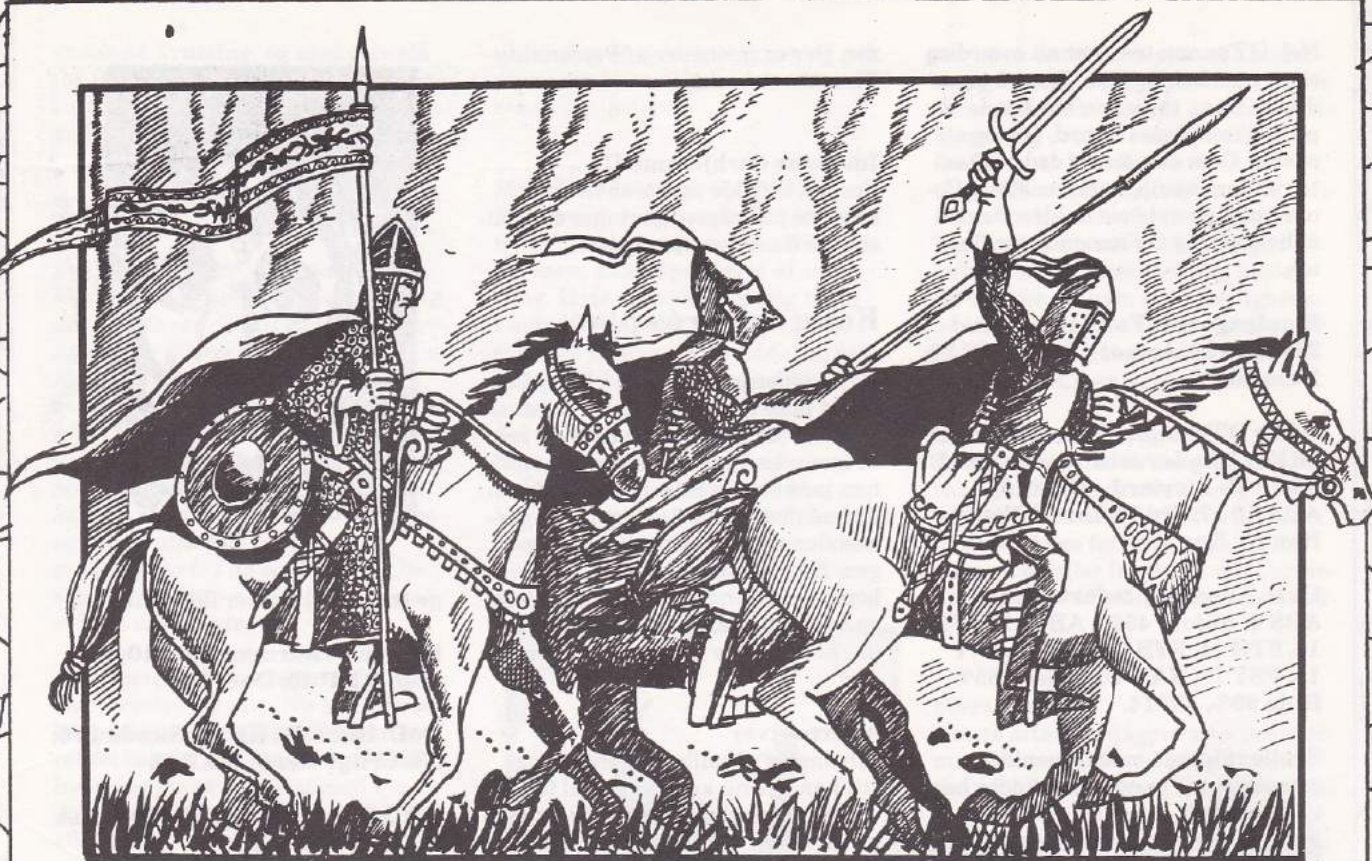
I forvirringen forvandler han sig til en formorian, stamper to gange i jorden, hvorefter en hule åbner sig i bakkensiden. Ridderne må nu kæmpe med ham til fods på bakkenskråningen eller se ham forsvinde ind i hulen med Tanna/Landuine. Der er 15 omgange til Kong Couvré ankommer - og han er gal!

Pendragon:

O'Fannon Formorian - (styrke svækket, da hans venstre arm er optaget). SIZ 30, DEX 15, STR 20, CON 20, APP 1, Sword 20, Dam 7d6, Armor 10, HP 50 (13)

Derefter forvandles den til en trolde: SIZ 15, DEX 12, STR 15, CON 20, APP 1, Sword 18, Dam 5d6, Armor 8, HP 35 (9)





Så en Leprechaun: SIZ 7, DEX 20, STR 20, CON 20, APP 7, Sword 16, Dam 5d6, Armor 5, HP 27 (7)

D&D:

Formorian - RK 2; SkP 2t4; LA U; Ip 35; ARRK0 17

Trold - RK 4; SkP 1t6+1; LA U; Ip 23; ARRK0 18

Leprechaun - RK 6; SkP 1t4; LA U; Ip 14; ARRK0 19

Evt. kan du erstatte formorianen med en ogre (RK5; lpt. 4+1, SkP 1t4+2; Aslag K4; LA U) og trolden med en sniger (RK5; lpt. 3+1; AN 1 våben; SkP våben +1; Aslag K3, LA



U; Bemærk: Alle kampslag med +1). I starten skal de have et afværageslag vs. frygt (formularer). Hvis de ikke klarer det, løber de bort i 1t4+1 runder.

DoD:

- **Trold (stort monster):** STY 25, STØ 30, FYS 20, SMI 15. Sværd 80%; Skade (SB iberegnet) 4t6. Værn 10. KP: 25

- **Rise(lidt mindre monster):** STY 25, STØ 20, FYS 13, SMI 10. Sværd 70%; Skade (SB iberegnet) 3t6. Værn 8. KP: 20

- **vætte (endnu mindre monster):** STY 10, STØ 7, FYS 10, SMI 12. Sværd 55%; Skade 2t6+2. Værn 5. KP 13.

Belønning/straf

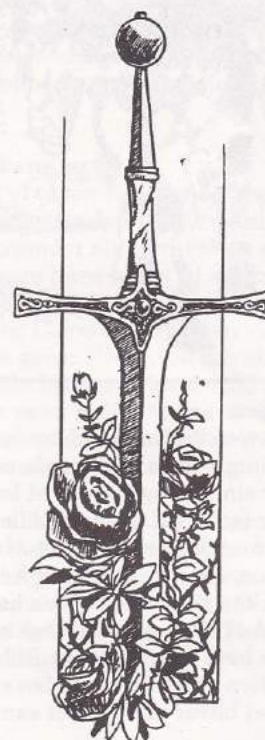
Kong Couvrés belønning til spillerne afhænger af deres ønsker. Han vil enten give dem værdier svarende til 6L, den destrier (fin hest) de har redet hos ham, eller til ridde-re med land, en faerie blessing på 1L om året.

Hvis spillerne har bortført Landuine, men dog fortsat forsøgt at stoppe O'Fannon til sidst vil han være kølig overfor dem, men dog anerken-

de deres gode intentioner - blot vil han byde dem aldrig at entre hans land igen. Har spillerne virkelig trådt i spinaten, tager han dem til fange og kræver løsepenge - en skæbne ridderne senere vil få svært ved at forklare for deres liege.

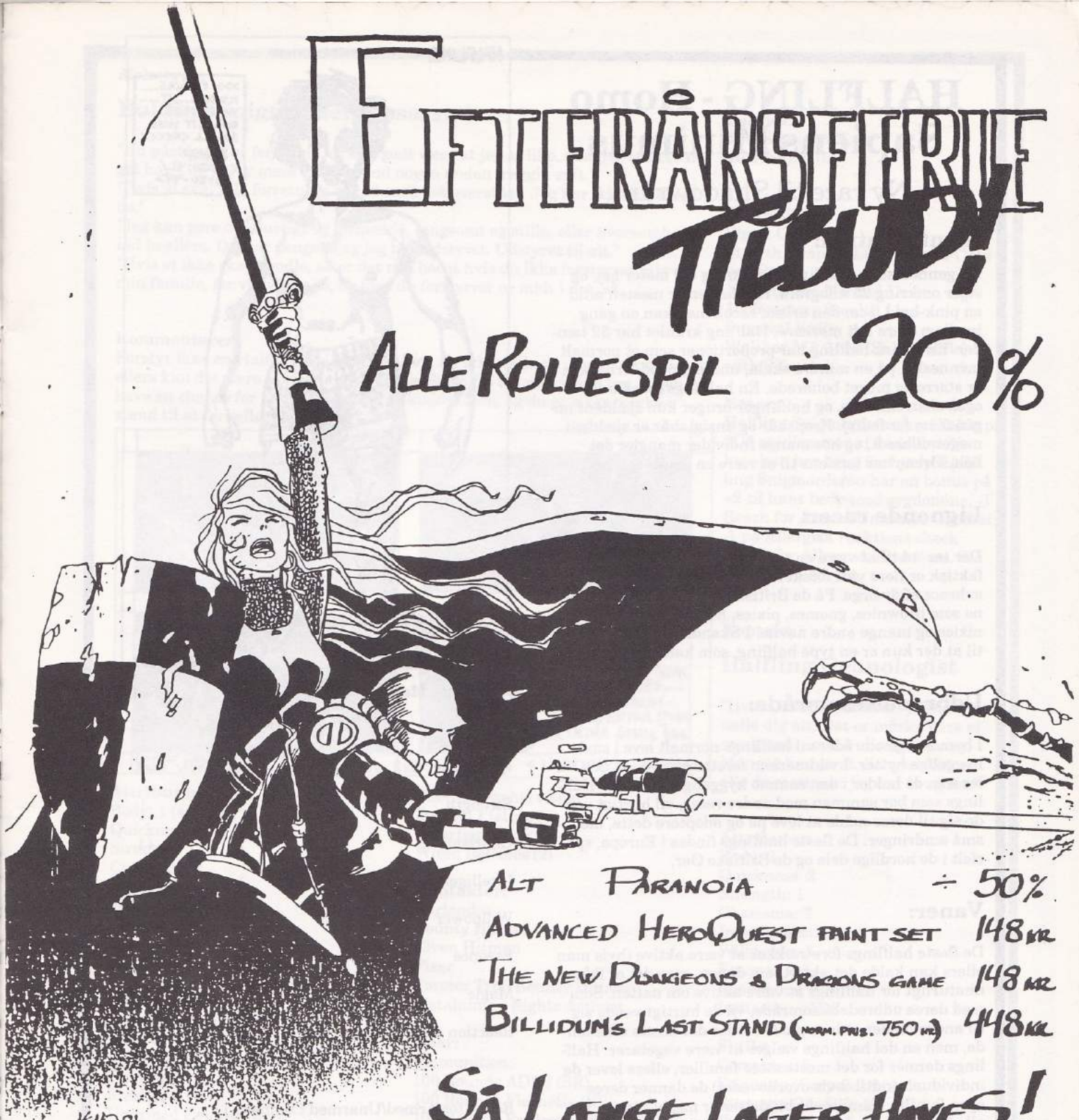
Tekst: Malik Hyltoft

Tegninger: Jesper Ejsing



EFTFRÅRSFERIE TILBUD!

ALLE ROLLESPIL ÷ 20%



ALT PARANOIA ÷ 50%
ADVANCED HEROQUEST PAINT SET 148 KR
THE NEW DUNGEONS & DRAGONS GAME 148 KR
BILLIDUM'S LAST STAND (NORM. PRIS. 750 KR) 448 KR

SÅ LANGE LAGER HVES!

KAZZOOM!

FREDERIKSBORGGADE 37 · 1360 KBH K · 33140033 MA-TO: 10-17.30 FR: 10-19 LØ: 10-14

HALFLING - Homo Sapiens Minimus

Ny race til Shadowrun

Identifikation:

En gennemsnits Halfling er omkring 0.8 meter høj, og vejer omkring 25 kilogram. Hudfarven er næsten altid en pink-hvid (som den ariske race), men kan en gang imellem være lidt mørkere. Halfling kraniet har 32 tænder. En typisk halfling har proportioner som et normalt menneske, på en mindre skala, undtagen fødderne som er større og meget behårede. En halflings fødsåler er også ekstremt seje, og halflinger bruger kun sjældent nogen form for fodtøj. Kropshår og ansigtshår er sjældent meget udbredt, og hos mange individer mangler det helt. Ørene har tendens til at være en smule spidse.

Lignende racer:

Der ser ud til at være en tendens til at tro at halflings faktisk er flere vidt forskellige racer. Eller at de er en subrace af dværge. På de Britiske Øer går de under navne som brownies, gnomes, pixies, hobbits, leprechauns, nixies og mange andre navne. I Skandinavien ser det ud til at der kun er en type halfling, som kaldes en nisse.

Udbredelsesområde:

I bymæssige områder vil halflings normalt leve i små hyggelige hytter. I vildmarken foretrækker de at bo i huler som de holder i den samme hyggelige standart. Halflings som bor sammen med andre racer, vil hurtigt vende sig til deres måde at leve på og adoptere dette, med små ændringer. De fleste halflings findes i Europa, specielt i de nordlige dele og de Britiske Øer.

Vaner:

De fleste halflings foretrækker at være aktive (hvis man ellers kan kalde det aktivt) om dagen, men det er ikke unaturligt for halflings at være aktive om natten. Som med deres udbredelsesområde, vil de hurtigt vende sig til andre måder at leve på. De er for det meste altædende, men en del halflings vælger at være vegetarer. Halflings danner for det meste store familier, ellers lever de individuelt indtil (hvis overhovedet) de danner deres egen familie. Familieforbindelser er meget vigtige for alle halflings, og det er ikke unaturligt at halflings bruger hele deres liv på at tegne deres stamtræ. Den gennemsnitlige levealder for halflings er uverificeret, men studier af deres stofskifte-rate ser ud til at levealderen ligger på 100 år eller deromkring. Yngletiden er ubegrænset. Drægtighedsperioden er 275 dage.

Unger:

Som regel en eller to. Der er hørt om højere multipler. Fødselsvægt vægt som en procentdel af moderens vægt er 5.8. Digeperioden er minimum 13 måneder

HALFLING - Homo Sapiens Minimus



>>> IT WAS...
KINDA...IT...
WAS...EMR...
WELL, IT WAS
SMALL <<<<<<
- BISHOP
< 15-20:42/
11-20-44 >

VANG 91

Halfling	Max.	Snit	Min.	Modi.
Body	5	2	1	-1
Quickness	8x3	5x3	3x3	+2
Strength	5	2	1	-1
Charisma	7	4	2	+1
Intelligence	6	3	1	0
Willpower	8	5	3	+2
Essence	6	6	0	0
Magic	6	0	0	0
Reaction	7	4	2	0

Reach for Armed/Unarmed Combat: -1

Modstand mod sygdomme: +2 Body

Allergisk reaktion: -1 begge slag

Hvis nogle af de modificerede slag er under 2, indikerer det at der ikke er nogen allergiske reaktioner.

Skade gjort direkte til en halflings fødsål er mindre effektivt, formindsk Power Level, Wound Category og Staging med et point hver, til et minimum på 2L1.

Ærketype:

Halfling Snigmorder (Assassin)

"Du påstår jeg er for lille! Det kan godt være at jeg er lille, men jeg er ikke noget barn, og jeg er mere effektiv end nogen anden fraggin suit."

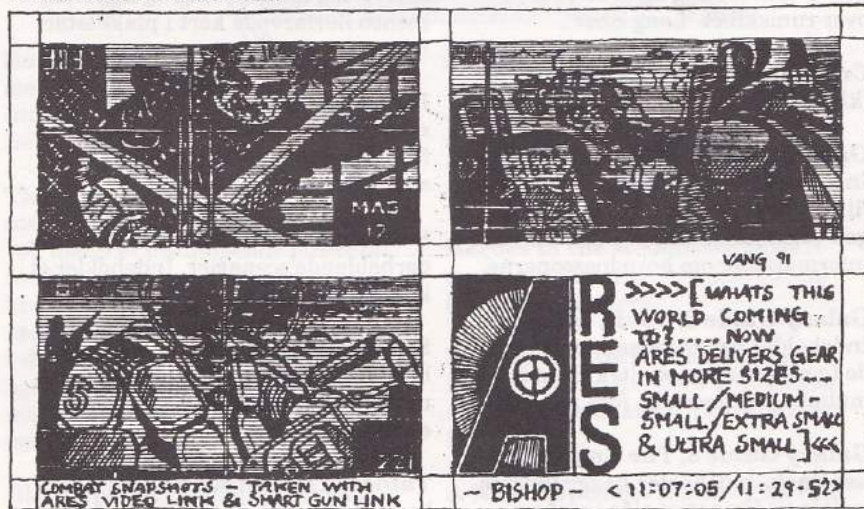
"Hvis vi skal tale forretning så lad os få det overstået. Jeg har ikke tid at spille."

