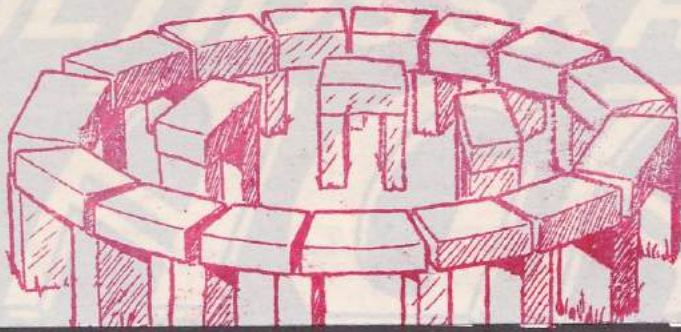


EVENTYRERNES KREDS



RIFTET

Nr. 12

20 kr.



Call of Cthulhu i ny udgave
DragonLance – Den Episke Verden
European Gencon 1991

SAGA

Nr. 12

Februar 1992

SAGA udgives af
Fafner Spil
Ermelundsvej 92D
2820 Gentofte
Tlf. 31 65 56 25
ISSN: 0906-3559

Ansvarshavende redaktør

Kasper Thing Mortensen
Tlf. 31 83 66 83

Redaktion

Martin Stachowski Winther
Mikkel Kolbak Sørensen
Christian Sørensen

Forside

Anders Hulgaard

Layout og DTP

Signe Dahl-Madsen

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

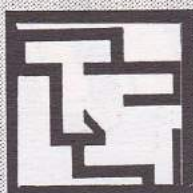
Abonnement tegnes ved indbetaling af
beløbet til

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

Eller pr. check udstedt til Fafner Spil

Gamle numre: Et begrænset antal Faf-
ner Tidende, KAOS og SAGA haves på la-
ger.

Indholdsfortegnelse



4. Nyheder

af Mikkel Kolbak Sørensen

Nyheder fra ind og udland; bl.a. det første Darksun modul: Freedom og GURPS Robin Hood.



6. European Gencon

af Nicolas Demidoff

En reportage fra Europas største spilkongres.



9. For enden af Regnbuen

af Lars "Georg" Ewald Jensen

Klassisk Call of Cthulhu scenarie i området omkring Arkham.



21. Call of Cthulhu 5. udgave

af Mikkel Kolbak Sørensen

Ved kontakt med Chaosium Games i USA har SAGA fået tilsendt et anmeldereksemplar af Cthulhu 5. udgaven, måneder før den kommer ud i butikkerne.



25. Brevkassen

Kommentarer til den nye redaktion og indlæg i norddebatten samt rettelse til dansk D&D modul.



27. DragonLance - den episke verden

af Kristoffer Mærner

En rejse med guide i dette fantastiske univers.



31. Spilverdenen

Læs bla. om den første rollespilbegivenhed arrangeret af en offentlig institution!



32. Con O Rama

af Martin Stachowski Winther

Debatoplæg om de danske Con'er på godt og ondt.



35. Angrebstid i Drager og Dæmoner

af Svend Erik Jepsen

Sådan øges realismen i kamp i Drager og Dæmoner.



37. Handel i GURPS

af Jens Henrik Kruuse

Kender du problemet når en af dine spillere vil tjene masser af penge på handel? Her er et system som ordner problemet.



39. Anmeldelser

D&D Rules Cyclopeda v. Kasper Thing Mortensen

Star Wars Galaxy Guide 6 v. Christian Sørensen

GURPS Timetravel v. Kasper Thing Mortensen



42. Bøger

Tangs saga 1 og 2 v. Lisbeth Marnier Mortensen

En dag i weekenden. Hele spilgruppen er samlet, og det kører godt. Lige indtil klokken 11, hvor den første må gå for at nå det sidste tog. Hurtigt hives kalenderne frem, og datoer flyver gennem luften. "Nej, der kan jeg ikke. Der skal jeg til fest.", "Jeg skal til eksamen dagen efter, så det går altså ikke...", osv., osv. Efter hårde forhandlinger bliver en dato to måneder efter aftalt.

Næste gang: "Den rustning kan du ikke bruge, den solgte du.", "Nej, jeg gjorde ej. Det var Thomas.", "Hvor var nu notaterne med det digt, vi hørte...", "Sidste gang sagde du, at det var vinter, så nu kan det ikke pludselig være sommer".

Problemet med at køre en fast gruppe er efterhånden kendt af de fleste. Specielt hvis spillerne gør som Christine siger, og har andre interesser ved siden af. Det er derfor flere og flere spiller én-til-én eventyr, dvs. med kun én spiller og spilmesteren. Fordelene er indlysende: Der er kun to personer, der skal have plads i kalenderen; det er lettere at få tid til rollespil, hvor man lever sig ind i personen; og man kommer hurtigt videre i scenariet, da der ikke er lange diskussioner om hvad der skal gøres. Faktisk burde mange kampagner starte på denne måde, så hver enkelt spiller kunne arbejde sig mere ind på sin person og danne en personlighed med erfaringer. Det er også en god måde at fylde pauser i en kampagne ud på. F.eks. den klassiske situation, hvor en troldmand vil bruge et halvt år på eksperimenter, så han kan udvikle en ny formular. Her kan de andre bruge tiden til noget interessant, og det bliver en reel ulempe for troldmanden, at han ofrer et halvt år.

Ulemperne er, at noget af det sociale og samarbejdet i rollespil går tabt, og at spilmesteren får mere at lave. Det sidste er ved at blive løst nu. Det ser nemlig ud til at der nu også kommer moduler til én-til-én eventyr, f.eks. kommer der i løbet af 1992 en serie af dem til AD&D.

Kasper T. Mortensen

Nyheder - Januar/Februar 1992



Cthulhu Rulesbook 5. edition Call of Cthulhu regelbog.

Pris 248,00 kr.

Nu kommer den! Den nye 5. udgave af regelbogen til gyserrollespillet Call of Cthulhu. I denne udgave har Chaosium folkene forsøgt, at gøre reglerne mere overskuelige. Bogen indeholder bla. flere monstre og våben, 23 nye formularer, regler for gift, nye færdigheder og informationer om vigtige personer til Callkampagnen. (se i øvrigt anmeldelsen af produktet på side 21)

Fearful Passages Cthulhu supplement.

Pris 210,00 kr.

Denne bog, med kortere 1920'er scenarier til Call of Cthulhu, er designet til at passe ind i en eksisterende kampagne, når spillelederen ønsker at sætte lidt kulør på en rejse. Hvert scenarie giver detaljer om en bestemt transportform. Opdagerne kan rejse med passagerfly, kanalbåd, motorcykel, bil og til hest. De mere dumdristige kan kravle ombord i en slæde, stige tilvejs i et luftskib og udforske nye farer iført dykkerdragt eller faldskærm.



Elven Fire Shadowrun modul.

Pris 89,50 kr.

Dette Shadowrun eventyr, drager spilpersonerne ind i et spind af løgne og bedrag, i deres forsøg på at opklare hvem, eller hvad, der skaber splid mellem de forskellige bander og har

forvandlet Seattle til en krigszone. Hvis de er heldige, dør de måske i forsøget...

STEVE JACKSON GAMES

Robin Hood GURPS supplement.

Pris 198,00 kr.

Du kan nu at tage til Sherwood skoven, for der at slutte dig til Robin Hood og hans glade svende, i deres kamp mod Nottinghams onde sherif. Men det er langt fra det hele. Da GURPS jo er et universelt system, kan du også opleve Robin Hood i helt nye omgivelser. Robin som rumpirat i GURPS Space eller som en hvid mand opfostret af indianere, der kæmper for deres rettigheder i GURPS Old West, er bare nogle af de mange muligheder som denne bog tilbyder.



Freedom DARK SUN modul

Pris 148,00 kr.

I den korrupte by Tyr tørster indbyggerne mere efter frihed, end de gør efter vand. Spillerne får nu chancen for, at udforske denne spændende by, hvor oprøret ulmer blandt de talrige slaver som kong Kalak skånselsløst undertrykker. Eventyret er beregnet for fire til syv spillere på lavt niveau. Materialet i modulet, giver spillelederen basis for at køre en kampagne i Tyr og er samtidig en brutal introduktion til verdenen Athas.

Slave Tribes DARK SUN supplement.

Pris 128,00 kr.

I Athas' store øde områder, forsvarer undslupne slaver deres frihed på bedste vis. Tidligere gladiatorkrigere, leder nu disse grupper, som holder til udenfor byerne i det utæmmede vildnis. Denne bog, som er det første supplement til DARK SUN kampagnen, indeholder vigtige informationer om denne verden.

Van Richten's Guide to Vampires Ravenloft supplement.

Pris 128,00 kr.

Gys og vampyrer hører sammen. Eventyrerne kan nu møde nye og mere kraftfulde eksemplarer af disse blodsugere. Dette 96 siders supplement indeholder beskrivelser, af mange typer vampyrer, samt andre slags udøde. Alt hvad du gerne ville vide om vampyrerne, men aldrig har turde spørge om. Mange nye personligheder til at skabe stemning i en uhyggelig kampagne.

Taladas, The Minotaurs Dragonlance supplement.

Pris 118,00 kr.

Forbered dig på afsløringen af hemmelighederne om Minotaurerne i Taladas. Oplysninger om Minotaurernes myter, deres bureaukratiske organisation, militære strategier og filosofier, er blandt indholdet i supplementet. Her er også nogle vigtige Minotaur NPC's og en detaljeret beskrivelse af Krigerens Laug, som kan bruges i din egen kampagne.

Quest for the Silver Sword D&D modul.

Pris 79,50 kr.

Dette er det første eventyr til den nye D&Dkampagne (introduceret i Rules Cyclopedia). Spilpersonerne begiver sig i dette scenarie, ind i en troldmands tilholdssted for at stoppe en skrækkelig vinterforbandelse. Op-gaven er, at finde det sagnomspund-

SAGA

ne elver sølvsværd og dermed redde deres landsby. Eventyret er beregnet på, at føre spillerne fra første til andet niveau.

Fighter's Challenge AD&D Fighter modul.

Pris 79,50 kr.

Fighter's Challenge er et en-mod-en eventyr, specielt lavet til krigere. Modulet skal gennemføres af en spiller og hans spilleder. Eventyret sender en ensom kriger til en landsby, for at afsløre dens ufortalte hemmeligheder. Kun den modigste blandt mænd (eller kvinder) vil kunne løse denne heroiske opgave. Modulet er bedst egnet til gennemspilning på lavt niveau, men kan bruges af alle spillere.

Wizard Spell Cards AD&D supplement.

Pris 210,00 kr.

Har du nogensinde haft lyst til, at være troldmand? Med dette supplement, indeholdende 400 formularkort, har TSR prøvet, at gøre denne opgave lettere. Spillere med troldmandspersoner samler en "formular bog" med alle de formularer spilpersonen behøver at kende. Det er nu ikke længere nødvendigt, at slå op i regelbogen, hver gang man skal bruge magi. Hvert kort indeholder de relevante oplysninger om én formular.

Strongholds AD&D Box-supplement.

Pris 198,00 kr.

Nu er de bedste af TSR's folde-udbygninger samlet i en æske. I de sidste par år har TSR udgivet adskillige produkter med 3D bygninger: Cities of Mystery, Castles, og forskellige eventyrmoduler. Alle disse huse og borge, plus et par nye, kan man erhverve sig, gennem dette supplement.

Dark Heart Dragonlance roman.

Pris 69,50 kr.

Historien om den smukke Kitiara Uth Matar. Denne roman fortæller om hendes to tvillingebrødres fødsel, krigeren Caramon og den skrøbelige troldmand Raistlin, og om hendes rolle i deres opvækst. Her skildres hen-

des ungdom som eventyrer, samt hendes voksende fascination af mørkets kræfter, der i afgørende grad får indflydelse på hendes skæbne.

"Dark Heart" er tredje bog i Dragonlance romanserien "The Meetings Sextet".

I.C.E.

Nazgûl's Citadel MERP/Rolemaster supplement.

Pris 158,00 kr.

Dette er et omfattende kildemateriale over den store fæstning Ny Chennacatt. Detaljerede kort, samt beskrivelser afa stedets mange rum og sale (bla. tronrummet og Narias frygtelige afgrund), understreger fæstningens uhyggelige stemning. "Nazgûl's Citadel" inkluderer også fire eventyr og baggrundsoplysninger om Ny Chennacatts vigtigste personer.

White Wolf

Players Guide Vampires supplement.

Pris 178,00 kr.

I Vampires Gothic Punk verden, kan enhver fordel betyde forskellen mellem overlevelse og udslættelse. Derfor er "The Players Guide" blevet til. I bogens 128 sider kan man finde: Nye klaner, ærketyper, færdigheder, evner og udstyr. Lær mere om, hvordan man rollespiller personer i Vampireuniverset og forberede dig på en helt ny rolle i den udødelige jihad.

The Succubus Club Vampires supplement.

Pris 178,00 kr.

Smerten forsvinder aldrig. Udødeligheden har en pris, og denne pris skal betales med tårer og blod dit eget blod, ikke ofrenes. Det er denne frygtelige sandhed som ikke kan undslippes, men kun kan glemmes, omend kort. Kun i salene som fyldes af de dansende og dunkende musik, hvor

lugten af blod fylder luften, kan trøst findes. Derfor samles De i natklubben "The Succubus Club". Det berygtede tilholdssted for nattelivets befolkning, beskrives her i fantastiske detaljer. Indviklede intriger udspilles i denne ekstravagante danseklub og usædvanlige venskaber opstår...

Sidste nyt

Midgård - I fantasiens rige. Happy Entz Forlag. Pris 138,00 kr.

Et nyt rollespil på dansk! Der er tale om en oversættelse af et tysk spil fra 1981 ved navn Midgard. Spillet består af en enkelt bog i A4 format med en flot farveforside af Josef Ochmann. Verdenen Midgård, hvor spillet foregår er ikke Tolkiens verden. Der er naturligvis en anmeldelse i næste nummer af SAGA.

TSR's katalog for 1992 viser overraskende, at **R.I.P. (Rest In Peace)**, det nye skræk rollespil, ikke kommer alligevel i det mindste ikke i indeværende år. Årsagen til dette, mener jeg må skyldes, at rollespilsmarkedet allerede er blevet overdyngtet med kampagner i denne genre (her kan bla. nævnes Vampires, Palladiums "Beyond the Supernatural", GURPS Horror og Call of Cthulhu). Derudover er TSR's gotiske skrækkampagne Ravenloft, gået hen og blevet en stor succes, og TSRkoncernen har måske tænkt, at dette produkt kunne dække markedets behov.

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

Indsamlet og redigeret af

Mikkel Kolbak Sørensen

SAGA

European 91 GEN CON. Game Fair



- en personlig beretning af Nicholas Demidoff

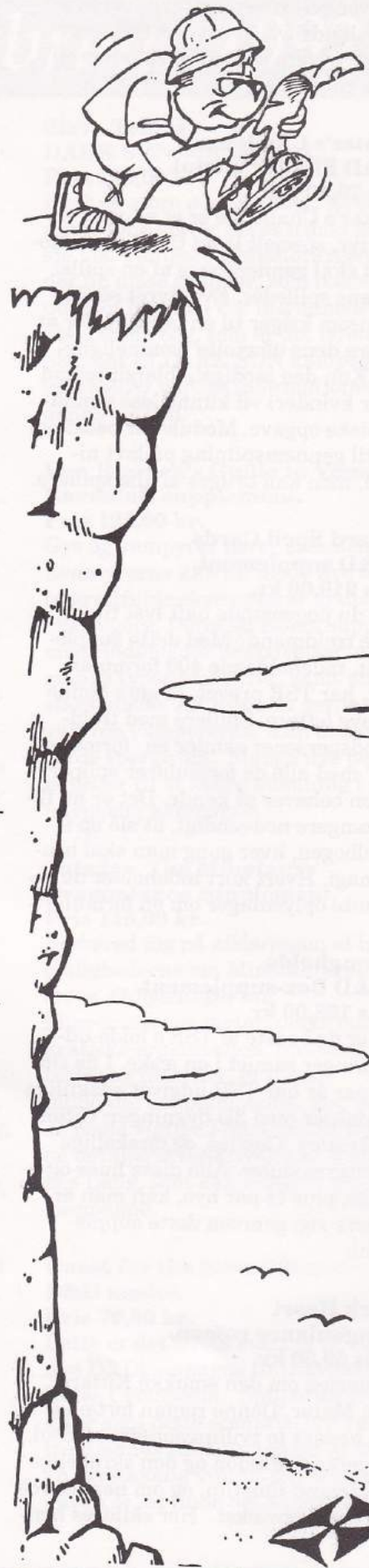
Til min store overraskelse fandt jeg i efteråret mig selv som vinder af DRFCons "store" AD&D turnering, og dermed også af en tur til European Gen Con '91 d. 15. - 17. november i Sussex, England (dette skete i tæt kapløb med Mikael Siemsen, der havde vundet året før, og hans 2. plads denne gang må have bragt alle rygter om snyd dengang til tavshed). Jeg blev endnu mere overrasket, da jeg modtog det første materiale fra TSR i England, og så at jeg derovre blev betragtet som "The Danish Champion" (det var trods alt en ret lille turnering).

Bortset fra nogle problemer omkring billetten, gik turen uden de store problemer. Jeg tilbragte først 3 dage hos bekendte i London for at varme sproget op og se byen hvor jeg ikke havde været siden jeg var 6 år. Selvom jeg var i fire forskellige rollespilsforretninger, så jeg faktisk intet der ikke kan fås i København.

Så kom turen til Sussex fredag formiddag. Jeg skulle være i Camber Sands, den lille kystby hvor con'en blev afholdt, inden kl. 1, hvor mit før-

ste spil begyndte. Ved hjælp af et halvt kilo togplaner, som TSR havde sendt mig, havde jeg timet turen så jeg ville være der omkring halv tolv. Jeg havde altså halvanden time at tage af hvis noget skulle gå galt... og det gjorde det.

Først var toget til Ashford, hvor jeg skulle skifte, 10 minutter forsinket i afgang. No problem, forsikrede konduktøren mig, det andet tog ville vente. Gid helvede måtte blive tapetseret med hand løgnagtige tarme! Da vi ankom, 20 minutter forsinket, var toget til Rye selvfølgelig kørt, og der var en time til det næste. Nå, du når det nok, tænkte jeg og købte en kop kaffe og et dødt wienerbrød. Stor var min rædsel da jeg lidt senere opdagede at de havde AFLYST TOGET! Jeg havde aldrig før oplevet et tog blive aflyst, og var rystet i min grundvold. Panikken lagde sig dog lidt, da jeg fik at vide at man havde indsat en dobbeltdækkerbus i stedet. Desværre viste det sig at den skulle køre i sneglefart ad alle de småveje der findes i hele Syden-gland. Klokkeren var derfor langt over ét, og min desperation forlængst af-



løst af håbløshed, da bussen endelig ankom til Rye, og jeg sammen med en flok noget mere optimistiske rollespillere kunne bestige den bus, der skulle fragte os det sidste stykke fra Rye til Camber Sands.

Da jeg endelig kl. halv to stod i den lange kø foran tilmeldingen skete miraklet: ud fra en højtaler hørte jeg en stemme sige, at Champions of Europe, mit spil, startede nu i det og det lokale, og at det var sidste ud kald. Jeg overfaldt den nærmeste official, bad hende vise mig vej og passe på min bagage samtidig, og nåede således frem til mit første spil i sidste sekund.

Meningen med Champions of Europe var at "mestrene" fra England, Frankrig, Norge, Danmark, Italien og USA skulle have mulighed for at spille med hinanden, men af uransagelige årsager var det kun den amerikanske mester Ken Ritchart og mig selv der dukkede op. I stedet spillede den svenske RPGA formand Leo Sandberg, forrige års nr. 2 ved det åbne europamesterskab i AD&D, Carlos Staffiero, engelskkoreaneren Jimmy Cheung, og en franskmænd ved navn Patrick.

Det var et pragtfuldt spil Spelljammer. Alle spilpersonerne var dværge, på nær min, der egentlig også var det, men havde været død og var blevet reinkarmeret i en elverkrop, hvilket medførte et væld af komiske situationer. Den eneste der faldt udenfor var franskmænden, der hverken talte særligt godt engelsk eller spillede særligt godt rollespil. Men vi andre morede og kongeligt med Umber Hulks, Spelljammer skibe og Arquebus'er, og det lykkedes os at banke den onde Beholder og gennemføre modulet.

Bagefter kunne jeg så blive skrevet ind og se stedet an. Ved tilmeldingen fik man udleveret en "gavepose" som indeholdt et nummer af Polyhedron (RPGAs blad), der var ret gammelt, designerens pen og en masse reklame for TSR. Feriecentret, som det he-

le foregik på, havde over 800 små lejligheder fordelt i blokke, og det varede længe før jeg fandt min egen. Normalt var der 4-6 mand i en lejlighed, men på grund af nøglemangel fik jeg min egen, hvilket selvfølgelig var rart bortset fra at man selv skulle betale for lys og varme, hvilket løb op i 7 pund i løbet af fredag og lørdag.

Efter at have indlogeret mig gik jeg så tilbage til hovedbygningen, hvor alle de officielle begivenheder fandt sted, og så mig omkring. Her var to skidedyre restauranter, et supermarked, en hal med spillemaskiner, et rum med salgsboder og selvfølgelig først og fremmest de tre store sale hvor alle spillene foregik, og her var folk allerede godt igang med AD&D, Call of Cthulhu, Rolemaster, En Garde, Battletech, figurmalekonkurrence og meget, meget mere. Der var også et rum hvor maleren Gerald Brown, der bl.a. har lavet malerierne i Dark Sun box'en, udstillede nogle af sine værker. Da han imidlertid er sygeligt optaget af bodybuilding, og selv hans kvinder får Arnold Schwarzenegger til at ligne en drengespejder med muskelsvind, mistede jeg hurtigt interessen.

Der var iøvrigt flere ting der slog mig med hensyn til deltagerne: for det første var omkring en fjerdedel af spillerne kvinder, for det andet var gennemsnitsalderen omkring 26, og for det tredje var der ikke én farvet person tilstede, bortset fra førnævnte Jimmy Cheung, selvom en stor del af Englands befolkning er farvet.

På et tidspunkt lagde jeg mærke til 7 mennesker, der sad og skreg af grin ved et bord, og jeg satte mig ned og så på. Det viste sig at være en demonstration af Avalon Hill's nye komedierollespil, Tales from the Floating Vagabond, og be efter spurgte jeg om der blev flere spil. Same time, same place tomorrow, svarede han, og jeg lovede både ham og mig selv at være der.