"Jeg kan gøre det hurtigt og larmende, langsomt og stille, eller hvorsomhelst ind imellem. Du har pengene og jeg har udstyret. Udstyret til alt."

"Hvis vi ikke skal handle, så er det nok bedst hvis du ikke forstyrrer mig og min familie, for vi hygger os, og hvis du forstyrrer os midt i det, så ..."

Kommentarer:

Forstyr ikke en Halfling Snigmorder, hvis du ikke vil have nogen udryddet, for ellers kan det være at han udrydder dig. Stille fra det nærmeste tag. Ingen vil have en chance for at opdage hvorfra skuddet kom, og du er sikkert ikke i stand til at fortælle dem.



Attributer:

Body: 1 (4)
Quickness: 8
Strength: 1
Charisma: 2
Intelligence: 4
Willpower: 4
Essence: .5
Reaction: 6 (10)
Initiative: +1D6 (+3D6)

Skills:

Armed Combat: 4
Bike: 3
Demolitions: 2
Firearms: 6
Stealth: 6
Unarmed Combat: 3

Dice Pools:

Defense (Armed): 4
Defense (Unarmed): 3
Dodge: 8

Cyberwear:

Cybereyes with
Flare Compensation
Low Light vision
Optical Modification (3)
Rangefinder

Thermographic vision
Dermal Plating (3)
Smartgun Link
Wired Reflexes (2)

Kontakter:

Bartender
Bounty Hunter
Elven Hitman
Fixer
Former Troll Bounty Hunter
Metahuman Rights Activist

Gear:

Ammunition:
100 Rounds ADPS (SR)
100 Rounds Flechette (SR)
100 Rounds Explosive (SR)
50 Rounds Gel (SR)
150 Rounds Regular (LP)
150 Rounds Regular (SR)
50 Rounds Stun (SR)

Aurora Racing Bike
Beretta 200 ST (Light Pistol) with
Smartgun Adaptor and Silencer
DocWagon Contract (Platinum)
Explosives:
10 Kilos Plastic, compound 12
10 Radio Detonators
High Lifestyle (6 months prepaid)

Patches:

10 Stimulant (6)
10 Trauma (6)

Secure Jacket

Shock Glove
Stealth Grapple Line with 20 Catalyst Sticks
1000 meters Normal Line
1000 meters Stealth Line
Survival Knife
Walther MA 2100 (Sniper Rifle) with Silencer

Noter:

Halfling Snigmorderen kan kalde på 2D6 medlemmer af hans familie hvis han har brug for hjælp. Halfling Snigmorderen har en bonus på +2 til hans body mod sygdomme; -1 Reach for Armed/Unarmed Combat; -1 på Allergisk reaktions check (check for Allergisk Reaktion). Slå 3D6x1,000 Nuyen.

Kontakt:

Halfling Geanologist

"Hvem, hvad eller hvor, jeg kan fortælle dig alt. Det er måske bare et spørgsmål om tid eller ressourcer. Men jeg kan se at din credstick er alle de ressourcer jeg har brug for."

Attributer:

Body: 2
Quickness: 3
Strength: 1
Charisma: 7
Intelligence: 6
Willpower: 8
Essence: 5.8
Reaction: 4
Initiative: +1D6

Skills:

Computer: 5
Etiquette (Corporate): 4
Etiquette (Media): 4
Etiquette (Street): 4
Interrogation: 6
Negotiation: 6
Psychology: 4
Sociology: 8

Dice Pools:

Defense (Armed): 1
Defense (Unarmed): 1
Dodge: 4
Hacking: 10

Cyberware:

Datajack

STAR WARS

-en gennemgang af materialerne af Svend Erik Jepsen

Denne artikel er ment som en hurtig gennemgang af hvad der findes af materialer med forbindelse til Star Wars rollespillet. Skulle jeg være kommet til at springe et enkelt produkt eller to over, bedes du bære over med mig. Som det ses er der ret mange ting at beskrive. Alle produkter er beskrevet efter førstehåndsviden, dvs. at jeg har enten læst dem eller kørt dem som spilmester. Ved de få ting jeg ikke selv har, har jeg gjort opmærksom på dette.

Regler og baggrundsmateriale

Star Wars - The Role-Playing Game. Grundspillet. Udmærket og overskueligt action-spil. Indeholder det mest nødvendige udstyr og en passende mængde grund-karakterer. Glimrende introduktions-scenarie og et antal scenarieforslag. Vær opmærksom på at alle de gamle udvidelser/ scenarier indeholder en folde med regelændringer, det er dog ikke ret meget.

The Star Wars Sourcebook. Indeholder en stor mængde udstyr, mere information om en række af ting (aliens bl.a.). En nødvendighed, hvis man vil køre en decideret kampagne.

Imperial Sourcebook. Er først og fremmest af interesse for folk, der vil vide mere om Imperiet. Indeholder meget baggrundsmateriale og en del specielt imperie-udstyr.

Rebel Alliance Sourcebook. Er først og fremmest af interesse for folk, der vil vide mere om Rebelalliancen. Indeholder meget baggrundsmateriale og en del specielt rebel-udstyr.

Star Wars Rules Companion. Indeholder regler til at gøre spillet mere detaljeret, for konvertering af rumskibe til Star Warriors systemet og et nyt, samlet system for "The Force". Indeholder også et kort scenarie med gode rollespilsmuligheder.

Miniatures Battles. Et figur krigsspil til Star Wars systemet. Indeholder regler til konvertering af karakterer til dette system.

Star Wars Campaign Pack. Indeholder en skærm med alle væsentlige tabeller, råd til spilmesteren, en mini-kampagne hvor første scenarie er skrevet ud og de efterfølgende sat op som forslag og et stort kort over rumskibet "Long Shot".

Cracken's Rebel Field Guide. Er ikke udkommet i skrivende stund.

Galaxy Guide 1, A New Hope. Indeholder baggrundsmateriale til filmen af samme navn ("Stjernekrigen", den første film) og spiltekniske informationer om hovedpersonerne.

Galaxy Guide 2, Yavin & Bespin. Indeholder baggrundsmateriale til de to solsystemer, spiltekniske informationer og scenarie-forslag.

Galaxy Guide 3, The Empire Strikes Back. Indeholder baggrundsmateriale til "Imperiet slår igen" og spiltekniske informationer om hovedpersonerne.

Galaxy Guide 4, Alien Races. Indeholder baggrundsmateriale og spiltekniske informationer til et stort antal aliens og dyr, både nye og gammelkendte.

Galaxy Guide 5, Return of the Jedi. Indeholder baggrundsmateriale til "Jedi-ridderen vender tilbage" og spiltekniske informationer om hovedpersonerne.

Galaxy Guide 6, Tramp Freighters. Jeg er desværre ikke i stand til at beskrive denne da jeg endnu ikke er i besiddelse af den.

Scenarier

Generelt for samtlige scenarier er at de alle er udstyret med "pull-out" sektioner med de nødvendige kort, spiltekniske informationer om NPC'er etc. De er også alle på nær et (The Isis Coordinates) udstyret med en række film-tekniske virkemidler, cut-aways, etc. Når der i beskrivelsen nævnes kort og lignende menes flerfarvede kort i plakatstørrelse.

Riders of the Maelstrom. Et udmærket scenarie. Indeholder bl.a. informationer og et kort over en lukkusliner.

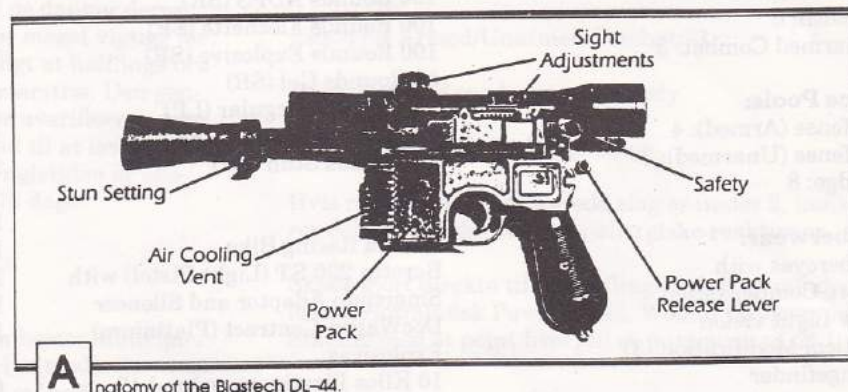
Scavenger Hunt. Et af de mere underholdende scenarier. Indeholder et kort over en Imperie-"shuttle".

Strike Force: Shantipole. Et af de bedste scenarier. Indeholder bl.a. en ny race af aliens og et kort over deres asteroidebase.

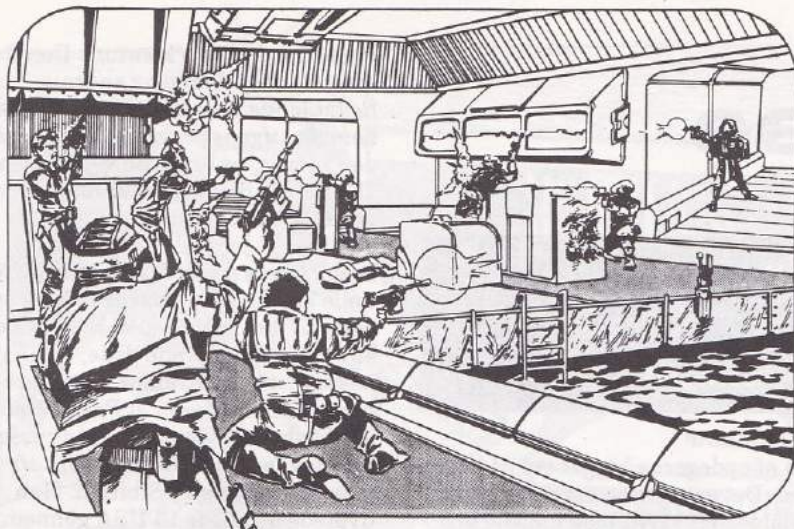
Tatooine Manhunt. Et godt begynder-scenarie, men ikke for trænede spillere. Indeholder kort over Mos Eisley og cantina'en samme sted.

Otherspace. Et godt og ret besynderligt, lidt horror-agtigt scenarie. Indeholder kort over det underlige "rumskib", hvor det foregår og et mikro-brædspil.

Otherspace II: The Invasion. Fortsættelse til ovennævnte, et ret godt scenarie. Indeholder brikker, kort, etc. til at spille en del af det med "Assault on Hoth"-regler.



A anatomy of the Blastech DL-44.



Battle for the Golden Sun. Et rimeligt godt undervands-scenarie. Indeholder kort over en flydende Imperie-base.

The Isis Coordinates. Et rimeligt scenarie. En del af scenariet løses ved hjælp af medfølgende puslespil, hvilket laver nogle lidt underlige afbræk i spillet. Ikke ret meget atmosfære. (Redaktørens note: Christian Sørensen anmeldte scenariet i nr.7., og var ikke helt enig. Han mente at modulet havde "alt, hvad man kan ønske sig af en Star Wars-historie.")

Black Ice. Et rimeligt godt scenarie. Indeholder kort over et af de allerstørste fragtskibe og en "Star Warriors" kampagne med nye regler til samme spil.

Starfall. Et ret godt scenarie. Indeholder kort over en Victory class Star Destroyer (på hvilken scenariet foregår) og et mikro-brætspil.

Crisis on Cloud City. Et godt scenarie. Indeholder kort og regler til spillet "Sabbac" som også bruges i scenariet.

Domain of Evil. Et godt, men ret hårdt scenarie. Kun for trænede spillere og karakterer. Virker lidt "turnerings-scenarie" agtigt.

Death in the Undercity. Et rimeligt godt scenarie. Indeholder en del baggrundsmateriale om Quarren racens historie, etc.

Graveyard of Alderaan. Se anmeldelse af Christian Sørensen på side 6.

The Game Chambers of Questal. Et ikke ret godt scenarie, meget "turnerings-agtigt.

Figurer

Alle figurpakker indeholder spiltekniske informationer til brug i enten rollespillet eller "Miniatures Battles".

Heroes of the Rebellion. Gode figurer, men først og fremmest af interesse for samlere.

Bounty Hunters. Gode figurer. Pakken indeholder flere af hovedpersonerne fra scenariet "Tatooine Manhunt".

A New Hope Movie Set - The Empire Strikes Back Movie Set - Return of the Jedi Movie Set. Figurer af de kendte personer fra filmene. Først og fremmest af interesse for samlere.

Stormtroopers. En samling gode figurer, der er så godt som uundværlige, hvis man vil spille med figurer.

Rebel Characters. Indeholder et bredt udsnit af standardkarakterer. Et must for figurspillere.

Mos Eisley Cantina Aliens Set. Gode figurer, men først og fremmest af interesse for samlere. Kan dog bruges i nogle af scenarierne.

The Rancor Pit. Rimelige figurer, men først og fremmest af interesse for samlere.

Imperial Troopers - Rebel Troopers. To rimelige figurpakker, specielt beregnet til "Miniatures Battles" systemet.

Derudover findes: **Jabba's Palace Zero-G Stormtroopers.**

Andet

Star Warriors. Et rumskibs-kampsystem, der er mere detaljeret end det, der er i reglerne. Er særdeles begyndervenligt og meget actionorienteret. Bemærk iøvrigt at alle de rumskibe, der optræder i scenarierne har deres spiltekniske informationer sat op både efter systemet i grundreglerne og efter "Star Warriors" systemet.

Assault on Hoth. Et to-personers brætspil, der genskaber kampene på is-planet Hoth. Et udmærket og ret nemt, kortvarigt spil.

Battle for Endor. Et solo brætspil om kampen på skovplanet Endor. Et rimeligt vellykket spil, men lidt kedeligt i længden som de fleste solo-spil.

Escape from the Death Star. Et fire-personers brætspil, hvor alle spillere spiller mod hinanden og mod selve spillet. Nemt at lære, men svært at vinde.

Lightsabre Duelling Pack. To bøger, der genskaber duellen mellem Luke og Darth Vader. Systemet kendes også fra "Lost Worlds"-bøgerne.

Starfighter Battle Book. To bøger, hvor der duelleres mellem en TIE fighter og en X-Wing Fighter. Udmærket, men ret tidskrævende.

Jedi's Honor. Et solo-scenarie af "Sværd og trolldom" typen, men med Star Wars regler. Udmærket og ret langt.

Scoundrel's Luck. Ligeledes et solo-scenarie med Star Wars regler. Udmærket og ret langt.

A Guide to the Star Wars Universe. En bog af Raymond L. Velasco, udgivet af forlaget Del Rey. Indeholder en del lister over navne, udstyr, steder, m.m. og et decideret Star Wars leksikon til opslag. Følger desværre ikke altid informationerne fra rollespillet.

Derudover findes der en lang række af romaner, der foregår i Star Wars universet. Specielt Brian Daley's Han Solo serie fanger stemningen fra filmene utroligt godt.

Polonaise

Call of Cthulhu-scenarie af Paul Hartvigson

Illustrationer af Palle Schmidt

En redning af en lærd herre fører flere farer med sig. Man lærer også at det er nemmest at være polsk patriot, hvis man holder sig langt fra Polen.

Eventyret gør brug af polakkernes legendariske nationalstolthed. Det er lidt af en klichè, hvilket er, hvordan det er behandlet her. Ignacy Bielenkow er også et offer for de alt for store forventninger, der stilles til en ægte polsk patriot.

Eventyrets struktur

Af en eller anden grund er opdagerne på vej til Warszawa. Det kan f.x. være for at søge oplysninger på et bibliotek, købe mærkeligt udstyr osv. Find på noget; du kan godt.

På toget østpå stifter karaktererne bekendtskab med polsk-amerikaneeren Ignacy Bielenkow. Om natten lykkes det en af dem at redde ham fra et morderisk angreb. I frygt og af taknemmelighed hyrer han opdagerne til at bevogte sig ved sin hjemkomst.

Under en uges ophold i Warszawa skal Bielenkow deltage i diverse begivenheder og arrangementer. I forbindelse med dette vil han blive udsat for flere anslag.

Tydeligvis står der en gal mand bag, og begivenheder fra fortiden synes at være indblandet. Samtidig med at beskytte Bielenkow må opdagerne finde frem til, hvem der vil ham til livs. Finder de ikke ud af dette, vil det føre til en dybt tragisk slutning.

TOGET ØSTPÅ

Der er god tid på togrejsen til at spille kort, læse bøger, se på landskabet eller tale med de medrejsende. I salonvognen sidder en elegant herre og læser i en stor gammel bog.

Bielenkow

En af opdagerne kigger vel på bogen. Det er et mesterstykke. Et midlalderskrift med malede vignetter. Det ligger stadig i en filmappe til transport.

Læseren er en gråhåret mand sidst i 50'erne, robust med et velplejet fuldskæg og læsebriller. Han kigger venligt op og indleder en samtale. Han er Ignatz Bielenkow, en polsk-amerikansk videnskabsmand på vej hjem efter mange års udlændighed.

Bogen er Legendaria af Visantius. Det er en samling om de Tyske Ordensridderes kamp mod hedninger i det nuværende Polen og i de baltiske lande. Han har skaffet bogen som en gave til Universitetet i Krakow fra boet efter en rig amerikansk samler - sammen med andre genstande, som er blevet overdraget til den polske stat.

Bielenkow er oversætter og Østeuropa-konsulent for et større amerikansk forlag. Han vil indrømme, at han har arbejdet på at gøre Polen kendt på mere end det kulturelle område - nu efter selvstændigheden.

Han skal deltage i nogle arrangementer og modtage "Polonia Restitua"-ordenen fra Præsidenten. (Det genoprettede Polens Orden - næsth-



P.3 1991

øjeste grad - Stor-komtur). Derefter samtale med denne og andre højtstående personer. Han har gennemgået ugens program på ambassaden i Paris, og er nu på vej gennem Tyskland - hjem igen for første gang i over 25 år...

Bielenkow kan også, hvis spurgt, fortælle om sig selv. Han er født og opvokset i det, der var den russiske del af Polen. Forældrene døde, og han læste historie i Krakow, den mere liberale Østrigske del af Polen. Han var i frihedsbevægelsen mod russerne, blev fanget i 1895 og dømt til tyve års fangelejr i Sibirien. Han flygtede og nåede til USA gennem Kina. Han har slået sig ned i Los Angeles, hvor han er gift.

Han kan udbygge dette, hvis opdagerne vil høre på det, men han er ikke selv særlig opsat på at fortælle sin livshistorie. Der er selvfølgelig også ting, han ikke vil røbe (se senere).

Han vil om aftenen trække sig tilbage til sin kupé. Det samme kan opdagerne gøre. Der er selvfølgelig mulighed for et spil l'Hombre i salonvognen.

DRØM OG VIRKELIGHED

Toget buldrer videre gennem natten og krydser grænsen til Polen. En af opdagerne har en ubehagelig drøm. Beskriv den, som om det var virkeligheden.

Han står op og skal på toilettet. En mand går på gangen foran ham. Mærkeligt nok bærer han en rød kappe. Han flår skydedøren mellem vognene åben og skrider ind. I ét nu ser opdageren, at han bærer en midlalders "tøndehjelm". Uden at ænse togets rokken går han ind i den næste vogn som er salonvognen.

Midt mellem de plysklædte stole og blanke borde sidder en mand i hvidt lærredstøj ved et træbord og skriver. Den sorte ridder går hen imod ham. Han har nu et sværd i hånden. Han løfter sværdet til hug.

Opdageren vågner. Det sidste han husker, er at den hvidklædte vendte sig, og skræk stod malet i hans ansigt. Det var en ung mand, der virkede bekendt.

Opvågningen - og déjà vu

Opdageren vågner op og skal på toilettet (det er der ikke så meget at



P.S. 1991

gøre ved... er du bange? Vil du vække en af de andre og bede dem gå med på WC? Nej vel!).

Opdagernes vogn ligger lige bag salonvognen. En natkonduktør går foran opdagere. Han får skydedøren op og går ind i salonvognen uden at ænse togets rokken. Der sidder en mand i skjortærmer og læser ved et af bordene. Uden at se sig for styrer

denne hen til den siddende og kaster sig over ham.

Det er nu, opdagere skal lade WC være WC og styrte den overfaldne til hjælp (ellers må du komme med en hentydning; "du bliver stående mens manden bliver kvalt?")

Det er Bielenkow, der bliver angrebet. Han springer op af stolen og

prøver at frigøre sig af kvælertaget. Bielenkow falder til jorden, og konduktøren vil vende sig mod opdagere. Han kæmper som en vild mand og lader sig ikke mærke med de sår han tager. Bielenkow vil komme til sig selv efter et par runder, og sammen vil de få nedkæmpet den gale mand.

Ignacy Bielenkow

STR 09 CON 13 SIZ 14 DEX 08
CHA 15 INT 16 POW 13 EDU 20

Hit Points 14, San Points 47

Skills: Debate 67%, Oratory 74%, History 66%, Litterature 82%, R/W Polish, Russian, German, Latin, Czech 60-95%. ("Hemmelige" evner: Cthulhu Mythos 7%, Occult 44%).

Dodge 34%, Fist 67%

Et job som skytsengel?

Bielenkow vil være dybt taknemmelig og ganske naturligt spørge, hvorfor redningsmanden var på rette sted. Selv havde han haft en ubehagelig drøm (han kan ikke huske den). Han lå vågen, og for ikke at forstyrre sine medrejsende var han

Baggrund

I 1919 blev Polen genoprettet efter 120 år at have været delt. Den ny republik havde stormagtsdrømme og så sig som garant mod både Sovjet-Rusland og det besejrede Tyskland - stærkt støttet af Frankrig.

Polen havde 30 millioner indbyggere. Hovedstad var Warszawa, andre større byer var Lodz (415.000) og Krakow (174.000). Møntfoden var i 1920'erne Mark.

Polen var dengang et meget heterogent land. Her var der ca. 6,3 mill. Ukrainere, 2,2 millioner russere, 2 mill. tyskere og 3,3 millioner jøder. Jøderne boede mest i ghettoer i byerne, f.x. 350.000 i Warszawa og 150.000 i Lodz. Til gengæld var der 4 millioner polakker i USA og ca. 1,5 mil. polske gæstearbejdere, særligt i Frankrig, Belgien og Tyskland.

Økonomisk og socialt var Polen fattigt. 32% af indbyggerne var analfabeter - særligt i de tidligere

russiske dele. Landbruget var halvfeudalt og utidssvarende, og industrien var underudviklet - en stor del var minedrift.

Polen havde i 1920 prøvet at erobre store dele af Rusland og Ukraine, der havde tilhørt landet i fordums tid. Det affødte et Sovjetisk modangreb, der førte næsten til Wisla-floden og Warszawas skanser, før et modangreb (og fransk militær hjælp) kastede de røde tilbage.

Polen havde også strid med Tyskland om landområder.

Politisk var landet i kaos i begyndelsen af 20'erne. I 1926 foretog Marskal Jozef Pilsudski et militærkup og regerede som diktator over et marionet-demokrati indtil sin død i 1935 lykkedes det Pilsudski at være landsfader. Hans efterfølgere forstod dårligere denne balance og var mere entydigt højre-orienterede. (de præsidenter, der optræder i eventyret var denne: 1919-22: Jozef Pilsudski; 1922-26: Stanislas Wojciehowski;

1926-39: Ignacy Moscicki.

Klicheer: Polakkerne er kendt for deres store overskæg, deres ekstreme fædrelandskærlighed og deres kavaleri. De opfatter sig som den sidste bastion for den europæiske (og katolske) civilisation overfor det barbariske (og græsk-ortodokse eller kommunistiske) Rusland.



gået ind i salonvognen for at skrive på en tale.

Bielenkow er pludselig blevet nervøs. Han vil meget gerne hyre op-dageren som sin "ledsager" i Warszawa - samt muligvis et par andre, hvis det skulle være nødvendigt. Han har en hemmelig diplomatisk opgave ud over sine taler osv. Han frygter, at det er sluppet ud. Han kan love en vis belønning - bl.a. via USAs ambassade. Udover det har han gode forbindelser til det gamle Universitet i Krakow, der har en fremragende manuskriftsamling.

Mens opdagerne taler med Bielenkow efter overfaldet, vil en af dem måske bemærke en skygge bag døren ud til gangen - en skygge, der hurtigt forsvinder.

En tragedies baggrund

Arsagen til overfaldet er skjult i Bielenkows fortid. Det har han ikke den ringeste anelse om nu. Han vil tro at overfaldet har at gøre med hans diplomatiske mission.

Frihedskæmperen

Som ung frihedskæmper kom Ignacy Bielenkow på sporet af et okkult komplot be-drevet af en russisk efterretningsofficer, Piotr Livnikov. Han kæmpede mod det i flere måneder. Ved en lejlighed blev han angrebet af et sært væsen i en skov og blev kun reddet, da han blev fundet af en bonde.

Bondens datter Anna plejede ham i flere måneder. Der voksede en naiv kærlighed mellem to vidt forskellige mennesker; den simple, religiøse Anna og den lærde, idealistiske Ignacy. De blev gift i hemmelighed for at beskytte Anna.

Bielenkow blev også snart fanget og dømt til døden som "agitator". Mens han sad i fængsel på Cytadela hørte han at Anna havde født en søn, Jerzy.

Ignacy havde fået udgivet et par nationale, håbefulde digte. Ved et tilfælde blev han et symbol - som fædrelandshelt og martyr-poet.

En af de russiske officerer havde selv mistænkt Livnikovs planer. Han sørgede for at få nedsat Bielenkows straf. Han lovede også at tage sig af Anna og barnet og at beskytte dem mod Livnikovs eventuelle hævn.



PS. 1991



PS. 1991

Bielenkows andet liv

Som fortalt lykkedes det Bielenkow at flygte fra Sibirien. Efter at være kommet gennem Kina til USA ønskede han at glemme alt om Polen. Han havde mødt og giftet sig med Constance McMillan - uden at fortælle om Anna og Jerzy. De har sammen tre børn. I mange år levede han stille som ekspert i Østeuropæisk historie og litteratur. Han blev venner med Andrew P. Wheeler, der er blevet vice-udenrigsminister.

Efter krigen blev han overtalt af en gruppe polske emigranter til at bruge sine gode forbindelser til at propagandere for Polen, samle penge osv. På trods af flere invitationer fra polske beundrere ville han ikke besøge landet. Han ejede ikke mod til at gøre det. Først da han i år fik bekræftet at hans kone var død, og at Jerzy var faldet i krigen, tog han skridtet.

Jerzy

Dimitriev tog Anna til sig som stuepige. Anna var alligevel tynget, også af at have barn, som alle troede var født uden for ægteskab. Hun blev langsomt sindssyg, og græd over den tabte, tapre Ignacy.

Drengen Jerzy levede i to verdener med sin svækkede mor som det faste holdepunkt og kom til at hade sin ukendte far. Anna blev mere og mere sindssyg, og da Dimitriev blev forflyttet, blev hun overladt til pleje i en lille by uden for Warszawa.

Jerzy arbejder nu for Cheka'en i Sovjet-Unionen som "Kommisær Gregor", leder af operationer i Polen (se afsnittet om Jerzy senere). Da Anna døde sidste år, blev drømmen om hævn til en besættelse for Jerzy. Da han hørte, at hans far ville

komme til Polen, begav Jerzy sig ud på en privat mission.

Da Jerzy ikke fandt Bielenkow i sin private kupé, hypnotiserede han en sovevognskonduktør til at angribe faderen.

WARSZAWA

Toget trækker ind på banegården en gråvejrsmorgen. Bielenkow er blevet friseret om morgenen og kigger tænkstomt ud af vinduet.

Modtagelseskomite

Der er en større modtagelseskomite - inklusive notabiliteter, folk med polske og amerikanske flag, og et 12 mands militært blæserorkester. Det spiller op med nationalsangen. Så træder to små piger i nationaldragter frem og overrækker professoren buketter med røde og hvide roser.

Fire mand og en kvinde står nu frem og modtager Bielenkow i følgende orden:

Doktor Stachowich: En midaldrende halvskaldet mand i kjole og hvidt. Han er minister (kultur, undervisning eller lign.). Han giver Bielenkow hånden og derefter en formel omfavelse. (Ministeren repræsenterer regeringen. Han deltager ikke i resten af eventyret.)

Professor Cyprianski: En kroget gammel mand og et langt hvidt skæg, stok og næsebriller. Han omfavner Bielenkow. (Han er Ignacys

Polske Navne.

Det kan være svært at finde på disse, så her er et udvalg, således at spillerne ikke kan vide, at Hr. Student Stefan Rutkowski er totalt ligegyldig for handlingen. (I Parantes: Jødiske Navne).

Mandsnavne:

Aleksander, Jan, Jaroslaw, Kazimierz, Ludwik, Michal, Piotr, Roman, Stanislaw, Wladyslaw, (Abraham, Chaim, Efroim, Izaak, Moszek).

Kvindenavn

Diana, Halina, Filipina, Maria, Konstantyna, Pawlowa, Rosa Tadeusza, (Ester, Ruth, Szloma)

Efternavne:

Adamski, Borg, Czajkowski, Dreecher, Gawronska, Kotowich, Malewska, Nowak, Olbrycht, Rozwadowska, Szostak, Sewerynska, Swiatek, Wacek, Zagoraki, (Blumenfeld, Kryzstal, Pfefer, Rosenberg, Szurza, Zydowski).

gamle lærer og repræsenterer det "lærde" Polen.)

Fryderyka Zarnicki: En ca. 40-årig kvinde, statelig og flot. Hun holder professor Cyprianski under armen. Bielenkow kysser hendes hånd. (Hun er Cyprianskis datter, enke efter en skoleinspektør. Hun ledsager sin far og repræsenterer sikkert Polens kvinder.)

Oberst Moczarski: En statelig, uniformeret mand med rank holdning og et stort grånende overskæg i det brede ansigt. Han gør honnør for Bielenkow. (Han repræsenterer den polske stat).

Stuart Elkinson: En flot, blond, sportstrænet yngre mand i et velskåret moderne jakkesæt. Han giver Bielenkow et fast håndtryk. (Ambassadesekretær Elkinson repræsenterer USAs regering, da Bielenkow er amerikansk borger, har en diplomatisk mission og er ven af vice-udenrigsministeren).

GURPS

Eventyret er skrevet til Call of Cthulhu. Det kan blive et problem, når der er tale om monstre o.l. Jeg henviser til artiklen i SAGA 7. Belønning for eventyret bør være 2-8 Character points alt efter hvor godt det klares. Du kan også lade dem købe polsk-relevante evner og Advantages billigere.

STAR VAMPIRE: Et usynligt monster på størrelse med en pony. Det bliver først synligt når et offers blod har fyldt dens vom og årer.

Bielenkow introducerer sin "ledsager". En runde håndtryk (og et håndkys) bør følge. Det ville være pinligt, hvis opdageren prøvede at omfavne nogen eller gøre honnør (*slå Knowledge eller Savoir Faire for at rette fejl i sidste øjeblik*).

Ministeren siger nu et par velvalgte ord på polsk. Elkinson replicerer på fransk og overlader ordet til Bielenkow, der på polsk takker for æren at blive modtaget, hvor rørt han er ved at være vendt tilbage osv...

Bielenkow bliver kørt bort i en limousine sammen med Dr. Stachowich og professor Cyprianski og Fryderyka. Elkinson vil give "ledsageren" og hans venner et lift til Centralhotellet.

Elkinson

Ambassade- anden- sekretæren vil være den første til at tage sig af opdagerne. "Jeb" Stuart Elkinson er fra de bedste kredse i Virginia. Han taler ikke selv polsk, men hans fransk er fremragende. Han er ivrig kaproer, polospiller og vildtjæger.