Senere på aftenen deltog jeg i et seminar med Troy Denning, der har

skrevet en lille håndfuld AD&D romaner og er den ene af ophavsmændene til TSRs nye Dark Sun verden. Det handlede om at skrive og var både hyggeligt og lærerigt. Som sin yndlingsforfatter nævnte han iøvrigt William Goldman, der bl.a. har skrevet romanen bag, og manuskriptet til den vidunderlige film Princess Bride (Prinsessen og de skøre riddere). For at være frisk til den store AD&D turnering næste dag sagde jeg nej til en allnight spil med svenske Leo Sandberg og gik relativt tidligt i seng.

Lørdag formiddag kom så første runde af det store åbne europamesterskab i AD&D, hvor man kan vinde en rejse til Gen Con '92 i USA. Af uransagelige årsager havde man placeret denne, den største turnering i den mindste af de tre sale, så folk kom til at sidde og gubbe balder med dem ved de andre borde, og støjniveauet var på linie med en AC/DC koncert.

Efter 3 kvarters navneopråb og fordeling i grupper kunne spillet gå igang, og vores Dungeon Master startede med at sige, at han og de andre DM'er var enige om at dette scenarie var det dårligste de nogensinde havde set i en officiel turnering. Det var da også både banalt og klichéfyldt, og de ellers interessante spilpersoner fik ingen mulighed for at demonstrere deres specielle egenskaber. Den korte tid (4 timer inklusiv forberedelse og stemmeafgivning) og det høje støjniveau var også medvirkende til at dette spil ikke ligefrem vil gå over i historien.

Men der var to store lyspunkter: for det første havde vores DM såvidt jeg kunne se malede eksemplarer af samtlige monstre i Monstrous Compendium med i en stor kasse, og for det andet deltog en vis Chris Dee Jones, en kvinde på omkring 55, der havde spillet AD&D i 17 år, og hun spillede som en drøm. Her skal jeg måske lige indskyde, at jeg i mit hoved havde regnet med at gå videre, i hvert fald til anden runde og nok også til finalen, hvorfor jeg ikke havde

meldt mig til andre officielle spil. Selvfølgelig røg jeg ud efter første runde. Derefter skulle jeg så spille Tales from the Floating Vagabond. Det er som sagt et nyt komedierolle-spil fra Avalon Hill (anmeldes forhåbentlig snart her i bladet), og handler i korthed om en restaurant et sted i universet, hvor personer fra alle verdener og alle tidsaldre kan mødes ved hjælp af en magisk dør. Således kan hobbitter, cowboys og Space Marines uden problemer gå på eventyr sammen i et hvilket som helst miljø, og det giver jo unægtelig store muligheder.

Blandt spilpersonerne var en aldrende Ninja Turtle, en intelligent blå tågeklat, en revolversvingende elver på motorcykel og selveste Wiley E. Coyote (Grimm. E. Ulv) fra Road Runner tegnefilmene. hver person i spillet har så sin egen special effect, kaldet en Shtick. Min person, elveren, havde "The Roy Rogers Effect" ("Nå, så der ligger en snigskytte oppe i kirkeårnet, så må jeg hellere skyde på kirkeklokken så kuglen kan rikochettere ned og slå geværet ud af hånden på ham"). Wiley havde selvfølgelig "The Escher Effect", som gjorde ham istand til at ignorere perspektiv og tyngdekraft, men spilmesteren havde også udstyret ham med sin egen "Acme Effect"; han kunne hvorsomhelst og nårsomhelst skrive til Acme og bestille hvadsomhelst pr. postordre.

Da vi på et tidspunkt skulle krydse en flod i en jungle foreslog jeg ham f.eks. at bestille en sammenklappelig bro. Straks fandt han en postkasse midt i junglen, og efter 30 sekunder kom buddet med et stk. Acme Folding Bridge (den klappede selvfølgelig sammen mens Wiley stod på den, og maste ham flad som en pandekage, men det er en anden historie). Samme bud havde iøvrigt sine problemer da vi på et tidspunkt måtte skrive efter en betjeningsvejledning til et stjålet rumskib; vi opdagede ham først da han holdt et lille skilt med ordet "hjælp" op foran et vindue.

I løbet af tre timer fik vi set en aldrende Indiana Jones blive myrdet af Space Nazis, stjålet et tredimensionelt skattekort fra hans lig, stjålet 2 rumskibe som ingen af os kunne flyve, fundet et gammelt Inka tempel, kæmpet med Darth Vader og en gruppe af Imperiets stormtropper, og meget, meget mere. Jeg tror aldrig jeg har moret mig så godt!

Nu er Rune Quest mit personlige yndlingsspil, og da det ikke var på det officielle program, holdt jeg energisk øje med opslagstavlen for at se om der dukkede noget op. Efter Tales from the Floating Vagabond opdagede jeg til min store rædsel at et spil ikke bare var blevet annonceret, men også booket op. Alligevel skrev jeg mig selv på som 3. reserve, og håbede.

Mens jeg gik og ventede blev jeg antastet af en flok vampyrer. Det vist sig at være en Call of Cthulhu live roleplaying gruppe, men deres udstyr var så flot at jeg et øjeblik (OK, næsten) lod mig narre.

Endnu en gang var forsynet mig nådigt. En af spillerne og begge supplementer udeblev fra Rune Quest spillet, og jeg kom til alligevel. Til min store glæde fik jeg udleveret en troll (Chaosium har udgivet to box sets og to hæftede bøger om disse pragtfulde skabninger, og jeg har læst det hele tre gange), og jeg gryntede, snøftede og slog mig igennem et storslået spil, der desværre endte med spilpersonernes tragiske og meget voldelige død. Derefter tilbragte jeg det meste af natten med at se en anden gruppe gennemføre det samme modul, og Rune Quest med en englænder, der var mere fanatisk end jeg selv.

Da jeg også gerne ville spille et eller andet om søndagen, skrev jeg mig på til et AD&D spil på opslagstavlen inden jeg gik i seng. Det var en fejl. Søndag morgen kl.10 fandt jeg mig selv i en AD&D gruppe, hvor man selv skulle medbringe spilpersoner, hvilket ikke havde stået på opslaget. Jeg havde hverken min 6. level neu-

tral good bard med sin pseudodragon familiar eller min 6. level lawful evil cleric med sit Moon Blade (et ondt Sun Blade) med, og blev udstyret med en dværg, der var 3. level thief/2.level fighter. Da folk eller medbragte 7. level druids med bjørne, 8. level cavaliers og andet tungt, havde jeg ikke det store at skulle have sagt, og efter en time med ligegyldige encounters og nul rollespil rejste jeg mig, skjulte en gaben og forlod undskyldende spillet.

Endelig kom så den store præmieoverrækkelse, med masser af præmier af den slags man smider i nakken på optimistjollesejlere som trøstpræmier. Som jeg havde ventet vandt Carlos Staffiero vores Champions of Europe spil, og Leo Sandberg blev nr. 2. Men til min store overraskelse blev vinderen af The AD&D 2nd Edition European Open Championships, og altså "europamester i AD&D", Phil Bousfield, en af dem jeg havde spillet med i første runde. Det var ham jeg havde givet færrest point, og jeg havde slet ikke regnet med at han ville gå videre - guderne må have slået hovedet!

Så skulle man hjem. TSR havde jo sørget for busser ved ankomsten, men nu hvor folk havde sluppet slanterne, måtte de sejle i deres egen sø. Ingen busser den anden vej. Heldigvis kom jeg med i en deletaxi, ellers havde jeg siddet der endnu, for jeg havde næsten ikke flere penge.

På stationen (hvor toget var tre kvarter forsinket) sludrede jeg med førnævnte Carlos Staffiero og et par andre fyre, og Carlos havde tilfældigvis et Dragon Warriors modul i tasken, som han mente vi lige kunne nå at spille i toget. Hele vejen til London sad vi så og råbte og skreg, fægtede med imaginære sværd og rullede med terninger, så øjnene var ved at falde ud af hovederne på vores medpassagerer, og på den måde fik vi sat et værdigt punktum for en fantastisk weekend.

SAGA

For enden af regnbuen



Call of Cthulhu scenarie af Lars "Georg" E. Jensen

Tegninger af Klaus Kolbak

Angela Hall, en studerende på Miskatonic Universitet, er en af jeres gode venner. Da ukendte personer myrdede hendes forældre for et halvt år siden, fik hun et nervesammenbrud og blev indlagt på en klinik. Nu har hendes læge udskrevet hende og hun planlægger at genoptage sine studier. Hun har arvet forældrenes hus i Greenfield, en mindre landsby nordvest for Arkham, og ønsker at flytte derind. Som hendes gode venner tilbyder I at hjælpe hende med indflytningen, og hun inviterer jer til at blive weekenden over. Kan man tænke sig noget mere afslappende end et par dage på landet...?

Scenariet skulle være let at sætte ind i en kampagne, da det foregår i området omkring Arkham i USA i 20'erne eller 30'erne. Det eneste keeperen skal gøre, er at finde en forklaring på at spillerne kender Angela Hall. Scenariet er beregnet på ca. 4 spillere.

Keepers introduktion

I den lille by Greenfield er mørke kræfter på spil. Tre af dens indbyggere er kultister: isenkræmmeren Frank Oswald, kirkegraveren Alvin

Preston, og en forfatterinde ved navn Penelope Pembroke. Gruppen har eftersøgt og fundet et oldgammelt alter for en "skovånd" ved navn Wchigha (Udtales Wi-SHI-ga; egl. en Dark Young of Shub-Niggurath).

Efter at have gravet det fri af sit skjul, har Oswald og hans to kumpagner holdt ofringer ved nymåne til ære for Wchigha. Ofrene har hidtil været dyr og et par rejsende som "forsvandt sporløst". Ved seneste nymåne gennemførte de et ritual som Miss Pembroke havde decifreret fra et latinsk fragment: "Green Finger of Wchigha". Dette startede en spredning af en sær, slyngplante-lignende vækst, der får skoven til at sygne hen.

Thomas Hall, der er en ivrig botaniker, opdagede at noget var galt med skovens flora og begyndte at undersøge sagen. Han fandt de underlige slyngplanter og tog en prøve med sig. Kirkegraveren Alvin fandt ud af det og dræbte Hall og hans kone, da denne var på vej til Arkham for at få hjælp til at identificere planten. Lige blev ikke skaffet af vejen, da Al-

vin ikke er overbebyrdet med intelligens. Da Oswald fandt ud af hvad der var sket, kunne han ikke gøre andet end at prøve at fjerne alle spor og ledetråde fra familien Halls hus.

Kultisterne har siden holdt en lav profil, selv om de har fortsat deres aktiviteter. Slyngplanterne er begyndt at udvikle "frøbølge", som Miss Pembroke har fundet ud af kan bruges til at udføre en slags zombieficering af et menneske, således at det kommer under Wchigha's kontrol. Gruppen har tænkt sig at udsætte så mange som muligt i byen for dette, og benytte disses assistance (egl. deres liv) til at påkalde Wchigha. Den påkaldelse af Wchigha som Frank Oswald kender er nemlig ikke helt korrekt og kræver derfor større mængder Magic Points end kultisterne råder over.

Således står tingene da Angela og hendes venner kommer til Greenfield for en hyggelig weekend. Der er 6 dage til nymåne.

Scenariet er skrevet således, at der først gennemgås de forskellige begi-

SAGA

venheder i scenariet, hvorefter stederne og de personer, der knytter sig til disse steder, bliver beskrevet. Undtagelser er dog Hall's og kultisternes hjem, der begge beskrives under Begivenheder.

Begivenheder

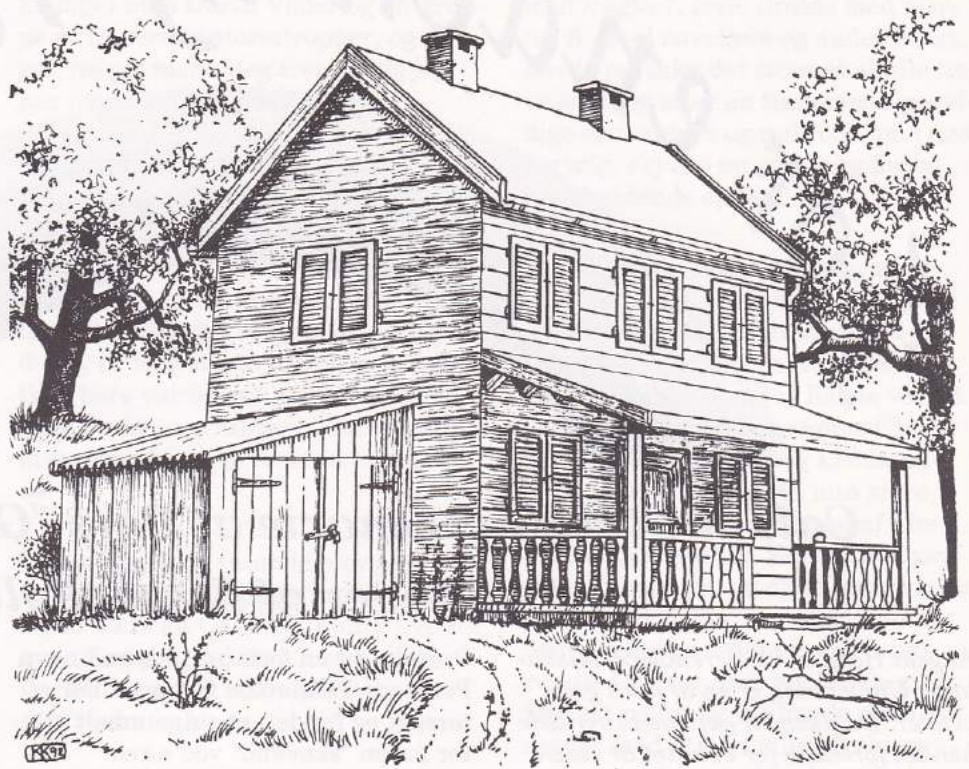
Velkommen til Greenfield

Vejen til Greenfield snor sig i nordvestlig retning fra Arkham igennem et bakket landskab. Efter et par timers kørsel passerer en sidevej, hvor der står et meget gammelt skilt, der annoncerer at det er vejen til Dunwich. En halv snes kilometer senere slår vejen et par skarpe sving, og hen over markerne kan man da se landsbyen. Lige før man kommer ind i byen passerer en mindre kirke.

Greenfield er en mindre by, hvor man næsten tror at tiden har stået stille lige siden byen blev grundlagt...for meget længe siden. Tidens tand har ikke været gavmild imod byens gamle, vindblæste huse. Nogen har dog vedligeholdt en del af husene, der ser jævnt respektable ud. Dette gælder især de huse der ligger ud til byens hovedgade, som I netop passerer igennem.

Hovedgaden er den samme vej som forbinder Arkham med Greenfield. På den anden side af byen fortsætter den nordpå igennem et stort skovområde imod New Hampshire. Langs hovedgaden findes forretninger og deslige. Der er en isenkræmmer, en købmandsforretning, en smedje og en kro. Ved byens gadekær ligger der en lille skole. Her ligger også den eneste officielle bygning, bortset fra landbetjentens hus: rådhuset. Selvsagt er det ikke en stor bygning.

Turen fortsætter ud på den anden side af Greenfield. Her fortsætter I ned af en sidevej. Efter nogen tid passerer et lille, hyggeligt udseende, velholdt hus, som Angela fortæller tilhører



den lokale læge, dr. Fergusson. Kort efter, på kanten til skoven, dukker familien Hall's hus op...

Hall's hus

Huset er bygget af træ og ser ganske rummeligt, omend lidt ubeboet ud. Skodderne er lukkede og haven ser ikke ud til at have været passet i et halvt års tid. I haven findes der nogle træer og buske, samt et bed indeholdende mange forskellige urter, planter og blomster, omhyggeligt sat i system. Indkørslen ender ved et skur, der er bygget på siden af huset, lige ved siden af husets terrasse og hoveddør.

Hvis ingen af spillerne opdager det (Spot Hidden slag), så vil Angela bemærke at det dog var underligt at døren ikke var låst. Nærmere undersøgelser vil vise at hoveddøren har været åbnet med et brækjern, eller lignende. Dette burde vække en naturlig nysgerrighed i folk.

Hele huset henligger i mørke. Der er elektricitet, men den har været lukket for i det sidste halve år. Der er dog stadigvæk petroleumslamper. Huset opvarmes v.h.a. tykmavede, sorte kakkellovne, der fodres med brænde fra en brændestabel omme bag huset. Vandforsyningen består i en pumpe, der kan betjenes manuelt. Den fylder en vandtank oppe på loftet med vand fra en brønd. Vandet kan derpå ledes ned i køkkenet, hvor det kan opvarmes. Der er en del støv og der lugter lidt indelukket.

Huset indeholder tre soveværelser. Det største af dem er tydeligvis mr. og mrs. Halls. Der står en dobbeltseng, to natborde, et dobbelt klædeskab og et toiletbord med et fast spejl. Dette rum indeholder stadigvæk en del af mr. & mrs. Hall's personlige egendele. Rummet er ikke gennemrodet og der er intet usædvanligt at finde her.

Det ene af de to resterende soveværelser tilhørte Angela, da hun boede der. Det andet er et gæsteværelse. Begge indeholder en enkelt seng, et klædeskab, et lille bord og en stol, samt et natbord. Som i det store soveværelse er der intet af interesse at finde her, og rummene er ikke gennemrodet.

Den store stue indeholder en sofa, et sofabord, et spisebord med seks stole og to lænestole foran en stor kamin. Der er intet usædvanligt at finde her, ligesom rummet ikke ser ud til at have været gennemrodet.

Badeværelset ligger ved siden af køkkenet og indeholder et badekar, der får opvarmet vand fra dette. Der er et spejl, en håndvask og en skammel. Intet af interesse og ingen tegn på gennemrodning.

Køkkenet indeholder det som man kunne forvente af et køkken m.h.t. bestik, tallerkener, gryder o.s.v. Komfuret opvarmes af gas fra et par halvfulde gasflasker inde i et skab. Det er også et spisekammer, men alle madvarer der ikke kan holde i lang tid er fjernet (sandsynligvis af boets eksekutor). Der er intet usædvanligt her, og alt er uforstyrret.

Entreen munder ud i et alrum, der giver adgang til de øvrige rum i huset. På væggene hænger billeder af forskellige planter og landskabsmalerier. Et af malerierne er udført i sarte, lyse farver, der giver en nærmest drømmeagtig udsigt over et skønt, solbeskinnet landskab, med en by med gyldne tage fjernt i baggrunden. Motivet er en fremstilling af en by i Dreamlands, men kun folk der har været der i deres drømme, eller folk med Cthulhu Mythos har en chance for at vide dette. Billedet betyder intet: Thomas Hall kendte ikke dets betydning; han kunne bare lide det.

Endvidere findes der et rum, der anvendes som pulterkammer. Der synes ganske rodet, men det synes ikke at hænge sammen med indbruddet. Der findes intet af interesse herinde.

Skuret udenfor er et kombineret værksted og garage. Familien Hall's bil plejede at holde her, men den er blevet solgt af boets eksekutor for at dække diverse udgifter i forbindelse med begravelse o.s.v. Et Spot Hidden slag vil afsløre at den store brændeøkse mangler! (Betydningsløs detalje, beregnet på at gøre spillerne nervøse).

Endelig er der et arbejdsværelse. Det bærer tydeligt præg af en grundig gennemsøgning: papirer, bøger og notater flyder imellem hinanden på gulvet. I rummet findes et stort skrivebord med en højrygget lænestol bagved, samt en række reoler, hvorpå der befinder sig en mængde bøger. Nogle af bøgerne er fotoalbum's, der indeholder fotografier af forskellige planter som Thomas Hall har taget. Hvis ingen af spillerne finder nedenstående v.h.a. Spot Hidden slag, så vil Angela finde det, under oprydningen:

- Der mangler et par billeder i en serie fotografier af skovens planteliv. Negativerne er også væk. De øvrige billeder kan bruges til at deducere omtrent hvor i skoven de manglende billeder blev taget. De manglende billeder blev taget få dage før mordet.

- Et notat af Angelas fader, dateret få dage før mordet (se bilag 1): "Analyser forklarer ikke hensygnen af skovens flora. Det synes nærmest at visne. Forbindelse til det sære regnbuelignende lysskær sidste måned? Udbredelsen er hidtil kun lokal, men hvem ved om det breder sig yderligere? Vil prøve at finde ud af hvor det startede. Måske snakke med Morgenstern..."

Hver aften optræder et mærkeligt fænomen: en time efter solnedgang høres en voldsom mængde Whipporwills (en amerikansk nattravn, hvis kald lyder som dens navn) skræppe op lige i nærheden. Lyden tiltager indtil det næsten er uudholdeligt og hører så pludselig op. Kort efter kommer der en række hårde, kolde vindstød fra nordøst, men buske og blade bevæger sig ikke! (SAN check eller mist 1D4). De kolde vindstød kommer fra området omkring alteret.

Det bør hurtigt blive klart for spillerne at der foregår noget underligt i Greenfield, samt at Angela's fader var ved at undersøge det, lige før han blev dræbt. Angela går gerne med til at udforske omstændighederne nærmere (Keeper: se Angela's stats!), selv om hun er overbevist om at der er en rationel forklaring på det hele.

Miss Angela Hall

STR: 12 DEX: 15 INT: 17 M.P.: 6
CON: 12 APP: 16 POW: 6 H.P.: 12
SIZ: 11 SAN: 20 EDU: 12 D.B.: Ingen

Botany(40), Credit Rating(20), Cthulhu Mythos(5), Debate(30), Dodge(30), Library Use(45), Listen(35), Oratory(60), Photography(25), R/W English(60), R/W Latin(30), R/W German(30), Ride(20), Sneak(25), Spot Hidden(35)



Hvid, europæisk kvinde på 28 år med langt, lyst hår og grønne øjne. Hun har et engleagtigt udseende, heraf hendes fornavn. Studerede botanik på Miskatonic Universitet, hvor hun kom ind p.g.a. hendes høje intelligens selv om hun er kvinde. Hendes venlige væsen gjorde hende vellidt blandt sine medstuderende. Studierne afbrudt da hun en aften fandt sine forældre myrdet på bestials vis og derpå blev indlagt i katonisk tilstand på Hockstetter's Insanity Asylum, New York. Dobbelt-drabet forblev uopklaret. Udskrevet efter et halvt års behandling. Virker umiddelbart normal, bortset fra en irrationel angst for slimede ting (mental association til blodbadet da hendes forældre blev myrdet) og en del "blanke huller" i hendes hukommelse. Dette er imidlertid kun en skrøbelig balance. Jo mere forstyrret hun bliver, jo mere vil hun prøve at bortforklare eventuelle anormaliteter. Det bliver mere og mere tydeligt som tiden går. Hun planlægger at fortsætte studierne og flytte ind i forældrenes hus i Greenfield. Hun er ikke uinteressert i at finde ud af hvorfor forældrene blev dræbt (se ovenstående ang. anormaliteter). Hvis det slår helt klik for hende, så kan hun udemærket (i al stilhed) finde på at samarbejde med kultisterne, som en yderst rationel (?) forlængelse af hendes studier af floraen. At ofre sine venner vil ikke forekomme hende unormalt i den situation, da "man jo må bringe ofre for videnskaben". Hun kan endda finde på at ofre sig selv ("jeg føler mig ansporet til at slå et slag for fars arbejde").