Han vil være bekymret over at høre om anslaget og samtidig lettet over opdagernes mellemkomst. Hvis der forekommer flere problemer, vil han forsøge at overtale opdagerne til at komme til bunds i sagen - hvad så Bielenkow måtte synes. Han vil stille midler til rådighed, og vil love at skrive anbefalinger til amerikanere til ambassader i udlandet.

Han har ikke forventet problemer med besøget, men har alligevel forhørt sig. En sekretær mente at kunne huske en forespørgsel fra Bielenkow om, hvorvidt en bestemt kvinde var i live. Han har ikke fundet ud af mere og vil næppe røbe det, medmindre han får en anledning.

Obersten

Han repræsenterer regeringen. Desværre interesserer historien ham ikke. Men Polens storhed gør. Han har lagt begivenhederne an for at fremhæve landets stolthed og selv komme i aviserne.

Han og Elkinson har deres modsætninger, da USA helst ikke ser en fredelig polsk- amerikansk begivenhed gjort til et nationalistisk orgie. Obersten vil også være mistænksom overfor opdagerne, afhængigt af deres handlinger. Obersten vil altid insistere på at lade "sine" folk gøre arbejdet. Han vil indledningsvis være modvillig til at lade opdagerne beskytte Bielenkow.

Patriotens hjemkomst

Gensynet med Polen er en omvæltning for Ignacy Bielenkow. Der rives op i gamle minder - og gamle minder prøver at rive op i Bielenkow.

Han skjuler på en smerte der er dybt personlig, og han vil kun røbe sine tanker lidt efter lidt. Det er ham også meget imod med den måde han bliver forherliget på. Han har ikke selv gjort op med sin fortid.

Han vil være utilbøjelig til at tale om sin karriere i modstanden mod russerne og om Livnikov og hans okkulte planer. Det vil dog ændre sig, efterhånden som han kommer til at stole på eventyrerne. Bielenkow vil langsomt føle et behov for at betrosig. Men det er travle dage, uden tid til livshistorier.

(LODO: Under deres færden i Warszawa bør opdagerne møde Lodo. Han er adgang til næste eventyr, der også foregår der i byen. Han kan være næsten hvad som helst - politimand, vagt. Det kræves kun, at han er en lidt naiv og pålidelig ung mand - eneste krav er AT HAN IKKE KAN KØRE BIL.)

EN HEKTISK UGE

Tiden i Warszawa går med officielle arrangementer. Det er her, attentaterne vil finde sted. Samtidig med, at de skal beskytte Bielenkow, skal opdagerne også opspore, hvem der står bag. Listen af arrangementer og attentater kan ændres efter din egen smag.

Attentaterne er improviserede, og opdagerne bør have held med at forhindre deres fuldbringelse.

Bielenkows program

Bielenkow har et hårdt presset program i Warszawa. Bl.a. med flg. punkter:

Reception på Universitetet med overrækkelse af gaver fra polsk-amerikanere og amerikanske universiteter.

Tale på den amerikanske ambassade om forholdet til polakker i USA.

Møde med polske fedtegrever og forretningsfolk om investeringer fra USA.

Kransnedlæggelse for de henrettede frihedshelte.

Som finale: Overrækkelse af "Polonia Restitua"-ordenen fra Polens præsident. Derefter tale til Sejm'en (overhuset) med oplæsning af budskab fra USA's præsident.

Hvordan foregår det?

Der er masser af polsk nationalistisk halløj - små børn i folkedragter, lange embedsmandstaler, velsigelser af præster, militærorkestre, oplæsninger af digte og Chopin-koncerter. Og masser af mennesker.

Og masser af muligheder for anslag. Sørg også for også at beskrive de arrangementer, hvor der ikke sker noget. Beskriv de lange taler, marcherne der bliver spillet. Lad opdagerne finde skumle typer i mængden - lad dem lave "security" flere år før det kom på mode - med håndsignaler i stedet for walkie-talkies. Lad dem være paranoide!

ANSLAGENE

Herunder er tre eksempler på anslag. Du kan også tilrettelægge dine egne. Som en regel vil Jerzy være begrænset til at bruge de midler, der er beskrevet her.

Jerzy vil ikke bruge midler, der er åbentlyst overnaturlige og ikke kan bortforklares i menneskemængder (en hest, der går i panik, er en anden sag).

Han vil derfor ikke sætte Yuri i sving. Jerzy vil gradvist blive frustreret og gå længere og længere ud over, hvad en Cheka-agent kan tillæ-



de sig. Når hans overordnede slår hånden af ham, vil han være langt ude og tvunget til at bruge tydelige okkulte midler - og dermed Yuri.

Under opholdet i Warszawa er der flere komplotter - bl.a. det endelige i Sejm'en. Her er to eksempler i byen og to ude på landet:

Ligesom i toget er Jerzy i nærheden ved attentaterne, og kan måske skimtes som den flygtige skygge, opdagerne EGENTLIG jager.

Fantasi for klaver og kniv

Bielenkow skal holde tale i teateret. Der er mange tilstede. Først spilles et klaverstykke af Chopin (Polonaise i Es-mol). Tonerne er først hektiske, så dvælende, så hektiske igen.

I salen er der en mand der bevæger sig langs væggen. Han er ung og iklædt et lidt for lille jakkesæt. Når han har sneget sig op til kanten, springer han op på scenen via en sidetrappe. Han drager en kniv og kaster sig mod Bielenkow. Denne når at kaste sig ned mens opdagerne tager affære. Ellers flygter den unge mand ud af en side-indgang, når han ikke har held med sin opgave.

Attentatsmanden er Witold Czubacek, en meget idealistisk (og lettere sindsforstyrret) ung kommunistisk

student. Han ved, at en tidligere medstuderende (eftersøgt af politiet) beordrede ham til at "gøre gerningen", og lovede ham, at der ville holde en undsætningsvogn ved nødudgangen (hvad der ikke gør). Moczarski vil mene at der er tale om en enkelt galning.

Studenterløjer

Under en overrækkelse af et æresdoktorat på universitetet, kan man, hvis man holder øje, lægge mærke til to studerende, der på mistænkelig vis roder i en medbragt taske. De sidder midt inde på en række og kan være svære at nå frem til. De studerer pornografiske postkort. Overaktive sikkerhedsfolk risikerer at blive til grin her. Til gengæld kan de stoppes med et bistert øjekast.

Hopla for hest og hornorkester

Dette anslag finder sted ved en fædrelands-manifestation i Belvedere-parken. Bielenkow er ude for at sige nogle velvalgte ord til den unge generation om frihedskampen. Moczarski har insisteret på, at han skal beskyttes af Polens Bedste-kavaleriet.

Der er kavalerister til at flankere og på fløjene. Talerne går langsomt. En præst messer. Så spiller et hornorkester op.

DE RØDE

Den kommunistiske sammensværgelse.

Før bolsjevikkerne tog magten i Rusland under revolutionen i 1917, havde kommunismen mest været en teori. I 1920'erne forsøgte kommunister at gennemføre verdensrevolutionen.

De er fremragende modstandere:

de er fanatiske

de er overalt.

de arbejder i det skjulte

og de kan finde på hvad som helst

Det krigshærgede Europa var et fremragende mål. Sovjet-Unionen skulle være "alle arbejderes fædreland". Kommuniste i alle lande accepterede KOMINTERN i Moskva som centralorgan. Revolutionen kunne føres med våbenmagt - bl.a. som i den Polsk-Russiske krig. Men det meste af kampen var en skyggekrig med spioner, undergravelse osv. Kommunisterne havde basis i store dele af arbejderbevægelsen. Alle borgerlige lande anså dem - ikke fascisterne - som den store trussel.

Den centrale spion-organisation var Tjeka'en (det blev omdøbt og omstruktureret et par gange). Dette hemmelige politi var delvist op-

bygget med folk fra Zarens tilvarende. Dets internationale del var Smersh (Smersh Shpionem eller "dræb spioner"). Apparatet ledtes indtil 1926 af polakken Feliks Dzerzhinsky.

Eventyret "Røde spor i sneen" af Kasper T. Mortensen i Fafner Tidende nr. 7 foregår i Rusland (med færdige spillepersoner). De ovennævnte magtkampe har en vis indflydelse på handlingen. Kopier af bladet eller eventyret kan bestilles gennem Fafner Spil.

Attentatet: Jerzy skaber forvirring ved at slå en hest med panik (*Panic Animals*). Så skyder en snigskytte mod Bielenkow.

Pludselig stejler en hest. Slår ud med hovene og kaster den forundrede rytter af. Den kaster med hovedet og slår med hovene, som havde den fået en hveps i næsen. Rytteren jamrer sig. En embedsmand rammes af en hov og falder - blødende fra hovedet.

De, der ved noget om heste, kan høre, at den er skræmt af noget mere end sædvanligt. At bringe hesten til ro kræver først et Undvige, derefter Ride eller lignende evne.

Men hesten er kun afledning. En mand med grøn jagthat sigter med en langløbet revolver mod Bielenkow. Han er lænet op af et træ for at være uforstyrret af mængden. Opdagere, der har holdt øje med tilskuerne i mellemtiden, vil opdage det - særligt hvis de har udset sig manden som en skummel type.

Attentatsmanden er Jakob Kanyaski, en litauisk snigskytte. Efter at have løsnet fem skud (højest) smider han revolveren og dukker om bag træet. Han flår hatten af og prøver at forsvinde i mængden, mens soldaterne jager alle mænd i grønne hatte. Hvilket de vil gøre med stor fornøjelse.

Det vil være opdagernes fortjeneste, hvis Kanyaski blive pågrebet. I så fald kan han fortælle, at det er "Kommisær Gregor" selv, der vil have Bielenkow likvideret, og at

han går meget højt op i dette.

Efter det uforklarlige panikudbrud fra en veltrænet kavalerihest vil Oberst Moczarski være mere tilbøjelig til at tro på overnaturlig grunde. Han ved nok om heste til at se, at der var noget galt, og en sådan forklaring kan redde æren.

UDFLUGTER

Jagturen

Efter det andet attentat (eller tredje) vil Elkinson og Moczarski blive enige om at aflyse flere offentlige arrangementer. Bielenkow indlogeres på et nærliggende gods - hos Grev Wisniewski. Opdagerne vil være velkomne til at deltage i jagt med Moczarski og Elkinson, hvis de ikke har gjort sig utilbens - ellers får kun "ledsageren" lov til at komme med.

Jagten er på Vildsvin og Visent (polsk Bison). Det er jagt i gammel stil med herskaber og klapperne. Klapperne er lokale bønder, der driver vildtet frem mod herskaberne. Her kan en uheldig opdager opfylde en fin gammel feudal skik: at komme til at skyde en af klapperne (pinligt - men ikke nær så slemt som at ramme en hest).

Hvis opdagerne har vist sig som farlige og effektive, kan Jerzy sende Kanyaski ind for at eliminere en eller flere af opdagerne under jagten. Han vil bære en lang frakke med en elegant og en lurvet side, og som kan vendes efter behov, så han kan ligne en klapper over for herskaberne og omvendt. Han bruger et hagl-

gevær, der kan bæres sammenfoldet under frakken.

De dødes minde

Et par dage før Sejm-talen vil Bielenkow udtrykke ønske om at køre en tur på landet. Han vil antyde, at han har noget at fortælle (det kan ske, hvad enten han er i Warszawa eller på godset).

Hvis nogen protesterer med hensyn til hans sikkerhed, vil han korrekt påpege, at der kun har været anslag ved offentlige arrangementer, der har været offentlige i ugevis. Han vil gå med til, at de folk, han stoler på, kan følge ham (de andre bør være i gang med at undersøge noget alligevel). Han foreslår, at en af opdagerne rekvirerer en bil og samler dem op i løbet af en halv time.

Han dirigerer bilen ud af Warszawa, nordøst mod Bialystok. Han er tavs og indsluttet. Han beder dem dreje af efter en times tid, før byen Tluszcz. Jeg vil besøge min kones grav, forklarer han.

Den gode landevej forlades for en jordvej med huller fra vognhjul. Landskabet er ensformigt med enkelte herregårde og små, lurvede landsbyer. Han stopper ved en af landsbyerne, køber en blomsterkrans og spørger om vej. De kører videre til lidt efter byen Razom ved en kirke. Bielenkow går ind til præsteboligen og ringer på. Han fører en dæmpet samtale med præsten. Når han går igen, kan opdagerne lægge mærke til, at præsten kigger længe efter ham.



P.S. 1991

(Præsten - Fader Jan Ciszewski - var skriftefader for Anna, da hun var blevet anbragt på landet. Han ved, som en af de få i Polen, besked om Bielenkows bigami. Han foragter Ignacy, skønt han kæmper mod disse ukristelige følelser. Han kender også til Annas ulykke med "russerne" (Oberst Dimitriev og frue), der tog hendes søn fra hende (han ved, Jerzy blev russisk kadet).)

Bielenkow leder sine følgesvende ud på kirkegården. Anna Kowalski, siger han - Anna Kowalski. Anna Kowalskis grav ligger ved siden af et stort birketræ, og opdagerne kan undre sig over, hvorfor hans kone er begravet under navnet Kowalski. Han står stille i graven, mens en vind løber gennem træet. Graven er holdt pæn og ren. Så lægger han blomsterkransen på graven, lægger sig, knæler og korsner sig.

Noget falder nu ud af birketræet - på størrelse med et barn. Det folder sorte vinger ud og styrer mod den, der knælede først. Dens ansigt er som en udmagret abe - eller flue - med et brod i ansigtet som en mygs.

Kru'ta'ha

En Kru'ta'ha er et overjordisk væsen. De kommer til planeter som æg fra rummet - ved at sætte sig fast på større interstellare monstre. Efter at have "Fodret" i et par hundrede år opnår de evnen til at flyve i rummet selv. Så forlader de planeten til fordel for rummet. Kunsten at kalde og binde dem til sin tjeneste er især kendt af visse shamaner blandt naturfolk i polaregnene. Jerzy har lært det fra Boris Izjekows bog (se "Gemstedet" senere)

STR	2t6+6	13
CON	2t6+6	13
SIZ	t6+3	6-7
DEX	4t6	14
INT	2t6	7
POW	2t6+3	10

Hit Points 12

Armor 4 point

Evner:

Kløer:	60%: 2t3*
Snabel	80%: **
Undvige	70%

*: Kan også bruge angreb til at holde offerets arme fast. Man skal besejre styrke for at slippe fri.

** : Først efter kløer har ramt. Derefter dræner Kru'ta'ha-en t4 blod pr. runde. Efter at have suget sig CON i point, flyver den væk.

Når sandheden skal frem...

Efter angrebet vil Bielenkow være chokeret. Han vil være parat til at indrømme stort set alt. Både om sin karriere som okkult opdager, hvorledes den russiske oberst Dimitriev reddede ham fra henrettelse - og sin sorg over at have svigtet sin polske familie. Han vil være overbevist over at Major Livnikov står bag, og at denne efterstræber ham personligt.

(Det er selvfølgelig Jerzy, der har hidkaldt og "bundet" væsenet til at angribe den første, der knæler ved graven - i forventning om, at hans far vil komme der.)

UDFORSKNING

Mens Bielenkow udsættes for angreb, bør nogle af opdagerne begyn-

de at optrevle baggrunden - selv om Bielenkow selv måske ikke er så hjælpsom.

Rekonstruktion af et komplot

Professor Cyprianski

Denne gamle mand var Bielenkows lærer. Han ved meget om Bielenkow og hans historie. Han har dybt ondt af sin yngre kollega, bl.a. fordi han har mistet sin familie. Cyprianski kender til dem, men vil ikke fortælle om dem, med mindre det er klogt. Han har valgt ikke at fortælle Bielenkow, at hans søn Jerzy faldt som russisk officer i krigen (så vidt han ved).

Cyprianski er en god kilde til komplotet i 1897. Datteren Fryderyka ved, at faderen ved noget, og vil muligvis opfordre opdagerne til at gå til ham.

David Szpiro

Cyprianski (eller Bielenkow senere) kan henvise til David Szpiro, en af Bielenkows medkæmpere. Szpiro er en jødisk apoteker med forretning på kanten af Jøde-kvarteret. Hverken Bielenkow eller Szpiro er rigtig interessererede i at genses. De er bange for, at det vil vække for mange skrækelige minder.

Han er en meget tyk, ret nærsynet mand med rødligt-grånende skæg. Szpiro skal overbevises til at røbe, hvad han ved - bl.a. ved, at opdagerne sandsynliggør, at det er kræfter fra fortiden, der spøger igen. Det vil få Szpiro til at miste sin ansigtsfarve og dæmpe hans normalt muntre væsen.

Bielenkow, ham selv og et par "sørgeligt bortgængne" kammerater undersøgte forlydender af mishandling af forsvundne fanger.

Under efterforskningen blev Bielenkow angrebet og såret af "et væsen",



og kammeraterne bestak en bonde til at skjule ham. Szpiro ved, at Ignacy "havde noget med datteren", men ikke, at de blev gift.

Det lykkedes de tre andre at redde de fangne fra en skæbne, der var værre end døden. Præcis hvad ved kun Maksymilian Gross, der siden da har ført en meget tavs tilværelse på et statshospital. Den sidste kammerat, Jan Rychter, blev dræbt af Livnikovs "højre hånd", den totalt sindssyge Yuri under jagten, siger Szpiro.

Szpiro ved, hvor Livnikov havde et hemmeligt tilholdssted, men han har ikke selv turdet undersøge det. Han kan henvise til stedet. (se "Gemmededet".)

Szpiro har to okkulte bøger. Den ene er "Wahre Kabbalah", et jødisk okkult værk af ringe interesse for dette scenarie (men måske interessant for de næste) - og han vil ikke af med den. Den anden er De Vermiiis Mysteriis (Se Call-reglerne). Szpiro (der som apoteker kan latin) har læst i værket og ved, hvor frygte-

ligt det er. Han vil kun overlade - eller endda omtale det - til nogen, han føler er værdig til det.

David kan være til nytte ved en senere lejlighed, da han har adgang til diverse lægemidler og kemikalier.

Hvad angår komplotet i 1895, kan du selv udbygge det. Måske skjuler der sig mere ude på de polske sletter og i de polske skove og sumpe.

Polske hemmelige arkiver.

Hvis opdagerne imponerer Moczarski, kan de få selektiv adgang til resultater fra den polske efterretnings-tjeneste. De vil få et dossier om kommunistisk undergravelse. (Hvis de da ikke ved en fejltagelse får de top-hemmelige angrebsplaner om, hvordan kavaleriet kan tage Berlin på otte dage i en lynkrig mod Tyskland).

Af interesse her er en note om, at nære medarbejdere til efterretningsmajor Livnikov menes at arbejde for GRU under ledelse af en vis "Kommissær Gregor", der muligvis er po-

lak. Det er en ret vag beskrivelse af Jerzy. Af papirerne kan man også skønne, at Livnikov måtte være 80, hvis han var i live i dag, og i øvrigt var forhadet af kommunisterne.

Dimitriev

Man kan også ud fra dokumenterne (og måske fra ham selv) finde ud af, at en oberst Dimitriev hjalp Bielenkow fra at blive henrettet. En opmærksom gruppe kan efter meget søgen finde frem til Karola Stafanski, en gammel kogekone for familien Dimitriev. Hun kan fortælle om "de to gode mennesker" og om dren-gen, de tog til sig - Jerzy, der var søn af tjenestepigen Anna Kowalski. Hun ved at Jerzy (Russisk: Gregor) kom på hærskole i Rusland.

En høflig besked.

På et passende tidspunkt sent i handlingen modtager opdagerne et brev (gennem en buddreng eller hotelportier). Det siger:

Personen, de leder efter, har været tilsluttet den Verdensrevolutionære bevægelse. Denne person har forfulgt småborgerlige personlige hævn-motiver og har brugt midler, der er inkonsistente med kampen for proletariats diktatur.

Med revolutionære Hilsener.

MOD OPGØRET

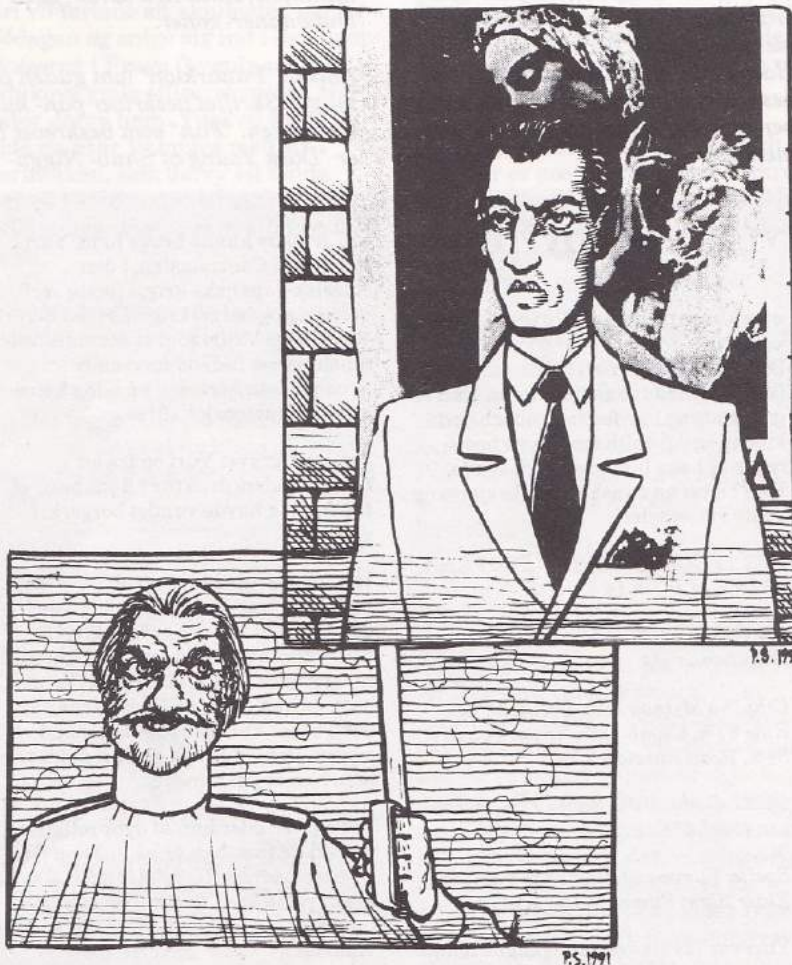
GEMMEDEDET

Livnikov fik indrettet et hemmeligt skjul i et gammelt hus lidt uden for Warszawa. Det bruger Jerzy som base, og Yuri holder til her. (Jerzy har også en base i en forladt kasernebygning i Praga.) Det kan man finde ved Szpiros henvisninger, via arkiverne eller gennem Bielenkow, der har en meget vag anelse.

Huset er en ruin af et enetagers murstenshus, der engang var bolig for en godsinspektør-assistent. De lokale har en ide om, at ruinen er hjemstøgt.

Hjemme hos...

Skal kampen stå her, vil Yuri pludselig kaste sig ud i kampen. Han vil prøve at slippe ud, hvis der er mulighed for at flygte (han går efter Bielenkow).



SØNNEN

(Jerzy Bielenkow ell. Gregor Budakin)

Jerzy er en rank mand omkring 30 med en gammel mands øjne. De er grå, og de bevæger sig ikke, når han smiler eller ler. Han er altid korrekt i tøjet og afmålt i væsen og facon, med en autoritet som en mand, der er vant til at blive adlydt.

STR 13 CON 16 SIZ 13 DEX 15
CHA 09 INT 16 POW 17 EDU 13

Hit Points 15, San Points 33,
Dam bonus +14

Skills (bl.a.): Cthulhu Mythos 32%, Debate 63%, Disguise 70%, Jump 68%, Oratory 65%, Occult 34%, Pick Locks 44%, Psychology 55%, Read Codes 72%, Speak Russian, Polish, German 60-80%

Hvis han bliver fanget her, vil han ikke kunne gennemføre anslaget i Sejm'en. Han vil ikke røbe, hvorfor han har gjort det. Men man kan muligvis gætte, at han har en medskyldig. Bl.a. er Yuri ret påfaldende og har ikke vist sig ved nogle af attentaterne. Han taler også med tydeligt russisk accent. Han burde have tiltrukket sig opmærksomhed, når han købte ind osv. (det har Jerzy gjort).

Men først skal de have en chance for at indsnuse stemningen.

I kælderen er alt optændt af vokslys. Her hænger ikoner på væggen, skæggede helgener og sagtmødige Jomfru Marier iagttager de indtrængende.

En af ikonerne har ikke et billede af en helgen, men af en sort himmel med stjerner. Bag på billedet står kun ordet "Azrael". Et Astronomy kan identificere stjernebilledet - et Cthulhu Mythos kan sige, at det er derfra, de usynlige, bloddrikkende "Stjernevampyrer" kommer fra. Ikonen er fortryllet og giver +5 Magic Points mod at hidkalde og kontrollere disse væsener.

Der ligger planer og billeder af Sejm-bygningen på bordet samt et par billeder af Bielenkow.

Her ligger også flere okkulte værker.

Dodge: 56%, Stilet 54%, Handgun 34%, Carabine 57%.

Spells: Panic Animals, Summon/Bind Kru'ta'ha. Summon/Bind Star Vampire, Bind Dark Young.

Jerzy er opdraget i to verdener - med lige adgang til polske tjenestefolk og til russiske officerer og embedsmænd. Han hader begge miljøer og den mand der - efter hans mening - forråbte hans mor.

Livnikov og hans gerninger spøjte, men blev aldrig direkte nævnt i Dimitrievs hjem. Jerzy (russisk: Gregor) gjorde sine første erfaringer i efterretning ved at gennemrode plejefaderens breve og papirer. Her lærte han om Livnikov, som Dimitriev samlede alt om for at kunne fælde ham.

Boris Izjekows: "Om visse sibiriske Hedninge": bogen er skrevet i 1767 af en russisk officer, der blev reddet af en sibirisk shaman efter at være blevet væk fra sin ekspedition. Han boede et år hos stammen. Der beskrives åndemagerkunst og kampen mellem åndemaneren og "himmelvæsener".

YURI PAVLOVITCH

et eksempel på religiøst vanvid

Den ca. 60-årige Yuri Pavlovitch er ikke den mand, han har været. Han er grånende og halvfed med ubarberede kinder og dobbelthage. En ru hoste, røber at hans lunger er slidt tynde. Han bærer en uvasket kosakskjorte og slidte ridestøvler.

STR 12 CON 09 SIZ 16 DEX 07 CHA
07 INT 14 POW 14 EDU 07

Hit Points 13 (26), San Points (0),
Dam bonus +14

Cthulhu Mythos 18%, Occult 55%,
Ride 67%, Climb 52%, Speak Polish
34%, Read Russian 23%

Skills: Dodge 54%, Sabre 74%, Revolver 40% (.45)

Spells: Summon/Bind Star Vampire,
Elder Sign, Summon Dark Young.

Yuri var Livnikovs håndgangne mand - en ryttersergent, der var så sindssyg,

Efter sin tid på militærkollegiet under navnet Gregor Budakin (langt ude i familie med fru Dimitriev), mødte Jerzy Livnikov og stillede sig i hans tjeneste. Han fortalte Livnikov om Dimitrievs dossier på ham, og han fik fik Dimitriev myrdet. Han tillærte sig okkult viden og blev Livnikovs højre hånd.

Da revolutionen brød ud, indså Jerzy en chance til at gøre op med alt, han hadede. Hans læremester var kompromitteret, og Jerzy myrdede ham og arrangerede sin egen "død" og stillede hans viden til rådighed for kommunisterne.

Han har arbejdet i GRU siden med særligt ansvar for undergravelse i Polen.

SAN -18, Cthulhu Mythos: +6%, Anthropology: 3%, Spells x 3 - bl.a. Summon/Bind Kru'ta'ha - også åndemaner-evner.

Antikt: "Panarkion" (om guden pans magt): Skriftet beskriver pan-kulter i antikken. "Pan" som beskrevet her er "Dark Young of Shub-Niggurath".

at Livnikov kunne bruge ham. Yuri har tjent i Centralasien, i den Russisk-Japanske krig, i første verdenskrig og borgerkrigen. Hvad der var tilbage i Yuri som et normalt, velafbalanceret individ forsvandt sammen hen hørelsen på hans højre øre ved Smolensk i 1919.

Jerzy fik gravet Yuri op fra en fire-måneders duktur i Budapest, efter de røde havde vundet borgerkrigen.

Han var såret, da Livnikov blev dræbt, og tror Jerzys ord om, hvem der står bag. Jerzy har forsigtigt fodret den sindssyge mand med antydninger. Han ved, at når dagen kommer, og han udpeger "Mesterens morder", så vil Yuri gå efter den mand som en jærv. For nok er Yuri sindssyg, men han er også snedig.

Derudover lider han af dybt religiøst vanvid og tror, han er på mission fra "Hærskarernes Herre". Han fortolker al sin viden om Cthulhu-mytologien inden for en russisk, bondereligøse synsvinkel.

rath". Ritualen til at tilkalde er meget blodigt og indebærer, en af hans mange tilbøder ofrer sig.

SAN -t4%, +3 Cthulhu Mythos
Spells: x3; bl.a. Panic Animals, Bind Dark Young.

Der ligger også noter på russisk om hidkaldelse af et "himmelsk væsen" i Yuri's kluttede hånd. Den benævnes "Ærkeenglen Azrael ... han kendes kun ved sin hånd, ikke ved sit åsyn". Det er lidt sært, da Azrael er en muslimsk døds-engel, men den slags teologiske finesser interesserer ikke Yuri, der er dybt troende.

Noterne skal læses, og man skal klare et INT x 1 for at lære de to spells. Ved at sammenholde med en anden tekst om væsenerne kan man få INT x 4.

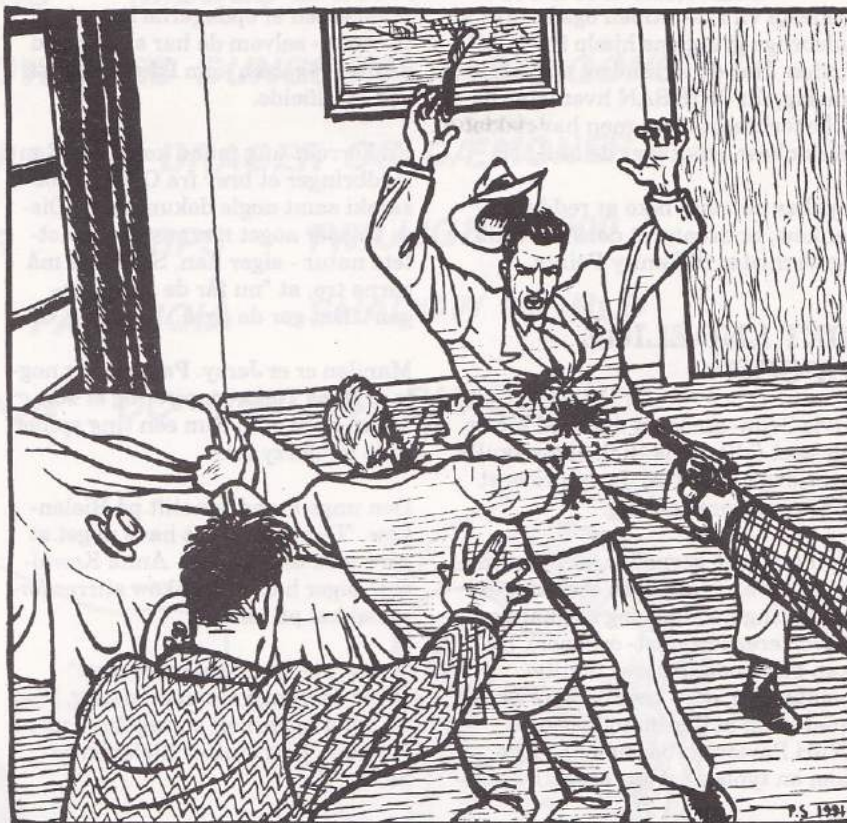
SEJMEN

En mulig finale

Bielenkows tale i Sejm'en vil (selvfølgelig) være scenen for det endelige angreb.

Yuri vil forlade sit skjulested om formiddagen og snige sig ind i den gamle kaserne i Praga (bygningen med Livnikovs gamle officerskontor). Her venter Jerzy ham. Yuri vil kl. 17 tilkalde en Star Vampire med sit stjerne-ikon, som Jerzy vil binde. Yuri vil beordre den til at flyve sig til Sejm-bygningen, som aftenen falder på.