En samtale med professor Morgenstern

Hvis Thomas Hall's notat er blevet fundet, kan Angela oplyse at Morgenstern er en professor og kollega til hendes fader, inde på Miskatonic Universitet. De var sjældent enige om noget og kom altid op at diskutere voldsomt, hvis de befandt sig i samme lokale mere end 2 minutter. At Angela's fader påtænkte at konsul-

tere professor Morgenstern, viser at han havde fat i noget usædvanligt. De af spillerne der klarer et Idea slag vil kunne nikke genkendende til navnet.

Tydeligvis lykkedes det ikke Thomas Hall at konsultere sin kollega, men spillerne kan sagtens tænkes at ville snakke med ham angående en identifikation af Wchigha's slyngplante. Professoren er en stor og massiv mand med buskede øjenbryn under mørkebrune øjne. Hans temperament er iltert, men han er ikke uvenligt instillet overfor Angela og hendes venner.

Efter et par dages undersøgelser må professor Morgenstern give fortabt. Han har aldrig set noget lignende og erklærer at den slags ikke burde kunne gro, og da den da også synes at forvitte bekræfter det kun hans teori. Dog er han stærkt interesseret i at finde ud af hvor den så er kommet fra, og vil ikke være svær at overtale til at tage med ud og studere fænomenet. Han vil dog ikke være i stand til at kaste afgørende lys over situationen, da han (i modsætning til så mange andre professorer og studerende på Miskatonic) ikke kender noget til det okkulte eller Cthulhuoide.

Møde med kultisterne

Der er forskellige måder hvorved spillerne kan møde en eller flere af Greenfield's kultister på. Frank Oswald er sandsynligvis den de har størst chance for at møde; nemlig i hans butik. Der kan de evt. også møde Miss Pembroke der er inde for at handle (og tale fortroligt med Oswald). Alvin Preston befinder sig hovedsageligt på kirkegården, på kroen "Den røde Hane" eller i sit hjem. Kun Preston virker lidt mistænkelig, han er en dyster og ubehagelig person.

På den ene eller den anden måde bør spillerne introduceres til Miss Pembroke eller mr. Oswald. Dette kan foregå når spillerne af den ene eller

den anden årsag er i byen. Kultisterne vil være helt på det rene med at spillerne er deres modstandere, men vil forsøge at narre dem og vildlede dem, uden at afsløre sig selv i forbigarten.

I Prestons hjem forefindes også det lokale hvor han klargør de døde til begravelse, og iøvrigt dyrker sine nekrofile tilbøjeligheder. En omhyggelig undersøgelse af hans hus (Spot Hidden slag) vil afsløre en hemmelig skuffe i et skab, hvor han gemmer smykker og lignende, stjålet fra de døde han har begravet. Kun en meget forsigtig og omhyggelig overvågning af Preston vil afsløre hans anden "anormalitet". Hvis spillerne stiller ham nærgående spørgsmål eller på anden måde viser en unormal interesse for hans aktiviteter, vil han kontakte de andre kultister for at diskutere sagen med dem.

Miss Pembrokes hjem er rimeligt normalt... for en forfatter og litterær forsker. Der er en mængde hylder med opslagsværker, bøger o.l. På hendes skrivebord forefindes et rod af papirer, skriveredskaber o.l., som hun dog udmærket selv kan finde rundt i. Et Spot Hidden slag, efterfulgt af et Idea slag, vil afsløre at der iblandt bøgerne er nogle temmeligt usædvanlige, okkulte bøger. I en låst skuffe i skrivebordet findes hendes samling af latinske noter, samt hendes ufuldendte oversættelse af dem. Hun har også en fortryllet kniv, som hun næsten altid har på sig. Et oversat notat ligger øverst (se bilag 3):

...Skovens mægtige Herre, Han Der Er Skovens Sjæl, Wchigha. Når sølverne skær forsvinder skal Blomstringen markere Hans komme og Hans Rige skal opstå. Vantros blod fortæres til Hans ære og vi, Hans ydmyge tjenere, skal knæle for Hans mægtige skikkelse og Hans Ånd vil gennemstrømme os alle...

Den af kultisterne der har været dygtigst til at skjule sine tilbøjeligheder, er Frank Oswald. Han gemmer en udgave af "Unausprechlichen Kul-ten", samt kopier af miss Pembroke's oversættelser i det pengeskab, hvori han opbevarer forretningens penge. Det er et modbydeligt solidt pengeskab med kodelås. Koden er 654321 (hvem skulle tro det?) og cifrene er skrevet på en lap papir, der er limet på undersiden af skuffen i kasseapparatet. Han har en kniv magen til miss Pembroke's, som han har liggende nederst i en sending køkkenknive i baglokalet, medmindre han skal bruge den selvfølgelig.

Isenkræmmeren Frank Oswald

STR: 11 DEX: 14 INT: 13 M.P.: 14
CON: 5 APP: 9 POW: 14 H.P.: 8
SIZ: 10 SAN: 0 EDU: 19 D.B.: -1D4

Accounting(25), Astronomy(30), Bargain(50), Chemistry(30), Cthulhu Mythos(35), Dodge(43), Drive Automobile(30), Hide(45), Library Use(40), Listen(40), Mechanical Repair(35), Occult(35), Psychology(45), R/W English(90), Sneak(35), Spot Hidden(40), .45 Revolver (1D10+2): 40%
Shrivelling, Summon Dark Young of Shub-Niggurath, Powder of Ibn-Ghazi, Green Finger of Wchigha *, Enchant Knife *, Enchant Amulet *



Byens isenkræmmer er en tynd, lidt svageligt udseende mand på 43 år. Han bruger briller og er tyndhåret. Hans hår er brunt, ligesom hans øjne. Frank er om ikke afholdt, så dog respekteret i byen. Ved siden af sin forretning har han studeret, skønt ikke den slags litteratur som hans bysbørn tror. Han har studeret Miskatonic Universitets udgave af "Necronomicon" og har selv en original udgave af "Unausprechlichen Kul-ten". Igennem sine studier er han blevet en tilbeder af Wchigha, en Dark Young, og leder nu en lille kult på 3 mennesker. Frank har en amulet der beskytter ham imod Wchigha.

Blomstringen begynder

Først ser spillerne krybskytten Billy Jackobs' (se under Billy Jackobs' hytte ved Steder) ulykkelige transformation, som følge af sporerne. Dette burde chokere dem godt og grundigt (1/1D10 SAN), men vel ikke så meget mere, som at andre i byen begynder at opføre sig lige så underligt som Billy. Det vil være svært at påkalde sig hjælp fra officiel side, da byens borgmester (og senere landbetjenten) bliver inficeret og kommer under Wchigha's kontrol.

Efterhånden som nymånen nærmer sig vil flere og flere af Greenfield's beboere blive inficeret med sporer fra slyngplanternes frøkapsler. Det vil de tre Wchighakultister sørge for. Det første offer er Billy Jackobs, selv om det var selvforskyldt (for nysgerrig og ikke forsigtig nok). Senere følger flere af byens borgere, indtil der er en passende mængde (omkring 50-60 stykker, så er der da lidt at skyde på).

Hvis spillerne befinder sig i den del af skoven, hvor slyngplanterne findes, kan de blive udsat for inficering. Inficeringen foregår ved at den modne frøkapsel eksploderer voldsomt af et stærkt indre tryk og slynger støvkornsagtige sporer ud i luften. Folk der er så uheldige at indånde disse

(1/2 Luck slag for at undgå dette) bliver fortæret indefra af sporerne, der udvikler sig til en ny slyngplante. Offeret lever imens det fortæres: til sidst er kun en tynd skal af hud og knogler tilbage... resten er erstattet af slyngplanten. I denne proces skal der slås et resistance roll hver time som ved drukning, ellers begynder Wchigha at udøve mental kontrol over offeret. Efter 4-5 dage vil huden briste og slyngplanten vride sig ud af sit offer, der endelig får fred (SAN 1/1D10). Indtil offerets død kan Wchigha udøve mental kontrol med staklen. Offerets sjælekraft (læs: POW) kan drænes i dødsøjeblikket til brug ved et magisk ritual, så som påkaldelsen af Wchigha. En inficeret person viser tegn på voldsom distraktion, dystert rugende mismod og (hen imod slutningen) stærke smerter.

De tre kultister ved nok til at undgå inficering. Ved nymåne har de tænkt sig at samle alle de inficerede de kan ved Wchigha's alter i skoven. På dette tidspunkt kan spillerne, hvis de ikke allerede har fundet det, lettere finde centeret for skovens forstyrrelser, nemlig alteret. Undervejs i forløbet vil det være muligt at finde stedet i skoven, ved at følge de inficerede personer ud i skoven. De samles ved stencirklen ved midnat, hvor de sørger for at få flere af byens personer inficeret.

Kirkegraveren Alvin Preston

STR: 14 DEX: 13 INT: 8 M.P.: 14
CON: 17 APP: 6 POW: 14 H.P.: 15
SIZ: 13 SAN: 09 EDU: 10 D.B.: +1D4
Cthulhu Mythos(8), Dodge(46), Listen(40), Pharmacy(15), R/W English(50), Sneak(45), Spot Hidden(45), Throw(40), Fist (1D3+1D4): 60%, Head Butt (1D4+1D4): 40%, 12-Gauge Double-barrel Shotgun (4D6/2D6/1D6): 40%, Butcher Knife (1D6+1): 45%
Green Finger of Wchigha *



Alvin er ikke byens mest elskede mand. Han er 48 år og massiv af bygning. Hans hår er sort og øjnene er isblå og han plejer at stirre på folk på en måde der får dem til at føle sig utilpas. Heldigvis for ham ved ingen, bortset fra de øvrige kultmedlemmer (og de er ligeglade), at han lider af to "erhvervsskader": han er både gravrøver og nekrofil. Han kan godt lide at bruge sin kniv på folk. Selvsagt er han er også medlem af Wchigha-kulten. Han havde en amulet ligesom Oswald's, men mistede den ved vejen, hvor han dræbte Angela's forældre.

Forfattersken Penelope Pembroke

STR: 9 DEX: 17 INT: 12 M.P.: 8
CON: 12 APP: 11 POW: 8 H.P.: 11
SIZ: 10 SAN: 0 EDU: 15 D.B.: Ingen
Cthulhu Mythos(28), Dodge(44), Draw(40),
Hide(35), Library Use(50), Listen(40), Occult(20),
Oratory(35), Psychology(45), R/W English(70),
R/W Latin(40), Sneak(35), Spot Hidden(40)
Butcher Knife (1D6+1): 35%
Shrivelling, Green Finger of Wchigha *), Enchant Knife *)

En normalt udseende dame på 32 år, med rødbrunt, krøllet hår og blå øjne. Hun har en mindre formue, af hvilken hun lever, imens hun skriver bøger. Hendes bøger når sjældent et



stort publikum. For nogle år siden faldt hun over nogle gamle, latinske pergament, som hun lige siden har været i færd med at oversætte. Det ledte hende ind i Wchighakulten. Hun er høflig overfor folk, men holder sig på afstand af dem. Greenfield's beboere har ikke noget imod hende, og nogle betragter hende endda med respekt. Hun har en amulet ligesom Oswald's.

"Greenfield Manuscript": Latin, +12%, S.M. x3, -1D10 SAN

Langt ude i skoven lå...

Centeret for skovens forstyrrelser ligger ved en lille, glemt skovsø i den nordøstlige del af skoven. Området omkring søen er tæt indfildret i slyngplanter, der tillige bærer frøkapsler. De fleste af dem er modne og eksploderer ved berøring eller lignende. Endvidere kan disse slyngplanter gribe et offer med deres lange, tynde (men forbløffende stærke, når der er mange af dem) fangtråde. Trådene bores ind i offeret igennem enhver tænkelig kropslig åbning (og igennem huden) og selv hvis staklen frigøres fra planten vil der være plantet sporer i vedkommene, med samme fatale resultater som ovenfor beskrevet.

Hele skovområdet synes omklamret af de slyngplantelignende vækster. De gror overalt. I modsætning til dem I

tidligere har set, har disse en slags knuder på størrelse med en knyttet næve, inde ved deres stængler. En modbydelig lugt af råd og fordærv hænger tungt i luften. Ikke en vind rører sig, på trods af at I kan høre en susen som at en kraftig brise. Det er umuligt at sige hvor lyden kommer fra

Udgravet af jorden ved søen er en cirkel af sten. Hver sten har et enkelt, ret besynderligt mærke på sig (det samme som på Wchigha-amuletten). I midten af stencirklen står en massiv blok af en ukendt, sort stenart der minder om basalt. Den har lange indskriptioner på et ukendt sprog (enkelte indskriptioner kan indentificere det som et større Cthulhuoidt monster for den der kender til den slags). Uinitierede der går ind i cirklen overstrømmes af en følelse af rendyrket ondskab og had (SAN 1/1D6). Både stenblokken og stencirklen synes umulige at skade.

Midt i en lysning ser I en lille sø. Den synes ikke at have et til- eller et afløb. Vandet er mørkt og mudret og synes uden liv. Et stykke længere henne kan I se adskillige bunker opgravet jord. Nede i udgravningen ses en cirkel af sorte stenblokke. Hver af de 42 blokke er en søjle på nøjagtigt 10x40x90 centimeter, sat i en perfekt cirkel med en diameter på 10 meter. Hver af dem bærer et enkelt, arabiske tegn på deres yderside...

Midt i cirklen ligger en stor, flad blok af samme stenagtige materiale. Bortset fra at den er omtrent dobbelt så stor på alle leder, så har den samme dimensioner som de mindre stenblokke. Til gengæld er den overbroderet med et rigt udvalg af tegn, af samme art som det tegn de små blokke bærer. De små blokke står oprejst, hvorimod den store ligger ned. Intet synes at gro indenfor stencirklen...

SAGA



Døren går op...

Hvis kultisterne ikke er blevet stoppet inden nymånen, så vil et stort antal af Greenfields beboere være blevet inficeret af Wchigha's sporer. Disse vil på dette tidspunkt påbegynde en vandring ud i skoven mod alteret. Når de er nået frem, vil kultisterne påkalde Wchigha, der vil komme igennem til denne dimension og slå sig ned i skoven, der dermed vil blive et ret ækelt sted at opholde sig. Læg mærke til at Frank Oswald er nødvendig for denne ceremoni, da han er den eneste der kan bruge formularen Summon Dark Young of Shub-Niggurath. Bliver han dræbt eller på anden måde forhindret, vil det give spillerne 2 dage, men så bryder Wchigha igennem ved egen hjælp, da han har mental kontrol over så mange personer. Selv efter Wchigha's opdukken kan situationen stadig reddes, omend det bliver noget svære-

re. Der er følgende muligheder for at standse planerne:

- Skyde kultisterne. Dette giver imidlertid store problemer med myndighederne. Politijagt på mordere i Staterne er ikke noget der involverer fløjshandsker! Desuden efterlader det stadigvæk stenalteret...

- Brænde skoven ned. Igen problemer med myndighederne, da det er statskov. Brandstiftere er næsten lige så uelskede som mordere. Det er dog muligt at lære formularen "Call Cthugha" fra det latinske dokument som Miss Pembroke er ved at oversætte for tiden: dette ville sikre total ødelæggelse af både skoven og alteret. Desuden ville man dermed kunne undgå anklager om brandstiftelse.

- Sende Wchigha tilbage igen (hvis han er dukket op), ved at lære den afart af "Summon Dark Young of Shub-Niggurath" som Wchighakultisterne kender, enten fra Miss Pembroke's noter eller Frank Oswald's. Dette sikrer freden, da også Wchighaslyngplanterne ville blive fjernet. Det efterlader dog problemet med tre rasende kultister. Husk at Alvin Prestons tabte amulet beskytter een (1) person imod Wchigha, omend ikke imod de tre kultister.

- Sprænge alteret i luften. Dette kræver omtrent en vognladning dynamit, eller tilsvarende. Selvsagt ikke helt let at få fat på og her vil kultisterne stadig være i live og hævnerrige. Endvidere garanterer det ikke at alle slyngplanter udryddes.

Wchigha, en Dark Young of Shub-Niggurath

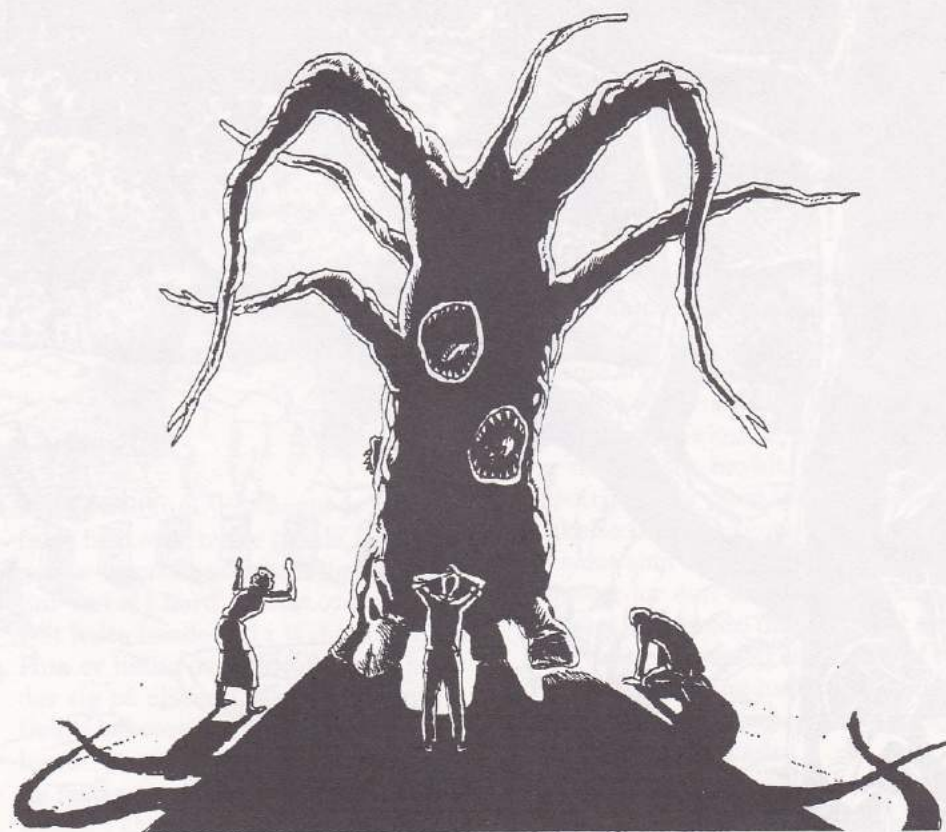
STR: 47 DEX: 18 INT: 19 M.P.: 20
CON: 23 POW: 20 H.P.: 35
SIZ: 47 D.B.: +5D6
Sneak(60), Hide In Woods(80)
Tentacle (4D6+STR drain): 80%
Summon/Bind Byakhee, Shrivelling, Create Gate, Call Shub-Niggurath, Brew Space-Mead, Summon Hunting Horror, Green Finger of Wchigha *, Enchant Knife *)

Denne Dark Young blev for lang tid siden tilbedt ved et gammelt alter, der har ligget begravet. Da nu Frank Oswald og hans kultister har gravet det frem, er Wchigha ude på at etablere sig permanent i skoven. Dem der kommer i vejen for disse planer går det skidt. Så længe kultisterne gør som de får besked på, vil Wchigha ikke gøre dem noget, ja måske endda ad åre lære dem en spell eller to. Hvis Wchigha bliver presset vil han prøve at tilkalde Shub-Niggurath, men foretrækker ellers at have skoven for sig selv.

Afslutning og belønninger

Afhængigt af hvorledes spillerne løser problemet, vil der være et efter spil. De får hver 1D20 SAN tilbage, men kan dog miste det igen hvis oprydningen er inkomplet. Dette giver sig udtryk i en avisartikel en måneds tid senere, som spillerne får øje på i Boston Globe (se bilag 4):

MYSTISK NORDLYS. Ved midnattide observeredes et uforklarligt nordlys på himmelen over den lille by Greenfield. En nattevandrers beskrivelse det som et regnbue-agtigt lysskær af farver "han aldrig havde set før". Fænomenet synes at have været lokalt, da ingen i de nærliggende byer har observeret det...



Steder

Skoven

Umiddelbart synes skoven rimeligt normal. Først når man kommer et godt stykke ind i skoven, vel at mærke i den rigtige retning, vil man finde det påvirkede område. Det er muligt at rationalisere sig frem til stedet ved hjælp af billederne fra Thomas Hall's arbejdsværelse (Idea slag). En inspireret person kunne også forsøge at finde den retning hvorfra de mystiske, natlige vindstød kommer fra. Bemærk at folk der roder rundt ude i skoven også har en god chance for at støde på krybskytten Billy Jackobs, eller finde dennes hytte, der ligger i nærheden af Hall's hus.

I det påvirkede område af skoven er alle træer, buske og lignende ved at sygne hen: bladene har en dårlig farve og falder af o.s.v. Der synes ikke

at være noget dyreliv i nærheden. En ubehagelig stilhed hersker. Den eneste plante der synes at trives, er en ukendt slyngplanteart. Jo dybere man trænger ind i det påvirkede område (og det er ikke umiddelbart indlysende hvilken vej det er), jo flere eksemplarer af denne slyngplante vil man finde: omklamrende træer og buske.