Ankommer opdagerne først til gemmestedet herefter, vil de skulle skynde sig til Warszawa. De kan også prøve at komme igennem pr. telefon. Det tager lang tid med omstilling osv, og de skal forklare sig overbevisende på polsk for at få noget ud af det.



Imens i Parlamentet

Jeg forestiller mig Parlamentet som en stor marmorbygning med sæder i en halvcirkel over for talerstolen under en kuppel.

I Sejm'en er tilskuerne blevet ladet ind. Der er posteret soldater diskret, og pressekorpsset er blevet gennemført. Polens præsident er tilstede. Opdagerne er kun bevæbnet, hvis de har været kompetente.

Eftermiddagen går på med taler, taler, taler. Efter en tale kommer præsidenten op. Fanfare. En opråber råber op. Præsidenten står op. En lakaj kommer med en ordenspudd. Præsidenten hænger ordenen på Bielenkows. Bielenkow træder op på talerstolen.

Psykopat på en tagryg

Yuri er fløjet op til ovenlysvinduet i tagkuppen. Der er et par enkelte vagter heroppe, men ikke nok til at gøre nogen forskel. Når Bielenkow går mod talerstolen, vil vinduet knuses, og en mand i uhumsk skjorte med sabel i hånd kommer dalende ned - skingert syngende noget, man kan genkende som den russiske Kejsersang - akkompagneret af sære a-tonale pibelyde. Skud lader ikke til at bide på ham (han er omgivet af Stjerne-dyret). Vagterne er lammede.

De sidste meter daler han, og han hugger sig gennem dem der står i vejen hen mod Bielenkow, mens han råber forbandelser på russisk og affyrer sin revolver mod nærtstående. Opdagerne vil have et par runder til at lægge sig imellem. Vampyren sendes mod dem, der vil skade Yuri. For dem, der taler russisk, vil det lyde, som om den gale mand påkalder sig "Ærkeenglen Azrael".

I sit raseri vil Yuri have 2 x normale HP (24). På sig bærer han stjerneikonet (se "Gemmestedet").

Sejm-medlemmer og tilskuere er forvirrede eller bliver grebet af panik, men der er ingen, der prøver at dræbe dem.

Efter denne episode vil Oberst Moczarski ikke lade nogle komme ud, før de er blevet svoret til tavshed (medmindre de er sindssyge eller sårede). Han vil få pressen til at fremstille det som et kommunistisk komplott.

Parlamentarisk efterspil...

Hvis det lykkes for opdagerne at forhindre anslaget i Sejm'en, eller hvis de gør en god figur i kampen der, vil de få en belønning og en orden (Fortjeneste-korset "Kryz Zastugi") overrakt af Jozef Pilsudski, Polens stærke mand. Polens efterretnings-

tjeneste vil i fremtiden også prøve at misbruge gruppens hjælp fra tid til anden. Har de forhindret det sidste anslag, får de t8 SAN hver. Har de ikke forhindret det, men har reddet Bielenkow, modtager de t4 SAN.

Lykkes det dem ikke at redde Bielenkow, er eventyret derimod forbi, og de mister t6 Sanity Points.

DET ENDELIGE OPGØR

Hvis Sejm- anslaget derimod bliver afsløret (eller hvis Bielenkow skulle overleve det), så vil Jerzy prøve et sidste desperat anslag.

Spillerne må gerne tro, at handlingen er ovre, og der bare skal sættes nogle ting på plads (og så skal de have deres fortjenst- ordener). De kan passende få deres Sanity-points igen, osv - hvis de ikke har en anelse om at der mangler noget (Yuri Pavlovich bør næppe virke som en typisk Sovjet- agent!).

Det følgende er et passende eksempel på en finale.

En sidste opklaring

Det foregår i Bielenkows hotelværelse - eller måske på hospitalet.

Mindst een af opdagerne bør være til stede - selvom de har skåret ned på overvågelsen - om ikke andet, så ved et tilfælde.

En korrekt ung mand kommer. Han medbringer et brev fra Oberst Moczarski samt nogle dokumenter. Disse belyser noget nærmere komplotets natur - siger han. Spillerne må gerne tro, at "nu får de forklaringsgen". Det gør de også...

Manden er Jerzy. Papirene er nogle af hans Tjeka- papirer og er som sådan gode nok. Kun een ting spiller rolle for Jerzy nu...

Den unge mand ser stift på Bielenkow. "Det lader til at have noget at gøre med deres kone - Anna Kowalski", siger han. Bielenkow stirrer forskrækket på ham.

"Dit svin - du dræbte min mor!" råber den unge mand pludselig. Med en hånd hiver han en ragekniv ud af lommen. Han snitter Bielenkows kind.

(Hvis opdagerne gennem søger folk, vil han enten låne badeværelset og snuppe Bielenkows egen ragekniv, eller han må bruge sine bare næver og dermed være nemmere at få bugt med).

Bielenkows øjne fyldes med skræk. "Jerzy!" råber han. Jerzys næste snit vil åbne til faderens halspulsåre. Blodet vil sprøjte ud, og Ignacy vil falde tilbage og tage sig til halsen. Jerzy vil tage kampen op mod opdagerne, mens faderen forbløder.

Jerzy vil holde angribere væk med ragekniven (snitte folk over knoerne osv) og prøve at sparke våben væk fra folks hænder. Bielenkow taber t4 HP pr. runde, og det tager to First Aid at stoppe blødningen (Han mister 3 ved selve angrebet).

Hvis Bielenkow dør, vil Jerzy prøve at flygte, hvis han får en chance. Ellers vil han kæmpe til enden mod opdagerne.

BELØNNING OG STRAF

Lykkes det dem ikke at redde Bielenkow til sidst, mister de t6 SAN. Ellers vinder de (atter) hans evige taknemmelighed samt en passende kontant belønning. Papirene, Jerzy medbragte som afledning, har stor interesse for den polske efterretningstjeneste.

WARSZAWA

Byen ligger på sletten ved Wisla-floden. Klimaet er som det danske, dog med koldere vintre. Warszawa havde 1050.000 indbyggere i 1920.

Warszawa er på een side præget af prægtige paladser og pladser med statuer af berømte polakker som Sigismund III, Jan Slobenski (der slog tyrken ved Wien), astronomen Kopernikus, Napoleonsgeneralen Poniatowski, komponisten Chopin osv. Opdagerne kan lære at orientere sig ved hjælp af disse statuer.

Nord for byen ligger Cytadela- Kastlelet. Det er en tidligere fæstning og fængsel fra Russertiden. Syd for byen ligger det gamle kongelige lyst-slot Belvedere i sin park. Midt i (v. Alexanderbroen) ligger det gamle kongeslot.

Mellem dette og Belvedere- par-

ken ligger den pænere del af Warszawa med hovedgaden Nowy Swiat.

Den gamle by ligger mellem Slotet og kastlelet. Det var et snæverset område med smalle gyder osv.

Vest herfor - fra Krasinski-parken lå Ghettoen med ca. 225.000

jøder. De var et folk for sig med egne gader, butikker, restauranter, biblioteker, hospitaler og gravpladser. Ghettoen spiller en rolle i næste scenarie i nr. 11.

På Wisla's østside ligger det usle arbejderkvarter Praga.



DUNGEONS & DRAGONS **MIDDLE-EARTH** **WARHAMMER**

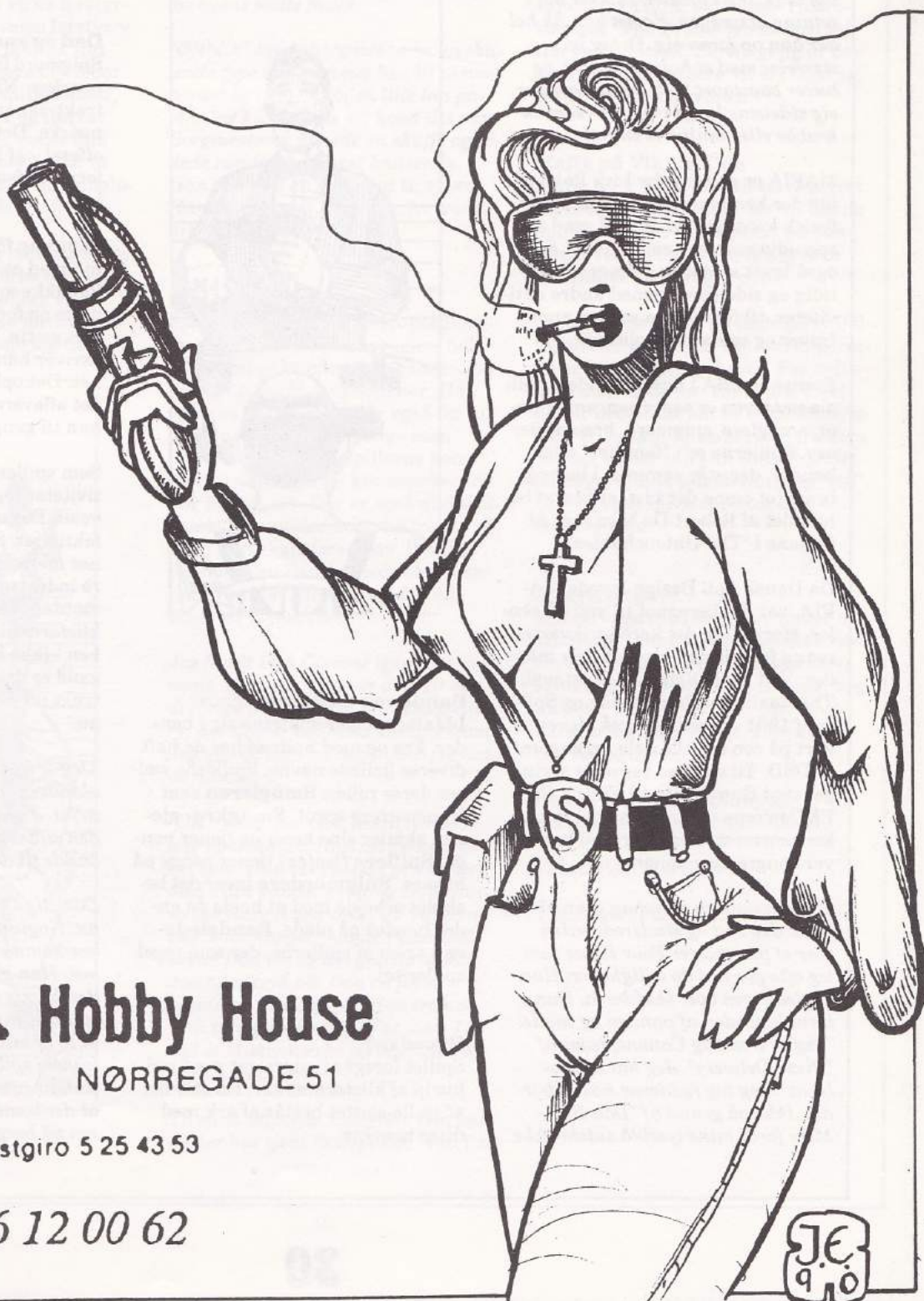
RUNEQUEST **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS**

CALL OF CHTULHU **DRAGER OG DÆMONER**

SPACEMASTER **GURPS** **TWILLIGHT 2000**

ROLEMASTER **PARANOIA** **SHADOW WORLD**


TOON **HAWKMOON** **DC- HEROES** **SHADOWRUN**



Hobby House

NØRREGADE 51

8000 Århus C - Postgiro 5 25 43 53

 86 12 00 62



MAFIA

Spilkongres, Danmark, først i 1990'erne:

Sløv stemning i kongrescafeteriaet. En stor turnering er i gang. En mand kommer ind i lokalet. Flagrende cottoncoat, filthat. Han kigger sig omkring - som en konge eller måske et rovdyr. Høj fyr, mørkhåret. Synes tydeligvis han er sej. En anden fyr kommer hen til ham, siger et par ord. Stikker ham en lap papir. Den høje dukker hovedet, kigger sig hastigt omkring i lokalet. Bakker om i retning af væggen. Kortet han fik holder han op foran sig. Det er på størrelse med et halvt postkort, og bærer bogstavet "H". Fyren bevæger sig sidelæns langs væggen - som en krabbe eller muligvis en rotte.

MAFIA er en form for Live Roleplaying der kombinerer et minimum af fysisk kontakt med en høj grad af spænding og paranoia. Spillet er også lavet så det kan fungere samtidig og sideløbende med andre aktiviteter, til forskel fra mange andre "røver og soldater" -rollespil.

Emnet er USA i forbundstiden. spilelementerne er sager som smugkroer, smuglere, snigmord, brænderier osv. Spillerne er i "familier" eller bander, der står sammen i last og brast (et emne der bl.a. er blevet behandlet af Robert De Niro som Al Capone i "The Untouchables").

Da Dansk Spil Design lavede MAFIA, var det beregnet til spil på skoler. Her skulle det køre i frikvarterer og friperioder - spredt over måneder. Ved tre lejligheder - Fastaval, The Realms of Roleplaying og Spiltræf 1991 - er spillet også blevet kørt på con'er. Alle dele arrangeret af DSD. Til oktober tager de springet over Storebælt - til Viking Con. På Con'erne er spillet meget mere koncentreret. Denne artikel beskriver kongres-versionen.

Til min undren kom han over til mit bord. Jeg sad og studerede salen over et plastbæger Four Roses som jeg ofte gør ved de lejligheder. Han skulede igen over skulderen. Han tørrede sveden af panden og sagde: "Jeg er Don Big Canone, leder af "Pizza Delivery". Jeg har et problem." Jeg tog fødderne ned af bordet. Ikke på grund af "Don Big". Mere fordi mine lyseblå sutsko ikke

passer til min håndsvede skjorte og jakken. "Du må hjælpe mig. Der er en kontakt ude på mig. Jeg tror det er "Eat Up" O'Flaggelant og hans Kartoffelædere."



Bander og medlemmer

I Mafia opdeler spillerne sig i bander. Fra og med Spitræf har de haft diverse fjollede navne. Spillerne vælger deres roller: **Smugleren** skal transportere sprut, **Smugkro-ejeren** skjuler sine kroer og tjener penge. **Spillere (hajer)** tjener penge på hasard. **Snigmordere** laver det beskidte arbejde med at holde de andre bander på plads. **Bandlede-**ren er en af spillerne, der som regel spiller sej.

Hvordan?

Spillet foregår i udpræget grad ved hjælp af klistermærker. En stor del af spille-sættet består af ark med disse mærker.

Smugkroerne er klistermærker skjult omkring på skolen, eller hvor spillet nu foregår. De andre bander leder efter dem og får en bonus, hvis de gør. Samtidig mister ejerbanden indtjening. Smuglervarer er mærker som smuglere bærer på sig - mere eller mindre synligt. Hvis de opdages mister de mærket (igen skifter penge hænder). Spilleren har et spil kort, hvor nogle af kortene har mærker. Vinder man de kort fra ham i spil, får man gevinst.

Når de ikke deltager i andre aktiviteter på con'en, fiser bandemedlemmerne rundt og leder efter klistermærker osv.

Død og succes

Snigmord foretages også med klistermærker. Når man "køber" en kontrakt, får snigmorderen udleveret et mærke. Det skal placeres fysisk på offeret - af ham. Det er den eneste form for fysisk kontakt mellem spillerne.

Samtidig får offeret et stykke karton med et stort påtrykt H". Han kan ikke myrdes, hvis han holder dette op foran snigmorderen. Kan han gætte, hvem snigmorderen er, skriver han dennes navn på mærket. Det ophæver kontrakten, hvis det afleveres. Hvis han har uret, har han til gengæld mistet sit forsvar.

Som spillerne gennemfører deres aktiviteter (og overlever), stiger de i niveau. Det udmønter sig i højere effektivitet. Smuglere og kro-ejere tjener mere, spillere kan spille om højere indsatser og bedre chancer. Snigmordere kan dræbe ved at placere klistermærker også på folks arme og ben - ikke bare kroppen. Til gengæld er det også dyrere at tage kontrakt ud på personer af højere niveau.

"Jeg er kun rollespilskonsulent. Jeg blander mig ikke når de seje leger ta'fat. Jeg skal ikke stikke snuden i den sildesalat. Kan du ikke få din bande til det".