Slyngplanten har trekantede, rødviollette blade, en giftiggrøn stængel, der afsondrer en klæbrig substans. Fra stængelen hænger en mængde lange, tynde tråde. Planten er usædvanligt sej. Dens indre struktur ligner intet kendt indenfor botanikken. Slimet fra stængelen nedbryder metal (som f.eks. et knivsblad) hvis det ikke renses grundigt. Borsat herfra er der ikke nogen problemer med at indsamle et eksemplar af slyngplanten. Afskåret forvitrer den til en rådende masse i løbet af 2 dage. Kommer et

SAGA



menneske i kontakt med slimet, så får vedkommende ubehagelige ætsninger i en fart; det kan dog ikke mærkes, før ætsningen er godt frem-skreden.

Billy Jackobs' hytte

Et lille stykke inde i skoven ligger der en hytte, bygget af træ. Den er groft og klodset opbygget. Der er et enkelt vindue og en dør. Oppe på det skrånende tag ses et kakkelovnør, der dog ikke udspyr nogen røg. Igennem det smudsige vinduesglas ses et flakkende lys (hvis det er aften eller nat).

Hvis nogen kommer i nærheden af Billy Jackobs hytte vil de pludselig befinde sig ansigt til ansigt med en stor, paranoid psykopat med en riffel. I hans bælte ses en stor jagtkniv. Han vil mistro alt hvad de siger og prøve at jage dem bort uden at gøre dem noget, men han er så ustabil at man ikke bør provokere ham alt for

meget (synligt selv på 3 x Psychology slag). Hvis nogen nævner Whippor-will-koret om natten, ser han urolig ud et øjeblik og mumler noget om "dødens budbringere...de kommer efter de dødes sjæle" (gammel folkeover-tro, som f.eks. præsten vil kunne fortælle om...snart vil folk dog få noget at tænke over).

Det er ligegyldigt hvornår folk møder Billy Jackobs, så er han ikke særligt samarbejdsvillig. Han er farligst når man møder ham ved hans hytte, eller ved hans skjulte hjemmebrænderi ude i skoven, og mindst mistroisk hvis de møder ham nede på kroen. Han vil dog aldrig være til nogen hjælp. Hans formål er at være det første offer for "blomstringen", imens spillerne ser rædselsslagne til (se "Blomstringen begynder" under Begivenheder).

Krybskytten Billy Jackobs

STR: 15 DEX: 14 INT: 13 M.P.: 16
 CON: 12 APP: 10 POW: 16 H.P.: 13
 SIZ: 14 SAN: 80 EDU: 10 D.B.: +1D4
 Dodge(38), Hide(45), Listen(45), R/W English(45), Sneak(40), Spot Hidden(45), Track(35)
 .30-06 Bolt-action Rifle (2D6+3): 55%, Butcher Knife(1D6): 45%

Billy er en 34-årig mand der svulmer af muskler. Hans brune øjne (der ofte er rødsprængte) skjules næsten af hans utæmmede, vilde, brune hår og store skæg. Kort sagt: han ligner og opfører sig som en vildmand. Taler sjældent til folk, men skuler til dem. Endnu har ingen grebet ham i krybskytteri, selv om de fleste kender til det. Billy er klart ikke et af Guds gode børn, men har ingen tilknytning til Wchigha-kulten: han er blot det første offer for en "blomstring".

Dr. Fergusson's hus

Der kan være flere gode grunde til at opsøge landsbyens læge, bortset fra hans profession. Hans hus ligger lidt udenfor byen, og da han er amatør-astronom vil han muligvis have observeret "regnbuelyskkæret". Derudover er han utvivlsomt blevet tilkaldt da Angela's forældre blev fundet myrdet.

Om lyskkæret kan Dr. Fergusson fortælle at han havde gjort klar til at tage et foto af nattehimmelen, da han pludselig så det forunderlige syn. "...et pulserende lyskkær på himmelen, sammensat af en mængde farver, ligesom en regnbue, men ikke nogen kulører jeg har set før. Farverne blandedes i mønstre, der hele tiden skiftede. Jeg har aldrig set noget lignende. En ny slags nordlys, måske...". Det startede ved midnatstide og varede et kvarters tid. Han tog adskillige billeder af det, men der var intet usædvanligt at se på de fremkaldte billeder.

Vedrørende mordet på Angela's forældre kan doktoren, hvis hun anmoder ham om det, fortælle at mordet blev begået med en temmelig stor klinge, af størrelse som en slagtekniv. De første hug var ikke dræbende, kun immobiliserende. De øvrige snit synes med fuldt overlæg placeret for at gøre så ondt som muligt, før de endelige, dræbende stød. "Den der gjorde dette var ingen amatør. Vedkommende må have et udemærket kendskab til den menneskelige anatomi...". Dr. Fergusson har ingen alibi for mordtidspunktet (omkring kl. 18:30). Han vil benægte eventuelle anklager og fortæller at han sov for at være udhvilet til nattens observationer, hvilket er sandt.

Dr. Ian Fergusson

STR: 7 DEX: 5 INT: 13 M.P.: 10
CON: 10 APP: 11 POW: 10 H.P.: 12
SIZ: 13 SAN: 50 EDU: 20 D.B.: Ingen
Astronomy(30), Credit Rating(35), Diagnose Disease(50), Drive Automobile(35), First Aid(50), Pharmacy(45), Photography(30), Psychoanalysis(45), Psychology(40), R/W English(100), R/W Latin(20), Treat Disease(50), Treat Poison(40)

Greenfields læge er en hyggelig ældre (45 årig) herre. Han har brunt hår med grånende tindinger og gråblå, livlige øjne. Han går meget op i sit arbejde og er respekteret og afholdt af landsbyens beboere. I sin fritid er han en ivrig amatør-astronom og tager billeder af stjerner. Han tror ikke på det overnaturlige, men hvis han præsenteres for konkrete beviser vil han ikke være afvisende. Han har en ide om at kirkegraveren, Alvin Preston, ikke er helt ved sine fulde fem, men har hidtil holdt dette for sig selv, da denne ikke synes skadelig for sine omgivelser.

Landsby-betjentens hjem

Larry Barker er en kraftig, 42-årig mand. "Politistationen" ligger i hans hjem; egl. består det blot af et værelse han benytter som kontor, og et

rum han har fået bygget om til en celle. Han ynder bordets glæder, hvilket kan ses på ham. Ingen skal fortælle ham hvordan han skal bestyre sit job. Larry er stædig, men ikke dum og selv om han ikke anstrenger sig for at finde ulovligheder, så tager han sig af dem han får kendskab til. Han kender alle beboerne i Greenfield og er respekteret af flertallet af dem.

Hall-dobbeltdrabet er en af de uopklarede sager på hans bord. Efter en kort undersøgelse kom han til den konklusion at drabet sandsynligvis var en sindsforvirret persons værk, der ikke var en lokal: "Det kunne én her fra byen aldrig finde på". Han mener at morderen efter drabet flygtede udenbys og har, efter en resultatløs forespørgsel hos sine kolleger i nærliggende byer, henlagt sagen. Han er utilbøjelig til at tage sagen op igen, medmindre solide beviser foreligges ham.

Han har også en række tyveri-anmeldelser af kvæg og husdyr. Den første startede for lidt over et år siden (7 måneder før drabet på Angela's forældre) og det seneste forekom for tre uger siden (lige før sidste nymåne). Ingen af disse tyverier er opklaret; dyrene er aldrig set igen.

Åstedet

Stedet hvor Angelas's forældre blev dræbt, ser ikke ud af meget: deres vogn blev fundet ved siden af vejen, i nærheden af en bondegård. Vognen var stoppet ved et af de skarpe sving, lige udenfor Greenfield, på vejen mod Arkham. En grundig eftersøgning (Spot Hidden slag) vil afsløre en art medaljon, der ligger i grøften. Den består af en sølvskive ophængt i en tynd lædersnor. På forsiden er indridset en række uforståelige tegn, der mest af alt minder om arabiske tegn (Det er Alvin Preston's medaljon, som han har tabt da han myrdede Angela's forældre).

Gården i nærheden ejes af Will Johnson, en 45-årig, garvet landmand, der er massiv af bygning, skønt normal af højde. Han var udenfor på marken og hørte Angela's skrig, da hun fandt forældrene. Da han fandt frem til mordstedet var hun katakonisk. Will så skyggen af en person bag en busk i nærheden, men vedkommende stak af ind i skoven da han kom til stede. Han sendte en af sine sønner, der også var ude på marken, af sted efter doktor Fergusson og landbetjent Barker.

Hvis han forevises medaljonen, kan han ikke sige hvad det er, men fortæller at præsten måske ved noget, da han studerer den slags "som en hobby". Han kan også fortælle at han har mistet adskillige stykker kvæg sporløst, i den sidste tid (se landbetjenten).

Kirken og præstegården

Kirken er ikke så stor. Det er en typisk romersk-katolsk kirke, blot mindre pompøs end den slags oftest er. I nærheden ligger kirkegården, omkranset af en gammel stenmur. Både kirken og kirkegården synes at have ligget her siden byen først opstod. Lige i nærheden ligger præstegården, et lille, velholdt hus af ældre dato. Længere borte ligger endnu et hus, endnu mindre og ikke særligt velholdt

Fader Richard Phillips er en lille, rund og trivelig præst. Han går meget op i sin præstegerning, hvilket dog ikke afholder ham fra at studere overtro og folkløse som en hobby. Han behandler alle venligt, selv de værste af hans bysbørn. Sidstnævnte undgår dog sjældent at få en belæring om deres synder hvis han møder dem.

Han kan ikke identificere medaljonen, men det giver ham ubehagelige associationer til en passage han har læst i "Prodigies in the New-England Canaan", skrevet af en af hans forfædre, fader Ward Phillips. Fader Ri-

chard har en kopi af denne bog, og kan finde passagen igen (se bilag 2):



...en slags amulet fra en gruppe hedninge der tilbød en skovånd, som de kaldte Weechigae. De ofrede mennesker, såvel som dyr til ære for denne afgud, i en slags heksering nær beoelsen kendt som Greenfield. Centeret for denne afgudsdyrkelse blev aldrig fundet og må antages for skjult af hedningene; de blev dømt som troldekarle og brændt på bålet, uden at en eneste af dem ytrede et ord...

Fader Phillips vil gerne hjælpe, men han tror ikke på afguder o.l., medmindre han konfronteres med en sådan, hvilket vil være et stort chok for ham. Han vil forsøge at bekæmpe den slags med kirkelige besværgelser; desværre en virkningsløs metode.

Landsbykroen "Den røde Hane"

Kroen er blandt de ældste bygninger i landsbyen. Den ser ikke så velholdt ud set udefra, men indenfor er den mere hyggelig. På denne hyggelige landsbykro kan man få slukket sin tørst (hvis scenariet foregår under forbudstiden, bliver sprut skænket diskret op i en kaffekop eller lignende) og stillet sin sult. Her kan man også møde en del af byens beboere, omend ikke alle er lige lette at få i tale når man er "en fremmed". Bl.a. er der store muligheder for at støde på Alvin Preston og en gang imellem Billy Jacobs. Sidstnævnte er dog ikke en populær gæst.

Kroen ejes af Charlie Dawson, en munter, rødhåret og halvtuk mand på 41 år. Han er snakkesalig, men det meste af hans viden er løse rygter, hvilket dog ikke afholder ham fra at komme med spekulationer. Han gør meget ud af at han ikke er

overtroisk, men han tager på den anden side ingen chancer, for tænk nu hvis...

Rådhuset

Denne bygning er knapt så gammel som kroen og kirken. Til gengæld er den langt bedre vedligeholdt. På rådhuset er det muligt at møde byens borgmester, William S. Fairfield. Bortset fra en sekretær er han den eneste der dagligt benytter bygningen. Han er en ældre 49-årig mand, med stålgråt hår og fuldskæg. Af bygning er han senet og sej, hvilket fuldstændigt afspejler hans personlighed. Dette er hans by og ingen "fremmede" skal komme og blande sig i hvordan han styrer den. Han er passioneret cigarryger.

I rådhusets arkiver findes der bl.a. (Library Use slag) kopier af anmeldelserne omkring det stjålne kvæg (se landbetjenten). Desuden findes der obduktionsrapporten på Angela's forældre (se dr. Fergusson).

Nye spells

Green Finger of Wchigha

Gennem en sceance på 1/2 times varighed skabes en åbning til et andet plan, hvorigennem et regnbuelignende lysskær af ujordisk karakter, trænger igennem og skaber grobund for en meget speciel slyngplante. Sceancen koster 40 Magic Points og 1D8 SAN.

Enchant Knife

Ritualet udføres på en kniv af et rent, elementært metal. Den anbringes indeni nogle specielle, geometriske mønstre, hvorpå der messes over den i 3 timers tid. Under processen drænes kasteren for 1D2 POW, der overføres til kniven. Når kniven senere stikkes i et offer, dræner den 1D6 POW. Disse points lagres midlertidigt i kniven og kan benyttes til andre ritualer indenfor 3D8 timer. Kniven ødelægges hvis den udsættes for dagslys.

Enchant Amulet

Dette ritual, der varer en uges tid, bruges til at fremstille en amulet, der beskytter bæreren imod en Dark Young of Shub-Niggurath. I amuletten indrises en række Cthulhuoide tegn, der relateres til Shub-Niggurath. I rituallet indgår tre sjældne, sydamerikanske planter, der er meget svære at fremskaffe. Endvidere koster rituallet kasteren 2 points POW.

BILAG

Bilag 1:

"Analyser forklarer ikke hensigten af skovens flora. Det synes nærmest at visne. Forbindelse til det sære regnbuelignende lysskær sidste måned? Udbredelsen er hidtil kun lokal, men hvem ved om det breder sig yderligere? Vil prøve at finde ud af hvor det startede. Måske snakke med Morgenstern..."

Bilag 2:

"...en slags amulet fra en gruppe hedninge der tilbød en skovånd, som de kaldte Weechigae. De ofrede mennesker, såvel som dyr til ære for denne afgud, i en slags heksering nær beoelsen kendt som Greenfield. Centeret for denne afgudsdyrkelse blev aldrig fundet og må antages for skjult af hedningene; de blev dømt som troldekarle og brændt på bålet, uden at en eneste af dem ytrede et ord..."

Bilag 3:

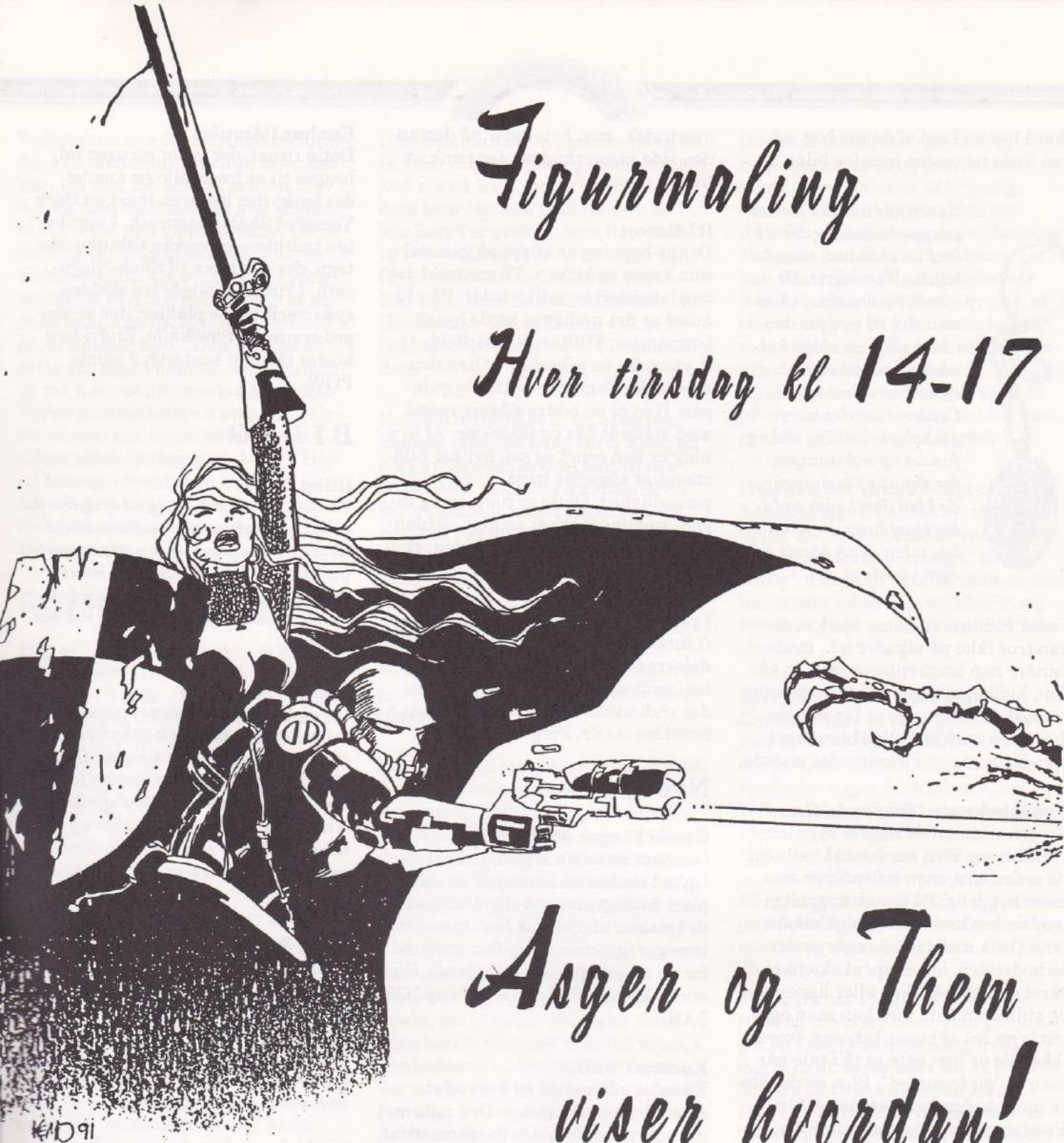
"...Skovens mægtige Herre, Han Der Er Skovens Sjæl, Wchigha. Når sølverne skær forsvinder skal Blomstringen markere Hans komme og Hans Rige skal opstå. Vantros blod fortæres til Hans ære og vi, Hans ydmyge tjenere, skal knæle for Hans mægtige skikkelse og Hans Ånd vil gennemstrømme os alle..."

Bilag 4:

"MYSTISK NORDLYS. Ved midnatstide observeredes et uforklarligt nordlys på himmelen over den lille by Greenfield. En nattevandrer beskriver det som et regnbueagtigt lysskær af farver "han aldrig havde set før". Fænomenet synes at have været lokalt, da ingen i de nærliggende byer har observeret det..."

Figurmaling

Hver tirsdag kl 14-17



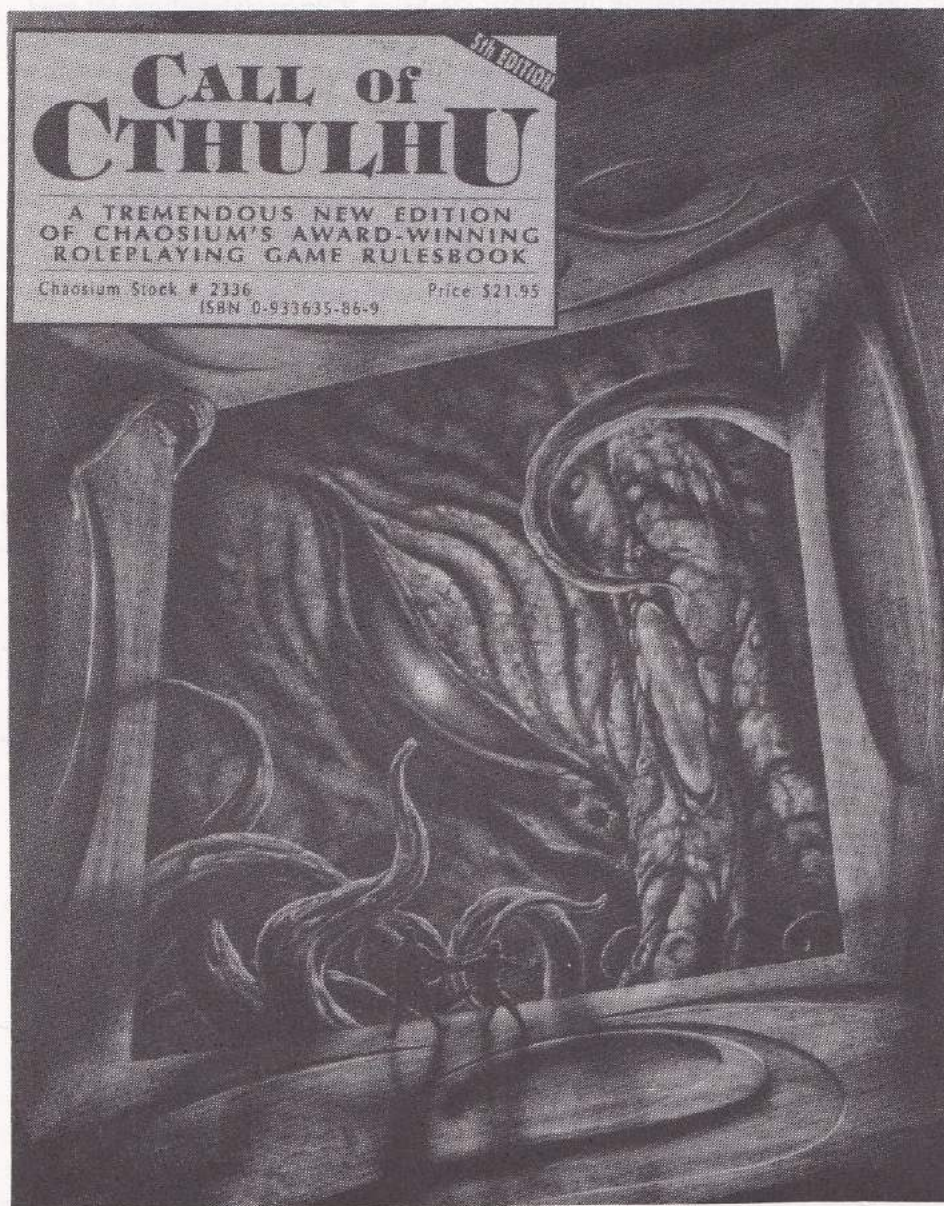
Asger og Them
viser hvordan!

KAZOOM!

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

Call of Cthulhu - den ny udgave

ved Mikkel Kolbak Sørensen



I Marts sender Chaosium en ny udgave af regelbogen til Call of Cthulhu på gaden. Denne bliver den femte af sin slags, siden rollespillet, for omkring ti år siden, første gang så dagens lys.

Folkene bag den nye udgivelse forklarer, at årsagen til regelbogens fornyelse, skyldes den nuværende udgaves uoverskuelighed. For hver gang Chaosium sendte en ny regelbog på

markedet, var der en tendens til, at mere og mere materiale blev proppet sammen i et stort virvar. Resultatet har været, at denne bog med tiden er kommet til at ligne de desorganiserede og fragmenterede værker der omtales i reglerne.

En af hovedopgaverne med 5. udgaven, har altså været at gøre den mere overskuelig. Dette er gjort ved grundig revision, som bla. omfatter:

En ny standardiseret teksttype, nye illustrationer og et ændret sprog (mange af de tidligere inkluderede kommentarer fra redaktionen, er skåret væk). Den væsentligste ændring ligger dog i måden, hvorpå bogens informationer er samlet og stillet op. Et af de store problemer, har tidligere været, at skille de ting spillerne måtte læse, fra det der kun var beregnet som "Keeper's eyes only". At spillerne er i besiddelse af viden om Mythos i Call of Cthulhu eller f.eks. har lært alle monstre udenad, behøver ikke nødvendigvis at skade spillet (det er blot et spørgsmål om godt rollespil), men hvis Keeperen har mulighed for, at overraske folk med et ukendt tentaklet bæst og ingen af spillerne ved, om denne overhovedet vil bemærke et dobbeltløbet haglggevær, affyret i dens retning så er det betydelig nemmere at skabe den rette uhyggelige stemning.

Den nye regelbog er inddelt i fem sektioner, hvor det fra starten tydeligt fremgår, at spillerne kun behøver at læse den første. Første sektion indeholder en generel introduktion til Call of Cthulhu, hvor der bliver gennemgået punkter som baggrund, formål og gode råd i forbindelse med spillet. Som i de tidligere udgaver anbefales det spillelederen, at læse nogle af H.P. Lovecrafts værker (en glimrende idé, selv for folk der ikke har tænkt sig at spille Call!). Den vejledning 1. sektion giver, understreger de ting, der er hovedsagen af godt rollespil i denne form for kampagne: Saml informationer, undersøg problemet, brug hovedet og undgå for meget skyderi.

Som noget nyt, omfatter spillersektionen også en liste, med adresser over formidlere af forskelligt supplerende materiale. Blandt de mest interessante kan f.eks. nævnes magasinet "Unspeakable Oath", som hovedsaglig

beskæftiger sig med Call of Cthulhu, samt en adresse på et amerikansk firma, der forhandler miniature figurer til spillet (noget som er næsten umuligt at opdrive herhjemme!).

Skabelsen af en ny opdager til Call-kampagnen, er endnu en af de ting der er gjort meget mere overskueligt i 5. udgaven. Nye spillere har tidligere kunne løbe ind i problemer, hvad spilperson generering angår, da man i tidligere versioner af bogen, har måtte pløje sig igennem adskillige tætskrevne sider, for at finde informationer om ting som: Færdigheder, Sanitypoints eller indkomst. Nu er de vigtigste oplysninger samlet på to sider (og stillet MEGET pædagogisk op), de mere uddybende ting er der henvisninger til. Som et hjælpende eksempel, på hvordan man laver en spilperson til Call of Cthulhu, gennemgås Harvey Walters, en gammel kending fra tidligere udgaver. Harvey bruges hele bogen igennem til at belyse regeltekniske spørgsmål, hvilket er en stor hjælp, når regler skal vises i praksis.

Inden jeg kigger på afsnittet om færdigheder, vil det nok være på sin plads at nævne en væsentlig udvidelse af den nye grundbog. Indenfor Call of Cthulhu eksisterer der hovedsaglig kampagner i tre forskellige perioder: 1890'erne (i England), 1920'erne og i nutiden. I det nye Chaosium produkt, kan man finde regler der dækker disse tre tidsperioder. Det skal med det samme siges, at de gamle bøger, som Call Now og Cthulhu Gaslights, på ingen måde overflødiggøres på grund af dette. Regelbogen er først og fremmest en samling af basisregler, monstre og magiske formularer, den kan ikke fungere alene som kildemateriale for nogle af de tre perioder. Og det er heller ikke dens opgave.

En meget vigtig del af enhver spilpersons baggrund, ligger i hvilke færdigheder han eller hun er i besiddelse af. Der kommet et par nye færdigheder til og nogle enkelte har fået nye navne. De nye drejer sig om:

Art, Computer Use (hentet fra Call Now), Locksmith og Persuade. Botany og Zoology er i den nye udgave blevet til Natural History, mens Diagnose og Treat Disease er slået sammen til Medicine (Linguist og Pickpocket er tilsyneladende forsvundet uden erstatning). Under afsnittet om færdigheder kan man også finde en tabel over udvalgte våben (en utrolig omfattende tabel af samme slags findes som appendiks). Tabellen er en integreret oversigt over drabelige genstande, der dækker de i bogen tre omtalte perioder. Der er alt fra gamle kavalerisabler, til moderne M-16 maskingeværer.

Afsnittet om Sanity/ Insanity, som er det sidste i 1. sektion, indeholder også nogle ændringer. Der er arbejdet lidt på følge virkningerne af sindssyge. De stakkels opdagere, kan nu komme til at lide af alt fra hukommelsestab, skizofreni og storhedsvanvid, til direkte kriminelt psykose. Til gengæld er listen over forskellige fobier, som spilpersonerne kan udsættes for, blevet kraftigt beskåret. Dette er en skam, da fobierne ellers var en del af det, der virkelig kunne give en person dybde (man kan give et godt eksempel på dette, med en person fra filmens verden. Hvem husker ikke den gode Dr. Indiana Jones og hans fuldstændige hysteriske angst for slanger).

Anden sektion omhandler H.P. Lovecrafts Cthulhu Mythos, en gennemgang af kampagnens uhyrlige guder og monstre, samt informationer (og stats) om nogle personer fra Lovecrafts bøger. Om Mythos skildringen kan man sige, at den i spillemæssig sammenhæng er mangelfuld. Problemet er, at de ældste Cthulhoide skabningers tidlige færden på jorden, kun i lille omfang har nogen betydning for spillet. Der mangler det, som jeg mener er det mest interessante, nemlig baggrund for kultisterne, de ældste guders tilbedere. Dette synspunkt understreges ved hjælp af en kronologi over "The Mythos Prehistory of Earth", som starter 4.6 mia. år før vor tid og slutter med dan-

nelsen af den romerske republik. Man savner nogle data, som ville dække Mythos hændelser i den manglende periode, dvs. de ca. 2500 år op til nutid.

Sektion 2. er hovedsaglig fyldt med Call of Cthulhu universets forskellige skabninger. Blandt de nye som er kommet til kan bla. nævnes: Hypnos (the Lord of Sleep), Tulzscha (the Green Flame), Bokrug, Eihort, Quachil Uttaus og Yibb-Tstil (der er endnu flere i 5. udgaven, nogen af dem er endda endnu sværere at udtale). I modsætning til de tidligere CoC regelbøger, er de almindelige væsner her tænker jeg f.eks på sorte næsehorn og bengalske tigre - samlet med de mere mærkværdige og ikke spredt i flere afsnit. Denne del af bogen afsluttes med et afsnit om personligheder fra Lovecrafts fortællinger. Dette koncept er genialt, tænk at kunne opleve Joseph Curwen, Edward Pickman eller Wilbur Whateley i sin egen kampagne det er en idé med perspektiver. Dog opdager man, til stor skuffelse, at Chaosium folkene har misrøgtet den gode idé, ved at lave dette afsnit for unuanceret. Beskrivelserne består af et kort Lovecraftcitater omhandlende hver af de pågældende personer, ufatteligt lidt om deres baggrund og så deres stats og færdigheder.

Magi har altid haft en central rolle i Call of Cthulhu og det er netop magien, samt de tilhørende formularer og mærkværdige bøger, der behandles i 3. sektion.

Denne sektionens første afsnit, der omhandler Mythos bøger, er et af den nye regelbogs grundigt gennemarbejdede. En bog med informationer om Cthulhu Mythos, gru-opvækkende monstre og underlige formularer, er noget af det bedste (eller rettere værste?) en opdager kan støde på. Enhver Keeper, der på et eller andet tidspunkt har udleveret et Mythos værk til sine spillere, vil have bemærket hvordan de kaster sig over den, som en flok glubende ulve. Der kan imidlertid opstå problemer, hvis



spillerne stiller alt for specificerede spørgsmål om bogens indhold eller udseende. De tidligere udgaver af CoCregelbogen, indeholdte kun minimale oplysninger (de elementære om: Sanity mistet, spell multiplier, forøgelse af Mythos viden og sprog). Nu er der flere sider med spændende detaljer om de forskellige bøger (f.eks. beskrivelser af indbinding, sideantal, hvor de kan findes mm.). Bogen over alle Cthulhubøger, er "The Necronomicon". En halv sides beskrivelse af dette storslåede værk og dets fantastiske historie, runder smukt første afsnit af.

En omfattende gennemgang af diverse magiske formularer, udgør størstedelen af 3. sektion. Afsnittet er delt op i "The Greater Grimoire" og "The Lesser Grimoire". Forklaringen på denne opdeling er, at "The Greater" består af de formularer som man, ud fra de ting der hentydes i Lovecrafts (og visse andre Mythos forfattere) noveller, direkte kan udlede må eksistere. "The Lesser" er forskellige andre, blandt andet hentet fra forskellige Chaosium udgivelser, som kan bruges hvis Keeper og spillere ønsker det. Der er kommet en del

nye formularer til, så enhver kampagne kan nu krydres med tilpas væmmelig magi.

Bogens fjerde sektion rummer gode råd til Keeperen, samt fire scenarier der er specielt beregnet som introduktion til spillet. "Keeper's Lore", dvs. alt hvad spilletiden bør vide før han eller hun går igang, har altid været et svagt punkt i reglerne. Call of Cthulhu er nok et af de rollespil, der stiller de højeste krav til den person der skal styre begivenhedernes gang. Alligevel fyldte afsnittet med tips og idéer kun tre sider i 4. udgaven. Dette er blevet forbedret med den nye regelbog. Afsnittet fylder nu omkring ni sider og omhandler: Forberedelse, spilatmosfære, Sanity i spillet, samt scenarie/ kampagne opbygning. Afsnittet er ikke perfekt, men det er også svært alment at råde andre en velfungerende måde at køre en Cthulhukampagne på, lærer man af egen erfaring.

De fire scenarier drejer sig om:

"The haunter" som er en revideret udgave af den gode gamle klassiker The Haunted House (dette scenarie har

været med i regelbøgerne siden begyndelsen).

"The Madman" er en god gammel-dags og ganske forudsigelig lille historie, om en gammel mand der opfører sig mærkeligt.

"Dead-Man Stomp" som foregår i 1920'ernes Jazzmiljø (et godt og virkeligt morsomt scenarie, hvor bla. Louis Armstrong medvirker).

Det vides endnu ikke hvad det sidste scenarie bliver, da det endnu ikke var færdigt, da SAGA redaktionen fik 5. udgaven som Previewkopi.

En af de bedste nyskabelser i denne femte udgave er inkluderingen af et afsnit om retsmedicin. Dette blev for første gang udgivet i forbindelse med Call-Now, men er nu altså med i hovedbogen. Afsnittet giver en grundig gennemgang af retsmedicinsk viden skabt helt tilbage fra 1890 og frem til moderne tid. For overskuelighedens skyld har man valgt at opdele gennemgangen i de tidsperioder som Call hidtil har beskæftiget sig med. Virkemåder og brugbarhed af forskellige efterforskningsmetoder gennemgås, der iblandt kan nævnes: Fingeraftryk, blodtyper, ballistik, vævs- og hårtype bestemmelse, samt tandsæt. I afsnittet beskrives også retsmedicinens funktion og begrænsninger. En omhyggelig gennemgang af de fysiske forandringer der sker med kroppen efter døden er indtrådt, hører klart til et af bogens mest delikate indslag.

Når man tager hele den nye udgave af CoC regelbogen i betragtning må man sige, det er lykkedes for Chaosium at forbedre produktet. De har præsteret at udvide materialet og samtidig gøre 5. udgaven mere overskuelig. Bogen vil være en glimrende introduktion til nye rollespillere, der ønsker at bevæge sig ind i Cthulhu universet.

*Ph'nglui mglw'naffi Cthulhu R'lyeh
Wgah'ngl fhtan.*

SAGA

Brevkassen

Hej SAGA

Efter at have modtaget SAGA nr. 11, ser jeg til min dybe skuffelse, at Paul, Lars og Palle ikke er med til at lave SAGA længere, og da Merlin er holdt op for et stykke tid siden, er der ingen fra det oprindelige SAGA hold tilbage. Det var disse numre jeg personligt synes bedst om. Numrene 4-10 var også udmærkede, men standarden var dog gået lidt ned. Hvis standarden 4-10 kan holdes af den nye redaktion, vil det være allertidstid. Dette er en opfordring til ikke at ændre et godt blad til noget i KAOS og Fafner Tidende standard.

Lige en kommentar til nr. 11: Dæmonen i Tågebjergene er et af de bedste fantasyscenarier jeg har set i lang tid, men hvorfor har I ikke givet Basic Roleplaying stats, så vi mange Drager og Dæmoner fans kan bruge det? Artiklen om nid var god. Dejligt at se udbygninger til et dansk rollespil.

Det er godt hvis SAGA bliver ved med at være alsidig, så vi om et par numre undgår at få 2 scenarier til A/D&D, en artikel til D&D og anmeldelser af det nyeste AD&D ind ad døren.

Til sidst: Gør jer det til en regel at sætte A/D&D, DoD, og måske andre fantasyspil stats på fantasyeventyr, da det vil øge alsidigheden en hel del.

Håbefulde RPG hilsener indtil nr. 12

Kim Hyldgaard, Hammerum

PS: Er det i orden hvis jeg sender 2 scenarier ind til konkurrencen?

Hej Kim

Når der ikke var Drager og Dæmoner stats på Dæmonen i Tågebjergene, skyldes det at vi var i tidnød. Drager og Dæmoner er et system, som vi vil prioritere højt i fremtiden, og alle fantasyscenarier, hvor det vil passe til, vil vi lave Drager og Dæmoner stats til.

Selvfølgelig kan du godt sende 2 scenarier ind til konkurrencen. Iøvrigt har vi forlænget fristen for at sende scenarier ind til 10. marts, da der ikke var adresse i på den side, hvor konkurrencen blev omtalt. Scenarier skal sendes til Spiltidsskriftet SAGA; Ermelundsvej 92D; 2820 Gentofte.

Kære Saga!

Det er tredje gang jeg skriver til jer. Hva' fa'en er meningen?! Var det ikke en idé at bringe reglerne til Clay-O-Rama?. Eller i det mindste oplyse mig om et sted jeg kan få fat i dem?! Bladet, hvor de var trykt er næsten umuligt at få fat på.

Bo Clausen; Kirsebærvej 5; 3200 Helsingør; Tlf. 48 71 28 86.

PS: Jeg ved at hvis I svarer på dette er der virkelig mange, der vil blive glade...

Kære Bo

Det er desværre ikke altid, der er plads til alle læserbreve. Men vi når altid at læse dem inden vores ildspyende drage brænder dem til ukendelighed. Med hensyn til Clay-O-Rama er vi ved at prøve at få lov til at trykke reglerne.

Venlig hilsen, Kasper

Til Saga

Jeg har nogle spørgsmål, jeg håber I kan svare På:

- 1) Hvornår kommer der noget til Palladium (eventyr o.lign.)
- 2) Hvad med nogle eventyr til Top Secret?
- 3) Kan I lave en beskrivelse om hvordan man skaber et godt scenarie, noget om opbygning og kampagnebaggrund og hvordan man fortæller, så spillerne bliver interesserede.
- 4) Hvor meget har Palladium udgivet?
- 5) Kan man sende en beskrivelse af sin person til jer og få en tegning af den?
- 6) Kan I lave en anmeldelse af Rifts og Space Marine?
- 7) Kan I ikke lave noget om hvordan man skaber en uhyggelig stemning i spillet?
- 8) Kan Ravenloft bruges til andre rollespil end AD&D?
- 9) Hvad med noget om hvordan drager lever (når de ikke dræber eventyrere)?
- 9) (9 igen?, red.) Kan I lave et træfplaceringssystem til D&D, Palladium og andre fantasy spil?

De mest afskyelige hilsener til et super godt blad

Michael Heilemann; Fælledvej 20; 9900 Frederikshavn.

Til Michael

Med hensyn til Palladium og deres nyheder, så skriv til Palladium Books, 5926 London Ave., Detroit, Michigan, 48210. Du kommer også med en

SAGA

masse artikelforslag. Det er muligt at vi i redaktionen selv vil skrive nogle af de artikler, men jeg vil bruge lejligheden til at opfordre alle, der har tænkt på at skrive en artikel til SAGA, til at gøre det, og overveje nogle af Michaels forslag. Eventyr til Top Secret vil vi dog næppe trykke, da spillet ikke kan købes mere, og TSR har opgivet det. Man kan ikke få en tegning af sin person hos os. En stor del af Ravenloft sættet kan godt bruges til andre systemer, bl.a. afsnittene om hvordan man skaber en uhyggelig stemning og de flotte kort over systre slotte. Kapitlerne med nye spells og magic items vil derimod være svære at overføre til andre systemer. Se iverdigt min anmeldelse i nr. 10.

Venlig hilsen, Kasper

Hej SAGA

Jeg er en dreng på snart 13 år. Jeg spiller Dungeons & Dragons med nogle af mine venner. Vi skal snart igang med Rædslernes Ø, modul X1, og så ser jeg at der er en tabel, som enten jeg ikke kan finde ud af at læse, eller også er der lidt kuk i den. Jeg har sendt tabellen med i brevet, så I kan se om der ikke er noget galt, eller det bare er mig. Jeg vil også gerne spørge om Companionsættet på et tidspunkt bliver oversat til dansk. Tilsidst vil jeg gerne spørge om der findes nogle personskemaer på dansk, fordi jeg har søgt i så mange forretninger, men hvis I har nogle er jeg meget interesseret i dem.

Hilsen, Jonas Sørensen

Hej Jonas

Her er den rigtige tabel:

Klasse	Niveau	Livsanskuelse	Køn
1t10	1t12	1t8	1t6
1-6 Menneske	1-5: 1.	1-3 Troværdig	1-3 Mand
7 klerik	6-8: 2.	4-5 Neutral	4-6 Kvinde
8 Kriger	9-10: 3.	6-8 Uberegnelig	
9 Magiker	11: 4.		
10 Tyv	12: 5.		

Companion sættet bliver ikke oversat, måske Rules Cyclopedia. Spilpersonskemaer er kommet.

Venlig hilsen, Kasper



Som indlæg til debatten omkring nørderi, som i SAGA 11 blev fortsat med artiklen "Jeg er også en nørd" har brevkassen modtaget følgende brev. Det kommer fra formanden for Viborg bræt og rollespilsforening, Lars Andresen og Chefredaktøren for "Munins Kvad" Mads Hedegaard;

"Til SAGA og Martin S. Winther...

Du er naiv, Martin. Med mindre din artikel henvender sig til 12 - 14 årige, har vi et par kommentarer.

De fleste af Danmarks rollespillere, er ganske bevidste om, at alt kan overdrives. Endvidere har de også styr på, hvor meget tid de vil bruge på familielivet i forhold til rollespil. Det handler om et valg man selv er i stand til at tage. Din ordinære og hyggelige start på rollespil, er vel ganske ligegyldig for rollespil i Danmark, og selv om jeg også har købt D&D basic sæt og spist på burgerbar, identificerer jeg mig ikke med dig.

Jeg tror ikke, at du hjælper nogen, ved at fortælle dem, at de ikke skal være bange for, at indrømme at de er nørder. Det er ikke smart eller klogt at være en nørd.

Måske er der en sammenhæng mellem nørders popularitet, og hvor højt det er at tilhøre denne gruppe af personer. Og nej! Vi er ikke nørder. Der er mange, meget intelligente personer som spiller rollespil og derfor virker din artikel noget malplaceret.

Derudover forveksler du begreberne racisme og diskriminering.

M.v.h. Lars Andresen og Mads Hedegaard

P.S. Hvad kom først? Nørden eller Rollespillet"

Svar:

Først, tusind tak for jeres indlæg. Debat bliver til prædiken hvis den står uimodsagt.

Lad denne høflige indledning stå i lyset af jeres egen ikke mindre betænksomme konstatering.

Min artikel henvender sig til alle som anser rollespil for at være en beskæftigelsesværdig hobby. Specielt til meningsdannere som jer.

I har jo netop bare check på det med at indpasse hobby og fritid, harmonisk og glidningsløst. Så er det da også pokkers egoistisk bare at lukke øjnene og sige VI er ihvertfald ikke nørder, hvad der så forøvrigt er galt med at være "det"?

"Denne gruppe af personer" ???, jeres egne ord. Hvad var det nu med racisme og diskriminering. For jer, er nørder altså en slags undermennesker. Og helt sikkert nogen I ikke ønsker at være en del af. Det må så stå for egen regning.

Svaret fortsættes på side 34

SAGA



UDSOLGT?

Nej, ikke hos os!

Hvert enkelt Gazetteer-Modul beskriver et land i den kendte verden (Dungeons & Dragons), alt er medtaget inkl. historie, landkort, kultur, pengesystemer og beskrivelser af landet og dets indbyggere.

Desuden er der også eventyr og til tider brætspil med!

De kan selvfølgelig også bruges til Advanced Dungeons & Dragons!