Don Big Canone virkede mere rolig nu. Nogle af hans bandemedlemmer var kommet, og holdt salen under opsyn. Han gjorde opmærksom at banden havde andet at lave (bringe pizza ud). Han mindede mig høfligt om, at to af mine bandemedlemmer skulle være spilleledere i min turnering samme aften. "Og vi ønsker jo ikke at det kommer frem, hvem førredere på borgen egentlig er..."

De seje, de skøre og det helt sygelige

Spillet skaber et helt specielt miljø, og det lader til at nogle af banderne er begyndt at gå igen fra con til con. Påklædningen bliver også mere checket, snigmorderne og smuglerne bliver listigere osv.

Et morsomt element er defensive manøvrer mod snigmord udover enhver rimelig grad. Ved Fastaval låste en spiller sig inde i en bil og sad dér en halv time af frygt for at blive snigmyrdet. Og det var efter at spillet var forbi.

Et af problemerne med Mafia på en kongres, er at det kan virke forstyrrende. Særligt på i forvejen forstyrrede mennesker. Det er ikke så fint med over-ivrige deltagere der leder efter klistermærker i spillelokaler, eller spillere der sidder og flagrer med deres "H" mærker - eller folk der skrider fra en turnering for at spille mere Mafia. Derfor er spillelokaler lukket land for Mafia.

Men selv om man kan lade sig irritere, laver Mafia-deltagerne sikkert ikke mere rod end de ellers ville have lavet, hvis de ikke havde haft noget ufornuftigt at tage sig til.



"Det kender jeg sandelig ikke noget til", sagde den nydelige herre bag skrivebordet med et lille smil. "Som borgmester kan jeg i øvrigt garantere dem, at kriminaliteten i min by er særdeles lav. Se bare statistikken for politianmeldelser. Loulydige borgere ville da melde det, hvis der skete noget. I øvrigt er både herr Canone og herr O'Flaggelant hæderlige forretningsfolk". Jeg undlod at gøre ham opmærksom på sagen fra tekniske forvaltning om ekstraudgifter for renselse af havnebassinet for cementklodser og "slagteraffald". Jeg bandede over at nogle bladsmørere havde bøffet min Four Roses, der sikkert havde været et bedre argument overfor byens stolte fader.

"Øjeblik" sagde borgmesteren, en skulende type var kommet hen til skrivebordet og rakte ham en lille lap papir. Jeg kunne ikke se, hvad det var. Borgmesteren åbnede en skuffe og rodede rundt med noget knitrende. Han rakte så en konvolut til typen. Han åbnede den, talte et eller andet, nikkede og gik.

Spil-ledere og dommere

Spillet ledes af "den Korrupte Borgmester". Han forklarer regler, holder jævnligt briefings for bandede, og fungerer som dommer. Han og hans assistenter står også for udlevering af de spille-penge man måler sejren efter. Spillerne kommer til dem med de kro-mærker, de har fundet osv. Der er også andre officials. F.x. under-borgmestre, en officiel regnskabsfører, osv. Der har også optrådt den frygtede organisation "Murder Incorporated" - en slags NPC-mordere,

Jeg fandt Don Canone igen. Det var nemt. Han var omgivet af 8-10 mindreårige medlemmer af Pizza Delivery, der danne kødrand omkring ham. Jeg gjorde tegn til den mand jeg havde fundet.

"OK - Peter her ved, hvem der står bag kontrakten. Han vil gerne sige det selv. Han vil i øvrigt gerne være med i din bande. Peter og Don Canone vekslede et par ord. "Je' ve' gerne vær' smu'kroejer" sagde Peter. OK sagde Don'en, og det gav de hinanden håndtryk på. Don'en fik et håndtryk med låg på. Han trak armen til sig som ramt af et stød. Der sad et klistermærke på bagsiden af hans hånd.

Til sidst udpeges vinderen: den bande der har tjent flest penge. Ved Fas-



taval vandt en bande fra Randers, en Skørping-organiseret familie vandt ved TRoA, og Århus-Hobros-længet "The Front" løb af med sejren ved Spiltraf. Selvfølgelig er der også folk, der hellere vil slå ihjel og spille seje end at vinde.

Mafia på Viking-Con

Mafia på Viking Con vil blive styret fra SAGA/DSD-boden, der vil denne lejlighed bliver udsmykket på passende vis. Det er selvfølgelig ikke det eneste der foregår der!

Der er plads til ca. 80 deltagere. Deltagelse er gratis, da con-arrangørerne er imod ekstragebyrer. For deltagere udover de for-tilmeldte vil vi derfor bedømme om de enkelte deltagere er seriøse (ikke skrider fra deres bender under con'en). Blandt andet på baggrund af påklædning og "stil". Der vil også blive oprettet en reserve-liste.

Anden udgave

Anden udgave af Mafia er under udarbejdelse. Sættet vil indeholde reviderede regler, flere klistermærker, samt nogle nyheder: Afpressere, bogholdere, bølle-overfald, flere kortkünstler til hajerne osv. Den anmeldes ved lejlighed.

Der vil være forbestilling på Viking-Con. Pris ca. 170-200 kr.

Tekst: Poul Hartvigson

Tegninger: Palle Schmidt

Ravenloft

Gys og gru i AD&D - til Ravenloft og hinsides af Kasper Thing Mortensen

Et problem i mange AD&D kampagner er ofte at spillerne bliver for overmodige p.g.a. alle deres magic items, hvilket kan gøre det svært at skabe en uhyggelig stemning. Derfor kommer vampyrer, licher, mumier m.m. ikke rigtig til deres ret. Det mest markante forsøg på at gøre noget ved det er *Ravenloft Box Set*.

Ravenloft er her en kampagneverden udi gotisk gru, som man kan komme til gennem nogle tåger, der skaber forbindelse via Ethereal Plane til denne mørke verden. Disse tåger kaldes *The Ravenloft Mists*. Tanken bag dette er at gruppen kommer ind i en verden, hvor ondskabens herrer er på hjemmebane og derfor har overtaget. Det giver sig bl.a. udslag i at der her gælder en særlig Turn Undead tabel, der er dårligere for præsterne.

Ravenloft er opdelt i forskellige lande, der hver er ledet af sin Lord. En stor del af sættet går således med at beskrive disse Lords og deres fami-

lier og lande. Denne beskrivelse er lidt vel omfattende, men ingen tvivl om at den udførlige familiebaggrund og personlighedsbeskrivelser gør det lettere at skabe et eventyr med den rette dramatiske baggrund. Det vigtigste og bedste i sættet er efter min mening kapitlet "*Techniques of Terror*", hvor der gives gode råd og uddybede anvisninger på hvordan man skaber en uhyggelig stemning i sin kampagne. Blandt de gode råd er den klassiske, litterære antagelse, at detaljer skaber troværdighed. Et banalt, men alligevel væsentligt udsagn. Når vindens tag i træerne, den knirkende dør og lugten af svovl bliver beskrevet i detaljer føler vi at vi er tilstede. Det bliver mere nærværende. Et andet råd går ud på at have en god baggrund for hovedskurken, der bør have et dystert motiv for sine handlinger, og måske en tragisk baggrundshistorie. Desuden opfordres spillemesteren til at tage udgangspunkt i velkendte situationer og derefter give dem en lille drejning. En teknik, der bl.a. blev anvendt i den klassiske scene i Hitchcock's berømte gyser *Psycho*, hvor en kvinde bliver myrdet mens hun er i brusebad.

Endelig er der i *Ravenloft Box Set* en række kort over landene og A4 si-

der i pap med flotte farvebilleder af de herskende familier og deres slotte samt specielle kapitler om sigøjnere og spåning. For at tvinge spilpersoner til at optræde mere realistisk har man også indført begreberne *Horror Check* og *Fear Check*. Et *Horror Check* bruges når man ser et særligt blodigt eller forfærdeligt syn, der kan få beskueren til at føle afsky og væmmelse eller vrede. Et *Fear Check* bruges, når der er en umiddelbar fare for ens liv.

Alt i alt er det et virkelig godt sæt, der m.h.t. beskrivelse og råd om hvordan man kører en gyserkampagne overgår f.eks. *Call of Cthulhu* grundbogen. Det, der tidligere var en af de svage sider ved AD&D er nu blevet en af de stærke. Desværre bruges der også den sædvanlige plads til nye spells og magic items. En lidt kedelig tendens, der præger mange af udvidelserne til AD&D.

Det første modul i til Ravenloft sættet var *Feast of Goblins*. Et modul med flotte tegninger og tilmed en plakat med motivet fra forsiden, men indholdsmæssigt lidt skuffende. Historien er noget rodet og lægger ikke op til et egentligt klimaks. Til gengæld er alt beskrevet ned til mindste detalje og der er masser af gode råd til hvordan det skal køres og hvad man skal gøre som spillemester, hvis spillerne ikke gør som planlagt. En goblin er et nyt monster, der holder fast i halsen på sit offer, og hver runde automatisk spiser af



kødet og suger af blodet. Dette udgør monstrets måltid (feast). Et monster, der er ganske fornøjeligt at bruge som spillemester.

Det, der var inspirationen for det tidligere omtalte Box Set var det klassiske 1983 modul Ravenloft af Tracy og Laura Hickman. En dramatisk historie, der er vel underbygget. Ene- ste problem er, at der ikke er nogen pause i de uhyggelige hændelser, så det er svært at bevare den uhyggelige stemning hen mod slutningen. Men stadig et godt gysereventyr, der kan blive endnu bedre, hvis det bruges i sammenhæng med det nye Box Set.

Fortsættelsen fra 1986, *Ravenloft II: The House on Gryphon Hill*, der ligeledes er af Hickman parret vil med sine hændelser på grænsen mellem drøm og virkelighed og mere mystik også tiltale dem, der til daglig spiller Call of Cthulhu. Der er også lavet en særlig bog om undeads, *Lords*

of *Darkness* af Ed Greenwood m.fl. Der er en indledning med gode råd om hvordan man kører undeads, bl.a. med alternativer til Energy Drain. Når der er brug for alternativer, skyldes det, at det kan ødelægge en kampagne at nogle spilpersoner pludselig bliver et par niveauer lavere, da spillerne bliver desillusionerede og spilbalancen ødelægges.

Efter denne indledning følger en række korte eventyr, der hver sætter fokus på én type undead. De er gode at bruge mellem to større eventyr, men er generelt for kamporienterede. Bogen er lavet til *Forgotten Realms*, men kan også bruges til andre kampagneverdener.

Ravenloft Boxed Set: Realm of Terror
af Bruce Nesmith og
Andria Hayday.
TSR.
Pris 198,00 kr.

RA1 Ravenloft - Feast of Goblins
af Blake Mobley.
TSR.
Pris 128,00 kr.

I6 Ravenloft
af Tracy og Laura Hickman.
TSR.
Pris 79,50 kr.

I10 Ravenloft II: The House on Gryphon Hill
af Tracy og Laura Hickman.
TSR.
Pris 110,00 kr.

REF5 Lords of Darkness
af Ed Greenwood m.fl.
TSR.
Pris 98,00 kr.

BESØG COMIX!

COMIX ER FYNES 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

(Snottingerne i sidste nummers Nyheder er tegnet af Bent Holm. Cthulhu i nummer 8 var af Peter Dyring Olsen.).



The Realms of Roleplay

TRoA afholdt for anden gang i år con, der på Aalborgensisk hedder The Realms of Roleplay. Var det godt?

Well, da jeg forlod den, lovede jeg mig selv, at det var allersidste gang, jeg ville spille en hel week-end på Aalborg. Jeg havde lokket to af mine ungdomsskole-elever dertil med gyldne løfter om, hvor hyggeligt og socialt det vil være. Men, ak, mine løfter lignede rådne efterårsblade, da vi drog afsted igen efter to desperat kedelige døgn. Vi var alle enige om at week-endens højdepunkt var, at de to 8. klasses piger, der gik på skolen til daglig, aflagde con'en et visit. Det var yderst interessant at se dem jage de jævndrende rollespillere, der ikke anede, hvad de skulle sige, når en af pigerne spurgte, om de ville være kærestere.

Okay, okay jeg er måske en anelse subjektiv, så lad mig prøve at være lidt objektiv.

TRoR er en kongres for unge, der lader sig tilfredsstillende med mainstre-

am RPG og voldelige brætspil. Organisationsniveauet er som alle andre steder. Maden er dårligere, og stemningen er ikke specielt hyggelig. Men det er bedre end ingen kongres, og jeg kan aldrig lade være med at beundre folk, der vil bruge et hav af timer på at arrangere en con, hvor der ingen garanti er for succes.

Troels Chr. Jakobsen

ARMAGEDDON II (Aftermath)

Eller: etteren var bedre.

Armageddon i Randers kom til at lide af en dårlig placering tidsmæssigt i weekenden mellem etablerede begivenheder som TRoR og Spiltræf. Trods storstilet reklamearbejde som der kun en rigtig udenbys deltager (fra Avalon i Silkeborg - nok en rejse...). De sløve århusianere viste sig heller ikke i særligt stort tal hverken i Odense eller Ålborg, så de kunne da godt have taget turen på de 30 km. Til gengæld trak con'en et godt antal uorganiserede spillere fra Randersregionen - en del af reklamekampagnen, der virkede.

Som svagt antydte i overskriften opstod visse problemer. Særligt med planlægningen, hvor turneringer blev aflyst, og en GM udeblev med sit (færdige) scenarie. Til gengæld var både Call of Cthulhu og GURPS Swashbucklers store succeser (men jeg ved stadig ikke, hvad et "Swashbuckle" er. Måske er det også bedst på den måde!

Men Randrusianerne kan stadig bygge på minderne og erfaringerne fra Armageddon I, der var en stor succes - så 3'eren skal nok blive bedre end 2'eren.

SPILTRÆF

Odensekongressen lykkedes det atter at ligne sig selv. Arrangørerne havde været nogle glade optimister, der havde troet på, at folk faktisk ville aflevere de moduler osv., som de havde lovet. Og så til Deadline!

Det brød nu sammen. Blandt andet faldt scenarieforfatteren til Call på ferie, og Merlin Mann her fra bladet fik lavet et scenarie i streng tidsnød. Andre scenarier blev aflyst - eller næsten aflyst, fordi arrangørerne ikke havde rykket.

En kongres med så mange år bag sig som Spiltræf burde kunne klare sig bedre (det er noget andet f.x. i Randers). Hvis Spiltræf ikke vil gå over til Viking-Con-modellen, hvor con'en kun tager sig af tilmeldingerne, og modulforfatterne tager sig af al resten.

Det var tydeligt, at arrangørerne var bedre til at styre de fysiske rammer. Information, spiludlån og kiosk fungerede næsten perfekt (omend ingen kaffe). Gert & Co. leverede fremragende mad - ordentlig og tilstrækkelig, hvis man var der i tide.

DSD kørte Mafia til nogles fornøjelse og andres irritation.

Spiltræf fungerer, fordi folkene bag det har rutinen - og fordi Spiltræf har Danmarks bedste supportere (deriblandt køkkenholdet).

Og nej ... ingen tamme kalkuner. Spiltræfmessen var blevet udskiftet af en lille fed hund af ubestemmelig herkomst, der lod sig forkæle af deltagerne, når den ikke gik amok i skolegården og væltede cykler.





VIKING CON 10

Tårnby Gymnasium, Amager
11-13/10

Og så kommer jubilæet 10 år. Danmarks ældste con - og den største. Der var ca. 500 sidste år, hvilket er småtterier efter alt andet end danske forhold. Men Viking Con vil ikke være større (siger arrangørerne). Prisen er sat op til 80 kr for hele weekenden.

De ekstra penge skulle efter planen bruges på gratis morgenmad til deltagerne. Det er afblæst, og de overnattende bliver nødt til at stå op, hvorefter de skal trodse Amagers ukendte farer i jagten på en bager.

Om de så kan vågne er mere tvivlsomt. Sidste år var der akut iltmangel i gymnastiksalene om morgenen - overfyldt med soveposemaddiker i menneskestørrelse, der vred sig på gulvet. For de luksuriøse kan jeg anbefale at få sig en seng på Københavns vandrehjem ca. 2 km. væk fra det skummelt vindomsuste Amager Fælled (45 kr. pr. nat?).