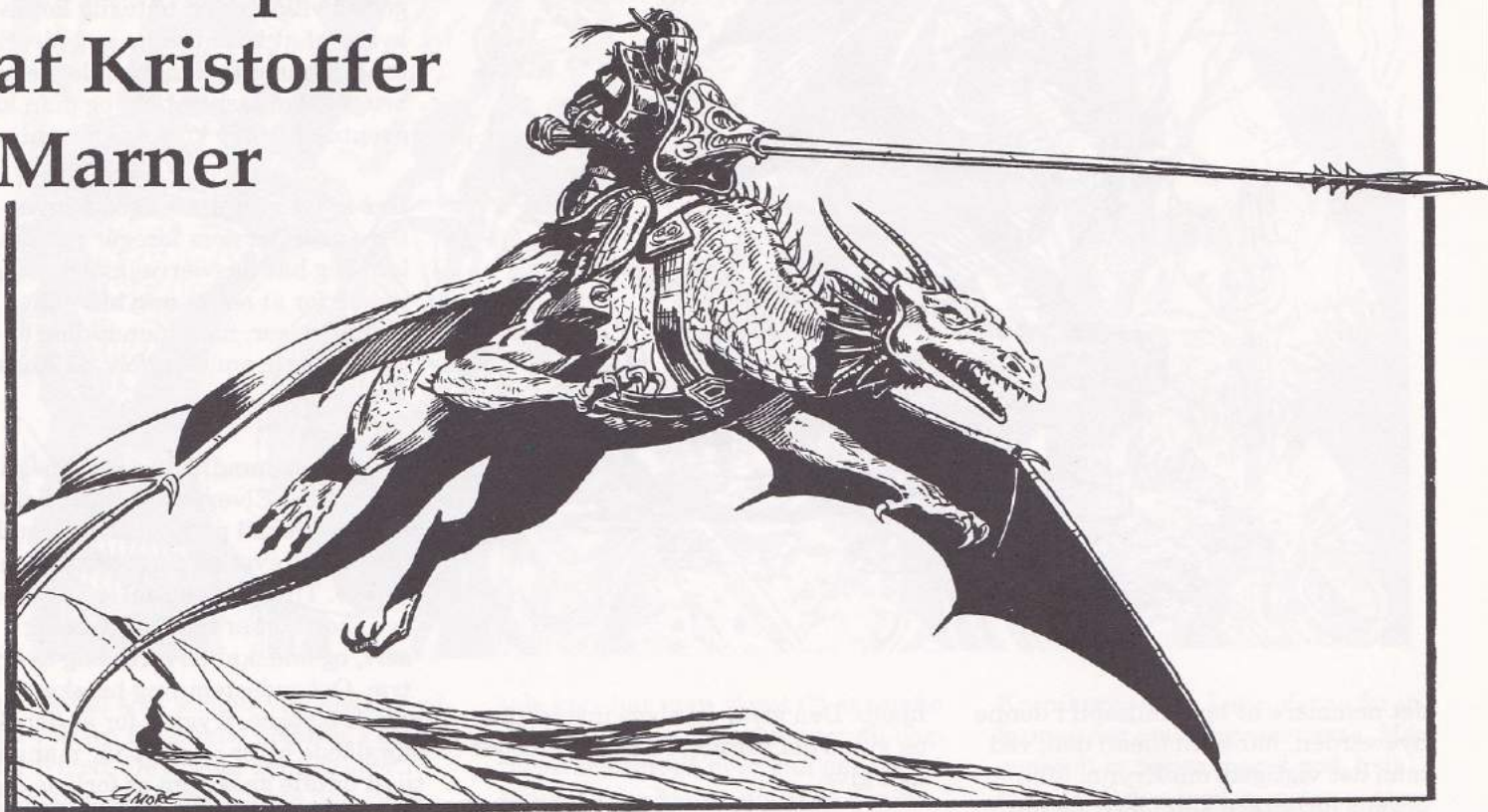
Med venlig hilsen

B.O. Bøger

- | | | | |
|--------------------------|----------------------|---------------|------------------|
| <input type="checkbox"/> | Lyngby Storcenter 54 | 2800 Lyngby | Tlf. 45 87 04 45 |
| <input type="checkbox"/> | Rødovre Centrum 116 | 2610 Rødovre | Tlf. 31 41 04 85 |
| <input type="checkbox"/> | Rådhusortvet | 7100 Vejle | Tlf. 75 82 05 44 |
| <input type="checkbox"/> | Kongensgade 33 | 6700 Esbjerg | Tlf. 75 12 11 77 |
| <input type="checkbox"/> | Vestergade 59-61 | 5100 Odense C | Tlf. 66 11 40 33 |



Dragonlance - Den episke verden af Kristoffer Marner



En skæbnesvanger dag opdagede nogle mænd en ny verden. Mændene levede i området omkring den store sø Lake Geneva, men den verden de opdagede var på én gang langt bort og tæt ved.

De sendte et lille selskab ind for at undersøge den nye verden. Selskabet blev ledet af to dygtige opdagelsesrejsende, Margaret Weis og Tracy Hickman. De kom ind i verdenen netop da en krig rasede, en krig mellem det gode og det onde. Ved det lille selskabs hjemkomst, til denne verden, skrev de 6 bøger om den nye verden.

Denne nye verden er Krynn. Bøgerne er Krønikerne og Legenderne (disse to serier er blevet oversat til dansk). Siden hen er flere blevet sendt ind for at opdage og fortælle om den nye verden. Flere bøger er blevet skrevet, langt fra alle af dem er sande historier fra Krynn. Efter Legenderne og Krønikerens store succes har mere el-

ler mindre talentløse forfattere forsøgt at tjene penge og ære på den nye verden.

Jeg er blevet bedt om at prøve at give et overblik over hvad der er reelt materiale omkring denne verden, og hvad der er plattenslageri. Da jeg ikke har været i denne sagnverden, bliver min vurdering bygget på de før nævnte første beretninger fra verden, og min personlige tro.

Til dem der aldrig har læst eller hørt om Krynn, vil jeg beskrive en kort rejse om verden. Rejsen må desværre være så kort, da min plads her i bladet er begrænset. En vigtig ting før vi tager afsted er, at på Krynn er drager ikke et så sjældent syn.

Vi starter vor rejse ved det kolde syd. Isen strækker sig så langt øjet rækker. Man bliver næsten blændet af morgensolens stråler som reflekteres

af sneen. I næste øjeblik er vi oppe i luften, vores krop føres med stor fart mod nord. Vi passer langstrakte stepper, hvor ulvekobler vandrer i deres evige jagt på føde. Under os forsvinder byen Tarsis, som engang var en af de største havnebyer i verden, men nu, efter kataklysmen, er byen landfast. Hurtigere og hurtigere går det. Det der føres os frem er vor rejsefælle, dragen Drox. Vi passerer en gruppe riddere fra Solamnia, middagssolens stråler får deres rustninger til at skinne som fakler. Nogle af disse prøver at følge os på deres drager, men Droxs stærke vingeslag får dem hurtigt til at blive sorte pletter mod den blå himmel.

Ridderne og de andre af Krynns klasser og racer er beskrevet i bogen *Dragonlance Adventures* som er en regelbog. Den er udarbejdet af de to føromtalt opdagelsesrejsende Margaret Weis og Tracy Hickman. Det er en godt gennearbejdet bog som gør



det nemmere at lave rollespil i denne nye verden, har man (læst) den, ved man det vigtigste om Krynn. Men bogens forfattere kan mere, de har samlet en bog om alt det, der ikke er absolut nødvendigt, fx. sange, madopskrifter og forskellige folks personlige noter. Denne bog, *Leaves from the Inn of the Last Home*, rummer derudover også en gennemgang af nødvendige informationer, så hvis man ikke har *Dragonlance Adventures* ved man de store træk i Krynns historie og væsen. Men *Leaves from the Inn of the Last Home* er en meget underholdende bog, spændende læsning for dem der er interesseret i udforskningen af en ny verden.

Med blandt de første på Krynn, var også malere hvis opgave det var at fremstille billeder fra verdenen, billeder som rummer denne fantastiske verdens stemning. Disse billeder er blevet brugt til kalenderforsider og til diverse bøger, men de har også fået en bog for sig selv, *The art of Dragonlance*. Hvis man planlægger at spille i - eller måske ovenikøbet selv rejse til - Krynn, er denne bog en stor

hjælp. Den giver en slags inspiration og viden om verden, som kun billeder kan give.

Mod øst kan vi nu se ruinerne af byen Sanction. Det var i denne by at mørkets tjenere, Drageherrerne, havde deres højborg. Hvis man ser godt efter kan man i syd/østlig retning se Silvanestis grønne skove, det er et af de tre steder der bor elverfolk. Vi få desværre ikke tid til at ser nærmere på dem denne gang. Vi sætter nu kurs mod nord.

Hvis man i modsætning hertil ønsker at blive på kontinentet Ansalon, og lader spilpersoner leve, kæmpe og døder, kan man købe en del færdig lavede moduler. De første der kom var en serie på 14 moduler. I blandt disse 14 er: en DM-guide bog (nr 5.) som kan ses som forløber til *Dragonlance Adventures*, og et brætspil som gennemspiller hele krigen mod ondskaben (nr 11.). Denne serie har et stor problem: Der er kun én vej at gå, og det er den vej som heltene går i Krønikerne. Det gør at DM'en enten må inprovisere meget (og det er jo ikke

idéen med færdiglavede moduler), eller han må tvinge spillerne til at gå en vej som er beskrevet, og det kan være lidt ødelæggende for spillet. Plottet bag er egentlig meget godt, hvilket er en naturlig konsekvens af at Krønikerne er gode. Efter min mening kan modulerne kun bruges som inspiration, og man kan eventuelt bruge kort og encounters.

Der er ud over disse også udgivet flere moduler som foregår på Ansalon. Jeg har desværre ikke haft mulighed for at sætte mig ind i alle nyudgivelser, men blandt dem er en tredelt serie om elverfolk på Ansalon.

Oak Lords handler om Qualinesti efter krigen. Elverne vender tilbage fra deres eksil på Southern Ergoth (de blev drevet på flugt af Drageherrerne). Til deres rædsel ser de at deres skov blot er en skygge af sig selv, og ondskaben lurker bag hvert træ. Opbrudsstemning hersker blandt elverne, frygten for at deres storslåede by er i ruiner får mange til at udtale ønske om at forlade det fædrende hjem for altid. Men en lille gruppe eventyrere drager ind for at finde sandheden omkring deres by. Her begynder så et "hack and slash" modul af de værre. Diverse onde skabninger skal nedkæmpes, og det ender så galt at de ydre planer også blandes ind i historien. Skribenterne bag dette modul har nok aldrig været på Krynn. Der er efter min mening ingen spore af den mystik og spænding som indhyller denne skjulte verden.

Der er *Wild Elves* langt bedre. Det er et modul der foregår på Southern Ergoth, den som de to "civiliserede" elverklaner drog til, da drageherrerne raserede Ansalon. De mere primitive vild elvere blev underlagt de nyankommende sægtningen vidunderlige (?) civilisation. Gennem trældom og anden undertrykkelse skulle de "vilde" elvere lære at opfører sig ordenligt. Modulet starter med at et gammelt sagn, omkring en fredens dal *The Valley of Perfect Silences*, der



bliver det som samler vild elverne, eller rettere Kagonesti elverne, i kamp for frihed. De bryder Is og drager mod den sagnospundne dal. Efter mangt en fare når hvad de tror er deres redning. Men ak, skindet bedrager...

Dette er et modul med store muligheder. Det åbner mulighed for at spillerne ikke nødvendigvis hjælper Kagonesti fra starten, og hvordan historien udvikler sig er ikke sikkert, det kan gå grueligt galt!

Drox hylér af glæde mens vi flyver over kontinentet Ansalons nord spids. Og imens dragens hyl stadigvæk ryger i vore ører, ser vi Ansalon forsvinde mod syd, og under os er havet.

Hvis man vil have en nærmere beskrivelse af kontinentet kan man købe *The Atlas of the Dragonlance World* lavet af Karen Wynn Fonstad. Om hun har været på Krynn eller bygger sit atlas på andres kort ved jeg ikke. Men atlasen i sig selv rummer mange dumme fejl som ubrugelige kort. På mange af de store dobbelt

side kort har man glemt (?) at tænke på den plads som hæftningen til bogrygge kræver, så man kan ganske simpelt ikke se alt hvad der er på kortet. Når det her er sagt, så skal det siges at nogle af kortene eller oplysningerne i bogen kan bruges, og faktisk er gode. Men en serie DM må selv tænke eller tegne sig til en del kort.

Mens solens sidste stråler farver himlen rød, skimter vi det nordlige kontinent Taladas. Drox bevæger sig opad, så vi kan se ned over det næsten cirkulære kontinent. Men det er ikke kun solen stråler der farver himlen, fra Taladas' midte ser vi det røde lys den glødende lava, som ligger som en perle midt i det barske land, og føler varmen som kommer os imde, mens vi dukker ned mod denne glødende indsø. Drox fryser hånlige af varmen.

Før jeg vender mit blik, og denne anmeldelse, helt væk fra Ansalon vil jeg lige nævne *Dragonlance Monstrous Compendium*, som rummer væsner fra både Ansalon og Taladas. Forfatterne bag har ikke nærlæst

Krønikerne eller Legenderne for informationer omkring væsnerne. Men generelt er bogen meget god, hvis man er til den med monstrous compendiums. Efter min mening er det langt fra nødvendigt, da mange monstre er beskrevet i diverse andre udgivelser. Men hvis man har tænkt sig at lave en Dragonlance kampagne for en længere tidsperiode kan den være meget god at have.

Taladas. Den tabte verden, som TSR kalder den. Jeg ved ikke rigtigt om i hvor stor grad den er tabt, men den mangler noget af den stemning der præger Ansalon. En stemning man får gennem at læse romanerne. Taladas minder om mange andre rollespils verdener. Der er udgivet et box set, *Time Of The Dragon* omkring den, det rummer mange gode beskrivelser af racer. Hvor der også følger nogle rigtigt gennemførte illustrationer med. Men folkene bag har forsøgt at give den et særpræg, hvilket ikke nødvendigvis er galt, men gnomerne er gået for vidt. Deres teknologi er på højde med 1800-tallets industrilande....



Den før omtalte lava er en stor lava indsø, i hvilken det er lykkedes gnomerne at lave skibe som kan tåle varmen (!). Alt i alt en verden, der behøver meget arbejde før den nå op på niveau med Ansalon. Der hersker blandt skriftkloge en del tvivl om, hvorvidt denne verdensdel virkelig er en del af Krynn eller blot onde menneskers løgne. En diskussion jeg ikke vil tage op her. Men Taladas er indpasset i Ansalon historien, så der bliver ikke problemer, hvis man bruger dem begge.

Der også er nogle moduler til Taladas, her vil jeg kigge på en serie på 3 moduler; *Dragon Dawn*, *Dragon Knight* og *Dragon's Rest*. *Dragon Dawn*, lavet af Deborah Christian, er det første i denne serie, og kan spilles som en helhed eller som tre enkelte moduler. Jeg vil her prøve at skitsere det overordnede plot som det vil se ud hvis man spiller alle tre. Den før omtalte krig raser på Ansalon, og nogle Taladas' drager er begyndt at drage mod Ansalon for hjælpe med i krigen. Der er dog stadigvæk en del der holder sig neutrale, de kaldes Othlorx. Men så en dag

starter er nedslagtning af gode Othlorx drager. Er der en mening bag denne galskab? En lille gruppe (spillerne) sendes ud for at undersøge disse ting. Plottet er lidt kedeligt og rummer ingen store overraskelser. Men der er ingen større fejl, det er dog lykkedes TSR at lave ged i de PC'ere som sidder på modulomslaget. Det smarte system som er kendt fra andre moduler, med stats på den ene side og personlighed på den anden, men i dette modul har de byttet om på personlighederne så man får sine egne stats og "naboens" personlighed! Men alt i alt er det et jævnt godt modul, som man godt kan bruge hvis man ikke har andet. Der kræves et indblik i Taladas for spille dette (og de andre) moduler, derfor vil jeg tilråde DM'en at have tilgang til *Time Of The Dragon*.

Dragon Knight af Rick Swan er det andet i denne serie. Her har PC'erne set at en større sammensværgelse er blevet opbygget, og drager hen til den store gyldene drage Amanthus for at fortælle om den. Dragen takker og opfordrer dem til at hjælpe ham til at finde denne sammensværgelses øverste ledelse. PC'erne er ikke på bar bund i deres efterforskning, de får et navn på en af de ledende dragedræbere "Big Ella", der i modulet beskrives således "...her criminal career is legendary." Der er blevet fanget nogle folk som skulle slutte sig til hende, og spillerne skal tage deres plads.

Gennem resten af modulet er spillerne "undercover". Langsomt men sikkert finder de frem til bagmændene.

Uden at sige for meget skal spillerne have en stærk psyke, da de både er op mod ydre planer og diverse grom maskiner (robotlignende væsener og ubådsagtige fartøjer).

Efter min mening ville dette være et godt modul, i en anden tid og sted. Men Rick Swan forsætter sit festfyrværkeri af high levels encounters i det næste modul, *Dragon's Rest*. De første moduler er hårde, men det sidste er forbudt for børn. Her skal sammensværgelsens sande ansigt(er) findes. Der er nemlig 4 og de sidder på samme drage. De tapre tropper skal nu krydse klinger med mørkets dronning, på for PC'erne ukendte planer. Men først skal de samle 6 juveler, som deres nye allierede mener kan hjælpe dem i kampen. Denne nye allierede er en historie for sig selv, et er sikkert; han er ikke gennemført god....

Der skal et par stærke eventyrere til at klare disse 3 moduler, så hvis man har en gruppe spilpersoner på højt niveau, som har prøvet lidt af hvert, kan det måske blive sjovt. Men jeg synes ikke at en Taladas kampagne skal starte med at redde verden, det er ikke et særligt godt fundament at arbejde videre på, ej heller særligt nytænkende.

Afsluttende vil jeg gerne skrive et par ord om denne anmeldelse. Jeg har ikke haft mulighed for at gennemgå alle produkter fra denne nye verden. Nogle af dem, der ikke er med, har jeg bevidst undlagt, for at undgå at denne anmeldelse udarter sig til et surt opstød, andre på grund af at jeg ikke har haft mulighed for at læse dem. Alt i alt mener jeg at hvis man sidder og overvejer om man skal starte en Dragonlance kampagne skal man starte med at læse romanerne og hvis de siger en noget, så kan man begynde at anskaffe andre materialer. For vigtigst for rollespillet er ikke antallet af regelbøger og moduler, men derimod den stemning man giver sin verden.

Spilverdenen

Kommende begivenheder:

TURNERINGSLEDERKURSUS. Hytten Piledam, Ølstykke. 28/2-1/3 1992.

Dette kursus tager fat på problemerne ved den ene spil kongres efter den anden, hvor rollespilsturneringer ikke er ordentligt spilsted, ikke blevet færdige til tiden osv., osv. I det hele taget det at gå fra en velkendt og fri form i den daglige kampagne til en struktureret og tidsbegrænset ramme på kongresser.

Kurset henvender sig altså til personer, som enten har lavet turneringer eller har planer om at gøre det. Fredag bliver der talt om idéer og visioner og hvorfor man egentlig bruger kræfter og penge på at lave turneringer. Lørdag sætter fokus på selve produktionen af et turneringsscenario; skriveproces, struktur m.m. Om aftenen formidling af eventyret, hvor der ses på baggrundsmusik m.m. Søndagen står i organiseringens tegn; kopiering, spiltest og samarbejde med arrangørerne.

Det er lidt af et historisk kursus idet det, såvidt vides, er første gang det er lykkedes at få en offentlig institution til at arrangere et rollespilsarrangement. Det er nemlig Københavns Kommunes Voksen Pædagogisk Center, der står som arrangør af kurset. De har skaffet hytten, lagt penge ud for næsten alt, og sat og udsendt pjecen! Det var Bo Kaltoft, der med en personlig henvendelse fik dem med på idéen. Underviserne får således løn for deres arbejde, men denne løn går til afholdelse af diverse udgifter.

Alle deltagere får inden arrangementet tilsendt en materialesamling med bl.a. nogle gamle turneringsscenerier, som folk opfordres til at have læst inden kurset. Det koster 250 kr. at deltage, som skal sendes til Voksen Pædagogisk Center; Nyropsgade

14,1.; 1602 Kbh.V på
gironr. 3 51 71 60.

Nærmere oplysninger kan fås hos Bo Kaltoft på tlf. 31 39 73 39 eller Paul Hartvigson på tlf. 31 46 92 29.

THE REALMS OF ROLEPLAY IV. Tornhøjskolen, Ålborg. 28/2-1/3 1992.

På The Realm of Adventurers' con bliver der bl.a. spillet AD&D, Ravenloft, Star Wars og live roleplay. SAGA er på platten med en bod, hvor der er billige tilbud. Prisen bliver 60 kr. for alle tre dage eller 30 kr. pr. dag.

Nærmere oplysninger hos Søren Parbæk på tlf. 98 15 95 82.

Se iverdigt omtalen sidste nummer og "plakaten" i dette.

VOR FRELSE CON. Christianshavn Gymnasium, København. 10-12/4 1992.

Der bliver som sædvanlig tale om en hyggelig, lille con med bl.a. turneringer i AD&D, Call of Cthulhu, Star Wars, Shadowrun og Boot Hill. Af brætspilsturneringer kan nævnes Risk, Space Hulk, Blood Bowl og Warhammer 40.000. Der går endvidere rygter om et overraskende live roleplay arrangement om søndagen.

Prisen bliver formentlig ca. 50 kr. for alle tre dage, og der bliver rabat for folk, der har deltaget før. En folder kommer ud i løbet af marts, og den bliver sendt ud til forskellige klubber samt lagt i bl.a. Kazoom og Fantask.

The Realms of Roleplay

IV Fredag d. 28. februar kl. 18.00 - søndag d. 1. Marts kl. 17.00
Tornhøjskolen, Tornhøjvej 9220 Ålborg øst.

Spilregistrator: Tre-medlemskonferencere gratis. Forhåndsbetaling 50 kr. for hele weekenden. (Indbetales på Giro 2 12 2 1111 senest lørdag den 15. februar 1992. Ved indgangen 60 kr. for hele weekenden, 30 kr. for hver dag. Overnatning er gratis.

Hvordan man får tilsendt vores nærmeste: Indtæl dit navn og adresse på Søren Kaltoft (98 15 95 82) inden den 10. januar. Ellers bliver du med. Et at sende en kortere CS konvokt (450/4,75 kr.) med dit navn og adresse til: Trak, Hvidstovvej 50 A, 9230 Ålborg Øst.



Nærmere oplysninger hos Kasper Thing Mortensen.

CHOP CON. Lindeskovskolen, Nykøbing F. 27-29/3 1992.

Klubben Twilight RPC arrangerer denne con, som det koster 60 kr. at være med til. Der bliver arrangeret morgenmad til 20 kr. pr. morgen og fredag og lørdag aften er der aftensmad til 40 kr. pr. aften. Der bliver holdt turneringer i bl.a. AD&D Ravenloft, Shadowrun, Teenage Mutant Ninja Turtles, Blood Bowl, Call of Cthulhu, Star Wars og Space Hulk.

Nærmere oplysninger fås hos Twilight RPC, Solsortevej 8, 4880 Nysted, tlf. 53 87 16 12.

SAGA



Con O Rama

af Martin Stachowski Winther

I foreningslandet Danmark, har de foretagsomme og kreative spilentusiaster for længst fået øjnene op for de fordele, der er ved at organisere sig.

Idag findes der et utal af, som oftest, velfungerende foreninger, hvor store som små arrangementer og møder løber af stablen. Flagskibet for de rigtig store foreninger er, at afholde en spillekonvention. Et stort orgie af spil, andre ligesindede, en frustrerende og stressende weekend, lange søvnløse nætter med et utal af obskure regler, med andre ord: et Conarrangement.

Spillekonventioner er dog ikke nogen ny ting. En af de mest berømte Con'er, i hvert fald på Sjælland, VikingCon, kører på tiende år. Idag arrangeres der flere Con'er, landet over, end nogen sinde.

At gå på Con er altid noget specielt. En hel weekend dedikeret til spil og intet andet. Ingen lektier, ingen opvask, ingen sure forældre som brokker sig over larmen ved midnatlige eventyr og drama. På Con kan man

møde andre med samme interesse og ekspertise som en selv, både til at udveksle ideer og erfaringer med, men også som modstandere i turneringer, ofte af meget højt niveau. På Con'er kan man også udforske nye og anderledes spil end ellers, hvilke tit kan give ny inspiration og initiativ i ens egne aktiviteter.

At sove og spise når man er på Con, er kun noget man gør, hvis det er absolut nødvendigt. Nogle gange får man slet ikke sovet, andre gange, to til tre timer per nat. Er det helt slemt, står maden på pølser og chokolade det meste af en sådan weekend. Faciliteterne varierer. Det kommer an på hvor Con'en afholdes og under hvilke faciliteter. Overfyldte sovesale og halvkolde brusebade er dog ikke usædvanligt. Efter en sådan weekend, er de fleste, som ikke stadig er totalt overtrætte, lige til dynerne. Så hjem går det, nogen gange med en præmie eller to. Man er nok blevet fattig, pga. af køb af for meget slik og kaffe, men rig på masser af oplevelser gode som dårlige.

På trods af dette er der ingen tvivl om at der er interesse for at gå på Con. Det vidner det store fremmøde, der er ved mange Con'er, om. De mennesker, der idag står for Con'er, gør et umådeligt stort arbejde, tit med den virkning at de ikke selv får lov til at spille på deres egne Con'er. Deres arbejde er altid frivilligt, så man må være imponeret over den indsats, de yder.

Men ting kan gå og går galt. Alt fra EDB sammenbrud, manglende madlevering og sygdom til svigtende spillarrangører, overbookede og dårligt afviklede turneringer. På trods af deres store arbejde, så går uheldige hændelser altid ud over dem, som står som arrangører. Det kan være et utaknemmeligt arbejde.

Sådan ligger landet. Men kan det blive bedre? Mange mener nok, at det bliver svært. Med den arbejdsindsats som idag bliver brugt, er det umuligt at arbejde endnu hårdere. Og kører Con arrangementerne, i det store hele ikke okay? Små fejl, hist og her,

SAGA

men alligevel, de fleste har det da sjovt.

Andre anser det dog får muligt at lave et bedre arrangement. Et eksempel er det forsøg, som kørte i September '91. I et stort spejderkomplex i Nordsjælland arrangerede en række begavede entusiaster, med bla. Jesper Larsen i spidsen, LUXCON. Dette skulle være en anderledes Con. Ingen fejlslagne turneringer, mad og ophold betalt over tilmeldingen og rigeligt med plads og lokaler til forløbet. I det store hele forløb arrangementet godt. Ret godt faktisk. Men helt vellykket var det heller ikke. Størst var det problem, at der ikke var mødt nok folk op. Ialt var der kun omkring 50 personer i de naturskønne oplevelser, og der var mindst plads til det dobbelte. LUXCON folkene havde både skepsis fra dele af rollespilsverdenen og kommunikationsproblemer imod sig. Der var simpelthen ikke reklameret nok for arrangementet og typisk dansk jantelov, gjorde det ikke bedre.

På LUXCON, var alle turneringer gennemprøvede og trykt i god tid. Spillelederne var på plads, sådan da, og den gode mad blev serveret nogenlunde til tiden. Synd for LUXCON folkene, som havde leveret et stort stykke arbejde og synd for andre danske Con'er. For hvis LUXCON kunne havde overbevist resten af den danske rollespils verden om, at det kunne lade sig gøre, ville standarden på Con'er generelt, blive forbedret med tiden.

LUXCONs recept, hvis vore Con'er skal kunne blive endnu bedre, er planlægning i god tid. At starte på planlægningen ikke bare et halvt år, men måske et helt år før. Allerede der, bør scenarieforfattere, arrangører og medhjælpere gå igang. Når Scenarier og turneringer er på plads, des mere tid og energi kan der gå med den anden store mundfuld, nemlig at få lokaler, tidsplaner og spillere fastlagt. Selvfølgelig er det også noget der kræver meget tid. Ofte mere end hvad blot en håndfuld kan kla-



re. For som regel er det jo netop en sådan lille gruppe der står med al sliddet.

Det er det som efter min mening kan og bør ændres. Alle kan, med en lille indsats, medvirke til at Con'er kommer til at blive bedre oplevelser. Alle rede ved planlægningen, kan nogle få udpeges som overordnede koordinatører. Nogle hvis opgave det blot er at sætte andre i arbejde. Hvis koordinatørene kan koncentrere sig om at uddelegere arbejdet, så kan hver enkelt, ved at overholde de aftaler man laver, gøre hele processen utrolig enkelt.

Meget vigtigt er at turneringsarrangørerne holder deres løfter om at få turneringen kørt af stablen. Uanset hvor velforberedt en Con er, så vælter dette, når store turneringer, pludselig udsættes eller aflyses. Men i samme åndedrag er det, efter min mening, nødvendigt at belønne dem, som orker at køre turneringer. Et regnskab for en tilfældig kæmpeCon i efteråret, for en spilleleder kunne være:

50 kr. i tilmelding, 180 kr. i fotokopieringsafgifter samt 200 kr. til mad og transport.

Denne spilleleder møder op og kører to turneringer, uden selv at spille noget, og har inden da haft et stort arbejde med at få sine arrangementer til at køre. Så kan man da godt forstå, hvis arrangører en gang imellem er lidt halvhjertede. Organisering af rabatter, tilgodeselse af prioriteter samt bedre overnatningsmuligheder. Alt med måde selvfølgelig. Og en arrangør af en lille 6 personers turnering bør selvfølgelig ikke belønnes så meget som dem, der arrangerer en 100 personers. Det afhænger også af, hvor stor Con'en er og hvor mange penge der går over disken.

Dette er en anden væsentlig ting ved Con'er idag. Penge. Det koster noget at få store arrangementer sat i gang og som oftest er det ikke småpenge. Men for et relativt lavt beløb, kan man deltage i weekend Con'er. Men spørgsmålet er, om man ikke kunne forbedre Con'er ved at sætte dette beløb lidt op.

Nogle vil nok mene, at det vil være en dårlig udvikling, da unge idag måske ikke ligefrem svømmer i penge. Tjaa, ihvertfald lægger vi en god skilling i spillfirmaernes kasser, så om en Con koster 50,- eller 85,- kroner, mener jeg ikke er af stor betydning.

Men det vil det være for arrangørerne. For en Con af moderat størrelse, eksempelvis 300 deltagere er de ekstra 35,- kroner altså mere end 10000,- kroner mere til at lave en fed Con. Det mener jeg er det værd. Hvad mener du selv?

Oven på dette praktiske kan man også tale om moral. Folks generelle opførsel på Con'er. Uanset hvor sjovt og fedt man har det, bør der være plads til alle. Svineriet efter Con'er er nogle gange utroligt, og vidner om hvor ligeglade, råttumpe og indsnævrede nogle Condelegere er. Blandt deltagere og arrangører kunne selvjustitsen skærpes og det samme bør de muligheder arrangørerne har få at straffe syndere. Udelukkelse og bortvisning er enormt ubehagelige ting, men, efter min mening, nødvendige, hvis oprydningen efter en lang Con ikke skal blive marathonagtige.

En anden side af moralen er den respekt, hvormed arrangører og deltagere kommunikerer med hinanden. Sure, selvretfærdige og stædige personer er mangfoldige på Con'er.

Husk at Conpersonalet gør et stort arbejde, men husk også, at deltagerne har betalt får at komme, og derfor ikke bare skal grines og gøres nar af og tales ned til, hvis man har lidt svært ved at overskue de tit komplekse turneringsforløb. Men folks opdragelse er selvfølgelig deres problem.

Ideer og løftede pegefingre er en ting, - en anden er handling. Den er der til gengæld også gang i. Med Bo Kaltoft og Paul Hartvigson som nogle af dynamoerne, er et såkaldt *spillederkursus* undervejs. Det afholdes d. 28/2. Dette kursus er en af de fundamentale ting for at kunne forbedre Conniveauet.

Det beskæftiger sig med ting som scenarioskrivning, turneringsarrangement og deslige. Og endnu vigtigere, det bringer mange af de igangsættere, som der er så hårdt brug får, sammen til vidensudvekslinger om stort og småt. Tænk hvis alle Con'er et halvt år i forvejen kunne holde sådanne weekender. En weekend med brainstorming og planlægning. Se og

så under spilverdenen her i SAGA, for yderligere om Spillederkurset.

Og hvad kan I som SAGAlæsere og mulige Condelegere ellers gøre. En ting er at møde op på din lokale Con og være med. Jo flere des bedre. En anden ting er at deltage aktivt i afviklingen af Con'er. En sidste ting kunne være at give dit indlæg til debatten. F. eks. ved at skrive hertil SAGA. Måske mener du at alle Condelegere bør forhåndstilmeldes, eller også mener du, at bevæbnede udsmidere og videoovervågning mere er vejen frem.

Det danske Conår er først begyndt. I samme weekend som spillederkurset, afholdes der i Ålborg, TRoA Con, hvor vi fra SAGA selvfølgelig stiller med en bod. Lad os håbe på et godt og sjovt Conår for arrangører og deltagere. Det er blot et spørgsmål om vilje.

Brevkassen fortsat...

For mig er nørder ikke noget skælds eller ukvemsord jeg sætter på mennesker jeg ikke kan lide. For mig er en nørd, en person som blot går så meget op i sin hobby at den ofte optager mere tid end egentlig nødvendigt.

Eftersom jeg på mine talrige rejser rundt omkring i Danmark på Con'er og til spille-sessioner og møder har mødt mange mennesker for hvem netop den hobby, som også er min egen, nemlig rollespil, har været meget tidtagende og bevidsthedsudfyldende, ligger det mig på sinde at ruske lidt op i folk. Det burde også gælde for jer.

Specielt i dem der er lidt for engagerede. Om overengagerede mennesker i rollespilsværdenen er få eller mange kan så diskuteres. Fra min synsvin-

kel er der dog rigeligt til at det bør debatteres.

Rollespil er alt for god en hobby, med både socialt som videnskabelige udviklende elementer, til at blive hængt ud af almenheden for at være "fanatiske" og "vanedannende". Det er blot meget nemt at gøre. Ignoranter, der blot ser rollespil som noget skadeligt, skal ikke have mange snefnug før lavinerne ruller.

Samtidig er det pokkers synd for dem, der fyrer en studentereksamen eller nogle venskaber af, i forbindelse med overdrevet hobbyisme. Som jeg skrev, gentager jeg her, forhåbentlig mere forståeligt: En afslappet holdning til sin fritidsinteresser, som til alt andet, giver langt mere indhold og variation i hverdagen.

Sidst, endnu engang omkring misforståelser og forveksling af begreber, så hænger det meget sammen med den grad af indsigt man besidder og det niveau af pedanteri man føler sig nødsaget til.

P.S. Kom forbi SAGAs bod på The Realms of Roleplay IV i Ålborg, den 28/2 - 1/3 og lad os fortsætte denne interessante diskussion.

M.v.h. og på forhåbentlig snart gensyn

Martin Stachowski Winther

Hvis du føler du har noget på hjertet i denne sag, eller om nogen andre emner du anser for interessante og debatværdige så skriv til SAGA og giv din holdning til kende. Brevkassen kan aldrig blive fyldt for meget op.

SAGA

Angrebstid i Drager og Dæmoner

af Svend Erik Jepsen



Dette system er inspireret af Attack Priority systemet som blev præsenteret i Dragon, marts 1983.

Der er to angrebsfaktorer, Rækkevidde, som man bruger i den allerførste kamprunde, og Angrebstid som man bruger i de resterende. Fælles for dem begge er at man udregner tiden ved at tage Smidighedsgruppe (i Basisreglerne bruger man tabellen side 33 til at regne den ud) og lægger en våbenmodifikator til (se nedenfor). Disse skrives op på karakterarket. Når man skal slå for sit initiativ ruller man en T6 og lægger våbnets rækkevidde- eller angrebstidsmodifikator til. Den, der slår højest slår først. Man kan ikke bruge projektil eller kaste våben hvis man selv er i nærkamp, men man kan skyde mod andre, der er i nærkamp.

Våbenmodifikatorer

Våben	Rækkevidde	Angrebstid
Dolk	-2	+2
Kortsværd	0	+1
Slagssværd	0	0
Tohåndssværd	+2	-2
Krumsabel	0	+1
Træstav	+1	+1
Håndøkse	0	+1
Stridsøkse	+1	0
Tohåndsökse	+2	-1
Trækølle	0	-1
Stor trækølle	+1	-1
Stridskølle	0	0
Stridshammer	-1	+1
Kortspyd	+1	0

Langspyd	+2	-2
Lanse	+1	0
Morgenstjerne	+1	-1
Kampsvøbe	0	-1
-med pigge	0	-1
Hellebard	+3	-2
Stiklanse	+1	0
Tømrerøkse	+2	-2
Knytnæve	-3	+4
Spark	0	+2

SAGA

Projektilvåben:

Disse bruger altid den samme modifikator

Alle armbrøste skal være spændt for at kunne affyres i en runde.

Spilleeksempel, Angrebstid:

Havde det været i anden runde hvor han slog på orken ville hans angrebstid have været (Smidighedsgruppe)2 + (Våbenmodifikator) -2-0. Hvis han også i dette tilfælde havde slået en femmer ville han angribe i "segment" fem.

Spilleeksempel, Rækkevidde:

Vor helt, Voldelige Valde, ønsker at angribe en ork (stakkels ork!). Hvis han er oppe hos den, og det er første runde de to slår på hinanden, tager han sin Smidighedsgruppe (2) og lægger til sin våbenmodifikator (da han angriber den med et to-hånds-sværd er modifikatoren +2), dette giver tilsammen fire. Han griber nu en T6 og slår en femmer, dette lægger han til sin angrebsmodifikator, som han har regnet ud i forvejen (den er som sagt fire) og får ialt ni. Han slår altså i "segment" ni.

Projektilvåben	
Lille bue	+3
Kortbue	+2
Langbue	+1
Sammensat bue	+2
Slynge	+1
Let armbrøst	+2
-ikke ladt	-1
Tung armbrøst	+2
-ikke ladt	-1
Arbalæst	0
-ikke ladt	-3
Kastevåben	
Kastespyd	+2
Kastekniv	+3
Kastøkse	+1

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
GASESTRÆDE 2
5700 SVENDBORG
TLF. 62 22 36 58

SAGA

Handel i GURPS

af Jens Henrik Kruuse

"Øje for Øje, Tand for Tand og 25 øre for et bundt Radiser"

Storm P.

I rollespil kommer man iblandt ud for den situation, at en eller flere af spillersonerne ønsker at tjene penge ved at handle. Dette kan ske som et led i en rejse, som alligevel skulle foretages, eller som en ren forretningsrejse. For spilmesteren opstår der nu det problem, at han gerne vil være fair overfor spilleren (forhåbentlig!), men at et enkelt slag mod Merchant virker utilstrækkeligt. Desværre er detaljering af handelsstrukturen i bedste fald tidskrævende, og i værste fald kedelig for ikke alene de øvrige spillere, men også for spilmesteren og den involverede spiller. Derfor

kan man med fordel bruge dette system, som opstod i en lignende situation. Alle referencer til købmanden gælder naturligvis spilpersonen.

- 1) Købmanden investerer et vist beløb i varer. Beløbets størrelse er begrænset af hans formue (eller rettere "Wealthlevel"), som det ses af Tabel 1. Det er vigtigt at bemærke, at hverken kapacitets- eller driftsomkostninger er inkluderet i dette beløb. Herunder regnes udgifter til vagter, vogne, heste, skibsplads, raketbrændstof etc. Dvs. pengene bruges allesammen til varer.
- 2) Spilleren beregner købmandens Handels Faktor (HF) ud fra følgende formel: (Area Knowled-

ge/Sted 1 + Area Knowledge/Sted 2 + Merchant) :3 Et par kommentarer skal knyttes hertil. Der afrundes normalt. Area Knowledge (AL) er vigtigt for at kende markedet og priserne begge steder. Hvis købmanden ikke har AK for et eller begge af områderne bruges i stedet bedste Default værdi. Hvis købmanden intet kender til det ene område og handler i blinde bruges IQ-10. Specialiseringer vil normalt ikke gælde medmindre verdenen er defineret så omhyggeligt, at spilmesteren ved præcis hvilke varer, som er efterspurgt eller udbudt de enkelte steder.

- 3) HF modificeres af følgende faktorer. For hver skill på ekspertniveau (20+) i Liste 2 lægges der 1 til HF. Hvis købmanden ikke taler alle relevante sprog bliver hans Gesture skill vigtig, og HF modificeres efter Tabel 3. Hvis man er i en typisk fantasy verden skal man påregne en vagtstørrelse svarende til 3 TS/\$1000. For hver 20% der mangler (rundet op) gives der -1 på HF. Man kan læse om TS=Troop Strength points i f.eks. GURPS Conan, Japan, Horsecans eller Vikings.
- 4) Rutens længde og farlighed giver en særlig modifikation af HF fra +5 til -10. Denne modifikation bruges på Tabel 5 men vendes på tabel 6! Eksempler på denne faktor kan ses i Tabel 4.
- 5) Spilleren slår på Tabel 5 og reducerer sin investering ifølge tabellen. Omkostningerne på en given rejse kan enten regnes ud i detaljer (f.eks. 1 hestevogn, 2 muldyr, 4 vagter, etc.) og så genbruges, eller også kan man bruge en grov tommelfingerregel som siger, at omkostningerne er lig varernes værdi. Den første metode er nok



SAGA

den bedste, og spilmesteren kan forlange at en spiller laver en liste over omkostninger hjemmefra før hun må handle.

- 6) Hvis der gives et (eller to) slag på Tabel 6, giver resultatet profitten på den reducerede investering, dvs. efter at tab fra Tabel 5 er fratrukket. Hvis man skal slå to gange lægges resultaterne sammen.

Et eksempel: Dette foregår på GURPS Fantasy's Yrth. Honest Sam rejser mellem New Jerusalem og Carriack (-1) med en vognfuld blandet røgtelse, som han vil sælge til de naive folk fra Caithness. Han har Merchant-15, Area Knowledge (Megalos)-15, Area Knowledge (Caithness)-14 og Fast Talk-21. Han har Comfortable Wealth. Han har fire gode vagter med for at beskytte mod overfald. Lastens værdi er 5000\$, dvs. det maksimale han må investere, men da hans AK er generelle for landende bestemmer spilmesteren at de

skal reduceres med 2 hver. Hans Handels Faktor bliver altså $(15+13+12):3 = 13,33 = 13$. På grund af Fast Talk bliver dette til 14. Runtens farlighed giver -1 på Tabel 5 og +1 på Tabel 6. Han slår 8 på Tabel 5 og klarer altså sit slag med 5, dvs. hans investering er nu 4500\$. På Tabel 6 slår han 11 og klarer sit slag med 4. Dette giver et overskud på $45\% = 2025\%$. Hans samlede overskud var altså $6525\% - 5000\% = 1525\%$, hvilket ikke er dårligt for en måneds handel.

Wealth level	Maksimal investering
Struggling	\$ 1.000
Average	\$ 2.000
Comfortable	\$ 5.000
Wealthy	\$ 20.000
Very Wealthy	\$ 100.000
Filthy Rich	Ingen Max.

Disse beløb er baseret på et startniveau for en spiller på 1.000\$.

Gesture Skill	Modifikation
0-11	-5
12-14	-3
15-19	-2
20+	-1

København - Århus	1991:
Berlin - Johannesburg	1991:
Megalos - New Jerusalem	1987:
Megalos - Sahus	1987:
Megalos - Al-Haz	1987:
Mexico - Santa Fe	1823:
Afrika - Karibien	1790:
England - Indien	1750:
Terra - Luna	2512:

Slå 3t6 mod HF.		
Slag klarer med	Tab i %	Øvrigt resultat
10+/crit	0	Slå to gange på Tabel 6
9	10	"-
8	0	Slå en gang på Tabel 6
6-7	5	"-
3-5	10	"-
1-2	15	"-
0	20	"-
-1	0	Det løber lige rundt
-2	0	Betal halvdelen af omkostninger
-3	0	Betal alle omkostninger
-4	40	"-
-5+	80	"-
Naturlig 18	100	Spilmesteren bliver ondskabsfuld

Slå 3t6 mod HF.	
Slag klarer med	Profit i %
10+/crit	100
9	90
8	80
7	70
6	60
5	50
4	45
3	40
1-2	35
0	25
-1	20
-2	15
-3	10
-4+	5
Naturlig 18	0

- Liste 2.**
 Accounting
 Acting
 Administration
 Bard
 Carousing
 Detect Lies
 Diplomacy
 Fast-Talk
 Gambling
 Psychology
 Savoir Faire
 Sex Appeal
 Streetwise

Anmeldelser

Rules Cyclopedia

En D&D regelbog af Aaron Allston m.fl.

TSR, Pris 288,00kr.

Dette er faktisk den første hårdt indbundne bog til D&D, en samling af alle regler til systemet. Har man prøvet at spille D&D før, kan man faktisk godt gå direkte til denne bog, ellers er det nok bedst at starte med at købe æsken Dungeons & Dragons, der giver reglerne fra første til femte niveau. Cyclopedia betyder leksikon, og det er et passende navn til denne bog, der mere er beregnet på at være et opslagsværk end på at skulle blive læst fra ende til anden.