Af andre nyheder kan nævnes, at nat-perioden er blevet åbnet for programsatte aktiviteter for de deltagere, der har opgivet de ovennævnte muligheder, og som ikke kommer på con for at sove (eller som netop kommer på con for ikke at sove).

Hvis jeg havde programmet, kunne jeg opremse alle turneringerne. Men det har jeg heldigvis ikke. Foldere er udsendt til tidligere års deltagere samt større klubber og vil kunne afhentes i Fantask i København. Ellers kan de rekvireres fra: Børge Madsen, Ågården 18, 2635 Ishøj, tlf. 42 73 71 84

Jeg beklager i øvrigt, at oplysningerne om Viking-Con ikke kom med i 9'eren!

SAGA/DSD bod

"Rådhuskælderen"

Vi gentager succesen fra sidste år. Dette år er boden præget af at den er hovedkvarter for MAFIA (se de foregående sider).

Fredag:

Vi kører det episke fantasy-modul "Ulvevinter" af Peter Frost. Det bli-

ver spillet i 3 spilsystemer: AD&D, Basic Rpg (DoD) og GURPS. Deltagere skal skrive deres foretrukne system på.

19.00 Holdfordeling til "Ulvevinter". Eventyret kører til Lørdag morgen med en kort pause omkring midnat.

20.00: Briefing til Mafia

Lørdag:

Boden åbner for alvor med salg og sjov.

Lørdag Dag: Det store nummer her er Smølf Hulk. Om kampen mellem Smølf Marines og de genetisk ændrede Sort-Smølfer (Smølf-stealere). Reglerne er en modificeret version af Space Hulk. Deltagere med egne Smølf-figurer har fortrinsret. Find dine gamle smølfer og mal ca. halvdelen sorte!

Lørdag Aften: "Skyd På Redaktionen". Vi lytter og svarer. Se opslag på Con'en.

Søndag:

Lad stemning i boden og beskidte svar på dumme spørgsmål ved Redaktionen. Samt officielle undskyldninger til sidste års vindere af Saga-turneringen, der ikke har fået præmier endnu.

Derudover sætter vi løbende enkelt-scenarier op, osv.

Gider I overhovedet læse alle de opremser af, hvad der foregår den ene eller den anden con? Jeg er efterhånden træt af at skrive dem. Lad mig høre, hvordan I overhovedet bruger nyhederne.

KONGRES- KALENDER

For at få fuldstændig klarhed over, hvad der sker af sjove ting, præsenteres hermed KALENDEREN. Alle Con'er inden for det næste halve år vil blive opført her.

Con'ens navn, sted og tidspunkt bliver markeret.

Hvis den har været behandlet eller vil blive behandlet, skriver vi (# 10) eller lignende. Alt efter hvilket SAGA I skal slå op i eller vente på.

Hvis oplysningerne efterfølges af et (?), er det fordi vi kun har hørt et rygte. Så må arrangørerne gerne sende oplysninger ind. Hvis det kun er f.x. datoen, der er usikker, skriver vi noget i stil med: Spiltræf, Odense (4-5/9?)

Denne første gang er der en hel del con'er, der mangler, og sikkert også en del fejl. Hvis netop din con ikke er på listen, er det dig, der skal skrive ind. Hvis du ikke skriver ind, bliver netop din con ikke omtalt i SAGA.

Som altid: send jeres oplysninger til: Paul Hartvigson, Lyshøjgårdsvej 77 3th, 2500 Valby. Tlf 31 46 92 29.

OODS-GENERALFORSAMLING	OKTOBER
TROR 15-17 (INTERN CON) (11)	NOVEMBER
HEL CON CA. 1/2 HELSINGBORG (?)	DECEMBER
RUBICON (?)	JANUAR
	FEBRUAR
	MARTS
VOR FRELSE CON 11-13	APRIL
FASTAVAL CA. 15-20	



Læserbreve

Sidste gang lovede vi at fortsætte debatten om nørder i rollespil og bl.a. at høre nogle prominente rollespillere om deres mening. Det blev til mange og lange udredelser, så vi er ikke blevet færdige med at redigere dem. Til gengæld er vi ved at overtale Christine Gjørtz Drageholm til at bestyre en debatside her i SAGA (ta-dah). Den kommer til at hedde: "Christines Spalte", og hvis du vil have noget til at stå i den, skal du skrive til Fafner Spil, Ermelundsvej 92D, 2820 Gentofte og mærke kuverten "Christines Spalte". Det er også til denne adresse, du skal sende dine læserbreve, men husk at mærke dem "Læserbrev".

Nu til denne måneds læserbreve:

Hej SAGA,

Vi er to drenge på 10 og 13 år. Vi er kommet grundigt op at skændes med vores spillemester over otte D&D-spørgsmål. Vil I ikke nok besvare dem for os? 1. Hvor mange SkadeP (skadepoints) giver en katapult? 2. Giver alle håndvåben 1-10 SkadeP? 3. Kan en elver være smed? 4. Har en tyv andre navne i de andre niveauer, og hvad er disse navne? 5. Hvad er procenterne ved de andre niveauer for en tyv? 6. Må man få en smed til at støbe våben efter en tegning? 7. Hvor mange eventyr er oversat til dansk? 8. Kommer der nye magiske ting i Dungeons & Dragons Expert og hvad er navnene på dem? Morten & Thomas

Hej Morten & Thomas,

Det er ikke for at skuffe Jer, men stort set alle de spørgsmål i stiller, bliver besvaret i D&D Ekspert sættet, så I bliver nok nødt til at anskaffe Jer det, hvis I vil have orden i tingene. Jeg kan dog fortælle Jer, at der er udgivet et enkelt eventyr på dansk, som hedder: "På Eventyrets Vej". Til gengæld udkommer der et nyt hjælpemiddel og et nyt eventyr til efteråret. Så hold udkig hos Jeres forhandler. Selvfølgelig kan en elv være smed. Elverne er jo især kendt for deres dygtige guldsmede.

Venlig hilsen, Merlin.

HEJ SAGA

Først og fremmest vil jeg sige, at det er fedt, at I har så mange eventyr og dækker så meget forskelligt.

1. Kunne I ikke også anmelde computer-rollespil?

2. Er der nogen læsere i Albertslund-området, der har lyst til at lære/spille WARHAMMER 40.000?

M.V.H. Martin Serup, Elefantens Kvarter 7E, 2620 Albertslund, Tlf. 43-623133.

Hej Martin,

Der udkommer for tiden rigtigt mange computer-rollespil, og det er svært at holde sig ajour. Så vi vil hellere lade de mange gode computerblade tage sig af den affære.

Med Venlig Hilsen, Merlin.

Kære SAGA,

Nr. 9 er det bedste siden det tidlige forår på trods af ringe tryk og en dårlig forside. Det er mangfoldigt - i modsætning til nr. 8, der stort set kun var af interesse for SHADOWRUN-spillere. Det er en styrke, at scenariet i nr. 9 er til et af de "mindre" rollespil. Warhammer

artiklen er, for at sige det mildt, spild af plads. En sådan artikel kræver grundighed (à la Nekromantik-artiklen (red. se SAGA 3)). Derudover er selve career beskrivelserne tynde og ufuldstændige. Hvad med career-exits? Af hvilken grund har den første career brug for magic-points? Er det en magiker og i så fald: hvilke spells har mulighed for at lære? Artiklen om militær baggrund var ret god, dog var den for rodet og en smule uforståelig.

Hilsen, Peter Dyring-Olsen.

Kære Peter,

Det er rart at høre fra dig igen - det er jo snart lang tid siden sidst. Lars forklarer, at de orientalske careers er så usædvanlige i forhold til standard-careers, at han ikke mener, de kan kombineres. Desuden står der i artiklen, at Geisha'en kan bruge Petty Magic, og ikke andet. Det er rigtigt, at artiklen kun beskæftiger sig med de regeltekniske aspekter, og derfor medbragte vi Maliks artikler om orientalsk miljø.

Hilsen, Merlin.

Kære SAGA,

Tillykke med sammenslutningen af Kaos og SAGA. I laver et kvalitetsblad. Jeg kan især lide, at jeres scenarier har plads til lidt humor og en vis uhøjtidelig holdning.

Fortsat held og lykke, Jens Kristian Boll.



Hej Merlin,

Saga er et super godt blad, men jeg synes det bliver dårligere for hver gang. Jeg vil gerne se lidt med DoD Expert i stedet for Call of Cthulhu, som efterhånden hænger mig langt ud af halsen. Hvorfor det vamløse papir? Og en tredje ting: lav nogle ordentlige tegneserier - "Æsken" var nemlig så åndssvag. Jeg håber, SAGA bliver bedre.

Sur Hilsen, Daniel Lopez.

Hej sure Daniel,

Du har ret i, at vi har haft alt for meget Call og alt for lidt DoD. Det bliver bedre. Til gengæld kan vi ikke love en bedre papirkvalitet, da det ville gøre bladet meget dyrere (og vi vil jo helst ikke hæve prisen på bladet). Der kommer ikke en ny tegneserie lige foreløbig, men vi vil meget gerne køre en igen. Hvis der sidder nogle talentfulde tegnere derude, som har lavet en flot (vær nu lidt selvkritisk) tegneserie, vil vi blive glade for at se den.

Venlig hilsen, Merlin.

Hej SAGA!

Tak for et velskrevet blad, selvom I har en tendens til at favorisere visse rollespil.

1. Er det nye og det gamle D&D kompatibelt?
2. Er Hollow World det eneste, TSR vil satse på til D&D for fremtiden?
3. Er der nogen, der har de tre første D&D sæt (Basic, Expert & Companion) og vil sælge dem?

Med venligste rollespilshilsner, Stephan Green, Bellisvej 6, 6760 Ribe.

Hej Stephan,

1. Ja. Se desuden vores anmeldelse i SAGA 9.
2. Nej, på ingen måde.

Venlig hilsen, Merlin.

Til SAGA,

Det er et godt blad, I har fået banket op. Jeg var skeptisk, da I fusionere-

rede med Kaos, fordi jeg ikke var vild med deres layout, men det er blevet rigtigt flot.

[Anton har også nogle kommentarer til Christine. Vi kan ikke bringe dem alle, men her er et udpluk:]

[Jeg] lader [mit] hår gro, som det vil, og jeg vader rundt i det tøj, jeg har lyst til. Jeg bruger heller ikke barbersprit, men det betyder ikke, at jeg misbruger rollespil. Jeg er meget mere interesseret i den virkelige verden...man kan ikke gøre for, at man har briller eller ikke har råd/lyst til at gå i yuppie-tøj og lugte langt væk af dyr deodorant (et råd til dårlig- krops- lugtere: Det er nok bare at vaske sig under armene med sæbe og vand hver morgen)... Jeg synes bestemt at Christine er modig, og det er også godt med noget utraditionelt stof i læserbrevene.

Med rigtig venlig hilsen, Anton "Syf" Luffe.



ER DU SKUDT I TEGNESERIER?

Så ring og få et abonnement på BilledStorm, Danmarks største kulturtidsskrift om tegneserier.

4 numre om året, frit leveret 110

Ring til 86 12 08 66 eller 86 27 40 08

FAFNER SPIL PRÆSENTERER OVERSÆTTER KONKURRENCE

Kunne du tænke dig at blive en af de få professionelle i dansk rollespil?

Kunne du tænke dig at se dit eget navn i meterhøje bogstaver?

Er du talentfuld nok til at du tør vise det frem?

Så er der brug for dig. Nu skal der nemlig til at være gang i udgivelsen af engelske og amerikanske spilmaterialer på dansk.

FAFNER SPIL har etableret en redaktion, bestående af Troels Chr. Jakobsen og Merlin P. Mann, der skal forestå produktionen. Vi søger derfor dygtige folk til at oversætte de originale *Dungeons & Dragons* moduler fra engelsk til dansk.

VORES KRAV

DU skal have et solidt kendskab til engelsk og være i besiddelse af en ordbog.

DU skal have forståelse for det danske sprogs kvaliteter.

DU skal have en god arbejdsdisciplin.

DU skal have adgang til et tekstbehandlingsanlæg af den ene eller anden art. Det er ikke nok med en skrivemaskine.

DU skal kunne tænke selv.

DIN BELØNNING

DIT navn på den danske udgivelse.

EN fast procentdel af overskuddet.

EN anerkendelse af din betydning for dansk rollespil.

DU bliver med andre ord en del af den professionelle stand.

REGLERNE

Men man kommer ikke sovende til berømmelse. Først og fremmest skal du vise dit værd overfor os. Rent praktisk skal du gøre følgende:

Oversæt nedenstående tekststykker til et læseværdigt dansk.

Indsend dit resultat til:

Redaktør Troels Chr. Jakobsen,
Høegh-Guldbergsgade 91, 8000 Århus C.

Vi skal have din besvarelse så hurtigt som muligt. Husk at mærke kuverten "Oversætterkonkurrence".

Vi vælger en vinder, som får kontrakten på oversættelsen af D&D-modulet "Night's Dark Terror".

Der kan kun være en vinder, men en god besvarelse vil bringe dig i betragtning til fremtidige oversættelser.



OPGAVEN

Tekststykke I:

NIGHT'S DARK TERROR

Barely one day's march from Kelvin, the uncharted tracts of the Dymrak forest conceal horrors enough to freeze the blood of civilized folk. Those who have ventured there tell how death comes quick to the unwary - for the woods at night are far worse than any dungeon.

But you are adventurers, veterans of many battles, and the call of the

wild is strong. Will you answer the call, or are you afraid of the dark terrors of the night?

With a 64 page booklet, 2 double-panel covers, a double-sided, fold-out mapsheet and 120 die-cut counters, this super module provides all you need for epic wilderness and dungeon adventuring. Journey across the Grand Duchy of Karamaikos in a desperate race against time and the forces of evil.

Tekststykke II:

In a clearing on the far side of the burning barn, you can see the attackers - goblins, or possibly orcs - and from your right, beyond the main part of the homestead, - come the cries of frightened horses.

As the adventurers approach the edge of the trees, a squad of eight Wolfskull (Klosslunk) goblins (in their distinctive wolfskin cloaks) ambushes them from the undergrowth, gaining surprise on a roll of 1-4 on 1d6.

Tekststykke III:

The Wolfskull are distinguishable by their wolfskin robes. They are in the woods to the west and south of the river. Kloss, his bodyguards, and nine other goblins are mounted on dire wolves:

Kloss (Goblin king): AC 6; HD 3; HP 15; MV 90' (30'); #AT 1 battle axe; D 1d8+1; Save F3; ML 10; AL C; xp 35; THAC0 17; BD 31 Treasure: Ebony wolf's-head medallion with jade eyes (value - 175 gp); 43 gp.



De særeste ting mødes i SAGA...

SAGA er et alsidigt blad, med artikler, regelstof, nyheder og scenarier for enhver smag. Her er plads til både orientalske eventyr, episk fantasy, cyberpunk, okkulte 20'ere, dystre middelalder og science fiction. Alle disse fine ting kan blive DINE, for 20 kr om måneden. Du kan også vælge at få SAGA tilsendt portofrit, ved at tegne abonnement. Der er mange fordele ved dette, men primært sparer du penge, og vi kan bedre lide vores abonnenter.

Du kan tegne abonnement for 12 numre af SAGA for 200 kr. (40 kr. sparet), eller 6 numre for 110 kr. (10 kr. sparet).

Sådan gør du:

a) Gå på posthuset og indbetal 200 eller 110 kr. på girokonto nr. 5 97 07 33.

b) Skriv under "Eventuelle meddelelser vedrørende betalingen", hvilket nr. af bladet du vil starte med (f.eks. nr. 10).

c) Skriv under "modtager": SAGA; Ermelundsvej 92D; 2820 Gentofte.

d) Endelig skriver du naturligvis dit eget navn og adresse under "Indbetaler".



P.S. 1991

I NÆSTE NUMMER

Kletchmer

- Europa i 20'erne i ghettoen

Dødshandlere år 2003

- en kriminalhistorie

i en nær fremtid

Mere Blood Bowl

En Bjørnetjeneste

- lavt-niveaus fantasy scenarie



#10

CA-SGA-10-001

tilhører

Saga

Uerstattelig

AVALON

Kan hjemlånes

biblioteket

39

#11

CA-SGA-11-001

03558

2020053

00

FORENINGEN EREBOR

POPPELGADE 8-4 TV

2200 KØBENHAVN N