Kender man det niveaubaserede D&D system, vil der ikke være de store overraskelser ved læsningen af bogen. Reglerne er stort set de samme, de er bare blevet samlet og sat mere

overskueligt op. Men har man bare én gang forsøgt at lede efter en regel i både det gamle Expert, Companion og Master sæt, vil man også forstå værdien af dét. Den bedre overskuelighed kan f.eks. ses i kampsektionen, hvor alle særlige kampregler bliver kaldt manøvrer og sat op i et enkelt skema. Ikke som det var tidligere, hvor der i en del af reglerne stod noget om tilbagetrækning, mens der i den anden del stod noget om hvordan man sætter sit spyd mod et charge.

Nogle fornyelser er der dog kommet. En ny klasse er mystic, der er munkeagtige mennesker, som følger en streng disciplin med meditation, afvisning af fysiske glæder og mental kontrol over egen krop. En mystic holder altid sit ord, og betaler altid sin gæld. Mystics kan kendes på deres karakteristiske rober og deres

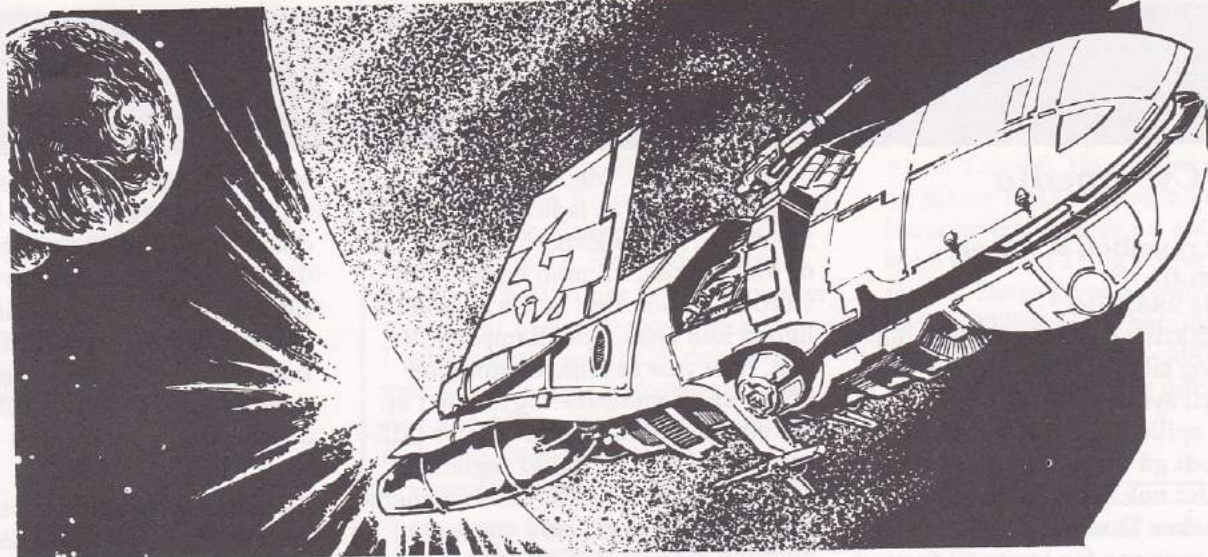
særlige hilsen overfor væsener, de formoder er fredelige; en knytnæve, der holdes frem og dækkes af den anden hånd fulgt op med et buk. Mystics kan ikke bære rustning, men deres Armor Class forbedres automatisk, når de stiger i niveau. Endvidere er de gode til håndkantslag og akrobatik.

En anden forholdsvis ny ting er systemet for færdigheder, General Skills. Det startede i de forskellige gazetteres, men er her blevet færdigudviklet. Et system for færdigheder, der omfatter alle aspekter af livet i en fantasy verden. F.eks. er der i dette system regler for mundaflæsning, kendskab til lovgivningen og ridning. Endnu engang ærgrer det mig at dette system ikke er med i den grundlæggende D&D æske. Jeg tror det vil gøre at mange nye D&D spillere kommer ind i en hack'n'slash spillestil, hvor det kun handler om at banke så mange monstre som muligt. Med et skill system i startæskene ville der være muligheder for at få meget mere alsidige eventyr fra starten. Nå, men der er trods alt tale om fremgang i forhold til det gamle system, hvor der slet ikke er skills i regelbøgerne. I bogen er der også beskrivelser og kort over såvel Known World som Hollow World, der er de to sammenhængende verdener til D&D. Tegning og layout i det hele taget er bedre end normalt i sådanne regelbøger, ligesom omslag og bagside er flotte.

Samlet set en overskuelig bog, der vil gøre at man spilder mindre tid på at slå regler op, når man spiller D&D.

Kasper Thing Mortensen





Tramp Freighters

Star Wars Galaxy Guide 6
West End Games
Pris 148,00 kr.

Det kan være hårdt, trættende, utaknemmeligt og farligt, men hvis du brænder efter at være din egen herre i en tid, hvor Imperiet søger at kontrollere mere end nogensinde før, så er livet som fragterkaptajn som skabt til dig. Måske er Han Solo den kendeste af dem, men overalt i galaxen hvor der findes et marked, findes der fragtere der forsøger at overleve på mere eller mindre legale måder. Ingen bånd, intet ansvar, herre over universets uendelige afkroge... hvis du har hvad der kræves, er det den bedste og den mest spændende profession i Star Wars universet.

Med *Galaxy Guide 6* har West End Games udgivet deres hidtil langt bedste, mest brugbare Galaxy Guide. Ikke at de andre Galaxy Guides har været dårlige på nogen måde, men denne booklet er dem simpelt hen langt overlegne. Det der måske kan undre lidt er, at de ikke har udgivet den for længe siden da den afgjort opfylder et behov. Smuglerkarakteren er ganske oplagt en af de mest benyttede spilpersoner og man har, siden den første hardcover bogs dage, spekuleret på hvordan en toldfregat så ud, hvad man mon kunne forvente at tjene på varehandel, hvordan og hvor dyrt det var, at holde en fragter i

drift, hvordan det her med at skyldte en masse penge væk (ligesom Solo) mon fungerede og man har i sine drømme længtes efter nogen bedre skibs modifications-/ reparationsregler.

Alt dette får man svaret på i dette supplement og heldigvis også en god del mere. Allerede i 1. kapitel viser forfatterne Mark Reign-Hagen og Stewart Wieck deres klasse ved at komme med eksempler (gode, endda) på hvor hvordan man indfører gamle, garvede spilpersoner i den kampagnestil der lægges op til i bogen. En kampagnestil som er rigtig god når man har spillet de første 20 eventyr hvor spilpersonerne let kommer til at føle sig som noget nær verdens (galaxens) bedste, mest cool gutter. Dernæst følger først en kort men nødvendig introduktion til fragternes rolle i Alliancen og i samfundet i det hele taget. Fra dette punkt drejer resten af de første 40 sider, sig om det regeltekniske i at køre en smugler/ fragterkampagne hvor det ofte drejer sig om profit.

For at give et kort indtryk af emnerne følger her kapitlernes overskrifter. Spekulativ handel - et system (med tabeller) til at klare udbud/ efterspørgselsteorien. Droppoint handel - et andet, mere simpelt system. Det sorte marked - en spilmasters paradisis, stedet hvor alt kan købes for den rette pris. Lånehajer - enhver

fragters forbandelse, repressalier gennemgås (ho, ho, ho). Modifikationer og reparationer - at holde en fragter kørende er langt dyrere og mere besværligt end man tror, men med de rette modifikationer er de fleste reparationer sparet.

Af de ovenstående kapitler, er kapitlet om modifikationer yderst anvendeligt. Alle SP'er ønsker at modificere deres skib, og her får de virkelig chancen for at være med til at designe deres skibs kunnen. Resten af bogens 80 sider (altså ca. 40) bruges på Minoskampagnen - en fuldt detaljeret kampagnebaggrund i Minostågen. Der medfølger også 5 mindre eventyrplots, som nemt kan udbygges. Minosbaggrunden er ganske god og hvis man skal til at begynde at spille Star Wars men ikke gider skabe en hel baggrund selv, vil den være perfekt.

Konkluderende om bogen vil jeg sige, at det afgjort er det vigtigste og mest anvendelige supplement der endnu er kommet til Star Wars. Den er ydermere underholdende skrevet, og skal jeg absolut sige noget negativt må det blive hvorfor pokker de ikke udgav den som Galaxy Guide 1 og hvorfor den ikke er en hardcoverbog på 140 sider. Den er pengene værd! Simpelt hen...

Christian Sørensen

STAR

GURPS Time Travel

af Steve Jackson
og John M. Ford
Steve Jackson Games
Pris 228,00 kr.

Det universelle rollespil, GURPS, hvor man kan spille alt fra fantasy til science fiction, er mere end noget andet system velegnet til tidsrejser. Det skyldes, at der nu er massevis af supplementer, der dækker mange forskellige tidsaldre. F.eks. *Cliffhangers*, der omhandler 30'erne. Det er faktisk overraskende, at supplementet først er kommet nu, men det er fordi der har været så mange paradokser m.m., som det har været svært at lave regler for.

Time Travel handler om selve tidsrejserne, og hvordan man kan bygge eventyr og kampagner om omkring dem. Hele bogen fremstår som et tag-selv bord, hvor der er utallige regler, forslag og idéer at vælge mellem. Der er bagi lavet et skema for hvordan man opbygger sin tidsrejse kampagne, men jeg tror alligevel det kan være svært at bevare overblikket når man skal starte en kampagne.

Til gengæld er bogen fascinerende læsning, der sætter mange tanker igang. Gang på gang blev jeg overrasket over de nye, spændende synsvinkler, der kunne lægges på begrebet tidsrejser. Eksempelvis er der en videnskabelig forklaring på tidsrejser i sektionen "Geometrodynamics". Det er dog fysik på et højere niveau, end hvor jeg kan være med.

En af de vigtigste beslutninger man skal tage, når man kører et tidsrejseeventyr er i hvor høj grad fortiden og fremtiden kan ændre sig. Her kan man bl.a. vælge mellem Plastic Time, hvor fortiden frit kan ændres, men det kan betyde ændringer i den fremtid, du kom fra eller Chaotic Ti-



me, hvor enhver lille ændring i fortiden skaber enorme ændringer i fremtiden.

Der er fyldig omtale af disse forskellige måder at opfatte tidsrejser på og nye Advantages, Disadvantages og Skills; en gennemgang af forskellige charactertyper, der er gode til tidsrejser; et kig på alternative verdener og en tidslinie med de vigtigste begivenheder fra The Big Bang for 10 milliarder år siden til Golfkrigen i 1991. Derudover gives der forskellige forslag til kampagner, hvoraf den mest gennearbejdede er *The Time Corps*, hvor spillerne er tidsagenter, der skal bekæmpe organisationen Stopwatch i forskellige tidsaldre. De an-

dre kampagner hedder *In the Cube*, *Eternity's Rangers*, *The Order of the Hourglass* og *The Horatio Club*.

Time Travel er et interessant supplement. Det vil dog kræve en del forbedelse, inden man kan starte sin tidsrejse kampagne op. Det havde været bedre om forfatterne havde gået i dybden med nogle få muligheder i stedet for at favne så bredt. Alligevel er det i mine øjne det mest læseværdige rollespilssupplement i lang tid.

Kasper Thing Mortensen

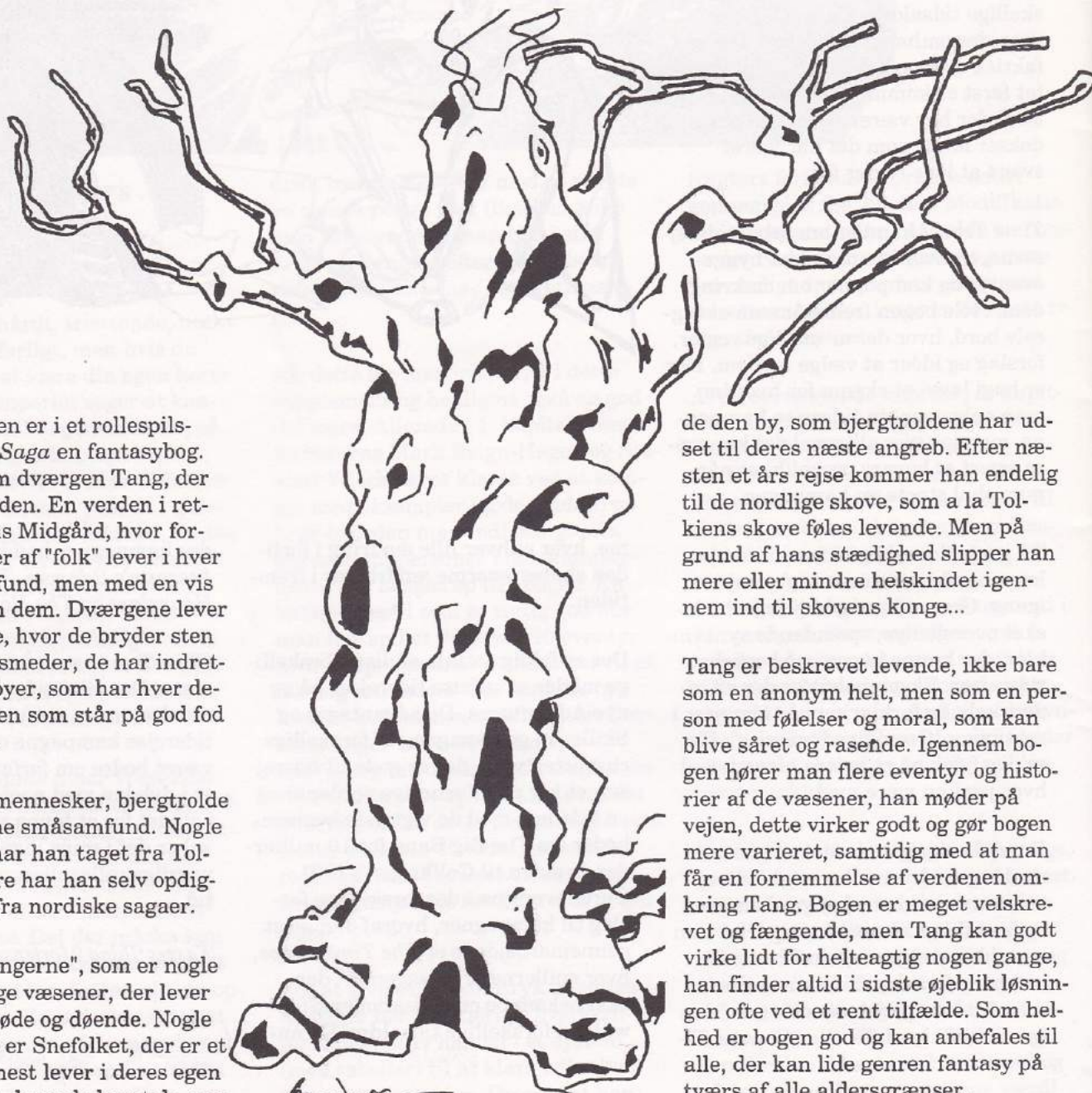
Bøger

Jan Lyderik: *Tangs Saga 1 - Alene på vej og Tangs Saga 2 - Vejen til Kanta.* Gyldendals Fantasy.

Jan Lyderik debuterede i 1989 med tobindsserien *Tangs Saga*. Som man kan høre på titlen og gætte sig til,

Tangs Saga må siges at være low fantasy, da historien handler om at Tang drager ud for at se på mulighederne for at sende tømmer hjem til landsbyen fra de nordlige skove.

Den stædige dværg oplever dog meget inden han kommer dertil; han møder mosekonen, bliver taget til fange af bjergtrolde og bliver sat til at arbejde i deres miner, han flygter med nød og næppe og forsøger at red-



idet anmeldelsen er i et rollespilblad, er *Tangs Saga* en fantasybog. Den handler om dværgen Tang, der drager ud i verden. En verden i retning af Tolkiens Midgård, hvor forskellige grupper af "folk" lever i hver deres lille samfund, men med en vis handel imellem dem. Dværgene lever mest i bjergene, hvor de bryder sten og metaller og smeder, de har indrettet flere store byer, som har hver deres styrelse, men som står på god fod med hinanden.

Ligeledes har mennesker, bjergtrolde o.s.v. deres egne småsamfund. Nogle af væsenerne har han taget fra Tolkien, men andre har han selv opdigtet eller taget fra nordiske sagaer.

Deriblandt "nøngerne", som er nogle små kujonagtige væsener, der lever af at røve fra døde og døende. Nogle andre væsener er Snefolket, der er et folk, som nærmest lever i deres egen drømmeverden, hvor de kan tale sammen.

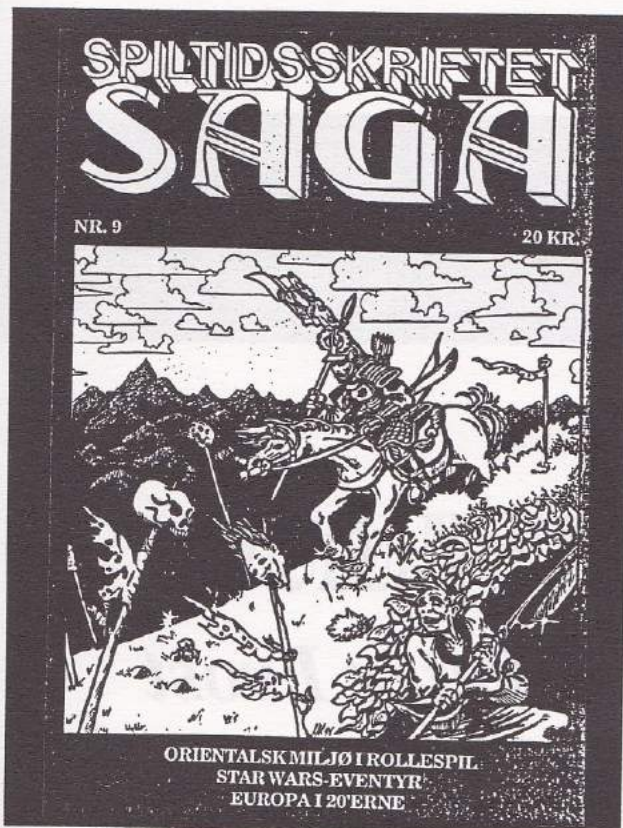
de den by, som bjergtrolde har udset til deres næste angreb. Efter næsten et års rejse kommer han endelig til de nordlige skove, som a la Tolkiens skove føles levende. Men på grund af hans stædighed slipper han mere eller mindre helskindet igennem ind til skovens konge...

Tang er beskrevet levende, ikke bare som en anonym helt, men som en person med følelser og moral, som kan blive såret og raseende. Igennem bogen hører man flere eventyr og historier af de væsener, han møder på vejen, dette virker godt og gør bogen mere varieret, samtidig med at man får en fornemmelse af verdenen omkring Tang. Bogen er meget velskrevet og fængende, men Tang kan godt virke lidt for helteagtig nogen gange, han finder altid i sidste øjeblik løsningen ofte ved et rent tilfælde. Som helhed er bogen god og kan anbefales til alle, der kan lide genren fantasy på tværs af alle aldersgrænser.

Lisbeth Marnert Mortensen

SAGA

Tegn et SAGA abonnement

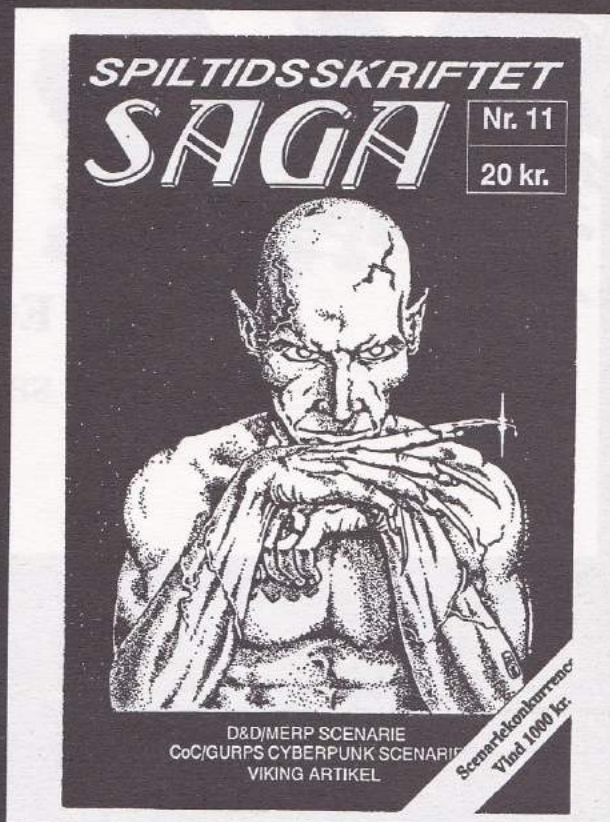


Du har nu chancen for at få en værdifuld spilgave ved at finde en ny Saga abonnent. Eller med andre ord: Tegn et abonnement som gave og få selv en gave. Giv andre muligheden for hele tiden at vide, hvad der foregår i den danske spilverden og læse spændende eventyr, dybdegående anmeldelser eller nye regler til deres yndlingspil. Et abonnement koster 110 kr. for 6 numre eller 200 kr. for 12 numre. Skaffer du en abonnent, der tegner sig for 6 numre får du et Dungeon eller White Dwarf. Skaffer du derimod en abonnent, der tegner sig for 12 numre, kan du, så længe lager haves, vælge mellem en af de gaver, der blev vist i SAGA nr. 11

Sådan gør du:

- 1) Gå op på posthuset og indbetal 200 eller 110 kr. på girokonto nr. 5 97 07 33.
- 2) Skriv under "Eventuelle meddelelser vedrørende betalingen" hvilket nummer du vil starte med (f.eks. nr.12) og hvilken gave du kunne tænke dig. Er det kun et abonnement på 6 numre, så bare skriv "Dungeon" eller "White Dwarf". Skriv også her navn og adresse på den, der skal have gaven. Husk, at bagsiden også kan benyttes.
- 3) Skriv under "Modtager": SAGA; Ermelundsvej 92D; 2820 Gentofte.
- 4) Endelig skrives den nye abonnents navn og adresse under "Indbetaler".

Tilbuddet gælder til 1. April 1992!



og få en gave.

03558

2220312

00

KLAUS BLOCH

FYRREVEJ 34,
3650 ØLSTYKKE

I næste nummer:



AJH-92

Ullevinter

af Peter Frost

Et gys og gru scenarie til AD&D
samt Drager og Dæmoner

tilhører

AVALON

biblioteket

#12

Saga

Kan hjemlånes

CA-SGA-12-002

Uerstattelig